

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tinjauan Umum

Penelitian ini mengambil lokasi di Kawasan Taman Bungkul Surabaya, yang terdiri atas area sosial-rekreatif Taman Bungkul, serta koridor jalan yang mengelilingi Taman Bungkul. Koridor jalan yang ada meliputi Jalan Taman Bungkul, Jalan Serayu dan Jalan Progo yang merupakan jalan lingkungan yang berada di sebelah utara, timur dan selatan Taman Bungkul, serta sebagian badan jalan Darmo yang merupakan jalan raya besar yang juga menjadi bagian dari ruang publik tersebut. Taman Bungkul merupakan taman dengan luas 14.517 m².

4.2 Sejarah dan Perkembangan Taman

Taman ini merupakan taman yang direvitalisasi oleh Pemkot Surabaya pada tahun 2007. Pada awalnya, taman ini merupakan lahan kosong berupa lapangan yang tidak banyak digunakan oleh warga karena minimnya prasarana yang dapat menjadi penunjang aktivitas pada ruang publik tersebut. Kondisi taman sebelum direvitalisasi hanya memiliki *playground* kecil yang berada di sebelah timur serta perkerasan-perkerasan pada taman yang menandai adanya jalur sirkulasi dan panggung kecil terbuka yang berada di tengah.

Selain itu, di taman tersebut terdapat kompleks pemakaman salah seorang penyebar agama Islam di Kota Surabaya, yaitu Ki Ageng Supo, atau yang lebih dikenal dengan nama Mbah Bungkul. Sejak dahulu, kompleks makam tersebut telah ada sejak zaman kerajaan Mahapahit. Beberapa perubahan fisik pada Taman Bungkul dari zaman dahulu hingga sekarang tidak pernah sampai pada mengubah tata lingkungan fisik ataupun sampai menggusur Kawasan Makam Mbah Bungkul tersebut (Navitas, 2011). Karena latar sejarah itulah taman yang ada sampai saat ini dikenal dengan nama Taman Bungkul. Sampai saat ini, keberadaan Makam Mbah Bungkul menjadi salah satu tempat tujuan bagi para peziarah baik dari dalam kota maupun luar kota.



Gambar 4.1 Layout Eksisting Taman Bungkul Sebelum Revitalisasi



Gambar 4.2 Kondisi Eksisting Taman Bungkul Sebelum Revitalisasi;

(a) *Main Entrance* Taman Bungkul; (b) *Playground*; (c) *Main Entrance* Makam Mbah Bungkul

Sumber: DKP Kota Surabaya, 2006

4.3 Kondisi Eksisting

Setelah direvitalisasi oleh Pemkot Surabaya, lahan kosong tersebut diubah menjadi taman kota dengan berbagai sarana dan prasarana yang dapat menunjang berbagai aktivitas sosial-rekreatif serta dapat digunakan sebagai sarana olahraga, karena adanya pembangunan sarana dan prasarana seperti perbaikan sarana *playground*, penambahan *sport area* di taman tersebut, antara lain arena *skateboard* dan sepeda BMX, serta *jogging track* dan area parkir sepeda yang memungkinkan masyarakat untuk melakukan aktivitas *jogging* ataupun bersepeda di sekitar taman. Sedangkan lahan taman yang berada paling timur (taman bagian belakang) dijadikan sebagai area sentra PKL. Taman bungkul saat ini memiliki lima zona utama yang menjadi daya tarik Taman Bungkul. Lima zona tersebut

antara lain ialah plaza area, *playground*, area *skateboard* dan *BMX-track*, sentra PKL, dan makam Mbah Bungkul.

1. Plaza

Plaza di taman Bungkul ini terdiri dari *water tribune fountain* dan *open stage* (panggung terbuka) yang melingkar membentuk ruang kosong yang luas di tengahnya. Secara umum plaza ini berfungsi sebagai sarana entertainment, dengan menyediakan *open stage* sebagai sarana pertunjukan (*live performance*).



Gambar 4.3 Plaza Area
Sumber: DKP Kota Surabaya, 2006



Gambar 4.4 Kondisi Eksisting Plaza Area

2. Taman Bermain/*Playground*

Playground ini berfungsi sebagai sarana bermain bagi anak-anak di taman ini, memiliki beberapa unit permainan anak, diantaranya ayunan, papan seluncur, dan jungkat-jungkit, serta beberapa *shelter* dan bangku sebagai elemen fisik penunjang taman.



Gambar 4.5 Kondisi Eksisting *Playground*

3. Area *Skateboard* dan *BMX track*

Arena *skateboard* dan *BMX track* ini berada di bagian selatan taman, di mana di area ini menyediakan beberapa *track*/jalur untuk bermain *skateboard* dan sepeda *BMX*.



Gambar 4.6 Kondisi Eksisting Area Skateboard dan BMX track

4. Sentra PKL

Sentra PKL Taman Bungkul merupakan area berjualan kaki lima, seperti makanan dan minuman. Di tempat ini terdapat banyak tenda-tenda warung yang menyediakan berbagai macam kuliner/jajanan.



Gambar 4.7 Kondisi Eksisting Area Sentra PKL

5. Makam Mbah Bungkul

Makam mbah Bungkul merupakan kompleks pemakaman salah satu sunan lokal Kota Surabaya yang bernama Ki Ageng Bungkul. Di dalam kawasan makam ini terdapat beberapa makam, mushola serta beberapa rumah penduduk pengurus kompleks makam tersebut. Tempat ini sering dikunjungi wisatawan yang kebanyakan sengaja datang dari luar kota dalam rangka berziarah atau berwisata religi. Makam mbah Bungkul hanya memiliki satu akses yaitu berada di sebelah selatan Taman Bungkul yang melewati area sentra PKL.



Gambar 4.8 Kondisi Eksisting Entrance Kawasan Makam Mbah Bungkul

4.4 Identifikasi Jenis dan Pelaku Aktivitas

4.4.1 Identifikasi jenis aktivitas

Telah disebutkan pada bab III tentang variabel penelitian bahwa jenis aktivitas yang akan diamati dibedakan berdasarkan level keterlibatannya dengan suatu ruang, yaitu *active engagement* dan *passive engagement*. Tujuannya adalah agar lebih mudah dalam mengklasifikasikan jenis-jenis aktivitas sesuai dengan membedakan tingkat keaktifan seseorang, secara langsung atau tidaknya aktivitas tersebut dalam memanfaatkan ruang. Sedangkan untuk penetapan jenis-jenis aktivitas itu sendiri didasarkan pada pengamatan awal di lapangan. Klasifikasi jenis aktivitas utama yang diamati tersebut antara lain:

- *Active engagement*: bermain, olahraga, berkumpul bersama teman atau komunitas, berjalan, berjualan, makan
- *Passive engagement*: duduk, berdiri

A. *Active engagement*

1. Bermain

Bermain merupakan aktivitas di mana seseorang melakukan aktivitas dengan menggunakan suatu alat/barang dengan tujuan kesenangan atau hiburan, dan tidak bersifat kompetitif. Di taman bungkul aktivitas bermain ini sering terlihat di area *playground* dan area plaza, yang mana ruang-ruang tersebut berpotensi untuk dijadikan sebagai tempat bermain, terutama bagi anak-anak.



Gambar 4.9 Aktivitas Bermain di Taman Bungkul

2. Aktivitas berolahraga

Aktivitas olahraga merupakan aktivitas di mana seseorang melakukan aktivitas dengan menggunakan suatu alat/barang dengan tujuan kebugaran tubuh. Berbeda dengan bermain, biasanya ciri-ciri yang mudah terlihat untuk mengetahui aktivitas tersebut adalah olahraga ialah adanya kompetisi/persaingan, dan biasanya teknik

gerakannya juga lebih sistematis dan terarah dibandingkan dengan bermain yang hanya untuk mencari kesenangan dan tidak mepedulikan hasil akhir. Aktivitas olahraga di taman bungkul ini tidak sering terlihat. Contoh dari aktivitas olahraga yang sering terlihat di taman bungkul adalah sepak bola, *jogging*, dan bulu tangkis.



Gambar 4.10 Aktivitas Olahraga di Taman Bungkul

3. Aktivitas perkumpulan

Berkumpul atau membentuk suatu perkumpulan (biasanya oleh komunitas) adalah aktivitas yang terdapat interaksi sosial yang terjadi diantara orang-orang yang sedang berkumpul tersebut. Tujuan dari aktivitas ini bervariasi, tergantung dari masing-masing perkumpulan tersebut. biasanya ciri adanya perkumpulan ini adalah mereka berkumpul dalam jumlah banyak membentuk suatu kesatuan atau ruang tersendiri untuk beraktivitas sesuai tujuan mereka.



Gambar 4.11 Aktivitas Perkumpulan di Taman Bungkul

4. Aktivitas berjalan

Berjalan merupakan aktivitas yang paling sering terlihat di Taman Bungkul ini. Orang-orang yang mengunjungi tempat ini umumnya akan berkeliling di dalam taman untuk hanya sekedar melihat-lihat pemandangan/keadaan sekitar atau untuk menuju ke suatu tempat.



Gambar 4.12 Aktivitas Berjalan-jalan di Taman Bungkul

5. Aktivitas berjualan

Aktivitas berjualan di Taman Bungkul ini cukup banyak terlihat setiap harinya. Mayoritas dari mereka menjual berbagai makanan kecil/jajanan baik di pinggir jalan, maupun di dalam area taman. Tersedia pula area untuk pedagang kaki lima kuliner yang berada di sentra PKL, yang mana di tempat tersebut penjual memiliki tenda untuk area berjualannya masing-masing.



Gambar 4.13 Aktivitas Berjualan di Taman Bungkul

6. Aktivitas makan

Makan merupakan aktivitas yang juga sering terlihat di area taman. Sebagai bagian dari aktivitas rekreatif, kegiatan makan dilakukan tidak hanya sebagai pemenuhan kebutuhan karena rasa lapar, namun ada keinginan untuk menikmati/mencoba jajanan yang ditawarkan di pinggir jalan dekat taman atau di dalam area taman itu sendiri, sambil duduk santai menikmati pemandangan taman.



Gambar 4.14 Aktivitas Makan di Taman Bungkul

B. *Passive engagement*

1. Aktivitas duduk

Aktivitas duduk termasuk dalam aktivitas yang dilakukan oleh sebagian besar pengunjung taman, apapun tujuannya seperti menunggu seseorang, istirahat setelah berjalan-jalan, dan sebagainya. Duduk yang dilakukan di Taman Bungkul ini cukup banyak dilakukan terutama pada area-area yang menyediakan tempat untuk bisa diduduki seperti tribun plaza dan bangku taman.



Gambar 4.15 Aktivitas Duduk di Taman Bungkul

2. Aktivitas berdiri

Aktivitas berdiri berbeda dengan berjalan, yang mana dalam aktivitas tersebut seseorang tidak melakukan perpindahan tempat. Tujuan orang berdiri dalam kasus di Taman Bungkul ini bermacam-macam, ada yang sengaja berdiri untuk melihat-lihat keadaan sekitar taman, berteduh, menunggu anak bermain, menunggu teman, dan sebagainya.



Gambar 4.16 Aktivitas Berdiri di Taman Bungkul

4.4.2 Identifikasi pelaku aktivitas

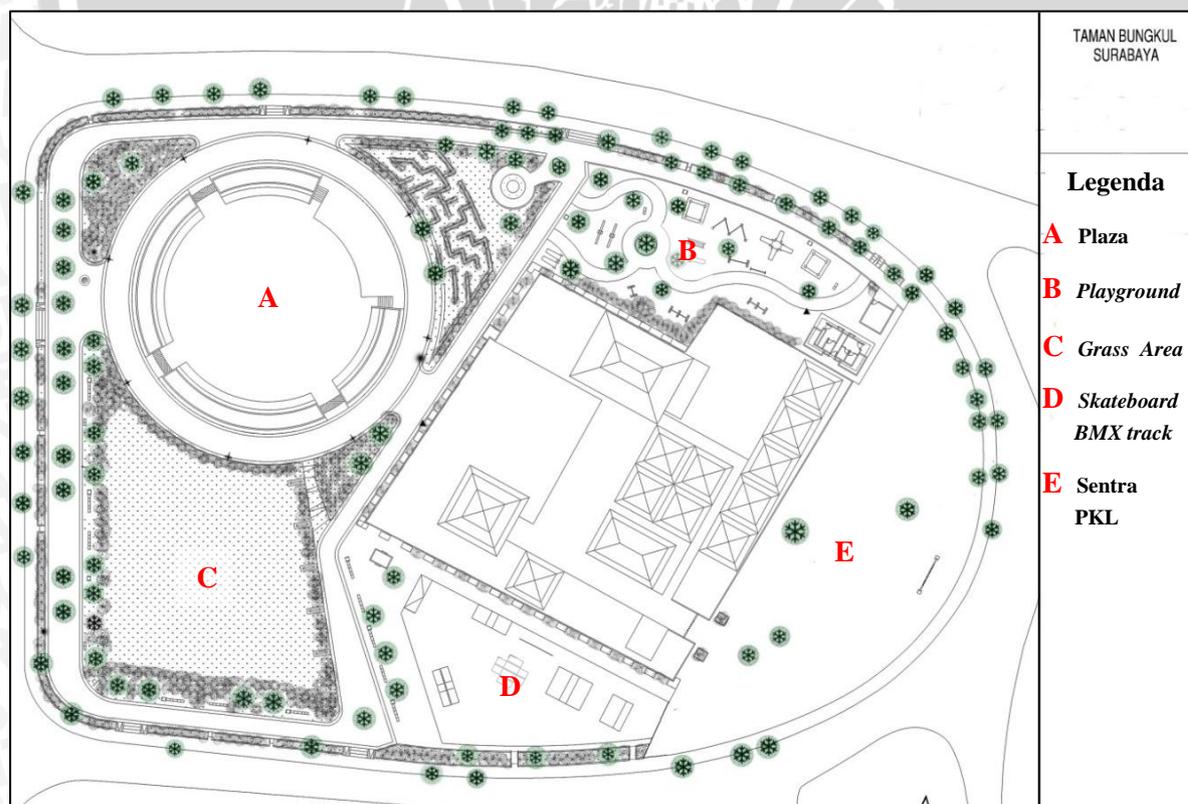
Pelaku aktivitas dalam penelitian ini dibedakan menurut jenisnya yaitu pengunjung dan pedagang kaki lima (PKL). Setiap hari, baik pengunjung maupun pedagang kaki lima yang berada di taman ini sifatnya selalu tidak tetap jumlah atau intensitasnya.

Pengunjung Taman Bungkul juga beragam, mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Mayoritas pengunjung Taman Bungkul ini datang bersama dengan keluarga atau teman. Keberagaman jenis pengunjung ini disebabkan oleh keberagaman fasilitas taman yang dapat menunjang aktivitas mereka terutama aktivitas sosial-rekreatif.

Sedangkan pedagang kaki lima (PKL) di area taman ini juga beragam jenis barang dagangannya. Mayoritas merupakan pedagang makanan kecil dan minuman dengan berbagai macam cara berjualan. Ada yang menetap di satu tempat seperti pada sentra kuliner ada membuka lapak di pinggir jalan dekat taman, ada pula yang dengan cara berkeliling menyusuri taman untuk mencari pembeli.

4.5 Identifikasi Tata Lingkungan Fisik

Taman Bungkul Surabaya merupakan taman kota yang menjadi ruang publik aktif bagi masyarakat yang mengunjunginya. Taman ini terdiri atas beberapa fasilitas yang menunjang pengunjungnya untuk melakukan aktivitas sosial atau rekreasi.



Gambar 4.17 Site-plan Taman Bungkul Surabaya

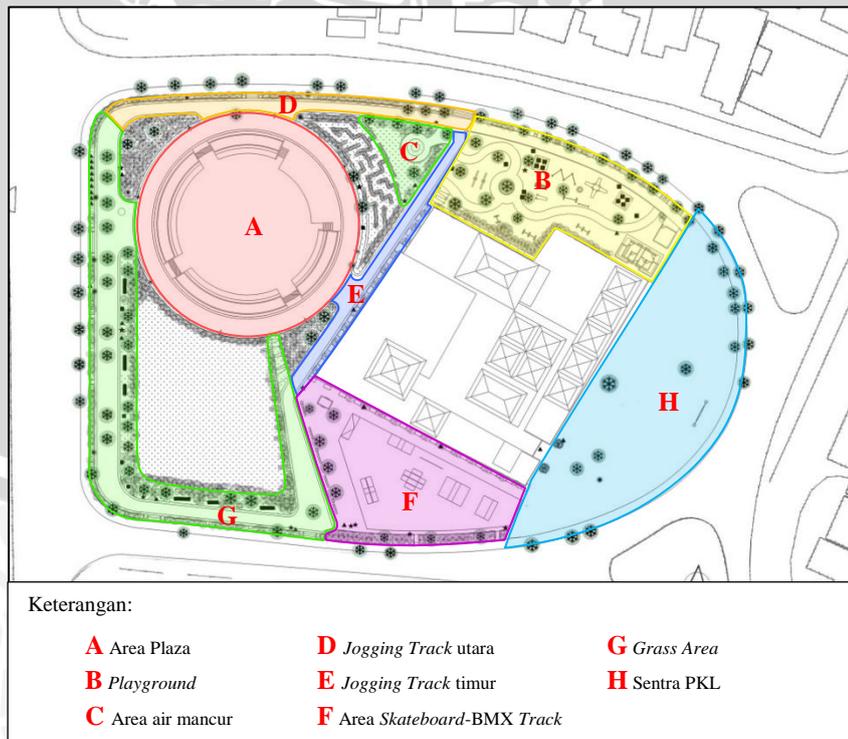
Sumber: Redraw, 2015



Gambar 4.18 Perspektif Mata Burung Taman Bungkul Surabaya
Sumber: DKP Kota Surabaya, 2015

Ruang publik taman bungkul ini memiliki fisik ruang yang beragam. Ruang-ruang yang ada pada taman ini memiliki karakteristik fisik yang berbeda-beda, memiliki daya tarik dan fasilitas yang berbeda-beda, disesuaikan dengan fungsi dan aktivitas yang diakomodasinya. Pada penelitian di Taman Bungkul ini dibagi menjadi 8 zona utama yang berada di dalam Taman Bungkul itu sendiri dan 4 zona lainnya yang merupakan koridor jalan yang berada mengelilingi Taman Bungkul tersebut. Pemilihan zona didasarkan pada

batas fisik dan kefungsiannya yang ada. Selain itu adanya batas fisik antara masing-masing zona yang terlihat jelas juga menjadi pertimbangan penetapan zona-zona tersebut.



Gambar 4.19 Pembagian Zona Identifikasi Tata Lingkungan Fisik Ruang Publik Taman Bungkul Surabaya

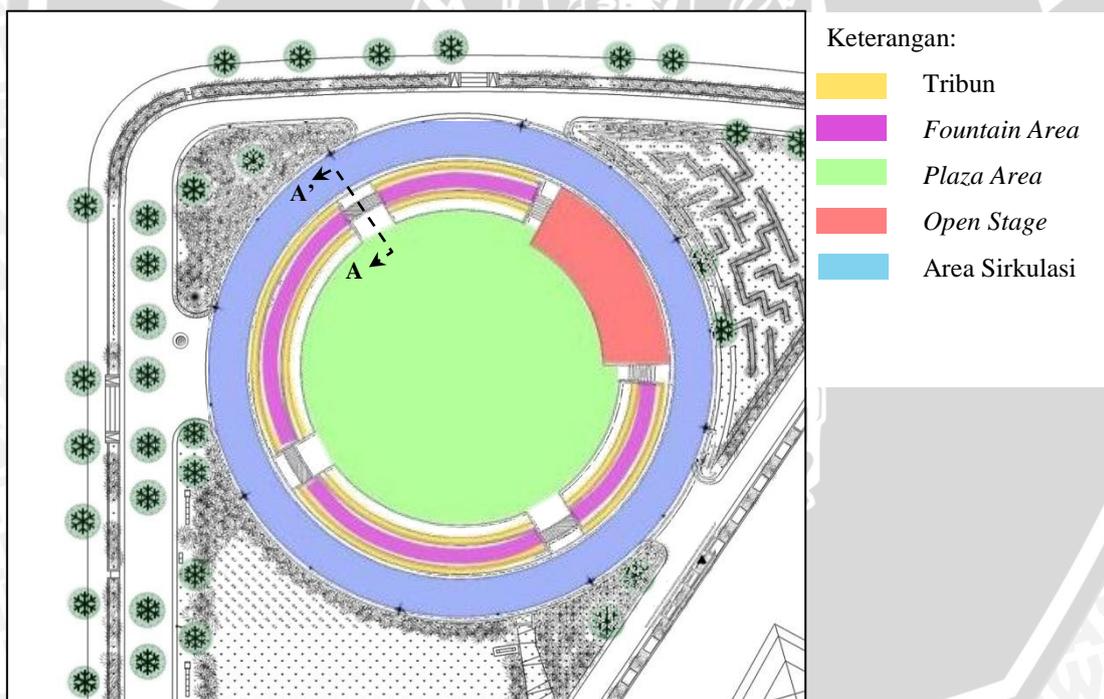
A. Area Plaza

Secara umum area plaza dibuat untuk memfasilitasi kegiatan yang berkaitan dengan pertunjukan seni dan budaya, yang mana tribun dengan air mancur (*water tribune fountain*) dibuat sebagai area duduk penonton dan *open stage* serta area plaza bagian dalam yang berada di tengah tersebut dapat digunakan sebagai arena pertunjukan. Bila tidak ada kegiatan pertunjukan, plaza digunakan sebagai tempat berkumpul, bermain, berolahraga massal (pada hari tertentu) serta area untuk komunitas melakukan latihan atau pertunjukan.



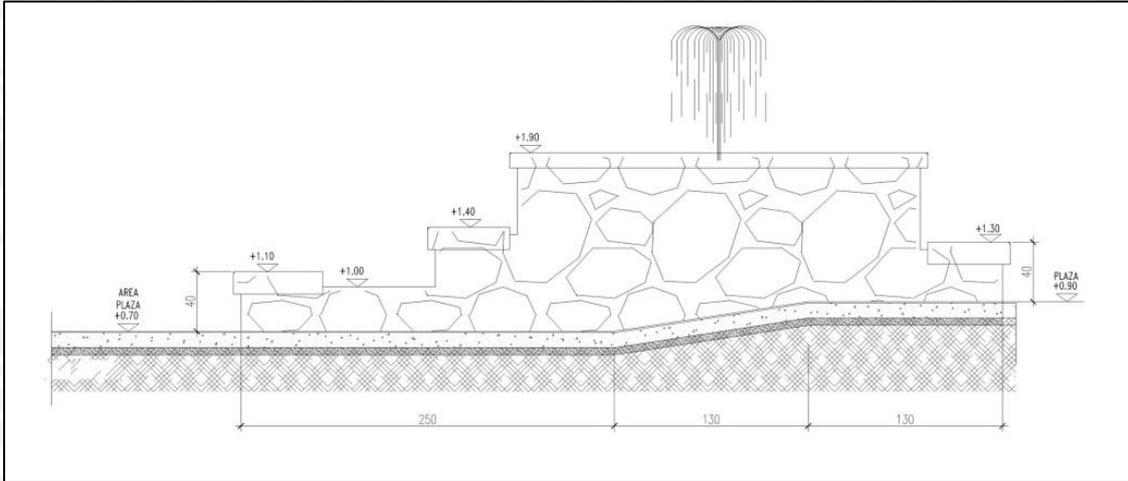
Keyplan Area Plaza

Secara fisik area plaza ini dibatasi oleh adanya perbedaan ketinggian lantai dan susunan pohon dan vegetasi yang membatasi antara area plaza itu sendiri dengan ruang lainnya, seperti *jogging track* (jalur sirkulasi) di sekitarnya serta *grass area* yang berada di sebelah selatan area plaza.



Gambar 4.20 Tampak Atas Area Plaza

Sumber: Redraw, 2015



Gambar 4.21 Tampak Samping Tribun Plaza

Sumber: DKP Kota Surabaya, 2015

1. Konfigurasi ruang area plaza

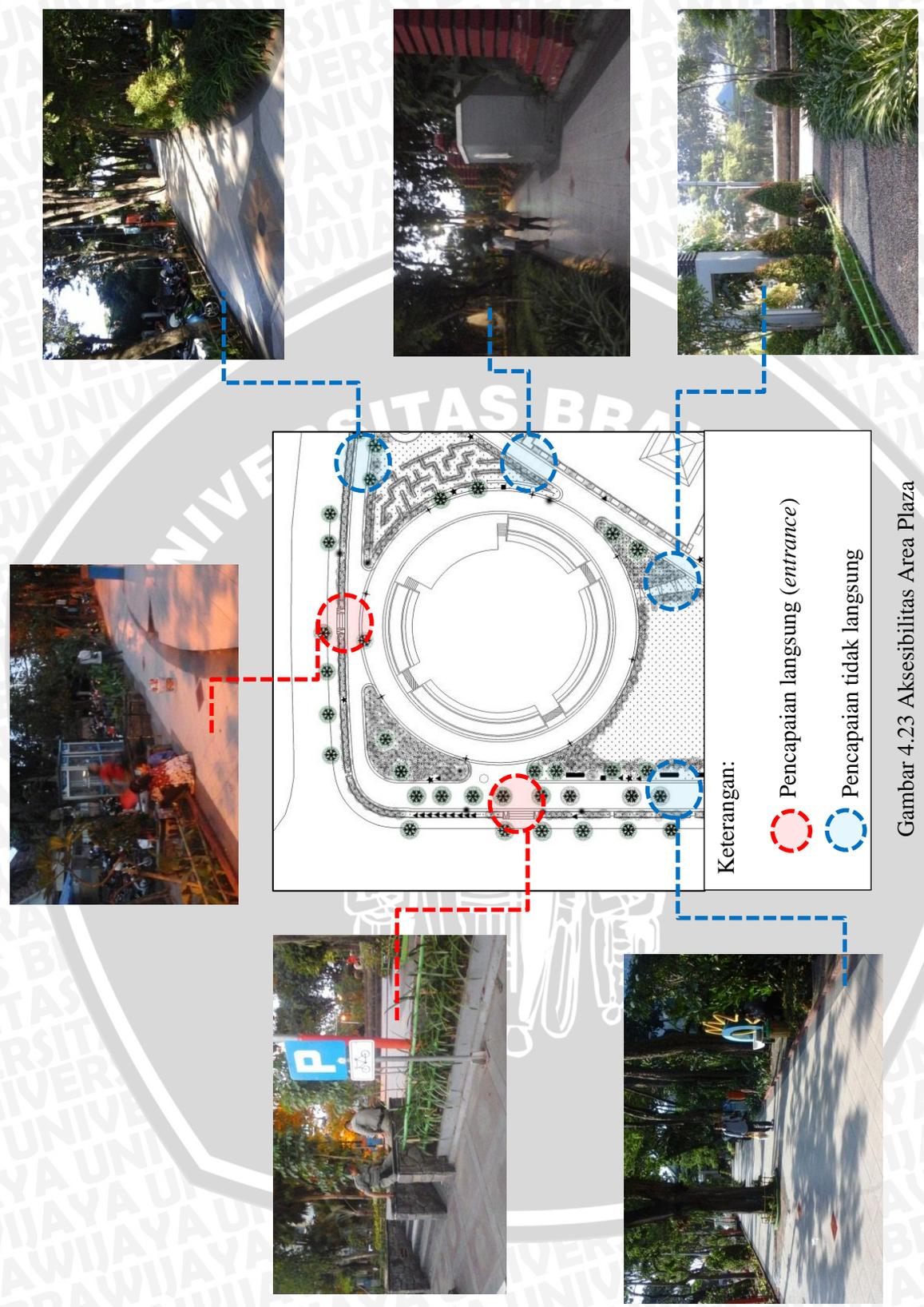
Secara fisik, area plaza dibatasi dengan adanya bentuk ruang yang jelas serta adanya elemen fisik yang menjadi batas area tersebut. bentuk ruang yang melingkar dipertegas dengan bentuk tribun serta area sirkulasi di sekelilingnya yang memiliki ketinggian atau level yang berbeda dengan ruang lain di sekitarnya.



Gambar 4.22 Perbedaan Ketinggian Lantai antara Jalur Sirkulasi (*Jogging Track*) dan Area Plaza

2. Aksesibilitas ruang area plaza

Akses menuju area plaza dapat dicapai melalui dua *entrance* utama yang dapat mencapai secara langsung menuju plaza tersebut dan dari *entrance* lainnya yang tidak secara langsung menghubungkan ke ruang tersebut, karena harus melewati ruang lainnya terlebih dahulu.

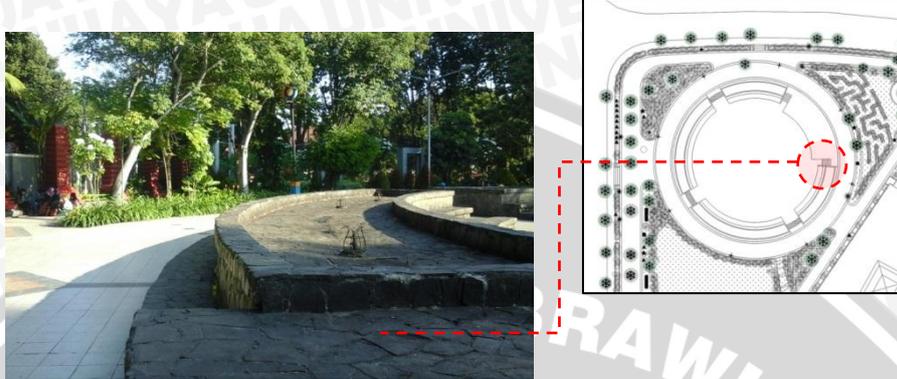


Gambar 4.23 Aksesibilitas Area Plaza

3. Elemen fisik ruang plaza

Elemen fisik pada area plaza terdiri atas:

- a. Elemen bangunan, yang juga merupakan elemen atraktif di area plaza berupa *fountain tribune* (tribun air mancur) dan *open stage* (panggung terbuka)



Gambar 4.24 *Fountain Tribune* pada Area Plaza

- b. Elemen jalan, berupa area sirkulasi yang mengelilingi tribun tersebut



Gambar 4.25 Jalur Sirkulasi pada Area Plaza

- c. *Furniture* taman, berupa lampu penerang taman, *brand point* dan tong sampah

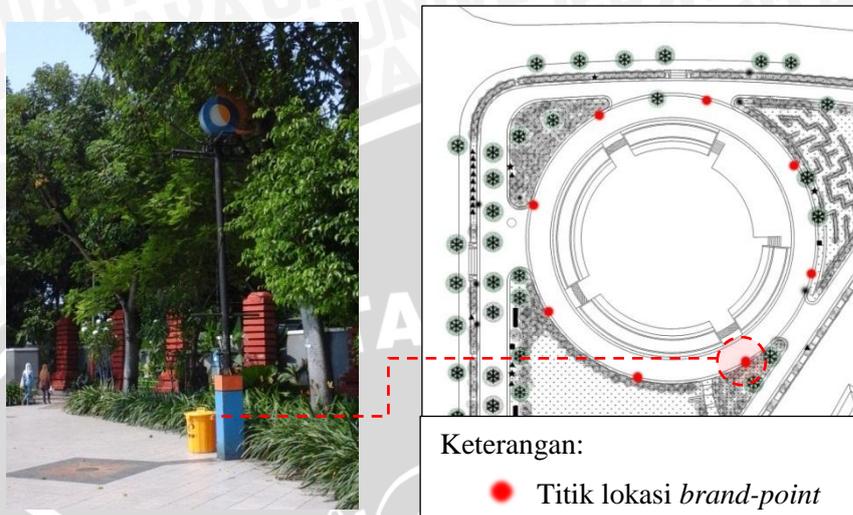
- 1) Lampu taman



Gambar 4.26 Jalur Sirkulasi pada Area Plaza

2) *Brand-point*

Brand-point ialah tiang yang awalnya berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan banner secara vertikal. *Brand-point* ini hanya terdapat di area plaza. Namun saat ini *brand point* tersebut tidak digunakan sesuai dengan fungsi aslinya.

Gambar 4.27 *Brandpoint* pada Area Plaza

3) Tong sampah

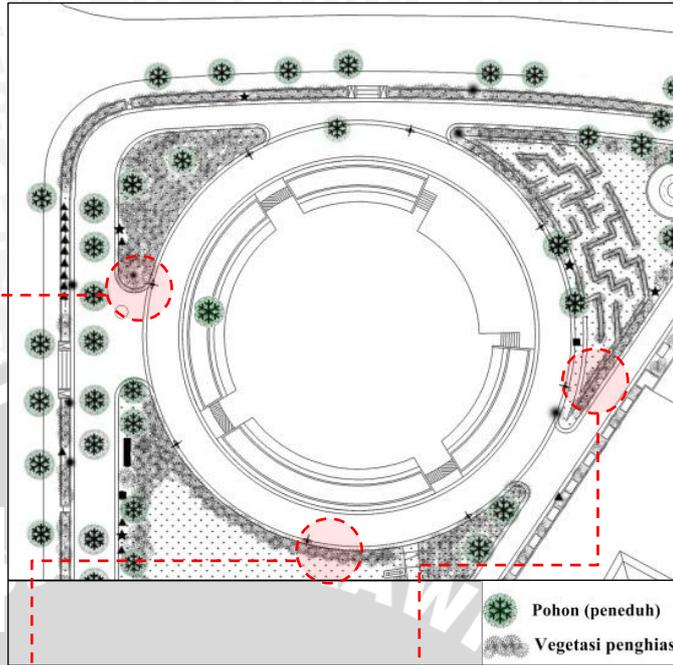


Gambar 4.28 Tong Sampah pada Area Plaza

d. Elemen vegetasi, berupa pohon peneduh dan tanaman hias yang sekaligus menjadi batas ruang dari area plaza itu sendiri.



Gambar 4.29 Vegetasi Pembatas Area Plaza Sebelah Timur



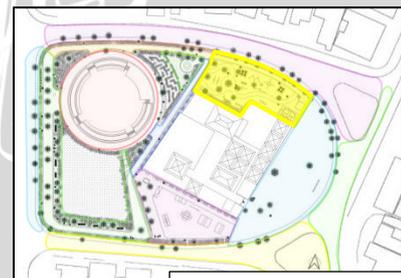
Gambar 4.30 Vegetasi Pembatas Area Plaza Sebelah Selatan



Gambar 4.31 Vegetasi Pembatas Area Plaza Sebelah Barat

B. Playground

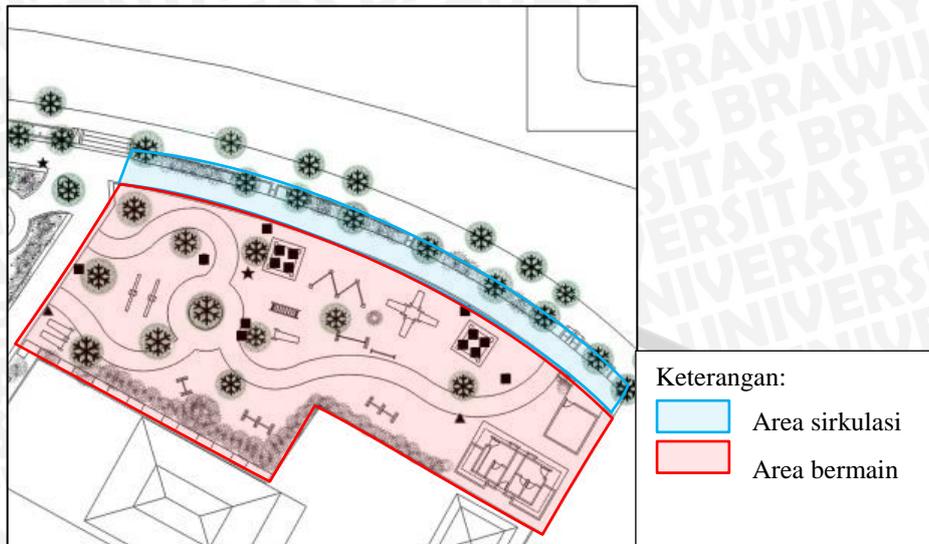
Secara umum *playground* merupakan fasilitas untuk bermain bagi anak-anak. Area ini ditunjang dengan berbagai macam unit bermain, diantaranya ayunan, papan seluncur, jungkat-jungkit, dan sebagainya.



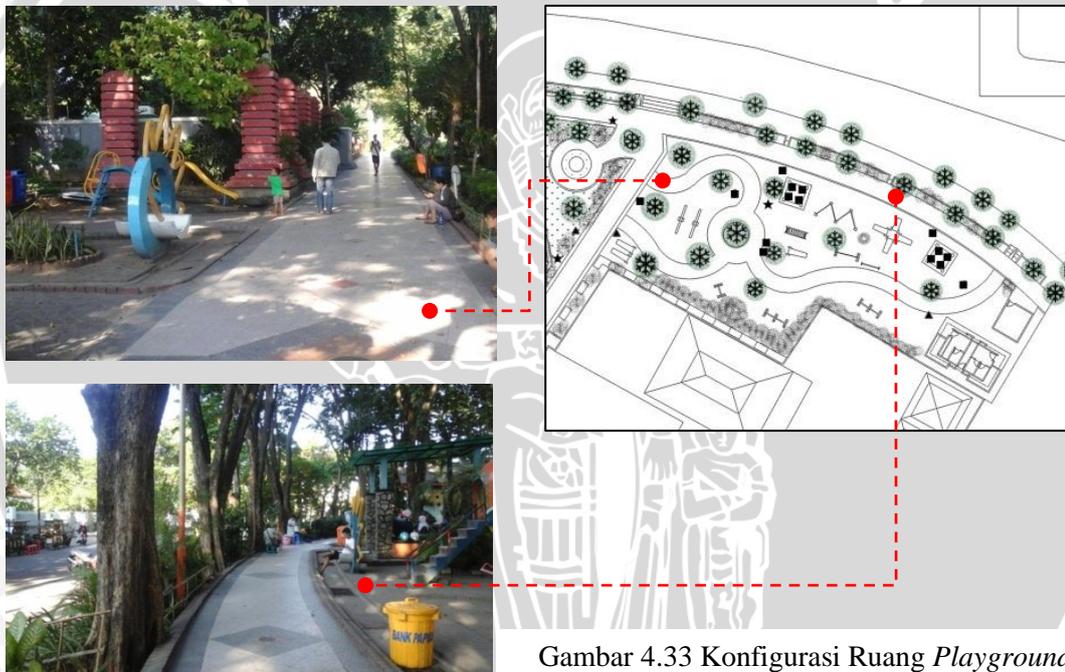
Keyplan Playground

1. Konfigurasi ruang *playground*

Secara fisik, area *playground* dibatasi dengan adanya elemen fisik ruang yang jelas. Area ini dibatasi oleh adanya jalur sirkulasi yang material perkerasannya dibedakan, sebagai penghubung antarruang di taman serta tembok yang menjadi batas antara ruang publik taman Bungkul dengan area makam Mbah Bungkul. Jalur sirkulasi yang juga termasuk kedalam area ini juga membatasi antara area *playground* itu sendiri dengan area luar taman, serta membatasi antara *playground* dengan area air mancur.



Gambar 4.32 Area *Playground*



Gambar 4.33 Konfigurasi Ruang *Playground*

2. Aksesibilitas ruang *playground*

Akses menuju *playground* dapat dicapai melalui 2 *entrance* utama yang dapat mencapai secara langsung menuju *playground* tersebut dan dapat dicapai juga dari *entrance* lainnya yang tidak secara langsung menghubungkan ke ruang tersebut, karena harus melewati ruang lainnya terlebih dahulu.

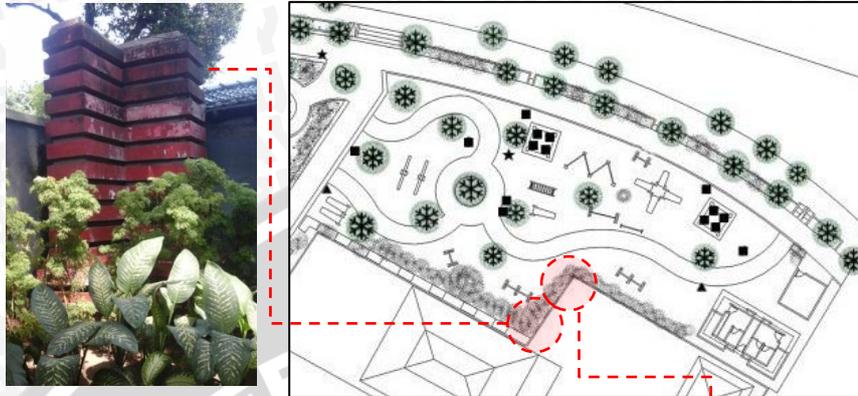


Gambar 4.34 Aksesibilitas Playground

3. Elemen fisik ruang *playground*

Elemen fisik pada *playground* terdiri atas:

1. Elemen bangunan, meliputi tembok pembatas antara ruang publik taman dengan area Makam Mbah Bungkul. Tembok ini memiliki ketinggian ± 2 meter.



Gambar 4.35 Tembok Pembatas
Playground



2. Elemen atraktif, meliputi *playground unit* (unit bermain) yang terdiri atas:

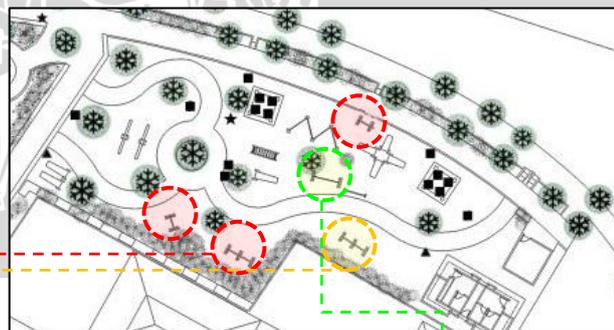
- Unit ayunan, yang mana terdapat enam unit ayunan dengan tiga jenis yang berbeda. Letaknya tersebar di beberapa titik lokasi di area ini.



Gambar 4.36 Unit Ayunan Tipe 1
(memuat hingga 4 orang)



Gambar 4.37 Unit Ayunan Tipe 2
(memuat 1 orang/unit)



Keterangan jenis papan seluncur:

- Tipe 1
 ○ Tipe 2
 ○ Tipe 3

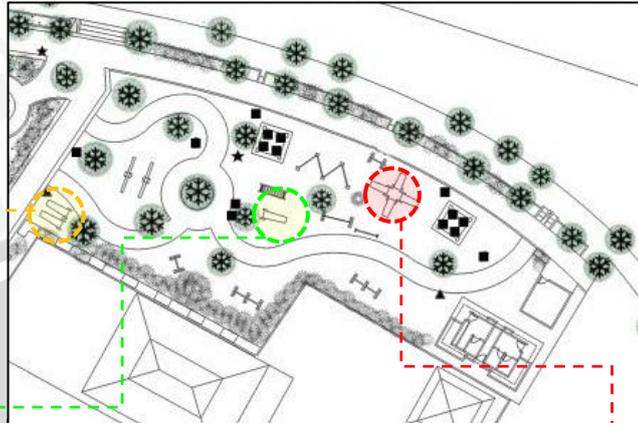


Gambar 4.38 Unit Ayunan Tipe 3
(memuat 2 orang/unit)

- Unit papan seluncur, yang mana terdapat 3 buah papan seluncur dengan tipe dan dimensi yang berbeda-beda.



Gambar 4.39 Unit Papan Seluncur Tipe 1



Keterangan jenis papan seluncur:



Tipe 1



Tipe 2



Tipe 3



Gambar 4.40 Unit Papan Seluncur Tipe 2

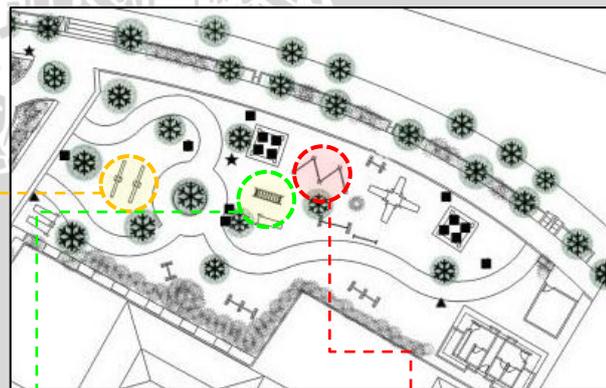


Gambar 4.41 Unit Papan Seluncur Tipe 3

- Unit jungkat jungkit, tiang keseimbangan dan anak tangga



Gambar 4.42 Unit Permainan Jungkat-Jungkit



Gambar 4.43 Unit Permainan Anak Tangga



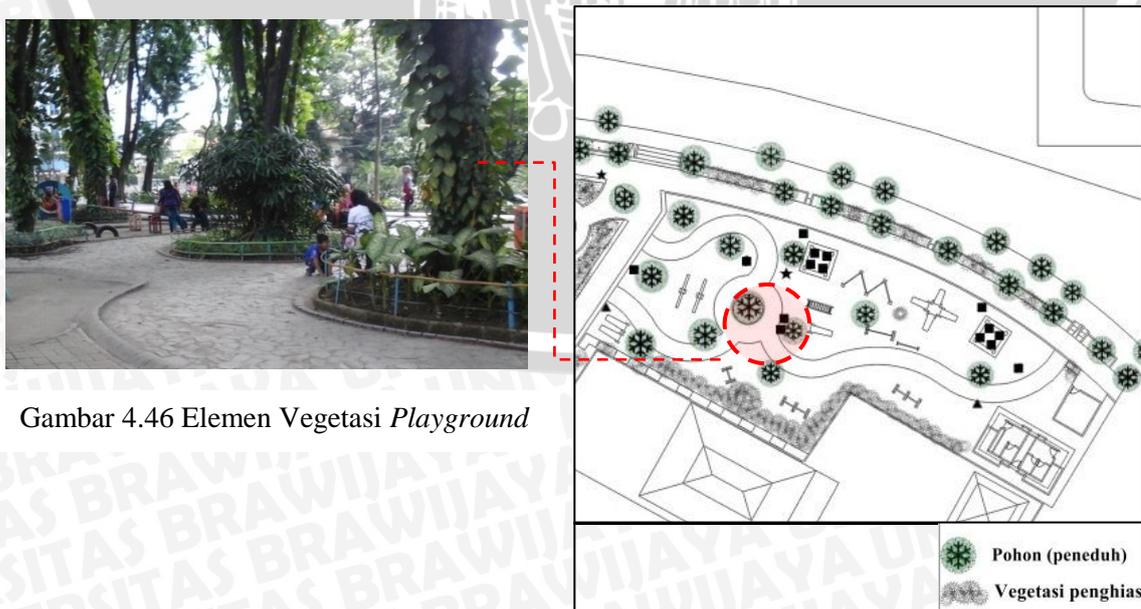
Gambar 4.44 Unit Permainan Tiang Keseimbangan

3. Elemen jalan, berupa jalur sirkulasi penghubung antarruang dan jalur sirkulasi di dalam *playground* itu sendiri



Gambar 4.45 Elemen Jalan *Playground*

4. Elemen vegetasi, berupa pohon peneduh dan tanaman hias yang biasanya juga berfungsi sebagai pembatas ruang atau pengarah. Untuk pohon peneduh yang dipakai ialah pohon dengan ketinggian ± 10 meter.



Gambar 4.46 Elemen Vegetasi *Playground*

	Pohon (peneduh)
	Vegetasi penghias

C. Area air mancur

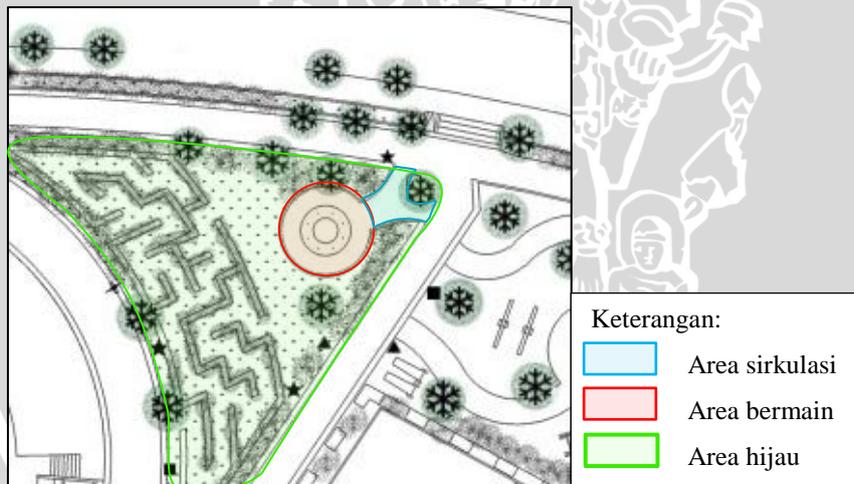
Sama halnya seperti *playground*, secara umum area air mancur merupakan fasilitas untuk bermain bagi anak-anak. Namun yang membedakan ialah area ini hanya menyediakan arena atau tempat menyerupai kolam berbentuk lingkaran dengan beberapa fitur air mancur dan area rumput dengan beberapa vegetasi peneduh dan penghias di sekitarnya.



Keyplan Area Air Mancur

1. Konfigurasi ruang air mancur

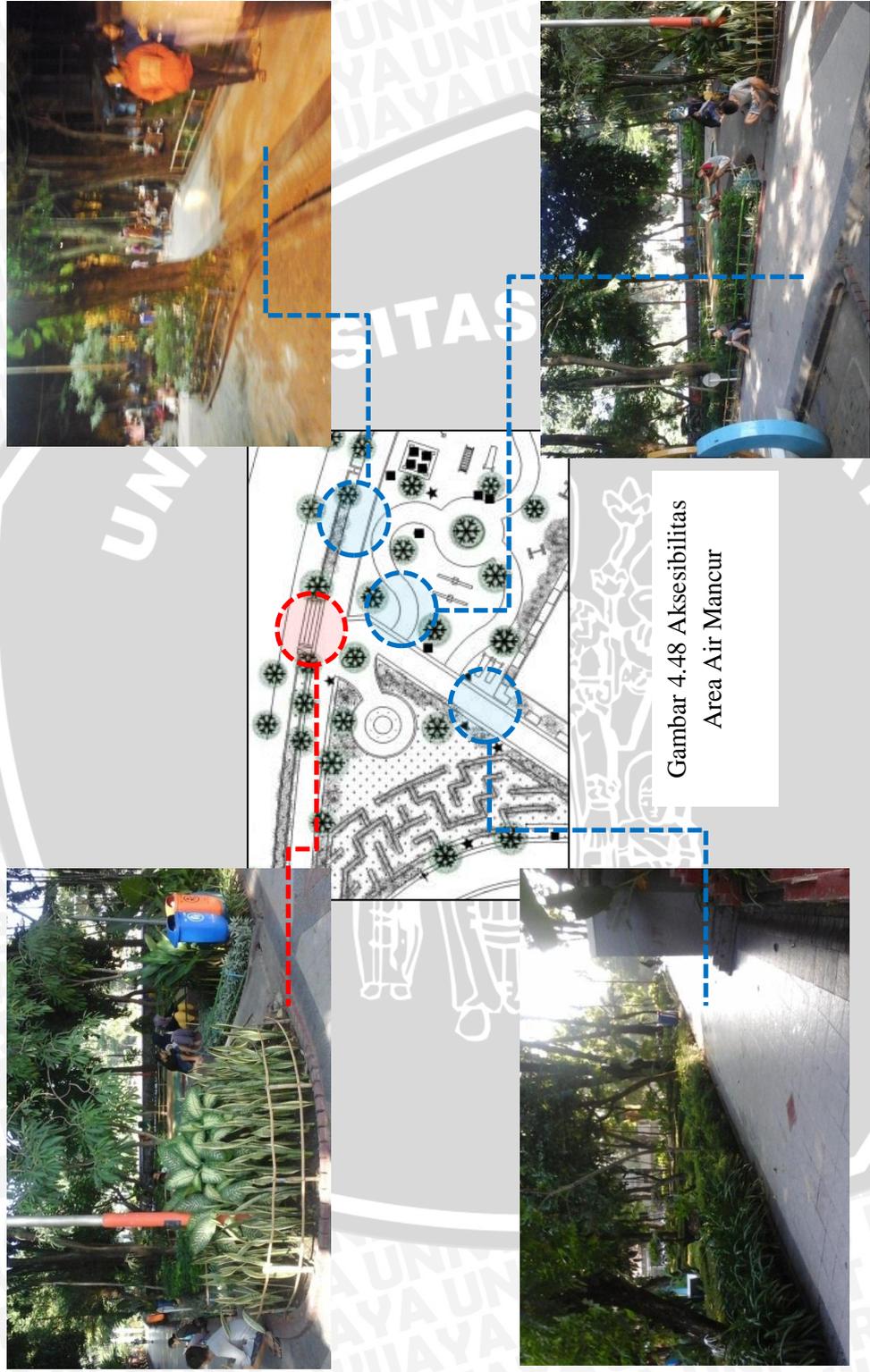
Secara fisik, area air mancur dibatasi dengan adanya elemen fisik ruang yang jelas. Area ini dibatasi oleh adanya jalur sirkulasi yang material perkerasannya dibedakan, sebagai penghubung antarruang di Taman Bungkul. Jalur sirkulasi yang ada juga membatasi antara area air mancur dengan area *playground*. Area air mancur ini sendiri berada di dalam area rumput (area hijau).



Gambar 4.47 Konfigurasi Ruang Area Air Mancur

2. Aksesibilitas ruang air mancur

Akses menuju dapat air mancur dicapai melalui satu *entrance* utama yang dapat mencapai secara langsung menuju area air mancur tersebut. *Entrance* tersebut juga merupakan akses langsung menuju *playground*, selain itu area air mancur juga dapat dicapai juga dari *entrance* lainnya yang tidak secara langsung menghubungkan ke ruang tersebut, karena harus melewati ruang lainnya terlebih dahulu.

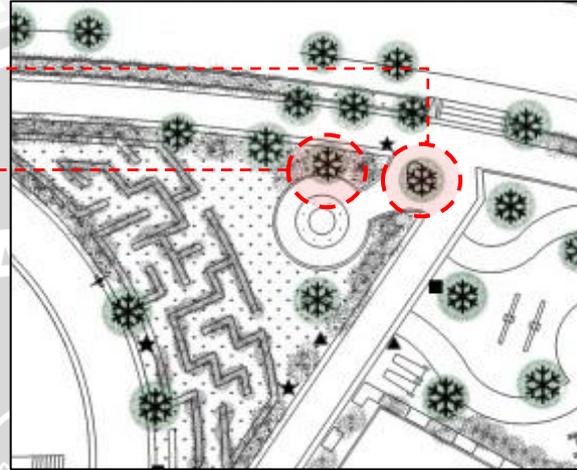


Gambar 4.48 Aksesibilitas Area Air Mancur

3. Elemen fisik ruang air mancur

Elemen fisik pada area air mancur terdiri atas dua jenis elemen yaitu:

- Elemen atraktif, yaitu arena air mancur itu sendiri. Elemen jalan (jalur sirkulasi) sebagai akses ke arena inti air mancur sudah termasuk didalamnya (membentuk kesatuan dengan elemen atraktif).



Gambar 4.49 Elemen Atraktif Area Air Mancur

- Elemen vegetasi, berupa vegetasi peneduh dan penghias yang berada di sekeliling arena air mancur atau berada pada area hijau yang mana area ini tidak boleh dilewati atau dimasuki oleh pengunjung. Area air mancur bersebelahan dengan taman labirin. Taman labirin tersebut hanya sebagai bagian dari area hijau sekitar air mancur, berfungsi sebagai penghias area taman. Keberadaannya juga tidak dapat dimasuki atau digunakan untuk ruang beraktivitas. Labirin ini memakai jenis tanaman teh-tehan yang memiliki tinggi tidak lebih dari 0,5 meter.



Gambar 4.50 Elemen Vegetasi Sekitar Area Air Mancur



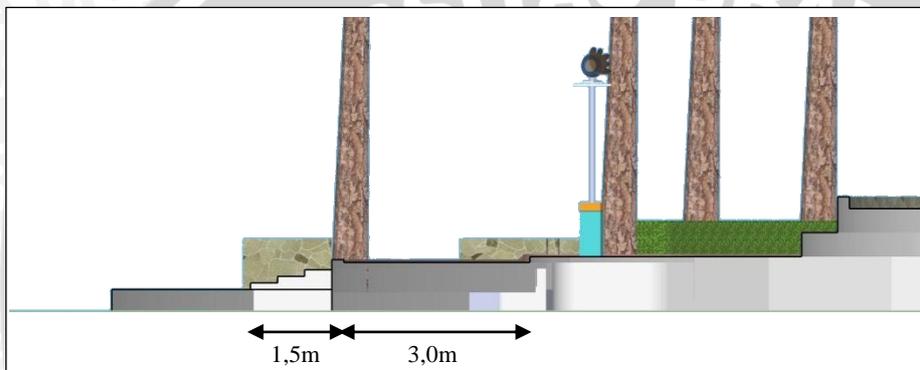
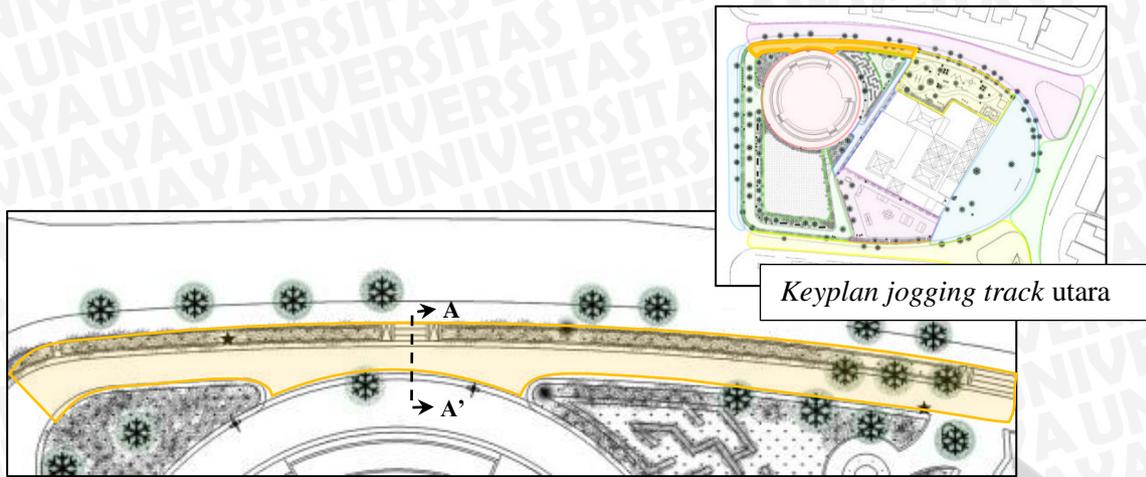
Gambar 4.51 Elemen Vegetasi Pembatas Area Air Mancur

D. *Jogging Track* Utara

Jogging track merupakan jalur sirkulasi di Taman Bungkul yang menerus dan hampir melewati seluruh area di dalam taman. Jalur ini menerus dari taman Bungkul bagian utara melewati plaza dan area air mancur, bagian timur menuju arah selatan hingga melewati *grass area* dan *area skateboard-BMX track*, lalu ke arah area taman paling barat dan kembali ke bagian utara.

1. Konfigurasi ruang *jogging track* utara

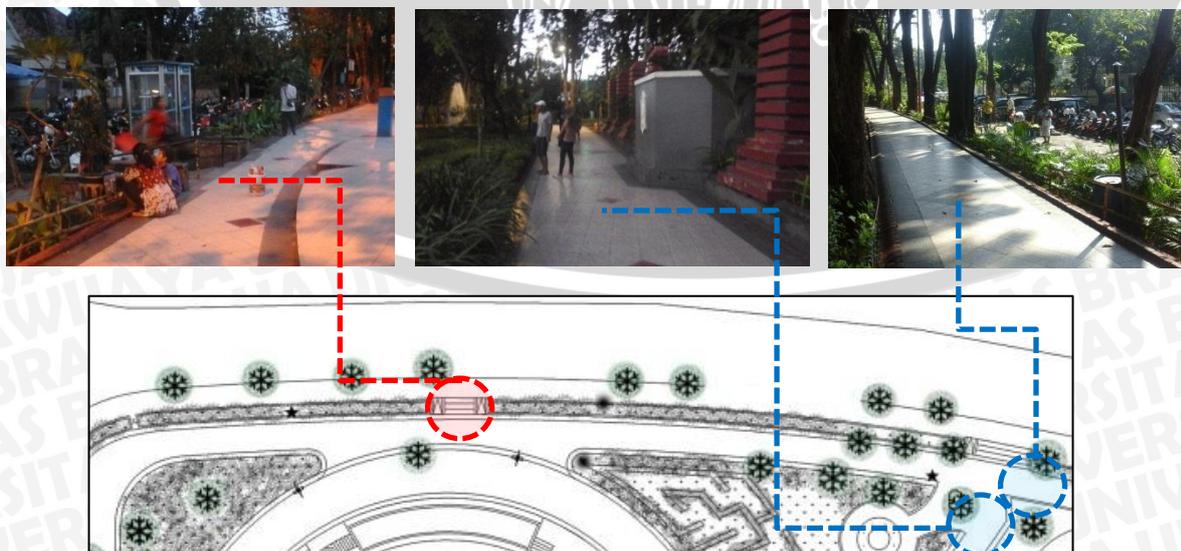
Jogging track utara berbatasan dengan area plaza dan area air mancur di sebelah selatan, *pedestrian way* di sebelah utara, serta penggal *jogging track* lainnya di sebelah timur dan barat.



Gambar 4.52 Potongan Jalur Jogging Track Utara

2. Aksesibilitas ruang jogging track utara

Jogging track utara berbatasan dengan area plaza dan area air mancur di sebelah selatan, pedestrian way di sebelah utara, serta penggal jogging track lainnya di sebelah timur dan barat.



Gambar 4.53 Aksesibilitas Jogging Track Utara

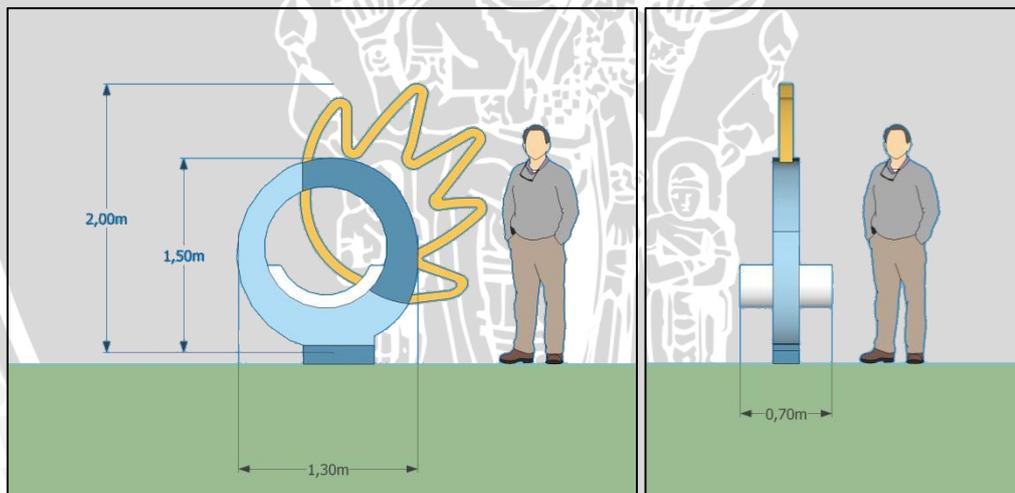
3. Elemen fisik ruang *jogging track* utara

Elemen fisik ruang *jogging track* utara terdiri atas:

- Elemen jalan itu sendiri (elemen yang membentuk jalur sirkulasi)
- Elemen vegetasi yang membatasi antara jalur sirkulasi dengan area lainnya, sebagai batas antara bagian dalam taman dengan bagian luar taman.
- Furniture* taman, yang terdiri atas bangku taman, tong sampah, dan penerang.



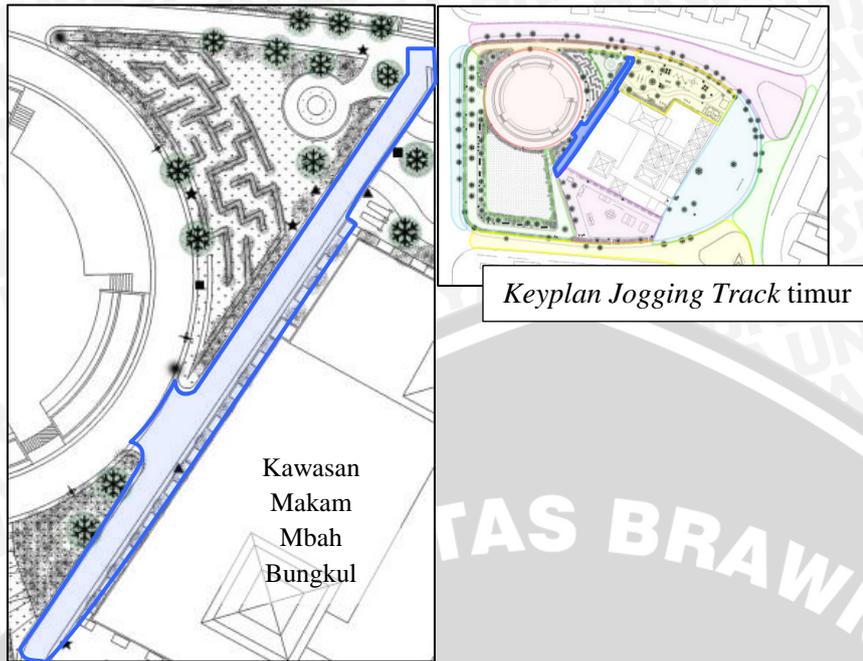
Gambar 4.54 *Furniture* Bangku Taman



Gambar 4.55 Tampak Depan dan Samping Bangku Taman

E. *Jogging track* timur

Jogging track timur berbatasan dengan area plaza di sebelah barat, *pedestrian way* di sebelah utara, penggal *jogging track* lainnya di sebelah selatan serta kawasan makam Mbah Bungkul di sebelah timur, yang dibatasi oleh dinding dengan tinggi $\pm 2\text{m}$.



Gambar 4.56 Batas Ruang Jogging Track Timur

1. Konfigurasi ruang *jogging track* timur

Jogging track timur dibatasi oleh adanya perbedaan level dengan area plaza dan berbatasan dengan dinding pembatas antara taman dengan area makam Mbah Bungkul.

2. Aksesibilitas ruang *jogging track* timur

Jogging track timur berbatasan dengan area plaza dan area air mancur di sebelah barat, *pedestrian way* di sebelah utara, *grass area* sebelah selatan dan makam Mbah Bungkul di sebelah timur.

3. Elemen Fisik Ruang *Jogging Track* Timur

Elemen fisik ruang *jogging track* timur terdiri atas:

- Elemen jalan itu sendiri (elemen yang membentuk jalur sirkulasi)
- Elemen vegetasi dan bangunan berupa tembok setinggi 2 m sebagai pembatas antara taman dengan area makam



Gambar 4.57 Tembok Pembatas pada *Jogging Track* Timur

c. Elemen atraktif yaitu tembok dengan pahatan lambang Kota Surabaya



Gambar 4.58 Tembok Berpahat Lambang Kota Surabaya pada *Jogging Track Timur*

d. *Furniture* taman, yang terdiri atas tong sampah dan penanda tempat.

F. *Grass area*

Grass area atau dalam bahasa Indonesia yang berarti area rumput/area hijau merupakan area yang difungsikan sebagai lahan terbuka hijau. *Grass area* ini mengukung konsep *green park* (taman hijau), terdiri atas area hijau (*grass area*) itu sendiri dan *jogging track* yang mengelilingi area rumput tersebut. Namun area rumput ini memang tidak difungsikan sebagai RTH aktif yang dapat dimasuki oleh pengunjung. Pengunjung hanya dapat menikmati pemandangan *grass area* dari luar.

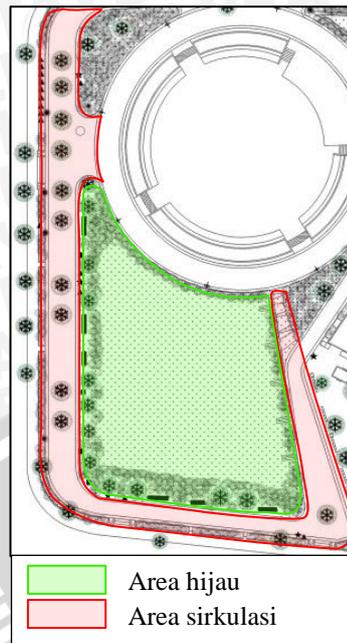


Keyplan Grass Area

1. Konfigurasi ruang *grass area*

Grass area terbagi menjadi dua area berdasarkan sifat kefungsiannya antara lain:

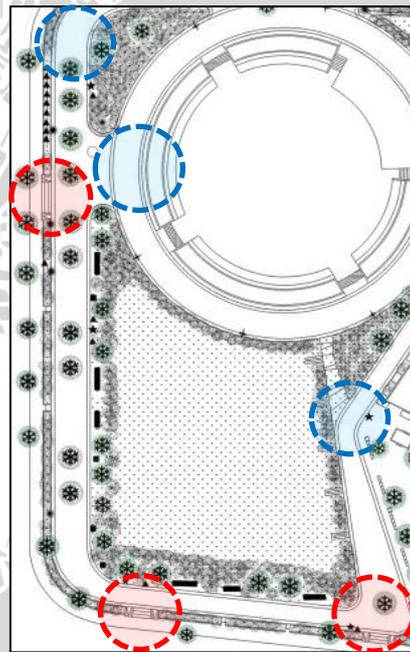
- a. Area hijau yang tidak boleh dimasuki/diakses pengunjung
- b. Area sirkulasi yang mengelilingi area hijau, berbatasan dengan *pedestrian way* yang berada di koridor Jalan Raya Darmo dan Jalan Progo.



Gambar 4.59 Konfigurasi Ruang *Grass Area*

2. Aksesibilitas ruang *grass area*

Grass area dapat dicapai melalui 2 *main entrance* (di dekat area plaza dan dekat *skateboard track area*) dan 3 pencapaian tidak langsung yaitu melalui plaza, koridor *jogging track* utara serta koridor *jogging track* timur dan area *skateboard-BMX track*.



Gambar 4.60 Aksesibilitas *Grass Area*

3. Elemen fisik ruang *grass area*

Elemen fisik ruang *grass area* terdiri atas:

- Elemen jalan berupa jalur sirkulasi itu sendiri. lebar jalur sirkulasi selatan 2 m, sedangkan lebar sirkulasi barat ialah 3 m.
- Elemen vegetasi peneduh dan penghias yang juga menjadi elemen pengarah dan pembatas antara area yang dipergunakan untuk beraktivitas dengan area hijau.
- Elemen *furniture* berupa bangku taman, tong sampah dan penerang

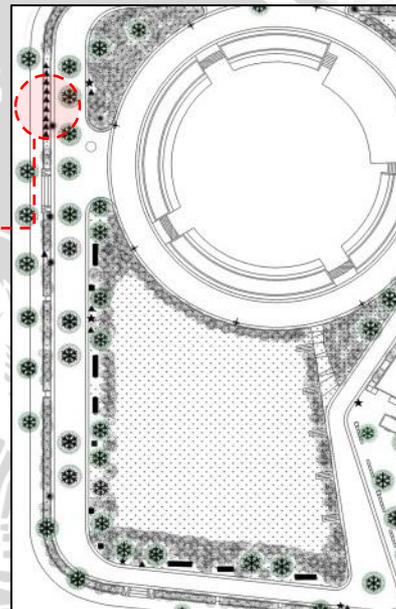


Gambar 4.61 Elemen Furniture Bangku Taman pada Grass Area

- d. Elemen penanda, berupa *signage* Taman Bungkul yang berada di dekat *entrance* barat (dekat area plaza).

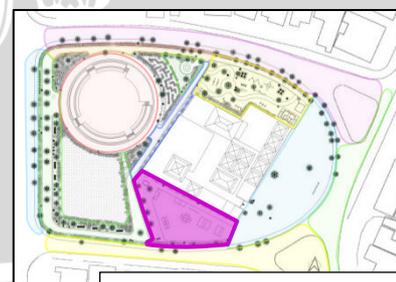


Gambar 4.62 Signage Taman Bungkul pada Grass Area

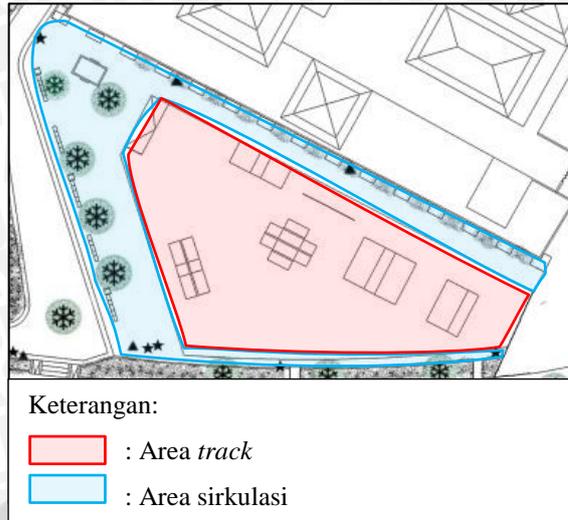


G. Area *skateboard* dan *BMX track*

Secara umum area *skateboard* dan *BMX track* ini merupakan fasilitas untuk bermain *skateboard* atau sepeda *BMX*. Ruang ini menyediakan beberapa jalur (*track*). Area ini berada di sebelah selatan Taman Bungkul.



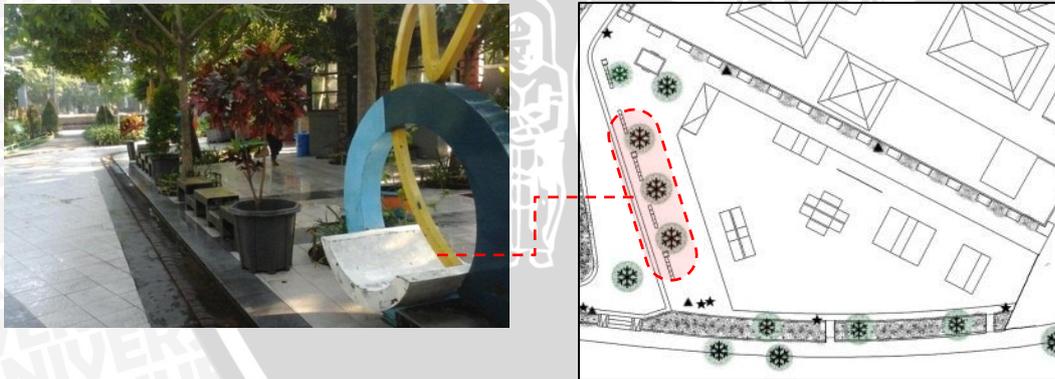
Keyplan Area Skateboard



Gambar 4.63 Konfigurasi Ruang Area Skateboard-BMX Track

1. Konfigurasi ruang area *skateboard* dan *BMX track*

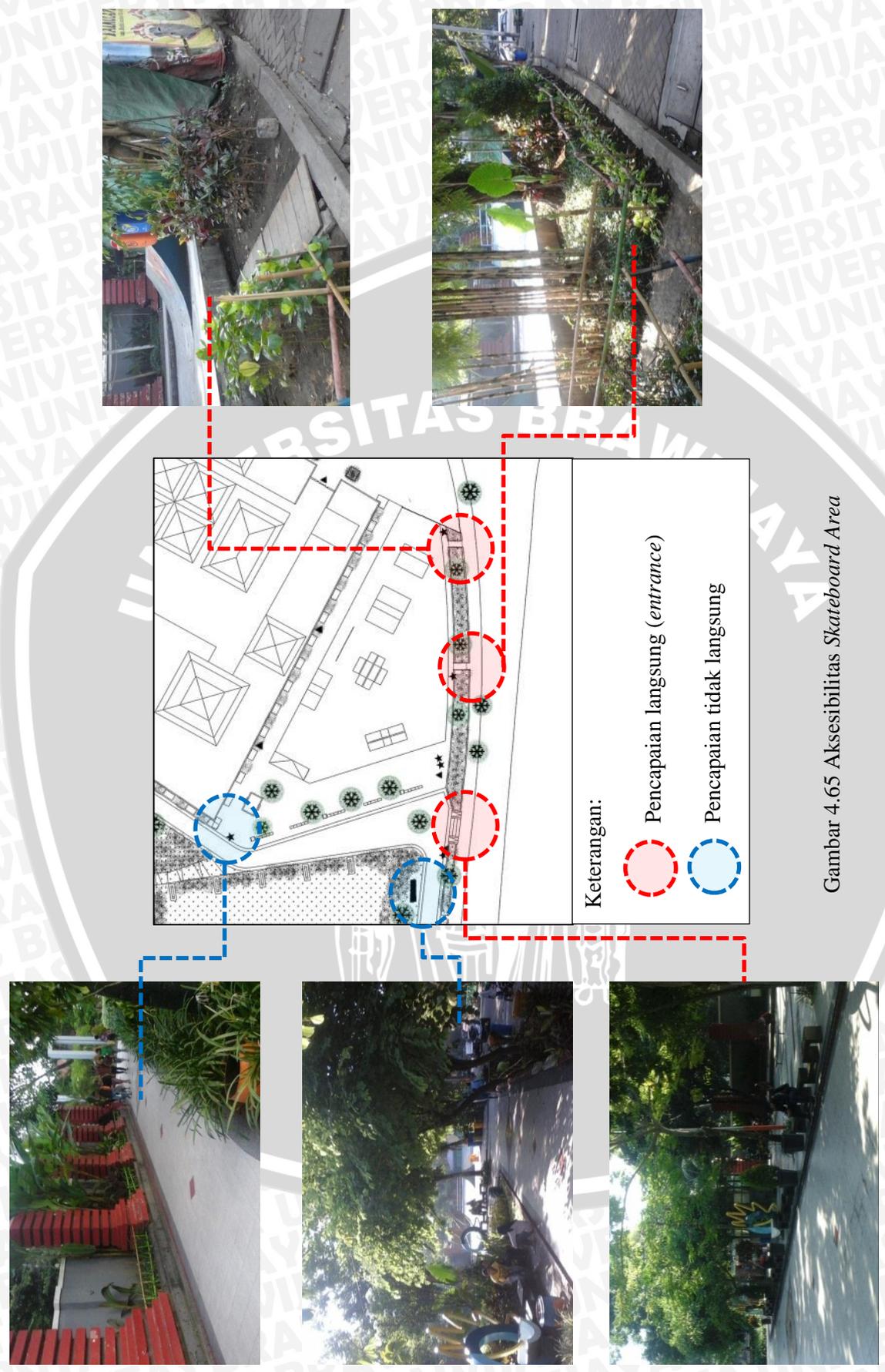
Secara fisik area *skateboard* dan *BMX track* dibatasi dengan adanya bentuk ruang yang jelas serta adanya elemen fisik yang menjadi batas area tersebut. Area ini dipertegas dengan adanya jalur sirkulasi di sekelilingnya, serta jalur sirkulasi yang dibedakan dengan jalur sirkulasi pada *grass area* (sebelah barat area *skateboard* dan *BMX*). Selain itu ruang ini juga dibatasi oleh elemen fisik berupa bangku taman yang disusun di sepanjang perbatasan antara sirkulasi area *skateboard* dengan sirkulasi pada *grass area*.



Gambar 4.64 Elemen Furniture sebagai Pembatas Skateboard Area

2. Aksesibilitas ruang *skateboard* dan *BMX track*

Akses untuk mencapai ruang ini, juga terdapat dua macam pencapaian, yaitu pencapaian langsung dan pencapaian tidak langsung. Pencapaian langsung melalui *entrance* selatan taman bungkul, sedangkan pencapaian tidak langsung melalui jalur sirkulasi lain yang melewati ruang-ruang lainnya.



Gambar 4.65 Aksesibilitas Skateboard Area

3. Elemen fisik ruang area *skateboard* dan *BMX track*

Elemen fisik ruang pada area *skateboard* dan *BMX track* ini adalah:

- 1) Elemen bangunan, berupa tembok pembatas antara ruang publik dengan area makam.

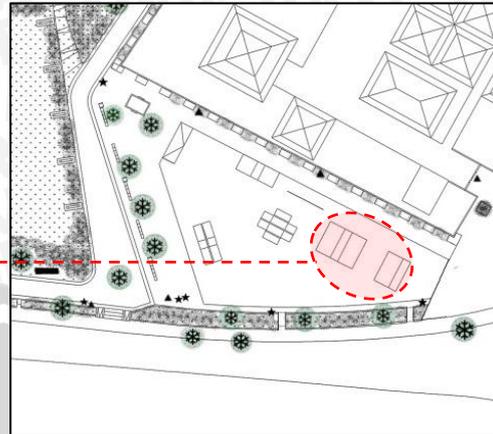


Gambar 4.66 Jalur Sirkulasi *Skateboard Area*

- 2) Elemen atraktif, berupa *skateboard track*. *Track* tersebut dikatakan sebagai elemen atraktif karena merupakan elemen fisik yang menarik perhatian saat orang memasuki area ini, menjadi elemen fokus.

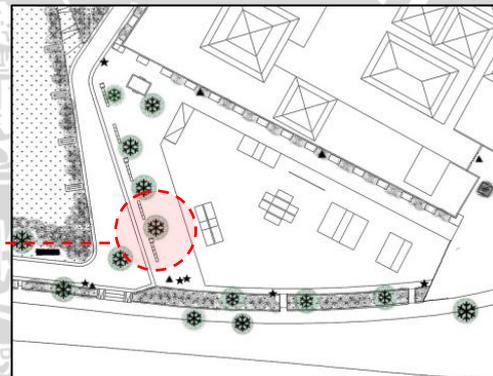


Gambar 4.67 *Skateboard Track Barat*



Gambar 4.68 Skateboard Track Timur

- 3) Elemen jalan, berupa jalur sirkulasi yang berada mengitari *track skateboard*.
- 4) *Furniture* taman, berupa bangku dan lampu penerang taman
- 5) Elemen vegetasi, yaitu pohon peneduh dan tanaman penghias/pengarah.



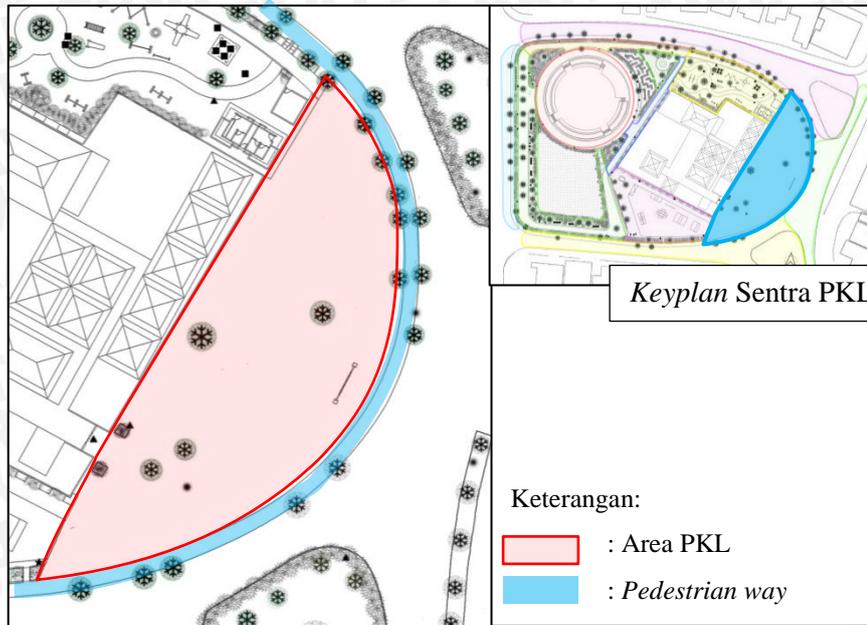
Gambar 4.69 Elemen Vegetasi dan Penerang Area Skateboard

H. Sentra PKL

Secara umum area sentra PKL ini area kosong dengan perkerasan *paving-block* yang diperuntukkan bagi PKL untuk berjualan dengan membuka warung makanan dan/atau minuman dengan memungkinkan untuk memberdirikan tenda-tenda berjualan yang sifatnya semi-statik.

1. Konfigurasi ruang sentra PKL

Secara fisik area sentra PKL dibatasi dengan adanya bentuk ruang yang jelas. Area ini dipertegas dengan adanya *pedestrian way* di sekelilingnya, yang menghubungkan langsung dengan koridor Jalan Serayu, Jalan Progo dan Jalan Taman Bungkul.



Gambar 4.70 Konfigurasi Ruang Sentra PKL

2. Aksesibilitas ruang sentra PKL

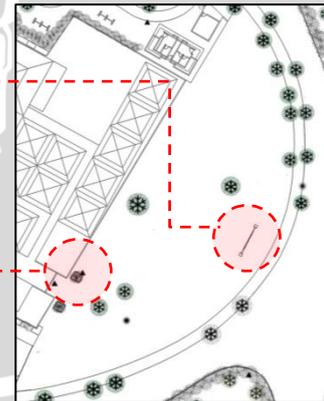
Sentra PKL di Taman Bungkul memiliki akses langsung dari segala arah, kecuali dari arah barat karena berbatasan dengan tembok pembatas Kawasan Makam Bungkul.

3. Elemen fisik ruang sentra PKL

Elemen fisik ruang pada area sentra PKL ini adalah:

1) Elemen jalan, berupa perkerasan *paving-block* pada area PKL dan *pedestrian way*

2) *Furniture* taman, berupa *signage* Sentra PKL, *signage* Makam Mbah Bungkul sebagai cagar budaya, dan pot tanaman.



Gambar 4.71 Elemen *Signage* Sentra PKL (atas) dan Makam Mbah Bungkul (bawah) di Sentra PKL

3) Elemen vegetasi, yaitu pohon peneduh yang mayoritas berada di sepanjang *pedestrian way* dan sebagian di area PKL.