

IDENTIFIKASI TINGKAT KEPUASAN FASILITAS PADA SKATEPARK PASOPATI

ALDI PUTRA NUGRAHA

Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota
Institut Teknologi Nasional
Email : aldiartup@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan olahraga ekstrem semakin hari semakin berkembang dalam aktivitas dan juga prestasi yang didapatkan. Dapat dilihat dari kejuaraan olahraga *Asian Games 2018* dan *Sea Games 2019*, untuk cabang olahraga *skateboard* selalu memenangkan medali baik emas, perak dan perunggu disetiap kategorinya. Untuk dapat mengembangkan lebih luas lagi tentunya aktivitas dan ruang aktivitas bermain *skateboard* di Indonesia harus lebih dikembangkan dengan partisipasi Pemerintah yang lebih dimajukan seperti dalam hal ketersediaan dan pengembangan arena bermain *skateboard* yaitu *skatepark*. Ketersediaan *skatepark* di Indonesia terutama di Kota Bandung yang notabennya adalah kota pertama yang membawa *subkulture* olahraga *skateboard* di Indonesia masih kurang tersedianya *skatepark*. Salah satu bentuk dukungan Pemerintah Kota Bandung terhadap olahraga *skateboard* di Kota Bandung yaitu dengan adanya pembangunan *skatepark pasopati* yang sudah terbangun. Namun jika dilihat dari kondisi yang terjadi *skatepark pasopati* masih jauh dibawah level atau standar *skatepark* yang berada di luar negeri atau paling dekat dengan Pulau Bali dan Kota Jakarta.

Kata Kunci : Skatepark, Skateboard, Fasilitas, Tingkat Kepuasan, Ruang Aktivitas, Komunitas

1. PENDAHULUAN

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 *Buqiet 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. 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 fasilitas di *skatepark pasopati*.

2. METODOLOGI

2.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah kuantitatif yang dilakukan dengan survei. Menurut Usman (2009:129) bahwa setiap penelitian pasti deskriptif (menjelaskan), maka penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif ini pada umumnya mempunyai ciri-ciri sebagai berikut (i) memusatkan diri pada masalah-masalah yang ada pada masa sekarang atau masalah-masalah yang aktual (ii) data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan kemudian dianalisis.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data berdasarkan pengamatan langsung di objek ruang terbuka publik yang beroperasi dengan cara sebagai berikut:

a) Observasi

Peneliti melihat dan mengamati secara langsung terkait dengan kondisi ruang terbuka publik *skatepark pasopati* seperti permukaan *skatepark* dan alat – alat yang digunakan untuk bermain *skateboard* dan juga fasilitas penunjang yang berada di *skatepark pasopati*.

b) Kuesioner

Skala *Likert* atau *Likert Scale* adalah skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat. Dalam penelitian ini yang menjadi responden kuesioner adalah para pengguna *skateboard* yang bermain di ruang terbuka publik *skatepark pasopati*

2.3 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua untuk pengolahan data hasil kuesioner dilakukan secara analisis deskriptif menurut hasil sumber. Berikut detail gambaran metode analisis dibawah ini:

a. Analisis Deskriptif

Setelah mendapatkan data dari hasil kuesioner, tentunya data tersebut di olah untuk menghasilkan suatu nilai maka dari itu analisis deskriptif digunakan untuk melihat apa saja yang terdapat dari kuesioner mengenai persepsi tingkat kepuasan terhadap fasilitas *skatepark pasopati* saat ini

b. Analisis *Scoring*

Penentuan nilai skor dari setiap pilihan jawaban yang ditanyakan kepada responden dengan skala likert yaitu dengan *range* skor yang nantinya didapatkan mulai dari nilai skor 1 – 5. Berdasarkan kuesioner dengan model tertutup dengan skala Likert untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna yang terdiri dari pilihan (optional) dan skornya yaitu

Tabel 2.1 Skala Likert

Pilihan Jawaban	Singkatan	Skor
Sangat Puas	SP	5
Puas	P	4
Netral	N	3
Tidak Puas	TP	2
Sangat Tidak Puas	STP	1

Dimana kemudian menentukan penggunaan rata-rata tingkat kepuasan menurut metode Likert dalam Nazir (2014) dengan menggunakan rumus:

$$\text{Rata – Rata Kepuasan} = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Kuisisioner}}{\text{Total Jumlah Kuisisioner}}$$

Sedangkan untuk penentuan rata-rata kepuasan menggunakan teori Kaplan & Norton (2000):

Tabel 2.2 Rata – Rata Kepuasan

Range Nilai	Keterangan
1 – 1,79	Sangat Tidak Puas
1,8 – 2,59	Tidak Puas
2,6 – 3,39	Cukup Puas
3,4 – 4,91	Puas
4,2 – 5	Sangat Puas

3. ANALISA TINGKAT KEPUASAN KONDISI FASILITAS UTAMA DAN FASILITAS PENUNJANG DI SKATEPARK PASOPATI

3.1 Tingkat Kepuasan Fasilitas Utama

a) Halfpipe

Tabel 3.1 Perhitungan Tingkat Kepuasan Kondisi Halfpipe

Halfpipe					
Jawaban	STP	TP	N	P	SP
Skor	1	2	3	4	5
Total Jawaban	154	52	7	1	2

$$RK = \frac{(1 * 154) + (2 * 52) + (3 * 7) + (4 * 1) + (5 * 2)}{216}$$

$$RK = \frac{293}{216} = 1,36$$

b) Kicker

Tabel 3.2 Perhitungan Tingkat Kepuasan Kondisi Kicker

Kicker					
Jawaban	STP	TP	N	P	SP
Skor	1	2	3	4	5
Total Jawaban	52	95	5	12	2

$$RK = \frac{(1 * 52) + (2 * 95) + (3 * 5) + (4 * 12) + (5 * 2)}{216}$$

$$RK = \frac{315}{216} = 1,45$$

c) Fun Box

Tabel 3.3 Perhitungan Tingkat Kepuasan Kondisi Fun Box

Fun Box					
Jawaban	STP	TP	N	P	SP
Skor	1	2	3	4	5
Total Jawaban	29	58	90	34	5

$$RK = \frac{(1 * 29) + (2 * 58) + (3 * 90) + (4 * 34) + (5 * 5)}{216}$$

$$RK = \frac{576}{216} = 2,66$$

d) Volcano Hand Rails

Tabel 3.4 Perhitungan Tingkat Kepuasan Kondisi Volcano Hand Rails

Volcano Hand Rails					
Jawaban	STP	TP	N	P	SP
Skor	1	2	3	4	5
Total Jawaban	20	42	101	46	7

$$RK = \frac{(1 * 20) + (2 * 42) + (3 * 101) + (4 * 46) + (5 * 7)}{216}$$

$$RK = \frac{626}{216} = 2,89$$

e) Rails

Tabel 3.5 Perhitungan Tingkat Kepuasan Kondisi Rails

Rails					
Jawaban	STP	TP	N	P	SP
Skor	1	2	3	4	5
Total Jawaban	13	20	89	76	18

$$RK = \frac{(1 * 13) + (2 * 20) + (3 * 89) + (4 * 76) + (5 * 18)}{216}$$

$$RK = \frac{714}{216} = 3,31$$

3.2 Tingkat Kepuasan Fasilitas Penunjang

a) Lampu Sorot

Tabel 3.6 Perhitungan Tingkat Kepuasan Kondisi Lampu Sorot

Lampu Sorot					
Jawaban	STP	TP	N	P	SP
Skor	1	2	3	4	5
Total Jawaban	35	98	57	26	0

$$RK = \frac{(1 * 35) + (2 * 98) + (3 * 57) + (4 * 26) + (5 * 0)}{216}$$

$$RK = \frac{506}{216} = 2,34$$

b) Toilet

Tabel 3.7 Perhitungan Tingkat Kepuasan Kondisi Toilet

Toilet					
Jawaban	STP	TP	N	P	SP
Skor	1	2	3	4	5
Total Jawaban	75	102	38	1	0

$$RK = \frac{(1 * 75) + (2 * 102) + (3 * 38) + (4 * 1) + (5 * 0)}{216}$$

$$RK = \frac{397}{216} = 1,84$$

c) Wifi

Tabel 3.8 Perhitungan Tingkat Kepuasan Kondisi Wifi

Wifi					
Jawaban	STP	TP	N	P	SP
Skor	1	2	3	4	5
Total Jawaban	66	81	44	23	2

$$RK = \frac{(1 * 66) + (2 * 81) + (3 * 44) + (4 * 23) + (5 * 2)}{216}$$

d) Tempat Parkir

Tabel 3.9 Perhitungan Tingkat Kepuasan Kondisi Tempat Parkir

Tempat Parkir					
Jawaban	STP	TP	N	P	SP
Skor	1	2	3	4	5
Total Jawaban	44	84	62	23	3

$$RK = \frac{(1 * 44) + (2 * 84) + (3 * 62) + (4 * 23) + (5 * 3)}{216}$$

$$RK = \frac{505}{216} = 2,33$$

4.KESIMPULAN

Tingkat kepuasan *skateboarder* terhadap *skatepark pasopati* pada saat ini berdasarkan kondisi fasilitas *skatepark* sendiri memiliki tingkat kepuasan keseluruhan berdasarkan 9 Objek fasilitas memperoleh nilai **2,25** dan dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan pengguna terhadap kondisi keseluruhan *skatepark pasopati* termasuk dalam kategori **TIDAK PUAS**. Ini karena masih banyaknya fasilitas yang rusak atau dirasa kurang puas bagi pengguna. Berdasarkan hasil observasi peneliti, masih banyaknya kekurangan mengenai kelengkapan dan kondisi fasilitas di *skatepark pasopati* jika dibandingkan dengan standar *California Skatepark License 1998*. Hasil perhitungan dan analisa yang telah dilakukan memperlihatkan bahwa fasilitas di *skatepark pasopati* masih dirasa tidak puas, sehingga diperlukannya perbaikan dan pengembangan fasilitas untuk menutupi kelemahan dan kekurangan yang terdapat di *skatepark pasopati*. Peran pemerintah Kota Bandung yaitu DPKP3 selaku penyedia dan penanggung jawab *skatepark pasopati* masih dirasa kurang, karena tidak adanya perawatan dan pengembangan sama sekali setelah pembangunan *skatepark pasopati* pada tahun 2014 sampai sekarang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis sampaikan kepada Allah SWT, karena rahmat dan karunia- Nya penulis dapat menyelesaikan jurnal ini. Terima kasih juga kepada dosen pembimbing Bapak Byna Kameswara, S.T., M.T yang telah memberikan waktu dan ilmunya kepada penulis. Tidak lupa juga ucapan terima kasih kepada kedua orangtua yang dengan telah memberi dukungan semangat dukungan dan doa.

DAFTAR RUJUKAN

- Bukingham, D (2009). *Skate Perception: Self-Representation, Identity and Visual Style in A Youth Subculture*
- Daskolov, T. (2015). *Concrete Skatepark Design and Construction of a Skateboarding Recreational Facility*.
- Juwita, E. S. (2012). Identifikasi Ketersediaan *Skatepark* Menurut Presepsi Komunitas *Skateboard* Di Kota Bandung. 22-45.
- Karya Widyawati, A. E., & Dewi, F. P. (2011). Peranan Ruang Terbuka Publik Terhadap Tingkat Solidaritas dan Kepedulian Penghuni Kawasan Perumahan Di Jakarta.
- Maria, Vivi & Supriyatna, Adi (2017). Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Sistem Informasi DJP Online Pelaporan SPT Pajak
- Perkasa, R., Rukayah, R. S., & Murtini, T. W. (2015). Skatepark Arena Indoor dan Outdoor di Kota Semarang. 1-12.
- Permanasari, Eka. (2019). Transmorasi Makna Dan Fungsi Ruang Di RTPA Kalijodo Dalam Pergulatan Citra Kota.
- Prasidha, W. (2013). Konsep Perencanaan dan Perancangan. *Solo Skatepark Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora* , 5-13.
- Pratiwi, Y. (2015). STUDI KASUS: TAMAN PERDESTRIAN KECAMATAN TENGGARONG, KABUPATEN KUTA KARTANEGARA, KALIMANTAN TIMUR. *Transformasi Fungsi Ruang Terbuka Publik di Perkotaan* , 63-65.
- Sadewo, G. E. (n.d.). Makna Olahraga Skateboard Menurut Anggota Komunitas Skateboard Di Arena BMX Dan Skateboard Kota Surabaya. 3-15.