

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Simpang Lima adalah salah satu landmark kota Semarang yang menjadi pusat kegiatan warga Semarang, diantaranya sebagai tempat rekreasi, olahraga, atau sekedar untuk berinteraksi dengan orang lain. Pada perkembangannya, simpang lima menjadi tempat jual – beli, hal tersebut menyimpang dari konsep awal simpang lima sebagai open space bagi warga Semarang. Beberapa waktu yang lalu dilakukan revitalisasi agar Simpang Lima kembali ke fungsi awalnya sebagai open space.

Dengan adanya open space yang luas maka banyak warga yang menjadikan Simpang Lima sebagai tempat berolahraga diantaranya Jogging, sepak bola, inline skate, skate board, scooter, dll. Diantara olahraga tersebut olahraga skate (inline skate, skate board) merupakan olahraga yang sedang tumbuh dan berkembang dibuktikan dengan adanya banyak persewaan inline skate dan skateboard yang tersebar di sepanjang bundaran simpang lima. Melihat ramainya warga bermain Skate Sport pemuda-pemuda mulai berkumpul dengan hobi yang sama untuk berinteraksi dan belajar trik-trik olahraga tersebut. Hingga pada tahun 2010 terbentuk komunitas dan klub-klub bagi Skate Sport. Klub-klub ini berdiri sebagai wadah untuk warga Semarang yang memiliki hobi yang sama dan sebagai wadah untuk belajar dan berlatih trik-trik Skate Sport.

Selain itu skaters Semarang telah memiliki prestasi yang di tingkat nasional, terbukti dengan Event Saparua Festival 2011 yang diadakan pada tanggal 18 Desember 2011 di GOR Saparua Bandung, skaters Semarang berhasil mendapatkan nama untuk kategori *Speed Slalom Senior Male* dengan menyabet Juara 1 Khoirul Azmi dan Juara 3 Noval Maulana (Opank) dan Event Roller Manumit Series 2012 yang diadakan pada tanggal 14 - 15 April 2012 di Miko Mall, Bandung. ISS kembali mendapatkan juara 1 untuk kategori *Speed Slalom Junior Male* oleh Fadhil Muhammad, Juara 1 untuk kategori *Slide Slalom Junior Male* oleh Ray Harist dan Juara 2 untuk kategori *Classic Slalom Junior Male* oleh Nugroho Wicaksono (Nugie). Adanya prestasi tersebut menjadikan para skaters Semarang semakin giat berlatih dan menjadikan Simpang Lima sebagai tempat latihan.

Namun dengan semakin banyaknya warga Semarang yang penasaran dengan olahraga ekstrim tersebut ditambah banyaknya persewaan peralatan olahraganya, Simpang Lima semakin penuh sesak dan tidak nyaman untuk bermain olahraga skate. Ditambah lagi dengan terganggunya pengguna jalur pedestrian dengan adanya aktivitas latihan yang ada di trotar/ jalur pedestrian Simpang Lima. Ketidak efektifan ini dapat mengganggu aktivitas pihak-pihak pejalan kaki dan skaters yang menggunakan jalur pedestrian tersebut.

Kenyamanan bagi pengunjung Simpang Lima yang hanya ingin jalan-jalan juga tidak ditemukan, dikarenakan mereka sering berpapasan dengan pemain sepatu roda yang dapat mengganggu dan membahayakan. Menjamurnya persewaan-persewaan sepatu roda liar yang ada juga menambah sumpeknya Simpang Lima. Padahal menurut Peraturan Daerah (Perda) No 11 tahun 2000, lapangan Simpang Lima bebas dari kegiatan komersil, baik itu sepatu roda, asongan, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan tempat untuk bermain, berlatih, dan berolahraga Skating di Semarang, yang nyaman bagi masyarakat kota dan disebut "*Skate Park*". Arena bermain ini ditujukan bagi masyarakat umum yang tidak hanya berfungsi sebagai

sarana berolahraga namun juga sarana berekreasi melepas penat, sarana berkumpul, dan mempunyai fasilitas komersil lain (seperti penyewaan alat berolahraga, dll.) yang menunjang.

1.2 Tujuan dan sasaran

1.2.1 Tujuan

- Menemukan judul “*Skate Park*” dengan keunggulan desain yang bertemakan taman (*park*) yang nyaman, teduh, dan bisa digunakan berlatih dan berekreasi.
- Menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) “*Skate Park*” dengan mendapatkan perencanaan dan perancangan program ruang, system struktur, system utilitas, tata ruang dalam (interior), tata ruang luar (eksterior), serta tampilan arsitektur bangunan tersebut untuk membuat desain yang sesuai kebutuhan pelaku kegiatan di dalamnya.

1.2.2 Sasaran

Terwujudnya suatu langkah dalam pembuatan sebuah fasilitas *Skate Park* berdasarkan atas aspek-aspek panduan perancangan dan perencanaan.

1.3 Manfaat

1.3.1 Secara Subjektif

Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Semarang dan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A). dan sebagai panduan untuk tahap Desain Grafis

1.3.2 Secara Objektif

Sebagai masukan bagi pihak-pihak yang membutuhkan data mengenai bidang yang bersangkutan, dan tambahan pengetahuan dan wawasan bagi penyusun dan mahasiswa pada umumnya, khususnya dalam hal perencanaan dan perancangan sebuah *Skate Park*.

1.4 Ruang Lingkup

1.4.1 Ruang Lingkup Substansial

Perancangan Taman Sepatu Roda ini termasuk dalam kategori kawasan bermassa banyak yang berfungsi sebagai kawasan rekreasi dan olah raga sepatu roda beserta dengan perancangan tapak/ lanskapnya. *Skate Park* Semarang ini dititik beratkan pada perencanaan sebuah kawasan yang mampu mendukung kegiatan pengunjungnya, baik berolahraga sepatu roda maupun berekreasi dan bersosialisasi di Semarang.

1.4.2 Ruang Lingkup Spasial

Secara administrative perencanaan dan perancangan *Skate Park* Semarang ini direncanakan berada di Kota Semarang khususnya pada wilayah yang mudah diakses dari segala arah oleh masyarakat umum.

1.5 Metode Penulisan

1.5.1. Metode Deskriptif

Yaitu dengan melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara : studi pustaka/studi literatur, data dari instansi terkait, wawancara dengan narasumber, observasi lapangan serta *browsing* internet

1.5.2. Metode Dokumentatif

Yaitu mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan penulisan ini. Cara pendokumentasian data adalah dengan memperoleh gambar visual dari foto-foto yang di hasilkan.

1.5.3. Metode Komparatif

Yaitu dengan mengadakan studi banding fasilitas dan kapasitas terhadap bangunan Skate Park yang sudah ada.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam Landasan Program Perencanaan dan Perancangan “Skate Park Semarang” adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, metode penulisan, ruang lingkup dan sistematika bahasan yang mengungkapkan permasalahan secara garis besar serta alur pikir dalam menyusun Sinopsis.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Membahas tinjauan umum *Skate Park*, penertian penekanan desain yang digunakan dan studi banding terhadap bangunan sejenis.

BAB III TINJAUAN KOTA SEMARANG

Berisi tentang tinjauan umum Kota Semarang meliputi : letak dan kondisi fisik, perekonomian, kependudukan, fasilitas yang tersedia, kebijakan tata ruang, serta potensi kota Semarang sebagai lokasi perencanaan.

BAB IV PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PROYEK

Berisi Aspek-aspek perencanaan dan aspek perancangan Skate Park

BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PROYEK

Berisi tentang Program dasar Perencanaan berupa program ruang dan Program dasar Perancangan

1.7 Alur Pikir

