

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Kota Surabaya

Kota Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta dan salah satu kota-kota di Indonesia yang berpenduduk di atas 100.000 jiwa dengan tingkat pertumbuhan penduduk yang cukup tinggi. Kota Surabaya adalah kota metropolitan dengan jumlah penduduk 2.821.929 jiwa pada tahun 2013 (BPS Kota Surabaya) serta luas wilayah sebesar \pm 33.306,30 Ha dan tingkat kepadatan penduduk pada tahun 2012 sebesar 8,459 yang meningkat pada setiap tahunnya. Berdasarkan data tersebut Kota Surabaya termasuk kota dengan kepadatan tertinggi di Provinsi Jawa Timur (BPS Provinsi Jawa Timur, 2013).

Angka polusi Kota Surabaya, berdasarkan hasil penelitian WHO diketahui bahwa tahun 2008 polusi PM10 di Surabaya mencapai 69 mikrogram/m³/tahun, sedangkan standar kualitas WHO untuk polusi PM10 adalah 20 mikrogram/m³ per tahun. Terkait data kebisingan Kota Surabaya, menurut Keputusan Menteri Negara Lingkungan Hidup Nomor 48 Tahun 1996, ambang baku mutu kebisingan lingkungan ditentukan 55 desibel (dB). Berdasarkan data penelitian Laboratorium Kebisingan dan Getaran Kementerian Lingkungan Hidup (KLH) diketahui bahwa Kota Surabaya pada tahun 2005 memiliki tingkat kebisingan diatas ambang baku mutu kebisingan lingkungan yaitu pada siang hari rata-rata 70 dB dan pada malam hari 60 dB. Data polusi dan kebisingan tersebut mencerminkan tingkat jumlah kendaraan di Kota Surabaya juga meningkat yang menyebabkan tingkat kemacetan di Kota Surabaya terus meningkat setiap tahunnya.

4.2 Tinjauan Umum Ruang Terbuka Hijau Publik Taman Bungkul Kota Surabaya

Taman Bungkul merupakan salah satu taman yang dimiliki Pemerintah Kota Surabaya. Taman Bungkul terletak di Jantung Kota Surabaya di Jalan Darmo dimana daerah tersebut adalah warisan budaya dari kebesaran “Sunan Bungkul” yang merupakan tokoh agama Islam yang sangat berperan dalam penyebaran agama Islam di Surabaya dan sekitarnya pada abad XV. Taman Bungkul menjadi taman yang paling banyak dikunjungi oleh warga Surabaya, karena lokasinya yang strategis dengan fasilitas yang cukup lengkap. Taman Bungkul mempunyai luasan 14.517

m² dan merupakan sebagai sarana *publik space*, karena jenisnya yang memadukan RTH *soft* (dominasi pohon) dan RTH *hard* (dominasi lahan terbangun) dengan batas-batas sebagai berikut:

Sebelah Utara	: Wonokoyo Group
Sebelah Timur	: RSTNI AU Soemitro
Sebelah Selatan	: Jalan Taman Bungkul
Sebelah Barat	: Jalan Raya Darmo, Bank Bukopin, dan Esia Center.

Taman Bungkul telah banyak terjadi perubahan seiring dengan kebijakan Pemerintah Kota (Pemkot) Surabaya yang ingin menyediakan banyak ruang terbuka hijau bagi warga Surabaya. Revitalisasi Taman Bungkul dilakukan menggunakan konsep Sport, Education, dan Entertainment yang telah diresmikan sejak 21 Maret 2007 dan dilengkapi berbagai fasilitas seperti *skateboard* dan sepeda *BMX*, *jogging track*, *plaza* (panggung untuk live performance berbagai jenis *entertainment*), zona *WI-FI gratis*, area *green park* dengan kolam air mancur, taman bermain anak-anak dan pujasera. Ruang Terbuka Hijau Publik Taman Bungkul menjadi taman wisata yang ramai dikunjungi setiap hari oleh warga Surabaya dan dibuka untuk umum selama 24 jam, dari pagi, siang, sore, dan malam hari. Keberadaan Taman Bungkul Surabaya sebagai salah satu tempat untuk hiburan dan ruang publik. Selain itu, Taman Bungkul banyak dimanfaatkan untuk aktifitas beberapa komunitas antara lain komunitas penggemar *skateboard*, komunitas seni lukis, komunitas *Beatbox*, komunitas sepeda *fixie*, komunitas rajut, komunitas *moshing*, dan lainnya.

4.3 Karakteristik Ruang Terbuka Hijau Publik Taman Bungkul

Karakteristik Ruang Terbuka Hijau Publik Taman Bungkul terdiri dari fungsi Taman Bungkul, elemen pembentuk Ruang Terbuka Hijau Taman Bungkul, serta fasilitas dan sarana pendukung Taman Bungkul. Adapun penjelasan dari masing-masing karakteristik Ruang Terbuka Hijau Publik tersebut adalah sebagai berikut.

4.3.1 Fungsi Ruang Terbuka Hijau Publik Taman Bungkul

Fungsi Ruang Terbuka Hijau Publik Taman Bungkul dalam hal ini ditinjau berdasarkan fungsi dasar pemenuhan RTH Kota dan fungsi taman berdasarkan jenis aktivitas yang terjadi.

A. Fungsi Taman Bungkul Berdasarkan Dasar Pemenuhan RTH

Fungsi Taman Bungkul ditinjau dari fungsi dasar pemenuhan RTH Kota berdasarkan Direktorat Jendral Penataan Ruang Departemen Pekerjaan Umum, 2006 memiliki fungsi sebagai berikut:

a. Fungsi bio-ekologis (fisik)

Fungsi bio-ekologis (fisik) Taman Bungkul adalah keberadaan RTH Publik Taman Bungkul menjadi bagian dari sistem sirkulasi udara (paru-paru kota), sebagai peneduh, produsen oksigen, penyerap air hujan, penyerap (pengolah) polutan media udara, air dan tanah dimana tingkat pencemaran udara di Kota Surabaya cukup tinggi, serta penahan angin. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya jenis vegetasi yang terdapat di Taman Bungkul yaitu diantaranya tanaman bintang merah, beringin putih, joklan, anggur laut, dan pagoda yang memiliki fungsi penyerap air hujan dan polutan serta berfungsi menjadi peneduh yang tersebar di area Taman Bungkul.

b. Fungsi sosial, ekonomi (produktif) dan budaya

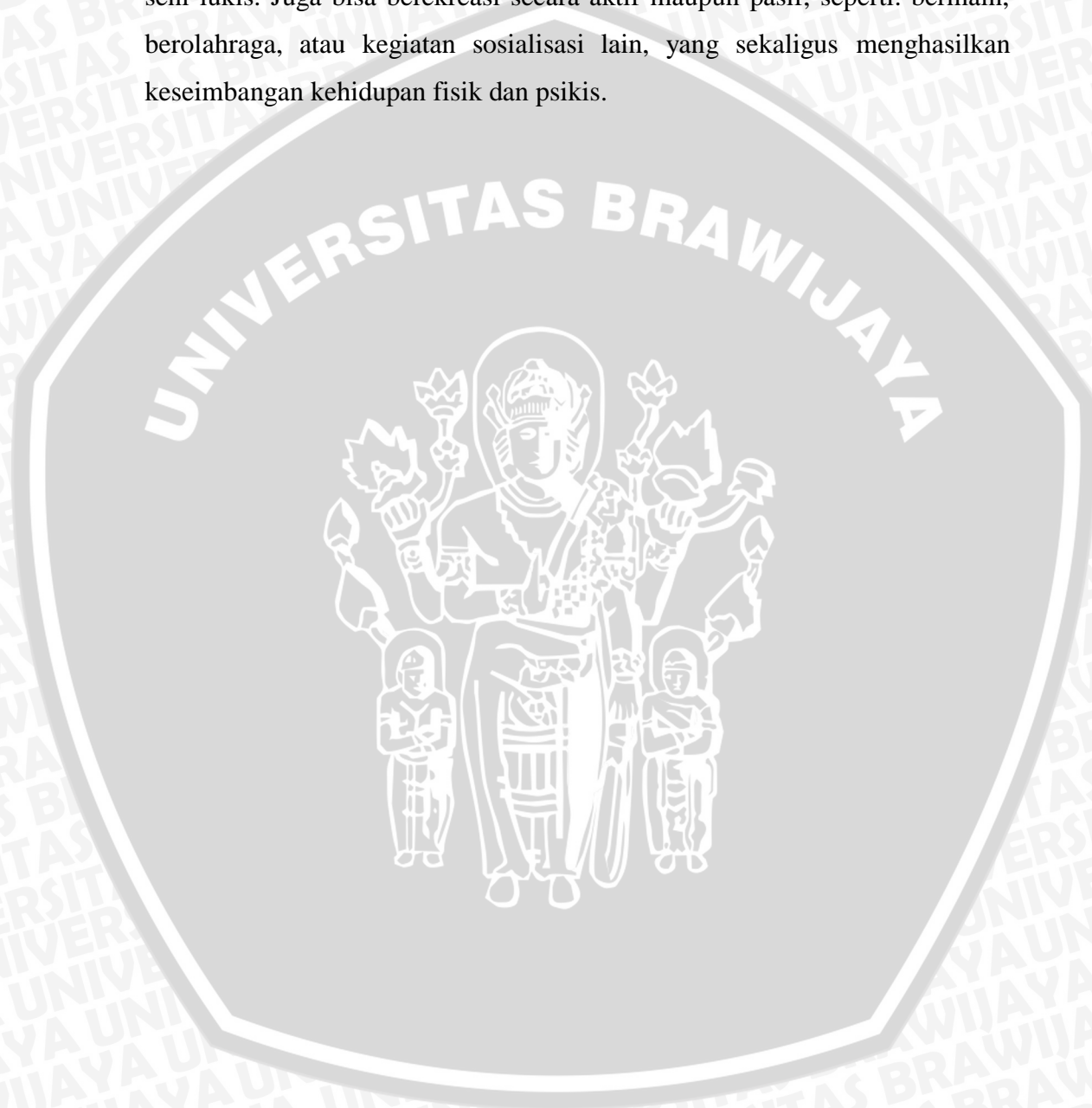
Fungsi sosial, ekonomi (produktif) dan budaya Taman Bungkul adalah RTH Publik Taman Bungkul dapat dijadikan sebagai media komunikasi warga kota dan sarana interaksi sosial masyarakat, tempat rekreasi, tempat pendidikan, dan penelitian. Hal tersebut terlihat dengan adanya fasilitas plaza (panggung live performance) di Taman Bungkul yang digunakan sebagai panggung pertunjukan seperti pertunjukan seni dan pertunjukan lomba, senam car free day, latihan drumband dan lainnya, dimana hal tersebut mendorong adanya komunikasi antar pengunjung (warga kota). Selain itu terdapat playground area yang juga banyak digunakan sebagai sarana pendidikan sambil bermain oleh sekolah-sekolah di sekitar Taman Bungkul.

c. Ekosistem perkotaan

Fungsi Taman Bungkul sebagai ekosistem perkotaan adalah Taman Bungkul mampu menjadi produsen oksigen, tanaman berbunga, berbuah dan berdaun indah dengan adanya berbagai jenis vegetasi yang terdapat di Taman Bungkul yaitu vegetasi penutup, peneduh, dan penghias dengan jenis tanaman diantaranya tanaman bintang merah, beringin putih, joklan, anggur laut, dan pagoda.

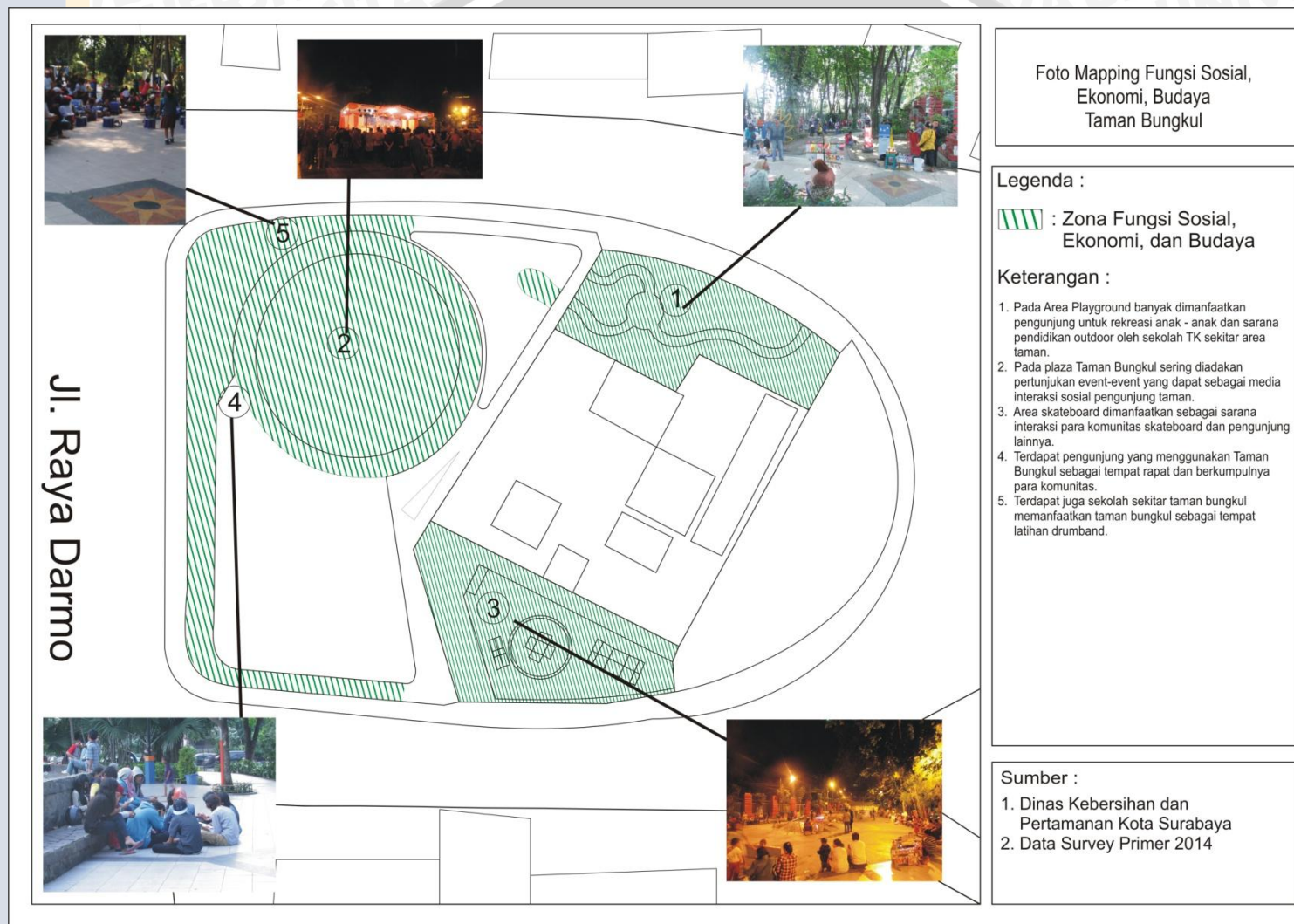
d. Fungsi estetis

Fungsi Estetis Taman Bungkul adalah Taman Bungkul dapat meningkatkan kenyamanan dan memperindah lingkungan kota. Mampu menstimulasi kreativitas dan produktivitas warga kota dengan adanya banyak komunitas yang beraktifitas di Taman Bungkul seperti komunitas rajut dan komunitas seni lukis. Juga bisa berekreasi secara aktif maupun pasif, seperti: bermain, berolahraga, atau kegiatan sosialisasi lain, yang sekaligus menghasilkan keseimbangan kehidupan fisik dan psikis.

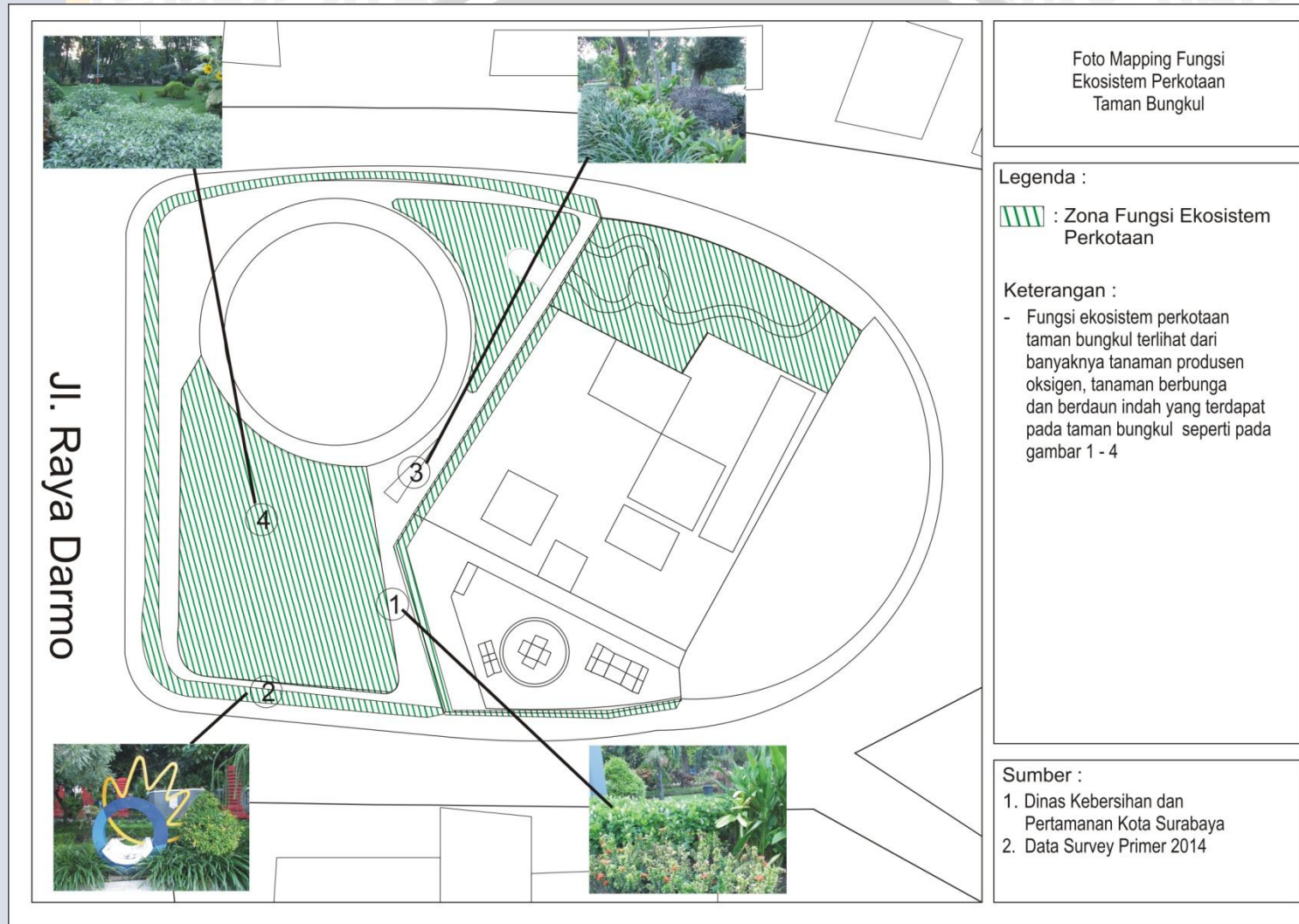




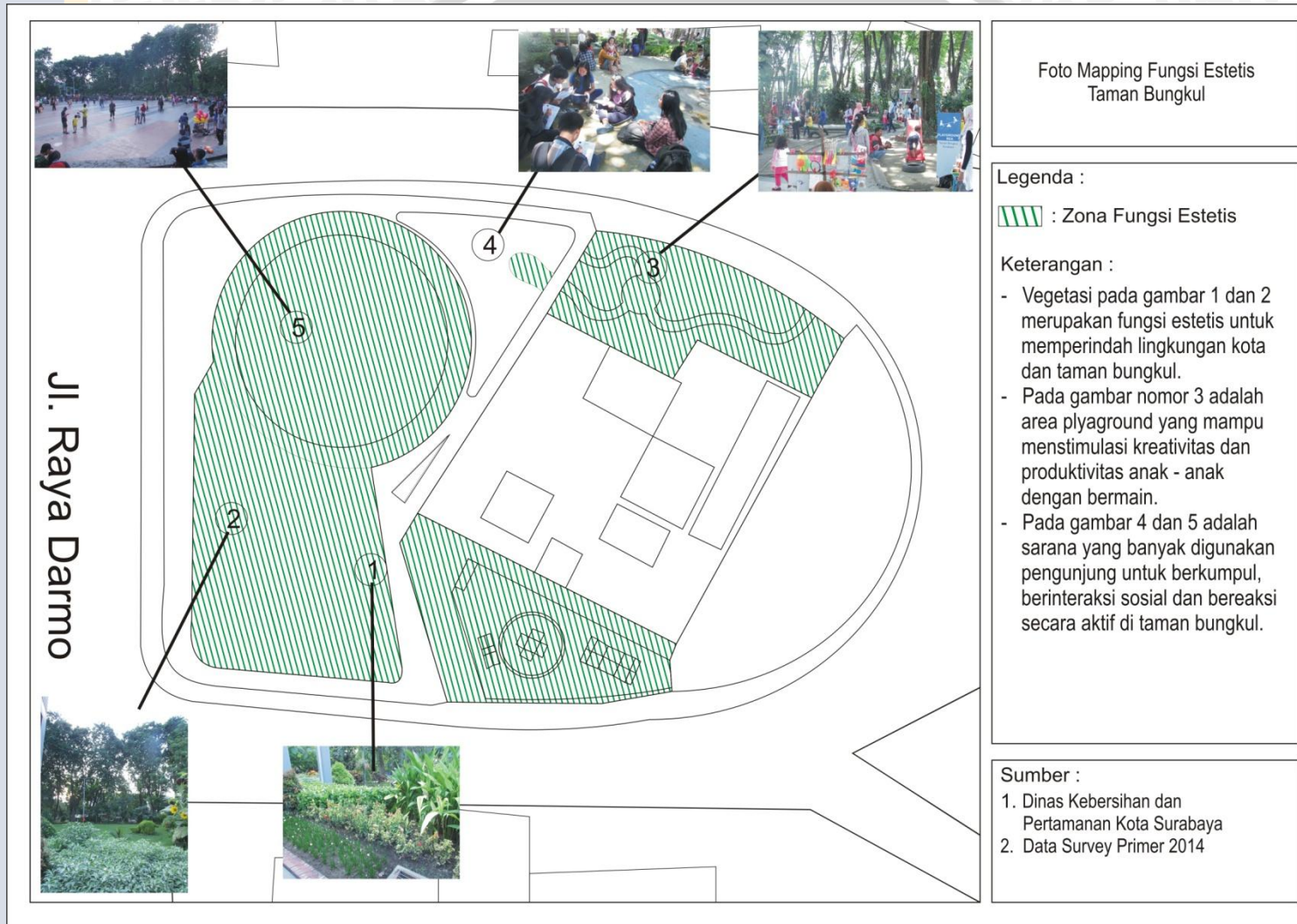
Gambar 4. 1 Foto Mapping Fungsi Bio-ekologis Taman Bungkul



Gambar 4. 2 Foto Mapping Fungsi Sosial, Ekonomi dan Budaya Taman Bungkul



Gambar 4. 3 Foto Mapping Fungsi Ekosistem Perkotaan Taman Bungkul



Gambar 4. 4 Foto Mapping Fungsi Estetis Perkotaan Taman Bungkul

B. Fungsi Taman Bungkul Berdasarkan Jenis Aktivitas

Fungsi Taman Bungkul berdasarkan jenis aktivitas yang terjadi terbagi menjadi 2 macam yaitu penggunaan secara pasif dan aktif dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Penggunaan secara Pasif

Penggunaan secara pasif di Taman Bungkul adalah berupa duduk santai yang dilakukan pengunjung baik pagi hari, siang hari, sore hari, dan malam hari. Kegiatan duduk santai yang dilakukan oleh pengunjung Taman Bungkul biasanya dengan mengakses WI-FI, hanya bersantai menikmati taman dan menghilangkan kejenuhan, berkumpul dengan teman, rapat, dan mengobrol.



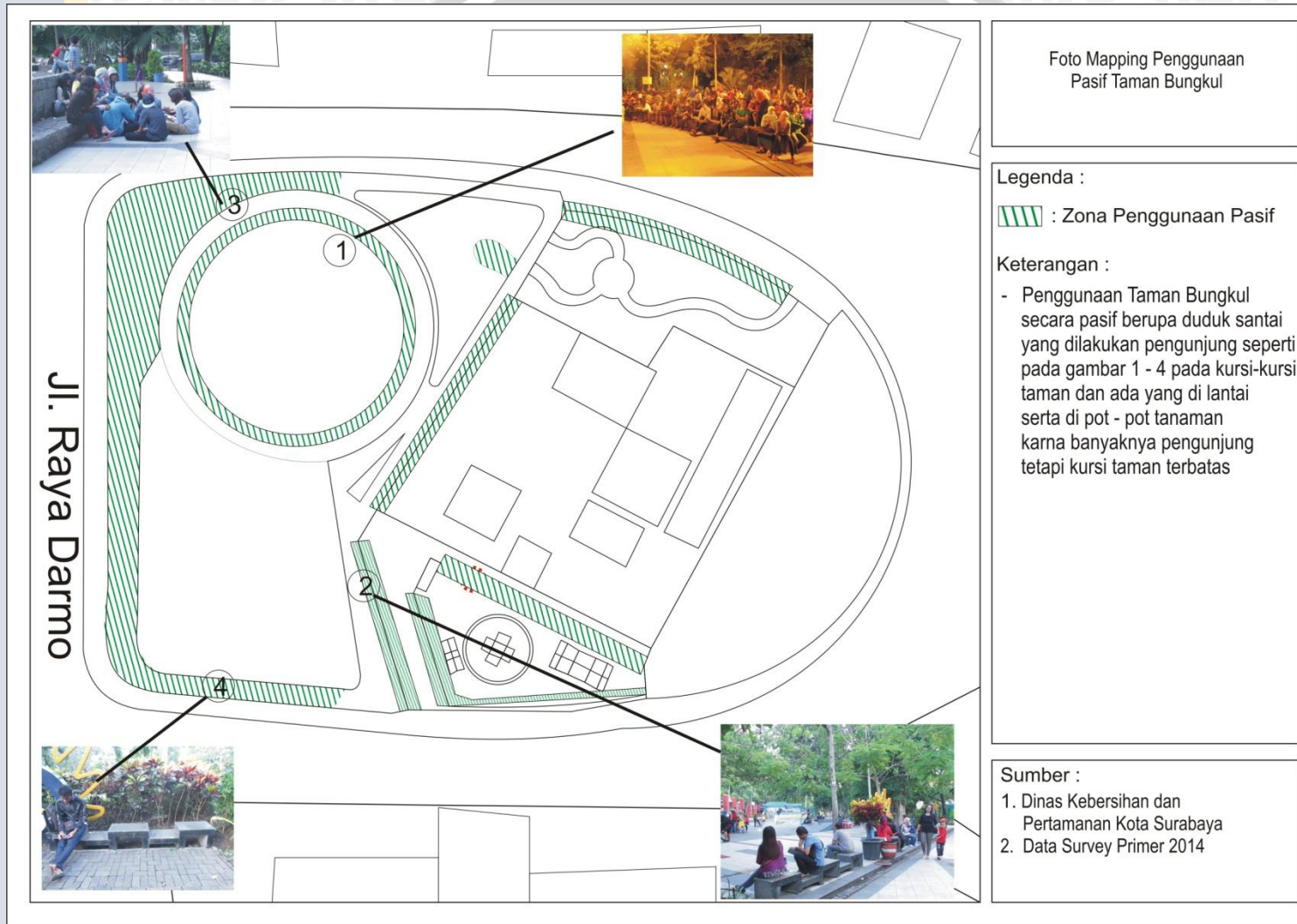
Gambar 4. 5 Kegiatan Pengguna Pasif Pengunjung Taman Bungkul

2. Penggunaan secara Aktif

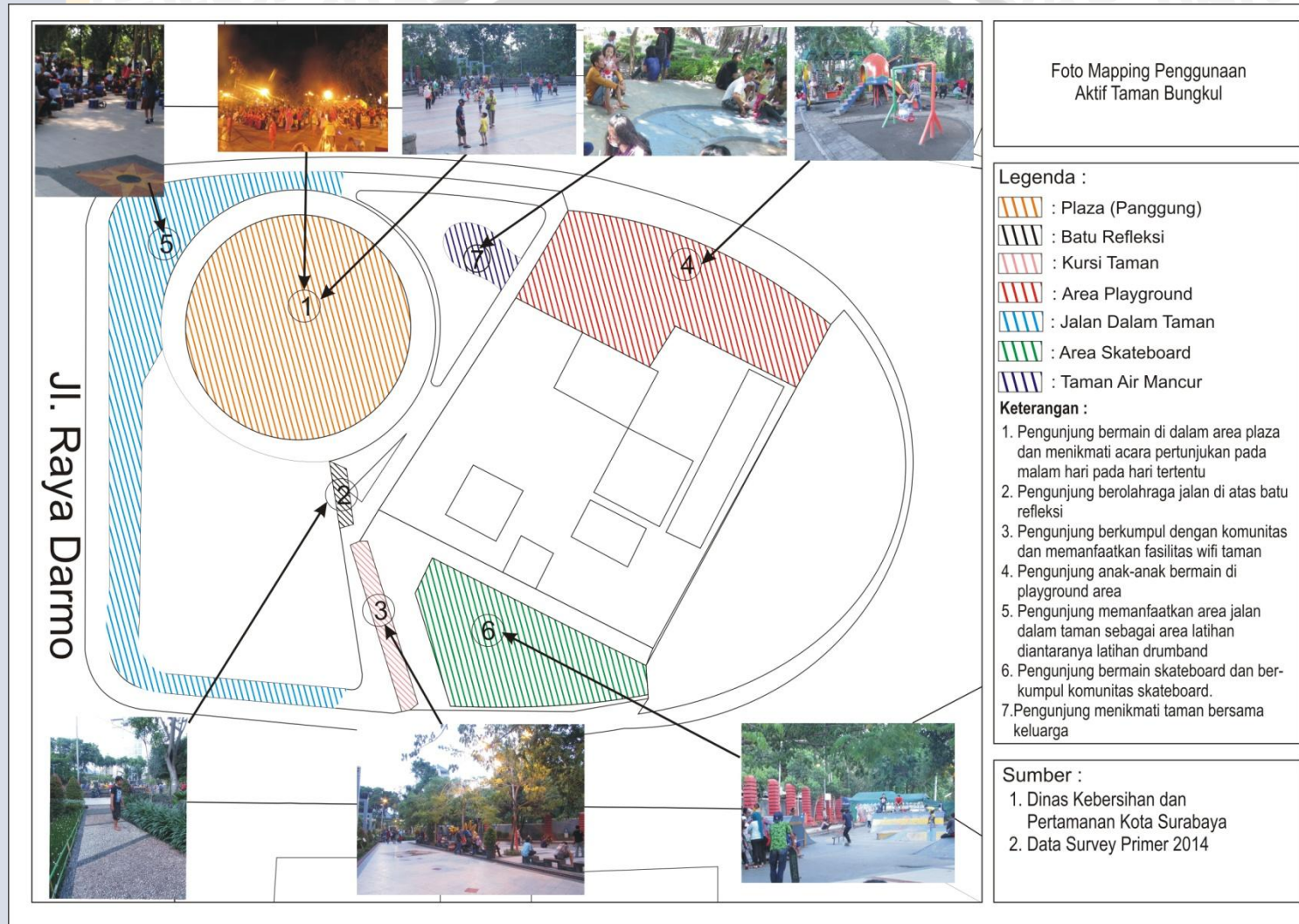
Penggunaan secara aktif Taman Bungkul dapat dilihat dari aktivitas bermain di area bermain anak; olahraga di jogging track dan batu relaksasi; komunitas yang sedang latihan seperti dance, moshing, dan lainnya; memotret; merajut; berjalan ke pujasera; bermain dan latihan di skateboard dan sepeda BMX, dan menikmati acara pertunjukan.



Gambar 4. 6 Kegiatan Pengguna Aktif Pengunjung Taman Bungkul



Gambar 4. 7 Foto Mapping Penggunaan Pasif Pengunjung Taman Bungkul



Gambar 4. 8 Foto Mapping Penggunaan Aktif Pengunjung Taman Bungkul

4.3.2 Elemen Pembentuk Ruang Terbuka Hijau Publik Taman Bungkul



Elemen-elemen pembentuk ruang terbuka terdiri atas elemen lunak dan elemen keras. Elemen lunak berupa vegetasi sedangkan elemen keras berupa fasilitas tempat duduk, papan rambu, gazebo, jalur pejalan kaki dalam Taman Bungkul, penerangan taman, tempat sampah, pos informasi taman atau pos pantau taman, dan telepon umum. Berikut merupakan karakteristik elemen pembentuk Ruang Terbuka Hijau Publik Taman Bungkul.

A. Elemen Lunak

Elemen lunak pembentuk ruang terbuka hijau publik yang akan dibahas adalah berupa vegetasi yang terdapat di Taman Bungkul. Vegetasi yang tersebar di Taman Bungkul berupa rumput, tanaman hias, dan tanaman peneduh yang tersebar di beberapa lokasi Taman Bungkul.

Vegetasi rumput dan tanaman hias di Taman Bungkul di beri zona khusus dan papan rambu dilarang menginjak dan merusak sebagai pelindung agar tidak cepat rusak oleh pengunjung, sedangkan vegetasi peneduh tersebar di sekeliling taman dan di sekitar tempat duduk di beberapa tempat. Vegetasi peneduh di Taman Bungkul adalah sebagai pelindung atau tempat berteduh saat cuaca panas siang hari atau hujan. Tanaman peneduh di Taman Bungkul juga sebagai penambah kenyamanan Taman Bungkul karena dengan adanya tanaman peneduh tersebut pengunjung dapat secara bebas melakukan kegiatan di taman dengan nyaman terutama di siang hari tanpa mengkhawatirkan cuaca saat itu, terutama di area bermain anak yang terbuka.

Tabel 4. 1 Jenis Vegetasi atau Elemen Lunak Taman Bungkul

Jenis	Kondisi	Gambar
Penutup	Hijau, merata, rapi, tidak berbunga, tidak tergenang air	
Penghias	Jenis tanaman hias bermacam-macam, jenis tanaman dan bentuknya serasi, tumbuh subur dan baik, warna tanaman beragam.	

Jenis	Kondisi	Gambar
Peneduh	Mudah dibersihkan, dapat dijadikan naungan atau peneduh oleh pengunjung dari cuaca panas, taman menjadi asri dan rindang, serta tidak merusak daerah sekeliling.	

B. Elemen Keras

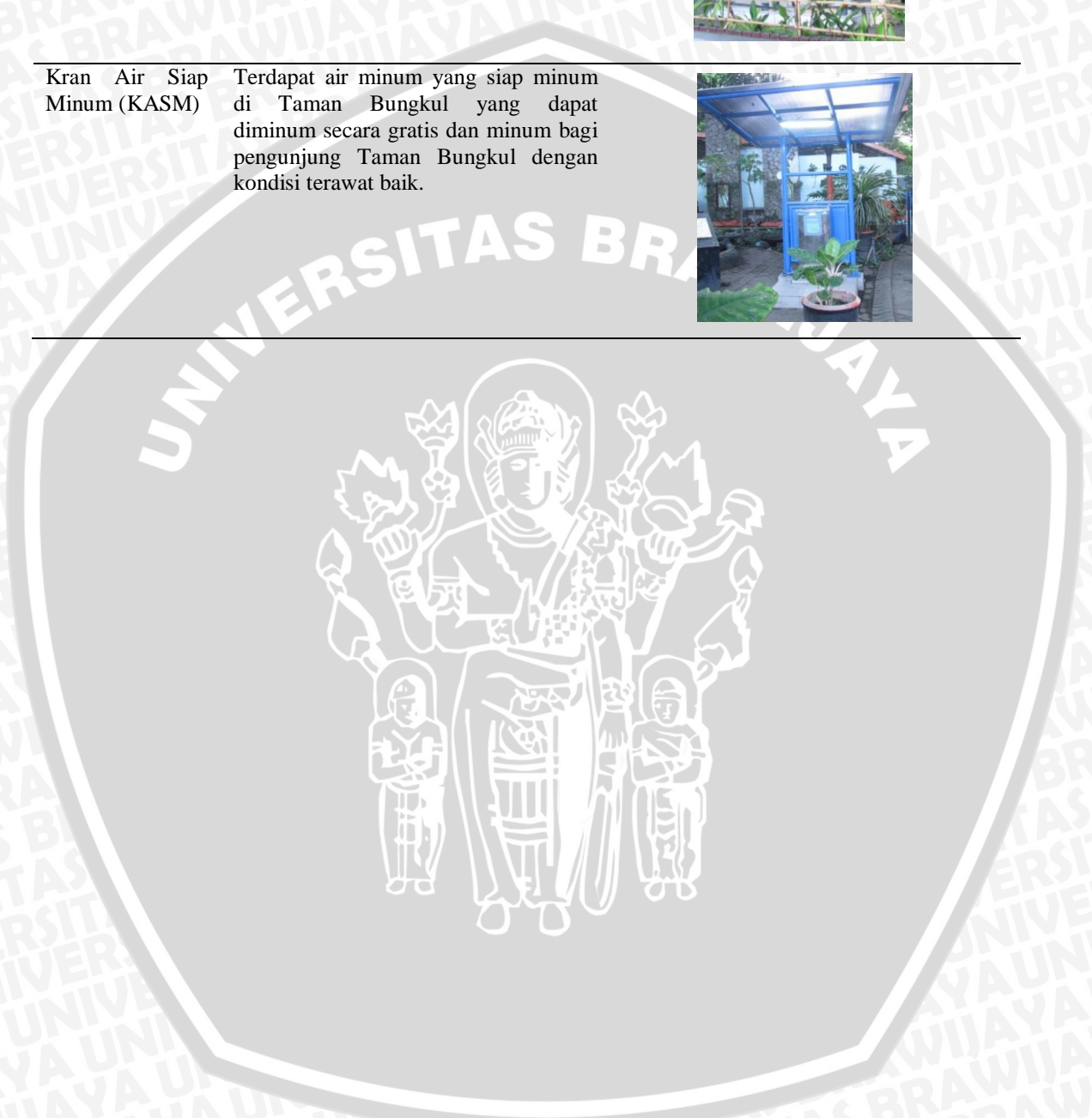
Elemen keras pembentuk ruang terbuka hijau publik yang akan dibahas adalah berupa fasilitas jalur pejalan kaki dalam Taman Bungkul, tempat duduk, papan rambu, gazebo, penerangan taman, tempat sampah, pos informasi taman atau pos pantau taman, dan telepon umum.

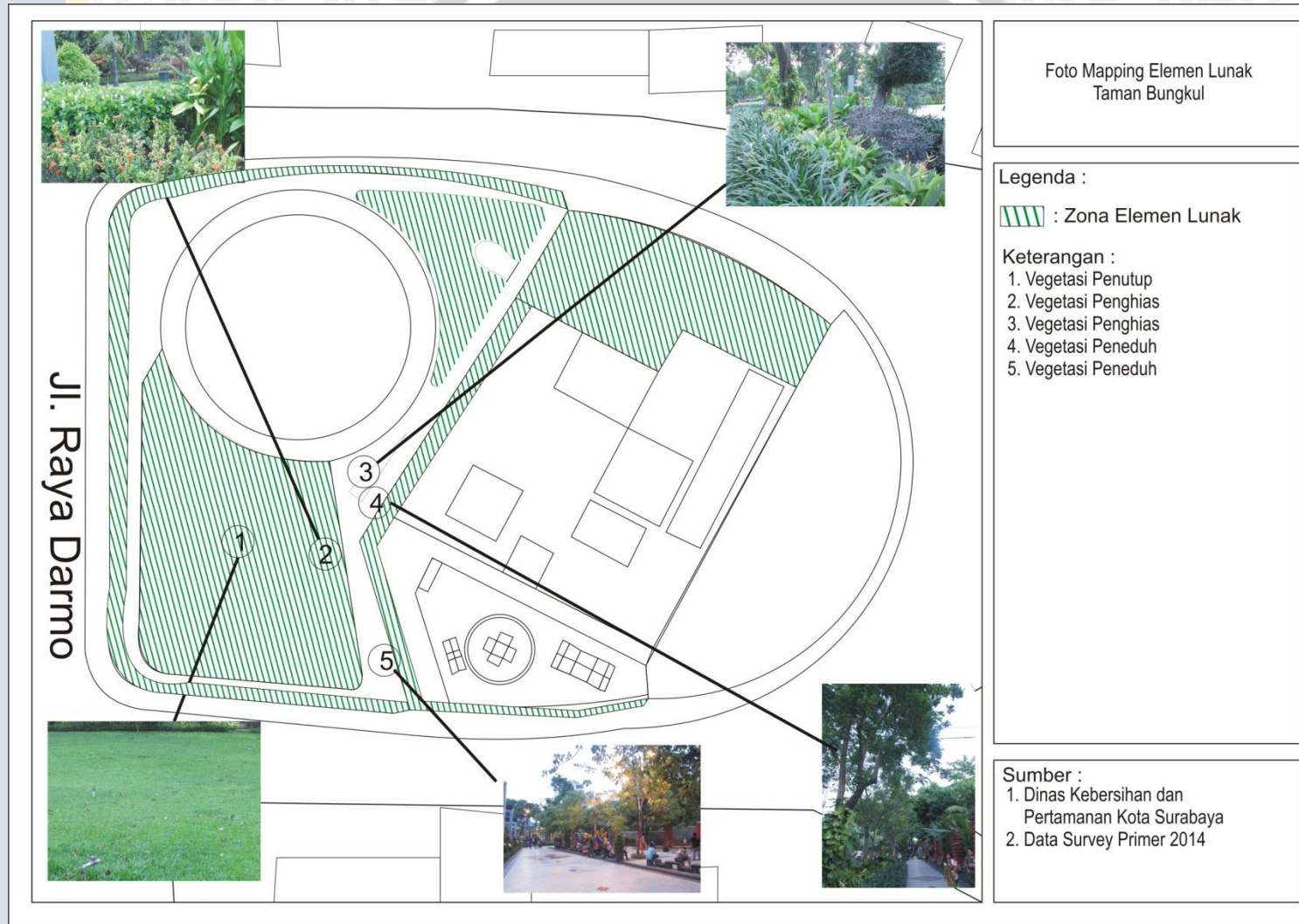
Tabel 4. 2 Elemen Keras Taman Bungkul

Jenis	Keterangan	Gambar
Jalur Kaki Taman	Pejalan dalam Jenis perkerasan jalur pejalan di dalam taman terbagi atas perkerasan ubin atau keramik dan perkerasan <i>coral-paved</i> dengan kondisi jalur pejalan kaki baik dan terawat.	
Tempat Duduk	Tempat duduk yang terdapat di Taman Bungkul berupa kursi taman yang terbuat dari bahan semen dan besi. Selain itu terdapat tempat duduk yang melingkar yang terdapat di Plaza (area performance). Dengan jumlah pengunjung yang tinggi tetapi tempat duduk yang minim, masyarakat banyak yang duduk di tepian pot tanaman.	 

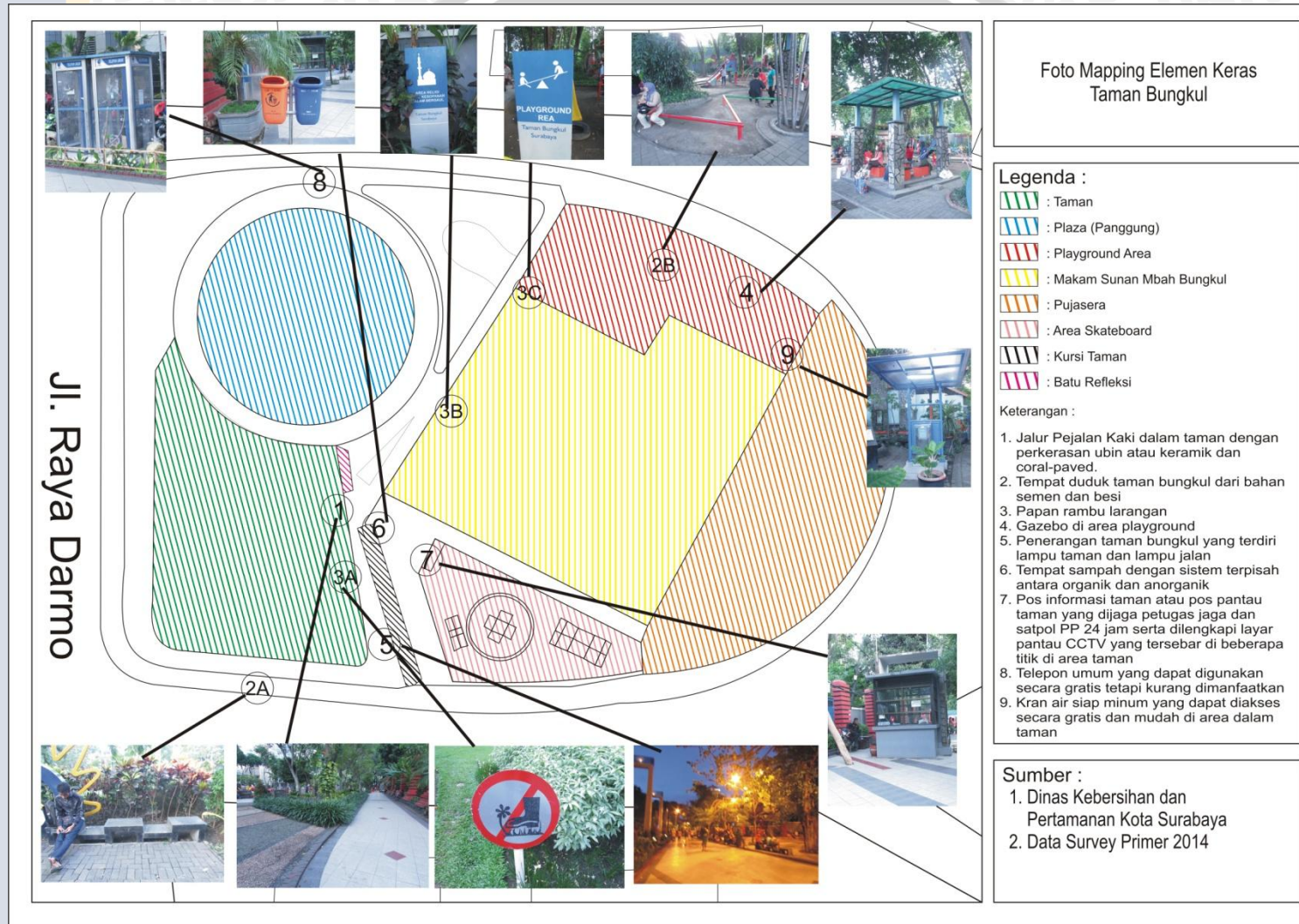
Jenis	Keterangan	Gambar
Papan Rambu	Papan rambu yang terdapat di Taman Bungkul berupa papan rambu larangan menginjak tanaman, membuang sampah sembarang, larangan PKL masuk, larangan orang dewasa menggunakan fasilitas bermain anak di playground area, larangan berbuat tidak sopan di area taman serta papan rambu penunjuk fasilitas seperti mushola, dan toilet.	 
Gazebo	Gazebo di Taman Bungkul terdapat di <i>playground area</i> dengan kondisi baik dan terawat. Gazebo banyak dimanfaatkan oleh pengunjung para orangtua yang sedang menunggu anaknya bermain di <i>playground area</i> , selain itu juga dimanfaatkan oleh para pegawai dengan tempat kerja sekitar Taman Bungkul ketika istirahat siang untuk berkumpul dan makan.	
Penerangan taman	Fasilitas penerangan taman yang terdapat di Taman Bungkul terdiri atas lampu taman dan lampu jalan sekitar taman. Lampu taman dan lampu jalan memiliki kondisi baik dan penerangan taman cukup terang ketika malam hari.	
Tempat Sampah	Tempat sampah yang ada di Taman Bungkul sudah menggunakan sistem tempat sampah terpisah antara sampah organik dan anorganik. Kondisi tempat sampah di Taman Bungkul sangat baik serta terawat dan tersebar merata di beberapa titik lokasi taman.	
Pos informasi taman atau Pos Pantau Taman	Di Taman Bungkul terdapat pos informasi taman atau pos pantau taman yang dilengkapi dengan komputer pengatur kamera CCTV yang terdapat di beberapa titik lokasi taman untuk memantau kegiatan pengunjung yang terdapat di Taman Bungkul. Selain itu, Taman Bungkul dijaga ketat oleh Satpol PP selama 24 jam.	

Jenis	Keterangan	Gambar
Telepon Umum	Terdapat telepon umum di Taman Bungkul yang dapat diakses secara gratis oleh pengunjung. Kondisi telepon umum cukup baik, namun kurang dimanfaatkan oleh pengunjung.	
Kran Air Siap Minum (KASM)	Terdapat air minum yang siap minum di Taman Bungkul yang dapat diminum secara gratis dan minum bagi pengunjung Taman Bungkul dengan kondisi terawat baik.	





Gambar 4. 9 Foto Mapping Elemen Lunak Taman Bungkul



Gambar 4. 10 Foto Mapping Elemen Keras Taman Bungkul

4.3.3 Fasilitas dan Sarana Pendukung Ruang Terbuka Hijau Publik Taman Bungkul

Ketersediaan fasilitas dan sarana pendukung taman yang dapat diakses secara mudah dan tanpa biaya oleh pengunjung serta pengunjung memiliki kebebasan dalam beraktivitas di taman merupakan suatu hal penting penunjang suatu taman untuk menciptakan kenyamanan dan kesenangan bagi pengunjung taman. Taman Bungkul Kota Surabaya menyediakan fasilitas dan sarana pendukung taman yang beragam yang terdiri dari arena *skaterboard track* dan *BMX track*, *jogging track*, plaza (panggung live performance), zona akses *wi-fi* gratis, taman bermain anak, area *green park* dengan kolam air, taman makam sunan bungkul, pujasera dan area parkir.

A. Arena Skateboard Track dan BMX Track

Arena *Skaterboard Track* dan *BMX Track* merupakan fasilitas yang paling banyak dimanfaatkan oleh para komunitas dan anak-anak bermain. Banyak anak muda dan para komunitas *Skaterboard Track* dan *BMX Track* melakukan aktivitas seperti berkumpul dengan teman dan bermain *Skaterboard Track* dan *BMX Track*, selain itu anak-anak juga banyak yang bermain pada area *Skaterboard Track* dan *BMX Track*.



Gambar 4. 11 Arena *Skaterboard Track* dan *BMX Track* Taman Bungkul

B. Jogging Track

Jogging Track merupakan fasilitas yang banyak dimanfaatkan oleh pengunjung pada *car free day* hari minggu. Pada hari biasa *jogging track* kurang dimanfaatkan oleh pengunjung untuk olahraga jogging karena banyaknya jumlah pengunjung di Taman Bungkul yang menggunakan area *jogging track* untuk berjalan, sehingga pengunjung taman untuk olahraga *jogging* kurang memiliki kebebasan menggunakan area *jogging track*.



Gambar 4. 12 *Jogging Track* Taman Bungkul

C. Plaza (Panggung Live Performance)

Fasilitas Taman Bungkul Plaza (panggung live performance) dengan bentuk melingkar berdiameter sekitar 33 meter merupakan fasilitas taman yang paling banyak dimanfaatkan oleh pengunjung dari anak-anak sampai lansia. Plaza (panggung live performance) merupakan spot yang menjadi pusat dari Taman Bungkul. Banyak kegiatan yang dilakukan di area ini seperti pertunjukan budaya, perlombaan, pertunjukan peringatan hari-hari besar seperti peringatan Tahun Baru hijriyah atau lainnya. Selain itu, pada *car free day* hari minggu digunakan untuk senam bersama dan juga pada hari-hari biasa banyak dimanfaatkan oleh pengunjung untuk duduk-duduk santai di kursi melingkar untuk menikmati taman atau mengakses *wi-fi* gratis di Taman Bungkul.



Gambar 4. 13 Plaza (Panggung Live Performance)

Sumber : cclinejatim.blogspot.com



Gambar 4. 14 Aktivitas di *Plaza* Taman Bungkul

D. Zona Akses WI-FI Gratis

Taman Bungkul menyediakan fasilitas *wi-fi* yang dapat diakses secara mudah dan bebas oleh pengunjung taman. Banyak pengunjung yang sengaja mengunjungi taman bungkul untuk mengakses *wi-fi* terutama mahasiswa, remaja, dan pekerja yang membutuhkan akses internet. Tingkat kecepatan koneksi *wi-fi* di Taman Bungkul cukup baik dan *wireless wi-fi* nya tersebar di beberapa titik di Taman Bungkul sehingga dapat diakses di zona taman dimana saja.



Gambar 4. 15 Zona Akses WI-FI Gratis Taman Bungkul

E. Taman Bermain anak

Taman Bungkul dilengkapi fasilitas taman bermain bagi anak-anak dan selalu ramai setiap hari. Terdapat berbagai jenis permainan seperti ayunan, prosotan, jungkat jungkit, panjatan dan sebagainya. Pengguna paling banyak adalah anak-anak. Pada hari efektif banyak dimanfaatkan oleh sekolah-sekolah TK atau PAUD di Kota Surabaya untuk kunjungan bermain atau pelajaran *outdoor*. Taman bermain anak di Taman Bungkul memiliki peraturan yang cukup ketat. Fasilitas bermain anak hanya diperbolehkan digunakan oleh anak-anak dan bagi pengguna selain anak-anak akan diberikan sanksi oleh penjaga taman seperti membersihkan sampah seluruh area taman.



Gambar 4. 16 Area Bermain Anak Taman Bungkul

F. Area *Green Park* dengan Kolam Air

Area *Green Park* dengan Kolam Air Taman Bungkul banyak dimanfaatkan oleh pengunjung anak-anak untuk bermain air baik pada pagi hari, siang hari dan sore hari. Area *Green Park* dengan Kolam Air memberikan kelengkapan fasilitas dan sarana pendukung taman yang dapat diakses dengan mudah dengan jenis pengguna dari berbagai kalangan dan usia.



Gambar 4. 17 Area *Green Park* dengan Kolam Air

G. Makam Sunan Bungkul

Taman Bungkul selain sebagai taman yang memiliki konsep *Sport, Education, dan Entertainment*, Taman Bungkul juga merupakan tujuan wisata rohani atau religi yaitu Makam Sunan Bungkul. Banyak peziarah yang berkunjung ke makam Sunan Bungkul. Selain itu, adanya masjid yang terdapat di area Makam Sunan Bungkul, banyak masyarakat atau pengunjung taman yang mengunjung area Makam Sunan Bungkul untuk beribadah.



Gambar 4. 18 Taman Makam Sunan Bungkul

H. Pujasera

Selain memiliki keindahan taman dengan fasilitas taman yang lengkap, Taman Bungkul juga memiliki kenyamanan dan ketertiban area sekitar taman cukup baik dalam hal ini pengaturan pedagang kaki lima di Taman Bungkul. Terdapat Pujasera dibelakang Taman Bungkul yang merupakan sentra pedagang kaki lima yang tertata rapi dan terdapat banyak jenis makanan yang

dijual para PKL. Pengguna fasilitas pujasera Taman Bungkul dari berbagai usia yaitu anak-anak sampai lansia, baik pengunjung taman atau pengunjung yang hanya ingin makan di Pujasera saja. Pujasera ini selalu ramai pada setiap saat baik pagi, siang, sore sampai malam.



Gambar 4. 19 Pujasera Taman Bungkul

I. Batu Relaksasi

Taman Bungkul memiliki kelengkapan fasilitas berupa batu relaksasi berupa batu tumpul yang menonjol. Batu relaksasi banyak dimanfaatkan oleh pengunjung lansia dan orangtua dengan berjalan kaki tanpa menggunakan alas kaki.



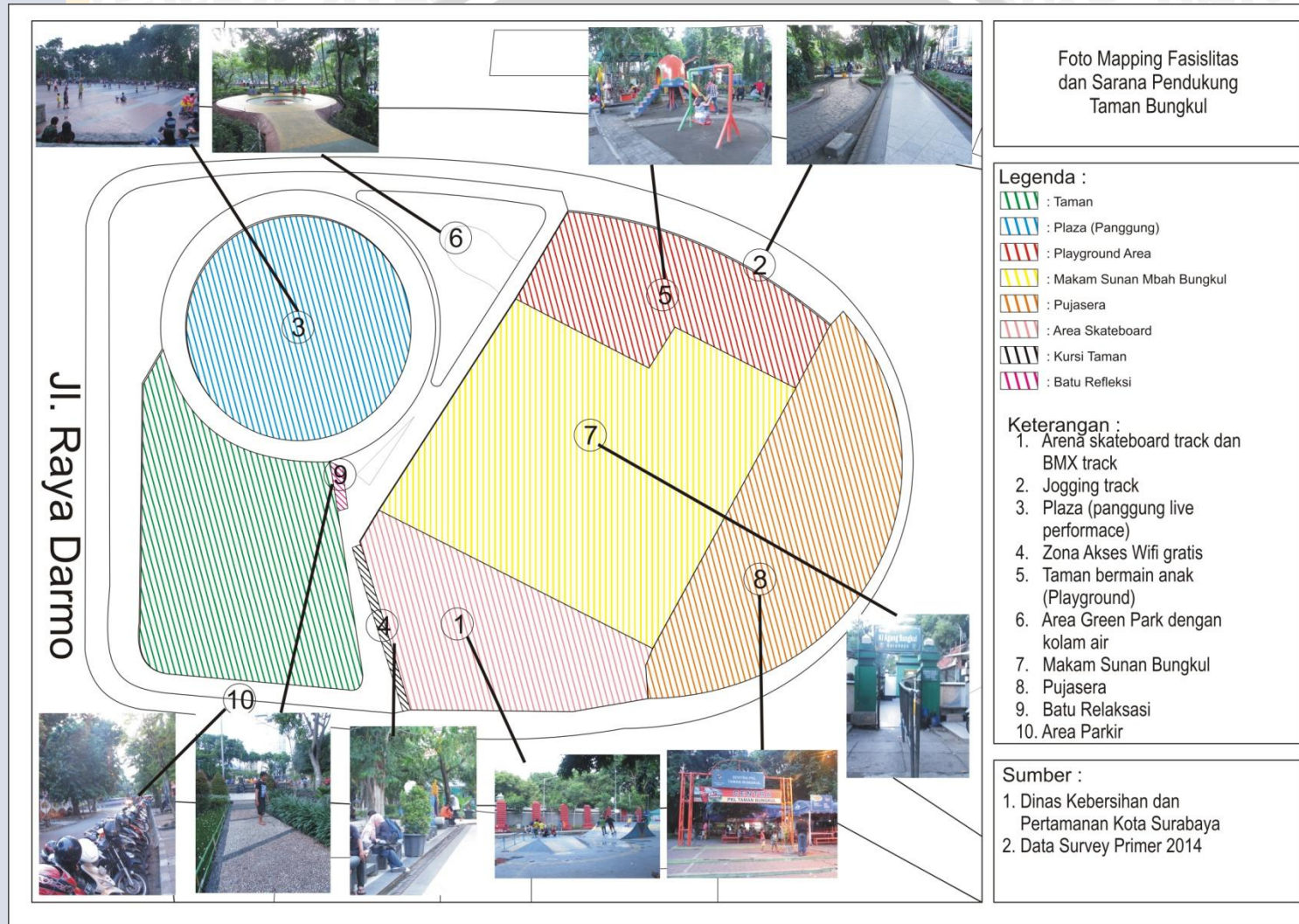
Gambar 4. 20 Batu Relaksasi Taman Bungkul

J. Area Parkir

Area parkir pada suatu taman merupakan fasilitas penting yang harus ada untuk penyediaan parkir bagi kendaraan pengunjung Taman Bungkul. Area parkir Taman Bungkul terdapat di sekitar lokasi taman yang menggunakan badan jalan bagian kanan dan kiri taman serta pada area pujasera yang peruntukannya khusus untuk parkir pengunjung Taman Bungkul dengan kapasitas kendaraan cukup banyak.



Gambar 4. 21 Area Parkir Taman Bungkul



Gambar 4. 22 Foto Mapping Fasilitas dan Sarana Pendukung Taman Bungkul

4.4 Karakteristik Pengunjung Taman Bungkul

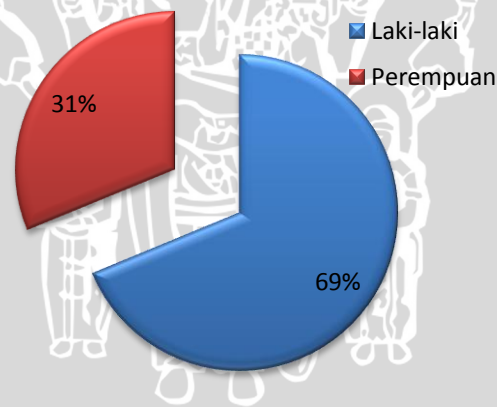
4.4.1 Data Sosial

Data sosial yang akan diuraikan dalam subbab ini adalah data terkait jenis kelamin pengunjung, asal pengunjung, status pekerjaan pengunjung dan tingkat pendidikan pengunjung.

A. Jenis Kelamin

Pengunjung Taman Bungkul terbagi dalam jenis kelamin. Berdasarkan sampel pengunjung keseluruhan yang diambil di Taman Bungkul berjumlah 96 responden dapat diketahui berdasarkan proporsi menurut jenis kelamin. Pengunjung Taman Bungkul berdasarkan jenis kelamin terbanyak adalah laki-laki 69 orang dengan prosentase sebesar 69 % dan perempuan sebanyak 30 orang dengan prosentase 31 %.

Dominasi pengunjung adalah laki-laki. Hal tersebut terjadi karena terdapat banyak komunitas yang memanfaatkan Taman Bungkul sebagai tempat berkumpul yang anggota komunitas banyak didominasi laki-laki seperti komunitas *skateboar dan BMX* atau komunitas gambar dan lainnya. Berikut merupakan diagram prosentase jenis kelamin pengunjung Taman Bungkul.



Gambar 4. 23 Prosentase Pengunjung Taman Bungkul Berdasarkan Jenis Kelamin

B. Asal Pengunjung

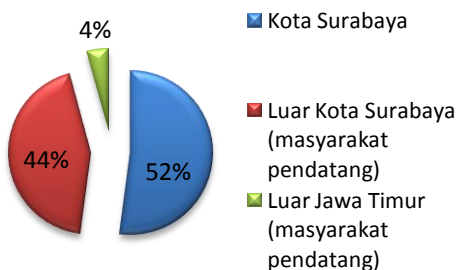
Asal pengunjung Taman Bungkul dibedakan menjadi tiga yaitu lokal, regional, dan nasional yang terbagi pengunjung pada hari *weekday* dan *weekend*. Pengunjung lokal meliputi pengunjung yang berasal dari Kota Surabaya sendiri sedangkan untuk pengunjung regional merupakan pengunjung yang berasal dari luar kota Surabaya tetapi masih dalam wilayah provinsi Jawa Timur. Pengunjung nasional meliputi pengunjung yang berasal

dari seluruh wilayah Indonesia. Pengunjung dari luar Kota Surabaya dan Luar Jawa Timur yang menjadi responden pengambilan sampel adalah pengunjung yang merupakan masyarakat pendatang ke Kota Surabaya baik sebagai pekerja di Surabaya, Mahasiswa, atau lainnya. Data asal pengunjung Taman Bungkul pada tabel 4.3 dibedakan menurut hari kunjungan yaitu hari *weekday* dan hari *weekend* sebagai berikut.

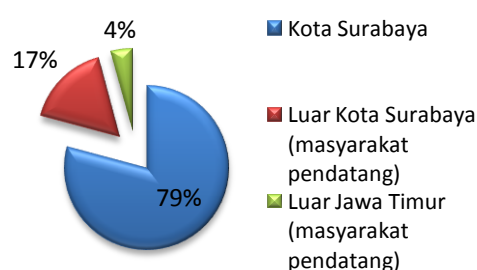
Tabel 4. 3 Jumlah Pengunjung Berdasarkan Asal Pengunjung Taman Bungkul

Asal Pengunjung	Weekday	Weekend	Prosentase Total
Kota Surabaya	25	38	66 %
Luar Kota Surabaya (masyarakat pendatang)	21	8	30 %
Luar Jawa Timur (masyarakat pendatang)	2	2	4 %
Jumlah	48	48	100 %

Asal Pengunjung Hari Kunjungan Weekday



Asal Pengunjung Hari Kunjungan Weekend



Gambar 4. 24 Prosentase Asal Pengunjung Weekday (Kiri) dan Asal Pengunjung Weekend (Kanan)

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa proporsi asal pengunjung pada hari *weekday* didominasi oleh pengunjung dari Kota Surabaya sendiri sebesar 52 %, namun pengunjung dari luar kota surabaya juga memiliki proporsi cukup tinggi yaitu 44 %. Hal tersebut terjadi dikarenakan pengunjung luar Kota Surabaya merupakan masyarakat pendatang berasal dari luar Kota Surabaya yang bekerja di Surabaya dan dari daerah sekitar Surabaya seperti Sidoarjo dengan tujuan berkunjung diantaranya pada siang hari untuk istirahat kerja, pada sore hari berkumpul atau bertemu dengan teman kerja atau rapat, dan pada malam hari berkumpul dengan teman untuk melepas penat dan jenuh dari aktivitas sehari-hari.

Pada hari *weekend* didominasi oleh pengunjung dari Kota Surabaya sendiri. Hal tersebut terjadi dikarenakan Taman Bungkul dimanfaatkan oleh pengunjung pada hari *weekend* sebagai tempat rekreasi baik individu maupun keluarga oleh masyarakat Kota Surabaya sendiri, selain itu pada hari minggu terdapat *car free day* yang pengunjung *car free day* didominasi masyarakat lokal. Secara keseluruhan pengunjung Taman Bungkul di dominasi oleh masyarakat Kota Surabaya dengan prosentase sebesar 66 %.

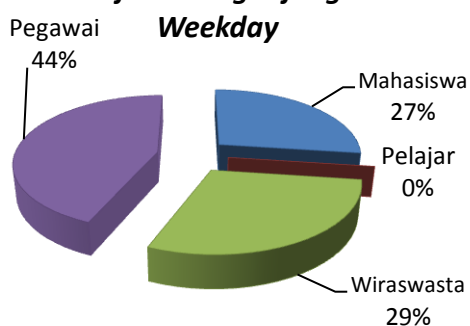
C. Status Pekerjaan Pengunjung

Latar belakang jenis pekerjaan yang berbeda akan memberikan karakter pengunjung yang berbeda. Status pekerjaan pengunjung Taman Bungkul dibedakan menjadi 4 kategori yaitu pelajar, mahasiswa, wiraswasta, dan pegawai yang terbagi dalam hari kunjungan pada hari *weekday* dan *weekend*. Pembagian pengunjung berdasarkan hari kunjungan dimaksudkan karena hari kunjungan juga akan memberikan maksud/tujuan pengunjung yang berbeda dan beragam dengan status pekerjaan pengunjung yang berbeda pula. Data status pekerjaan pengunjung Taman Bungkul pada tabel 4.4 berikut.

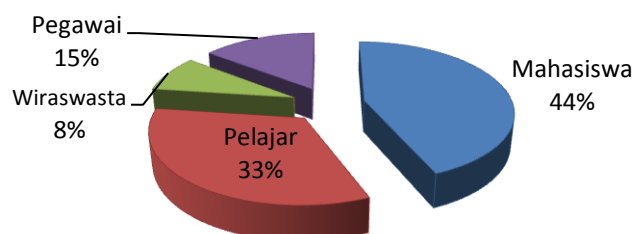
Tabel 4. 4 Jumlah Pengunjung Berdasarkan Status Pekerjaan

Status Pekerjaan	Weekday	Weekend	Jumlah	Prosentase Total
Mahasiswa	13	21	34	35 %
Pelajar	0	16	16	17 %
Wiraswasta	14	4	18	19 %
Pegawai	21	7	28	29 %
Jumlah	48	48	96	100 %

Status Pekerjaan Pengunjung Pada Hari



Status Pekerjaan Pengunjung Pada Hari



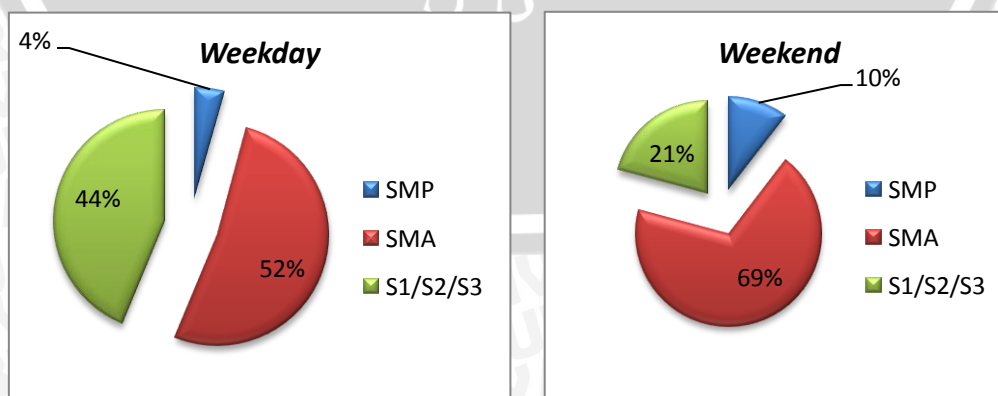
Gambar 4. 25 Prosentase Status Pekerjaan Pengunjung Taman pada Hari Weekday (Kiri) dan pada hari Weekend (Kiri)

Berdasarkan data pada tabel 4.4 dan gambar 4.16 diketahui bahwa pengunjung Taman Bungkul secara keseluruhan responden 96 orang dengan

status pekerjaan mahasiswa memiliki proporsi yang tertinggi. Pada hari *weekday* pengunjung didominasi dengan status pekerjaan pegawai. Hal tersebut terjadi dikarenakan banyak pengunjung tersebut memanfaatkan Taman Bungkul sebagai sarana berkumpul atau rapat karena letak Taman Bungkul yang strategis dan mudah dijangkau. Selain itu, Taman Bungkul terletak di tengah kota dengan guna lahan sekitar adalah perkantoran dan perdagangan jasa sehingga banyak pengunjung yang mengunjungi taman untuk beristirahat sejenak atau menghilangkan penat dari rutinitas sehari-hari. Pengunjung pada hari *weekend* didominasi oleh mahasiswa sebesar 44 % dan pelajar 33 %. Hal tersebut terjadi karena pada hari *weekend* terdapat banyak komunitas-komunitas yang melakukan aktivitas di Taman Bungkul dengan status pekerjaan anggota komunitas adalah sebagai mahasiswa dan pelajar seperti komunitas *skateboard*, *moshing*, *dance*, lukis, pencinta hewan langka, atau mahasiswa yang melakukan aktivitas kampus seperti rapat, sosialisasi, dan lainnya.

D. Tingkat Pendidikan Pengunjung

Tingkat pendidikan mempengaruhi karakter pengunjung Taman Bungkul. Pengunjung dengan tingkat pendidikan SMA dan S1/S2/S3 memiliki prosentase yang cukup tinggi. Hal tersebut terjadi karena dapat dilihat dari status pekerjaan yang berkunjung di Taman Bungkul pada hari *weekday* yaitu didominasi oleh pegawai dan juga terdapat 27 % mahasiswa. Pada hari *weekend* pengunjung dengan tingkat pendidikan SMA memiliki prosentase tertinggi sebesar 69%. Hal tersebut terjadi dikarenakan status pekerjaan pengunjung pada hari *weekend* didominasi oleh mahasiswa sebesar 44 %.



Gambar 4. 26 Prosentase Tingkat Pendidikan Pengunjung Taman Bungkul pada Hari *Weekday* (Kiri) dan Hari *Weekend* (Kanan)

4.4.2 Karakteristik Pengunjung

Karakteristik pengunjung Taman Bungkul selain ditinjau berdasarkan data sosial pengunjung, karakteristik pengunjung juga akan ditinjau berdasarkan pengalaman berkunjung, sumber informasi, sarana transportasi yang digunakan pengunjung, maksud dan tujuan berkunjung, alasan berkunjung, aktivitas pengunjung, dan fasilitas taman yang digunakan pengunjung yang akan diuraikan pada subbab ini sebagai berikut.

A. Pengalaman Berkunjung

Pengalaman berkunjung ke Taman Bungkul dibedakan menjadi dua kategori yaitu pertama kali berkunjung dan berkunjung untuk datang kembali yang pada pengambilan sampel dari responden secara keseluruhan terbagi pada hari kunjungan *weekday* dan *weekend*. Data pengalaman berkunjung pengunjung Taman Bungkul pada tabel 4.5.

Tabel 4. 5 Jumlah Pengunjung Berdasarkan Pengalaman Berkunjung

Pengalaman Berkunjung	<i>Weekday</i>	<i>Weekend</i>	Prosentase Total
Pertama Kali	1	3	4%
Datang Kembali	47	45	96%
Jumlah	48	48	100%

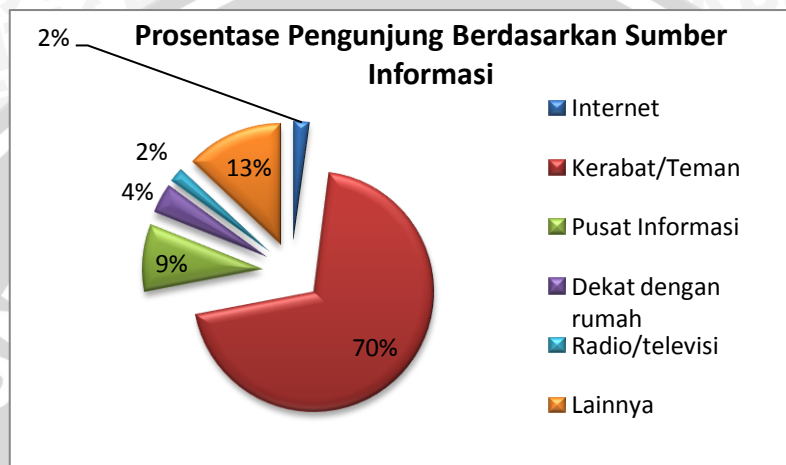
Berdasarkan data pada tabel 4.5 diketahui bahwa mayoritas pengunjung Taman Bungkul adalah pengunjung yang sudah pernah mengunjungi Taman Bungkul atau datang kembali dengan prosentase 96 %. Taman Bungkul merupakan salahsatu taman aktif selama 24 jam dan paling banyak dikunjungi masyarakat baik pagi hari, siang hari, sore hari dan malam hari dengan kelengkapan fasilitas dan sarana taman yang dapat diakses dengan mudah serta gratis, selain itu letak lokasi taman yang strategis di tengah-tengah kota sehingga banyak pengunjung yang datang kembali menikmati Taman Bungkul.

B. Sumber Informasi

Secara keseluruhan sumber informasi yang didapatkan pengunjung terkait Taman Bungkul mayoritas mendapatkan informasi dari kerabat/teman dengan prosentase sebesar 70 %. Selain itu, sumber informasi yang didapatkan pengunjung adalah dari internet, pusat informasi, karena dekat dengan rumah, radio/televisi dan media lainnya dengan prosentase jumlah pengunjung pada masing-masing jenis sumber informasi pada tabel 4.6

Tabel 4. 6 Jumlah Pengunjung Berdasarkan Sumber Informasi

Sumber Informasi	Weekday	Weekend	Prosentase Total
Internet	1	1	2 %
Kerabat/Teman	32	35	70 %
Pusat Informasi	3	6	9 %
Dekat dengan rumah	4	-	4 %
Radio/televisi	2	-	2 %
Lainnya	6	6	13 %
Jumlah	48	48	100 %

**Gambar 4. 27 Prosentase Pengunjung Berdasarkan Sumber Informasi**

C. Sarana Transportasi Pengunjung

Sarana transportasi pengunjung menggambarkan transportasi yang digunakan pengunjung untuk menjangkau Taman Bungkul. Sarana transportasi yang digunakan oleh pengunjung Taman Bungkul terdiri dari mobil, motor, kendaraan umum seperti angkot dan bus kota, sepeda, jalan kaki dan lainnya. Berdasarkan data responden dari sampel keseluruhan 96 orang pengunjung Taman Bungkul, didapatkan sebesar 81 % pengunjung Taman Bungkul menggunakan motor dalam menjangkau Taman Bungkul, sedangkan mobil dan kendaraan umum sebesar 8 % dengan masing-masing proporsi jumlah pengunjung berdasarkan sarana transportasi pengunjung pada tabel 4.7.

Tabel 4. 7 Jumlah Pengunjung Berdasarkan Sarana Transportasi Pengunjung

Sarana Transportasi	Weekday	Weekend	Prosentase Total
Mobil	4	4	8 %
Motor	39	39	81 %
Kendaraan Umum	4	4	8 %
Lainnya (sepeda,jalan kaki,dll)	1	1	2 %
Jumlah	48	48	100 %

D. Maksud dan Tujuan Berkunjung

Kedatangan seseorang untuk berkunjung ke suatu tempat dilatar belakangi oleh maksud dan tujuan berkunjung. Berdasarkan hasil survey primer melalui kuisioner terhadap 96 orang pengunjung Taman Bungkul diketahui maksud dan tujuan berkunjung ke Taman Bungkul berbeda-beda dengan tingkat kepentingan berkunjung yang berbeda pula. Proporsi jumlah pengunjung berdasarkan maksud dan tujuan berkunjung di Taman Bungkul pada tabel 4.8.

Tabel 4. 8 Jumlah Pengunjung Berdasarkan Maksud dan Tujuan Berkunjung

Maksud/Tujuan Berkunjung	Weekday	Weekend	Prosentase Total
Nongkrong/Berkumpul	4	3	7 %
Olahraga	-	3	3 %
Dekat dengan Rumah/Tempat Kerja	7	4	11 %
Kebudayaan/Sosial/Bisnis	7	7	15 %
Latihan	-	2	2 %
Rekreasi	24	26	52 %
Petualangan	4	2	6 %
Tugas	-	1	1%
Kerja	2	-	2 %
Jumlah	48	48	100 %

Berdasarkan data pada tabel 4.8 diketahui bahwa mayoritas pengunjung Taman Bungkul memiliki maksud dan tujuan berkunjung untuk rekreasi sebesar 52 %, kemudian maksud dan tujuan kebudayaan/sosial/bisnis sebesar 15 %, sedangkan maksud dan tujuan berkunjung lainnya memiliki prosentase yang hampir sama.

E. Alasan Berkunjung

Alasan berkunjung merupakan penggambaran karakteristik pengunjung Taman Bungkul dalam menikmati dan memfungsikan taman menurut persepsi pengunjung. Dengan melihat alasan berkunjung para pengunjung Taman Bungkul juga dapat diketahui sejauh mana fungsi sebuah taman baik fungsi fisik taman maupun fungsi non fisik taman tersebut. Alasan berkunjung pengunjung Taman Bungkul dibedakan menjadi enam alasan dengan proporsi jumlah pengunjung masing-masing alasan berkunjung pada tabel 4.9.

Tabel 4. 9 Jumlah Pengunjung Berdasarkan Alasan Berkunjung

Alasan Berkunjung	<i>Weekday</i>	<i>Weekend</i>	Jumlah	Prosentase Total
1. Hanya ingin menikmati taman	6	7	13	14 %
2. Kebetulan melewati taman	4	1	5	5 %
3. Menghilangkan kepenatan dan kejenuhan	15	24	39	41 %
4. Menikmati fasilitas taman	8	6	14	15 %
5. Hanya ingin bersantai atau istirahat	11	3	14	15 %
6. Lainnya	3	3	6	6 %
3 dan 4	1	1	2	2 %
3 dan 5	-	1	1	1 %
4 dan 5	-	1	1	1 %
1, 3, dan 5	-	1	1	1 %
Jumlah	48	48	96	100 %

Berdasarkan data pada tabel 4.9, diketahui mayoritas alasan pengunjung mengunjungi Taman Bungkul adalah untuk menghilangkan kejenuhan dan kepenatan. Merujuk pada data mayoritas status pekerjaan pengunjung dan asal pengunjung Taman Bungkul adalah mahasiswa, pegawai dan wiraswasta yang berasal dari Kota Surabaya dan luar Kota Surabaya yang masyarakat luar Kota Surabaya adalah masyarakat sekitar Kota Surabaya seperti sidoarjo dan masyarakat pendatang yang bekerja dan menetap lama di Kota Surabaya. Maka alasan berkunjung untuk karakteristik pengunjung tersebut adalah untuk menghilangkan kejenuhan dan kepenatan dari beban rutinitas sehari-hari.

F. Aktivitas Pengunjung

Aktivitas pengunjung Taman Bungkul terbagi atas aktivitas pengunjung pada hari kunjungan *weekday* dan hari *weekend*. Hal tersebut digunakan untuk melihat aktivitas apa saja yang dapat ditampung di Taman Bungkul, jenis aktivitas serta fasilitas dan sarana yang terdapat di Taman Bungkul yang banyak digunakan dan dimanfaatkan oleh pengunjung. Aktivitas pengunjung Taman Bungkul berbeda-beda dengan tingkat kepentingan berkunjung yang berbeda pula. Proporsi jumlah pengunjung berdasarkan masing-masing aktivitas yang dilakukan pengunjung dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut.

Tabel 4. 10 Jumlah Pengunjung Berdasarkan Aktivitas Pengunjung

Aktivitas Pengunjung	<i>Weekday</i>	<i>Weekend</i>	Prosentase Total
Berkumpul/Nongkrong	16	20	38 %

Aktivitas Pengunjung	Weekday	Weekend	Prosentase Total
Bermain	-	3	3 %
Bersantai/Menikmati Taman	20	5	26 %
Olahraga	-	4	4 %
Jalan-jalan	1	5	6 %
Latihan (Dance, Moshing)	-	3	3 %
Memotret	1	1	2 %
Tugas	1	1	2 %
Rapat	1	5	6 %
Wifi	-	1	1 %
Bersosialisasi	2	-	2 %
Beribadah	1	-	1 %
Kerja	2	-	2 %
Merajut	3	-	3 %
Jumlah	48	48	100 %

Berdasarkan data pada tabel 4.10, diketahui bahwa aktivitas pengunjung di Taman Bungkul sangat beragam. Pada hari *weekday* mayoritas aktivitas yang dilakukan pengunjung adalah bersantai/menikmati taman dan berkumpul/nongkrong. Sedangkan pada hari *weekend* mayoritas aktivitas yang dilakukan pengunjung adalah berkumpul dengan teman atau nongkrong. Hal tersebut terjadi karena dapat dilihat penggunaan secara aktif Taman Bungkul dan dari fasilitas yang terdapat di Taman Bungkul yaitu area bermain anak; jogging track dan batu relaksasi; pujasera; area skateboard dan sepeda BMX, dan plaza (*panggung live performance*). Selain itu juga merujuk dari data maksud dan tujuan berkunjung, alasan berkunjung serta dari banyaknya komunitas yang melakukan aktivitas dan berkumpul di Taman Bungkul maka didapatkan aktivitas-aktivitas pengunjung pada tabel 4.10 seperti komunitas ibu merajut melakukan aktivitas merajut di Taman Bungkul setiap hari Rabu sore dengan alasan untuk menghilangkan kepenatan dan kejenuhan dari rutinitas sehari-hari serta suasana taman yang nyaman dan indah. Untuk aktivitas berkumpul/nongkrong banyak dilakukan oleh para remaja dan dewasa baik berkumpul dengan anggota komunitas maupun berkumpul dengan teman.

G. Fasilitas Taman yang dinikmati Pengunjung

Fasilitas taman yang dinikmati pengunjung menggambarkan ketersediaan fasilitas dan sarana taman yang dapat dinikmati pengunjung di Taman

Bungkul. Taman Bungkul Kota Surabaya menyediakan fasilitas dan sarana pendukung taman yang beragam yang terdiri dari arena *skaterboard track* dan *BMX track*, *jogging track*, plaza (panggung live performance), zona akses *wifi* gratis, taman bermain anak, area *green park* dengan kolam air, taman makam sunan bungkul, dan pujasera. Proporsi jumlah pengunjung berdasarkan fasilitas taman yang dinikmati pengunjung terbagi pengunjung pada hari kunjungan *weekday* dan pada hari *weekend* dari sampel 96 responden dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut.

Tabel 4. 11 Jumlah Pengunjung Berdasarkan Fasilitas Taman yang digunakan Pengunjung

Fasilitas	Weekday	Weekend	Prosentase Total
Arena Bermain Anak	4	2	6 %
Area <i>BMX</i> dan <i>skateboard</i>	-	4	4 %
Taman	-	3	3 %
Olahraga	1	1	2 %
<i>Wifi</i>	24	21	47 %
Tata Ruang Taman	5	7	13 %
Tempat duduk/Kursi Taman	10	6	17 %
PKL	4	4	8 %
Jumlah	48	48	100 %

Berdasarkan data pada tabel 4.11 diketahui fasilitas yang banyak digunakan pengunjung baik pada hari *weekday* dan *weekend* adalah *wifi*. Ketersediaan *wifi* yang dapat diakses secara mudah dan gratis dengan koneksi kecepatan internet yang cukup baik serta spot-spot *wireless* yang tersebar di banyak titik di Taman Bungkul menjadikan pengunjung Taman Bungkul banyak yang memanfaatkan fasilitas *wifi*. Fasilitas tempat duduk/kursi taman dan tata ruang taman juga cukup banyak yang digunakan pengunjung dengan prosentase masing-masing sebesar 17 % dan 13 %.

4.5 Tingkat *Urban Stress* Masyarakat Kota Surabaya

Urban stress adalah keadaan fisik atau mental yang disebabkan perkembangan kehidupan kota atau faktor-faktor fisik, kimiawi atau emosi yang menimbulkan ketegangan dan kepenatan pada seseorang (<http://www.eionet.europa.eu/>). Stress perkotaan atau *urban stress* merupakan kondisi yang tidak hanya disebabkan oleh kondisi personal seseorang tetapi juga karena kondisi dan fasilitas kota yang tidak bersahabat dimana pada daerah perkotaan tidak dilengkapi dengan sarana prasarana yang memberi kenyamanan

psikologis perkotaan bagi warga kota serta minimnya kota yang dirancang dengan mempertimbangkan faktor psikologis warga kota dengan stresor perkotaan berupa kondisi kebisingan, polusi udara, kemacetan lalu lintas dan kepadatan (kesesakan), serta berhubungan dengan kondisi lingkungan fisik yang terdiri dari tempat tinggal, tempat kerja dan tempat interaksi sosial (Halim DK, 2008).

Stres dapat menghasilkan berbagai respon dimana respon-respon tersebut dapat digunakan sebagai indikator terjadinya stres pada individu dan mengukur tingkat stres yang dialami individu (Taylor 1991 dalam shafwan). Pada penelitian ini, respon yang digunakan sebagai pengukuran tingkat *urban stress* masyarakat perkotaan adalah respon emosi, respon tingkah laku dan respon kognitif. Untuk selanjutnya skor yang dicapai dari masing-masing unsur atau item dijumlahkan sebagai indikasi penilaian derajat *urban stress*, dengan ketentuan sebagai berikut:

$20 \leq - < 36$	Tidak mengalami <i>urban stress</i>
$36 \leq - < 52$	<i>Urban stress</i> ringan
$52 \leq - < 68$	<i>Urban stress</i> sedang
$68 \leq - < 84$	<i>Urban stress</i> berat
$84 \leq - < 100$	<i>Urban stress</i> berat sekali

Berdasarkan hasil survey primer kepada 96 responden pengunjung Taman Bungkul didapatkan data terkait tingkat *urban stress* masyarakat perkotaan pengunjung Taman Bungkul adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 12 Tingkat *Urban Stress* Masyarakat Perkotaan Pengunjung Taman Bungkul (Hari Kunjungan Weekday)

Interval Skor	Tingkat <i>Urban Stress</i>	Weekday	Prosentase
$20 \leq - < 36$	Tidak mengalami <i>Urban Stress</i>	1	2 %
$36 \leq - < 52$	<i>Urban Stress</i> Ringan	2	4 %
$52 \leq - < 68$	<i>Urban Stress</i> Sedang	30	63 %
$68 \leq - < 84$	<i>Urban Stress</i> Berat	15	31 %
$84 \leq - < 100$	<i>Urban Stress</i> Berat Sekali	0	0 %
Jumlah		48	100 %

Tabel 4. 13 Tingkat *Urban Stress* Masyarakat Perkotaan Pengunjung Taman Bungkul (Hari Kunjungan Weekend)

Interval Skor	Tingkat <i>Urban Stress</i>	Weekend	Prosentase
$20 \leq - < 36$	Tidak mengalami <i>Urban Stress</i>	1	2 %
$36 \leq - < 52$	<i>Urban Stress</i> Ringan	23	48 %
$52 \leq - < 68$	<i>Urban Stress</i> Sedang	16	33 %
$68 \leq - < 84$	<i>Urban Stress</i> Berat	7	15 %
$84 \leq - < 100$	<i>Urban Stress</i> Berat Sekali	1	2 %
Jumlah		48	100 %

Pada tabel 4.12 dan tabel 4.13 dapat diketahui bahwa tingkat *urban stress* dominan pada hari *weekday* dan *weekend* memiliki perbedaan tingkat *urban stress*. Pada hari *weekday* masyarakat perkotaan pengunjung Taman Bungkul mengalami *urban stress* sedang sebesar 63 % dan mengalami *urban stress* berat cukup tinggi dengan prosentase 31 %. Sedangkan pada hari *weekend* mayoritas tingkat *urban stress* masyarakat perkotaan pengunjung Taman Bungkul mengalami *urban stress* ringan sebesar 48 %, *urban stress* sedang sebesar 33 % dan *urban stress* berat dengan prosentase 15 %.

Berikut merupakan tingkat *urban stress* masyarakat perkotaan pengunjung Taman Bungkul berdasarkan jenis kelamin.

Tabel 4. 14 Tingkat *Urban Stress* Masyarakat Perkotaan Pengunjung Taman Bungkul Berdasarkan Jenis Kelamin Pengunjung Taman Bungkul Kota Surabaya

Interval Skor	Tingkat <i>Urban Stress</i>	Jumlah Pengunjung	Prosentase
LAKI-LAKI			
$20 \leq - < 36$	Tidak mengalami <i>Urban Stress</i>	1	2 %
$36 \leq - < 52$	<i>Urban Stress</i> Ringan	22	33 %
$52 \leq - < 68$	<i>Urban Stress</i> Sedang	27	41 %
$68 \leq - < 84$	<i>Urban Stress</i> Berat	15	23 %
$84 \leq - < 100$	<i>Urban Stress</i> Berat Sekali	1	2 %
Jumlah		66	100 %
PEREMPUAN			
$20 \leq - < 36$	Tidak mengalami <i>Urban Stress</i>	1	3 %
$36 \leq - < 52$	<i>Urban Stress</i> Ringan	3	10 %
$52 \leq - < 68$	<i>Urban Stress</i> Sedang	19	63 %
$68 \leq - < 84$	<i>Urban Stress</i> Berat	7	23 %
$84 \leq - < 100$	<i>Urban Stress</i> Berat Sekali	-	-
Jumlah		30	100 %

Berdasarkan tabel 4.14, diketahui bahwa pengunjung laki-laki memiliki kecenderungan tingkat *urban stress* ringan, sedang, dan berat dengan prosentase tertinggi yaitu *urban stress* sedang sebesar 41 %, namun pengunjung laki-laki juga memiliki tingkat *urban stress* berat cukup tinggi pula yaitu sebesar 23%. Sedangkan pengunjung perempuan memiliki kecenderungan tingkat *urban stress* sedang dan berat dengan prosentase *urban stress* sedang cukup tinggi sebesar 63% dan *urban stress* berat sebesar 23%.

Hal tersebut terjadi dikarenakan laki-laki memiliki kecenderungan dapat meredam emosi yang berkaitan dengan perasaan rentan, dan takut serta pada tingkatan loading (emosi) laki-laki akan lebih banyak diam. Laki-laki cenderung

menjadi lebih tenang, rasional dan cuek (Priyono dkk, 2009 dalam Hardiyani), sedangkan perempuan lebih bisa mengungkapkan atau menunjukkan emosi yang sedang dialami baik secara verbal maupun non verbal serta perempuan lebih mengutamakan perasaan ketika mengalami masalah (Priyono dkk, 2009 dalam Hardiyani), dimana hal tersebut merupakan variabel pembentuk *urban stress* terkait respon emosi, tingkah laku dan kognisi. Hasil dari tingkat kecenderungan *urban stress* yang dialami berdasarkan jenis kelamin dapat memberikan pengaruh dan masukan dalam perancangan bentuk ruang publik.

Secara keseluruhan tingkat *urban stress* masyarakat perkotaan Pengunjung Taman Bungkul adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 15 Tingkat Urban Stress Masyarakat Perkotaan Pengunjung Taman Bungkul

Interval Skor	Tingkat <i>Urban Stress</i>	Prosentase Total
$20 \leq - < 36$	Tidak mengalami <i>Urban Stress</i>	2 %
$36 \leq - < 52$	<i>Urban Stress</i> Ringan	26 %
$52 \leq - < 68$	<i>Urban Stress</i> Sedang	48 %
$68 \leq - < 84$	<i>Urban Stress</i> Berat	23 %
$84 \leq - < 100$	<i>Urban Stress</i> Berat Sekali	1 %
Jumlah		100 %

Data pada tabel 4.15 menunjukkan bahwa masyarakat perkotaan Pengunjung Taman Bungkul memiliki tingkat *urban stress* ringan, sedang, berat, dan berat sekali dengan prosentase tertinggi adalah *urban stress* sedang sebesar 48 %, kemudian *urban stress* ringan sebesar 26 %, sedangkan *urban stress* berat memiliki prosentasi yang cukup tinggi pula yaitu 23 %. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa perkembangan kehidupan kota dan kondisi lingkungan fisik kawasan perkotaan yang menimbulkan munculnya masalah perkotaan yang terdiri dari masalah polutan dari kendaraan bermotor, kebisingan, kemacetan dan tingkat kepadatan kota yang tinggi dengan minimnya keberadaan ruang terbuka yang dapat menghasilkan lingkungan stres memberikan pengaruh besar terhadap keadaan fisik atau mental masyarakat perkotaan. Dengan demikian dibutuhkan suatu tempat regulasi emosi yang dapat menampung atau mereduksi dari keadaan *urban stress* masyarakat kota tersebut. Berikut merupakan data pengunjung yang memiliki alasan berkunjung ke Taman Bungkul untuk menghilangkan kepenatan dan kejenuhan dengan tingkat stress yang dialami.

Tabel 4. 16 Tingkat *Urban Stress* Masyarakat Perkotaan Pengunjung Taman Bungkul Berdasarkan Alasan Berkunjung

Interval Skor	Tingkat <i>Urban Stress</i>	Alasan Berkunjung Menghilangkan Kelelahan dan Kelelahan	Prosentase
20 ≤ - < 36	Tidak mengalami <i>Urban Stress</i>	1	2 %
36 ≤ - < 52	<i>Urban Stress</i> Ringan	15	35 %
52 ≤ - < 68	<i>Urban Stress</i> Sedang	19	44 %
68 ≤ - < 84	<i>Urban Stress</i> Berat	7	16 %
84 ≤ - < 100	<i>Urban Stress</i> Berat Sekali	1	2 %
Jumlah		43	100 %

Berdasarkan data pada tabel 4.16, pengunjung yang berkunjung untuk menghilangkan kelelahan dan keletihan memiliki *urban stress* sedang cukup tinggi yaitu 44 %, sedangkan *urban stress* ringan masyarakat perkotaan pengunjung Taman Bungkul dengan alasan berkunjung tersebut sebesar 35 % dan *urban stress* berat 16 %. Hal demikian dapat menunjukkan adanya kecenderungan masyarakat perkotaan pengunjung taman bungkul dalam meregulasi emosi yang dapat menampung atau mereduksi dari keadaan *urban stress* masyarakat perkotaan tersebut dengan mengunjungi ruang terbuka hijau publik diantaranya Taman Bungkul Kota Surabaya.

Hal tersebut juga menunjukkan fungsi sosial ekonomi dan budaya dari Taman Bungkul dimana RTH Publik Taman Bungkul dapat dijadikan sebagai media komunikasi warga kota dan sarana interaksi sosial masyarakat serta tempat rekreasi bagi masyarakat kota dalam menghilangkan keletihan dan kelelahan. Selain fungsi sosial ekonomi dan budaya, kondisi tersebut menunjukkan fungsi estetis dari Taman Bungkul dimana Taman Bungkul mampu menstimulasi kreativitas dan produktivitas warga kota dengan adanya banyak komunitas yang beraktifitas di Taman Bungkul seperti komunitas rajut dan komunitas seni lukis serta bisa berekreasi secara aktif maupun pasif, seperti: bermain, berolahraga, atau kegiatan sosialisasi lain yang dapat menghasilkan keseimbangan kehidupan fisik dan psikis untuk dapat menghilangkan keletihan dan kelelahan masyarakat kota.

4.6 Pengaruh Fungsi Restoratif Ruang Terbuka Hijau Taman Bungkul Terhadap *Urban Stress*

Semakin tinggi tingkat urbanisasi yang terjadi pada daerah perkotaan, maka akan meningkatkan tingkat kebutuhan ekologis masyarakat kota tersebut, kebutuhan untuk dapat berekreasi di ruang terbuka hijau yang dapat menyehatkan serta dapat

mengurangi beban stres pekerjaan sehari-hari mereka (Casagrande, 2001). Tinggal di kota yang memiliki ruang hijau dapat memberikan dampak positif terhadap kondisi psikologi masyarakat kota dan mampu menjadi solusi bagi permasalahan *urban stress* masyarakat kota tersebut.

Pemenuhan adanya ruang terbuka hijau publik diharapkan memiliki manfaat atau fungsi restoratif. Fungsi restoratif adalah fungsi suatu tempat yang dapat menghilangkan kepenatan dan rasa jenuh pengunjungnya (Korpela, 1996). Tempat yang menarik memiliki manfaat restoratif dapat mengembalikan ketegangan pikiran akibat aktivitas sehari-hari (Sari, Astri anindya, dkk 2012). Dengan kondisi demikian, dalam penelitian ini ingin mengetahui pengaruh fungsi restoratif yang terdapat pada ruang terbuka hijau publik Taman Bungkul terhadap *urban stress* masyarakat perkotaan pengunjung Taman Bungkul menggunakan analisis *PLS (Partial Least Square)* dengan penjabaran pengaruh sebagai berikut.

4.6.1 Pengujian Linieritas

Pengujian linieritas dimaksudkan untuk mengetahui linier atau tidaknya hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Kriteria pengujian menyebutkan bahwa apabila nilai probabilitas < level of significance (alpha ($\alpha=5\%$)) maka dinyatakan ada hubungan linier antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Hasil pengujian linieritas disajikan dalam tabel berikut :

	Hubungan		F	Prob
<i>Being Away</i>	terhadap	Urban Stress	79.915	0.000
<i>Extent</i>	terhadap	Urban Stress	736.980	0.000
<i>Fascination</i>	terhadap	Urban Stress	965.763	0.000
<i>Compatibility</i>	terhadap	Urban Stress	1107.557	0.000

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa semua hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat menghasilkan probabilitas sebesar 0.000. Hal ini berarti probabilitas < *level of significance* (alpha ($\alpha=5\%$)). Dengan demikian dapat dinyatakan semua hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat adalah hubungan linier.

4.6.2 Evaluasi Model Pengukuran

Model penelitian ini terdiri dari lima konstruk diantaranya *being away*, *extent*, *fascination*, *compatibility*, dan *urban stress*. Evaluasi model pengukuran merupakan tahapan untuk mengevaluasi validitas dan reliabilitas suatu konstruk.

4.6.2.1 Evaluasi Validitas Konstruk

Evaluasi validitas konstruk dilakukan dengan menghitung validitas konvergen dan validitas diskriminan. Validitas konvergen diketahui melalui *loading factor*. Suatu instrument dikatakan memenuhi pengujian validitas konvergen apabila memiliki faktor loading diatas 0.7. Selanjutnya validitas diskriminan dihitung menggunakan *cross loading* dengan kriteria bahwa apabila nilai korelasi suatu indikator dalam suatu variabel yang bersesuaian lebih besar dari nilai korelasi indikator pada variabel lainnya maka indikator tersebut dinyatakan valid dalam mengukur variabel yang bersesuaian. Hasil Hasil pengujian validitas konvergen dan perhitungan *cross loading* disajikan pada Tabel 4.15 dan Tabel 4.16 berikut.

Tabel 4. 15 Hasil Pengujian Validitas Konstruk

	Original Sample (O)	Standard Error (STERR)	T Statistics (O/STERR)	Keterangan
X1.1 <- Being Away (X1)	0,985440	0,005345	184,367653	Valid
X1.2 <- Being Away (X1)	-0,089645	0,104176	0,860515	Tidak Valid
X1.3 <- Being Away (X1)	-0,039929	0,093919	0,425142	Tidak Valid
X1.4 <- Being Away (X1)	0,987759	0,002844	347,286335	Valid
X2.1 <- Extent (X2)	0,976657	0,003462	282,119963	Valid
X2.2 <- Extent (X2)	0,977963	0,003096	315,927357	Valid
X3.1 <- Fascination (X3)	0,940498	0,007647	122,985167	Valid
X3.2 <- Fascination (X3)	0,926376	0,008350	110,946771	Valid
X3.3 <- Fascination (X3)	0,939802	0,007941	118,344450	Valid
X3.4 <- Fascination (X3)	0,962082	0,004464	215,531423	Valid
X4.1 <- Compatibility (X4)	0,959289	0,004889	196,224284	Valid
X4.2 <- Compatibility (X4)	0,964037	0,004724	204,062356	Valid
X4.3 <- Compatibility (X4)	0,908217	0,010086	90,046827	Valid
Y1 <- Urban Stress (Y)	0,971669	0,003062	317,299686	Valid
Y2 <- Urban Stress (Y)	0,975223	0,002558	381,268342	Valid
Y3 <- Urban Stress (Y)	0,958108	0,004046	236,816427	Valid

Tabel 4. 16 Hasil Pengujian Validitas Diskriminan

	Being Away (X1)	Compatibility (X4)	Extent (X2)	Fascination (X3)	Urban Stress (Y)	Keterangan
X1.1	0,985440	0,935134	0,911093	0,932872	-0,908210	Valid
X1.2	-0,089645	-0,006394	-0,038057	0,005462	0,002056	Tidak Valid
X1.3	-0,039929	-0,096296	-0,101968	-0,050167	0,070045	Tidak Valid
X1.4	0,987759	0,916253	0,902360	0,929611	-0,919208	Valid
X2.1	0,866419	0,922742	0,976657	0,914757	-0,894455	Valid
X2.2	0,933802	0,934539	0,977963	0,928200	-0,920288	Valid
X3.1	0,859148	0,901474	0,945689	0,940498	-0,880573	Valid

	Being Away (X1)	Compatibility (X4)	Extent (X2)	Fascination (X3)	Urban Stress (Y)	Keterangan
X3.2	0,832332	0,881026	0,879990	0,926376	-0,858317	Valid
X3.3	0,911985	0,892740	0,841717	0,939802	-0,908544	Valid
X3.4	0,951787	0,944759	0,888643	0,962082	-0,912365	Valid
X4.1	0,918950	0,959289	0,898528	0,916766	-0,891076	Valid
X4.2	0,953597	0,964037	0,887633	0,937507	-0,906756	Valid
X4.3	0,788282	0,908217	0,905818	0,865674	-0,875965	Valid
Y1	-0,929217	-0,941928	-0,924113	-0,941255	0,971669	Valid
Y2	-0,908348	-0,946469	-0,949134	-0,947240	0,975223	Valid
Y3	-0,852854	-0,848830	-0,817123	-0,850955	0,958108	Valid

Hasil pengujian pada Tabel 4.15 yaitu Outer Loadings (Mean, STDEV, T-Values) diketahui bahwa pada variabel fungsi restoratif *being away* sub variabel X1.2 (Tidak merasakan adanya kebisingan kendaraan) dan X1.3 (Tidak merasakan adanya polusi udara) dinyatakan tidak valid karena memiliki faktor loading kurang dari 0,7 dan data hasil pengujian pada Tabel 4.16 pada tabel *cross loading* diketahui juga bahwa variabel fungsi restoratif *being away* sub variabel X1.2 (Tidak merasakan adanya kebisingan kendaraan) dan X1.3 (Tidak merasakan adanya polusi udara) tidak valid karena memiliki nilai negative.

Berdasarkan data tersebut, bahwa variabel fungsi restoratif *being away* sub variabel X1.2 (Tidak merasakan adanya kebisingan kendaraan) dan X1.3 (Tidak merasakan adanya polusi udara) tidak valid serta tidak berkontribusi secara positif maka variabel fungsi restoratif *being away* sub variabel X1.2 (Tidak merasakan adanya kebisingan kendaraan) dan X1.3 (Tidak merasakan adanya polusi udara) dalam penelitian ini tidak digunakan.

Menurut Halim DK (2008:182) menyatakan bahwa stresor lingkungan perkotaan yang dialami warga kota tidak pernah berdiri sendiri melainkan selalu merupakan stresor gabungan yang datang bersamaan seperti kemacetan lalu lintas yang di dalamnya termasuk kebisingan, polusi, dan kesesakan sebagai stresor utama. Berdasarkan teori tersebut dapat dikatakan bahwa variabel fungsi restoratif *being away* sub variabel X1.2 (Tidak merasakan adanya kebisingan kendaraan) dan X1.3 (Tidak merasakan adanya polusi udara) dapat dinyatakan dalam satu sub variabel saja yakni X1.4 (Tidak merasakan adanya kemacetan) dan sub variabel X1.4 (Tidak merasakan adanya kemacetan) dapat diartikan atau diasumsikan sebagai perasaan merasa berbeda dari tempat biasanya dari tempat yang biasa macet, bising, dan

polusi yang dirasakan masyarakat sehingga menimbulkan *urban stress* pada warga kota. Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan pengujian kembali validitas konstruk dan validitas diskriminan (reliabilitas Konstruk) yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 4. 17 Hasil Pengujian Validitas Konstruk

	Original Sample (O)	Stmerekard Error (STERR)	T Statistics (O/STERR)	Keterangan
<i>X1.1 <- Being Away</i>	0.987	0.004	226.527	Valid
<i>X1.4 <- Being Away</i>	0.988	0.004	237.851	Valid
<i>X2.1 <- Extent</i>	0.977	0.005	198.078	Valid
<i>X2.2 <- Extent</i>	0.978	0.004	221.033	Valid
<i>X3.1 <- Fascination</i>	0.940	0.013	74.040	Valid
<i>X3.2 <- Fascination</i>	0.926	0.014	67.233	Valid
<i>X3.3 <- Fascination</i>	0.940	0.013	72.149	Valid
<i>X3.4 <- Fascination</i>	0.962	0.007	131.014	Valid
<i>X4.1 <- Compatibility</i>	0.959	0.008	117.518	Valid
<i>X4.2 <- Compatibility</i>	0.964	0.007	141.337	Valid
<i>X4.3 <- Compatibility</i>	0.908	0.016	57.911	Valid
<i>Y1 <- Urban Stress</i>	0.972	0.005	206.443	Valid
<i>Y2 <- Urban Stress</i>	0.975	0.004	272.842	Valid
<i>Y3 <- Urban Stress</i>	0.958	0.006	169.773	Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa semua indikator yang mengukur variabel *being away*, *extent*, *fascination*, *compatibility*, dan *urban stress* bernilai lebih besar dari 0.7. Dengan demikian indikator tersebut dinyatakan valid untuk mengukur variabelnya.

Selanjutnya pengujian validitas diskriminan dengan hasil perhitungan *cross loading* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 18 Hasil Pengujian Validitas Diskriminan

	<i>Being Away</i>	<i>Extent</i>	<i>Fascination</i>	<i>Compatibility</i>	<i>Urban Stress</i>	Keterangan
X1.1	0.987	0.911	0.933	0.935	-0.908	Valid
X1.4	0.988	0.902	0.930	0.916	-0.919	Valid
X2.1	0.863	0.977	0.915	0.923	-0.894	Valid
X2.2	0.931	0.978	0.928	0.935	-0.920	Valid
X3.1	0.857	0.946	0.940	0.901	-0.881	Valid
X3.2	0.830	0.880	0.926	0.881	-0.858	Valid
X3.3	0.912	0.842	0.940	0.893	-0.909	Valid
X3.4	0.952	0.889	0.962	0.945	-0.912	Valid

	<i>Being Away</i>	<i>Extent</i>	<i>Fascination</i>	<i>Compatibility</i>	<i>Urban Stress</i>	Keterangan
X4.1	0.917	0.899	0.917	0.959	-0.891	Valid
X4.2	0.954	0.888	0.938	0.964	-0.907	Valid
X4.3	0.782	0.906	0.866	0.908	-0.876	Valid
Y1	-0.925	-0.924	-0.941	-0.942	0.972	Valid
Y2	-0.906	-0.949	-0.947	-0.946	0.975	Valid
Y3	-0.853	-0.817	-0.851	-0.849	0.958	Valid

Berdasarkan pengukuran *cross loading* pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa secara keseluruhan indikator-indikator dari variabel *being away*, *extent*, *fascination*, *compatibility*, dan *urban stress* menghasilkan *cross loading* yang lebih besar dibandingkan dengan *cross loading* pada variabel lainnya. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa masing-masing indikator mampu mengukur variabel laten yang bersesuaian dengan indikatornya.

4.6.2.2 Hasil Evaluasi Reliabilitas

Perhitungan yang dapat digunakan untuk menguji reliabilitas konstruk adalah *diskriminan reliability (AVE)*, *cronbach alpha* dan *composite reliability*. Kriteria pengujian menyatakan bahwa apabila *diskriminan reliability (AVE)* bernilai lebih besar dari 0.5, *cronbach alpha* bernilai lebih besar dari 0.6 dan *composite reliability* bernilai lebih besar dari 0.7 maka konstruk tersebut dinyatakan reliabel.

Hasil perhitungan *diskriminan reliability (AVE)*, *cronbach alpha* dan *composite reliability* dapat dilihat melalui ringkasan yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 19 Perhitungan Diskriminan Reliability (AVE), Cronbach Alpha dan Composite Reliability

	<i>AVE</i>	<i>Composite Reliability</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>
<i>Being Away</i>	0.975	0.987	0.974
<i>Extent</i>	0.955	0.977	0.953
<i>Fascination</i>	0.888	0.969	0.958
<i>Compatibility</i>	0.891	0.961	0.939
<i>Urban Stress</i>	0.938	0.978	0.967

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *diskriminan reliability (AVE)* pada variabel *being away* sebesar 0.975, variabel *extent* sebesar 0.955, variabel *fascination* sebesar 0.888, variabel *compatibility* sebesar 0.891, dan variabel *urban stress* sebesar 0.938. Hasil tersebut menunjukkan nilai yang lebih besar dari

0.5. Dengan demikian, berdasarkan perhitungan *diskriminan reliability (AVE)* semua indikator dinyatakan reliabel dalam mengukur variabel latennya.

Kemudian nilai *composite reliability* pada variabel *being away* sebesar 0.987, variabel *extent* sebesar 0.977, variabel *fascination* sebesar 0.969, variabel *compatibility* sebesar 0.961, dan variabel *urban stress* sebesar 0.978. Hasil tersebut menunjukkan nilai yang lebih besar dari 0.6. Dengan demikian, berdasarkan perhitungan *composite reliability* semua indikator dinyatakan reliabel dalam mengukur variabel latennya.

Selanjutnya nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel *being away* sebesar 0.974, variabel *extent* sebesar 0.953, variabel *fascination* sebesar 0.958, variabel *compatibility* sebesar 0.939, dan variabel *urban stress* sebesar 0.967. Hasil tersebut menunjukkan nilai yang lebih besar dari 0.7. Dengan demikian, berdasarkan perhitungan *Cronbach's Alpha* semua indikator dinyatakan reliabel dalam mengukur variabel latennya

4.6.3 Loading Faktor

Loading faktor digunakan untuk mengetahui besarnya muatan atau kontribusi dari masing-masing item atau indikator pengukur variabel latennya.

A. Loading Faktor Indikator Pengukur Variabel Being Away

Tabel 4. 20 Loading Faktor Variabel *Being Away*

<i>Variable</i>	<i>Indikator</i>	<i>Loading Estimate</i>
<i>Being Away (X1)</i>	Dapat Melupakan Beban (X1.1)	0.987
	Terbebas dari kemacetan (X1.4)	0.988

Model Matematis :

$$X1.1 = 0.987 \text{ Being Away}$$

$$X1.2 = 0.988 \text{ Being Away}$$

Being away diukur melalui dua indikator yang telah valid, diantaranya melupakan beban (X1.1) dan terbebas dari kemacetan (X1.4). Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *loading estimate* indikator melupakan beban (X1.1) sebesar 0.987 (98.7%). Hal ini berarti kontribusi indikator melupakan beban (X1.1) dalam mengukur variabel *being away* sebesar 98.7%. Di sisi lain, nilai *loading estimate* indikator terbebas dari kemacetan (X1.4) sebesar 0.988 (98.8%). Hal ini berarti kontribusi indikator terbebas dari kemacetan (X1.4) dalam mengukur variabel *being away* sebesar 98.8%. Penjelasan tersebut mengindikasikan bahwa terbebas dari kemacetan (X1.4) memiliki *loading estimate* yang paling besar dibandingkan dengan

dapat melupakan beban (X1.1), sehingga dapat dinyatakan bahwa terbebas dari kemacetan (X1.4) merupakan indikator yang paling dominan dalam mengukur *being away*.

B. Loading Faktor Indikator Pengukur Variabel *Extent*

Tabel 4. 21 Loading Faktor Variabel *Extent*

<i>Variable</i>	<i>Indikator</i>	<i>Loading Estimate</i>
<i>Extent (X2)</i>	Banyak Kegiatan dapat Dilakukan (X2.1)	0.977
	Dapat Menikmati Lingkungan sekitar mudah dan bebas(X2.2)	0.978

Model Matematis :

$$X2.1 = 0.977 \text{ Extent}$$

$$X2.2 = 0.978 \text{ Extent}$$

Extent diukur melalui dua indikator yang telah valid, diantaranya banyak kegiatan yang dapat dilakukan (X2.1) dan dapat menikmati lingkungan secara bebas dan mudah (X2.2). Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *loading estimate* indikator banyak kegiatan dapat dilakukan (X2.1) sebesar 0.977 (97.7%). Hal ini berarti kontribusi indikator banyak kegiatan yang dapat dilakukan (X2.1) dalam mengukur variabel *extent* sebesar 97.7%. Di sisi lain, nilai *loading estimate* indikator dapat menikmati lingkungan secara bebas dan mudah (X2.2) sebesar 0.978 (97.8%). Hal ini berarti kontribusi indikator dapat menikmati lingkungan secara bebas dan mudah (X2.2) dalam mengukur variabel *extent* sebesar 97.8%. Hal tersebut menunjukkan bahwa dapat menikmati lingkungan secara bebas dan mudah (X2.2) memiliki *loading estimate* yang paling besar dibandingkan dengan banyak kegiatan yang dapat dilakukan (X2.1), sehingga dapat dinyatakan bahwa dapat menikmati lingkungan secara bebas dan mudah (X2.2) merupakan indikator yang paling dominan dalam mengukur *extent*.

C. Loading Faktor Indikator Pengukur Variabel *Fascination*

Tabel 4. 22 Loading Faktor Variabel *Fascination*

<i>Variable</i>	<i>Indikator</i>	<i>Loading Estimate</i>
<i>Fascination (X3)</i>	Banyak Hal Menarik (X3.1)	0.940
	Menghabiskan Waktu Lebih Lama (X3.2)	0.926
	Fasilitas yang Membuat Ingin Datang Kembali (X3.3)	0.940
	Memilih Taman Sebagai Sarana Rekreasi (X3.4)	0.962

Model Matematis :

$$\mathbf{X3.1 = 0.940 Fascination}$$

$$\mathbf{X3.2 = 0.926 Fascination}$$

$$\mathbf{X3.3 = 0.940 Fascination}$$

$$\mathbf{X3.4 = 0.962 Fascination}$$

Fascination diukur melalui empat indikator yang telah valid, diantaranya banyak hal menarik (X3.1), menghabiskan waktu lebih lama (X3.2), fasilitas yang membuat ingin datang kembali (X3.3), dan memilih taman sebagai sarana rekreasi (X3.4). Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *loading estimate* indikator banyak hal menarik (X3.1) sebesar 0.940 (94.0%). Hal ini berarti kontribusi indikator banyak hal menarik (X3.1) dalam mengukur variabel *fascination* sebesar 94.0%. Kemudian nilai *loading estimate* indikator menghabiskan waktu lebih lama (X3.2) sebesar 0.926 (92.6%). Hal ini berarti kontribusi indikator menghabiskan waktu lebih lama (X3.2) dalam mengukur variabel *fascination* sebesar 92.6%.

Selanjutnya nilai *loading estimate* indikator fasilitas membuat ingin datang kembali (X3.3) sebesar 0.940 (94.0%). Hal ini berarti kontribusi indikator fasilitas membuat ingin datang kembali (X3.3) dalam mengukur variabel *fascination* sebesar 94.0%. Kemudian nilai *loading estimate* indikator memilih taman sebagai sarana rekreasi (X3.4) sebesar 0.962 (96.2%). Hal ini berarti kontribusi indikator memilih taman sebagai sarana rekreasi (X3.4) dalam mengukur variabel *fascination* sebesar 96.2%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa memilih taman sebagai sarana rekreasi (X3.4) memiliki *loading estimate* yang paling besar dibandingkan dengan indikator lainnya, sehingga dapat dinyatakan bahwa memilih taman sebagai sarana rekreasi (X3.4) merupakan indikator yang paling dominan dalam mengukur *fascination*.

D. Loading Faktor Indikator Pengukur Variabel *Compatibility*

Tabel 4. 23 Loading Faktor Variabel *Compatibility*

<i>Variable</i>	<i>Indikator</i>	<i>Loading Estimate</i>
<i>Compatibility (X4)</i>	Kegiatan Menyenangkan (X4.1)	0.959
	Nyaman (X4.2)	0.964
	Mudah Berinteraksi (X4.3)	0.908

Model Matematis :

$$\mathbf{X4.1 = 0.959 Compatibility}$$

$$\mathbf{X4.2 = 0.964 Compatibility}$$

$$\mathbf{X4.3 = 0.908 Compatibility}$$

Compatibility diukur melalui tiga indikator yang telah valid, diantaranya kegiatan menyenangkan (X4.1), nyaman (X4.2), dan mudah berinteraksi (X4.3). Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *loading estimate* indikator kegiatan menyenangkan (X4.1) sebesar 0.959 (95.9%). Hal ini berarti kontribusi indikator kegiatan menyenangkan (X4.1) dalam mengukur variabel *compatibility* sebesar 95.9%. Kemudian nilai *loading estimate* indikator nyaman (X4.2) sebesar 0.964 (96.4%). Hal ini berarti kontribusi indikator nyaman (X4.2) dalam mengukur variabel *compatibility* sebesar 96.4%. Selanjutnya nilai *loading estimate* indikator mudah berinteraksi (X4.3) sebesar 0.908 (90.8%). Hal ini berarti kontribusi indikator mudah berinteraksi (X4.3) dalam mengukur variabel *compatibility* sebesar 90.8%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nyaman (X4.2) memiliki *loading estimate* yang paling besar dibandingkan dengan kegiatan menyenangkan (X4.1) dan mudah berinteraksi (X4.3), sehingga dapat dinyatakan bahwa nyaman (X4.2) merupakan indikator yang paling dominan dalam mengukur *compatibility*.

4.6.4 Goodness of Fit Model

Goodness of fit Model digunakan untuk mengetahui besarnya kemampuan variabel endogen untuk menjelaskan keragaman variabel eksogen, atau dengan kata lain untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel eksogen terhadap variabel endogen. *Goodness of fit Model* dalam analisis PLS dilakukan dengan menggunakan *Q-Square predictive relevance* (Q^2). Adapun hasil *Goodness of fit Model* yang telah diringkas dalam tabel berikut.

Tabel 4. 24 *Goodness of fit Model*

Variabel	$Q^2 = R^2$
Urban Stress	0.916

Q-Square predictive relevance (Q^2) variabel *urban stress* bernilai 0.916 atau 91.6%. Hal ini dapat menunjukkan bahwa keragaman variabel *urban stress* mampu dijelaskan oleh variabel *being away*, *extent*, *fascination*, dan *compatibility* sebesar 91.6%, atau dengan kata lain kontribusi variabel *being away*, *extent*, *fascination*, dan *compatibility* terhadap *urban stress* sebesar 91.6%, sedangkan sisanya sebesar 8.4% merupakan kontribusi variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

4.6.5 Pengujian Signifikansi (Pengujian Hipotesis)

Pengujian signifikansi digunakan untuk menguji hipotesis mengenai kausalitas yang dikembangkan dalam model yaitu pengaruh variabel eksogen

terhadap variabel endogen. Kriteria pengujian menyatakan bahwa apabila nilai T-statistics lebih besar dari 1.96 atau maka dinyatakan adanya pengaruh antara variabel eksogen terhadap variabel endogen pada masing-masing hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. Pengujian signifikansi dapat diketahui melalui T-statistics pada tabel berikut.

Tabel 4. 25 Pengujian Signifikansi (Pengujian Hipotesis)

Hubungan			Original Sample (O)	Stmerekard Error (STERR)	T Statistics (O/STERR)
<i>Being Away</i>	terhadap	<i>Urban Stress</i>	-0.180	0.085	2.110
<i>Extent</i>	terhadap	<i>Urban Stress</i>	-0.173	0.079	2.181
<i>Fascination</i>	terhadap	<i>Urban Stress</i>	-0.324	0.146	2.217
<i>Compatibility</i>	terhadap	<i>Urban Stress</i>	-0.300	0.139	2.160

A. Hipotesis 1 Yaitu Pengaruh *Being Away* Terhadap *Urban Stress*.

Pada hasil pengujian yang tertera pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai T statistics hubungan antara *being away* terhadap *urban stress* adalah sebesar 2.110. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa nilai T statistics > 1.96 . Hal ini menunjukkan bahwa *being away* berpengaruh signifikan terhadap *urban stress*. Dengan demikian hipotesis 1 terpenuhi.

B. Hipotesis 2 Yaitu Pengaruh *Extent* Terhadap *Urban Stress*.

Pada hasil pengujian yang tertera pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai T statistics hubungan antara *extent* terhadap *urban stress* adalah sebesar 2.181. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa nilai T statistics > 1.96 . Hal ini menunjukkan bahwa *extent* berpengaruh signifikan terhadap *urban stress*. Dengan demikian hipotesis 2 terpenuhi.

C. Hipotesis 3 Yaitu Pengaruh *Fascination* Terhadap *Urban Stress*.

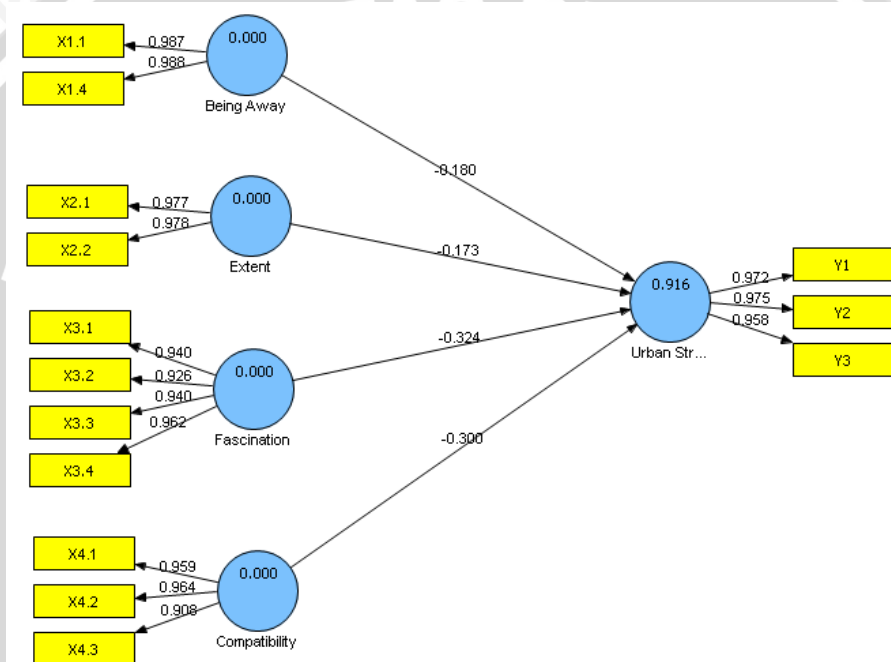
Pada hasil pengujian yang tertera pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai T statistics hubungan antara *fascination* terhadap *urban stress* adalah sebesar 2.217. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa nilai T statistics > 1.96 . Hal ini menunjukkan bahwa *fascination* berpengaruh signifikan terhadap *urban stress*. Dengan demikian hipotesis 3 terpenuhi.

D. Hipotesis 4 Yaitu Pengaruh *Compatibility* Terhadap *Urban Stress*.

Pada hasil pengujian yang tertera pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai T statistics hubungan antara *compatibility* terhadap *urban stress* adalah sebesar 2.160. Hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa nilai T statistics > 1.96 . Hal ini menunjukkan bahwa *compatibility* berpengaruh signifikan terhadap *urban stress*. Dengan demikian hipotesis 4 terpenuhi.

4.6.6 Pengembangan Diagram Jalur PLS Pengaruh Fungsi Restoratif Terhadap *Urban Stress*

Pengembangan diagram jalur PLS merupakan penggambaran diagram pengaruh yang akan terjadi dan terbentuk dari variabel fungsi restoratif terhadap *urban stress* serta antara sub variabel fungsi restoratif dan sub variabel *urban stress*. Berdasarkan hasil pengaruh yang terbentuk dari diagram jalur PLS maka dapat diketahui secara jelas ada tidaknya pengaruh antara fungsi restoratif terhadap *urban stress* dan variabel apakah yang dominan memberikan pengaruh dari nilai pengaruh tertinggi sebagaimana pada Gambar 4.28



Gambar 4. 28 Diagram Jalur Pengaruh Fungsi Restorative terhadap Urban Stress

Keterangan :

- X1 : Fungsi Restorative Being Away
- X1.1 : Perasaan dapat melupakan beban kegiatan sehari-hari
- X1.4 : Terbebas dari kemacetan pada area sekitar
- X2 : Fungsi Restorative Extent
- X2.1 : Banyak kegiatan yang dapat dilakukan
- X2.2 : Menikmati lingkungan sekitar dengan mudah dan bebas
- X3 : Fungsi Restorative Fascination
- X3.1 : Banyak hal menarik
- X3.2 : Ingin menghabiskan waktu lebih lama
- X3.3 : Banyak fasilitas yang membuat ingin datang kembali
- X3.4 : Pemilihan taman sebagai sarana rekreasi/restorasi
- X4 : Fungsi Restorative Compatibility
- X4.1 : Dapat melakukan kegiatan menyenangkan
- X4.2 : Merasa nyaman
- X4.3 : Mudah berinteraksi dengan orang lain
- Y : Urban Stress
- Y1 : Respon emosi
- Y2 : Respon tingkah laku
- Y3 : Respon Kognitif

4.6.7 Konversi Diagram Jalur Pengaruh Fungsi Restoratif terhadap *Urban Stress* ke dalam Model Struktural

Konversi diagram jalur pengaruh fungsi restoratif terhadap *urban stress* ke dalam model pengukuran dimaksudkan untuk mengetahui kekuatan pengaruh antar konstruk yang dijelaskan efek pada model, yaitu efek langsung dan efek tidak langsung. Adapun efek model secara langsung maupun secara tidak langsung sebagaimana disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. 26 Hasil Konversi Diagram Jalur PLS

	Hubungan	Direct	Indirect	Total
<i>Being Away</i> (X1)	Terhadap <i>Urban Stress</i> (Y)	-0.180	-	-0.180
<i>Extent</i> (X2)	Terhadap <i>Urban Stress</i> (Y)	-0.173	-	-0.173
<i>Fascination</i> (X3)	Terhadap <i>Urban Stress</i> (Y)	-0.324	-	-0.324
<i>Compatibility</i> (X4)	Terhadap <i>Urban Stress</i> (Y)	-0.300	-	-0.300

Berdasarkan tabel diatas dan gambar 4.28 dapat diketahui bahwa model pengukuran yang terbentuk adalah.

Persamaan 1 :

$$X1 \text{ (Being Away)} = 0,987 X1.1 \text{ (Dapat melupakan beban)} + 0,988 X1.4 \text{ (terbebas dari kemacetan)}$$

Persamaan 2 :

$$X2 \text{ (Extent)} = 0,977 X2.1 \text{ (Banyak kegiatan dilakukan)} + 0,978 X2.2 \text{ (Menikmati lingkungan dengan mudah dan bebas)}$$

Persamaan 3 :

$$X3 \text{ (Fascination)} = 0,940 X3.1 \text{ (Banyak hal menarik)} + 0,926 X3.2 \text{ (Menghabiskan waktu lama)} + 0,940 X3.3 \text{ (Ingin datang kembali)} + 0,962 X3.4 \text{ (Memilih taman sebagai sarana rekreasi)}$$

Persamaan 4 :

$$X4 \text{ (Compatibility)} = 0,959 X4.1 \text{ (Kegiatan menyenangkan)} + 0,964 X4.2 \text{ (Merasa nyaman)} + 0,908 X4.3 \text{ (Mudah berinteraksi)}$$

Persamaan 5 :

$$Y \text{ (Urban Stress)} = -0.180 X1 \text{ (Being Away)} - 0.173 X2 \text{ (Extent)} - 0.324 X3 \text{ (Fascination)} - 0.300 X4 \text{ (Compatibility)}$$

Dari model pengukuran yang terbentuk pada masing-masing variabel fungsi restoratif dan variabel fungsi restoratif terhadap *urban stress* dapat diketahui sebagai berikut:

1. Koefisien *direct effect being away* terhadap *urban stress* sebesar -0.180 menyatakan bahwa *being away* Taman Bungkul berpengaruh positif terhadap *urban stress* masyarakat perkotaan pengunjung Taman Bungkul. Hal ini berarti semakin kuat *being away* Taman Bungkul maka *urban stress* yang dialami masyarakat perkotaan pengunjung Taman Bungkul memiliki kecenderungan lebih rendah. Kondisi demikian dapat terjadi dikarenakan berdasarkan dari data maksud dan tujuan berkunjung pengunjung Taman Bungkul sebanyak 52 % pengunjung ingin rekreasi dengan mengunjungi Taman Bungkul serta alasan pengunjung sebesar 41 % ingin menghilangkan kepenatan dan kejenuhan di Taman Bungkul sehingga maksud dan alasan tersebut pengunjung dapat melupakan beban dari rutinitas sehari-hari. Selain itu juga terdapat area parkir dengan pengaturan yang tertib dan baik sehingga tidak memicu terjadinya kemacetan pada area taman.
2. Koefisien *direct effect extent* terhadap *urban stress* sebesar -0.173 menyatakan bahwa *extent* Taman Bungkul berpengaruh positif terhadap *urban stress* masyarakat perkotaan pengunjung Taman Bungkul. Hal ini berarti semakin kuat *extent* Taman Bungkul maka *urban stress* yang dialami masyarakat perkotaan pengunjung Taman Bungkul memiliki kecenderungan lebih rendah. Kondisi tersebut dapat terjadi dikarenakan ketersediaan fasilitas taman yang terdapat pada Taman Bungkul cukup lengkap yang terdiri dari fasilitas taman untuk anak berupa *playground area*, fasilitas taman untuk remaja berupa area *BMX dan skateboard* serta area *wifi gratis*, fasilitas taman untuk lansia atau orangtua berupa batu refleksi untuk kesehatan, dan fasilitas taman untuk usia umum berupa panggung *plaza* dengan kursi melingkari *plaza* yang dapat dimanfaatkan dan digunakan segala kegiatan. Hal tersebut juga terlihat dari banyaknya kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung di dalam Taman Bungkul yaitu berkumpul/nongkrong, bermain, bersantai/menikmati taman, olahraga, jalan-jalan, latihan para komunitas, memotret, mengerjakan tugas, rapat, menggunakan wifi, sosialisasi, beribadah, kerja dan merajut seperti pada tabel 4.10. Selain itu juga dikarenakan adanya fasilitas penunjang seperti mushola, pujasera dan area perparkiran yang dapat dijangkau dengan mudah dan bebas.
3. Koefisien *direct effect fascination* terhadap *urban stress* sebesar -0.324 menyatakan bahwa *fascination* Taman Bungkul berpengaruh positif terhadap

urban stress masyarakat perkotaan pengunjung Taman Bungkul. Hal ini berarti semakin kuat *fascination* Taman Bungkul maka *urban stress* yang dialami masyarakat perkotaan pengunjung Taman Bungkul memiliki kecenderungan lebih rendah. Kondisi demikian dapat terjadi dikarenakan banyaknya fasilitas taman yang menarik pengunjung untuk berkunjung ke Taman Bungkul seperti pada gambar 4.22. Dapat dilihat juga berdasarkan data aktivitas pengunjung yang mayoritas adalah berkumpul/nongkrong dan bersantai/menikmati taman sehingga menghabiskan waktu lebih lama di Taman. Berdasarkan data pengunjung diketahui bahwa 96 % pengunjung adalah pengunjung datang kembali dan memilih Taman Bungkul sebagai sarana rekreasi sebesar 52 %, sehingga kondisi demikian dapat menggambarkan bahwa Taman Bungkul cukup favorit bagi pengunjung dengan fungsi *restorative fascination* yang dirasakan pengunjung dari Taman Bungkul.

4. Koefisien *direct effect compatibility* terhadap *urban stress* sebesar -0.300 menyatakan bahwa *compatibility* Taman Bungkul berpengaruh positif terhadap *urban stress* masyarakat perkotaan pengunjung Taman Bungkul. Hal ini berarti semakin kuat *compatibility* Taman Bungkul maka *urban stress* yang dialami masyarakat perkotaan pengunjung Taman Bungkul memiliki kecenderungan lebih rendah. Kondisi demikian dapat terjadi dikarenakan sarana dan fasilitas pendukung taman yang dapat dimanfaatkan dan digunakan pengunjung dalam berbagai kegiatan yang menyenangkan seperti sebagai sarana latihan *dance* atau *moshing* para komunitas, komunitas ibu-ibu merajut, komunitas pencinta hewan, komunitas *skateboard*, senam *car free day* dan kegiatan lainnya. Selain itu juga terlihat dari beragamnya vegetasi yang terdapat di Taman Bungkul yang dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung seperti pada gambar 4.9. Kemudahan berinteraksi sosial di area Taman Bungkul juga menyumbang tingkat *urban stress* masyarakat perkotaan pengunjung Taman Bungkul menjadi lebih rendah yang merupakan dampak positif dari fungsi sosial budaya dan ekonomi Taman Bungkul seperti yang dapat digambarkan pada gambar 4.2.

4.6.8 Pengaruh Fungsi Restoratif Dominan terhadap *Urban Stress*

Variabel bebas yang memiliki pengaruh dominan terhadap variabel terikat dapat diketahui melalui total efek yang paling tinggi yaitu *fascination* sebesar $-0,324$.

Dengan demikian *fascination* memiliki pengaruh yang paling dominan terhadap *urban stress*. Hal tersebut didukung dengan data karakteristik pengunjung Taman Bungkul yang berkaitan atau berhubungan dengan subvariabel atau indikator dari variabel *fascination* yang terdiri dari subvariabel banyak hal menarik (X3.1), menghabiskan waktu lebih lama (X3.2), fasilitas yang membuat ingin datang kembali (X3.3), dan memilih taman sebagai sarana rekreasi (X3.4) dengan karakteristik pengunjung terkait fasilitas yang dinikmati pengunjung, aktivitas yang dilakukan pengunjung, pengalaman berkunjung ke Taman Bungkul, dan maksud atau tujuan berkunjung.

Tabel 4. 27 Pengaruh Fungsi Restoratif Dominan terhadap *Urban Stress*

No	Indikator Variabel <i>Fascination</i> (X3)	Besar Pengaruh sub variabel <i>Fascination</i> terhadap Variabel <i>Fascination</i> (X3)	Pengaruh Fungsi Restoratif Dominan terhadap <i>Urban Stress</i>
1	Banyak Hal Menarik (X3.1)	X3.1 = 0.940 <i>Fascination</i>	<p>Banyak fasilitas dan hal menarik dari Taman Bungkul yang dinikmati pengunjung. Hal tersebut terlihat pada tabel 4.11 dimana fasilitas yang dinikmati diantaranya aren bermain, area <i>BMX</i> dan <i>skateboard</i>, sarana olahraga, wifi, tempat duduk, PKL serta taman dan tata ruang taman dengan prosentase terbesar fasilitas yang dinikmati pengunjung adalah <i>wifi</i> sebesar 47 %.</p> <p>Ketersediaan <i>wifi</i> yang dapat diakses secara mudah dan gratis dengan koneksi kecepatan internet yang cukup baik serta spot-spot <i>wireless</i> yang tersebar di banyak titik di Taman Bungkul menjadikan pengunjung Taman Bungkul banyak yang memanfaatkan fasilitas <i>wifi</i>. Fasilitas tempat duduk/kursi taman dan tata ruang taman juga cukup banyak yang digunakan pengunjung dengan prosentase masing-masing sebesar 17 % dan 13 %. Kondisi demikian menunjukkan fungsi restoratif <i>fascination</i> Taman Bungkul yang dinikmati pengunjung dari fasilitas taman yang dinikmati dapat memberikan pengaruh positif terhadap <i>urban stress</i> masyarakat perkotaan menjadi lebih rendah.</p>
2	Menghabiskan Waktu Lebih Lama (X3.2)	X3.2 = 0.926 <i>Fascination</i>	<p>Hal yang mempengaruhi pengunjung ingin menghabiskan waktu lebih lama di Taman Bungkul dapat dilihat pada karakteristik pengunjung berdasarkan aktivitas yang dilakukan pengunjung di Taman Bungkul. Diketahui bahwa aktivitas pengunjung di Taman Bungkul sangat beragam. Pada hari <i>weekday</i> mayoritas aktivitas yang dilakukan pengunjung adalah bersantai/menikmati taman dan berkumpul/nongkrong. Sedangkan pada hari <i>weekend</i> mayoritas aktivitas yang dilakukan pengunjung adalah berkumpul dengan teman atau nongkrong.</p> <p>Hal tersebut terjadi karena dapat dilihat penggunaan secara aktif Taman Bungkul, selain itu juga merujuk dari data maksud dan tujuan berkunjung, alasan berkunjung serta dari</p>

No	Indikator Variabel <i>Fascination</i> (X3)	Besar Pengaruh sub variabel <i>Fascination</i> terhadap Variabel <i>Fascination</i> (X3)	Pengaruh Fungsi Restoratif Dominan terhadap <i>Urban Stress</i>
3	Fasilitas Yang Membuat Ingin Datang Kembali (X3.3)	X3.3 = 0.940 <i>Fascination</i>	<p>banyaknya komunitas yang melakukan aktivitas dan berkumpul di Taman Bungkul dimana aktivitas pengunjung tersebut mendorong pengunjung ingin menghabiskan waktu lebih lama di Taman Bungkul.</p> <p>Kondisi demikian menunjukkan fungsi restoratif <i>fascination</i> Taman Bungkul yang dinikmati pengunjung dari aktivitas pengunjung di taman dapat memberikan pengaruh positif terhadap <i>urban stress</i> masyarakat perkotaan menjadi lebih rendah.</p> <p>Diketahui bahwa mayoritas pengunjung Taman Bungkul adalah pengunjung yang sudah pernah mengunjungi Taman Bungkul atau datang kembali dengan prosentase 96 %. Taman Bungkul merupakan salahsatu taman aktif selama 24 jam dan paling banyak dikunjungi masyarakat baik pagi hari, siang hari, sore hari dan malam hari dengan kelengkapan fasilitas dan sarana taman yang dapat diakses dengan mudah serta gratis, selain itu letak lokasi taman yang strategis di tengah-tengah kota sehingga banyak pengunjung yang datang kembali untuk menikmati Taman Bungkul.</p> <p>Kondisi demikian menunjukkan fungsi restoratif <i>fascination</i> Taman Bungkul yang dinikmati pengunjung dari banyaknya fasilitas yang membuat ingin datang kembali ke Taman Bungkul dapat memberikan pengaruh positif terhadap <i>urban stress</i> masyarakat perkotaan menjadi lebih rendah.</p>
4	Memilih Taman Sebagai Sarana Rekerasi (X3.4)	X3.4 = 0.962 <i>Fascination</i>	<p>Hal yang mendorong pengunjung memilih Taman Bungkul sebagai sarana rekreasi dapat dilihat dari maksud/tujuan berkunjung pengunjung Taman Bungkul, dimana diketahui bahwa mayoritas pengunjung Taman Bungkul memiliki maksud dan tujuan berkunjung untuk rekreasi sebesar 52 %, kemudian maksud dan tujuan lainnya yaitu untuk olahraga, kebudayaan/sosial/bisnis, dekat dengan rumah, nongkrong, latihan.</p> <p>Hal tersebut menunjukkan fungsi restoratif <i>fascination</i> Taman Bungkul yang dinikmati pengunjung dari pemilihan Taman Bungkul sebagai sarana rekreasi oleh pengunjung dapat memberikan pengaruh positif terhadap <i>urban stress</i> masyarakat perkotaan menjadi lebih rendah.</p>

4.7 Restorative Function Framework Taman Bungkul

Taman Bungkul merupakan salah satu taman yang paling aktif di Kota Surabaya dengan segmen pengunjung yang beragam dari mulai anak-anak sampai lansia dan ramai pengunjung pada pagi hari sampai malam hari. Konsep taman menggunakan konsep *Sport, Education, dan Entertainment* yang dilengkapi berbagai

fasilitas seperti *skateboard* dan sepeda *BMX*, *jogging track*, *plaza* (panggung untuk *live performance* berbagai jenis *entertainment*), zona *WI-FI* gratis, area *green park* dengan kolam air mancur, taman bermain anak-anak dan pujasera menjadikan Taman Bungkul sebagai taman yang paling banyak dikunjungi dan menjadi pilihan sarana rekreasi bagi pengunjung. Kondisi demikian mendukung hasil analisis *PLS (Partial Least Square)* yang telah dilakukan sebelumnya, bahwa fungsi restoratif Taman Bungkul memberikan pengaruh positif terhadap tingkat *urban stress* masyarakat perkotaan pengunjung Taman Bungkul cenderung menjadi lebih rendah.

Penataan Taman yang rekreatif mampu meningkatkan fungsi restoratif ruang publik. Dengan demikian dibutuhkan rekomendasi dalam peningkatan fungsi restoratif Taman Bungkul yang dapat memberikan manfaat pereduksi *urban stress* pengunjung Taman Bungkul.

Perancangan rekomendasi peningkatan fungsi restoratif Taman Bungkul dalam penelitian ini menggunakan analisis *restorative function framework* Taman Bungkul yang dilakukan berdasarkan elemen pembentuk Taman Bungkul, karakteristik pengunjung Taman Bungkul, unsur-unsur pembentuk fungsi restoratif yang terdapat pada taman bungkul, dan pengaruh fungsi restoratif terhadap *urban stress* hasil analisis *Partial Least Square (PLS)*, yang selanjutnya dilakukan pemetaan *Structuring Elements* Taman Bungkul dan *Linkage Structure* Taman Bungkul yang dilengkapi dengan potensi dan masalah yang terdapat didalamnya kemudian dilakukan *restorative function framework* Taman Bungkul sebagai kerangka acuan *restorative function framework* Taman Bungkul dalam peningkatan fungsi restoratif serta menciptakan "*sense of place*" dalam menikmati ruang publik Taman Bungkul sebagaimana pada Tabel 4.20 dan hasil dari kerangka acuan tersebut dapat digambarkan sebagaimana pada Gambar 4.29, Gambar 4.30, dan Gambar 4.31.

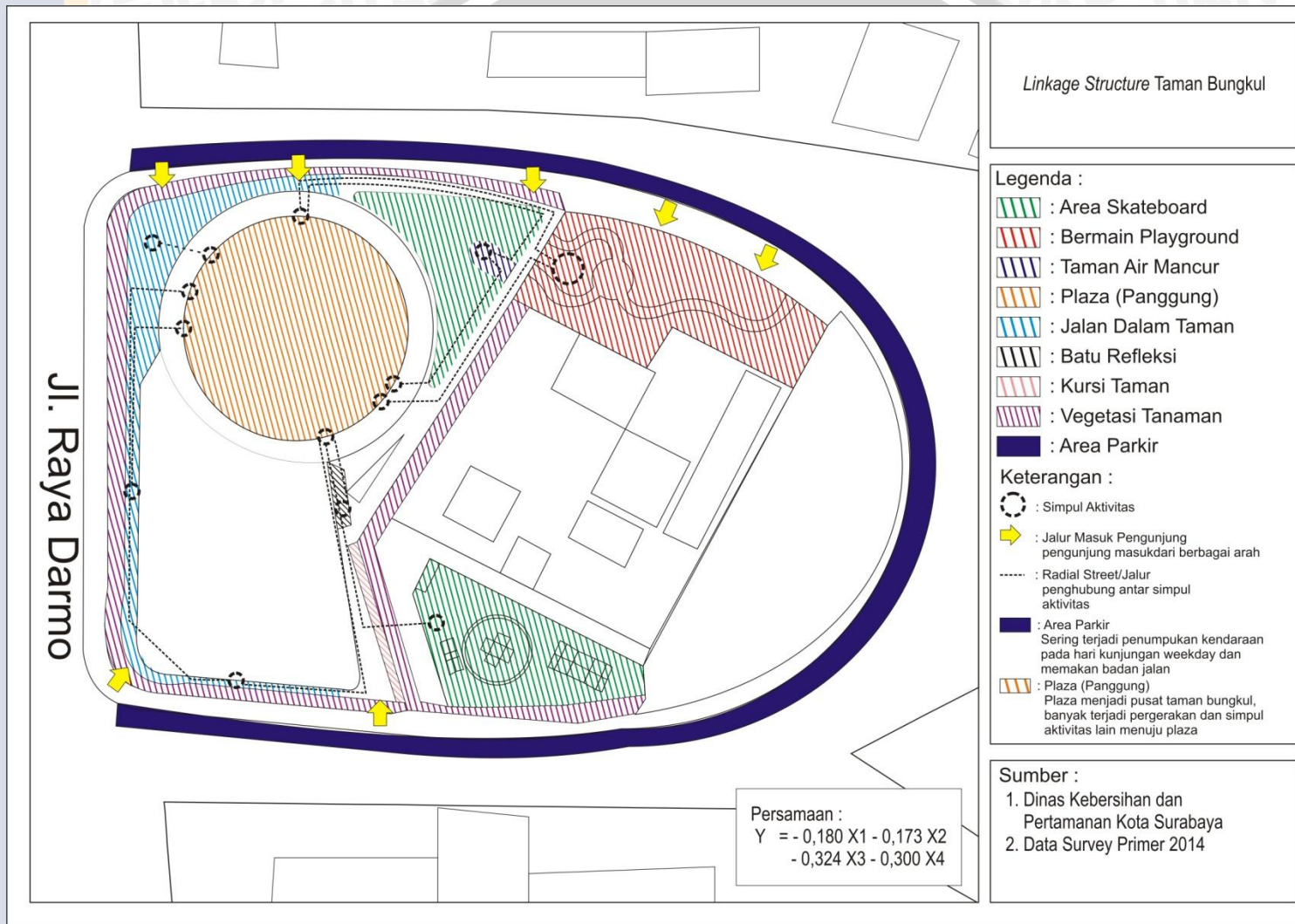
Tabel 4. 28 Kerangka Acuan *Restorative Function Framework* RTH Publik Taman Bungkul

No	Fungsi Restoratif Terhadap <i>Urban Stress</i>	Sub Variabel Fungsi Restoratif Terhadap Variabel Fungsi <i>Restorative</i>	Kondisi Eksting	Potensi dan Masalah Taman Bungkul	Rekomendasi
1	$Y = -0.180 X1$ (<i>Being Away</i>)	$X1 = 0,987 X1.1$ (Dapat melupakan beban) + $0,988 X1.4$ (Terbebas dari kemacetan)	<ul style="list-style-type: none"> Sebanyak 52 % pengunjung ingin rekreasi di Taman Bungkul Sebesar 41 % alasan pengunjung ingin menghilangkan kepenatan dan kejenuhan di Taman Bungkul sehingga alasan tersebut pengunjung dapat melupakan beban dari rutinitas sehari-hari. Selain itu juga terdapat area parkir dengan pengaturan yang tertib dan baik sehingga tidak memicu terjadinya kemacetan pada area sekitar taman. 	<ul style="list-style-type: none"> Taman Bungkul terletak pada lokasi yang strategis di tengah pusat kota sehingga mudah dijangkau oleh pengunjung dengan berbagai jenis kendaraan Taman bungkul menggunakan konsep yang berbeda dengan taman lainnya yaitu konsep <i>entertainment, sport, dan education</i> sehingga memberikan kesan berbeda dengan tempat biasanya bagi pengunjung. Sering terjadi penumpukan kendaraan pada area parkir di hari kunjungan tertentu 	<p><u>Rekomendasi Taman Bungkul :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan perbaikan dan perawatan taman serta fasilitas yang telah ada pada Taman Bungkul Melakukan peningkatan pengaturan perpakiran di area sekitar taman, karena melihat pengunjung taman bungkul yang semakin ramai sehingga dapat memicu terjadinya kemacetan pada area taman apabila tidak tertata dengan tertib. Pengaturan arah sirkulasi keluar masuk kendaraan pada area sekitar Taman Bungkul ketika terjadi penumpukan kendaraan sehingga parkir yang menggunakan badan jalan tidak mengganggu sirkulasi kendaraan sekitar taman. <p><u>Rekomendasi RTHP Baru :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Dalam penentuan lokasi ruang terbuka harus strategis dan mudah diakses Perencanaan <i>landscape</i> dan konsep RTH berbeda dengan tempat-tempat lain dengan memberikan konsep yang tematis pada taman sehingga pengunjung dapat merasakan suasana berbeda dari tempat biasanya.

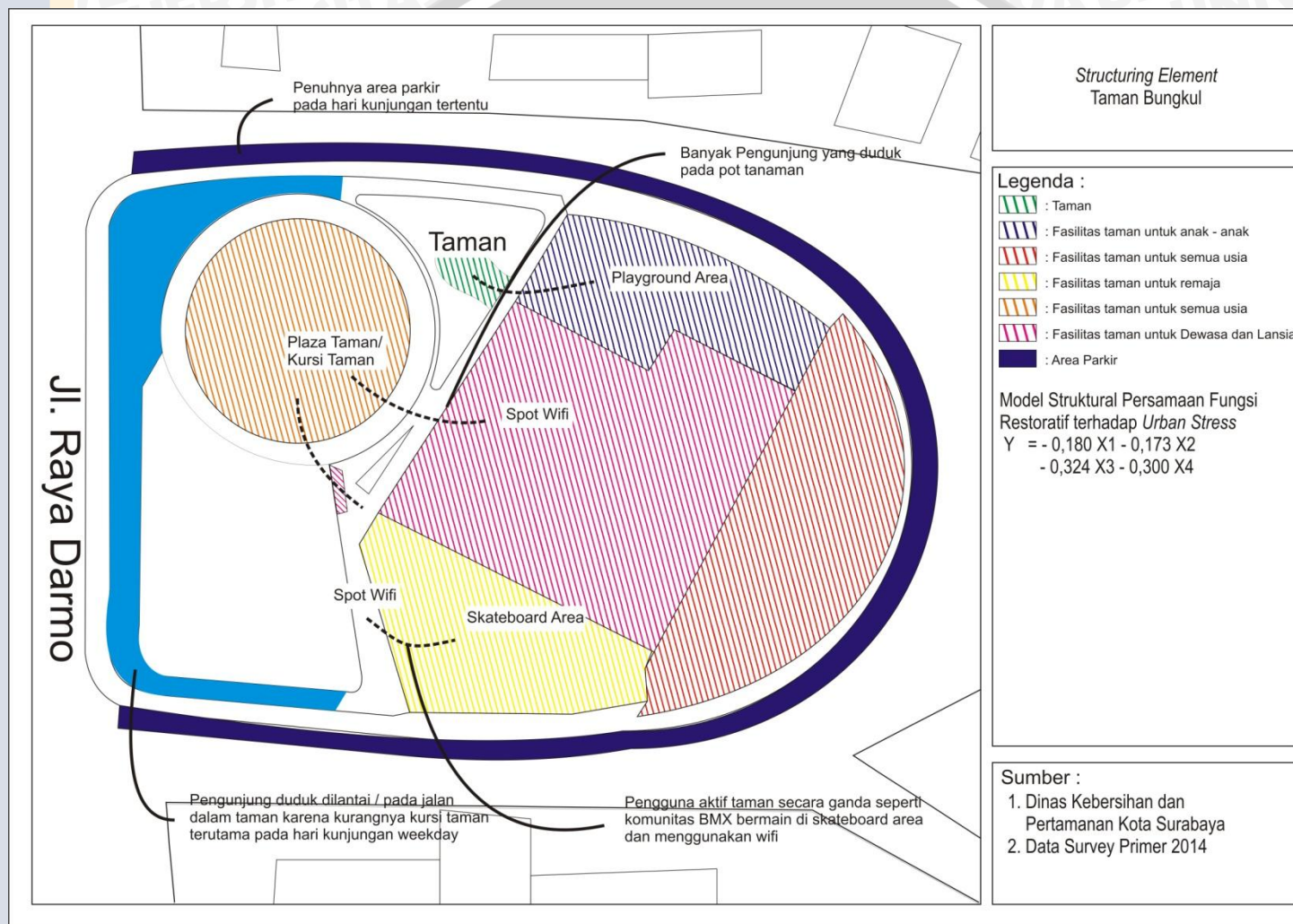
No	Fungsi Restoratif Terhadap <i>Urban Stress</i>	Sub Variabel Fungsi Restoratif Terhadap Variabel Fungsi <i>Restorative</i>	Kondisi Eksting	Potensi dan Masalah Taman Bungkul	Rekomendasi
2	$Y = -0.173 X_2$ (<i>Extent</i>)	$X_2 = 0,977 X_{2.1}$ (Banyak kegiatan dilakukan) + $0,978 X_{2.2}$ (Menikmati lingkungan dengan mudah dan bebas)	<ul style="list-style-type: none"> Banyaknya kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung di dalam Taman Bungkul yaitu berkumpul/nongkrong, bermain, bersantai/menikmati taman, olahraga, jalan-jalan, latihan para komunitas, memotret, mengerjakan tugas, rapat, menggunakan wifi, sosialisasi, beribadah, kerja dan merajut seperti pada tabel 4.10. Selain itu juga dikarenakan adanya fasilitas penunjang seperti mushola, pujasera dan area parkir yang dapat dijangkau dengan mudah dan bebas. 	<ul style="list-style-type: none"> Taman Bungkul menyediakan kelengkapan fasilitas taman seperti <i>skateboard</i> area, <i>playground</i>, batu refleksi dan lainnya sehingga banyak kegiatan yang dapat dilakukan di taman. Keberadaan mushola dan pujasera di dekat taman, pengunjung dapat menikmati lingkungan sekitar dengan mudah. 	<p><u>Rekomendasi Taman Bungkul :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan perbaikan dan perawatan taman serta fasilitas-fasilitas yang sudah ada di taman bungkul untuk lebih dapat dimanfaatkan oleh pengunjung. <p><u>Rekomendasi RTHP Baru :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Penyediaan ruang dalam taman yang dapat digunakan untuk beraktivitas seperti sarana latihan atau bermain para komunitas, sarana bermain anak, dan sarana untuk lansia sehingga pengguna taman lebih aktif dalam memanfaatkan taman.
3	$Y = -0.324 X_3$ (<i>Fascination</i>)	$X_3 = 0,940 X_{3.1}$ (Banyak hal menarik) + $0,926 X_{3.2}$ (Menghabiskan waktu lama) + $0,940 X_{3.3}$ (Ingin datang kembali) + $0,962 X_{3.4}$ (Memilih taman sebagai sarana rekreasi)	<ul style="list-style-type: none"> Prosentase terbesar fasilitas yang dinikmati pengunjung adalah <i>wifi</i> sebesar 47 %. Penggunaan <i>wifi</i> sangat beragam, diantaranya terdapat komunitas <i>google</i> yang memanfaatkan area taman dan <i>wifi</i> taman sebagai tempat kerja dan sarana pendukung kerja sehingga komunitas tersebut aktif setiap hari berkunjung ke Taman Bungkul. Selain itu para 	<ul style="list-style-type: none"> Konsep <i>entertainment</i> dan <i>education</i> dengan penyediaan <i>wifi</i> secara gratis dan bebas yang banyak digunakan oleh pelajar, mahasiswa, pekerja, dan lainnya memberikan hal berbeda dan menarik dari taman-taman lainnya. Terdapat pelarangan penggunaan fasilitas <i>playground</i> selain anak-anak. Fasilitas <i>playground</i> 	<p><u>Rekomendasi Taman Bungkul :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Meningkatkan koneksi jaringan <i>wifi</i> di taman bungkul untuk menjaga kestabilan penggunaan fasilitas <i>wifi</i> seiring meningkatnya pengunjung dan pengguna <i>wifi</i> pada Taman. Melakukan peningkatan pengawasan terhadap pemanfaatan fasilitas taman seperti pelarangan pengunjung selain anak-anak yang menggunakan fasilitas <i>playground</i> dan perusakan fasilitas <i>playground</i> Selain itu melakukan perbaikan dan

No	Fungsi Restoratif Terhadap <i>Urban Stress</i>	Sub Variabel Fungsi Restoratif Terhadap Variabel Fungsi <i>Restorative</i>	Kondisi Eksting	Potensi dan Masalah Taman Bungkul	Rekomendasi
4	$Y = -0.300 X_4$ (Compatibility)	$X_4 = 0,959 X_{4.1}$ (Kegiatan menyenangkan) + $0,964 X_{4.2}$ (Merasa nyaman) + $0,908 X_{4.3}$ (Mudah berinteraksi)	<p>mahasiswa yang memanfaatkan wifi untuk kebutuhan kuliah.</p> <ul style="list-style-type: none"> Berdasarkan data aktivitas pengunjung yang mayoritas adalah berkumpul/nongkrong dan bersantai/menikmati taman sehingga menghabiskan waktu lebih lama di Taman. Berdasarkan data pengunjung diketahui bahwa 96 % pengunjung adalah pengunjung datang kembali Pengunjung memilih Taman Bungkul sebagai sarana rekreasi sebesar 52 %, sehingga kondisi demikian dapat menggambarkan bahwa Taman Bungkul cukup favorit bagi pengunjung dengan fungsi <i>restorative fascination</i> yang dirasakan pengunjung dari Taman Bungkul. 	<p>area selain sebagai area bermain anak juga dimanfaatkan oleh sekolah sebagai sarana pembelajaran luar sekolah (sekolah outdoor) oleh sekolah-sekolah sekitar</p> <ul style="list-style-type: none"> Taman Bungkul menyediakan kelengkapan fasilitas taman yang menarik lainnya seperti <i>skateboard area</i>, <i>playground</i>, batu refleksi dan lainnya, mendorong pengguna aktif taman secara ganda seperti komunitas BMX bermain di <i>skateboard area</i> dan juga menggunakan wifi taman. <p>Taman Bungkul menyediakan kelengkapan fasilitas taman seperti <i>skateboard area</i>, <i>playground</i>, batu refleksi, wifi gratis dan lainnya sehingga pengunjung merasakan banyak kegiatan</p>	<p>perawatan taman serta fasilitas-fasilitas yang sudah ada ditaman bungkul untuk lebih dapat dimanfaatkan oleh pengunjung.</p> <p><u>Rekomendasi RTHP Baru :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Dalam penyediaan taman dilengkapi fasilitas yang dapat digunakan untuk semua usia, dengan penyediaan kelengkapan fasilitas pada taman maka dapat mendorong pengunjung untuk datang kembali. Menyediakan <i>wifi</i> pada area taman yang mudah diakses secara bebas dan gratis sehingga dapat mendorong pengunjung datang ke taman <p><u>Rekomendasi Taman Bungkul :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Meningkatkan fungsi estetis taman dengan penanaman vegetasi peneduh pada taman sehingga meningkatkan kenyamanan pengunjung dalam taman. Penambahan kursi taman sebagai fasilitas pelengkap taman sehingga

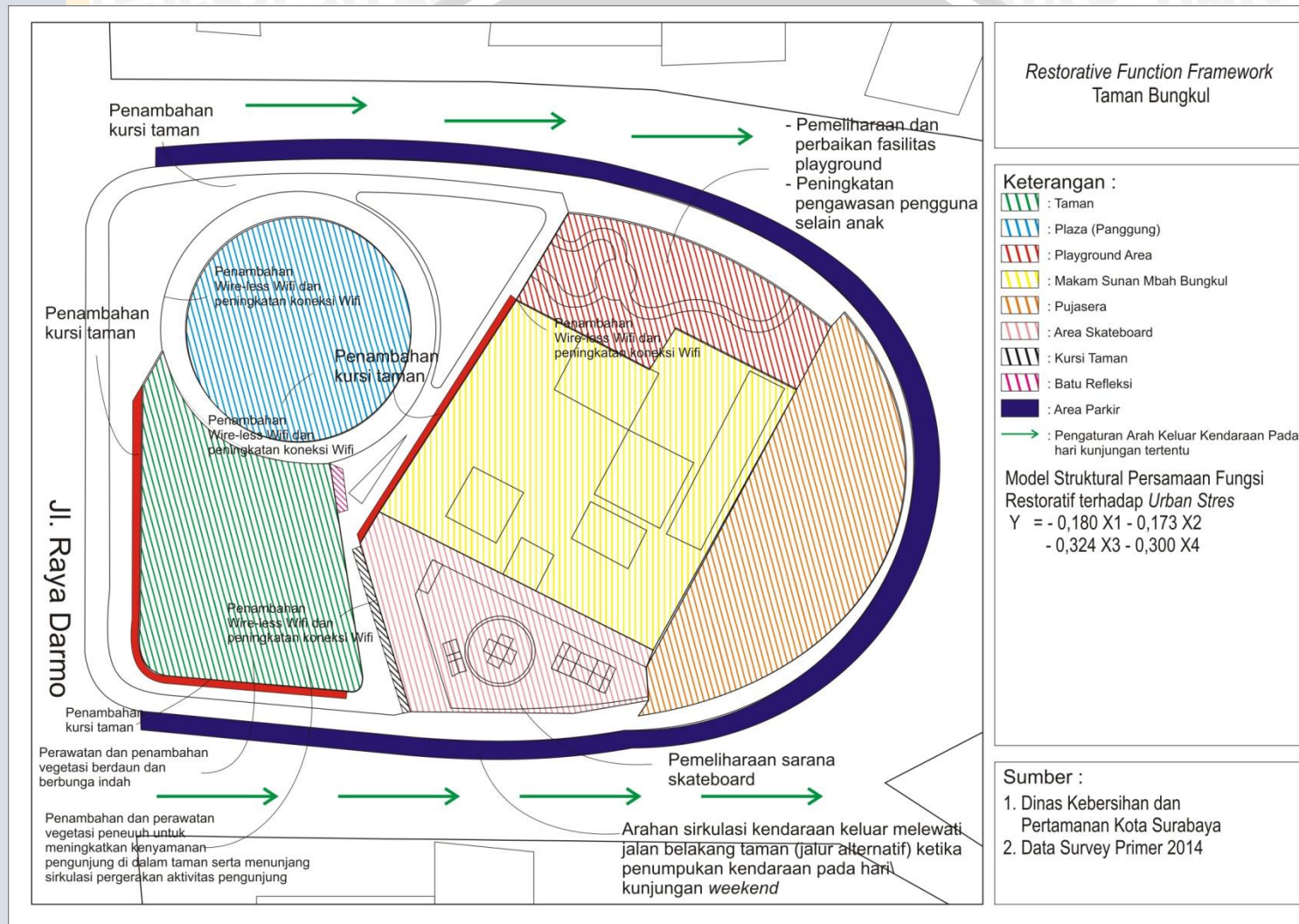
No	Fungsi Restoratif Terhadap <i>Urban Stress</i>	Sub Variabel Fungsi Restoratif Terhadap Variabel Fungsi <i>Restorative</i>	Kondisi Eksting	Potensi dan Masalah Taman Bungkul	Rekomendasi
			<ul style="list-style-type: none"> Beragamnya vegetasi yang terdapat di Taman Bungkul yang dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung seperti pada gambar 4.9. Konsep <i>entertainment</i> yang dilengkapi panggung <i>plaza</i> yang menjadi pusat aktivitas Taman Bungkul sebagai area panggung pertunjukan atau festival mendorong kemudahan berinteraksi sosial antar pengunjung di Taman Bungkul. 	<p>menyenangkan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Plaza</i> (panggung) merupakan menjadi pusat taman bungkul dengan segmen pengguna fasilitas taman plaza dari berbagai usia sehingga pengunjung berinteraksi sosial di dalam taman, banyak terjadi pergerakan dari area satu ke area plaza. Banyak pengunjung yang duduk di pot tanaman dan dilantai/jalan dalam taman karena kurangnya kursi taman terutama pada hari kunjungan <i>weekend</i> sehingga mempengaruhi kenyamanan pengunjung. 	<p>meningkatkan kenyamanan pengunjung di Taman Bungkul.</p> <p><u>Rekomendasi RTHP Baru :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Penanaman vegetasi peneduh pada area taman sehingga pengunjung merasa nyaman terutama pada siang hari Penyediaan ruang pada taman yang dilengkapi dengan fasilitas pada semua segmen usia pengunjung seperti ruang dan fasilitas untuk anak-anak, ruang dan fasilitas untuk remaja, dewasa, dan lansia. Sehingga fungsi taman mampu menstimulasi kreativitas dan produktivitas warga serta meningkatkan interaksi sosial antar pengunjung.



Gambar 4. 29 Linkage Structure Taman Bungkul



Gambar 4. 30 Structuring Elements Taman Bungkul



Gambar 4. 31 Restorative Function Framework Taman Bungkul