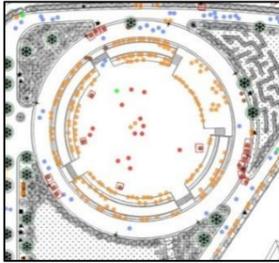


4.10 Sintesis Pola Aktivitas dan Pola Pemanfaatan Ruang Publik

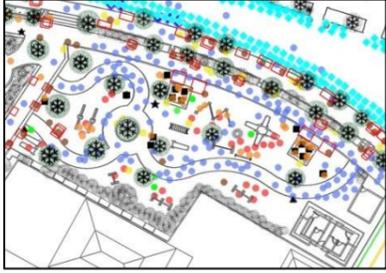
4.10.1 Sintesis pola aktivitas ruang publik

A. Sintesis Pola Aktivitas Zona A: Area Plaza

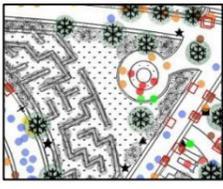
Kondisi Eksisting	Analisis Pola Aktivitas	Sintesis
 <p>Hari Kerja – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas rendah Berjalan: intensitas rendah <p>Hari Kerja – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas tinggi Bermain: intensitas sedang Berjualan: intensitas rendah-sedang 	<p>Analisis secara umum:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aktivitas duduk dilakukan sambil mengobrol/menunggu/istirahat sambil melihat pemandangan sekitar, pola terpusat Aktivitas berjalan dilakukan karena sedang berjalan-jalan/berpindah tempat, pola terpusat Aktivitas bermain pergerakannya bebas, mengelilingi area plaza, pola <i>cluster</i> Aktivitas berjualan mengikuti pergerakan orang berjalan dan mendekati area duduk, pola terpusat 	<p>Aktivitas duduk di ruang publik merupakan aktivitas dengan tingkat keterlibatan pasif (<i>passive engagement</i>), yaitu dilakukan dengan sambil melihat pemandangan (berkaitan dengan fungsi rekreatif).</p> <p>Aktivitas duduk, berjalan dan berjualan berpola terpusat. Aktivitas duduk dilakukan karena sedang bersantai/menunggu/mengawasi anak, sambil mengobrol dan melihat-lihat pemandangan sekitar, atau sambil mengakses internet.</p> <p>Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan pola aktivitas yang terjadi adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengoptimalan elemen fisik sebagai elemen atraktif/menghibur, untuk memenuhi kebutuhan rekreatif tersebut Pengaturan atau pembatasan aktivitas berjualan berkaitan dengan keberadaan aktivitas duduk dan berjalan (faktor kestrategisan penjual dalam mencari calon pembeli) Pengoptimalan ruang tengah plaza untuk mawadahi fungsi sosial-rekreatif: <ul style="list-style-type: none"> Aktivitas bermain oleh anak-anak berkaitan dengan aktivitas pengawasan oleh orang tua, yang biasa dilakukan dengan duduk/berdiri, tidak terganggu atau mengganggu sirkulasi pejalan. Aktivitas pertunjukan seni atau olah raga oleh kalangan tertentu dan di waktu-waktu tertentu (misal: komunitas)
 <p>Hari Libur – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas sedang Berjualan: intensitas rendah <p>Hari Libur – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas tinggi Berjualan: intensitas sedang 	<p>Analisis Hari Kerja:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tribun sebelah barat lebih sering digunakan orang untuk beraktivitas duduk Aktivitas berjualan berada di dekat pertemuan dua jalur sirkulasi. <p>Analisis Hari Libur:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tribun sebelah barat, sebagian sebelah utara dan selatan lebih sering digunakan orang untuk duduk. Aktivitas berjualan bisa memenuhi sepanjang tepi jalur sirkulasi area plaza. 	

B. Sintesis Pola Aktivitas Zona B: *Playground*

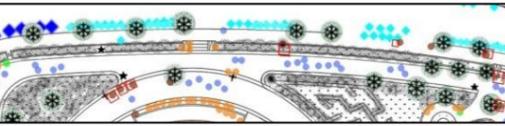
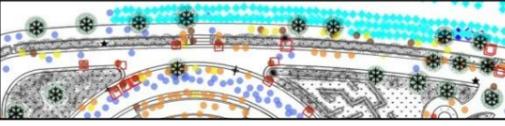
Kondisi Eksisting	Analisis Pola Aktivitas	Sintesis
 <p>Hari Kerja – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas rendah Bermain: intensitas rendah Berjalan: intensitas rendah Berdiri: intensitas rendah Berjualan: intensitas rendah <p>Hari Kerja – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas sedang Bermain: intensitas sedang Berjalan: intensitas rendah Berdiri: intensitas rendah Berjualan: intensitas sedang 	<p>Analisis secara umum:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aktivitas duduk merupakan aktivitas yang dilakukan karena sedang bersantai atau sedang menunggu, dapat dilakukan sambil mengobrol, melihat-lihat pemandangan sekitar, makan atau mengawasi anak bermain, aktivitas membentuk pola <i>cluster</i> Aktivitas berjalan bisa dilakukan karena sedang berjalan-jalan atau hanya berpindah tempat dari satu tempat ke tempat lain. Aktivitas membentuk pola linier. Aktivitas bermain tidak memiliki sistem aktivitas tersendiri. Pergerakannya cenderung bebas dengan membentuk pola <i>cluster</i>. Aktivitas berdiri merupakan aktivitas yang dilakukan karena sedang terlindung/berteduh, menunggu, atau mengawasi anak bermain, cenderung membentuk pola <i>cluster</i>. Aktivitas berjualan cenderung mendekati jalur aktivitas pejalan dan bermain untuk menarik perhatian pengunjung yang lewat dan anak-anak yang sedang bermain, membentuk pola linier-<i>cluster</i>. 	<p>Fungsi <i>playground</i> utamanya ialah sebagai tempat bermain bagi anak-anak. Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan pola aktivitas yang terjadi adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> Penambahan dan pengelompokan tempat duduk terkait fungsi relaksasi (santai) dan pengawasan terhadap aktivitas bermain anak-anak, terkait penataan dan desain tempat duduk yang sesuai karakter fungsi dan jenis penggunaannya Memperhatikan PKL sebagai elemen yang memiliki kaitannya dengan elemen pejalan kaki, jalur sirkulasi yang akomodatif bagi pejalan dan PKL. Kebebasan pergerakan aktivitas bermain anak tidak terhalangi oleh aktivitas lain (terutama pejalan) Pengoptimalan ruang aktivitas bermain berkaitan dengan beberapa hal: <ul style="list-style-type: none"> Aktivitas pengawasan oleh orang tua sebagai kebutuhan, yang biasa dilakukan dengan duduk/berdiri, tidak terganggu atau mengganggu sirkulasi pejalan di sekitarnya Aktivitas bermain itu sendiri, yang mempertimbangkan aspek kenyamanan dan keamanan anak saat menggunakan <i>playground unit</i> atau berjalan/berlari-lari di sekitarnya.

	<p>Hari Libur – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas sedang Bermain: intensitas sedang Berjualan: intensitas rendah 	<p>Analisis Hari Kerja:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aktivitas duduk lebih banyak dilakukan di bangku taman Aktivitas bermain tersebar acak di beberapa <i>playground unit</i> yang ada Aktivitas berjualan tersebar acak di area <i>playground</i>.
	<p>Hari Libur – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas tinggi Berjalan: intensitas tinggi Bermain: intensitas rendah-sedang Berjualan: intensitas sedang 	<p>Analisis Hari Libur:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aktivitas duduk tidak hanya pada bangku taman, namun juga pada beberapa <i>playground unit</i>, menyebabkan berkurangnya intensitas penggunaan <i>playground unit</i> sebagai atribut bermain. Aktivitas berjualan tersebar acak di area <i>playground</i>

C. Sintesis Pola Aktivitas Zona C: Area air mancur

Kondisi Eksisting	Analisis Pola Aktivitas	Sintesis
 <p>Hari Kerja – Siang</p> <p>Intensitas pengunjung yang bermain relatif, tergantung kondisi air mancur, menyala atau tidak.</p> <p>Hari Kerja – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Air mancur tidak menyala, digunakan sebagai tempat duduk 	<p>Analisis secara umum:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aktivitas berdiri oleh orang tua yang mengawasi anak bermain air Aktivitas duduk menghadap ke arah area hijau/vegetasi atau ke arah air mancur, dilakukan karena sedang mengawasi anak/santai. Aktivitas bermain pergerakannya bebas cenderung memutar di area air mancur tersebut, aktivitas lain seperti berganti pakaian oleh anak menjadi suatu sistem aktivitas tersendiri. Pola aktivitas secara keseluruhan membentuk pola terpusat-radial. <p>Analisis Hari Kerja dan Hari Libur:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aktivitas yang ada baik pada hari kerja maupun libur tidak memiliki perbedaan dalam pemanfaatan ruang, perbedaan pola aktivitas dan pemanfaatan ruang dipengaruhi keterlibatan air mancur sebagai generator aktivitas. 	<p>Secara umum aktivitas yang terwadahi di air mancur ini adalah bermain. Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan pola aktivitas yang terjadi adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengoptimalan ruang aktivitas bermain berkaitan dengan aktivitas pengawasan oleh orang tua, yang biasa dilakukan dengan duduk/berdiri, tidak mengganggu atau mengganggu pergerakan anak bermain. Perlunya atribut ruang untuk mengakomodasi aktivitas duduk di sekitar air mancur
 <p>Hari Libur – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Air mancur menyala, ada aktivitas bermain anak-anak, aktivitas duduk dan berdiri dilakukan orang tua untuk mengawasi anak. <p>Hari Libur – Malam</p> <p>Kepadatan aktivitas lebih tinggi</p>		

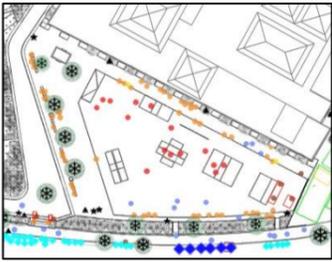
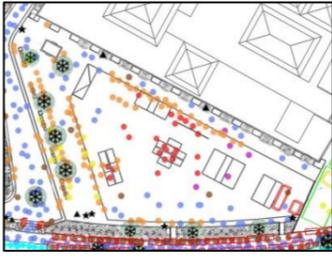
D. Sintesis Pola Aktivitas Zona D: Jogging track utara

Kondisi Eksisting	Analisis Pola Aktivitas	Sintesis
 <p>Hari Kerja – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Berjalan: intensitas rendah <p>Hari Kerja – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas rendah Berjalan: intensitas rendah-sedang Berjualan: intensitas rendah 	<ul style="list-style-type: none"> PKL semi-statik/<i>mobile</i> cenderung mengikuti pergerakan pengunjung pejalan, berpola linier mengikuti pola pada sirkulasi pejalan Intensitas aktivitas berjualan (semi-statik/<i>mobile</i>) mengikuti intensitas pejalan 	<p>Sistem aktivitas pada ruang publik memiliki 3 elemen penting yang paling berpengaruh pada pola aktivitas: pejalan kaki, parkir dan PKL (Rapoport, 1977).</p> <p>Secara umum aktivitas yang terwadahi di area sirkulasi ini adalah berjalan dan berjualan. Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan pola aktivitas yang terjadi adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> Memperhatikan PKL sebagai elemen yang memiliki kaitannya dengan elemen pejalan kaki
 <p>Hari Libur – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas rendah Berjalan: intensitas rendah Berjualan: intensitas rendah <p>Hari Libur – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas tinggi Berjalan: intensitas sedang Berjualan: intensitas sedang 		

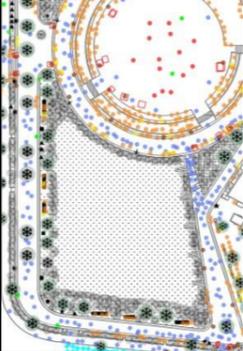
E. Sintesis Pola Aktivitas Zona E: *Jogging track* timur

Kondisi Eksisting	Analisis Pola Aktivitas	Sintesis
	<p>Hari Kerja – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas rendah Berjalan: intensitas rendah <p>Hari Kerja – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas sedang Berjalan: intensitas sedang Berjualan: intensitas rendah 	<p>Secara umum aktivitas yang terwadahi di area sirkulasi ini adalah berjalan dan duduk. Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan pola aktivitas yang terjadi adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> Faktor kestrategisan lokasi menjadi penentu utama PKL memilih lokasi berjualan. Pengoptimalan ruang sirkulasi sebagai area transisi (sirkulasi) yang mengakomodasi aktivitas duduk, yang selalu terjadi di area ini (terkait pola pemanfaatan).
	<p>Hari Libur – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas sedang Berjalan: intensitas rendah <p>Hari Libur – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas tinggi Berjalan: intensitas sedang-tinggi Berjualan: intensitas sedang 	

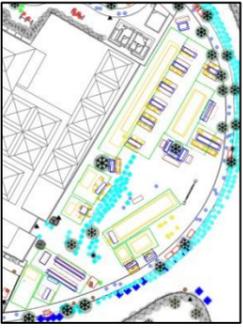
F. Sintesis Pola Aktivitas Zona F: Area *Skateboard* dan *BMX track*

Kondisi Eksisting	Analisis Pola Aktivitas	Sintesis
	<p>Hari Kerja – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Bermain: intensitas rendah Duduk: intensitas rendah <p>Hari Kerja – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Bermain: intensitas sedang-tinggi Duduk: intensitas tinggi Berjalan: intensitas sedang Berjualan: intensitas rendah 	<p>Fungsi area <i>skateboard</i>-<i>BMX track</i> utamanya ialah sebagai sarana bermain <i>skateboard</i>/sepeda <i>BMX</i>. Secara umum aktivitas yang terwadahi di area <i>skateboard track</i> ini adalah bermain, berjalan dan duduk. Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan pola aktivitas yang terjadi adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengoptimalan area bermain pada <i>track</i> yang tidak hanya untuk kepentingan bermain <i>skateboard</i> saja, namun juga sistem aktivitas pendukung aktivitas bermain tersebut, misalnya penambahan tempat duduk untuk beristirahat setelah bermain atau meletakkan barang bawaan saat ditinggal bermain <i>skateboard</i>, dan sebagainya.
	<p>Hari Libur – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Bermain (anak): intensitas tinggi Bermain (<i>skateboard</i>): intensitas rendah Duduk: intensitas sedang Berjualan: intensitas rendah <p>Hari Libur – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas tinggi Berjalan: intensitas tinggi Berjualan: intensitas rendah 	

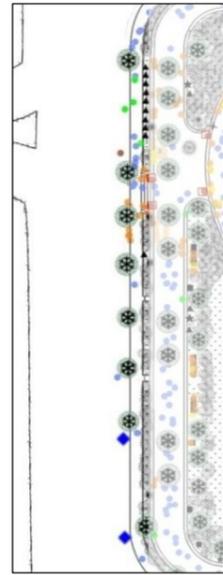
G. Sintesis Pola Aktivitas Zona G: *Grass Area*

Kondisi Eksisting	Analisis Pola Aktivitas	Sintesis
	<p>Hari Kerja – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Duduk: intensitas rendah • Berjalan: intensitas rendah <p>Hari Kerja – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> • Duduk: intensitas rendah • Berjalan: intensitas rendah • Berkumpul: intensitas sedang 	<p>Ruang terbuka hijau memiliki fungsi estetika, serta relaksasi bagi pengunjungnya atau <i>psychological comfort</i> (Carr, 1992)</p> <p>Secara umum aktivitas yang terwadahi di <i>grass area</i> ini adalah berjalan dan duduk. Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan pola aktivitas yang terjadi adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengoptimalan elemen vegetasi beserta elemen non-vegetasi di dalam area hijau agar tetap menjadi elemen atraktif di seluruh bagian <i>grass area</i> (untuk pemerataan aktivitas) serta keberadaan bangku taman yang menjadi generator aktivitas di <i>grass area</i> tersebut • Pengoptimalan ruang aktivitas duduk berkaitan dengan aktivitas dengan tujuan santai (relaksasi), melihat pemandangan sekitar area hijau namun tidak mengganggu atau menghambat aktivitas duduk yang menjadi suatu kepentingan tertentu • Perlunya optimalisasi ruang aktivitas duduk utamanya yang berada di tepi area hijau • Perlunya optimalisasi area sekitar <i>signage</i> sebagai area yang akomodatif bagi aktivitas perkumpulan/diskusi • Mempertimbangkan jumlah dan pola penyusunan bangku taman terkait karakter fungsi dan jenis penggunaannya, yang mayoritas penggunaannya ialah remaja/orang dewasa, baik individu, berpasangan maupun berkelompok.
	<p>Hari Libur – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Duduk: intensitas rendah • Berjalan: intensitas rendah <p>Hari Libur – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> • Duduk: intensitas tinggi • Berjalan: intensitas tinggi 	

H. Sintesis Pola Aktivitas Zona H: Sentra PKL

Kondisi Eksisting	Analisis Pola Aktivitas	Sintesis
	<p>Hari Kerja – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parkir: intensitas sedang • Berjualan (PKL statik): intensitas sedang <p>Hari Kerja – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parkir: intensitas tinggi • Berjualan (PKL statik): intensitas tinggi • Berjualan (PKL semi-statik): intensitas rendah 	<p>Sistem aktivitas sebagai aktivitas yang terasosiasi, mendukung aktivitas lain yang menjadi aktivitas utama. Misal aktivitas berjualan juga terdiri atas aktivitas memasak, mencuci, dan sebagainya. (Rapoport, 1977)</p> <p>Secara umum aktivitas yang terwadahi di sentra PKL ini adalah makan dan berjualan. Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan pola aktivitas yang terjadi adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengoptimalan ruang PKL statik sebagai pengakomodasi sistem aktivitas berjualan/jual-beli dan makan bagi pembeli, namun tetap memperhatikan prinsip kenyamanan untuk semua pelaku berbagai aktivitas lainnya yang ada (berjalan, parkir, terkait aksesibilitas).
	<p>Hari Libur – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parkir: intensitas sedang • Berjualan (PKL statik): intensitas sedang <p>Hari Libur – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parkir: intensitas tinggi • Berjualan (PKL statik): intensitas tinggi • Berjualan (PKL semi-statik): intensitas tinggi 	

I. Sintesis Pola Aktivitas Zona I: Koridor Jalan Darmo

**Kondisi Eksisting**

Hari Kerja – Siang

- Berjalan: intensitas rendah

Hari Kerja – Malam

- Duduk: intensitas rendah
- Berjalan: intensitas rendah
- Berjualan: intensitas rendah

Hari Libur – Siang

- Berjalan: intensitas rendah

Hari Libur – Malam

- Duduk: intensitas sedang
- Berjalan: intensitas rendah-sedang
- Berdiri: intensitas rendah

Analisis Pola Aktivitas

- Aktivitas duduk dilakukan oleh mayoritas remaja/dewasa, karena sedang santai/menunggu atau karena kepadatan pengunjung di taman yang menyebabkan sebagian pengunjung memilih duduk di luar taman, dilakukan sambil mengobrol, makan, dan melihat pemandangan sekitar
- Aktvitas berjalan hanya dilakukan di sekitar keramaian atau pusat keramaian taman, yaitu area plaza

Sintesis

Secara umum aktivitas yang terwadahi di koridor Jalan Darmo ini adalah duduk, berjalan dan berdiri. Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan aktivitas yang terjadi adalah

- Penguoptimalan koridor jalan sebagai pemecah keramaian oleh aktivitas duduk dan berjalan di sekitar area plaza
- Penguoptimalan *pedestrian way* sebagai jalur bagi pejalan

J. Sintesis Pola Aktivitas Zona J: Koridor Jalan Taman Bungkul

Kondisi Eksisting

Hari Kerja – Siang

- Berjalan: intensitas rendah
- Parkir: intensitas sedang
- Berjualan: intensitas rendah

Hari Kerja – Malam

- Berjalan: intensitas rendah
- Berjualan: intensitas sedang
- Parkir: intensitas sedang

Hari Libur – Siang

- Berjalan: intensitas rendah
- Berjualan: intensitas rendah
- Parkir: intensitas sedang

Hari Libur – Malam

- Berjalan: intensitas sedang
- Parkir: intensitas tinggi
- Berjualan: intensitas rendah-tinggi

**Analisis Pola Aktivitas**

- Aktivitas berjalan yang dilakukan membentuk pola linier pada *pedestrian way*, pusat keramaian pejalan berada pada koridor sebelah timur karena dekat area parkir
- Aktivitas berjualan lebih ramai pada koridor jalan dan *pedestrian way* sebelah timur, karena lebih sering dilewati pejalan yang mayoritas datang dari arah timur
- Parkir kendaraan roda dua lebih banyak berada di koridor sebelah timur

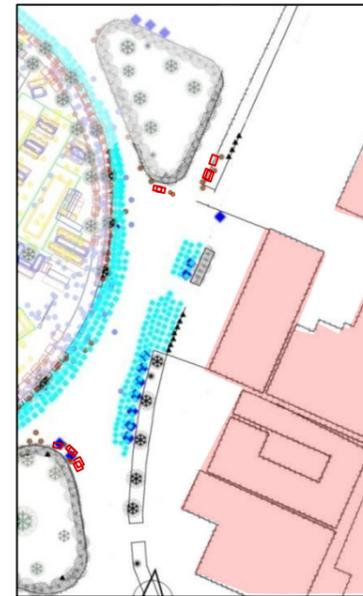
Sintesis

3 jenis elemen yang berpengaruh pada sistem aktivitas ruang publik yaitu pejalan kaki, PKL dan parkir. (Rapoport, 1977)

Secara umum aktivitas yang terwadahi di koridor Jalan Taman Bungkul ini adalah berjalan, berjualan dan parkir. Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan aktivitas yang terjadi adalah

- Penguoptimalan seluruh koridor *pedestrian way* sebagai jalur bagi pejalan dan PKL sebagai aktivitas yang saling terkait.
- Area parkir mengutamakan aspek kemudahan akses dan pencapaian masuk ke taman, namun tidak mengganggu ruang aktivitas pejalan tersebut.

K. Sintesis Pola Aktivitas Zona K: Koridor Jalan Serayu

**Kondisi Eksisting**

Hari Kerja – Siang

- Berjalan: intensitas rendah
- Berjualan: intensitas rendah
- Parkir: intensitas sedang

Hari Kerja – Malam

- Berjalan: intensitas rendah
- Berjualan: intensitas sedang
- Parkir: intensitas sedang

Hari Libur – Siang

- Berjalan: intensitas rendah
- Berjualan: intensitas sedang
- Parkir: intensitas sedang

Hari Libur – Malam

- Berjalan: intensitas sedang-tinggi
- Berjualan: intensitas sedang
- Parkir: intensitas tinggi

Analisis Pola Aktivitas

- Aktivitas berjalan cenderung berpola linier pada saat kepadatan aktivitas tergolong rendah/sedang, namun berpola cluster pada saat kepadatan aktivitas tinggi, pengunjung memiliki jalur yang acak sesuai tujuan masing-masing
- Aktivitas parkir lebih banyak mengakomodasi tidak hanya untuk pengunjung sentra PKL namun pengunjung Taman Bungkul juga memarkir kendaraan di area ini.
- Aktivitas berjualan oleh PKL *mobile* lebih banyak berada di koridor jalan ini, mendekati dan berorientasi pada pusat aktivitas jual-beli PKL statik pada sentra PKL. Pola yang terbentuk ialah *cluster*.

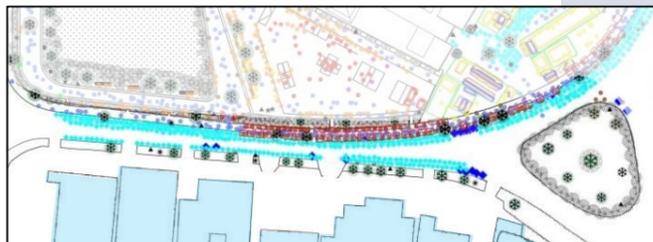
Sintesis

3 jenis elemen yang berpengaruh pada sistem aktivitas ruang publik yaitu pejalan kaki, PKL dan parkir. (Rapoport, 1977)

Secara umum aktivitas yang terwadahi di koridor Jalan Serayu ini adalah berjalan, berjualan dan parkir. Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan aktivitas yang terjadi adalah

- Pengoptimalan seluruh koridor *pedestrian way* sebagai jalur bagi pejalan dan PKL sebagai aktivitas yang saling terkait.
- Kejelasan jalur sirkulasi di sekitar koridor jalan sebagai jalur alternatif saat kepadatan aktivitas yang tinggi

L. Sintesis Pola Aktivitas Zona L: Koridor Jalan Progo

**Kondisi Eksisting**

Hari Kerja – Siang

- Berjalan: intensitas rendah
- Parkir: intensitas rendah
- Berjualan: intensitas rendah

Hari Kerja – Malam

- Berjalan: intensitas rendah
- Berjualan: intensitas rendah
- Parkir: intensitas sedang

Hari Libur – Siang

- Berjalan: intensitas rendah
- Berjualan: intensitas rendah
- Parkir: intensitas sedang

Hari Libur – Malam

- Berjalan: intensitas tinggi
- Parkir: intensitas tinggi
- Berjualan: intensitas tinggi

Analisis Pola Aktivitas

- Aktivitas berjalan yang dilakukan membentuk pola linier pada *pedestrian way*, pusat keramaian pejalan berada pada koridor sebelah timur karena dekat area parkir
- Aktivitas berjualan lebih ramai pada koridor jalan dan *pedestrian way* sebelah timur, karena lebih sering dilewati pejalan yang mayoritas datang dari arah timur
- Parkir kendaraan roda dua lebih banyak berada di koridor sebelah timur

Sintesis

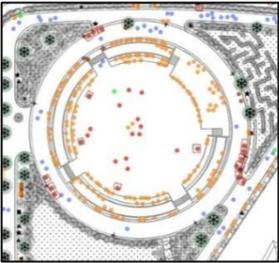
3 jenis elemen yang berpengaruh pada sistem aktivitas ruang publik yaitu pejalan kaki, PKL dan parkir. (Rapoport, 1977)

Secara umum aktivitas yang terwadahi di koridor Jalan Progo ini adalah berjalan, berjualan dan parkir. Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan aktivitas yang terjadi adalah

- Pengoptimalan seluruh koridor *pedestrian way* sebagai jalur bagi pejalan dan PKL sebagai aktivitas yang saling terkait.
- aktivitas parkir mengutamakan kemudahan akses dan pencapaian masuk ke taman

4.10.2 Sintesis pola pemanfaatan ruang

A. Sintesis Pola Pemanfaatan Zona A: Area Plaza

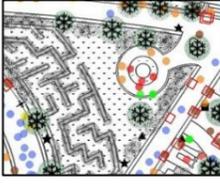
Kondisi Eksisting	Analisis Pemanfaatan Ruang	Sintesis
 <p>Hari Kerja – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas rendah Berjalan: intensitas rendah <p>Hari Kerja – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas tinggi Bermain: intensitas sedang Berjualan: intensitas rendah-sedang 	<ul style="list-style-type: none"> Posisi duduk cenderung berada di tribun sebelah barat karena kondisinya yang lebih teduh dibandingkan dengan tribun sebelah timur Interaksi sosial yang dilakukan di tribun bagian luar cenderung membentuk perilaku pengguna yang lebih memilih untuk berdiri agar bisa berhadapan dengan lawan bicara Seting tempat duduk tidak hanya pada tribun, namun juga pada area <i>fountain</i> dan <i>open stage</i> karena intensitas aktivitas yang tinggi Aktivitas berjualan biasanya memilih lokasi sekitar <i>entrance</i> dan di dekat pertemuan dua jalur sirkulasi, memanfaatkan area sirkulasi yang pasif, <i>brand-point</i> sebagai pelindung Seting tempat duduk tidak hanya pada tribun, namun juga pada area <i>fountain</i>, <i>open stage</i>, area tengah plaza serta jalur sirkulasi karena intensitas pengunjung yang tinggi 	<p>Secara umum aktivitas yang terwadahi di di area plaza ini adalah duduk, berjalan, bermain, dan berjualan (PKL).</p> <p>Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan pemanfaatan ruang yang terjadi adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> Kurangnya fasilitas duduk pada saat intensitas aktivitas sangat tinggi (padat) Pengoptimalan tempat duduk yang tidak hanya mengakomodasi duduk berkemompok, namun juga untuk pengunjung individu Pengoptimalan area <i>fountain</i> dan <i>open stage</i> dapat menjadi tempat duduk tambahan, bisa duduk secara berhadapan/bersebelahan tanpa perlu sandaran Adanya kebutuhan untuk interaksi dengan cara berhadapan di area tribun bagian luar Faktor keteduhan menjadi faktor utama pemilihan lokasi duduk di siang hari Faktor kestrategisan lokasi menjadi penentu utama PKL memilih lokasi.
 <p>Hari Libur – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas sedang Berjualan: intensitas rendah <p>Hari Libur – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas tinggi Berjualan: intensitas sedang 		

B. Sintesis Pola Pemanfaatan Zona B: *Playground*

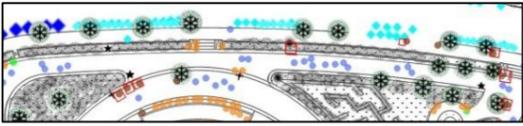
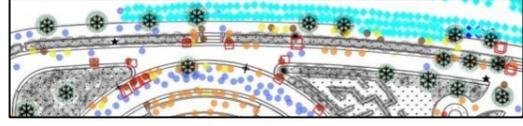
Kondisi Eksisting	Analisis Pemanfaatan Ruang	Sintesis
 <p>Hari Kerja – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas rendah Bermain: intensitas rendah Berjalan: intensitas rendah Berdiri: intensitas rendah Berjualan: intensitas rendah <p>Hari Kerja – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas sedang Bermain: intensitas sedang Berjalan: intensitas rendah Berdiri: intensitas rendah Berjualan: intensitas rendah-sedang 	<ul style="list-style-type: none"> Pemilihan <i>playground unit</i> sebagai tempat duduk terlihat dari gestur badan orang yang duduk di perabot tersebut cenderung lebih bebas dan rileks. Orang dewasa yang duduk di ayunan cenderung dikarenakan kurang tersedianya tempat duduk bagi para orang tua yang sedang mengawasi anaknya <i>Entrance</i> yang kurang digunakan dengan semestinya. Pengunjung cenderung mencapai <i>playground</i> dari akses yang sebenarnya bukan menjadi <i>main entrance</i> taman Penggunaan elemen fisik ruang yang sebenarnya tidak difungsikan sebagai tempat duduk disebabkan kurang tersedianya bangku di area ini PKL cenderung menempati jalur sirkulasi di dekat pohon sebagai pelindung/pembatas lapak 	<p>Secara umum aktivitas yang terwadahi di <i>playground</i> ini adalah duduk, berjalan, bermain, dan berjualan (PKL).</p> <p>Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan pemanfaatan yang terjadi adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> Optimalisasi fungsi <i>entrance</i> sebagai pintu masuk/keluar taman karena lebih sering dimanfaatkan sebagai tempat lapak PKL dan tempat duduk Ketersediaan bangku taman yang cukup terutama di sekitar jalur sirkulasi pejalan Optimalisasi penataan bangku taman sebagai pemenuhan kebutuhan interaksi sosial, mengutamakan aspek kenyamanan walaupun duduk bersama orang lain dalam satu seting (tidak saling membelakangi) Optimalisasi penataan perabot <i>playground unit</i> sebagai elemen atraktif yang pemanfaatannya palimg diutamakan bagi anak-anak Seting <i>playground</i> yang ada kurang mengakomodasi aktivitas PKL

	<p>Hari Libur – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas rendah-sedang Bermain: intensitas sedang Berjualan: intensitas rendah 	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan <i>playground unit</i>, seperti papan seluncur yang digunakan sebagai tempat duduk, kurang tersedianya bangku di <i>playground</i> ini. Susunan bangku pada <i>shelter</i> cenderung membentuk perilaku yang individualis, duduk sendiri-sendiri dan saling membelakangi. Kepadatan aktivitas duduk yang tinggi menyebabkan elemen atraktif <i>playground unit</i> menjadi sasaran untuk dijadikan sebagai tempat duduk PKL cenderung menggelar lapak dengan memanfaatkan seting pohon, kolom shelter yang berada di dekat jalur sirkulasi.
	<p>Hari Libur – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas tinggi Berjalan: intensitas tinggi Bermain: intensitas rendah-sedang Berjualan: intensitas sedang 	

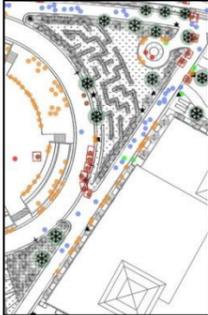
C. Sintesis Pola Pemanfaatan Zona C: Area air mancur

Kondisi Eksisting	Analisis Pemanfaatan Ruang	Sintesis
 <p>Hari Kerja – Siang Intensitas pengunjung yang bermain relatif, tergantung kondisi air mancur, menyala atau tidak.</p> <p>Hari Kerja – Malam Air mancur tidak menyala, digunakan sebagai tempat duduk</p>	<ul style="list-style-type: none"> Aktivitas berdiri oleh orang tua yang mengawasi cenderung menjauhi area yang basah Orientasi duduk menghadap ke arah area vegetasi dan menjauhi area sirkulasi 	<p>Secara umum aktivitas yang terwadahi di air mancur ini adalah bermain. Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan pemanfaatan yang terjadi adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> Belum adanya perabot taman/elementer ruang yang mengakomodasi aktivitas duduk di area air mancur Pengolahan area vegetasi sekitar air mancur yang lebih atraktif dapat lebih menghidupkan seting air mancur sebagai zona atraktif walaupun air mancur kondisinya mati.
 <p>Hari Libur – Siang Air mancur menyala, ada aktivitas bermain anak-anak, aktivitas duduk dan berdiri dilakukan orang tua yang sedang mengawasi anak.</p> <p>Hari Libur – Malam Kepadatan aktivitas lebih tinggi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Aktivitas duduk dengan cara jongkok menjadi suatu tuntutan tersendiri agar tidak ikut terkena basah saat melihat/mengawasi anak bermain di air mancur Kecenderungan pemanfaatan sama. Duduk dan berdiri cenderung menjauhi area yang basah. 	

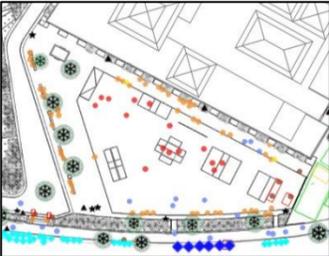
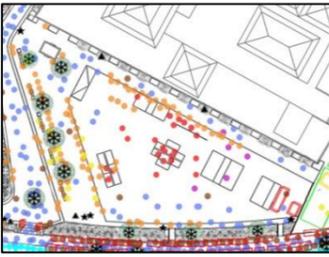
D. Sintesis Pola Pemanfaatan Zona D: Jogging Track Utara

Kondisi Eksisting	Analisis Pemanfaatan Ruang	Sintesis
 <p>Hari Kerja – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Berjalan: intensitas rendah <p>Hari Kerja – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas rendah Berjalan: intensitas rendah-sedang Berjualan: intensitas rendah 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Pedestrian way</i> yang jarang dilalui orang disebabkan kecenderungan mayoritas orang yang masuk dari <i>entrance</i> timur, parkir yang menutupi jalur pejalan. <i>Pedestrian way</i> tetap lengang walaupun parkir tidak menjorok ke arah <i>pedestrian way</i>. <i>Entrance</i> kurang terlihat, sehingga jarang dilewati sebagai akses masuk taman pada malam hari 	<p>Utterman (1984) menyatakan bahwa jalur pejalan haruslah mengutamakan kriteria yaitu nyaman, menarik serta menyenangkan.</p> <p>Secara umum aktivitas yang terwadahi di area sirkulasi ini adalah berjalan dan berjualan. Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan pemanfaatan yang terjadi adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Entrance</i> kurang terlihat dan kurang atraktif, penggunaannya cenderung untuk area lapak PKL atau tempat duduk Elemen pengarah yang atraktif kurang terdapat di sepanjang <i>pedestrian way</i> Seting yang ada kurang mengakomodasi aktivitas PKL
 <p>Hari Libur – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas rendah Berjalan: intensitas rendah Berjualan: intensitas rendah <p>Hari Libur – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas tinggi Berjalan: intensitas sedang Berjualan: intensitas sedang 	<ul style="list-style-type: none"> PKL memanfaatkan pohon dan <i>entrance</i> sebagai seting duduk dan berjualan bagi PKL <i>Pedestrian way</i> lebih banyak digunakan sebagai tempat berjualan 	

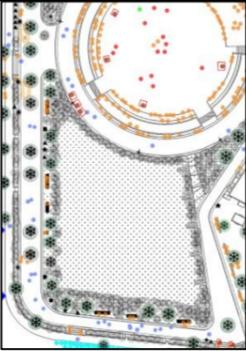
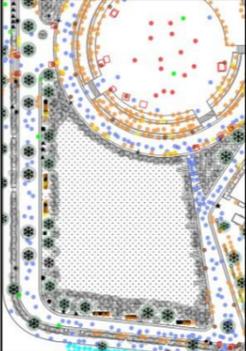
E. Sintesis Pola Pemanfaatan Zona E: *Jogging Track* Timur

Kondisi Eksisting	Analisis Pemanfaatan Ruang	Sintesis
	<p>Hari Kerja – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas rendah Berjalan: intensitas rendah <p>Hari Kerja – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas sedang Berjalan: intensitas sedang Berjualan: intensitas rendah 	<p>Plaza atau mall merupakan salah satu klasifikasi jalur sirkulasi pejalan yang sifatnya rekreatif, digunakan untuk bersantai dengan menyediakan bangku serta akomodatif terhadap aktivitas lainnya, contoh berjualan. (Utterman, 1984)</p> <p>Secara umum aktivitas yang terwadahi di area sirkulasi ini adalah berjalan dan duduk. Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan pemanfaatan yang terjadi adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> Faktor kestrategisan lokasi menjadi penentu utama PKL memilih lokasi berjualan. Tembok pembatas menjadi elemen penting untuk menambah kapasitas tempat duduk di area taman ini.
	<p>Hari Libur – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas sedang Berjalan: intensitas rendah <p>Hari Libur – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas tinggi Berjalan: intensitas sedang-tinggi Berjualan: intensitas sedang 	<ul style="list-style-type: none"> Aktivitas duduk berada di area yang tertutupi area vegetasi, di mana area tersebut lebih teduh Area duduk lebih padat berada di tengah, mendekati area plaza

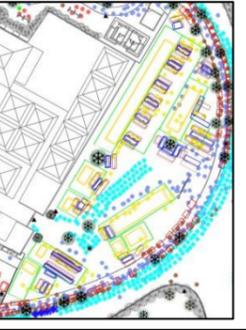
F. Sintesis Pola Pemanfaatan Zona F: Area *Skateboard* dan *BMX track*

Kondisi Eksisting	Analisis Pemanfaatan Ruang	Sintesis
	<p>Hari Kerja – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Bermain: intensitas rendah Duduk: intensitas rendah <p>Hari Kerja – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Bermain: intensitas sedang-tinggi Duduk: intensitas tinggi Berjalan: intensitas sedang Berjualan: intensitas rendah 	<p>Secara umum aktivitas yang terwadahi di area <i>skateboard track</i> ini adalah bermain, berjalan dan duduk. Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan pemanfaatan yang terjadi adalah</p>
	<p>Hari Libur – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Bermain (anak): intensitas tinggi Bermain (<i>skateboard</i>): intensitas rendah Duduk: intensitas sedang Berjualan: intensitas rendah <p>Hari Libur – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas tinggi Berjalan: intensitas tinggi Berjualan: intensitas tinggi 	<p>adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> Posisi dan orientasi <i>track skateboard</i> mempengaruhi adanya kecenderungan pemanfaatan yang kurang sesuai, sehingga butuh penataan <i>track</i> agar optimal digunakan untuk bermain <i>skateboard</i> <i>Entrance</i> taman kurang tepat penggunaannya, cenderung digunakan sebagai tempat PKL Optimalisasi penyediaan bangku taman sebagai bagian dari generator aktivitas Mempertimbangkan jumlah dan pola penyusunan bangku taman terkait karakter fungsi dan jenis penggunaannya, yang mayoritas penggunaannya ialah remaja/orang dewasa, yang berpasangan maupun berkelompok.

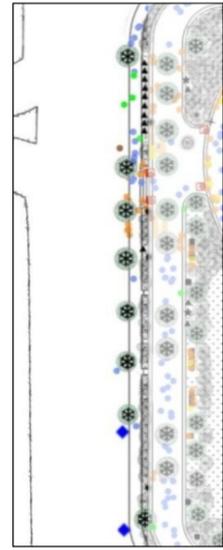
G. Sintesis Pola Pemanfaatan Zona G: *Grass Area*

Kondisi Eksisting	Analisis Pemanfaatan Ruang	Sintesis
 <p>Hari Kerja – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas rendah Berjalan: intensitas rendah <p>Hari Kerja – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas rendah Berjalan: intensitas rendah Berkumpul: intensitas sedang 	<ul style="list-style-type: none"> Orientasi hadap duduk mengarah pada jalan raya, <i>grass area</i> kurang dapat dinikmati pengunjung yang duduk santai di sekitarnya Beberapa dari aktivitas duduk lebih memilih untuk duduk di bawah sehingga bisa berhadapan dengan lawan bicara Aktivitas duduk dipilih pada area dekat jalur sirkulasi, terutama di belakang signage Taman Bungkul Duduk berada pada pembatas jalur sirkulasi dan dekat pohon 	<p>Ruang terbuka hijau memiliki fungsi estetika, serta relaksasi bagi pengunjungnya atau <i>psychological comfort</i> (Carr, 1992)</p> <p>Secara umum aktivitas yang terwadahi di <i>grass area</i> ini adalah berjalan dan duduk. Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan pemanfaatan yang terjadi adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengolahan elemen vegetasi yang dapat dinikmati secara visual dengan lebih bebas, baik oleh pengunjung yang berdiri/berjalan, maupun pengunjung yang sedang duduk. Pentingnya posisi dan orientasi tempat duduk yang memungkinkan aktivitas interaksi sosial dan relaksasi dengan lebih leluasa dan dapat memaksimalkan potensi <i>grass area</i> sebagai <i>view</i> yang menarik Mempertimbangkan jumlah dan pola penyusunan bangku taman terkait karakter fungsi dan jenis penggunaannya, yang mengakomodasi duduk bersebelahan dan berhadapan untuk interaksi sosial, dengan bersandar untuk kepentingan relaksasi. Pohon di sepanjang jalur sirkulasi dapat dioptimalkan sebagai seting duduk tambahan.
 <p>Hari Libur – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas rendah Berjalan: intensitas rendah <p>Hari Libur – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Duduk: intensitas tinggi Berjalan: intensitas tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Orientasi hadap duduk mengarah pada jalan raya, <i>grass area</i> kurang dapat dinikmati pengunjung yang duduk santai di sekitarnya penggunaan jalur sirkulasi sebagai tempat duduk terjadi akibat kurang cukupnya tempat duduk (bangku taman) di area ini jalur untuk yang digunakan untuk berjalan ialah jalur yang berada di sebelah timur deretan pohon-pohon 	

H. Sintesis Pola Pemanfaatan Zona H: Sentra PKL

Kondisi Eksisting	Analisis Pemanfaatan Ruang	Sintesis
 <p>Hari Kerja – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Parkir: intensitas sedang Berjualan (PKL statik): intensitas sedang <p>Hari Kerja – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Parkir: intensitas tinggi Berjualan (PKL statik): intensitas tinggi Berjualan (PKL semi-statik): intensitas rendah 	<ul style="list-style-type: none"> Adanya kecenderungan pemanfaatan ruang sebagai lahan parkir karena adanya ramp pada <i>pedestrian way</i> yang memungkinkan dilalui oleh motor Sistem aktivitas yang menuntut adanya penggunaan suatu seting/tempat yang kurang tepat 	<p>Secara umum aktivitas yang terwadahi di sentra PKL ini adalah makan dan berjualan. Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan pemanfaatan yang terjadi adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> Penataan tenda warung PKL harusnya cenderung tidak mengganggu/menutupi akses menuju makam Akses makam ada baiknya dibedakan sendiri, tidak bercampur dengan akses sentra PKL dan parkir yang cenderung selalu padat pengunjung Perlunya pembedaan area antara area untuk aktivitas jual-beli, parkir serta sirkulasi pejalan agar tidak saling terganggu
 <p>Hari Libur – Siang</p> <ul style="list-style-type: none"> Parkir: intensitas sedang Berjualan (PKL statik): intensitas sedang <p>Hari Libur – Malam</p> <ul style="list-style-type: none"> Parkir: intensitas tinggi Berjualan (PKL statik): intensitas tinggi Berjualan (PKL semi-statik): intensitas tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Aktivitas PKL semi-statik menggunakan jalur <i>pedestrian way</i> cenderung mempersempit area sirkulasi parkir juga menjadi lebih banyak dan cenderung menutupi <i>entrance</i> kawasan religi makam Mbah Bungkul. 	

I. Sintesis Pola Pemanfaatan Zona I: Koridor Jalan Darmo

**Kondisi Eksisting**

Hari Kerja – Siang

- Berjalan: intensitas rendah

Hari Kerja – Malam

- Duduk: intensitas rendah
- Berjalan: intensitas rendah
- Berjualan: intensitas rendah

Hari Libur – Siang

- Berjalan: intensitas rendah

Hari Libur – Malam

- Duduk: intensitas sedang
- Berjalan: intensitas rendah-sedang
- Berdiri: intensitas rendah

Analisis Pola Pemanfaatan Ruang

- Aktivitas duduk, berjalan dan berdiri yang dilakukan tidak jauh dari *main entrance* dan *signage* Taman Bungkul

Secara umum aktivitas yang terwadahi di koridor Jalan Darmo ini adalah duduk, berjalan dan berdiri. Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan pemanfaatan yang terjadi adalah

- Elemen *signage* dan *entrance* menjadi elemen atraktif tersendiri dalam menarik perhatian pengunjung untuk beraktivitas disekitarnya

J. Sintesis Pola Pemanfaatan Zona J: Koridor Jalan Taman Bungkul

**Kondisi Eksisting**

Hari Kerja – Siang

- Berjalan: intensitas rendah
- Parkir: intensitas sedang
- Berjualan: intensitas rendah

Hari Kerja – Malam

- Berjalan: intensitas rendah
- Berjualan: intensitas sedang
- Parkir: intensitas sedang

Hari Libur – Siang

- Berjalan: intensitas rendah
- Berjualan: intensitas rendah
- Parkir: intensitas sedang

Hari Libur – Malam

- Berjalan: intensitas sedang
- Parkir: intensitas tinggi
- Berjualan: intensitas rendah-tinggi

Analisis Pola Pemanfaatan Ruang

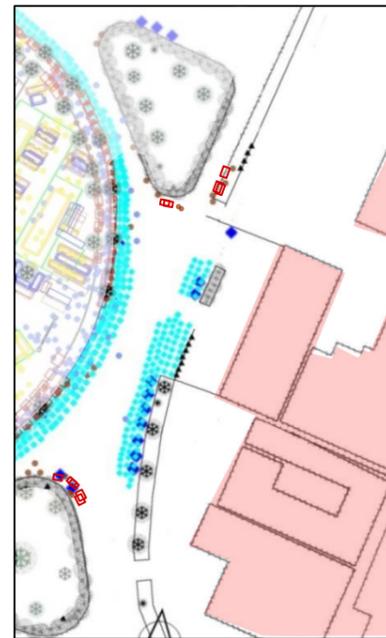
- Aktivitas berjalan yang dilakukan membentuk pola linier pada *pedestrian way*, pusat keramaian pejalan berada pada koridor sebelah timur karena dekat area parkir
- Aktivitas berjualan lebih ramai pada koridor jalan dan *pedestrian way* sebelah timur, karena cenderung mendekati *entrance*
- Ketidaksihinggaan pemanfaatan ruang parkir di sekitar bangunan permukiman yang menempati area sirkulasi atau depan gerbang bangunan.

3 jenis elemen yang berpengaruh pada sistem aktivitas ruang publik yaitu pejalan kaki, PKL dan parkir. (Rapoport, 1977)

Secara umum aktivitas yang terwadahi di koridor Jalan Taman Bungkul ini adalah berjalan, berjualan dan parkir. Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan aktivitas yang terjadi adalah

- Pengoptimalan seluruh koridor *pedestrian way* sebagai jalur bagi pejalan dan PKL sebagai aktivitas yang saling terkait.
- aktivitas parkir diutamakan pada tepi jalan sebelah taman, agar tidak menghalangi akses masuk/keluar bangunan permukiman sekitar

K. Sintesis Pola Pemanfaatan Zona K: Koridor Jalan Serayu

**Kondisi Eksisting**

Hari Kerja – Siang

- Berjalan: intensitas rendah
- Berjualan: intensitas rendah
- Parkir: intensitas sedang

Hari Kerja – Malam

- Berjalan: intensitas rendah
- Berjualan: intensitas sedang
- Parkir: intensitas sedang

Hari Libur – Siang

- Berjalan: intensitas rendah
- Berjualan: intensitas sedang
- Parkir: intensitas sedang

Hari Libur – Malam

- Berjalan: intensitas sedang-tinggi
- Berjualan: intensitas sedang
- Parkir: intensitas tinggi

Analisis Pola Pemanfaatan Ruang

- Aktivitas berjalan tidak hanya menempati *pedestrian way*, namun juga koridor jalan yang menjadi akses sirkulasi kendaraan
- Aktivitas parkir tidak hanya menempati tepi jalan depan sentra PKL, namun juga depan bangunan rumah sakit
- Aktivitas berjualan oleh PKL *mobile* kurang terakomodasi, cenderung tersebar menempati area pinggir ruang terbuka hijau (pasif) yang berada di persimpangan jalan.

Sintesis

3 jenis elemen yang berpengaruh pada sistem aktivitas ruang publik yaitu pejalan kaki, PKL dan parkir. (Rapoport, 1977)

Secara umum aktivitas yang terwadahi di koridor Jalan Serayu ini adalah berjalan, berjualan dan parkir. Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan aktivitas yang terjadi adalah

- Pengoptimalan seluruh koridor *pedestrian way* sebagai jalur bagi pejalan dan PKL sebagai aktivitas yang saling terkait.
- Pengoptimalan lahan hijau pasif sebagai optimalisasi aktivitas PKL

L. Sintesis Pola Pemanfaatan Zona L: Koridor Jalan Progo

Kondisi Eksisting

Hari Kerja – Siang

- Berjalan: intensitas rendah
- Parkir: intensitas rendah
- Berjualan: intensitas rendah

Hari Kerja – Malam

- Berjalan: intensitas rendah
- Berjualan: intensitas rendah
- Parkir: intensitas sedang

Hari Libur – Siang

- Berjalan: intensitas rendah
- Berjualan: intensitas rendah
- Parkir: intensitas sedang

Hari Libur – Malam

- Berjalan: intensitas tinggi
- Parkir: intensitas tinggi
- Berjualan: intensitas tinggi

Analisis Pola Pemanfaatan Ruang

- Aktivitas berjualan menempati *pedestrian way* sebelah timur, cenderung mempersempit area sirkulasi pejalan
- Parkir kendaraan roda dua tidak hanya menempati pinggir koridor sebelah taman, namun di depan area bangunan permukiman yang cenderung menutupi akses masuk/keluar bangunan.

Sintesis

3 jenis elemen yang berpengaruh pada sistem aktivitas ruang publik yaitu pejalan kaki, PKL dan parkir. (Rapoport, 1977)

Secara umum aktivitas yang terwadahi di koridor Jalan Progo ini adalah berjalan, berjualan dan parkir. Hal yang harus dipertimbangkan terkait dengan aktivitas yang terjadi adalah

- Pengoptimalan seluruh koridor *pedestrian way* sebagai jalur bagi pejalan dan PKL sebagai aktivitas yang saling terkait.
- aktivitas parkir diutamakan berada pada tepi jalan sebelah Taman Bungkul, tidak pada depan bangunan.

4.11 Rekomendasi: *Design Guidelines*

Design guidelines berfungsi sebagai standar/acuan perancangan atau penataan ruang publik Taman Bungkul.

1. *Entrance*

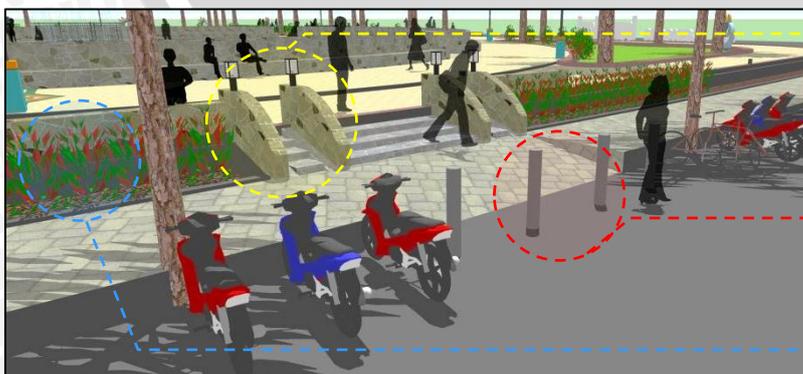
Guidelines untuk *entrance* antara lain:

- entrance* harus mudah dijangkau, terlihat dari kejauhan, mudah tertangkap mata yang dapat disiasati dengan mempertimbangkan desain atau warna
- desain *entrance* harus memiliki ketinggian minimal yang memungkinkan agar *entrance* tidak digunakan sebagai tempat duduk atau lapak PKL
- desain *entrance* tidak mengakomodasi aktivitas duduk atau lapak PKL di atasnya, agar tidak menutupi pandangan dari luar

2. *Pedestrian Ways*

Guidelines untuk *pedestrian ways* antara lain:

- Akses mudah dicapai dan tidak terhalangi oleh apapun
- Memiliki elemen pengarah yang atraktif, agar *pedestrian way* juga diminati sama seperti jalur sirkulasi dalam taman
- Elemen atraktif dapat berupa vegetasi pengarah, atau simbol /*signage* tertentu yang bisa menuntun orang dengan mudah menuju suatu tempat melalui *entrance*
- Vegetasi pengarah dapat berupa vegetasi penghias. Ada baiknya vegetasi tersebut dapat menjadi peneduh di sepanjang *pedestrian way*
- Vegetasi pengarah pada *pedestrian way* tidak boleh menutupi pandangan orang menuju *entrance* atau ruang dalam taman
- Pedestrian way* tidak memungkinkan adanya kendaraan yang parkir
- Kegiatan PKL hendaknya tidak mengurangi sebagian besar area pejalan



Entrance dapat dibuat melengkung (alternatif), agar tidak mengakomodasi aktivitas duduk di atasnya

Penambahan tiang *bollard* di depan *entrance* untuk melindungi area *entrance* dari parkir liar yang menutupinya. *movable bollard* akan lebih baik agar lebih fleksibel penggunaannya sesuai kebutuhan

Vegetasi penghias di sepanjang *pedestrian way* untuk meningkatkan daya tarik sebagai elemen pengarah pengunjung saat berjalan

Gambar 4.384 Rekomendasi Desain sebagai Ilustrasi Penerapan *Guidelines* pada *Main Entrance* Taman Bungkul

3. Area Plaza

Guidelines untuk area plaza antara lain:

- a. Tribun harus dapat mengakomodasi aktivitas duduk terutama saat padat pengunjung
- b. Tribun pada bagian luar hendaknya dapat mengakomodasi aktivitas interaksi sosial yang memungkinkan penggunaanya dapat duduk berhadapan
- c. Area plaza sebisa mungkin dapat terhindar dari paparan sinar matahari langsung saat siang hari, penambahan elemen peneduh diutamakan untuk ditambahkan area tribun bagian timur
- d. Tempat air mancur (*fountain area*) pada tribun dimaksimalkan sebagaimana mestinya. Jika fitur air mancur dimatikan, tempat air mancur dioptimalkan sebagai tempat duduk tambahan.
- e. Tempat air mancur memiliki potensi untuk dioptimalkan sebagai tempat duduk tambahan yang mengakomodasi duduk berkelompok, dengan bersebelahan atau berhadapan tanpa perlu sandaran karena peruntukan yang lebih sebagai ruang berdiskusi oleh beberapa orang (*in-group seating*)
- f. Sirkulasi plaza terutama di bagian pertemuan antara dua jalur sirkulasi diberi elemen penghalang agar PKL tidak menggunakan area tersebut
- g. Penambahan bangku taman tambahan dapat menjadi alternatif sebagai pembatas area PKL di sekitar area sirkulasi. Disarankan penambahan beberapa bangku taman pada jalur sirkulasi ialah bangku yang dapat memuat satu orang (pengunjung tunggal).
- h. Elemen penghalang juga dapat berupa *furniture* taman seperti pot tanaman dan sebagainya.
- i. Elemen atraktif sebagai *focal point* area plaza dapat menjadi suatu alternatif pengarah fokus pandangan pengunjung yang mengunjungi plaza
- j. Elemen atraktif dapat berupa *public art/sclupture* atau air mancur yang diletakkan di area tengah plaza
- k. Elemen atraktif tidak mengganggu potensi fungsi dan aktivitas yang biasa terjadi di area plaza



Kolam dengan permainan air mancur di tengah sebagai penambah elemen atraktif bagi sekelilingnya apabila *open stage* tidak digunakan sebagai tempat pertunjukan (menjadi ruang bermain anak dan relaksasi)

Open stage di tengah yang dapat mewadahi fungsi atraktif *live performance* atau tempat bersosialisasi dan relaksasi bagi orang dewasa serta bermain bagi anak-anak.

Gambar 4.385 Ilustrasi Penerapan *Guidelines* pada Area Plaza Taman Bungkul

4. *Playground* dan Area Air mancur

Guidelines untuk *playground* dan area air mancur adalah antara lain:

- Kecukupan bangku taman terutama di dekat *playground unit* (untuk fungsi pengawasan oleh orang tua)
- Posisi bangku taman tidak menghalangi pergerakan anak bermain
- Orientasi bangku disesuaikan dengan kebutuhan pengawasan orang tua terhadap anaknya saat bermain
- Desain bangku pada *shelter* dibuat menyatu untuk memungkinkan penggunaan bersama/interaksi sosial di dalamnya
- Pada area air mancur, bangku dapat memungkinkan orang untuk duduk menghadap dua arah, yaitu ke arah air mancur dan ke arah luar
- Bangku pada air mancur harus terhindar dari semburan air mancur



Penambahan bangku taman di sekeliling air mancur yang memungkinkan duduk bersebelahan yang biasanya oleh orang dewasa dengan orientasi yang berbeda: ke air mancur (fungsi pengawasan anak) dan ke area hijau (fungsi relaksasi)

Vegetasi penghias di sekitar area air mancur sebagai penambah daya tarik. Ketinggian tidak melebihi tinggi orang yang sedang berdiri di sekitarnya.

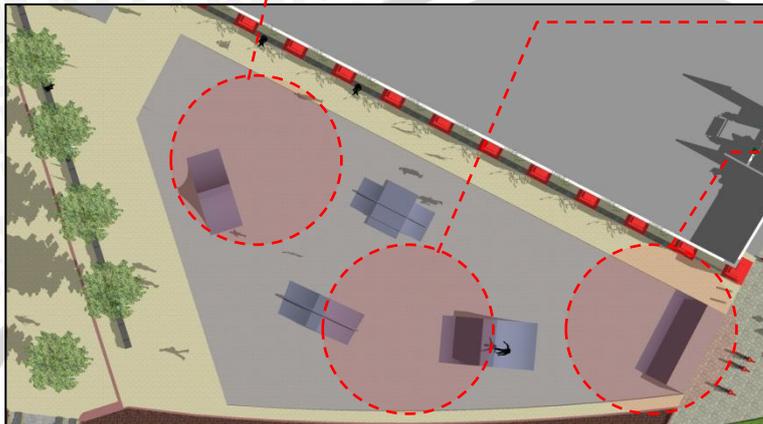
Gambar 4.386 Ilustrasi Penerapan *Guidelines* pada Area Air Mancur Taman Bungkul

5. Skateboard-BMX Track Area

Pada area ini hal utama yang diperlukan ialah penataan kembali *skateboard track* untuk mengoptimalkan penggunaannya sebagai sarana bermain atau berolahraga *skateboard*.

Track yang semula berhimpitan dengan jalur sirkulasi dipindahkan pada posisi lebih ke tengah, dengan orientasi yang menyesuaikan dengan orientasi *track* lainnya

Orientasi *skateboard track* yang menyesuaikan dengan orientasi *track* lainnya



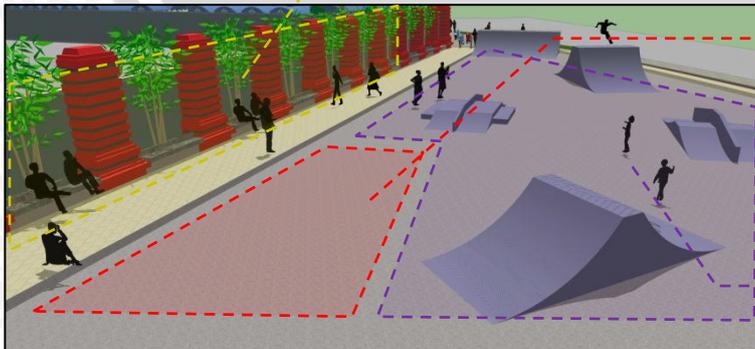
Posisi *track* paling timur tidak menciptakan ruang pasif yang dapat menimbulkan adanya ketidaksesuaian pemanfaatan ruang, sehingga dapat dipindah ke paling timur area tersebut.

Gambar 4.387 *Layout-Plan* sebagai Ilustrasi Penerapan *Guidelines* pada Area *Skateboard-BMX Track* Taman Bungkul

Guidelines untuk *Skateboard-BMX Track Area* antara lain:

- Posisi *skateboard track* dijauhkan dari area sirkulasi
- Posisi *skateboard track* tidak menciptakan ruang kosong yang pasif
- Penataan *skateboard track* harus dapat dioptimalkan penggunaannya, terutama bagi pemain *skateboard*
- Pelebaran jalur sirkulasi *skateboard* area di bagian selatan untuk memungkinkan dijadikan tempat duduk namun tidak menghalangi sirkulasi pejalan
- Penambahan pohon peneduh di dekat bangku taman yang sangat rawan panas saat siang hari

Optimalisasi tembok pembatas vegetasi di dekat tembok pembatas antara taman dengan makam sebagai tempat duduk tambahan



Area kosong yang tidak lagi ditempati *track* tetap berpotensi menjadi area bermain bagi anak-anak, menjadi lebih aman karena tidak jauh dari tempat duduk sebagai daerah pengawasan orang tua

Area tengah yang dioptimalkan (utamanya) sebagai area bermain *skateboard*.

Gambar 4.388 Ilustrasi Penerapan *Guidelines* pada Area *Skateboard-BMX Track* Taman Bungkul

6. Grass Area

Guidelines untuk *grass area* antara lain:

- a. *View* ke arah ruang hijau hendaknya dimaksimalkan sebagai generator aktivitas agar lebih ramai dan atraktif (upaya pemerataan aktivitas Taman Bungkul)
- b. Penambahan vegetasi peneduh diutamakan pada beberapa spot atribut bangku yang kurang teduh
- c. Penataan atau penyusunan vegetasi penghias/pembatas area hijau hendaknya memiliki kerapatan yang sedang untuk memungkinkan adanya *view* ke arah dalam *grass area*
- d. Menambah jarak antara vegetasi penghias atau pembatas area hijau dengan bangku taman yang berada di dekatnya, agar memungkinkan dua arah hadap/orientasi duduk pada bangku taman yang sudah ada (duduk bersebelahan yang memuat 2-5 orang)
- e. Ketinggian vegetasi penghias atau pembatas area hijau tidak menghalangi pandangan orang dengan posisi berdiri maupun duduk
- f. Penambahan bangku taman terutama area strategis dekat plaza yang memungkinkan lebih banyak aktivitas
- g. Penambahan bangku taman pada *grass area* disarankan berupa bangku yang dapat memuat aktivitas duduk sendiri dan berkelompok. Bangku untuk aktivitas duduk berkelompok dapat memungkinkan penggunanya duduk mengumpul dan saling berhadapan.
- h. Bangku taman disarankan memiliki sandaran untuk memenuhi kebutuhan relaksasi utamanya di area ini.
- i. Penambahan bangku dapat mempertimbangkan pula terhadap aspek kebutuhan pelaku aktivitas duduk saat mengakses data/internet, penambahan meja di dekat bangku misalnya.



Pemilihan vegetasi yang memiliki ketinggian yang tidak melebihi tinggi orang yang sedang duduk atau berdiri di sekitarnya

Penambahan bangku taman yang mengakomodasi duduk bersebelahan yang juga dapat menghadap ke arah dalam *grass area*, penambahan sandaran pada bangku akan lebih baik

Gambar 4.389 Ilustrasi Penerapan *Guidelines* pada *Grass Area* Taman Bungkul



Penambahan bangku taman yang mengakomodasi duduk berhadapan, kaitannya dengan kebutuhan pengunjung untuk melakukan diskusi bersama beberapa orang. Penambahan meja juga akan lebih baik untuk mengakomodasi aktivitas edukatif (mengakses data, membaca buku dan sebagainya) yang juga dapat menghadap ke arah dalam *grass area* (tidak menghilangkan fungsi relaksasi)

Gambar 4.390 Ilustrasi Penerapan *Guidelines* pada *Grass Area* Taman Bungkul

7. Sentra PKL

Pada area ini hal utama yang diperlukan ialah penataan kembali area PKL, area parkir serta area sirkulasi pejalan di dalamnya.



Rekomendasi *Layout-Plan*

Area Tetap

Area PKL yang tidak memiliki permasalahan, sehingga tidak diperlukan penataan ulang.

Area Optimalisasi Aktivitas PKL

Area ini diutamakan penataannya sebagai area PKL statik, dan tidak mengakomodasi aktivitas parkir di dalamnya

Area Sirkulasi Pejalan Utama

Pedestrian way sebagai area sirkulasi pejalan, serta gapura dengan *signage* Sentra PKL menjadi area sirkulasi pejalan utama menuju ke dalam area PKL.

Area *Entrance* Makam Mbah Bungkul

Area ini hanya diperuntukkan sebagai akses dari/menju ke dalam area Makam Mbah Bungkul

Area Optimalisasi Aktivitas Parkir

Area alternatif untuk digunakan sebagai lahan parkir kendaraan roda dua yang sebelumnya berada campur dengan area aktivitas PKL.

Gambar 4.391 *Layout-Plan* sebagai Ilustrasi Penerapan *Guidelines* pada Sentra PKL Taman Bungkul

Guidelines untuk area sentra PKL antara lain:

- Posisi atribut PKL tidak boleh menghalangi pandangan ke arah suatu akses atau ruang lain
- Area PKL harus terpisah dari aktivitas parkir
- Jalur sirkulasi pejalan harus jelas, tidak terganggu atau mengganggu aktivitas lain

- d. *Pedestrian way* di sentra PKL diperuntukkan sebagai jalur sirkulasi utama, dapat dioptimalkan penggunaannya sebagai area PKL semi-satik
- e. Gapura dengan *signage* Sentra PKL dapat berpotensi sebagai *main entrance* Sentra PKL, terkait pengaturan tenda PKL statik di sekitarnya
- f. Memperhatikan orientasi tenda PKL terhadap faktor kestrategisan (kemudahan ditangkap mata dan kemudahan dicapai) namun tidak mengganggu suatu akses ke tempat lain (seperti makam Mbah Bungkul)
- g. Akses menuju makam Mbah Bungkul harus bebas dari aktivitas PKL.



Gambar 4.392 Rekomendasi Penataan sebagai Ilustrasi Penerapan *Guidelines* pada Sentra PKL Taman Bungkul

