

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Penataan dan Perancangan

Menurut Undang-Undang Penataan Ruang Nomor 26 Tahun 2007, penataan merupakan sebuah sistem kegiatan yang tersusun atas tahap perencanaan, pemanfaatan, dan pengendalian, sedangkan pengertian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kegiatan penataan terdiri dari pengelolaan, pengaturan, pengurusan, dan penyusunan.

Pengertian mengenai perancangan sedikit berbeda dengan penataan. Perancangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mencakup kegiatan yang lebih kompleks yang mengakomodasi kegiatan berupa perencanaan, pengaturan, penyediaan, dan pemrograman. Penelitian ini hanya melakukan penataan untuk fasilitas dalam taman berdasarkan pertimbangan karakteristik dan analisis kondisi eksisting di lapangan.

2.2 Ruang Terbuka Publik

2.2.1 Pengertian Ruang Terbuka Publik

Ruang terbuka publik adalah lahan tidak terbangun di dalam kota dengan penggunaan tertentu. Pertama, ruang terbuka kota didefinisikan sebagai bagian dari lahan kota yang tidak ditempati oleh bangunan dan hanya dapat dirasakan keberadaannya jika sebagian atau seluruh lahannya dikelilingi pagar. Selanjutnya, ruang terbuka didefinisikan sebagai lahan dengan penggunaan spesifik yang fungsi atau kualitas terlihat dari komposisinya (Rapuano dalam Haryanti, 2008 : 41).

Ruang terbuka publik merupakan ruang wadah aktivitas sosial yang melayani dan juga mempengaruhi kehidupan masyarakat kota. Ruang terbuka juga merupakan wadah dari kegiatan fungsional maupun aktivitas ritual yang mempertemukan sekelompok masyarakat dalam rutinitas normal kehidupan sehari-hari maupun dalam kegiatan periodik (Carr, 1992).

Ruang terbuka publik merupakan elemen vital dalam sebuah ruang kota karena keberadaannya di kawasan yang berintensitas kegiatan tinggi. Sebagai lahan tidak terbangun, ruang terbuka biasanya berada di lokasi strategis dan banyak dilalui orang (Nazarudin dalam Haryanti, 2008 : 42).

Ruang terbuka publik pada hakikatnya direncanakan untuk mewadahi kegiatan masyarakat dalam hal tempat rekreasi dan interkasi, sehingga penataannya harus tepat sesuai dengan pertimbangan persepsi masyarakat dan ditambah dengan kondisi lingkungan eksisting yang ada.

2.2.2 Kriteria Keberhasilan Taman

Menurut konsep yang ditawarkan dalam Park Evaluation Toolkit oleh University of Washington, terdapat beberapa kriteria sebagai basis dalam menilai tingkat keberhasilan desain taman, yaitu :

1. Tingkat aksesibilitas taman
2. Kemampuan taman menarik pengguna
3. Kemampuan taman dalam memberikan kenyamanan
4. Kemampuan taman untuk bersifat responsif dan unik untuk pengguna
5. Taman memberikan suatu wadah interaksi sosial
6. Taman menimbulkan rasa memiliki dan keterikatan
7. Integrasi untuk mengedepankan aspek kelestarian lingkungan

Jika beberapa faktor di atas kemudian dipahami dan digabungkan, maka dapat ditarik beberapa faktor yang dapat merepresentasikan keseluruhan, yaitu aktivitas, aspek fisik, dan makna. Ketiga faktor tersebut diungkapkan oleh pakar Mathew Carmona.

2.3 Perilaku Pengguna Ruang Publik

Kata *perilaku* menunjukkan manusia dalam aksinya, berkaitan dengan semua aktivitas manusia secara fisik (lahiriah); berupa interaksi manusia dengan sesamanya atau pun dengan lingkungan fisiknya. Ketika desain ruang publik menghasilkan suatu bentuk fisik yang dapat dilihat dan dipegang, maka desain tersebut dapat dikatakan menjadi salah satu fasilitator terjadinya perilaku, namun juga dapat menjadi penghalang terjadinya perilaku (Marcella, 2005 : 1). Pertimbangan perilaku pengguna dalam merancang sebuah ruang publik harus selalu diperhatikan mengingat bahwa suatu ruang publik tidak hanya harus melayani kebutuhan pengguna secara fungsional, rasional, ekonomis, dan dapat dipertanggungjawabkan, tetapi juga harus mengakomodasi kebutuhan pengguna akan ekspresi emosionalnya, termasuk berinteraksi dengan sesama.

Menurut Skinner (2005), bahwa perilaku sosial merupakan perilaku dari dua atau lebih orang (manusia) terhadap satu sama lain dalam lingkungan umum dan berkelompok. Perilaku sosial muncul disebabkan oleh karena seseorang berguna bagi salah satu bagian lingkungannya.

Beberapa ruang yang dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan publik mengalami kegagalan disebabkan oleh perancang tidak benar-benar menghimpun persepsi dan preferensi publik untuk terhadap ruang yang akan dibangun. Keberhasilan sebuah ruang publik sangat ditentukan oleh ketertarikan pengunjung untuk mendatangi tempat itu, karena bisa memenuhi kebutuhan dasar akan kenyamanan serta tempat aktualisasi diri.

Perancangan dengan arsitektur modern bisa saja mengalami kegagalan, sebab rancangan dibuat sebagai manifestasi dari prinsip-prinsip desain, tetapi tidak berperan dalam memenuhi tuntutan gaya hidup.

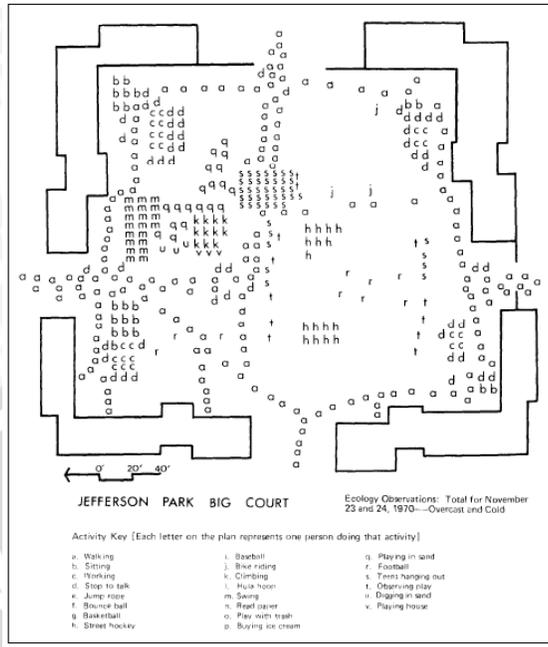
Randy Hester dalam Marcella (2005), mengatakan bahwa perancang umumnya lebih menekankan pentingnya *activity setting* (penataan aktivitas), sedangkan pengguna lebih mempertimbangkan siapa saja orang yang memakai ruang itu, atau dengan siapa mereka akan berinteraksi dalam penggunaan ruang itu. Pada diagram pemenuhan kebutuhan dasar manusia dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa pada umumnya mereka menempatkan aspek estetika dan fisik pada urutan pertama. Desain tidak harus memaksakan pemuasan estetika sebagai kebutuhan dasar, tetapi lebih mempertimbangkan keindahan sebagai suatu persyaratan desain yang baik.

Salah satu alat atau metode dalam mengidentifikasi perilaku pengguna ruang publik adalah dengan menggunakan Pemetaan Perilaku (*Behavioral Mapping*). Keberhasilan sebuah desain taman salah satu parameternya ditentukan oleh intensitas pengunjung yang datang ke taman itu. Peta Perilaku dapat berfungsi untuk melihat bagaimana pengunjung memanfaatkan ruangnya, jenis kegiatan, serta penggunaan fasilitas yang berada di dalamnya dari waktu ke waktu.

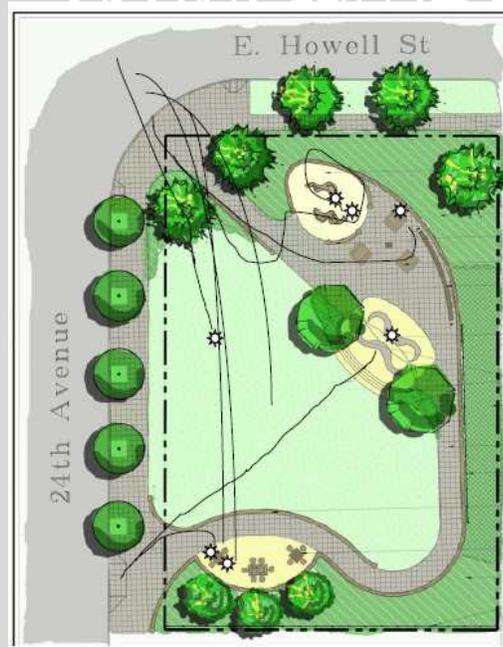
Tabel 2.1
Contoh List Aktivitas untuk Teknik Pemetaan Perilaku

No	Aktivitas	Lokasi
1.	Jogging	Pedestrian
2.	Duduk	Lokasi I
3.	Main Bola	Lokasi IX
4.	Makan	Lokasi III
5.	Lain-Lain	Lokasi VI

Behavioral Mapping merupakan teknik atau metode yang berfokus pada kegiatan dimana orang terlibat dalam tempat tertentu dan bagaimana orang bergerak dalam ruang, dan secara sistematis memilih tindakan dalam lingkup spasial sehingga laporan dari proses itu dapat digunakan untuk analisis perilaku pengguna. Pemetaan perilaku sangat efektif untuk digunakan setiap dilakukannya observasi lapangan. Teknik ini pada dasarnya hanya memerlukan sebuah peta dasar dari sebuah tapak yang ingin diteliti. Peta tersebut yang akan digunakan secara efektif dalam menandai perilaku pengguna dalam ruang tapak.



Gambar 2.1 Penerapan Behavioral Mapping Pada Jefferson Park (Hester, 1970)
Sumber : A Park Evaluation Toolkit, Washington University (2010)



Gambar 2.2 Alternatif Penerapan Behavioral Mapping
Sumber : A Park Evaluation Toolkit, Washington University (2010)

Selain mengenai perilaku, pengamatan pengguna juga dilakukan terhadap aspek persepsinya. Menurut Jan Gehl (1987) bahwa perilaku manusia dibagi menjadi 2 macam, yaitu perilaku nyata (*Overt Behavior*) dan perilaku tersembunyi (*Covert Behavior*). Perilaku nyata adalah aktivitas dasar manusia seperti berjalan, berdiri, duduk, melihat-lihat,

berbicara, atau kombinasi darinya. Sedangkan perilaku tersembunyi berkaitan dengan sikap, motivasi, persepsi, kognisi, dan lain-lain.

2.4 Teori Persepsi

2.4.1 Pengertian persepsi

Dalam memandang suatu permasalahan setiap orang mempunyai persepsi yang berbeda-beda. Persepsi seseorang timbul dari dalam diri masing-masing. Persepsi menurut Moskowitz dan Orgel (dalam Walgito, 1994 : 53), didefinisikan sebagai suatu proses yang integrated dari individu terhadap stimulus yang diterimanya. Sedangkan menurut Davidoff (dalam Walgito, 1994 : 53), persepsi adalah proses yang digunakan oleh seorang individu untuk memilih, mengorganisasi, dan menginterpretasi masukan-masukan informasi guna menciptakan gambaran dunia yang memiliki arti. Persepsi tidak hanya bergantung pada rangsangan fisik, tetapi juga pada rangsangan yang berhubungan dengan lingkungan sekitar dan keadaan individu yang bersangkutan.

2.4.2 Faktor-faktor pembentuk persepsi

Persepsi individu terhadap suatu objek tidak terjadi begitu saja, tapi ada beberapa faktor yang mempengaruhinya, yaitu faktor fungsional yang berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu, dan hal lain yang termasuk dalam faktor personal. Jadi persepsi tidak hanya ditentukan oleh jenis atau bentuk stimuli, tetapi juga karakteristik orang yang memberikan respon pada stimuli tersebut dan bermula dari kondisi biologisnya (Pasla dan Dinata, 2004). Menurut Horovitz (2000 : 3-7), persepsi dipengaruhi oleh 3 faktor, yaitu, faktor psikologis, faktor fisik, dan *image* yang terbentuk.

2.4.3 Alat survei persepsi

a. Directly Reported Satisfaction

Pengukuran dilakukan secara langsung melalui pertanyaan seperti “seberapa puaskah Anda terhadap aspek fisik taman dengan skala berikut : sangat tidak puas, tidak puas, netral, puas, sangat puas”.

b. Derived Dissatisfaction

Pertanyaan yang diajukan menyangkut dua hal utama, yaitu besarnya harapan pengguna terhadap objek studi dan besarnya kinerja yang mereka rasakan.

c. Problem analysis

Pengguna yang dijadikan responden diminta untuk mengungkapkan keluhan atau permasalahan mereka terhadap objek studi, dan juga saran-saran untuk melakukan perbaikan

d. Importance-Performance Analysis

Dalam teknik ini, responden diminta untuk merangking berbagai elemen atau variabel yang diteliti tentang objek studi.

Menurut Setiadi (2003 : 160), persepsi seseorang dibentuk oleh 3 pengaruh : 1) karakteristik dari stimuli, 2) hubungan stimuli dengan sekelilingnya, dan 3) kondisi-kondisi di dalam diri sendiri. Stimuli adalah setiap bentuk fisik, visual, atau komunikasi verbal yang dapat mempengaruhi tanggapan individu. Seseorang merasakan bentuk, warna, sentuhan, aroma, suara, dan rasa dari stimuli. Perilaku seseorang kemudian dipengaruhi oleh persepsi-persepsi fisik ini. Persepsi setiap orang terhadap suatu objek akan berbeda-beda. Oleh karena itu persepsi memiliki sifat subjektif. Persepsi yang dibentuk oleh seseorang dipengaruhi oleh pikiran dan lingkungan sekitarnya. Berikut gambar yang menjelaskan proses stimuli ditangkap melalui indera kemudian diproses oleh penerima stimulus (persepsi).

2.4.4 Sifat sifat persepsi

Menurut Fajar (2009 : 149), pada dasarnya letak persepsi adalah pada orang yang mempersepsi, bukan pada suatu ungkapan atau pun objek. Persepsi terjadi dalam bentuk individu yang mempersepsi, bahkan di dalam objek dan selalu merupakan pengetahuan tentang penampakan. Ada pun sifat-sifat persepsi antara lain :

1. Persepsi adalah pengalaman

Untuk mengartikan makna dari seseorang, objek, atau peristiwa, kita harus memiliki dasar untuk melakukan interpretasi. Dasar ini biasanya ditemukan pada pengalaman masa lalu dengan orang, objek atau peristiwa tersebut, atau dengan hal-hal yang menyerupai. Tanpa landasan pengalaman sebagai perbandingan tidak mungkin untuk menginterpretasikan suatu makna.

2. Persepsi adalah selektif

Kita mempersepsikan, hanya bagian-bagian tertentu dari suatu objek atau orang. Dengan kata lain, ketika melakukan seleksi hanya pada karakteristik tertentu dari objek-objek persepsi kita dan mengabaikan yang lain.

3. Persepsi adalah penyimpulan

Proses psikologis dari persepsi mencakup penarikan kesimpulan melalui suatu proses induksi secara logis. Interpretasi yang dihasilkan melalui persepsi pada dasarnya adalah penyimpulan atas informasi yang tidak lengkap. Dengan kata lain, mempersepsikan makna adalah melompat kepada suatu kesimpulan yang tidak sepenuhnya didasarkan atas data yang ditangkap oleh panca indera.

4. Persepsi tidak akurat

Setiap persepsi yang dilakukan, akan mengandung kesalahan dalam kadar tertentu. Hal ini antara lain disebabkan oleh pengaruh pengalaman masa lalu, selektifitas, dan penyimpulan. Biasanya tidak akuratnya ini terjadi karena penyimpulan yang terlalu mudah, atau menyamaratakan. Ada kalanya persepsi tidak akurat karena orang menganggap sama sesuatu yang sebenarnya hanya mirip.

5. Persepsi adalah evaluatif

Persepsi tidak akan pernah objektif, karena ketika dilakukan interpretasi berdasarkan pengalaman dan merefleksikan sikap, nilai dan keyakinan pribadi yang digunakan untuk memberi makna pada objek persepsi. Karena persepsi merupakan proses kognitif psikologis yang ada di dalam diri kita, maka bersifat subjektif.

2.5 Prinsip Perancangan Lanskap

Menurut Hakim (2008), prinsip perancangan lanskap dikategorikan menjadi 3 kelompok besar, yaitu keseimbangan, irama, dan penekanan.

1) Keseimbangan

Keseimbangan dalam desain mengacu pada keseimbangan atau kesetaraan daya tarik visual. Keseimbangan simetris dicapai ketika satu sisi desain merupakan bayangan cermin dari sisi yang lain, ada garis pemisah yang jelas antar kedua belah bagian. Keseimbangan yang tidak simetris menggunakan bentuk, warna, dan tekstur yang berbeda untuk mendapatkan keseimbangan visual. Komposisi ini berlawanan pada kedua sisi poros tengah sehingga menciptakan daya tarik yang sama, misalnya masa dapat ditentang oleh warna atau dimensi linear dan tinggi. Desainer lanskap harus pandai dan terampil dalam memanipulasi elemen desain untuk menciptakan keseimbangan asimetris.



Gambar 2.3 Desain Lanskap dengan Prinsip Seimbang
Sumber : Landscape Design and Planting, 1988



Gambar 2.4 Desain Lanskap yang Tidak Seimbang
Sumber : Landscape Design and Planting, 1988

2) Irama (Ritme)

Ritme adalah pengulangan unsur-unsur lanskap yang dipergunakan pada tempat yang berbeda dalam suatu tapak sehingga membentuk suatu ikatan atau hubungan visual dari bagian-bagian yang berbeda. Ritme dicapai bila elemen desain membentuk perasaan pengguna, baik ketika berada dalam desain maupun di luarnya. Alat-alat desain seperti skema warna, garis, dan bentuk dapat diulang untuk mencapai ritme dalam desain lanskap. Irama dapat mengurangi kebingungan dalam desain.



Gambar 2.5 Ritme yang Diciptakan dengan Pengulangan
Sumber : Landscape Design and Planting, 1988

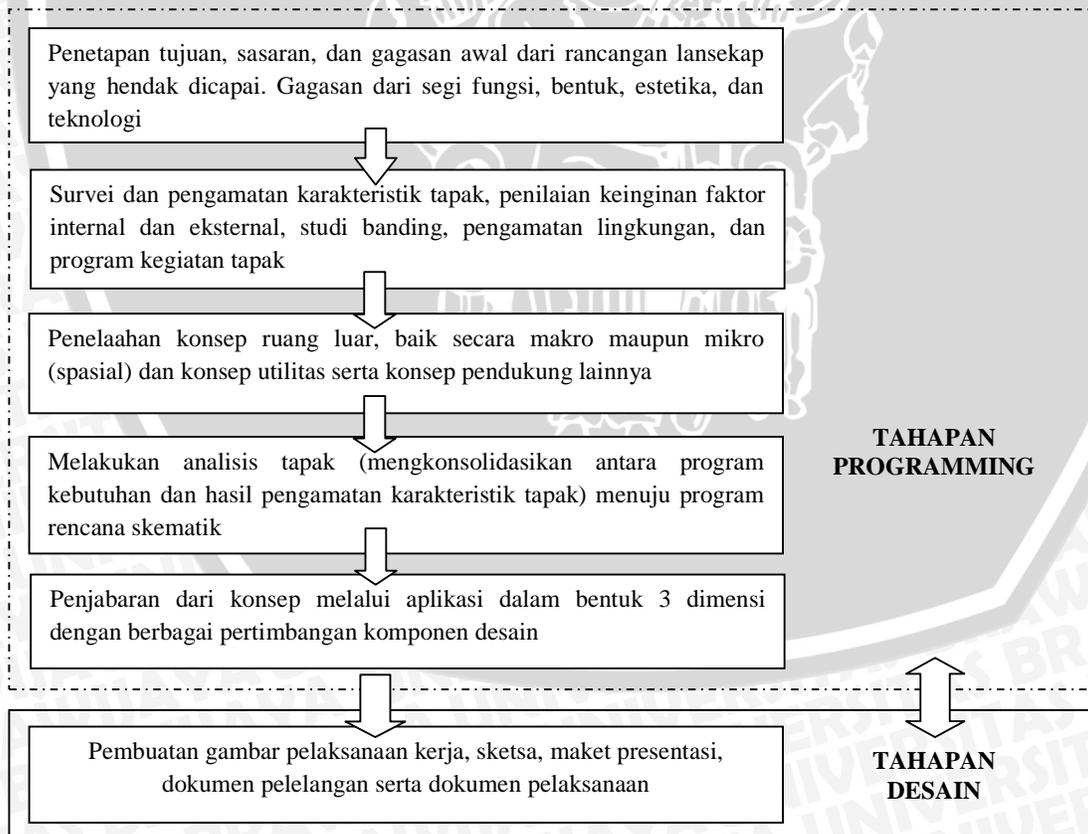
3) Penekanan

Penekanan dapat diartikan dan dinilai dengan dominannya salah satu komponen unsur sehingga menimbulkan kontras terhadap elemen lainnya dan menarik perhatian. Penekanan dapat diciptakan melalui dominasi ukuran, bentuk, tata letak, dan lain sebagainya.

2.6 Alur Perancangan Lansekap

Perancangan sebuah lansekap dibagi menjadi 2 tahap besar, yaitu tahapan programming dan desain. Tahapan programming merupakan proses atau tahap awal yang sangat menentukan input bagi tahap desain. Pada tahap programming secara umum dapat dibagi lagi menjadi 4 kegiatan, yaitu tahap penentuan tujuan, tahap survei lapangan, analisis data, dan perumusan konsep rancangan.

Menurut Kim dan Johnson dalam Landscape Arsitect's Process Predilections and Priorities (2010), bahwa tahap programming juga merupakan bagian dari proses menganalisa kebutuhan lahan dan kebutuhan pengguna serta skala prioritas. Data pendukung dalam proses itu antara lain diperoleh dari individu atau kelompok yang terkait dengan perancangan lansekap atau ruang publik. Tahapan programming diharapkan dapat memberikan umpan balik berupa data terkait potensi dan permasalahan objek studi dan juga kebutuhan yang perlu ditambahkan. Pada langkah desain konsep, objek digambarkan dengan jelas untuk mengkomunikasikan desain yang akan diterapkan. Hal ini bertujuan agar dapat tergambar secara jelas arah perancangan dan juga sebagai input bagi gambar konstruksi akhir.



Gambar 2.6 Diagram Perancangan Lansekap

2.7 Taman Kota

Menurut Laurie dalam Mariana (2008), jika ditinjau dari bahasanya taman dapat berasal dari dua kata yang berbeda, yaitu *garden* dan *park*. *Garden* dalam bahasa Inggris adalah gabungan dua suku kata bahasa Ibrani, yaitu *gan* dan *oden/eden*. *Gan* berarti melindungi atau mempertahankan (dengan kata lain lahan berpagar); sedangkan *oden/eden* berarti kesenangan atau kegembiraan. Penggabungan untuk kata *garden* berarti sebidang lahan berpagar yang digunakan untuk kesenangan. Selain itu dalam *Oxford Dictionary* kata *garden* lebih cenderung diartikan sebagai lahan yang berada di depan atau sekitar rumah dan dimanfaatkan untuk membudidayakan tanaman, sehingga lebih bersifat pribadi atau privasi.

Menurut Francis dan Randolph dalam Mariana (2008), jika taman diambil dari kata *park*, maka istilah tersebut akan lebih bermakna atau bersifat publik. *Park* adalah sebuah ruang yang terbentuk oleh suatu lahan yang terbatas, umumnya berupa lahan alamiah atau semi-alami (melibatkan penataan) dan bertujuan untuk rekreasi.

Taman (*Park*) adalah area yang disediakan untuk penggunaan estetika, pendidikan, rekreasi, atau budaya. Sistem taman kota pada prinsipnya terkait dengan kebutuhan rekreasi aktif. Sedangkan Taman Umum (*Public Park*) merupakan lahan yang dikembangkan dan dikelola sebagai bagian dari sistem ruang terbuka kota; seringkali berlokasi berdekatan dengan pusat kota dan lebih besar dari taman lingkungan (Rapuano dalam Mariana, 2008).

Menurut Stephen William dalam Mariana (2008), taman dapat diklasifikasikan dari sudut pandang luas dan jarak tempuhnya dari hunian, yaitu :

1. *Regional park*, memiliki luas sekitar 400 hektar, jarak tempuh dari hunian antara 3,2-8 km. Bentuk berupa hutan kota dengan sedikit fasilitas rekreasi aktif, namun menyediakan lapangan parkir pada lokasi strategis di sekitarnya.
2. *Metropolitan park*, memiliki luas sekitar 60 hektar, jarak tempuh dari hunian sekitar 3,2 km. Bentuk berupa taman dengan vegetasi alami yang dilengkapi dengan fasilitas bermain dan lapangan paker yang cukup.
3. *District park*, memiliki luas sekitar 20 hektar, jarak tempuh dari hunian sekitar 1,2 km. Bentuk berupa taman dengan lansekap alami, menyediakan sarana olahraga *outdoor*, sarana bermain, dan sedikit lapangan parkir.
4. *Local park*, memiliki luas sekitar 2 hektar dengan jarak tempuh dari hunian sekitar 0,4 km.

Taman kota merupakan salah satu bentuk ruang terbuka hijau yang terletak di kota dan banyak digunakan oleh masyarakat sebagai tempat aktivitas sosial. Secara umum, taman kota mempunyai tiga fungsi yang satu sama lain mempunyai keterkaitan, diantaranya fungsi ekologis, hidrologis, estetika, dan fungsi sosial (Dahlan dalam Hidayah, 2011 : 4)

1. Fungsi ekologis, memposisikan taman kota sebagai penyerap dari berbagai polusi yang diakibatkan oleh aktivitas penduduk, seperti meredam kebisingan dan menyerap kelebihan CO₂ untuk kemudian mereduksinya kembali menjadi O₂. Selain itu, taman kota menjadi tempat untuk melestarikan berbagai jenis tumbuhan dan hewan.
2. Fungsi hidrologis, taman dapat berperan dalam membantu fungsi hidrologi dalam hal penyerapan air dan mereduksi potensi banjir. Pepohonan melalui perakarannya yang dalam mampu meresapkan air ke dalam tanah, sehingga pasokan air dalam tanah (*water saving*) semakin meningkat dan jumlah aliran limpasan air juga berkurang yang akan mengurangi terjadinya banjir. Diperkirakan untuk setiap hektar ruang terbuka hijau, mampu menyimpan 900 m³ air tanah per tahun. Sehingga kekeringan sumur penduduk di musim kemarau dapat diatasi. Sekarang sedang digalakan pembuatan *biopori* di samping untuk dapat meningkatkan air hujan yang dapat tersimpan dalam tanah, juga akan memperbaiki kesuburan tanah. Pembuatan *biopori* sangat sederhana dengan mengebor tanah sedalam satu meter yang kemudian dimasuki dengan sampah, maka di samping akan meningkatkan air tersimpan juga akan meningkatkan jumlah cacing tanah dalam lubang tadi. Kegiatan itu menjadi salah satu proses yang turut andil dalam menyuburkan tanah.
3. Fungsi estetika, dapat membuat taman kota memperindah sebuah kota, terutama dengan mempertahankan keasliannya dan dipadukan dengan komponen baru.
4. Fungsi sosial, taman kota menjadi tempat berbagai macam aktivitas sosial seperti berolahraga, rekreasi, dan diskusi. Pada dasarnya fungsi ini merupakan kebutuhan warga kota yang secara naluri membutuhkan ruang terbuka hijau untuk bersosialisasi sekaligus menyerap energi alam.

Taman kota sebagai bagian dari ruang publik, sering tidak disadari oleh masyarakat kota akan peranannya dalam menyelaraskan pola kehidupan kota yang sehat. Pemanfaatan ruang taman kota cenderung menyimpang dari fungsinya, adanya perubahan aktifitas di dalam taman menunjukkan bahwa masyarakat kota kurang paham dalam memanfaatkan taman kota terhadap keseimbangan kehidupan lingkungan kota. Makna yang sangat dalam mengenai kota yang berwawasan lingkungan salah satunya ditentukan dengan

menghadirkan taman hijau yang menjadi elemen utama dari struktur kota. Bahkan karakter masyarakat sebuah kota dapat tercermin pada perilaku masyarakat kota dalam memanfaatkan taman kota (Arief, 2009).

Begitu besar peran taman kota terhadap pemenuhan kebutuhan masyarakat kota akan fasilitas ruang publik, sehingga memerlukan pemikiran yang matang dalam perencanaan pembangunan serta pengembangannya. Salah satu metode yang dapat dilakukan menggali seberapa besar potensi ruang taman kota dapat bermanfaat dan memenuhi kebutuhan pengguna adalah dengan menarik persepsi dan preferensi masyarakat, termasuk melihat perilaku yang biasa muncul pada masyarakat dalam pemanfaatan ruang publik di sekitarnya. Dengan demikian, tujuan dari rencana pembangunan atau pengembangan akan berhasil dalam memperoleh persepsi dari tingkat ketertarikan masyarakat kota terhadap keberadaan taman kota. Indikator paling besar dalam mengukur kesuksesan perancangan taman kota yaitu seberapa besar dan sering taman itu digunakan serta menjadi pilihan bagi para pengunjung.

Menurut Montgomery dalam Carmona (2003), pengunjung atau pengguna dengan intensitas yang berulang dan menjadi suatu kebiasaan akan memiliki yang disebut sebagai *sense of place* yang kuat pada kawasan di sekitarnya. Lingkungan merupakan perangsang secara fisik dan sosial yang akan dipersepsikan melalui kognisinya, yang selanjutnya akan mewarnai tindakan atau perilaku.

2.8 Elemen Penataan Taman

Menurut referensi dari *Guide to Post Occupancy Evaluation* (University of Westminster, 2006) bahwa terdapat 3 elemen untuk mengevaluasi taman, yaitu *technical performance* (fisik), *functional performance* (aspirasi dan perilaku), serta *process* (jalannya proyek). Pada studi ini hanya akan dibahas mengenai 2 elemen besar dalam mengevaluasi taman, yaitu elemen fisik dan fungsional. Elemen fisik dalam penelitian ini terbagi atas Tata Guna Lahan, softscape, hardscape, dan aksesibilitas sedangkan elemen fungsional terdiri atas variabel pengguna.

2.8.1 Tata Guna Lahan (TGL)

Tata guna lahan merupakan salah satu elemen kunci dalam perancangan taman, untuk menentukan perencanaan dua dimensi, yang kemudian akan menentukan perencanaan tiga dimensi. Penentuan TGL dapat menciptakan hubungan antara sirkulasi dan parkir, mengatur kepadatan kegiatan atau penggunaan di areal lahan taman. Pada prinsipnya, pengertian TGL adalah pengaturan penggunaan lahan untuk menentukan

pilihan yang terbaik dalam mengalokasikan fungsi tertentu, sehingga secara umum dapat memberikan gambaran keseluruhan fungsi dari kawasan sekitar objek studi.

Identifikasi terhadap elemen tata guna lahan dapat dilihat dari dua sisi, yaitu penggunaan lahan di dalam tapak dan penggunaan lahan di sekitar tapak. Keduanya memiliki kemungkinan dalam mempengaruhi tapak secara keseluruhan. Pada elemen TGL dapat juga dibahas mengenai utilitas, kebisingan, pencahayaan, dan sebagainya, sehingga aspek tata guna lahan mencakup suatu yang sangat luas.

2.8.2 Softscape

Softscape merupakan berbagai elemen lunak yang menyusun taman, misalnya keberadaan vegetasi (tata hijau), dan elemen air. Menurut Harris (Time Saver Standart for Landscape Architecture, 1998) bahwa fungsi umum dari vegetasi antara lain :

1) Fungsi Estetika

Kenampakan secara visual berupa warna, tekstur, irama, dan skala dapat menimbulkan efek keindahan dan menenangkan bagi yang memandangnya, misalnya dengan penanaman bunga, atau tanaman pembatas yang rindang. Semua itu bisa mendramatisir suatu pemandangan visual. Vegetasi dengan aroma harum juga dapat mempengaruhi kenyamanan, sebaliknya aroma yang tidak sedap dari sebagian vegetasi membuat pengguna tidak betah.

2) Fungsi Modifikasi Lingkungan

Ruang luar yang tidak dimanfaatkan oleh pengguna dapat dimodifikasi sedemikian rupa agar tetap indah untuk dipandang. Salah satu metode yang dapat dilakukan adalah dengan menanam vegetasi yang rindang sehingga menimbulkan keteduhan. Metode seperti itu dapat secara efektif mencegah terik sinar matahari yang berlebihan.

3) Fungsi Pembatas

Vegetasi bisa menjadi alat yang efektif untuk menjadi pembatas antar fungsi ruang yang berbeda, memberikan privasi, mencegah penyusup, dan lain-lain, sehingga vegetasi dapat dikatakan sebagai pagar hidup.

4) Fungsi Pengarah

Penanaman vegetasi pada titik tertentu dapat menjadi pengarah manusia maupun hewan untuk bergerak sesuai dengan lokasi yang diarahkan oleh vegetasi. Hal ini juga dapat bekerja secara psikologis dalam merubah kebiasaan gerak manusia.

Unsur-unsur yang termasuk dalam kategori *softscape* menjadi penyeimbang lingkungan dan menambah keramahan dari taman, sebab pada umumnya unsur *softscape* terdiri dari unsur-unsur alamiah. Elemen lembut (*softscape*) tidak mempunyai bentuk yang

tetap dan selalu berkembang sesuai dengan masa pertumbuhannya sehingga bentuk dan ukurannya selalu berubah. Perubahan tersebut terlihat dari bentuk, tekstur, warna, dan ukurannya. Perubahan ini disebabkan karena tanaman adalah makhluk yang selalu tumbuh dan dipengaruhi pula oleh faktor alam dan media tumbuhnya.

2.8.3 Hardscape

Hardscape merupakan berbagai elemen keras yang menyusun taman, misalnya penerangan, tempat duduk, tempat sampah, papan informasi, dan pagar. Keseimbangan peletakan antara elemen lunak dan keras dari taman dapat menimbulkan keseimbangan, keserasian, dan harmoni.

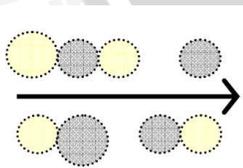
2.8.4 Aksesibilitas

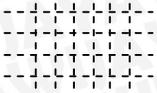
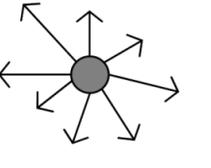
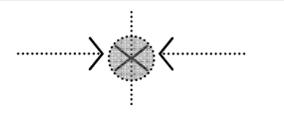
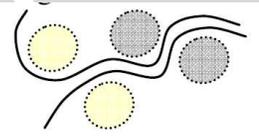
Sirkulasi yang baik juga harus memenuhi beberapa prinsip agar dapat berjalan dengan baik; *pertama*) jalan seharusnya didesain menjadi ruang terbuka yang memiliki pemandangan yang baik, *kedua*) jalan harus dapat memberi petunjuk orientasi bagi para pengendara dan dapat menciptakan lingkungan yang bersahabat, dan *ketiga*) integrasi dan kerja sama antara sektor publik dan swasta dalam mewujudkan sirkulasi yang baik.

Elemen aksesibilitas kurang lebih tersusun dari dua aspek, yaitu sirkulasi dan sistem parkir. Aksesibilitas adalah salah satu aspek yang kuat dalam membentuk struktur lingkungan sekitar taman. Aksesibilitas dapat berupa bentuk, hubungan, atau satu pola yang dapat mengontrol aktivitas kawasan, seperti aktivitas jalan raya, jalur pejalan kaki, jalur keluar-masuk, dan pusat kegiatan yang bergerak.

Aspek aksesibilitas dalam taman perlu memperhatikan pola yang secara umum dapat diterapkan untuk penataan, yaitu :

Tabel 2.2
Pola Sirkulasi Untuk Penataan Taman

Pola Sirkulasi	Sifat	Pertimbangan
	<ul style="list-style-type: none"> • Monoton • Kemudahan pencapaian dan orientasi • Kebosanan 	Dapat diterapkan

Pola Sirkulasi	Sifat	Pertimbangan
Grid/ dengan sela 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelayanan kurang efisien • Monoton 	Kurang sesuai
Radial/ Menyebarkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengguna dapat langsung ke tempat yang dituju • Sesuai apabila digunakan pada fungsi-fungsi ruang yang berbeda tetapi masih saling berkaitan satu sama lain • Tidak terlalu padat 	Dapat diterapkan
Terpusat/ Menghimpun 	<ul style="list-style-type: none"> • Semua pelayanan terpusat pada satu zona • Pelayanan cepat dalam pencapaian 	Kurang sesuai
Linier-organik/ Berliku 	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya pembagi ruang • Terkesan alami • Tidak monoton 	Dapat diterapkan

Sumber : Hakim (2003)

2.8.5 Pengguna

Elemen pengguna digunakan untuk mengidentifikasi penilaian terhadap masyarakat, baik itu berupa persepsi tentang taman maupun peneliti sendiri yang melakukan identifikasi terhadap perilaku pengguna dalam objek penelitian. Berkaitan dengan elemen pengguna, terdapat beberapa prinsip yang dapat diterapkan terhadap konsep taman sehingga dapat menjadi ruang publik berorientasi kebutuhan pengguna.

2.9 Evaluasi Purna Huni (*Post Occupancy Evaluation*)



Evaluasi Purna Huni adalah teknik yang umum digunakan dalam beberapa dekade terakhir oleh para akademisi dan kontraktor dalam menilai (evaluasi) kinerja suatu bangunan yang telah lama berdiri. Aspek yang paling disorot dalam Evaluasi Purna Huni adalah teknis dan fungsional. Proses evaluasi dilakukan dalam rangka mendapatkan umpan balik terhadap kegiatan yang telah diterapkan pada suatu kompleks bangunan, dan menjadikan laporannya sebagai bahan masukan untuk lebih baik lagi. Jika telah dilakukan evaluasi yang berkala, maka siklus dari bangunan itu sendiri akan lebih baik. Umpan balik yang baik merupakan bagian tak terpisahkan untuk desain bangunan (Guide to Post Occupancy Evaluation, 2006).

Berdasarkan uraian itu, dapat disimpulkan bahwa *Post Occupancy Evaluation* adalah suatu proses penilaian bangunan secara sistematis dan menyeluruh setelah dibangun dan digunakan. Fokusnya adalah pengguna bangunan, kebutuhan dan menyediakan wawasan mengenai konsekuensi desain yang sudah ada. Ketiga aspek tersebut menunjukkan kemampuan bangunan memwadhahi kegiatan penggunanya. Hasil evaluasi tersebut akan digunakan sebagai kriteria perencanaan dalam program dan perancangan selanjutnya. Evaluasi purna huni memiliki tiga tahap. Tahap pertama adalah pengamatan lapangan, yaitu peneliti mencatat data lapangan agar mampu memetakan masalah yang dialami. Tahap kedua adalah proses evaluasi yang mendalam sehingga keluar rekomendasi tindakan untuk menyelesaikan permasalahan. Tahap ketiga adalah menggunakan rekomendasi pada tahap kedua untuk menghasilkan desain baru atau tambahan dari desain yang telah ada.

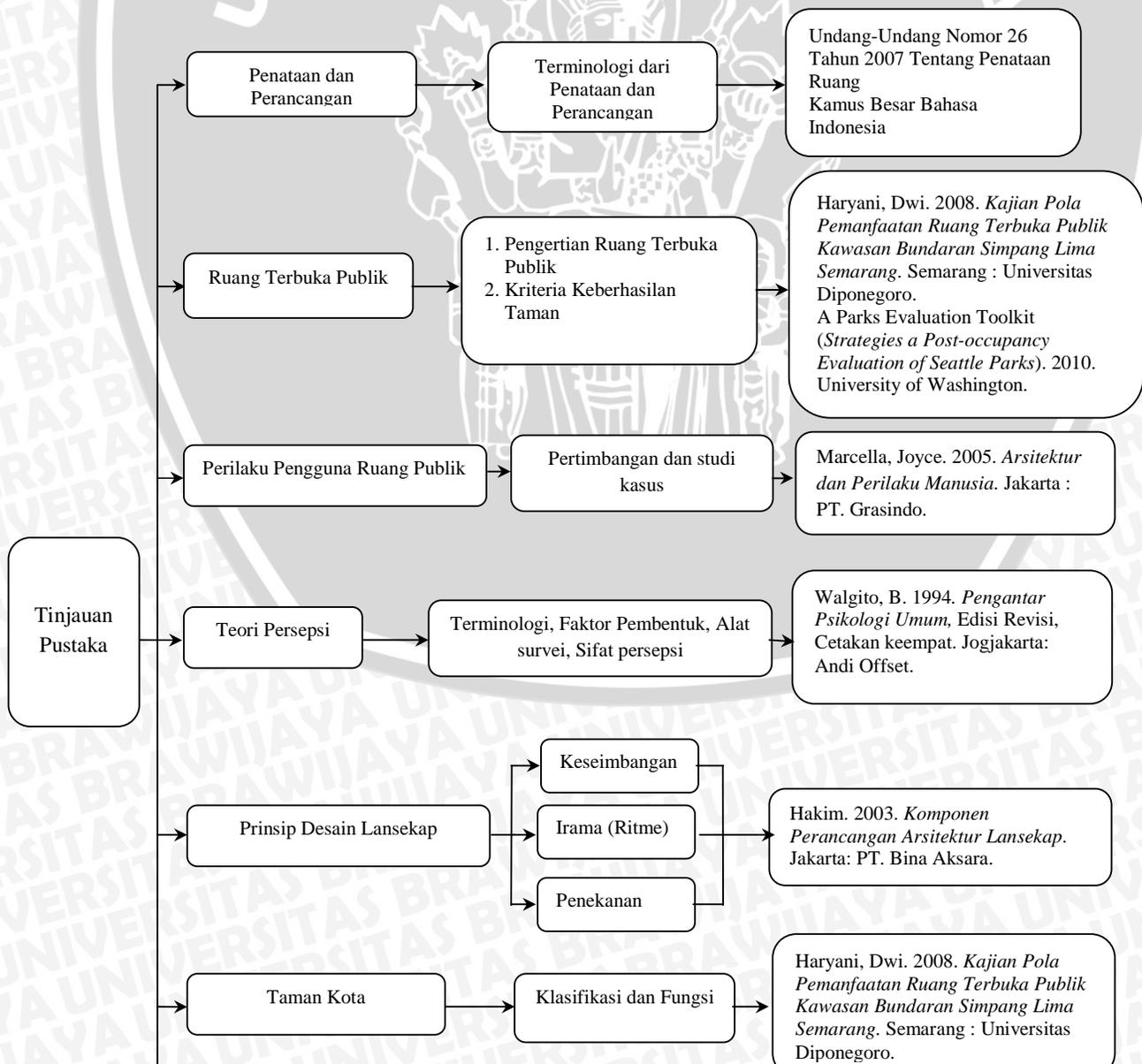
Menurut panduan evaluasi yang berjudul *A Parks Evaluation Toolkit* oleh Universitas Washington, bahwa *Post Occupancy Evaluation* yang dilakukan terhadap sebuah Taman Kota tidak bisa dipungkiri juga memiliki manfaat yang besar. Syarat yang dapat dipenuhi antara lain bahwa taman merupakan suatu bangunan *outdoor* yang sangat berpengaruh terhadap struktur dan kehidupan perkotaan. Proses evaluasi kinerja ruang terbuka kota atau taman harus menyediakan kriteria-kriteria tertentu dalam rangka mengukur suatu taman yang ideal dan sukses.

William Holly Whyte dalam bukunya *The Social Life of Small Urban Spaces* (1981), mengatakan bahwa ruang publik yang efektif sangat sulit untuk diusahakan ketercapaiannya, sebab ruang publik mengandung kompleksitas permasalahan yang tidak biasa. Usaha yang dapat dilakukan hanya mengidentifikasi faktor-faktor yang bersumber dari pengguna ruang publik. Faktor yang mendominasi dalam persepsi atau keberpihakan pengguna harus mendapat pertimbangan yang lebih. Whyte sendiri memberikan 3 aspek

penting dalam mencapai desain ruang terbuka yang ideal atau sukses, yaitu aspek aksesibilitas, kenyamanan, dan keramahan.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini untuk menjadi sasaran evaluasi adalah aspek fisik dan fungsional. Aspek fisik menyangkut komponen Tata Guna Lahan, Softscape, Hardscape, dan Aksesibilitas; sedangkan aspek fungsional berupa persepsi dan perilaku pengguna sesuai dengan *park user survey*, *park observation sheet*, dan *Behavioral Mapping*.

2.10 Kerangka Teori



2.11 Tinjauan Pustaka

Tabel 2.3
Tabel Daftar Studi Terdahulu

No	Judul Penelitian	Peneliti	Isi		Acuan	Perbedaan dengan Penataan Taman Serasuba
			Variabel	Output		
1.	Pelestarian Kawasan Istana Kesultanan Bima di Kota Bima	Agus Purnama (2009)	<ul style="list-style-type: none"> Variabel yang digunakan antara lain : <ol style="list-style-type: none"> Sejarah kawasan Sejarah perubahan lahan Kondisi fisik bangunan Aspek fisik Aspek Eksosbud 	Memberikan arahan penataan kawasan yang sangat bernilai sejarah dalam wilayah Kota Bima	Menambah khazanah pengetahuan terkait dengan sejarah kawasan studi yang merupakan kawasan yang sama dengan studi yang akan dilakukan, serta menambah wawasan berkaitan dengan aspek fisik, sosial, budaya, dan ekonomi yang menyangkut kawasan tersebut	Studi ini diawali dengan eksplorasi sejarah kawasan yang berkaitan erat dengan sejarah Kesultanan Bima, kemudian melakukan pengaturan (penataan) terhadap setiap persil bangunan yang termasuk dalam kawasan kesultanan dan bernilai sejarah, sedangkan studi Penataan Taman Serasuba tidak melakukan identifikasi yang mendetail terhadap aspek sejarah kawasan. Di samping itu juga, penataan hanya dilakukan secara spesifik
2.	Perancangan community garden Komplek Marinir Kelurahan Gunungsari Kota Surabaya	R. Dimas (2005)	<ul style="list-style-type: none"> Variabel yang digunakan antara lain : <ol style="list-style-type: none"> Vegetasi Aksesibilitas Drainase Ketersediaan air Kemiringan lahan Fasilitas penunjang 	Memberikan gambaran mengenai desain taman lingkungan yang mewadahi kebutuhan masyarakat dengan cara menampung persepsi dan preferensi mereka terhadap perancangan taman	Menambah khazanah pengetahuan terkait dengan metode pemilihan lokasi taman lingkungan, partisipasi masyarakat dalam mengelola taman, serta kebutuhan pengguna terkait dengan fungsi ruang taman	Studi ini membahas mengenai perancangan taman dengan skala lingkungan dan melibatkan aspek partisipasi masyarakat dalam mengelola taman. Sedangkan penelitian pada Taman Serasuba merupakan penataan dan desain taman skala kota dan menggunakan persepsi beberapa pengguna serta pengamat dalam menjangkau kebutuhan terhadap taman.
3.	Kajian Pola Pemanfaatan Ruang Publik Kawasan Bundaran Simpang Lima Semarang	Dini Tri Haryanti, ST (2008)	<ul style="list-style-type: none"> Variabel yang digunakan antara lain : <ol style="list-style-type: none"> Tata Hijau TGL Aktivitas pendukung Sirkulasi 	Menghasilkan gambaran pola pemanfaatan lahan di Kawasan Bundaran Simpang Lima Semarang, sehingga dapat diberikan strategi atau tindakan sebagai solusi.	Menambah khazanah pengetahuan terkait dengan beberapa komponen variabel yang sama dengan elemen yang digunakan oleh peneliti.	Studi ini konsen terhadap pembahasan mengenai aspek pola penggunaan lahan oleh berbagai aktivitas dalam kawasan dan tidak merencanakan hingga tataran desain kawasan. Variabel yang digunakan cukup berbeda dengan variabel yang akan digunakan pada studi Taman Serasuba.



ERROR: syntaxerror
OFFENDING COMMAND: --nostringval--

STACK:

/Title
()
/Subject
(D:20121020131853+07'00')
/ModDate
()
/Keywords
(PDFCreator Version 0.9.5)
/Creator
(D:20121020131853+07'00')
/CreationDate
(SONY)
/Author
-mark-

