



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 1 (2026) pp: 14540-14547

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Re-Design Arena Skatepark Taman Cadika Kota Medan dengan Pendekatan Urban Youth Culture sebagai Fasilitas Gen-Z

Helmi Fajar, Juli Atika

Program Studi Desain Interior Universitas Potensi Utama Medan

hlmyfjhr@gmail.com, juliatika4@gmail.com

Abstrak

Perkembangan gaya hidup generasi muda, khususnya Gen-Z, mendorong kebutuhan akan ruang publik yang tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas rekreasi, tetapi juga sebagai wadah ekspresi, interaksi sosial, dan pembentukan identitas komunitas. Salah satu ruang publik yang erat kaitannya dengan budaya anak muda urban adalah skatepark. Di Kota Medan, Arena Skatepark Taman Cadika memiliki peran penting sebagai fasilitas olahraga ekstrem sekaligus ruang berkumpul komunitas skateboard. Namun, kondisi eksisting skatepark dinilai belum mampu memenuhi standar kenyamanan, keamanan, serta karakter ruang yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya hidup Gen-Z. Permasalahan tersebut meliputi keterbatasan fasilitas, kurangnya identitas visual, serta desain ruang yang belum mencerminkan karakter budaya anak muda urban. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan redesain Arena Skatepark Taman Cadika Kota Medan dengan menerapkan pendekatan Urban Youth Culture sebagai strategi perancangan ruang yang adaptif, ekspresif, dan kontekstual terhadap generasi muda. Pendekatan ini diwujudkan melalui pengolahan tata ruang, bentuk, material, warna, serta elemen visual yang merepresentasikan semangat kebebasan, kreativitas, dan dinamika budaya urban. Metode perancangan yang digunakan mengacu pada tahapan design thinking, meliputi empathize, define, ideate, prototype, dan evaluate. Hasil perancangan menunjukkan bahwa penerapan konsep Urban Youth Culture mampu meningkatkan kualitas ruang, baik dari segi fungsi, estetika, maupun kenyamanan pengguna, serta memperkuat identitas skatepark sebagai ruang publik yang inklusif, interaktif, dan representatif bagi komunitas Gen-Z di Kota Medan.

Kata kunci: Skatepark, Ruang Publik, Urban Youth Culture, Re-desain, Gen-Z.

1. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang pesat mendorong perubahan signifikan dalam gaya hidup masyarakat perkotaan, khususnya generasi muda (Gen-Z) yang tumbuh di era teknologi dan media sosial. Karakter mereka yang terbuka, dinamis, dan ekspresif memunculkan kebutuhan akan ruang publik yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu mewadahi identitas dan interaksi sosial. Menanggapi hal tersebut, Pemerintah Kota Medan melakukan revitalisasi taman kota agar berfungsi sebagai ruang aktif, termasuk penyediaan fasilitas olahraga sebagai upaya mendorong aktivitas positif dan menekan penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja.

Salah satu taman yang dikembangkan adalah Taman Cadika Medan yang memiliki berbagai fasilitas olahraga, termasuk skatepark. Namun, berdasarkan observasi dan wawancara dengan komunitas Medan Skateboarding, kondisi skatepark dinilai belum memadai, ditandai dengan keterbatasan obstacle, tidak adanya pembagian level pengguna, serta minimnya ruang ekspresi visual dan interaksi sosial. Hal ini berdampak pada kenyamanan, keamanan, dan kurang optimalnya fungsi skatepark sebagai ruang komunitas.

Urgensi redesain semakin diperkuat dengan ditetapkannya skateboard sebagai cabang olahraga resmi dalam PON XXI 2024 di Sumatera Utara dan Aceh, sehingga diperlukan fasilitas yang memenuhi standar serta mampu mendukung pengembangan atlet lokal. Selain itu, meningkatnya aktivitas komunitas kreatif seperti skateboarding, mural, dan konten digital menunjukkan kebutuhan akan ruang publik yang lebih adaptif dan representatif.



Gambar I. 1. Tampak Jauh Skatepark Taman Cadika
(Dokumentasi. Helmi Fajar, 2026)



Gambar I. 2. Tampak Dekat Skatepark Taman Cadika
(Dokumentasi. Helmi Fajar, 2026)

Oleh karena itu, redesain skatepark ini menggunakan pendekatan *Urban Youth Culture*, yang menekankan kebebasan berekspresi, kreativitas visual, dan interaksi komunitas dalam ruang publik. Pendekatan ini diwujudkan melalui desain yang fleksibel, penyediaan area mural, penggunaan elemen modular, serta material yang mencerminkan karakter urban. Dengan demikian, skatepark tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas olahraga, tetapi juga sebagai ruang budaya yang inklusif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan generasi muda.

Redesain ini difokuskan pada area skatepark tanpa mengubah fungsi ruang terbuka hijau di sekitarnya. Diharapkan hasil perancangan mampu meningkatkan kualitas fasilitas, mendukung aktivitas komunitas, serta menjadi wadah ekspresi yang berkelanjutan bagi generasi muda di Kota Medan.

2. Metode Penelitian

Metode Penelitian merupakan proses awal perancangan yang meliputi pengumpulan data, analisis, serta perumusan pedoman desain. Tahapan ini bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna dan karakteristik ruang sebagai dasar redesain.

2.1. Pengumpulan Data

Data primer diperoleh melalui observasi lapangan di Skatepark Taman Cadika, wawancara dengan komunitas skateboard, serta dokumentasi kondisi eksisting. Selain itu, dilakukan penyebaran kuesioner kepada 115 responden yang mayoritas berusia 15–25 tahun (Gen-Z). Hasil menunjukkan bahwa 78% responden menilai kondisi skatepark kurang dan 9% buruk, serta seluruh responden menyatakan perlunya redesain. Sebanyak 96% responden

menyetujui pendekatan Urban Youth Culture, dan 100% menyatakan keinginan untuk terlibat dalam pengembangan desain.

Masukan utama meliputi kebutuhan perluasan area, penambahan obstacle variatif, penyediaan ruang duduk komunitas, serta area kreatif seperti mural. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan redesain tidak hanya bersifat fungsional, tetapi juga sosial dan kultural.

Data sekunder diperoleh dari studi literatur, termasuk standar internasional Skatepark Facility Certification Rules (2021) serta referensi perancangan skatepark lainnya.

2.2. Analisis Data

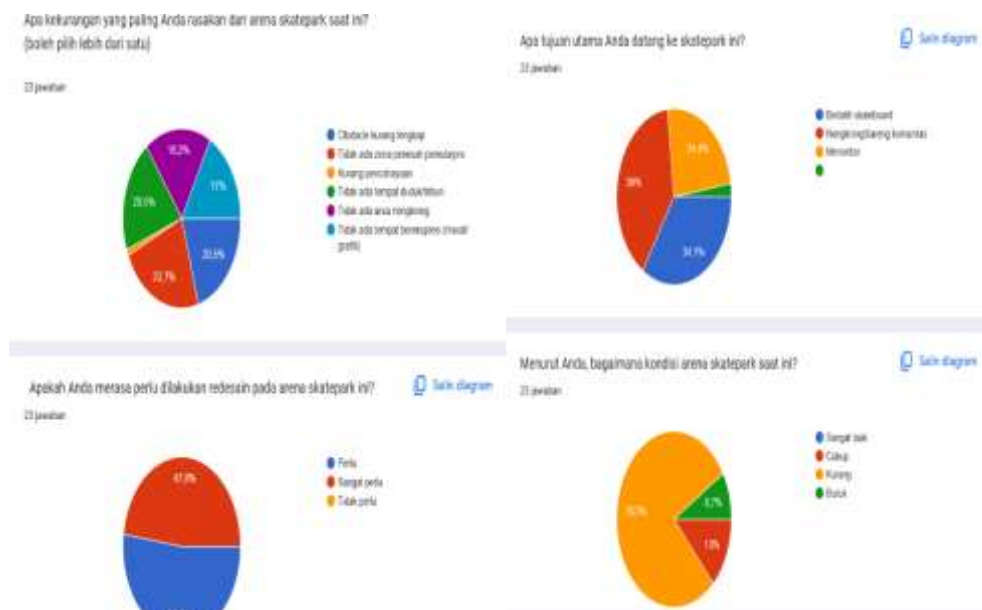
Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi potensi dan permasalahan, meliputi:

- Tapak: Lahan relatif datar dengan aksesibilitas baik, namun kurang optimal dalam penataan dan fasilitas pendukung.
- Pengguna: Didominasi Gen-Z dengan kebutuhan ruang yang fungsional, ekspresif, dan terbagi berdasarkan tingkat kemampuan.
- Aktivitas: Meliputi aktivitas skating (flow line dan variasi obstacle) serta aktivitas sosial dan visual seperti mural dan interaksi komunitas.
- Fasilitas: Dibagi menjadi zona aktif, semi-aktif, servis, dan komunitas yang saling terintegrasi.
- Skala dan Dimensi: Mengacu pada standar internasional, termasuk luas area, tinggi obstacle, kemiringan ramp, material permukaan, serta sistem drainase yang sesuai untuk fasilitas outdoor.

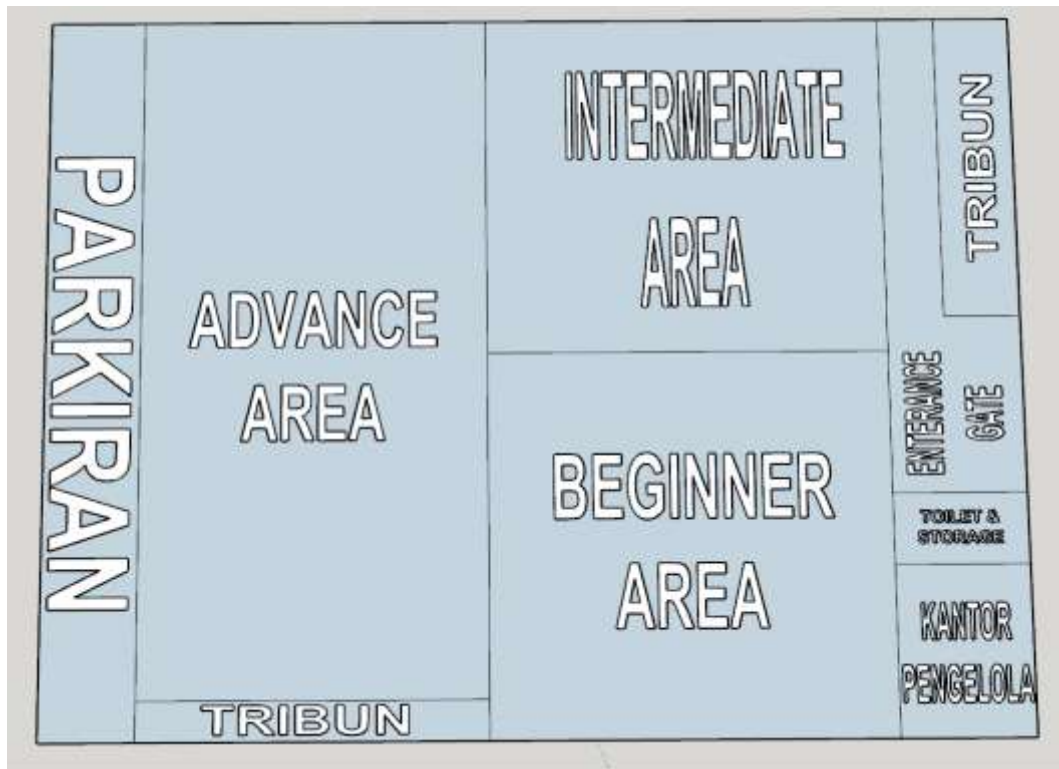
2.3. Pedoman Desain

Berdasarkan analisis, perancangan mengadopsi pendekatan Urban Youth Culture yang menekankan ekspresi visual, fleksibilitas ruang, dan interaksi sosial. Penerapan desain meliputi penggunaan warna kontras sebagai aksen, penyediaan area mural, serta penggunaan material seperti beton ekspos, besi, dan kayu untuk menciptakan karakter urban.

Desain juga memperhatikan integrasi dengan lingkungan melalui penyesuaian kontur, vegetasi, serta pencahayaan yang mendukung suasana ruang. Sirkulasi dan flow line menjadi prioritas utama untuk menjamin kenyamanan dan keamanan pengguna. Selain itu, disediakan area interaksi sosial dan fasilitas pendukung guna menciptakan ruang yang inklusif, partisipatif, dan berkelanjutan bagi komunitas.



Gambar II. 1. Diagram Bulat Jumlah Responden Pengguna Skatepark (Dokumentasi: Helmi Fajar, 2026)



Gambar III. 1.Zoning Arena Skatepark Taman Cadika
(Dokumentasi : Helmi Fajar, 2026)

Analisis Berdasarkan Studi Literatur

Kajian literatur menunjukkan bahwa perancangan skatepark modern harus memperhatikan aspek teknis, sosial, dan budaya secara terpadu. Standar internasional skatepark menekankan pentingnya variasi obstacle, kelancaran sirkulasi (flow line), serta keamanan pengguna. Selain itu, pendekatan Urban Youth Culture menekankan pemanfaatan ruang publik sebagai media ekspresi identitas generasi muda melalui elemen visual, aktivitas komunitas, dan interaksi sosial. Konsep ini juga berkaitan dengan pemanfaatan ruang secara fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna.

Dengan landasan tersebut, redesain Skatepark Taman Cadika mengintegrasikan prinsip teknis skatepark dengan pendekatan budaya urban, sehingga menghasilkan ruang yang tidak hanya fungsional tetapi juga komunikatif dan kontekstual.

Analisis Aspek Estetika

Penerapan pendekatan Urban Youth Culture pada aspek estetika diwujudkan melalui penggunaan elemen visual yang dinamis dan ekspresif. Desain skatepark menghindari kesan monoton dengan menghadirkan komposisi bentuk geometris yang variatif serta penggunaan warna kontras sebagai aksen pada obstacle dan elemen ruang. Material yang digunakan meliputi beton ekspos, besi, dan kayu yang mencerminkan karakter urban. Selain itu, area dinding skatepark dirancang sebagai ruang mural dan grafiti yang dapat dimanfaatkan oleh komunitas sebagai media ekspresi visual.

Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga memperkuat identitas skatepark sebagai ruang budaya yang hidup dan interaktif.



Gambar III. 1. Tampak Depan Keseluruhan Skatepark Taman Cadika
(Sumber: Helmi Fajar, 2026)



Gambar III. 3. Tampak Depan Kantor Pengelola Skatepark Taman Cadika
(Sumber: Helmi Fajar, 2025)



Gambar III. 2.Tampak Dekat Area Skatepark Taman Cadika
(Sumber:Helmi Fajar, 2026)

Analisis Aspek Fungsi Ruang

Perbaikan fungsi ruang dilakukan melalui penataan zonasi yang lebih terstruktur dan terintegrasi. Area skatepark dibagi berdasarkan tingkat kemampuan pengguna, sehingga menciptakan ruang yang lebih aman dan inklusif. Sirkulasi dalam arena dirancang dengan mempertimbangkan flow line agar pengguna dapat bergerak secara kontinu tanpa hambatan. Penambahan variasi obstacle seperti rail, ledge, bank ramp, dan bowl bertujuan untuk mendukung berbagai gaya bermain skateboard.

Fasilitas pendukung seperti tribun, area duduk, dan ruang komunitas juga ditambahkan untuk menunjang aktivitas sosial. Selain itu, aspek teknis seperti material permukaan, kemiringan ramp, dan sistem drainase dirancang sesuai standar untuk meningkatkan kenyamanan dan keamanan pengguna.



Gambar III. 5.Layout Arena Skatepark Taman Cadika
(Sumber: Helmi Fajar, 2025)

Sintesis Estetika dan Fungsi dalam Pendekatan Urban Youth Culture

Penerapan pendekatan Urban Youth Culture dalam redesign Skatepark Taman Cadika menghasilkan integrasi antara aspek estetika dan fungsi ruang. Dari sisi estetika, desain menghadirkan karakter visual yang kuat melalui elemen warna, mural, dan material urban. Dari sisi fungsi, penataan zonasi, sirkulasi, dan fasilitas pendukung mampu meningkatkan kenyamanan serta keamanan pengguna. Keterpaduan ini menunjukkan bahwa skatepark tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas olahraga, tetapi juga sebagai ruang publik yang inklusif, partisipatif, dan berorientasi pada kebutuhan generasi muda. Dengan demikian, redesign ini mampu menghadirkan ruang yang tidak hanya memenuhi standar teknis, tetapi juga memiliki nilai sosial dan budaya yang relevan dengan perkembangan gaya hidup urban. Kesimpulan

Redesain Skatepark Taman Cadika dengan pendekatan Urban Youth Culture menjawab kebutuhan fungsional dan sosial pengguna, khususnya generasi muda. Desain yang dihasilkan tidak hanya meningkatkan kualitas fasilitas olahraga, tetapi juga menyediakan ruang ekspresi yang inklusif dan partisipatif. Pendekatan ini terbukti relevan berdasarkan hasil analisis pengguna dan dapat menjadi solusi dalam mengembangkan ruang publik yang adaptif terhadap budaya urban.

4. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang Skatepark Taman Cadika Kota Medan dengan pendekatan Urban Youth Culture ditinjau dari aspek estetika dan fungsi ruang. Berdasarkan hasil analisis dan perancangan, diperoleh simpulan bahwa pendekatan tersebut mampu menghasilkan desain skatepark yang lebih kontekstual, ekspresif, dan fungsional sesuai dengan karakter generasi muda (Gen-Z). Dari aspek estetika, penerapan elemen visual yang dinamis melalui penggunaan warna kontras, bentuk geometris variatif, material urban seperti beton ekspos dan besi, serta penyediaan ruang mural dan grafiti berhasil menciptakan tampilan yang lebih hidup dan representatif terhadap budaya anak muda. Desain ini tidak hanya meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga memperkuat identitas skatepark sebagai ruang ekspresi kreatif dan sosial. Dari aspek fungsi ruang, redesign meningkatkan kualitas aktivitas pengguna melalui pembagian zona berdasarkan tingkat kemampuan, pengaturan sirkulasi yang lebih terstruktur dengan konsep flow line, serta penambahan variasi obstacle yang sesuai standar. Selain itu, penyediaan fasilitas pendukung seperti area duduk, tribun, dan ruang komunitas mampu mendukung interaksi sosial dan kenyamanan pengguna secara menyeluruh. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan Urban Youth Culture pada perancangan skatepark dapat menjadi solusi efektif dalam menciptakan ruang publik yang tidak hanya memenuhi kebutuhan teknis olahraga, tetapi juga mampu mengakomodasi aspek sosial, budaya, dan ekspresi generasi muda. Implikasi dari hasil ini membuka peluang pengembangan skatepark dan ruang publik lainnya yang lebih inklusif, partisipatif, serta adaptif terhadap dinamika budaya urban di Kota Medan

Referensi

1. World World Skate Federation. (2021). Skatepark Facility Certification Rules. World Skate.
2. Kaplan, R., & Norton, D. P. (2000). *Balanced scorecard: Translating strategy into action*. Harvard Business School Press.
3. Kementerian PUPR. (2018). *Pedoman perencanaan ruang terbuka publik*. Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat.
4. Portal Pemerintah Kota Medan. (2023). *Pernyataan Wali Kota Medan terkait pengembangan fasilitas olahraga taman kota*. Pemerintah Kota Medan.
5. Aisyah, Astuti, D. W., & Samsudin. (2022). Fasilitas skatepark di Taman Brantas terhadap kebutuhan dan standar perancangan. *Jurnal Arsitektur dan Lingkungan*, 7(2).
6. Antonio, N. D. W., Rosilawati, H., & Andarini, R. (2023). Perencanaan dan perancangan skatepark center di Kota Surabaya dengan pendekatan arsitektur perilaku. *Jurnal Arsitektur dan Perancangan Kota*, 11(1).
7. Wardhana, N., & Ellisa, E. (2021). Youth tactics of urban space appropriation: Case study of skateboarding and graffiti. *Journal of Urban Cultural Studies*, 8(2).
8. Wardhana, N., & Ellisa, E. (2024). Youth tactics of urban space appropriation. *Journal of Urban Design and Society*, 12(1).
9. Wibisno, N. P. (2021). Redesain user interface website perpustakaan digital Institut Seni Indonesia Yogyakarta. *Jurnal Desain Interaksi*, 6(1).
10. Handayani, D. L. (2019). Redesain fasilitas rekreasi sebagai ruang publik berbasis kebutuhan pengguna. *Tugas Akhir Desain Interior*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Pradana, I. P. (2016). Desain interior fasilitas publik dengan pendekatan industrial dan budaya urban. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 5(2).
12. Rasyad, H., & Anggraeni, L. K. (2020). Redesain fasilitas publik berbasis karakter pengguna muda dan optimalisasi ruang. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(2).
13. Land Planning and Design Associates & PROS Consulting Inc. (2023). *Roanoke Skatepark Feasibility Study*. City of Roanoke.
14. Gehl, J. (2011). *Life Between Buildings: Using Public Space*. Island Press.
15. Carmona, M. (2021). *Public Places Urban Spaces: The Dimensions of Urban Design*. Routledge.
16. Stevens, Q. (2007). *The Ludic City: Exploring the Potential of Public Spaces*. Routledge.