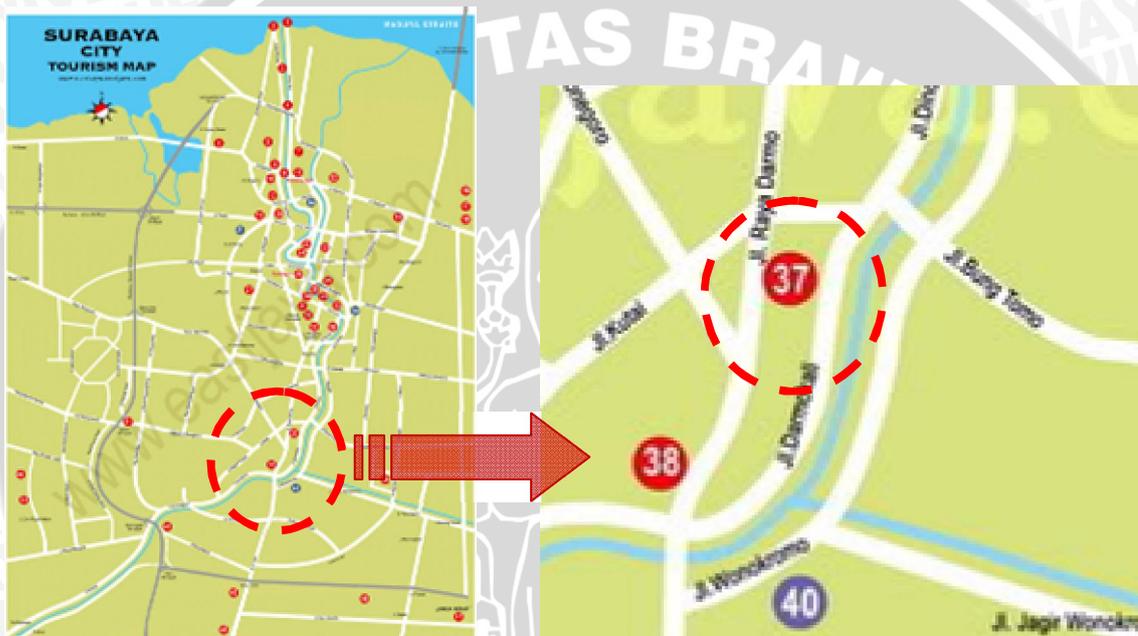


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Lokasi Penelitian

Wilayah kajian meliputi seluruh kawasan Ruang Terbuka Publik yang terdapat di wilayah Kota Surabaya. Studi yang diambil, secara mendetail, mengenai interaksi masyarakat terdapat pada Taman Bungkul yang terletak di Tengah Perumahan Kawasan Raya Darmo.



Gambar 3.1 Lokasi Taman Bungkul
Sumber : www.eastjava.com/pariwisata/calendar
Diakses 2 Maret 2010, 20:49

3.2. Jenis Penelitian

Pada hasil akhir yang ditekankan dengan menggunakan penelitian induktif – kualitatif dengan pendekatan studi kasus (*case study*) yang bertujuan untuk tetap menggambarkan dan menjelaskan kompleksitas hubungan antara perilaku dan lingkungan. Dimulai dengan pengumpulan informasi lapangan tanpa kerangka yang terstruktur. Dilihat dari unit-unit amatan yang diketahui tentang Taman Bungkul sebagai salah satu Ruang Terbuka Publik Kota Surabaya serta Interaksi yang terjadi di Taman Bungkul dengan observasi langsung. Dari informasi tersebut, peneliti kemudian menyusun pola-pola dari unit amatan yang kemudian unit-unit tersebut di analisis. Pola-pola yang terjadi karena adanya interaksi pengunjung di Taman Bungkul, menjadi unit

untuk dianalisis yang pada akhirnya dapat membangun suatu teori yang dapat menjelaskan atau memberikan pemahaman atas fenomena elemen arsitektural pada fasilitas dengan pola aktivitas yang terdapat di Taman Bungkul (*Theory After*).

3.3. Waktu Penelitian

Penetapan waktu penelitian dilakukan dengan tujuan hasil penelitian terarah dan sesuai dengan data yang dibutuhkan. Penelitian dilakukan selama 2 (satu) Minggu (April-Mei), yaitu :

- Jum'at Tanggal : 2 April 2010
- Kamis Tanggal : 8 April 2010
- Jum'at Tanggal : 9 April 2010
- Sabtu Tanggal : 10 April 2010
- Minggu Tanggal : 11 April 2010
- Sabtu Tanggal : 17 April 2010
- Sabtu Tanggal : 8 Mei 2010
- Minggu Tanggal : 9 Mei 2010
- Senin Tanggal : 17 Mei 2010

Jadwal penelitian yang akan dilakukan pada area Taman Bungkul adalah sebagai berikut:

- a. Hari Biasa (2 hari) : Senin-Jum'at, pukul 07.00 - 21.00
(merupakan hari kerja setelah hari libur (Minggu), sehingga dapat mengetahui aktivitas apa saja dan bagaimana di area Taman Bungkul)
Sabtu, pukul 07.00 - 21.00
(menurut sumber yang saya dapat, bahwa setiap hari sabtu malam, ada pagelaran seni atau acara-acara seperti tari-tarian dan promosi sponsor)
- b. Hari Libur : Minggu, pukul 06.00 – 10.00
15.00 – 18.00
19.00 – 23.00
(menurut sumber yang saya dapat, bahwa setiap hari minggu pagi dan sore di hari libur, banyak

pengunjung yang datang ke Taman Bungkul, kegiatan bersepeda bersama, dll.)

Hari Libur Nasional 06.00 – 21.00

(menurut sumber yang saya dapat, bahwa setiap hari libur di pagi dan sore hari, banyak pengunjung yang datang ke Taman Bungkul, kegiatan bersepeda bersama, dll.)

3.4. Tahapan Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian yang berjeniskan induktif – kualitatif dengan pendekatan studi kasus (*case study*), maka metode yang dilakukan, yaitu :

3.4.1. Tahap Pengumpulan Data

Pada penelitian ini dibutuhkan data-data yang dapat membantu proses penelitian sehingga didapatkan hasil penelitian yang tepat dan akurat dengan observasi langsung.

Data tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Dokumen, mencakup :
 - 1) Dokumen Pemerintah Kota Surabaya
 - a) RTRW (Rencana Tata Ruang Wilayah)
 - b) RDTRK (Rencana Detail Tata Ruang Kawasan)
 - 2) Peta Surabaya dan *Lay – Out* Taman Bungkul
 - 3) Foto Dokumentasi Pribadi
- b. Observasi
- c. Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara dilakukan pada pihak-pihak yang bertugas di area Taman Bungkul (sopir angkot, polisi, satpol PP), PKL asongan, serta pengunjung Taman Bungkul. Kegunaan wawancara dilakukan bertujuan untuk mengetahui tujuan terjadinya interaksi masyarakat dan jenis masyarakat yang mempengaruhi keberadaan Taman Bungkul.

Teknik pengambilan sampel informan menggunakan *Accidental Sampling* yang termasuk dalam *Non Probability Sampling*. *Accidental Sampling* ini adalah teknik pengambilan sampel sumber data yang secara kebetulan ditemui pada saat *grand – touring* (observasi awal) dengan pertimbangan tertentu untuk dijadikan sampel. Sampel penelitian ini terdiri atas kurang lebih 31 informan dengan 10 pengamatan.

31 informan ini, dibagi menjadi beberapa jenis informan yaitu keluarga, pasangan muda – mudi, petugas kepolisian, penjual PKL asongan, peziarah, dan mahasiswa.

3.4.2. Tahap Pengolahan Data

Dari data yang sudah ada berdasarkan *Grand-Touring* (lapangan) dengan melakukan observasi langsung, kemudian akan didapat Unit Amatan yang dikerucutkan pada Unit Informasi selanjutnya dikerucutkan kembali ke Unit Analisis. Berikut adalah deskripsi dari **Unit Amatan** yaitu sebagai berikut :

a. Elemen Arsitektural

1) Elemen lunak (*soft material*)

- a) Pepohonan yang terdapat pada sekitar Taman Bungkul, terutama paling banyak ditemukan pada area tempat duduk taman
- b) Tanaman pada pembatas antara *amphi – theatre* – tempat duduk taman – area bermain anak – *skate - zone*
- c) Air yang terdapat pada kolam air mancur bermain anak serta pada tepi *amphi – theatre*
- d) Tanah tepatnya berada pada area yang ditanami tanaman dan juga pada area bermain anak lebih terlihat lapisan lantai dengan dominan tanah

2) Elemen keras (*hard material*)

- a) Bebatuan pada tempat duduk *amphi – theatre* serta pada area batu untuk refleksi kesehatan diantara sirkulasi *amphi – theatre* dengan *skate - zone*
- b) Plastik yang terdapat pada tempat sampah yang ditaruh secara non - permanen
- c) Semen plesteran dan cor yang terdapat pada lantai *amphi – theatre*, kolam air bermain anak, serta *skate – zone*. Tak luput jua pada bahan tempat duduk taman terbuat dari semen cor
- d) Ban yang merupakan bahan dari tempat sampah yang diletakkan di area tempat duduk taman serta di sekitar area bermain anak (area gazebo)
- e) Besi terletak pada tiang lampu taman dan tiang *wi – fi* serta pada tiang penyangga lampu *amphi - theatre*
- f) Beton yang terdapat pada permainan *skate – zone* serta pada mainan anak – anak yang berupa seluncuran
- g) Kayu pada atap gazebo serta pada tiang penopang atap yang letaknya di area bermain anak

- h) Batu – bata yang dibuat untuk dinding makam Mbah Bungkul
- i) Keramik bertekstur pada area sirkulasi Taman Bungkul yang bertekstur kasar.
- j) Kerikil pada tekstur di pedestrian ditata dengan baik dan terlihat perbedaan berjalan pada pedestrian dengan bagian dalam sirkulasi Taman Bungkul
- k) Paving yang digunakan untuk area tempat duduk taman serta pada area pedestrian PKL asongan.

b. Interaksi

1) Interaksi individu – individu

- Interaksi yang terjadi antara sesama pasangan kekasih yang sedang menunggu waktu dan bersantai – santai
- Interaksi yang terjadi pada saat pasangan muda – mudi berjalan bersama menyusuri Taman Bungkul kemudian bersantai duduk di tempat duduk taman
- Interaksi yang terjadi pada saat pasangan muda – mudi beristirahat sejenak melepas lelah bekerja untuk melanjutkan perjalanan
- Interaksi terjadi pada saat pasangan muda – mudi melakukan aktivitas makan bersama dan membaca koran
- Interaksi yang terjadi pada pengunjung terhadap penjual warug tenda
- Interaksi yang terjadi disaat pelajar melakukan aktivitas mengobrol sambil memakai *wi – fi* Taman Bungkul

2) Interaksi individu – kelompok

- Interaksi terjadi pada saat pasangan muda – mudi menonton pertunjukan seni bersama individu / kelompok lainnya dalam satu wadah *amphi – theatre*
- Interaksi yang terjadi pada saat salah satu anggota datang untuk berkumpul bersama melakukan perkumpulan komunitas *fun bike*
- Interaksi yang terjadi pada saat keluarga menyaksikan acara kumpul bersama secara informal yang dilaksanakan oleh salah satu bank ternama.
- Interaksi yang terjadi pada saat terdapat pemilihan calon walikota Surabaya kemudian Taman Bungkul menjadi ajang untuk promosi dan menarik minat pengunjung

Kemudian dari unit amatan tersebut di deskripsikan menjadi suatu **Unit Informasi**, yaitu :

- a. Ruang yang paling sering digunakan untuk segala macam aktivitas yang dilakukan bagi pengunjung tergantung pada situasi atau waktu yang terjadi, seperti :
 - 1) Pada saat pertunjukan seni dilakukan pusat aktivitas berada pada *amphi – theatre* dengan bentuk yang melingkar serta pandangan memusat ke arah stage dan ruangan terbuka tidak terhalangi oleh dinding penyekat membuat pandangan pengunjung luas dan tidak sesak walaupun banyak pengunjung yang berdatangan
 - 2) Pada saat hari libur di pagi hari, aktivitas memusat pada area bermain anak khususnya kolam bermain anak, dengan adanya elemen air yang merupakan kesukaan dari anak – anak untuk menggunakannya sebagai permainan. Selain itu pada area bermain anak di sisi permainan anak yang terdiri atas ayunan, seluncuran, jungkat – jungkit dan lain sebagainya dengan bentuk yang bermacam – macam dan warna yang berwarna – warni menjadi daya tarik bagi anak – anak
 - 3) Pada hari libur juga, khususnya pada hari libur pegawai kantor, ruang yang paling sering digunakan untuk berkumpul adalah area depan trotoar (depan Taman Bungkul) digunakan untuk berkumpul dan beristirahat bagi para komunitas *fun bike* setelah melakukan bersepeda bersama. Tempat yang rindang ditanam berjejer pepohonan rindang dengan suasana yang sejuk membuat para komunitas *fun bike* bersantai sejenak.
 - 4) Pada hari biasa, bagi para pengunjung lebih memanfaatkan ruang di tempat duduk taman dengan melakukan aktivitasnya seperti bersantai, menunggu, mengakses data, serta mengobrol dibawah rindangnya pepohonan area ini. Dengan *view* yang menghadap ke arah Jalan Raya Darmo, serta angin semilir, menyejukkan udara sekitar.
- b. Interaksi yang terjadi lebih menghasilkan ruang personal bagi pengunjung di tiap – tiap bagiannya dengan melakukan aktivitas sendiri – sendiri. Tetapi semua itu dipengaruhi oleh waktu yang terjadi, jika pada saat hari libur lebih kepada ruang komunal yang bisa bertemu dengan banyak orang, tetapi di sisi lain bisa

menjadi ruang personal hanya dengan melakukan aktivitas sendiri atau bahkan dengan salah satu teman seorang diri.

3.4.3. Tahap Analisis Data

Tahap analisis data yang dilakukan berasal dari unit – unit analisis yang sudah ditentukan yang kemudian dianalisis berdasarkan pada teori yang menunjang, yaitu :

- a. Elemen arsitektural yang terdapat pada masing – masing fasilitas di Taman Bungkul, seperti elemen keras dan elemen lunak membentuk ruang yang digunakan untuk beraktivitas/berkumpul para pengunjung taman sehingga tercipta wadah untuk berinteraksi dengan sesamanya.
- b. Interaksi yang terjadi bukan hanya interaksi manusia dengan manusia, tetapi terdapat interaksi secara fisik yaitu interaksi antar elemen arsitektural untuk dapat menjadikan ruang kota yang berkualitas membentuk keharmonisan antara manusia dengan lingkungan sekitar.

3.5. Instrumen Penelitian

Untuk mempermudah penelitian dan analisa data secara relevan, maka dalam penelitian ini diperlukan instrumen sebagai berikut :

1. Peneliti, yang menjadi instrumen kunci dengan segala aktivitas dalam menyerap dan mengambil data dengan menggunakan memorinya yang juga sebagai pengunjung Taman Bungkul.
2. Orang, yang menjadi pengamatan dari peneliti untuk menemukan interaksi pengguna Taman Bungkul yang dilakukan sehingga menemukan pola aktivitas

3.6. Diagram Alir Penelitian

