

KAJIAN RUANG REKREASI SKATEPARK VAST YOGYAKARTA SESUAI DENGAN FAKTOR *USABILITY* (*FLOW DAN VISIBILITY*)

Tuhfahita Yahya Hayunendra¹, Hanif Budiman², Nabiela Salma F.³

¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

¹Surel: 21512182@students.uui.ac.id

ABSTRAK: Skatepark VAST Yogyakarta cukup terkenal bagi pada pemain skateboard khususnya yang di wilayah Sleman, Yogyakarta. Skatepark ini telah menjadi tempat rekreasi olahraga ekstrem yang penting bagi mereka yang sering melakukan street skating atau berselancar dan melakukan trik di pinggir jalan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis potensi pengembangan skatepark VAST menggunakan teori *placemaking* dan prinsip-prinsip *usability* skatepark. Metode penelitian menggunakan pendekatan observasi langsung dan wawancara kepada komunitas yang didukung oleh studi literatur dari internet maupun jurnal berdasarkan teori yang skatepark. Skatepark VAST didominasi oleh pemain skateboard yang merupakan *core skaters*. Skatepark VAST memiliki dua area yang terpisah, area pertama yang merupakan area street skating dan area kedua yang lebih cocok untuk vert skating. berada di area semi-outdoor. Penelitian ini membantu menganalisis *usability* skatepark dari faktor *flow* dan *visibility*. Skatepark VAST masih kurang dalam hal *visibility* di area street skating karena bowl terhalang oleh bangunan dari utara, sehingga dalam membahayakan pemain skateboard.

Kata kunci: *Placemaking*, Rekreasi, *Skatepark*, *Usability*

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Skateboard merupakan salah satu olahraga ekstrem yang banyak dilakukan oleh anak muda. Sleman sebagai kota dengan banyaknya kampus dan sekolah membuat Sleman memiliki banyak sekali anak muda. Ruang rekreasi pun semakin dibutuhkan bagi para anak muda, khususnya bagi yang menggemari *action sport* seperti skateboard. Pilihan rekreasi yang satu ini merupakan aktivitas yang tidak mudah dilakukan di sembarang tempat dikarenakan banyaknya larangan dari pengelola kawasan publik atau potensi gangguan saat bermain. Khususnya pada pilihan disiplin 'street skating' atau sering juga disebut sebagai 'side-walk surfing' dimana trik banyak dilakukan pada rel, tepian, tangga, dan tepi jalan. Pada tahun 90-an, pemain skateboard terkenal sebagai orang-orang yang melanggar aturan, eksentrik dan buangan karena kebiasaan mereka yang sering bermain di pinggiran kota dan ruang-ruang kota (Borden, 2020). Street skating yang sering memanfaatkan fasilitas publik dalam ruang kota yang terbatas dialihkan pada skatepark yang menyediakan rintangan-rintangan yang menantang sehingga masih mampu memacu adrenalin para pemain skateboard. Skatepark VAST yang berlokasi di Jalan Selokan Mataram, Caturtunggal, Yogyakarta ini telah memberikan solusi kepada para pemain skateboard untuk melakukan aksi mereka di tempat yang lebih layak dan menjadi salah satu skatepark yang cukup terkenal bagi para pemain skateboard khususnya di Sleman. VAST selain sebuah toko baju dan alat-alat bermain skate juga memiliki skatepark seluas 400 meter persegi dilengkapi dengan rintangan-rintangan memadai seperti *half pipe ramp*, *ledge*, *rail* hingga *mini bowl*. Walaupun pemain skateboard menyukai tantangan dan 'melukai diri mereka sendiri' tetap saja dalam berekreasi, selayaknya diperlukan suatu tempat yang bisa dimanfaatkan untuk melaksanakan aktivitas tersebut dengan lebih aman karena bagaimanapun juga bermain skate di skatepark jauh lebih aman daripada di jalan.

Skatepark VAST menyediakan suatu pelayanan publik dalam bentuk arena rekreasi olahraga yang dapat mempengaruhi kehidupan perkotaan di wilayah Kabupaten Sleman. Konsep *placemaking* pada Skatepark VAST di Yogyakarta ini tentang bagaimana terciptanya suatu tempat yang berarti dan berfungsi dengan baik bagi komunitas skateboard khususnya

para street skater yang ada di Kabupaten Sleman. Ini akan membantu menciptakan skatepark yang menyediakan tempat untuk skateboarding yang berkualitas bagi masyarakat kota Sleman.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses terjadinya placemaking pada Skatepark VAST Yogyakarta?
2. Bagaimana tingkat *usability* Skatepark VAST dari faktor *flow* dan *visibility*?

Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi potensi pengembangan Skatepark VAST, dengan tujuan untuk menghasilkan rekomendasi sebagai bentuk pemenuhan kebutuhan rekreasi perkotaan yang berarti untuk komunitas skateboard.

II. KAJIAN TEORI

Placemaking

Placemaking awalnya muncul karena ketiadaannya aktivitas pada hampir semua tipe ruang, baik mikro, meso, maupun makro. Padahal saat kita ingin memunculkan konsep suatu ruang, aktivitas menjadi faktor yang penting. Selain permasalahan "kekosongan", hal ini juga menimbulkan pertanyaan tentang kemungkinan arsitektur sebagai proses pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan dan mendesain ruang. Oleh karena itu, muncul upaya dari para pengamat untuk menciptakan suatu "tempat" yang pasti akan menjadi tempat dengan aktivitas (Saptorini, 2023).

Menurut Cresswell (2009) orang-orang melakukan kegiatan di suatu tempat. Apapun yang mereka lakukan berperan dalam memberikan arti pada suatu tempat. Sebuah ruang bisa menjadi tempat saat digunakan atau dalam kata lain makna suatu ruang ada karena kegiatan yang manusia lakukan. Placemaking memberikan keseimbangan antara kualitas ruang dan kualitas manusia dalam memberikan ruang publik. Menurut Prof. Babiano dari Institut Teknologi Bandung, salah satu tempat yang baik untuk dijadikan contoh place making adalah ruang publik terbuka dan tempat alam (Adi Permana, 2022).

Ruang Rekreasi Perkotaan

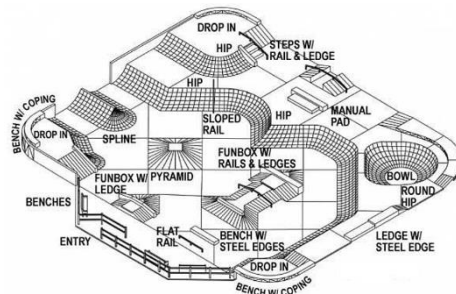
Rekreasi merupakan tindakan yang bertujuan untuk menyegarkan tubuh dan pikiran seseorang yang telah merasa kelelahan akibat rutinitas sehari-hari. Bagi warga perkotaan yang hanya memiliki sedikit waktu luang, pilihan aktivitas yang tersedia seringkali terbatas, seperti membaca buku, majalah, mendengarkan musik, dan sekadar berjalan-jalan di sekitar rumah atau tempat kerja mereka (Ratnafury, 2018). Perangkat dan fasilitas merupakan sarana yang mendukung pelaksanaan kegiatan rekreasi (Haryono, 1978).

• Skatepark

Skatepark merupakan salah satu tempat rekreasi yang banyak ditemukan di perkotaan baik indoor maupun outdoor. Skatepark sebagai tempat rekreasi menarik para komunitas anak muda skateboard untuk datang dan berkumpul di tempat yang memberikan mereka rasa kepemilikan dan pengakuan dari pemerintah setempat. Skatepark sebagai wadah untuk komunitas olahraga ekstrem seperti pemain skateboard, roller skate, hingga BMX ini banyak didesain mirip dengan fasilitas-fasilitas perkotaan yang biasanya digunakan oleh pemain skateboard jalanan. Di skatepark, penggunaannya meniru fasilitas kota, seperti taman, kursi, pegangan besi, dan sejenisnya. Ini memungkinkan pemain skateboard untuk bermain dengan bebas seperti di jalan atau area perkotaan pada umumnya (Nugraha, 2020).

Skatepark juga memiliki fasilitas dalam bentuk ruang. Secara umum, semakin banyak ruangan yang tersedia di sebuah skatepark, semakin banyak pengguna yang dapat diakomodasi secara bersamaan. Terkadang, jika skatepark memiliki terlalu sedikit ruangan dibandingkan dengan jumlah pengguna yang ingin menggunakannya, mereka dapat disebut

sebagai 'crash-up derbies'. Namun, hal tersebut dapat dicegah dengan penataan *obstacle* yang baik.



Gambar 1 Bentuk ruang dan *obstacle* umum pada skatepark.
Sumber: Huwaidhi, 2023

Penataan *obstacle* pada skatepark harus memiliki alur sehingga para pemain skateboard bisa melakukan trik dengan nyaman (Huwaidhi, 2018). Sebuah skatepark memiliki alur yang baik ketika elemen-elemen pada layout diberi jarak sedemikian rupa sehingga menjadi lebih menyenangkan untuk para skater.

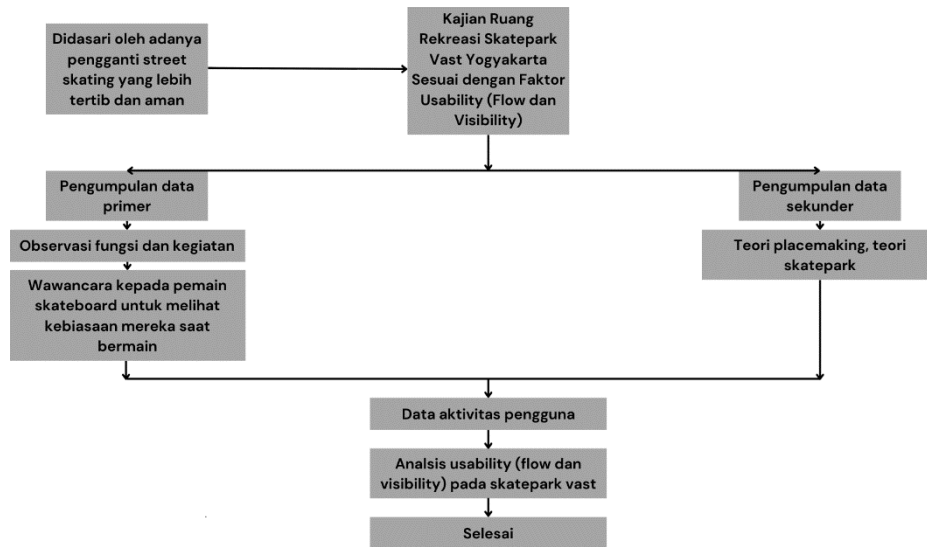
Meskipun para skater memiliki cara mereka masing-masing mengenai aliran yang baik, semua skater setuju bahwa kemampuan mencapai beberapa *obstacle* dalam satu kali lari adalah tanda alur yang baik. Menurut Public Skatepark Development Guide, terdapat beberapa faktor *usability* pada skatepark:

1. **Flow**
2. Speed
3. Difficulty
4. **Visibility (within the skating area)**
5. Stylistic discipline

Dari kelima faktor *usability* tersebut, *flow* dan *visibility* adalah kedua poin yang saling berhubungan dan penting untuk diterapkan pada layout skatepark. Tingkat *visibility* akan membantu skater untuk melihat ke ruangan-ruangan lainnya dengan jelas agar dapat memiliki *flow* yang baik dalam satu kali lari tanpa menyebabkan 'crash up derbies' pada skatepark yang membuat skatepark menjadi tidak terlalu menyenangkan bagi para skater.

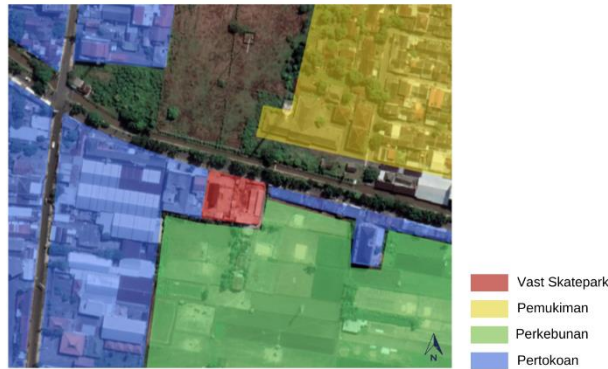
III. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan observasi langsung di lokasi yang sesuai dengan rumusan masalah. Setelah itu dilakukan sesi wawancara kepada beberapa anggota komunitas dan pengunjung yang sering datang ke skatepark. Data yang diperoleh akan diolah menggunakan pendekatan *usability* pada skatepark.



Gambar 2 Diagram Metode Penelitian
Sumber: Tuhfahita, 2023

IV. DATA DAN PEMBAHASAN

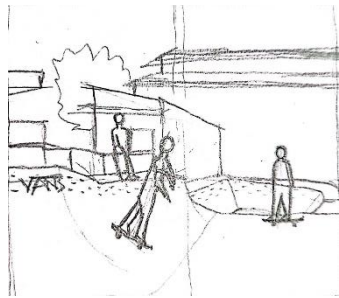


Gambar 3 Peta Kawasan Jalan Selokan Mataram, Kab. Sleman
Sumber: Google Maps, 2023

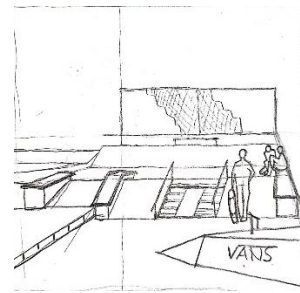
VAST Skatepark buka setiap hari dari jam 1 siang sampai jam 9 malam pada hari senin hingga jumat dan buka dari jam 10 pagi sampai jam 9 malam pada hari sabtu dan minggu. Skatepark biasanya semakin ramai saat malam khususnya pada malam minggu. Selain Skatepark, VAST juga memiliki toko baju yang menjual perlengkapan skate yang terletak di sebelah barat dan pusat *FnB* dan distro baju lainnya di sebelah timur.



Gambar 4 Area outdoor skatepark dan Skateshop VAST
Sumber: Dokumentasi Tuhfahita, 2023



Gambar 5 Ruang Drop-in dan Bowl pada Area Outdoor Skatepark
Sumber: Sketsa Tuhfahita, 2023



Gambar 6 Ruang Drop-in, Bench, dan Stair pada Area Outdoor Skatepark
Sumber: Sketsa Tuhfahita, 2023

Terdapat dua area skate, yaitu yang terbuka (gambar 5-6) dan semi-terbuka (gambar 7-8). Pada area skate yang terbuka, *obstacle* mirip seperti fasilitas yang dapat ditemukan di jalanan seperti adanya tangga, *ramps*, *bench*. Sedangkan pada area skate yang tertutup *obstacle* lebih sedikit dan mudah yang lebih sering digunakan untuk para pemula berlatih trik-trik sederhana seperti *drop-in* dan *push*.



Gambar 7 Ruang Drop-in pada Area Semi-outdoor Skatepark
Sumber: Dokumentasi Tuhfahita, 2023



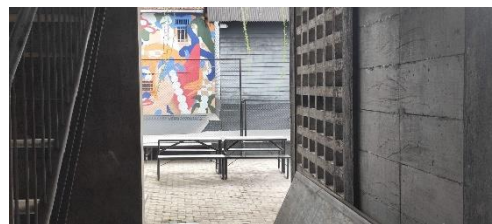
Gambar 8 Ruang Bench dan Ledge di Area Semi-Outdoor Skatepark
Sumber: Dokumentasi Tuhfahita, 2023

Seperti pada Gambar 4, ruang *drop-in* (quarterpipe) pada area street skating sering dijadikan tempat berselancar dan juga menunggu giliran dan sekedar memantau pada *Hip*. Pagar yang ada di ujung hip sering dijadikan sandaran atau pegangan saat ingin melakukan *drop-in*. Sementara pada gambar 5, masih di area street skating dengan *obstacle* yang lebih bervariasi menimbulkan aktivitas yang lebih beragam. Beberapa ada yang beristirahat di atas bench yang biasanya untuk melakukan trik Bench satu itu memang sering dijadikan tempat untuk duduk-duduk para skater yang ingin beristirahat sejenak sebelum lanjut bermain.

Banyak pemain skateboard di sleman yang merupakan *core skaters*. *Core skaters* memiliki ciri-ciri bermain paling tidak seminggu sekali. Sehingga membuat Skatepark VAST paling ramai di sore hari atau akhir pekan dimana kebanyakan pemain skateboard lebih banyak memiliki waktu luang. Walaupun skatepark VAST tidak eksklusif untuk pemain skateboard, skatepark ini masih lebih didominasi oleh pemain skateboard yang memainkan trick board dibandingkan longboard dimana fungsinya hanya untuk cruising.



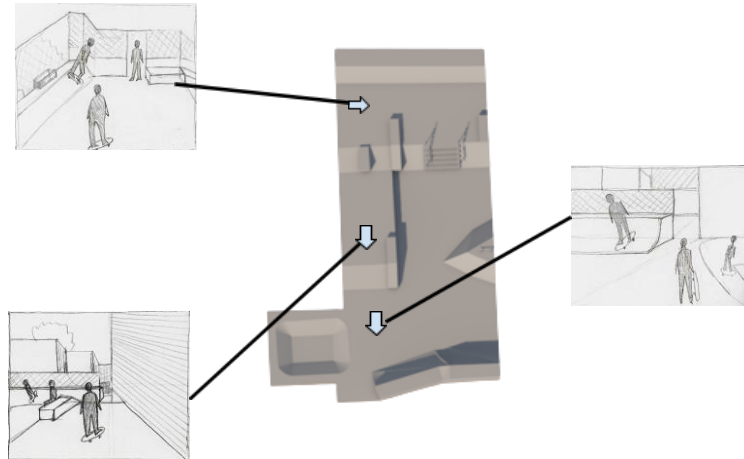
Gambar 9 Area FnB Skatepark
Sumber: Dokumentasi Tuhfahita, 2023



Gambar 10 Mural dan Bangku
Sumber: Dokumentasi Tuhfahita, 2023

Area FnB dan distro dengan seating area di lantai dua yang biasa digunakan untuk *hangout* para pendatang dan menunggu para orangtua yang menemani anaknya bermain. Bangku-bangku terdapat di luar arena bermain skate biasa digunakan untuk para pemain skateboard beristirahat atau merokok dikarenakan larangan merokok di dalam area bermain. Seniman lokal juga turut berpartisipasi dalam skatepark ini, memeriahkan suasana area bermain skateboard dengan mural-mural yang terdapat pada sudut-sudut dinding. Selain mural terdapat juga sponsor salah satu brand skate terkenal yang ikut menghias perkerasan skatepark dengan motif khasnya yaitu *checkerboard* hitam putih.

Analisis Flow dan Visibility

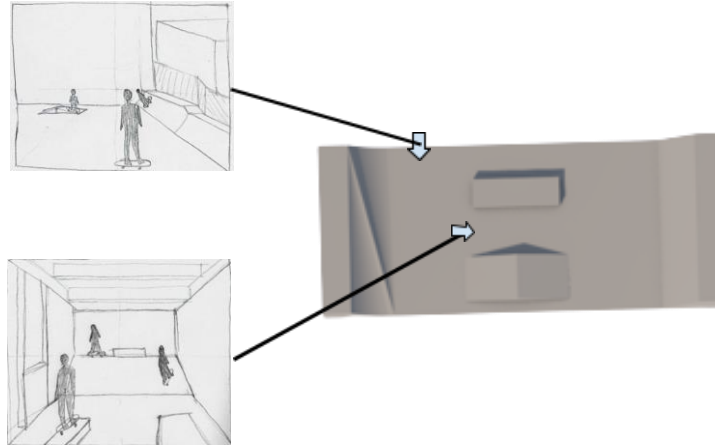


Gambar 11 Analisis Flow dan Visibility pada Area Outdoor Skatepark
Sumber: Sketsa Tuhfahita, 2023

Tabel 1 Analisis Flow dan Visibility Area Skatepark Outdoor

Indikator	Data	Keterangan
Flow	Saat pertama kali memasuki area, terdapat <i>quarterpipe</i> dan <i>flatground</i> , lalu bertransisi menuju pilihan <i>obstacle</i> antara <i>drop-in</i> , <i>stair</i> , <i>hand-rail</i> , atau <i>bench</i> . Setelah itu ada <i>funbox</i> , <i>drop-in</i> , dan <i>bowl</i> . Dengan banyaknya ruang-ruang ini membuat area street skating pada skatepark VAST yang hanya memiliki luas 400 meter persegi menjadi sangat padat dan berdekatan. Di dalam budaya skateboard <i>flow</i> merupakan salah satu fakto yang digemari pemain skateboard sehingga jarak yang berdekatan itu memudahkan mereka untuk menyebrang dari ruang satu ke ruang lainnya.	Di dalam budaya skateboard <i>flow</i> merupakan salah satu faktor yang digemari pemain skateboard sehingga jarak yang berdekatan itu memudahkan mereka untuk menyebrang dari ruang satu ke ruang lainnya.
Visibility	Dalam area street skating ini terdapat bowl yang jika dari utara kita tidak bisa melihat jika ada yang sedang menggunakan bowl atau tidak dikarenakan tertutup bangunan toko VAST yang ada di depannya sehingga hal ini dapat membahayakan pemain yang sedang menyebrang dari utara ke selatan.	Bowl hanya bisa dipakai untuk satu orang atau bergantian. Bowl ini termasuk ruang yang memerlukan “personal space” untuk pemain dikarenakan kecepatan yang dimainkan saat di bowl lebih tinggi daripada di tempat lain.

Pada area skatepark outdoor aspek *flow* didukung dengan jarak-jarak antar *obstacle* yang berdekatan sehingga mempermudah pemain skateboard melakukan *one-push*. Pada area ini masih ditemukan kelemahan pada aspek *visibility* yaitu pada *bowl* dikarenakan *bowl* merupakan area dengan kecepatan tinggi dan memerlukan *personal space* namun karena letaknya yang sulit terlihat dari arah utara maka berpotensi menciptakan *crash up derbies*.



Gambar 12 Analisis Flow dan Visibility pada Area Semi-Outdoor Skatepark
 Sumber: Sketsa Tuhfahita, 2023

Tabel 2 Analisis Flow dan Visibility Area Skatepark Semi-Outdoor

Indikator	Data	Keterangan
Flow	Pada area semi-outdoor, <i>obstacle</i> lebih sedikit dan lebih berjarak. Terdapat dua <i>quarterpipes</i> pada sisi paling barat dan timur juga <i>manual pad</i> dan <i>ledge</i> diantara kedua <i>quarterpipes</i> .	Adanya <i>manual pad</i> dan <i>ledge</i> dapat membantu menciptakan <i>flow</i> antara kedua <i>quarterpipes</i> .
Visibility	Luasnya yang tidak sebesar area street skating dan tidak terhalang bangunan apapun.	Pemain dapat melihat ke seluruh penjuru area dengan jelas.

Pada area skatepark semi-outdoor, kedua aspek telah didukung dengan adanya *manual pad* dan *legde* diantara kedua *quarterpipes* yang jaraknya berjauhan dan tidak adanya penghalang pada setiap *obstacle* yang dapat membahayakan pemain skateboard.

V. KESIMPULAN

Skatepark VAST telah menciptakan suatu proses placemaking dimana skatepark VAST tidak hanya menjadi tempat olahraga melainkan juga pusat interaksi tidak hanya untuk para pemain skateboard namun juga untuk pendatang dengan adanya *skateshop* dan pusat *FnB*. Mural oleh seniman lokal yang terdapat pada sudut skatepark serta emblem dan motif dari salah satu brand skate ternama juga ikut memeriahkan dan memperkuat identitas skatepark sebagai tempat komunitas skateboard bermain dan berkumpul. Skatepark VAST telah memberikan tempat rekreasi untuk para *core skaters* khususnya pemain skateboard yang berada di daerah Sleman dengan *obstacle* yang lengkap dan memadai untuk melakukan berbagai macam trick.

Dilihat dari faktor *usability*, skatepark ini sudah cukup menyenangkan bagi para pemain skateboard dikarenakan adanya *flow* yang sangat baik pada arena skate sehingga membuat bermain skateboard lebih memuaskan. Mereka juga bisa melakukan berbagai macam trik

sambil memunculkan kreativitas mereka masing-masing di setiap *obstacle* dikarenakan visibilitas yang lumayan baik. Hanya saja, pada ruang bowl di area skatepark outdoor visibilitas masih kurang dikarenakan letaknya yang berada di balik toko VAST sehingga dapat menyulitkan pandangan pemain skateboard yang bergerak dari arah utara dan berpotensi menciptakan *crash up derbies*.

Paper ini memerlukan analisis lebih lanjut terkait standar *usability* skatepark dengan keilmuan lainnya. Dengan adanya penelitian ini diharapkan pengelola Skatepark VAST dapat mempertimbangkan luasan area bermain pada area street-skating agar skatepark bisa lebih berjarak antara bangunan dan tidak ada penghalang apapun pada tiap *obstacle* untuk menerapkan budaya bermain skateboard dan skatepark yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku (monograf)

Borden, I. (2020). Skateboarding and street culture. *Routledge Handbook*.

Artikel Jurnal

Bakhtiar, Y., (2011) Green Skatepark Di Yogyakarta Desain Area Skatepark Sebagai Taman Kota Berbasis Green Development.

Huwaidhi (2019). *SKATEPARK CAMP AND ACTION SPORT*. Dalam *Naskah Publikasi III-3*.

Intan Novia Ratanfury, D., Rahmafritria dan Upi Supriatna, F. (2018). ANALISIS FUNGSI REKREASI DI RUANG TERBUKA HIJAU KOTA BANDUNG (Studi Kasus: Taman Lansia dan Teras Cikapundung). Dalam *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation* (Volume1, Nomor 1).

Purjono, H., (2006) Arena Skatepark dan Music Indie di Yogyakarta Penekanan pada Pola Sirkulasi yang Menerus antara Ruang Dalam dan Ruang Luar.

Saptorini, H., (2023). PLACEMAKING: Antara FAKTA, MAKNA, dan AKSI. Dalam *Sakapari 11* (Vol 6, No. 1).

Suherlan, H., Bilkis Pramesti (2017). TAMAN KOTA SEBAGAI SARANA REKREASI DAN PENINGKATAN KEBAHAGIAAN HIDUP (Studi kasus pada taman-taman tematik di kota Bandung). Dalam *Jurnal Ilmiah Pariwisata* (Issue 2).

Situs Web

Bakhtiar, Y., (2011) Green Skatepark Di Yogyakarta Desain Area Skatepark Sebagai Taman Kota Berbasis Green Development. Diakses melalui <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/33397>.

Factors of Skatepark Design (n.d.). *Public Skatepark Development Guide*. Diakses melalui <https://publicskateparkguide.org/design-and-construction/factors-of-skatepark-design/> pada 30 September 2023.

Sayers, E., (2021). City Mill Skate: creative urban placemaking in lockdown. Diakses melalui <https://naee.org.uk/city-mill-skate-creative-urban-placemaking-in-lockdown/>

Thaler, Casey, (2022, 25 September). STREET SKATEBOARDING (A COMPLETE GUIDE). *Stoked Ride Shop*. Diakses melalui <https://stokedrideshop.com/blogs/stoked-school/street-skateboarding> pada 1 Oktober 2023.

The Benefit of Skateparks (n.d.). *Clark & Kent Contractors*. Diakses melalui <https://www.clarkkentcontractors.com/bmx-articles/benefits-of-skateparks> pada 30 Desember 2023.

Vast Skatepark, (n.d.). Trucks and Fins. Diakses melalui <https://www.trucksandfins.com/en/spots/skateparks/VAST-Skatepark/12405> pada 30 Desember 2023.

Waltower, S., (2023, 28 Juli). Vert Skating vs. Street Skating: A Comprehensive Comparison. *Red Bull*. Diakses melalui <https://www.redbull.com/us-en/vert-skating-vs-street-skating> pada 8 Oktober 2023.

Why Skateparks, (n.d.). The Skatepark Project. Diakses melalui <https://skatepark.org/public-skateparks/> pada 30 Desember 2023.