

BAB II
TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR,
BMX* , dan *IN-LINE SKATE
serta
PSIKOLOGI REMAJA

2.1. Pengertian Arena Olahraga Papan Luncur, *BMX*, dan *IN-LINE SKATE*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Departemen Pendidikan dan Kebudayaan pengertian dari Olahraga Papan Luncur, *BMX*, dan *IN-LINE SKATE* adalah:

- Arena : bidang atau tempat untuk berolahraga
- Olahraga : Kata kerja ; gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh.
- Papan Luncur : Olahraga atau permainan menyerupai skuter (otopet) dengan menggunakan ban sepatu roda yang dipasang pada sebilah papan.
- BMX* (bicycle motocross) : Sepeda kecil yang berusaha meniru olahraga ekstrim *Motocross*.
- IN-LINE SKATE* : Sepatu roda yang penempatan roda-roianya terletak pada satu garis lurus di bawah sepatu.

Maka secara harafiah dapat disimpulkan pengertian dari Arena Olahraga Papan Luncur, *BMX*, dan *In-Line Skate* adalah: suatu tempat pelatihan yang menyediakan fasilitas-fasilitas yang lengkap dan memadai dalam mawadahi proses pelatihan dan peningkatan potensi dari permainan/olahraga yang berbeda, keras, khususnya papan luncur (*Skateboard*) dan olahraga sejenisnya (*BMX* dan *In-line Skate*).

2.1.1. Pengenalan Papan Luncur (*skateboard*)

A. Sejarah Papan Luncur di Amerika

Sejarah papan luncur sejak pertama kali ditemukan pada tahun 1950-an. Pada awalnya papan luncur lebih menyerupai skuter (otopet) dengan

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

menggunakan ban sepatu roda yang dipasang pada sebilah papan memakai *pushbar*. Ketika *pushbarnya* patah, saat itulah terciptanya papan luncur.

A. 1950-an sampai 1970-an

Pada awal tahun 1950-an para *surfer* menggunakan papan luncur untuk meluncur di jalanan seperti saat meluncur di atas ombak. Sampai akhir tahun 1970-an *surfing* masih sangat mempengaruhi olahraga papan luncur mulai dari manuver, gaya, tempat, *fashion* dan tingkah laku.

Pada tahun 1959 sampai awal tahun 1960-an perusahaan-perusahaan papan luncur mulai menjamur dan memproduksi papan luncur dengan bentuk yang masih *old school* dan menyerupai papan *surfing*. *Pro-skater* pada masa ini memang benar-benar masih terinspirasi oleh *surfing*.

Pada tahun 1965 kelompok masyarakat yang tergabung dalam organisasi pemerhati keselamatan menyatakan bahwa papan luncur adalah olahraga berbahaya dan dilarang dimainkan.

Pada awal tahun 1970-an Larry Stevenson menemukan *kicktail* sehingga lahirlah generasi pertama papan luncur yang berdasar pada permainan trick dan gaya tidak hanya sekedar meluncur seperti *surfing*. Pada tahun 1973 ditemukan *wheels* dari bahan *urethane* yang memberikan kendali yang lebih baik dan cepat, dikombinasikan dengan *trucks* yang lebih spesifik sehingga membuat *skater* dapat melakukan gaya-gaya dan manuver yang baru dan lebih sulit. *Trick* pada masa ini masih berdasar pada manuver *surfing* yang dilakukan pada *flat ground* (permukaan rata) atau pada *banks* (bidang miring). Pada masa ini pulalah kolam renang kosong/kering dan pipa-pipa digunakan sebagai tempat meluncur untuk pertama kali.



Gambar 2.1 Papan dengan Kicktail



Gambar 2.2 Wheels Urethane



Gambar 2.3 Manuver Surfing pada Papan Luncur

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

Pada tahun 1970-an inilah papan luncur menjalani perkembangan besar mulai dari menjamurnya *skatepark* semen, deretan *skater* profesional sampai film dan majalah tentang papan luncur. Dalam periode ini papan luncur berevolusi dari *slalom*, *downhill*, *freestyle* dan *long jump* ke arah *vert skating* dan *skateboard* modern. Bentuk papannya pun mengalami perkembangan dari ukuran lebarnya yang antara 6-7 inci menjadi sampai 9 inci untuk arena *vert*.

B. 1980-an

Pada tahun 1980-an *ramp* dari *plywood* dan gaya permainan *freestyle* mengalami perkembangan. Gaya hidup dan kebiasaan masa itu yaitu *Underground Do It Yourself* membuat *skater* berusaha untuk membuat *skatepark* sendiri seperti *ramps* kayu di halaman rumah dan bahkan meluncur di jalanan dan menggunakan *street furniture* seperti bangku taman, dinding pagar dan pegangan tangga sebagai *obstacle*. Pada akhir tahun 1980-an, olahraga ini lebih terfokus pada *street skating* daripada *vert skating* dan pada masa inilah trik *ollie* telah menjadi dasar dari 80% trik untuk *street skate* dan 60% untuk trik *vert skate*.



Gambar 2.4 Ollie (trik dasar)

C. 1990-an

Olahraga ini mulai melakukan terobosan pada tahun 1995 yaitu ikut dipertandingkan dalam ESPN's First Extreme Game di Rhode Island. Hal ini membuka pandangan baru terhadap papan luncur dimana selama ini dianggap sebagai olahraga yang cenderung memberontak karena resiko dan larangan yang ada menjadikan olahraga ini semakin populer dan dapat diterima. Pada tahun

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

1996 pertandingan *Extreme Game* kembali diadakan di Rhode Island dan tahun berikutnya papan luncur dipertandingkan lagi dalam acara *1997 Winter X Games* dimana kali ini turut dipertandingkan pula *in-line skating*, *bicycle stunt* dan *snowboarding*.

Vert skating kembali populer seiring dengan bertambahnya jumlah *skatepark* baru yang dibangun. *Skatepark-skatepark* baru ini juga mendorong bertambahnya jumlah komunitas *skater* setempat atau biasa disebut *local scene/local skater*. Terjadi perubahan yang cukup signifikan pada ukuran papan dan *wheels*. Diameter *wheels* semakin lebar, ukuran papan semakin bervariasi dan *longboard* semakin populer terutama pada komunitas anak pantai yang hanya lebih senang meluncur dengan papan dan menggunakan papan luncurnya sebagai alat transportasi. *Downhill skateboarding* juga mengalami evolusi dalam beberapa tahun dan sekarang lebih dikenal dengan istilah *street ludge*.



Gambar 2.5
Longboard (mirip papan luncur tahun 70-an)

Tercatat begitu banyak organisasi dan badan pemerintah yang menaungi papan luncur selama sejarah perkembangannya. Sekarang ada dua organisasi utama yang ada yaitu IASC (International Association of Skateboarding Companies) dan World Cup Skateboarding yang adalah organisasi kompetisi dunia. World Cup Skateboarding sekarang dikepalai oleh Dan Bostick mantan ketua NSA (National Skateboarding Association) yang juga menetapkan peraturan baku sebagai standar dalam kompetisi *street* dan *vert skating*.¹

B. Sejarah Papan Luncur di Indonesia

Dalam catatan KONI, papan luncur masuk di Indonesia seiring dengan olahraga sepatu roda yaitu pada akhir tahun 1970-an, namun sepatu roda masih lebih populer dan berkembang di kalangan umum sehingga berdirilah organisasi

¹ www.skateboard.com Skateboarding History

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

induknya sebagai salah satu cabang olahraga dalam KONI yaitu PORSEROSI (Persatuan Olahraga Sepatu Roda Seluruh Indonesia).

Menurut catatan KONI, sejak tahun 2001 papan luncur telah dimasukkan ke dalam PORSEROSI bersama dengan ice skating. Namun papan luncur dan *ice skating* belum dipertandingkan sebagai cabang olahraga dalam PON karena masih tergolong mahal. Untuk sepatu roda saja nomor yang dipertandingkan adalah sepatu roda cepat perorangan dan beregu, dan marathon, dan bukan jenis-jenis *trick* dan manuver modern.

A. Perkembangan Papan Luncur di Bandung dan Sekitarnya

Di Indonesia papan luncur mulai dimainkan sejak sekitar tahun 1978 yang awalnya dimulai dari komunitas *bmx* dan *breakdance* yang ketika itu populer di kalangan anak muda di kota-kota besar di dunia.² Selain para *bmxers* dan *breakers*, terdapat sekumpulan kecil kelompok yang menyukai papan luncur yang merupakan anggota dari komunitas *bmx* dan *breakdance* tadi.

Bandung bisa disebut sebagai kota yang paling terdengar gaungnya dalam sejarah papan luncur zaman dahulu, bahkan pada tahun 1978 itu sudah ada *pipe* yang terletak di rumah salah satu skater masa itu.

Pada sekitar tahun 1980-an papan luncur semakin berkembang seiring dengan *bmx* dan *break dance* karena di negara aslinya di Amerika, ketiganya merupakan satu kesatuan yang berkembang bersama-sama. Pada era ini sudah dikenal papan ikan yaitu papan yang potongan *tail*-nya lurus dengan permukaan terangkat sedangkan *nose*-nya oval dengan permukaan rata sehingga kalau dilihat sepintas mirip ikan.

Lokasi awal tempat main papan luncur di Bandung ketika itu di daerah Ciliwung dan Surapati. Era ini banyak dipengaruhi oleh film-film *skate* asing seperti Powell, Bones Brigade dan Z-Boys sehingga perkembangan papan luncur di Bandung sangat pesat. Hal ini terbukti dengan bertambahnya *obstacle* seperti *launch ramps* dan *banks* selain itu juga memanfaatkan fasilitas yang memang telah ada seperti trotoar untuk *trick* seperti *boardslide*.

² *Ripple Magazine* # 30, Bandung, h 4, 2005

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

Pada sekitar tahun 1984 mulai diselenggarakan kompetisi pertama yaitu di Surapati yang dinamakan Surapati *Street Style Contest*. Selain di Surapati, pada tahun 1982-an berkat bantuan dari bapak Abdurrachman salah seorang pengurus taman lalu lintas saat itu mulailah ada *skatepark* pertama di Indonesia yaitu TLL (Taman Lalu Lintas) *Sk8park* yang lokasinya di lingkungan taman lalu lintas Ade Irma Suryani Nasution di jalan Belitung. Skatepark ini sempat menjadi legenda karena merupakan *the best skatepark ever in Indonesia*.

Sekitar tahun 1998 *skater* Jakarta mulai bangkit dengan adanya Senayan *Sk8park* di kawasan Senayan, tapi tidak bertahan lama karena berbagai faktor. Zaman-zaman keemasan papan luncur di Bandung mulai redup sekitar tahun 1998-2001, karena sejak TLL ditutup tahun 1998-an, komunitas para *skater* pindah dan tersebar, komunitas terbanyak terdapat di Tera *Skatepark* milik *Hobbies Skateshop*, tempat ini bertahan sampai tahun 2001. Kemudian *Hobbies* membuat sebuah mini *ramps* di kawasan bekas gedung yang berada di Jl. Ambon dan bertahan sampai tahun 2002, sempat vakum tidak ada *skatepark* kemudian sekitar tahun 2003 Charlie *Hobbies* menemukan tempat baru untuk *skatepark* di daerah Ciwaruga yang sekarang dikenal dengan nama Buqiet *Sk8park*.

Menurut Charlie sebenarnya permasalahan utama papan luncur yaitu kurangnya dukungan dari pihak pemerintah setempat untuk kemajuan olahraga tersebut, mereka masih menganggap papan luncur hanyalah sebuah permainan anak-anak. Padahal dalam catatan *World Cup Skateboarding*, Reno Pratama menduduki peringkat 27 dunia, Ardi Polii peringkat 40 dunia dan Tony Seruntul peringkat 53 dunia, sedang peringkat 1 diperoleh Brazil, peringkat 2 dari USA dan tetangga kita Malaysia berada di peringkat 13 dunia.

B. Perkembangan Papan Luncur di Yogyakarta

Di Yogyakarta sendiri papan luncur sebenarnya sudah dikenal sekitar pertengahan tahun 1980-an. Cara memainkan papan luncur pada masa itu masih bergaya *oldschool* yaitu meluncur di jalanan dan lorong-lorong yang menurun seperti layaknya *downhill* dan *slalom*. Lambat dan kurangnya informasi tentang

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

papan luncur mempengaruhi terhambatnya perkembangan olahraga ini di Yogyakarta.

Pada pertengahan tahun 1990 di stand olahraga di salah satu pusat perbelanjaan di Yogyakarta menjual pernak-pernik papan luncur yang lumayan lengkap, mulai dari papan, *wheels*, *grip tape* dan *bearing* meskipun produk yang dijual masih dari satu merk perusahaan yaitu California Pro. Model papannya pun adalah tipe terbaru dengan *concave*, *nose* dan *tail*.

Pada tahun 1999 beberapa orang mahasiswa dari Jakarta dan Bandung yang kuliah di UGM (Universitas Gajah Mada) mulai terlihat memainkan papan luncur di daerah sekitar kampus. Sebenarnya para mahasiswa adalah pendatang. Dari sinilah terjadi perkenalan dengan mereka yang ketika masih kecil memainkan papan luncur pada periode akhir tahun 1980-an sampai pertengahan tahun 1990-an yang juga terdaftar sebagai mahasiswa UGM. Kali ini permainannya berkembang dengan *trick* dan manuver yang baru dan membawa permainan papan luncur yang modern.

Karena tidak memiliki tempat yang tetap maka tempat main papan luncur sering berpindah-pindah tergantung dari situasi dan kondisi. Komunitas ini sering main sampai ke luar Kodya seperti Sleman, Bantul dan Gunung Kidul yang justru menarik perhatian remaja dan orang muda di sekitar daerah-daerah tersebut. Kebiasaan berpindah ini sebenarnya adalah sifat yang biasa dilakukan oleh *skater* dari luar yang di sebut *check spot* yaitu bermain di -tempat dan *skatepark* baru untuk mencoba *obstacle* baru dan memperluas persahabatan antar *skater*.

Di Yogyakarta terdapat satu tempat yang strategis yang dipakai sebagai tempat bermain dan berkumpul yaitu di stadion Mandala Krida. Di sini sempat dibuat beberapa *obstacle* sederhana dengan dana swadaya sendiri namun sebagian rusak dimakan cuaca dan sebagian lagi hilang dicuri, sehingga *skater* di sini hanya mengandalkan elemen ruang luar sebenarnya seperti pedestrian, tempat duduk dan tong sampah.

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

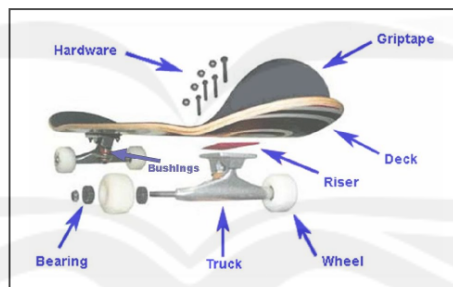


Gambar 2.6 Suasana di stadion Mandala Krida

Kebiasaan *check spot* menghasilkan komunitas-komunitas baru di daerah-daerah. Yogyakarta dan daerah sekitarnya memang belum banyak mengadakan kompetisi namun sejak tahun 2001 sering diadakan eksepsi papan luncur yang diikuti oleh komunitas-komunitas daerah sekitar.

Meskipun belum pernah mengikuti kompetisi di luar daerah tapi skill dan kemampuan *skater* Yogyakarta dan daerah-daerah sekitar sudah lumayan baik. Ada beberapa nama yang sebenarnya sudah layak untuk ikut bersaing dengan *skater* dari luar daerah terutama sekitar pulau Jawa dan Bali.

Sekilas penjelasan mengenai bagian-bagian dari papan luncur :



Gambar 2.7
Bagian-bagian dari papan luncur

1. *Deck*

sebuah benda yang berbentuk persegi empat, lonjong, dan datar dan terbuat dari lapisan-lapisan kayu yang mana dibawahnya diletakkan truck dan atasnya menggunakan lapisan griptape. di industri papan, papan standard biasanya terdiri dari 7 atau 9 lapis kayu mapple yang direkatkan dengan lem dan dipress kedalam wadah press an untuk membentuk concaves. concaves adalah lekukan pada deck.

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA



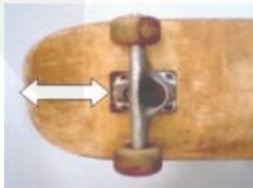
2. *Nose* :

bagian terdepan di skateboard anda dan biasanya bentuknya lebih lebar daripada tail.



3. *Tail* :

bagian yang terdapat dibagian belakang skateboard anda dan biasanya bentuknya lebih kecil daripada nose.



4. *Mounting Holes* :

adalah 8 lubang yang terdapat di decks dan berfungsi sebagai tempat menaruh trucks.



5. *Griptape*

sebuah amplas yang berbentuk seperti kertas yang digunakan diatas decks. biasanya griptape mempunyai ukuran yang hampir sama dengan decks. Griptape ialah grainy karena mempunyai kontrol dan daya cengkeram papan anda, anda memerlukan bahan yang akan menangkap dan merebut seluruh gerak-gerak kaki anda.

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA



6. Trucks

alat yang dibuat dari besi yang digunakan untuk menyangga deck dan menaruh wheel.



7. Axle :

adalah besi yang menonjol di kedua sisi trucks yang berfungsi untuk meletakkan wheel



8. Axle nuts :

adalah mur yang berfungsi untuk menahan wheel agar tidak lepas.



9. Bushing :

adalah potongan urethane yang berbentuk donat dan diletakkan di kingpin. bushing terdapat pada gambar disamping yang berwarna kuning. disetiap truck terdapat 2 bushing. bushing diletakkan diantara hanger satu diletakkan dibawah hanger dan satunya diletakkan diatas hanger. bushing bisa dikencangkan atau dikendorkan sesuai dengan jenisnya, ada yang hard yaitu yang keras atau yang soft lebih lembut. saya sarankan untuk memilih bushing yang hard karena lebih stabil dan tidak mudah goyang, walaupun kelemahannya tidak mudah untuk berbelok.



BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

10. *Baseplate* :

adalah bagian terbawah truck, berfungsi untuk meletakkan hanggar dan kingpin. hanger berbentuk persegi dan memiliki 8 lubang yang setiap lubang untuk setiap nuts yang berfungsi mengencangkan truck dengan decks.



11. *Hanger*:

adalah bagian truck yang dikencangkan dengan kingpin yang diletakkan dilubang pivot di baseplate. hanger berfungsi untuk alat grind di truck.

pivot adalah plastik berbentuk cangkir dan terletak di baseplate. digunakan untuk menyangga hanger.



12. *Kingpin* :

adalah baut yang menyangga hanger dan bushing. truck bisa dikencangkan atau dikendorkan melalui mur kingpin.



13. *Riser* :

adalah plastik berbentuk persegi yang diletakkan diantara truck dan decks. riser berfungsi untuk meredam tekanan gravitasi.



14. *Wheel* :

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

roda yang terdapat dalam part skateboard ukuran wheel bermacam-macam.

Street : ukuran wheel untuk yang suka bermain distreet atau technical biasanya menggunakan wheel dengan ukuran 48-55 mm dengan tingkat kekerasan 97-101a.

Vert:

untuk yang suka bermain vert bisa menggunakan wheel dengan ukuran 55-65 mm dengan kekerasan 95-100a



15. *Bearing* :

adalah sebuah benda yang digunakan untuk menggerakkan wheel. orang Indonesia sering menyebut bearing itu klahar, bearing terdiri dari 6,7 atau 8 bola yang dilindungi oleh penahan. setiap wheel terdiri dari 2 bearing, jadi bila dijumlahkan untuk keseluruhan bearing ada 8 buah untuk melengkapi skateboard. istilah abec adalah penilaian bearing mengikuti angka 1,2,3,4,5,6,7,8,9 dan nilai-nilai yang tepat untuk penilaian sebagai seberapa baik perform bearing saat di bawah kecepatan tinggi di sebuah garis lurus.



16. *Delrin Crown* :

adalah sebuah tempat untuk menaruh bola bearing, dengan delrin crown bisa membuat bearing mu bersih dan tahan lama (awet). Lubricant: seperti oli untuk melancarkan bearing anda yang macet. lubricant mempunyai sifat meminimalkan gesekan pada bearing sehingga bearing menjadi lancar.



2.1.2. Pengenalan *In-line Skate*

A. Sejarah *In-line Skate* di Amerika

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

Pada tahun 1760-an diciptakan sepatu roda dengan penempatan roda-rodanya terletak pada satu garis lurus di bawah sepatu. Pada tahun 1896 di kota Paris, M. Petitled mempatenkan sepatu roda yang memiliki tiga buah roda pada satu garis yang digunakan sebagai set sepatu roda selama 40 tahun. Namun James Plimpton merevolusi sepatu rodanya dengan menggunakan empat buah roda pada masing-masing sepatu yang diatur berpasangan. Sepatu roda model ini lebih mudah untuk dikontrol sehingga dengan cepat menguasai industri.



Gambar 2.8 Sepatu Roller Skate dan In-line Skate

Pada tahun 1900 in-line skate dengan dua buah roda dipatenkan oleh sebuah perusahaan The Peck & Snyder Company. Sepuluh tahun kemudian perusahaan Roller Hockey meredesain *in-line skate* yang memiliki tiga buah roda dengan menggunakan bahan kulit, kemudian pada tahun 1930-an perusahaan *skate* memproduksi sepatu *in-line*.

Di Chicago, perusahaan skate memproduksi sepatu in-line dengan model boot sehingga memberi keamanan dan kenyamanan pada pemakainya. Kemudian Olson Bros mendirikan perusahaan sepatu *in-line Roller Blade* yang merupakan salah satu perusahaan *in-line skate* terbesar di dunia pada saat ini.

B. Sejarah *In-line Skate* di Indonesia

Sepatu roda masuk di Indonesia seiring dengan olahraga serupa yaitu papan luncur dan *bmX*. Namun dari ketiga olahraga tersebut sepatu rodalah yang lebih mendapat tempat pada masyarakat karena ketika itu sistem permainannya bukan permainan ekstrim seperti papan luncur dan *bmX*. Sepatu roda masuk dalam wadah KONI dengan organisasi induk PORSEROSI (Persatuan Olahraga Sepatu Roda Seluruh Indonesia) dan dipertandingkan dalam PON dengan nomor sepatu roda cepat.

Pada awal 1990-an *in-line skate* mulai dikenal di Indonesia dan sistem permainannya lebih ke arah permainan ekstrim. Pada masa ini *in-line skate* dimainkan di skatepark bersama-sama dengan papan luncur dan *bmX*. *In-line*

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

skate sempat pula populer di Yogyakarta sekitar tahun 1993-1996 namun kendala terbesar yang dihadapi dalam perkembangan olahraga ini sama dengan papan luncur, yaitu tidak tersedia tempat dan kurangnya informasi yang tepat mengenai *in-line skate*.



Gambar 2.9 In-line Cepat dan In-lne Extreme

2.1.3. Pengenalan BMX

Olahraga *bmx* pertama kali lahir di California pada awal tahun 1970-an. Ketika itu para remaja di California tergila-gila dengan olahraga ekstrim *Motocross* dan berusaha meniru meski hanya dengan menggunakan sepeda kecil dengan roda berukuran 20 inci dan membangun *track* sendiri. Dari sinilah lahir *bmx* (*bicycle motocross*) yang kemudian menjadi sangat populer sehingga di Amerika didirikan organisasi yang bernama NBL (National Bicycle League).



Gambar 2.10 BMX Stunt

Bmx terbagi dalam beberapa bagian yang pada dasarnya hampir sama dengan papan luncur dan *in-line skate* yaitu *street*, *vert* dan *pool*, selain itu ada pula *dirt bike*, *race* dan *flatland*. Untuk *dirt bike* dan *race* menggunakan arena berupa gundukan tanah dan area berkontur yang membentuk sebuah jalur. Sedangkan untuk *flatland* dilakukan pada permukaan rata dengan mengandalkan permainan keseimbangan dan *freestyle*.

A. Pengenalan *BMX* di Indonesia

Pada tahun 1978 *bmX* masuk dan berkembang di Indonesia bersamaan dengan papan luncur dan *in-line skate*. Namun seperti *in-line skate*, *bmX* juga mengalami kemunduran pada tahun 1980-an dan pada awal tahun 1990-an *bmX* mulai kembali diminati. Perkembangan *bmX* untuk kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung dan Bali sangat pesat dan hampir menyamai kepopuleran papan luncur. Pada Maret 2000 dibentuk organisasi *bmX* IBSO (Indonesian Bicycle Stunt Organisation).

Perkembangan *bmX* yang terjadi di Yogyakarta hampir sama dengan *in-line* dan papan luncur. *BmX* sempat populer di kalangan anak muda Yogyakarta pada pertengahan tahun 1980-an sampai akhir 1980-an. Pada masa itu *bmX* sering terlihat meluncur di jalanan bersama-sama papan luncur namun muncul kendala yang sama persis seperti yang dihadapi oleh papan luncur dan *in-line skate*, juga ditambah susah didapatnya suku cadang dan perlengkapan untuk sepeda *bmX* membuat olahraga ini mati suri pada akhir 1980-an.

2.1.4. Standar Nasional Arena Olahraga Papan Luncur, *BmX*, dan *In-Line Skate*

A. Dasar Perancangan *Skatepark*

Skatepark adalah sebuah fasilitas olahraga. Rancangan dan konstruksinya dibuat khusus untuk olahraga seperti papan luncur, *in-line skate* dan *bmX freestyle*. *Skatepark* mewadahi tempat untuk berkumpul, bersantai dan meningkatkan kemampuan dalam suatu lingkungan yang aman dan nyaman.³

Pada dasarnya semua *skatepark* harus mempunyai area untuk pemula. Area pemula adalah bagian dimana seseorang yang belum bisa bermain papan luncur atau belum berpengalaman dapat berlatih dalam lingkungan yang lebih terkontrol. Sangat penting bagi seorang pemula untuk berada di luar area untuk kelas menengah dan mahir demi keselamatan bersama. Ukuran untuk area pemula kira-kira antara 464.51 sampai 743.22 m² dengan lereng landai yang memiliki *hyps kecil, moguls, banks, curbs* dan *rail slides* dengan ukuran mulai dari 8 inch sampai 2.43 m.

³ www.skateboard.com Skatepark Design

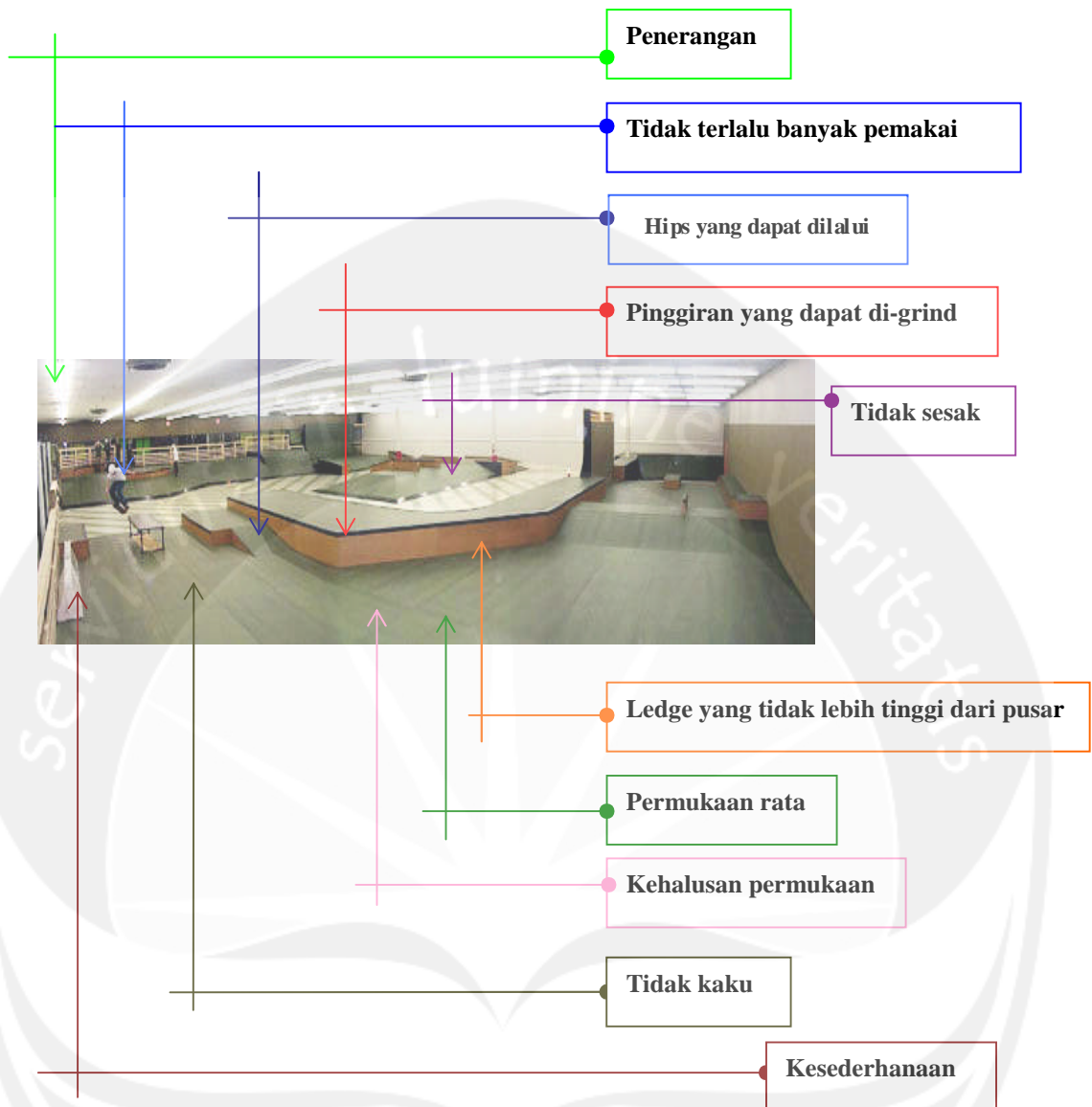
BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

Semua *skatepark* harus memiliki elemen-elemen jalan yang membentuk sebuah *street course*. *Street course* dibuat sedemikian rupa sehingga menyerupai *obstacle* dan elemen-elemen yang dapat ditemukan di jalanan. Elemen-elemen tersebut antara lain berupa *ledge*, tangga dan *rail* yang berupa pagar atau pegangan tangga. Ukuran *street course* kira-kira antara 929.03-1858.06 m². Sebuah *street course* yang dirancang dengan baik terdiri dari beberapa bagian dan memiliki range kecepatan dari lambat hingga sangat cepat. Bagian-bagian ini dapat terdiri dari *transition*, *vert walls*, *large banks* dan *banks* dengan permukaan rata yang memiliki *ledge*, tangga, *rail* dan *curbs*. Desain *skatepark* harus memiliki ruang yang cukup sehingga seorang *skater* dapat dengan leluasa untuk mulai melakukan manuver dan memiliki setidaknya 8-10 kemungkinan untuk mengakhiri manuver tersebut. Kesalahan yang paling sering terjadi dalam merancang skatepark adalah membangun terlalu banyak dalam luasan tempat yang terlalu kecil.



Gambar 2.11 Metro Skatepark

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA



Gambar 2.12 Metro Skatepark

B. Dasar-dasar Desain Tambahan Perancangan *Skatepark*

Dasar-dasar desain tambahan lainnya yang juga harus diperhatikan yaitu :

A. Permukaan Rata

Semua skatepark harus memiliki minimal 3.04 m permukaan rata antara satu *obstacle* dengan *obstacle* lainnya. Rider melakukan gerakan *pumping* naik turun pada *transition* sehingga mendapatkan kecepatan tertentu saat meluncur pada permukaan rata. Permukaan rata yang cukup membuat seorang rider dapat meluncur leluasa dan memperkecil kemungkinan kecelakaan. Rider dapat lebih leluasa mengakhiri sebuah *trick* dan bersiap untuk *trick* selanjutnya jika tersedia permukaan rata yang cukup. Rancangan yang baik harus menghindari penempatan

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

dua dinding yang berdekatan karena tidak memberikan ruangan yang cukup untuk menghindari kecelakaan.



Gambar 2.13 Suasana Skatepark di Upper Sadle River, New Jersey



Gambar 2.14 Suasana Skatepark di Gravity Games Cleveland, Ohio

B. *Transitions*

Transitions atau bidang transisi antara permukaan rata dengan bidang miring dapat dibangun dengan dua cara yaitu dengan dikelilingi lereng yang menyerupai kolam renang atau dikelilingi pinggiran yang menyerupai selokan atau saluran air. Tinggi dinding dari lantai sampai ke puncak *lip* mempengaruhi ukuran transisi namun ukuran standar kemiringan tidak boleh melebihi 50° . Sebuah *transition* kecil dengan tinggi 1.22 m setidaknya memiliki bidang miring sepanjang 1.52 sampai 2.13 m.



Gambar 2.15 *Transition* Berbentuk Pool



Gambar 2.16 *Transition* Menyerupai Selokan

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

C. *Lips, Edges dan Coping* (Pinggiran Dinding)

Lips, edges dan coping pinggiran dinding, *transition* dan kolam harus keras dan layak *grind* karena saat berada di puncak *transition*, rider akan melakukan trik seperti *slide* atau *grind*. Pinggiran yang menjorok keluar akan membuat rider dapat menempatkan posisi dengan baik dan aman. *Coping* (pipa besi minimal 2 inci pada pinggir *transition*) yang menonjol keluar akan mempermudah *slide* atau *grind* dan melindungi material *transition*.



Gambar 2.17
Pinggiran Pool dengan Coping



Gambar 2.18
Edge dengan Coping

D. *Curbs, Blocks, Dinding dan Tangga*

Elemen jalan seperti ini sudah menjadi bagian dari skatepark modern. Elemen-elemen ini menjadi lebih maksimal jika digabungkan dengan *obstacle* lainnya, misalnya *curbs* (*obstacle* yang menyerupai pinggiran jalan) digabungkan dengan *banks*. Cara lainnya adalah membangun *block* (*obstacle* yang berbentuk kotak menyerupai elemen jalan seperti pedestrian) yang dikombinasikan dengan beberapa anak tangga mengelilingi pinggir skatepark yang dapat berfungsi sebagai *obstacle* maupun tempat duduk.



Gambar 2.19 Elemen Jalan
Sebagai Obstacle

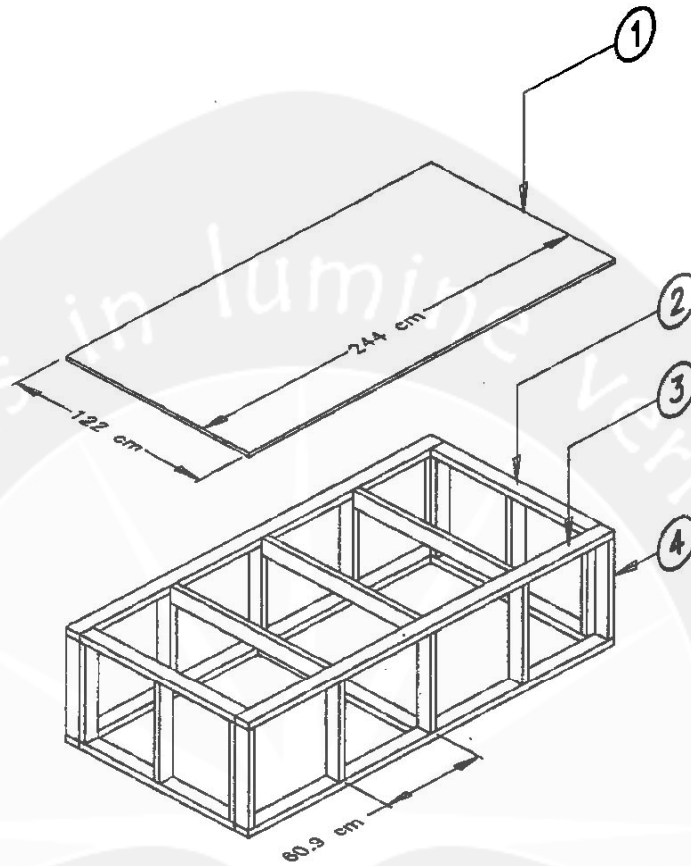


Gambar 2.20
Lunch Table Sebagai Obstacle

**BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan
IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA**

C. Standar Peralatan

A. Box



1. QUANTITY REQUIRED: 1
NOTES:

4	3.8cm x 8.9cm x 51.4 cm LONG WOOD STUDS	16
3	3.8cm x 8.9cm x 244 cm LONG WOOD STUDS	4
2	3.8cm x 8.9cm x 104.2 cm LONG WOOD STUDS	8
1	1.9 cm THICK PLYWOOD	1
ITEM	DESCRIPTION	QTY.

PLATFORM 'B' (FUN BOX)			
DWG. NO.			REV. DATE
8-26-92	SHEET 1 OF	SIZE A	
8-26-92	SCALE: NONE		
	DO NOT SCALE DRAWING!		

Gambar 2.21 Rangka Box

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA



Gambar 2.22 Ollie Up di Atas Box

Box adalah salah satu *obstacle* standar. Ukuran tinggi box mulai dari 20cm - 50cm. Sebagai *obstacle* standar box digunakan untuk berbagai macam trik mulai dari trik *ollie up* dan *drop in*, *flip up* dan *out*, *shove-it up* dan *out*, berbagai trik *manual*, *slide in* dan *out* sampai *grind in* dan *out*.

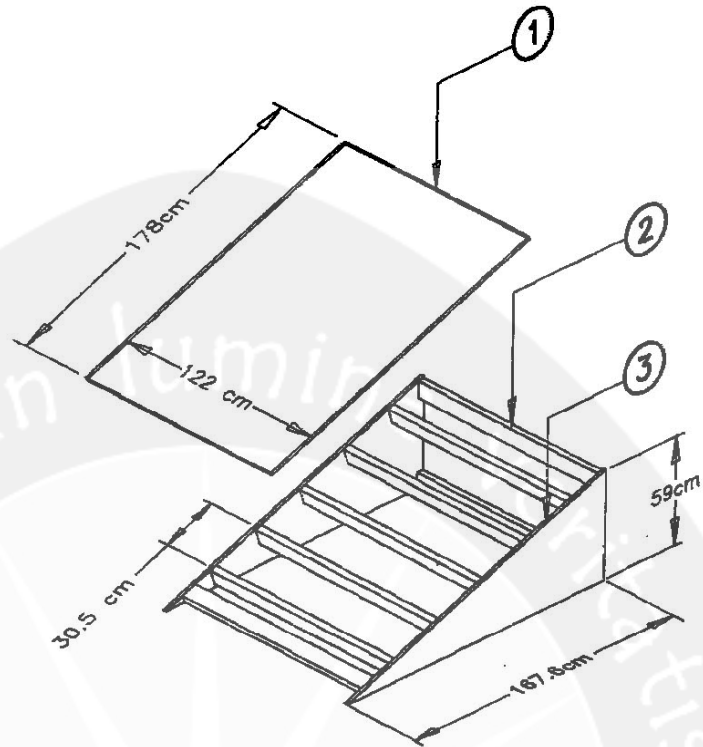
Box dapat digabungkan dengan beberapa *obstacle* lain seperti *rail* dan *launch ramps* sehingga membentuk sebuah *obstacle* baru dengan kemungkinan trik dan tingkat kesulitan yang bervariasi.



Gambar 2.23 Box Dikombinasikan Dengan Rail

**BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan
IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA**

B. Launch Ramp



1. QUANTITY REQUIRED: 6
NOTES:

3	1.9 cm THICK PLYWOOD	2
2	3.8cm x 8.9cm x 118.2 cm LONG WOOD STUDS	8
1	1.9 cm THICK PLYWOOD	1
ITEM	DESCRIPTION	QTY.

RAMP 'A' (FUN BOX)		
DWG. NO.		REV. DATE
8-26-92	SHEET 1 OF	SIZE A
8-26-92	SCALE: NONE	
DO NOT SCALE DRAWING!		

Gambar 2.24. Detail rangka Launch Ramp

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA



Gambar 2.25 Rangka Launch Ramp

Launch ramp adalah sebuah bidang miring yang berfungsi sebagai peluncur dimana rider-nya mengambil ancang-ancang dari jarak tertentu kemudian menaiki *launch ramp* untuk meluncur melewati *obstacle* yang lebih jauh atau lebih tinggi.

Tinggi standar *launch ramp* sekitar 60 cm dengan panjang sisi miringnya kurang lebih 175 cm atau disesuaikan dengan sudut kemiringan yang tidak melebihi 50° . Ukuran ini disesuaikan karena sudut kemiringan tidak boleh terlalu curam dan bidang miringnya tidak boleh terlalu panjang untuk menghindari kehilangan momen pada saat akan meluncur di atasnya.

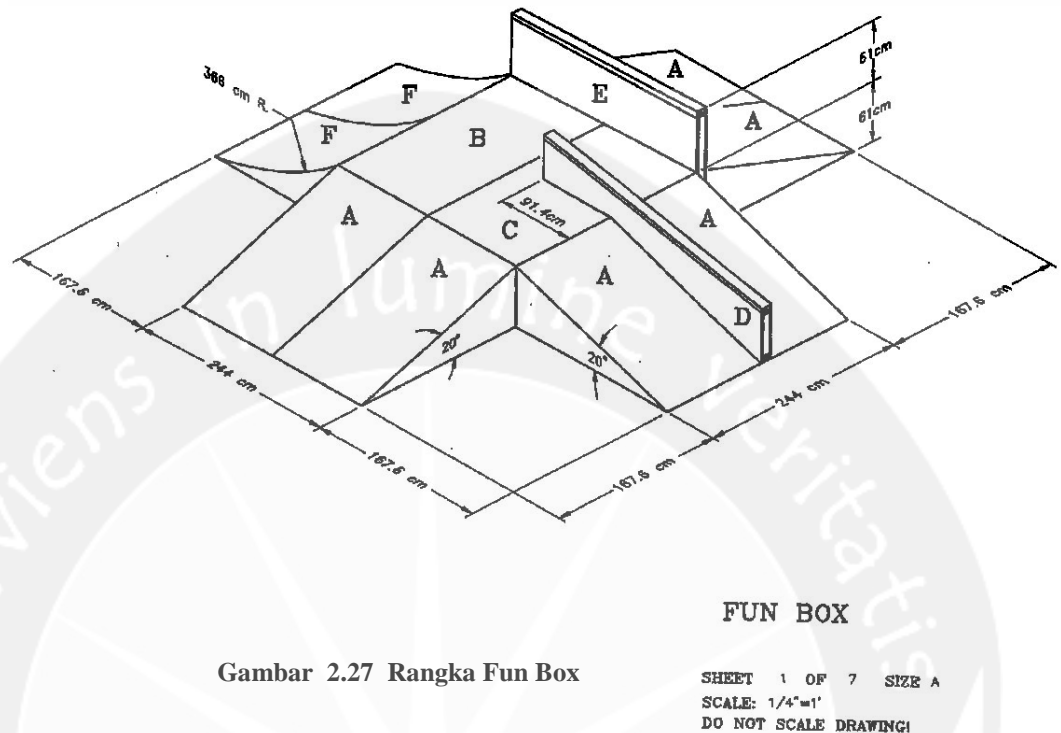


Gambar 2.26 Launch Ramp

Selain digunakan sebagai peluncur untuk melewati *obstacle* dalam ukuran tertentu, *launch ramp* juga dapat dikombinasikan dengan *obstacle* yang lain misalnya *rail* dan *box* sehingga dapat membentuk piramid lengkap atau *fun box*.

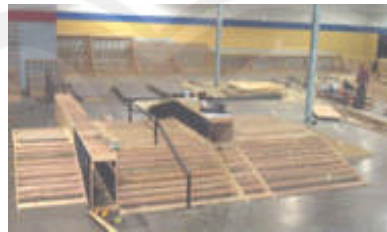
BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

C. Fun Box



Gambar 2.27 Rangka Fun Box

Fun box sederhana setidaknya terdiri dari 2 buah box, 1 buah rail atau flat bar, 1 buah kink rail dan 8 buah launch ramp. Bentuk perletakkannya secara sederhana seperti yang tampak pada gambar rangka *fun box* di atas sedangkan contoh variasi kombinasi yang lain seperti pada gambar di bawah ini.

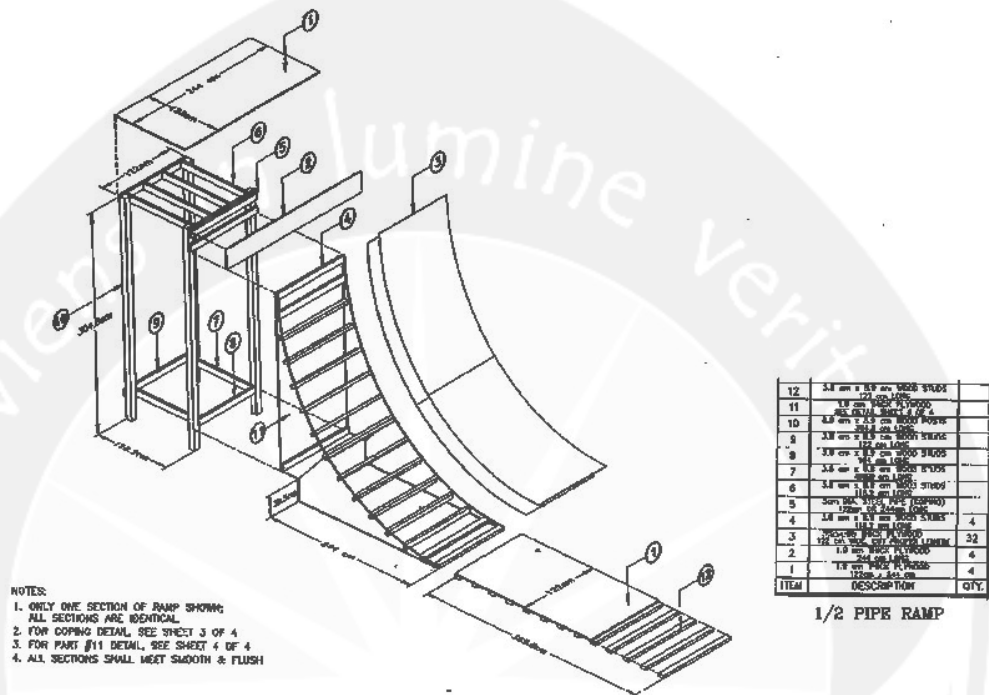


Gambar 2.28
Variasi Fun Box Dengan Posisi di Sisi Dinding



Gambar 2.29
Variasi Fun Box Pada Ruang Sempit

D. Half Pipe Ramp



Gambar 2.30 Rangka Half Pipe Ramp

Half pipe ramp umumnya diperuntukkan bagi *vert rider*. Tinggi standarnya mulai dari 3 m sedang lebarnya dua kali ukuran lebar selempar papan plywood. *Half pipe* yang berdiri sendiri biasanya diletakkan pada salah satu sisi dinding dan biasanya digunakan sebagai starting point, karena biasanya pada bagian puncaknya tersedia ruang sekitar 1,5 m sebagai tempat ancang-ancang atau drop-in.

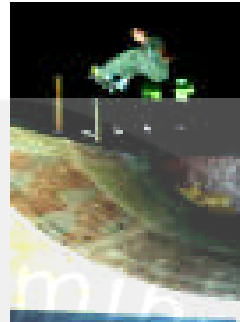
Jika *half pipe ramp* lebih digunakan oleh *vert rider* maka bagi *street rider* tersedia ramp yang lebih kecil yaitu *mini ramp*. Tinggi *mini ramp* antara 1,8m – 3m atau setengah dari *half pipe* sehingga biasa disebut *quarter pipe*. *Mini ramp* lebih mengakomodasi trik-trik *street riding* seperti *flip*, *slide* dan *grind* dan tidak terlalu ditekankan pada trik vert seperti *aerial* karena saat *hang time* (melayang)

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

di atas *mini ramp* tidak selama di atas *half pipe* sehingga berbahaya untuk melakukan trik-trik *aerial* yang membutuhkan waktu *hang time* lebih lama.

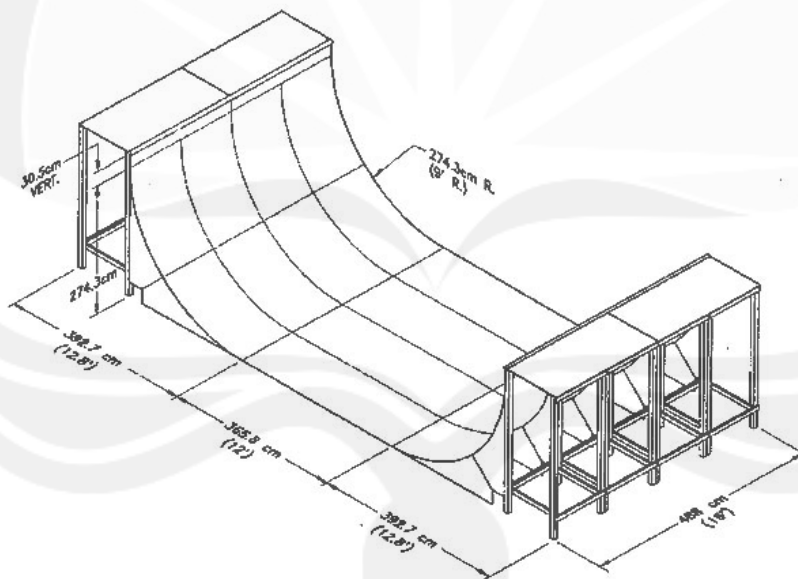


Gambar 2.31 Rangka Mini Ramp



Gambar 2.32 Mini Ramp

E. Vert Ramp



RAMP			REV. DATE
PART NO.	SHEET 1 OF 4	SIZE 0	
9-1-92	SCALE: 3/16 = 1		
8-1-92	DO NOT SCALE DRAWING		

Gambar 2.33 Rangka Vert Ramp

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

Vert ramp adalah arena untuk *vert rider* yang sebenarnya terdiri dari gabungan beberapa buah *half pipe ramp* sehingga membentuk arena *vert* yang menyerupai huruf U. Tinggi *vert* standar sama dengan tinggi *half pipe ramp* sedang lebar standarnya mulai dari 4.5m karena trik-trik *vert riding* dan manuver *aerial*-nya membutuhkan ruang gerak yang lebih lebar agak dapat bergerak dengan lebih aman dan leluasa.

Sebagai variasi di atas *vert* bisa juga dikombinasikan dengan *rail* atau *flat bar*. *Obstacle* ini memungkinkan seorang rider dapat melakukan trik *combo* yaitu melakukan beberapa trik beruntun sebelum *landing*, misalnya setelah melakukan trik *aerial* bisa dilanjutkan dengan *slide* atau *grind* di atas *rail* sebelum turun kembali ke *vert*.

F. Pool / Bowl



Gambar 2.34 Rangka Pool

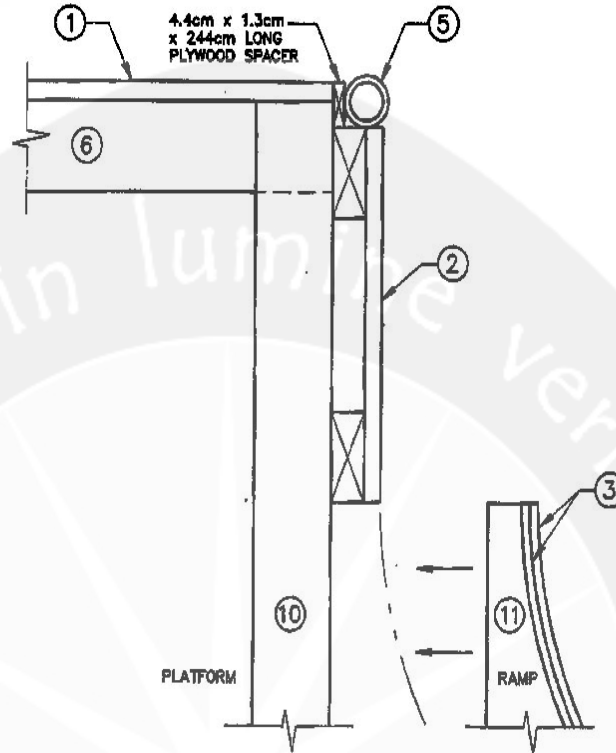
Pool atau *Bowl* adalah *obstacle* yang berbentuk kolam renang dengan dasar berbentuk mangkuk dan bukan kolam yang dasarnya berbentuk peregi. Penggunaan kolam renang sebagai *obstacle* sebenarnya sudah dimulai sejak tahun 1977. Pada waktu itu permainan papan luncur masih menggunakan manuver *surfing* sehingga skater saat itu terpikir untuk main di kolam renang rumahan yang dikeringkan karena permukaan kolam yang menyerupai mangkuk dapat menghasilkan suasana seperti ombak.

Ukuran standar untuk *pool / bowl* bervariasi sesuai ukuran standar kolam renang yang sebenarnya. Pada pinggiran permukaan kolam dipasang besi profil

**BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan
IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA**

berdiameter 2 inch yang disebut *coping* untuk melindungi sudut permukaan kolam dari manuver seperti *slide* dan *grind*.

G. Detail Coping



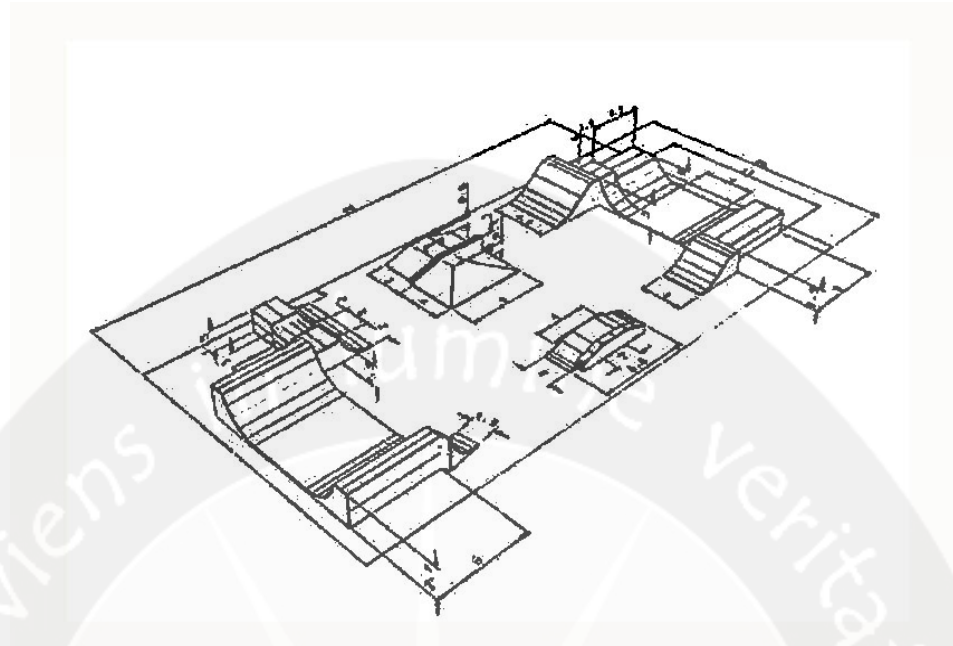
1. SEE DETAIL SHEEL FOR PART NUMBER IDENTIFICATION/DESCRIPTION.
NOTES:

RAMP COPING DETAIL		
DWG. NO.	REV. DATE	
8-1-92	SHEET 3 OF 4	SIZE A
8-1-92	SCALE: 1:4	
DO NOT SCALE DRAWING		

Gambar 2.35 Detail Coping

Coping biasanya diletakkan pada pinggiran di ujung *ramps* atau *edge*. *Coping* terbuat dari besi profil berdiameter mulai dari 2 inci dan berfungsi ganda yaitu sebagai tempat *slide* atau *grind* dan sebagai pelindung material *ramps* atau *edge*. Selain itu dengan adanya *coping* maka ketika seorang rider sedang meluncur di atas *ramps* atau *edge* dia akan mengetahui batas atau ujung *ramps* atau *edge* tersebut saat papan, *wheels* atau *truck*-nya menyentuh *coping*.

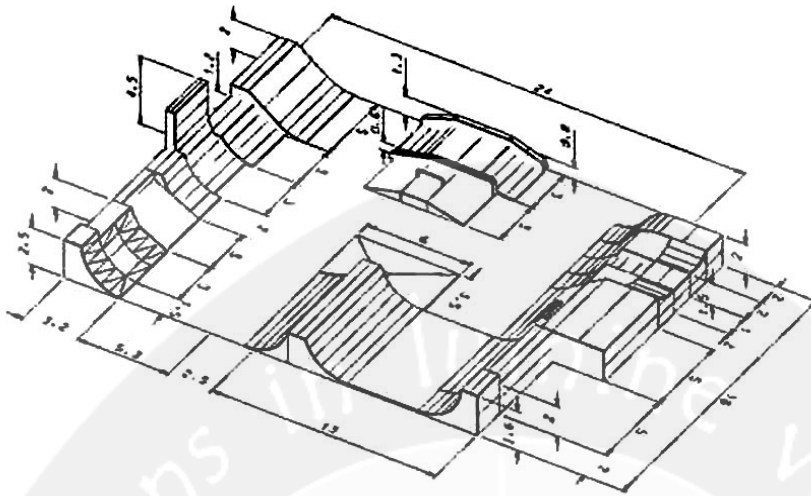
H. Zonning Standar Obstacle



Gambar 2.36 Zonning Standar Obstacle

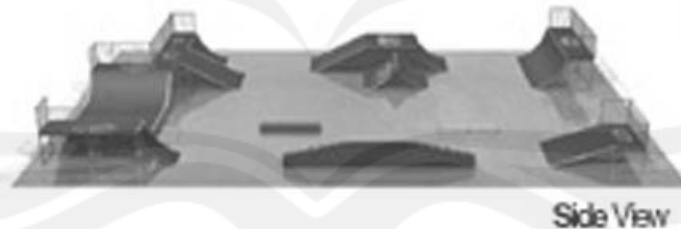
Sebuah skatepark standar dengan tipe *street course* menggunakan semua *obstacle* yang telah dibahas sebelumnya. *Obstacle* ini bisa bervariasi dalam bentuk dan ukuran namun tidak keluar dari standar yang ada. Sebagai contoh sederhana untuk site yang berbentuk persegi panjang, maka pada kedua sisi site yang melebar atau lebih kecil biasanya diletakkan *mini ramps* dan *quarter pipe* yang dipasang terpisah atau bisa juga *single half pipe*. *Obstacle* ini berfungsi sebagai saring point. Pada bagian tengah site dapat diletakkan *pyramid* lengkap atau *fun box* sedang pada sisi-sisinya dapat divariasikan dengan *rail* dan *box*. *Rail* yang dipasang bisa berupa *single handrail* ataupun *kink rail* disesuaikan dengan bentuk permukaan site. Begitu pula dengan *box* yang dapat tersedia dalam beberapa bentuk dan ukuran sehingga dapat menghasilkan suasana jalanan yang lebih nyata.

**BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan
IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA**

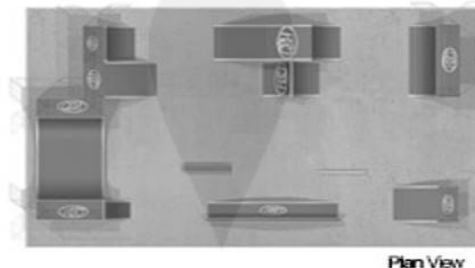


Gambar 2.37 Alternatif Zonning Obstacle

Sebagai contoh perletakan *obstacle* untuk *street course* adalah seperti pada gambar-gambar di atas. Pada proposal skatepark Harpenden, perletakan *obstacle*-nya sederhana namun mampu mengakomodasi *obstacle* utama untuk *street course* dengan penataan yang telah memenuhi syarat.



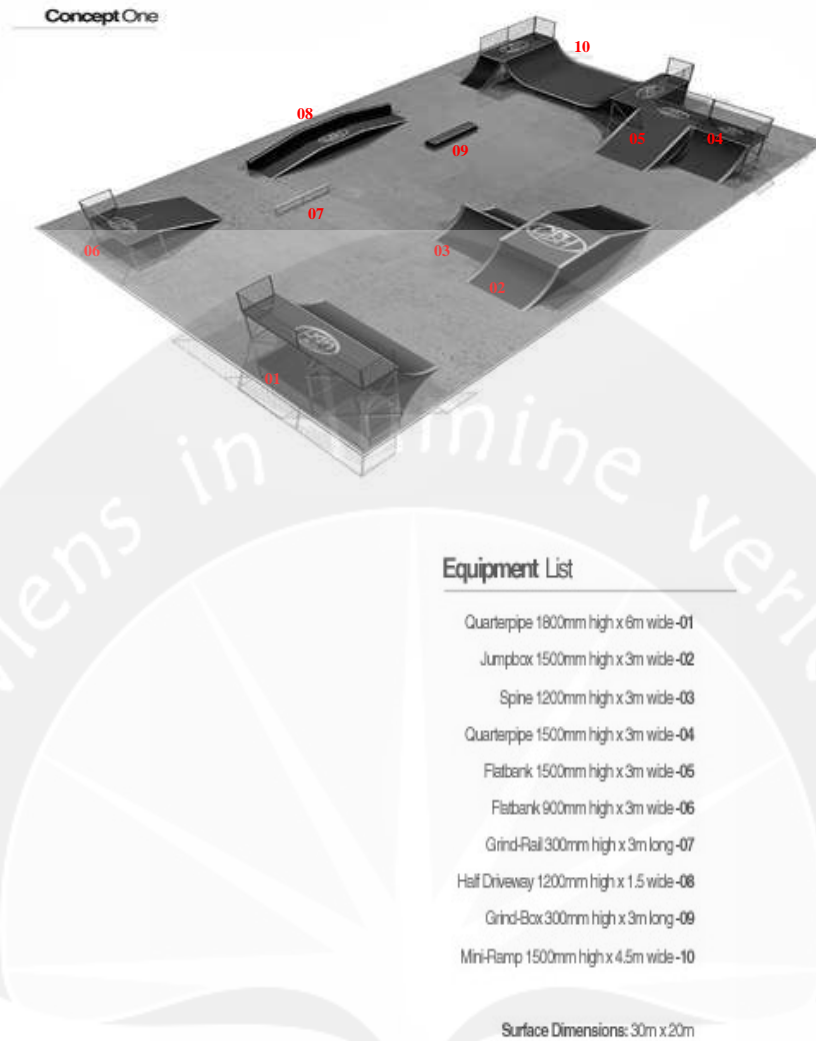
Side View



Plan View

Gambar 2.38 Side View dan Plan View Skatepark Harpenden

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA



Gambar 2.39 Perspektif Proposal Skatepark Harpenden

2.2. Psikologi Remaja

2.2.1. Pengertian Perkembangan Psikologis

Berdasarkan pendapat beberapa orang ahli, psikologi perkembangan itu dapat diartikan sebagai berikut :

1. “ psikologi perkembangan merupakan cabang dari psikologi yang mempelajari proses perkembangan individu, baik sebelum maupun setelah kelahiran berikuk kematangan perilaku” (J.P. Chaplin, 1979).
2. Psikologi perkembangan merupakan “cabang psikologi yang mempelajari perubahan tingkah laku dan kemampuan sepanjang

proses perkembangan individu dari mulai masa konsepsi sampai mati: (Ross Vasta, dkk., 1992).

Kedua pendapat di atas menunjukkan bahwa psikologi perkembangan merupakan salah satu bidang psikologi yang memfokuskan kajian atau pembahasannya mengenai perubahan tingkah laku dan proses perkembangan dari masa konsepsi (pra-natal) sampai mati.

2.2.2. Fase-Fase Perkembangan

A. Pengertian dan Kriteria Menentukan Fase Perkembangan

Fase perkembangan dapat diartikan sebagai penahapan atau pembabakan rentang perjalanan kehidupan individu yang diwarnai ciri-ciri khusus atau pola-pola tingkah laku tertentu. Mengenai masalah pembabakan atau periodisasi dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu berdasarkan analisis biologis, didaktis, dan psikologis.

A. Tahap Perkembangan Berdasarkan Analisis Biologis

Elizabeth Hurlock mengemukakan penahapan perkembangan individu, yakni sebagai berikut :

- i. Tahap I : *Fase Prenatal* (sebelum lahir), mulai masa konsepsi sampai proses kelahiran, yaitu sekitar 9 bulan atau 280 hari.
- ii. Tahap II : *Infancy* (orok), mulai lahir sampai usia 10 atau 14 hari.
- iii. Tahap III : *Babyhood* (bayi), mulai dari 2 minggu sampai usia 2 tahun.
- iv. Tahap IV : *Childhood* (kanak-kanak), mulai 2 tahun sampai masa remaja (puber).
- v. Tahap V : *Adolescence/puberty*, mulai usia 11 atau 13 tahun sampai usia 21 tahun.
 - a) *Pre Adolescence*, pada umumnya wanita usia 11-13 tahun sedangkan pria lebih lambat dari itu.
 - b) *Early Adolescence*, pada usia 16-17 tahun.

- c) *Late Adolesence*, masa perkembangan yang terakhir sampai masa usia kuliah di perguruan tinggi.

B. Tahap Perkembangan berdasarkan didaktis

Dasar didaktis atau instruksional yang dipergunakan oleh para ahli ada beberapa kemungkinan :

- i. Apa yang harus diberikan kepada anak didik pada masa-masa tertentu?
- ii. Bagaimana caranya mengajar atau menyajikan pengalaman belajar kepada anak didik pada masa-masa tertentu?
- iii. Kedua hal tersebut dilakukann secara bersamaan. Yang dapat digolongkan ke dalam penahapan berdasar didaktis atau instruksional antara lain pendapat dari Comenius dan pendapat Rosseau.

a) Comenius

Dipandang dari segi pendidikan, pendidikan yang lengkap bagi seseorang itu berlangsung dalam empat jenjang, yaitu :

- a) Sekolah ibu (*scola maternal*), untuk anak-anak 1,0 sampai 6,0 tahun.
- b) Sekolah bahasa ibu (*scola vernaculan*) untuk anak-anak usia 6,0 sampai 12,0 tahun.
- c) Sekolah latin (*scola latina*), untuk remaja usia 12,0 sampai 18 tahun.
- d) Akademi (*academia*) untuk pemuda-pemudi usia 18,0 sampai 24,0 tahun.

Pada setiap sekolah tersebut harus diberikan bahan pengajaran (bahan pendidikan) yang sesuai dengan perkembangan anak didik, dan harus dipergunakan metode penyampaian yang sesuai dengan perkembangannya.

C. Tahap Perkembangan Berdasarkan Psikologis

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

Para ahli yang menggunakan aspek psikologis sebagai landasan dalam menganalisis tahap perkembangan, mencari pengalaman-pengalaman psikologis mana yang khas bagi individu pada umumnya dapat digunakan sebagai masa perpindahan dari fase yang satu ke fase yang lain dalam perkembangannya, pada umumnya individu mengalami masa kegoncangan. Apabila perkembangan itu dapat dilukiskan sebagai proses evolusi, maka pada masa kegoncangan itu evolusi berubah menjadi revolusi.

Kegoncangan psikis itu dialami hamper oleh semua oran, karena itu, dapat digunakan sebagai ancar-ancar perpindahan dari masa yang satu ke masa yang lain dalam proses perkembangan.

Selama masa perkembangan, pada umumnya individu mengalami masa kegoncangan dua kali, yaitu :

- a) Pada kira-kira tahun ketiga atau keempat.
- b) Pda permulaan masa pubertas.

Berdasarkan dua masa kegoncangan tersebut, perkembangan individu dapat digambarkan melewati tiga periode atau masa, yaitu :

- a) Dari lahir sampai masa kegoncangan pertama (tahun ketiga atau keempat yang biasa disebut masa kanak-kanak).
- b) Dari masa kegoncangan pertama sampai pada masa kegoncangan kedua yang biasa disebut masa keserasian bersekolah.
- c) Dari masa kegoncangan kedua sampai akhir nasa remaja yang biasa disebut masa kematangan.

D. Kriteria Penahapan Perkembangan

Dalam hubungan dengan proses belajar-mengajar (pendidikan) , pentahapan perkembangan yang dipergunakan sebaiknya bersifat elektif, maksudnya tidak terpaku pada suatu pendapat saja tetapi bersifat luas untuk meramu dari berbagai pendapat yang mempunyai hubungan yang erat. Berdasarkan pendirian tersebut, perkembangan individu sejak lahir sampai mas kematangan itu dapat digambarkan melewati fase-fase berikut.

TAHAP PERKEMBANGAN	USIA
Masa usia pra sekolah	0,0 – 6,0
Masa usia sekolah dasar	6,0 – 12,0

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

Masa usia sekolah menengah	12,0 – 18,0
Masa usia mahasiswa	18,0 – 25,0

i. Masa Usia Prasekolah

Pada masa usia prasekolah ini dapat diperinci lagi menjadi dua masa, yaitu masa vital dan masa estetik.

a) Masa vital

Pada masa ini, individu menggunakan fungsi-fungsi biologis untuk menemukan berbagai hal dalam dunianya. Untuk masa belajar, Freud menamakan tahun pertama dalam kehidupan individu sebagai masa oral (mulut), karena mulut dipandang sebagai sumber kenikmatan dan ketidaknikmatan.

Pada tahun kedua anak telah belajar berjalan, dengan mulai berjalan anak akan mulai belajar menguasai ruang. Pada umumnya terjadi pembiasaan terhadap kebersihan (kesehatan).

b) Masa Estetik

Pada masa ini dianggap sebagai masa perkembangan rasa keindahan.

Kata estetik di sini dalam arti bahwa pada masa ini, perkembangan anak yang terutama adalah fungsi pancainderanya.

ii. Masa Usia Sekolah Dasar

Masa usia sekolah dasar sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada umur 6-7 tahun, biasanya anak telah matang untuk memasuki sekolah dasar. Masa ini diperinci menjadi dua fase, yaitu :

a) Masa kelas rendah sekolah dasar, kira-kira 6-7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun.

b) Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira 9,0 atau 10,0 tahun sampai umur 12,0 atau 13,0 tahun.

Masa keserasian bersekolah ini diakhiri dengan suatu masa yang biasanya disebut *poeral*.

iii. Masa Usia Sekolah Menengah

Masa usia sekolah menengah bertepatan dengan masa remaja. Masa remaja merupakan masa yang banyak menarik perhatian karena sifat-sifat khasnya

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

dan peranannya yang menentukan dalam kehidupan individu dalam masyarakat orang dewasa. Masa ini dapat diperinci menjadi beberapa masa, yaitu sebagai berikut :

a) Masa praremaja (remaja awal)

Masa ini biasanya berlangsung dalam waktu relatif singkat. Masa ini ditandai oleh sifat-sifat negatif pada remaja, sehingga disebut masa negatif. Secara besar sifat-sifat negatif tersebut dapat diringkas ,yaitu :

- Negatif dalam prestasi.
- Negatif dalam sikap sosial, baik dalam bentuk menarik diri dalam masyarakat (negatif positif) atau dalam bentuk agresif terhadap masyarakat (negatif aktif).

b) Masa remaja (remaja madya)

Pada masa ini mulai tumbuh dalam diri remaja dorongan untuk hidup, kebutuhan akan adanya teman yang dapat memahami dan menolong, teman yang dapat turut merasakan suka dan dukanya. Masa ini adalah masa mencari sesuatu yang dapat dipandang bernilai, pantas dijunjung tinggi dan dipuja-puja sehingga masa ini disebut masa merindu puja (mendewa-dewakan, yaitu sebagai gejala remaja).

Proses terbentuknya pendirian atau pandangan hidup atau cita-cita hidup itu dapat dipandang sebagai penemuan nilai-nilai kehidupan. Proses *pertama*, karena tiadanya pedoman, seringkali remaja hanya mengetahui bahwa dia menginginkan sesuatu tetapi tidak mengetahui apa yang diinginkannya. Kedua, obyek pemujaan itu telah menjadi lebih jelas, yaitu pribadi-pribadi yang dianggap mendukung nilai-nilai tertentu. Pada anak laki-laki sering aktif meniru, sedangkan pada anak perempuan kebanyakan pasif, mengangumi dan memujanya dalam khayalan.

c) Masa remaja akhir

Setelah remaja dapat menentukan pendirian hidupnya, pada dasarnya telah tercapailah masa remaja akhir dan telah terpenuhilah perkembangan masa remaja, yaitu menemukan pendirian hidup dan masuklah individu ke dalam masa dewasa.

iv. Masa Usia Kemahasiswaan

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

Masa usia mahasiswa sebenarnya berumur sekitar 18,0 sampai 25,0 tahun. Mereka dapat digolongkan pada masa remaja akhir sampai masa dewasa awal atau dewasa madya. Dilihat dari segi perkembangan, tugas pada usia mahasiswa ini ialah pematapan pendirian hidup.

2.2.3. Fase Remaja

A. Makna Remaja

Fase remaja merupakan segmen perkembangan individu yang sangat penting, yang diawali dengan matangnya organ-organ fisik (seksual) sehingga mampu bereproduksi.

B. Karakteristik Perkembangan

A. Perkembangan Fisik

Masa remaja merupakan salah satu di antara dua masa rentangan kehidupan individu, dimana terjadi pertumbuhan fisik yang sangat pesat. Dalam perkembangan seksualitas remaja, ditandai dengan dua cirri, yaitu

i. Ciri-ciri Seks Primer

Pada masa remaja pria ditandai dengan sangat cepatnya pertumbuhan testis, yaitu pada tahun pertama dan kedua, kemudian tumbuh secara lebih lambat, dan mencapai ukuran matangnya pada usia 20 atau 21 tahun. Setelah testis mulai tumbuh, penis mulai bertambah panjang, pembuluh mani dan kelenjar prostat semaki membesar. Matangnya organ-organ seks tersebut, memungkinkan remaja pria (sekitar usia 14-15 tahun) mengalami “mimpi basah” (mimpi berhubungan seksual).

Pada remaja wanita, kematangan organ-organ seksnya ditandai dengan tumbuhnya rahim, vagina, dan ovarium secara cepat. Pada masa ini (sekitar usia 11-15 tahun), untuk pertama kalinya remaja wanita mengalami “menarche” (menstruasi pertama).

ii. Ciri-ciri Seks Sekunder

Karakteristik seks sekunder pada masa remaja, baik pria maupun wanita adalah sebagai berikut.

WANITA	PRIA
1. Tumbuh rambut pubik atau bulu kapok di sekitar kemaluan dan ketiak.	1. Tumbuh rambut pubik atau bulu kapok di sekitar kemaluan dan ketiak.
2. Bertambah besar buah dada.	2. Terjadi perubahan suara.

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

3. Bertambah besarnya pinggul.	3. Tumbuh kumis. 4. Tumbuh gondok laki (jakun).
--------------------------------	--

B. Perkembangan Kognitif (Intelektual)

Remaja, secara mental telah dapat berpikir logis tentang berbagai gagasan yang abstrak. Dengan kata lain berpikir operasi formal lebih bersifat hipotetis dan abstrak., serta sistematis dan ilmiah dalam memecahkan masalah daripada berpikir konkret.

Implikasi pendidikan atau bimbingan dari periode berpikir operasi formal ini, adalah perlunya disiapkan program pendidikan atau bimbingan yang memfasilitasi perkembangan kemampuan berpikir siswa (remaja).

C. Perkembangan Emosi

Masa remaja merupakan puncak emosionalitas, yaitu perkembangan emosi yang tinggi. Mencapai kematangan emosional merupakan tugas perkembangan yang sangat sulit bagi remaja. Proses pancapaiannya sangat dipengaruhi oleh kondisi sosio-emosional lingkungannya, terutama lingkungan keluarga dan kelompok teman sebaya. Apabila kurang dipersiapkan untuk memahami peran-perannya dan kurang mendapat perhatian dan kasih sayang dari orangtua atau pengakuan dari teman sebaya, mereka cenderung akan mengalami kecemasan, perasaan tertekan atau ketidaknyamanan emosional.

D. Perkembangan Sosial

Pada masa remaja berkembang "*social cognition*", yaitu kemampuan untuk memahami orang lain. Remaja memahami orang lain sebagai individu yang unik, baik menyangkut sifa-sifat pribadi, minat nilai-nilai maupun perasaannya. Pemahamannya ini, mendorong remaja untuk menjalin hubungan sosial yang lebih akrab dengan mereka (terutama teman sebaya), baik melalui jalinan persahabatan maupun percintaan (pacaran).

Dalam hubungan persahabatan, remaja memilih teman yang memiliki kualitas psikologis yang relatif sama dengandirinya, baik menyangkut interes, sikap, nilai, dan kepribadian.

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

Pada masa ini juga berkembang sikap “*conformity*”, yaitu kecenderungan untuk menyerah atau mengikuti opini, pendapat, nilai, kebiasaan, kegemaran (*hobby*) atau keinginan orang lain (teman sebaya). Perkembangan sikap konformitas pada remaja dapat memberikan dampak yang positif maupun yang negatif bagi dirinya.

Penyesuaian social ini dapat diartikan sebagai “*kemampuan untuk mereaksi secara tepat terhadap realita social, situasi, dan relasi*”.

E. Perkembangan Moral

Pada masa ini muncul dorongan untuk melakukan perbuatan-perbuatan yang dapat dinilai baik oleh orang lain. Remaja berperilaku bukan hanya untuk memenuhi kepuasan fisiknya, tetapi psikologis (rasa puas dengan adanya penerimaan dan penilaian positif dari orang lain tentang perbuatannya).

F. Perkembangan Kepribadian

Masa remaja merupakan saat berkembangnya *identity* (jati diri). Perkembangan “*identity*” merupakan isu sentral pada masa remaja yang memberikan dasar bagi masa dewasa. Dapat juga dikatakan sebagai aspek sentral bagi kepribadian yang sehat yang merefleksikan kesadaran diri, kemampuan mengidentifikasi orang lain dan mempelajari tujuan-tujuan agar dapat berpartisipasi dalam kebudayaan.

Apabila remaja dapat memperoleh pemahaman yang baik tentang aspek-aspek pokok identitas dirinya, seperti fisik, kemampuan intelektual, emosi, sikap, dan nilai-nilai, maka remaja akan siap untuk berfungsi dalam pergaulannya yang sehat baik dengan teman sebaya, keluarga atau masyarakat dewasa tanpa dibebani oleh perasaan cemas atau frustrasi.

2.2.4. Elemen Pembentuk Karakter Arsitektural

Karakter arsitektural dapat dibentuk melalui permainan beberapa elemen seperti sirkulasi dan pencapaian, skala dan proporsi, bentuk, warna, material dan tekstur, serta bukaan.

A. Definisi dan Batasan Suprasegmen Arsitektur

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

“Penanda arsitektural (*architectural sign*), seperti halnya bentuk symbol lain memiliki dua entitas dalam dirinya, yaitu sbagai media ekspresi (*signifier*) dan sebagai media konten (*signified*).”⁴ Media ekspresi (*signifier*) antara lain, ritme, warna, tekstur, kepadatan, dan lain-lain. Media ekspresi (*signifier*) dibentuk dari elemen-elemen suprasegmen. Karakteristik dari suprasegmen mengekspresikan konten atau makna yang dapat mengarahkan pengguna untuk merasakan suasana karakter (*mood or ambience*) obyek arsitektural. Suprasegmen ini juga menimbulkan suprasegmen tingkat dua yang meliputi elemen-elemen yang tidak terlihat dan hanya dapat dirasakan yaitu, kebisingan, bau, perabaan, *kinaesthetic quality*, panas, dan lain-lain. Media konten (*signified*) antara lain berwujud ide-ide yang tidak terlalu panjang atau kompleks.

Dalam tinjauan ini, lebih lanjut akan dibahas mengenai suprasegmen bentuk, warna, tekstur, skala dan proporsi, dan material.

1) Bentuk

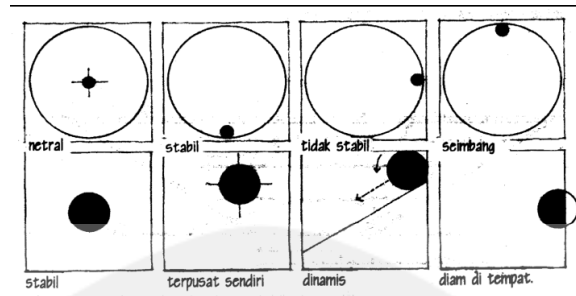
Yang dimaksud dengan bentuk adalah sebuah benda tigadimensi yang dibatasi oleh bidang datar, bidang dinding, dan bidang pengatap. Bentuk sebuah benda dapat berupa benda massif/padat ataupun benda yang berongga atau biasa disebut mempunyai ruang. Bentuk, Ruang dan, Tatanan, secara geometri bentuk dibagi menjadi 2, yaitu bentuk beraturan dan tidak beraturan. Wujud beraturan adalah wujud-wujud dasar seperti lingkaran, segitiga dan bujur sangkar.

A. Lingkaran

Lingkaran adalah sesuatu yang terpusat, berarah ke dalam dan pada umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya. Penempatan sebuah lingkaran pada pusat suatu bidang akan memperkuat sifat dasarnya sebagai poros. Menempatkan garis lurus atau bentuk-bentuk bersudut lainnya di sekitar bentuk lingkaran atau menempatkan suatu unsur menurut arah kelilingnya dapat menimbulkan perasaan gerak putar yang kuat.

⁴ Broadbent, G., Richard Bunt & Charles Jenks. 1980. *Signs, Symbols, and Architecture*. John Wiley & Sons Ltd. : Bath.

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

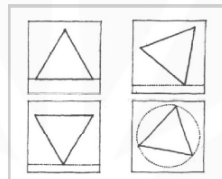


Gambar 2.40. Komposisi Lingkaran

Sumber: Ching,D.K.Francis, Arsitektur:Bentuk, Ruang dan Tatanan, Erlangga,2000

B. Segitiga

Segitiga menunjukkan stabilitas. Apabila terletak pada salah satu sisinya, segitiga merupakan bentuk yang sangat stabil. Jika diletakkan berdiri pada salah satu sudutnya, dapat menjadi seimbang bila terletak pada posisi yang tepat pada suatu keseimbangan, atau menjadi tidak stabil dan cenderung jatuh ke salah satu sisinya.

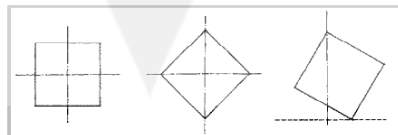


Gambar 2.41. Komposisi Segitiga

Sumber: Ching,D.K.Francis, Arsitektur:Bentuk, Ruang dan Tatanan, Erlangga,2000

C. Bujur sangkar

Bujur sangkar menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional. Bentuk ini merupakan bentuk yang statis dan netral serta tidak memiliki arah tertentu. Bentuk-bentuk segi empat lainnya dapat dianggap sebagai variasi dari bentuk bujur sangkar yang berubah dengan penambahan tinggi atau lebarnya. Seperti juga segitiga, bujur sangkar tampak stabil jika berdiri pada salah satu sisinya dan dinamis jika berdiri pada salah satu sudutnya.

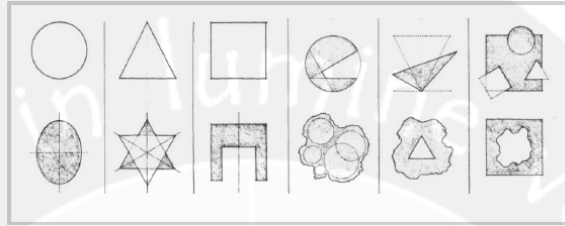


Gambar 2.42. Komposisi Bujur Sangkar

Sumber: Ching,D.K.Francis, Arsitektur:Bentuk, Ruang dan Tatanan, Erlangga,2000

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

Lain halnya dengan bentuk tak beraturan. Bentuk tak beraturan merupakan bentuk yang bagian-bagiannya tidak serupa dan hubungan antarbagiannya tidak konsisten. Pada umumnya bentuk ini tidak simetris dan lebih dinamis daripada bentuk beraturan. Bentuk tak beraturan bisa berasal dari bentuk beraturan yang dikurangi oleh suatu bentuk tak beraturan ataupun hasil dari komposisi tak beraturan dari bentuk-bentuk beraturan.



Gambar 2.43. Komposisi Bentuk Tak Beraturan

Sumber: Ching, D.K. Francis, *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan*, Erlangga, 2000

2) Garis

Garis adalah unsur penting dalam pembentukan setiap konstruksi visual. Garis dapat menggabungkan, menghubungkan, mendukung, mengelilingi, atau memotong elemen visual lainnya. Garis dapat menggambarkan adanya sisi-sisi dan memberikan wujud pada bidang-bidang. Garis dapat menegaskan sifat-sifat permukaan bidang-bidang.

Menurut Rustam, bentuk garis dibedakan menjadi garis vertikal, garis horizontal, garis diagonal, dan garis lengkung.

Tabel 2.1. Elemen Garis

Sumber : Simons, John Ormsbee, *Landscape Architecture*, Mc. Graw-hill book, NY

BENTUK GARIS	KESAN
GARIS VERTIKAL	Aksen ketinggian, tegak, gagah, kaku, formal, tegas, dan serius.
GARIS HORIZONTAL	Santai, tenang, lebar, membesar, meluas, melapang, rileks, dan tenang.
GARIS DIAGONAL	Dinamis, bergerak, bergegas, mendekatkan jarak dan sensasional.
GARIS LENGKUNG	Dinamis, riang, melembut, dan gembira.

3) Suprasegmen Tekstur

“Tekstur adalah kualitas yang dapat diraba dan dapat dilihat yang diberikan ke permukaan oleh ukuran, bentuk, pengaturan dan proporsi bagian

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

benda. Tekstur juga menentukan sampai di mana suatu bentuk memantulkan atau menyerap cahaya datang.”⁵ Menurut Wucius Wong dalam buku *Beberapa Asas Merancang Trimatra* (1989, hlm. 1), tekstur adalah permukaan bahan yang digunakan untuk membuat sebuah rancang. Tekstur dapat dibiarkan sebagaimana adanya atau diolah secara khusus.

Tekstur dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu *visual texture* dan *tactile texture*. “Tekstur visual (*visual texture*) adalah tekstur yang dilihat oleh mata, walaupun jenis tekstur ini dapat juga menimbulkan sensasi tekstur perabaan.”⁶ Terdapat tiga jenis tekstur visual (*visual texture*), yaitu tekstur dekoratif, tekstur bentuk, dan tekstur mekanik. Tekstur dekoratif merupakan tekstur tambahan pada permukaan dan tidak memiliki dimensi volume. Tekstur bentuk merupakan tekstur yang timbul akibat penciptaan bentuk tertentu, tekstur merupakan bagian dari bentuk. Tekstur mekanik merupakan tekstur yang serupa dengan tekstur dekoratif, namun ditimbulkan akibat karakteristik alat pembentuk permukaan.

“Tekstur perabaan (*tactile texture*) adalah tekstur yang tidak hanya terlihat oleh mata namun juga dapat dirasakan oleh indera peraba manusia.”⁷ Terdapat jenis tekstur perabaan yaitu tekstur alami, tekstur modifikasi, dan tekstur rekayasa. Tekstur alami merupakan tekstur yang timbul karena karakteristik alami bahan. Tekstur modifikasi merupakan tekstur alami yang dimodifikasi sehingga karakter aslinya berubah, namun tetap memiliki identitas tekstur alami. Tekstur rekayasa merupakan tekstur yang karakteristik materialnya dirubah secara fisik sehingga memiliki identitas tekstur baru.

4) Bukaannya

Bukaan dalam ruang dapat mempengaruhi suasana ruang di dalamnya. Bukaan kecil akan menimbulkan kesan terkurung, tertutup, penderitaan, sepi, terisolasi, dikucilkan. Sedangkan bukaan besar akan menimbulkan kesan kebebasan, terbuka, bermasyarakat, lega, dan lapang. Bukaan dapat juga mempengaruhi intensitas pencahayaan dalam ruang. Semakin luas bukaan maka

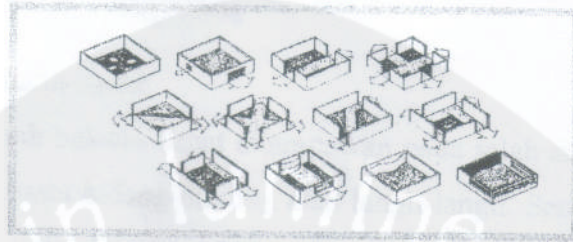
⁵ Ching, D.K. 2000. *ARSITEKTUR: Bentuk, Ruang, dan Tatanan Edisi Kedua*. Penerbit Erlangga: Jakarta.

⁶ Wong, Wucius. 1993. *Principles of Form and Design*. John Wiley & Sons Ltd: United States of America.

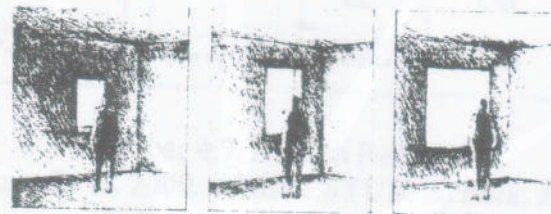
⁷ Wong, Wucius. 1993. *Principles of Form and Design*. John Wiley & Sons Ltd.: United States of America.

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

akan membuat cahaya terang dan akan menimbulkan kesan luas, sedangkan semakin kecil bukaan akan menimbulkan suasana gelap yang memberi kesan sempit, ketakutan, bahkan intim.



Gambar 2.44. Jenis-jenis Bukaan
Sumber: Ching, D.K. 2000. *Arsitektur: Bentuk, Ruang,*
Penerbit Erlangga: Jakarta, hlm. 158.

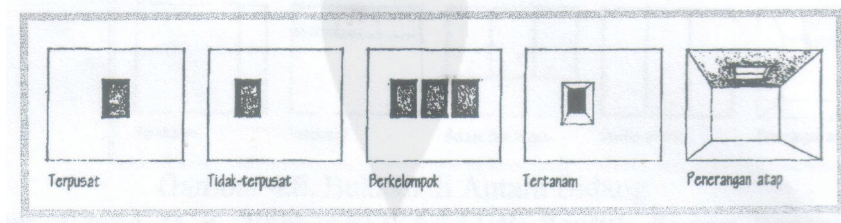


Gambar 2.45. Jenis-jenis Bukaan
Sumber: Ching, D.K. 2000. *Arsitektur: Bentuk, Ruang,*
Penerbit Erlangga: Jakarta, hlm. 172.

Menurut peletakkannya bukaan dapat dibedakan menjadi 3, yaitu:

a. Pola Bidang

Sebuah bukaan dapat ditempatkan seluruhnya pada sebuah bidang dinding atau langit-langit dan dikelilingi oleh permukaan-permukaan bidang pada semua sisinya. (Ching, 2000: 159).

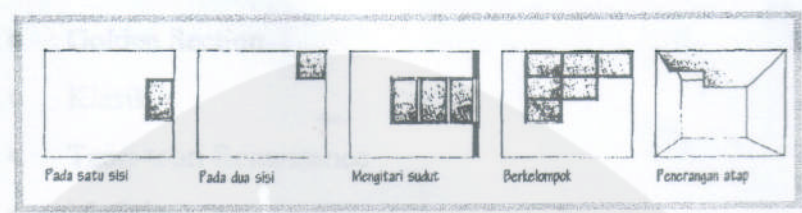


Gambar 2.46. Bukaan pada Bidang
Sumber: Ching, D.K. 2000. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tata*
Penerbit Erlangga: Jakarta, hlm. 159.

b. Pola Sudut-sudut

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

Sebuah bukaan dapat ditempatkan pada salah satu sisi atau sudut suatu bidang dinding atau langit-langit. Semua bukaan di sini terletak pada sudut suatu ruang. (Ching, 2000: 159).

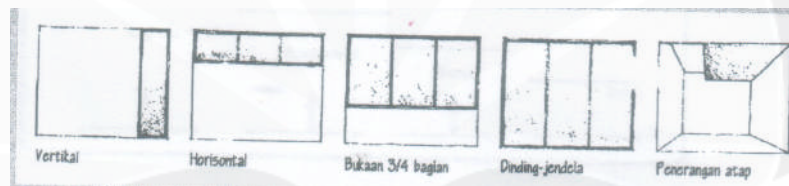


Gambar 2.47. Bukaan pada Sudut

Sumber: Ching, D.K. 2000. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tata*
Penerbit Erlangga: Jakarta, hlm. 159.

c. Di Antara Bidang-bidang

Sebuah bukaan dapat diperluas secara vertical di antara bidang lantai dan langit-langit atau secara horisontal di antara dua bidang dinding. Ukuran bukaan tersebut dapat berkembang sehingga menghabiskan seluruh bidang dinding dalam sebuah ruang. (Ching, 2000: 159).



Gambar 2.48. Bukaan di Antara Bidang

Sumber: Ching, D.K. 2000. *Arsitektur: Bentuk, Ruang,*
Penerbit Erlangga, Jakarta. Hlm. 159.

5) Suprasegmen Skala dan Proposal

Proporsi ditentukan berdasarkan beberapa hal, yaitu sifat materialnya (proporsi bahan), bagaimana elemen-elemen bangunan bereaksi terhadap gaya-gaya (proporsi struktur), dan bagaimana sesuatu itu dibuat (proporsi pabrik). Teori-teori proporsi antara lain:

- Golden Section
- Klasik
- Teori-teori Renaissance
- Modular
- 'Ken'
- Antropometri

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

- Skala

Skala biasanya selalu membandingkan satu hal dengan hal lain. Skala dapat dibedakan menjadi skala mekanis, skala visual.

- a. Skala ruang intim

Pada skala ini, objek bangunan mempunyai ketinggian yang intim dengan skala ukuran manusia. Ruang akan terasa lebih nyaman, dan dapat menguasai ruang, atau merasa menjadi sesuatu yang penting dalam ruang itu.⁸

- b. Skala ruang normal

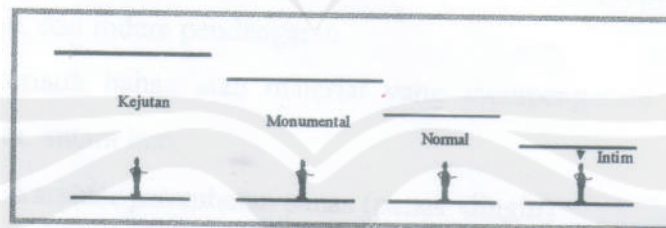
Pada skala ini, objek bangunan mempunyai ketinggian yang normal dengan skala ukuran manusia. Terjadi kekerabatan yang dekat.

- c. Skala ruang monumental

Pada skala ini, objek bangunan mempunyai ketinggian di atas normal dari skala ukuran manusia. Skala monumental dapat membuat kita merasa kecil.

- d. Skala ruang menakutkan atau kejutan

Pada skala ini, objek bangunan mempunyai ketinggian yang berada jauh di atas skala ukuran manusia. Hal ini akan terasa bila berjalan diantara bangunan tinggi dengan jarak antar bangunan yang berdekatan.



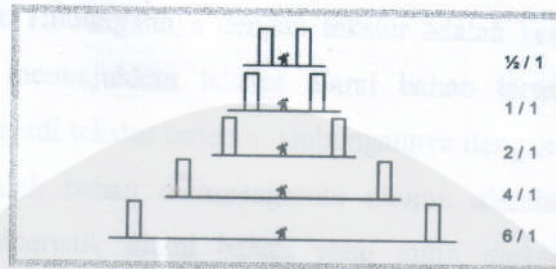
Gambar 2.49. Pembagian Skala Ruang Berdasarkan Tinggi Ruang
Sumber: White, 1985

Selain skala, proporsi suatu ruang juga dapat diciptakan oleh rasio keterlingkupan (*enclosure*). Berikut adalah proporsi ruang berdasarkan rasio jarak ketinggian. Semakin jauh jarak pandang (keterlingkupan) maka akan membuat suatu kesan lega, kebebasan, dan tidak tertekan. Sebaliknya jika jarak antar

⁸ Ching, D.K. 2000. *ARSITEKTUR: Bentuk, Ruang, dan Tatanan Edisi Kedua*. Penerbit Erlangga: Jakarta.

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

pelengkap sangat dekat (rasio $\frac{1}{2}$ sampai 1) akan membuat kesan tertekan, menderita, kurang bebas, dan kesan terhimpit.



Gambar 2.50. Proporsi Berdasarkan Keterlingkupan (*Enclosure*)
Sumber: Todd, 1987

6) Suprasegmen Material

“Material adalah bahan yang akan dipakai untuk membuat barang lain; bahan mentah untuk bangunan (seperti pasir, kayu, kapur)”⁹ Karakteristik bahan berhubungan dengan persepsi penglihatan (bentuk, proporsi-skala, dan warna), perabaan (tekstur), juga mempengaruhi inderawi manusia meliputi indera perasa, indera pembau, dan indera pendengaran. Karakteristik bahan atau material yang mempengaruhi inderawi manusia, antara lain:

- karakter perambatan panas (panas-dingin)
- karakter perambatan air (lembab-kering)
- karakter aroma bahan (bau-bauan, wewangian, netral)
- karakter perambatan dan penghambatan bunyi (bising, menggema, kedap suara)

Karakteristik umum bahan atau material yaitu, kekuatan dan kelenturan bahan. Hubungan karakteristik bahan atau material dengan bentuk adalah penentuan tingkat materialitas bentuk (tembus cahaya, buram). Hubungannya dengan warna adalah kemampuan bahan untuk diberi warna buatan dan warna alami bahan tersebut. Hubungannya dengan tekstur adalah kemampuan bahan untuk menunjukkan tesktur alami bahan tersebut atau direkayasa menjadi tekstur tertentu. Hubungannya dengan proporsi dan skala adalah bahan mempengaruhi ukuran alamiah bahan tersebut. Karakteristik alami bahan yang ingin diekspos

⁹ <http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/index.php>, diakses tanggal 3 September 2010.

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

atau direkayasa menjadi bentuk lain, masing-masing memberikan kesan yang berbeda-beda yang menunjukkan kemampuan bahan sebagai suprasegmen arsitektur yang independen.

Tabel 2.2. Jenis Material, Sifat Dan Karakter

Sumber: Henndraningsih,dkk, Peran, Kesan dan Pesan Bentuk Arsitektur, 1985, Solar Tuff, Seminar Inias, Pt Impack Pratama Industri, 2004

NO	MATERIAL	SIFAT	KARAKTER
1.	KAYU	Mudah dibentuk, digunakan untuk konstruksi sederhana	Hangat, lunak, menyegarkan, alami
2.	BATU BATA	Fleksibel pada detail, dapat digunakan untuk beragam struktur, baik rumit maupun sederhana	Praktis, sederhana, tampak alamiah saat diekspose
3.	SEMEN	Dapat digunakan untuk eksterior dan interior. Sesuai dalam segala warna, mudah rata dan mudah dibentuk	Dekoratif dan massif
4.	BATU ALAM	Tidak membutuhkan proses dan mudah dibentuk	Berat, kasar, kokoh, alamiah, sederhana dan informal
5.	BATU KAPUR	Mudah digabungkan dengan bahan lain, mudah rata	Sederhana dan kuat
6.	MARMER	Bahan bangunan alami dan buatan, bersifat kaku dan sukar dibentuk	Mewah, kuat, bersih formal, agung
7.	BETON	Mampu menahan gaya tekan	Formal, keras, kaku
8.	BAJA	Mampu menahan gaya tarik	Keras, kokoh, kasar
9.	METAL	efisien	Ringan, dingin
10.	KACA	Tembus pandang, digabungkan dengan bahan lain	Rapuh, dinamis, informal

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

11.	PLASTIK	Mudah dibentuk sesuai keinginan dan kebutuhan dapat diberi bermacam-macam warna	Ringan, dinamis, informal
12.	POLIKARBONAT	Mudah dibentuk, cocok untuk berbagai jenis aplikasi, dapat diberi berbagai macam warna, menyerap radiasi, mengurangi panas matahari, lebih kuat dari kaca (karena tidak mudah pecah)	Ringan, dinamis, kuat

7) Suprasegmen Warna

Dalam arsitektur, warna berfungsi untuk menekan atau memperjelas karakter suatu obyek ruang, serta memberikan aksen pada bentuk dan bahannya. Warna pada elemen arsitektural dapat mengkomunikasikan suatu pesan melalui perbedaan warna. Warna memiliki pengaruh secara tidak langsung khususnya bagi aspek psikologis manusia dalam memberikan kesan bagi suatu ruang apakah memberi kesan memperlebar, memperbesar ukuran ruang, melegakan atau menekan melalui penciptaan suasana ruang. Dampak yang diberikan oleh rangsangan warna biasanya sangat nyata, walau sering tidak disadari oleh manusia, karena warna sangat berpengaruh terhadap emosional manusia. Warna adalah corak, intensitas, dan nada pada permukaan suatu bentuk.

“Warna merupakan sebuah fenomena pencahayaan dan persepsi visual yang menjelaskan persepsi individu dalam corak, intensitas, dan nada. Warna adalah atribut yang paling menyolok membedakan suatu bentuk-bentuk dari lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.”¹⁰ Warna memiliki efek psikologis terhadap manusia dan variasi-variasi, efek psikologis yang ditimbulkan antara lain:

- Warna cerah
Memberi kesan rasa senang, gembira, dekat, dan hangat.
- Warna lembut

¹⁰ Ching, D.K. 2000. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan Edisi Kedua*. Penerbit Erlangga: Jakarta.

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

Memberi kesan rasa tenang, sejuk, dan jauh.

Variasi-variasi dalam warna antara lain:

- *Hue* (kroma warna)

Contoh: merah, hijau, biru, kuning

- *Saturation* (kepekatan)

Contoh: hijau pastel, hijau lemon, hijau daun







- *Value* (tingkat terang)

Contoh: merah tua, merah muda




Warna mengandung makna di dalamnya serta memberikan pengaruh, kesan, dan karakter kepada manusia lewat warna yang ditampilkan.

Tabel 2.3. Pengaruh, Kesan, dan Karakter Warna

Sumber: Mahnke, Frank H., Mahnke, Rudolf H. 1993. *Color & Light in Man Made Environment*. Van Nostrand Reinhold: New York, pp. 11.

Warna	Efek	Kesan		Karakter
		+	-	
 Merah	Semangat, mengairahkan, menarik	Enerjik, kuat, keintiman, rasa keingintahuan	Agresiiif, dashyat panas	Enerjik, kaya gagasan, optimis, dapat menaikkan tekanan darah.
 Jingga/oranye	Kuat dan dominan	Kemewahan, kesehatan, bercahaya	Agresentris, kaku, menimbulkan gejala emosi.	Warna menggiatkan aktifitas kerja.
 Kuning	menggembirakan	Bercahaya, menimbulkan gejala emosi, menggiatkan aktifitas kerja, cerah, riang.	Agesentris, kaku.	Kuat dan dominan. Warna yang memberikan kegembiraan, inspirasi, dan kehangatan.
 Hijau	Pasif, rileks, kesegaran, kesejukan.	Menentram mksn	Membosankan, kasar.	Warna ini member suatu rancangan psikologis.
 Biru	Ketenangan, kedamaian, pasif, rileks	Enerjik, kuat, keintiman dapat s	Sendu, dingin, menekan.	Warna yang berlawanan dengan merah, yang dapat menurunkan tekanan darah dan bersifat dakus.
 Ungu	Lembut	Eksklusif, .enaikkan derajat.	Sedih, sombong, coklat	Warna yang memberikan kesan halus, tetapi di sisi lain mengganggu.

**BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan
IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA**

Coklat 	Hening, tenang.	Menentramkan, aman, stabil	Penggunaan terlalu dominan akan menimbulkan kesesakkan.	Mewakili warna alam, menentramkan
Putih 	Bersih, anggun, kebersihan.	Keypoosan, terang, luas	Sedih, sepi	Warna yang membantu konsentrasi, keanggunan, dan bersahaja.
Hitam 	Misterius, abstrak	Kontras pada ruang yang didominasi warna putih.	Depresi, berat, sempit	Sebagari kontras pada ruang yang didominasi warna putih.

Warna dalam kaitannya dengan elemen arsitektural, yaitu pada ruang dalam atau interior memiliki kesan tersendiri.

Tabel 2.4. Jenis Warna dan Karakter Pada Elemen Arsitektural
Sumber: Mahnke, Frank H., Mahnke, Rudolf H. 1993. *Color & Light in Man Made Environment*. Van Nostrand Reinhold: New York, pp. 11.

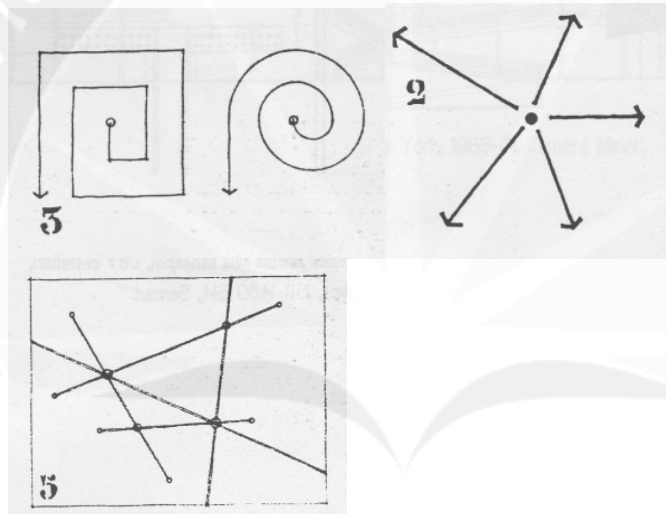
WARNA	KESAN	
Merah	Plafon	Menekan, berat, memaksa
	Dinding	Agresif, menarik
	Lantai	Tajam, sadar
Kuning	Plafon	Terang, bercahaya, menggairahkan
	Dinding	Hangat, mengganggu
	Lantai	Meninggikan, mengasyikkan
Hijau	Plafon	Protektif
	Dinding	Dingin, aman, lembut, pasif
	Lantai	Alami, rileks, lembut, dingin
Biru	Plafon	Mringgikan, dingin, nyata (terang)
	Dinding	Dingin dan jauh (terang), nebdorong danmencilkan (gelap)
	Lantai	Kemudahan pergerakan (terang), kuat (gelap)
Ungu	Plafon	Jarang digunakan untuk area dalam, kecuali untuk area penting.
	Dinding	Dalam ruang yang luas sangat mengganggu
	Lantai	Secara psikologis tampak membingungkan
Cokelat	Plafon	Menyesakkan, berat
	Dinding	Aman, meyakinkan
	Lantai	Kokoh, stabil
Merah muda	Plafon	Lembut, intim, nyaman
	Dinding	Agresif, lemah, pasif
	Lantai	Terlalu lembut
Jingga/ oranye	Plafon	Menggagirahkan, menarik perhatian
	Dinding	Hangat, bercahaya
	Lantai	Aktif, orientasi gerak
Abu-abu	Plafon	Membayangi

**BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan
IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA**

	Dinding	Netral, hamper membosankan
	Lantai	Netral
Putih	Plafon	Kosong
	Dinding	Netral. Koson, steril, tak bertenaga
	Lantai	Menghalangi
Hitam	Plafon	Menyesakkan
	Dinding	Tidak menyenangkan, menggelapkan
	Lantai	Maya, abstrak

8) Pola Sirkulasi

Konfigurasi sirkulasi berupa garis kurva spiral, dapat mengepresikan pergerakan yang jelas, kesan kegembiraan, energy dan perkembangan.¹¹ Cenderung mempunyai sifat yang memusat. Namun konfigurasi sirkulasi radial cenderung mengekspresikan perkembangan dari suatu pusat menuju ke luar.



Gambar 2.51. bentuk-bentuk sirkulasi

Sumber : Arsitektur Bentuk Ruang dan Tatanan

Konfigurasi berbentuk jaringan mempunyai kesan adanya kebebasan, perkembangan ke segala arah tanpa adanya suatu aturan, tidak ada acuan maupun pusat yang pasti sebagai awal mula. Kondisi psikologis remaja yang labil, dapat ditransformasikan ke dalam konfigurasi sirkulasi.

Bentuk Ruang Sirkulasi

Ruang-ruang pergerakan membentuk suatu kesatuan bagian dari setiap organisasi bangunan dan memakan volume bangunan yang cukup besar. Dimana bentuk dan skala suatu ruang sirkulasi harus dapat menampung gerak manusia

¹¹ Francis D.K. Ching, *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

pada waktu mereka berkeliling, berhenti sejenak, beristirahat, atau menikmati pemandangan sepanjang jalannya. ada tiga macam bentuk ruang sirkulasi yaitu :

Tertutup

Ruang sirkulasi tertutup membentuk galeri umum atau koridor pribadi yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding. Diterapkan pada ruang dalam fasilitas utama, kantor pengelola.

Terbuka pada Salah Satu Sisinya

Ruang sirkulasi ini membentuk balkon atau galeri yang memberi kontinuitas visual dan kontinuitas ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkannya. Diterapkan pada area komersl pada fasilitas penunjang.

Terbuka pada Kedua Sisinya

Ruang sirkulasi semacam ini membentuk deretan kolom untuk jalan lalu lintas yang menjadi sebuah perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya. Bentuk ruang sirkulasi utama yang diterapkan pada bangunan ini adalah ruang sirkulasi yang terbuka pada pada salah satu sisinya. Karena selain dapat menciptakan kontinuitas dengan ruang-ruang yang dihubungkannya, bentuk ruang sirkulasi ini juga dapat memberikan kontinuitas visual yang memudahkan pengawasan, serta memberikan tempat untuk menikmati pemandangan disepanjang jalannya. Walau demikian, tidak menutup kemungkinan penggunaan bentuk ruang sirkulasi tertutup dan bentuk ruang sirkulasi terbuka pada kedua sisi. Diterapkan sebagai penghubung antara area *indoor* dengan area *outdoor*.

Dan diterapkan juga sebagai penghubung fasilitas utama dengan fasilitas penunjang.



Little Village High School

Bentuk ruang sirkulasi terbuka pada kedua sisinya



Stittsville Public School

Bentuk ruang sirkulasi Tertutup

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA



Gambar 2.52. Bentuk ruang sirkulasi
Sumber : Dewi Yuntari , *Sekolah Global Jogja*, Penulis

2.2.5. Tinjauan Ruang Luar dan Ruang Dalam

2.2.5.1. Definisi dan Batasan Ruang Luar

“Ruang pada dasarnya terbentuk oleh perhubungan di antara suatu benda (objek) dan seorang manusia yang merasakan benda tersebut.¹² Ruang yang terbentuk di antara bangunan adalah ruang luar. “Sistem bangunan mempengaruhi sistem lingkungannya dengan memodifikasi kondisi-kondisi eksternal bangunan.”¹³ Ruang luar mewadahi kegiatan atau aktivitas manusia. Ruang luar di antara bangunan dapat berfungsi sebagai wadah untuk sirkulasi antar bangunan, jalur masuk ke dalam bangunan, dan sebagai wadah untuk area parkir.

A. Elemen Pembatas Ruang Luar

Hubungan antara bangunan dan lingkungan sebagai suatu sistem dipengaruhi oleh dua konteks yaitu, konteks budaya dan konteks fisik.

Tabel 4.1. Dua (2) Konteks yang Mempengaruhi Bangunan dan Lingkungan

Sumber: Broadbent, G. 1980. *Design in Architecture*, John Wiley & Sons Ltd.: Great Britain, p. 385.

Elemen pembatas ruang luar menunjukkan batas antara ruang luar dan ruang dalam, serta batas ruang luar dari sebuah tapak. Elemen pembatas ini dapat berupa bangunan, batas tapak, lingkungan terbangun, tepi-tepi (*edges*) suatu lokasi, kawasan atau wilayah.

Sebagai suatu elemen pembatas ruang luar, dapat berupa pelingkup (*enclosure*) yang dibagi menjadi pelingkup lunak (*soft enclosure*) dan pelingkup

¹² Ashihara, Yoshinobu. *Perancangan Eksterior dalam Arsitektur*, Penerbit Abdi Widya: Bandung.

¹³ Diterjemahkan dari Markus, T.A., dkk.. 1972. *Building Performance*, Applied Science Publishers Ltd.: London.

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

keras (*hard enclosure*). Pelingkup lunak (*soft enclosure*) yaitu, pepohonan, tanaman perdu, semak-semak; sedangkan pelingkup keras (*hard enclosure*) yaitu, pagar, dinding. Karakter pada permukaan bidang dasar yang membentuk suatu garis dan kontur dalam wilayah ruang luar juga dapat membentuk suatu pembatas.

B. Elemen Pengisi Ruang Luar

Elemen pengisi ruang luar merupakan wadah pendukung yang terdapat pada ruang luar, yang dapat dimanfaatkan manusia untuk beraktivitas.

Elemen pengisi ruang luar dapat berupa elemen alami dan elemen buatan. Elemen alami dapat berupa elemen yang sudah ada pada tapak atau elemen yang ditempatkan pada tapak oleh manusia. Elemen alami ini berupa pepohonan, bebatuan, perdu, tanaman-tanaman hias, danau, dan hewan. Elemen buatan dapat berupa bangunan kecil (pos keamanan, gazebo, gardu listrik), dinding, pagar, perkerasan, perabot (kursi taman, meja taman), dan aksesoris (patung, kolam, air mancur buatan).

C. Elemen Pelengkap Ruang Luar

Elemen pelengkap ruang luar merupakan elemen pendukung untuk menanggapi kondisi tapak, distribusi antar bangunan, pendukung aktivitas, serta untuk keindahan. Elemen pelengkap ruang luar dapat berupa jaringan utilitas, jalur drainase, sistem pencahayaan, sistem *fire protection*, *signage*.

2.2.5.2. Definisi dan Batasan Ruang Dalam

Ruang dalam merupakan wadah yang digunakan manusia untuk beraktivitas. Ruang dalam terbentuk dari pembatas-pembatas yang ada di dalam bangunan. Terbentuknya ruang dalam melalui elemen-elemen pembatasnya, sedangkan ruang-ruang pergerakan atau sirkulasi dalam ruang dalam terbentuk melalui elemen pengisinya.

Dalam mencapai kualitas ruang dalam yang baik, diperlukan pertimbangan-pertimbangan yang terbentuk melalui pembatas, pengisi, dan pelengkap ruang yang mencakup ukuran ruang, bentuk ruang, kualitas lingkungan ruang, dan isi ruang.

A. Elemen Pembatas Ruang Dalam

Elemen pembatas ruang dalam merupakan semua elemen yang dapat membentuk pelingkup ruang. Pembatas utama ruang dalam meliputi: struktur, dinding pembatas, sudut-sudut dinding, pintu, jendela, atap, *plafond*, partisi, dan permukaan lantai. Elemen pembatas ruang mempunyai dua fungsi, fungsi utamanya, yaitu:

- Pencegahan penetrasi polusi udara, suara, cahaya, penghawaan, dan debu
- Seleksi transmisi faktor lingkungan (cahaya, pemandangan, suara)
- Mendefinisikan wilayah
- Keamanan (kebakaran, binatang buas, bahaya alam, manusia, dan mesin)

Fungsi ke dua dari elemen pembatas ruang, yaitu:

- Pendukung struktur bangunan
- Tempat memasang elemen pelengkap
- Tempat meletakkan elemen pengisi

Karakter penentu bentuk elemen pembatas ruang meliputi: pengaliran udara, biaya, umur pemakaian, ketahanan terhadap api, fleksibilitas, tingkat kesulitan perawatan, kualitas optis, tingkat penetrasi manusia, kemampuan membawa elemen pelengkap, bentuk, kualitas suara, kekuatan konstruksi, kualitas permukaan, konduktivitas termal, ketahanan terhadap air, berat massa material.

B. Elemen Pengisi Ruang Dalam

Elemen pengisi ruang dalam dapat berupa perabot-perabot, peralatan atau mesin, dan tanaman. Elemen pengisi ruang dalam menunjang aktivitas yang diwadahi dalam ruang. Untuk menentukan jenis elemen pengisi ruang dalam dipengaruhi oleh beberapa karakter. Karakter penentu elemen pengisi ruang dalam antara lain:

- Karakter pengguna
- Karakter aktivitas
- Karakter elemen pelingkup ruang

C. Elemen Pelengkap Ruang Dalam

BAB II. TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR, BMX, dan IN-LINE SKATE serta PSIKOLOGIS REMAJA

Elemen pelengkap ruang dalam merupakan elemen-elemen yang ada dalam suatu ruang, yang mendukung fungsi-fungsi di dalam ruang. Fungsi-fungsi tersebut antara lain:

- Aklimatisasi ruang
- Pencahayaan ruang
- Sebagai wadah aktivitas
- Fungsi dari elemen pembatas ruang

Elemen pelengkap ruang dapat mencakup instalasi jaringan air bersih, jaringan air kotor, jaringan gas dan listrik, drainase, *fire protection*, dan perlengkapan servis seperti lampu, *air-conditioner*, kran air, dan lain-lain. Kebutuhan akan elemen pelengkap ditentukan dari aspek efektivitas distribusi jaringan, aspek jangkauan *output*, aspek kebutuhan ruang akan fungsi pendukung.

2.2.5.3. Fungsi Tata Ruang

Fungsi dalam tata ruang dalam perancangan suatu bangunan Gedung Pameran dan *Workshop* Batik Tulis yaitu:

- Mengetahui macam ruang yang ditampung dalam suatu gedung pameran dan *workshop*
- Dapat mengetahui hubungan yang terbentuk antara ruang yang ada dalam gedung pameran dan *workshop* tersebut dengan ruang bangunan
- Bagaimana bentuk dari ruang luar dan kaitannya dengan bangunan gedung pameran dan *workshop* itu sendiri maupun dengan lingkungannya
- Macam konfigurasi yang dimiliki oleh jalur sirkulasi yang terdapat dalam penataan ruang tersebut.

2.2.5.4. Faktor Penentu dalam Perencanaan Tata Ruang

Unsur-unsur penentu ruang menurut Edward T. White dalam bukunya *Concept Sourcebook*, dapat dibedakan menjadi:

- Bentuk ruang
- Kualitas ruang yang terdiri dari dimensi, skala, proporsi, bahan, warna, tekstur, dan pencahayaan
- Tata letak benda dan sirkulasi