

PERANCANGAN SKATEPARK DI TAMAN RATU SAFIATUDDIN BANDA ACEH

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan Oleh:

**FAUZAN IZZATURRAHMAN
200701028**

**Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur**



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2025 M / 1447 H**

**PERANCANGAN SKATEPARK DI TAMAN RATU
SAFIATUDDIN BANDA ACEH**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Sains Dan Teknologi
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Beban Studi Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Arsitektur

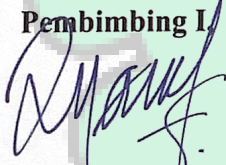
Oleh:

**Fauzan Izzaturrahman
200701028**

**Mahasiswa Fakultas Sains Dan Teknologi
Program Studi Arsitektur**

Disetujui Untuk Dimunaqasyahkan Oleh:

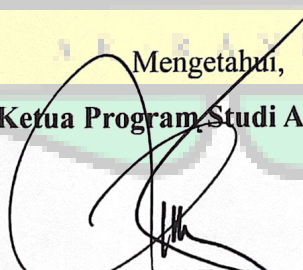
Pembimbing I,


Dr. Zya Dyena Meutia, S.T., M.T.
NIDN 2010108801

Pembimbing II,


Ir. Fitriyani Qismullah, S.T., MUP., IPM
NIDN 2021058301

Mengetahui,


Ketua Program Studi Arsitektur

Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc., Ph.D
NIDN 2010108801

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI/TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN SKATEPARK DI TAMAN RATU SAFIATUDDIN
BANDA ACEH**

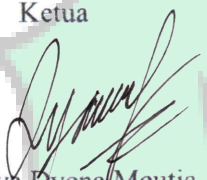
TUGAS AKHIR

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Tugas Akhir Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu
Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam Ilmu Arsitektur

Pada Hari/Tanggal : Selasa, 20 Agustus 2025

Panitia Ujian Munaqasyah/Tugas Akhir

Ketua


Dr. Zya Dyena Meutia, S.T., M.T.
NIDN. 2003078701

Sekretaris


Ir. Fitriyani Insanuri Qismullah, S.T., M.U.P., IPM
NIDN.2021058301

Penguji I

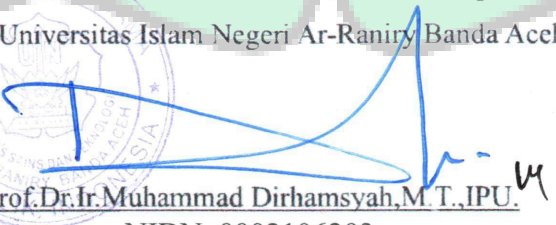

Mujibatur Rahmi, S.Ars., M.S.P.
NIDN.

Penguji II


Meutia, S.T., M.Sc.
NIDN. 2015058703

Mengetahui:

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh


Prof. Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, M.T., IPU.
NIDN. 0002106203

LEMBAR PENYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fauzan Izzaturrahman
NIM : 200701028
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Sains Dan Teknologi
Universitas : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Judul Skripsi : Perancangan Skatepark Di Taman Ratu Safiatuddin Banda Aceh

Dengan menyatakan bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini, Saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

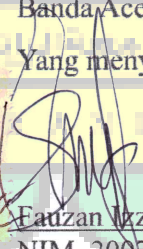
Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, Selasa, 25 Agustus 2025

Yang menyatakan,




Fauzan Izzaturrahman
NIM. 200701028

ABSTRAK

Nama : Fauzan Izzaturrahman

Nim : 200701028

Program Studi : Arsitektur

Judul : Perancangan *Skatepark* di Taman Ratu Safiatuddin Banda Aceh

Pembimbing 1 : Zya Dyena Meutia, S. T., M.T.

Pembimbing 1 : Ir. Fitriyani Insanuri Qismullah, S.T., M.U.P., IPM

Olahraga merupakan kebutuhan dasar manusia untuk mengolah jasmani manusia agar memiliki jasmani yang sehat. Melihat kemajuan olahraga di Indonesia, sangatlah jauh tertinggal dimata dunia. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya fasilitas dan sarana prasarana pendukung, bahkan tidak ada sarana bagi Sebagian jenis olahraga, khususnya di Kota Banda Aceh seperti olahraga ekstrim “*Skateboard*”. Padahal olahraga *skateboard* di Kota Banda Aceh merupakan jenis olahraga yang juga sangat digemari oleh kaum remaja atau pelajar, maka dari itu diperlukannya sebuah wadah untuk bermain *skateboard* yaitu *skatepark*. *Skatepark* merupakan suatu wadah yang dibuat untuk permainan *rider inline skate, skateboard, scooter* dan *bm*x, atau juga yang berarti taman bermain untuk olahraga extreme dimana wadah untuk menggunakan media menyerupai taman sebagai arena bermainnya, rintangannya juga ditata agar terlihat seperti medan jalanan dan taman. *Skatepark* di Taman Ratu Safiatuddin Banda Aceh merupakan wadah bagi para *skateboarder* di kota Banda Aceh untuk bermain *skate*. Perancangan *skatepark* di Taman Ratu Safiatuddin Banda Aceh diharapkan dapat memaksimalkan fasilitas-fasilitas yang ada pada *skatepark* tersebut serta memberikan fasilitas-fasilitas *skatepark* yang diperlukan oleh kalangan muda ataupun pihak komunitas *skateboard* Banda Aceh dengan pendekatan tema Arsitektur Kontemporer yang difokuskan pada perancangan.

Kata Kunci: *Skatepark, Perancangan, Arsitektur Kontemporer.*

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan serta petunjuk dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal Seminar ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan S1 program studi Arsitektur Uin Ar-Raniry. Shalawat dan salam dipanjatkan untuk Nabi sebagai utusan paling mulia, Nabi dan kekasih kita Muhammad SAW yang Allah utus menjadi rahmat bagi alam semesta, kepada istri-istrinya yang suci, ibu-ibu yang merupakan kaum mukminin, anggota keluarganya yang baik, sahabat-sahabatnya yang mulia dan diberkahi, dan kepada siapa saja yang mengikuti mereka dengan baik hingga hari pembalasan.

Alhamdulillah Penulis ucapkan dan tidak lupa untuk terus bersyukur dikarenakan penulis telah menyelesaikan laporan seminar proposal yang berjudul “Perancangan *Skatepark* di Taman Ratu Safiatuddin Banda Aceh” guna untuk melengkapi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan mata kuliah seminar bagi mahasiswa Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry.

Dalam keberhasilan penulis menyelesaikan penyusunan proposal Seminar ini, maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah ikut membantu penulis menyelesaikan laporan ini, diantaranya kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, M.T., IPU selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi beserta jajarannya.
2. Ibu Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch. selaku ketua program studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. Ibu Meutia, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing akademik.
4. Ibu Marlisa Rahmi, S.T., M.Ars selaku Koordinator Seminar Proposal.
5. Ibu Dr. Zya Dyena Meutia, S. T., M.T. dan Ibu Ir. Fitriyani Insanuri Qismullah, S.T., M.U.P., IPM selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu,

tenaga, dan ilmu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan ini sampai dengan selesai.

6. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan tanpa henti.
7. Seluruh dosen Arsitektur yang telah berbagi ilmu selama masa perkuliahan.
8. Terima kasih kepada Irfan, Abrar, Al, Ilham, Abdan, Abdul, Syafrian, Amhar, Wawan, Ikram dan Cholil atas segala daya dan upaya yang membantu penulis dari segala bantuan dan dukungan selama ini.
9. Seluruh teman-teman Program Studi Arsitektur Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry terutama Angkatan 2020 atas segala bantuan, motivasi dan waktunya.

Dengan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang penulis miliki, penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Namun dengan adanya petunjuk, arahan, dan bimbingan dari dosen pembimbing serta dukungan dari teman-teman maka penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi menyempurnakan laporan-laporan pada masa yang akan datang.

Banda Aceh, 20/Agustus 2025

Fauzan Izzatuturrahman

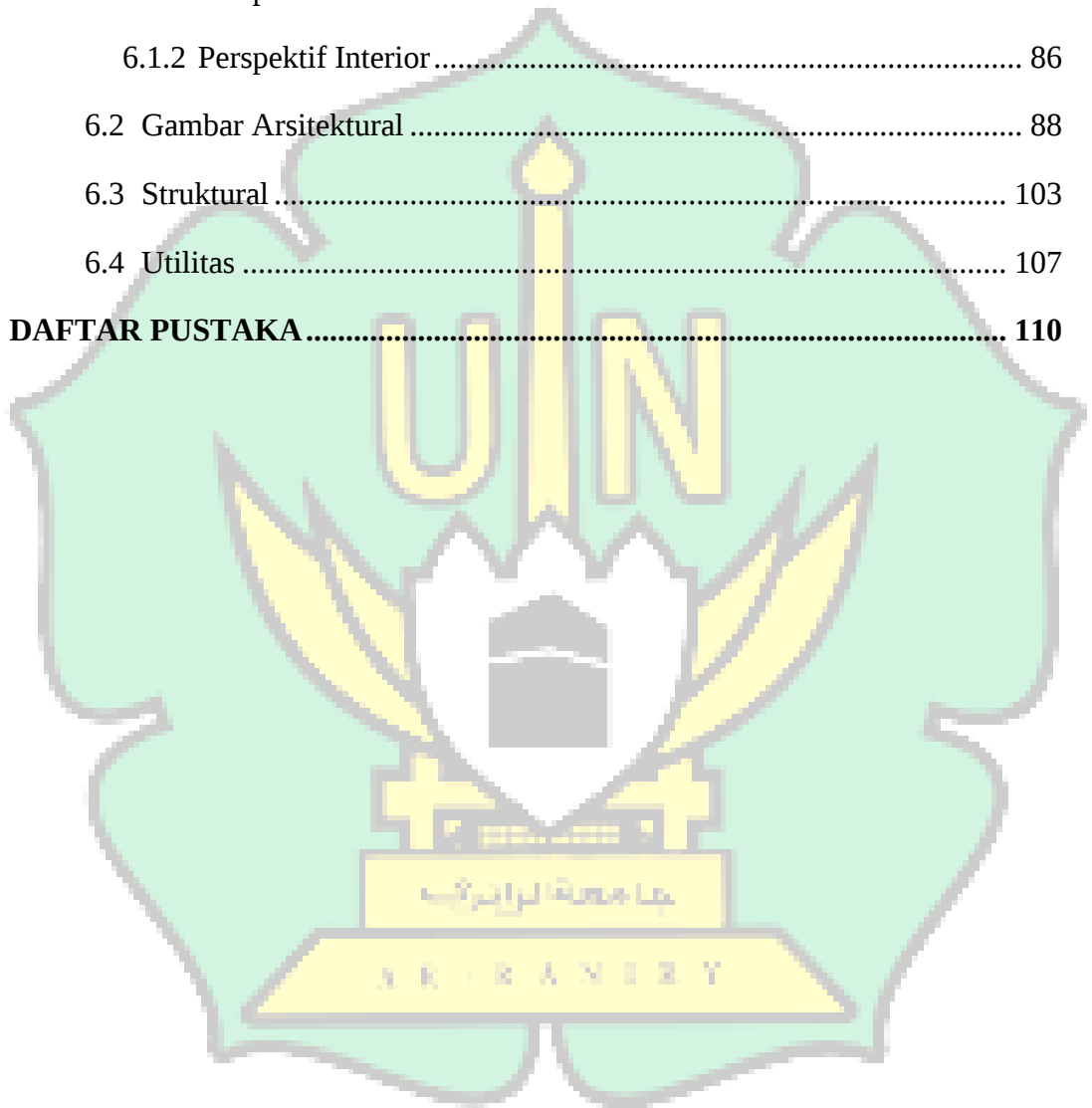
DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Manfaat Perancangan	4
1.5 Pendekatan Perancangan	4
1.6 Batasan Perancangan	4
1.7 Kerangka Berfikir.....	5
1.8 Sistematika Laporan	6
BAB II DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN	7
2.1 Tinjauan Umum Objek Perancangan.....	7
2.1.1 Ruang Publik	7
2.1.2 Definisi <i>Skatepark</i>	10
2.1.3 Fungsi <i>Skatepark</i>	11
2.2 Standar <i>Skatepark</i>	12
2.2.1 Dasar Perancangan <i>Skatepark</i>	13
2.2.2 Dasar Tambahan Perancangan <i>Skatepark</i>	14
2.2.3 Standar-Standar Peralatan	15
2.3 Tinjauan Khusus Objek Perancangan.....	19
2.3.1 Tinjauan Lokasi Site	19

2.3.2 Alternatif Lokasi.....	20
2.4 Studi Banding Perancangan Sejenis	23
2.4.1 La Duna Skatepark Mexico	23
2.4.2 Yamba Skatepark Australia.....	25
2.4.3 Venice Beach Skatepark Los Angeles.....	26
BAB III ELABORASI TEMA.....	27
3.1 Arsitektur Kontemporer.....	28
3.1.1 Pengertian Arsitektur Kontemporer	28
3.1.2 Perkembangan Arsitektur Kontemporer.....	29
3.1.3 Prinsip-Prinsip Arsitektur Kontemporer.....	29
3.2 Interpretasi Tema.....	31
3.3 Studi Banding Tema Sejenis	32
3.3.1 Merida Factory	32
3.3.2 Vilkaiviškis Bus Station	34
3.3.3 XDubai Skatepark	37
3.4 Kesimpulan Studi Banding Tema Sejenis	41
BAB IV ANALISIS	45
4.1 Analisis Kondisi Lingkungan.....	45
4.1.1 Lokasi Perancangan <i>Skatepark</i>	45
4.1.2 Peraturan Pemerintah.....	46
4.1.3 Batasan Analisis Tapak	46
4.1.4 Potensi Tapak	48
4.2 Kondisi Eksisting Tapak.....	50
4.3 Analisis Tapak	52
4.3.1 Analisis Matahari.....	52

4.3.2 Analisis Angin	53
4.3.3 Analisis View	54
4.3.4 Analisis Kebisingan.....	56
4.3.5 Analisis Sirkulasi dan Pencapaian.....	57
4.3.6 Analisa <i>Cut and Fill</i> Permukaan	59
4.4 Analisa Fungsional	61
4.4.1 Analisa Pengguna	61
4.4.2 Analisa Kebutuhan Ruang.....	63
4.4.3 Besaran Ruang.....	64
BAB V KONSEP PERANCANGAN	65
5.1 Konsep Dasar.....	65
5.2 Rencana Tapak	65
5.2.1 Pemintakan	65
5.2.2 Tata Letak.....	68
5.2.3 Pencapaian & Sirkulasi.....	69
5.3 Konsep Gubahan Massa	70
5.4 Konsep Ruang	71
5.4.1 <i>Indoor Skatepark</i>	71
5.4.2 Unit Hunian	71
5.4.3 <i>Skateshop</i>	72
5.4.4 Skatepark	73
5.5 Konsep Struktur.....	74
5.6 Konsep Utilitas	77
5.6.1 Konsep Jaringan Listrik.....	77
5.6.2 Konsep Jaringan Listrik.....	77

5.6.3 Konsep Sistem Air Kotor	77
5.6.4 Konsep Sistem Sampah	78
BAB VI HASIL PERANCANGAN.....	79
6.1 3D Render.....	79
6.1.1 Perspektif Eksterior	79
6.1.2 Perspektif Interior	86
6.2 Gambar Arsitektural	88
6.3 Struktural	103
6.4 Utilitas	107
DAFTAR PUSTAKA.....	110



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Aksi Skater	2
Gambar 1.2 Aksi Skater Banda Aceh.....	3
Gambar 2.1 Portofolio Perancangan California Skatepark	13
Gambar 2.2 Dasar Perancangan Skatepark.....	14
Gambar 2.3 Penerapan Box Pada Skatepark	16
Gambar 2.4 Launch Ramp Pada Skatepark.....	16
Gambar 2.5 Penerapan Fun Box Pada Skatepark.....	17
Gambar 2.6 Penerapan Pool/Bowl Pada Skatepark.....	18
Gambar 2.7 Detail Coping.....	18
Gambar 2.8 Zoning Standard Obstacle	19
Gambar 2.9 Peta Lokasi Alternatif 1	20
Gambar 2.10 Peta Lokasi Alternatif 2	21
Gambar 2.11 Peta Lokasi Alternatif 3	21
Gambar 2.12 La Duna Skatepark Mexico	23
Gambar 2.13 Yamba Skatepark Australia	25
Gambar 2.14 Venice Beach Skatepark Los Angeles	26
Gambar 3.1 Merida Factory.....	33
Gambar 3.2 Interior Merida Factory.....	33
Gambar 3.3 Aktifitas di Merida Factory	34
Gambar 3.4 Vilkaiviškis Bus Station	35
Gambar 3.5 Vilkaiviškis Bus Station	36
Gambar 3.6 Denah Vilkaiviškis Bus Station	36
Gambar 3.7 Vilkaiviškis Bus Station	37
Gambar 3.8 XDubai Skatepark.....	38
Gambar 3.9 XDubai Skatepark.....	39
Gambar 3.10 XDubai Skatepark.....	39
Gambar 3.11 XDubai Skatepark.....	40
Gambar 3.12 XDubai Skatepark.....	41
Gambar 4.1 Peta Lokasi Tapak Perancangan	45
Gambar 4.2 Analisis Batasan Tapak.....	47

Gambar 4.3 Jl.Tgk Moh.Daud Beureuh	49
Gambar 4.4 Jl. Taman Sri Ratu Safiatuddin.....	49
Gambar 4.5 Drainase air kotor	49
Gambar 4.6 Kondisi Eksisting Tapak.....	50
Gambar 4.7 Bagian Depan Eksisting.....	51
Gambar 4.8 Bagian Belakang Eksisting	51
Gambar 4.9 Analisa Matahari Pada Blok Plan Eksisting	52
Gambar 4.10 Pergerakan Angin Pada Tapak.....	53
Gambar 4.11 Analisa View	54
Gambar 4.12 Analisa View	55
Gambar 4.13 Analisa Kebisingan.....	57
Gambar 4.14 Sketsa Analisa Sirkulasi dan Pencapaian	58
Gambar 4.15 Sketsa Analisa Cut and Fill Permukaan.....	60
Gambar 4.16 Sketsa Potongan Analisa Cut and Fill Permukaan	61
Gambar 5.1 Layout Sekitar Tapak.....	66
Gambar 5.2 Zona Permintaan Tapak.....	67
Gambar 5.3 Zoning Kawasan Tapak.....	67
Gambar 5.4 Tata Letak Massa.....	68
Gambar 5.5 Potongan Kawasan Tapak.....	68
Gambar 5.6 Analisa Pencapaian & Sirkulasi	69
Gambar 5.7 Gubahan Massa.....	70
Gambar 5.8 Indoor Skatepark.....	71
Gambar 5.9 Ilustrasi Meeting Room	72
Gambar 5.10 Ilustrasi Skateshop	72
Gambar 5.11 Skatepark Integrasi Indoor dan Outdoor.....	73
Gambar 5.12 Skatepark Integrasi Indoor dan Outdoor.....	73
Gambar 5.13 Skatepark Integrasi Indoor dan Outdoor.....	74
Gambar 5.14 Sketsa Analisa Struktur.....	75
Gambar 5.15 Sketsa Analisa Struktur.....	76
Gambar 5.16 Skema Listrik PLN	77
Gambar 5.17 Skema Jaringan Air Bersih PDAM	77

Gambar 5.18 Skema Jaringan Air Kotor	77
Gambar 5.19 Sistem Tempat Pembuangan Sementara (TPS)	78
Gambar 6.1 Perspektif Kawasan	79
Gambar 6.2 Perspektif Kawasan	79
Gambar 6.3 Perspektif Depan Kawasan	80
Gambar 6.4 Perspektif Kawasan	80
Gambar 6.5 Perspektif Arena Skateboard	81
Gambar 6.6 Perspektif Arena Skateboard	81
Gambar 6.7 Perspektif Arena Skateboard	82
Gambar 6.8 Perspektif Taman Skatepark	82
Gambar 6.9 Perspektif Tribun Skatepark	83
Gambar 6.10 Perspektif Taman Skatepark	83
Gambar 6.11 Perspektif Cafe Ampitheatre	84
Gambar 6.12 Perspektif Skateshop	84
Gambar 6.13 Perspektif Gedung Pengelola	85
Gambar 6.14 Perspektif WC Umum	85
Gambar 6.15 Interior Lobby Skateshop	86
Gambar 6.16 Interior Cafe	86
Gambar 6.17 Interior Lobby Gedung Pengelola	87
Gambar 6.18 Interior Lantai 2 Gedung Pengelola	87
Gambar 6.19 Layout Plan	88
Gambar 6.20 Site Plan	88
Gambar 6.21 Denah Cafe	89
Gambar 6.22 Denah Skateshop	89
Gambar 6.23 Denah Pengelola Lantai 1	90
Gambar 6.24 Denah Pengelola Lantai 2	90
Gambar 6.25 Tampak Depan Cafe	91
Gambar 6.26 Tampak Kiri Cafe	91
Gambar 6.27 Tampak Depan Pengelola	92
Gambar 6.28 Tampak Kiri Pengelola	92
Gambar 6.29 Tampak Depan Skateshop	93

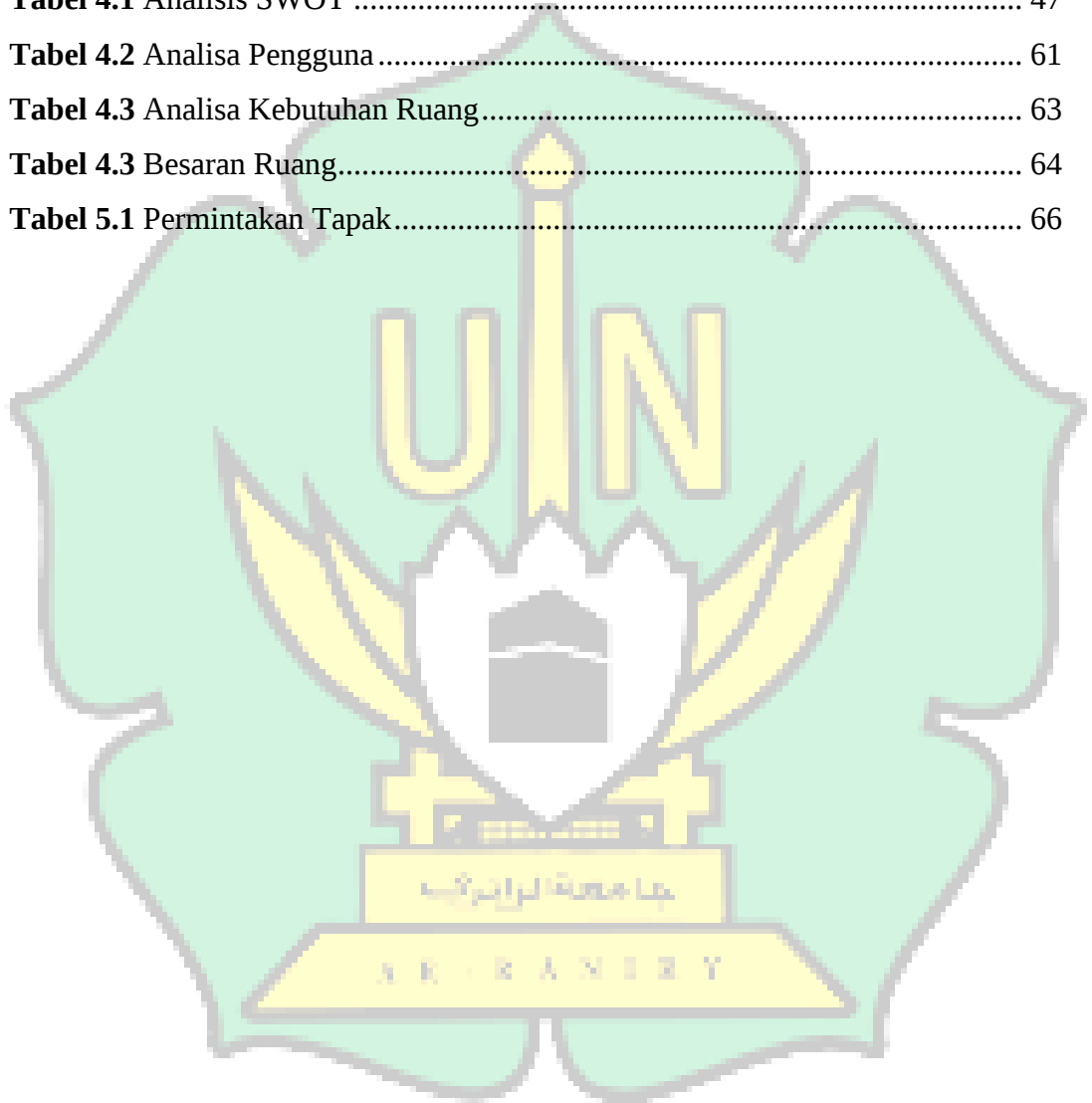
Gambar 6.30 Tampak Kiri Skateshop	93
Gambar 6.31 Potongan Pengelola A-A	94
Gambar 6.32 Potongan Pengelola B-B.....	94
Gambar 6.33 Potongan Skateshop A-A.....	95
Gambar 6.34 Potongan Skateshop B-B	95
Gambar 6.35 Potongan Kawasan	96
Gambar 6.36 Detail Fasade	96
Gambar 6.37 Denah Rencana Kusen.....	97
Gambar 6.38 Denah Rencana Plafond.....	97
Gambar 6.39 Denah Pola Lantai	98
Gambar 6.40 Detail Pola Lantai	98
Gambar 6.41 Detail Arena Skateboard.....	99
Gambar 6.42 Detail Arena Skateboard 2.....	99
Gambar 6.43 Rencana Lansekap	100
Gambar 6.44 Detail Lansekap 1	100
Gambar 6.45 Detail Lansekap 2	101
Gambar 6.46 Detail Lansekap 3	101
Gambar 6.47 Detail Lansekap 4	102
Gambar 6.48 Detail Arsitektur Tribun 1	102
Gambar 6.49 Detail Arsitektur Tribun 2	103
Gambar 6.50 Denah Rencana Pondasi	103
Gambar 6.51 Detail Pondasi.....	104
Gambar 6.52 Denah Rencana Kolom	104
Gambar 6.53 Denah Rencana Balok.....	105
Gambar 6.54 Denah Rencana Kolom	105
Gambar 6.55 Denah Plat Lantai	106
Gambar 6.56 Denah Ring Balok	106
Gambar 6.57 Rencana Utilitas Kawasan	107
Gambar 6.58 Rencana Elektrikal Cafe	107
Gambar 6.59 Rencana Air Bersih Cafe	108
Gambar 6.60 Rencana Air Kotor Dan Kotoran Cafe.....	108

Gambar 6.61 Rencana Sprinkle Dan Hydrant	109
Gambar 6.62 Rencana Drainase Kawasan.....	109



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Anggota BNA SKATEBOARDING	2
Tabel 2.1 Kriteria Lahan.....	22
Tabel 3.1 Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer.....	30
Tabel 3.2 Kesimpulan Studi Banding Tema Sejenis	41
Tabel 4.1 Analisis SWOT	47
Tabel 4.2 Analisa Pengguna.....	61
Tabel 4.3 Analisa Kebutuhan Ruang.....	63
Tabel 4.3 Besaran Ruang.....	64
Tabel 5.1 Permintaan Tapak.....	66



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan kebutuhan dasar manusia untuk mengolah jasmani manusia agar memiliki jasmani yang sehat. Olahraga dapat dilakukan dengan berbagai jenis olahraga, mulai dari olahraga jalan sampai olahraga yang paling ekstrim. Namun sering kali yang menjadi kendala bagi beberapa jenis olahraga adalah fasilitas yang mendukung aktifitas olahraga tersebut. Hal tersebut dapat kita lihat pada negara atau daerah kita sendiri yang kurang akan fasilitas dan sarana – sarana olahraga,

Seperti yang telah di atur pada Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Pasal 1 Ayat 11, olahraga masyarakat adalah olahraga yang dilakukan oleh masyarakat berdasarkan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat yang dilakukan secara terus-menerus untuk kesehatan, kebugaran, dan kegembiraan.

Melihat kemajuan olahraga di Indonesia sangatlah jauh tertinggal dimata dunia. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya fasilitas dan sarana prasarana pendukung, Bahkan tidak ada sarana bagi sebagian jenis olahraga, seperti olahraga *extrem (skate, freestyle bike* dan olahraga yang menantang lainnya). Khususnya di Kota Banda Aceh seperti olahraga ekstrim “*Skateboard*” tidak mempunyai sarana atau arena yang memadai.



Gambar 1.1 Aksi Skater
Sumber : www.skateboard.com (2024)

Para *skater* di Banda Aceh hanya menggunakan fasilitas *skatepark* yang sudah tidak layak pakai lagi, seperti menggunakan *skatepark* disamping masjid oman, *skatepark* tersebut sangat kecil jika kita bandingkan dengan peminat *skater* di Kota Banda Aceh, sehingga sebagian besar para *skater* memanfaatkan fasilitas umum yang bukan arena khusus *skateboard*, seperti menggunakan jalan, halaman bangunan umum dan halaman kosong sebagai tempat mereka bermain.

Di Banda Aceh jenis olahraga / permainan ekstrim, seperti *skateboard* ini sangat digemari oleh para remaja belakangan ini. Hal ini dapat dilihat tabel dibawah ini merupakan jumlah anggota komunitas *skateboard* di Banda Aceh, yang terus bertambah setiap tahunnya.

Tabel 1.1 Jumlah Anggota BNA SKATEBOARDING

No	Nama Komunitas	Jumlah Anggota
1	BNA SKATEBOARDING	100

Sumber : Analisis Pribadi, 2024



Gambar 1.2 Aksi Skater Banda Aceh

Sumber : <https://www.instagram.com/reel/BzXW60kndL1/> (2024)

Melihat banyaknya jumlah anggota komunitas *skateboard* di Banda Aceh yang memiliki bakat skater yang akan tumbuh dan terus berkembang. Mengingat latar belakang Kota Banda Aceh yang merupakan Kota Pelajar sehingga banyak diminati para remaja dalam melanjutkan studinya, sehingga kota Banda Aceh berpotensi tinggi dan pesat jumlah penduduknya setiap tahun yang didominasi oleh para remaja. Sedangkan para skater pada umumnya dari kalangan remaja atau pelajar. Dengan latar belakang Kota Banda Aceh maka dipastikan kian hari semakin padat penduduknya, khususnya didominasi oleh kaum pelajar atau remaja. Untuk mendukung aktifitas penduduk Banda Aceh maka berbagai sarana dan prasarana serta fasilitas pelengkap dan penunjang sangat dibutuhkan, salah satunya melihat dari sektor olahraga maka penyediaan fasilitas pelengkap olahraga pun sepatasnya disediakan.

Melihat faktor-faktor tersebut dan potensi Banda Aceh sebagai Kota Pelajar serta pesatnya pertumbuhan penduduk yang pada umumnya didominasi oleh kaum remaja atau pelajar maka perlunya wadah yang dapat mewadahi olahraga *skateboard* tersebut maka diperlukan perancangan *skatepark* baru guna mewadahi kebutuhan olahraga masyarakat sebagaimana mestinya yang harus dilakukan oleh pemerintah kota.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *skatepark* bagi generasi muda sebagai sarana olahraga dan dapat menjadi ruang terbuka publik bagi masyarakat Banda Aceh.

1.3 Tujuan Perancangan

Merancang *Skatepark* sebagai taman terbuka publik dan sarana olahraga yang dapat menjadi pusat rekreatif yang menarik untuk dikunjungi masyarakat Kota Banda Aceh.

1.4 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan *Skatepark* di Taman Ratu Safiatuddin Banda Aceh yaitu:

1. Menciptakan rancangan *skatepark* sebagai ruang terbuka publik dan sarana olahraga yang dapat menjadi pusat rekreatif bagi generasi muda.
2. Menjadikan rancangan *skatepark* sebagai sarana olahraga dan rekreasi melalui pengolahan bentuk dan tata ruang bangunan dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer.

1.5 Pendekatan Perancangan

1. Studi Literatur, dengan mengkaji data yang relevan dari buku, jurnal, dan artikel ilmiah.
2. Studi Banding, mengenai objek sejenis dan tema sejenis.
3. Studi Lokasi, melakukan survey lapangan untuk mengumpulkan data lokasi tapak rancangan.

1.6 Batasan Perancangan

1. Batasan Subjek/Pengguna

Sasaran pengguna pada perancangan ini yaitu pengunjung dari masyarakat sekitar Provinsi Aceh yang terbagi atas 2 kelompok pengunjung. Pertama, pengunjung berwisata dan rekreasi tanpa batasan umur. Kedua, pengunjung kursus olahraga *skateboard* dengan klasifikasi remaja 12-25 tahun, dan dewasa kisaran usia 26-45 tahun.

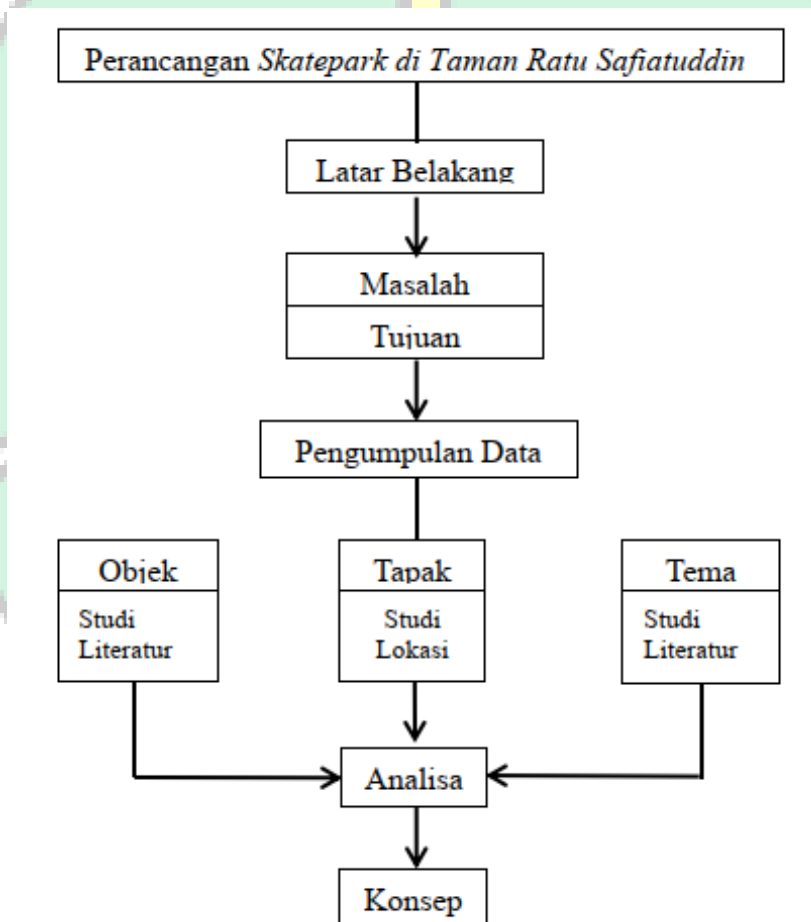
2. Batasan Objek

Perancangan *skatepark* dan taman terbuka publik ini meliputi: pengolahan lanskap pada desain arena bermain *skateboard* atau *outdoor* arena, lalu penyediaan fasilitas *indoor* arena, *skateshop*, area taman, hingga tempat parkir.

3. Batasan Tema

Perancangan *Skatepark* di Taman Ratu Safiatuddin Banda Aceh ini menggunakan tema Arsitektur Kontemporer yang mengintegrasikan antara ruang *outdoor* dan *indoor*.

1.7 Kerangka Berfikir



1.8 Sistematika Laporan

Sistematika pembahasan dalam penulisan laporan ini terbagi menjadi beberapa bab. Dalam beberapa bab membahas hal yang berbeda-beda yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan menjelaskan berbagai topik awal yang mendasari perancangan seperti latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, serta pendekatan perancangan. Selain itu, terdapat juga batasan perancangan, kerangka berfikir, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II DESKRIPSI OBJEK RANCANGAN

Deskripsi objek rancangan menjelaskan tentang penjabaran mengenai kajian umum objek perancangan yang meliputi studi literatur objek rancangan, selain itu juga terdapat kajian khusus perancangan yang terdiri dari lokasi, luas lahan, dan potensi, serta studi banding perancangan sejenis yang terdiri dari deskripsi objek lain dengan fungsi yang sama.

BAB III ELABORASI TEMA

Elaborasi Tema menjelaskan tentang pengertian tema, latar belakang pemilihan tema, interpretasi tema, dan studi banding objek dengan tema sejenis.

BAB IV ANALISA

Analisis menjelaskan tentang keadaan lingkungan tapak perancangan yang terdiri dari lokasi, kondisi dan potensi lahan, infrastruktur, serta analisis tapak. Selain itu, juga terdapat analisis fungsional yang berupa jumlah pengguna, organisasi tata ruang, besaran ruang dan persyaratan teknis lainnya, konstruksi dan utilitas dan lain-lain.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Konsep perancangan menjelaskan tentang konsep dasar dan perenrencanaan tapak berupa pemetaan tanah, tata letak, pencapaian, sirkulasi dan parkir, konsep komposisi bangunan/massa, konsep ruang interior, konsep struktur, konstruksi dan utilitas, konsep lanskap, dan lain-lain.