BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Ruang Publik

2.1.1 Definisi ruang publik

Ruang publik adalah ruang yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum sepanjang waktu, tanpa dipungut bayaran. Artinya ruang publik tidak selalu berupa ruang terbuka hijau, akan tetapi suatu ruang dengan perkerasan seperti jalan raya maupun pelataran parkir, dapat menjalankan fungsi publik karena ruang tersebut dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum setiap waktu tanpa dipungut bayaran (Danisworo dalam Widaningsih, Busono & Krisnanto, 2007). Jadi, singkatnya ruang publik adalah tempat yang bisa digunakan oleh masyarakat ataupun pengunjung untuk melakukan berbagai aktivitas seperti bermain, makan dan minum, bertemu teman, dan lain sebagainya.

2.1.2 Fungsi ruang publik

Ada 2 (dua) fungsi dari ruang terbuka yaitu fungsi sosial dan fungsi ekologis. Adapun fungsi sosial antara lain tempat bermain dan olahraga, tempat komunikasi sosial, tempat peralihan dan menunggu, tempat untuk mendapatkan udara segar, sarana penghubung antara satu tempat dengan tempat lainnya, pembatas diantara massa bangunan, sarana penilitian dan pendidikan serta penyuluhan bagi masyarakat untuk membentuk kesadaran lingkungan dan sarana untuk menciptakan kebersihan, kesehatan, keserasian, dan keindahan lingkungan. Untuk fungsi ekologisnya adalah penyegaran udara, menyerap air hujan, pengendali banjir, pengatur tata air, pelembut arsitektur bangunan dan pelindungan plasma (Hakim & Utomo, 2003).

Selain itu, secara umum fungsi ruang publik ada 3 (tiga) (Darmawan, 2007) antara lain

1. Sebagai pusat interaksi, komunikasi masyarakat baik formal dan informal seperti upacara kenegaraan, sholat hari raya, acara hiburan dan lain-lain ; serta informal seperti pertemuan individual, konser musik, unjuk rasa, dan lain-lain
2. Sebagai ruang terbuka yang menampung koridor-koridor jalan yang menuju kearah ruang publik tersebut dan sebagai ruang pengikat dilihat dari struktur kota serta sebagai pembagi ruang-ruang fungsi bangunan disekitarnya dan ruang untuk transit.

3. Sebagai tempat usaha bagi pedagang kaki lima dan paru-paru kota.

2.1.3 Konsep ruang publik yang digunakan dalam penelitian

Konsep ruang publik yang akan digunakan dalam penelitian Skenario Pengembangan Ruang Publik Hutan dan Taman Kota di Kecamatan Mentawa Baru Ketapang dan Baamang adalah dengan mengintegrasikan antara titik (*node*) yaitu (taman kota, hutan kota) dengan jalur (*path*) yaitu jalur pejalan kaki. Hal itu dikarenakan menurut *Project for Public Space* (PPS) sebuah ruang publik dikatakan berhasil apabila memiliki empat kualitas (pps.org) yakni

1. Akses dan keterkaitan

Atribut yang termasuk dalam kualitas ruang publik non fisik untuk akses dan keterkaitan dengan kriteria kualitatif adalah terkait kelancaran, kedekatan, terhubung, mudah dilalui dengan berjalan kaki, mudah didatangi, mudah dicapai dan mudah dilihat. Untuk kriteria kuantitatif dapat dinilai dari data-data lalu lintas, aktivitas pejalan kaki, pola parkiran, pembagian moda dan pengangkutan.

2. Kenyamanan dan citra

Atribut yang termasuk kualitas ruang publik non fisik untuk kenyamanan dan citra dengan kriteria kualitatif adalah aman, bersih, hijau, dapat dilalui dengan berjalan kaki, dapat diduduki, menarik dan bernilai sejarah. Untuk kriteria kuantitatif dapat dinilai dari data angka statistic tindak kejahatan, kualitas sanitasi, kondisi fisik bangunan dan data lingkungan.

3. Penggunaan dan aktifitas

Atribut yang termasuk kualitas ruang publik non fisik untuk penggunaan dan aktifitas dengan kriteria kualitatif adalah menyenangkan, aktif, special, berguna, nyata, asli, berkelanjutan, dll. Untuk kriteria kuantitatif dapat dinilai dari nilai/kualitas fasilitas penunjang, pola penggunaan lahan, PKL,dll

4. Keramahan/sosial

Atribut yang termasuk kualitas ruang publik non fisik untuk keramahan dengan kriteria kualitatif adalah masyarakat ikut merawat, keramahtamahan, bekerja sama, bervariasi, interaktif, dll. Untuk kriteria kuantitatif dapat dinilai dari jaringan/hubungan sosial, jumlah pengunjung perempuan, anak-anak dan manula, penggunaan malam hari, dll.

Sehingga dalam penelitian ini, ruang publik yang dimaksud ditunjukkan dengan adanya akses yang bukan hanya membahas akses bagi kendaraan bermotor namun meliputi akses bagi pejalan kaki untuk menuju ke ruang terbuka dan ruang lainnya

(Purwantiasning, 2010) karena pada kondisi eksistingnya, jalur pejalan kaki yang terdapat di wilayah studi masih ada yang kurang memadai sehingga belum berfungsi optimal.

2.2 Hutan Kota

2.2.1 Definisi hutan kota

Hutan kota adalah suatu hamparan lahan yang bertumbuhan pohon-pohon yang kompak dan rapat di dalam wilayah perkotaan baik pada tanah negara maupun tanah hak, yang ditetapkan sebagai hutan kota oleh pejabat yang berwenang dengan tujuan untuk kelestarian, keserasian dan keseimbangan ekosistem perkotaan yang meliputi unsur lingkungan, sosial dan budaya (Peraturan Pemerintah No. 63 Tahun 2002)

Jika dilihat dari segi pemanfaatannya, hutan kota dapat dimanfaatkan untuk pariwisata alam, rekreasi dan atau olah raga; penelitian dan pengembangan; pendidikan; pelestarian plasma nutfah; dan atau budidaya hasil hutan bukan kayu. Selain itu, hutan kota dapat dimanfaatkan sebagai kawasan konservasi dan penyangga lingkungan kota seperti pelestarian, perlindungan dan pemanfaatan plasma nutfah, keanekaragaman hayati (Permen PU No.5 Tahun 2008). Selain sebagai fungsi konservasi dan penyangga lingkungan, hutan kota juga dapat dikembangkan sebagai ruang publik (UU No.26 Tahun 2007). Hutan kota dapat juga dimanfaatkan untuk berbagai aktivitas sosial masyarakat (secara terbatas, meliputi aktivitas pasif seperti duduk dan beristirahat dan atau membaca, atau aktivitas yang aktif seperti jogging, senam atau olahraga ringan lainnya), wisata alam, rekreasi, penghasil produk hasil hutan, oksigen, ekonomi (buah-buahan, daun, sayur), wahana pendidikan dan penelitian. Fasilitas yang harus disediakan disesuaikan dengan aktivitas yang dilakukan seperti kursi taman, sirkulasi pejalan kaki/*jogging track*.

2.2.2 Fungsi hutan kota

Tujuan penyelenggaraan hutan kota sebagai bagian dari ruang terbuka hijau kota adalah untuk kelestarian, keserasian, dan keseimbangan ekosistem perkotaan yang meliputi unsur lingkungan, sosial, dan budaya. Secara garis besar, fungsi hutan kota dikelompokan menjadi 3 (tiga) (Irwan, 2008) seperti yang terdapat pada **Tabel 2.1**

Tabel 2. 1 Fungsi hutan kota menurut (Irwan, 2008)

No	Fungsi	Keterangan
1.	Fungsi Lansekap	
	a. Fungsi fisik	Terkait tentang vegetasi karena vegetasi merupakan suatu unsur structural yang berfungsi untuk perlindungan terhadap kondisi fisik alami sekitarnya seperti angin, sinar matahari, pemandangan yang kurang bagus dan terhadap bau.

No	Fungsi	Keterangan
		Jadi, sebagai untuk perlindungan, vegetasi juga berfungsi sebagai pelengkap, pemersatu, penegas, pengenal, pelembut dan pembingkai dalam tata ruang luar.
	b. Fungsi sosial	Dalam hal ini, penataan vegetasi dalam hutan kota yang baik akan memberikan tempat interaksi sosial yang sangat produktif. Fungsi sosial di hutan kota adalah sebagai laboratorium hidup untuk sarana pendidikan dan penelitian, untuk sarana kesehatan serta untuk sosial politik ekonomi.
2.	Fungsi Pelestarian Lingkungan (ekologi)	Dalam pengembangan dan pengendalian kualitas lingkungan, fungsi lingkungan diutamakan tanpa mengesampingkan fungsi-fungsi lainnya. Fungsi lingkungan antara lain sebagai a. paru-paru kota, b. menurunkan suhu kota dan mengingkatkan kelembapan, c. sebagai ruang hidup satwa, d. penyanggah dan perlindungan permukaan tanah dari erosi, e. pengendalian dan mengurangi polusi udara dan limbah, f. peredaman kebisingan, g. tempat pelestarian *plasma nutfah dan bioindikator,* h. menyuburkan tanah
3.	Fungsi Estetika	Karakteristik visual atau estetika erat kaitannya dengan rekreasi. Ukuran bentuk, warna dan tekstur tanaman serta unsur komposisi dan hubungannya dengan lingkungan sekitarnya merupakan faktor yang mempengaruhi kualitas estetika. Hutan selain memberikan hasil utama dan sebagai sumber air juga merupakan sarana untuk berekreasi. Faktor yang mempengaruhi rekreasi ruang luar adalah penduduk (jumlah penduduk, tempat tinggal, umur, pendidikan), uang, waktu, komunikasi dan persediaan (kelengkapan lainnya). Suatu penataan vegetasi dapat berfungsi dengan baik misalnya sebagai pembentuk ruang, pengendalian suhu udara, memperbaiki kondisi tanah. Penataan tanaman yang berhasil adalah apabila vegetasi itu berfungsi menarik.

Sumber: Irwan, 2008 : 67-79

Selain itu, fungsi hutan kota ada 6 (enam) menurut (Dahlan, 2004) seperti yang terdapat pada **Tabel 2.2**

Tabel 2. 2 Fungsi hutan kota menurut (Dahlan, 2004)

No	Fungsi	Keterangan
1.	Fungsi penyehatan llingkungan	penyerap dan penjerap partikel logam industry dan transportasi, penyerap dan penjerap debu, mengurangi bahaya hujan asam, penyerap gas beracun, dan penyerap gas karbondioksida
2.	Fungsi pengawetan	pelestarian plasma nutfah dan habitat satwaliar
3.	Fungsi estetika	meningkatkan citra dan menutupi bagian kota yang kurang baik
4.	Fungsi perlindungan	peredam kebisingan, ameliorasi iklim mikro, penapis cahaya silau, penahan angin, penyerap dan penapis bau, mengatasi penggenangan, mengatasi intruisi air laut, mengamankan pantai dan membentuk daratan, mengatasi penggurunan
5.	Fungsi produksi	air tanah, kayu, kulit, getah, bunga, buah, madu
6.	Fungsi lainnya	identitas wilayah, pengelolaan sampah, pendidikan dan penelitian, mengurangi stress, penunjang rekreasi dan pariwisata, hobi dan pengisi waktu luang, pertahanan dan keamanan, kekuatan magis, tempat berjualan, tempat pesta

Sumber: Dahlan, 2004

Teori fungsi hutan kota dari (Irwan, 2008) akan digunakan untuk mengevaluasi fungsi dari hutan dan sebagai atribut dalam kano model yang ada pada wilayah studi.

2.3 Taman Kota

2.3.1 Definisi taman kota

Taman kota merupakan suatu lahan terbuka yang terdiri dari beberapa fungsi yaitu fungsi sosial dan estetik yang dapat dijadikan sebagai sarana kegiatan rekreatif, edukasi atau kegiatan lain pada tingkat kota atau bagian wilayah kota. Taman ini dapat berbentuk sebagai RTH (lapangan hijau), yang dilengkapi dengan fasilitas rekreasi dan olah raga, dan kompleks olah raga dengan minimal RTH 80% - 90%. Semua fasilitas tersebut terbuka untuk umum (Permen PU No.5 Tahun 2008)

2.3.2 Fungsi taman kota

Taman kota pada awalnya memiliki dua fungsi utama yaitu memberikan kesempatan rekreasi bagi masyarakat kota, aktif maupun pasif serta memberikan efek visual dan psikologis yang indah dalam totalitas ruang kota. Dalam perkembangannya, taman kota tidak lagi terbatas untuk menampung kegiatan santai dan piknik saja, tetapi harus dapat menampung kegiatan-kegiatan lain secara maksimal seperti rekreasi aktif, olah raga, kegiatan kebudayaan, hiburan dan interaksi sosial. Oleh karenanya, suatu taman kota memiliki berbagai fungsi yakni ekologis, estetis, dan sosial.

Secara umum, taman kota mempunyai tiga fungsi diantaranya fungsi ekologis, estetika, dan fungsi sosial (Dahlan, 2004) seperti yang terdapat pada **Tabel 2.3**

Tabel 2. 3 Fungsi taman kota menurut (Dahlan,2004)

No	Fungsi	Keterangan
1.	Fungsi ekologis	a. penyerap dari berbagai polusi yang diakibatkan oleh aktivitas penduduk, b. peredam kebisingan dan, c. penyerap kelebihan CO_2, untuk kemudian mengembalikan menjadi O_2. d. tempat untuk melestarikan berbagai jenis tumbuhan dan hewan
2.	Fungsi estetika	Taman kota dapat mempercantik estetika sebuah kota, terutama dengan mempertahankan keasliannya.
3.	Fungsi sosial	Taman kota menjadi tempat berbagai macam aktivitas sosial seperti berolah raga, rekreasi, dan diskusi. Pada dasarnya fungsi ini merupakan kebutuhan warga kota yang secara naluri membutuhkan ruang terbuka hijau untuk bersosialisasi sekaligus menyerap energi alam

Sumber: Dahlan, 2004

Fungsi taman kota (Dahlan, 2004) akan digunakan untuk evaluasi fungsi Taman Kota Sampit dan sebagai atribut dalam kano model.

2.4 Jalur Pejalan Kaki (*Pedestrian ways*)

2.4.1 Definisi jalur pejalan kaki (*Pedestrian Ways*)

Ruang pejalan kaki adalah ruang yang disediakan untuk jalur pejalan kaki yang membentuk suatu jaringan. Adanya jalur pejalan kaki harus memenuhi syarat penyediaan minimal adalah 300 – 400 meter dari halte transit atau sekitar 5-10 menit

jika ditempuh dengan berjalan kaki (Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Prasarana dan Sarana Ruang Pejalan Kaki di Perkotaan)

2.4.2 Fungsi jalur pejalan kaki

Menurut (Untermann, 1984), mendefinisikan berbagai macam jalur pejalan kaki di ruang luar bangunan menurut fungsi dan bentuk. Menurut fungsinya, dapat dikelompokan sebagai berikut.

1. Sebagai pemisah pejalan kaki dengan kendaraan
2. Sebagai jalur pejalan kaki yang berperan dalam menghubungan antartempat fungsional degan tempat fungsional lainnya.
3. Sebagai wadah pergerakan pejalan kaki yang memungkinkan pejalan kaki melakukan berbagai aktivitas, seperti aktivitas berbelanja dan lain-lain.

Fungsi jalur pejalan kaki akan digunakan untuk mengevaluasi fungsi jalur pejalan kaki yang ada di taman dan hutan kota dan dengan jarak 300 m serta digunakan juga sebagai atribut dalam kano model.

2.4.3 Fasilitas sarana ruang pejalan kaki

Berdasarkan Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Prasarana dan Sarana Ruang Pejalan Kaki di Perkotaan, terdapat fasilitas sarana ruang pejalan kaki seperti drainase, jalur hijau, lampu penerangan, tempat duduk, pagar pengaman, tempat sampah, marka dan perambuan, papan informasi (*signage)*, halte/*shelter* bus dan lapak tunggu, serta telepon umum yang ditunjukkan pada **Tabel 2.4**

Tabel 2. 4 Fasilitas sarana ruang pejalan kaki berdasarkan pedoman

No	Fasilitas sarana	Keterangan
1.	Drainase	a. Drainase terletak berdampingan atau dibawah dari ruang pejalan kaki. b. Drainase berfungsi sebagai penampung dan jalur aliran air pada ruang pejalan kaki. c. Memiliki dimensi minilam dan lebar serta tinggi masing-masing 50cm. d. Syarat drainase untuk pedestrian adalah jaringan drainase tidak boleh menganggu permukaan ruang pejalan kaki, tidak mudah terlihat oleh pejalan kaki, harus terpelihara kebersihannya agar tidak menganggu aktifitas pejalan kaki, material penutup harus terpelihara dan memiliki titik-titik akses pemeliharaan yang mudah dijangkau.
2.	Jalur hijau	a. Jalur hijau diletakan pada jalur amenitas dengan lebar 150 centimeter dan bahan yang digunakan adalah tanaman peneduh. b. Syarat jalur hijau untuk ruang pejalan kaki adalah memilih jenis tanaman yang berfungsi sebagai penunjuk arah, memiliki vegetasi peneduh untuk penurun iklim mikro, memiliki vegetasi dekoratif yang meningkatkan nilai estetika ruang dan terletak diantara jalur pejalan kaki dan kendaraan
3.	Lampu penerangan	a. Lampu penerangan diletakkan pada jalur amenitas. b. Terletak setiap 10 meter dengan tinggi maksimal 4 meter c. Syarat lampu penerangan adalah harus dapat diakses oleh semua pejalan kaki, tata letaknya tidak menganggu pejalan kaki.
4.	Tempat duduk	a. Tempat duduk diletakan pada jalur amenitas. b. Terletak setiap 10 meter dengan lebar 40-50 centimeter, panjang 150

No	Fasilitas sarana	Keterangan
		centimeter. c. Syarat tempat duduk adalah mudah dijangkau, aman dari lalu lintas kendaraan, memiliki tingkat kenyamanan yang tinggi yang sesuai dengan kebutuhan.
5.	Tempat sampah	a. Tempat sampah diletakan pada jalur amenitas. b. Terletak setiap 20 meter dengan besaran sesuai kebutuhan c. Syarat tempat sampah adalah mudah dijangkau, aman dari lalu lintas kendaraan, memiliki tingkat kenyamanan yang tinggi yang sesuai dengan kebutuhan.
6.	Marka dan Perambuan, Papan Informasi (*Signage*)	a. Marka dan perambuan, papan informasi *(signage)* diletakan pada jalur amenitas, pada titik interaksi sosial, pada jalur dengan arus pedestrian padat, dengan besaran sesuai kebutuhan, tidak menimbulkan efek silau. b. Syarat tata informasi *(signage)* adalah harus mudah terlihat, aman dari tindakan vandalism, tidak menganggu alur pejalan kaki.
7.	Pagar Pengaman	a. Pagar pengaman diletakan pada jalur amenitas. b. Pada titik tertentu yang berbahaya dan memerlukan perlindungan dengan tinggi 90 centimeter.
8.	Telepon umum	a. Telepon umum diletakan pada jalur amenitas. b. Terletak pada setiap radius 300 meter atau pada titik potensial kawasan, dengan besaran sesuai kebutuhan
9.	Halte / shelter bus dan lapak tunggu	a. Halte/*shelter* bus dan lapak tunggu diletakan pada jalur amenitas. b. Shelter harus diletakan pada setiap radius 300 meter atau pada titik potensial kawasan, dengan besaran sesuai kebutuhan
10.	Fasilitas difabel	a. Jalur difabel diletakan disepanjang prasarana jaringan pejalan kaki dan ram (*ramp*) diletakan dipersimpangan. b. Adapun lebar minimum untuk jalur *difabel* adalah 1,5 m.

Sumber: Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Prasarana dan Sarana Ruang Pejalan Kaki di Perkotaan

Fasilitas sarana jalur pejalan kaki akan digunakan untuk mengevaluasi sarana jalur pejalan kaki yang ada di taman dan hutan kota dan dengan jarak 300 m serta digunakan juga sebagai atribut dalam kano model.

2.5 Persepsi

2.5.1 Definisi persepsi

Persepsi adalah kemampuan seseorang untuk mengorganisir suatu pengamatan, kemampuan tersebut terdiri dari tiga yaitu kemampuan untuk membedakan, kemampuan untuk mengelompokkan, dan kemampuan untuk memfokuskan (Ramadhan, 2009).

2.5.2 Faktor yang mempengaruhi persepsi

Menurut (Stephen P. Robins dalam Ramadhan, 2009), ada 3 faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang, yaitu:

1. Individu yang bersangkutan. Dalam hal ini yang berpengaruh adalah karakteristik individual meliputi sikap, kepentingan, minat, pengalaman, pengetahuan dan harapan.
2. Sasaran dari persepsi. Dalam hal ini yang menjadi sasaran persepsi adalah orang, benda, peristiwa, gerakan, suara, ukuran, dan lain-lain.

3. Faktor situasi. Dalam hal ini yang menjadi faktor situasi adalah tinjauan terhadap persepsi harus secara kontekstual.

2.5.3 Karakteristik pengunjung dan masyarakat

Karakteristik pengunjung dan masyarakat yang dijadikan sebagai sample dalam penelitian ini dilihat berdasarkan usia pengunjung yakni remaja dan dewasa. Dipilihnya remaja (12-21 tahun) menjadi sampel karena batasan usia remaja yang umum digunakan para ahli untuk dijadikan sampel adalah (Desmita, 2009:40) sedangkan remaja yang kurang dari 12 tahun tidak disertakan karena belum memahami substansi dari kuisioner kano model dan belum dapat mewakili jawaban dari responden dalam pengisian kuisioner pada rumusan masalah kedua Jadi, karakteristik pengunjung dan masyarakat yang dilibatkan untuk pengisian kuisioner adalah remaja (12-21 tahun) dan dewasa (>21 tahun).

2.6 Analisis Kano Model

2.6.1 Definisi Kano Model

Kano Model merupakan suatu model yang mengelompokkan atribut-atribut dari produk berdasarkan persepsi pelanggan, dan efeknya terhadap kepuasan pelanggan. Keuntungan dari menggunakan Kano Model adalah (Puspitasari, 2010) prioritas untuk pengembangan produk, kebutuhan produk mudah dipahami, memberikan bantuan dalam tingkat pengembangan produk serta menemukan dan memenuhi *attractive requirements* akan menciptakan sebuah perbedaan besar.

2.6.2 Tujuan Kano Model

Kano Model berguna untuk mengidentifikasi kebutuhan konsumen, menentukan kebutuhan fungsional, mengembangkan konsep, menganalsis produk yang kompetitif. Tujuan digunakannya kano model untuk mengetahui persepsi pengunjung dan masyarakat sekitar hutan kota dan taman kota sampit sehingga akan menjadi input dalam skenario pengembangan ruang publik hutan kota dan taman kota.

2.6.3 Kategori Kano Model

Kano Model terdapat beberapa kategori, yakni kategori *must-be* (harus ada), kategori *one-dimensional* (satu dimensi), kategori *attractive*, kategori *indifferent*, kategori *reverse*, kategori *questionable* (Yang, 2005) yang terdapat pada **Tabel 2.5**

Tabel 2. 5 Kategori Kano Model

Kategori	Keterangan
Must-be (harus ada)	atribut yang harus dipenuhi karena bersifat mutlak. Namun, jika pelayanan atribut ini ditingkatkan maka tidak terlalu berdampak signifikan akan kepuasan pengunjung karena ini merupakan kebutuhan dasar yang harus ada.

Kategori	Keterangan
One-dimensional (satu dimensi)	atribut yang jika terpenuhi maka kepuasan pengunjung juga akan tinggi begitu juga sebaliknya. Persyaratan *One-Dimensional* ini biasanya secara eksplisit diminta oleh pengunjung.
*Attractive (*menarik)	kriteria produk yang memiliki pengaruh yang besar pada kepuasan. Tingkat kepuasan akan meningkat sangat tinggi dengan meningkatnya kinerja atribut, akan tetapi penurunan kinerja atribut tidak akan menyebabkan penurunan tingkat kepuasan
Indifferent	jika ada tidaknya layanan tidak akan berpengaruh pada kepuasan konsumen
Reverse	kategori yang muncul karena kehadirannya menjadikan pelanggan merasa tidak puas dan tidak ada hasilnya dalam kepuasan pelanggan
Questionable	jawaban dari konsumen tidak jelas atau kurang sesuai dengan pertanyaan yang ada

Sumber: Yang, 2005

Untuk kategori dalam pengembangan Model Kano dibagi berdasarkan 4 kategori yang dapat dilihat pada **Tabel 2.6**

Tabel 2. 6 Kategori dalam pengembangan Model Kano

Kategori dalam *Kano Model*	Kategori dengan Tingkat Kepentingan Tinggi dalam Model Pengembangan	Kategori dengan Tingkat Kepentingan Rendah dalam Model Pengembangan
Attractive	*Highly attractive*	*Less attractive*
One-dimensional	*High value-added*	*Low value-added*
Must-be	*Critical*	*Necessary*
Indifferent	*Potential*	*Care-free*

Sumber: Yang, 2005

Berdasarkan **Tabel 2.6** dapat disimpulkan bahwa ada dua kategori dalam pengembangan kano model yang penjelasannya dapat dilihat pada **Tabel 2.7**

Tabel 2. 7 Pengertian kategori kualitas atribut kano model

Kano's attractive attributes		***Kano's one dimensional attributes***	
Highly attractive quality attributes	Ini merupakan alat yang baik bagi perusahaan atau *stakeholder* untuk menarik pengguna atau pelanggan yang potensial. Dapat menampilkan atau menjual atribut yang strategis.	*High value-added quality attributes*	Atribut ini memiliki kontrbusi tinggi terhadap kepuasan pengguna atau pelanggan, sehingga dapat meningkatkan pendapatan. Oleh karena itu perusahaan atau *stakeholder* harus berupaya untuk memberikan atribut tersebut kepada pengguna atau pelanggan.
Less attractive quality attributes	Dikarenakan memiliki daya tarik yang sedikit untuk pengguna atau pelanggan, maka atribut dapat dibuang jika melibatkan pertimbangan biaya	*Low value-added quality attributes*	Atribut ini kurang memberikan kontribusi terhadap kepuasan pengguna atau pelanggan. Tetapi perusahaan atau *stakeholder* tidak dapat mengabaikan atribut ini, perusahaan tidak boleh memberikan terlalu sedikit atribut ini kepada pengguna atau pelanggan karena akan membuat ketidakpuasan pengguna.
Kano's must be quality attributes		***Kano's indifferent quality attributes***	
Critical quality attributes	Atribut ini sangat penting dan berpengaruh terhadap kepuasan pengguna atau pelanggan, sehingga perusahaan atau *stakeholder* harus memenuhi secara optimal atribut tersebut	*Potential quality attributes*	Atribut ini merupakan atribut yang dapat menarik perhatian secara bertahap. Sehingga perusahaan atau *stakeholder* dapat mempertimbangkan hal-hal strategis yang diperlukan untuk menarik pelanggan di masa yang akan datang.
Necessary quality attributes	Pihak perusahaan dapat memenuhi atribut ini hanya pada tingkat diperlukannya atribut ini, hal ini untuk	*Care free quality attributes*	Jika diperlukan, perusahaan atau *stakeholder* tidak perlu menawarkan atribut-atribut ini dalam pertimbangan biaya.

Kano's attractive attributes	*Kano's one dimensional attributes*
menghindari pengguna yang merasa tidak puas.	

Sumber: Yang, 2005

2.7 Analisis Akar Masalah

Masalah merupakan suatu kesenjangan antara harapan dan kenyataan atau perbedaan antara situasi yang sekarang dengan situasi yang seharusnya terjadi. Analisis akar masalah merupakan suatu proses kajian terhadap persoalan masyarakat yang difokuskan kepada masalah inti. Biasanya, analisis ini digunakan untuk meneliti keseluruhan temuan masalah yang berhubungan dengan inti penyebab masalah dengan hubungan sebab akibat (Sumpeno, 2011:178). Manfaat dari analisis ini dapat diketahui penyebab sebenarnya yang mungkin belum bisa dilihat dan biasanya analisis ini sering melibatkan orang setempat karena mereka yang mengetahui masalah tersebut (Wicaksono, Prayitno & Sugiarto, 2011:116). Berikut merupakan ilustrasi dari akar masalah yang ditunjukkan oleh **Gambar 2.1**

Gambar 2. 1 Pohon masalah
Sumber: Sumpeno, 2011:180

2.8 Analisis Skenario

2.8.1 Definisi skenario

Skenario adalah alat untuk menyampaikan pendapat dan untuk berkomunikasi. Penyusunan skenario pada umumnya cukup rumit sehingga membutuhkan keterlibatan lebih dari satu orang atau kelompok agar dapat memanfaatkan pengetahuan dan ketrampilan yang beragam (Wollenberg, Edmunds & Buck, 2001:8).

2.8.2 Kegunaan skenario

Skenario sangat berguna untuk situasi yang memiliki kompleksitas dan ketidakpastiaan yang tinggi. Biasanya skenario dapat dikembangkan dalam bentuk gambar, foto, cerita tertulis, video, sistem informasi geografis, peta, grafik dan lain-lain (Wollenberg, Edmunds & Buck, 2001:2). Ada beberapa kegunaan skenario yakni agar lebih kreatif dalam merencanakan dan meningkatkan proses belajar dari pengalaman, misalnya dalam pemantauan. Para pihak kepentingan bisa menggunakan skenario untuk menggali apa yang dianggap penting untuk dipantau di masa depan dan mengembangkan kesepakatan tersebut (Wollenberg, Edmunds & Buck, 2001:5).

2.8.3 Tujuan skenario

Tujuan menggunakan skenario adalah untuk membantu orang mengubah pola pikir mereka yang sudah mapan tentang bagaimana segala sesuatu berlangsung sehingga mereka lebih siap menghadapi ketidakpastian di masa depan dan mempertimbangkan akibat dari tindakan untuk jangka pendek dan jangka panjang (Wollenberg, Edmunds & Buck, 2001:4). Tujuan penggunaan skenario dalam penelitian ini adalah untuk menyusun skenario yang cocok untuk pengembangan ruang publik hutan dan taman kota di Kecamatan Mentawa Baru Ketapang dan Baamang.

2.8.4 Metode-Metode Skenario

Ada empat tipe pendekatan skenario yaitu visi, proyeksi, jalur dan alternatif namun hanya dua yang digunakan yakni scenario visi dan scenario proyeksi karena menyeseuaikan dengan batasan masalah.

A. Skenario Visi

Skenario visi adalah yang paling sederhana diantara empat tipe skenario. Tujuannya adalah untuk membantu orang mengungkapkan harapan-harapan untuk mengembangkan kesadaran tentang harapan dan untuk memberdayakan seseorang sehingga bisa berpikir sendiri bahwa harapan itu kemungkinan dapat dicapai. Metode ini hanya berupaya untuk mendapatkan satu skenario saja, yang biasanya berupa jepretan sekilas tentang suatu saat di masa depan. (Wollenberg, Edmunds & Buck, 2001:19-23)

Langkah-langkah untuk metode ini adalah :

1. Mengemukakan perubahan yang diinginkan
2. Membuat visi berdasarkan pendapat masyarakat
3. Mengemukakan alur berpikir

4. Melakukan pendampingan kepada masyarakat mengenai implikasi scenario yang disajikan
5. Melakukan analisis

B. Skenario Proyeksi

Tujuan skenario proyeksi adalah untuk membantu orang belajar merasakan apa yang akan terjadi di masa depan jika kecenderungan atau kondisi yang ada sekarang tetap berlangsung. Skenario memiliki bebebrapa manfaat yakni mengidentifikasi kelemahan pengetahuan seseorang tentang berbagai kemungkinan kecenderungan dan kebutuhan informasi yang masih harus dikumpulkan serta untuk menyusun rencana penanggulangan hal-hal yang tak terduga (Wollenberg, Edmunds & Buck, 2001:24-26).

Langkah-langkah untuk metode ini adalah

1. Menentukan waktu di masa depan sebagai titik akhir untuk membuat proyeksi.
2. Menentukan kriteria yang akan digunakan untuk mendapatkan data dan penalaran skenario secara bersama
3. Menentukan faktor apa saja yang mempengaruhi faktor lainnya.
4. Mengidentifikasi kecenderungan yang bisa diperkirakan tetapi berlangsung lambat untuk unsur-unsur yang telah diberi prioritas.
5. Mengaplikasikan kecenderungan tersebut dengan kondisi sekarang..
6. Penyajian struktur, logika dan hasil-hasil dari skenario yang telah dibuat peserta serta membuat tindakan-tindakannya.

C. Skenario Jalur

Tujuan skenario jalur adalah untuk membantu peserta menentukan bagaimana caranya beralih dari kondisi sekarang ke arah kondisi yang diinginkan. Skenario jalur menggabungkan unsur-unsur skenario visi dan skenario proyeksi. Fokus dari skenario ini yaitu penyelesaian masalah dan penyusunan strategi untuk mengatasi berbagai kendala dan peluang untuk mencapai sasaran di masa depan, daripada berusaha untuk meresapi kemungkinan tertentu di masa depan (Wollenberg, Edmunds & Buck, 2001:27-28).

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk metode ini yaitu

1. Pembuatan skenario visi
2. Identifikasi ciri-ciri sumber daya sekarang, para pelaku, lembaga-lembaga,
3. Lakukan pembandingan kepada peserta baik itu secara individu atau dalam kelompok kecil

4. Identifikasi kendala dan peluang utama dengan tetap memperhatikan kondisi awalnya.
5. Pengungkapan pendapat peserta tentang suatu strategi dalam mewujudkan visi mereka dengan mengingat adanya berbagai kendala dan peluang ini.
6. Membuat perbedaan strategi diantara kelompok-kelompok peserta dan buatlah daftar tindakan.

D. Skenario Alternatif

Tujuan skenario alternatif untuk memperluas cara orang berpikir tentang masa depan dengan mempertimbangkan berbagai ketidakpastian dengan cara menjajaki beberapa kemungkinan masa depan. Perbedaan dasarnya dengan metode lainnya adalah dalam skenario alternatif ini masa depan diperlakukan sebagai keadaan yang tidak bisa diketahui. Berbagai skenario dihasilkan untuk memperlihatkan apa saja yang bisa terjadi karena adanya berbagai risiko ini (Wollenberg, Edmunds & Buck, 2001:29-30) [21]. Skenario alternatif ini melibatkan pembuatan sistem pemahaman terhadap banyak skenario, maka prosesnya akan memerlukan banyak waktu karena lebih banyak analisis yang harus dilakukan, pendampingannya juga paling intensif.

Langkah-langkah dalam metode ini yaitu

1. Pengungkapan berbagai kemungkinan ketidakpastian yang terkait dengan pemicu perubahan yang ada sekarang atau yang diharapkan.
2. Pembuatan dimensi-dimensi ketidakpastian yang ingin diperdetail.
3. Untuk setiap ketidakpastian yang penting, berikan spesifikasi serangkaian skenario untuk menunjukkan berbagai kisaran nilai nantinya.
4. Pilih tema-tema skenario yang sangat berbeda satu dengan lainnya.
5. Pilih beberapa skenario awal
6. Pembuatan tema dan label untuk masing-masing skenario.
7. Bentuklah kelompok kecil untuk mengerjakan satu tema skenario
8. Penentuan suatu waktu di masa depan oleh peserta untuk mengharapkan ketidakpastian akan terjadi dan menimbulkan dampak
9. Pembuatan suatu gambar kondisi sekarang dan masa depan yang berkaitan dengan tema skenarionya kepada masing-masing kelompok.
10. Identifikasi sumber daya, para pelaku, kejadian-kejadian dan hubungan dengan hutan atau kehidupan oleh peserta
11. Ungkapkan cerita untuk menjelaskan apa yang telah terjadi yang dilakukan oleh peserta

12. Kembangkan cara mengungkapkan cerita mereka dan menekankan unsur-unsur terpenting dalam struktur dan proses dengan cara bekerja sama dengan peserta
13. Sajikan skenario dan berbagai implikasi yang teah dibuat peserta di depan masing-masing kelompok

Adapun kelebihan dan kekurangan dari setiap metode analisis skenario dapat ditunjukkan pada **Tabel 2.8**

Tabel 2. 8 Kelebihan dan kekurangan metode analisis skenario

No	Metode analisis skenario	Kelebihan	Kekurangan
1.	Skenario visi	• Lebih ideal karena berpikir jangka panjang • Pengembangan tersebut didasarkan pada harapan dari masyarakat	Memerlukan dana yang cukup banyak karena melakukan inovasi
2.	Skenario proyeksi	• Didasarkan masalah krusial yang terjadi di lapangan sehingga pengembangannya bisa lebih focus kepada masalah krusial tersebut • Dana yang diperlukan tidak banyak.	Kurang inovasi karena hanya mengembangkan berdasarkan kondisi eksisting
3.	Skenario jalur	• Memiliki inovasi untuk mengatasi hal yang terjadi pada kondisi eksisting. • Strategi untuk mengatasi kendala dan peluang untuk mencapai sasaran di masa depan	Melibatkan banyak pihak.
4.	Skenario alternatif	• Lebih rinci karena mempertimbangkan ketidakpastian yang mungkin terjadi di masa depanpun dipertimbangkan	Pendampingannya paling intensif karena lebih banyak analisis yang harus dilakukan.

2.9 Conceptual Plan

Conceptual plan (rencana konsep) merupakan bagian dari perencanaan umum untuk membantu dalam menilai pembangunan. Rencana konsep harus terintegrasi dengan

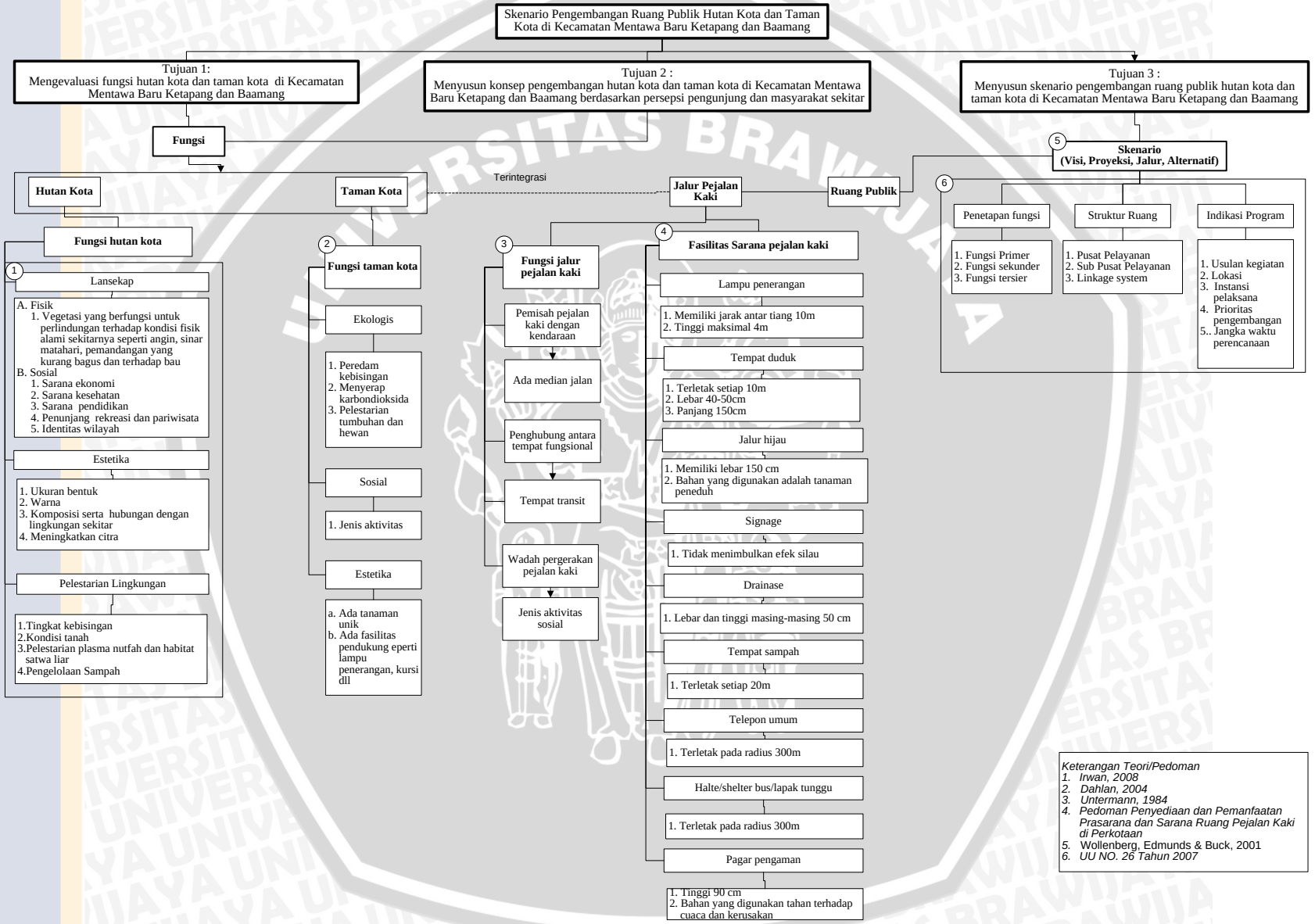
a. semua bentuk bangunan untuk mencapai perencanaan kota yang diinginkan
b. Pejalan kaki, sepeda dan jaringan transportasi umum, sarana dan ruang terbuka
c. Penataan serta karakter dan intensitas penggunaan lahan

Dalam scenario pengembangan akan dibuat suatu rencana konsep (*conceptual plan*). *Conceptual plan* harus menjelaskan secara rinci mengenai

a. Desain harus terintegrasi dengan akses internal dan eksternal baik itu dengan berjalan kaki, sepeda, kendaraan untuk mencapai kenyamanan, keamanan,
b. Infrastruktur dan keterkaitan desain perkotaan dengan pembangunan disekitarnya
c. Elemen perencanaannya harus mendukung 3 kriteria yaitu *safety, security and accessibility*

(sumber:http://www.brisbane.qld.gov.au/sites/default/files/Appendix2_CentreConcept_PSP.pdf diakses pada hari minggu, 15 juni 2014)

2.10 Kerangka Teori



Gambar 2. 2 Kerangka Teori

Gambar 2.2 merupakan kerangka teori yang mencakup dari beberapa teori terkait fungsi hutan kota, fungsi taman kota serta fungsi dan fasilitas sarana jalur pejalan kaki serta skenario pengembangan. Dalam fungsi hutan kota menurut (Irwan,2008), ada 3 fungsi yaitu fungsi lansekap (fisik dan sosial), fungsi estetika serta fungsi pelestarian lingkungan (ekologis). Sementara itu, untuk fungsi taman kota menurut (Dahlan,2004) ada 3 fungsi yakni fungsi ekologi, fungsi estetika dan fungsi sosial.

Untuk fungsi jalur pejalan kaki menurut (Untermann, 1984) terdiri dari 4 yakni sebagai pemisah pejalan kaki dengan kendaraan, sebagai penghubung antar tempat fungsional, sebagai tempat transit dan sebagai wadah pergerakan aktivitas manusia. Fasilitas sarana jalur pejalan kaki terdiri dari 10 fasilitas seperti drainase, jalur hijau, lampu penerangan, tempat duduk, pagar pengaman, tempat sampah, marka dan perambuan, papan informasi, halte serta telepon umum.

Untuk sknario pengembangan menurut (Wollenberg, Edmunds & Buck, 2001) ada 4 yakni skenario visi, proyeksi, jalur dan alternative yang inputnya mengenai skenario fungsi, struktur ruang dan indikasi program.