

TUGAS AKHIR
STRATEGI PENGEMBANGAN TAMAN TEMATIK AMPERA
***SKATE PARK* DI KOTA PALEMBANG**



Disusun Oleh :
Fegy Yanida
NPM : 2018280033

PROGRAM STRATA 1
PROGRAM STUDI PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
PALEMBANG
2023

TUGAS AKHIR
STRATEGI PENGEMBANGAN TAMAN TEMATIK AMPERA
SKATE PARK DI KOTA PALEMBANG



Disusun untuk memenuhi syarat dalam
Menyelesaikan Studi guna memperoleh Gelar Sarjana
Perencanaan Wilayah dan Kota

Disusun Oleh:
Fegy Yanida
NPM : 2018280033

PROGRAM STRATA 1
PROGRAM STUDI PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
PALEMBANG
2023

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**STRATEGI PENGEMBANGAN TAMAN TEMATIK AMPERA
SKATE PARK DI KOTA PALEMBANG**

Fegy Yanida
NPM : 2018.28.0033

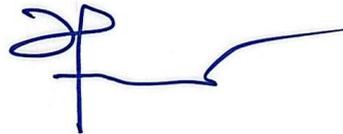
Palembang, 01 Agustus 2023
Menyetujui

Dekan Fakultas Teknik

**Ketua Program Studi
Perencanaan Wilayah dan Kota**

FAKULTAS TEKNIK


Anta Sasitika, S.T.,M.T
NIDN: 0214047401



Dr. Endy Agustian, S.T.,M.Eng
NIDN: 0218089301

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**STRATEGI PENGEMBANGAN TAMAN TEMATIK AMPERA
SKATE PARK DI KOTA PALEMBANG**

Fegy Yanida

NPM: 2018.28.0033

Palembang, 01 Agustus 2023

Menyetujui

Pembimbing I



Dr. Endy Agustian, S.T.,M.Eng

NIDN: 0218089301

Pembimbing II



Herda Sabriyah Dara Kospa, S.P.,M.I.L.,M.Sc

NIDN: 0205068901

**Ketua Program Studi
Perencanaan Wilayah Dan Kota
Universitas Indo Global Mandiri**



Dr. Endy Agustian, S.T.,M.Eng

NIDN : 0218089301

**STRATEGI PENGEMBANGAN TAMAN TEMATIK AMPERA *SKATE*
PARK DI KOTA PALEMBANG**

**Tugas Akhir diajukan kepada
Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota
Fakultas Teknik Universitas Indo Global Mandiri**

**Oleh :
FEGY YANIDA
2018.28.0033**

**Diajukan pada Sidang Ujian Tugas Akhir
Tanggal 01 Agustus 2023**

**Dinyatakan Lulus
Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Perencanaan Wilayah dan Kota**

Palembang, 01 Agustus 2023

Tim Penguji :

Dosen Penguji I	: Herda Sabriyah Dara Kospa, S.P.,M.I.L.,M.Sc	:	
Dosen Penguji II	: Hala Haidar, S.T.,M.P.W.K	:	
Dosen Penguji III	: Zenal Mutaqin, S.T.,M.Si	:	

**Mengetahui
Ketua Program Studi
Perencanaan Wilayah dan Kota
Fakultas Indo Global Mandiri**



Dr. Endy Agustian, S.T.,M.Eng

NIDN : 0218089301

LEMBAR PERSETUJUAN REVISI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa :

Nama : Fegy Yanida

NPM : 2018280033

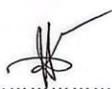
Prodi : Perencanaan Wilayah dan Kota

Judul : Strategi Pengembangan Taman Tematik Ampera *Skate Park* Di Kota Palembang

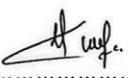
Dikeluarkan pada tanggal :
Palembang, 4 Agustus 2023

Penguji Tugas Akhir

Tanggal $\frac{4}{8}$ / 23 Ketua Penguji


.....
Herda Sabriyah Dara Kospa, S.P.,M.I.L.,M.Sc
NIDN : 0205068901

Tanggal $\frac{4}{8}$ / 23 Penguji II


.....
Hala Haidir, S.T.,M.P.W.K
NIDN : 0225129401

Tanggal $\frac{4}{8}$ / 23 Penguji III


.....
Zenal Mutaqin, S.T.,M.Si
NIDN : 0224027501

Dekan Fakultas Teknik

FAKULTAS TEKNIK

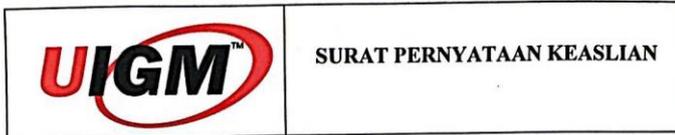

.....

Anta Sastika, S.T.,M.T
NIDN : 0214047401

Ketua Program Studi


.....

Dr. Endy Agustian, S.T.,M.Eng
NIDN : 0218089301



Dengan ini saya menyatakan dalam seminar proposal skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya / pendapat yang pernah ditulis orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Acuan/ Daftar Pustaka.

Apabila ditemukan suatu jiplakan/ plagiat, maka saya bersedia menerima akibat berupa sanksi akademis dan sanksi lain yang diberikan oleh yang berwenang sesuai ketentuan, peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Palembang, 01 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



Fegy Yanida

NPM : 2018280033

ABSTRAK

Penulisan skripsi ini dilatarbelakangi oleh permasalahan-permasalahan yang sering terjadi pada RTH publik perkotaan khususnya terhadap taman. Salah satu taman yang bermasalah adalah Taman Ampera *Skatepark* di Kota Palembang dikarenakan taman ini sepi pengunjung dan diindikasikan kurangnya minat masyarakat untuk memanfaatkan taman ini. Akan tetapi pasti ada alasan dibalik masyarakat yang tidak minat untuk mengunjungi taman ini ialah minimnya fasilitas sarana dan prasarana taman seperti banyak tumpukan sampah di sekitar taman, tidak ada toilet umum, tidak ada area parkir kendaraan, dan tidak ada pos keamanan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlunya strategi pengembangan keberlanjutan untuk taman ampera *skatepark* dikarenakan taman ini mempunyai potensi untuk menjadi taman yang lebih menarik dan menawarkan pengalaman yang berbeda dari taman umum lainnya seperti terdapat arena-arena *obstacle skateboard* dan pengunjung taman dapat menyaksikan komunitas yang sedang bermain skateboard dan bmx. Tujuan dari penelitian ini adalah merumuskan strategi pengembangan taman tematik ampera *skatepark* di Kota Palembang. Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan menggunakan arah kebijakan penataan dan analisis SWOT sehingga hasil dari penelitian ini dapat merumuskan strategi pengembangan taman tematik ampera *skatepark* di Kota Palembang, dan diharapkan dari hasil penelitian ini dapat menjadi rekomendasi dan masukan mengenai RTH taman perkotaan lainnya.

Kata Kunci: Strategi Pengembangan, *Skatepark*, Taman Tematik, Kota Palembang

Strategi Pengembangan Taman Tematik Ampera *Skatepark* Di Kota Palembang

Fegy Yanida 2018280033
Advisor : Dr. Endy Agustian, S.T.,M.Eng.
and Herda Sarbiyah Dara Kospa, S.P.,M.IL.,M.Sc.

ABSTRACT

The background of writing this thesis is the problems that often occur in urban public green open space, especially towards parks. One of the problematic parks is the Ampera Skatepark in Palembang City because this park is empty of visitors and there is an indication of a lack of public interest in utilizing this park. However, there must be a reason behind people not wanting to visit this park, namely the lack of park facilities and infrastructure, such as lots of piles of trash around the park, no public toilets, no vehicle parking areas, and no security post.

Based on these problems, it is necessary to direct the development of sustainability for the Ampera Skatepark because this park has the potential to become a more interesting park and offer a different experience from other public parks such as there are obstacle course skateboards and park visitors can watch the community playing skateboards and bmx. The purpose of this study is to formulate directions for the development of the Ampera Skatepark thematic park in Palembang City. The method used in this study is a qualitative method using policy directions for structuring and SWOT analysis so that the results of this study can formulate directions for the Ampera skatepark thematic parks in Palembang City, and it is hoped that the results of this research can become recommendations and input regarding green open space for other urban parks.

Keywords : Development Direction, Skateparks, Thematic park, Palembang City

KATA PENGANTAR

Puji syukur Allhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Strategi Pengembangan Taman Tematik Ampera *Skate Park* Di Kota Palembang”. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana Strata-1 jurusan Perencanaan Wilayah dan Kota, pada Fakultas Teknik Universitas Indo Global Mandiri.

Dengan selesainya laporan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Marzuki Alie, S.E.,M.M selaku Rektor Universitas Indo Global MandiriPalembang.
2. Bapak Anta Sastika, S.T.,M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Indo Global Mandiri.
3. Bapak Dr. Endy Agustian, S.T.,M.Eng sebagai Ketua Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota Universitas Indo Global Mandiri
4. Bapak Dr. Endy Agustian, S.T.,M.Eng selaku Dosen Pembimbing Pertama Skripsi.
5. Ibu Herda Sabriyah Dara Kospa, S.P.,M.IL.,M.Sc selaku sebagai Dosen Pembimbing Kedua Skripsi.
6. Bapak/ibu Dosen Perencanaan Wilayah dan Kota yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama pendidikan diperkuliahan.
7. Kepada kedua orang tua, saudara, dan keluarga saya yang selalu mendoakan, memberikan dukungan semangat dan motivasi sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Teman-teman seperjuangan Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota Angkatan 2018.
9. Sahabat-sahabat saya dari SD, SMP, SMA yang telah mendukung saya dan khususnya kepada sahabat saya yang pernah saya pinjam laptopnya

dikarenakan laptop saya rusak.

10. Dan lain-lain

Penulis menyadari bahwa penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan, untuk itu penulis mohon maaf atas kekurangan tersebut. Besar harapan penulis agar kiranya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Palembang, 01 Agustus 2023

Fegy Yanida

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI.....	iv
PERSETUJUAN REVISI DEWAN PENGUJI.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Sasaran Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Ruang Lingkup.....	7
1.6.1 Ruang Lingkup Materi	7
1.6.2 Ruang Lingkup Wilayah	7
1.7 Keaslian Penelitian.....	9
1.7.1 Skema Keaslian Penelitian.....	14
1.8 Kerangka Pemikiran.....	15
1.9 Sistematika Penulisan	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	19
2.1 Konsep Ruang Terbuka Hijau	19

2.1.1	Pengertian Ruang Terbuka Hijau	19
2.1.2	Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan.....	22
2.1.3	Tipologi Ruang Terbuka Hijau	23
2.2	Penyediaan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan	25
2.2.1	Penyediaan Ruang Terbuka Hijau Berdasarkan Luas Wilayah	25
2.2.2	Penyediaan Ruang Terbuka Hijau Berdasarkan Jumlah Penduduk	25
2.2.3	Penyediaan Ruang Terbuka Hijau Berdasarkan Fungsi Tertentu	26
2.3	Konsep Taman Kota.....	26
2.3.1	Klasifikasi Taman	27
2.4	Karakteristik Taman Kota Sebagai Ruang Publik	28
2.4.1	Kriteria Taman Sebagai Ruang Publik.....	28
2.4.2	Taman Tematik (<i>Theme Park</i>)	31
2.4.3	Batasan dan Kategori Taman Tematik.....	32
2.4.4	Ketentuan Teknis Taman Tematik	33
2.4.5	Jenis Jenis <i>Skatepark</i>	35
2.4.6	Standar Perancangan <i>Skatepark</i>	36
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	37
3.1	Pendekatan Penelitian.....	37
3.2	Populasi dan Sampel	37
3.2.1	Populasi	37
3.2.2	Sampel.....	38
3.3	Teknik Penarikan Sampel	38
3.4	Variabel Penelitian	40
3.5	Jenis Data	41
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.7	Teknik Analisis Data.....	42
3.7.1	Analisis SWOT	45
3.8	Kerangka Analisis	50
BAB IV	GAMBARAN UMUM.....	50
4.1	Letak Geografis	50
4.2	Kependudukan.....	54
4.3	Sarana dan Prasarana	55

4.3.1 Sarana Pendidikan	55
4.3.2 Sarana Kesehatan	56
4.3.3 Sarana Peribadatan	57
4.3.4 Sarana Pemerintahan	58
4.3.5 Sarana Jaringan Listrik.....	59
4.3.6 Sarana Jaringan Jalan	60
4.4 Persebaran RTP di Kota Palembang	60
4.4.1 Persebaran Taman Di Kecamatan Bukit Kecil.....	61
4.5 Persebaran Taman Interaktif Di Kecamatan Bukit Kecil.....	64
4.5.1 Taman <i>Skatepark</i> Di Kota Palembang	65
BAB V PEMBAHASAN	67
5.1 Mengidentifikasi Karakteristik Taman Ampera <i>Skatepark</i>	67
5.1.1 Aspek Kenyamanan	67
5.1.2 Aksesibilitas	92
5.1.3 Aktivitas	96
5.1.4 Penggunaan	97
5.1.5 Filosofi Kawasan.....	99
5.1.6 Fungsi.....	100
5.1.7 Potensi Wilayah	102
5.2 Temuan Potensi dan Masalah Pada Taman <i>Skatepark</i> di Kota Palembang ..	106
5.2.1 Temuan Potensi dan Masalah Pada Taman <i>Skatepark</i> Dengan Arah Kebijakan Penataan	109
5.3 Menemukan Strategi Pengembangan Taman Tematik Ampera <i>Skate Park</i> di Kota Palembang	111
5.3.1 Analisis SWOT	111
5.3.1.1 Faktor Internal	111
5.3.1.2 Faktor Eksternal	116
5.3.1.3 Matriks Faktor Internal dan Faktor Eksternal Pada Taman <i>Skate Park</i> di Kota Palembang.....	118
5.3.1. 4 Matriks SWOT	119

5.4 Arah Pengembangan Taman Tematik <i>Skatepark</i>	124
5.4.1 Hasil Strategi Pengembangan Taman Tematik <i>Skatepark</i> Berdasarkan Strategi Kebijakan Penataan dan Strategi SWOT.....	125
BAB VI PENUTUP	129
6.1 Kesimpulan	129
6.2 Saran.....	130
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN.....	135

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Penelitian Terdahulu	9
Tabel 2.1	Fungsi Ruang Terbuka Hijau	21
Tabel 2.2	Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau	22
Tabel 2.3	Tipologi RTH Kepemilikan	24
Tabel 2.4	Penyediaan RTH Berdasarkan Jumlah Penduduk.....	26
Tabel 2.5	Kajian Pustaka Karakteristik Taman Kota Sebagai Ruang Publik	31
Tabel 2.6	Syarat Pengembangan Taman Tematik.....	34
Tabel 2.7	Penentuan Tema Taman Berdasarkan Karakteristiknya	35
Tabel 3.1	Variabel Penelitian.....	40
Tabel 3.2	Kebutuhan Data	42
Tabel 3.3	Pedoman Observasi.....	43
Tabel 3.4	Matriks SWOT.....	47
Tabel 4.1	Luas Kelurahan Bukit Kecil.....	53
Tabel 4.2	Jumlah Penduduk Kecamatan Bukit Kecil	54
Tabel 4.3	Sarana Pendidikan.....	55
Tabel 4.4	Sarana Kesehatan	56
Tabel 4.5	Sarana Peribadatan.....	57
Tabel 4.6	Sarana Pemerintahan.....	58
Tabel 4.7	Jaringan Listrik	59
Tabel 4.8	Kondisi Jalan Antar Kelurahan di Kecamatan Bukit Kecil	60
Tabel 4.9	Jumlah Persebaran RTH di Kota Palembang.....	60
Tabel 4.10	Persebaran Taman di Kecamatan Bukit Kecil	61
Tabel 4.11	Identifikasi Kondisi Eksisting Taman <i>Skatepark</i>	66
Tabel 5.1	Temuan Potensi dan Masalah Dilihat Dari Indikator Karakteristik Taman Tematik Ampera <i>Skatepark</i> Di Kota Palembang.....	107
Tabel 5.2	Temuan Faktor Internal dan Faktor Eksternal Melalui Potensi dan Masalah Berdasarkan Peraturan Arah Kebijakan Penataan	109
Tabel 5.3	Matrik Faktor Internal dan Faktor Eksternal Taman <i>Skatepark</i>	118

Tabel 5.4 Tabel Matriks SWOT Pada Taman *Skatepark* Di Kota Palembang . 119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Peta Administrasi Kelurahan 19 Ilir.....	8
Gambar 1.2	Skema Keaslian Penelitian.....	16
Gambar 1.3	Kerangka Pemikiran.....	17
Gambar 2.1	Tipologi RTH.....	23
Gambar 3.1	Kerangka Analisis.....	44
Gambar 4.1	Peta Administrasi Kecamatan Bukit Kecil.....	52
Gambar 4.2	Grafik Luas Kecamatan Bukit kecil.....	53
Gambar 4.3	Grafik Jumlah Penduduk.....	54
Gambar 4.4	Sarana Pendidikan.....	56
Gambar 4.5	Sarana Kesehatan.....	57
Gambar 4.6	Sarana Peribadatan.....	58
Gambar 4.7	Sarana Pemerintahan.....	59
Gambar 4.8	Taman Interaktif di Kecamatan Bukit Kecil.....	64
Gambar 4.9	Kondisi Eksisting Taman <i>Skatepark</i>	65
Gambar 5.1	Kondisi Kebersihan Pada Taman <i>Skatepark</i>	70
Gambar 5.2	Peta Fasilitas Kebersihan Pada Taman <i>Skatepark</i>	71
Gambar 5.3	Kondisi Fasilitas Perdagangan Pada Taman <i>Skatepark</i>	73
Gambar 5.4	Peta Fasilitas Perdagangan Pada Taman <i>Skatepark</i>	74
Gambar 5.5	Kondisi Fasilitas Bermain Pada Taman <i>Skatepark</i>	76
Gambar 5.6	Peta Fasilitas Bermain Pada Taman <i>Skatepark</i>	77
Gambar 5.7	Kondisi Tempat Parkir Pada Taman <i>Skatepark</i>	79
Gambar 5.8	Peta Fasilitas Parkir Pada Taman <i>Skatepark</i>	80
Gambar 5.9	Kondisi Fasilitas Istirahat Pada Taman <i>Skatepark</i>	82
Gambar 5.10	Peta Fasilitas Istirahat Pada Taman <i>Skatepark</i>	83
Gambar 5.11	Kondisi Lampu Penerangan Pada Taman <i>Skatepark</i>	85
Gambar 5.12	Kondisi Toilet Umum Pada Taman <i>Skatepark</i>	86
Gambar 5.13	Peta Toilet Umum Pada Taman <i>Skatepark</i>	88
Gambar 5.14	Kondisi Area Hiburan Pada Taman <i>Skatepark</i>	90

Gambar 5.15 Peta Area Hiburan Pada Taman <i>Skatepark</i>	91
Gambar 5.16 Kondisi Jalan Pada Taman <i>Skatepark</i>	94
Gambar 5.17 Simbol atau <i>Icon</i> Pada Taman <i>Skatepark</i>	100
Gambar 5.18 Kondisi Vegetasi Pada Taman <i>Skatepark</i>	102
Gambar 5.19 Alur Skema Arah Pengembangan Taman <i>Skatepark</i>	124

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Pedoman Wawancara Pengunjung	136
Lampiran II	Pedoman Wawancara Dinas	138
Lampiran III	Surat Izin Penelitian.....	140
Lampiran IV	Dokumentasi Kegiatan	141
Lampiran V	Form Bimbingan	142

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sustainable Development Goals atau Tujuan Pembangunan Berkelanjutan merupakan upaya untuk meningkatkan ekonomi dan kualitas sosial yang berkelanjutan, menciptakan pembangunan yang meningkatkan kualitas lingkungan hidup, pembangunan yang menjamin keadilan dan tata kelola yang mampu meningkatkan kualitas hidup dari satu generasi ke generasi selanjutnya (BAPPENAS, 2017). Tujuan Pembangunan Berkelanjutan mengandung 17 tujuan, yang salah satu tujuannya adalah *Sustainable Cities and Communities* yang tertera pada tujuan ke-11. Kota dan Permukiman Berkelanjutan adalah upaya untuk membuat kota dan permukiman yang inklusif, aman, tangguh dan berkelanjutan (Joga, 2017). Salah satu target yang harus dicapai pada tujuan ke-11 adalah penyediaan Ruang Terbuka Hijau (RTH) yang pada 2030 diharapkan mampu memenuhi proporsi ruang terbuka perkotaan yang dapat memfasilitasi perempuan, manula dan penyandang disabilitas (BPS, 2016).

RTH adalah ruang-ruang dalam kota atau wilayah yang lebih luas baik dalam bentuk area/kawasan maupun dalam bentuk area memanjang/jalur dimana dalam penggunaannya lebih bersifat terbuka, tempat tumbuh tanaman, baik yang tumbuh tanaman secara alamiah maupun yang sengaja ditanam (Kementerian PU, 2008). Ketersediaan RTH khususnya pada wilayah perkotaan sangat penting mengingat besarnya manfaat yang diperoleh dari keberadaan RTH tersebut. Kawasan RTH ini juga merupakan tempat interaksi sosial bagi masyarakat yang dapat mengurangi tingkat stress akibat beban kerja dan menjadi tempat rekreasi keluarga bagi masyarakat perkotaan (Arifin, 2014).

Ruang kota harus menyediakan Ruang Terbuka Publik (RTP) yang cukup untuk memelihara interaksi antar penghuninya. Ruang publik ini sendiri terbentuk dari lingkungan alami dan buatan (Carmona dalam Parlindungan, 2013). RTP adalah ruang terbuka hijau yang dimiliki dan

dikelola oleh pemerintah daerah kota/kabupaten yang digunakan untuk kepentingan masyarakat secara umum (Kementerian PU, 2008). RTP di perkotaan Indonesia sering terdesak oleh pembangunan gedung dan permukiman, sehingga kurangnya perhatian terhadap ruang terbuka publik di dalam kota dan adanya perencanaan yang kurang matang dalam menyediakan fasilitas RTP (Wahyono, 2015).

Berdasarkan fungsinya RTP merupakan tempat bertemu, berinteraksi dan silaturahmi antar warga serta sebagai tempat rekreasi dengan bentuk kegiatan yang khusus seperti bermain, berolahraga dan bersantai. Fungsi ruang terbuka bagi kehidupan kota selain sebagai paru-paru kota, estetika dan sarana rekreasi masyarakat juga sebagai penyeimbang kehidupan perkotaan, tempat masyarakat bersosialisasi, dan dapat memberikan kenyamanan (Ahmad, 2003). Sebagai tambahan RTP memiliki banyak fungsi, diantaranya politik dan ideologi (taman monumental-taman monas), budaya dan simbol (alun-alun), sosial budaya (pasar festival), ekonomi (pasar tradisional) dan estetika (taman kota dan plaza) (Joga, 2009). Ada beberapa tipologi dari RTH Publik, seperti taman kota dan jalur hijau bantaran sungai (Permendagri, 1 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang Terbuka Hijau Kawasan Perkotaan).

Taman kota merupakan salah satu elemen penyusun ruang kota yang dibutuhkan oleh masyarakat. Sebagai ruang terbuka, taman kota dipahami sebagai ruang yang berisi unsur-unsur alam dan pemandangan yang ditimbulkan oleh keragaman vegetasi, aktivitas dan unsur-unsur buatan yang disediakan sebagai fasilitas sosial dan rekreasi, serta sebagai sumber pernafasan kota. Dua unsur yaitu alam dan masyarakat merupakan unsur-unsur yang harus diakomodasikan dalam suatu perencanaan dan perancangan taman karena dalam merancang suatu taman harus diyakinkan untuk dapat melindungi lingkungan alami ketika pada saat yang sama menyediakan kebutuhan yang bervariasi menurut penggunaanya (Oktorina, 2004). Strategi yang dapat dilakukan dalam penciptaan ruang interaksi sosial dapat dilakukan melalui penyediaan taman tematik. Taman tematik dengan inovasi desain dan atraksi yang disajikan dapat menarik minat

masyarakat untuk mengunjungi taman tersebut (Muqarabin, 2016).

Menurut Ilmiajayanti (2015), taman tematik ini bertujuan membedakan antara taman yang satu dengan taman yang lainnya. Taman tematik memiliki fungsi yang hampir sama dengan selayaknya taman kota lain, namun yang membedakan adalah konsep dari tiap taman. Konsep tersebut masing-masing telah memiliki tema. Taman tematik dalam pengertian lebih luas merupakan taman dengan satu karakter atau tema yang akan menjadi ciri khasnya. Suasana dan fasilitas dari taman pun akan disesuaikan dengan tema yang dimiliki oleh taman tersebut. Taman tematik sendiri itu adalah taman yang dibuat dengan mengusung tema atau konsep tertentu sebagai ciri khas dengan memunculkan karakter tertentu, sehingga pada saat orang melihat taman tersebut sudah bisa menangkap kesan yang lebih spesifik dari fungsi taman (Bahtiar, 2015).

Ada beberapa faktor yang perlu dikaji terkait motivasi untuk melihat tingginya minat mengunjungi taman tematik. Dari penelitian terdahulu dapat diungkapkan beberapa faktor yang berpengaruh terhadap tingkat kunjungan taman diantaranya: faktor jarak taman dari asal pengunjung (Zhang dan Zhou, 2018); faktor umur dan gender; umur remaja dominan dan laki laki dan kesesuaian aktifitas aktif seperti olahraga (Saleem dan Kamboh, 2013); faktor atraksi yang disediakan dalam taman berupa kesesuaian aktifitas dengan karakteristik atau tema taman dan keterlibatan suatu kelompok masyarakat dalam komunitas tertentu yang membutuhkan ruang terbuka (Sinatra dan Pontoh, 2017).

Di Kota Palembang, Jumlah RTH khususnya RTH Publik belum mencapai 10% dari luas wilayah (Dinas Pertamanan pada Dinas Penerangan Jalan Pertamanan dan Pemakaman Kota Palembang, 2015). Sedangkan pada standarnya bahwa setiap kota harus menyediakan RTH minimal 30% dari luas wilayah kota dimana 20% berupa RTH Publik dan 10% berupa RTH Privat (UU No 26 Tahun 2007 Tentang Penataan Ruang). Dari data Dinas Pertamanan dan Lampu Jalan Kota Palembang luasan RTH Kota Palembang untuk jenis hutan kota, jalur hijau dan taman kota pada tahun 2005-2006 adalah sebesar 4,1%, 2006-2007 sebesar 4,4%, 2007-2008 sebesar 4,8%,

dan tahun 2010-2011 sebesar 5,3%. Rekapitulasi RTH di Kota Palembang tahun 2011 mencapai 47,3% dari persentase luasan Kota Palembang yaitu 40.061 Ha. Total luasan RTH ini meliputi hutan, sawah, kebun, empang, rawa, kuburan, lapangan, kolam retensi dan danau yang ada di Kota Palembang.

Taman Tematik Ampera *Skate Park* dikategorikan ruang terbuka hijau aktif dan berskala lingkungan, salah satu taman di Kota Palembang yang memiliki daya tarik karena letaknya strategis karena berada pada pusat kota, dan saat ini belum banyak dimanfaatkan oleh masyarakat. Hal ini diindikasikan dari kurangnya minat masyarakat untuk berinteraksi dan berkegiatan di taman *Skate Park* tersebut (Dinas Kebersihan dan Pertamanan Kota Palembang, 2015). Permasalahan umum yang terjadi pada taman ini adalah tidak layaknnya lantai-lantai tempat berlatih *skateboard* karena sudah banyak fasilitas yang hancur dan tidak bisa dipakai lagi, ditambah adanya tumpukan sampah dan ranting kayu disekitaran lokasi membuat Taman *Skate Park* ini semakin tak terurus (Reyhan dalam artikel *Sripoku.com*, 2020). Selain itu, kondisi pada taman ini sekarang banyak aksesoris yang rusak, cat yang sudah mulai pudar dan bangunan yang hancur serta aroma pesing yang tak sedap tercium dari tempat tersebut (*IDN Times*, 2020).

Berdasarkan observasi awal Taman Ampera *Skate Park* ini di bangun dengan memanfaatkan RTH yang sudah ada, selain itu fungsi taman ini juga mengakomodir kebutuhan masyarakat untuk bersantai dan juga untuk menikmati pemandangan Jembatan Ampera. Sebelumnya taman ini dahulu dikenal dengan nama Taman Nusa Indah, Pemerintah Kota Palembang bekerjasama dengan PDAM Tirta Musi untuk mempercantik Taman Nusa Indah menjadi kawasan yang bisa mewadahi komunitas pecinta olahraga *skateboard*, dikarenakan selama ini banyak komunitas *skateboard* yang sering bermain dipedestrian pejalan kaki di Kota Palembang. Maka dari itu taman tersebut disulap menjadi Taman Ampera *Skate Park* yang diharapkan bisa memberikan fasilitas sarana kepada masyarakat khususnya para remaja yang memiliki minat untuk bermain

skateboard di taman tersebut untuk menyalurkan hobinya sehingga tidak mengganggu ketertiban umum.

Namun kenyataannya fasilitas yang telah di bangun di taman ini mengalami penurunan kualitas, permasalahannya adalah pada area bermain *skateboard* yakni *obstacle track* yang sudah rusak dan area *jogging track* yang memiliki permukaan licin akibat di tumbuh oleh lumut liar. Rimbunnya pepohonan juga yang menutupi taman yang semula diharapkan untuk membuat taman sejuk, nyatanya menyebabkan udara di beberapa area taman sangat lembab, dingin dan gelap. Permasalahan terakhir yang sering ditemui adalah banyak tumpukan sampah, tidak ada lahan parkir, banyak premanisme, tidak ada toilet umum, vandalisme dan masih banyak lagi.

Maka hasil observasi awal peneliti ini perlu dilakukan untuk merumuskan strategi pengembangan taman tematik di Kota Palembang yang sesuai preferensi masyarakat. Untuk itu diperlukan suatu kajian penelitian untuk dapat mengetahui fakta-fakta penting sebagai upaya evaluasi pemanfaatan fungsi taman tematik bagi masyarakat sekitar dan juga mendukung Taman Tematik *Skate Park* di Kota Palembang. Evaluasi ini meliputi aspek fungsi Taman Tematik *Skate Park* di Kota Palembang. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi ataupun masukan mengenai penyediaan RTH taman perkotaan, khususnya di Kota Palembang. Maka, atas dasar latar belakang permasalahan itulah menjadi dasar pemikiran melakukan penelitian mengenai **”Strategi Pengembangan Taman Tematik Ampera *Skate Park* Di Kota Palembang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diketahui bahwa berdasarkan keberadaan ruang terbuka hijau taman tematik di Kota Palembang berfungsi sebagai salah satu sarana penyaluran aspirasi masyarakat, juga merupakan salah satu upaya dalam mewujudkan konsep taman tematik, khususnya Taman Tematik Ampera *Skate Park*. Pembangunan taman tematik juga harus memenuhi Faktor Kenyamanan, Aksesibilitas, Aktivitas, Penggunaan, Filosofi Kawasan, Fungsi Taman (vegetasi), Potensi Wilayah. Selain itu juga, sesuai dengan Rencana Tata

Ruang Wilayah Kota Palembang bahwa dimasa yang akan datang diarahkan menjadi taman tematik. Oleh karena itu, dalam rangka pemenuhan fungsi dasar sebuah taman dilakukan penelitian mengenai strategi pengembangan fungsi taman tematik pada Taman Tematik Ampera *Skate Park* yang dijadikan sebagai wilayah studi. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dirumuskan pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana Karakteristik Taman Tematik Ampera *Skate Park* di Kota Palembang?
2. Bagaimana Strategi Pengembangan Taman Tematik Ampera *Skate Park* di Kota Palembang?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah merumuskan Strategi Pengembangan Taman Tematik Ampera *Skate Park* di Kota Palembang.

1.4 Sasaran Penelitian

Adapun sasaran-sasaran yang dilakukan untuk mewujudkan tujuan tersebut adalah:

1. Mengidentifikasi Karakteristik Taman Tematik Ampera *Skate Park* di Kota Palembang.
2. Menemukan Potensi dan Masalah pada Taman Tematik Ampera *Skate Park* di Kota Palembang.
3. Merumuskan Strategi Pengembangan Taman Tematik Ampera *Skate Park* di Kota Palembang.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis ini yaitu :

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam penentuan taman tematik sehingga memberikan tambahan dalam pengembangan ilmu perencanaan wilayah dan kota.
2. Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu memberikan masukan dalam proses pengambilan keputusan untuk strategi pengembangan Taman

Tematik Ampera *Skate Park* di Kota Palembang sehingga dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah RTH perkotaan.

1.6 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari penelitian mengenai penentuan Taman Tematik Ampera *Skate Park* di Kota Palembang ini dibagi dalam lingkup materi ruang lingkup wilayah.

1.6.1 Ruang Lingkup Materi

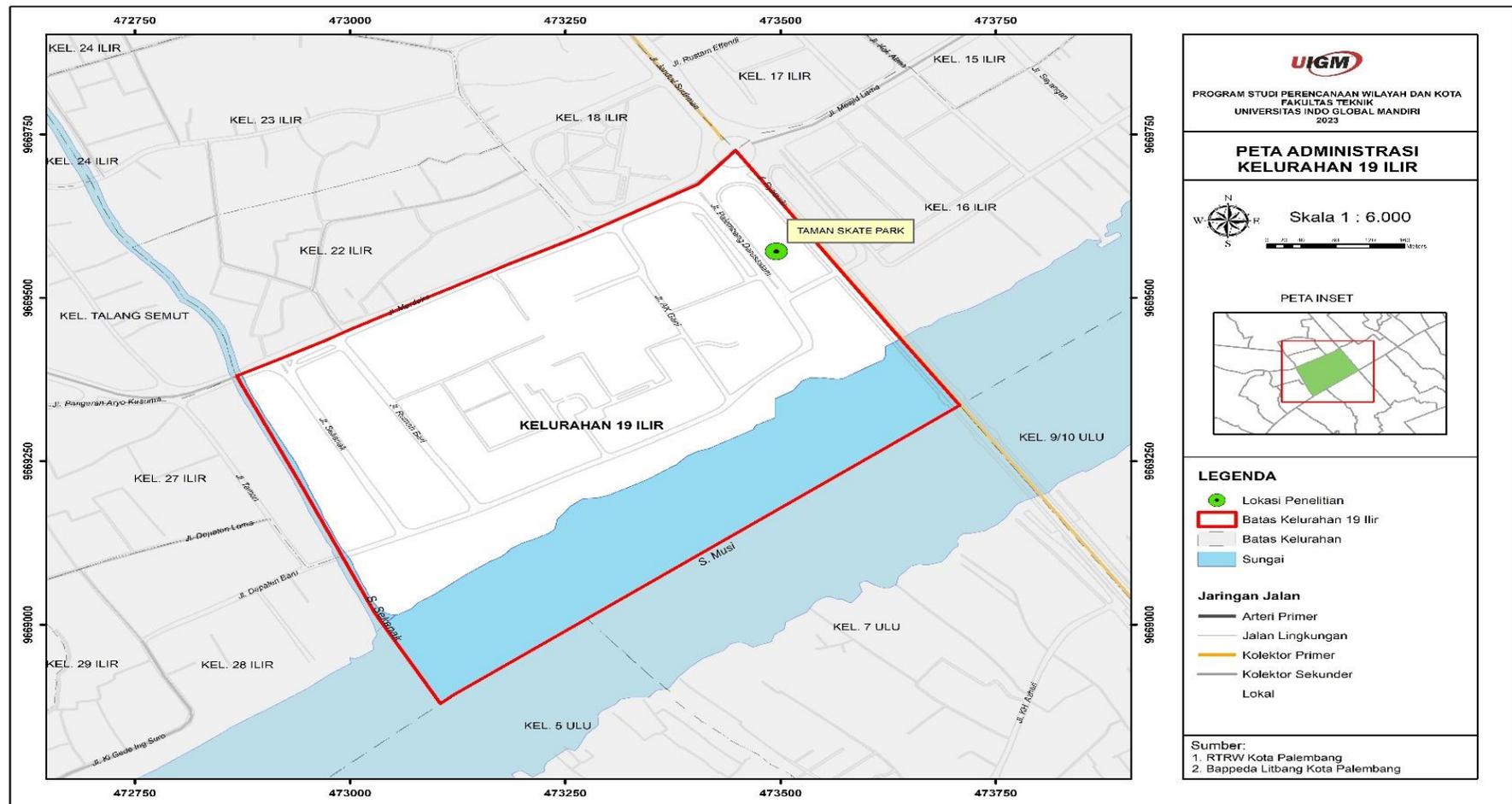
Ruang lingkup pembahasan pada penelitian, yaitu untuk mengevaluasi strategi pengembangan taman tematik ampera *skatepark*. Untuk menjawab sasaran-sasaran penelitian, maka lingkup materi yang digunakan dalam studi ini adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi karakteristik Taman Tematik Ampera *Skate Park* di Kota Palembang di fokuskan pada RTH Taman Tematik Ampera *Skate Park* di Kota Palembang yang termasuk dalam taman skala kota dan lingkungan.
2. Merumuskan strategi pengembangan Taman Tematik Ampera *Skate Park* di Kota Palembang, penentuan strategi pengembangan taman tematik ini di dasarkan atas karakteristik taman serta stakeholder terkait ruang terbuka hijau publik aktif berupa taman. Beberapa teori yang mendukung penelitian ini adalah strategi dalam pengembangan taman tematik.

1.6.2 Ruang Lingkup Wilayah

Adapun lingkup wilayah dari penelitian ini Taman Tematik Ampera *Skate Park* terletak di pusat Kota Palembang yang berada di Kecamatan Bukit Kecil, di Kelurahan 19 Ilir. Kecamatan Bukit Kecil memiliki 6 Kelurahan dengan luas wilayah 992,00 Ha yaitu Kelurahan Talang Semut, Kelurahan 22 Ilir, Kelurahan 19 Ilir, Kelurahan 23 Ilir, Kelurahan 26 Ilir, dan Kelurahan 24 Ilir. Kelurahan 19 Ilir memiliki batas-batas wilayah administrasi sebagai berikut dan dapat di lihat pada **Gambar 1.1**

- Sebelah Utara berbatasan dengan Kelurahan 22 Ilir
- Sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan 27 Ilir
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Kelurahan 5 Ulu
- Sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan 16 Ilir



Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

Gambar 1.1 Peta Administrasi Kelurahan 19 Ilir

1.7 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilakukan dari hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan, sebagai perbandingan dan kajian. Adapun hasil-hasil penelitian yang dijadikan perbandingan tidak terlepas dari penelitian terdahulu yaitu mengenai strategi pengembangan Taman Tematik Ampera *Skate Park* di Kota Palembang. Sebagaimana tersaji pada **Tabel 1.1** sebagai berikut:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Variabel	Indikator
1	Muhammad Raihan, Putu Rudy Satiawan (2022)	Arahan Pengembangan Taman Tematik di Kecamatan Bandung Wetan dengan Pendekatan <i>Urban Acupuncture</i>	Metode penelitian Kualitatif Deskriptif	Luas Taman (V1) Area Hijau (V2)	Fungsi Vegetasi (V)
				Partisipasi Masyarakat (SB1) Kegiatan/ Aktivitas (SB2) Aksesibilitas (SB3) Keamanan (SB4) Kenyamanan (SB5) Komunitas Kreatif (SB6)	Fungsi Sosial Budaya (SB)
				Kesesuaian Tema (Es1) Ikon Taman (Es2) Kebersihan (Es3)	Fungsi Estetika (Es)
				Kegiatan Ekonomi (Ek1) Sarana Ekonomi (Ek2)	Fungsi Ekonomi (Ek)
				Kondisi Fasilitas (F)	Fasilitas Taman Tematik (F)
2	Yan Dimas Graitha Putra (2016)	Arahan Pengembangan Taman Tematik Di Kota Kediri	Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif	Kenyamanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fasilitas Keamanan 2. Fasilitas Kebersihan 3. Fasilitas Perdagangan 4. Fasilitas Bermain 5. Fasilitas Parkir 6. Fasilitas Istirahat 7. Fasilitas Penerangan 8. Toilet

No	Nama	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Variabel	Indikator
					9. Area Hiburan
				Aksesibilitas	1. Jarak 2. Jenis Jalan 3. Jarak terhadap landmark kota atau pusat kegiatan
				Aktivitas	Jenis Kegiatan
				Penggunaan	1. Umur 2. Waktu Penggunaan
				Filosofi Kawasan	Simbol atau icon
				Fungsi Taman (vegetasi)	Kondisi Vegetasi
				Potensi Wilayah	1. Potensi Ekonomi 2. Potensi Pariwisata 3. Potensi Historis
3	Bappeda Bandung, 2014	Kajian Konsep Pengembangan Dan Pengelolaan Taman Kota menjadi Taman Tematik di Kota Bandung	Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif	Lokasi Taman	1. Potensi Wilayah Sekitar Taman (Ekonomi, Sosial, Pariwisata) 2. Aksesibilitas
				Kuantitas Taman	1. Luas Taman 2. Skala Pelayanan
				Kualitas Taman	1. Komponen aktivitas taman 2. Keamanan 3. Kenyamanan
4	Muqqarabin (2016)	Evaluasi Dampak Penyediaan Taman-Taman Tematik Kota Bandung berdasarkan Persepsi Masyarakat Sekitar	Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif	Komponen Taman	1. Tema 2. Desain 3. Fasilitas 4. Vegetasi
				Guna Lahan	Guna Lahan Sekitar Taman
				Aksesibilitas	1. Jenis Jalan 2. Titik Angkutan Umum
5	Bagiar dan Prananda (2016)	Penentuan Tema Ruang Terbuka Hijau Aktif di Kota Malang Berdasarkan Preferensi Masyarakat	Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif	Fungsi Taman	1. Luas Taman 2. Kondisi Vegetasi
				Fungsi Taman (Kualitas)	1. Aktivitas Taman 2. Keamanan 3. Kenyamanan
				Lokasi Taman	1. Jarak Terhadap Landmark 2. Aksesibilitas
				Potensi Wilayah Sekitar	1. Ekonomi 2. Pariwisata 3. Historis/Sejarah

No	Nama	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Variabel	Indikator
6	Freska dan Diah (2015)	Persepsi Pengguna Taman Tematik Kota Bandung Terhadap Aksesibilitas dan Pemanfaatannya	Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif	Karakteristik Taman Tematik	1. Usia Pengguna 2. Pekerja Pengguna 3. Daerah Asal 4. Intensitas Kunjungan 5. Durasi Kunjungan
				Aksesibilitas Taman Tematik	1. Jarak tempuh 2. Waktu Tempuh 3. Moda dan Kepemilikan Transport 4. Kondisi Jalan
				Pemanfaatan Taman Tematik	1. Kenyamanan 2. Keamanan 3. Kebersihan 4. Aktivitas Taman 5. Fasilitas
7	Adsari, Monalisa, 2020	Arahan Tema Taman Tematik Pada Setiap Bagian Wilayah Kota di Kota Bandar Lampung	Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif	Karakteristik Taman	1. Potensi Wilayah Sekitar Taman (Ekonomi, Sejarah, Pariwisata) 2. Aksesibilitas 3. Luas Taman 4. Fasilitas/Komponen Taman 5. Aktivitas Taman 6. Vegetasi 7. Jarak Terhadap Landmark 8. Guna Lahan/Kegiatan Sekitar Taman 9. Usia Pengguna 10. Komunitas
				Di Luar Karakteristik Taman	Peran dan Fungsi BWK
8	Citra Artifiani Havianto, 2017	Fasilitas Taman Yang Sesuai Dengan Kebutuhan Pengunjung (Studi Kasus: Taman Tematik Di Swk Cibeunying, Kota Bandung)	Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif	Karakteristik Sosial Ekonomi	Usia, Pendidikan, Pekerjaan, Pendapatan
				Fasilitas Taman	Zebra cross, Troktoar, Rute Angkutan, Signage, Pos keamanan, lampu taman. Kantor pengelolaan, hidran, tempat duduk, area bermain, area terbatas berjualan (PKL/Kuliner), Pusat informasi, toilet umum, fasilitas kebersihan, fasilitas disable, fasilitas parker, vegetasi taman, fasilitas olahraga, fasilitas iconic

No	Nama	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Variabel	Indikator
					taman.
9	Wenny Widya (2022)	Arahan Pengembangan Atraksi Wisata Di Nagari Koto Malintang Kecamatan Tanjung Raya	Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif	Atraksi wisata kondisi eksisting	Wisata memancing, mencicipi air tiga rasa, pertunjukan kesenian musik tradisional, tradisi adat istiadat, festival/pawai, dan kegiatan bermain
				Atraksi wisata yang akan dikembangkan	Trekking, berkemah/camping, melihat flora dan fauna, menikmati pemandangan/ panorama alam, dan pembuatan makanan khas
10	Sinaga, Wiby Alex Ando (2019)	Arahan Pengembangan Fungsi Taman Tiga Generasi Berdasarkan Persepsi Masyarakat Kota Balikpapan	Metode penelitian yang digunakan adalah delphi untuk memvalidasi variabel yang berpengaruh terhadap fungsi taman kota di Taman Tiga Generasi dan Importance Performance Analysis (IPA)	Fungsi Sosial, Fungsi Ekologi Dan Fungsi Estetika	Tempat parkir, penerangan, pos penjagaan, toilet, lampu taman dan landmark
11	M. Yuda Islami (2018)	Arahan Pengembangan Ruang Terbuka Hijau Di Kota Banjarmasin	Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif	Faktor internal	Kekuatan dan kelemahan
				Faktor eskternal	Peluang dan ancaman
12	Wiratama Adi Nugraha, (2015)	Arahan Pengembangan Fasilitas Taman Bungkul Berdasarkan Karakteristik Aktifitas Pengunjung	Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif	Kondisi fasilitas Taman, pengembangan Taman	Pembangunan Sentra PKL yang bersifat Indoor, pengguna Sentra PKL, Perlunya perbaikan dan pengawasan pada arena skateboard, Perlunya pengembangan amphithetaer yang representatif untuk pertunjukan, seperti pembangunan atap/tenda., Perbaikan pada pathway

No	Nama	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Variabel	Indikator
13	Rusdina Atsari, (2018)	Konsep Penataan Taman Kota Untuk Mendorong peningkatan Aktivitas Fisik Aktif Dan Rekreatif(Studi Kasus : Taman Aktif Kecamatan Gubeng Kota Surabaya)	Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif	Fitur dan fasilitas taman kota	Jalur pejalan kaki (jalan setapak), Tempat duduk / bangku taman, Toilet umum, Fasilitas olahraga dan kesehatan, Taman Bermain
				Aksesibilitas taman kota	Jarak, Waktu tempuh, Akses ke taman kota dengan transportasi umum, Aksesibilitas bagi penyandang disabilitas (cacat) ke taman kota, Kondisi area parkir Kendaraan
				Kebersihan dan Pemeliharaan	Kebersihan, Tempat sampah, Kelayakan dan pemeliharaan fasilitas di seluruh area taman kota
				Nilai Estetis dan Kondisi Vegetasi Taman Kota	Penataan dan penempatan fasilitas di dalam area taman, Penataan dan perawatan tanaman di dalam area Taman
				Keamanan taman kota	Pencahayaan, Pagar pembatas, Pos Keamanan dan Petugas keamanan, Persepsi keamanan
14	Ovi Nurbalqis, (2016)	Arahan Perancangan Taman Kota Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Ruang Publik di Kecamatan Kota Juang Kabupaten Bireuen, Aceh	Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif	Lingkungan	Penyediaan sarana ruang publik berupataman kota
15	Muhammad Ihsan, Sumarlana Putra (2018)	Pembangunan Taman Tematik Sebagai Peningkatan Fungsi Ruang Terbuka Hijau Di Kota	Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif	Pembangunan taman tematik	Fungsi ekologis, sosial budaya, ekonomi dan estetika

No	Nama	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Variabel	Indikator
		Bandung Provinsi Jawa Barat			

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2023

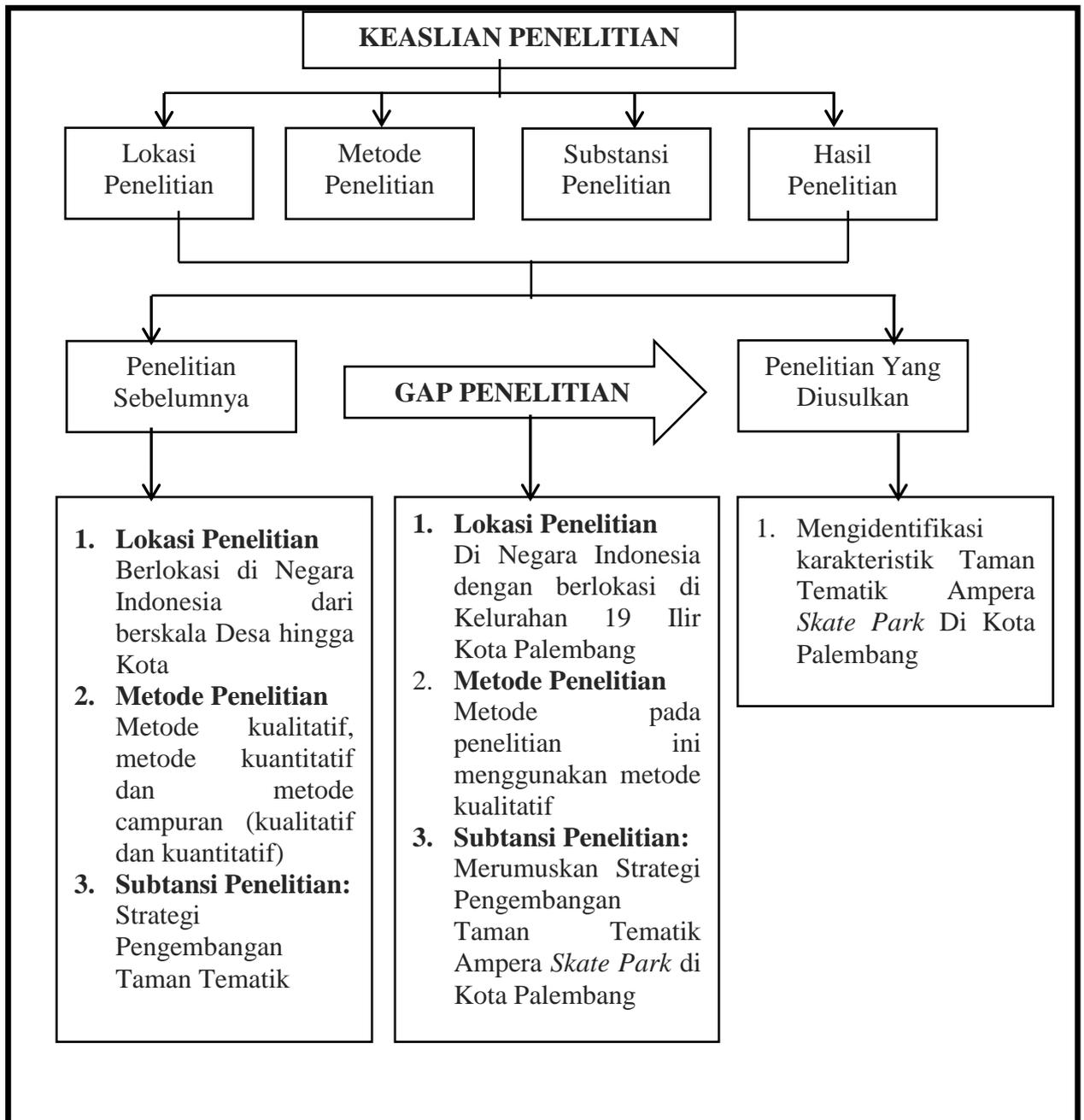
Berdasarkan **Tabel 1.1** tersebut maka dapat dikatakan bahwa penelitian yang berkaitan dengan Strategi Pengembangan Taman Tematik telah banyak dilakukan dengan bermacam-macam lokasi penelitian, metode penelitian yang berbeda, fokus yang berbeda, dan hasil penelitian yang bervariasi. Hal ini dapat dikelompokkan sebagai berikut :

1. Lokasi penelitian yang berkaitan dengan Strategi Pengembangan Taman Tematik telah banyak dilakukan dan lokasinya juga bermacam-macam, dari tingkat desa sampai provinsi yang ada di Indonesia. Atas dasar pertimbangan lokasi penelitian, maka penelitian ini dilakukan di negara Indonesia dengan mengambil satu lokasi yaitu di Kelurahan 19 Iir Kecamatan Bukit Kecil Kota Palembang, Sumatera Selatan.
2. Metode dalam penelitian yang berkaitan dengan Strategi Pengembangan Taman Tematik telah banyak dilakukan dengan menggunakan metode yang bervariasi, serta menggunakan pendekatan yang sesuai dengan fokus penelitian. Metode yang digunakan oleh penelitian sebelumnya adalah metode kualitatif, metode kuantitatif, dan metode campuran (kualitatif dan kuantitatif), metode kualitatif dengan beberapa pendekatan seperti pendekatan keruangan, pendekatan naturalistik, pendekatan fenomenologi, dan pendekatan investigasi. Pada dasarnya, metode penelitian yang digunakan pada penelitian-penelitian sebelumnya lebih didominasi oleh metode kualitatif, baik dari segi pendekatan, pengumpulan data, dan analisis data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang bersifat deskriptif, dengan pendekatan naturalistik. Penelitian kualitatif naturalistik merupakan proses penelitian pemahaman berupa penguraian secara detail problema sosial atau manusia itu sendiri. Seorang peneliti akan membangun sebuah gambaran yang kompleks,

menganalisis kata, melaporkan detail pandangan-pandangan dari informan dan melakukan studi dalam *setting* yang alami.

3. Substansi penelitian yang berdasarkan penelitian sebelumnya cenderung fokus pada permasalahan taman yang ada di wilayah-wilayah Indonesia yang tentunya berkaitan dengan substansi penelitian Strategi Pengembangan Taman Tematik yang telah diuraikan menjadi 7 kelompok tema empiri yaitu Faktor Kenyamanan, Aksesibilitas, Aktivitas, Penggunaan, Filosofi Kawasan, Fungsi Taman (vegetasi), Potensi Wilayah. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat melengkapi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan faktor taman tematik. Hal ini dapat di lihat dari berbagai lokasi penelitian, metode penelitian, dan substansi penelitian.
4. Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya pertama adalah dari sisi lokasi yang berbeda tempatnya. Penelitian ini dilakukan di Kelurahan 19 Ilir Kecamatan Bukit Kecil Kota Palembang, Sumatera Selatan. Kedua, metode yang dilakukan dalam penelitian adalah kualitatif, sedangkan penelitian sebelumnya mayoritas menggunakan metode kuantitatif. Ketiga, substansi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menganalisis Strategi Pengembangan Taman Tematik secara deskriptif yang dijabarkan dalam konsep hasil temuan empiri dan teori-teori tentang Strategi Pengembangan Taman Tematik.

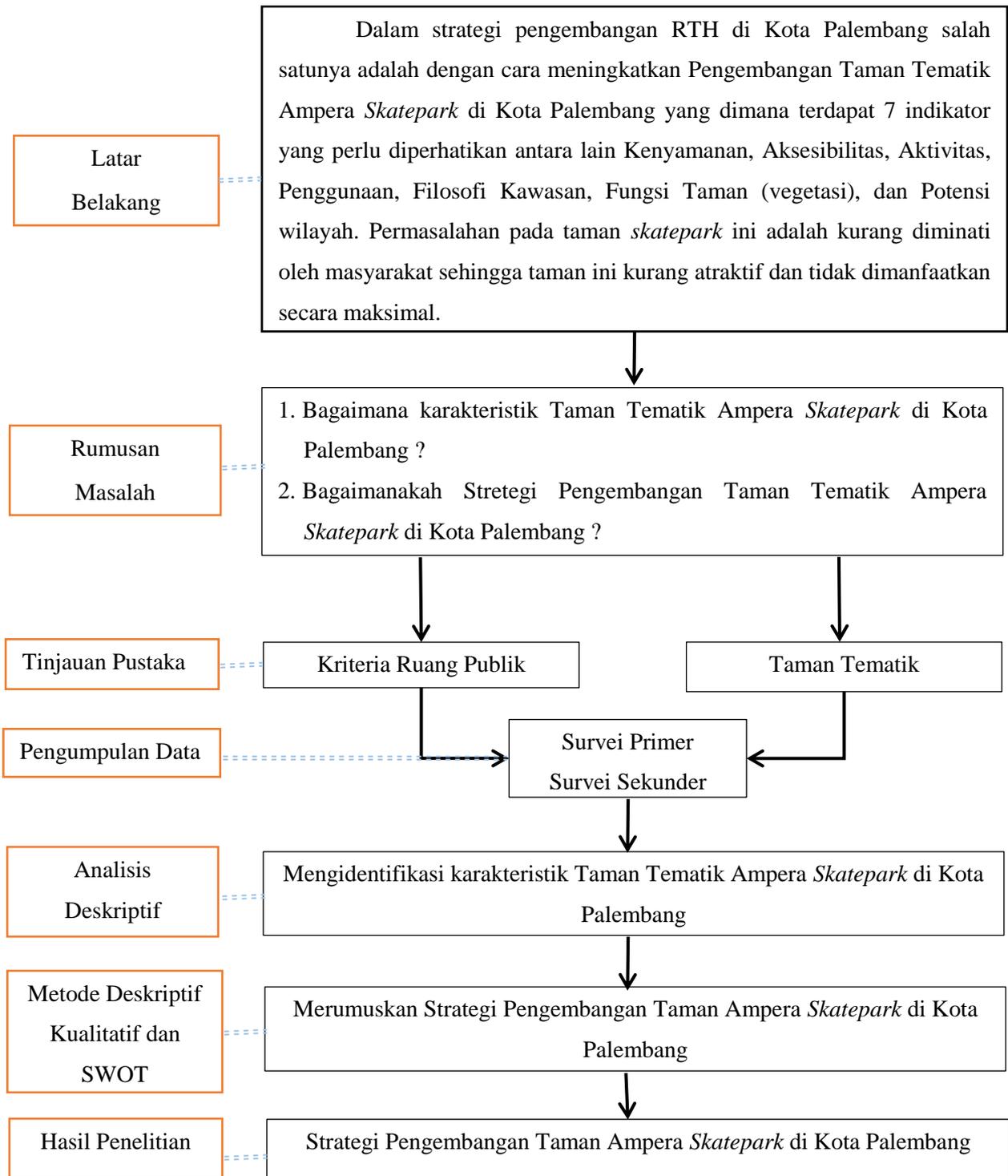
1.7.1 Skema Keaslian Penelitian



Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

Gambar 1.2 Skema Keaslian Penelitian

1.8 Kerangka Pemikiran



Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

Gambar 1.3 Kerangka Berpikir

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang dilakukan penelitian, rumusan masalah, tujuan dan sasaran penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup yang meliputi ruang lingkup materi, dan ruang lingkup wilayah penelitian terdahulu kerangka berpikir serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab tinjauan pustaka ini berisikan tentang literatur yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir, yang berisikan berbagai bentuk teori yang berkaitan dengan tema yang diangkat antara lain mengenai ruang terbuka hijau, faktor-faktor yang mempengaruhi penyediaan ruang terbuka hijau dan sintesa pustaka.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang metodologi penelitian yang terdiri dari lokasi penelitian, waktu penelitian, pendekatan penelitian, sampel, lokasi penelitian, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, metode analisis serta desain survei.

BAB IV : GAMBARAN UMUM STUDI

Pada bab ini menjelaskan tentang gambaran umum berisi letak geografis, batas wilayah, kependudukan masyarakat Kecamatan Bukit Kecil dan Kelurahan 19 Ilir, serta gambaran umum objek penelitian.

BAB V : PEMBAHASAN DAN HASIL

Pada bab ini hasil memuat pembahasan mengenai kegiatan penelitian yang meliputi proses penelitian dan analisis yang kemudian diakhiri dengan hasil temuan dari penelitian yang telah dilakukan.

BAB VI : HASIL DAN PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari hasil keseluruhan pembahasan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Ruang Terbuka Hijau (RTH)

Menurut UU Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang yang dimaksud dengan Ruang Terbuka Hijau (RTH) adalah area memanjang atau jalur atau mengelompok yang penggunaannya lebih bersifat terbuka, tempat tumbuh tanaman, baik yang tumbuh secara alamiah maupun yang sengaja di tanam. Ruang terbuka hijau adalah suatu ruang terbuka yang kawasannya di dominasi oleh vegetasi baik itu pepohonan, semak, rumput-rumputan, serta vegetasi penutup tanah lainnya. Kawasan ini didirikan berdasarkan kebutuhan dan peruntukkan dalam wilayah tersebut. Tidak hanya untuk menjaga dan menyeimbangkan kondisi lingkungan atau ekosistem sekitarnya, tetapi juga menyediakan tempat untuk melakukan aktivitas sosial yang memadukan dengan estetika alam. Berdasarkan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 05/PRT/M/2008 tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan, pengertian ruang terbuka hijau adalah ruang memanjang/jalur atau mengelompok yang penggunaannya lebih bersifat terbuka, tempat tumbuh tanaman, baik yang tumbuh tanaman secara alamiah maupun yang sengaja di tanam.

2.1.1 Pengertian Ruang Terbuka Hijau (RTH)

Secara umum ruang terbuka publik (*open spaces*) di perkotaan terdiri dari ruang terbuka hijau dan ruang terbuka non-hijau. Ruang Terbuka Hijau (RTH) perkotaan adalah bagian dari ruang-ruang terbuka suatu wilayah perkotaan yang diisi oleh tumbuhan, tanaman dan vegetasi guna mendukung manfaat ekologis, sosial budaya, dan arsitektural yang dapat memberikan manfaat ekonomi (kesejahteraan) bagi masyarakatnya. Ruang terbuka non-hijau dapat berupa ruang terbuka yang diperkeras (*paved*) maupun ruang terbuka biru yang berupa permukaan sungai, danau, maupun areal-areal yang di peruntukkan sebagai genangan retensi (Dwiyanto, 2009).

Menurut Fandeli (2004) Ruang Terbuka Hijau (RTH) kota

merupakan bagian dari penataan ruang perkotaan yang berfungsi sebagai kawasan lindung. Kawasan hijau kota terdiri atas pertamanan kota, kawasan hijau hutan kota, kawasan hijau rekreasi kota, kawasan hijau kegiatan olahraga, kawasan hijau perkarangan. Menurut Hakim dan Utomo (2013) Ruang terbuka adalah ruang yang bisa di akses oleh masyarakat baik secara langsung dalam kurun waktu terbatas maupun secara tidak langsung dalam kurun waktu tidak tertentu. Ruang terbuka itu sendiri bisa berbentuk ruang terbuka hijau, hutan, trotoar, jalan dan sebagainya. Pembangunan fisik yang ada di perkotaan setiap tahunnya mengalami peningkatan sehingga mengakibatkan semakin berkurangnya RTH di perkotaan dan bahkan mengalami kecenderungan gejala pembangunan (Irwan, 2005).

Menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 05/PRT/M/2008 Tentang Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan, Ruang Terbuka Hijau adalah area memanjang/jalur dan/atau mengelompok, yang penggunaannya lebih bersifat terbuka, tempat tumbuh tanaman, baik yang tumbuh secara alamiah maupun yang sengaja di tanam. Di dalam Undang-Undang No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, perencanaan tata ruang wilayah kota harus memuat rencana penyediaan dan pemanfaatan ruang terbuka hijau yang luas minimalnya sebesar 30% dari luas wilayah kota. Dalam Undang-Undang tersebut di jelaskan bahwa luas RTH di alokasikan 10% untuk RTH privat dan 20% lainnya untuk RTH publik.

Fungsi Ruang Terbuka Hijau (RTH) Menurut Peraturan Menteri dalam Negeri (2007) fungsi Ruang Terbuka Hijau adalah (a) Pengamanan keberadaan kawasan lindung perkotaan (b) pengendali pencemaran dan kerusakan tanah, air dan udara (c) tempat perlindungan plasma nutfah dan keanekaragaman hayati (d) pengendali tata air sarana estetika kota. Menurut Imansari dan Khadiyanta (2015) RTH khususnya di wilayah perkotaan memiliki fungsi yang penting diantaranya terkait aspek ekologi, sosial, budaya dan estetika. Adapun dalam penyediaanya, haruslah memenuhi kriteria ruang publik yang ideal seperti lokasi yang mudah dijangkau,

nyaman dan memberikan rasa aman bagi penggunanya.

Menurut Direktorat Jenderal Cipta Karya (2016) Ruang Terbuka Hijau (RTH) adalah area atau jalur dalam kota/wilayah yang penggunaannya bersifat terbuka. Dikatakan ‘hijau’ karena RTH menjadi tempat tumbuh tanaman baik secara alamiah ataupun yang sengaja ditanami. RTH memiliki banyak manfaat, diantaranya.

Tabel 2.1 Fungsi Ruang Terbuka Hijau (RTH)

No.	Fungsi Ruang Terbuka Hijau (RTH)	Manfaat Ruang Terbuka Hijau (RTH)
1	Ekologi	<ul style="list-style-type: none"> • Menyerap kadar karbondioksida (CO₂) • Menambah oksigen, menurunkan suhu dengan keteduhan dan kesejukan tanaman • Menjadi area resapan air, serta meredam kebisingan.
2	Rekreasi dan Silaturahmi	<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak mendapatkan ruang untuk bermain • Masyarakat dapat berjalan kaki, berolahraga, dan melakukan aktivitaslainnya
3	Estetis	<ul style="list-style-type: none"> • Memperindah pemukiman, komplek perumahan, perkantoran, sekolah, mall, dan lain-lain. • Kantor, sekolah, perumahan, dan mall yang menghijau mebuat kepala tenang, pikiran mejadi tenang dan berpikir lebih jernih dan kreatif
4	Planologi	<ul style="list-style-type: none"> • RTH dapat menjadi pembatas antara satu ruang dengan ruang lainnya yang berbeda peruntukannya
5	Pendidikan	<ul style="list-style-type: none"> • Menjadi ruang tempat satwa dan tanaman yang bisa dijadikan saranabelajar • mendapat pelajaran soft skill (belajar berorganisasi dan menghayati nilai-nilai luhur dari upaya menjaga kelestarian lingkungan)

No.	Fungsi Ruang Terbuka Hijau (RTH)	Manfaat Ruang Terbuka Hijau (RTH)
6	Ekonomis	<ul style="list-style-type: none"> Menjadi lokasi wisata Jenis-jenis tanaman tertentu punya nilai jual dan nilai konsumsi (Bunga, buah-buahan, kayu-kayuan)

Sumber : Direktorat Jenderal Cipta Karya (2016)

2.1.2 Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau (RTH) Di Kawasan Perkotaan

Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau (RTH) di Kawasan Perkotaan menurut Direktorat Pekerjaan Umum (2008) Ruang Terbuka Hijau (RTH) dapat di optimalkan menurut jenis dan pemanfaatannya. Pemanfaatan RTH di bagi menjadi pemanfaatan RTH pada bangunan atau perumahan dan Pemanfaatan RTH pada lingkungan atau pemukiman, dapat di lihat pada **Tabel 2.2** berikut :

Tabel 2.2 Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau Pada Kawasan Perkotaan

No.	Kawasan Pemanfaatan RTH	Jenis Kawasan Pemanfaatan RTH	Pemanfaatan RTH
1.	Bangunan /Perumahan	RTH Pekarangan	<ul style="list-style-type: none"> Tempat utilitas (sumur resapan) Tempat menanam tanaman hias dan tanaman produktif (buah-buahan, sayur, dan bunga). Menanam tanaman obat keluarga/apotik hidup Tanaman pot, disusunan/bentuk vertical
		RTH Halaman Perkantoran, Pertokoan dan Tempat Usaha	<ul style="list-style-type: none"> Area parkir terbuka Carport Tempat menyelenggarakan aktivitas di luar ruangan (upacara, bazar, olahraga)
2.	Lingkungan /Pemukiman	RTH Taman Rukun Tetangga(RT)	<ul style="list-style-type: none"> Dimanfaatkan untuk kegiatan sosial di lingkungan RT. Mendukung aktivitas community garden dengan menanam tanaman obat keluarga/apotik hidup, sayur, dan buah-buahan yang dapat dimanfaatkan oleh warga.

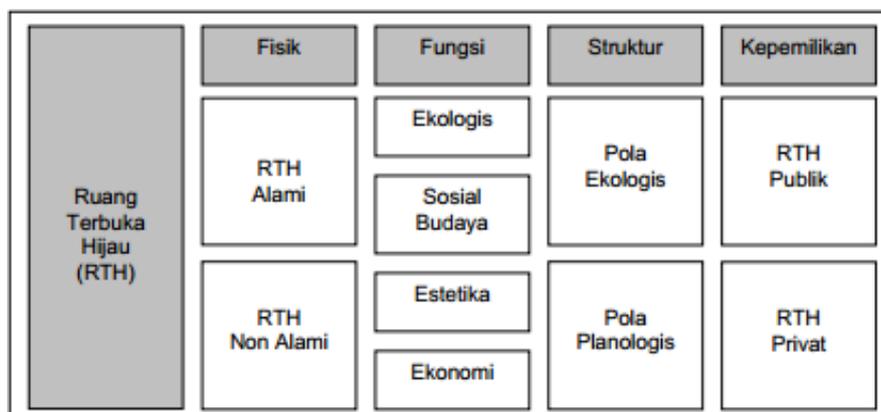
No.	Kawasan Pemanfaatan RTH	Jenis Kawasan Pemanfaatan RTH	Pemanfaatan RTH
		RTH Rukun Warga (RW)	<ul style="list-style-type: none"> kegiatan remaja kegiatan olahraga masyarakat kegiatan sosial fasilitas yang disediakan berupa lapangan untuk berbagai kegiatan, baik olahraga maupun aktivitas lainnya
		RTH Kelurahan	<ul style="list-style-type: none"> Dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan penduduk dalam satu kelurahan berupa taman aktif (lapangan untuk berolah raga) dan berupa taman pasif (duduk atau bersantai)
		RTH Kecamatan	<ul style="list-style-type: none"> Dimanfaatkan untuk melakukan berbagai aktivitas satu kecamatan

Sumber : Direktorat Pekerjaan Umum (2008)

2.1.3 Tipologi Ruang Terbuka Hijau (RTH)

Pembagian jenis-jenis RTH yang ada sesuai dengan tipologi RTH dapat di simak pada gambar berikut ini.

Gambar 2.1 Tipologi RTH



Sumber: Permen PU Nomor: 05/PRT/M/2008

Berdasarkan tipologi, ruang terbuka hijau dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu kepemilikan, struktur, fungsi, dan fisik. Berdasarkan struktur, RTH dapat dibagi menjadi pola *planologis* (mengikuti struktur dan hirarki ruang perkotaan) dan pola ekologis (tersebar, memanjang, dan mengelompok). Berdasarkan fungsi, RTH dapat dibagi menjadi fungsi ekonomi, estetika, sosial budaya, dan ekologis. Berdasarkan fisik RTH

dapat dibagi menjadi RTH alami (taman-taman nasional, kawasan lindung, dan habitat liar alami) dan RTH non alami atau binaan (jalur hijau jalan, pemakaman, lapangan olahraga, dan taman).

Berdasarkan kepemilikan RTH di bagi menjadi RTH publik dan RTH privat. Adapun penjelasan tipologi RTH berdasarkan kepemilikan menurut Permen PU No. 5/PRT/M/2008 dapat dilihat pada **Tabel 2.3** sebagai berikut.

Tabel 2.3 Tipologi RTH Kepemilikan

No.	Jenis	RTH Publik	RTH Privat
1	RTH Pekarangan		
	a. Pekarangan rumah tinggal		v
	b. Halaman perkantoran, pertokoan, dan tempat usaha.		v
	c. Taman atap bangunan		v
2	RTH Taman dan Hutan Kota		
	a. Taman RT	v	v
	b. Taman RW	v	v
	c. Taman kelurahan	v	v
	d. Taman kecamatan	v	v
	e. Taman kota	v	
	f. Hutan kota	v	
	g. Sabuk hijau	v	
3	RTH Jalur Hijau Jalan		
	a. Pulau jalan dan median jalan	v	v
	b. Jalur pejalan kaki	v	v
	c. Ruang dibawah jalan layang	v	
4	RTH Fungsi Tertentu		
	a. RTH sempadan rel kereta api	v	
	b. Jalur hijau jaringan listrik tegangan tinggi	v	
	c. RTH sempadan sungai	v	
	d. RTH sempadan pantai	v	
	e. RTH pengamanan sumber air baku/mata air	v	
	f. Pemakaman	v	

Sumber: Permen PU Nomor: 05/PRT/M/2008

Baik RTH publik maupun privat memiliki beberapa fungsi utama seperti fungsi ekologis serta fungsi tambahan yaitu sosial budaya, ekonomi, estetika/arsitektual. Khusus untuk RTH dengan fungsi sosial seperti tempat istirahat, sarana olahraga dan area bermain, maka RTH ini harus memiliki aksesibilitas yang baik untuk semua orang.

2.2 Penyediaan RTH di Kawasan Perkotaan

Penyediaan RTH di Kawasan Perkotaan terdiri dari Penyediaan RTH Berdasarkan Luas Wilayah, Penyediaan RTH Berdasarkan Jumlah Penduduk dan Penyediaan RTH Berdasarkan Kebutuhan Fungsi Tertentu (Permen No. 5/PRT/M 2008).

2.2.1 Penyediaan RTH Berdasarkan Luas Wilayah

Penyediaan RTH berdasarkan luas wilayah di perkotaan adalah sebagai berikut:

- a. Ruang terbuka hijau di perkotaan terdiri dari RTH Publik dan RTH privat.
- b. Proporsi RTH pada wilayah perkotaan adalah sebesar minimal 30% yang terdiri dari 20% ruang terbuka hijau publik dan 10% terdiri dari ruang terbuka hijau privat.
- c. Apabila luas RTH baik publik maupun privat di kota yang bersangkutan telah memiliki total luas lebih besar dari peraturan atau perundangan yang berlaku, maka proporsi tersebut harus tetap dipertahankan keberadaannya. Proporsi 30% merupakan ukuran minimal untuk menjamin keseimbangan ekosistem kota, baik keseimbangan sistem hidrologi dan keseimbangan iklim mikro, maupun sistem ekologis lain yang dapat meningkatkan ketersediaan udara bersih yang diperlukan masyarakat, serta sekaligus dapat meningkatkan nilai estetika kota. Target luas sebesar 30% dari luas wilayah kota dapat dicapai secara bertahap melalui pengalokasian lahan perkotaan secara tipikal (Permen No. 5/PRT/M 2008).

2.2.2 Penyediaan RTH Berdasarkan Jumlah Penduduk

Menentukan luas RTH berdasarkan jumlah penduduk, dilakukan dengan mengalikan antara jumlah penduduk yang dilayani dengan standar luas RTH perkapita sesuai peraturan yang berlaku (Permen No. 5/PRT/M 2008) Penyediaan RTH berdasarkan jumlah penduduk dapat dilihat pada **Tabel 2.4**

Tabel 2. 4 Penyediaan RTH Berdasarkan Jumlah Penduduk

No	Unit Lingkungan	Tipe RTH	Luas minimal/unit (m ²)	Luas minimal/kapita l(m ²)	Lokasi
1	250 jiwa	Taman RT	250	1,0	di tangan lingkungan RT
2	2500 jiwa	Taman RW	1250	0,5	di pusat kegiatan RW
3	30000 jiwa	Taman Keluarahan	9000	0,3	dikelompokkan dengan sekolah/pusat keluarahan
4	120000 jiwa	Taman Kecamatan	24000	0,2	Dikelompokkan dengan sekolah/pusat keluarahan
		Pemukaman	disesuaikan	1,2	Tersebar
5	480000 jiwa	Taman Kota	144000	0,3	di pusat wilayah/kota
		Hutan Kota	disesuaikan	4,0	di dalam/kawasan pinggiran
		Untuk fungsi fungsi tertentu	disesuaikan	12,5	disesuaikan dengan kebutuhan

Sumber: Permen PU Nomor: 05/PRT/M/2008

2.2.3 Penyediaan RTH Berdasarkan Fungsi Tertentu

Fungsi RTH pada kategori ini adalah untuk perlindungan atau pengamanan, sarana dan prasarana misalnya melindungi kelestarian sumber daya alam, pengamanan pejalan kaki atau membatasi perkembangan penggunaan lahan agar fungsi utamanya tidak terganggu. RTH kategori ini meliputi: jalur hijau sempadan rel kereta api, jalur hijau jaringan listrik tegangan tinggi, RTH kawasan perlindungan setempat berupa RTH sempadan sungai, RTH sempadan pantai, dan RTH pengamanan sumber air baku/mata air (Permen No. 5/PRT/M 2008).

2.3 Konsep Taman Kota

Taman umum merupakan taman yang diperuntukkan sebagai ruang terbuka hijau umum yang dimanfaatkan oleh masyarakat untuk aneka keperluan, lokasi taman biasanya pada tempat yang strategis dilalui banyak orang (Nazaruddin, 1996). Menurut Djamil (2005) taman adalah sebidang tanah terbuka dengan luasan tertentu di dalamnya ditanam pepohonan, perdu, semak dan rerumputan yang dapat dikombinasikan dengan kreasi dari

bahan lainnya. Umumnya dipergunakan untuk olah raga, bersantai, bermain dan sebagainya. Sedangkan menurut Arifin dan Nurhayati (2000), taman dalam pengertian terbatas merupakan sebidang lahan yang ditata sedemikian rupa sehingga mempunyai keindahan, kenyamanan dan keamanan bagi pemiliknya atau penggunaannya. Pada masyarakat perkotaan, taman-taman selain bernilai estetika juga berfungsi sebagai ruang terbuka.

Berdasarkan pendapat dari beberapa pakar di atas dapat disimpulkan bahwa taman adalah sebidang tanah terbuka dengan luasan tertentu di dalamnya ditanam pepohonan, perdu, semak dan rerumputan yang dapat di kombinasikan dengan kreasi dari bahan lainnya di peruntukkan sebagai ruang terbuka hijau umum yang di manfaatkan oleh masyarakat untuk aneka keperluan.

2.3.1 Klasifikasi Taman

Menurut Shvoong (2008), taman kota terdiri dari dua klasifikasi yaitu :

1. Taman Aktif

Taman yang memiliki fungsi sebagai tempat bermain, dengan dilengkapi elemen-elemen pendukung taman bermain antara lain ayunan, petung, dan sebagainya.

2. Taman Pasif

Taman pasif hanya sebagai elemen estetis saja, sehingga kebanyakan untuk menjaga keindahan tanaman di dalam taman tersebut akan dipasang pagar di sepanjang sisi luar taman. *Stephen Carr* (1992) dalam *Anggriani* (2010) menjelaskan bahwa ruang publik berupa taman umum di bagi menjadi beberapa tipe dan karakter sebagai berikut:

a. Taman Nasional (*National Parks*).

Skala pelayanan taman ini adalah tingkat nasional, lokasinya berada di pusat kota. Bentuknya berupa zona ruang terbuka yang memiliki peran sangat penting dengan luasan melebihi taman-taman kota yang lain, dengan kegiatan yang dilaksanakan berskala nasional. Di samping sebagai *landmark* Kota Jakarta juga dapat sebagai Landmark nasional, terutama tugu monumen yang didukung dengan elemen asesori kota

yang lain seperti air mancur, jalan pedestrian yang diatur dengan pola-pola menarik, di samping taman dan penghijauan di sekitar kawasan tersebut.

b. Taman Pusat Kota (*Downtown Parks*)

Taman ini berada di kawasan pusat kota, berbentuk lapangan hijau yang dikelilingi pohon-pohon peneduh atau berupa hutan kota dengan pola tradisional atau dapat pula dengan desain pengembangan baru. Areal hijau kota yang digunakan untuk kegiatan-kegiatan santai dan berlokasi di kawasan perkantoran, perdagangan, atau perumahan kota. Contohnya lapangan hijau di lingkungan perumahan atau perdagangan/perkantoran.

c. Taman Lingkungan (*Neighborhood Parks*)

Ruang terbuka yang dikembangkan di lingkungan perumahan untuk kegiatan umum seperti bermain anak-anak, olahraga dan bersantai bagi masyarakat di sekitarnya. Contohnya taman di kompleks perumahan.

d. Taman Kecil (*Mini Parks*)

Taman kecil yang dikelilingi oleh bangunan-bangunan, termasuk air mancur yang digunakan untuk mendukung suasana taman tersebut. Contohnya taman-taman di sudut-sudut lingkungan/setback bangunan.

Berdasarkan dari beberapa tinjauan literatur di atas dapat disimpulkan pada penelitian ini dibatasi dengan ruang terbuka hijau yang akan diteliti adalah taman kota yang bersifat aktif. Lokasi taman yang strategis terdapat pada pusat kota dan pusat pusat kegiatan. Luasan taman memenuhi standar minimal kriteria taman.

2.4 Karakteristik Taman Kota Sebagai Ruang Publik

2.4.1 Kriteria Taman Sebagai Ruang Publik

Ruang publik yang baik harus dapat berfungsi dan dimanfaatkan oleh masyarakat untuk berkumpul, berinteraksi, dan beraktivitas dengan aman dan nyaman. Tanpa adanya aktivitas dan interaksi sosial manusia di

dalamnya, maka suatu ruang publik tersebut bukanlah ruang publik yang ideal. Ruang publik ideal menurut Siahaan (2010) yaitu :

1. Ruang publik dapat disebut ideal apabila ruang publik merupakan pusat dari aktivitas masyarakat dan membentuk identitas dari suatu kota (*Image and Identity*)
2. Ruang publik juga harus memiliki tempat-tempat yang di dalamnya memiliki suatu daya tarik tertentu yang memikat banyak orang (*Attractions and Destinations*).
3. Ruang publik seharusnya memiliki ketenangan yang dapat membuat orang yang menggunakannya merasa nyaman
4. Ruang publik harus dapat dijangkau seluruh umur dari anak-anak hingga orang dewasa. Ruang publik juga dapat digunakan sepanjang hari, dari pagi, siang, dan malam. Untuk merespon kondisi ini ruang publik menyediakan fasilitas yang mudah dibongkar pasang, dan juga mudah dipindahkan dari satu tempat ke tempat yang lainnya (*Flexible Design*)
5. Ruang publik dapat memberikan tampilan yang berubah-ubah (*Seasonal Strategy*) yang berbeda dari satu musim ke musim lainnya.
6. Ruang publik juga harus memiliki kedekatan dan kemantapan pencapaian (aksesibilitas), mudah dijangkau dengan jalan kaki, kedekatan dengan jalan besar, dilalui oleh kendaraan dengan lambat.

Project for Public Spaces dalam Carmona (2003) menyatakan beberapa kriteria untuk tercapainya keberhasilan ruang terbuka publik yaitu:

1. Aksesibilitas

Akses merupakan hal yang penting dalam keberhasilan ruang terbuka publik yakni kemudahan ruang terbuka publik untuk didatangi dan mudah dilalui.

2. Kenyamanan

Kenyamanan dapat dilihat dari keamanan dan kebersihan sehingga kenyamanan merupakan salah satu kriteria yang penting dalam pengembangan ruang terbuka publik.

3. Pengguna dan Aktivitas

Pengguna dan aktivitas sebagai kriteria keberhasilan ruang terbuka publik sebab dengan adanya aktivitas pada ruang terbuka publik maka ruang tersebut akan memberikan kesenangan dan akan menarik pengguna. Sehingga jika kondisi suatu ruang terbuka publik sepi maka terdapat kesalahan pada ruang publik tersebut.

4. Keramahan

Hal ini ditandai dengan adanya keterikatan sosial dalam masyarakat dengan ruang terbuka publik.

Sedangkan Carr (1992) memiliki beberapa kriteria dalam suatu ruang publik yang harus terpenuhi, yaitu antara lain:

1. Kenyamanan (*Comfort*)

Kenyamanan terpenuhi dengan adanya ketersediaan fasilitas penunjang, misalnya fasilitas makanan, minuman, area duduk serta tempat beristirahat. Tanpa adanya kenyamanan pada ruang publik dapat mengurangi minat pengunjung.

2. Relaksasi (*Relaxation*)

Setelah mendapatkan suatu kenyamanan dalam ruang publik diharapkan pengunjung dapat merasakan kondisi yang santai dan tenang. Dalam hal ini lebih pada kenyamanan secara psikologis.

3. Keterikatan Secara Pasif (*Passive Engagement*)

Keterikatan dengan lingkungan secara pasif dapat menciptakan rasa nyaman dan santai. Hal tersebut lebih pada kondisi secara estetika dan ekologis dari ruang publik.

4. Keterikatan Secara Aktif (*Active Engagement*)

Keterikatan yang dimaksud adalah pengalaman secara langsung yang didapatkan pada suatu ruang publik. Hal tersebut dapat berupa interaksi sosial yang terjadi dalam berbagai aktivitas.

5. Penemuan (*Discovery*)

Pengalaman dalam mengunjungi suatu ruang publik menjadi hal penting yang harus dipertimbangkan. Diharapkan pengunjung dapat melakukan suatu eksplorasi di dalamnya.

Berdasarkan kajian teori mengenai kriteria ruang terbuka publik dapat dihasilkan kompilasi teori yang sesuai dengan ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

Tabel 2.5 Kajian Pustaka Karakteristik Taman Kota sebagai Ruang Publik

Sumber Pustaka	Indikator	Variabel
Siahaan(2010)	Identitas	▪ Icon kota
	Daya Tarik	▪ Jenis Kegiatan
	Ketenangan	▪ Jenis fasilitas penunjang
	Penggunaan	▪ Umur ▪ Waktu penggunaan
	Tampilan	▪ Jenis vegetasi ▪ Jenis fasilitas
	Aksesibilitas	▪ Kedekatan dengan jalanbesar ▪ Dilalui kendaraan ▪ Jarak
<i>Project for Public Spaces (1999) dalam Carmonan(2003)</i>	Aksesibilitas	▪ Jarak
	Kenyamanan	▪ Fasilitas Keamanan ▪ Fasilitas Kebersihan
	Aktivitas	▪ Jenis kegiatan
	Keramahan	▪ Keterkaitan Sosial
Carr (1992)	Kenyamanan	▪ Fasilitas Makanan ▪ Fasilitas Bermain ▪ Fasilitas Parkir ▪ Fasilitas Istirahat ▪ Fasilitas Penerangan ▪ Fasilitas Ibadah ▪ Area duduk ▪ Toilet ▪ Area Hiburan
	Relaksasi	▪ Psikologis
	Keterkaitan Secara Aktif	▪ Interaksi Sosial
	Penemuan	▪ Kegiatan eksplorasi

Sumber : Olahan Data Peneliti, 2022

Project for Public Spaces dalam Carmona (2003) sebagian besar memiliki beberapa persamaan sehingga dapat diperkecil lingkup pembahasan dan dapat dikategorikan dalam aspek yang sama. Indikator tersebut adalah penggunaan, aksesibilitas, kenyamanan dan aktivitas.

2.4.2 Taman Tematik (*Theme Park*)

Taman tematik adalah taman yang dibuat dengan mengusung tema/konsep tertentu sebagai ciri khas dengan memunculkan karakter tertentu, sehingga pada saat orang melihat taman tersebut sudah bisa

menangkap kesan yang lebih spesifik dari fungsi taman tersebut disamping menonjolkan sisi keindahan dan kesejukannya (Bappeda, 2014).

Tematik berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti sesuatu yang bersangkutan dengan tema. Sedangkan tema berarti pokok pikiran. Tematik berarti sesuatu yang didesain berdasarkan pokok pikiran/tujuan/konsep tertentu. Taman tematik dibangun harus memiliki filosofi yang jelas dan kuat terkait dengan tema yang akan diusung. Tematik taman dapat didasarkan pada aspek:

1. Fungsi taman yang akan ditonjolkan
2. Lingkungan/lokasi dimana taman berada
3. Potensi wilayah yaitu taman dengan mengusung potensi wilayah sehingga dapat menonjolkan peningkatan kualitas dan nilai jual wilayah tersebut.

2.4.3 Batasan dan Kategori Taman Tematik

Taman tematik dalam penyelenggaraannya dapat bermanfaat secara ekonomi, sosial maupun lingkungan. Hal tersebut dikaitkan dengan adanya aktivitas dan keterikatan masyarakat terhadap taman dengan nilai-nilai edukatif dan rekreatif seperti bermain musik, membaca, atau bersepeda disamping pemanfaatan taman secara ekonomi, sosial, maupun lingkungan (Bappeda Kota Bandung, 2014).

Berdasarkan fungsi-fungsi taman yang harus diakomodir oleh taman tematik tersebut, maka terdapat beberapa syarat yang harus dipenuhi dalam pengembangan taman tematik (Bappeda Kota Bandung, 2014). Dasar Penetapan batasan dan kategori taman tematik didasarkan pada beberapa poin sebagai berikut:

1. Lokasi Taman Tematik

Lokasi taman tematik mencakup adanya potensi wilayah sekitar taman dan aksesibilitas dari taman. Dengan lokasi yang strategis dan *iconic*, taman tematik memiliki keunikan tersendiri yang mampu memberikan ciri khas atau citra positif yang dapat mencakup potensi dari segi ekonomi, sosial budaya, maupun pariwisata kota di wilayah sekitar

taman. Untuk menarik masyarakat beraktivitas, taman tematik juga harus memiliki aksesibilitas yang baik sehingga mempermudah masyarakat, bahkan untuk masyarakat diluar skala pelayanan untuk menggunakan taman tematik.

2. Kuantitas Taman Tematik

Kuantitas taman tematik berdasarkan pada luasan dan skala pelayanan taman sehingga dapat mengakomodasi kebutuhan dan aktivitas pengguna taman tematik semaksimal mungkin. Penyelenggaraan taman tematik sebaiknya memiliki aspek secara kuantitas yang seminimal mungkin memenuhi standar ruang terbuka hijau pada umumnya dikarenakan jumlah pengguna taman yang bisa jadi melebihi standar skala pelayanan taman kota pada umumnya. Misalnya dari berbagai literatur yang didapat, rentang luasan taman tematik antara lain berada pada sekitar luasan 860m² – 9000m² dan dengan kelandaian tanah/tapak kurang dari 5%. Hal tersebut berdasarkan pertimbangan pemenuhan kebutuhan aktivitas-aktivitas masyarakat sampai pada aktivitas dengan konsep tematik dan pertimbangan keamanan yang sesuai dengan konsep tematik dan pertimbangan keamanan yang sesuai untuk pengunjung dari berbagai umur.

3. Kualitas Taman Tematik

Kualitas taman tematik menitik beratkan pada komponen aktivitas taman, keamanan, dan kenyamanan. Taman tematik harus mampu mengakomodasi aktivitas masyarakat dan menjamin keamanan dan kenyamanan dari pengguna taman. Hal tersebut dapat dinilai berdasarkan kelengkapan fasilitas penunjang keamanan dan kenyamanan, selain itu diperlukan juga fasilitas taman penunjang aktivitas taman tematik tertentu yang tidak terdapat pada taman- taman kota pada umumnya disesuaikan dengan tema taman.

2.4.4 Ketentuan Teknis Taman Tematik

Ketentuan teknis mengenai taman tematik berdasarkan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No.5 Tahun 2008 tentang Pedoman Penyediaan

dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau Kawasan Perkotaan dapat dibagi menjadi berbagai arahan antara lain arahan fasilitas taman, arahan vegetasi taman, dan arahan kondisi lahan. Penyelenggaraan taman tematik turut mempertimbangkan arahan-arahan tersebut sehingga taman tematik tersebut mampu memenuhi fungsi utamanya yaitu fungsi ekologis dan fungsi-fungsi turunan lainnya seperti fungsi sosial-budaya, ekonomi, dan estetika.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh *Skha Consulting* (2014) penentuan tema di tentukan dengan mempertimbangkan makna filosofi yang jelas dan kuat terkait dengan tema yang akan diusung. Penentuan tema taman dapat didasarkan pada aspek Fungsi taman yang akan ditonjolkan; Lingkungan/lokasi dimana taman berada; serta Potensi wilayah sekitar. Sehingga dengan adanya taman tematik tidak akan merubah identitas kawasan yang sudah ada, melainkan memperkuat identitas tersebut sesuai dengan eksisting. Berdasarkan fungsi-fungsi taman yang harus dapat diakomodir oleh taman tematik tersebut, maka terdapat beberapa syarat yang harus dipenuhi dalam pengembangan taman tematik.

Tabel 2.6 Syarat Pengembangan Taman Tematik

Dasar Penetapan	Penjelasan	Syarat Pemenuhan	Indikator Penilaian Potensi Taman
Fungsi Taman	Taman tematik dikembangkan sesuai dengan aktivitas yang diakomodir di dalamnya	Kondisi taman secara kuantitas dapat mendukung aktivitas pengunjung Taman	Luas minimum 1.250 m ²
		Fasilitas taman memiliki kualitas yang memenuhi standar kenyamanan dan Keamanan	- Kondisi Fasilitas - Kondisi Vegetasi
		Aktivitas taman memiliki intensitas pengunjung cukup	- Aktivitas aktif dan rutin - Frekuensi Pengunjung
Lokasi Taman	Lokasi taman tematik strategis dan mudah diakses oleh masyarakat dan mencirikan landmark Kota terkait	Lokasi taman tematik memiliki aksesibilitas yang baik secara fisik maupun Visual	Jenis jalan di sekitar taman

Dasar Penetapan	Penjelasan	Syarat Pemenuhan	Indikator Penilaian Potensi Taman
		Lokasi taman tematik memiliki atau berdekatan dengan <i>landmark/icon</i> strategis kota	Jarak terhadap landmark kota
Potensi Wilayah	Penyelenggaraan taman tematik dapat mengenalkan dan mengembangkan potensi wilayah	Penyelenggaraan taman memanfaatkan potensi wilayah yang berada sekitar taman	- Potensi Ekonomi - Potensi Pariwisata - Potensi Historis

Sumber : Skha Consulting, 2014

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa indikator yang mempengaruhi penentuan tema taman, yaitu antara lain Filosofi pada taman, fungsi taman secara kuantitas dan kualitas, lokasi taman, kebutuhan fasilitas pengunjung dan potensi wilayah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel kajian teori taman tematik berikut :

Tabel 2.7 Penentuan Tema Taman Berdasarkan Karakteristiknya

Sumber	Indikator	Variabel
<i>Skha Consulting, 2014</i>	Filosofi Kawasan	- Simbol atau icon
	Fungsi Taman (kuantitas dan kualitas)	- Aktivitas - Kondisi Vegetasi - Kondisi Fasilitas Penunjang - Frekuensi Pengunjung
	Lokasi	- Jenis jalan di sekitar taman - Jarak terhadap <i>landmark</i> kota atau pusat kegiatan
	Potensi Wilayah	- Potensi Ekonomi - Potensi Pariwisata - Potensi Historis

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2023

2.4.5 Jenis Jenis Skatepark

1. *Private skatepark* biasanya dimiliki pihak pribadi atau pihak swasta. Kebanyakan *private skatepark* lebih banyak untuk dikomersilkan dengan cara pengguna skateboard membayar tiket masuk untuk satu hari full dan dapat bermain sepuasnya. *Private skatepark* lebih banyak menggunakan bentuk indoor dan semiindoor karena dapat meminimalisir

faktor hujan dan dapat digunakan juga setiap saat baik sehari – hari atau jika adanya sebuah kompetisi.

2. *Public skatepark* biasanya dimiliki oleh pemerintah atau instansi yang dibuat untuk mewadahi siapa saja yang ingin bermain dan berlatih di taman *skatepark* tersebut tanpa adanya pungutan biaya, biasanya *public skatepark* terbangun pada ruangan terbuka atau *outdoor* seperti taman kota dan lainnya.

2.4.6 Standar Perancangan *Skatepark*

Pengguna *skateboard* untuk dapat menunjang dalam hal bermain *skateboard* tentunya harus di wadahi dengan jenis ruang yang ada yaitu *skatepark*. Dalam hal perancangan *skatepark* tentunya harus memiliki standar untuk dapat berkembangnya permainan *skateboard* yang telah diliris oleh *California Skatepark* pada tahun 1998 sebagai pemegang lisensi pertama dalam hal vendor perancangan *skatepark*. Standar yang digunakan dalam perancangan *skatepark* mengacu pada standar yang dibuat oleh *California Skatepark License* 1998 yang menjadi vendor internasional dalam perancangan *skatepark* yang sudah dalam tahap professional. Pihak *California Skatepark* sudah banyak dalam hal perancangan *skatepark* di seluruh dunia baik *private skatepark*, *backyard skatepark*, dan *public skatepark* terutama di Amerika Serikat yang menjadi tolak ukur perkembangan *skateboard* seluruh dunia, bahkan sampai menjadi vendor utama dalam *World Premier Skateboarding Event* yaitu *Street League Skateboard* yang diadakan satu tahun sekali dengan berbagai jenis perancangan dan tuan rumah yang berbeda-beda.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Sugiyono (2013) menyatakan bahwa “metode survei digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan dengan cara pengumpulan data, misalnya dengan menyebarkan kuesioner, tes, wawancara dan sebagainya. Dalam penelitian taman *skatepark* ini akan menggunakan metode kualitatif.

Metode kualitatif adalah penelitian yang dilakukan secara langsung dilapangan dengan cara mencari informasi melalui informan individu secara langsung. Menurut Moleong (2007) mengatakan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau ucapan lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Dengan demikian menurut Moelong (2007), sumber data penelitian kualitatif adalah tampilan yang berupa kata-kata lisan atau tertulis yang dicermati oleh peneliti dan benda-benda sekitar yang diamati sampai detail agar dapat makna yang tersirat dalam dokumen. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Dengan demikian artinya adalah penelitian ini digunakan untuk meneliti kondisi objek alamiah di mana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2012).

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi diartikan sebagai keseluruhan satuan analisis yang merupakan sasaran penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh masyarakat pengunjung Taman *Skatepark*. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas, obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2007).

3.2.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang menjadi objek sesungguhnya dari suatu penelitian (Koenjaraningrat, 1997). Jenis sampling yang digunakan pada penelitian ini menggunakan 2 (dua) cara yaitu *purposive sampling* dan *accidental sampling*. Sebab tujuan dari penelitian ini adalah mendapatkan variasi penjelasan atau eksplorasi sebanyak-banyaknya dengan merekrut narasumber yang bervariasi. Penentuan *purposive sampling* dan *accidental sampling* digunakan untuk menjawab sasaran yaitu untuk mengetahui karakteristik-karakteristik Taman Tematik Ampera *Skate Park* di Kota Palembang.

Jumlah informan minimal pada sasaran penelitian ini di dasarkan pada jenis dan tujuan penelitian L.R Gay dalam buku *Educational Research: competencies for analysis and applications* (1976) mengasumsikan bahwa semakin banyak sampel yang diambil maka akan semakin representatif, untuk penelitian deskriptif paling sedikit menggunakan 18 sampel dan hasilnya dapat digeneralisir. Dengan demikian informan penelitian pada teknik *accidental sampling* taman sebanyak 18 informan pengunjung taman yang terbagi atas 2 (dua) waktu dalam satu pekan yaitu *weekdays* (9 informan) dan *weekends* (9 informan) kemudian di dalam waktu *weekdays* dan *weekends* tersebut masing-masing di bagi atas 3 waktu kunjungan yakni pagi (3 informan), siang (3 informan), dan sore (3 informan). Lalu untuk informan penelitian pada teknik *purposive sampling* sebanyak 3 *key person* Dinas Instansi terkait, sehingga untuk total informan keseluruhan pada taman berjumlah 21 informan.

3.3 Teknik Penarikan Sampel

Menurut Sugiyono (2018 : 131) sampel penelitian adalah faktor dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak memungkinkan mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus bentuk-

bentuk representatif (mewakili).

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Teknik sampling pada dasarnya dapat di kelompokkan menjadi dua yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling* (Sugiyono, 2018:80).

Didalam penelitian Strategi Pengembangan Taman Tematik Ampera *Skate Park* Di Kota Palembang ini menggunakan metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan 2 (dua) cara *nonprobability sampling*. Pertama *Nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling* yaitu mencari sampel yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan secara khusus oleh peneliti. Kedua *Nonprobability sampling* dengan teknik *accidental sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan yaitu siapa saja secara kebetulan bertemu dengan peneliti di lokasi dapat digunakan sebagai sampel bila di pandang orang yang di temui itu cocok sebagai sumber data.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka metode pada pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling* dan *accidental sampling*. Sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini *purposive sampling* untuk *key person* Instansi Dinas terkait penelitian dan *accidental sampling* dengan tujuan untuk pengunjung taman dengan 3 waktu kunjungan berbeda-beda. Maka terbentuklah kriteria-kriteria dalam penelitian tersebut yaitu sebagai berikut ini :

1. Pengunjung taman berdasarkan waktu kunjungan (*weekdays* dan *weekends*)
2. Pengunjung taman berdasarkan aktivitas (*weekdays* dan *weekends*)
3. Kepala / Staff Bappeda Kota Palembang
4. Kepala / Staff Dinas Pertamanan Kota Palembang
5. Kepala / Staff Kecamatan Bukit Kecil Kota Palembang

3.4 Variabel Penelitian

Variabel merupakan sesuatu yang menjadi pusat atau fokus perhatian dalam penelitian, yang memberikan pengaruh dan memiliki nilai sehingga dapat berubah. Dengan adanya variabel, data yang diperoleh lebih spesifik pada masalah dalam penelitian dan analisis akan lebih terarah pada tujuan.

Berdasarkan rangkuman dari tinjauan pustaka di dapatkan variabel penelitian untuk tujuan penelitian yang ingin dicapai dan di sesuaikan dengan sasaran penelitian. Indikator, variabel, dan definisi operasional pada penelitian ini dapat di lihat dalam **Tabel 3.1** sebagai berikut :

Tabel 3.1 Variabel Penelitian

No	Sasaran	Indikator	Variabel	Sumber Penelitian Terdahulu
1	Mengidentifikasi Karakteristik Taman Tematik Ampera <i>Skate Park</i> Di Kota Palembang	Kenyamanan	Fasilitas Keamanan	(Putra Yan D G, 2016)
			Fasilitas Kebersihan	
			Fasilitas Perdagangan	
			Fasilitas Bermain	
			Fasilitas Parkir	
			Fasilitas Istirahat	
			Fasilitas Penerangan	
			Toilet	
			Area Hiburan	
		Aksesibilitas	Jarak	(Muqqarabin, 2016)
			Jenis Jalan	(Freska dan Diah, 2015)
			Transportasi Umum	
		Aktivitas	Jenis Kegiatan	(Monalisa, 2020)
		Penggunaan	Umur	(Putra Yan D G, 2016)
			Waktu Penggunaan	
Filosofi Kawasan	Simbol atau <i>icon</i>	(Putra Yan D G, 2016)		
Fungsi Taman (Vegetasi)	Kondisi Vegetasi			
Potensi	Potensi Ekonomi	(Bagiar dan		

No	Sasaran	Indikator	Variabel	Sumber Penelitian Terdahulu
		Wilayah	Potensi Pariwisata Potensi Historis	Prananda, 2015)
2	Merumuskan Strategi Pengembangan taman tematik Ampera <i>Skate Park</i> Di Kota Palembang	Hasil Strategi Pengembangan Taman <i>Skate Park</i> Berdasarkan Regulasi Arah Kebijakan Penataan dan SWOT		

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2023

3.5 Jenis Data

Pengumpulan data yang diambil ada dua jenis yaitu data sekunder dan primer.

1. Data sekunder

Data sekunder dapat diperoleh melalui instansi-instansi terkait baik dalam bentuk tabulasi maupun deskriptif. Jenis data tersebut antara lain:

- 1) Jumlah Penduduk
- 2) Profil Kelurahan 19 Ilir
- 3) Monografi Kelurahan 19 Ilir
- 4) Data Pendukung
 - a. Kecamatan Bukit Kecil Dalam Angka 2023 (terbaru)
 - b. Perda RTRW Kota Palembang tahun 2012 – 2032
 - c. RPJMD Kota Palembang tahun 2018-2023
 - d. SHP terkait penelitian di wilayah Kelurahan 19 Ilir

2. Data primer

Data primer dari penelitian ini terdiri dari observasi dan wawancara. Peneliti akan melakukan observasi lapangan dan melakukan wawancara kepada informan penelitian yaitu masyarakat Kota Palembang. Hal tersebut dilakukan agar dapat mengetahui faktor-faktor apa yang menjadi kendala Taman Tematik Ampera *Skate Park* Di Kota Palembang, serta untuk mendapatkan dan memperoleh data yang akurat. Berikut ini dapat di jelaskan kebutuhan data pada **Tabel 3.2** sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kebutuhan Data

No	Kebutuhan Data	Bentuk Data	Tahun Data	Jenis Pengumpulan Data	Sumber Data
1	Profil Kelurahan 19 Ilir	Peta Citra JPEG	Terbaru	Sekunder	BAPPEDA Litbang Kota Palembang dan Internet
2	Jumlah Penduduk Kelurahan 19 Ilir	Dokumen, Tabel, Grafik dan Deskripsi	Terbaru	Sekunder	BPS Kota Palembang, Kantor Kecamatan Bukit Kecil dan Kelurahan 19 Ilir
3	Kenyamanan	Deskripsi dan Foto	Terbaru	Primer	Observasi
4	Aksesibilitas	Deskripsi dan Foto	Terbaru	Primer	Observasi
5	Aktivitas	Deskripsi dan Foto	Terbaru	Primer	Observasi
6	Penggunaan	Deskripsi dan Foto	Terbaru	Primer	Observasi
7	Filosofi Kawasan	Deskripsi dan Foto	Terbaru	Primer	Observasi
8	Fungsi Taman (vegetasi)	Deskripsi dan Foto	Terbaru	Primer	Observasi
9	Potensi Wilayah	Deskripsi dan Foto	Terbaru	Primer	Observasi

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2023

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan penelitian ini, untuk memperoleh data yang di perlukan dalam pembuatan laporan ini di lakukan dengan cara pengumpulan data. Adapun metode pengumpulan data tersebut di lakukan dengan cara :

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data di mana peneliti melakukan pencatatan informasi yang mereka dapat pada saat melakukan pengamatan. Pada penelitian ini observasi yang dilakukan adalah dengan pengamatan langsung dan dokumentasi yang mengacu pada instrument pengamatan. Observasi di wilayah ini dilakukan untuk mengetahui

potensi dan permasalahan secara umum, baik pengamatan terhadap lingkungan, infrastruktur, wilayah dan masyarakat.

Pedoman observasi digunakan sebagai instrumen panduan bagi peneliti dalam menggali data dari kegiatan informan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Kegiatan yang diamati dalam hal observasi ini yaitu Strategi Pengembangan Taman Tematik Ampera *Skate Park* Di Kota Palembang. Pedoman observasi dapat di jelaskan pada **Tabel 3.3** sebagai berikut :

Tabel 3.3 Pedoman observasi

No	Aspek Pengamatan	Pilihan (√)		Keterangan
		Ada	Tidak	
Potensi Taman Tematik Ampera <i>Skate Park</i>				
1	Taman/tempat main - <i>Skateboard track</i> Taman dan lapangan Olahraga - <i>Jogging track</i>			
Bentuk-Bentuk Partisipasi Masyarakat				
1	Kelompok-kelompok masyarakat yang dilibatkan dalam perencanaan pengembangan Taman Tematik Ampera <i>Skate Park</i>			
2	Masyarakat yang secara langsung mengelola Taman Tematik Ampera <i>Skate Park</i>			
3	Masyarakat yang memiliki usaha dibidang jasa layanan wisata seperti akomodasi, restoran, transportasi dll			
4	Forum-forum untuk mengadakan diskusi terkait program pengembangan Taman Tematik Ampera <i>Skate Park</i>			

Sumber: Olahan Data Peneliti, 2023

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui keadaan seseorang dan mencari informasi mengenai suatu permasalahan. Tipe wawancara yang di lakukan pada penelitian ini adalah tipe semi terstruktur dengan wawancara bebas tetapi mengingat data apa saja yang akan di kumpulkan. Wawancara ini bertujuan mencari informasi yang terjadi sehingga pewawancara telah memiliki standar pertanyaan namun bisa berubah pada saat wawancara dilakukan. Dalam melakukan wawancara, pewawancara membawa pedoman yang hanya merupakan garis besar dari hal-hal yang akan ditanyakan.

Pedoman wawancara mengenai karakteristik yang terdapat pada Taman Tematik Ampera *Skate Park* Di Kota Palembang. Dengan mengetahui karakteristik Taman Tematik Ampera *Skate Park*, di harapkan muncul beberapa alternatif yang dapat mempermudah dalam proses strategi pengembangan taman.

3.7 Teknik Analisis Data

Menurut (Sugiyono, 2017:244) Analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data dari tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang di ajukan. Tafsiran data artinya memberikan makna kepada analisis, menjelaskan pola atau kategori, mencari hubungan atau perspektif peneliti, dan bukan kebenaran. Kebenaran hasil penelitian masih harus dinilai orang lain dan di uji berbagai situasi lain.

Analisis kualitatif adalah metode pengolahan data secara mendalam dengan data dari hasil pengamatan, wawancara, dan literatur. Teknik menganalisis data kualitatif dengan cara meringkas, mengkategorikan, dan menafsirkan. Analisis kualitatif juga merupakan metode analisis dengan menggunakan wawancara dan observasi dengan menjawab pertanyaan seperti apa, mengapa, dan bagaimana. Data yang dianalisa dengan metode ini berupa teks atau narasi. Pada penelitian kualitatif dapat mencari data sedalam-dalamnya atas hal-hal tertentu (Ulber Silalahi, 2009:339).

Menurut (*Miles dan Huberman* 1992: 16) analisis di bagi menjadi beberapa langkah yaitu sebagai berikut :

1. Reduksi data adalah tahap penyederhanaan data sesuai dengan kebutuhan agar mudah mendapatkan informasi. Data yang dikumpulkan akan dikategorikan atau dikelompokkan menjadi data yang sangat penting, kurang penting, dan tidak penting.
2. Penyajian data adalah untuk menampilkan data yang sudah direduksi ke dalam bentuk grafik, chart, dan lainnya. Tujuannya agar lebih mudah disampaikan dan dipahami oleh pihak lain.

3. Menarik kesimpulan adalah informasi yang diperoleh dari data yang sudah disusun dan dikelompokkan yang kemudian disajikan menggunakan teknik tertentu. Kesimpulan dapat diletakkan paling akhir atau sebagai penutup.

Menurut *Spradley*, analisis data kualitatif dibagi menjadi empat yaitu :

1. Analisis domain adalah proses untuk memperoleh gambaran umum dan objek atau fenomena sosial yang menjadi topik penelitian. Gambaran umum diperoleh dari banyaknya data yang dikumpulkan untuk penelitian.
2. Analisis komponensial adalah proses yang bertujuan untuk mengetahui semua unsur yang menyusun domain secara spesifik. Proses ini dilakukan dengan mengkaji atau membedah lagi unsur yang membangun domain.
3. Analisis taksonomi adalah proses dimana semua domain akan dikaji untuk mengetahui struktur internalnya sehingga dalam penelitian bias memahami unsur-unsur yang membangun domain tersebut.
4. Analisis tema kultural adalah proses untuk menemukan hubungan antar domain untuk ditarik kesimpulannya. Kesimpulan diperoleh dalam bentuk kalimat atau judul yang berkaitan dengan penelitian.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka pada penelitian Taman Tematik Ampera *Skate Park* ini akan menggunakan model analisis data interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

3.7.1 Analisis SWOT

Teknik Analisis Data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis SWOT, analisis SWOT merupakan sebuah bentuk analisis situasi dan kondisi yang bersifat deskriptif sehingga analisis SWOT yang digunakan menggunakan model kualitatif. Model kualitatif tidak jauh berbeda dengan jenis analisis kuantitatif, perbedaan yang mendasar yakni pada penggunaan penilaian yang memadukan komponen kekuatan (kelebihan) dengan kekurangan, cenderung pada hasil yang berupa wujud bukan jumlah nominal yang dihasilkan. Umumnya bentuk analisis

SWOT kualitatif berupa uraian deskriptif (Faisal, 2016).

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Strength, Weakness, Opportunity, dan Threats* (SWOT) atau yang biasa disebut dengan analisis kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman. Analisis ini menempatkan situasi dan kondisi sebagai faktor masukan yang kemudian dikelompokkan menurut kontribusinya masing-masing, baik itu kekuatan, kelemahan, peluang ataupun ancaman. Salah satu hal yang perlu diperhatikan bahwa analisis SWOT merupakan sebuah alat analisa yang ditunjukkan untuk menggambarkan situasi yang sedang dihadapi atau mungkin akan dihadapi oleh organisasi, dan bukan sebuah alat analisa yang bisa memberikan jalan keluar yang sempurna terhadap masalahmasalah yang dihadapi oleh suatu organisasi.

Analisis SWOT memiliki 4 (empat) komponen dasar dalam menganalisis suatu masalah yang dihadapi (Faisal, 2016), yakni:

1. S = *Strength*, adalah situasi atau kondisi kekuatan dari organisasi atau program pada saat dilakukan penelitian.
2. W = *Weakness*, adalah situasi atau kondisi kelemahan dari organisasi atau program pada saat dilakukan penelitian.
3. O = *Opportunity*, adalah situasi atau kondisi yang merupakan peluang diluar organisasi dan memberikan peluang bagi organisasi untuk berkembang di masa depan.
4. T = *Threat*, adalah stituasi atau kondisi yang merupakan ancaman bagi organisasi yang datang dari luar organisasi dan dapat mengancam eksistensi organisasi di masa depan.

Penggunaan metode SWOT ini nantinya akan menghasilkan analisis dan pilihan strategis yang dapat digunakan untuk menentukan faktor penentu keberhasilan dan faktor ancaman kegagalan. Matrik SWOT merupakan alat untuk menyusun faktor-faktor strategis organisasi yang dapat menggambarkan secara jelas bagaimana peluang dan ancaman eksternal yang dihadapi organisasi dapat disesuaikan dengan kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya. Berikut ini merupakan langkah - langkah dalam penyusunan matriks SWOT :

- A. Strategi S-O (*Strength Opportunities*), Strategi ini mengkombinasikan komponen kekuatan dan peluang yang dimiliki suatu bisnis tersebut. Sehingga dihasilkan strategi untuk meraih peluang yang ada dengan kekuatan yang dimiliki bisnis tersebut.
- B. Strategi yang memanfaatkan seluruh kekuatan yang dimiliki bisnis tersebut. Strategi W-O (*Weakness Opportunities*), Strategi ini mengkombinasikan komponen kelemahan dengan peluang yang dimiliki suatu bisnis, sehingga dihasilkan strategi untuk meminimalkan kelemahan yang dimiliki dengan memanfaatkan peluang yang ada dengan cara meminimalkan kelemahan.
- C. Strategi S-T (*Strength Threat*), Strategi ini mengkombinasikan komponen kekuatan dengan ancaman yang dimiliki suatu bisnis, sehingga dihasilkan strategi untuk meminimalkan ancaman yang ada dengan kekuatan yang dimiliki bisnis tersebut. Strategi yang menggunakan kekuatan yang dimiliki oleh objek dan daya tarik wisata untuk mengatasi ancaman yang mungkin terjadi.
- D. Strategi W-T (*Weakness Threat*), Strategi ini mengkombinasikan 44 komponen kelemahan dan ancaman yang dimiliki suatu bisnis, sehingga dihasilkan strategi untuk meminimalkan kelemahan yang dimiliki sekaligus menghindari ancaman bisnis yang ada. Strategi ini berupa kegiatan yang bersifat defensive dan berusaha meminimalkan kelemahan yang ada serta menghindari ancaman.

Tabel 3.4 Matriks SWOT

Faktor Internal	Kekuatan (<i>Strength</i>) Menentukan faktor-faktor berdasarkan kekuatan internal	Kelemahan (<i>Weakness</i>) Menentukan faktor-faktor berdasarkan kelemahan internal
Faktor Eksternal		
Peluang (<i>Opportunities</i>) Menentukan faktor-faktor berdasarkan peluang eksternal	Strategi S-O Merancang strategi dengan menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang	Strategi W-O Merancang strategi untuk meminimalisir kelemahan untuk memanfaatkan peluang
Ancaman (<i>Threats</i>) Menentukan faktor-faktor berdasarkan	Strategi S-T Merancang strategi dengan menggunakan kekuatan untuk	Strategi W-T Merancang strategi untuk meminimalisir kelemahan

ancaman eksternal	mengatasi ancaman	serta menghindari ancaman
-------------------	-------------------	---------------------------

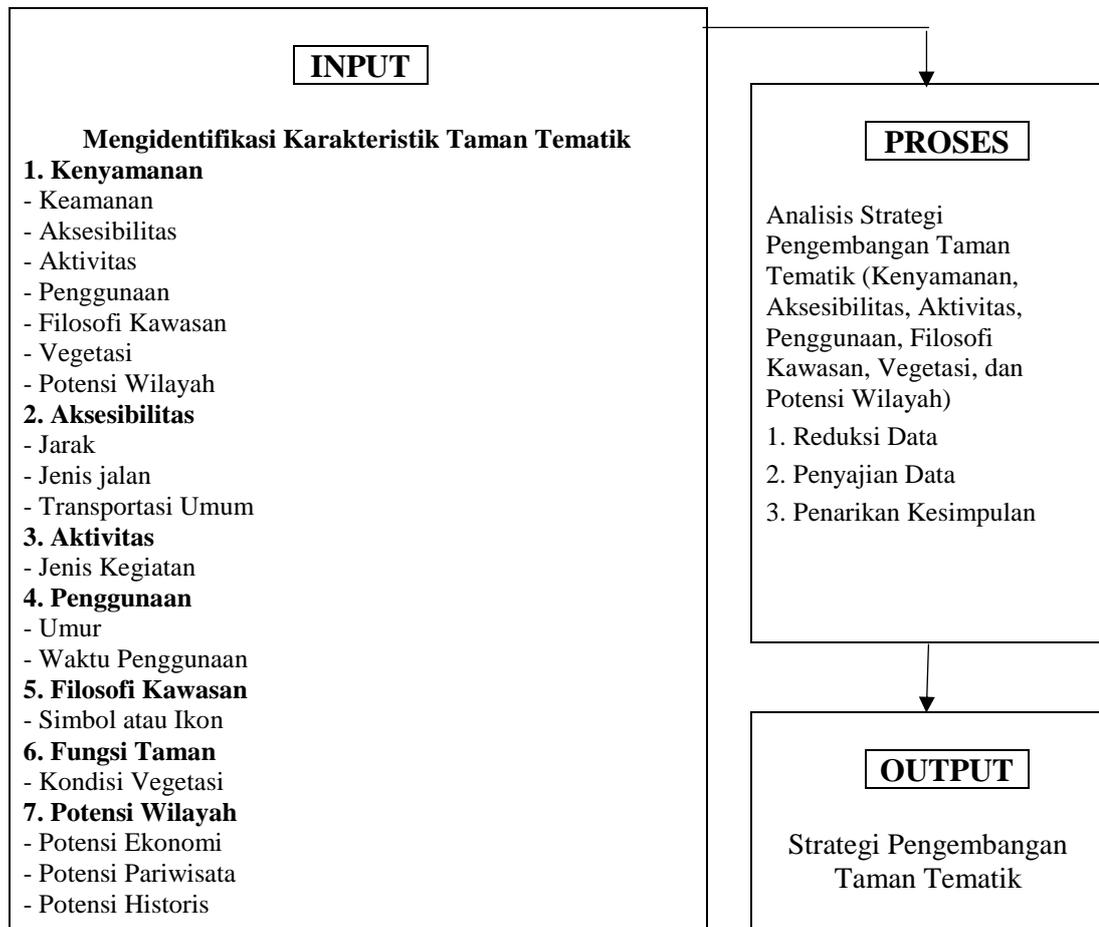
Sumber : Rangkuti, 2014

Matriks SWOT merupakan alat untuk menyusun faktor-faktor strategis organisasi yang dapat menggambarkan secara jelas bagaimana peluang dan ancaman eksternal yang dihadapi organisasi dapat disesuaikan dengan kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya. Menurut Rangkuti (2001) matriks ini memiliki 4 buah strategi, yaitu :

1. Strategi S-O (*Strength-Opportunity*) Strategi ini mengkombinasikan komponen kekuatan (*strengths*) dan peluang (*opportunities*) yang dimiliki suatu bisnis tersebut. Sehingga dihasilkan strategi untuk meraih peluang yang ada dengan kekuatan yang dimiliki bisnis tersebut. Strategi yang memanfaatkan seluruh kekuatan yang dimiliki bisnis tersebut.
2. Strategi W-O (*Weakness-Opportunity*) Strategi ini mengkombinasikan komponen kelemahan (*weakness*) dan peluang (*opportunities*) yang dimiliki suatu bisnis tertentu sehingga dihasilkan strategi untuk meminimalkan kelemahan yang dimiliki dengan memanfaatkan peluang yang ada. Strategi pemanfaatan peluang yang ada dengan cara meminimalkan kelemahan
3. Strategi ST (*Strength-Threat*) Strategi ini mengkombinasikan komponen kekuatan (*strengths*) dan ancaman (*threats*) yang dimiliki suatu bisnis tertentu sehingga dihasilkan strategi untuk meminimalkan ancaman yang ada dengan kekuatan yang dimiliki bisnis tersebut. Strategi yang menggunakan kekuatan yang dimiliki oleh objek dan daya tarik wisata untuk mengatasi ancaman yang memungkinkan terjadi.
4. Strategi WT (*Weakness-Threat*) Strategi ini mengkombinasikan komponen kelemahan (*weakness*) dan ancaman (*threats*) yang dimiliki suatu bisnis tertentu, sehingga dihasilkan strategi untuk meminimalkan kelemahan yang dimiliki sekaligus menghindari ancaman bisnis yang ada. Strategi ini berupa kegiatan yang bersifat defensif dan berusaha meminimalkan kelemahan yang ada serta menghindari ancaman. Berikut ini 6 tahap bagaimana penentuan strategi dibangun melalui matriks SWOT. Tahapan yang dimaksud yaitu:

1. Buat daftar peluang dan ancaman eksternal perusahaan, masukkan ke dalam tabel EFE (External Factors Evaluation).
2. Buat daftar kekuatan dan kelemahan kunci internal perusahaan, masukkan ke dalam tabel IFE (Internal Factors Evaluation).
3. Cocokkan kekuatan-kekuatan internal dan peluang-peluang eksternal dan catat hasilnya dalam sel strategi SO.
4. Cocokkan kelemahan-kelemahan internal dan peluang-peluang eksternal dan catat hasilnya dalam sel strategi WO.
5. Cocokkan kekuatan-kekuatan internal dan ancaman-ancaman eksternal dan catat hasilnya dalam sel strategi ST.
6. Cocokkan kelemahan-kelemahan internal dan ancaman-ancaman eksternal dan catat hasilnya dalam sel strategi WT

3.8 Kerangka Analisis



Sumber : Olahan Peneliti, 2023

Gambar 3.1 Kerangka Analisis

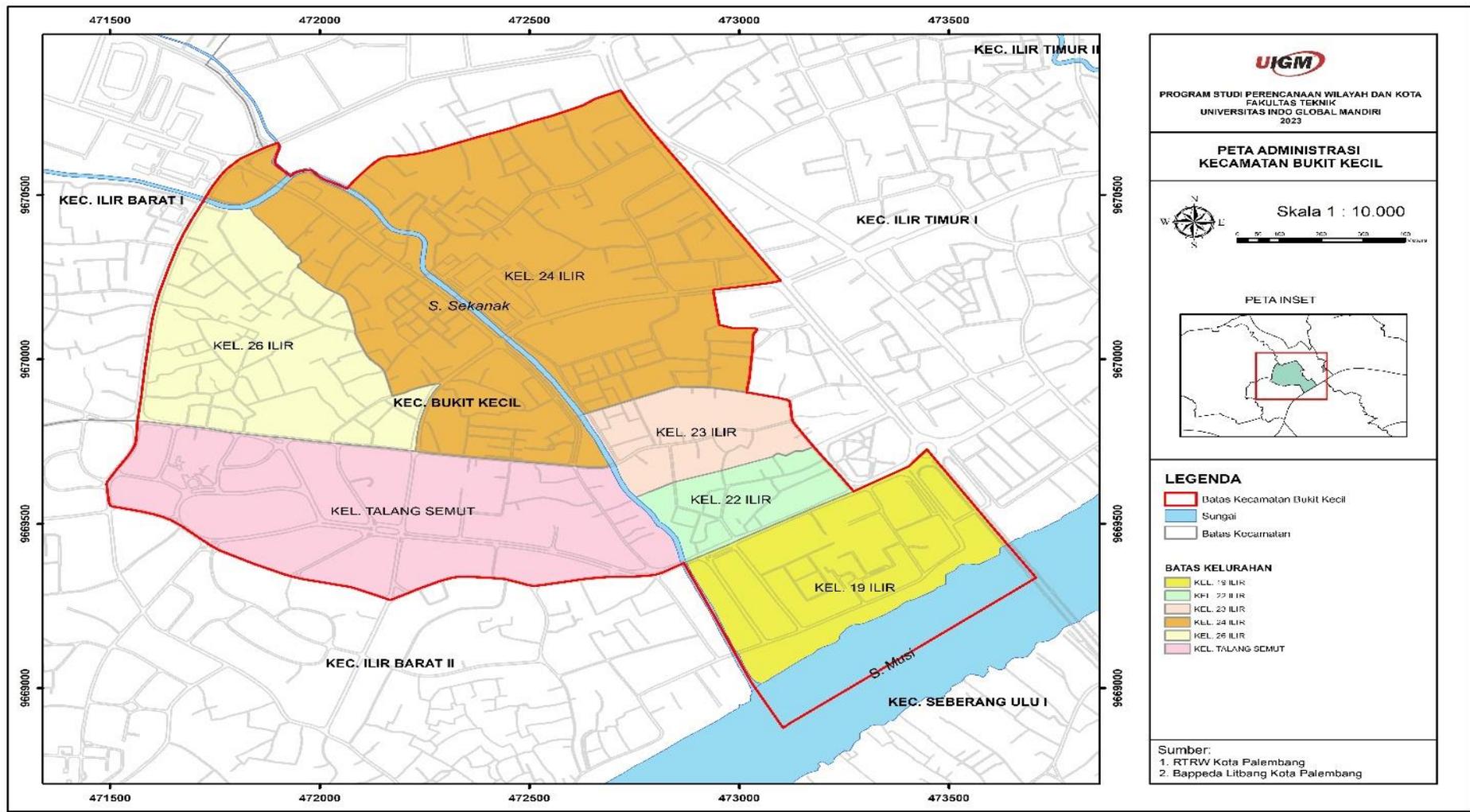
BAB IV

GAMBARAN UMUM

4.1 Letak Geografis

Kecamatan Bukit Kecil merupakan salah satu Kecamatan yang berada di Kota Palembang yang terletak sekitar 2.00 Km dari pusat Kota Palembang. Wilayah Kecamatan Bukit Kecil terdiri 6 (enam) Kelurahan yaitu Talang Semut, Dua Puluh Dua Iilir, Sembilan Belas Iilir, Dua Puluh Tiga Iilir, Dua Puluh Enam Iilir, dan Dua Puluh Empat Iilir dengan luasan wilayah sebesar 9.92 Km² yang berbatasan langsung dengan :

- Sebelah Utara berbatasan dengan Kecamatan Iilir Timur I
- Sebalah Timur berbatasan dengan Kecamatan Iilir Timur I
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Iilir Barat II
- Sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Iilir Barat I



Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023
Gambar 4.1 Peta Administrasi Kecamatan Bukit Kecil

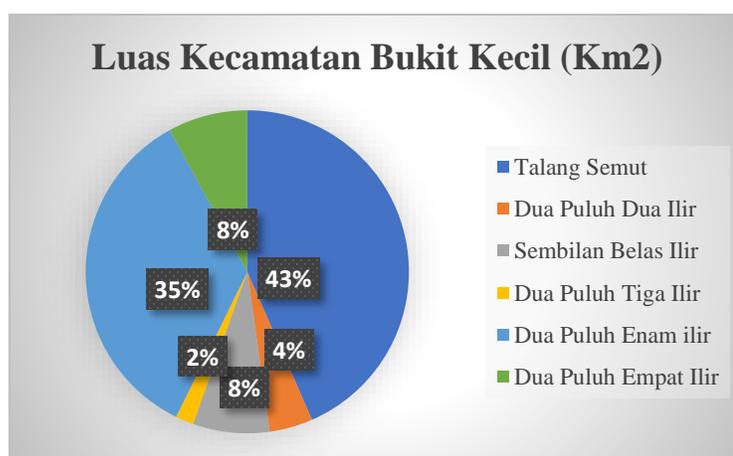
Kecamatan Bukit Kecil terdiri dari 6 (enam) Kelurahan dengan luasan tiap Kelurahan sebagai berikut :

Tabel 4.1 Luas Kelurahan Bukit Kecil

No	Nama Kelurahan	Luas Kelurahan (KM ²)	Persentase Terhadap Luas Kecamatan
1	Talang Semut	4,31	43,45
2	Dua Puluh Dua Ilir	0,43	4,33
3	Sembilan Belas Ilir	0,76	7,66
4	Dua Puluh Tiga Ilir	0,18	1,81
5	Dua Puluh Enam ilir	3,45	34,78
6	Dua Puluh Empat Ilir	0,79	7,96
Jumlah		9,92	100,00

Sumber : BPS Kecamatan Bukit Kecil Dalam Angka 2020

Berdasarkan **Tabel 4.1** dapat diketahui bahwa luasan Kelurahan terbesar yang ada di Kecamatan Bukit Kecil dimiliki oleh Kelurahan Talang Semut dengan persentase 43,45% yakni seluas 4,31 Km² dan Kelurahan yang memiliki luasan terkecil di Kecamatan Bukit Kecil yaitu Kelurahan 23 Ilir dengan persentase 0,18% yakni seluas 0,18 Km² serta dapat diketahui bahwa Kelurahan 19 Ilir termasuk salah satu Kelurahan yang berada di Kecamatan Sukarami dengan memiliki persentase 7,66% dengan luas 0,76 Km².



Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

Gambar 4.2 Grafik Luas Kecamatan Bukit Kecil

4.2 Kependudukan

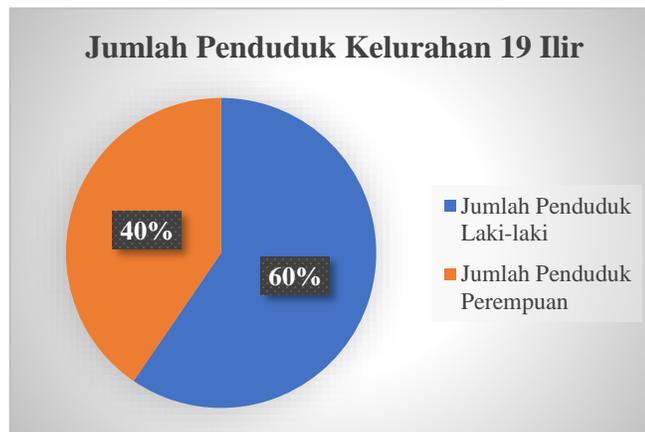
Perkembangan jumlah penduduk di Kecamatan Bukit Kecil berdasarkan tahun 2020 dengan jumlah sebanyak 50.301 jiwa dengan jumlah kepadatan rata-rata mencapai 5.070 jiwa/km² berikut jumlah penduduk di Kecamatan Bukit Kecil pada tahun 2020.

Tabel 4.2 Jumlah Penduduk Kecamatan Bukit Kecil

No	Kelurahan	Jenis Kelamin		Jumlah Penduduk
		Laki-Laki	Perempuan	
1	Talang Semut	3.796	4.303	8.086
2	Dua Puluh Dua Ilir	1.651	1.794	3.442
3	Sembilan Belas Ilir	2.451	1.666	4.147
4	Dua Puluh Tiga Ilir	1.877	2.051	3.925
5	Dua Puluh Enam Ilir	5.864	6.259	12.117
6	Dua Puluh Empat Ilir	9.080	9.509	18.585
Total		24.179	25.582	50.031

Sumber : BPS Kecamatan Bukit Kecil Dalam Angka 2020

Berdasarkan **Tabel 4.2** jumlah penduduk yang terbanyak di Kecamatan Bukit Kecil berada di Kelurahan Talang Semut dengan 8.086 jiwa dan jumlah penduduk yang terkecil di Kecamatan Bukit Kecil di Kelurahan 22 Ilir dengan 3.442 jiwa.



Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

Gambar 4.3 Grafik Jumlah Penduduk

4.3 Sarana dan Prasarana

4.3.1 Sarana Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam proses meningkatkan sumber daya manusia, pendidikan juga sebagian besar berperan mengurangi tingkat kemiskinan. Oleh karena itu harus di dukung sarana pendidikan yang memadai agar mencapai tujuan yang diinginkan. Secara umum Kecamatan Bukit Kecil memiliki sarana pendidikan yang tersebar di 6 Kelurahan sebagai berikut :

Tabel 4.3 Sarana Pendidikan

Nama Kelurahan	Sekolah Dasar (SD)	Sekolah Menengah Pertama (SMP)	Sekolah Menengah Atas (SMA)	Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)	Universitas
Talang Semut	3	4	1	-	1
Dua Puluh Dua Ilir	-	-	-	-	1
Sembilan Belas Ilir	1	-	-	-	-
Dua Puluh Tiga Ilir	1	-	-	-	-
Dua Puluh Enam Ilir	3	1	-	-	-
Dua Puluh Empat Ilir	4	1	-	-	-
Jumlah	12	6	1	-	2

Sumber : BPS Kecamatan Bukit Kecil Dalam Angka 2020

Berdasarkan **Tabel 4.3** tersebut Kelurahan Sembilan Belas Ilir tidak memiliki sarana pendidikan yang cukup lengkap untuk menunjang peningkatan sumber daya manusia karena di Kelurahan tersebut hanya memiliki 1(satu) sarana pendidikan yaitu Sekolah Dasar.



Sumber : Observasi Lapangan, 2023

Gambar 4.4 Sarana Pendidikan

4.3.2 Sarana Kesehatan

Kesehatan ialah kebutuhan pokok bagi setiap manusia, sarana kesehatan merupakan tempat yang digunakan untuk penyelenggaraan upaya kesehatan sehingga tercapainya kesejahteraan bagi masyarakat, secara umum Kecamatan Bukit Kecil memiliki sarana kesehatan yang tersebar di 6 Kelurahan sebagai berikut.

Tabel 4.4 Sarana Kesehatan

Nama Kelurahan	Rumah Sakit	Poliklinik	Puskesmas	Puskesmas Pembantu	Posyandu	Apotik
Talang Semut	2	-	1	-	3	1
Dua Puluh Ilir	-	-	-	-	3	-
Sembilan Belas Ilir	1	-	-	1	4	-
Dua Puluh Tiga Ilir	-	-	1	-	4	-
Dua Puluh Enam Ilir	-	-	-	1	7	1
Dua Puluh Empat Ilir	-	1	-	1	10	1
Jumlah	3	1	2	3	31	3

Sumber : BPS Kecamatan Bukit Kecil Dalam Angka 2020

Berdasarkan **Tabel 4.4** tersebut sarana kesehatan di Kelurahan 19 Ilir hanya memiliki 1 Rumah Sakit, 1 Puskesmas Pembantu, dan 4 Posyandu

Serta tidak memiliki sarana kesehatan seperti Poliklinik, Puskesmas, dan Apotik.



Sumber : Observasi Lapangan, 2023

Gambar 4.5 Sarana Kesehatan

4.3.3 Sarana Peribadatan

Tabel 4.5 Sarana Peribadatan

Kelurahan	Masjid	Mushola	Gereja Protestan	Gereja Katolik	Pura	Vihara	Klenteng	Lainnya
Talang Semut	4	5	2	-	-	-	-	-
Dua Puluh Dua Ilir	2	1	-	-	-	-	-	-
Sembilan Belas Ilir	3	2	-	-	-	-	-	-
Dua Puluh Tiga Ilir	1	4	-	-	-	-	-	-
Dua Puluh Enam Ilir	5	5	-	-	-	1	-	-
Dua Puluh Empat Ilir	6	5	-	-	-	-	-	-
Jumlah	21	22	2			1		

Sumber : BPS Bukit Kecil Dalam Angka 2020

Berdasarkan **Tabel 4.4** tersebut sarana peribadatan di Kelurahan 19 Ilir hanya memiliki 3 Masjid dan 2 Mushola dan tidak memiliki sarana peribadatan lainnya.



Sumber : Survey lapangan, 2023

Sumber : rumahsakitakgani.co.id

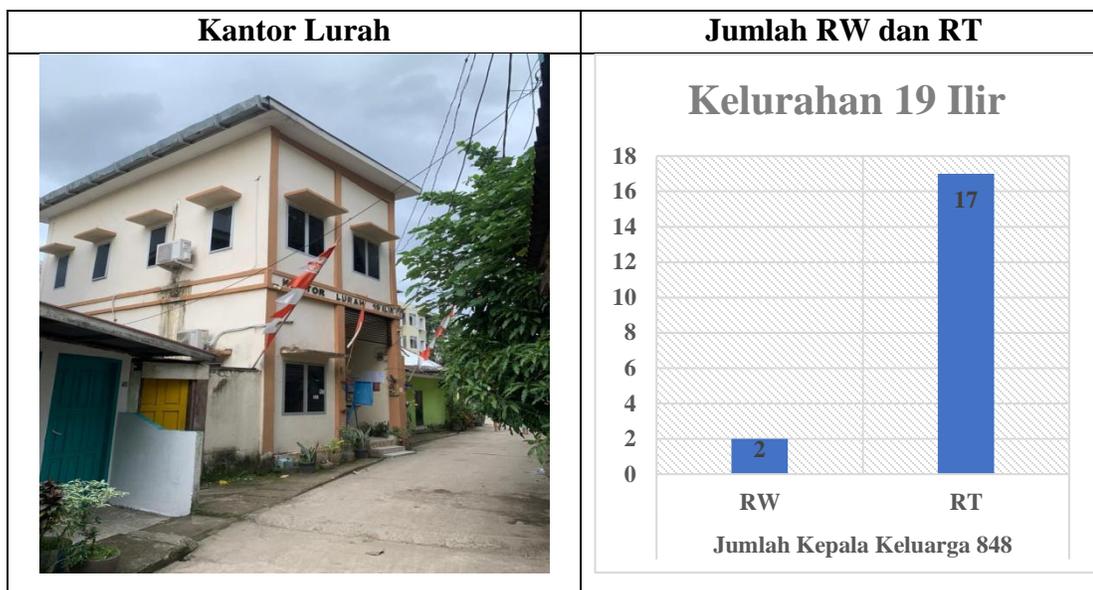
Gambar 4.6 Sarana Peribadatan

4.3.4 Sarana Pemerintahan

Tabel 4.6 Sarana Pemerintahan

Kelurahan	Rukun Warga	Rukun Tetangga	Keluarga
Talang Semut	9	29	1.541
Dua Puluh Dua Ilir	5	15	832
Sembilan Belas Ilir	2	17	848
Dua Puluh Tiga Ilir	2	15	933
Dua Puluh Enam Ilir	10	35	3.287
Dua Puluh Empat Ilir	11	54	4.566
Jumlah	39	164	12.007

Sumber : BPS Bukit Kecil Dalam Angka 2020



Sumber : Observasi Lapangan, 2023

Gambar 4.7 Sarana Pemerintahan

Berdasarkan **Gambar 4.6** Sarana pemerintahan tersebut memiliki Kantor Lurah, 2 Ketua RW (Rumah Warga) dan 17 Ketua RT (Rumah Tangga) pada Kelurahan 19 Ilir Kecamatan Bukit Kecil Kota Palembang.

4.3.5 Jaringan Listrik

Tabel 4.7 Jaringan Listrik

Kelurahan	Pengguna Listrik	
	PLN	Non PLN
Talang Semut	1.541	-
Dua Puluh Dua Ilir	832	-
Sembilan Belas Ilir	848	-
Dua Puluh Tiga Ilir	933	-
Dua Puluh Enam Ilir	3.287	-
Dua Puluh Empat Ilir	4.566	-
Jumlah	12.007	-

Sumber : BPS Kecamatan Bukit Kecil Dalam Angka 2020

Berdasarkan **Tabel 4.7** tersebut maka dapat disimpulkan bahwa masyarakat di Kelurahan 19 Ilir dengan sebanyak 848 kepala keluarga semuanya menggunakan jaringan listrik PLN.

4.3.6 Jaringan Jalan

Tabel 4.8 Kondisi Jalan Antar Kelurahan di Kecamatan Bukit Kecil

Kelurahan	Jenis Permukaan Jalan	
	Aspal / Tidak Aspal	Dapat Dilalui Kendaraan Bermotor, Roda 4 atau Lebih
Talang Semut	Aspal	Dapat Dilalui Kendaraan Bermotor dan Mobil
Dua Puluh Dua Ilir	Aspal	Dapat Dilalui Kendaraan Bermotor dan Mobil
Sembilan Belas Ilir	Aspal	Dapat Dilalui Kendaraan Bermotor dan Mobil
Dua Puluh Tiga Ilir	Aspal	Dapat Dilalui Kendaraan Bermotor dan Mobil
Dua Puluh Enam Ilir	Aspal	Dapat Dilalui Kendaraan Bermotor dan Mobil
Dua Puluh Empat Ilir	Aspal	Dapat Dilalui Kendaraan Bermotor dan Mobil
Jumlah	Aspal	Dapat Dilalui Kendaraan Bermotor dan Mobil

Sumber : BPS Kecamatan Bukit Kecil Dalam Angka 2020

Berdasarkan **Tabel 4.8** tersebut maka dapat disimpulkan bahwa jaringan jalan di Kelurahan 19 Ilir sudah diaspal semuanya dan dapat dilalui oleh kendaraan bermotor dan mobil.

4.4 Persebaran RTP Di Kota Palembang

RTH pada Kota Palembang memiliki luas kurang lebih 40.061 ha atau 10.63% dari luas wilayah sebagai RTH publik, terdiri dari RTH Kota, Hutan Kota, Makam, Jalur Hijau, dan RTH Kecamatan, Kelurahan, dan RW/RT. Berikut rincian luasan RTH Publik di Kota Palembang :

Tabel 4.9 Jumlah Persebaran RTH di Kota Palembang

No.	Jenis RTH	Ha
1	Taman Interaktif	72.45
2	Taman Pasif	21.37
3	Pulau Taman	2.15
4	Taman Median	21.68
5	Taman Bahu Jalan	5.51

No.	Jenis RTH	Ha
6	Jalur Hijau (Bahu Jalan Kanan-kiri)	477,23
7	Pemukaman	178,31
8	Penambahan Taman Tahun 2021	0,3621
9	RTH Lainnya (Tambahan)	3425,56
10	Hutan Kota	55,77
Total Luas		4.260,39

Sumber : Data RTH PU Perkintan dari Dinas Pertamanan Kota Palembang, 2021

Berdasarkan **Tabel 4.9** tersebut dapat dilihat bahwa Jenis RTH yang paling besar adalah Jenis RTH Lainnya (Tambahan) dengan luas 3425,56 Ha dan untuk Jenis RTH dengan luas paling sedikit adalah Jenis RTH Penambahan Taman Tahun 2021 sebesar 0,3621 Ha.

4.4.1 Persebaran Taman Di Kecamatan Bukit Kecil

Tabel 4.10 Persebaran Taman Di Kecamatan Bukit Kecil

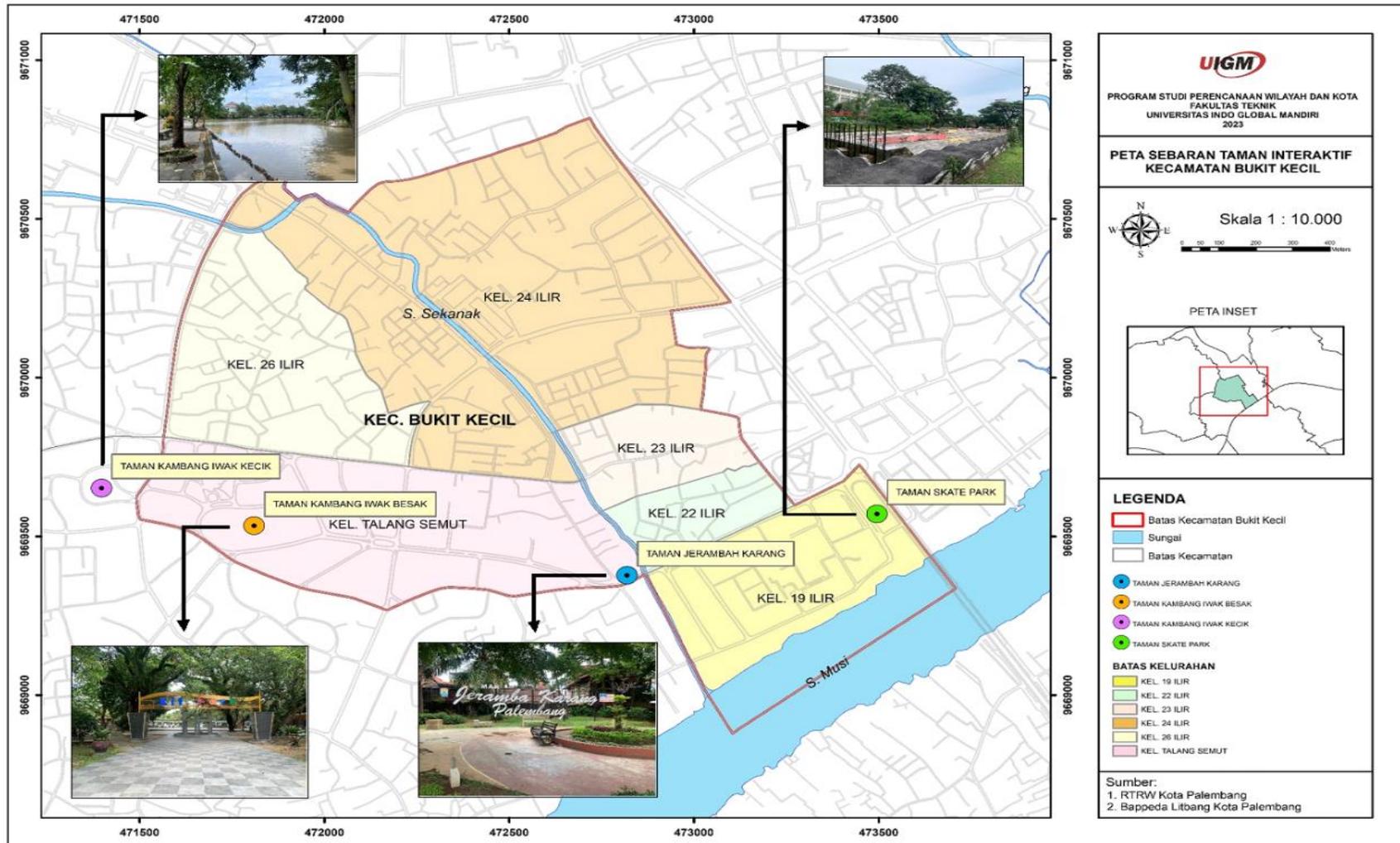
No	Jenis RTH	Nama RTH	Keterangan	Luas (Ha)
1	Taman Interaktif	Taman <i>Skate Park</i> Besak	Interaktif	0,52
		Taman Monpera Seputaran	Pasif	0,94
		Taman Bawah Jembatan Ampera	Pasif	0,54
		Taman Benteng Kuto Besak	Pasif	1,51
		Taman Kampung Pempek 26 Ilir	Pasif	0,05
		Taman Kambang Iwak Besak	Interaktif	3,91
		Taman Kambang Iwak (Masjid Taqwa)	Interaktif	0,05
		Taman Jerambah Karang	Interaktif	0,10
		Taman Museum SMB II	Pasif	0,37
2	Taman Pasif	Taman Seputaran Jl. Tasik	Pasif	0,05
		Taman Sudut Simpang Siloam Kambang Iwak	Pasif	0,02
		Taman Gereja Ayam	Pasif	0,02
		Taman Kambang Iwak Kecil (Masjid	Pasif	0,98

No	Jenis RTH	Nama RTH	Keterangan	Luas (Ha)
		Taqwa)		
		Taman Gajahmada	Pasif	0,35
		Taman Diponegoro AEKI	Pasif	0,04
		Taman Depan Disperindak	Pasif	0,04
		Taman Depan Kantor Bappeda	Pasif	0,01
		Taman Depan Kantor Walikota Seputaran	Pasif	0,02
		Taman Dalam Kantor Walikota	Pasif	0,02
		Taman Tasik R. Walikota	Pasif	0,35
		Taman Depan BPMK	Pasif	0,10
		Taman Depan Kodim BP.7 (Tugu Pelajar)	Pasif	0,09
		Taman Sekeliling Masjid Agung	Pasif	0,33
3	Pulau Taman	Pulau Taman Talang Semut	Pasif	0,03
		Pulau Taman Pasar Gubah	Pasif	0,05
		Pulau Taman Depan Kantor Pos	Pasif	0,03
		Pulau Taman Depan Gedung AEKI	Pasif	0,04
		Pulau Taman Kodim BP.7 (Tugu Pelajar)	Pasif	0,01
4	Taman Median	Taman Median Jalan Merdeka	Pasif	0,01
5	Taman Bahu Jalan (Jalur Hijau)	Taman Bahu Jalan Hang Tuah	Pasif	0,03
		Taman Bahu Jalan Kartini	Pasif	0,16
		Taman Bahu Jalan Dr. Sutomo	Pasif	0,16
6	Pemukaman	TPU Candi Welan	90% Terisi	1,5
7	Penambahan Taman Baru 2021	Pengembangan Penataan Taman Museum SMB II	Luas 350m2	0,35
8	RTH Lainnya (Tambahan)	-	-	-
9	Hutan Kota	-	-	-
Total Jumlah RTH Di Kecamatan Bukit Kecil				12,76

Sumber : Mengadaptasi Data RTH PU Perkintan dari Dinas Pertamanan Kota Palembang, 2021

Berdasarkan **Tabel 4.10** tersebut maka dapat disimpulkan bahwa taman interaktif yang berada di Kecamatan Bukit Kecil memiliki 4 (empat) taman yaitu Taman *Skate Park* dengan luas 0,52 Ha, Taman Kambang Iwak Besar dengan luas 3,91 Ha, Taman Kambang Iwak Kecil dengan luas 0,05 Ha, dan Taman Jerambah Karang dengan luas 0,10 Ha.

4.5 Persebaran Taman Interaktif Di Kecamatan Bukit Kecil

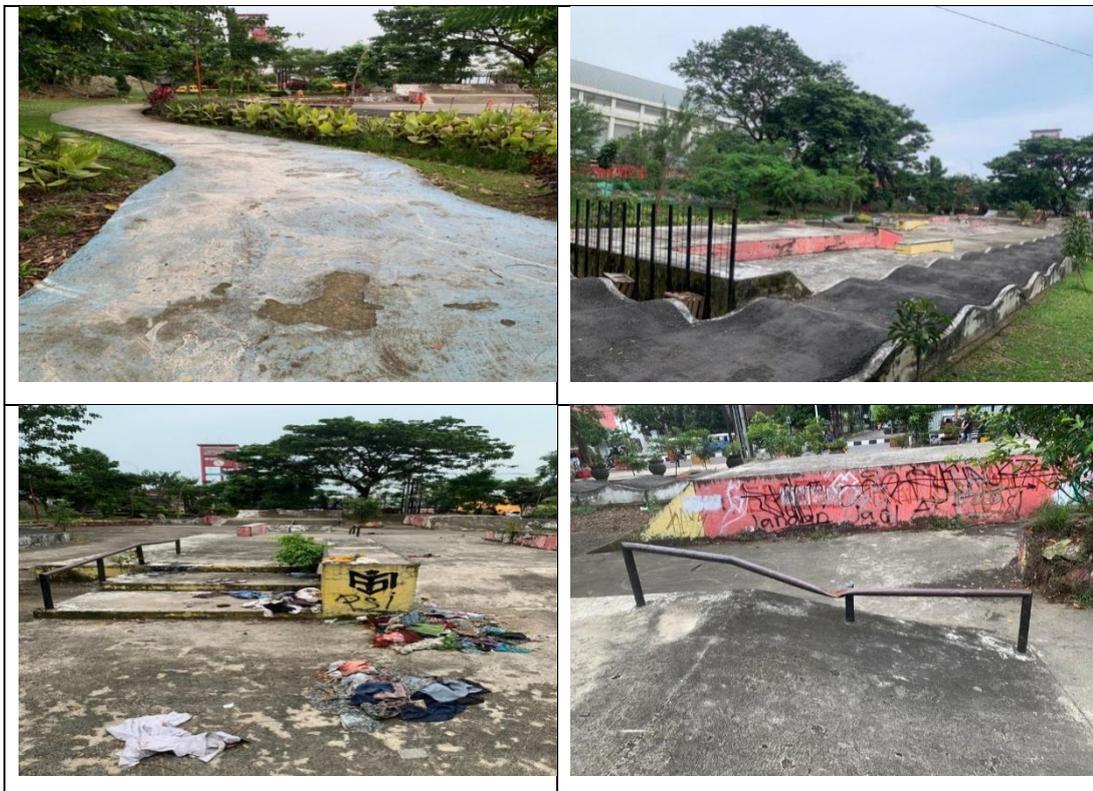


Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

Gambar 4.8 Taman Interaktif Di Kecamatan Bukit Kecil

4.5.1 Taman *Skate Park* Di Kota Palembang

Taman *Skatepark* di Kota Palembang adalah salah satu taman publik aktif yang di miliki Kota Palembang. Lokasinya yang strategis berada di pusat kegiatan Kota Palembang yaitu pada Jalan Palembang Darussalam, Kelurahan 19 Ilir Kecamatan Bukit Kecil Kota Palembang Sumatera Selatan, yang di mana sangat berdekatan dengan Ikon bersejarah Kota Palembang yaitu Jembatan Ampera, Bunderan Air Mancur, Museum Monpera dan Benteng Kuto Besak. Taman ini di bangun pada tahun 2018, namun fungsi taman ini sebagai ruang terbuka hijau masih belum maksimal dan belum menjadi daya tarik bagi masyarakat karena sangat minimnya fasilitas penunjang pada taman tersebut. Perlu adanya peningkatan fasilitas dari segi kualitas dan kuantitas taman seperti fasilitas keamanan, fasilitas lahan parkir, fasilitas penerangan dan lainnya. Berikut kondisi eksisting pada Taman Tematik Ampera *Skatepark* Kota Palembang dapat di lihat pada **Gambar 4.8** di bawah ini :



Sumber : Observasi Lapangan, 2023

Gambar 4.9 Kondisi Eksisting Taman *Skate Park*

Tabel 4.11 Identifikasi Kondisi Eksisting Taman *Skate Park*

Variabel	Eksisting
Lokasi	Terletak di Pusat Kota Palembang (Jl. Palembang Darrusalam, Kelurahan 19 Ilir Kecamatan Bukit Kecil)
Luas Taman	5.200 m ²
Identitas	Taman <i>Skateboard</i>
Kegiatan	Belum ada kegiatan penunjang
Usia Pengunjung	Anak-anak, Remaja, Dewasa, Lansia
Waktu Penggunaan	-Pagi (06.00-09.00) -Siang (11.00-13.00) -Sore (15.00-18.00)
Kondisi Vegetasi	50% dari jumlah taman
Kondisi Fasilitas	Belum cukup memadai
Potensi Ekonomi	Banyak pedagang kaki lima yang berdagang disekitar taman <i>skate park</i>
Potensi Pariwisata	Belum ada potensi dari segi pariwisata
Potensi Historis	Berdekatan dengan Museum Monpera dan Benteng Kuto Besak

Sumber : Mengadaptasi Data Dinas Pertamanan Kota Palembang, 2022

BAB V

PEMBAHASAN

5.1 Mengidentifikasi Karakteristik Taman Ampera *Skate Park*

Identifikasi karakteristik taman publik aktif sebagai analisis statistik deskriptif dengan data yang berasal dari observasi lapangan beserta wawancara *key person* dan wawancara pengunjung taman. Adapun komponen Strategi Pengembangan Taman Skate Park di Kota Palembang sebagai berikut:

5.1.1 Aspek Kenyamanan

A. Fasilitas Keamanan

Taman pada umumnya merupakan tempat yang digunakan untuk beristirahat dan bersantai, sehingga penting untuk memiliki fasilitas keamanan yang memadai, salah satunya ialah pos keamanan beserta penjaga keamanan. Pos keamanan dapat ditempatkan di pintu masuk taman untuk memeriksa identitas pengunjung taman sehingga bisa memperkecil kesempatan orang yang berniat jahat seperti melakukan tindakan kriminal, lalu untuk penjaga taman bisa dapat membantu pengunjung taman agar menjaga keamanan pengunjung seperti patroli secara rutin keliling taman. Sebagaimana juga disampaikan oleh informan IM yang merupakan staff Bappeda Litbang sebagai berikut :

“Setau aku belum ado fasilitas keamanan seperti pos keamanan itu, untuk demi kenyamanan pengunjung aku raso penting dibangun agar pengunjung taman lebih nyaman saat mengunjungi taman.”
(Wawancara informan IM tanggal 09 Januari 2023).

Pernyataan tidak ada pos keamanan juga disampaikan oleh informan P selaku koordinator lapangan taman *skatepark* :

“Kalo nak bilang keamanan di taman ini caknyo antara aman dan dak amanlah dek, soalnya ngapo aku ngomong cak itu di karenakan memang belum ado fasilitas pos keamanan di sini jadi masyarakat kalo nak berkunjung kesini masih ado kemungkinan ketemu preman atau pengamen jahil dikarenoke lokasi taman ini deket nian dengan pasar 16 yang dak asing lagi dengan preman pasar. Tapi alhamdulillah sejauh ini belum pernah kejadian preman malaki pengunjung taman, dan semoga

kedepannyo segera di bangun pos keamanan agar masyarakat meraso nyaman dan dak was-was.” (Wawancara informan P tanggal 04 Januari 2023).

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa fasilitas keamanan pada taman *skatepark* belum ada, sehingga pentingnya pemerintah kota atau dinas terkait harus segera membangun pos keamanan agar masyarakat merasa nyaman dan aman ketika berkunjung ke taman dikarenakan jika telah di bangun pos keamanan maka bisa mengantisipasi tindakan oknum-oknum kriminalitas liar di sekitar taman *skatepark*.

Adapun pendapat informan MA yang merupakan salah satu pengunjung taman *skatepark* sebagai berikut :

“Katek mas pos keamanan di sini, biso diliat deweklah mas taman-taman di kota kito nih belum ado sarana keamanan yang cak-cak itu tapi semoga bae gek kedepannyo biso di bangun oleh pemerintah biar lebih aman pengunjung disini.” (Wawancara informan MA tanggal 12 Februari 2023).

Sebagaimana juga disampaikan dari informan SA yang merupakan salah satu pengunjung taman *skatepark* sebagai berikut :

“Ai dek mano ado pos keamanan di sini dek, tapi alhamdulillah walaupun dak katek pos keamanan taman ini caknyo aman dari preman-preman yang galak ngamen makso itu nah kalo dak dik asih nak marah bahkan nak ngoco, kalo di bkb masih ado pengamen yang model cak itu.” (Wawancara informan SA tanggal 19 Februari 2023).

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa memang benar belum terdapat pos keamanan pada taman *skatepark* ini, tetapi walaupun belum ada pos keamanan di taman ini pengunjung taman tetap merasa nyaman ketika berkunjung kesini dikarenakan tidak ada preman atau pengamen nakal yang sering memalaki pengunjung taman seperti yang sering terjadi di BKB. Akan tetapi, alangkah baiknya jika taman ini segera di bangun pos keamanan biar masyarakat pengunjung lebih merasa nyaman dan tenang ketika berkunjung ke taman.

B. Fasilitas Kebersihan

Kebersihan pada taman merupakan salah satu fasilitas yang di bangun atau disediakan untuk memastikan kebersihan taman dan

kenyamanan pengunjung, beberapa fasilitas kebersihan yang biasanya tersedia di taman adalah tong sampah pemilah organik dan anorganik serta tempat cuci tangan. Tempat sampah harus ditempatkan di lokasi yang strategis sehingga mudah di jangkau oleh pengunjung dan mudah di jaga kebersihannya oleh petugas kebersihan. Sebagaimana juga disampaikan oleh informan AR selaku Kasi Pemerintahan Kantor Camat Bukit Kecil sebagai berikut :

“Untuk kebersihan taman sudah ado petugasnyo dek, tapi kalo nak lebih jelasnyo silahkan tanyo langsung bae samo bagian dinas pertamanan itu dek.” (Wawancara informan AR tanggal 27 Desember 2022).

Adapun juga pendapat yang disampaikan oleh informan P selaku koordinator lapangan taman *skatepark* :

“Ado kalo untuk fasilitas kebersihan, setiap hari pasti dibersihke taman ini, yang menjadi kendala adalah seperti tong sampah yang telah disediakan malahan dicuri oleh orang yang tidak bertanggung jawab sehingga taman ini kekurangan tong sampah.” (Wawancara informan P tanggal 04 Januari 2023).

Berdasarkan informasi tersebut dari informan AR dan juga dari informan P dapat disampaikan bahwa fasilitas kebersihan pada taman ini sudah cukup baik, dikarenakan taman *skatepark* ini dibersihkan setiap hari oleh petugas kebersihan dan diperhatikan terus, hanya saja ada kendala oleh oknum yang tidak bertanggung jawab yang mencuri tong sampah di taman *skatepark*, sehingga tong sampah di taman ini hanya menggunakan tong sampah tanpa pemilah organik dan anorganik.

Sebagaimana juga disampaikan oleh informan R dan SA yang merupakan masyarakat yang berkunjung di taman *skatepark* :

“Kebersihan di taman ini masih kurang baik, aku jugo termasuk wong yang jarang ke taman mas tapi kalo menurut aku kurang bersih walaupun emang caknyo sekali lewat sudah bersih tetapi di pinggir pojokan taman mungkin belom dibersihke bae oleh petugasnyo, dan tempat sampah pemilah itu caknyo katek mas e yang organik anorganik yang ado cuma tong sampah dari keranjang cuma dak apo yang penting ado tempat buang sampah.” (Wawancara informan R ditaman *skatepark* tanggal 11 Februari 2023).

...

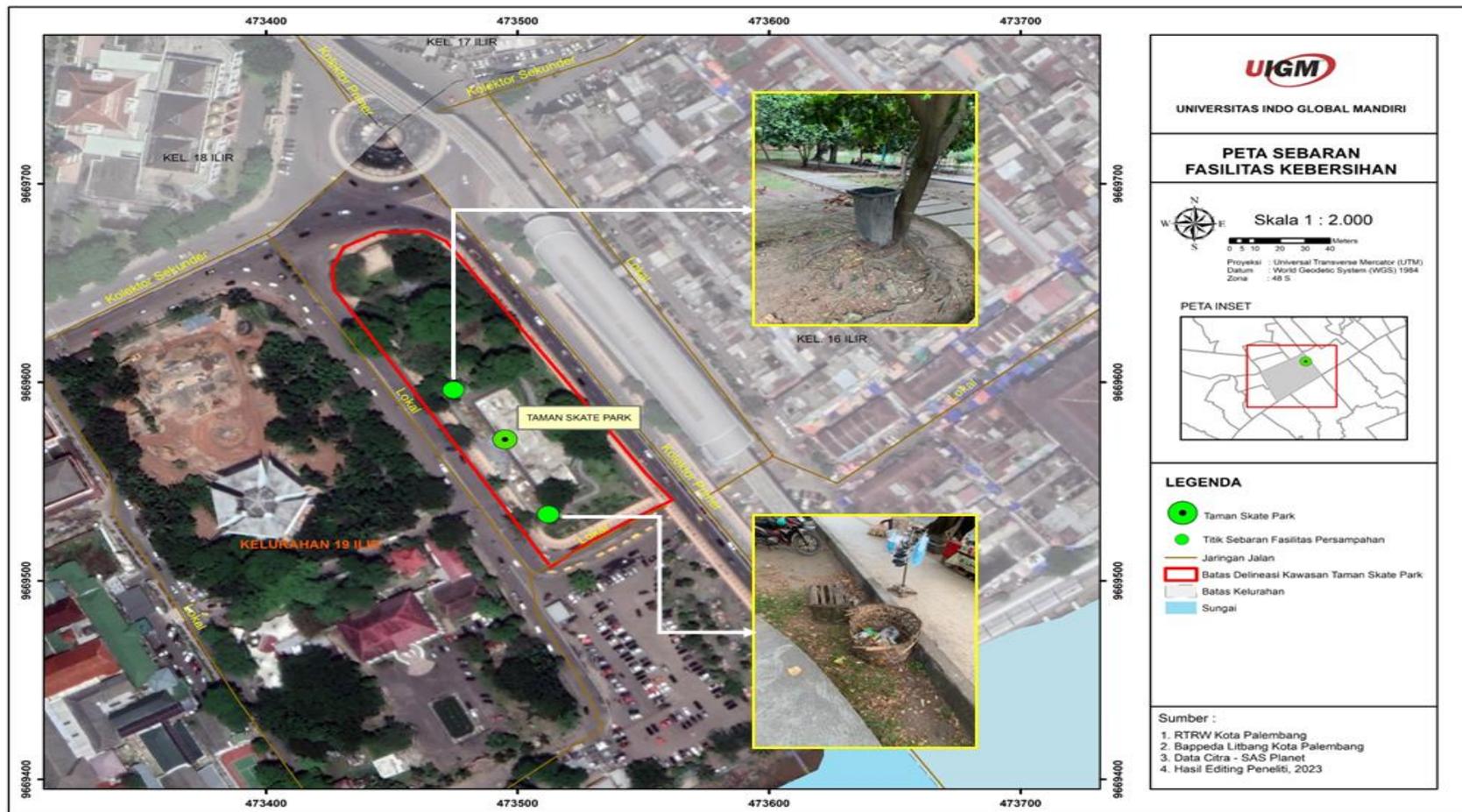
“Jadila kalo nak diomongke masalah kebersihan taman ini, tapi caknyo emang masih ado sampah-sampah yang numpuk di pojokan itu dek. Trus untuk tong sampahnyo masih dikit dan dak ado tong sampah pemilah.” (Wawancara informan SA ditaman *skatepark* tanggal 19 Februari 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dari pengunjung taman dapat diketahui bahwa taman *skatepark* belum sepenuhnya bisa dikatakan bersih dikarenakan masih terdapat beberapa sampah yang menumpuk di pojokan dan belum dibersihkan. Untuk tempat sampah pemilah antara organik dan anorganik juga tidak ada pada taman ini, hanya ada tong sampah seadanya yang juga tidak tersebar pada taman secara merata. Fasilitas kebersihan pada taman sangatlah penting untuk menjaga kesehatan dan kenyamanan pengunjung serta keindahan taman *skatepark* ini sendiri, oleh karena itu fasilitas kebersihan harus selalu dijaga kebersihannya dan diperbaiki jika ada kerusakan. Berikut ini kondisi kebersihan pada taman *skatepark* dapat dilihat pada **Gambar 5.1**



Sumber : Observasi Lapangan, 2023

Gambar 5.1 Kondisi Kebersihan Pada Taman *Skatepark*



Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

Gambar 5.2 Peta Fasilitas Kebersihan Pada Taman Skatepark

C. Fasilitas Perdagangan

Fasilitas perdagangan pada taman disediakan untuk memenuhi kebutuhan pengunjung taman dengan menyediakan berbagai jenis barang atau jasa. Fasilitas perdagangan pada taman biasanya berupa kios, gerai, atau toko yang berada di area taman atau di sekitar taman. Namun fasilitas perdagangan pada taman *skatepark* ini hanya berupa dagangan PKL yang berada di trotoar jalan taman yang menyediakan berbagai jenis makanan dan minuman untuk pengunjung taman, seperti roti-rotian, kopi, berbagai jenis minuman dingin dan lain-lain. Hal tersebut dijelaskan juga oleh informan J salah satu masyarakat pengunjung taman sebagai berikut :

“Perdagangan di taman ini caknyo cuma PKL dek yo, mereka jugo caknyo cuma jualan minum-minuman dingin, rokok, kacang-kacangan dan roti-rotian. Kalo untuk makanan besak dak katek cak jualan nasi atau yg lainnya.. tapi walaupun cuma jualan makanan ringan alhamdulillah cukup memadai kalo kami kehausan dak perlu jauh-jauh nak beli minuman atau snack.” (Wawancara informan J tanggal 11 Februari 2023).

Berdasarkan wawancara tersebut, fasilitas perdagangan pada taman sangat penting karena dapat menambah kenyamanan pengunjung dan memberikan kemudahan dalam memenuhi kebutuhan selama berada di taman. Adapun wawancara menurut informan P selaku koordinator lapangan taman :

“Kalo pedagang ini sebernyo dak diperbolehkan jualan di pedestrian ini, tetapi itu bukan wewenang kito tapi itu wewenang Pol PP. Namun kalo PKL itu menjamur atau bangun kios semi permanen pasti kito laporke untuk segera dibersihke (gusur) tapi selalu kami himbau samo pedagang PKL untuk selalu jago lingkungan kebersihan taman.” (Wawancara informan P tanggal 04 Januari 2023).

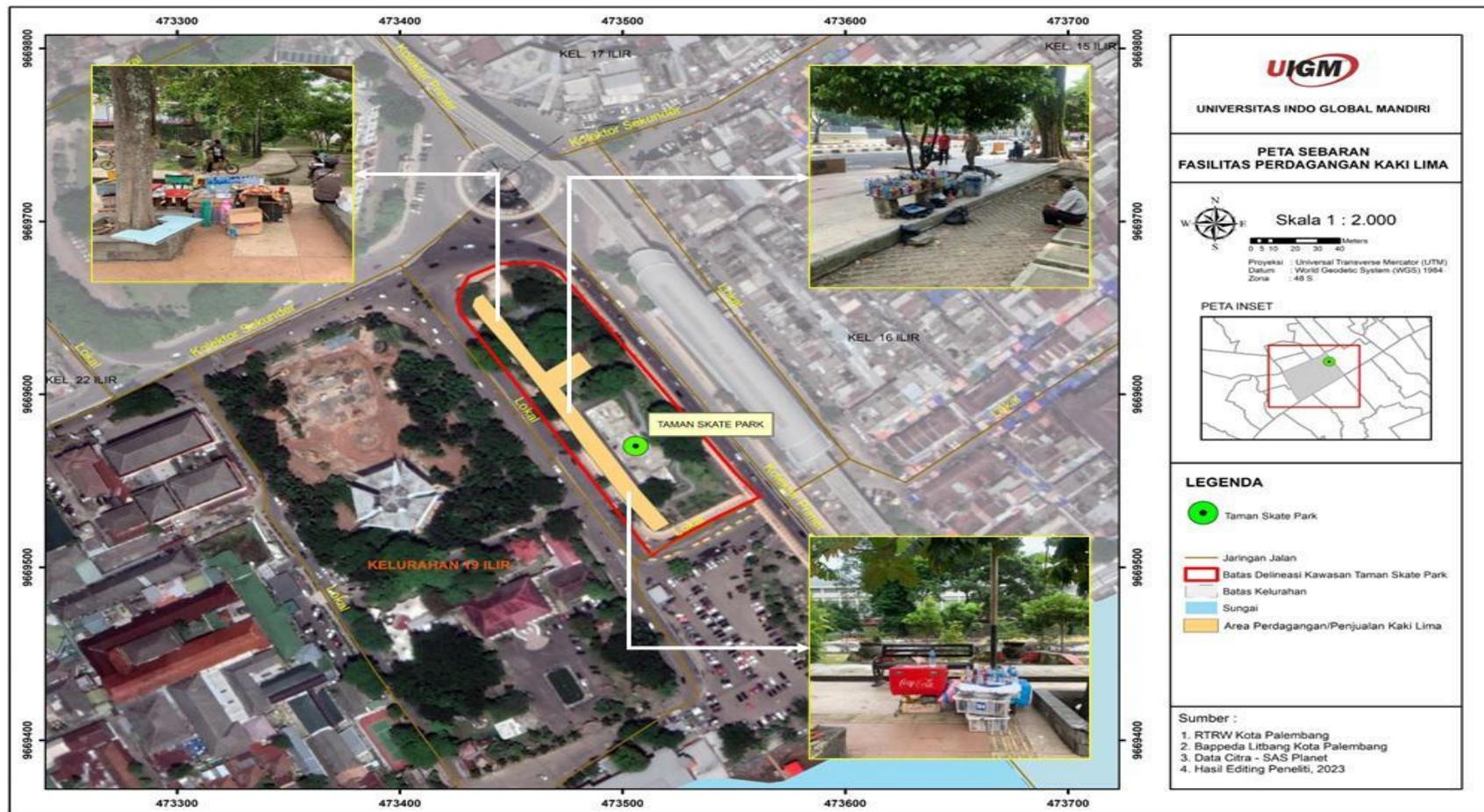
Berdasarkan pernyataan tersebut, harus di ingat bahwa fasilitas perdagangan harus di atur dengan baik dan di jaga kebersihannya untuk menjaga kenyamanan dan kebersihan taman itu sendiri. Pada taman *skatepark* ini memang belum di atur tempat untuk masyarakat berdagang, jadi masyarakat berdagang masih menggunakan pedestrian taman yang masih di kontrol oleh petugas-petugas untuk di himbau selalu menjaga

kebersihan taman dan tidak membangun bangunan liar pada taman *skatepark*. Adapun kondisi fasilitas perdagangan PKL di taman *skatepark* dapat di lihat pada **Gambar 5.3**



Sumber : Observasi Lapangan, 2023

Gambar 5.3 Kondisi Fasilitas Perdagangan Pada Taman *Skatepark*



Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

Gambar 5.4 Peta Fasilitas Perdagangan Pada Taman Skatepark

D. Fasilitas Bermain

Fasilitas bermain pada taman merupakan fasilitas yang disediakan untuk memberikan sarana hiburan dan rekreasi kepada pengunjung taman khususnya anak-anak. Fasilitas bermain pada taman biasanya berupa permainan atau wahana yang aman dan sesuai dengan usia anak-anak. Beberapa fasilitas bermain anak pada taman seharusnya memiliki arena mainan seperti ayunan, jungkat-jungkit, perosotan, dan ayunan putar. Sebagaimana juga disampaikan oleh informan P selaku koordinator lapangan taman di Bukit Kecil :

“Sudah ado kalo untuk fasilitas bermain di taman skatepark, tapi memang belum cukup atau belum lengkap be fasilitas bermain untuk anak-anak, cuma ado ayunan samo jungkat-jungkit dan semoga gek ditambah lagi oleh pemerintah kota sehingga masyarakat yang bawak anak ke taman jadi banyak opsi pilihan untuk anaknyo bemaen di sini.” (Wawancara informan P tanggal 04 Januari 2023).

Juga disampaikan oleh informan MM selaku masyarakat pengunjung taman :

“Untuk fasilitas bemaen anak-anak disini kayaknyo kurang mas e, sebab ngapo karno cuma ado beberapa bae alat maen cak ayunan samo jungkat-jungkit trus tu sudah mulai rusak jugo jadi caknyo kurang diperhatike fasilitas bermain di sini oleh pemerintah semoga kedepannyo biso diperhatike lagi.” (Wawancara informan MM tanggal 19 Februari 2023).

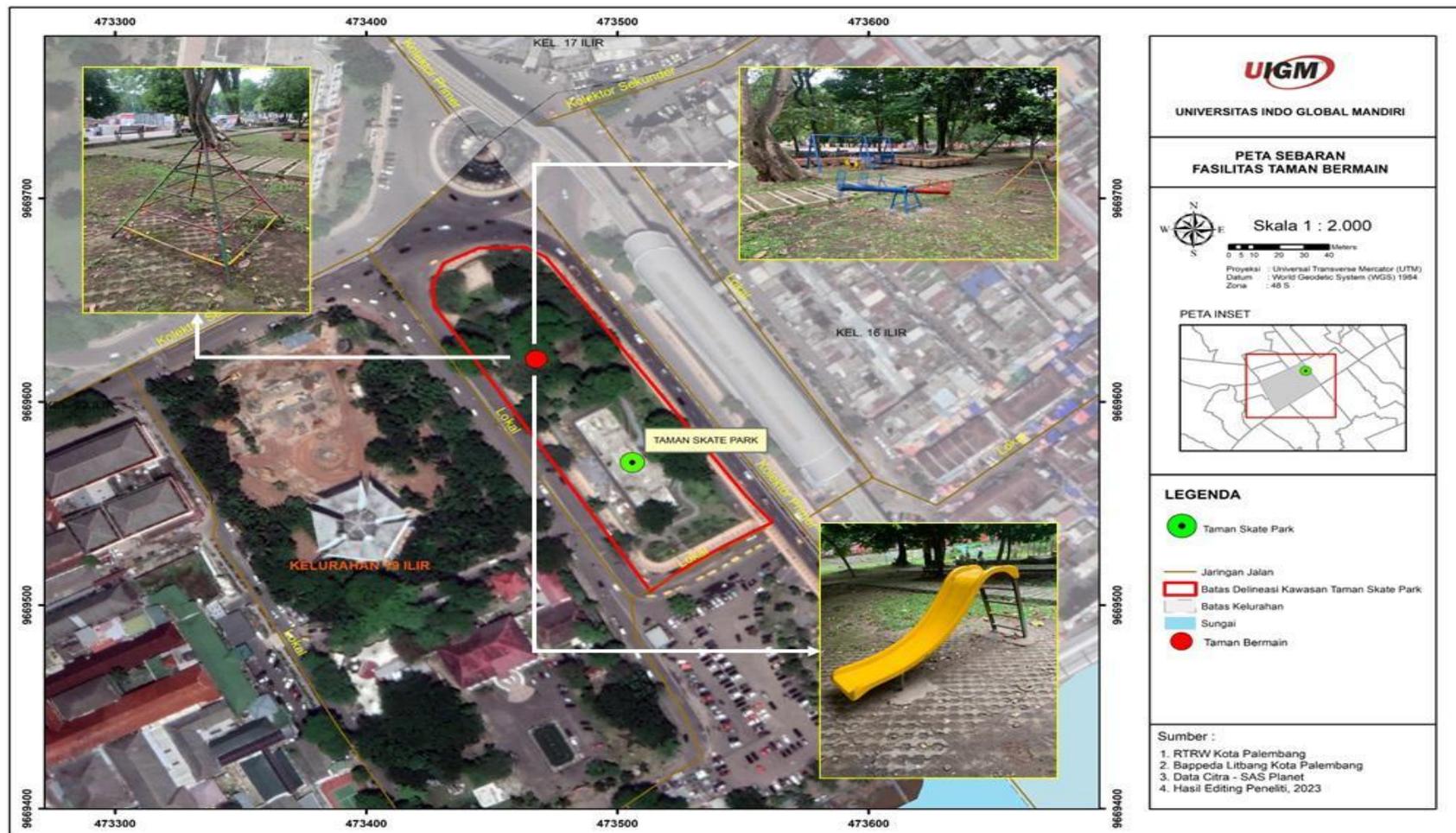
Berdasarkan hasil wawancara informan tersebut, fasilitas bermain pada taman sangat penting karena dapat memberikan hiburan dan kesenangan bagi anak-anak yang berkunjung ke taman, namun penting juga diingat bahwa fasilitas bermain harus dijaga keamanannya dan diawasi oleh orang dewasa untuk memastikan keselamatan anak. Pada taman ini fasilitas bermain anak belum cukup lengkap dikarenakan hanya ada perosotan dan jungkat-jungkit saja, tidak ada arena yang lain seperti ayunan, ayunan putar, dan lain-lain. Semoga untuk kedepannya pemerintah kota atau dinas terkait bisa memperhatikan lagi fasilitas

bermain anak pada taman *skatepark* ini. Berikut ini kondisi fasilitas bermain pada taman dapat dilihat pada **Gambar 5.5**



Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

Gambar 5.5 Kondisi Fasilitas Bermain Anak Pada Taman *Skatepark*



Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

Gambar 5.6 Peta Fasilitas Bermain Pada Taman Skatepark

E. Fasilitas Parkir

Fasilitas parkir pada taman merupakan area yang disediakan untuk memudahkan pengunjung taman untuk memarkir kendaraannya, seperti mobil atau sepeda motor. Fasilitas parkir pada taman biasanya berupa area yang ditandai dengan jelas dan terpisah dari area taman itu sendiri. Beberapa jenis fasilitas parkir pada taman antara lain area parkir mobil, sepeda motor, dan sepeda. Berdasarkan hasil survei lapangan, kondisi tempat parkir di kawasan taman *skatepark* belum tersedia sehingga masyarakat yang ingin berkunjung ke taman masih menggunakan bahu jalan di sekitar taman. Sebagaimana disampaikan oleh informan P selaku koordinator taman Bukit Kecil dan Kasi Pemerintahan Kecamatan Bukit Kecil sebagai berikut :

“Kalo parker emang belum ado di sini dek, jadi untuk sementara kalo pengunjung taman nak berkunjung ke taman menguunakan parker di bahu jalan, semoga kedepannyo di bangun tempat parkir yang memadai sehingga dak ganggu pengguna jalan lain.” (Wawancara informan P tanggal 04 Januari 2023).

...

“Dak tau jugo dek cak nyo katek, dak tau kalo parkiran yang di bawah jembatan ampera itu yola bukan parkiran taman ini, setau aku itu parkiran pasar dan parkiran parkiran taman belum ado.” (Wawancara informan AR tanggal 27 Desember 2022).

Adapun pernyataan dari informan R selaku salah satu masyarakat pengunjung taman :

“Dak tau mas caknyo dak katek e tempat parkir di taman ini, aku jugo parkir motor di bahu jalan depan ini dan aku raso itu bukan tempat parkir resmi di karenoke masih menggunakan bahu jalan dan dak ado plang khusus parkir taman.” (Wawancara informan R tanggal 11 Februari 2023).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa tempat parkir yang ada di kawasan sekitar taman *skatepark* belum ada dan masih menggunakan bahu jalan. Oleh karena itu semoga pemerintah kota atau pihak pengelola terkait bisa membangun tempat parkir yang memadai agar masyarakat mudah mengakses tempat parkir taman *skatepark*.

Fasilitas parkir pada taman sangat penting karena dapat memudahkan pengunjung taman untuk mengakses taman dan menikmati fasilitas-fasilitas yang ada di dalamnya. Namun, penting juga untuk memastikan bahwa fasilitas parkir aman dan cukup untuk menampung kendaraan pengunjung, serta dijaga kebersihannya. Berikut ini kondisi tempat parkir yang menggunakan bahu jalan dapat dilihat pada **Gambar 5.7**



Sumber : Observasi Lapangan, 2023

Gambar 5.7 Kondisi Tempat Parkir Pada Taman *Skatepark*



Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

Gambar 5.8 Peta Fasilitas Parkir Pada Taman Skatepark

F. Fasilitas Istirahat

Fasilitas istirahat pada taman adalah fasilitas yang disediakan untuk memberikan tempat bagi pengunjung taman untuk istirahat dan bersantai. Fasilitas ini sangat penting karena setelah berjalan-jalan atau bermain di taman, pengunjung memerlukan tempat untuk beristirahat dan melepas lelah sejenak. Jenis fasilitas istirahat pada taman ialah yang paling umum adalah bangku beserta gazebo yang dilengkapi dengan atap dan dinding terbuka sehingga pengunjung taman bisa mendapatkan tempat berteduh dari cuaca terik atau hujan. Sebagaimana juga disampaikan oleh informan pengunjung taman sebagai berikut :

“Kalo untuk bangku istirahat di taman ini banyak mas, tapi untuk bangku yg ado gazebonyo dak katek mas jadi seandainya ujan yo keujanan pasti pengunjung di sini.” (Wawancara informan MM tanggal 19 Februari 2023).

...

“Untuk fasilitas istirahat cak bangku ini sudah cukup la dek di beberapa sudut jugo ado galo bangku-bangku taman, jadila cak untuk ibu ni kalo nak istirahat dak jauh-jauh nak nyari tempat duduk.” (Wawancara informan J tanggal 11 Februari 2023).

...

“Menurut aku sebagai pengunjung taman ini kuraso sudah cukuplah buat bangku-bangku taman, tinggal nambahi atap nyo bae dek biar kalu ujan dak keujanan kalo untuk cuaca terik alhamdulillah banyak pohon di sini jadi dak pulo kepanasan nian.” (Wawancara informan SA tanggal 19 Februari 2023).

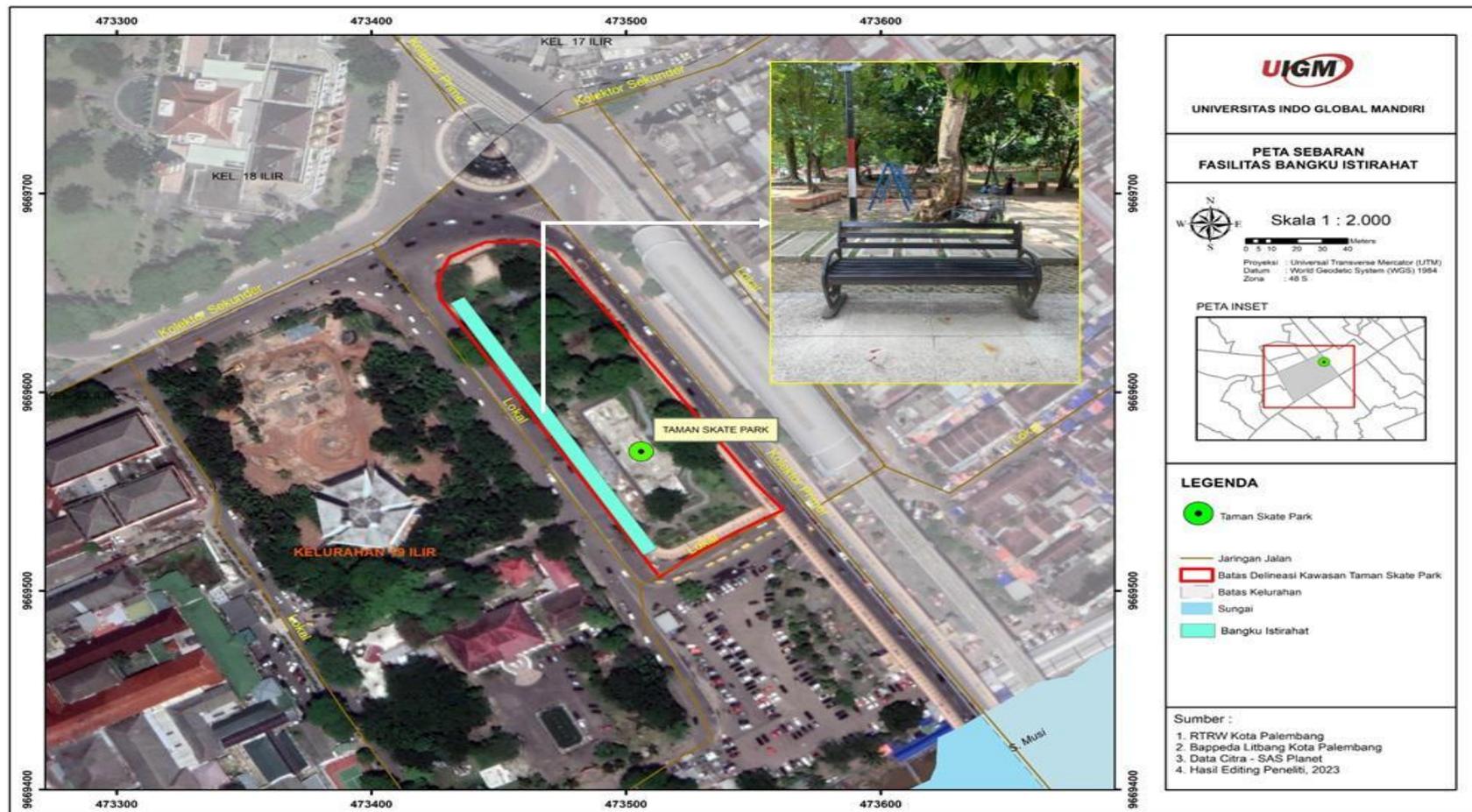
Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa sarana istirahat di taman *skatepark* sudah cukup baik karena bangku sudah tersebar disudut-sudut taman untuk pengunjung beristirahat hanya saja nanti kedepannya mungkin bisa di tambahkan seperti bangku taman beserta gazebonya dikarenakan sangatlah penting untuk memberikan kenyamanan dan relaksasi bagi pengunjung taman. Selain itu, fasilitas istirahat juga dapat meningkatkan kualitas kunjungan pengunjung taman,

sehingga mereka dapat menikmati fasilitas dan pemandangan taman dengan lebih baik. Adapun kondisi fasilitas istirahat berupa bangku tempat duduk di taman *skatepark* dapat dilihat pada **Gambar 5.9**



Sumber : Observasi lapangan, 2023

Gambar 5.9 Kondisi Fasilitas Istirahat Pada Taman *Skatepark*



Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

Gambar 5.10 Peta Fasilitas Istirahat Pada Taman Skatepark

G. Fasilitas Penerangan

Fasilitas penerangan pada taman adalah fasilitas yang disediakan untuk memberikan pencahayaan di taman pada malam hari. Fasilitas ini sangat penting untuk memberikan keamanan dan kenyamanan bagi pengunjung taman yang ingin menikmati suasana taman pada malam hari. Penerangan disekitar taman *skatepark* ini belum cukup baik, dikarenakan masih ada beberapa lampu penerangan yang tidak berfungsi alias mati sehingga mengakibatkan taman menjadi remang bahkan gelap ketika dimalam hari. Sebagaimana juga disampaikan oleh informan P selaku koordinator lapangan taman Bukit Kecil :

“Fasilitas penerangan lampu di taman ini sebenarnya belum cukup memadai dimulai dari lampu jalan samo lampu taman, apalagi kadang ado kendala dikit iyola lampu di sini ado beberapa yang mati jadi asak malam di sini remang-remang jadi agak gelep.”
(Wawancara informan P tanggal 04 Januari 2023).

Sebagaimana juga disampaikan oleh informan R dan J selaku pengunjung sebagai berikut :

“Dak tau mas kalo untuk lampu taman di sini, soalnya kami dak pernah malem-malem ketaman, seharusnya cukup mas kalo di liat lampu tamannya sudah cukup tersebar di sudut-sudut taman cuma dak tau berfungsi apo idak lampu-lampu di taman ini.”
(Wawancara informan R tanggal 11 Februari 2023).

...

“Nah kurang tau ibu kalo untuk penerangan di sini dek, caknyo aman-aman bae, palingan agak serem bae cak nyo kalo malem di taman ini dek, soalnya pohonnyo besak-besak dan rimbun.”
(Wawancara informan J tanggal 11 Februari 2023).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa kondisi lampu penerangan pada taman *skatepark* ini sebenarnya sudah cukup memadai, hanya saja dalam hal pengoperasiannya masih belum maksimal sehingga masih ada beberapa lampu penerangan yang tidak berfungsi atau mati yang menyebabkan taman ini sedikit gelap pada saat malam hari. Fasilitas penerangan pada taman sangat penting untuk memberikan keamanan dan kenyamanan bagi pengunjung taman pada malam hari.

Adapun kondisi lampu penerangan malam di taman *skatepark* dapat di lihat pada **Gambar 5.11**



Sumber : Observasi Lapangan, 2023

Gambar 5.11 Kondisi Lampu Penerangan Pada Taman *Skatepark*

H. Fasilitas Toilet

Fasilitas toilet pada taman adalah fasilitas umum yang disediakan di area taman untuk memfasilitasi kebutuhan sanitasi pengunjung agar bisa memberikan akses yang mudah dan nyaman bagi pengunjung untuk memenuhi kebutuhan sanitasi mereka saat berada di taman, sehingga mereka dapat menikmati kunjungan mereka tanpa gangguan. Toilet pada taman biasanya terdiri dari beberapa toilet kamar mandi yang dilengkapi dengan perlengkapan seperti toilet, wastafel, dan cermin. Selain itu, fasilitas toilet pada taman juga dapat membantu menjaga kebersihan dan keindahan taman dengan mencegah pengunjung untuk buang air kecil atau besar sembarangan di area taman. Namun pada taman *skatepark* ini belum memiliki toilet umum, sebagaimana juga disampaikan oleh informan P selaku koordinator lapangan sebagai berikut :

“Nah untuk toilet umum di taman ini belum ado dek, memang belum di bangun oleh pemerintah, jadi seandainya kalo ado pengunjung taman yang berkunjung ke taman dan pengen buang air kecil atau air besar sementara harus berjalan dikit ke bawah jembatan ampere di sano ado toilet umum pasar, sementara di

sanolah toiletnyo yang pacak digunoke.” (Wawancara informan P tanggal 04 Januari 2023).

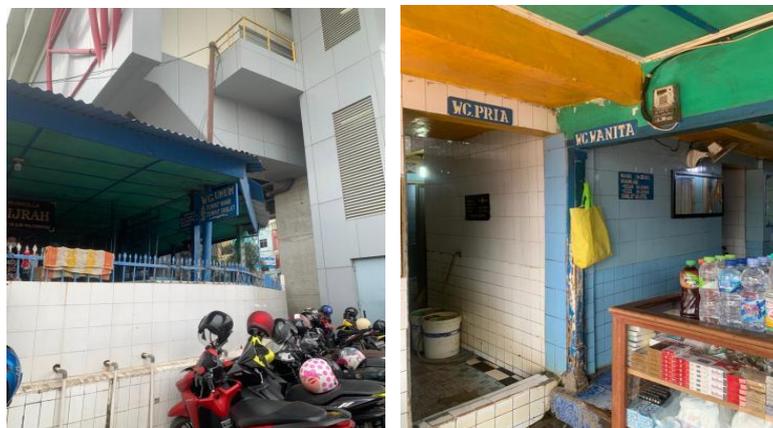
Berdasarkan penjelasan tersebut memang bahwasannya di taman *skatepark* belum tersedia toilet umum, dan sementara pengunjung yang ingin pergi ke toilet bisa menggunakan toilet umum Pasar 16 yang berada di bawah Jembatan Ampera. Sebagaimana juga disampaikan oleh informan SA dan MM selaku pengunjung taman :

“Iyo dek belum ado wc umum di sini e, jadi kalo nak ke wc harus bejalan kaki dulu kebawah jembatan ampera emang idak jauh tapi alangkah baiknyo kalo di sini disedioke wc khusus pengunjung taman biar dak ribet.” (Wawancara informan SA tanggal 19 Februari 2023).

...

“Katek caknyo mas, emang belum tersedia dari tamannyo mas.” (Wawancara informan MM tanggal 19 Februari 2023).

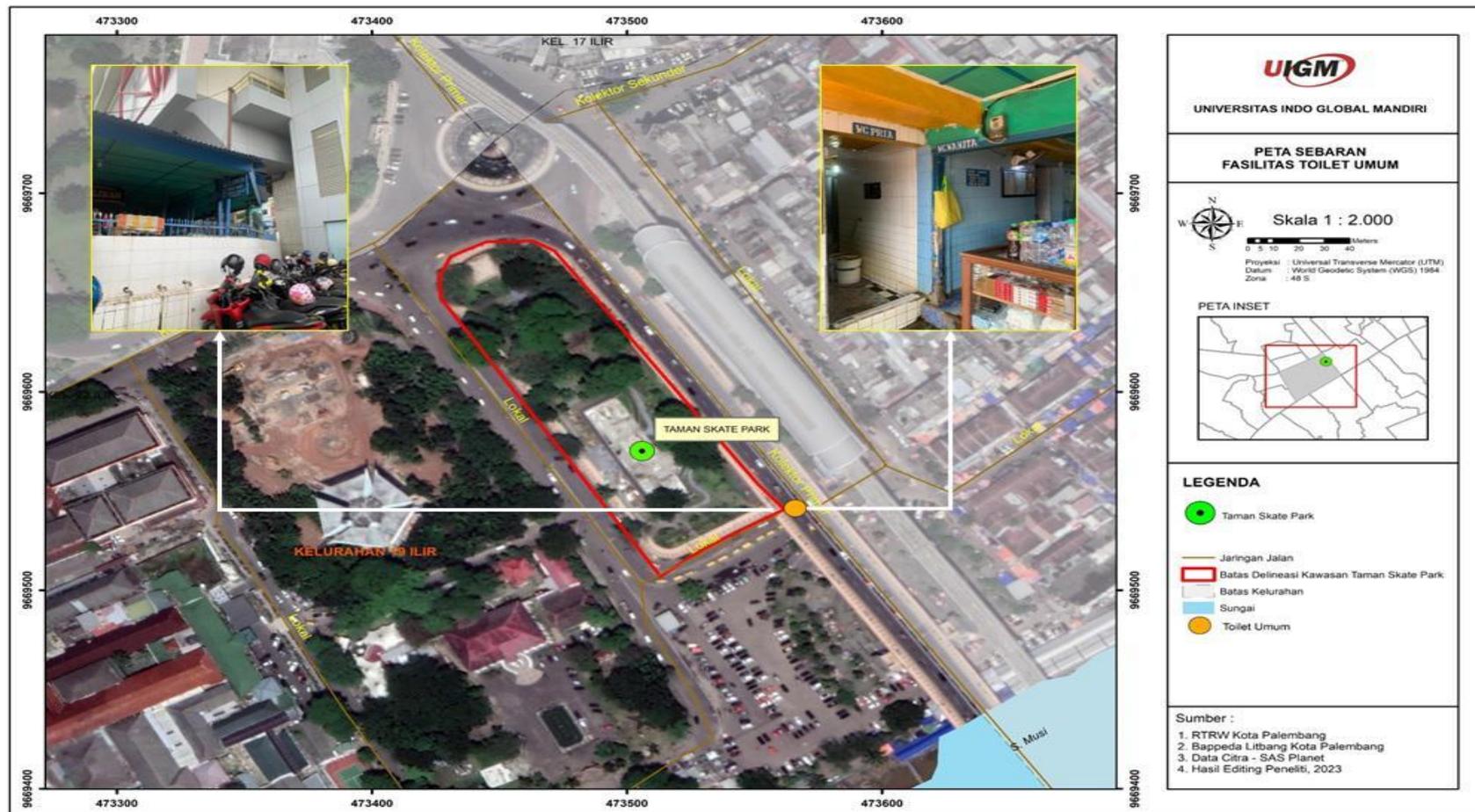
Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa pada taman *skatepark* belum menyediakan toilet umum, jadi seandainya kalau mau ke toilet umum harus berjalan kaki sedikit ke bawah jembatan ampera sekitar 50 meter dan di sana terdapat toilet umum pasar yang sementara bisa digunakan oleh pengunjung taman. Alangkah baiknya semoga pemerintah bisa membangun toilet umum di taman *skatepark* ini sehingga pengunjung tidak kesulitan mencari toilet umum. Berikut ini kondisi toilet umum sementara taman *skatepark* menggunakan toilet umum Pasar 16 dibawah jembatan ampera pada **Gambar 5.12**



Sumber : Observasi Lapangan, 2023

Gambar 5.12 Kondisi Toilet Umum Pada Taman *Skatepark*

Berdasarkan hasil survei lapangan, dapat diketahui bahwa toilet umum pada taman *skatepark* belum tersedia. Selain itu, masyarakat pengunjung taman jika ingin menggunakan toilet sementara harus menggunakan toilet pasar yang tidak berada jauh dari lokasi taman. Walaupun hanya beberapa meter saja, tentu hal ini membuat pengunjung taman merasa kurang nyaman dan sedikit mengalami kesulitan mencari toilet umum. Dalam penyediaan fasilitas untuk pengembangan taman sangat perlu untuk menyediakan toilet umum karena hal ini membuat pengunjung taman merasa santai dan aman ketika mengakses toilet umum dengan mudah. Adapun titik lokasi toilet umum sementara yang bisa digunakan pengunjung pada **Gambar 5.13**



Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

Gambar 5.13 Peta Fasilitas Toilet Umum Pada Taman Skatepark

I. Fasilitas Area Hiburan

Fasilitas area hiburan pada taman adalah area yang disediakan untuk memberikan hiburan dan rekreasi bagi pengunjung. Fasilitas ini dapat berupa berbagai jenis permainan atau aktivitas yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan usia, dengan tujuan meningkatkan pengalaman kunjungan mereka ketaman tersebut. Selain itu, fasilitas area hiburan pada taman juga dapat meningkatkan daya tarik dan nilai tambah taman sebagai tempat rekreasi dan wisata. Sebagaimana juga disampaikan oleh informan IM selaku staff bapedda sebagai berikut :

“Yo hiburannyo harusnyo pemain skateboard itu dek, kalo memang taman itu rame pengunjung khusnyo budak-budak mudo skateboard pasti masyarakat tertarik nak ketaman itu dan biso buat taman itu rame pengunjung.” (Wawancara informan IM tanggal 09 Januari 2023).

Sebagaimana juga disampaikan oleh informan P selaku koordinator lapangan taman sebagai berikut :

“Emang taman skatepark inilah dek area hiburannyo, ibaratnyo taman ini banyak pengunjung, fasilitas lengkap, kan otomatis biso diadoko acara hiburan. Dikarenoke taman ini masih belum sepenuhnya bagus jadi masih banyak kurangnyo.” (Wawancara informan P tanggal 04 Januari 2023).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa area hiburan pada taman *skatepark* adalah para anak-anak remaja *skateboard* itu sendiri, dan ketika mereka aktif bermain *skateboard* ataupun *bmx* pada taman ini diharapkan bisa menjadikan daya tarik tersendiri bagi masyarakat untuk mendatangi atau menonton kegiatan mereka selama bermain *skatebord* di kawasan taman ini. Namun pada kenyataannya taman ini belum sepenuhnya layak untuk dimainkan oleh para anak-anak *skateboard* dikarenakan banyak permasalahan didalamnya. Sebagaimana disampaikan oleh informan AL selaku anak-anak remaja gemar bermain *skateboard* sebagai berikut :

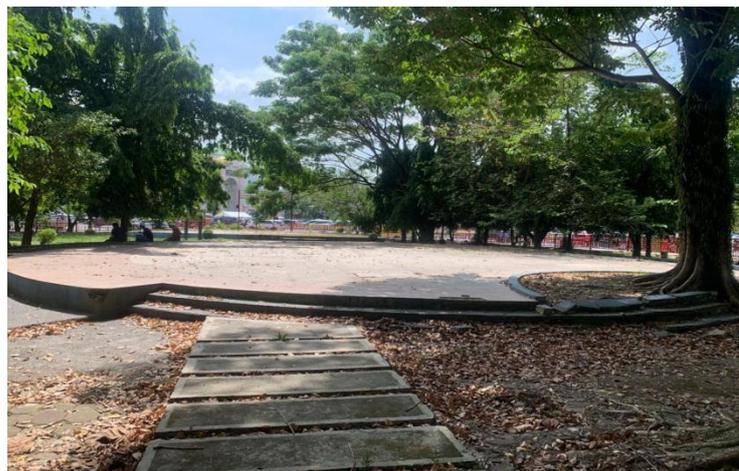
“Dak tau jugo mas, mungkin kami inila yang jadi pusat area hiburan di taman itu tapi mak mano kami nak maen disano mas kondisi fasilitasnyo dak memadai bahkan dak layak dikarenoke banyak yang rusak mulai dari lantai yang lumutan dan pecah-pecah sampe obstacle yang rusak, yo kami dak biso maen di sano kalo kondisinyo mak itu mas semoga bae

kedepannyo di beneri oleh pemerintah kito.” (Wawancara informan AL tanggal 25 Februari 2023).

Sebagaimana juga disampaikan oleh informan R selaku pengunjung taman :

“Katek hiburannyo dek perasaan cak inilah taman ini dak ado apo-apo, kalo nak diharapke ado area hiburan yo pengen-pengen bae kito terserah hiburannyo nak cak mano di adoke dari komunitas atau dari pemerintah hehe.” (Wawancara informan R tanggal 11 Februari 2023).

Menurut pernyataan tersebut dapat diketahui memang belum ada fasilitas area hiburan di Taman *Skatepark* dikarenakan memang belum tersedia baik dari pemerintah maupun komunitas. Para pengunjung taman pun mereka mengharapkan akan adanya area hiburan agar pengunjung taman merasa asik ketika bermain ketaman dan tidak bosan. Berikut ini kondisi area hiburan pada taman dapat dilihat pada **Gambar 5.14**



Sumber : Observasi Lapangan, 2023

Gambar 5.14 Kondisi Area Hiburan Pada Taman *Skatepark*



Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

Gambar 5.15 Kondisi Area Hiburan Pada Taman Skatepark

5.1.2 Aksesibilitas

A. Jarak

Berdasarkan observasi lapangan jarak lokasi merupakan aspek penting terkait dengan jarak antara taman dengan lokasi pengunjung, lokasi taman *skatepark* ini sangat strategis karena berada di tengah-tengah Kota Palembang sehingga bisa mempengaruhi tingkat kunjungan taman dan kenyamanan pengunjung dalam mengunjungi taman. Sebagaimana juga disampaikan oleh informan AR selaku kasi pemerintahan Camat Bukit Kecil sebagai berikut :

“Pasti strategis dek, karena memang lokasi taman ini di tengah kota nian dimano dekat dengan ikon kota kito iyola jembatan ampera, benteng kuto besak, masjid agung, dan museum monpera sudah pasti strategis. Tinggal jarak antara rumah pengunjung ke lokasi taman bae yang cak mano dekat apo idaknyo.” (Wawancara informan AR tanggal 27 Desember 2022).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut memang benar bahwa lokasi taman *skatepark* ini berada ditengah-tengah Kota Palembang, yang dimana berdekatan dengan ikon Kota Palembang itu sendiri seperti Jembatan Ampera, Benteng Kuto Besak, Masjid Agung, dan Museum Monpera, sehingga seharusnya taman ini dapat mempengaruhi tingkat kunjungan masyarakat terhadap taman *skatepark* ini.

Sebagaimana juga disampaikan oleh MM dan J selaku pengunjung taman sebagai berikut :

“Kalo untuk lokasi taman ini strategis emang mas, cuma kalo untuk emang nak sengajo datengi taman ini caknyo belom mas karno taman ini sepi nian jadi agak was-was kalo nak maen ketaman ini trus lumayan agak jauh jugo dari rumah. Kalo dipikir-pikir mending ke Kambang Iwak nian sekalian yang jelas rame pengunjung.” (Wawancara informan MM tanggal 19 Februari 2023).

...

“Iyo dek strategis ye, mak mano dak strategis wong lokasi taman ini di tengah-tengah kota nian. Kalo ibuk nih ke taman ini cuma nak istirahat siang abes belanjo bae dek, kalo nak maen ke taman-taman tuh jarang ibuk nih bahkan males kalo nak keluar cuma nak jalan-jalan ke taman.” (Wawancara informan J tanggal 11 Februari 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa lokasi taman *skatepark* memang sangat strategis, akan tetapi masyarakat yang berkunjung ke taman ini hanya sesekali saja bahkan hanya sekedar mampir sejenak untuk bersantai. Jika mereka memang ada niatan olahraga mereka lebih memilih taman Kambang Iwak sebagai tempat untuk berolahraga dikarenakan taman ini sepi pengunjung jadi mereka sedikit was-was akan terjadinya tindakan kriminal. Namun demikian, lokasi yang lebih jauh dari pusat kota atau pusat kegiatan juga dapat menjadi daya tarik tersendiri jika taman tersebut memiliki keunikan dan keindahan yang menarik bagi pengunjung. Oleh karena itu, pengelola taman perlu memperhatikan karakteristik jarak lokasi dalam perencanaan dan pengelolaan taman agar dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengunjung.

B. Jenis Jalan

Berdasarkan observasi lapangan kondisi jalan menuju taman *skatepark* sudah sangat baik, seluruh jalan sudah diaspal sehingga pengunjung merasa nyaman jika hendak pergi ke taman tersebut. Perlu diperhatikan lagi, bahwa kondisi jalan menuju taman dan kemudahan akses untuk mencapai taman dapat mempengaruhi keputusan pengunjung dalam mengunjungi taman. Sebagaimana juga disampaikan oleh informan P dan AR selaku *keyperson* sebagai berikut :

“Iyo biso kito liat kalo untuk jalan sudah bagus dek, sudah diaspal galo dan biso dilalui segalo kendaraan baik motor atau mobil.” (Wawancara informan P tanggal 04 Januari 2023).

...

“Jenis jalan di kawasan itu aspal galo dek, jadi biso dikatoke untuk akses ke taman itu mudah dijangkau.” (Wawancara informan AR tanggal 27 Desember 2023).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa akses jalan menuju taman *skatepark* sudah sangat baik karena jalanan sudah diaspal semua dan tidak ada jalan yang berlubang, sehingga dapat mempermudah pengunjung taman untuk datang ke taman *skatepark* tersebut. Adapun kondisi jalan pada Taman *Skatepark* dapat dilihat pada **Gambar 5.16**



Sumber : Observasi Lapangan, 2023

Gambar 5.16 Kondisi Jalan Pada Taman *Skatepark*

C. Transportasi Umum

Transportasi menjadi salah satu aspek penting dalam karakteristik taman karena dapat mempengaruhi tingkat kunjungan dan kenyamanan pengunjung dalam mencapai taman. Pihak pengelola taman harus memperhatikan poin-poin seperti aksesibilitas kemudahan untuk mencapai taman, ketersediaan parkir yang memadai, ketersediaan transportasi publik jika masyarakat tidak membawa kendaraan pribadi, hingga ketersediaan jalur sepeda yang aman dan nyaman bagi pengunjung yang memilih menggunakan jalur sepeda sebagai sarana transportasi. Sebagaimana juga disampaikan oleh informan P dan AR selaku *keyperson* sebagai berikut :

“Untuk fasilitas transportasi umum caknyo sudah cukup baik kalo di liat lokasi taman kito, ngeliat transportasi cak LRT, angkot dan transmusi bahkan cak kendaraan laot speedboard, ojek online

mudah di jangkau dari lokasi taman.” (Wawancara informan P tanggal 04 Januari 2023).

...

“Ado dek biso diliat dewek, malahan di sanokan jadi tempat pemberhentian segalo jurusan angkot jadi pengunjung taman kalo nak transit aman nta dari ulu ke ilir apo ilir ke ulu. Transmusi jugo mudah di jangkau, ojek, becak dan lain-lain.” (Wawancara informan AR tanggal 27 Desember 2023).

Berdasarkan pernyataan wawancara tersebut dapat diketahui bahwa kendaraan transportasi di taman *skatepark* sangat mudah dijangkau, mulai dari transportasi LRT, bus transmusi, angkot, ojek, becak dan lain-lain bahkan kendaraan air seperti *speedboat* bisa dijangkau dikarenakan lokasi taman ini memang benar-benar strategis terletak di pusat kota. Adapun pendapat dari informan R dan SA selaku pengunjung taman sebagai berikut :

“Menurut aku caknyo la lengkap transportasi umum di sini mas, kalo nak nyari TM atau angkot tinggal nunggu bae dak perlu jauh-jauh bejalan kaki nak mencari solanyo di sini dilalui transportasi umum, tempat transit malahan.” (Wawancara informan R tanggal 11 Februari 2023).

...

“Alhamdulillah tersedia dek e di depan inila, dak perlu nak dicari tinggal nunggu bae duduk santai dan terserah di kito tula nak make transportasi umum apo la lengkap kota kito ni apolagi la ado LRT, bahkan speedboat kendaraan laot bae biso di jangkau.” (Wawancara informan SA tanggal 19 Februari 2023).

Berdasarkan dari informan sampaikan dapat diketahui bahwa transportasi publik di taman ini sudah lengkap dan pengunjung taman tidak sulit berjalan kaki untuk mencari transportasi umum, dikarenakan memang taman ini salah satu tempat pemberhentian transportasi publik tersebut baik dari transmusi bahkan angkot stop di depan taman *skatepark*. Untuk transportasi umum lainnya seperti becak, ojek, LRT juga pun masih bisa di jangkau termasuk transportasi laut yaitu *speedboat* karena berdekatan dengan Dermaga Sungai Musi. Ketersediaan transportasi yang memadai dan mudah di akses dapat meningkatkan kunjungan ke taman

dan memberikan pengalaman berkunjung yang menyenangkan bagi pengunjung.

5.1.3 Aktivitas Pada Taman

Berdasarkan observasi lapangan jenis kegiatan pada taman *skatepark* ini sama seperti taman pada umumnya yaitu menjadi sarana olahraga maupun tempat bersantai bagi masyarakat, hanya saja taman ini gagal menjadi taman tematik yang dimana taman *skatepark* ini mengusung konsep berbeda dari taman lainnya yaitu untuk mewadahi remaja-remaja yang gemar pada olahraga ekstrem seperti *skateboard*, *bmx* dan lainnya. Sebagaimana juga disampaikan oleh informan P dan AR selaku *keyperson* sebagai berikut :

“Jenis kegiatan di taman ini cak biasolah dek untuk olahraga, beristirahat, untuk santai, karno di lokasi taman ini sekaligus jadi tempat transit angkot, transmusi, jadi masyarakat yang berkunjung kesini cuma untuk beristirahat sebentar sekaligus nunggu angkot kalo abes belanja dipasar.” (Wawancara informan P tanggal 04 januari 2023).

...

“Kalo untuk sekarang jenis kegiatan di sini jadi tempat transit transportasi umum dek, biasonyo pengunjung taman cuma untuk beristirahat bae dibangku-bangku taman dari pasar 16 sekalian nunggu angkot dahtu langsung balek, kadang ado jugo pengunjung yang baru toron dari angkot duduk sebentar di bangku taman dahtu pegi lagi naek angkot lainnyo(transit). Taman ini masih sepi pengunjung dek, tula belum aktif nian cak taman kambang iwak, dan fasilitas di sini jugo belum lengkap.” (Wawancara informan AR tanggal 27 Desember 2022).

Berdasarkan pendapat dari informan dapat diketahui untuk sementara taman *skatepark* ini belum ada jenis kegiatan yang bisa menarik pengunjung untuk berdatangan ke taman ini, jenis kegiatan pada taman *skatepark* ini di dominasi oleh pengunjung yang beristirahat/ bersantai daripada pengunjung yang memang ingin berolahraga. Namun pada akhirnya taman ini menjadi tempat transit transportasi umum seperti transmusi dan angkutan umum yang berada di Kota Palembang dikarenakan berdekatan sekali dengan Pasar 16.

5.1.4 Penggunaan

A. Umur

Kriteria pengunjung taman tidak memiliki batas usia, semua bisa berkunjung ke taman dari usia anak-anak, remaja, dewasa hingga lansia. Pada taman *skatepark* usia pengunjung taman di dominasi oleh orang dewasa, dulu taman ini sempat menjadi taman yang disukai oleh anak-anak remaja yang gemar bermain olahraga ekstrem seperti *skateboard* atau *bmx*. Seiring berjalannya waktu para anak-anak remaja tersebut sudah meninggalkan taman ini dikarenakan fasilitas yang berada disana tidak sesuai standar dan banyak juga fasilitas yang rusak dan tidak diurus oleh pihak pengelola taman. Sebagaimana juga disampaikan oleh informan P dan AR selaku *keyperson* sebagai berikut :

“Kalo ngeliat kondisi sekarang budak-budak mudo yang hobi maen skateboard dak pernah muncul lagi, kalo dulu rame taman ini didatengi oleh komunitas mereka. Tapi untuk sekarang caknyo rato-rato banyakla wong dewasa yang berkunjung ke taman ini.” (Wawancara informan P tanggal 04 januari 2023).

...

“Belom tau dek, masalahnyo di taman itu masih sepi pengunjung..” (Wawancara informan AR tanggal 27 Desember 2022).

Dari pernyataan informan tersebut dapat diketahui bahwa taman *skatepark* ini masih sepi pengunjung sehingga belum bisa dipastikan rata-rata pengunjung taman berdasarkan usia, melihat pada saat taman ini baru dibangun taman ini di dominasi oleh anak-anak remaja namun seiring berjalannya waktu taman ini menjadi sepi dan biasanya hanya ada orang dewasa dan anak-anak yang sering terlihat di taman *skatepark* ini.

B. Waktu Penggunaan

Berdasarkan hasil observasi lapangan belum diketahui dalam hal waktu kunjungan pengunjung taman di taman *skatepark* ini, dikarenakan taman ini masih sepi pengunjung dan biasanya pengunjung di sini hanya

sebentar untuk mampir beristirahat sejenak di taman ini. Sebagaimana juga disampaikan oleh informan P AR selaku *keyperson* sebagai berikut :

“Waduh kurang tau dek, mungkin cuma sebentar dikarenake banyak pengunjung yang maen ke sini cuma untuk beristirahat sebentar beteduh...” (Wawancara informan P tanggal 04 Januari 2023).

...

“Belom biso dipastike cak mano waktu kunjungan pengunjung terhadap taman ini dek, karno taman ini memang masih sepi pengunjung.” (Wawancara informan AR tanggal 27 Desember 2022).

Berdasarkan pernyataan informan tersebut belum diketahui berapa lama waktu penggunaan masyarakat yang berkunjung ke taman *skatepark* ini, dikarenakan memang taman ini masih sepi pengunjung. Akan tetapi berdasarkan observasi lapangan peneliti waktu penggunaan pada taman ini memiliki rata-rata ramai dikunjungi pada saat *weekends*, walaupun masih terbilang sepi tetapi masih ada beberapa orang yang menggunakan fasilitas taman untuk berolahraga (*jogging*) maupun bersantai ataupun beristirahat.

Sebagaimana juga disampaikan oleh MM dan SA selaku pengunjung taman sebagai berikut :

“Kalo akuni jarang ke taman ini mas dan emang lagi bosan bae di rumah pengen jogging, dan kebetulan rumah dak jauh dari taman ini jadi yo ke sini tula dan taman ini dak pulo rame cak taman-taman lainnya jadi kayak enak bae kalo sepi dak rame-rame.” (Wawancara informan MM tanggal 19 Februari 2023).

...

“Sebentar bae dek dak lamo ibu ni, cuma nunggu angkot kebetulan angkot arah rumah ibu lewat sini jadi ibu nunggu di taman ini sekalian santai-santai beteduh.” (Wawancara informan SA tanggal 19 Februari 2023).

...

“Kalo kakak ni emang sering galak ngajak keluar anak-anak dek, dan kebetulan minggu pagi ini lagi ngajak anak maen ketaman ini dikarnoke deket rumah sekalian nyari sarapan.” (Wawancara informan MA tanggal 12 Februari 2023).

Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat diketahui waktu penggunaan pengunjung taman di *skatepark* ini berbeda-beda mulai dari yang sebentar untuk bersantai atau beristirahat ada juga yang berolahraga(*jogging*) bahkan memang ada yang sengaja ke taman mengajak anak-anaknya menghabiskan waktu bermain di taman. Walaupun taman ini masih terbilang sepi pengunjung tetapi ada saja masyarakat yang berkunjung ke taman ini untuk melakukan kegiatan yang mereka ingin lakukan seperti bersantai atau berolahraga.

5.1.5 Filosofi Kawasan

Simbol-simbol atau ikon pada taman merupakan elemen-elemen yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau makna filosofis tertentu. Setiap simbol memiliki makna yang khusus dan biasanya terkait dengan budaya, agama maupun sejarah kawasan tersebut. Simbol atau ikon dapat digunakan secara individual atau dikombinasikan dalam desain taman untuk menciptakan atmosfer yang mendalam dan mengandung pesan filosofis seperti taman *skatepark* ini yang tujuannya untuk mewadahi anak-anak remaja yang gemar bermain olahraga ekstrem. Sebagaimana disampaikan oleh informan P sebagai berikut :

“Jelas kalo untuk ikon taman ini iyola taman arena-arena skateboard inilah, karno memang taman ini sengaja dibuat untuk mewadahi budak-budak yang hobi maen skateboard di pinggir jalan dan tujuan lainnya biar mereka kalo la disedioke tempat biso berkembang jadi atlet olahraga profesional.” (Wawancara informan P tanggal 04 Januari 2023).

...

“Kurang tau jugo dek untuk ikon taman ini, kuraso taman skateboard inila yang jadi khas taman ini dan beda dengan taman-taman lainnya.” (Wawancara informan AR tanggal 27 Desember 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dari informan tersebut dapat diketahui simbol atau ikon pada Taman *Skatepark* ini adalah arena-arena *skateboard* itu sendiri yang dimana ini merupakan salah satu ciri khas taman pembeda dari taman yang lainnya di Kota Palembang. Taman *Skatepark* lebih jelasnya memiliki simbol tersendiri yang didalamnya bisa

memberikan kesan terhadap masyarakat dengan mendengar namanya saja atau melihatnya secara langsung bisa menafsirkan sendiri isi dari taman tersebut. Adapun kondisi simbol pada taman *skatepark* dapat dilihat pada **Gambar 5.17**



Sumber : *Observasi Lapangan, 2023*

Gambar 5.17 Simbol atau *Icon* Pada Taman *Skatepark*

5.1.6 Fungsi Taman

Kepadatan vegetasi merupakan tanaman yang tumbuh di taman baik yang tumbuh secara alami maupun yang ditanam oleh pengelola taman. Ketersediaan vegetasi dalam taman sangat penting karena tanaman dapat memberikan banyak manfaat bagi pengunjung taman dan lingkungan sekitarnya. Misalnya, tanaman dapat menyediakan oksigen, menyerap polutan, mengurangi suhu udara, dan memberikan pemandangan yang indah. Oleh karena itu, pengelola taman perlu memperhatikan karakteristik ketersediaan vegetasi dalam perencanaan dan pengelolaan taman agar dapat memberikan pengalaman berkunjung yang menyenangkan dan sehat bagi pengunjung.

Ketersediaan vegetasi dalam taman merupakan sifat atau ciri khas yang terkait dengan jumlah, jenis, dan kondisi tanaman yang tumbuh di taman. Vegetasi dapat mencakup berbagai jenis tanaman seperti pepohonan, semak, bunga, dan rumput. Sebagaimana juga disampaikan oleh informan IM dan P selaku *keyperson* sebagai berikut :

“La cukuplah kalo untuk vegetasi, banyak pohon besak jugo di sano. Mungkin perlu ditambah tanaman yang kecil-kecil bae untuk mempercantik taman itu.” (Wawancara informan IM tanggal 09 Januari 2023).

...

“Kalo untuk penghijauan vegetasi / pohon kami raso la cukup, tapi kalo untuk tanaman kecil mungkin masih perlu ditambah. Bahkan kemaren jugo sempet ado bantuan sponsor dari Honda untuk penghijauan taman ini, mereka nian yang langsung toron lapangan buat nanem tanaman kecil-kecil, kami cuma ngasih arahan untuk nyedioke lahan yang nak mereka tanem.” (Wawancara informan P tanggal 04 Januari 2023).

Berdasarkan informan tersebut dapat diketahui bahwa kalau untuk vegetasi pepohonan pada Taman *Skatepark* sudah cukup baik, hanya saja perlu penambahan tanaman kecil untuk mempercantik taman ini dan perlu adanya perawatan rutin terhadap taman ini sehingga selalu terjaga bersih dan berkelanjutan. Adapun pernyataan dari informan J dan MM selaku pengunjung taman :

“Oh kalo untuk pepohonan di sini jadila dek, sudah cukup rimbun biso beteduhlah kalo untuk siang hari dari terik matahari bedengkang cak sekarang ini.” (Wawancara informan J tanggal 11 Februari 2023).

...

“Sudah cukuplah mas banyak pohon-pohon besak di sini, enakla kalo berkunjung ke taman ini apolagi cak aku yang memang cuma numpang istirahat ditaman ini siang-siang kan panas matahari jadi biso bedingin di taman ini sebentar.” (Wawancara informan MM tanggal 19 Februari 2023).

Berdasarkan informan tersebut dapat diketahui bahwa jumlah tanaman yang tumbuh di taman *skatepark* ini sudah cukup baik, sehingga pengunjung taman yang berkunjung kesini merasakan nyaman terhadap akan adanya vegetasi (pepohonan) disini baik untuk bersantai maupun bersosialisasi. Benar memang bahwa fungsi vegetasi pada taman memberikan manfaat bagi manusia misalnya sebagai peneduh dari panas matahari, penyaring udara, atau sebagai penghias dari pandangan mata. Adapun kondisi vegetasi pada Taman *Skatepark* dapat dilihat pada **Gambar 5.18**



Sumber : Observasi Lapangan, 2023

Gambar 5.18 Kondisi Vegetasi Pada Taman Skatepark

5.1.7 Potensi Wilayah

A. Potensi Ekonomi

Potensi ekonomi di taman mengacu pada kemampuan taman atau area rekreasi untuk memanfaatkan ekonomi. Taman yang dikembangkan dengan baik memiliki potensi untuk menciptakan peluang ekonomi yang beragam. Sebagaimana disampaikan oleh informan AR, IM, dan P selaku *keyperson* sebagai berikut :

“Harusnyo ado dek untuk potensi perekonomian, biso bantu-bantu masyarakat sekitar untuk bejualan di taman skatepark ini. Apolagi seandainya taman ini rame pengunjung cak dulu terus diadoke acara/turnamen pasti biso berpotensi jadi perekonomian.” (Wawancara informan AR tanggal 27 Desember 2022).

...

“Untuk ekonomi iyola kebanyakan disini PKL, agek mungkin biso diatorlah sedemikian rapi dan tertata oleh pemerintah, mulai dari PKL yang dagangannyo cuma eceran diubah jadi kios-kios UMKM.” (Wawancara informan IM tanggal 09 Januari 2023).

...

“Ado, besak kemungkinanan potensi perekonomian disini. Apolagi taman ini memang dikelola secaro bagus otomatis pengunjung pasti rame sehingga menciptakanlah perekonomian bagi

masyarakat disekitar sini.” (Wawancara informan P tanggal 04 Januari 2023).

Berdasarkan hasil wawancara informan tersebut dapat diketahui pada lokasi yang berada dipusat kota, taman ini sangat berpotensi menjadi perekonomian buat masyarakat sekitar apalagi taman ini dikelola dengan baik dan benar. Sementara masyarakat yang berjualan di sini hanya mengecer (PKL) di pedestrian jalan taman *skatepark*, semoga nanti kedepannya pemerintah atau pihak pengelola bisa memberikan akses sewa kios-kios kecil UMKM untuk masyarakat yang berjualan agar lebih tertata rapi. Sebagaimana juga disampaikan oleh informan MA dan SA selaku masyarakat pengunjung taman sebagai berikut :

“Nah kurang tau mas hehe, tapi ngeliat kalo taman ini dikelola dengan bener dan dak sepi pengunjung cak ini harusnyo biso jadi potensi ekonomi masyarakat sekitar mulai dari berjualan dll.” (Wawancara informan MA tanggal 12 Februari 2023).

...

“Iyo dek ado, apolagi kalo taman ini banyak yang dateng untuk olahraga, untuk besantai, untuk maen skateboard dan lain-lain. Apolagi budak-budak mudo skateboard itu biar mancing wong lain pengen dateng ketaman ini sekedat untuk nontonni mereka maen skateboard.” (Wawancara informan SA tanggal 19 Februari 2023).

Berdasarkan apa yang disampaikan oleh masyarakat pengunjung taman dapat diketahui bahwa memang taman ini bisa berpontesi sebagai perekonomian terutama bagi masyarakat sekitar, dan tujuannya terhadap pada anak-anak remaja *skateboard* itu sendiri yang bisa dikatakan sebagai daya tarik pembeda dari taman-taman lainnya sehingga banyak pengunjung yang ingin menyaksikan permainan mereka di arena *skatepark* ini. Jika diadakanya event atau acara pada taman ini pasti sangat berpotensi pada perekonomian, misalnya diadakan berbagai macam acara seperti konser, festival seni, pameran, atau acara olahraga (lomba *skateboard* maupun bmx). Penyelenggara acara ini bisa meningkatkan pendapatan perekonomian melalui penjualan tiket, sponsor, dan pendapatan lainnya terkait dengan kehadiran orang banyak. Jadi dapat disimpulkan bahwa memang Taman *Skatepark* ini bisa berpotensi bagi

perekonomian masyarakat sekitar dan pengelola taman jika dikelola dengan baik dan benar.

B. Potensi Pariwisata

Potensi pariwisata bagi taman mengacu pada kemampuan taman itu sendiri untuk menarik wisatawan dan mendapatkan pendapatan dari sektor pariwisata. Potensi ini mencakup berbagai aspek yang dapat menjadikan taman sebagai tujuan wisata yang menarik dan menguntungkan secara ekonomi. Potensi Taman *Skatepark* ini bisa dipengaruhi oleh monumen bersejarah atau situs budaya yang berada pada taman *skatepark* ini sendiri. Sebagaimana juga disampaikan oleh AR dan P selaku *keyperson* sebagai berikut :

“Untuk pariwisata mungkin berpotensi karno diliat dari lokasi yang strategis, akses jalannya jugo sering dilewati bis luar kota trus deketan dengan pariwisata bkb dan museum monpera sehingga taman ini kadang sering diliat jugo oleh wisatawan yang berkunjung ke museum monpera dan bkb. Tinggal liat agek kedepannyo taman ini setelah dikembangke cakmano oleh pemerintah kota dan dimanfaatke sebagus mungkin sehingga terciptalah potensi disektor pariwisata.” (Wawancara informan AR tanggal 27 Desember 2022).

...

“Menurut aku, komunitas skateboard itu tu harusnyo biso menciptake potensi pariwisata, dikarenoke kalo mereka aktif maen ke sini kuraso pasti memicu terjadinyo potensi disektor pariwisata untuk kota kito, jadi taman ini rame dikunjungi oleh wong-wong lokal maupun wisatawan luar kota kito.” (Wawancara informan P tanggal 04 Januari 2023).

Berdasarkan pendapat dari informan tersebut dapat diketahui bahwa taman *skatepark* ini juga berpotensi disektor pariwisata asalkan taman ini dikelola dengan baik oleh pemerintah kota dan anak-anak remaja yang hobi bermain olahraga ekstrem. Ada kala nya sepi pengunjung, taman ini sering dilirik juga oleh wisatawan luar kota dikarenakan taman ini cukup unik dan berbeda dari taman lainnya yang mencari khaskan dirinya dengan adanya arena-arena *skateboard* atau bmx. Semoga

kedepannya taman ini bisa dikembangkan menjadi lebih baik dan terarah serta mampu bersaing dengan tempat wisatawan lainnya di Kota Palembang seperti BKB, Museum Monpera dan lain-lain. Penting untuk mengelola potensi pariwisata dengan bijaksana, dengan mempertimbangkan pelestarian lingkungan, keberlanjutan, partisipasi masyarakat lokal, dan manfaat jangka panjang bagi taman dan komunitas didalamnya. Sebagaimana juga disampaikan oleh informan J dan MM selaku pengunjung taman sebagai berikut :

“Untuk potensi pariwisata kurang tau ibu dek, mano ngeliat taman ini sepi pengunjung dak taulah biso dak jadi pariwisata taman ini...”
(Wawancara informan J tanggal 11 Februari 2023).

...

“Biso bae mas sebenarnya, kalo emang taman ini dikelola dengan bener dan komunitas budak-budak itu masih galak maen kesini kuraso biso bae taman ini jadi rame pengunjung karno daya tarik mereka yang maen-maenke skateboard atau bmx cak diluar negeri, itu kan keren bagi kota kito budak-budak mudonyo ngelakui hal-hal positif.” (Wawancara informan MM tanggal 19 Februari 2023).

Berdasarkan pernyataan informan tersebut dapat diketahui mungkin bisa berpotensi dan mungkin juga tidak bisa menjadi berpotensi dari sektor pariwisata. Tidak bisanya dikarenakan taman ini masih sepi pengunjung dan tidak tahu apa yang bisa ditonjolkan terhadap pariwisatanya, namun jika taman ini berpotensi untuk menjadi pariwisatanya mungkin itu bisa di bangun oleh komunitas-komunitas olahraga ekstrem seperti *skateboard* dan *bmx* dikarenakan hanya merekalah anak-anak remaja penggemar olahraga ekstrem ini menjadi pembeda taman ini dari taman lainnya yang berada di Kota Palembang.

D. Potensi Historis

Potensi historis bagi taman merujuk pada nilai sejarah dan keberadaan situs budaya, monumen, atau peninggalan sejarah terkait dengan taman tersebut. Hal ini mencakup aspek-aspek bersejarah yang memberikan nilai tambah dan menarik bagi pengunjung, seperti pada taman *skatepark* ini memiliki ciri khas nya tersendiri sebagaimana juga

disampaikan oleh informan AR, IM, dan P selaku *keyperson* sebagai berikut :

“Kalo untuk potensi historis kurang tau dek, kalo nak diomongi untuk taman skatepark ini termasuk taman baru di kota Palembang yang di bangun tahun 2017 dan belum punyo cerito-cerito sejarah yang biso dibagike ke wisatawan cak taman musium monpera.” (Wawancara informan AR tanggal 27 Desember 2023).

...

“Belom dek, karno taman ini belum punyo banyak sejarah historis...” (Wawancara informan IM tanggal 09 Januari 2023).

...

“Belom biso caknyo dek, dikarnoke belum punyo cerito yang biso dikatoke historis, tapi kalo untuk musium monpera yang di depan taman skatepark ini baru biso dikatoke punyo potensi historis karno emang sudah ado sejarah-sejarah musium itu dari jaman dulu.” (Wawancara informan P tanggal 04 Januari 2023).

Berdasarkan pendapat dari ketiga informan tersebut dapat diketahui bahwa Taman *Skatepark* ini belum memiliki potensi historis dikarenakan taman ini tidak memiliki cerita-cerita bersejarah seperti taman monumen lainnya. Taman ini baru dibangun pada tahun 2017 dan masih terbilang baru, juga taman ini termasuk taman yang sepi pengunjung sehingga bisa dikatakan taman *skatepark* ini belum memiliki potensi historis. Menurut peneliti berdasarkan hasil observasi lapangan jika bisa memanfaatkan potensi historis seharusnya taman dapat menjadi tempat pembelajaran sejarah yang menarik bahkan menjadi tujuan wisata yang berbeda dari taman-taman biasa pada umumnya. Pada lokasi Taman *Skatepark* ini belum memiliki cerita sejarah untuk diceritakan jika ada wisatawan yang berkunjung ke sini dan juga taman ini masih sepi pengunjung sehingga sepertinya taman ini tidak memiliki potensi historis.

5.2 Temuan Potensi dan Masalah Pada Taman *Skate Park* di Kota Palembang

Konsep penataan ruang berkelanjutan pada Taman *Skatepark* perlu dilakukan untuk mewujudkan pengembangan taman yang berkelanjutan

melalui peraturan-peraturan yang berlaku. Sebelum merumuskan pengembangan taman maka perlu mencari potensi dan permasalahan yang terdapat pada Taman *Skatepark*. Berikut ini temuan potensi dan permasalahan dilihat dari karakteristik Taman *Skatepark* pada **Tabel 5.1** :

Tabel 5.1 Temuan Potensi dan Masalah Dilihat Dari Indikator Karakteristik Taman Tematik Ampera *Skatepark* Di Kota Palembang

Variabel	Permasalahan	Potensi
Fasilitas Keamanan	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada pos keamanan yang dimana menjadi salah satu sarana penting untuk keberadaan sebuah taman. 	<ul style="list-style-type: none"> • Petugas keamanan berpotensi sigap, tanggap dan cepat merespon terhadap kejadian darurat seperti kecelakaan, kebakaran, atau cedera pengunjung.
Fasilitas Kebersihan	<ul style="list-style-type: none"> • Masih terdapat tumpukan sampah dipojok-pojokan taman dan tidak ada tong sampah pemilah seperti tong sampah organik dan anorganik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fasilitas kebersihan yang baik akan membantu dalam pengelolaan sampah yang efektif, sehingga jika tempat sampah ditempatkan dengan benar pada posisi disetiap taman maka akan mendorong pengunjung untuk membuang sampah dengan benar serta terjaga kualitas udara disekitar taman tetap segar.
Fasilitas Perdagangan	<ul style="list-style-type: none"> • Disini terdapat PKL yang berdagang dijalan pedestrian taman ini. • Hanya ada penjual minuman dingin dan kacang-kacangan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Berpotensi pada peningkatan layanan dan kebutuhan pengunjung. Fasilitas perdagangan ditaman seperti kios atau warung mereka dapat menyediakan makanan dan minuman atau kebutuhan lainnya sehingga pengunjung tidak perlu meninggalkan taman untuk memenuhi kebutuhan tersebut.
Fasilitas Bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Fasilitas bermain anak yang tidak lengkap dan banyak wahana permainan yang sudah rusak. 	<ul style="list-style-type: none"> • Berpotensi pada peningkatan daya tarik taman seperti taman bermain anak, area olahraga, ataupun lapangan bermain,serta terjadi peningkatan interaksi sosial sesama pengunjung baik dari anak-anak maupun orang dewasa.
Fasilitas Parkir	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada tempat parkir pada taman <i>skatepark</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan akses bagi pengunjung taman dalam mencari tempat parkir. Dengan adanya parkir yang nyaman, taman dapat menarik lebih banyak pengunjung yang akan menghabiskan waktu disana tanpa perlu mengkhawatirkan kendaraan mereka.
Fasilitas Istirahat	<ul style="list-style-type: none"> • Bangku taman yang tidak memiliki atap atau gazebo serta bangku taman belum tersebar merata disetiap sudut-sudut 	<ul style="list-style-type: none"> • Berpotensi pada kepuasan pengunjung dan interaksi sosial bagi pengunjung yang beristirahat/bersantai. Pengunjung dapat berbincang, berbagi pengalaman, atau bahkan berpartisipasi dalam

Variabel	Permasalahan	Potensi
	taman.	aktivitas bersama di sekitar tempat duduk sambil menikmati suasana taman dengan lebih nyaman.
Fasilitas Penerangan	<ul style="list-style-type: none"> • Kurangnya fasilitas lampu penerangan pada taman ini dan ada beberapa lampu yang tidak hidup atau menyala. 	<ul style="list-style-type: none"> • Berpotensi pada penggunaan aktivitas malam hari. Hal ini tentunya memberi kesempatan bagi pengunjung untuk menikmati keindahan taman, mengadakan acara malam atau bahkan melakukan aktivitas olahraga di taman saat cuaca lebih sejuk.
Toilet	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak memiliki toilet umum khusus pengunjung taman. 	<ul style="list-style-type: none"> • Berpotensi pada kenyamanan pengunjung, dengan adanya toilet umum taman menjadi lebih mudah diakses bagi pengunjung taman mulai dari anak kecil sampai orang dewasa bahkan lansia.
Area Hiburan	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak terurusnya (usang) area hiburan pada taman ini. • Tidak ada media untuk mempromosikan taman ini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Berpotensi pada peningkatan daya tarik taman. Dengan adanya area hiburan, taman menjadi tempat yang lebih menarik untuk dikunjungi karena menawarkan hiburan tambahan dan kegiatan yang menyenangkan serta memberikan pengalaman yang belum pernah mereka rasakan sebelumnya.
Jenis Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan pada taman ini didominasi oleh pengunjung yang hanya bersantai/beristirahat jarang ada kegiatan aktivitas lainnya seperti olahraga dan lain-lain. • Tidak ada acara atau event pada taman ini 	<ul style="list-style-type: none"> • Berpotensi pada aktivitas yang beragam, taman dapat menawarkan berbagai aktivitas untuk dinikmati oleh pengunjung seperti area olahraga beban, lapangan tracking jogging, lintasan sepeda, dan lain-lain terutama area olahraga ekstrem <i>skateboard</i> sehingga dapat menarik minat pengunjung dengan preferensi yang berbeda.
Kondisi Vegetasi	<ul style="list-style-type: none"> • Kurangnya perawatan pada kondisi vegetasi di taman <i>skatepark</i> ini, banyaknya pepohonan yang sudah rimbun sehingga tidak nyaman dipandang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Berpotensi manyaring udara. Tumbuhan dalam taman berperan sebagai penyaring alami untuk udara, menyerap polutan dan memproduksi oksigen. • Berpotensi pada keindahan estetika, vegetasi dalam taman memberikan keindahan visual dan estetika. Pohon-pohon yang hijau, bunga-bunga yang bermekaran, dan tanaman hias lainnya memberikan nuansa yang menyenangkan dan meningkatkan keindahan taman.

Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

5.2.1 Temuan Potensi dan Masalah Pada Taman *Skate Park* dengan Arah Kebijakan Penataan

Rumusan strategi pengembangan taman tematik ampere *skatepark* pada penelitian ini disusun berdasarkan temuan-temuan yang telah dilakukan dari potensi dan permasalahan serta dengan peraturan arahan kebijakan penataan seperti RTRW Kota Palembang 2012-2032, dan RPJMD Kota Palembang 2018-2023. Berikut ini tabulasi faktor internal dan faktor eksternal melalui potensi dan masalah berdasarkan peraturan arah kebijakan penataan pada **Tabel 5.2** :

Tabel 5.2 Temuan faktor internal dan faktor eksternal melalui potensi dan masalah berdasarkan peraturan arah kebijakan penataan

Faktor-faktor		Arah Kebijakan Penataan	
Faktor Internal			
Potensi	1. Taman <i>skatepark</i> ini memiliki daya tarik tersendiri sebagai sarana olahraga ekstrem seperti <i>skateboard</i> atau bmx 2. Tersediannya fasilitas istirahat 3. Lokasi yang strategis 4. Transportasi umum mudah dijangkau 5. Vegetasi taman baik	RTRW Kota Palembang 2012-2032	<ul style="list-style-type: none"> • Pemanfaatan ruang di pusat pelayanan lingkungan untuk kegiatan perkotaan skala lokal/lingkungan yang didukung dengan prasarana dan sarana perkotaan yang sesuai dengan kegiatan yang dilayaninya (kegiatan untuk taman maupun tempat rekreasi yang dilengkapi dengan fasilitas areal bermain, tempat duduk, <i>jogging track</i>, perabotan taman dan sarana olahraga)
		RPJMD Kota Palembang 2018-2023	<ul style="list-style-type: none"> • Menjadikan Palembang Kota Pariwisata Sungai dan Budaya serta event olahraga kelas Dunia yang harmoni antara kehidupan manusia dan alam.
Masalah	1. Tidak tersedianya pos keamanan 2. Minimnya tong sampah kebersihan 3. Hanya ada PKL tidak ada fasilitas rumah makan 4. Minimnya fasilitas bermain anak 5. Lampu penerangan tidak semuanya berfungsi 6. Tidak tersedianya toilet umum	RTRW Kota Palembang 2012-2032	<ul style="list-style-type: none"> • Merealisasikan program pengelola kawasan strategis dari aspek ekonomi • Program pengembangan sistem pusat pelayanan kota secara berhirarki • Program pengembangan prasarana dan sarana kota secara merata diseluruh wilayah • Peningkatan kualitas Ruang Terbuka Hijau sebagai paru-paru kota

Faktor-faktor		Arah Kebijakan Penataan	
	7. Tidak tersedianya tempat parkir 8. Tidak ada media soial sebagai media promosi		<ul style="list-style-type: none"> • Peningkatan fungsi ruang kota sebagai pusat perdagangan, jasa, dan pariwisata berskala internasional
Faktor Eksternal			
Potensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Taman <i>skatepark</i> menjadi satu-satunya taman di Kota Palembang yang bertujuan untuk mewadahi para anak-anak remaja/ komunitas pecinta olahraga ekstrem 2. Penyediaan lomba atau acara untuk komunitas 3. Halaman taman yang cukup luas 	RTRW Kota Palembang 2012-2032	<ul style="list-style-type: none"> • Mewajibkan kepada para pemilik lahan dan atau investor untuk menyediakan dan mengembangkan lahan RTH privat • Menjalin kemitraan dengan swasta dalam pengembangan dan penataan RTH
Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perubahan tren olahraga 2. Keterbatasan anggaran 3. Ketidakpuasan pengunjung 	RPJMD Kota Palembang 2018-2023	<ul style="list-style-type: none"> • Penyempurnaan regulasi bidang ketatalaksanaan serta peningkatan pemahaman melalui sosialisasi/ asistensi/ pendampingan untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik

Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

Konsep penataan ruang *skatepark* berkelanjutan berdasarkan temuan potensi dan masalah serta arahan-arahan kebijakan yang telah disusun sebelumnya memiliki tujuan untuk mewujudkan pelayanan ruang terbuka hijau (taman) dengan lingkungan yang lebih sehat dan menjadi sarana rekreasi bagi masyarakat sekitar serta menjadikan taman sebagai peningkatan aktivitas ekonomi-pariwisata kawasan.

Rumusan konsep penataan ruang pada penelitian ini disusun berdasarkan kondisi kawasan pada saat ini dan menyesuaikannya dengan peraturan penataan ruang Kota Palembang demi memenuhi kebutuhan sarana dan prasarana keberlanjutan pada taman dan mewujudkan penataan kawasan yang tertib, aman, nyaman, ramah, dan memiliki nilai estetika sebagai salah satu taman tematik berkelanjutan.

Tujuan dari pengembangan dan penataan taman *skatepark* di Kelurahan 19 Ilir dijabarkan sebagai berikut :

1. Mempertahankan fasilitas yang telah ada dan perlu adanya perawatan keberlanjutan pada taman *skatepark*.
2. Pengembangan fasilitas sarana dan prasarana pada taman *skatepark* sehingga pengunjung nyaman untuk datang mengunjungi taman.
3. Menjalinkan kerjasama antar pemerintah dan pihak swasta serta masyarakat/komunitas dalam hal pengembangan taman.
4. Melakukan pembaharuan inovasi terbaru pada taman sehingga menarik pengunjung untuk berkunjung ke taman.

5.3 Merumuskan Strategi Pengembangan Taman Tematik Ampera Skate Park Di Kota Palembang

5.3.1 Analisis SWOT

Untuk mengetahui Strategi Pengembangan Taman *Skate Park* di Kota Palembang dilakukan dengan dengan metode SWOT yang merupakan identifikasi dari beberapa faktor untuk merumuskan strategi. SWOT digunakan untuk membandingkan antara faktor internal yaitu kekuatan (*strength*) dan kelemahan (*weakness*) dengan faktor eksternal yaitu peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threats*).

5.3.1.1 Faktor Internal

Adapun faktor internal yaitu faktor dari dalam yang terdiri dari kekuatan (*strength*) dan kelemahan (*weakness*) sebagai berikut :

A. Kekuatan (*Strength*)

Dari hasil observasi dan wawancara terdapat faktor kekuatan yang menjadi pendorong Pengembangan Taman *Skatepark* di Kota Palembang yaitu :

1. Taman *skatepark* memiliki daya tarik tersendiri sebagai sarana olahraga ekstrem seperti *skateboard* atau bmx Selain menjadi tempat untuk melatih keterampilan, taman *skatepark* juga menjadi tempat di mana

ekspresi dan kreativitas dibebaskan. Para komunitas *skateboard* menggunakan taman ini sebagai panggung untuk menyampaikan gaya unik mereka dalam bermain *skateboard*, mereka juga menggabungkan gerakan yang anggun menggunakan keberanian dan teknik yang kompleks untuk menciptakan pertunjukan visual yang memukau. Dalam hal ini, Taman *Skatepark* menjadi galeri seni yang hidup dimana setiap gerakan permainannya menciptakan atraksi yang indah.

2. Tersediannya fasilitas istirahat

Pada Taman *Skatepark* terdapat bangku-bangku yang terletak di bawah pohon rindang, memberikan tempat yang sempurna untuk bersantai dan menikmati suasana taman. Dengan adanya fasilitas istirahat taman menjadi tempat yang ideal untuk beristirahat sejenak dari rutinitas sehari-hari, pengunjung juga dapat menikmati keindahan alam, menghirup udara segar, dan mengisi energi mereka sebelum melanjutkan aktivitas di taman atau menjelajah tempat lain.

3. Lokasi yang strategis

Taman *skatepark* ini memiliki lokasi yang strategis terletak di pusat kota yang ramai. Dikelilingi juga oleh berbagai akses transportasi umum sehingga taman ini sangat mudah dijangkau oleh pengunjung dari berbagai wilayah. Taman ini juga berada di dekat pusat perbelanjaan pasar 16 ilir sehingga membuatnya menjadi tempat yang dikunjungi bagi para pengunjung dari hiruk-piruk kegiatan belanja atau pekerjaan.

4. Transportasi umum mudah dijangkau

Taman *skatepark* ini sangat mudah dijangkau melalui berbagai sarana transportasi umum, terdapat halte bus didekat taman sehingga memungkinkan pengunjung untuk menggunakan layanan bus, terdapat juga berbagai mobil angkutan kota dengan jurusan berbeda-beda. Dengan akses transportasi umum yang mudah dijangkau, taman ini bisa

menjadi tujuan pengunjung dari berbagai tempat tinggal dengan mudah tanpa ada kendala transportasi, sehingga mereka dapat menikmati keindahan taman dan fasilitas yang disediakan tanpa kesulitan.

5. Vegetasi taman baik

Taman *skatepark* memiliki vegetasi yang cukup baik, disetiap sudut taman terdapat keanekaragaman tanaman yang subur dan memberikan suasana yang segar dan alami. Pohon-pohon yang menjulang tinggi memberikan naungan yang menyenangkan, daun-daun yang lebat menawarkan perlindungan dari panasnya sinar matahari dan menciptakan suasana yang sejuk.

B. Kelemahan (*Weakness*)

Dari hasil observasi dan wawancara terdapat faktor kelemahan yang menjadi pendorong Pengembangan Taman *Skatepark* di Kota Palembang yaitu :

1. Tidak tersedianya pos keamanan

Dalam situasi di mana taman tidak memiliki pos keamanan atau petugas keamanan akan berpotensi masalah seperti keamanan pengunjung yang nantinya akan mengakibatkan terjadinya resiko kejahatan atau tindakan yang merugikan terhadap pengunjung, tanpa pos keamanan taman mungkin akan menjadi rentan terhadap gangguan atau kegaduhan oknum yang tidak bertanggung jawab, tanpa pos keamanan juga jika dalam situasi darurat atau insiden keamanan keberadaan pos keamanan dapat membantu dalam memberikan tanggapan yang cepat dan efisien, serta tanpa kehadiran pos keamanan pengunjung mungkin merasa kurang aman atau tidak nyaman saat berada di taman. seperti pada taman *skatepark* ini yang belum memiliki pos keamanan.

2. Minimnya tong sampah kebersihan

Masalah kebersihan, ketika taman tidak memiliki cukup jumlah tong sampah yang tersedia atau kurangnya perhatian terhadap kebersihan, hal ini dapat mengakibatkan pertumpukan sampah di sekitar area taman. Sampah yang tidak terkelola dengan baik dapat memiliki dampak negatif terhadap lingkungan. Minimnya tong sampah juga dapat menyebabkan potensi resiko terkena penyakit bagi pengunjung, serta menjadi pengalaman yang buruk bagi pengunjung terhadap kebersihan taman tersebut.

3. Hanya ada PKL tidak ada fasilitas rumah makan

Pilihan yang terbatas bagi pengunjung, ketika hanya terdapat PKL di taman dan tidak ada fasilitas rumah makan pengunjung mungkin mengalami keterbatasan dalam pilihan makanan. Terkadang PKL mungkin hanya menawarkan jenis makanan atau menu menu yang terbatas, sehingga pengunjung tidak memiliki banyak variasi untuk memenuhi selera dan kebutuhan makanan mereka.

4. Minimnya fasilitas bermain anak

Minimnya fasilitas bermain pada taman *skatepark* ini menyebabkan kurangnya daya tarik untuk anak-anak, minimnya fasilitas bermain anak dapat membuat taman kurang menarik bagi keluarga yang memiliki anak-anak. Keterbatasan aktivitas seperti fasilitas bermain yang tidak memadai menyebabkan anak-anak sedikit memiliki sedikit pilihan aktivitas di dalam taman. Fasilitas yang beragam seperti perosotan, ayunan, jungkat-jungkit atau taman bermain interaktif dapat memungkinkan anak-anak berpartisipasi dalam berbagai kegiatan fisik dan kreatif yang mendukung perkembangan mereka.

5. Lampu penerangan tidak semuanya berfungsi

Kurangnya pencahayaan yang memadai di taman *skatepark* dapat mengakibatkan resiko keamanan dan keselamatan pengunjung, area yang gelap atau kurang terang dapat menjadi tempat yang nyaman bagi

tindakan kriminal. Jika lampu penerangan di taman tidak cukup terang akan mengakibatkan penggunaan terbatas pada malam hari, pengunjung mungkin tidak nyaman untuk mengunjungi taman pada malam hari.

6. Tidak tersedianya toilet umum

Toilet umum merupakan kebutuhan dasar yang penting bagi pengunjung taman, ketika kebutuhan ini tidak terpenuhi maka pengunjung mungkin mengalami ketidaknyamanan dan ketidakpuasan terhadap taman tersebut. Pada taman *skatepark* ini belum memiliki fasilitas toilet umum, jika pengunjung yang berada di taman dan ingin menggunakan toilet umum maka pengunjung harus berjalan kaki sedikit kurang lebih 50 meter ke bawah jembatan ampera untuk menumpang toilet umum Pasar 16.

7. Tidak tersedianya tempat parkir

Pada taman *skatepark* ini belum memiliki fasilitas area parkir, yang dimana ketika pengunjung yang ingin mengunjungi taman ini menggunakan kendaraan pribadi maka untuk sementara menggunakan bahu jalan yang berada di depan taman tersebut sebagai tempat parkir kendaraan. Kendaraan pengunjung yang di parkir di bahu jalan secara tidak resmi tentunya akan menyebabkan kemacetan lalu lintas dan membuat ketidaknyamanan bagi pengunjung maupun masyarakat sekitar.

8. Tidak ada media sosial sebagai media promosi

Untuk meningkatkan jumlah kunjungan pengunjung maupun wisata dan memajukan taman *skatepark* tentunya perlu media promosi sehingga dapat menarik perhatian pengunjung maupun wisatawan. Pada taman ini belum mempunyai media sosial seperti facebook, instagram, dan lain-lain.

5.3.1.2 Faktor Eksternal

Adapun faktor eksternal yaitu faktor dari dalam yang terdiri dari peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threats*) sebagai berikut :

A. Peluang (*Strength*)

1. Taman *skatepark* menjadi satu-satunya taman di Kota Palembang yang bermaksud untuk mewadahi para anak-anak remaja pecinta olahraga ekstrem.

Taman tematik *skatepark* memberikan keunikan sendiri yang berbeda dari taman-taman lainnya, hal ini tentunya akan menarik minat pengunjung yang tertarik dengan olahraga ekstrem. Dengan adanya taman *skatepark* mungkin akan terciptanya permintaan yang tinggi dari komunitas olahraga ekstrem yang ingin melatih keterampilan mereka dan bersosialisasi dengan sesama pecinta olahraga ekstrem. Taman *Skatepark* yang berkualitas akan menjadi daya tarik bagi pengunjung sebagai destinasi wisata dari berbagai daerah. Jika taman ini berhasil membangun reputasi yang baik, dapat menarik kunjungan wisatawan dari luar kota bahkan luar negeri yang nantinya akan berpotensi meningkatkan pendapatan ekonomi di sekitar taman *skatepark*.

2. Penyediaan lomba atau acara untuk komunitas.

Dalam hal penyelenggaraan event, maka akan berpotensi menarik minat peserta dan pengunjung dalam mengunjungi/ mendatangi event atau acara yang diadakan pada taman *skatepark*, juga menjadi salah satu platform untuk memperkuat dan mengembangkan komunitas *skateboard* di daerah tersebut. Jika event atau acara pada lomba *skateboard* berhasil berjalan mulus atau sukses tentunya akan meningkatkan citra dan reputasi yang baik terhadap taman *skatepark* sehingga taman ini menjadi salah satu tempat yang mewadahi (mendukung) olahraga ekstrem dan dikenal lebih luas oleh masyarakat lokal maupun luar kota.

3. Halaman taman yang cukup luas.

Dengan memiliki halaman yang luas, taman *skatepark* dapat menyediakan fasilitas yang lebih banyak dan lebih beragam lagi untuk pengguna pengunjung taman, termasuk berbagai jenis rintangan, teras, landasan, dan elemen lain yang dapat meningkatkan pengalaman dan tantangan bagi para pecinta *skateboard* maupun bmx. Lalu untuk pengembangan fasilitas tambahan, keberadaan halaman yang luas dapat memberikan peluang untuk pengembangan fasilitas tambahan seperti area tempat duduk yang ditambahkan gazebo peneduh, atau fasilitas penunjang seperti toko *skateboard* atau bmx juga tempat kafe anak-anak muda yang tentunya hal ini akan meningkatkan kenyamanan pengguna dan menawarkan pengalaman yang lebih lengkap di taman.

B. Ancaman (*Weakness*)

1. Perubahan tren olahraga

Tren dalam olahraga *skateboard* dapat berubah seiring perkembangan waktu. Jika tren baru olahraga muncul dan minat masyarakat berkurang pada taman *skatepark*, maka taman ini harus siap untuk mengalami penurunan jumlah pengunjung. Untuk menghindari penurunan jumlah pengunjung taman, pihak pengelola harus selalu mengikuti perkembangan terkini dalam olahraga *skateboard* dan memastikan bahwa taman tetap relevan dan menarik bagi penggemar *skateboard*.

2. Keterbatasan anggaran

Keterbatasan anggaran dapat menjadi ancaman bagi pengelola taman terutama pada *skatepark* ini. Jika tidak ada sumber daya yang cukup untuk perawatan, pemeliharaan, dan pengembangan taman, kualitas fasilitas dan pengalaman pengunjung dapat terpengaruh negatif seperti sepi pengunjung terhadap taman bahkan bisa terbengkalainya sebuah taman.

C. Ketidakpuasan pengunjung

Pengunjung tidak puas terhadap fasilitas, pelayanan, atau pengalaman pada taman *skatepark* ini, jika hal ini dibiarkan terus menerus maka akan berakibat fatal seperti merusak reputasi taman dan mengurangi jumlah pengunjung. Pengelola harus lebih memperhatikan kondisi pada taman dan secara aktif harus berupaya meningkatkan kualitas dan kepuasan pengunjung.

5.3.1.3 Matriks Faktor Internal dan Faktor Eksternal Pada Taman *Skate Park* Di Kota Palembang

Tahap pertama yang dilakukan untuk merumuskan strategi pengembangan taman *skatepark* yaitu dengan mengidentifikasi faktor-faktor yang menjadi kekuatan dan kelemahan dan faktor-faktor yang menjadi peluang dan ancaman. Selanjutnya tahap kedua adalah yaitu memasukkan faktor internal dan faktor eksternal ke dalam tabel. Adapun Matrik Faktor Internal dan Faktor Eksternal Taman *Skatepark* dapat dilihat pada **gambar 5.3**

Tabel 5.3 Matrik Faktor Internal dan Faktor Eksternal Taman *Skatepark*

Kekuatan (S)	Kelemahan (W)
1. Taman <i>skatepark</i> memiliki daya tarik tersendiri sebagai sarana olahraga ekstrem seperti <i>skateboard</i> atau bmx 2. Tersediannya fasilitas istirahat 3. Lokasi yang strategis 4. Transportasi umum mudah dijangkau 5. Vegetasi taman baik	1. Tidak tersedianya pos keamanan 2. Minimnya tong sampah kebersihan 3. Hanya ada PKL tidak ada fasilitas rumah makan 4. Minimnya fasilitas bermain anak 5. Lampu penerangan tidak semuanya berfungsi 6. Tidak tersedianya toilet umum 7. Tidak tersedianya tempat parkir 8. Tidak ada media soaial sebagai media promosi

Peluang (O)	Ancaman (T)
1. Taman <i>skatepark</i> menjadi satu-satunya taman di Kota Palembang yang bertujuan untuk mewadahi para anak-anak remaja/ komunitas pecinta olahraga ekstrem 2. Penyediaan lomba atau acara untuk komunitas 3. Halaman taman yang cukup luas	1. Perubahan tren olahraga 2. Keterbatasan anggaran 3. Ketidakpuasan pengunjung

Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

5.3.1.4 Matriks SWOT

Matriks SWOT berguna untuk menggambarkan secara jelas bagaimana peluang dan ancaman eksternal yang dihadapi perusahaan dapat disesuaikan dengan kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya. Adapun matrik SWOT dapat dilihat pada **Tabel 5.4**

Tabel 5.4 Tabel Matriks SWOT Pada Taman *Skatepark* Di Kota Palembang

FAKTOR INTERNAL	<u>Kekuatan (Strengths)</u>	<u>Kelemahan (Weakness)</u>
FAKTOR EKSTERNAL	1. Taman <i>skatepark</i> memiliki daya tarik tersendiri sebagai sarana olahraga ekstrem seperti <i>skateboard</i> atau bmx (S1) 2. Tersediannya fasilitas istirahat (S2) 3. Lokasi yang strategis (S3) 4. Transportasi umum mudah dijangkau (S4) 5. Vegetasi taman baik (S5)	1. Tidak tersedianya pos keamanan (W1) 2. Minimnya tong sampah kebersihan (W2) 3. Hanya ada PKL tidak ada fasilitas rumah makan (W3) 4. Minimnya fasilitas bermain anak (W4) 5. Lampu penerangan tidak semuanya berfungsi (W5) 6. Tidak tersedianya toilet umum (W6) 7. Tidak tersedianya tempat parkir (W7) 8. Tidak ada media promosi (W8)

<u>Peluang (Opportunities)</u>	SO	WO
<p>1. Taman <i>skatepark</i> menjadi satu-satunya taman di Kota Palembang yang bertujuan untuk mewadahi para anak-anak remaja/ komunitas pecinta olahraga ekstrem (O1)</p> <p>2. Penyediaan lomba atau acara untuk komunitas (O2)</p> <p>3. Halaman taman yang cukup luas (O3)</p>	<p>1. Mengadakan acara komunitas atau program pelatihan dengan fasilitas yang ada untuk kursus pemain <i>skateboard</i> dari pemula hingga profesional (S1,O1,O2)</p> <p>2. Meningkatkan kualitas pelayanan dan perawatan serta menambah fasilitas yang kurang (S2,S3,S5,O1,O3)</p>	<p>1. Membuat pos keamanan, rumah makan, toilet umum, tempat parkir, pada area taman <i>skatepark</i> (W1,W3,W6,W7,O3)</p> <p>2. Menambahkan fasilitas kebersihan seperti tong sampah pemilah, menambahkan fasilitas bermain anak, menambahkan gazebo pada tempat istirahat (W2,W4,O3)</p> <p>3. Menambahkan media promosi pada taman dan menambahkan acara atau event didalam taman <i>skatepark</i> (W8,O1,O3)</p>
<u>Ancaman (Threats)</u>	ST	WT
<p>1. Perubahan tren olahraga (T1)</p> <p>2. Keterbatasan anggaran (T2)</p> <p>3. Ketidakpuasan pengunjung (T3)</p>	<p>1. Perlunya kerjasama antara Pemerintah/Dinas terkait, Swasta, ataupun Investor dalam meningkatkan sarana dan prasarana serta membuat strategi pengembangan keberlanjutan untuk menarik tingkat kunjungan masyarakat atau wisatawan (S1,S3,S5,T1,T2,T3)</p>	<p>1. Meningkatkan pencahayaan pada malam hari dan melakukan proses perencanaan juga pengembangan taman sehingga tercipta keberlanjutan dalam pengoperasian dan perawatan taman (W5,T3)</p>

Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

Berdasarkan analisis SWOT terdapat empat strategi alternatif sebagai berikut :

A. Strategi SO

1. Mengadakan acara komunitas atau program pelatihan dengan fasilitas yang ada untuk kursus pemain *skateboard* dari pemula hingga profesional

Tujuan dengan diadakannya acara komunitas ialah untuk memberikan program pelatihan kepada para pemain *skateboard* di sekitar area taman, acara ini diharapkan memberikan kesempatan bagi para pemain *skateboard* baik yang masih pemula maupun yang sudah berpengalaman untuk mengembangkan penampilan mereka dan berbagi semangat. Semoga kedepannya komunitas *skateboard* dapat menginspirasi generasi muda untuk terlibat dalam olahraga ini dengan harapan dapat melahirkan pemain-pemain *skateboard* hebat di masa depan.

2. Meningkatkan kualitas pelayanan dan perawatan serta menambah fasilitas yang kurang

Dalam pengembangan kawasan taman sudah terdapat fasilitas pada taman *skatepark*, namun ada beberapa fasilitas yang belum memenuhi kebutuhan pengunjung. Maka dari itu perlu menambah fasilitas yang masih kurang dan meningkatkan kualitas pelayanan sehingga dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung yang datang serta meningkatkan jumlah kunjungan pengunjung maupun wisatawan.

B. Strategi WO

1. Membuat pos keamanan, toilet umum, rumah makan, dan tempat parkir pada area taman *skatepark*

Permasalahan fasilitas penunjang aktivitas pada taman salah satunya belum tersedianya pos keamanan, toilet umum, rumah makan, dan tempat parkir. Pengunjung taman merasa tidak nyaman ketika belum ada pos keamanan di area taman, pengunjung juga yang ingin ke

toilet umum masih menggunakan toilet umum pasar dan rumah makan yang tersedia disekitar taman berjarak cukup jauh untuk didatangi serta parkir kendaraan pengunjung taman menggunakan badan bahu jalan di dekat pedestrian taman. Dengan demikian perlu penyediaan pos keamanan, toilet umum, rumah makan, dan tempat parkir untuk pengunjung yang ingin menikmati taman ini.

2. Menambahkan fasilitas kebersihan seperti tong sampah pemilah, menambahkan fasilitas bermain anak, menambahkan gazebo pada tempat istirahat

Kondisi fasilitas pada taman *skatepark* ada beberapa yang kurang memadai seperti tong sampah yang minim hanya ada 2 tong sampah, minimnya juga fasilitas bermain anak dan ada sebagian yang telah rusak, serta tempat istirahat yang tidak memiliki gazebo sebagai tempat peneduh. Maka dari itu perlu perbaikan dan penambahan fasilitas-fasilitas yang kurang layak atau tidak memadai pada taman *skatepark* demi kenyamanan pengunjung.

3. Menambahkan media promosi pada taman dan menambahkan acara atau event didalam taman *skatepark*

Pada taman *skatepark* belum memiliki media promosi pengunjung seperti media sosial. Untuk mengembangkan sebuah taman perlu juga membuat konten online seperti dari media sosial facebook maupun instagram, yang dimana dalam konten tersebut terdapat poin-poin penting pada taman seperti informasi tentang fasilitas, jam operasional, dan acara yang mungkin diadakan pada taman *skatepark* sehingga membuat pengunjung tertarik untuk mengunjungi taman tersebut.

C. Strategi ST

1. Perlunya kerjasama antara Pemerintah/Dinas terkait, Swasta, ataupun Investor dalam meningkatkan sarana dan prasarana serta membuat

strategi pengembangan keberlanjutan untuk menarik tingkat kunjungan masyarakat atau wisatawan

Untuk meningkatkan kunjungan pengunjung pada taman tentunya selain mengelola taman dengan baik, perlu juga kerja sama dengan pihak pemerintah, swasta, ataupun investor. Dengan adanya kerjasama dengan pemerintah, pihak swasta, dan juga investor tentunya akan menambah fasilitas yang belum memadai dan meningkatkan jumlah pengunjung yang datang.

D. Strategi WT

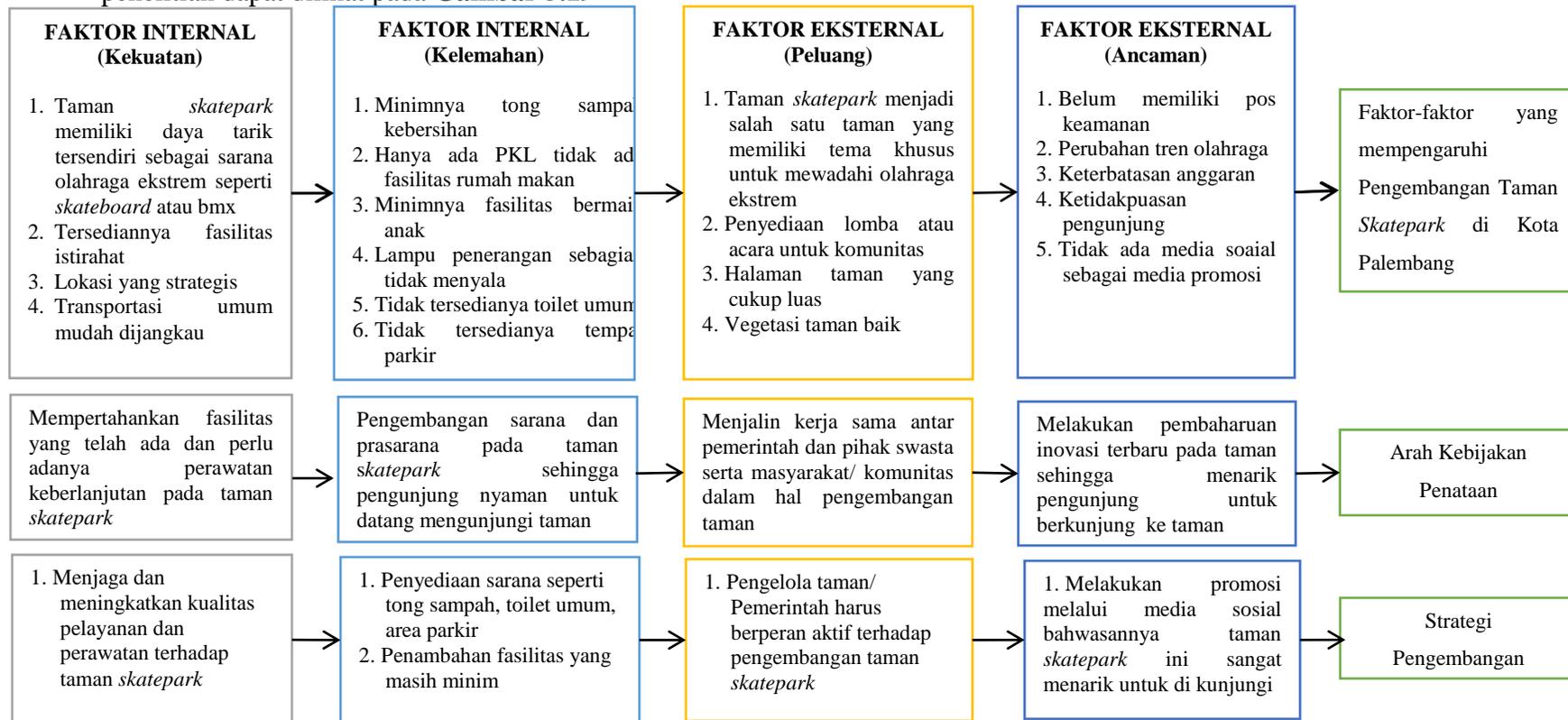
1. Meningkatkan pencahayaan pada malam hari dan melakukan proses perencanaan juga pengembangan taman sehingga tercipta keberlanjutan dalam pengoperasian dan perawatan taman

Pentingnya lampu penerangan taman merupakan hal dasar untuk pencahayaan taman, salah satu fungsi pencahayaan yang memadai adalah untuk keamanan pengunjung taman. Untuk itu perlunya evaluasi sistem pencahayaan pada taman agar lampu berfungsi dengan baik dan tidak ada yang rusak atau mati, jika ada lampu yang rusak harus segera diperbaiki atau diganti demi pencahayaan yang memadai di seluruh taman *skatepark*. Hal penting juga yang harus diperhatikan adalah perencanaan keberlanjutan pada sebuah taman agar taman dapat dinikmati oleh generasi masa depan tanpa merusak lingkungan, sehingga menciptakan taman yang berkelanjutan dan bermanfaat bagi pengunjung dan komunitas. Perlunya juga perawatan rutin pada sebuah taman baik dari hal-hal kecil sampai ke hal yang lebih besar, sehingga tidak berpotensi buruk pada keamanan dan ketidakpuasan pengunjung.

5.3.2 Arah Pengembangan Taman Tematik Ampera Skatepark

Strategi pengembangan taman tematik dapat dirumuskan dari analisis yang telah dilakukan dan berdasarkan temuan

penelitian dapat dilihat pada **Gambar 5.19**



Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

Gambar 5.19 Alur Skema Arah Pengembangan Taman Tematik Ampera *Skate Park*

Dari temuan dan analisis faktor internal yang meliputi kekuatan dan kelemahan serta faktor eksternal yang terdiri dari peluang dan ancaman terdapat 4 (empat) strategi pengembangan taman tematik ampere *skatepark* di Kota Palembang antara lain : arah pengembangan pertama yaitu Mempertahankan fasilitas yang telah ada dan perlu adanya perawatan keberlanjutan pada taman *skatepark*, arah pengembangan yang kedua yaitu Pengembangan sarana dan prasarana pada taman *skatepark* sehingga pengunjung nyaman untuk datang mengunjungi taman, arah pengembangan yang ketiga yaitu Menjalin kerjasama antar pemerintah dan pihak swasta serta masyarakat/ komunitas dalam hal pengembangan taman, dan terakhir arah pengembangan yang keempat yaitu Melakukan pembaharuan inovasi terbaru pada taman sehingga menarik pengunjung untuk berkunjung ke taman.

5.3.2.1 Hasil Strategi Pengembangan Taman Tematik *Skatepark* Berdasarkan Strategi Kebijakan Penataan dan Strategi SWOT

Berdasarkan arah pengembangan yang telah didapatkan dari hasil temuan dan analisis dari faktor internal dan faktor eksternal antara strategi kebijakan penataan dengan strategi SWOT maka dapat dirumuskan Strategi Pengembangan Taman Tematik Ampere *Skatepark* di Kota Palembang sebagai berikut :

A. Mempertahankan fasilitas yang telah ada dan perlu adanya perawatan keberlanjutan pada taman *skatepark*

1. Menjaga dan meningkatkan kualitas pelayanan dan perawatan terhadap taman *skatepark*

Taman Ampere *Skatepark* di Kota Palembang memiliki ciri khas tersendiri yang membuat taman ini berbeda dari taman umum lainnya, terutama pada tema yang diusung taman ini yaitu terdapat arena-arena tantangan bagi penggemar olahraga ekstrem seperti *skateboard* atau bmx. Dalam hal pengembangan taman berkelanjutan, maka perlunya

juga kesadaran masyarakat atau pengunjung taman dalam menjaga fasilitas yang telah tersedia dengan cara tidak membuang sampah sembarangan atau tidak merusak fasilitas yang berada ditaman sehingga taman selalu terjaga kebersihannya dan kealamiannya.

B. Pengembangan sarana dan prasarana pada taman *skatepark* sehingga pengunjung nyaman untuk datang mengunjungi taman

Strategi untuk pengembangan sarana dan prasarana pada taman *skatepark* sehingga pengunjung nyaman untuk datang mengunjungi taman ialah sebagai berikut :

1. Penyediaan sarana seperti tong sampah, toilet umum, dan area parkir

Strategi yang tepat untuk pengembangan sarana dan prasarana pada taman *skatepark* yaitu perlunya penyediaan fasilitas yang belum tersedia seperti tong sampah pemilah, toilet umum, area tempat parkir kendaraan, dan juga gazebo pada bangku taman karena penyediaan fasilitas tersebut sangat berperan dalam hal pengembangan taman *skatepark* di Kota Palembang sehingga pengunjung merasa puas ketika berkunjung ke taman ini.

2. Penambahan fasilitas yang masih minim

Fasilitas menjadi salah satu faktor yang penting untuk menarik masyarakat untuk mengunjungi taman. Pada taman *skatepark* sudah terdapat beberapa fasilitas yang telah disediakan oleh Pemerintah Kota. Namun, masih ada fasilitas yang kurang memadai karena minimnya penyediaan fasilitas yang tersedia. Maka dari itu, strategi pengembangan yang diperlukan salah satunya adalah perlunya penambahan fasilitas yang masih sedikit (tidak lengkap) agar pengunjung taman yang berkunjung ke taman dapat menikmati fasilitas yang ada dengan nyaman dan mau berkunjung kembali pada lain waktu.

C. Menjalin kerjasama antar pemerintah dan pihak swasta serta masyarakat/ komunitas dalam hal pengembangan taman

1. Pengelola taman/ Pemerintah harus berperan aktif terhadap pengembangan taman *skatepark*

Dalam melakukan pembangunan guna meningkatkan pengembangan taman, Pemerintah Kota berperan penting dalam mengembangkan potensi yang dimiliki taman *skatepark* sehingga berbeda dari taman pada umumnya. Taman *skatepark* ini menonjolkan ciri khasnya tersendiri yaitu pada rintangan arena *obstacle* yang digemari anak-anak remaja atau komunitas olahraga ekstrem seperti *skateboard* atau bmx. Maka dari itu perlu juga menjalin kerja sama antar Pemerintah Kota/ Dinas terkait maupun pihak swasta berpartisipasi dalam program pengembangan taman sehingga taman ini menjadi taman yang ramai dikunjungi masyarakat dan terciptalah pembangunan yang berkelanjutan.

D. Melakukan pembaharuan inovasi terbaru pada taman sehingga menarik pengunjung untuk berkunjung ke taman

1. Melakukan promosi melalui media sosial bahwasannya taman *skatepark* ini sangat menarik untuk dikunjungi

Strategi untuk melakukan pembaharuan inovasi terbaru pada taman *skatepark* sehingga menarik pengunjung untuk berkunjung ke taman ini ialah salah satunya dengan memanfaatkan media sosial secara maksimal baik melalui facebook, instagram, dan media sosial lainnya untuk mempromosikan taman *skatepark* agar taman ini lebih mudah dikenal oleh masyarakat. Membuat video kreator tentang taman *skatepark* mulai dari informasi umum taman lalu menjelaskan tentang asal-usul *skateboard*, sejarah olahraga *skateboard* sebagai olahraga ekstrem, perkembangannya dari masa ke masa, dan bagaimana cara para melakukan permainan olahraga ini sehingga dapat menarik minat

pengunjung terutama anak muda dengan preferensi berbeda yang ditawarkan oleh taman ini.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai strategi pengembangan taman tematik *skatepark* di Kota Palembang dapat disimpulkan bahwa dari hasil temuan-temuan yang telah dilakukan terdapat strategi pengembangan taman tematik *skatepark* di Kota Palembang ialah Mempertahankan fasilitas yang telah ada dan perlu adanya perawatan keberlanjutan pada taman *skatepark* merupakan aspek penting dalam menjaga keberlangsungan dan kualitas fasilitas pada taman. Dengan menjaga fasilitas dan memberikan perawatan secara berkelanjutan, taman *skatepark* dapat tetap berfungsi secara efektif dan aman bagi para pengunjung taman. Selain itu perawatan yang baik akan membantu meningkatkan daya tarik taman bagi penggemar olahraga ekstrem dan masyarakat sekitar, serta meningkatkan minat partisipasi dalam olahraga *skateboard* dan kegiatan lain pada taman *skatepark*.

Pengembangan sarana dan prasarana pada taman *skatepark* sehingga pengunjung nyaman untuk datang mengunjungi taman. Aspek kenyamanan merupakan hal yang sangat penting karena akan mempengaruhi persepsi dan kepuasan pengunjung, dengan demikian pengembangan sarana dan prasarana pada taman *skatepark* adalah langkah yang penting untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik taman tersebut sehingga dapat menjadi tempat yang disukai oleh para pengguna dan meningkatkan partisipasi serta interaksi positif di antara pemain *skateboard* beserta komunitasnya dan masyarakat sekitar.

Menjalin kerja sama antar pemerintah dan pihak swasta serta masyarakat/ komunitas dalam hal pengembangan taman. Pemerintah memiliki peran penting dalam pengembangan taman *skatepark* karena mereka bertanggung jawab atas perencanaan, izin, dan alokasi dana untuk pembangunan tersebut, sementara pihak swasta dapat berkontribusi juga dalam hal pengembangan taman dengan menyumbangkan dana, sumber

daya, atau tenaga kerja untuk pembangunan maupun perawatan pada taman serta berperan juga sebagai sponsor atau mitra dalam mengadakan acara atau kegiatan yang terkait dengan taman *skatepark*. Dan terakhir keterlibatan masyarakat atau komunitas *skateboard* dikarenakan mereka adalah pengguna utama pada taman *skatepark*, pendapat dan kebutuhan dari komunitas harus didengarkan dan dipertimbangkan dalam proses perencanaan dan pengembangan taman. Dengan adanya kerja sama antara pihak pemerintah, swasta, dan masyarakat/ komunitas, diharapkan kolaborasi ini akan membantu dan memastikan bahwa taman skatepark dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta tetap terjaga, berkelanjutan, dan memberikan manfaat positif bagi seluruh pengunjung taman.

Melakukan pembaharuan inovasi terbaru pada taman sehingga menarik pengunjung untuk berkunjung ke taman. Melakukan pembaharuan inovasi berarti mengenalkan elemen/ konsep-konsep baru yang menarik kedalam desain dan fitur taman skatepark, dengan adanya inovasi terbaru taman *skatepark* akan menjadi lebih menarik dan menawarkan pengalaman baru bagi pengguna serta meningkatkan jumlah kunjungan ke taman dan menciptakan suasana yang lebih hidup atau aktif. Dengan melakukan pembaharuan inovasi terbaru, taman *skatepark* akan menjadi destinasi yang menarik dan relevan bagi para pengguna serta dapat memperkuat posisi taman sebagai pusat kegiatan olahraga dan rekreasi yang menyenangkan. Hal ini akan memberikan reputasi positif bagi taman dan mendorong partisipasi lebih luas dalam kegiatan apa saja pada taman.

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka terdapat saran dari peneliti untuk Taman *Skatepark* dalam pengembangan taman ialah sebagai berikut:

1. Kondisi taman *skatepark* sekarang masih sepi pengunjung, maka dari itu perlunya pengembangan berkelanjutan dari segi fasilitas sarana dan prasarana untuk membuat pengunjung merasa nyaman. Sebelum

memulai proses perencanaan pengembangan pada taman penting untuk berdiskusi dengan komunitas *skateboard* lokal, dengan melibatkan mereka dari awal maka pemerintah dapat memahami kebutuhan mereka secara lebih baik dan menghasilkan desain yang sesuai dengan preferensi dan tingkat kesulitan yang mereka inginkan.

2. Fasilitas penunjang pada taman ini masih belum memadai, selain area *skateboard* perlu juga pemerintah memperhatikan fasilitas penunjang seperti tempat duduk yang memiliki atap, tong sampah pemilah di setiap sudut-sudut taman, dan toilet umum khusus pengunjung taman *skatepark* demi kenyamanan pengunjung selama berada di taman.
3. Tidak adanya pos keamanan dan tempat parkir menjadi salah satu penyebab taman ini masih sepi pengunjung, di karenakan fasilitas tersebut sangat penting untuk disebuah taman. Semoga pemerintah segera bisa melakukan pembangunan pos keamanan dan menyediakan tempat parkir khusus pengunjung taman untuk memastikan perlindungan pengunjung taman dan keamanan pengunjung taman.
4. Perlu adanya perawatan rutin untuk taman *skatepark* ini, dikarenakan masih terdapat tumpukan-tumpukan sampah dedaunan di pojokan taman tentunya hal semacam ini sangat mengganggu pengunjung taman. Semoga pemerintah bisa membentuk tim perawatan rutin untuk memastikan taman *skatepark* selalu dalam kondisi baik, bersih, dan aman digunakan serta tim ini jugalah yang membersihkan area dari sampah secara berkala dan memperbaiki peralatan/ fasilitas jika ada yang rusak.
5. Pemerintah perlu juga melakukan promosi taman *skatepark* secara aktif melalui sosial media, papan pengumuman, dan saluran informasi lainnya. Selain itu, adakan kegiatan olahraga atau acara secara berkala di taman skatepark untuk menarik lebih banyak pengunjung dan menciptakan taman ini sebagai sarana rekreasi yang diminati bagi masyarakat Kota Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S. S. (2014). Analisis Kebutuhan Ruang Terbuka Hijau Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo. *RADIAL*, Vol. 2 No.1.
- Bappeda. 2011. RTRW Kota Palembang Tahun 2011 – 2035. Palembang : Bappeda Litbang Palembang.
- Bappeda. 2014. *Kajian Konsep Pengembangan dan Pengelolaan Taman Kota Menjadi Taman Tematik 2014*. Palembang: Bappeda.
- Bappenas. (2017). Tujuan Berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals* 2030.
- BPS. 2020. Kecamatan Bukit Kecil Dalam Angka 2020. BPS Kota Palembang.
- Darmawan, E. (2003). Teori dan Kajian Ruang Publik. *Indonesia OneSearch*.
- Direktorat Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (DPUPR). (2008). Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan.
- Direktorat Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (DPUPR). (2016). Petunjuk Teknis Penyaluran Bantuan Pemerintah di Direktorat Pengembangan Kawasan Permukiman. Palembang.
- Havianto, C. A. (2017). Fasilitas Taman Tematik yang Memenuhi Kebutuhan Pengunjung (Studi Kasus: Taman Tematik di SWK Cibeunying Kota Bandung). *GEOPLANART*, Vol. 1 No. 2.
- Ikhsani, M. A., & Sari, S. R. (2023). Kajian Penerapan Prinsip New Urbanism di Jalan Ahmad Yani Kota Tegal terhadap Dimensi Fungsi dan Dimensi Sosial. *SINEKTIKA-Jurnal Arsitektur*, Vol. 20 No.1.
- Irwan, Z. D. (2005). *Tantangan lingkungan & lansekap hutan kota*. Jakarta.

- Kurniawan, I. (2015). Kampanye Sosial Tidak Membuang Sampah di Taman Tematik Kota Bandung. *Simlitabmas Unikom*.
- Moleong, L. J. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Nasution, A. D. (2003). Perkembangan Kebutuhan Masyarakat Pada Ruang Terbuka Publik Di Pusat Kota. *USU digital library*.
- Oktarina, H. (2004). Dentifikasi Faktor–Faktor Prioritas Pengembangan Taman Ronggowarsito Sebagai Ruang Terbuka Publik Di Tepian Sungai Bengawan Solo. *eprints.undip*.
- Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 1 Tahun 2007. *Tentang Penataan Ruang, Terbuka Hijau Kawasan Perkotaan*.
- Purnomo, Y. (2014). Konsep Ruang Terbuka Publik Mahasiswa Sebagai Penghubung Antar Unit Di Universitas Tanjungpura. *Jurnal Arsitektur, Vol.1 No.1*.
- Ramadhan, N. A., Purnamasari, W. D., & Setyono, D. A. (2020). Konsep Penataan Ruang Terbuka Publik berdasarkan Pola Aktivitas. *RUAS, Vol. 18 No.1*.
- Riadi, M. (2021). *Ruang Terbuka Hijau (Pengertian, Tujuan, Fungsi, Tipologi dan Jenisnya)*. Retrieved from Kajian Pustaka: <https://www.kajianpustaka.com/2021/03/ruang-terbuka-hijau-rth.html>
- Saleem, A., & Kamboh, K. (2013). Why People Visit Parks? The Role of Gender, Age and Education among Urban Park Visitors in Faisalabad. *International Journal Of Asian Social Science, Vol. 3 No.10*.
- Sinatra, F., Kurniasih, & Indradjati. (2017). Identifying Creative Urban Landscape Towards Creative. *Researcher of Urban Planning and Design Laboratory*.
- Sugiono. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 26 tahun 2007. *Tentang Penataan Ruang*

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Pedoman Wawancara Pengunjung

Survei ini saya lakukan dalam rangka penulisan Tugas Akhir sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Universitas Indo Global Mandiri. Saat ini saya sedang melakukan penelitian yang berjudul “**Strategi Pengembangan Taman Tematik Ampera Skate Park Di Kota Palembang**”. Melalui wawancara ini, saya ingin mengetahui bagaimana preferensi masyarakat atau keinginan masyarakat terhadap Ruang Terbuka Publik aktif (taman) di Kota Palembang.

Disini saya sangat mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan informasi atau pendapat yang sangat membantu untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Atas ketersediaan Bapak/Ibu/Saudara saya sampaikan terima kasih. Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik pengguna taman publik aktif salah satunya Taman *Skatepark* di Kota Palembang, untuk selanjutnya sebagai Strategi Pengembangan Taman Tematik di Kota Palembang.

Nama Informan : _____

Jenis Kelamin : _____

Usia : _____

Pekerjaan : _____

Tanggal Wawancara : _____

PEDOMAN WAWANCARA PENGUNJUNG

No	Indikator	Variabel	Pertanyaan
1.	Kenyamanan	Fasilitas Keamanan	Apakah terdapat fasilitas pos keamanan ditaman <i>skate park</i> sehingga membuat pengunjung taman merasa aman dan nyaman ?
		Fasilitas Kebersihan	Apakah terdapat fasilitas kebersihan seperti tong sampah, yang menggunakan sistem pemisahan antara sampah organik dan anorganik ?
		Fasilitas Perdagangan	Adakah fasilitas perdagangan seperti halnya pada kawasan taman pada umumnya, seperti pedagang kaki lima (PKL) yang melakukan perdagangan dilokasi taman ini ?

No	Indikator	Variabel	Pertanyaan
		Fasilitas Bermain	Apakah terdapat fasilitas bermain di kawasan taman, seperti wahana bermain untuk anak-anak ?
		Fasilitas Parkir	Apakah terdapat area parkir untuk kendaraan mobil, motor, maupun sepeda di taman <i>skate park</i> , sehingga tidak mengganggu pengguna jalan lain ?
		Fasilitas Istirahat	Apakah terdapat fasilitas istirahat berupa tempat duduk pengunjung taman, baik yang ingin beristirahat dan bersantai maupun bersosialisasi ?
		Fasilitas Penerangan	Apakah terdapat fasilitas penerangan lampu taman untuk menerangi suasana gelap taman pada malam hari ?
		Toilet	Apakah sudah tersedia fasilitas toilet umum untuk pengunjung taman ?
		Area Hiburan	Apakah terdapat fasilitas area hiburan sebagai sarana mengekspresikan bakat atau komunitas di taman ini ?
2	Aksesibilitas	Jarak	Apakah jarak letak lokasi taman strategis, sehingga memudahkan pengunjung taman yang hendak pergi dari rumah menuju ke taman tersebut dengan waktu tempuh singkat ?
		Kondisi Jalan	Bagaimanakah kondisi jalan yang terdapat pada area sekitar taman ?
		Transportasi Umum	Apakah tersedia fasilitas transportasi umum menuju ke taman, sehingga pengunjung bisa menggunakan kendaraan umum, maupun kendaraan pribadi untuk menuju kesana ?
3	Aktivitas	Jenis Kegiatan	Apakah ada kegiatan mengekspresikan bakat yang menciptakan daya tarik bagi pengunjung yang menjadi sarana hiburan, seperti adanya lomba <i>skateboard</i> dan sejenisnya di taman tersebut ?
4	Penggunaan	Umur	Berapakah usia rata-rata pengunjung taman <i>skate park</i> ? apakah hanya didominasi oleh anak-anak dan para remaja saja ?
		Waktu Penggunaan	Berapa lamakah waktu penggunaan pengunjung taman ? baik dihari biasa maupun dihari <i>weekend</i> ?
5	Filosofi Kawasan	Simbol atau <i>icon</i>	Apakah ada simbol tersendiri dari taman <i>skate park</i> ?
6	Fungsi Taman (vegetasi)	Kondisi Vegetasi	Bagaimakah kondisi vegetasi pada taman ini, apakah sudah tersedia?
7	Potensi Wilayah	Potensi Ekonomi	Adakah potensi ekonomi pada area taman ini, dimana masyarakat sekitar taman bisa berjualan disana untuk menciptakan lapangan pekerjaan ?
		Potensi Pariwisata	Adakah potensi wisata pada taman ini sehingga bisa menjadi daya tarik wisata pengunjung lokal maupun luar, dan akhirnya taman ini tidak seperti taman pada umumnya melainkan bisa menjadi salah satu kawasan pariwisata yang berada di Kota Palembang ?
		Potensi Historis	Apa sajakah potensi yang dapat dikembangkan pada taman ini melihat dari ciri khas Kota Palembang ?

Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

Lampiran II : Pedoman Wawancara Dinas

Nama Informan *Key Person* : _____

Jabatan : _____

Lokasi / Tanggal Wawancara : _____

Topik Wawancara : _____

Nama Pewawancara. : _____

PEDOMAN WAWANCARA DINAS

Dinas	Pertanyaan
1. Kepala / Staff Dinas Bappeda Litbang Kota Palembang	Bagaimanakah sejarah Taman Tematik Ampera <i>Skate Park</i> ini dibangun, apakah ada ciri khas tersendiri dari taman ini dibanding dengan taman lain di Kota Palembang ?
	Bagaimanakah peran Dinas Pertamanan dalam penyelenggaraan perencanaan Taman Tematik Ampera <i>Skate Park</i> ?
2. Kepala / Staff Dinas Pertamanan Kota Palembang	Bagaimanakah kondisi eksisting Taman Tematik Ampera <i>Skate Park</i> saat ini ?
	Dalam hal Pengembangan taman, apakah terdapat program dalam melakukan Pengembangan tersebut khususnya pada kawasan Taman Tematik Ampera <i>Skate Park</i> ini ?
3. Kepala / Staff Dinas Kecamatan Bukit Kecil Kota Palembang	Bagaimana Peran/Tugas dari Dinas Kecamatan Bukit Kecil, Dinas Bappeda, dan Dinas Pertamanan khususnya dibidang pertamanan dalam mengelola penataan Taman Tematik Ampera <i>Skate Park</i> ?
	Dalam hal perawatan taman, bagaimakah sistem perawatan taman ini? Apakah perawatan taman itu dilakukan secara rutin setiap hari?
	Apa yang menjadi hambatan/ kendala dalam melaksanakan pengembangan Taman Tematik Ampera <i>Skate Park</i> di Kota Palembang?
	Mengenai fasilitas, bagaimanakah ketersediaan fasilitas di Taman Tematik Ampera <i>Skate Park</i> sudah tersedia atau belum, jelaskan : - Ketersediaan dan kondisi fasilitas keamanan ? - Ketersediaan dan kondisi fasilitas kebersihan ? - Ketersediaan dan kondisi fasilitas perdagangan ? - Ketersediaan dan kondisi fasilitas bermain ? - Ketersediaan dan kondisi fasilitas parkir ? - Ketersediaan dan kondisi fasilitas istirahat ? - Ketersediaan dan kondisi fasilitas penerangan ? - Ketersediaan dan kondisi fasilitas toilet ?
	Untuk kondisi vegetasi disekitar taman apakah sudah cukup atau mau ditambah lagi ? adakah perawatan khusus ?
	Lalu untuk biaya perawatan taman itu sendiri baik dari biaya kebersihan dan lain-lain menggunakan dana apa? apakah dana APBD atau dana yang lain ?
	Potensi untuk Taman Tematik Ampera <i>Skate Park</i> itu sendiri. Apakah ada potensi untuk perekonomian? dan apakah bisa berpotensi dari sektor pariwisata? Serta apakah juga akan berpotensi menjadi potensi historis?

Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

Peran Key Person Penelitian

No.	Stakeholder	Peran
1.	Bappeda Litbang Kota Palembang	Membuat kebijakan pembangunan dan mengkoordinasi semua kegiatan perencanaan dan pembangunan terkait bidang fisik, sarana dan prasarana, salah satunya adalah rencana pembangunan RTH di Kota Palembang
2.	Dinas Pertamanan Kota Palembang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat regulasi dan program-program terkait pengelolaan taman (RTH) di Kota Palembang 2. Melakukan pengadaan dan pemeliharaan fasilitas taman (RTH) di Kota Palembang
3.	Kantor Camat Bukit Kecil Kota Palembang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki wewenang di Kecamatan terkait program-program yang akan dilaksanakan 2. Memiliki kedudukan di mata masyarakat

Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

Metode Pengumpulan Data Penelitian

Data	Teknik Survey	Sumber
RTRW Kota Palembang Terbaru	Survey Instansional	Bappeda Litbang Kota Palembang
P2KH Kota Palembang	Survey instansional	Bappeda Litbang Kota Palembang
Masterplan RTH Kota Palembang dan data-data mengenai data pertamanan Kota Palembang	Survey Instansional	Dinas Pertamanan Kota Palembang
Data Kependudukan Kecamatan Bukit Kecil dan Kelurahan 19 Ilir	Survey Instansional	BPS Kota Palembang, dan Kecamatan Bukit Kecil serta Kelurahan 19 Ilir

Sumber : Olahan Data Peneliti, 2023

Lampiran III : Surat Izin Penelitian

UIGM UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
FAKULTAS TEKNIK
Jalan Jenderal Sudirman No. 629 Palembang 30113
Telp: 0711-322705,322706 Fax: 0711-357754
E-mail : info@uigm.ac.id
Website : www.uigm.ac.id

FAKULTAS TEKNIK Website : www.uigm.ac.id E-mail : info@uigm.ac.id
Palembang, 21 Desember 2022

Nomor : 836/T/PI/XII/2022
Lampiran : -
Prihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
Kepala/Staff Bappeda Kota Palembang
Kepala/Staff Dinas Kebersihan dan Pertamanan Kota Palembang
Kepala/Staff Kantor Camat Bukit Kecil Kota Palembang
Di
Tempat

Dengan hormat,

Disampaikan bahwa untuk keperluan pengambilan data dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan izin Penelitian bagi mahasiswa Fakultas Teknik:

Nama : Fegy Yanida
NPM : 2018280033
Program Studi : Perencanaan Wilayah dan Kota

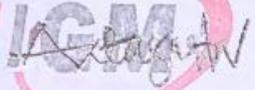
Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 26 Desember 2022
Judul Skripsi : Arahan Pengembangan Taman Tematik Ampera Skate Park di Kota Palembang

Adapun data yang diperlukan :

1. Data Pengelolaan Taman

Demikian surat izin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Dekan,
FAKULTAS TEKNIK

Anta Sastika, ST., MT
NIDN : 0214047401

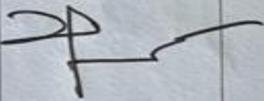
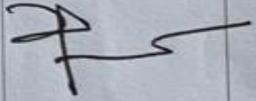
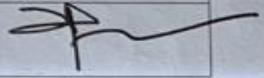
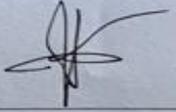
Tembusan :

1. Wakil Rektor I Universitas Indo Global Mandiri
2. Ketua Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota

Lampiran IV : Dokumentasi Kegiatan



Lampiran V : Form Bimbingan

		FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI FAKULTAS TEKNIK FM-PM-09.3/09-01/R0	
Program Studi	: Perencanaan Wilayah dan Kota		
Konsentrasi	: Pengembangan Taman		
Nama	: Fegy Yanida		
NPM	: 2018280033		
Judul	: Arahan Pengembangan Taman Tematik Ampera <i>Skate Park</i> Di Kota Palembang		
Pembimbing	: 1. Dr. Endy Agustian, S.T.,M.Eng 2. Herda Sarbiyah Dara Kospa, M.IL.,M.Sc		
No.	Tanggal Konsultasi	Materi	Tanda Tangan Pembimbing
1.	23 Juni 2023 (Dr. Endy Agustian, S.T.,M.Eng)	Perbaikan pada bab V : 1. Menambahkan foto kondisi sarana dan prasarana. 2. Membuat peta titik lokasi sarana dan prasarana 3. Mencari potensi dan permasalahan yang terjadi pada taman <i>skatepark</i> . 4. Menambahkan arah kebijakan penataan dari peraturan yang berlaku. 5. Membuat rancangan SWOT. 6. Merumuskan strategi arahan pengembangan taman <i>skatepark</i> .	
2.	13 Juli 2023 (Dr. Endy Agustian, S.T.,M.Eng)	1. Perbaiki poin-poin penempatan pembahasan, ada yang terbalik. 2. Tambahkan peta arah pengembangan taman. 3. Cek kembali laporan dari bab 1 - bab 6	
3.	20 Juli 2023 (Dr. Endy Agustian, S.T.,M.Eng)	1. Perbaikan daftar pustaka	
4.	21 Juli 2023	1. Rapikan penulisan, periksa typo 2. Tambahkan foto kondisi sarana dan prasarana taman	
	(Herda Sarbiyah Dara Kospa, M.IL.,M.Sc)	3. Tambahkan kalimat yang belum sesuai sehingga kalimat menjadi baku	
5.	24 Juli 2023 (Dr. Endy Agustian, S.T.,M.Eng)	ACC y/ sidang akhir.	
6.	24 Juli 2023 (Herda Sarbiyah Dara Kospa, M.IL.,M.Sc)	ACC.	