

Persepsi dan Preferensi Pengunjung Terhadap Kenyamanan dan Aktivitas *Skateboarding* di Taman Bung Karno Tabanan

Agung Wahana Putra¹, Anak Agung Gede Sugianthara^{1*}, I Nyoman Gede Astawa²

1. Prodi Arsitektur Lanskap, Fakultas Pertanian, Universitas Udayana, Denpasar, Indonesia
2. Prodi Agroekoteknologi, Fakultas Pertanian, Universitas Udayana, Denpasar, Indonesia

*E-mail: Sughianthara@unud.ac.id

Abstract

Visitors' Perceptions and Preferences on Comfort and Skateboarding Activities at Taman Bung Karno Tabanan. Tabanan is one of the regencies in the province of Bali. The city also has a city park which is named Taman Bung Karno Tabanan. This park certainly has recreational activities in it, one of which is extreme sports such as skateboarding. However, this activity is considered to interfere with park visits, judging from the issues that say that skaters often damage public paving and planter facilities and also disrupt the circulation of park visitor activities. This is the background for the author to raise the issue as research material, with the aim of this study being to find out the perceptions and preferences of park visitors and skaters, so as to obtain solutions to overcome the problems of visitor comfort and skateboarding activities. The research method used is a survey method with data collection techniques through observation, interviews, questionnaires, and literature study. Based on the results of the study, visitors rated the level of comfort at the Bung Karno Tabanan City Park as adequate with a percentage of 49.9% with a preference of park visitors of 72.1% wanting the addition of skateboard facilities. Suggestions that can be given to increase comfort at Taman Bung Karno Tabanan is that there is a need for additional skateboarding sports facilities or can be relocated to a more appropriate place.

Keywords: *BungKarno park, comfort, perception, preference, skateboard facilities.*

1. Pendahuluan

Sebuah kota tentunya tidak hanya berisi kan bangunan gedung ataupun tempat tinggal tetapi kota juga memiliki ruang publik terbuka khususnya ruang terbuka hijau yang menjadi salah satu kebutuhan pengunjung perkotaan dan berperan sebagai paru-paru kota. Menurut Arifin (1991), taman kota merupakan salah satu kawasan ruang terbuka hijau lengkap dengan segala fasilitasnya sesuai untuk pemenuhan kebutuhan rekreasi masyarakat setempat, baik rekreasi aktif maupun pasif. Adapun contoh dari rekreasi aktif dan pasif tersebut yaitu Adapun contoh dari rekreasi aktif dan pasif tersebut yaitu beristirahat, menghilangkan rasa penat karena kehidupan sehari-hari, sekedar menghirup udara segar, ataupun mempererat hubungan dalam bertetangga dan aktivitas yang mengeluarkan keringat seperti kegiatan berolahraga, pentas seni dan lainnya. Taman kota menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 5 Tahun 2008 adalah lahan terbuka yang berfungsi sosial dan estetika sebagai sarana kegiatan rekreatif, edukasi atau kegiatan lain pada tingkat kota.

Taman Bung Karno Tabanan selain memiliki panggung khusus pagelaran, taman kota ini juga memiliki ornamen tambahan berupa patung Garuda Wisnu Serasi yang berada tepat dibelakang panggung pagelaran, selain itu ada juga patung Patih Gajah Mada, dan juga patung Kebo Iwa. Patung ini didirikan sebagai bentuk penghargaan kepada para pahlawan Nusantara dan ditempatkan pada area enterance, Selain memiliki beberapa ornamen patung bertemakan pahlawan, Taman Bung Karno Tabanan juga memiliki banyak pohon perindang yang tersebar pada titik area berkumpul sehingga hal ini menimbulkan kesan teduh dan nyaman bagi pengunjung Taman, namun bila melihat pada bagian tanaman perdu dan semak masih terlihat *monotone* dan kurang terawat karena pada beberapa titik tanaman perdu dan semak ini terlihat kering.

Meski taman ini terkesan *monotone* dan terlihat kurang terawat, kunjungan taman ini terbilang cukup ramai, dengan para pengunjung memiliki aktivitasnya masing-masing, contoh aktivitas yang ada pada taman ini yaitu skateboarding yang mulai banyak digandrungi oleh anak muda kota Tabanan. *Skateboard* merupakan salah satu olahraga ekstrim yang digemari di kalangan anak muda. Saat ini, *skateboard* tidak lagi dipandang sebagai permainan semata, *skateboard* juga merupakan sebuah gaya hidup. Terdapat upaya penunjukan jati diri para *skater* dalam masyarakat luas melalui keterampilan *skill* yang dimiliki, serta keberanian dalam melakukan olahraga ekstrim (Nugroho, 2015).

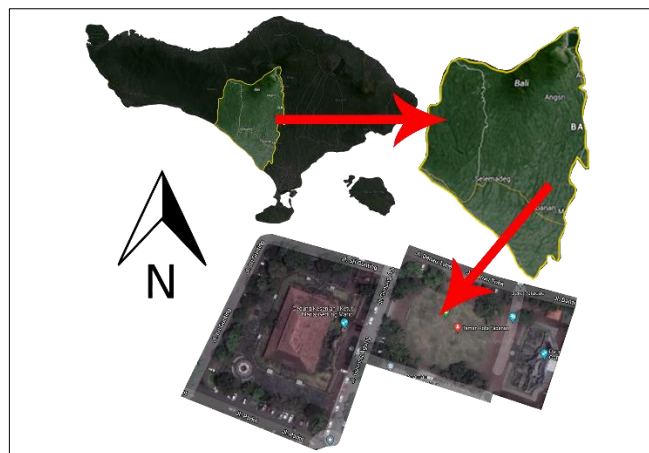
Perkembangan olahraga *skateboard* di Bali mulai berkembang dan mulai mendapat perhatian bagi anak-anak muda. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari banyaknya komunitas *skateboard* yang ada, komunitas yang resmi berada di bawah pengawasan PSB (Persatuan *Skateboarder* Bali) adalah sejumlah 8 komunitas yang tersebar pada kabupaten/kota yang ada di Bali dan terdapat total 335 orang *skater* di dalamnya, sedangkan untuk komunitas diluar pengawasan PSB, tercatat beberapa komunitas yang juga sering mengikuti kompetisi yaitu sejumlah 11 komunitas yang menampung 201 orang *skater* di dalamnya (PSB,2018). Tahun 2011 di Kabupaten Tabanan para *skater* Tabanan memulai aktivitas *skateboarding*-nya ditempat yang sangat tidak layak yaitu di Taman makam pahlawan, dan saat ini skater Tabanan berpindah tempat lokasi ke taman kota Tabanan yang terletak di wilayah Desa Dajan Peken, Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan yang sekarang bernama Taman Kota Bung Karno.

Kegiatan olahraga *skateboard* ini keberadaannya dianggap mengganggu aktivitas kunjungan di Taman Bung Karno Tabanan oleh pengunjung taman dan pihak pengelola taman kota, hal ini dapat dilihat dari isu-isu di lingkungan Taman Kota Bung Karno yang mengatakan bahwa para *skater* sering kali merusak fasilitas umum contohnya paving dan planter dan juga mengganggu sirkulasi kegiatan kunjungan taman karena tempat aktivitas *skateboard*-nya yang tepat berada di depan pintu masuk fasilitas Gedung Kesenian Maria, alasan skater memilih lokasi pintu masuk ini karena dianggap memiliki perkerasan yang mendukung untuk melakukan aktivitas *skateboard*. Hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk mengangkat masalah tersebut sebagai bahan penelitian guna mengetahui persepsi dan preferensi pengunjung taman dan skater sehingga mendapatkan solusi untuk mengatasi permasalahan kurangnya fasilitas olahraga *skateboard*.

2. Metode

2.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Taman Bung Karno Tabanan yang terletak di wilayah Desa Dajan Peken, Kecamatan Tabanan Kabupaten Tabanan. Dengan batas tapak yaitu: batas utara Jl. Danau Toba, Batas timur patung Garuda Wisnu Serasi, Batas selatan Jl. Danau Buyan dan Jl. Parkit, batas Barat Jl. Sri Gunting. Dengan luas lokasi penelitian kurang lebih 15.900m². Penelitian ini berlangsung selama sebelas bulan dimulai pada bulan November 2020 hingga Oktober 2021. Peta lokasi penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Lokasi Penelitian (Google Maps,2021)

2.2 Alat dan Bahan

Penelitian ini menggunakan peralatan antara lain, kamera digital untuk dokumentasi area tapak, alat tulis yang digunakan untuk keperluan survei, dan laptop dengan *software* Google Maps dan Adobe Photoshop CC 2015. Bahan yang digunakan berupa peta wilayah, tapak Taman Bung Karno Tabanan.

2.3 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan melakukan pengumpulan data primer melalui observasi, wawancara secara langsung, penyebaran kuisioner dan data sekunder melalui studi pustaka.

2.4 Metode Analisis

Selanjutnya melakukan analisis terhadap indikator- indikator kenyamanan Pengunjung Taman Bung Karno yaitu: sirkulasi, keteduhan, kebisingan, aroma, bentuk, keamanan, kebersihan, fasilitas. Indikator-indikator tersebut dimaksudkan untuk mengukur persepsi pengunjung taman dan *skater* mengetahui pengaruh tidak tersedianya fasilitas *skateboard* terhadap kenyamanan Pengunjung Taman Kota Bung Karno Tabanan, dan menghasilkan suatu rekomendasi fasilitas *skateboard* di areal taman tersebut. Secara rasional pula dilakukan pengalokasian fasilitas *skateboard* dengan penyesuaian terhadap aspek kenyamanan yang perlu dipertimbangkan.

2.5 Tahapan Penelitian

Persiapan awal penelitian yaitu perijinan pada lokasi penelitian, pengumpulan informasi awal mengenai kondisi di lokasi penelitian, serta mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian. Untuk pengumpulan data menggunakan teknik observasi dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dilapangan guna mengetahui gambaran umum lokasi, selanjutnya melakukan wawancara secara langsung dengan pengelola Taman Bung Karno Tabanan yakni I Gede Ketut Santika, SH. Dari Dinas Lingkungan Hidup (DLH) Kota Tabanan.

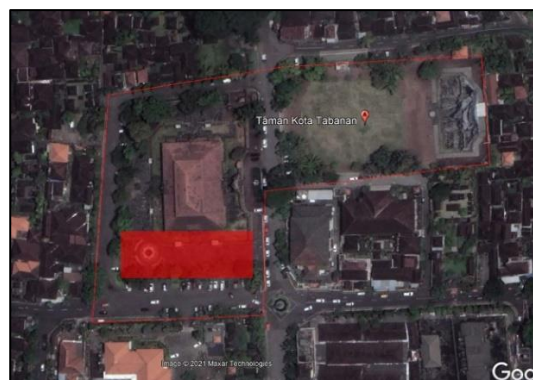
Kemudian dilakukan tahapan penyebaran kuesioner dengan metode *Non Probability Sampling*, yaitu metode yang tidak memberi kesempatan yang sama bagi semua pengunjung Taman Kota Bung Karno Tabanan untuk dipilih menjadi sampel dengan menggunakan teknik *Purposive random Sampling* yang merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pemilihan sekelompok subjek dalam *purposive random sampling*, didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Maka unit sampel yang dipilih disesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian atau permasalahan penelitian, untuk lokasi pengambilan sample dibagi menjadi 2 lokasi yaitu pada area timur 5 kuesioner dan 25 kuesioner pada area barat. Studi penelitian ini dibatasi pada persepsi dan preferensi pengunjung Taman Kota Bung Karno Tabanan terhadap aktivitas *skateboard* di Taman Kota Bung Karno Tabanan sehingga dapat memberikan rekomendasi guna mengatasi masalah pada aktivitas *skateboarding* di Taman Bung Kota Bung Karno Tabanan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Letak Taman Kota Bung Karno Tabanan di Jl. Danau Toba No. 20-16, Dajan Peken, Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali memiliki luas 15.900m². Fasilitas yang terdapat di dalamnya berupa: Patung, Jalan Pedestrian, Gedung Kesenian I Ketut Maria, Lampu Taman, Tempat Sampah, tanaman dengan jenis pohon, Semak, Perdu, Rumput, Parkir, Bangku Taman, *Wifi Corner*, Panggung Pentas Kesenian, dan Toilet. Beberapa fasilitas terlihat kurang layak untuk digunakan, dan kondisi pepohonan, semak, perdu dan rumput tampak kurang terawat.

Lokasi aktivitas *skateboarding* di Taman Bung Karno Tabanan berada di 2 lokasi yang berpindah-pindah yaitu area *entrance* selatan Gedung Kesenian I Ketut Maria, dan area *entrance* Taman Bung Karno Tabanan dengan aktivitas pukul 16:00 WITA sampai 19:00 WITA bersamaan dengan puncak kepadatan pengunjung. Berdasarkan observasi peneliti ditemukan pedestrian rusak karena aktivitas ini. Ditambah hasil wawancara dengan pengelola taman yaitu Dinas Lingkungan Hidup (DLH) menyatakan bahwa beberapa fasilitas seperti pekerasan dan *planter box* rusak akibat digunakan untuk melakukan trik-trik *skateboarding*.



Gambar 2. Lokasi Aktivitas Skateboard (Google Maps,2021)

3.2 *Pengelola*

Bapak I Gede Ketut Santika, SH. dari Dinas Lingkungan Hidup (DLH) Kota Tabanan sebagai pihak pengelola Taman Kota Bung Karno Tabanan menyebutkan aktivitas *skateboarding* ini sudah cukup merusakkan fasilitas-fasilitas yang ada pada taman seperti perkerasan dan *planter box* akibat digunakan sebagai alat penunjang untuk melakukan trik-trik dalam olahraga tersebut. Pihak Dinas Lingkungan Hidup (DLH) seringkali menegur aktivitas tersebut untuk menertibkan aktivitas *skateboarding* tersebut, pihak Dinas Lingkungan Hidup (DLH) sendiri sebenarnya sudah memiliki rencana dalam pengadaan fasilitas olahraga *skateboard* dan fasilitas olahraga lain di Lapangan Alit Saputra, lokasi ini dipilih karena dalam rencana pemerintah Kota Tabanan yang akan memfokuskan segala aktivitas olahraga pada lokasi ini, namun hal tersebut masih terhalang pada dana pengadaan yang belum ada.

3.3 *Karakteristik Responden*

Hasil penelitian yang diperoleh mengenai frekuensi kunjungan ke Taman Kota Bung Karno Tabanan dalam seminggu adalah sangat sering (5-7 kali) sebesar 10%, sering (3-5 kali) sebesar 43,3%, jarang (1-3 kali) sebesar 36,7%, sangat jarang (1 kali) sebesar 3,3%, dan tidak tentu sebesar 6,7% dengan aktivitas pengunjung taman, seperti 16,7% berjualan, mengunjungi taman sebesar 66,7% dan melakukan aktivitas olahraga *Skateboarding* sebesar 16,7%. Informasi tersebut untuk mengetahui jenis aktivitas yang dilakukan, serta mengetahui kebutuhan dan kelayakan prasarana. Perhitungan lebih lengkap dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 1. Karakteristik Responden.

No	Karakteristik	Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Frekuensi kunjungan dalam seminggu	Sangat sering (5-7kali)	3	10%
		Sering (3-5kali)	13	43,3%
		Jarang (1-3kali)	11	36,7%
		Sangat Jarang (1kali)	1	3,3%
		Tidak Tentu	2	6,7%
2	Aktivitas yang dilakukan	Berjualan	5	16,7%
		Mengunjungi Taman	20	66,7%
		Bermain <i>Skateboarding</i>	5	16,7%

3.4 *Persepsi Pengunjung*

Hasil penelitian pengisian kuisioner persepsi yang dilihat dari delapan indikator yaitu: sirkulasi seperti tingkat kemudahan dalam mengelilingi taman, kondisi jalan setapak pada taman dan kemudahan dalam melakukan aktivitas di area taman saat ada aktivitas *skateboarding* 36% (tidak nyaman) dari persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa pengunjung Taman Bung Karno Tabanan menginginkan adanya pengalokasian aktivitas olahraga *skateboarding* pada lokasi aktivitas yang mengganggu kemudahan mengelilingi taman, dan memerlukan perbaikan kondisi perkerasan di beberapa titik yang diakibatkan oleh aktivitas *skateboard* ini. Sedangkan pada persepsi para skater menilai perkerasan pada Taman ini cukup baik karena mereka menilai perkerasan pada taman ini cukup memadai untuk bermain *skateboard*.

Ketudahan 64% (nyaman) dari persentase tersebut dapat disimpulkan baik pengunjung taman, dan *skater* merasa mudah dalam mencari tempat teduh pada Taman Bung Karno Tabanan dikarenakan posisi area teduh berada di luar lokasi aktivitas *skateboarding*. Ketudahan bersumber pada tanaman perindang yang tumbuh pada area luar aktivitas *skateboarding*.

Tingkat kebisingan 63% (nyaman) dari persentase tersebut dapat disimpulkan tingkat kebisingan pada area Taman Bung Karno Tabanan dinilai cukup nyaman karena adanya pohon-pohon yang berfungsi sebagai penghalang polusi suara, sehingga kebisingan pada Taman Bung Karno Tabanan dapat terjaga dengan baik, disamping itu ketebutan arus lalu lintas yang melintas di sekitar taman tidak terlalu ramai. Indikator bentuk berupa keragaman fasilitas pendukung dan kondisi tanaman serta bentuk desain taman dan fasilitas olahraga di taman dengan persentase 34,7% (tidak nyaman/tidak baik) dari persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa dari pihak *skater* menginginkan adanya penempatan khusus bagi para *skater* sehingga memunculkan keharmonisan antara pengunjung dan para *skateboarder*. Selain itu pengunjung juga menginginkan adanya penambahan jenis tanaman semak yang dinilai kurang beragam sehingga memiliki kesan monoton.

Keamanan 60,7% (cukup nyaman/cukup aman) dari persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa pengunjung merasa keamanan dalam beraktivitas di area taman saat ada aktivitas *skateboarding* cukup mengganggu aktivitas kunjungan taman, hal ini dikarenakan aktivitas *skateboarding* yang tergolong dalam olahraga ekstrem yang terkadang *skater* melakukan gerakan atau trik yang beresiko berbahaya terhadap aktivitas disekitarnya, sehingga hal ini diharapkan dapat di tanggapi oleh Dinas Lingkungan Hidup (DLH) sebagai pihak pengelola Taman Bung Karno Tabanan dengan melakukan tindakan minimal pengalokasian aktivitas *skateboard* sehingga untuk kedepannya kenyamanan dalam berkunjung ke Taman Bung Karno Tabanan dapat terjaga.

Aroma 78% (nyaman) dikarenakan aroma yang ditimbulkan oleh sampah, toilet, saluran air kotor tidak mengganggu kenyamanan aktivitas kunjungan taman dan aktivitas *skateboarding*. Untuk pengolahan tempat sampah sendiri masih dapat ditingkatkan dengan pengolahan sampah organik dan non organik secara rutin dan berkala oleh pihak pengelola, sedangkan aroma yang ditimbulkan dari toilet juga tidak mengganggu walaupun kondisinya kurang dirawat karena posisi toilet yang cukup jauh namun terjangkau oleh pengunjung. Kebersihan di lingkungan taman 62,7% (nyaman/bersih) berdasarkan persentase tersebut tingkat kebersihan pada Taman Bung Karno Tabanan dinilai bersih dikarenakan tempat sampah berfungsi dengan baik dengan posisi tempat sampah yang tepat pada titik keramaian,

Terakhir indikator fasilitas berupa kondisi, ketersediaan, kebersihan dan pencahayaan fasilitas termasuk dalam 34,3% (tidak nyaman) dengan para responden menginginkan penambahan fasilitas pendukung sehingga keragaman aktivitas pada Taman Bung Karno Tabanan dapat didukung dan diharapkan tidak ada lagi aktivitas liar yang dapat mengganggu kenyamanan pengunjung taman, khususnya pada fasilitas *skateboarding* sehingga kegiatan ini tidak lagi mengganggu kenyamanan pengunjung taman.

Tabel 2. Tabel Persepsi Kenyamanan Taman

Indikator	Jumlah Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Tingkat Kriteria
Sirkulasi	162	450	36%	Tidak Nyaman
Keteduhan	96	150	64%	Nyaman
Kebisingan	189	300	63%	Nyaman
Aroma	117	150	78%	Nyaman
Bentuk	104	300	34,7%	Tidak Nyaman
Keamanan	182	300	60,7%	Cukup Nyaman
Kebersihan	94	150	62,7%	Nyaman
Fasilitas	103	300	34,3%	Tidak nyaman
Rerata	130,9	262,5	49,9%	Cukup Nyaman

Berdasarkan gambar tabel diatas, dari delapan indikator tersebut didapatkan rerata tingkat kenyamanan sebesar 49,9% sehingga dapat dikatakan pengunjung merasa cukup nyaman berada dan beraktivitas bersamaan dengan *skater*. Meskipun demikian kriteria yang didapatkan yaitu masih pada kriteria

cukup nyaman, tentunya tingkatan kenyamanan pada taman ini diharapkan dapat ditingkatkan setidaknya menjadi kriteria nyaman.

3.5 Preferensi Pengunjung

Menurut KBBI preferensi merupakan suatu hak untuk didahulukan dan diutamakan daripada yang lain atau sering disebut prioritas. Pada kuisioner preferensi pengunjung sebesar 72,1% pengunjung taman menginginkan penambahan fasilitas olahraga *skateboard*. Berikut merupakan tabel hasil dari penelitian preferensi responden mengenai kenyamanan dan aktivitas skateboarding di Taman Bung Karno Tabanan.

Tabel 3. Preferensi Pengunjung

No	Indikator	Jawaban	Jumlah	Persentase
1	Sirkulasi	A : Agar disediakan fasilitas <i>skateboard</i> khusus sehingga lebih mudah untuk mengelilingi taman	26	86,7%
		B : Sudah cukup mudah untuk berkeliling (berjalan-jalan) di area taman walaupun ada aktivitas <i>skateboarding</i>	4	13,3%
		C : Lainnya	0	0
2	Kebisingan	A : Membutuhkan fasilitas <i>skateboard</i> sehingga kebisingan aktivitas <i>skateboard</i> dapat diatasi	24	80%
		B : Tidak terlalu membuat kebisingan	6	20%
		C : Lainnya	0	0
3	Keteduhan	A : Membutuhkan fasilitas <i>skateboard</i> sehingga lebih mudah untuk mendapatkan tempat berteduh	17	56,7%
		B : Perlu ditambah tanaman perindang	2	6,7%
		C : Perlu dibangun gazebo untuk tempat berteduh	2	6,7%
		D : Lainnya	9	30%
4	Bentuk: Pertanyaan 1	A : Membutuhkan fasilitas <i>skateboard</i> sehingga lebih mudah untuk beraktivitas di area taman	28	93,3%
		B : Tidak terlalu menyulitkan saat beraktivitas di area taman	2	6,7%
		C : Lainnya	0	0
4	Pertanyaan 2	A : Dapat melengkapi fasilitas- fasilitas pendukung sehingga fungsi taman kota sebagai sarana rekreasi terpenuhi	28	93,3%
		B : Bentuk desain taman dan desain fasilitas olahraga perlu dibenahi agar lebih menarik	2	6,7%
		C : Lainnya	0	0

Tabel 3. Preferensi Pengunjung (lanjutan)

NO	Indikator	Jawaban	Jumlah	Persentase
5	Keragaman	A : Perlu mendapatkan tambahan fasilitas untuk menunjang aktivitas di area taman	24	80%
		B : Perlu perhatian yang lebih besar terhadap kelengkapan fasilitas dan kondisi tanaman pada area taman	6	20%
6	Keamanan	A : Perlu dibangun area khusus untuk aktivitas <i>skateboarding</i> sehingga keamanan pengunjung taman lebih terjaga	24	80%
		B : Lainnya	6	20%
7	Kebersihan	A : Mengharapkan fasilitas tambahan seperti fasilitas olahraga dan fasilitas kebersihan, karena seringkali para <i>skater</i> tidak menjaga kebersihan	16	53,3%
		B : Lainnya	14	46,7%
8	Fasilitas	A : Dapat melengkapi fasilitas- fasilitas umum, fasilitas kebersihan dan pencahayaan yang kurang pada taman dan menjaga kondisinya sehingga dapat digunakan dengan baik	14	46,7%
		B : Lainnya	16	53,3%

Berdasarkan diagram diatas, preferensi pengunjung taman dan para *skater* memiliki rerata yaitu sebesar 72,1% menginginkan penambahan fasilitas olahraga *skateboard*, hal ini disebabkan para pengunjung merasa terganggu dengan aktivitas *skateboard* di Taman Kota Bung Karno Tabanan. Namun sebesar 27,9% pengunjung merasa nyaman berdampingan dengan aktivitas *skateboard*.

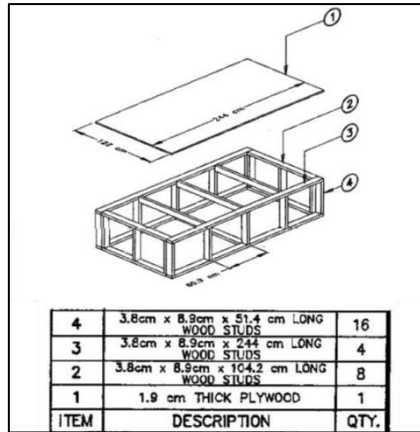
3.6 Rekomendasi

Tiga dari delapan indikator persepsi termasuk kedalam kriteria tidak baik seperti indikator sirkulasi, bentuk dan fasilitas. Dilihat dari tiga indikator tersebut, persepsi pengunjung taman menunjukkan bahwa aktivitas *skateboarding*-lah yang menjadi penyebab dari kurangnya tingkatan kenyamanan tiga indikator tersebut, maka guna memperbaiki masalah tersebut dapat dipertimbangkan untuk merekomendasikan suatu fasilitas olahraga *skateboarding* atau direlokasikan pada tempat dengan luas yang sesuai standar umum perencanaan *skatepark*.

Berikut beberapa desain fasilitas yang dapat dijadikan acuan pembuatan *skatepark* yaitu permukaan rata pada *skatepark* yang minimal harus memiliki 3 meter permukaan rata antara satu *obstacle* dengan *obstacle* lainnya, kemudian ada *transitions* atau bidang transisi antara permukaan rata dengan bidang miring dapat dibangun dengan dua cara yaitu dikelilingi lereng yang menyerupai kolam renang atau dikelilingi pinggiran yang menyerupai selokan atau saluran air, lalu ada pinggiran dinding (*lips, edges dan coping*) Pinggiran yang menjorok keluar akan membuat *skater* dapat menempatkan posisi dengan baik dan aman.

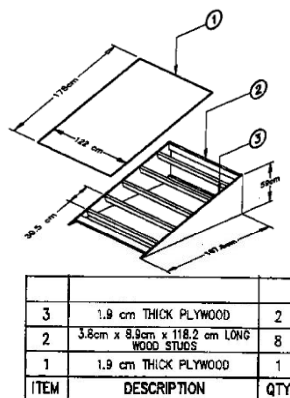
Selanjutnya ada *curbs, block, dinding dan tangga* yaitu kurang lebih mengadopsi pada elemen jalan, Elemen-elemen ini menjadi lebih maksimal jika digabungkan dengan *obstacle* lainnya, misalnya *curbs* (*obstacle* yang menyerupai pinggiran jalan) digabungkan dengan *banks*. Cara lainnya adalah membangun *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.

Penambahan beberapa alat pendukung yang dimaksudkan guna mendukung kegiatan olahraga *skateboard* dalam melakukan trik – trik seperti *box*, *box* memiliki kuran tinggi *box* mulai dari 20cm-50cm dan memiliki lebar minimal 100 cm, dengan bahan pembuatan terdiri dari kayu balok dan *plywood* dengan ketebalan 1,9 cm. pemilihan bahan tersebut dimaksudkan untuk pembuatan *box* yang semi permanen sehingga posisinya nantinya dapat di pindahkan sesuai kebutuhan *skaters*.



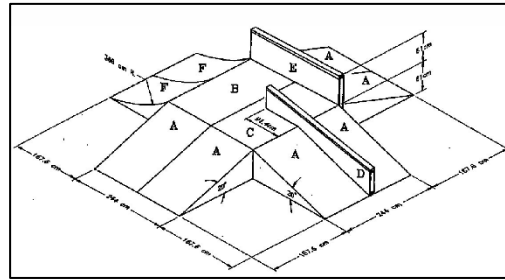
Gambar 3. Standar *Box* (Dharma, 2015)

Kemudian ada *lanch 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. Untuk bahan pembuatan *Launch ramp* sendiri terdiri dari balok kayu dengan dimensi 3,8 cm x 8,9 cm x 118, 2 cm, dan *plywood* dengan ketebalan minimal 1,9 cm.



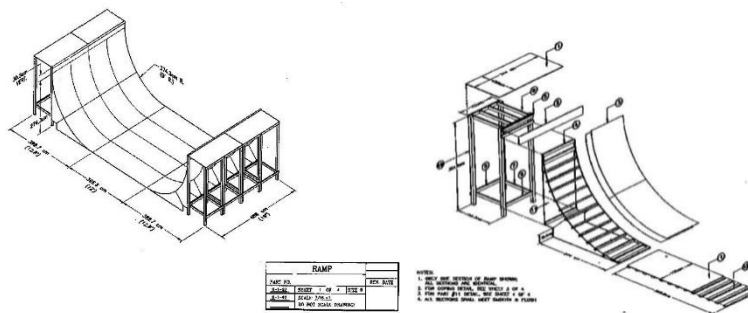
Gambar 4. Standar *Launch Ramp* (Dharma, 2015)

Fun box merupakan salah satu alat pendukung dalam olah raga skateboarding yang dapat dibentuk sederhana setidaknya terdiri dari 2 buah *box*, 1 buah *rail* atau *flat bar*, 1 buah *kink rail* dan 8 buah *launch ramp*. Selanjutnya ada *half pipe* yang pada umumnya diperuntukkan bagi *vert rider*, tinggi standarnya mulai dari 3 m sedang lebarnya dua kali ukuran lebar selembor papan *plywood*, dan pada bagian puncaknya memiliki ruang sekitar 1,5 m.



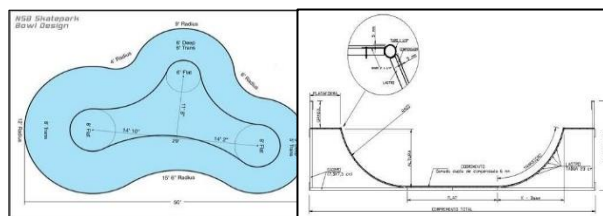
Gambar 5. Standar Fun Box (Dharma, 2015)

Lalu ada *vert ramp* yang merupakan 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 4,5 m karena trik-trik *vert riding* dan *manuver aerial*-nya membutuhkan ruang gerak yang lebih lebar agak dapat bergerak dengan lebih aman dan leluasa.



Gambar 6. Standar Half Pipe Dan Vert Ramps (Dharma, 2015)

Pool/bowl merupakan *obstacle* yang berbentuk kolam renang dengan dasar berbentuk mangkuk dan bukan kolam yang dasarnya berbentuk persegi. Penggunaan kolam renang sebagai *obstacle* sebenarnya sudah dimulai sejak tahun 1977.



Gambar 7. Standar Pool/Bowl (Dharma, 2015)

Pada waktu itu permainan papan luncur masih menggunakan *maneuver surfing* sehingga *skater* saat itu terpikir untuk main di kolam renang rumah yang dikeringkan karena permukaan kolam yang menyerupai mangkuk dapat menghasilkan suasana seperti ombak, lalu fasilitas tambahan terakhir ada *detail coping* yang biasanya diletakkan pada pinggiran di ujung *ramps* atau *edge*. *Coping* terbuat dari besi profil berdiameter mulai dari 5cm dan berfungsi ganda yaitu sebagai tempat *slide* atau *grind* dan sebagai pelindung material *ramps* atau *edge*. Berikut merupakan salah satu contoh *skatepark* yang sesuai dengan standar umum perancangan *skatepark*.



Gambar 8. Sayan Skatepark Merupakan Salah Satu Contoh Skatepark yang Sesuai Standar Nasional Perancangan Skatepark (blog.skateboard.com.au, 2021)

4. Simpulan dan Saran

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kriteria kenyamanan pengunjung Taman Kota Bung Karno adalah cukup nyaman (49,9%) dengan tiga dari delapan indikator memiliki kriteria tidak nyaman yaitu pada indikator sirkulasi, bentuk, dan fasilitas. Lalu pada preferensi pengunjung memiliki persentase sebesar 72,1% pengunjung taman menginginkan penambahan fasilitas olahraga *skateboard*. Sehingga dapat ditarik simpulan bahwa kecilnya nilai tingkat kenyamanan pengunjung diimbangi dengan tingginya permintaan pengunjung untuk menambah fasilitas *skateboard*.

4.2 Saran

Berdasarkan simpulan diatas, maka saran yang dapat diberikan adalah meningkatkan kualitas kenyamanan pengunjung taman pada segi sirkulasi taman dan fasilitas taman dengan merelokasi aktivitas *skateboard* pada lokasi sesuai standar *skatepark* atau bahkan dapat memfasilitasi aktivitas tersebut sesuai dengan standar umum perancangan skatepark, pada segi bentuk taman dapat ditingkatkan dengan perawatan rutin dengan dilakukannya pemupukan, *trimming* dan penyiraman secara rutin, serta penambahan tanaman seperti yaitu: kacang-kacangan hias (*Arachis pintoi*), bakung (*Crinum asiaticum*), lili perdamaian (*Spathiphyllum*), bunga terompet (*Allamanda cathartica*), sehingga taman tidak terlihat *monotone*.

5. Daftar Pustaka

- Arifin, Hadi Susilo. 1991. *Buku Kenangan Lomba Taman Tingkat Nasional II 1991*. Biro 3. Kependudukan Dan Lingkungan Hidup Jawa Tengah Semarang. <http://hsarifin.staff.ipb.ac.id/publications/magazine/>.com
- Dharma, Afandy. 2015. *Standar Umum Arena Olahraga Skateboard*. Pedoman untuk kalangan sendiri (tidak dipublikasikan).
- Nugroho, Joko. (2015). *Praktik Sosial Komunitas Skateboard Di Kota Madiun*. Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Praktik Sosial*. Vol. 3, (01). <https://adoc.pub/praktik-sosial-komunitas-skateboard-di-kota-madiun.html>.com.
- Permen PU No. 05 Tahun 2008 tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan. Kementrian PU Republik Indonesia. Jakarta. <https://pustaka.pu.go.id/biblio/peraturan-menteri-pekerjaan-umum-nomor-05prtm2008-tentang-pedoman-penyediaan-dan-pemanfaatan-ruang-terbuka-hijau-di-kawasan-perkotaan/E717>.com.