

**PELUANG PENGEMBANGAN *PUBLIC SKATEPARK*
DI RUANG TERBUKA PUBLIK PUSAT KOTA SEMARANG**

TUGAS AKHIR

Oleh:
GINANJAR FIRDAUS
L2D 003 346



**JURUSAN PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2007

ABSTRAK

Kawasan pusat kota memerlukan ruang publik yang dapat digunakan oleh warga kota untuk bersosialisasi, serta melakukan bermacam aktivitasnya ataupun sekedar melepas lelah (Trancik,1986). Salah satu bentuk ruang terbuka publik adalah skatepark. Skatepark berarti taman permainan olahraga papanluncur yaitu suatu ruang yang digunakan sebagai arena permainan skateboard. Skatepark biasanya merupakan bagian dari ruang terbuka publik seperti yang ada di Tegalega, Bandung. Kebutuhan skatepark merupakan salah satu bagian dari kebutuhan pemenuhan ruang publik bagi warga kota, khususnya anak muda dalam melakukan aktivitasnya. Anak muda disini adalah suatu golongan berusia antara 15-30 tahun. Kebutuhan skatepark diperlukan karena adanya perkembangan olahraga skateboard di Kota Semarang. Perkembangan skateboard terlihat dari semakin bertambah anak muda yang memainkannya, namun tidak didukung adanya suatu ruang yang dapat mengakomodasi aktivitas mereka. Keberadaan skatepark sebagai bagian dari ruang terbuka publik dirasa diperlukan karena jika mereka memainkannya di ruang terbuka publik yang ada, dirasa mengganggu karena akan membahayakan pengguna ruang publik yang lain. Keberadaan skatepark sebagai bagian dari ruang terbuka publik yaitu keberadaan skatepark tidak akan mengubah fungsi dari ruang terbuka publik. Keberadaan skatepark dapat digunakan sebagai ruang interaksi dan rekreasi warga kota, orang tua dapat menonton anaknya yang sedang bermain, warga kota dapat duduk di bangku dan mengobrol dengan melihat sesuatu yang lain, yaitu olahraga skateboard. Dengan melihat kondisi permasalahan tersebut, dilakukan penelitian terhadap peluang pengembangan public skatepark di ruang terbuka publik Pusat Kota Semarang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peluang pengembangan public skatepark di ruang terbuka publik Pusat Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologis, dengan meneliti fenomena perkembangan olahraga skateboard sebagai demand dan fenomena ruang terbuka publik yang ada di Pusat Kota Semarang sebagai supply. Metode penelitian adalah kualitatif, yaitu dengan deskriptif dan komparatif. Metode kualitatif deskriptif digunakan untuk menjelaskan fenomena dan permasalahan, sedangkan komparatif dilakukan dengan studi literatur dan membandingkan kebutuhan skatepark di Semarang terhadap kota-kota lain. Hasil yang diharapkan adalah mengetahui peluang terhadap pengembangan public skatepark di ruang terbuka publik Pusat Kota Semarang.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan diketahui bahwa ruang terbuka publik di pusat kota yang paling skateable (dapat digunakan sebagai tempat bermain skateboard) adalah Taman Menteri Supeno. Aktivitas skateboard di Semarang dimulai pada tahun 1998 dengan memanfaatkan ruang seadanya dan bermain pada sore hari. Karakteristik ruang yang digunakan skateboarder dapat berupa spot(taman) atau linear(jalanan). Berdasarkan analisis terdapat tiga peluang, yaitu pengembangan public skatepark dapat dikembangkan di ruang terbuka publik, dikembangkan di daerah pengembangan baru dan pengakomodasian skatedot di area publik seperti di trotoar. Terkait dengan lokasi yang paling berpeluang dikembangkan public skatepark adalah di Taman Menteri Supeno, dengan beberapa modifikasi taman dan tidak mengubah fungsi taman sebagai area publik. Oleh karena itu, seiring berkembangnya skateboard di Kota Semarang pada beberapa tahun ke depan dirasa membutuhkan suatu sistem hirarki public skatepark yang dapat mengakomodasi olahraga skateboard. Sistem tersebut terdiri dari: skate dot, skat spot, skatepark district, skatepark regional dan skatepark landmark. Diharapkan dengan adanya sitem hirarki tersebut dapat membentuk suatu sistem public skatepark di Kota Semarang yang diharapkan dapat mengakomodasi olahraga skateboard di seluruh penjuruk Kota Semarang.

(Kata Kunci: Ruang Terbuka Publik, Pusat Kota, Public Skatepark)

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ruang terbuka publik merupakan suatu ruang yang ditujukan untuk mengakomodasi berbagai kepentingan masyarakat. Ruang terbuka publik harus dapat digunakan untuk menampung berbagai kegiatan masyarakat dan harus dapat digunakan oleh masyarakat umum dari berbagai latar belakang sosial, ekonomi dan budaya (Carr, 1992:19). Salah satu fungsi ruang publik adalah sebagai tempat bertemu, berinteraksi dan silaturahmi antarwarga. Ruang publik juga digunakan sebagai tempat rekreasi dengan bentuk kegiatan yang khusus, seperti berolahraga dan bersantai (Ahmad, 2002:32).

Beberapa ruang terbuka publik di Kota Semarang belum dapat mengakomodasi kegiatan masyarakat, karena ruang terbuka publik tersebut kurang terawat sehingga masyarakat hanya menggunakan ruang terbuka publik tersebut ketika ada *event* tertentu. Ruang terbuka publik yang jarang digunakan oleh masyarakat, kemudian digunakan sebagai arena permainan *skateboard* (papan luncur) oleh beberapa anak muda seperti Taman Menteri Supeno. Keberadaan olahraga *skateboard* dikhawatirkan akan merusak properti ruang terbuka publik tersebut dan akan mengganggu pengguna ruang terbuka publik yang lain. Ruang terbuka publik harus akomodatif terhadap siapapun penggunanya, termasuk anak muda dengan olahraga *skateboard*.

Peluang pengembangan *public skatepark* di ruang terbuka publik Pusat Kota Semarang adalah penelitian yang dilakukan terkait dengan adanya fenomena perkembangan olahraga *skateboard* di Indonesia, khususnya di Semarang. Perkembangan *skateboard* di Semarang dapat dilihat dari munculnya beberapa komunitas *skateboard* di berbagai penjuru Kota Semarang yang semakin bertambah dan membutuhkan ruang untuk bermain.

1.1.1 **Fenomena Perkembangan Skateboard**

Perkembangan *skateboard* di Indonesia dimulai tahun 1970, namun sampai tahun 1990an perkembangan *skateboard* masih cenderung lamban. Perkembangan mulai pesat ketika pada tahun 1997 didirikan *skatepark* di Senayan. Perkembangan menjadi semakin pesat ketika ISA (*Indonesian Skateboarding Association*) terbentuk pada tahun 1998. ISA merupakan induk organisasi *skateboard* di Indonesia. Pertandingan *skateboard* nasional yang diadakan oleh ISA terus dilaksanakan sampai sekarang yang menandai semakin berkembangnya olahraga *skateboard*. Komunitas *skateboard* lokal muncul tidak hanya di kota besar seperti Jakarta, Bandung, **Semarang** dan Bali (Polli dalam Ace, 2006).

Beberapa kejuaraan *skateboard* internasional pernah diikuti oleh *skateboarder* Indonesia. Pada olimpiade olahraga *indoor* tingkat Asia di Suphan Buri, Thailand 2005, Indonesia mengirimkan wakilnya yaitu Reno Pratama dari *team Rusty* dan Agung HB dari *team Syderbilt* melalui ISA. Mereka adalah peringkat 1 dan 2 nasional. Reno menjadi juara 2 dan Agung juara 6 se-Asia. Pada *X Games* Asia 2006 di Kuala Lumpur Malaysia, Indonesia diwakili oleh Reno yang mendapat urutan 11 dari 25 kontestan. Pemerintah mendukung keberangkatan mereka dengan adanya pemberian bebas fiskal, namun yang dibutuhkan *skateboarder* (pemain *skateboard*) bukan hanya itu, melainkan juga penyediaan *public skatepark* (taman bermain olahraga *skateboard* yang bersifat publik) oleh pemerintah (Happen, 2006). *Skateboarder* memerlukan *skatepark* yang *public facilities*, tidak seperti Kemang yang komersial. *Skatepark* sebagai *public facilities* memungkinkan *skateboarder* dapat bermain kapan saja secara gratis (Arifin dalam Ace, 2006).



Sumber: Boardriders, 2002

Gambar 1.1
Kejuaraan Skateboard pada tahun 70-an

1.1.2 Fenomena Penyediaan Ruang Terbuka Publik di Pusat Kota Semarang Bagi Anak Muda

Kawasan pusat kota merupakan pusat kegiatan dari sebuah kota yang memiliki derajat aksesibilitas yang tinggi karena mudah dijangkau dari berbagai penjuru kota. Pusat kota memiliki fungsi-fungsi penting kehidupan perkotaan, dimana terdapat bermacam kegiatan seperti perdagangan, pemerintahan, pendidikan dan kegiatan sosial. Menurut Trancik (1986), kawasan pusat kota memerlukan ruang publik yang dapat digunakan oleh warga kota untuk bersosialisasi, serta melakukan bermacam aktivitasnya ataupun sekedar melepas lelah.

Keberadaan ruang terbuka publik dari tahun ke tahun tidak mengalami peningkatan baik jumlah ataupun kualitasnya, yang terjadi sebaliknya yaitu semakin berkurang baik dari kualitas dan kuantitasnya. Ruang terbuka publik di Semarang tidak pernah bertambah sejak zaman Orde Lama,

bahkan yang ada berubah fungsi ataupun jika bertambah terjadi privatisasi di dalamnya. Seleksi untuk masuk di dalamnya harus dilalui lewat tiket pembayaran. Ruang publik ini sudah tidak sesuai dengan fungsi sebenarnya dimana ruang publik mampu diakses oleh semua golongan masyarakat. Ruang terbuka publik yang ada sekarang tidaklah bertambah, bahkan beberapa telah kehilangan fungsinya, seperti daerah pusat kota Semarang, yaitu Simpanglima Semarang (Rukayah, 2005).

Keberadaan ruang publik tersebut dirasa kurang akomodatif dalam memwadhahi aktivitas warga kota, khususnya aktivitas anak muda. Permasalahan ini timbul karena kurangnya perhatian pemerintah terhadap keberadaan dan ketersediaan ruang publik, khususnya ruang publik yang dapat mengakomodasi aktivitas anak muda. Hal ini dikarenakan anak muda dipandang sebelah mata, dianggap sebagai kaum marginal, kaum pemberontak dan kaum perusak.

1.1.3 Kebutuhan *Skatepark* di Ruang Terbuka Publik Semarang

Kebutuhan *skatepark* di ruang terbuka publik Kota Semarang disebabkan adanya fenomena perkembangan *skateboard* di Semarang. Akhir dekade 90-an, *skateboard* mulai digemari para anak muda di Pusat Kota Semarang. Puluhan anak muda memainkannya di Kompleks Gubernuran, Stadion Jatidiri, Taman Menteri Supeno dan taman parkir SMAN 1 Semarang. Sekelompok anak muda penggemar *skateboard* ini merupakan akar dari perkembangan komunitas olahraga *skateboard* di Semarang.

Awal tahun 2002 terdapat anak muda yang bertempat tinggal di Semarang Atas memainkan olahraga ini di kompleks Undip Tembalang, tepatnya di depan Perpustakaan Widya Puraya. Mereka menggunakan badan jalan sebagai tempat bermain, sehingga dilarang oleh pihak Undip. Awal tahun 2003 dibuka *Ventura Cafe and Skatepark* di Jl Ki Mangunsarkoro. *Ventura Cafe and Skatepark* merupakan *privat skatepark* pertama di Semarang yang masuk melalui tiket pembayaran, *cafe* ini tutup pada akhir 2005. Akhir tahun 2005 terdapat arena *vert skate* yaitu dengan keberadaan *mini ramps* (arena *skateboard* berbentuk setengah pipa) di perumahan Mahesa Pedurungan. Mahalnya biaya perawatan alat dan karena keluhan dari warga setempat, keberadaan *mini ramps* ini tidak bertahan lama. Ada juga komunitas *skateboard* baru di Semarang yang memainkannya di taman parkir Masjid Agung Jateng. Keberadaan *skateboarder* dianggap mengganggu kegiatan peribadatan sehingga dilarang. Kemudian anak MAJ ini menemukan tempat bermain baru yaitu di areal bekas PLTG di Jalan Unta, namun karena adanya pungutan liar dari penjaga PLTG tersebut mereka kemudian tidak bertahan lama. Awal tahun 2006 *skateboarder* memainkan olahraga *skateboard* di kompleks Unnes-Gunungpati.

Seperti telah diuraikan mengenai fenomena perkembangan *skateboard* di Semarang, dapat ditarik benang merah bahwa keberadaan *skatepark* sebagian besar menggunakan ruang terbuka publik perkotaan. Keberadaan ruang terbuka publik yang ada harus aksesibel terhadap