

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Sustainable Development*

Campbell & Fainstein (1996) mengungkapkan bahwa setiap permasalahan perkotaan terkait dengan lingkungan, sosial budaya, serta ekonomi. Interaksi antara kepentingan-kepentingan tersebut menimbulkan konflik-konflik yang membutuhkan “intervensi” sebagai jalan tengahnya. Intervensi dilakukan oleh pihak yang mempunyai mandate untuk menjaga kepentingan publik serta menjaga barang dan jasa yang bersifat *public goods* tetap pada fungsinya

Pembangunan yang berkelanjutan diartikan sebagai upaya yang berkelanjutan untuk memperbaiki kondisi sosial, ekonomi, dan kualitas lingkungan. Sehingga dalam melaksanakan pembangunan yang berkelanjutan harus mempertimbangkan wawasan lingkungan (Aulia, Dwira. N, 2005).

Perencanaan tapak yang berkelanjutan harus mempertimbangkan dampak dari pembangunan tapak pada ekosistem lokal dan keberlangsungannya di masa yang akan datang. Prinsip kerja tapak hijau mendorong para desainer untuk mempertimbangkan komposisi material dan siklus energi dan material, tidak hanya membangun proyek namun untuk memeliharanya agar berguna bagi kehidupan dan membuang energi tersebut jika diperlukan (Thomas H Russ, 2002).

2.1.1. *Sustainable Site Design*

Sustainable Site Design merupakan teori yang dikemukakan oleh Dinep & Schwab (2010) yang menyatakan terdapat lima kriteria yang harus ada dalam mewujudkan penataan yang *sustainable*, antara lain :

- a) *Connectivity* : hubungan antara penciptaan tempat yang memiliki hubungan dengan baik. Terdapat 3 variabel, antara lain *site to context connection*, *natural & cultural system connection*, dan *temporal connection*.
- *Site to context connection* (tempat untuk koneksi) yaitu hubungan fungsional, sistem jaringan dan hubungan ruang. Dalam menciptakan keterkaitan tapak dengan konteks, peneliti dapat berpikir tentang keterkaitan fisik fungsional seperti koridor sirkulasi, pola vegetasi, maupun keterkaitan tapak dengan kondisi luar. Peneliti juga bisa berpikir tentang keterkaitan spasial seperti bagaimana sebuah tapak dapat diartikan sebagai tapak terbuka atau terbuat dari material

yang menyatu ataupun kontras dengan lingkungan sekitarnya. Cara lain untuk memikirkan keterkaitan antara tapak dengan konteks adalah dalam pengembangan program, jenis taman apa yang akan dikembangkan tergantung pada guna lahan sekitar dan keragaman jenis taman yang ada dalam area lokal. Akhirnya, kita dapat menggunakan keterkaitan formal terhadap konteks untuk menciptakan kesatuan dan arti dikaitkan dengan material lokal wilayah serta arsitektur dan bentuk natural.

- *Natural & cultural system connection* (sistem koneksi alam dan budaya) yaitu ekologi dan interaksi manusia dengan lingkungan alami, terwujud dalam bentuk dan fungsi tapak dari waktu ke waktu. Menganalisis tapak dengan membandingkan fungsi tapak dari waktu ke waktu membantu mempermudah mendapatkan tipologi maupun karakteristik. Penggunaan fungsi lahan dari tahun ke tahun juga dapat membantu mengidentifikasi keterkaitan tapak antara periode waktu tertentu, hal tersebut juga membantu untuk perencanaan kedepan, karena layer-layer perkembangan tersebut membantu menginformasikan bahwa tipologi perkembangan yang ada dalam tapak tersebut seperti itu.
 - *Temporal connection* (waktu koneksi) yaitu perilaku dan adat istiadat yang di representasikan dalam ruang tapak. Lansekap berperan sebagai kanvas dari kekuatan budaya dan ekologi, musim ke musim, tahun ke tahun dalam area. Aktivitas secara temporer yang dilakukan untuk perkembangan lansekap merupakan salah satu bentuk perilaku *temporal connection*, karena dengan melihat aktivitas yang berperan penting dalam tapak akan membantu proses analisis keterkaitan fungsi tapak dengan kebutuhan dan perilaku pengunjung.
- b) *Purpose* : setiap tapak memiliki tujuan pemanfaatan lahannya masing-masing, sehingga pada variabel ini ada 2 yaitu *landscape as spatial and living medium* dan *land based program goals*.
- *Landscape as spatial and living medium* (*landscape* sebagai ruang dan tempat hidup) dimana mencakup standar-standar desain tapak sebagai ruang hidup manusia secara fungsional dan ekologis. Contohnya yaitu pada lansekap yang telah terbangun, kreasi positif, bentuk bernilai tinggi dan fungsi tidak bergantung pada ukuran atau dana yang diinvestasikan, namun lebih kepada perlakuan ruang dan organisasi elemen yang digunakan pada lansekap.

- *Land based program goals* (tujuan berbasis lahan) yaitu pengaturan pemanfaatan lahan sesuai fungsi-fungsinya secara spesifik. Desain lanskap berkelanjutan dibantu oleh pengembangan lanskap berbasis program fungsi dan karakteristik penggunaan tapak. Dalam hal tersebut aktivitas yang mendukung perkembangan tapak seperti keberadaan even tahunan, even komunitas, dan even spontan yang membentuk suatu ruang.
- c) *Meaning* : suatu ekspresi yang dirasakan secara jelas dari tempat tersebut (*sense of place*), serta ada keterlibatan pengguna dengan proses lanskap dan fenomena (*process and phenomena engagement*).
- *Sense of place* merupakan identitas komunitas yang terbentuk dari konteks geografis dan sejarah. Mengenali tempat/tapak dengan melihat pola aktivitas dan karakteristik yang ada. Dari pola tersebut dapat dilihat fungsi ruang dan keterkaitan ruang dengan ekspresi yang dirasakan pada ruang.
 - *Process and phenomena engagement* adalah refleksi dari proses ekologi tapak yang terwujud dari penanganan tapak secara berkelanjutan misalnya infrastruktur yang berkelanjutan. Konsep desain ramah lingkungan yang diartikulasikan dan dieksplorasi dalam pameran travelling tahun 1998 digalang oleh tiga rekan dari University of Illinois di Urbana-Champaign. Pusat-pusat Konsep pada desain lanskap untuk mengungkapkan dan menginterpretasikan fenomena ekologi, proses, dan hubungan (Brown, Harkness, Johnston 1998). Pameran tersebut meliputi proyek-proyek baik yang nyata dan visioner dari berbagai praktisi akademis dan swasta yang mengekspos secara inovatif, mendekatkan, atau menceritakan dari karakteristik ruang secara awal hingga menjadi tapak yang dapat dinikmati. Konsep ini adalah sebagian reaksi terhadap perlakuan konvensional lanskap untuk menyembunyikan atau menyamarkan proses pengendalian lanskap ekologi, seperti lanskap rumput sejenis untuk memperindah dan mengaktifkan kembali ruang yang ada, dengan cara mempertimbangkan kondisi fisik.
- d) *Efficiency* : penggunaan tapak secara efisien berdasarkan lingkungan dan penggunaannya.
- *Low inputs (input rendah)* yaitu terkait efisiensi dalam penggunaan material konstruksi dan modifikasi lahan. Dengan prinsip-prinsip yang mendorong lanskap *low-input* melalui air, tanah, dan vegetasi tradisional konservatif;

perlindungan dan perbaikan tapak, pengurangan permukaan kedap air; pengendalian polusi cahaya dan suara, serta penggunaan material energi daur ulang, terbarukan, dan rendah emisi, strategi terutama diarahkan untuk merancang keputusan implementasi dan tahap konstruksi daripada keputusan perencanaan tapak dan desain visual. Jadi dasar untuk mengurangi air dan input energi melalui pemanenan air yang semula tidak berguna secara kreatif (air hujan)-pada struktur, paving, dan area dengan lalu lintas tinggi dan menerapkannya di mana dia berguna di daerah bervegetasi dan air tanah. Peran penting keberadaan hal tersebut membantu proses analisis untuk mendapatkan *site* yang berkelanjutan.

- *Self maintaining* (pemeliharaan) yaitu kemudahan dalam pemeliharaan ruang dalam tapak. Kumpulan tumbuhan natural dan bentuk lanskap seperti padang rumput, hutan, dan lahan basah menyediakan bentuk yang mudah beradaptasi dan dapat menyatu dengan konteks lanskap yang lebih besar atau ada sebagai pola terisolasi. Meskipun tidak ada lanskap yang dikelola benar-benar bisa "bebas perawatan," jenis naturalisasi ruang ini menawarkan tenaga kerja dan biaya sedikit, visual terinspirasi oleh alam, dan keanekaragaman hayati ekologi. Pada lingkungan tak terbangun, lanskap berkembang dan berubah sepenuhnya dalam menanggapi kekuatan alam, adalah penting untuk membedakan antara *lanskap natural* dan buatan manusia yang melibatkan beberapa derajat kontrol dan manajemen.
- *Economic, Health Benefits: Value-Added Landscapes* yaitu nilai tambah yang di berikan kepada barang karena barang tersebut di rawat. Dalam ekosistem yang belum dewasa, seperti awal suksesi padang rumput, ada banyak produksi biomassa, sedikit keanekaragaman hayati, banyak energi yang dikeluarkan, dan perubahan yang cepat. Sebagai sistem ekologi melewati perubahan suksesi menuju tahap yang lebih matang, itu keuntungan keanekaragaman hayati dan membuat penggunaan biomassa untuk bebas dari sampah. Hawken menyamakan perbedaan ini dengan sistem ekonomi kita, yang dalam tahap awal tidak menetapkan biaya yang sebenarnya dari degradasi limbah, inefisiensi, dan lingkungan dengan pasar, untuk mendorong produksi massal, konsumsi massal, dan limbah besar.

- *Multi-Use Landscapes* yaitu pemanfaatan ruang dengan berbagai aktivitas penunjang yang lebih dari satu. Contohnya efisiensi dari arsitektur *mixed-use* untuk mengurangi kebutuhan perjalanan, meningkatkan lingkungan yang berpihak pada pedestrian, dan menciptakan sinergi baru bagi masyarakat dan perdagangan, kita dapat melihat manfaat dari mendorong lanskap untuk memenuhi lebih dari satu fokus kebutuhan. Kolam Penahanan biasanya dibentuk dan dikelola untuk satu tujuan tunggal: untuk sementara menyimpan air hujan pada titik rendah dari tapak terbangun dan melepaskannya ditingkat yang terkendali untuk mencegah banjir di hilir. Ketika kolam tersebut juga dibentuk dan dikelola untuk memberikan keindahan visual, habitat bagi satwa liar, atau fungsi rekreasi ini juga meningkatkan efisiensi sumber daya yang dikeluarkan oleh sebuah kolam.
- e) *Stewardship* : melibatkan proses desain kolaboratif dan partisipatif, serta membangkitkan rasa tanggung jawab pengguna.
- *Participatory design* yaitu melibatkan pengguna (*user*) dalam perencanaan yang kemudian berpotensi sebagai pengelola. Seni melibatkan pemangku kepentingan dalam sebuah desain proses tidaklah mudah, membutuhkan keseimbangan kebutuhan untuk para ahli profesional dengan kepekaan dan wawasan dari pengguna. Namun hasil yang melibatkan stakeholder dan mencerminkan nilai serta semangat kerjasama itulah yang membentuk tapak berkelanjutan.
 - *Long term care and responsibility* yaitu rasa kepemilikan dan tanggungjawab yang berakar dari kombinasi antara klien, lingkungan yang bersebelahan dengan tapak dan penyedia jasa pemeliharaan. Perawatan dari tapak yang berkelanjutan biasanya melibatkan perawatan yang tidak konvensional dan relatif baru, yang melibatkan kembali lebih banyak proses lansekap alamiah. Sementara ini sangat dibantu oleh spesifikasi eksplisit dari pedoman manajemen tapak yang disediakan oleh desainer, penyesuaian dan pemantauan manajemen selama lansekap terbentuk, berubah, dan stabil sangat penting.

2.2. Ruang Publik

2.2.1. Pengertian

Ruang publik merupakan perpaduan antara komponen sosial dan fisik suatu lingkungan atau kota. Selain melayani aktivitas sosial ruang publik juga memiliki

elemen fisik pembentuk kualitasnya. Ruang publik merupakan skema yang mengkombinasikan komponen sosial dan fisik suatu lingkungan menjadi satu skema tunggal. Terdapat satu faktor penting dalam mengupayakan pemanfaatan ruang publik secara optimal dan umumnya berkaitan dengan karakteristik ekonomi dan budaya masyarakatnya, jenis-jenis fasilitas yang disediakan dan kesesuaiannya dengan masyarakat, aksesibilitasnya, dan kesesuaian yang dimiliki fasilitas lain, tingkat kemudahan memasuki kawasan secara ekonomi, ekologis, dan simbolis. Dengan demikian penggunaan ruang publik tergantung dari banyak faktor termasuk didalamnya adalah faktor politik, sosial dan psikologi, seperti yang dikemukakan Zucer dalam Natalivan (2007:7) bahwa ruang publik terbentuk oleh dua faktor penting yaitu :

1. Faktor fisik yang berhubungan dengan bentuk dan masa bangunan yang ada disekitar ruang publik tersebut.
2. Faktor psikologi, dimana faktor ini direpresentasikan ke dalam faktor fisik individu.
3. Herawat dalam Natalivan (2007:7) menyatakan bahwa ruang publik dapat berfungsi sebagai :
 - Meningkatkan kualitas lingkungan hidup yang berfungsi sebagai paru-paru kota
 - Pemenuhan kebutuhan visual
 - Memenuhi kebutuhan rekreasi
 - Peresapan air hujan
 - Meredam kebisingan

Berdasarkan Edy Darmawan (2007) suatu ruang dapat disebut ruang publik apabila memiliki kriteria akses, agen, dan kepentingan bersama. Sebuah ruang disebut ruang publik apabila dikuasai oleh pemilik wewenang publik, berhubungan dengan masyarakat secara keseluruhan, terbuka, atau dapat dijangkau oleh masyarakat, dan digunakan bersama-sama oleh semua anggota komunitas atau masyarakat.

Aktivitas yang dilakukan pada ruang publik seperti rekreasi, istirahat dan hiburan. Pada perinsipnya ruang terbuka publik merupakan tempat dimana masyarakat dapat melakukan aktivitas sehubungan engan rekreasi dan hiburan. Bahkan dapat pula mengarah kepada jenis kegiatan hubungan sosial seperti berjalan-jalan, olahraga, beristirahat untuk melepas lelah, duduk-duduk dengan santai, bisa juga untuk pertemuan akbarpada saat-saat terentu atau juga untuk upacara resmi, dapt pula dipadukan dengan tempat-tampat untuk berdagang (Natalivan, 2007). Ruang publik bukan saja berupa ruang luar yang bersifat sebagai perancang *lansekap* untuk taman kota saja atau daerah

hijau dalam kota, tetapi lebih condong pada keterlibatan manusia didalamnya sebagai pemakai fasilitas yang ada pada suatu ruang publik.

2.2.2. Fungsi Ruang Publik

Fungsi ruang publik kota menurut Darmawan (2007:2-3) dapat diuraikan sebagai berikut :

- Ruang publik sebagai pusat interaksi, komunikasi masyarakat, baik formal maupun informal
- Sebagai ruang terbuka yang menampung koridor-koridor jalan yang menuju ke arah ruang publik tersebut dan ruang pengikat dilihat dari struktur kota, sekaligus sebagai pembagi ruang-ruang fungsi bangunan disekitarnya serta ruang untuk transit bagi masyarakat yang akan pindah ke arah tujuan lain
- Sebagai tempat pedagang kaki lima (PKL) yang menjajakan makanan dan minuman, pakaian, *souvenir*, dan jasa *entertainment* seperti tukang sulap, dan topeng monyet
- Sebagai paru-paru kota yang dapat menyegarkan kawasan, sehingga masyarakat banyak yang memafaakan sebagai tempat berolahraga, bermain dan santai bersama kelompok maupun keluarga.

Pemanfaatan ruang publik lebih diarahkan kepada fungsi untuk berinteraksi, komunikasi, rekreasi, dan berolahraga dengan mempertimbangkan sarana dan prasarana yang ada. Pemanfaatan ruang publik dengan tujuan menciptakan ruang publik yang representatif dan atraktif akan memberikan keuntungan yang berbeda pada elemen kota. Menurut Carr, at al (1992:10) tujuan keberadaan ruang publik antara lain :

- *Publik Welfare*

Kesejahteraan masyarakat merupakan motivasi dasar dalam penciptaan dan pengembangan suatu ruang publik. Sebuah ruang publik menyediakan jalur untuk melakukan kegiatan, pusat komunikasi, rekreasi, olahraga dan tempat yang memberikan memberikan kesempatan untuk merasa bebas dan santai.



Sumber : <http://bulletin.penataanruang.net/>

Gambar 2.1 Tennis on the square, Copenhagen, Denmark

- *Enironment Enhancement*

Penghijauan yang ada di suatu ruang publik selain dapat dipertimbangkan sebagai sebuah nilai estetika juga berfungsi sebagai paru-parukota dan dapat menjaga keseimbangan lingkungan serta memberikan udara segar ditengah-tengah polusi di kota.



Sumber : <http://bulletin.penataanruang.net/>

Gambar 2.2 Plaza Santa Ana, Madrid, Spanyol

- *Visual Enhcement*

Ruang publik pada suatu kota dapat meningkatkan kualitas visual kota menjadi lebih manusiawi, harmonis, dan indah.



Sumber : <http://bulletin.penataanruang.net/>

Gambar 2. 3 Ghirardelli Square, San Fransisco

- *Economic Enhancement*

Sebuah ruang publik di desain untuk dapat memberikan kesenangan dan relaksasi dengan dukungan dari aspek ekonomi informal dan aktivitas-aktivitas lain yang menarik sehinggadalam ruang publik dapat tercipta jual-brli dalam perdagangan dimana ruang publik yang sukses akan dapat meningkatkan harga serta nilai bangunan-bangunan yang ada disekitarnya



Sumber : <http://bulletin.penataanruang.net/>

Gambar 2. 4 Pasar Liburan di New York's Union Square

- *Image Enhancement*

Dengan menciptakan ruang publik yang menarik dan atraktif bagi pemerintah kota merupakan kebanggaan tersendiri dan memberi *image* yang baik di tengah masyarakat. Keberadaan ruang publik juga dapat di desain dengan menonjolkan sebuah simbol atau ciri-ciri khas (*trademark*) suatu kota sehingga hal tersebut memberikan kebanggaan tersendiri bagi masyarakat



Sumber : <http://bulletin.penataanruang.net/>

Gambar 2. 5 Kondisi Ruang Terbuka di Copenhagen, Denmark

2.2.3. Kriteria Ruang Publik

Keberadaan ruang publik didukung dengan keberadaan fasilitas, lingkungan yang memadai, sehingga dalam pemanfaatan ruang publik tidak lepas dari kriteria-kriteria yang harus dipenuhi untuk penataan ruang publik. Kriteria-kriteria yang berlaku dalam ruang publik berdasarkan Carr dalam Natalivan (2007:26) yaitu:

- 1) *Responsive* : tanggap terhadap semua keinginan pengguna dan dapat mengakomodir kegiatan yang ada pada ruang publik
- 2) *Democratic* : dapat menerima kehadiran berbagai lapisan masyarakat dengan bebas tanpa ada diskriminasi
- 3) *Meaningful* : dapat memberikan makna atau arti bagi asyarakat setempat secara individual maupun kelompok

Tabel 2. 1 Kriteria Ruang Publik

Nilai	Kebutuhan	Macam Kegiatan	Fungsi Kegiatan
<i>Responsive</i>	Kenyamanan	<ul style="list-style-type: none"> • Duduk, istirahat, menyendiri, membaca menikmati suasana, jalan-jalan, minum • Bercakap-cakap dan mengasuh anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Rekreasi • sosial
	Rileks	<ul style="list-style-type: none"> • Duduk, istirahat dengan lingkungan segar 	<ul style="list-style-type: none"> • Rekreasi • ekologi
	Keterlibatan pasif	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati sesuatu • Menonton pertunjukan hiburan, jalan-jalan mengamati lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> • Rekreasi • ekologi
	Keterlibatan aktif	<ul style="list-style-type: none"> • Bercakap-cakap • Mengasuh anak • Belanja, membeli makanan • Festival, perayaan ritual 	<ul style="list-style-type: none"> • Sosial • Osikologi • Pendidikan • Rekreasi • Ekonomi • Budaya • olahraga
	Penemuan	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari lingkungan baru yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Rekreasi

Nilai	Kebutuhan	Macam Kegiatan	Fungsi Kegiatan
		<ul style="list-style-type: none"> menarik Merayakan ritual Pameran kerajinan Lea market 	<ul style="list-style-type: none"> Pendidikan Ekologi Budaya ekonomi
	Akses	<ul style="list-style-type: none"> Pencapaian ruang dengan aman bagi semua orang termasuk penyandang cacat Berkegiatan dengan macam-macam aktivitas dengan bebas aman dan nyaman 	<ul style="list-style-type: none"> Berbagai macam fungsi
<i>Democratic</i>	Kebebasan berkegiatan	<ul style="list-style-type: none"> Berkegiatan dengan macam-macam aktivitas 	<ul style="list-style-type: none"> Berbagai macam fungsi
	Kepemilikan ruang	<ul style="list-style-type: none"> Macam-macam aktivitas 	<ul style="list-style-type: none"> Berbagai macam aktivitas
	perubahan	<ul style="list-style-type: none"> Macam-macam aktivitas 	<ul style="list-style-type: none"> Berbagai macam aktivitas
	Makna bagi individu	<ul style="list-style-type: none"> Bertemu dengan orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> Berbagai macam fungsi dan fungsi makna kenangan/<i>historis</i>
	Makna bagi kelompok	<ul style="list-style-type: none"> Bertemu dengan kelompok dan bermacam-macam aktivitas 	<ul style="list-style-type: none"> Makna sosial Makna budaya Makna <i>historis</i>
<i>Meaningful</i>	Makna bagi masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> Berbagai macam aktivitas 	<ul style="list-style-type: none"> Makna sosial Makna budaya Makna <i>historis</i> Makna spiritual
	Makna biologis dan psikologis	<ul style="list-style-type: none"> Berbagai macam aktivitas 	<ul style="list-style-type: none"> Rekreasi Ekologi Makna <i>psikologis</i>
	Makna hubungan dari dunia luar	<ul style="list-style-type: none"> Berbagai macam aktivitas 	<ul style="list-style-type: none"> Rekreasi Pendidikan Makna budaya Ekonomi Makna futuristik

Carr dalam Natalivan (2007:26-28)

Pemenuhan kriteria-kriteria ruang publik dalam penataan ruang publik dapat mewujudkan ruang publik yang berkualitas dan memberikan pelayanan yang optimal bagi masyarakat. 3 elemen penting yang mendukung kriteria-kriteria ruang publik antara lain kebutuhan-kebutuhan Manusia (*Human Needs*), hak pengguna ruang publik (*Right of Use*), makna ruang publik (*Meaning*).

Tabel 2. 2 Elemen Penting Perencanaan Ruang Publik

Elemen	Variabel	Indikator
A. Kebutuhan-kebutuhan Manusia (<i>Human Needs</i>)		
Kenyamaman (<i>convienence</i>)	Kebutuhan akses untuk memenuhi kebutuhan	Kedekatan jarak terhadap fasilitas penunjang serta kemudahan penggunaannya
	Keamanan (<i>secure</i>)	Aman terhadap tindak kriminal/ ancaman
	Keselamatan (<i>safety</i>)	Desain memperhatikan dimensi mengakomodasi kebutuhan pria, wanita, tua, muda dan mengakomodasi penyandang

Elemen	Variabel	Indikator
		cacat
	Betah	Lama menghabiskan waktu diruang terbuka bersama. Semakin lama berarti semakin betah
	Lingkungan	Keberadaan sirkulasi udara, pencahayaan, vegetasi dan kebersihan di desain untuk menambah kenyamanan bagi pengguna ruang publik
Relaxation : Lebih dari perpaduan antara fisik dan pikiran saat merespon ketentraman atau kesenangan	Jenis kegiatan dalam ruang terbuka hijau	Kegiatan yang dikembangkan tidak menimbulkan kebisingan serta mendukung kegiatan istirahat, relaksasi
	Desain fisik ruang terbuka bersama	Pertimbangan apakah desain kawasan sekelilingnya menimbulkan berbagai macam aktivitas dan lebih hidup dibandingkan dengan ruang terbuka bersama
	Keindahan	Teratur, enak dilihat, tidak membosankan dan tidak monoton
Kegiatan Pasif	Desain	Penempatan objek-objek yang menarik, monumental
	Kegiatan	Kegiatan yang menarik, sebagai objek pandangan/ tontonan
Kegiatan Aktif	Desain dan kegiatan	Desain kegiatan membenntuk lingkaran yang membuat pengunjung daat bersosialisasi dengan baik
	Jarak	Jarak tidak terlalu jauh
B. Peraturan dalam Ruang Publik (<i>Right of Use</i>)		
Aksesibilitas	Aksesibilitas fisik	Kenudahan mencapai ruang publik dan kemudahan mencapai pusat-pusat kegiatan pada ruang publik
	Kesan visual serta <i>visibility</i>	Kesan visual harus menimbulkan rasa bebas masuk dalam ruang terbuka bersama
Kebebasan	Jenis kegiatan	Kebebasan dalam melakukan kegiatan/aksi tertentu
Klaim	Dimensi manusia	Kebutuhan ruang minimalis manusia. Ruang publik bersama yang tetap menjaga <i>privacy</i>
C. Makna ruang publik (<i>Meaning</i>)		
	Jenis kegiatan	
	Keterkaitan individu	
Makna	Keterkaitan kelompok	Jenis kegiatan yang khas/ spesifik/ berbeda dengan ruang lain, berkesan secara psikis.
	Keterkaitan secara biologis dan psikologis	

Carr dalam Natalivan (2007:26-28)

2.2.4. Tipologi Ruang Publik

Tipologi ruang publik menurut carr dalam Edy Darmawan (2003), ruang publik dibagi menjadi beberapa tipe karakter antara lain taman umum, lapangan dan plasa, peringatan, pasar, jalan, tempat bermain, ruang komunitas, jalan hijau dan jalan taman, Atrium/pasar didalam ruang, ruang di lingkungan rumah, *waterfront*.

Tabel 2. 3 Tipologi Ruang Publik

No	Tipe	Karakter	Keterangan
1	Taman Umum (<i>Public Park</i>)	Taman Nasional (<i>National Park</i>)	Skala pelayanan taman ini adalah tingkat nasional, lokasinya berada di pusat kota seperti Jakarta yang berpengaruh terhadap kegiatan nasional. Bentuknya berupa zona ruangterbuka yang memiliki peran sangat penting dengan luasan melebihi taman kota yang lain, contohnya yaitu Monas di Jakarta
		Taman Pusat Kota (<i>Downtown Park</i>)	Taman ini berada dikawasan pusat kota, berbentuk lapangan hijau yang dikelilingi pohon-pohon peneduh atau berupa hutan kota dengan pola tradisional atau dapat pula dengan desain pengembangan baru, contohnya alun-alun kota.
		Taman Lingkungan (<i>Neighborhood Park</i>)	Ruang terbuka yang dikembangkan di lingkungan perumahan untuk kegiatan umum seperti bermain anak-anak, olahraga dan bersantai bagi masyarakat disekitarnya, contohnya taman kompleks perumahan.
		Taman Kecil (<i>Mini Park</i>)	Taman kecil yang dikelilingi bangunan-bangunan, kemungkinan termasuk air mancur yang digunakan untuk mendukung suasana taman tersebut, contohnya taman-taman di pojok-pojok lingkungan/ <i>setback</i> bangunan
2	Lapangan dan Plasa (<i>Squares and Plazas</i>)	Lapangan pusat Kota (<i>Centreal Square</i>)	Ruang publik ini sebagai bahan pengembangan sejarah berlokasi dipusat kota yang sering digunakan sebagai kegiatan-kegiatan formalseperti upacara-upacara peringatan hari nasional, sebagai <i>rendevous point</i> koridor-koridor jalan kawasan tersebut.
		Plasa pengikat (<i>Corporate Plaza</i>)	Plasa-plasa ini sebagai pengikat dari bangunan-bangunan komersial perkotaan, berlokasi di pusat kota dan pengelolaannya dilakukan oleh pemilik kantor/pemimpin kantor tersebut secara mandiri.
3	Peringatan (<i>memorial</i>)		Ruang publik yang digunakan untuk memperingati memori kejadian penting bagi umat manusia atau masyarakat diingkat lokal atau nasional contohnya tugu pahlawan di Surabaya.
4	Pasar (Market)		Pasar hasil bumi (<i>farmer's markets</i>) yaitu ruang terbuka atau ruas jalan yang digunakan untuk pasar hasil pertanian atau pasar loak. Biasanya bersifat temporer atau hari tertentu dan berlokasi di ruang yang tersedia, jalan, plasa, atau tempat parkir.
5	Jalan (<i>streets</i>)	Pedestrian sisi jalan (<i>pedentrian sidewalk</i>)	Bagian ruang publik kota yang banyak dilalui orang yang sedang berjalan kaki menyusuri jalan yang satu berhubungan dengan jalan lain.
		Mal pedestrian (<i>Pedestrian Mall</i>)	Suatu jalan yang ditutup bagi kendaraan bermotor dan diperuntukkan bagi pejalan kaki. Fasilitas tersebut biasanya dilengkapi dengan aksesoris kota seperti pagar, tanaman, dan berlokasi dijalan umum pusat kota.
		Mal Transit (<i>Transit Mall</i>)	Pengembangan pencapaian transit untuk kendaraann umum pada penggal jalan tertentu telah dikembangkan sebagai pedestrian area.
		Jalur lambat (<i>Traffic Restricted Streets</i>)	Jalan yang digunakan sebagai ruang terbuka dan diolah dengan desain pedestrian agar lalu lintas kendaraan terpaksa berjalan lamban, disamping dihiasi dengan tanaman sepanjang jalan tersebut.
		Gang Kecil Kota (<i>Town Trail</i>)	Gang-gang kecil ini merupakan bagian jaringan jalan yang menghubungkan ke berbagai elemen kota satu dengan yang lain yang sangat kompak dengan <i>integrated</i> . Ruang publik ini direncanakan dan dikemas untuk mengenang lingkungan.
6	Tempat bermain (<i>Playground</i>)	Tempat bermain (<i>Playground</i>)	Ruang publik ini berlokasi di lingkungan perumahan, dilengkapi peralatan tradisional seperti papan luncur, ayunan, fasilitas tempat duduk untuk dewasa, disamping dilengkapi dengan alat permainan untuk kegiatan petualangan.
		Halaman	Ruang publik halaman sekolah dilengkapi fasilitas untuk

No	Tipe	Karakter	Keterangan
		sekolah (<i>Schoolyard</i>)	pendidikan lingkungan atau ruang untuk melakukan komunikasi.
7	Ruang komunitas (<i>Community Open Space</i>)		Taman masyarakat (Community Garden) merupakan ruang kosong di lingkungan perumahan yang di desain dan dikembangkan serta dikelola sendiri oleh masyarakat setempat.
8	Jalan Hijau dan Jalan Taman (<i>Greenways & Parkways</i>)		Merupakan jalan pedestrian yang menghubungkan antara tempat rekreasi dan ruang terbuka.
9	Atrium/Pasar di dalam ruang (<i>Atrium/indo or market place</i>)	Atrium	Ruang dalam suatu bangunan yang berfungsi sebagai atrium, berperan sebagai pengikat ruang-ruang disekitarnya yang sering digunakan untuk kegiatan komersil dan merupakan pedestrian area. Pengelolaannya ditangani oleh pemilik gedung atau pengembang/ <i>investor</i>
		Pasar/ Pusat Perbelanjaan di Pusat Kota	Biasanya memanfaatkan bangunan tua kemudian direhabilitasi ruang luar atau ruang dalamnya sebagai ruang komersial. Kadang-kadang dipakai sebagai festival pasar dan dikelola sendiri oleh pemilik gedung tersebut.
10	Ruang di lingkungan Rumah (<i>Found/Neighborhood Space</i>)		Ruang terbuka yang mudah dicapai dari rumah, seperti sisa kapling di sudut jalan atau tanah kosong yang belum dimanfaatkan dapat dipakai sebagai tempat bermain bagi anak-anak atau tempat komunikasi bagi orang dewasa atau orangtua.
11	<i>Waterfront</i>		Ruang ini bisa berupa pelabuhan, pantai, bantaran sungai, bantaran danau, atau dermaga. Ruang terbuka ini berada disepanjang rute aliran air di dalam kota yang dikembangkan sebagai taman <i>waterfront</i>

Sumber : Edy Darmawan, 2007

2.3. Gelanggang Olahraga

Gelanggang Olahraga (GOR) adalah tempat untuk melakukan aktivitas berolahraga dan menonton suatu pertandingan olahraga. Menurut Iswara, 2010 fasilitas Hiburan dan Olahraga adalah suatu tempat hiburan dan olahraga sebagai sarana positif yang digemari masyarakat saat ini, yang mana cenderung mengarah kearah gaya hidup sehat, sekaligus fasilitas yang membendung kegiatan sosialisasi dan kreativitas masyarakat. Fasilitas dengan penekanan fungsi pada kehadiran ruang tertutup (*indoor*) dan ruang terbuka (*outdoor*) yang mempunyai kegiatan komersil berupa fasilitas hiburan dan olahraga yang bertujuan selain untuk bertukar informasi, ini juga bertujuan menyehatkan jiwa dan raga. Perancangan bangunan yang berupa fasilitas olahraga dan hiburan ini mengacu pada standar-standar ukuran fasilitas olahraga pada umumnya (lapangan futsal, lapangan basket, ruang fitness dan *squash*)

2.4. Pola Pemanfaatan Ruang Publik

Pola pemanfaatan ruang adalah persebaran kegiatan-kegiatan budidaya dan perlindungan beserta keterkaitannya untuk mewujudkan sasaran-sasaran pembangunan sosial, ekonomi dan budaya sesuai potensi sumber daya alam, manusia dan buatan. Pola

pemanfaatan ruang membentuk hubungan antar berbagai aspek sumber daya manusia, sumber daya alam, sumber daya buatan, sosial, budaya, ekonomi, teknologi, informasi, administrasi, pertahanan keamanan, fungsi lindung budidaya dan estetika lingkungan, dimensi ruang dan waktu yang dalam kesatuan secara utuh menyeluruh serta berkualitas membentuk tata ruang (Chamdany dalam Haryanti 2008).

Berdasarkan Kamus Tata Ruang (Soefaaf, dkk, 1997:85) pola pemanfaatan ruang yaitu suatu bentuk hubungan antara berbagai aspek sumber daya manusia, sumber daya alam, sosial, budaya, ekonomi, teknologi, informasi, administrasi, pertahanan keamanan, fungsi lindung, budidaya, dan estetika lingkungan dimensi ruang dan waktu yang dalam suatu kesatuan secara utuh menyeluruh serta berkualitas membentuk tata ruang. Penelitian ini membahas pemanfaatan sumber daya lahan secara sustainable, hubungan sumberdaya manusia, alam, dan sosial.

Ruang menurut Undang-undang No. 26 tahun 2007 tentang Penataan Ruang, adalah wadah yang meliputi ruang darat, laut, dan ruang udara, termasuk ruang di dalam bumi sebagai satu kesatuan wilayah, tempat manusia dan makhluk lainnya hidup, melakukan kegiatan, dan memelihara kelangsungan hidupnya (pasal 1 ayat 1). Pola ruang adalah distribusi peruntukan ruang dalam suatu wilayah yang meliputi peruntukan ruang untuk fungsi lindung dan peruntukan ruang untuk fungsi budidaya (pasal 1 ayat 4). Pemanfaatan ruang adalah upaya untuk mewujudkan struktur ruang dan pola ruang sesuai dengan rencana tata ruang melalui penyusunan dan pelaksanaan program beserta pembiayaannya (pasal 1 ayat 14).

Telaah terhadap aspek perilaku pada ruang luar (*environmental behavior*) tidak terlepas dari dua aspek pokok yaitu aspek lingkungan dan aspek perilaku itu sendiri. Terminologi lingkungan (*environmental*) mengacu pada aspek fisik, administratif, maupun atribut sosial dan setting (rona) tempat manusia melakukan aktivitas-aktivitasnya, sedangkan perilaku (*behavior*) mengacu kepada sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan manusia sebagai pemakai lingkungan (Lang, 1987).

Penekanan pendekatan suatu perilaku lebih pada interaksi antara manusia dengan ruang. *Behavior setting* (ruang) mengandung arti sekelompok orang melakukan suatu kegiatan, aktivitas atau perilaku dari sekelompok orang tersebut, tempat dimana kegiatan itu dilakukan, serta waktu spesifik saat kegiatan dilaksanakan (Haryadi,2010). Corak perilaku manusia pada ruang luar (*out door activities*) dapat dibagi menjadi tiga jenis kegiatan utama, yang terdiri dari (Gehl dalam Sudarisman, 2008) :

- a. *Necessary activity* : kegiatan rutin yang senantiasa dilakukan manusia dan keberlangsungannya tidak terlalu berpengaruh oleh kondisi lingkungan, misalnya pedagang pergi ke pasar setiap hari, siswa pergi ke sekolah, pegawai pergi ke kantor.
- b. *Optional activities* : kegiatan yang sangat bergantung pada kondisi fisik lingkungan, cuaca dan sebagainya. Contohnya yaitu kegiatan rekreasi, berolahraga santai, berjalan-jalan
- c. *Resultant activities (social activities)*: kegiatan yang keberlangsungannya tergantung dari kehadiran orang lain pada ruang luar, misalnya pertandingan olahraga, diskusi

Pola perilaku merupakan konsep dasar untuk menganalisis tingkah laku manusia. Pola perilaku yang perlu diperhatikan antara lain (Lang dalam Sudarisman, 2008)

- Pola perilaku tetap atau tipe perilaku yang berulang kali (*standing pattern of behavior*), seperti mengobrol dengan teman yang berpapasan. Pengambilan data dalam penelitian ini dengan pengamatan pola-pola pelaku interaksi sosial yang terjadi, seperti pola perilaku orang-orang yang sedang berkumpul dan berbincang-bincang serta perilaku anak-anak bermain
- Aturan-aturan yang mempengaruhi tingkah laku, seperti norma-norma yang berlaku dalam masyarakat
- Unsur-unsur dan hubungan lingkungan fisik yang berkaitan dengan pola perilaku, seperti ukuran dan bentuk ruang sosial (*milieu*)
- Kerangka waktu terjadinya pola perilaku tersebut, dapat terjadi setiap hari, minggu, bulan, atau musiman.

Sistem aktivitas dapat dianalisis dengan beberapa cara, seperti waktu, frekuensi, dan studi tentang asal tujuan pelaku. Waktu meliputi kapan aktivitas dilaksanakan (harian, mingguan, musiman). Frekuensi meliputi data aktivitas selama jangka waktu tertentu.

2.4.1. Pemetaan Aktivitas Masyarakat

Behavioral mapping adalah sebuah teknik observasi yang sistematis untuk mendokumentasikan penggunaan sebuah ruang yang spesifik. Proses pemetaan ini memerlukan waktu yang intensif pada aktivitas yang diobservasi dalam sebuah wilayah yang telah ditentukan di dalam peta dengan rincian mengenai aktivitas yang ditangkap

melalui catatan, simbol, dan foto. Fungsi dari penggunaan atribut tersebut untuk mendokumentasikan bagaimana ruang tersebut digunakan, atau tidak digunakan dan alasan yang mungkin ada di balik pola pemanfaatan ruang tersebut contohnya yaitu beraktivitas duduk ketika cuaca teduh tetapi bukan pada cuaca terik. Hal tersebut memberikan informasi untuk menegaskan penemuan dari metode lain (seperti dari interview atau perjalanan dengan pemandu) dan terutama dapat berguna untuk intervensi dalam menentukan tempat yang cocok seperti penataan ulang sebuah ruang publik, atau pembuatan *pedestrianway*.

Berdasarkan Haryadi (2010), jenis-jenis perilaku yang bisa dipetakan antara lain meliputi : pola perjalanan (*trip pattern*), migrasi (*migration*), perilaku konsumtif (*consumptive behavior*), kegiatan rumah tangga (*households activities*), hubungan ketetanggaan (*neighbouring*) serta penggunaan berbagai fasilitas publik misalnya *pedestrianway*, lapangan terbuka, alun-alun dan lain-lain. *Behavioral mapping* digambarkan dalam bentuk sketsa atau diagram mengenai suatu area dimana manusia melakukan berbagai kegiatannya. Tujuannya adalah untuk menggambarkan perilaku dalam peta, mengidentifikasi jenis dan frekuensi perilaku serta menunjukkan kaitan antara perilaku tersebut dengan perancangan yang spesifik. Pemetaan perilaku ini bisa dilakukan secara langsung dengan cara pengamatan perilaku di lapangan. Menurut Haryadi (2010), pemetaan perilaku secara umumakan mengikuti langkah-langkah yang terdiri dari lima unsur antara lain :

1. Sketsa dasar arena atau seting yang akan di observasi
2. Definisi yang jelas tentang bentuk-bentuk perilaku yang akan diamati, dihitung, di deskripsikan dan di diagramkan
3. Satu rencana waktu yang jelas pada waktu kapan pengamatan akan dilakukan.
4. Prosedur sistematis yang jelas harus diikuti selama observasi
5. Serta sistem coding yang efisien untuk lebih mengifisiensikan pekerjaan selama observasi.

Behavioral mapping digunakan untuk pendekatan perilaku, dan melalui metode ini didapat suatu bentuk informasi mengenai suatu fenomena terutama perilaku individu/kelompok manusia yang terkait dengan spasialnya. Metode ini memiliki dua cara, yaitu *Place Centered Mapping* dan *Person Centered Mapping*. (Judowidjojo, BH. 2002).

A. *Place Centered Mapping*

Metode ini dapat digunakan untuk mengetahui bagaimana manusia atau sekelompok manusia memanfaatkan, menggunakan atau mengakomodasikan perilakunya dalam situasi, suatu waktu dan tempat tertentu. Metode ini lebih diperhatikan pada suatu tempat yang spesifik, baik kecil maupun besar. Tempat yang spesifik tersebut diperkirakan akan mempengaruhi perilaku pejalan kaki. Kemudian pada penelitian ini juga diperhatikan fasilitas pendukung yang diperkirakan memiliki pengaruh terhadap perilaku para pengguna di suatu fungsi ruang. Berikut beberapa langkah yang dapat dilakukan pada metode ini, antara lain:

- Membuat sketsa setting, seluruh unsur yang ada dalam setting yang diperkirakan mempengaruhi perilaku pejalan kaki antara lain aktivitas dan sirkulasi pejalan kaki.
- Membuat daftar perilaku yang diamati dan menentukan kode/tanda untuk setiap jenis perilaku.
- Mencatat berbagai perilaku yang terjadi

Pengamatan tersebut dilakukan untuk memperoleh setting masing-masing tempat yang diamati, sesuai dengan aktivitas pejalan kaki.

B. *Person Centered Mapping*

Metode ini lebih menekankan pada pergerakan manusia pada periode waktu tertentu. Metode ini juga berkaitan dengan tidak hanya satu tempat, tetapi dengan beberapa tempat yang dalam hal ini dihadapkan dengan seseorang yang khusus diamati. Apabila dalam *place-centered mapping* peneliti berhadapan dengan banyak manusia, pada *person-place-centered* ini peneliti berhadapan dengan seseorang yang khusus diamati. Berikut beberapa langkah yang dapat dilakukan pada metode ini, antara lain:

- Memilih sampel person dan sekelompok pejalan kaki yang sedang melakukan kegiatan.
- Mengikuti aktivitas yang dilakukan oleh pejalan kaki atau sekelompok pejalan kaki yang diamati.

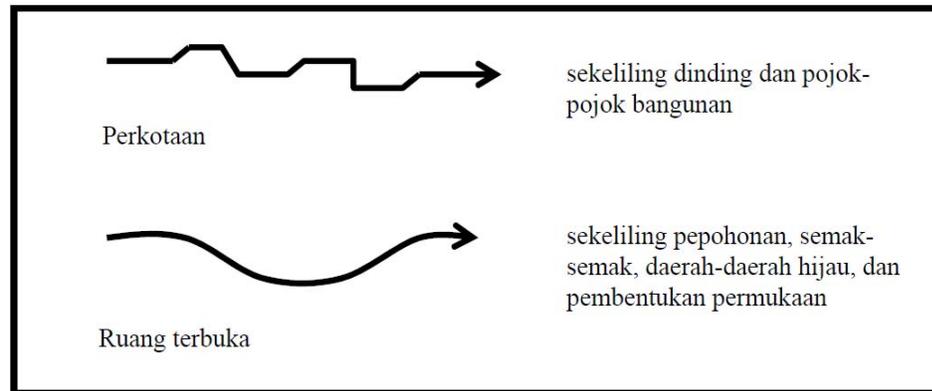
Pengamatan tersebut dilakukan untuk memperoleh setting masing-masing tempat yang diamati, sesuai dengan aktivitas pejalan kaki.

2.4.2. Pola Pergerakan Manusia

Faktor-faktor yang mempengaruhi pergerakan pejalan kaki adalah (Hakim, 2002):

a. Lokasi

Pola pergerakan di perkotaan akan membentuk pola pergerakan yang kaku akibat faktor bentuk bangunan, sedangkan pola pergerakan pada ruang terbuka (taman) mempunyai pola pergerakan *curvelinier* untuk memberikan nilai estetika yang dibatasi oleh pepohonan, semak dan tumbuhan.



Sumber : Hakim, 2002

Gambar 2. 6 Pola Pergerakan Berdasarkan Lokasi

b. Tujuan, pola pergerakan menurut tujuan ini dibedakan menjadi (dengan karakteristik perjalanannya):

- Berkelok-kelok : berjalan-jalan
- Istirahat : pembelanja, orang tua berhenti untuk beristirahat
- Bermain : anak-anak berlari, berloncat-loncatan.
- Sosialisasi : berhenti untuk berjumpa sambil mengobrol.

2.4.3. Pola Penyebaran Aktivitas

Menurut Mc. Gee dan Yeung dalam Haryanti (2008) untuk menjarung konsumennya pola ruang aktivitas sangat dipengaruhi oleh pola aktivitas sektor formal pada kawasan tersebut, aktivitas akan beraglomerasi pada simpul-simpul jalur pejalan kaki dan tempat yang sering dikunjungi sehingga memungkinkan terjadinya akumulasi orang dalam jumlah yang besar. Pola penyebaran aktivitas menurut Mc. Gee dan Yeung dalam Haryanti (2008), dapat dibedakan menjadi:

Tabel 2. 4 Pola Penyebaran Aktivitas

No	Gambar	Keterangan
1		<p>Pola Penyebaran Memanjang (Linear Concentration) Dipengaruhi oleh pola jaringan jalan utama atau jalan penghubungnya yang memiliki aksesibilitas tinggi, sehingga berpotensi mendatangkan konsumen.</p>
2		<p>Pola Penyebaran Mengelompok (Focus Agglomeration) Pola penyebaran ini dijumpai pada ruang-ruang terbuka, taman, lapangan, dll. Pola ini dipengaruhi oleh pertimbangan faktor aglomerasi, yaitu keinginan untuk melakukan pemusatan/pengelompokkan penaja sejenis dengan sifat dan komoditas sama untuk lebih menarik minat pembeli.</p>

Sumber : Mc. Gee dan Yeung, 1977 dalam Haryanti

2.5. Persepsi Masyarakat

Persepsi manusia terhadap lingkungan atau ruangan yang mengitarinya tidak sama, tergantung dari tingkat kemampuan dan tingkat sensitifitas indera manusia menangkap gejala lingkungan tersebut. Persepsi adalah proses pemaknaan yang bersifat psikologis dan sangat dipengaruhi oleh pengalaman, pendidikan, serta lingkungan sosial secara umum. Persepsi juga dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman dan cara berfikir serta keadaan perasaan atau minat tiap-tiap orang sehingga persepsi sering kali dipandang bersifat subjektif (Sudarisman, Irwan. 2008).

Kemampuan sensitifitas indera manusia untuk mengutarakan argumentasinya yang berupa persepsi, di bagi menjadi 5 menurut Aslim (1996) :

- *Visual space* : persepsi ruang yang terbentuk melalui indera mata
- *Olfactual space* : persepsi ruang yang terbentuk berdasarkan indera penciuman
- *Thermal space* : persepsi ruang yang terbentuk berdasarkan sensitifitas tubuh terhadap temperatur lingkungan
- *Tactile space* : persepsi ruang yang terbentuk berdasarkan indera peraba

- *Kinesthetic space* : persepsi ruang yang terbentuk berdasarkan sensitifitas terhadap batas-batas keleluasaan ruang

Persepsi secara sederhana dapat dijelaskan sebagai suatu cara atau bagaimana manusia mengerti atau menilai lingkungannya. Pendekatan terhadap cara mengerti dan menilai dibagi menjadi 2, yaitu pendekatan konvensional dan ekologi. Pendekatan konvensional menjelaskan bahwa proses persepsi berawal dari adanya rangsangan dari luar individu, individu menjadi sadar akan adanya stimulasi melalui penginderaan yang ada, sehingga manusia bisa mengenali dan menilai objek, maka dapat disebut persepsi. Pendekatan Ekologi merupakan persepsi yang terjadi secara spontan dan langsung.

2.6. Metode *Importance and Performance Analysis (IPA)*

Metode *Importance and Performance Analysis (IPA)* merupakan metode analisis kombinasi antara aspek-aspek tingkat kepentingan dan persepsi terhadap kualitas atau kondisi suatu objek ke dalam bentuk dua dimensi. Terdapat dua parameter dalam analisis IPA, yaitu diwakili huruf x dan y, dimana x merupakan persepsi terhadap kualitas ruang publik yang dapat memberikan kepuasan kepada pengguna, sedangkan y merupakan tingkat kepentingan pengguna. Tingkat kepentingan yang dimaksud dalam hal ini adalah kepentingan menurut pengguna terhadap ruang publik yang digunakan. Adapun rumusan yang digunakan :

1. Pembobotan

Metode ini menggunakan skala 5 tingkat (*likert*) yang terdiri dari sangat penting, penting, cukup penting, kurang penting, dan tidak penting. Kelima penilaian tersebut diberikan bobot sebagai berikut (Supranto, 1997:239):

- jawaban sangat penting / sangat puas diberi bobot 5,
- jawaban penting / puas diberi bobot 4,
- jawaban ragu-ragu diberi bobot 3,
- jawaban tidak penting / tidak puas diberi bobot 2,
- jawaban sangat tidak penting / sangat tidak puas diberi bobot 1.

Pembobotan dari hasil pengolahan kuisioner dilakukan pada kriteria masing-masing item yang kemudian dicari rata-rata untuk memperoleh nilai tingkat kepentingan maupun kualitas item-item tersebut.

2. Tingkat kesesuaian

Berdasarkan hasil penilaian tingkat kepentingan dan hasil penilaian kinerja/penampilan maka akan dihasilkan suatu perhitungan mengenai tingkat kesesuaian antara tingkat kepentingan dan tingkat kepuasan.

Tingkat kesesuaian adalah hasil perbandingan skor kepuasan dengan skor kepentingan. Tingkat kesesuaian inilah yang akan menentukan urutan prioritas peningkatan faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan masyarakat.

Adapun rumus yang digunakan adalah:

$$Tki = \frac{Xi}{Yi} \times 100\%$$

- dimana: Tki = tingkat kesesuaian responden
 Xi = skor penilaian kepuasan responden
 Yi = skor penilaian kepentingan responden

3. Diagram kartesius

Selanjutnya sumbu mendatar (X) akan diisi oleh skor tingkat kepuasan sedangkan sumbu tegak (Y) akan diisi oleh skor tingkat kepentingan. Dalam penyederhanaan rumus, maka untuk setiap skor yang mempengaruhi kepuasan pelanggan dengan:

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n} \qquad \bar{Y} = \frac{\sum Yi}{n}$$

- Dimana : \bar{X} = skor rata-rata tingkat pelaksanaan/kepuasan
 \bar{Y} = skor rata-rata tingkat kepentingan
 N = jumlah responden

Diagram kartesius merupakan suatu bangun yang dibagi menjadi empat bagian yang dibatasi oleh dua buah garis yang berpotongan tegak lurus pada titik-titik (\bar{X}, \bar{Y}) , dimana \bar{X} merupakan rata-rata dari rata-rata skor tingkat kepuasan responden seluruh faktor dan \bar{Y} adalah rata-rata dari rata-rata skor tingkat kepentingan seluruh faktor yang mempengaruhi kepuasan responden. Rumus selanjutnya adalah sebagai berikut:

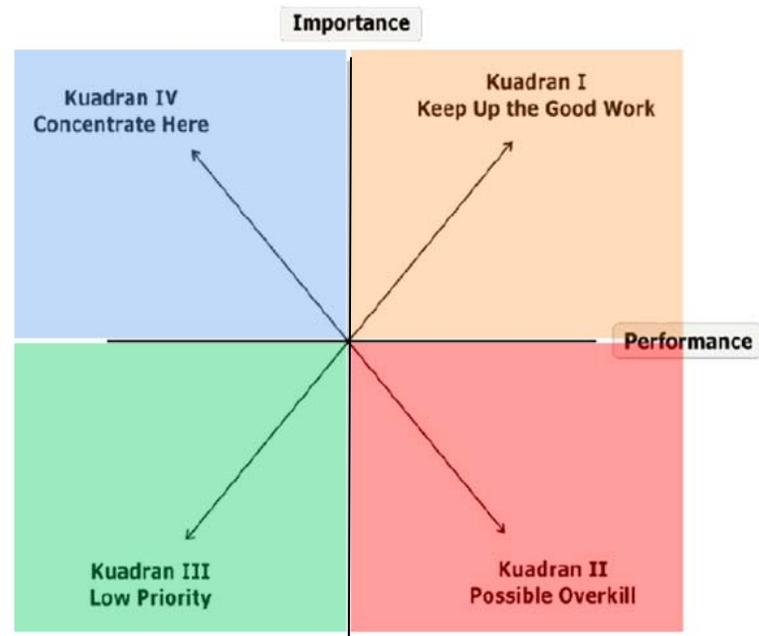
$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^K Xi}{K}$$

$$\bar{Y} = \frac{\sum_{i=1}^K Yi}{K}$$

Dimana:

K = banyaknya atribut/fakta yang dapat mempengaruhi kepuasan responden

Selanjutnya, tingkat unsur-unsur tersebut akan dijabarkan dan dibagi menjadi empat bagian ke dalam diagram kartesius.



Gambar 2. 7 Diagram Kartesius

Keterangan:

1. Kuadran I *Kepp Up the Good Work* : menunjukkan bahwa atribut-atribut pada ruang publik dipandang penting oleh pengguna ruang publik sebagai dasar keputusan pemanfaatan ruang publik dan kualitas/kondisi menurut pengguna adalah sangat baik.
2. Kuadran II *Possible Overkill* : menunjukkan bahwa atribut-atribut pada ruang publik penting bagi pengguna tetapi mempunyai kualitas yang baik.
3. Kuadran III *Low Priority* : menunjukkan beberapa faktor yang kurang penting pengaruhnya bagi responden, pelaksanaannya biasa-biasa saja. Dianggap kurang penting dan kurang memuaskan.
4. Kuadran IV *Concentrate Here* : menunjukkan faktor atau atribut yang dianggap mempengaruhi kepuasan responden, termasuk unsur-unsur jasa yang dianggap sangat penting, namun manajemen belum melaksanakannya sesuai keinginan responden sehingga menunjukkan ketidakpuasan.

2.7. Metode *Superimpose*

Metode *superimpose* yaitu metode menggabung antara beberapa variabel penelitian. Penggabungan tersebut dapat berupa suatu analisis setiap variabel, atau

berupa gambar peta. Metode *superimpose* ini dipergunakan sebagai alat penggabungan beberapa komponen sehingga dapat dihasilkan *layer-layer* bersinggungan yang dapat menghasilkan kesimpulan seperti potensi dan masalah serta konsep yang bisa digambarkan melalui visualisasi peta/gambar. Teknik pengintegrasian informasi secara konvensional telah lama dikenal, melalui teknik tumpang susun untuk berbagai keperluan yang dulu dilakukan secara manual menggunakan kertas transparan.

Peta adalah gambaran sebagian permukaan bumi yang digambarkan pada bidang datar dan ukurannya dapat dipertanggungjawabkan secara matematis. Setiap atribut yang berbeda harus disajikan dalam bidang yang berbeda. Bidang penyajian berhubungan dengan suatu atribut geografis disebut lapis (*layer*). Fungsi analisis *superimpose* ini dapat dilakukan dalam satu peta atau beberapa macam peta.



2.8. Studi-studi terdahulu

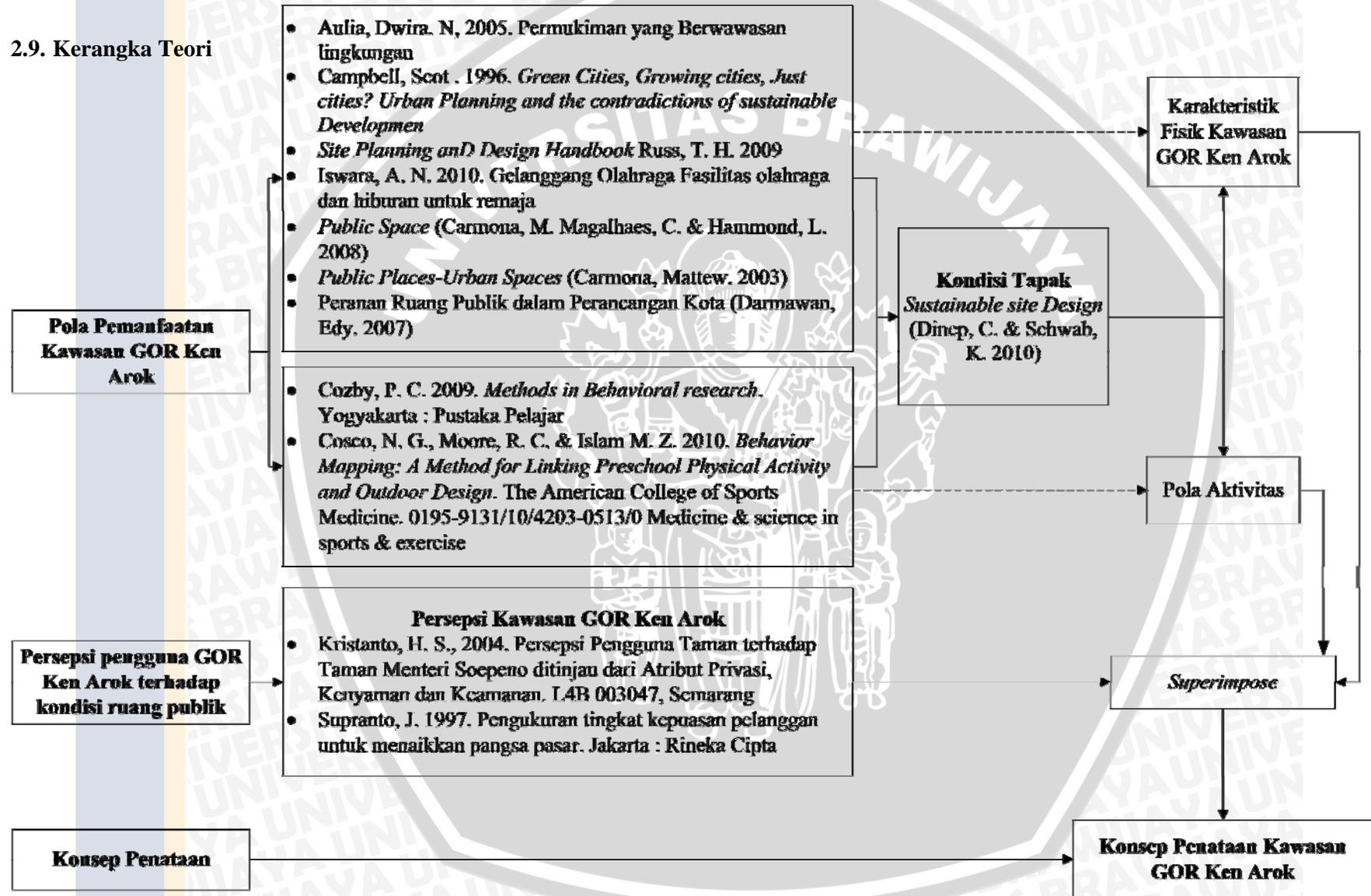
Tabel 2. 5 Studi Terdahulu

Judul	Peneliti	Variabel	Metode	Hasil	Bahan Pertimbangan Penataan GOR Ken Arok	Perbedaan dengan penelitian
Pemanfaatan Ruang Publik Spontan di Perkampungan Kota	Andi Guntur Asapa 0210660006	<ul style="list-style-type: none"> Karakteristik Fisik : Ruang (tipologi, luas,bentuk, elemen pendukung, lokasi, jarak dengan hunian dan cara penyampaian), aksesibilitas, Guna lahan, kepadatan bangunan, kondisi kependudukan Aktivitas masyarakat pada ruang publik : karakter pengguna (usia, jenis kelamin, jenis pekerjaan), jenis aktivitas, waktu, sifat ruang publik Pola pemanfaatan ruang publik : karakteristik fisik dan aktivitas pengguna Persepsi masyarakat berdasarkan tingkat kepentingan dan kualitas ruang publik terhadap : aspek pengguna & aktivitas, kenyamanan dan Kesan, keramahan, linkage dan akses. 	<ul style="list-style-type: none"> Metode deskriptif explanatory : mengkaji kecenderungan aktivitas & karakteristik Metode pengambilan sample dengan teknik purposive sampling (penyebaran kuisioner koresponden langsung di ruang publik) 	Rekomendasi penggunaan lahan sebagai ruang publik spontan berdasarkan aktivitas pengguna	Arahan pemaksimalan pemanfaatan ruang publik dengan cara melihat karakteristik gunalahan, aktivitas pengunjung, dan persepsi pengunjung dalam ruang publik.	Wilayah studi ini menggunakan teknik pengambilan semple dengan teknik purposive sampling, karena diketahui jumlah populasinya. Dan menggunakan landasan penelitian karakteristik, aktivitas, pola dan persepsi.
Studi Pemanfaatan Ruang publik	Fitria Erav 0001060604	<ul style="list-style-type: none"> Kriteria ruang publik yang berkualitas : responsive (tanggap terhadap kebutuhan 	<ul style="list-style-type: none"> Metode Analisis Deskriptif Eksploratif Metode Analisis Deskriptif 	Kriteria pembentukan ruang publik (needs, rights, meanings	Kriteria ruang publik yang berkualitas dapat menambah image, dan	Wilayah studi ini menggunakan landasan penelitian karakteristik

Judul	Peneliti	Variabel	Metode	Hasil	Bahan Pertimbangan Penataan GOR Ken Arok	Perbedaan dengan penelitian
oleh remaja di kota Malang (tinjauan Alun-alun Merdeka, Alun-alun Tugu dan Gelanggang Olahraga Gajayana Malang)		<p>pengguna), democratic (menghargai hak semua orang untuk menggunakan ruang publik), meaningful (memberikan makna tertentu secara pribadi maupun kelompok)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tatanan fisik : elemen ruang publik, fasilitas penunjang, ornamen/perabot, ragam aktivitas • Ragam aktivitas sosial : karakteristik pengunjung remaja, kecenderungan pemanfaatan ruang publik, kegiatan yang dilakukan, waktu berkunjung 	<p>Statistik (distribusi frekuensi, tabulas silang)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analisis persepsi remaja terhadap kualitas ruang publik 		kenyamanan dalam menggunakan ruang publik	dan ragam aktivitas untuk mendapatkan hasil penelitian
Buring Sport Center di Malang	Imron Machfudi 890106041-A	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Site Analisis</i> : Alamiah, Buatan, User 	<ul style="list-style-type: none"> • Deskriptif • Development 	Desain sport center yang dapat menunjang peningkatan fasilitas, kualitas, dan kuantitas Sport Center maupun lingkungan	Kawasan GOR Ken Arok merupakan kawasan yang dirahkan sebagai kawasan Sport Center dengan memiliki berbagai potensi alam, buatan dan <i>user</i> (Analisis Tapak)	Wilayah studi ini hanya meneliti untuk mendesain suatu tapak dengan teori <i>Site Analisis</i>
Ruang Publik sebagai Tempat Bermain bagi Anak-Anak (studi kasus pengembangan)	Christine Wonoseputro	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas Interaktif • Elemen Kejutan • Ikatan Emosi • Faktor keselamatan dalam baermain 	<ul style="list-style-type: none"> • Penerapan <i>invisible</i> layer pada kawasan untuk mendapatkan kawasan ruang publik yang <i>freandly</i> dengan anak 	Membuktikan keberadaan anak sebagai pengguna ruang publik sangat penting, salah satunya penggunaan ruang publik yang lebih kaya dan	Ruang publik spontan berbeda dengan ruang publik temporer. Perbedaannya pada faktor intensitas penggunaan, waktu	Wilayah studi ini menggunakan landasan penelitian dengan mempertimbangkan aktivitas, elemen kejutan, ikatan emosi dan faktor

Judul	Peneliti	Variabel	Metode	Hasil	Bahan Pertimbangan Penataan GOR Ken Arok	Perbedaan dengan penelitian
“The Urban Zoo” bagi kawasan pecinan di Singapura)				beragam. Hal tersebut dilakukan salah satunya dengan memperhatikan sisi-sisi kebutuhan anak.	penggunaan, dan <i>user</i>	keselamatan
Penataan Ruang Publik yang memadukan Pola Aktivitas dengan Perubahan Fisik Kawasan	Rony Gunawan Sunaryo, ST., MT	<ul style="list-style-type: none"> • 5 elemen fisik perancangan kota (Sirvani 1985) • Kualitas Ruang Publik (Carr, 1992) 	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis Perubahan elemen fisik Kawasan dengan cara mendapatkan problem, potensi dan prospek dari kawasan • Analisis Kualitas Ruang Publik Kawasan Tambak Bayan untuk mendapatkan pola aktivitas dan penggunaan ruang publik 	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep penataan ruang publik Kawasan Tambak Bayan yang terpadu dengan pola aktivitas pada kawasan • Simulasi rancang yang mampu menerapkan konsep tersebut pada penataan elemen ruang publik kawasan Tambak Bayan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pola aktivitas pada ruang publik merupakan salah satu input analisis untuk memperoleh kualitas ruang publik 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini menggunakan landasan teori 5 elemen fisik perancangan dan teori kualitas rang publik dalam mencapai suatu desain penataan.

2.9. Kerangka Teori



Gambar 2. 8 Diagram Kartesius

Gambar 2. 1 <i>Tennis on the square, Copenhagen, Denmark</i>	19
Gambar 2. 2 Plaza Santa Ana, Madrid, Spanyol.....	19
Gambar 2. 3 Ghirardelli Square, San Fransisco.....	20
Gambar 2. 4 Pasar Liburan di New York’s Union Square	20
Gambar 2. 5 Kondisi Ruang Terbuka di Copenhagen, Denmark	21
Gambar 2. 6 Pola Pergerakan Berdasarkan Lokasi.....	30
Gambar 2. 7 Diagram Kartesius	34
Gambar 2. 8 Diagram Kartesius	39
Tabel 2. 1 Kriteria Ruang Publik	21
Tabel 2. 2 Elemen Penting Perencanaan Ruang Publik	22
Tabel 2. 3 Tipologi Ruang Publik	24
Tabel 2. 4 Pola Penyebaran Aktivitas	31
Tabel 2. 5 Studi Terdahulu	36

Untuk bikin daftar isi....

Copy

Paste special

Unformatted text

Contents

2.1. <i>Sustainable Development</i>	12
2.1.1. <i>Sustainable Site Design</i>	12
2.2. Ruang Publik.....	16
2.2.1. Pengertian.....	16
2.2.2. Fungsi Ruang Publik	18
2.2.3. Kriteria Ruang Publik	21
2.2.4. Tipologi Ruang Publik	23
2.3. Gelanggang Olahraga	25
2.4. Pola Pemanfaatan Ruang Publik.....	25
2.4.1. Pemetaan Aktivitas Masyarakat	27
2.4.2. Pola Pergerakan Manusia	29
2.4.3. Pola Penyebaran Aktivitas.....	30

2.5.	Persepsi Masyarakat	31
2.6.	Metode <i>Importance and Performance Analysis (IPA)</i>	32
2.7.	Metode <i>Superimpose</i>	34
2.8.	Studi-studi terdahulu.....	36
2.9.	Kerangka Teori.....	39

Gambar

