

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota adalah tempat bagi para penduduknya untuk melakukan kegiatan beraktifitas, berinovasi dan berkreasi. Kota Bandung masuk dalam salah satu kota kreatif yang dimana aktivitas kultur menyatu dengan aktivitas sosial dan ekonomi. Kota Bandung terpilih menjadi salah satu “*pillot project*” kota kreatif se-Asia Pasifik. Komunitas kreatif merupakan suatu elemen utama untuk mengembangkan Kota Bandung menjadi kreatif. Untuk dapat menunjang beraktifitas, berinovasi dan berkreasi tentunya Kota Bandung seharusnya dapat memenuhi kebutuhan komunitas kreatif seperti sarana umum untuk tempat yang dibutuhkan.

Sarana umum kota berdasarkan perencanaan wilayah dan kota melingkupi beberapa jenis seperti pendidikan, peribadatan, kesehatan, olahraga, ruang terbuka, pemerintah dan pelayanan umum. Untuk terciptanya suatu interaksi dan kebutuhan individu, sarana umum tentunya memiliki tempat yang dapat menampung setiap kebutuhan individunya, salah satu contoh umum nya adalah ruang terbuka. Wilayah perkotaan besar seperti Kota Bandung tentunya membutuhkan ruang terbuka sebagai wadah untuk aspirasi setiap individu yang membutuhkannya.

Ruang terbuka terbagi menjadi dua jenis yaitu ruang terbuka hijau dan ruang terbuka publik. Fungsi dari setiap jenis ruang terbuka tentunya berbeda, ruang terbuka hijau berfungsi sebagai bentuk ekologi dan paru-paru suatu kota. Sedangkan ruang terbuka publik dalam lingkup kota berfungsi sebagai pusat identitas kawasan dimana di dalamnya terdapat suatu aktivitas interaksi dari budaya atau kegiatan masyarakat.

Untuk itu ruang terbuka publik sebagai salah satu produk kota yang dapat mewadahi aktivitas setiap individunya seperti khalayak orang yang membutuhkan tempat untuk berinteraksi dan memenuhi kebutuhannya.

Seperti halnya perkembangan Kota Bandung terhadap ruang terbuka publik tentunya dapat dikatakan begitu pesat pembangunannya. Salah satunya yaitu ruang terbuka publik bentuk *skatepark* di Kota Bandung yang berfungsi sebagai sarana olahraga bagi pecinta olahraga ekstrim. *Skatepark* di Kota Bandung terbagi menjadi dua jenis yaitu *indoor* dan *outdoor* yang tersebar di beberapa titik Kota Bandung (Asosiasi Skateboarding Jawa Barat, 2019). Untuk jenis *skatepark indoor* terdapat *Buquiet Skatehouse* di Jalan Gegerkalong. *Skatepark outdoor* terdapat di bawah *flyover* pasopati. Namun permasalahan *skatepark* di Kota Bandung banyak yang sudah ditutup diantaranya *FunFollowFuction* di Mall Lucky Square yang kontrak sewanya habis dan *skatepark loop station* di Jalan Diponogoro yang sudah ditutup per tanggal 24 April 2019 ([baperskateboard/Instagram.com](#)). Sehingga pada kenyataannya pengguna *skateboard* lebih banyak menggunakan tempat umum dan tentunya jalur *pedestrian* seperti di kawasan Dago, karena *skatepark* yang ada berdasarkan kelengkapan fasilitas sudah tidak layak pakai dan sarana pendukung lainnya yang dirasa kurang bagi pengguna *skateboard* di Kota Bandung, sehingga jika jangka panjang terus seperti ini maka akan rusaknya fasilitas umum bagi pejalan kaki dan juga berbahaya bagi pelaku *skateboard* di Kota Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Perkembangan Kota Bandung dalam hal pembangunan dapat dikatakan cukup signifikan beberapa tahun belakang ini, salah satunya dengan adanya *skatepark pasopati*. Pengguna *skateboard* seharusnya terfasilitasi dengan adanya *skatepark pasopati* di Kota Bandung, namun saja pengguna *skateboard* masih bermain di tempat yang bukan untuk bermain *skateboard*, apakah *skatepark pasopati* tidak

cukup memfasilitasi kegiatan bermain *skateboard* atau pengguna merasa kurang puas dengan fasilitas yang tersedia pada saat ini. Sehingga perlu dilakukannya tinjauan yang membahas permasalahan penelitian yaitu: “*Bagaimana tingkat kepuasan pengguna skateboard terhadap fasilitas di skatepark pasopati?*”

1.3 Tujuan dan Sasaran

Untuk mengetahui tujuan dan sasaran penelitian ini, berikut pemaparan terkait tujuan dan sasaran yang akan dibahas:

1.3.1 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka maksud dari tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna *skateboard* terhadap fasilitas di *skatepark pasopati*.

1.3.2 Sasaran

Dari tujuan di atas, terdapat tiga sasaran yang dapat diperoleh berdasarkan persoalan-persoalan yang ada sebagai berikut:

1. Teridentifikasinya kondisi fasilitas utama dan fasilitas penunjang di *skatepark pasopati*.
2. Teridentifikasinya tingkat kepuasan pengguna *skateboard* terhadap fasilitas yang sudah tersedia di *skatepark pasopati*.
3. Terciptanya suatu rekomendasi yang sesuai dengan prinsip perancangan dan standar *skatepark* untuk mengatasi permasalahan di *skatepark pasopati*.

1.4 Ruang Lingkup Substansi

Ruang lingkup substansi dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini hanya meneliti tingkat kepuasan pengguna *skateboard* yang pernah mengunjungi *skatepark pasopati* terhadap fasilitas *skatepark pasopati*.
- 2) Objek fasilitas yang diteliti hanya meliputi fasilitas utama yaitu area *skatepark* yang didalamnya terdapat alat – alat bermain *skateboard* dan fasilitas penunjang seperti tempat parkir, toilet, pedagang dan lampu sorot.

1.5 Ruang Lingkup Wilayah

Kegiatan penelitian ini dilakukan di *skatepark pasopati* yang berada di Jalan Tamansari, Kecamatan Bandung Wetan. Luas *skatepark pasopati* yaitu 1539 m² yang terdiri dari fasilitas utama dan fasilitas penunjang dan masuk dalam kategori jenis taman publik. Untuk lebih jelasnya mengenai lingkup wilayah berikut *site plan skatepark pasopati*:

Gambar 1. 1 Site Plan Skatepark Pasopati



1.6 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan pemaparan sistematika penulisan dari setiap babnya:

BAB 1 PENDAHULUAN

Menguraikan mengenai latar belakang studi, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup studi baik wilayah dan substansi, sistematika penulisan

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

Menguraikan pembahasan mengenai konsep teori terkait topik penelitian, dasar prinsip perancangan, dan studi terdahulu terkait topik penelitian

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Menguraikan mengenai pembahasan metodologi penelitian, jenis penelitian, sampel penelitian, metode pengumpulan data, dan metode analisis data.

BAB 4 GAMBARAN UMUM SKATEPARK PASOPATI

Pada bab ini akan membahas mengenai gambaran umum *skatepark pasopati*.

BAB 5 ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA SKATEPARK PASOPATI

Menguraikan pembahasan mengenai hasil analisis dari uji data dan fasilitas *skatepark pasopati* berdasarkan tingkat kepuasan.

BAB 6 KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Menguraikan pembahasan mengenai kesimpulan dari hasil analisis berupa temuan studi yang menjawab tujuan penelitian serta rekomendasi berupa desain baru.