

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

*Skateboarding* adalah salah satu olahraga *extreme* yang banyak diminati oleh para remaja saat ini. *Skateboarding* pertama kali muncul pada tahun 1959 di California Amerika Serikat, ketika peselancar dari California ingin berseluncur namun terhalang kondisi alam saat air laut tidak berombak. Dikarenakan kondisi alam yang tidak menentu, para peselancar memiliki ide untuk membuat papan surfing yang diberi ban *roller skate* sehingga menjadi *skateboard*.

*Skateboarding* mulai masuk ke Indonesia pada tahun 1978 di Kota Bandung dan Jakarta. Perkembangan *skateboarding* sempat mengalami penurunan dan perlahan mulai populer kembali di tahun 1987. Berdasarkan grafik pertahun olahraga *skateboarding* mengalami perkembangan yang signifikan di tahun 1970-1990. Perkembangan tersebut ditunjukkan dengan bermunculnya komunitas-komunitas *skateboarding*, di bangunnya *skate park* di beberapa kota, dan jumlah peserta *skateboarding day* di Indonesia yang meningkat (Ace, 2006).

*Skateboarding* semakin berkembang di Indonesia sehingga dibutuhkan arena untuk bermain. Pada tahun 1982, berkat bantuan dari bapak Abdurrachman salah seorang pengurus taman lalu lintas saat itu mulailah ada *skate park* pertama di Indonesia yaitu Taman Lalu Lintas (TLL) yang berlokasi di lingkungan taman lalu lintas Ade Irma Suryani Nasution di jalan Belitung, Kota Bandung. *Skate park* ini sempat menjadi legenda karena merupakan *the best skate park ever in Indonesia*. Pada tahun 1997 di Kota Jakarta didirikan *skate park* yang berlokasi di Senayan, di lingkungan Gelora Bung Karno (GBK). Banyak kompetisi yang digelar di *skate park* Senayan tersebut dan menjadi cikal bakal lahirnya *skateboarder*.

Pada tahun 1999 terbentuk *Indonesian Skateboarding Association (ISA)* yang merupakan organisasi induk Skateboard Indonesia. ISA berkontribusi dalam pengembangan informasi dan pengenalan mengenai *skateboarding* di Indonesia.

Hal ini ditunjukkan dengan *event-event skate* dan pembangunan sarana *skateboard*. Pertandingan *skateboard* tingkat nasional mulai dilaksanakan pada tahun 1999 sampai tahun 2005. Perkembangan ini menunjukkan bahwa *skateboarding* berkembang secara positif di Indonesia (Ace, 2006).

*Skate park* dapat diartikan sebagai arena untuk olahraga *extreme*, khususnya para *rider* Skateboard, Scooter, dan BMX. Dimana tempat untuk memainkan olahraga *extreme* tersebut menggunakan media dengan rintangan di dalamnya sebagai arena bermain. Di dalam *skate park* itu sendiri memiliki rintangan – rintangan seperti *snake runs*, *spine transfer*, *vert ramps*, *stairsets*, *pyramids*, *half pipes*, *quarter pipes*, *handrails*, *pools*, *funboxes*, *bowls*, *banked ramps*, dan beberapa objek lainnya.

Perkembangan *Skateboarding* yang semakin meluas di Indonesia mulai masuk ke Kota Palembang. Komunitas *skateboarding* di Kota Palembang mulai bermunculan, salah satunya komunitas Palembang Street Imaginator. Komunitas ini mulai ada pada tahun 2004 dan sempat berpindah lokasi bermain sebanyak 3 kali. Agenda kegiatan tahunan dari komunitas ini ialah *blood for blood*, *skateday*, dan series PSI. Jumlah anggota dari Komunitas Palembang *Street Imaginator* terus meningkat setiap tahunnya.

Tabel 1. 1 Jumlah anggota komunitas Palembang *Street Imaginator*

Tahun	Jumlah Anggota
2015	367
2016	458
2017	534
2018	310
2019	596
2020	648

Sumber: Ketua Palembang *Street Imaginator*, 2020

Peminat *skateboarding* di Kota Palembang terus meningkat setiap tahunnya. Akan tetapi, yang menjadi kendala adalah arena untuk bermain (*skate park*) di Kota Palembang tidak memiliki sarana yang *representative* dan memenuhi standar, baik kualitas maupun keamanan. Hal ini terbukti dari lokasi bermain *skateboarding* di Kota Palembang yang berpindah-pindah dari tahun 2006 sampai tahun 2011.

Melihat adanya minat yang tinggi dan fasilitas yang tidak memenuhi, pemerintah Kota Palembang membangun Ampera *Skate park* dengan dana CSR PDAM Tirta Musi. Arena Ampera *Skate park* diresmikan oleh Walikota Palembang pada tanggal 3 Februari 2018. Lokasi Ampera *Skate park* sangat strategis yaitu berada dibawah pangkal jembatan Ampera yang merupakan *landmark* Kota Palembang. Pemerintah membangun arena Ampera *Skate park* dengan tujuan pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau (RTH), dan dengan harapan tempat tersebut dapat menjadi sarana aktualisasi bagi anak-anak muda Palembang serta menjadi destinasi wisata baru di Kota Palembang mengingat lokasi nya yang berada di tengah kota.

Setelah diresmikannya Ampera *Skate park* tahun 2018 lalu, ternyata fasilitas tersebut sangat jarang digunakan oleh komunitas *Skateboarding* dengan alasan bahwa *skate park* yang dibangun tidak memenuhi standar seperti *obstacle quarter* yang menggunakan besi siku 'L' dimana seharusnya *obstacle* tersebut menggunakan besi bulat, lalu tidak terdapat *step bu* sehingga membahayakan bagi para pemain pemula. Pada tahun 2019 kondisi *obstacle* sudah banyak yang hilang dicuri. Hal tersebut menyebabkan kondisi Ampera *Skate park* terbengkalai. Selain itu, *skate park* ini dibangun tanpa memperhatikan fasilitas pendukung seperti penerangan dan tempat parkir. Sehingga dari segi keamanan kurang memadai. Di perlukan perbaikan agar memenuhi standar dan menarik perhatian para pengunjung dan wisatawan.



Gambar 1. 1 Kondisi Ampera *Skate park* saat ini

Sumber: Penulis, 2020

Dikarenakan kondisi Ampera *Skate park* yang terbengkalai, Pemerintah berencana melakukan revitalisasi terhadap Ampera *Skate park* agar lebih layak digunakan untuk pemain *skateboarding*. Menurut Danisworo, revitalisasi adalah upaya untuk memvitalkan kembali suatu kawasan atau bagian kota yang dulunya pernah vital/hidup, akan tetapi kemudian mengalami kemunduran (*Degradasi*). Proses revitalisasi sebuah kawasan mencakup perbaikan aspek fisik, aspek ekonomi, dan aspek sosial. Pendekatan revitalisasi harus mampu mengenali dan memanfaatkan potensi lingkungan (Danisworo, 2002). Revitalisasi tidak hanya berorientasi terhadap penyelesaian keindahan fisik saja, namun harus dilengkapi dengan peningkatan ekonomi masyarakat sekitar. Untuk melaksanakannya diperlukan keterlibatan masyarakat. Keterlibatan masyarakat tidak hanya masyarakat di lingkungan tersebut saja, tetapi masyarakat dalam arti luas.

Dalam rencana revitalisasi Pemerintah mengajak PT Gojek untuk mempercantik lokasi yang menjadi tempat kumpulnya anak remaja Palembang. Pihak Gojek bersedia mendukung revitalisasi dalam hal pendanaan sebagai bentuk dukungan terhadap perkembangan pariwisata di Kota Palembang. Hal ini sebagai salah satu perwujudan dari misi PT Gojek yaitu meningkatkan kepedulian dan tanggung jawab terhadap lingkungan dan sosial.



Gambar 1. 2 Berita Gojek Revitalisasi Ampera *Skate park*

Sumber: <http://www.kaganga.com/pemerintahan/view/pemkot-palembang-gaet-gojek-untuk-revitalisasi-taman-ampera-skate-park.html>



Gambar 1. 3 Berita Gojek Revitalisasi Ampera *Skate park*

Sumber: <https://prioritas.co.id/pt-gojek-revitalisasi-skate-park-taman-ampera/>

Diharapkan revitalisasi Ampera *Skate park* dapat meningkatkan penambahan fasilitas umum, seperti *skateshop*, *cafe*, *lounge*, dan *warehouse stock*

sehingga revitalisasi dalam aspek ekonomi dapat terpenuhi. Perbaikan fisik Ampera *skate park* juga diharapkan dapat menjadi ruang interaksi sosial bagi para remaja dan dapat menambah kenyamanan para peminat *skateboarding* di Kota Palembang sehingga akan lahir atlet-atlet *skateboard* yang handal. Ampera *Skate park* juga diharapkan dapat memenuhi sarana yang representatif dan memenuhi standar. Lokasi Ampera *Skate park* yang berada di tengah Kota Palembang dapat menjadikannya lokasi destinasi wisata baru.

Revitalisasi Ampera *Skate park* penting untuk dilakukan karna peminat olahraga *skateboard* di Kota Palembang setiap tahunnya meningkat. Pemerintah telah berupaya membuat *skate park* namun ternyata pembangunan tidak sesuai harapan dan tidak memenuhi standar. Dikarenakan kondisi tersebut, revitalisasi perlu dilakukan agar peningkatan peminat *skateboarding* seimbang dengan fasilitas yang ada.

## 1.2. Latar Belakang Penekanan Studi

Sebagian besar peminat olahraga extreme *skateboarding* berasal dari golongan muda dan remaja yang bisa disebut generasi Y atau generasi milenial saat ini. Menurut Hasanuddin Ali dan Lilik Purwandi (2017) dalam bukunya Milenial Nusantara menyebutkan bahwa Generasi milenial adalah mereka yang lahir antara 1981 sampai dengan tahun 2000. Sementara sumber lain dari *Working With Generations X and Y in Generation Z Period: Management Of Different Generations in Business Life (Sezin Baysal Berkup, Gediz University, izmir, Turkey, 2014)* menyebutkan bahwa generasi milenial adalah mereka yang lahir antara tahun 1980 sampai dengan tahun 2001.

Pola pikir generasi milenial berbeda dengan generasi sebelumnya. Generasi ini lahir dan besar saat terjadi gejolak di bidang ekonomi, politik, dan sosial melanda Indonesia. Dampak yang ditimbulkan dari deru reformasi tersebut membuat generasi milenial tumbuh menjadi individu yang *open minded*, menyukai kebebasan, kritis dan berani. Ada tiga karakteristik generasi milenial, yaitu *confidence*; mereka ialah orang dengan rasa percaya diri yang tinggi. *Kedua, creative*; mereka terbiasa berpikir *out of the box*, memiliki banyak ide serta

gagasan dan dapat mengomunikasikannya dengan baik. *Ketiga, connected*; yaitu pribadi yang pandai bersosialisasi terutama dalam komunitas yang mereka ikuti (Statistik, 2018).

Remaja yang bermain *skateboard* memiliki ketiga karakteristik generasi milenial. Mereka percaya diri dalam beraksi memainkan papan *skateboard*, memiliki banyak ide untuk mengasah *skill* yang mereka miliki, serta dapat dengan mudah bersosialisasi antar individu atau komunitas *skateboard* yang ada. Para *skaters* memiliki sifat pantang menyerah dan kompetitif dalam mencoba trik agar cepat di kuasai walaupun harus jatuh berkali-kali. Hal ini membuat para *skaters* lupa akan resiko yang dihadapi seperti jatuh dan terluka, bahkan resiko cedera paling fatal yang dihadapi ialah patah tulang.

Olahraga ini disebut juga olahraga *extreme* atau olahraga aksi yang memacu adrenalin karena saat *skaters* melewati *obstacle* disertai dengan trik dan *manuver*. Trik dan *manuver* dalam olahraga ini tidak banyak memiliki peraturan dalam memainkannya sehingga trik tersebut dapat dikembangkan oleh masing-masing individu menjadi beberapa variasi yang atraktif dan menghibur untuk dipamerkan. Setiap pemain dapat dengan bebas mengekspresikan kekreativitasannya sehingga sesuai dengan motto *Skateboarding is Fun*.

Remaja berani berekspresi untuk menunjukkan kreatifitas dan potensinya dalam trik dan *manuver* yang ada sehingga olahraga tersebut menjadi indah dan menarik untuk ditonton. Trik dan *manuver* yang dipelajari terus menerus berubah, bergerak secara aktif dan mengalami perkembangan yang berarti. Dalam hal ini diperlukan perhatian dan pemahaman yang lebih terhadap kedinamisan karakter remaja sebagai *skaters*. Jika kedinamisan remaja sebagai *skaters* dalam menunjukkan kreatifitasnya tidak di dukung oleh suatu wadah yang dapat menampungnya, maka akan membuat potensi tersebut hilang dan memunculkan berbagai permasalahan remaja.

Pendekatan arsitektural yang digunakan untuk mewujudkan landasan perancangan revitalisasi Ampera *Skate park* ini adalah pendekatan arsitektur kontemporer. Arsitektur kontemporer adalah suatu aliran arsitektur pada zamannya yang mencirikan kebebasan berekspresi, keinginan untuk menampilkan

sesuatu yang berbeda, dan merupakan sebuah aliran baru atau penggabungan dari beberapa aliran arsitektur. (Hilberseimer L. , 1964). Pendekatan ini dipilih karena memiliki kesamaan dengan karakteristik remaja pemain *skateboard* yang bebas berekspresi.

Salah satu prinsip arsitektur kontemporer yang menggunakan fasad transparan dapat diterapkan pada bangunan karena lokasi *Ampera Skate park* berada dekat *Landmark* Kota Palembang yaitu Jembatan Ampera, sehingga dapat dijadikan *point of view*. Persoalan tapak menerapkan prinsip kenyamanan hakiki melalui pengolahan tapak terhadap pencapaian dan sirkulasi, faktor klimatologis (cahaya matahari dan cuaca), kebisingan, serta *view* dan orientasi untuk memberikan kenyamanan pada setiap aspek dalam tapak.

Untuk menunjang pendekatan arsitektur kontemporer diperlukan suatu keadaan yang dapat mendorong para *skater* lebih maju dan bersemangat dalam mengasah *skill*. Suasana ruang yang dibutuhkan ialah rekreatif. Hal ini karena keadaan ruang rekreatif bersifat menarik, menyenangkan, dan menantang yang dapat mengembangkan daya imajinasi, kemampuan berfikir kritis serta kemampuan mengekspresikan ide-idenya dalam suatu trik yang unik.

Dengan memahami karakteristik remaja dan kondisi yang ada, maka diperlukan revitalisasi dengan pendekatan arsitektur kontemporer. Pendekatan ini di transformasikan ke dalam tatanan ruang luar dan dalam pada bangunan yang bersuasana rekreatif. Desain perancangan yang memiliki suasana rekreatif diharapkan dapat mendorong para pemakai lebih bersemangat dalam beraktifitas sehingga sesuai dengan moto *Skateboard ing is Fun*. Penataan ruang luar dan dalam diharapkan dapat menjadi ruang komunal bagi remaja untuk berhubungan langsung dengan kelompok atau komunitas. Penataan ruang luar juga akan didesain agar *skateable* sehingga dapat menjadi tempat pelatihan *outdoor*.

### **1.3. Rumusan Permasalahan**

Bagaimana wujud rancangan *Ampera Skate park* di Kota Palembang yang memiliki suasana rekreatif sebagai ruang kegiatan *skater* dan anak muda melalui



pengolahan tata ruang luar dan tata ruang dalam dengan pendekatan arsitektur kontemporer?

#### **1.4. Tujuan dan Sasaran**

##### **1.4.1. Tujuan**

Mewujudkan rancangan sebuah arena *skate park* di Kota Palembang agar dapat menjadi wadah yang rekreatif dalam bidang olahraga *skateboarding* melalui pengolahan tata ruang luar dan tata ruang dalam dengan pendekatan arsitektur kontemporer.

##### **1.4.2. Sasaran**

1. Melakukan kajian literatur dan preseden mengenai rancangan *skate park*.
2. Melakukan studi literatur terkait suasana ruang yang rekreatif dan pengaplikasiannya pada rancangan *skate park*.
3. Melakukan analisis rancangan lingkungan arena *skate park* yang tertata baik mulai dari ruang dalam dan ruang luar..
4. Merumuskan perancangan Ampera *Skate park* yang sesuai dengan pendekatan arsitektur kontemporer.

#### **1.5. Lingkup Studi**

##### **1.5.1. Materi Studi**

###### **1. Lingkup Spatial**

Elemen-elemen dari Ampera *Skate park* yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah susunan tata ruang luar dan tata ruang dalam. dengan pendekatan arsitektur kontemporer.

###### **2. Lingkup Substansial**

Batasan substansi perencanaan dan perancangan Ampera *skate park* di Kota Palembang melingkupi suasana ruang yang rekreatif untuk kegiatan anak muda, serta arsitektur kontemporer.

### 3. Lingkup Temporal

Lingkup temporal atau batasan waktu Rancangan revitalisasi Ampera *skate park* di Kota Palembang dapat bertahan hingga 25 tahun dari selesainya proses pengerjaan proyek.

#### 1.5.2. Pendekatan Studi

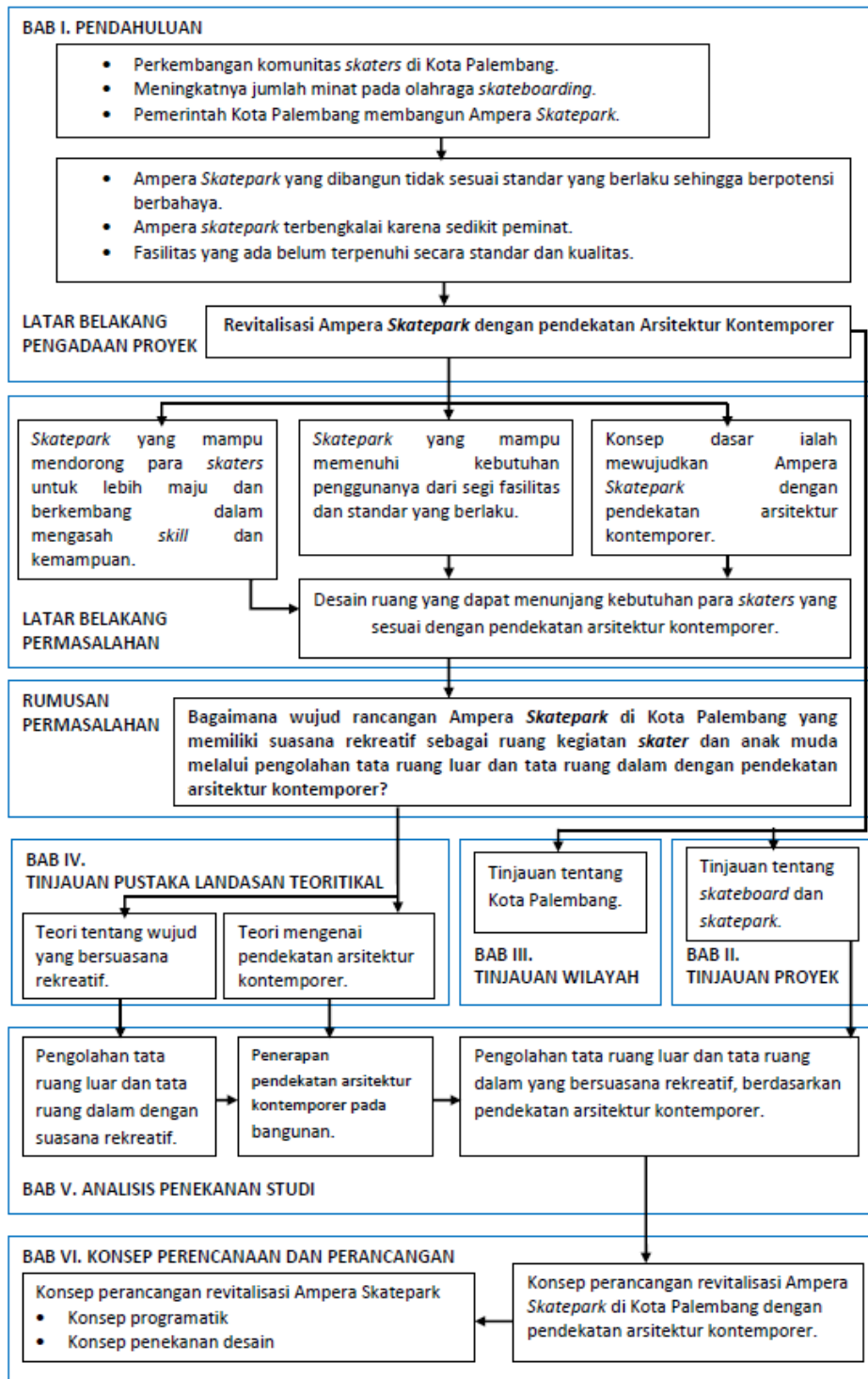
Perencanaan dan perancangan revitalisasi Ampera *skate park* di Kota Palembang dilakukan melalui pengolahan tata ruang luar dan tata ruang dalam dengan pendekatan arsitektur kontemporer..

### 1.6. Metode Studi

#### 1.6.1. Pola Prosedural

Pola prosedural yang digunakan dalam analisis permasalahan berupa deduktif, yaitu dengan berdasar pada teori umum, peraturan standar dan persyaratan yang ada mengenai *skate park*, kemudian hasil analisa dipadukan secara khusus dengan penerapan pendekatan arsitektur kontemporer, sehingga tercapai tampilan ruang luar dan ruang dalam yang rekreatif dan dapat mendukung kegiatan olahraga *skateboarding*.

## 1.6.2. Tata Langkah



## **1.7. Sistematika Pembahasan**

### **BAB 1            PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang pengadaan proyek, latar belakang penekanan studi, rumusan permasalahan, tujuan, sasaran, lingkup studi yang meliputi materi studi dan pendekatan studi, metode studi.

### **BAB II            TINJAUAN HAKIKAT OBYEK STUDI**

Berisi tentang pengertian obyek studi, fungsi dan tipologi obyek studi, tinjauan terhadap obyek sejenis, kriteria dan tuntutan spesifikasi standar rancangan pada obyek studi terkait, dan penjelasan-penjelasan lain terkait obyek studi.

### **BAB III            TINJAUAN KHUSUS KAWASAN/WILAYAH KOTA PALEMBANG**

Berisi tentang data-data lapangan pada wilayah dimana obyek studi akan dirancang. Data-data tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dari lingkup studi. Adapun data-data tersebut terkait kondisi administratif, kondisi geografis, geologis, kondisi sosial budaya-ekonomi, norma dan/atau kebijakan otoritas wilayah terkait, kondisi elemen perkotaan/kawasan, kondisi sarana-prasarana yang relevan, dan lainlain yang dianggap perlu.

### **BAB IV            TINJAUAN TEORI PENDEKATAN STUDI**

Berisi tentang kajian-kajian teoritis yang berkaitan dengan pendekatan studi yang digunakan sebagai landasan perencanaan dan perancangan obyek studi. Kajian tersebut berkaitan dengan konsep kontekstualitas yang mengacu dari berbagai sumber dan pendapat yang dihubungkan dengan psikologi remaja.

### **BAB V            ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Berisi tentang analisis perencanaan dan analisis perancangan yang masing-masing terdiri dari analisis programatik dan analisis penekanan studi.

## BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi mengenai konsep perencanaan dan konsep perancangan obyek studi. Konsep perencanaan mencakup persyaratan-persyaratan perencanaan, konsep lokasi tapak, dan konsep perencanaan tapak sedangkan konsep perancangan mencakup konsep programatik dan konsep penekanan studi.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



### 1.8. Keaslian Proyek

No.	Nama	Asal	Tahun	Judul Skripsi	Penekanan Desain
1	V.F.Agung Langgeng Prasetyo	Universitas Atma Jaya Yogyakarta	2015	Pusat olahraga papan luncur "Skateboarding Center" di Yogyakarta	Perancangan pusat olahraga papan luncur ini memperhatikan pengolahan tata ruang dan penampilan bangunan sebagai pendekatannya berdasarkan arsitektur modern yang memiliki prinsip "form follow function".
2	Darmawan	Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar	2015	Arena olahraga ekstrim dengan pendekatan arsitektur <i>High Tech</i> di Makassar	Berdasarkan karakter bangunan olahraga ekstrim yang mengekspresikan kebebasan dalam beraksi, maka di pilih arsitektur <i>high tech</i> yang diharapkan mampu menggambarkan fungsi bangunan di bidang edukasi maupun rekreatif

					<p>karena desain arsitektur <i>high tech</i> memiliki desain bentuk yang atraktif.</p>
3	Huwaitidhi	Universitas Muhammadiyah Surakarta	2019	<i>Skate park camp and action sport</i>	<p><i>Skate park camp and action sports</i> bertujuan untuk penyaluran hobi anak muda di kota Karanganyar maupun di luar kota Karanganyar. Arena yang akan dibangun menerapkan elemen taman sebagai pendukung fungsi <i>skatepark</i> serta menjadikan <i>skateparks camp and action sport</i> sebagai tempat pelatihan dan edukasi terhadap olahraga <i>skateboard</i>.</p>