
FASILITAS SKATEPARK DI TAMAN BRANTAS TERHADAP KEBUTUHAN DAN STANDAR PERANCANGAN

Aisyah

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
d300190079@student.ums.ac.id

Dyah Widi Astuti

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
dyahwidi.dw@gmail.com

Samsudin Raidi

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
sr288@ums.ac.id

ABSTRAK

Sejak skateboard booming di Indonesia pada tahun 1990-an, perkembangan skateboard semakin pesat. Hal ini juga berlaku di Kota Kediri, dan ditunjukkan dengan munculnya komunitas skateboard yang mampu menghadirkan pemain handal dalam mengikuti berbagai kompetisi bergengsi baik nasional maupun internasional. Dengan penggabungan RTH dan area skatepark di Taman Brantas membuat Kota Kediri berkembang dalam bidang tata pengelolaan ruang publik. Sayangnya, observasi awal menunjukkan bahwa area skatepark di Taman Brantas, yang merupakan area yang populer di Kota Kediri, sepertinya kurang dapat menarik minat dari komunitas tersebut. Berdasarkan pertimbangan di atas, penelitian ini berupaya untuk mengidentifikasi fasilitas skatepark berdasarkan kebutuhan dan standar skatepark sebagai wadah pengembangan kegiatan skateboard yang semakin maju dan berdaya saing terutama di Kota Kediri. Secara spesifik, mengetahui kesesuaian kondisi fasilitas skatepark di Taman Brantas dengan tuntutan pengguna terkait fasilitas yang ada sesuai kebutuhan dan standar skatepark yang ideal merupakan tujuan dari penelitian ini. Metode deskriptif kuantitatif, dipergunakan dalam menganalisis data yang dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, kuisisioner dan interview. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi fasilitas skatepark yang ada di Taman Brantas masih belum sesuai dengan tuntutan kebutuhan pengguna, sehingga memerlukan perbaikan, penambahan dan pengembangan fasilitas. Alternatif redesign bisa dikembangkan sebagai solusinya.

KEYWORDS:

Skatepark; Skateboard; Standar; Kebutuhan; Fasilitas

PENDAHULUAN**Latar Belakang**

Permainan *skateboard* dikenal dengan permainan yang memicu adrenalin sekaligus menantang bagi mayoritas kalangan remaja saat ini. Permainan ini tetap dianggap sebagai kegiatan yang positif dan menyenangkan. Sejak perkembangan *skateboard* semakin pesat di era 90-an, komunitas *skateboard* bermunculan di berbagai kota termasuk di Kota Kediri. Kondisi ini diharapkan mampu mendorong lahirnya pemain yang mampu dalam mengikuti berbagai kegiatan kejuaraan yang diadakan secara nasional maupun internasional. Taman Brantas merupakan salah satu area sebagai sarana bermain *skateboard* yang awalnya dirancang untuk menjadi tempat latihan dan

kompetisi di Kota Kediri. Dengan adanya pemain *skateboard* di Taman Brantas menghadirkan area *skatepark*, terletak di Paconan, Kec. Kota, Kabupaten Kediri, Jawa Timur 64129. Taman Brantas dibagi menjadi tiga area yaitu area taman-pedestrian, area BMX dan area *skatepark*, dimana khusus untuk area *skatepark* sendiri mempunyai luas 2.161,08 m².

Skateboard memang layak sebagai permainan yang dapat memberikan kegiatan yang positif bagi kalangan anak muda. Terbukti dalam kegiatan ini, *skater* mampu berkreasi saat bermain. Sayangnya, pemerintah dalam hal ini kurang memperhatikan dan mengakomodir kebutuhan fasilitasnya, termasuk penyediaan tempat dan sarana

prasarana *skateboard* tersebut. Pihak pemerintah dan Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kediri sendiri memang terlihat kurang memperhatikan komunitas *skateboard*. Pasalnya saat ada *event* lokal maupun internasional pihak komunitas selalu memakai dana mandiri dari komunitas. Dan juga, tidak adanya sarana dan prasarana untuk latihan sampai saat ini. Adanya penggabungan antara pembangunan RTH dan area *skatepark* juga berpotensi menimbulkan permasalahan pada kesesuaian standar dengan spesifikasi *skatepark*. Apabila tidak cocok, komunitas bisa mengajukan apa saja sarana prasarana pelatihan yang dibutuhkan untuk kegiatan atau *event* tertentu.

Berdasarkan uraian di atas, perlu adanya identifikasi fasilitas *skatepark* berdasarkan standar dan kebutuhan pengguna sebagai wadah pengembangan kegiatan *skateboard* yang semakin maju dan berdaya saing terutama di Kota Kediri.

Melihat fakta tersebut, dapat disimpulkan bahwa saat ini di area *skatepark* tersebut didesain hanya untuk berolahraga santai. Meski begitu, pengelola akan menjamin tingkat keamanan dan kenyamanannya.

Pertanyaan Penelitian

Dari hipotesa yang ditemukan, sehingga perlu dilakukannya tinjauan yang membahas permasalahan penelitian yang disimpulkan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi fasilitas area *skatepark* di Taman Brantas?
2. Bagaimana tuntutan pengguna terkait fasilitas di area *skatepark* untuk menunjang kegiatan *skateboard*?
3. Bagaimana perancangan area *skatepark* yang ideal sesuai dengan kebutuhan dan standar *skatepark*?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan, maka maksud dari tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kondisi fasilitas *skatepark* di Taman Brantas.
2. Mengetahui tuntutan pengguna terkait fasilitas di area *skatepark* untuk menunjang kegiatan *skateboard*.

3. Mengetahui perancangan area *skatepark* yang ideal sesuai dengan kebutuhan dan standar *skatepark*.

TINJAUAN PUSTAKA

Skateboard

Skateboard juga sering disebut dengan papan luncur adalah alat seperti papan dengan empat roda yang khusus digunakan untuk kegiatan meluncur. Tempat untuk mewedahi permainan *skateboard* yaitu *skatepark*, dimana di dalam area *skatepark* mencakup beberapa fungsi bangunan dengan fasilitas dan peralatan yang dibutuhkan oleh pemain. Papan luncur ini digunakan untuk berlatih dan mengasah kemampuan bermain *skater* (Raditya, 2016).

Skatepark

Skatepark adalah tempat untuk mewedahi kegiatan yaitu permainan *skateboard* atau bisa disebut dengan taman bermain, permainan *skateboard* sebagai media bermain dengan rintangannya ditata agar terlihat seperti taman yang mirip dengan medan jalanan meliputi tangga, pagar, bangku dan peralatan lain dengan kebun mini. *Skatepark* juga berisi peralatan dan rintangan untuk bermain, meningkatkan kemampuan *skater* dan berkumpul dalam suatu lingkup ruang yang aman dan nyaman. *Skatepark* secara hak milik bisa secara pribadi atau publik. Pihak swasta dimiliki secara individu atau pribadi dan Pihak Pemerintah atau instansi dimiliki secara publik (Putra, 2001).

Aktivitas Permainan *Skateboard*

Pada Permainan *skateboard* terdapat empat aktivitas. Aktivitas yang pertama yaitu latihan seperti kegiatan untuk mengasah kemampuan *skater*. Selanjutnya, kompetisi dengan kegiatan yang melakukan atraksi atau kemampuan yang dilakukan *skater* untuk mendapatkan juara. Aktivitas yang ketiga yaitu *skatedemo* kegiatan melakukan atraksi yang biasanya dilakukan profesional *skater* dengan tujuan tertentu, seperti melakukan promosi *brand* penjualan peralatan *skateboard* secara langsung. Terakhir yaitu *checkspot* kegiatan yang dilakukan di ruang publik dengan menggunakan peralatan alami untuk untuk promosi *brand* secara tidak langsung, media cetak dan *online*. Kegiatan tersebut

didokumentasikan dan diolah menjadi video atau foto (Prasidha. W, 2013).

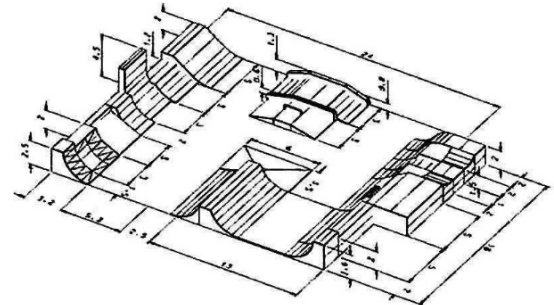
Standar *Skatepark California Skatepark License 1998*

Dasar perancangan *skatepark*, sebuah *skatepark* seharusnya memiliki alat – alat *street course* atau elemen fasilitas kota yang diwajibkan ada pada area permainan. Peralatan atau elemen-elemen tersebut meliputi tangga, *rails* dan *ledge*. Luas *street course* yang ideal seharusnya antara 929.05 - 1858.16 m² (Raditya, 2016). Perpaduan antara alat rintangan sangat bervariasi bentuknya, menggunakan kombinasi trik-trik yang beragam (Bakhtiar, 2011).

Dasar tambahan perancangan, sebuah *skatepark* memiliki permukaan rata dengan minimal 3 m antara peralatan satu dengan yang lainnya. *Transitions* atau sebagai kombinasi bidang miring dan permukaan datar dengan tinggi 1.22 m dengan bidang miring sepanjang 1.52 - 2.13 m dengan ukuran standar kemiringan kurang dari sudut 50°. *Coping* (berukuran 2 inci pada pipa besi biasanya terletak di *transition*) Untuk melindungi material yang ada di *transition* mempermudah *slide* atau *grind* pada saat bermain di area yang menonjol. Dinding, *curbs*, *blocks* dan tangga dengan menggabungkan antara peralatan tersebut menjadi satu seperti elemen pada fasilitas kota (Raditya, 2016).

Standar peralatan *skatepark*, sebuah *skatepark* memiliki *box* dengan ukuran tinggi dari 20 – 50 cm. *Launch ramp* dengan tinggi standar sekitar 60 cm dengan ukuran sisi miringnya kurang lebih 175 cm atau dengan sudut kemiringan tidak melebihi 50°. *Fun box* yang sederhana memiliki peralatan yang di gabungkan menjadi satu meliputi 2 buah *box*, 1 buah *rail* atau *flat bar*, 1 buah *kink rail* dan 8 buah *launch ramp*. *Half pipe ramp* ukuran standar tingginya mulai dari 3 m. Sedangkan lebarnya dua kali selebar papan *plywood*, pada bagian puncak *Half pipe ramp* tersedia ruang atau tempat sebagai transisi antara bidang miring dan datar dengan ukuran 1,5 m. Tinggi *vert ramp* sama dengan tinggi *half pipe ramp* berukuran mulai dari 4.5 m. *Pool/bowl* dengan ukuran standar kolam renang pada umumnya. Besi profil atau sering disebut dengan *coping*, berdiameter 2 inch dipasang

dipinggiran permukaan kolam. Perletakan zona pada area *skatepark* yang sederhana menggunakan peralatan beragam namun mampu mawadahi *obstacle* yang ada pada *street course* dengan penataan yang telah memenuhi standar (Raditya, 2016).



Gambar 1. Alternatif Zonning Standar *Obstacle* (Raditya, 2016)

Prinsip Pelayanan Publik

Prinsip penting perancangan *skatepark* yaitu menggunakan prinsip desain mengacu pada prinsip pelayanan publik dengan desain yang saling ketergantungan antara kenyamanan, keamanan dan ketersediaan fasilitas (Oktasari, 2015). Penampilan bangunan juga harus mendukung fungsi untuk bermain *skateboard*. Diharapkan elemen bangunan bisa menjadi latar yang baik dalam bermain *skateboard*, serta diusahakan semaksimal mungkin menjadi tempat untuk bermain *skateboard* yang sesuai standar yang ada, jika diperhatikan untuk *skatepark* yang sesuai dengan standar yang ada harus ada tingkat keamanan dan kenyamanan terjamin.

Menurut prinsip pelayanan publik, keamanan dalam publik memberikan rasa aman dan kepastian hukum pada pengguna. Dengan adanya kenyamanan lingkungan yang di berikan, pelayanan publik harus disediakan ruang yang tertib, teratur, bersih, rapi, dan lingkungan sehat serta dilengkapi dengan fasilitas yang mampu memberikan rasa nyaman pada pengguna. Penambahan vegetasi sebagai naungan pada siang hari, dengan vegetasi yang cukup di jalur pedestrian membuat pengguna merasa nyaman (Harsono et al., 2013).

Kelengkapan fasilitas menyediakan sarana dan prasarana publik, peralatan dan

pendukung lainnya yang memadai dengan kebutuhan ruang dan pegguna.

Faktor Keberhasilan *Skatepark*

Taman pada pusat kota berperan penting dalam meningkatkan kualitas lingkungan masyarakat perkotaan, dalam hal ini peningkatan taman dapat memberikan pelayanan sosial kepada masyarakat. Selain itu, taman juga dapat difungsikan sebagai area untuk bermain, bersantai, dan berkumpul. Faktor yang paling mempengaruhi dalam frekuensi kedatangan yaitu komunitas. Adapun faktor lain yang cukup andil dalam komunitas adalah jenis kelamin yang sering berkunjung atau bermain yaitu laki-laki (Sinatra & Fitra, 2021). Permainan *skateboard* berkaitan dengan perilaku dan kegiatan permainan *skateboard*, mulai dari jumlah (tingkat kepadatan pengunjung) sampai aktivitas yang dilakukan di area *skateboard* dengan adanya *event* tertentu atau kegiatan yang mendukung area *skatepark* yang menyebabkan area ramai pengunjung (Haidar, 2005).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kuantitatif yaitu dengan cara mengumpulkan data seperti mencari data secara langsung dan tidak langsung. Tahap selanjutnya melakukan pengolahan data atau analisis pada area *skatepark* di Taman Brantas. Hasil penelitian tersebut akan dibandingkan dengan teori standar perancangan *skatepark* dan jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dengan fokus penelitian tersebut.

Fokus Penelitian

Adapun fokus data yang perlu dicari seperti dasar perancangan *skatepark* dengan indikator luas. Dasar tambahan perancangan *skatepark* dengan indikator meliputi permukaan rata, *transitions*, pinggiran dinding, *curbs*, *blocks*, dan tangga. Standar peralatan *skatepark* dengan indikator meliputi peralatan yang sesuai standar. Dengan tingkat kenyamanan, tingkat keamanan dan tingkat ketersediaan fasilitas dalam aspek kondisi fasilitas *skatepark* di Taman Brantas pada area *skatepark*.

Alat Bantu Penelitian

Pada penelitian ini, alat bantu yang digunakan saat proses secara langsung atau pengumpulan data di lapangan adalah alat tulis, kamera *smartphone*, *google form* dan denah area *skatepark* dengan ukuran.

Teknik Pengumpulan Data (Deskriptif)

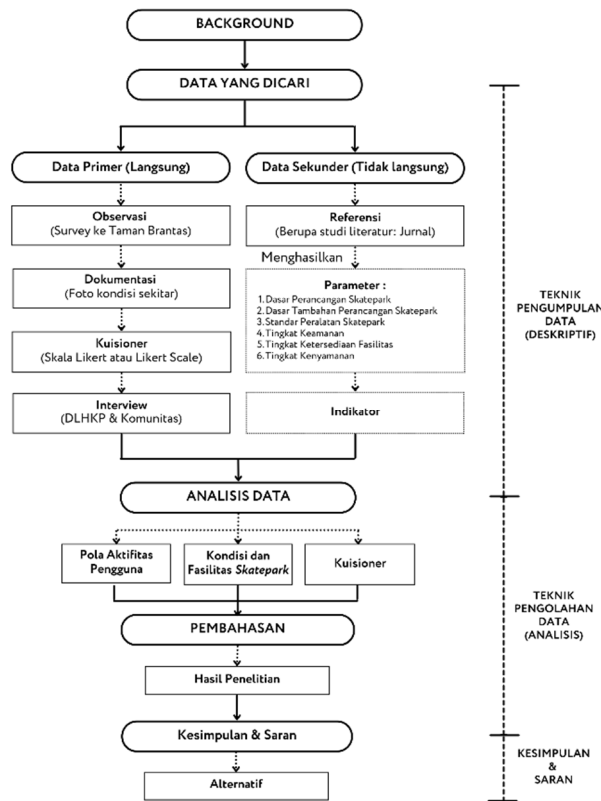
Proses pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu data primer dan sekunder. Data primer untuk melengkapi kebutuhan data pada penelitian seperti observasi kondisi dan fasilitas *skatepark*, dokumentasi pendukung saat observasi, kuisisioner untuk pengguna dan *interview* atau wawancara kepada kasi pertamanan DLHKP dan pengguna (komunitas). Data sekunder dibutuhkan guna menunjang data primer yang telah didapatkan seperti data acuan perancangan teori standar oleh *California Skatepark License* 1998 dan prinsip perancangan oleh Prinsip Pelayanan Publik.

Teknik Pengolahan Data (Analisis)

Analisis data dilakukan setelah semua data hasil observasi, dokumentasi, kuisisioner dan *interview* terkumpul kemudian di input menggunakan penyajian tabel untuk evaluasi kondisi dan fasilitas *skatepark* serta penentuan rata-rata tingkat kepuasan pengguna dengan acuan menggunakan referensi yang akan menghasilkan parameter dan indikator keberhasilan dalam memenuhi standar atau tidak pada area *skatepark*.

Tahapan Penelitian

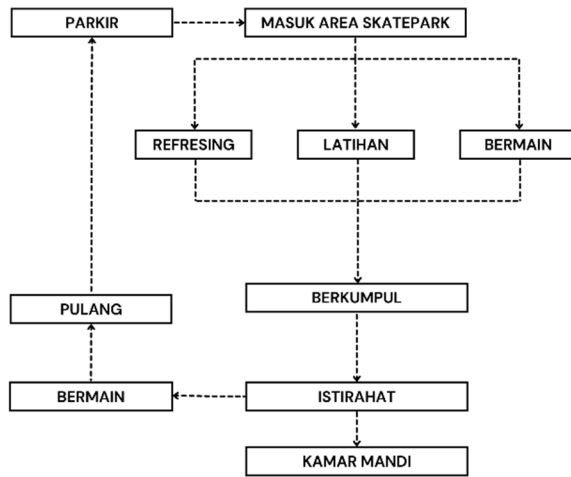
Tahapan penelitian yang dilakukan dengan cara mengkombinasikan antara data lapangan atau primer dan data studi literatur atau sekunder. Setelah melakukan proses pengumpulan data lapangan, tahapan yang dilakukan selanjutnya yaitu tahapan analisis data. Berikut merupakan bagan tahapan pada urutan penelitian ini:



Gambar 2. Tahapan Penelitian (Dokumen Pribadi, 2022)

DATA PENELITIAN

Pola Aktifitas Pengguna



Gambar 3. Pola Aktifitas Pengguna (Dokumen Pribadi, 2022)

Pengguna saat *weekdays* tidak terlalu ramai seperti *weekend*, terbukti saat *weekdays* pengunjung berjumlah 45-50 orang dan jam teramai saat sore menjelang malam dari pukul 16.00-18.00 WIB. Saat *weekend* pengunjung berjumlah 80-85 orang dan jam teramai sama yaitu saat sore dari pukul 16.00-18.00 WIB.

Kondisi dan Fasilitas Skatepark

Kondisi Eksisting Skatepark

Tabel 1 Kondisi Eksisting Skatepark

No	Dokumentasi Observasi	Keterangan	Kondisi di Lapangan
1		Area skatepark	Area skatepark terdapat 2 area yaitu area atas dan bawah.
2		Area skatepark area atas	Area atas terdapat fasilitas launch ramp dan permukaan rata dengan kondisi cat lantai memudar.
3		Area skatepark area bawah	Area bawah terdapat fasilitas bowl, launch ramp, funbox, tangga, curbs dan permukaan rata.
4		Tangga	Pada tangga terdapat railing sebagai pengaman dan kondisi keramik tangga sudah banyak yang pecah.
5		Curbs	Kondisi curbs dengan material lantai mengelupas dan warna pudar. Kondisi setelah hujan, pada sekitar curbs menggenang air karena permukaan tidak rata.
6		Bowl	Kondisi setelah hujan, pada fasilitas bowl ada air menggenang, tidak meresap ke bak resapan air. Bowl dengan material lantai mengelupas dan warna pudar.
7		Launch Ramp area atas	Kondisi launch ramp dengan material aluminium pada area atas dan bawah.
8		Launch Ramp area bawah	
		Fun Box	Kondisi funbox dengan kombinasi curb.

Terdapat dua kondisi area *skatepark* saat cuaca panas dan setelah hujan reda, dengan kondisi yang berbeda. Saat cuaca panas, kondisi area dengan suasana panas sinar matahari. Berbeda dengan cuaca setelah hujan reda, banyak genangan air pada area *skatepark*. Jaringan utilitas air hujan sudah ada, namun ada beberapa material lantai yang mengelupas dan tidak rata sehingga mengakibatkan adanya genangan air pada area *skatepark*.

Fasilitas Skatepark

Tabel 2. Perbandingan Hasil Observasi terhadap Standar California Skatepark License 1998

No	Nama Indikator	Data Observasi	Standar	√/x*
1	Luas	2.161 m ²	929,05-1.858,16 m ²	√
2	Permukaan rata	Area atas dan bawah	Minimal 3m	√
3	Transitions	Tidak ada	≤50 panjang 1.52-2.13 m, Tinggi 1.22 m	x
4	Lips, Edges dan Coping	Tidak ada	Coping 2 inci	x
5	Curbs, Blocks, Dinding & Tangga	Gabungan curbs dan funbox	Gabungan antara obstacle lain	√
6	Box	Tidak ada	Tinggi 20cm - 50cm	x
7	Launch Ramp	Sudut kurang 50°	Tinggi 60 cm , sisi miring ±175 cm atau ≥ 50°	√
8	Fun Box	Ada, kurang bervariasi	Ada 2 buah box, 1 buah rail/ flat bar, 1 buah kink rail dan 8 buah launch ramp	x
9	Half Pipe Ramp	Tidak ada	Tinggi 3m dengan lebarnya 2x ukuran papan plywood. ruang sekitar 1,5 m fun box	x
10	Vert Ramp	Tidak ada	Tinggi 3m dan lebar 4.5 m	x
11	Bowl/ Pool	Belum ada	Ukuran standar kolam renang dan besi profil 2 inch	x
12	Detail Coping	Tidak ada	Diameter 2 inci	x
13	Zonning Standar Obstacle	Belum terarah	Variasi dalam bentuk dan ukuran sesuai standar	x

*Keterangan:

√: memenuhi x: tidak memenuhi

Pada tabel di atas didapatkan bahwa hanya ada empat indikator yang terpenuhi oleh area *skatepark* di Taman Brantas dari tiga belas standar indikator.

Kuisisioner

Dalam menentukan nilai skor kuisisioner pengguna dari setiap pilihan jawaban yang ditanyakan kepada pengguna dengan nilai skor 1-5 menggunakan *skala likert* (Nugraha, 2020). Berikut tabel yang menjelaskan setiap nilai skor pada *skala likert*:

Tabel 3. Skala Likert

Singkatan	Pilihan Jawaban	Nilai Skor
SP	Sangat Puas	5
P	Puas	4
N	Netral	3
TP	Tidak Puas	2
SP	Sangat Puas	1

Dimana kemudian menentukan penggunaan rata-rata tingkat kepuasan menurut metode Likert dalam Nazir (2014) dengan menggunakan rumus (1)

$$\bar{x} \text{ kepuasan} = \frac{\text{jumlah skor jawaban kuesioner}}{\text{total jumlah kuesioner}} \quad (1)$$

Sedangkan untuk penentuan rata-rata kepuasan menggunakan teori Kaplan & Norton (2000):

Tabel 4. Teori Kaplan & Norton (2000)

Range Nilai	Keterangan
1 – 1,79	Sangat Tidak Puas
1,8 – 2,59	Tidak Puas
2,6 – 3,39	Puas
3,4 – 4,91	Cukup Puas
4,2 – 5	Sangat Puas

Menghitung data kuisisioner sebagaimana yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 5. Perhitungan Kondisi Area Skatepark

Jawaban	STP	TP	N	P	SP	RK
Skor	1	2	3	4	5	
Total Jawaban	5	4	7	5	0	21
Rata-rata kepuasan (RK)	5	8	21	20	0	2.57

Pada tabel di atas didapatkan bahwa perhitungan kondisi area *skatepark* dengan rata-rata kepuasan dengan nilai 2,57.

Tabel 6. Perhitungan Fasilitas Area Skatepark

Jawaban	STP	TP	N	P	SP	RK
---------	-----	----	---	---	----	----

Skor	1	2	3	4	5	
Total Jawaban	7	5	4	5	0	21
Rata-rata kepuasan (RK)	7	10	12	20	0	2.3

Pada tabel di atas, didapatkan bahwa perhitungan fasilitas area *skatepark* dengan rata-rata kepuasan dengan nilai 2,3.

Tabel 7. Perhitungan Tingkat Kenyamanan Area Skatepark

Jawaban	STP	TP	N	P	SP	RK
Skor	1	2	3	4	5	
Total Jawaban	4	6	7	4	0	21
Rata-rata kepuasan (RK)	4	12	21	16	0	2.52

Pada tabel di atas, didapatkan bahwa perhitungan tingkat kenyamanan area *skatepark* dengan rata-rata kepuasan dengan nilai 2,52.

Tabel 8. Perhitungan Tingkat Keamanan Area Skatepark

Jawaban	STP	TP	N	P	SP	RK
Skor	1	2	3	4	5	
Total Jawaban	6	4	5	5	1	21
Rata-rata kepuasan (RK)	6	8	15	20	5	2.57

Pada tabel di atas, didapatkan bahwa perhitungan tingkat keamanan area *skatepark* dengan rata-rata kepuasan dengan nilai 2,57.

Tabel 9. Perhitungan Tingkat Ketersediaan Fasilitas Area Skatepark

Jawaban	STP	TP	N	P	SP	RK
Skor	1	2	3	4	5	
Total Jawaban	7	6	4	4	0	21
Rata-rata kepuasan (RK)	7	12	12	16	0	2.2

Pada tabel di atas, didapatkan bahwa perhitungan tingkat ketersediaan fasilitas area *skatepark* dengan rata-rata kepuasan dengan nilai 2,2.

PEMBAHASAN

Analisa fasilitas *skatepark* di bagi menjadi dua yaitu memenuhi sesuai standar dan tidak memenuhi sesuai standar. Data kondisi dan fasilitas *skatepark* di Taman Brantas lebih banyak yang tidak memenuhi sesuai standar dengan jumlah adalah sembilan fasilitas dan empat fasilitas yang memenuhi standar perancangan. Kondisi fasilitas *skatepark* tergolong kurang bervariasi dilihat dari tabel (tabel.4-tabel.8) kondisi dan fasilitas *skatepark* dengan fasilitas yang minim bisa menyebabkan pengguna berpindah ke tempat yang lebih

lengkap. Padahal untuk sebuah *skatepark*, perlunya pengguna atau komunitas untuk bermain atau berlatih *skateboard*. Adanya *event* tertentu yang ada di area *skatepark* sangat mempengaruhi ramai pengunjung. Menurut pengguna fasilitas sangat monoton dan kurang bervariasi. Dari hasil perhitungan data kuisisioner tersebut menyampaikan bahwa:

1. Berdasarkan tabel 4 bisa disimpulkan bahwa tingkat rata-rata kepuasan terhadap kondisi area *skatepark* adalah 2,57 atau menurut teori Kaplan & Norton (2000) termasuk katagori tidak puas.
2. Berdasarkan tabel 5 bisa disimpulkan bahwa tingkat rata-rata kepuasan terhadap fasilitas area *skatepark* adalah 2,3 atau menurut teori Kaplan & Norton (2000) termasuk katagori tidak puas.
3. Berdasarkan tabel 6 bisa disimpulkan bahwa tingkat rata-rata kepuasan terhadap tingkat kenyamanan area *skatepark* adalah 2,52 atau menurut teori Kaplan & Norton (2000) termasuk katagori tidak puas.
4. Berdasarkan tabel 7 bisa disimpulkan bahwa tingkat rata-rata kepuasan terhadap tingkat keamanan area *skatepark* adalah 2,57 atau menurut teori Kaplan & Norton (2000) termasuk katagori tidak puas.
5. Berdasarkan tabel 8 bisa disimpulkan bahwa tingkat rata-rata kepuasan terhadap tingkat ketersediaan fasilitas area *skatepark* adalah 2,2 atau menurut teori Kaplan & Norton (2000) termasuk katagori tidak puas.

Berdasarkan data kuisisioner, kondisi fasilitas *skatepark* di Taman Brantas secara keseluruhan memiliki tingkat kepuasan menurut teori Kaplan & Norton (2000) termasuk dalam kategori tidak puas. Dikarenakan, masih kurangnya fasilitas *skatepark* bagi pengguna terhadap kondisi saat ini. Perlunya perbaikan, penambahan dan pengembangan fasilitas karena pembangunan area *skatepark* di Taman brantas tergolong masih baru dan bisa dikembangkan lagi. Sesuai dengan spesifikasi pengguna, standar perancangan dan kebutuhan pengguna agar nanti area tidak sia-sia.

Pada tabel 9 menjelaskan tentang hasil observasi fasilitas *skatepark* yang sesuai dengan standar perancangan.

Tabel 10. Hasil Observasi Fasilitas *Skatepark* sesuai Standar

Fasilitas <i>Skatepark</i>	Standar <i>Skatepark</i>
Fasilitas Sudah Sesuai	Luas, Permukaan Rata, <i>Curbs</i> , Tangga, <i>Launch Ramp</i>
Fasilitas Belum Sesuai	<i>Bowl / Pool</i> , <i>Zoning</i> Standar <i>Obstacle</i> , <i>Launch Ramp</i> , <i>Fun Box</i>
Fasilitas Tidak Ada	<i>Transitions</i> , <i>Lips</i> , <i>Edges</i> dan <i>Coping</i> (Pinggiran Dinding), <i>Box</i> , <i>Half Pipe Ramp</i> , <i>Vert Ramp</i>

Berdasarkan hasil observasi saat di lapangan, masih banyak kekurangan yang perlu dilengkapi terhadap kondisi fasilitas area *skatepark* di Taman Brantas jika dibandingkan dengan standar yang ada yaitu *California Skatepark License 1998*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Melalui penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil penelitian ini, secara keseluruhan fasilitas *skatepark* di Taman Brantas masih tidak puas dengan kondisi *skatepark* saat ini, sehingga diperlukannya inovasi baru untuk memperbaiki, menambah dan mengembangkan fasilitas *skatepark* untuk menutupi kekurangan dan kelemahan yang ada di area *skatepark*, Taman Brantas. Peran penting dari DLHKP selaku Pemerintah Kota Kediri yaitu sebagai penanggung jawab dan pengelola *skatepark* di Taman Brantas.
2. Berdasarkan hasil observasi pengguna lebih sering ke area *skatepark* pada sore hari menjelang malam dari pukul 16.00-18.00 WIB saat *weekend*.
3. Keadaan kondisi dan fasilitas *skatepark* di Taman Brantas dari tiga belas fasilitas standar hanya empat yang memenuhi standar dan sisanya tidak memenuhi standar.
4. Berdasarkan hasil analisa dan perhitungan jawaban kuisisioner yang telah dilakukan memperlihatkan

bahwa kurangnya ketersediaan fasilitas, kenyamanan, keamanan dan kondisi fasilitas *skatepark* dengan skor menurut teori Kaplan & Norton (2000) termasuk katagori tidak puas.

Saran

Kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian yang telah ada, bukan hanya sekedar memenuhi standar tetapi membuat area *skatepark* di Taman Brantas menjadi salah satu tujuan yang paling diminati oleh pengunjung. Saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Diadakannya perbaikan fasilitas *skatepark*, karena bangunan masih baru sangat disayangkan apabila hanya dibiarkan. Dengan perkembangan permainan *skateboard* yang berkembang pesat bisa membawa area *skatepark* di Taman Brantas ramai pengunjung dengan memperbaiki fasilitas yang kurang aman, di beri railing.
2. Menambahkan fasilitas yang belum ada. Perlunya di tambah fasilitas beserta *obstacle* sebagai penunjang permainan *skateboard*. Dengan *obstacle* yang bervariasi menyebabkan pengguna lebih memilih bermain di Taman Brantas.
3. Mengembangkan fasilitas yang kurang bervariasi. Penataan letak fasilitas *skatepark* (*zoning*) agar penataan lebih rapi dan terstruktur. Di mulai dari *obstacle* yang mudah ke *obstacle* yang susah.

Berdasarkan saran yang di berikan, peneliti memberikan solusi desain seperti:



Gambar 4. Denah Alternatif Area Skatepark (Dokumen Pribadi, 2022)

Tabel 11. Keterangan Fasilitas Denah Alternatif Perzona

Zona	Fasilitas Skatepark
Zona 0	Tempat duduk taman ber payung
Zona 1	Luas, Permukaan Rata, <i>Vert Ramp, Railing</i>
Zona 2	Luas, Permukaan Rata, <i>Transitions, Lips, Edges dan Coping (Pinggiran Dinding), Tangga, Box, Half Pipe Ramp, Railing</i>
Zona 3	Luas, Permukaan Rata, <i>Bowl / Pool dan coping</i>
Zona 4	Luas, Permukaan Rata, <i>Launch Ramp, Fun Box</i>
Zona 5	Luas, Permukaan Rata, <i>Curbs, Funbox</i>

Dari penataan letak zona di atas berdasarkan berbagai pola dan pertimbangan tingkat kenyamanan, keamanan dan ketersediaan fasilitas yang di harapkan bisa membuat pengguna puas dengan adanya area skatepark di Taman Brantas. Berikut alternatif penambahan fasilitas pada setiap zona di area skatepark yaitu:



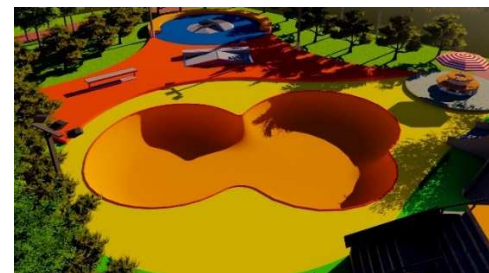
Gambar 5. Alternatif Penambahan pada Zona 0 Area Skatepark (Dokumen Pribadi, 2022)



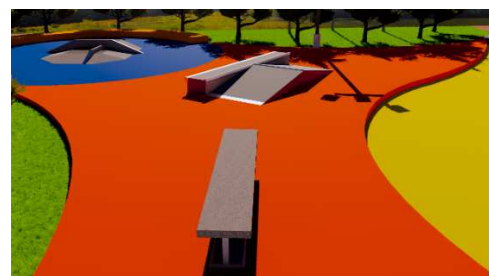
Gambar 6. Alternatif Penambahan pada Zona 1 Area Skatepark (Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 7. Alternatif Penambahan pada Zona 2 Area Skatepark (Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 8. Alternatif Penambahan pada Zona 3 Area Skatepark (Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 9. Alternatif Penambahan pada Zona 4 Area Skatepark (Dokumen Pribadi, 2022)



Gambar 10. Alternatif Penambahan pada Zona 5 Area Skatepark (Dokumen Pribadi, 2022)

DAFTAR PUSTAKA

- Bakhtiar, Y. (2011). *Green Skatepark Di Yogyakarta Desain Area Skatepark Sebagai Taman Kota Berbasis Green Development* [Tugas Akhie, Universitas Islam Indonesia].
<https://doi.org/https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/33397>
- Haidar, R. F. (2005). *Studi Pengaruh Penataan Ruang Arena Skateboard terhadap Keselamatan Beraktivitas Pengguna Studi Kasus : Arena Skateboard "Ventura Cafe & Skatepark" di Semarang*.
<https://doi.org/http://hdl.handle.net/123456789/21425>
- Harsono, K., Arsandrie, Y., & Setiawan, W. (2013). IDENTIFIKASI KENYAMANAN PEJALAN KAKI DI CITY WALK JALAN SLAMET RIYADI SURAKARTA. *Sinektika, Jurnal Arsitektur*, 13(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23917/sinektika.v13i1.703>
- Nugraha, A. P. (2020). Identifikasi Tingkat Kepuasan Fasilitas Pada Skateboard Pasopati [Skripsi, Institut Teknologi Nasional]. In *Seminar Nasional dan Diseminasi Tugas Akhir 2021*.
<https://doi.org/http://eprints.itenas.ac.id/id/eprint/1721>
- Oktasari, D. M. (2015). Implementasi Kepmen Pan No. 63 Tahun 2003 Tentang Pedoman Umum Penyelenggaraan Publik Di Kantor Kecamatan Sepaku Kabupaten Penajam Paser Utara. *Jurnal Pemerintahan*, 3(2), 2257–2262.
- Prasidha Wimba. (2013). *Solo Skatepark Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora* [Tugas Akhir]. Universitas Sebelas Maret.
- Putra, E. B. (2001). *Skatepark di Yogyakarta Sebagai Sarana Pengembangan Bakat Skater Muda dan Alternatif Tempat Rekreasi*.
<https://doi.org/http://dspace.uui.ac.id/123456789/23201>
- Raditya, A. A. G. R. F. (2016). *LANDASAN KONSEPTUAL PERANCANGAN TUGAS AKHIR BALI SKATEPARK DI BADUNG*.
- Sinatra, F., & Fitra, H. A. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Kunjungan Taman Tematik: Studi Kasus Taman Skateboard Palembang. *Jurnal Perencanaan Dan Pengembangan Kebijakan*, 1(1), 26.
<https://doi.org/10.35472/jppk.v1i1.602>