

**PERSEPSI PENGGUNA TERHADAP KENYAMANAN
FUNGSIONAL TAMAN HONDA TEBET**

SKRIPSI

**PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR
LABORATORIUM DESAIN PERMUKIMAN DAN KOTA**

Ditujukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



**DEA ANDIA
NIM. 145060501111045**

**UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS TEKNIK
MALANG
2018**

LEMBAR PENGESAHAN
PERSEPSI PENGGUNA TERHADAP KENYAMANAN FUNGSIONAL
TAMAN HONDA TEBET

SKRIPSI

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR
LABORATORIUM DESAIN DAN PERMUKIMAN KOTA

Ditujukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



DEA ANDIA
NIM. 145060501111045

Skripsi ini telah direvisi dan disetujui oleh dosen pembimbing
pada tanggal 23 Juli 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur

Ir. Heru Sufianto, M.Arch.St., Ph.D.
NIP. 19650218 199002 1 001

Dosen Pembimbing

Ir. Jenny Ernawati, MSP., Ph.D.
NIK. 19621223 199802 2 001

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya dan berdasarkan hasil penelusuran berbagai karya ilmiah, gagasan dan masalah ilmiah yang diteliti dan diulas di dalam Naskah Skripsi ini adalah asli dari pemikiran saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Skripsi dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Malang, Juli 2018

Mahasiswa,

METERAI
TEMPEL

BB-E6AFF168328126

6000
ENAM RIBU RUPIAH

Dea Andia

NIM. 1450650101111045



**UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM SARJANA**



SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

Nomor : 644 /UN10. F07.15/TU/2018

Sertifikat ini diberikan kepada :

DEA ANDIA

Dengan Judul Skripsi :

**PERSEPSI PENGGUNA TERHADAP KENYAMANAN FUNGSIONAL TAMAN
HONDA TEBET**

Telah dideteksi tingkat plagiasinya dengan kriteria toleransi $\leq 20\%$, dan
dinyatakan Bebas dari Plagiasi pada tanggal 12 Juli 2018



Ketua Jurusan Arsitektur

ARSITEKTUR
Dr. Eng. Herry Santosa, ST., MT
NIP. 19730525 200003 1 004

Ketua Program Studi S1 Arsitektur

Ir. Heru Sufianto, M.Arch, St., Ph.D
NIP. 19650218 199002 1 001

RIWAYAT HIDUP

Dea Andia, Jakarta, 2 Agustus 1996. Anak dari Edi Darmawan dan Tia Setiamah Fitriati. SD sampai SMA di kota Jakarta. Lulus SMA tahun 2014, lulus program sarjana Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya tahun 2018.

Malang, Juli 2018

Penulis

Ucapan Terimakasih

Sujud syukurku kepada Allah SWT. atas nikmat, rezeki, pertolongan, dan ridhonya kepada penulis. Dan semesta ini tidak akan pernah cukup untuk mengungkapkan rasa terima kasih penulis kepada kedua orang tua tercinta, Ayah dan Ibu. Teriring doa dan dan rasa syukur penulis untuk Ayah dan Ibu atas segala dukungannya hingga penulis menyelesaikan pendidikan ini.

Tidak lupa ucapan terima kasih ini teruntuk teman-teman yang menginvestasikan waktunya selama empat tahun ini untuk kebersamai penulis dalam berproses di kampus ini. Semoga Allah membalas kebaikan teman-teman sekalian dengan caraNya yang indah.

Malang, Juli 2018

Penulis

ABSTRAK

Taman kota merupakan salah satu ruang terbuka hijau yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum. Taman kota selain berfungsi secara ekologis juga memiliki fungsi tambahan yaitu sebagai fungsi sosial dan budaya, arsitektural/estetika, dan fungsi ekonomi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi pengguna terhadap kenyamanan fungsional di Taman Honda Tebet untuk digunakan beraktivitas, yang meliputi olahraga, bermain, rekreasi, dan beristirahat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mengobservasi karakteristik taman sesuai dengan kondisi di lapangan. Tujuannya untuk mendapatkan gambaran keadaan dan kondisi awal sesuai dengan keadaan eksisting taman melalui observasi lapangan. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat kenyamanan pengguna taman yang dinilai dari persepsi manusia melalui kuesioner dengan menggunakan skala Likert Scale tujuh skala. Analisis kualitatif mendukung hasil dari analisis kuantitatif sehingga akan diperoleh rekomendasi pada Taman Honda Tebet. Hasil dari penelitian ini yaitu variabel apa saja yang termasuk dalam kenyamanan rendah, sedang, tinggi. Selain itu diketahui pula area mana saja yang memiliki tingkat kenyamanan rendah, sedang, dan tinggi. Penelitian ini juga menghasilkan variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di Taman Honda Tebet dan Taman Kota secara umum.

Kata kunci: taman kota, kenyamanan fungsional, persepsi

ABSTRACT

The city parks is one of green space that can be used by people publicly. City park has ecological functions and additional function such as social and cultural, architectural/aesthetic, and economic function. The purpose of this study is to find users perception about functional comfort at Honda Tebet park for activity, such as sports, play, recreation, and relaxation. This research used mix method, qualitative and quantitative method. The qualitative method used to observe characteristic of the park in accordance with the conditions on the existing. The purpose of qualitative method is to get a condition and the initial conditions way through existing observation. Quantitative analysis used to measure the users comfort appraised of human perception through the questionnaire using scale likert seven scale. Qualitative analysis support the result of the quantitative analysis and would be obtained recommendation at Honda Tebet Park. The results of this research are, any variables included in the comfort of low, medium, high. And also known which areas have low comfort levels, medium, and high. This research also produces variables that have significant effect on the activity comfort in Honda Tebet Park and city park in general.

Keywords: city park, functional comfort, perception

PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, karunia, dan pertolongannya-Nya penulis dapat menyelesaikan serangkaian proses dalam pembuatan skripsi yang berjudul **“Persepsi Pengguna Terhadap Kenyamanan Fungsional Taman Honda Tebet”** .

Penulisan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Sarjana I Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya. Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari kesulitan dan hambatan, namun berkat bimbingan, bantuan, saran dan nasihat dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala kesulitan dan hambatan tersebut dapat dilalui dengan baik.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari pihak-pihak yang membantu penulis, oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Jenny Ernawati, MSP., PhD. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis menyusun skripsi ini.
2. Pemerintah Kota Administrasi Jakarta Selatan yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian di Taman Honda dan memberikan informasi terkait objek penelitian

Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini demi kebaikan semua pihak.

Akhir kata, semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal soleh yang senantiasa mendapat Ridho dari Allah SWT sehingga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.

Malang, Juli 2018

Penulis

RINGKASAN

Dea Andia, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Brawijaya, Juli 2018, *Persepsi Pengguna Terhadap Kenyamanan Fungsional Taman Honda Tebet*, Dosen Pembimbing : Ir. Jenny Ernawati, MSP., PhD.

Taman kota merupakan salah satu ruang terbuka hijau yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum. Taman kota selain berfungsi secara ekologis yaitu menjadi pengendali iklim, memproduksi oksigen, dan penyerap tanah air, taman kota juga memiliki fungsi tambahan yaitu sebagai fungsi sosial dan budaya, arsitektural/estetika, dan fungsi ekonomi. Kenyamanan fungsional merupakan aspek kenyamanan yang ditinjau dari fungsi ruang terbuka hijau. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi pengguna terhadap kenyamanan fungsional di Taman Honda Tebet untuk digunakan beraktivitas. Setelah mendapatkan nilai dari persepsi pengguna, hasil interpretasi tersebut kemudian di analisis dan dievaluasi kenyamanan fungsional taman untuk diberikan pertimbangan dalam pengembangan selanjutnya. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui variabel apa saja yang berpengaruh terhadap kenyamanan beraktivitas di Taman Honda Tebet. Dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran untuk mengevaluasi kenyamanan fungsional dalam beraktivitas di taman kota.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mengobservasi karakteristik taman sesuai dengan kondisi di lapangan. Tujuannya untuk mendapatkan gambaran keadaan dan kondisi awal sesuai dengan keadaan eksisting taman melalui observasi lapangan. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat kenyamanan pengguna taman yang dinilai dari persepsi manusia melalui kuesioner dengan menggunakan skala *Likert Scale* satu sampai tujuh. Analisis kualitatif mendukung hasil dari analisis kuantitatif sehingga akan diperoleh rekomendasi pada Taman Honda Tebet.

Kata kunci : kenyamanan fungsional, taman kota, persepsi

SUMMARY

Dea Andia, Department of Architecture, Faculty of Engineering Brawijaya University, July 2018, *User Perceptions of Functional Comfort at Honda Tebet Park*, Supervisor: Ir. Jenny Ernawati, MSP., PhD.

City parks is one of green open space that can be utilized by public society. City parks has function as ecologically function to be climate control, produce oxygen, and absorbent homeland. The city park also has an additional function that is as a social and cultural function, architectural / aesthetic functions, and economic functions. Functional comfort is a convenience aspect in view of the green open space function. The purpose of this research is to determine the user's perception of functional comfort in Taman Honda Tebet for activity. After obtaining value from user perceptions, the interpretation results are analyzed and evaluated the functional comfort of the park to be considered in subsequent development. In addition, this research also aims to determine what are the variables that affect the comfort for activity in Honda Tebet Park. The result of this research is expected to be a learning to evaluate functional comfort in beraktivitas in city park.

This research used qualitative and quantitative methods. Qualitative methods are used to observe the characteristics of the park in accordance with the conditions in the field. The goal is to get an overview of the situation and the initial conditions in accordance with the existing state of the park through field observation. Quantitative analysis is used to measure the comfort level of users from human perception through questionnaires by using the Likert Scale seven scale. Qualitative analysis supports the results of quantitative analysis so that will be obtained a recommendation at the Honda Tebet Park.

Keywords: functional comfort, city park, perception

DAFTAR ISI

PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
1.8 Kerangka Pemikiran	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Ruang Terbuka Publik	7
2.1.1 Pengertian Ruang Terbuka Publik	7
2.1.2 Fungsi Ruang Terbuka Publik	8
2.1.3 Aktivitas pada Ruang Terbuka Publik	8
2.2 Ruang Terbuka Hijau Publik	9
2.2.1 Pengertian Ruang Terbuka Hijau	9
2.2.2 Fungsi Ruang Terbuka Hijau	10
2.3 Taman Kota	11
2.3.1 Pengertian Taman Kota	11
2.3.2 Jenis-Jenis Taman	11
2.3.3 Elemen Pembentuk Taman	12
2.4 Kenyamanan pada Ruang Terbuka Hijau	13
2.4.1 Kenyamanan Fungsional	16
2.5 Persepsi Manusia	17
2.5.1 Pengertian Persepsi	17
2.5.2 Proses Terjadinya Persepsi	18
2.5.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi	18

2.5.4 Persespi Manusia terhadap Kenyamanan Fungsional	20
2.6 Rangkuman Penelitian Terdahulu	21
2.7 Kerangka Teori	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Metode Umum dan Tahapan Kajian Penelitian	24
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	24
3.3 Metode Pengumpulan Data	25
3.3.1 Observasi Lapangan	25
3.3.2 Survey	26
3.3.3 Populasi dan Sampling	26
3.3.4 Instrumen dan Variabel Penelitian	27
3.4 Metode Analisis Data	33
3.5 Kerangka Metode	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Gambaran Umum Kawasan Penelitian	36
4.1.1 Sejarah Singkat Taman Honda Tebet	36
4.1.2 Setting Fisik Taman	37
4.2 Analisis Karakteristik Pengguna Taman	56
4.3 Uji Validitas dan Reliabilitas	62
4.3.1 Uji Validitas	62
4.3.2 Uji Reliabilitas	63
4.4 Persepsi Pengguna Terhadap Kenyamanan Fungsional Taman Honda Tebet	68
4.4.1 Analisis <i>Mean Score</i> Area Plasa	70
4.4.2 Analisis <i>Mean Score</i> Area <i>Jogging</i> dan Pedestrian Dalam Taman	74
4.4.3 Analisis <i>Mean Score</i> Area <i>Gymnastic</i>	79
4.4.4 Analisis <i>Mean Score</i> Area Playground	82
4.4.5 Analisis <i>Mean Score</i> Area Lapangan Badminton	85
4.4.6 Analisis <i>Mean Score</i> Area Fasilitas Umum	89
4.4.7 Analisis <i>Mean Score</i> Area Parkir	92
4.4.8 Analisis <i>Mean Score</i> Area Jalur Pedestrian Sekeliling Taman	96
4.4.9 Analisis <i>Mean Score</i> Kenyamanan Beraktivitas di Taman Honda Tebet	100
4.4.10 Kenyamanan Fungsional di Setiap Area Taman Honda Tebet	101
4.5 Analisis Regresi Linier	103
4.5.1 Analisis Regresi Area Plasa	103

4.5.2 Analisis Regresi Area <i>Jogging</i> dan Pedestrian Dalam Taman	107
4.5.3 Analisis Regresi Area <i>Gymnastic</i>	110
4.5.4 Analisis Regresi Area Playground	112
4.5.5 Analisis Regresi Area Lapangan Badminton	114
4.5.6 Analisis Regresi Area Fasilitas Umum	117
4.5.7 Analisis Regresi Area Parkir	120
4.5.8 Analisis Regresi Area Jalur Pedestrian Sekeliling Taman	122
4.5.9 Analisis Regresi Keseluruhan Taman	125
4.6 Rekomendasi	134
4.7 Variabel yang Berpengaruh Signifikan Secara Umum terhadap Kenyamanan Beraktivitas di Taman Kota	151
BAB V PENUTUP	154
5.1 Kesimpulan	154
5.2 Saran	156
DAFTAR PUSTAKA	157
LAMPIRAN	159

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis-jenis taman	12
Tabel 2.2 Penelitian terdahulu	21
Tabel 3.1 Tabel Obyek Amatan	28
Tabel 3.2 Variabel Penelitian	30
Tabel 4.1 Tabel uji validitas	63
Tabel 4.2 Tabel koefisien <i>Cornbach Alpha</i>	68
Tabel 4.3 Analisis <i>mean score</i> area plasa	70
Tabel 4.4 Kesimpulan kategori variabel area plasa	73
Tabel 4.5 Analisis <i>mean score</i> area <i>jogging</i> dan pedestrian dalam taman	74
Tabel 4.6 Kesimpulan kategori variabel area <i>jogging</i> dan pedestrian dalam taman	78
Tabel 4.7 Analisis <i>mean score</i> area <i>gymnastic</i>	79
Tabel 4.8 Kesimpulan kategori variabel area <i>gymnastic</i>	81
Tabel 4.9 Analisis <i>mean score</i> area playground	83
Tabel 4.10 Kesimpulan kategori variabel area playground	84
Tabel 4.11 Analisis <i>mean score</i> area lapangan badminton	85
Tabel 4.12 Kesimpulan kategori variabel lapangan badminton	88
Tabel 4.13 Analisis <i>mean score</i> area fasilitas umum	89
Tabel 4.14 Kesimpulan kategori variabel area fasilitas umum	91
Tabel 4.15 Analisis <i>mean score</i> area parkir	93
Tabel 4.16 Kesimpulan kategori variabel area parkir	95
Tabel 4.17 Analisis <i>mean score</i> area jalur pedestrian sekeliling taman	97
Tabel 4.18 Kesimpulan kategori variabel jalur pedestrian sekeliling taman	99
Tabel 4.19 Analisis <i>mean score</i> kenyamanan beraktivitas di Taman Honda Tebet	100
Tabel 4.20 Kenyamanan fungsional di setiap area Taman Honda Tebet	101
Tabel 4.21 Model <i>summary</i> variabel area plasa	104
Tabel 4.22 Tabel anova area plasa	104
Tabel 4.23 Variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area plasa	105
Tabel 4.24 Kesimpulan hasil analisis regresi area plasa	105
Tabel 4.25 Model <i>summary</i> variabel area <i>jogging</i> dan pedestrian dalam taman	107
Tabel 4.26 Tabel anova area <i>jogging</i> dan pedestrian dalam taman	107
Tabel 4.27 Variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas	

di area <i>Jogging</i> dan Jalur pedestrian dalam taman	108
Tabel 4.28 Kesimpulan hasil analisis regresi area <i>jogging</i> dan pedestrian dalam taman	108
Tabel 4.29 Model <i>summary</i> variabel area <i>gymnastic</i>	110
Tabel 4.30 Tabel anova area <i>gymnastic</i>	110
Tabel 4.31 Variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area plasa <i>gymnastic</i>	111
Tabel 4.32 Kesimpulan hasil analisis regresi area <i>gymnastic</i>	111
Tabel 4.33 Model <i>summary</i> variabel area playground	112
Tabel 4.34 Tabel anova area playground	113
Tabel 4.35 Variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area plasa playground	113
Tabel 4.36 Kesimpulan hasil analisis regresi area playground	114
Tabel 4.37 Model <i>summary</i> variabel area lapangan badminton	115
Tabel 4.38 Tabel anova area lapangan badminton	115
Tabel 4.39 Variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area lapangan badminton	115
Tabel 4.40 Kesimpulan hasil analisis regresi area lapangan badminton	116
Tabel 4.41 Model <i>summary</i> variabel area fasilitas umum	117
Tabel 4.42 Tabel anova area fasilitas umum	117
Tabel 4.43 Variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area fasilitas umum	119
Tabel 4.44 Kesimpulan hasil analisis regresi area fasilitas umum	119
Tabel 4.45 Model <i>summary</i> variabel area parkir	120
Tabel 4.46 Tabel anova area parkir	120
Tabel 4.47 Variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area parkir	121
Tabel 4.48 Kesimpulan hasil analisis regresi area parkir	121
Tabel 4.49 Model <i>summary</i> variabel area jalur pedestrian sekeliling taman	123
Tabel 4.50 Tabel anova area jalur pedestrian sekeliling taman	123
Tabel 4.51 Variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area jalur pedestrian sekeliling taman	124
Tabel 4.52 Kesimpulan analisis regresi area jalur pedestrian sekeliling taman	124
Tabel 4.53 Model <i>summary</i> variabel keseluruhan taman	125
Tabel 4.54 Variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di keseluruhan taman	127
Tabel 4.55 Kesimpulan hasil analisis regresi keseluruhan taman	129
Tabel 4.56 Sintesa dan kesimpulan/rekomendasi hasil temuan penelitian di area	

plasa	134
Tabel 4.57 Sintesa dan kesimpulan/rekomendasi hasil temuan penelitian di area <i>jogging</i> dan jalur pedestrian dalam taman	136
Tabel 4.58 Sintesa dan kesimpulan/rekomendasi hasil temuan penelitian di area <i>gymnastic</i>	138
Tabel 4.59 Sintesa dan kesimpulan/rekomendasi hasil temuan penelitian di area playground	139
Tabel 4.60 Sintesa dan kesimpulan/rekomendasi hasil temuan penelitian di area lapangan badminton	141
Tabel 4.61 Sintesa dan kesimpulan/rekomendasi hasil temuan penelitian di area fasilitas umum	142
Tabel 4.62 Sintesa dan kesimpulan/rekomendasi hasil temuan penelitian di area parkir	143
Tabel 4.63 Sintesa dan kesimpulan/rekomendasi hasil temuan penelitian di area jalur pedestrian sekeliling taman	145
Tabel 4.64 Sintesa dan kesimpulan/rekomendasi hasil temuan penelitian di keseluruhan taman	146
Tabel 4.65 variabel yang berpengaruh signifikan secara umum terhadap kenyamanan beraktivitas di taman kota	151

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran	6
Gambar 2.1 Kerangka Teori	23
Gambar 3.1 Peta Taman Honda Tebet	24
Gambar 3.2 Layout Taman Honda Tebet	27
Gambar 3.3 Kerangka Metode	35
Gambar 4.1 Zonasi Taman Honda Tebet	37
Gambar 4.2 Perspektif mata burung sisi selatan	38
Gambar 4.3 Perspektif mata burung sisi utara	38
Gambar 4.4 Setting fisik area plasa	39
Gambar 4.5 Ilustrasi tiga dimensi area plasa	39
Gambar 4.6 Perspektif mata burung area plasa	40
Gambar 4.7 Titik pengambilan foto area plasa	40
Gambar 4.8 Material lantai lantai	40
Gambar 4.9 Kegiatan senam pada plasa	40
Gambar 4.10 Kegiatan <i>skateboarding</i> pada plasa	40
Gambar 4.11 Setting fisik area <i>jogging track</i> dan jalur pedestrian dalam taman	41
Gambar 4.12 Ilustrasi area <i>jogging track</i> dan pedestrian dalam taman	42
Gambar 4.13 Titik pengambilan foto area <i>jogging</i> dan pedestrian dalam taman	42
Gambar 4.14 Material lantai area <i>jogging</i> dan pedestrian dalam taman	42
Gambar 4.15 Kursi taman di area jalur pedestrian	43
Gambar 4.16 <i>Shelter</i> di area jalur pedestrian	43
Gambar 4.17 Peneduhan area <i>jogging</i> dan jalur pedestrian dalam taman	43
Gambar 4.18 <i>Signage</i> pada taman	43
Gambar 4.19 Setting fisik area <i>gymnastic</i>	44
Gambar 4.20 Ilustrasi tiga dimensi area <i>gymnastic</i>	44
Gambar 4.21 Titik pengambilan foto area <i>gymnastic</i>	45
Gambar 4.22 Alat olahraga pada area <i>gymnastic</i>	45
Gambar 4.23 Jalur refleksi	45
Gambar 4.24 Setting fisik area playground	46
Gambar 4.25 Ilustrasi tiga dimensi area playground	46
Gambar 4.26 Titik pengambilan foto area playground	47

Gambar 4.27 Kondisi area playground pada taman	47
Gambar 4.28 Setting fisik area lapangan badminton	48
Gambar 4.29 Ilustrasi tiga dimensi area lapangan badminton	48
Gambar 4.30 Titik pengambilan foto area lapangan badminton	49
Gambar 4.31 Kondisi area lapangan badminton	49
Gambar 4.32 Kondisi area lapangan badminton malam hari	49
Gambar 4.33 Setting fisik area fasilitas umum	50
Gambar 4.34 Ilustrasi tiga dimensi areafasilitas umum	51
Gambar 4.35 Titik pengambilan foto area fasilitas umum	51
Gambar 4.36 Toilet umum	51
Gambar 4.37 Musholla	51
Gambar 4.38 Pos keamanan/penjaga	51
Gambar 4.39 Setting fisik area parkir	52
Gambar 4.40 Ilustrasi tiga dimensi area parkir	52
Gambar 4.41 Titik pengambilan foto area parkir	53
Gambar 4.42 Area parkir mobil	53
Gambar 4.43 Area parkir motor	53
Gambar 4.44 Area parkir sepeda	53
Gambar 4.45 Setting fisik jalur pedestrian sekeliling taman	54
Gambar 4.46 Ilustrasi tiga dimensi jalur pedestrian sekeliling taman sisi barat	54
Gambar 4.47 Ilustrasi tiga dimensi jalur pedestrian sekeliling taman sisi timur	55
Gambar 4.48 Titik pengambilan foto di jalur pedestrian sekeliling taman	55
Gambar 4.49 Keberadaan pedagang informal di jalur pedestrian sekeliling taman sisi timur	55
Gambar 4.50 <i>Pie chart</i> jenis kelamin	56
Gambar 4.51 <i>Pie chart</i> kategori umur	57
Gambar 4.52 <i>Pie chart</i> pekerjaan	57
Gambar 4.53 <i>Pie chart</i> jarak yang ditempuh	58
Gambar 4.54 <i>Pie chart</i> moda transportasi yang digunakan	59
Gambar 4.55 <i>Pie chart</i> aktivitas yang sering dilakukan	59
Gambar 4.56 <i>Pie chart</i> intensitas kunjungan	60
Gambar 4.57 <i>Pie chart</i> jumlah orang dalam sekali berkunjung	61
Gambar 4.58 <i>Pie chart</i> relasi pengujung dengan orang yang diajak	61
Gambar 4.59 Ilustrasi tiga dimensi rekomendasi area plasa	135

Gambar 4.60 Ilustrasi tiga dimensi rekomendasi area <i>jogging</i> dan jalur pedestrian dalam taman	137
Gambar 4.61 Ilustrasi tiga dimensi rekomendasi area <i>gymnastic</i>	139
Gambar 4.62 Ilustrasi tiga dimensi rekomendasi area playground	140
Gambar 4.63 Ilustrasi tiga dimensi rekomendasi area lapangan badminton	142
Gambar 4.64 Ilustrasi tiga dimensi rekomendasi area paker	144
Gambar 4.65 Ilustrasi tiga dimensi rekomendasi keseluruhan taman	150

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian

Lampiran 2 Hasil data olah SPSS

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai Ibukota negara, Jakarta mengalami pertumbuhan yang pesat dibandingkan dengan kota lainnya, baik dalam hal pembangunan, ekonomi, dan lain sebagainya. Yang menjadi fokus dalam membangun Ibukota salah satunya pembangunan infrastruktur untuk mengatasi permasalahan yang ada di Jakarta. Banyaknya pembangunan di Jakarta, mengakibatkan ruang terbuka di Jakarta semakin berkurang. Kebutuhan ruang terbuka idelanya adalah 30% dari total luas wilayah (UU Republik Indonesia no. 26 tahun 2007 Pasal 29), sedangkan Jakarta baru memiliki 9,98% ruang terbuka hijau yang terbangun di Jakarta (<https://megapolitan.kompas.com>). Selama ini pembebasan lahan menjadi salah satu masalah untuk membangun ruang terbuka hijau yang baru. Hal ini menjadi tantangan bagi pemerintah kota untuk mengatasi permasalahan ruang terbuka hijau di Jakarta.

Jakarta telah memiliki total tiga ribu tiga puluh satu ruang terbuka hijau yang sudah terbangun. Jumlah tersebut termasuk dalam berbagai jenis ruang terbuka hijau yaitu, taman kota, taman lingkungan, taman interaktif, taman hijau, jalur hijau, dan lain sebagainya. Jika total luas ruang terbuka hijau diasumsikan 10% dari total luas wilayah, dan total luas wilayah Jakarta mencapai 600.000 Ha, maka diperlukan sekitar 600 HA tambahan ruang terbuka hijau. Jika pemerintah memiliki target pemenuhan kebutuhan ruang terbuka hijau di tahun 2030, maka diperlukan penambahan ruang terbuka hijau sebanyak 0,5% pertahunnya untuk mencapai target.

Salah satu ruang terbuka hijau yang sering dijumpai adalah taman. Taman memiliki beberapa jenis diantaranya taman kota, taman lingkungan, taman interaktif, taman publik, dan taman rekreasi. Taman sangat berkaitan dengan kondisi kesehatan masyarakat secara fisik dan psikologis. Taman dapat dijadikan tempat untuk menyegarkan diri dari kegiatan rutin yang dilakukan sekaligus untuk berinteraksi dengan masyarakat sekitar. Taman-taman kota juga menjadi tempat rekreasi yang bersahabat untuk semua kalangan umur dan dapat diakses oleh semua golongan. Jumlah taman di Jakarta adalah dua ribu dua ratus tujuh puluh enam taman yang terdiri dari taman kota dan lingkungan, taman interaktif, taman publik, dan taman rekreasi (BPS 2017) yang tersebar di wilayah Jakarta.

Salah satu taman yang berada di Jakarta adalah Taman Honda Tebet. Lokasinya berada di Kecamatan Tebet, Jakarta Selatan dan memiliki luas 1800 m² dengan Panjang 600 m. lokasinya berada di tengah kota, diapit oleh jalan Tebet Barat dan Tebet Timur. Selain itu

Taman Honda Tebet dilewati oleh sungai Ciliwung yang membuat taman ini terbagi dua. Setiap akhir pekan, taman ini ramai oleh pengunjung, baik untuk berolahraga, berekreasi, sekedar melakukan interaksi sosial, sampai dengan mengadakan acara di taman ini. Pengunjung yang datang dari anak muda sampai yang lanjut usia. Keluarga yang datang ke taman ini membawa serta anak-anaknya untuk bermain sambil berolahraga, tak jarang juga lansia yang datang ke taman ini untuk sekedar refleksi atau mengikuti senam rutin yang diadakan oleh komunitas. Fasilitas yang diberikan di taman ini cukup lengkap, mulai dari plasa, *joggig* track, *gymnastic*, area bermain anak, dan area fasilitas umum, dan lain sebagainya. Fasilitas yang cukup lengkap menjadi daya tarik bagi masyarakat sekitar untuk menghabiskan waktu akhir pekanannya di taman ini.

Fungsi Taman Honda sendiri lebih diutamakan pada aktivitas olahraga karena fasilitas yang disediakan lebih banyak untuk melakukan aktivitas olahraga. Selain untuk berolahraga, Taman Honda juga dapat digunakan untuk bermain, karena ada fasilitas *playground* untuk anak-anak. Dengan adanya penambahan aktivitas seperti aktivitas perdagangan, promosi, dan lain sebagainya membuat aktivitas pada Taman Honda yang awalnya untuk olahraga dan bermain, menjadi bertambah. Hal ini mempengaruhi kenyamanan pengguna pada Taman Honda untuk melakukan aktivitasnya di taman.

Terpilihnya Gubernur yang baru tahun 2017 ini, memiliki program kerja yang diberikan nama “Taman Maju Bersama”. Program ini bertujuan untuk mengembangkan taman interaktif yang sudah ada, seperti menambahkan aktivitas komunitas dan dilibatkan dengan kegiatan pengembangan kebudayaan, kesenian, dan olahraga. Selain itu taman interaktif nantinya akan ditambahkan fasilitas taman pintar, yang berisikan perpustakaan dan fasilitas internet. Taman Honda termasuk dalam taman kota yang cukup banyak pengunjungnya, sehingga tidak menutup kemungkinan akan ada penambahan-penambahan fasilitas lainnya yang akan menunjang aktivitas di taman ini. Penambahan aktivitas yang dicanangkan oleh Gubernur 2017 perlu adanya kesesuaian dengan aktivitas yang sudah ada pada Taman Honda Tebet. Kesesuaian penambahan aktivitas perlu ditinjau lebih lanjut karena akan berdampak pada kenyamanan penggunanya.

Taman Honda memiliki desain yang kompleks sehingga dapat mewadahi berbagai aktivitas. Desain taman yang kompleks ini dijadikan acuan untuk mendesain taman-taman kota lainnya. Di Jakarta Selatan sendiri, Taman Honda menjadi taman yang paling banyak dikunjungi untuk melakukan aktivitas olahraga karena memiliki fasilitas yang dapat mewadahi berbagai aktivitas khususnya aktivitas olahraga.

Perkembangan aktivitas yang semakin banyak pada area taman ini menimbulkan

beberapa ketidaknyamanan baik secara fisik maupun non-fisik. Ketidaknyamanan secara fisik dapat terlihat dari adanya kerusakan material lantai pada beberapa titik area taman. Selain itu adanya pedagang informal yang berjualan di area jalur pedestrian sekeliling taman sehingga mengganggu sirkulasi manusia di area tersebut. Ketidaknyamanan non-fisik dapat dirasakan dari segi sosial budaya, yaitu fungsional taman untuk berinteraksi, berkumpul, hingga berekreasi. Ditambah dengan adanya wacana program kerja penambahan aktivitas di taman untuk menunjang kegiatan.

Oleh karena itu maka Taman Honda Tebet dijadikan sebagai lokus penelitian ini untuk dikaji terlebih dahulu tingkat kenyamanan beraktivitas di Taman Honda Tebet melalui persepsi pengguna untuk mengetahui apakah pengguna taman sudah merasa nyaman secara fungsional yang berkaitan dengan aktivitas di Taman Honda Tebet.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan sebelumnya, dapat diidentifikasi masalah yang ada di Taman Honda yaitu diantaranya berkembangnya aktivitas pada taman yang semula untuk tempat olahraga, menjadi tempat perdagangan dan tempat melakukan kegiatan atau event. Selain itu adanya dua fungsi berbeda pada salah satu area taman yaitu area *jogging* dan jalur pedestrian dalam taman karena digunakan untuk *jogging* track sekaligus sirkulasi dalam taman. Pada hari akhir pekan, tingkat keramaian taman meningkat dan pengguna taman cenderung membawa kendaraan bermotor, sehingga mengakibatkan kurangnya lahan parkir untuk pengguna khususnya kendaraan roda dua. Pedagang informal yang berdagang disekitar taman meletakkan dagangannya di sekitar jalur pedestrian sekeliling taman sehingga mengganggu sirkulasi pejalan kaki di jalur pedestrian sekeliling taman.

1.3 Rumusan Masalah

Perkembangan aktivitas di taman menjadi poin dalam penelitian ini, sehingga dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah bagaimana persepsi pengguna terhadap kenyamanan fungsional Taman Honda Tebet?

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi oleh beberapa hal, diantaranya jenis data yang digunakan, pengolahan data, lokasi, dan waktu. Untuk batas areal kerja penelitian ini atau dinamakan *study site* berlokasi di DKI Jakarta, tepatnya berada di Taman Honda Tebet, Jakarta Selatan.

Luasnya 2500 m² dengan panjang 600 m. Waktu penelitian pada bulan Februari 2018. Aspek yang dikaji pada penelitian ini sebatas persepsi pengguna Taman Honda tentang kenyamanan fungsionalnya.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi pengguna terhadap kenyamanan fungsional di Taman Honda Tebet.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat membantu pemerintah untuk mengetahui tingkat kenyamanan pengguna taman sehingga dapat meningkatkan fasilitas di Taman Honda untuk menunjang aktivitas yang ada disana. Penelitian ini juga dapat menjadi pertimbangan bagi pemerintah untuk menambahkan aktivitas seperti apa yang sesuai dengan karakteristik Taman Honda. Selain itu penelitian ini dapat dijadikan sumber pembelajaran tentang arsitektur lansekap khususnya taman yang berkaitan dengan kenyamanan fungsional.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini dibagi menjadi beberapa sub bab, yaitu BAB I sampai dengan BAB V. Adapun penjabaran sub bab penelitian ini adalah sebagai berikut;

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang penelitian ini dilakukan kemudian dilanjutkan identifikasi masalah yang permasalahan intinya akan dirumuskan di rumusan masalah. Di bab ini juga diberi batasan masalah, tujuan, manfaat, serta kerangka pemikiran untuk penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang teori-teori dari sumber pustaka, jurnal, skripsi, thesis, dan sumber pustaka lainnya. Bab ini berupa kajian teori-teori terkait penyusunan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang penggunaan metode yang digunakan pada penelitian ini. Sub bab pada bab ini berisi tentang lokasi dan waktu penelitian, metode pengambilan data, dan metode analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

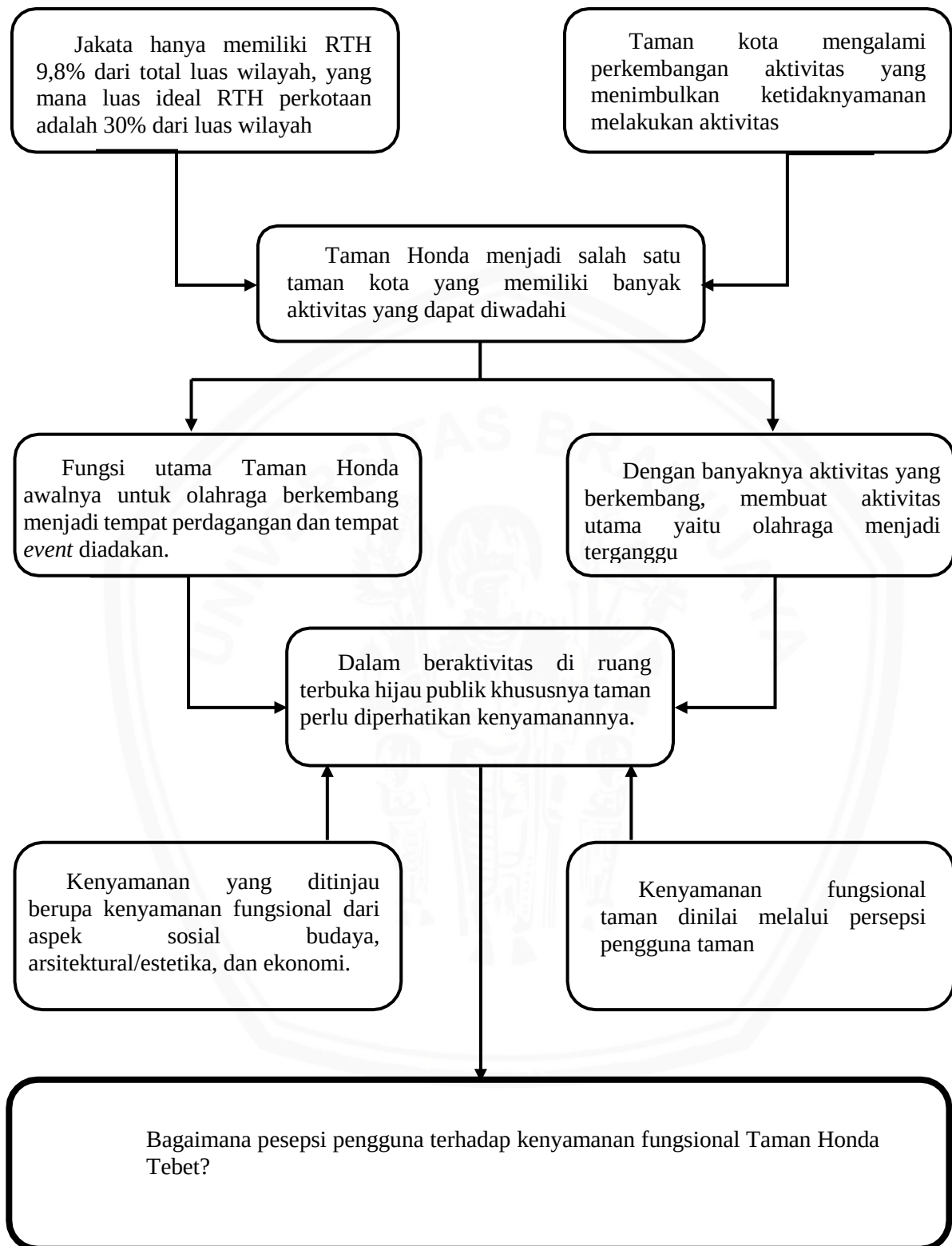
Bab ini berisi hasil dari penelitian yang sudah dilakukan. Data yang sudah didapat kemudian dianalisis sehingga mendapat jawaban untuk menjawab rumusan masalah pada Bab I.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir pada penelitian ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian. Selain dari kesimpulan, bab ini juga memberikan saran untuk objek yang diteliti agar menjadi lebih baik.



1.8 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Ruang Terbuka Publik

2.2.1 Pengertian Ruang Terbuka Publik

Ruang Publik adalah ruang yang telah direncanakan untuk memenuhi kebutuhan aktivitas bersama di udara terbuka (Budiharjo, 1998 dan Lestari & Nurini, 2013). Ruang Publik menurut Hakim (2012) merupakan tempat atau wadah yang dapat digunakan untuk aktivitas masyarakat, baik secara individu atau kelompok, sedangkan menurut Carr (1992) ruang terbuka adalah tempat dengan kemudahan akses untuk publik yang dapat digunakan orang beraktivitas secara berkelompok atau perorangan.

Tibbalds (2001) dalam Etiningsih (2016) mengatakan ruang publik merupakan tempat yang memiliki akses fisik dan visual, seperti jalan, alun-alun dan taman yang dapat digunakan oleh masyarakat. Akses ruang publik ini terbuka untuk siapa saja dengan keberagaman kegiatan yang dapat diwadahi di ruang terbuka. Dengan adanya akses yang terbuka ini maka ada beragam masyarakat yang datang sehingga terjadi interaksi sosial di ruang terbuka publik.

Dari pemaparan diatas maka dapat disimpulkan ruang publik adalah tempat yang mewadahi aktivitas masyarakat baik perorangan atau kelompok yang aksesnya terbuka dan memiliki kemudahan akses bagi siapa aja.

Kualitas ruang publik yang baik harus mewakili tiga poin (Carr dalam Sunaryo, 2004 & Etiningsih 2016) yaitu;

a. Ruang yang responsif

Ruang yang responsif meliputi lima hal yaitu kenyamanan, relaksasi, keterlibatan pasif, keterlibatan aktif, dan penemuan baru.

b. Ruang yang demokratis

Ruang publik dapat digunakan oleh siapa saja dan bebas melakukan aktivitas apa saja dengan tidak mengganggu aktivitas orang lain dan tidak melanggar peraturan. Hal ini dapat dijadikan pelajaran bagaimana hidup bersama orang lain dan saling menghargai satu sama lain.

c. Ruang yang mempunyai arti atau bermakna

Ruang publik akan menjadi bermakna bila penggunaannya merasakan kerinduan pada ruang publik tersebut dan ingin mengunjunginya kembali. Kedatangan pengunjung ke ruang publik membuat ruang publik menjadi ramai dan berpotensi untuk pekerja informal seperti

pedagang makanan/minuman dan jasa untuk menjajakan dagangnya.

Secara umum ruang terbuka publik di perkotaan dibagi menjadi Ruang Terbuka Hijau (RTH) dan Ruang Terbuka Non Hijau (RTNH). Pada penelitian ini, obyek yang digunakan adalah Taman Kota. Taman Kota termasuk dalam Ruang Terbuka Hijau. Pembahasan tentang Ruang Terbuka Hijau dan Taman Kota akan dibahas lebih lanjut pada bab berikutnya.

2.1.2 Fungsi Ruang Terbuka Publik

Menurut Darmawan (2003) secara umum, ruang terbuka publik memiliki empat fungsi, yaitu sebagai berikut;

- a. Sebagai pusat interaksi masyarakat. Ruang terbuka publik dapat digunakan dan diakses oleh siapa saja sehingga menjadi pusat pertemuan masyarakat. Hal ini memungkinkan untuk terjadi interaksi sosial didalamnya.
- b. Sebagai ruang terbuka yang menampung koridor-koridor jalan yang menuju ke arah ruang publik dan sebagai ruang pengikat dilihat dari struktur kota, serta sebagai pembagi ruang-ruang fungsi bangunan di sekitarnya dan ruang untuk transit.
- c. Sebagai usaha tempat pedagang kaki lima. Seperti sudah dijelaskan sebelumnya, ruang publik yang baik memiliki makna bagi pengunjungnya, sehingga pengunjung akan datang kembali ke ruang terbuka. Hal ini membuat potensi bagi pedagang kaki lima sebagai tempat usaha menjual dagangannya.
- d. Sebagai paru-paru kota. Ruang terbuka menjadi penyeimbang elemen bangunan yang ada di kota dan memberikan udara yang segar dan sejuk di tengah wilayah perkotaan yang penuh sesak dengan bangunan.

Fungsi-fungsi ruang terbuka publik yang dijelaskan di atas intinya lebih menekankan pada fungsi yang dapat dirasakan oleh penggunanya, karena ruang publik sejatinya dibuat untuk masyarakat dan harus memenuhi fungsi yang mewadahi kebutuhan aktivitas masyarakat.

2.1.3 Aktivitas pada Ruang Terbuka Publik

Menurut Rapoport (1982) aktivitas yang terjadi di suatu lingkungan, termasuk ruang terbuka publik dapat dianalisis dalam empat komponen yaitu;

- a. Aktivitas sesungguhnya (olahraga, rekreasi, bermain)
- b. Aktivitas spesifik untuk melakukannya (bermain di *playground*, olahraga di

gymnastic lari di *joggigtrack*)

- c. Aktivitas tambahan, berdampingan atau terasosiasi yang mana menjadi bagian dari sistem aktivitas (olahraga sambil bergosip, rekreasi sambil makan)
- d. Aktivitas simbolik (olahraga sebagai aktivitas yang dominan).

Aktivitas yang dikaitkan dengan pemanfaatan ruang yang ada, dibagi menjadi tiga jenis yaitu elemen tetap (*fix element*), elemen semi tetap (*semi-fix element*), dan elemen tidak tetap (*non-fix element*) (Rapport, 1982). Elemen tetap pada ruang terbuka seperti lampu taman, kursi dan meja taman, tempat sampah, dan elemen-elemen yang menetap tidak berpindah. Sedangkan elemen semi menetap seperti kios-kios dagang yang menetap pada jam-jam tertentu. Untuk elemen tidak tetap berupa pengguna ruang publik yang dapat berpindah dari satu lokasi ke lokasi lain.

Menurut aktivitasnya, objek yang akan diteliti memiliki delapan zona, yaitu area *joggig*, plaza, area *gymnastic*, area *playground*, lapangan badminton, area parkir, area fasilitas umum, dan area *pedestrian way*. Kedelapan zona ini memiliki aktivitas yang berbeda-beda sesuai dengan *setting* fisiknya.

Selain dari segi aktivitas, ruang terbuka publik memiliki elemen-elemen yang dapat dikaji. Menurut Sari dan Putri (2014) elemen-elemen pada ruang terbuka publik yang dapat dikaji adalah sebagai berikut:

- a. Akses jalan masuk yang baik secara visual
- b. Area parkir
- c. Jalan setapak yang memudahkan pengunjung
- d. Tempat duduk untuk pengunjung
- e. Tempat berkumpul
- f. Ruang terbuka sebagai tempat bermain dan fasilitasnya
- g. Fitur-fitur yang fungsional
- h. Fasilitas tambahan

elemen-elemen tersebut dapat dikombinasikan dengan aspek yang akan dikaji pada ruang terbuka publik. Elemen ruang terbuka publik dan elemen lansekap dapat dikombinasikan sehingga menjadi Ruang Terbuka Hijau Publik untuk digunakan oleh masyarakat.

2.2 Ruang Terbuka Hijau Publik

2.2.1 Pengertian Ruang Terbuka Hijau

Ruang Terbuka Hijau (RTH) adalah area memanjang/jalur dan atau mengelompok, yang penggunaannya lebih bersifat terbuka, tempat tumbuh tanaman, baik yang tumbuh

tanaman secara alamiah maupun yang sengaja ditanam (Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No 05/PRT/M/2008). Selain itu RTH juga dapat diartikan sebagai sebarang lahan yang terdapat tumbuhan hijau berkayu dan tahunan (*perennial woody plants*) dengan pepohonan sebagai tumbuhan penciri utama dan tumbuhan lainnya (perdu, semak, rerumputan, dan tumbuhan penutup tanah lainnya), yang memiliki ukuran, bentuk, dan batas geografis tertentu dengan status penguasaan apapun, serta adanya benda-benda untuk menunjang fasilitas RTH tersebut (Punomohadi, 1995; Imansari & Khadiyanta, 2015).

Menurut Peraturan Menteri Dalam Negeri No. 1 Tahun 2007 menyebutkan pengertian Ruang Terbuka Hijau Kawasan Perkotaan adalah ruang yang terdapat di dalam kota atau wilayah yang lebih luas baik dalam bentuk area/kawasan maupun dalam bentuk area memanjang yang digunakan secara terbuka tanpa bangunan. Ruang Terbuka Hijau Kawasan Perkotaan merupakan bagian dari ruang terbuka suatu kawasan perkotaan untuk mendukung manfaat ekologi, sosial budaya, estetika, dan ekonomi yang diisi oleh berbagai tumbuhan dan tanaman.

Dari penjabaran definisi Ruang Terbuka Hijau tersebut, maka dapat disimpulkan Ruang Terbuka Hijau adalah suatu ruang terbuka yang berada di suatu kawasan/wilayah yang dengan sengaja ditanami tumbuhan dan tanaman untuk memenuhi fungsi ekologis, sosial budaya, estetika, dan ekonomi.

2.2.2 Fungsi Ruang Terbuka Hijau

Klasifikasi Ruang Terbuka Hijau sudah diatur dalam Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 05/PRT/M/2008. Salah satu klasifikasi RTH ditinjau dari fungsinya yaitu:

- a. Fungsi Utama (intrinsik) yaitu fungsi ekologis berfungsi untuk;
 - pengendali iklim
 - memproduksi oksigen
 - penyerap air tanah
 - peredam kebisingan
 - serta peneduh dan penghalau sinar matahari.
- b. Fungsi tambahan (ekstrinsik), yaitu ;
 - Fungsi sosial dan budaya, taman dapat dijadikan sebagai tempat untuk bermain, belajar, berekreasi dan melakukan interaksi sosial dengan masyarakat sekitar;
 - Fungsi arsitektural/estetika, taman berperan untuk menyeimbangkan antara elemen kota seperti bangunan, jalur hijau, jalur biru kali, dan bantaran rel kereta api sehingga

memiliki nilai keindahan dan kenyamanan pada tata ruang kota; dan

- Fungsi ekonomi, dapat ditinjau dari harga jual nilai tanaman atau bagian dari tanaman (kayu, bunga, dan daun). Selain itu aktivitas jual-beli juga dapat ditemukan di sekitar taman karena faktor ramainya pengunjung taman, sehingga membuat warga membuka dagangan di sekitar taman.

Ruang terbuka hijau yang baik, sebaiknya dapat memenuhi semua fungsi yang sudah ditetapkan di peraturan tersebut. Meskipun tidak menutup kemungkinan beberapa RTH ada yang tidak memenuhi semua fungsi tersebut.

Pada penelitian ini, fokus penelitian untuk fungsional yang dikaji adalah fungsi sosial budaya, arsitektural/estetika, dan ekonomi karena berkaitan dengan aktivitas pada taman yang akan diteliti. Ketiga fungsi tersebut dipilih sebagai fungsional ruang untuk mewadahi aktivitas, sehingga tingkat kenyamanannya dapat diukur dengan aspek-aspek sosial budaya, arsitektural/estetika dan ekonomi.

2.3 Taman Kota

2.3.1 Pengertian Taman Kota

Taman Kota menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No 05/PRT/M/2008 lahan terbuka yang digunakan untuk kegiatan rekreatif, edukasi, atau kegiatan lain pada tingkat kota yang memiliki fungsi sosial dan estetik. Taman merupakan sebidang lahan terbuka dengan luasan tertentu di dalamnya ditanam pepohonan, perdu, semak dan rerumputan yang dapat dikombinasikan dengan kreasi bahan lainnya (Nazzaruddin, 1994; Ilmijayanti & Intan, 2015). Ruang Publik taman dapat dibagi dua, yaitu Taman Publik aktif dan pasif.

Taman publik aktif adalah taman yang mewadahi aktivitas seperti bermain, berolahraga, dan rekreasi. Taman publik aktif biasanya diberikan fasilitas untuk menunjang kegiatan tersebut seperti *joggig track*, *gymnastic*, dan *playground* untuk anak-anak.

Taman publik pasif adalah taman yang tidak ada aktivitas di dalamnya, taman ini berfungsi hanya sebagai elemen estetis dan biasanya untuk melindungi beberapa jenis tumbuhan tertentu. Taman ini biasanya diberi pagar untuk melindungi tumbuhan di dalamnya, sehingga keindahan tanaman di dalam dapat terjaga dengan baik.

2.3.2 Jenis-jenis Taman

Taman termasuk dalam kategori ruang terbuka hijau. Pada klasifikasi ruang terbuka hijau dari peraturan Menteri Dalam Negeri no 1 Tahun 2007, terdapat beberapa jenis taman yang dapat dijabarkan pada tabel seperti berikut:

Tabel 2.1
Jenis-jenis taman

No	Jenis Taman	Fungsi	Aktivitas
1	Taman Kota	Konservasi air tanah Paru-paru kota	Rekreasi, sosialisasi, olahraga, bermain
2	Taman Wisata Alam	Pelestarian tumbuhan dan hewan	Rekreasi
3	Taman Lingkungan Perumahan/Permukiman	Area bermain dan berolahraga Interaksi sosial Peredam kebisingan	Bersosialisasi Berkumpul, bersantai Bermain, berolahraga
4	Taman Lingkungan Perkantoran	Sirkulasi udara Taman untuk beristirahat	Istirahat Upacara Area parkir
5	Taman Rekreasi	Sarana rekreasi tanpa dibatasi oleh bangunan	Bermain, berekreasi
6	Taman Hutan Raya	Area pariwisata Untuk penelitian Pelestarian tumbuhan dan hewan	Rekreasi penelitian

(Peraturan Menteri Dalam Negeri no. 1 tahun 2007)

Taman yang akan diteliti termasuk dalam kategori taman kota yang memiliki fungsi untuk olahraga, bermain, bersantai, dan interaksi sosial. Selain itu tersedia fasilitas pendukung aktivitas yang ada di dalamnya seperti *joggig track*, *gymnastic*, area bermain anak, area plasa, dan lain sebagainya.

2.3.3 Elemen Pembentuk Taman

Elemen pada lansekap dapat dibagi menjadi dua, yaitu elemen *softscape* (material lunak) dan elemen *hardscape* (material keras) (Handayani, 2010 & Wahyuni, 2013). Kedua material tersebut dipadupadankan sehingga menjadi satu kesatuan lansekap yang sudah direncanakan. Elemen *softscape* dapat diartikan juga sebagai elemen yang berasal dari alam, sedangkan elemen *hardscape* dapat diartikan elemen buatan.

a. Elemen *Softscape*

Elemen *softscape* berupa elemen yang berasal dari alam meliputi vegetasi, pohon, perdu, dan air. Jenis vegetasi yang digunakan juga bervariasi sesuai fungsinya, seperti sebagai peneduh, pembatas pandangan, peredam kebisingan, atau estetika. Pemilihan vegetasi perlu diperhatikan jenisnya, karena vegetasi bersifat dinamis dan terus bertumbuh. Sifat vegetasi yang dinamis dan terus berkembang menyebabkan perubahan ukuran dari vegetasi tersebut. Perubahan ukuran dari vegetasi tersebut menjadi pertimbangan untuk tata

letak dari vegetasi.

b. Elemen Hardscape

Elemen *hardscape* dapat diartikan sebagai elemen buatan. Elemen buatan ini adalah elemen yang menunjang dalam penataan lansekap seperti lampu-lampu taman, bangku dan meja taman, gazebo, kolam buatan, dan penutup jalan. Penutup jalan dapat berupa kerikil, bebatuan, aspal, paving, dan lain sebagainya. Elemen *hardscape* penutup jalan digunakan untuk memberikan kemudahan pengguna taman berpindah tempat dari satu tempat ke tempat lain. Pola penutup jalan juga dapat menjadi bentuk sirkulasi pada taman, sehingga menjadi ciri khas yang ada pada taman tersebut. Penutup jalan dengan elemen perkerasan membuat tanah tertutup dan tidak ada tumbuhan yang tumbuh pada elemen tersebut. Karena itu perlu penataan yang tepat untuk kedua elemen tersebut agar seimbang dan menjadi kesatuan yang utuh.

Penataan lansekap memiliki tiga fungsi utama yaitu (1) pemanfaatan tanaman untuk membentuk bidang-bidang tegak terutama dalam membentuk ruang; (2) fungsi lingkungan, yaitu fungsi tanaman untuk menciptakan kenyamanan dan keamanan dari faktor-faktor gangguan lingkungan seperti polusi, erosi, dan lain-lain; (3) fungsi estetis tanaman, yaitu untuk memberikan nilai keindahan dalam mendukung kedua fungsi di atas. (Wahyuni & Qomarun, 2013).

2.4 Kenyamanan pada Ruang Terbuka Hijau

Kenyamanan penghuni adalah tujuan utama dibuatnya perencanaan ekologi yang memperhatikan kaidah cipta dan rasa. Kenyamanan suatu ruang tergantung dari imaterial dan material di suatu tempat tersebut. Secara imaterial dilihat dari kebudayaan dan kebiasaan masyarakat yang ada di tempat tersebut, sedangkan material dapat dilihat dari iklim dan kelembaban, bau-bauan dan pencemaran udara, radiasi alam, dan radiasi bangunan, serta bahan bangunan, bentuk bangunan, struktur bangunan, warna, dan pencahayaan. (Heiz, Frick. 1989) Dalam Jurnal Analisis Faktor-faktor Diskriminan Tingkat Kenyamanan Ruang Terbuka Hijau Perkotaan (2003). Beberapa faktor yang sering digunakan para ahli untuk mengukur kenyamanan adalah sebagai berikut;

- 1) Sanitasi; ketersediaan sanitasi pada ruang terbuka hijau sangat penting untuk menunjang aktivitas yang ada di ruang terbuka hijau tersebut. Sumber air bersih dan pengolahan air kotor pada ruang terbuka juga perlu diperhatikan agar tidak terjadi
- 2) Fasilitas; fasilitas yang baik adalah fasilitas yang dapat menunjang aktivitas yang ada

pada ruang terbuka tersebut, sehingga pengguna merasa nyaman melakukan aktivitasnya di ruang terbuka karena mendapat fasilitas yang memadai.

- 3) Sirkulasi; baik di ruang luar atau ruang dalam, sirkulasi menjadi poin penting untuk diukur kenyamanannya karena berhubungan dengan perpindahan aktivitas dari satu tempat ke tempat yang lainnya.
- 4) Psikis; salah satu manfaat ruang terbuka adalah untuk berekreasi dan beristirahat dari kegiatan sehari-hari. Hal ini berkaitan dengan psikis penggunanya, sehingga pengguna berharap psikisnya menjadi lebih baik setelah melakukan aktivitas di ruang terbuka.
- 5) Kesan Visual; visual yang baik dapat menjadi daya tarik untuk pengunjung datang ke ruang terbuka.

Kenyamanan adalah segala sesuatu yang memperlihatkan dirinya sesuai dan harmonis dengan penggunaan suatu ruang, baik dengan ruang itu sendiri maupun tanda, suara dan bunyi kesan, intensitas dan warna cahaya maupun bau, atau apapun juga. (Hakim, 2012).

Kenyamanan berkaitan erat dengan aktivitas yang dilakukan pada suatu ruang. Dalam penelitian ini, ruang yang diteliti adalah ruang terbuka hijau. Faktor-faktor kenyamanan dalam melakukan aktivitas di ruang terbuka menurut Hakim (2012) adalah:

- 1) Sirkulasi

Sirkulasi menjadi salah satu poin penting dalam suatu ruang. Sirkulasi penghubung pergerakan dari ruang yang satu ke ruang yang lainnya. Kenyamanan dapat berkurang akibat dari sirkulasi yang kurang baik, misalnya tidak ada pembagian antara sirkulasi manusia dan sirkulasi kendaraan (Hakim, 2012). Untuk itu, perlu ada batasan yang jelas antara sirkulasi manusia dan sirkulasi kendaraan agar tidak bercampur. Sirkulasi dibagi menjadi dua yaitu:

- a) Sirkulasi Manusia

Sirkulasi manusia ini terdiri dari pedestrian yang berhubungan satu sama lain untuk perpindahan aktivitas manusia. Hal yang perlu dipertimbangkan untuk sirkulasi manusia salah satunya adalah lebar jalan, fasilitas penyebrangan, dan peneduh.

- b) Sirkulasi Kendaraan

Sirkulasi kendaraan dibagi menjadi dua, yaitu jalur distribusi (jalur cepat) dan jalur akses (jalur lambat). Kedua jalur ini saling berhubungan dan yang harus diperhatikan adalah rambu lalu lintas dan lahan parkir di sekitar *site*.

- 2) Daya alam atau iklim

Daya alam atau iklim yang berkaitan dengan kenyamanan adalah kondisi thermal di lokasi *site*. Kondisi thermal yang berhubungan dengan kenyamanan diantaranya sinar matahari, angin, dan curah hujan.

a) Sinar Matahari

Karena lokasi *site* berada di iklim yang tropis, maka sinar matahari menjadi hal yang perlu diperhatikan. Di iklim yang tropis, matahari lebih sering muncul dan butuh peneduh untuk menghalau sinar matahari langsung.

b) Arah angin

Pohon berfungsi sebagai penahan angin, sehingga kecepatan angin dapat berkurang dan tercipta suasana yang nyaman dan sejuk.

3) Kebisingan

Kebisingan dapat menjadi sumber masalah apabila tidak diatasi dengan baik. Kebisingan dapat berasal dari berbagai sumber, diantaranya transportasi dan industri. Di daerah permukiman, transportasi menjadi salah satu kebisingan yang dominan. Untuk mengurangi kebisingan, maka diperlukan jenis tertentu tanaman sebagai elemen penyaring kebisingan.

4) Bau-bauan

Pada daerah yang dekat dengan pembuangan sampah, polusi udara dapat dicemarkan dari bau-bauan yang bersumber pada tempat pembuangan sampah. Salah satu cara mengatasinya adalah dengan memberikan pohon atau semak yang dapat mengurangi bau-bauan tersebut.

5) Bentuk

Faktor kenyamanan yang ditinjau dari bentuk dapat dilihat dari segi konstruksinya. Konstruksi dalam hal ini bisa berarti sebagai bentuk kursi/bangku, lampu taman, susunan tempat duduk, sampai bentuk sirkulasi yang terbentuk.

6) Keamanan

Keamanan yang dimaksud tidak hanya sebatas pada kejahatan, tetapi keamanan saat melakukan aktivitas juga perlu diperhatikan. Seperti misalnya keamanan tempat bermain anak dirancang seaman mungkin agar tidak terjadi kecelakaan yang fatal saat digunakan anak-anak.

7) Kebersihan

Taman bersih dari sampah dan bau-bauan menjadi daya tarik tersendiri untuk pengunjung datang ke taman tersebut. Untuk itu perlu adanya tempat sampah untuk menghindari dari pembuangan sampah sembarangan dan bau-bau yang ditimbulkan.

8) Keindahan

Keindahan mencakup pada kepuasan batin dan pancaindera sehingga didapat rasa nyaman. Salah satu untuk memberikan keindahan pada taman adalah dengan memberikan

variasi jenis tanaman pada taman.

Dari faktor-faktor kenyamanan yang sudah disebutkan, kemudian dikaitkan dengan fungsional taman untuk menentukan aspek kenyamanan berdasarkan fungsi dari taman. Taman memiliki empat fungsi menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 05/PRT/M/2008 yaitu fungsi ekologis, sosial budaya, estetika/arsitektural, dan ekonomi. Keempat fungsi tersebut dikaitkan dengan kenyamanan yang sudah dijabarkan sebelumnya untuk mensintesa aspek kenyamanan berdasarkan fungsionalnya.

2.4.1 Kenyamanan Fungsional

Kenyamanan fungsional pada taman, dapat ditinjau dari empat fungsi RTH yang sudah dijabarkan sebelumnya. Keempat fungsi tersebut adalah fungsi ekologis, fungsi sosial dan budaya, fungsi estetika/arsitektural, dan fungsi ekonomi. Keempat fungsi ini dapat dijabarkan aspek kenyamanan apa saja yang dapat menjadi penilaian untuk memenuhi keempat fungsi tersebut. Dari faktor-faktor kenyamanan yang sudah dijabarkan sebelumnya, dikaitkan dengan kenyamanan berdasarkan fungsi dari RTH. Maka aspek kenyamanan fungsional pada RTH dapat disintesakan sebagai berikut;

a. Fungsi Ekologis

Fungsi ekologis berkaitan dengan pengendalian iklim, produksi oksigen, kebisingan, dan lain sebagainya. Maka pada aspek ekologis, faktor kenyamanan yang dapat dikaitkan dengan ekologi adalah (1) Daya alam/iklim, (2) Kebisingan, (3) Tata vegetasi, dan (4) sanitasi.

b. Fungsi sosial budaya

Fungsi sosial budaya berkaitan dengan aktivitas yang ada di taman. Menurut Jatmiko (2016) fungsi sosial terhadap taman kota sebagai ruang terbuka hijau ada tujuh macam yaitu

- 1) Tempat melakukan aktifitas bersama dan komunikasi sosial
- 2) Tempat peralihan dan menunggu
- 3) Tempat bermain, olahraga, dan rekreasi
- 4) Penghubung antara tempat satu dengan tempat lainnya
- 5) Pembatas diantara massa bangunan
- 6) Penelitian dan pendidikan
- 7) Menciptakan kebersihan, kesehatan, dan keserasian

Dari ketujuh macam fungsi sosial terhadap taman kota yang sudah dijabarkan, maka dapat disintesakan menjadi aspek penelitian yaitu sebagai berikut; (1) Tempat melakukan aktifitas bersama dan komunikasi sosial, (2) Tempat peralihan dan menunggu, dan (3)

Tempat bermain, olahraga, dan rekreasi.

c. Fungsi estetika/arsitektural

Fungsi estetika/arsitektural berkaitan dengan keseimbangan dengan elemen kota seperti bangunan dengan jalur hijau, atau jalur biru kali sehingga memberikan keindahan secara arsitektural pada tata ruang kota. Tingkat kenyamanan yang ditinjau dari fungsi estetika dapat ditinjau dari aspek yaitu (1) Tata letak fisik, (2) fasilitas, (3) keindahan, (4) kebersihan, (5) keamanan, (6) bentuk, dan (7) kesan visual.

d. Fungsi Ekonomi

Fungsi ekonomi berkaitan dengan harga jual tanaman, dapat juga berupa aktivitas jual beli yang terjadi pada ruang terbuka. Aktivitas ekonomi pada objek yang diteliti lebih ditekankan pada aktivitas perdagangan informal. Untuk mengukur tingkat kenyamanan yang ditinjau dari fungsi ekonomi, aspek yang dapat digunakan adalah; (1) PKL

Dari empat kenyamanan fungsional diatas, yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah fungsi sosial budaya, fungsi estetika/arsitektural, dan fungsi ekonomi. Ketiga aspek fungsi tersebut dipilih karena mewakili kenyamanan fungsional dalam mewadahi aktivitas pada taman.

2.5 Persepsi Manusia

2.5.1 Pengertian Persepsi

Persepsi menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah tanggapan (penerimaan) langsung dari sesuatu atau proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui pancaindranya. Sedangkan persepsi menurut Walgito (1989) adalah proses sensoris yang didahulukan oleh penginderaan yang diwujudkan dalam stimulus yang diterima oleh individu melalui alat inderanya. Persepsi dapat terwujud apabila ada objek yang dipresepsi, ada alat indera, dan adanya perhatian.

Persepsi juga dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengorganisir suatu pengamatan. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan untuk membedakan, kemampuan untuk mengelompokkan, dan kemampuan untuk memfokuskan (Sarwono, 1983 & Ramadhan, 2009).

Maka dapat disimpulkan persepsi merupakan suatu proses penilaian suatu objek melalui pancaindera suatu individu terhadap sesuatu yang menjadi perhatiannya.

2.5.3 Proses Terjadinya Persepsi

Manusia memiliki daya tangkap dan daya serap rangsangan yang berbeda-beda. Tidak

semua rangsangan yang diterima oleh satu individu akan diserap, namun akan ada proses seleksi berdasarkan kemampuannya beradaptasi serta pengalaman pribadi yang dimiliki oleh individu itu sendiri. Kekurangan informasi yang diterima oleh manusia, akan dilengkapi melalui visi, daya pikir, serta logika mereka sehingga memperoleh informasi yang utuh yang dapat diinterpretasikan. Hasil akhir dari seluruh proses tersebut berupa penjiwaan (Boedjo, dkk., 1986).

Menurut Walgito (1989) ada tiga syarat terjadinya persepsi yaitu :

1. Adanya objek yang dipersepsi.
2. Adanya alat indra atau reseptor.
3. Adanya perhatian.

Menurut Hamka (2002) Proses terjadinya persepsi ada empat tahap yaitu;

- Tahap pertama merupakan tahap ditangkapnya suatu stimulus “objek” oleh alam indera atau yang dikenal dengan nama proses kealaman atau proses fisik.
- Tahap kedua merupakan tahap proses diteruskannya stimulus atau objek yang telah diterima alat indera melalui syaraf-syaraf sensoris ke otak yang disebut proses fisiologis.
- Tahap ketiga yaitu proses dalam otak, sehingga individu mengerti, menyadari, menafsirkan dan menilai objek tersebut disebut proses psikologis.
- Tahap keempat merupakan hasil yang diperoleh dari proses persepsi yaitu berupa tanggapan, gambaran atau kesan.

2.5.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Toha (2003) menyebutkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi persepsi adalah sebagai berikut;

- 1) Faktor internal, yang berasal dari dalam diri individu, berupa pribadi, perasaan, ketertarikan, tingkah laku, proses belajar, psikologi, kondisi jasmani, kebutuhan, dan keinginan.
- 2) Faktor eksternal, yang berasal dari luar diri individu, berupa informasi, asal-usul, trend, wawasan, dan kefamiliaran akan suatu objek.

Selain kedua faktor tersebut, ada beberapa faktor lain yang dijabarkan menurut Sari (2016) yaitu sebagai berikut;

a. Jenis Kelamin

Karakteristik individu seseorang seperti jenis kelamin dapat mempengaruhi seseorang

dalam memberikan interpretasi persepsi pada suatu objek atau stimulus yang dilihatnya (Sari, 2016). Sehingga dapat disimpulkan bahwa jenis kelamin dapat memberikan pengaruh dalam menginterpretasikan suatu persepsi terhadap sesuatu. Perbedaan jenis kelamin cenderung membentuk persepsi yang berbeda sehingga mempengaruhi sikap yang berbeda pula antara laki-laki dengan perempuan dalam menilai persepsi terhadap kenyamanan fungsional taman.

b. Umur

Menurut Sari (2016), umur merupakan faktor yang dapat mempengaruhi persepsi seseorang. Daya tangkap seseorang dan pola pikir seseorang dapat dipengaruhi dari umur, semakin bertambah usia seseorang maka semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya. Kategori umur yang digunakan berdasarkan Departemen Kesehatan RI yaitu;

- Masa remaja Awal =12-16 tahun.
- Masa remaja Akhir =17-25 tahun.
- Masa dewasa Awal =26-35 tahun.
- Masa dewasa Akhir =36-45 tahun.
- Masa Lansia Awal = 46-55 tahun.

c. Pekerjaan

Pekerjaan mempengaruhi informasi yang diterima oleh manusia. Apabila seseorang memiliki pekerjaan, informasi yang diterima akan lebih banyak daripada yang tidak bekerja. Informasi-informasi tersebut berasal dari lingkungan sekitarnya. Semakin banyak seseorang berada di lingkungan yang berbeda, semakin kaya pula informasi yang didapat. Faktor keadaan dan kondisi lingkungan seperti pekerjaan merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi persepsi seseorang dikarenakan adanya perbedaan dari pengalaman serta lingkungan sekitar orang tersebut tinggal (Sari, 2016).

Selain faktor jenis kelamin, umur, dan pekerjaan, ada beberapa faktor lain menurut Elbert (2014) yang dapat mempengaruhi perbedaan karakteristik persepsi pengguna terhadap kenyamanan di ruang terbuka hijau, diantaranya;

- a) Jarak yang ditempuh
- b) Moda transportasi yang digunakan
- c) Aktivitas yang sering dilakukan
- d) Intensitas kunjungan
- e) Jumlah orang dalam sekali berkunjung
- f) Relasi pengguna dengan orang yang diajak

2.5.5 Persepsi Manusia terhadap Kenyamanan Fungsional

Persepsi manusia terhadap kenyamanan suatu tempat terjadi apabila manusia sudah pernah merasakan suatu tempat atau familiar dengan tempat, sehingga manusia dapat memberikan penilaiannya terhadap kenyamanan pada tempat tersebut.

Dari keempat aspek kenyamanan fungsional yang sudah dijabarkan sebelumnya, kenyamanan sosial budaya, arsitektural/estetika, dan ekonomi dipilih untuk menjadi aspek penilaian kenyamanan pada penelitian ini. Kenyamanan sosial budaya dan arsitektural berkaitan dengan fungsional ruang sebagai wadah aktivitasnya, sehingga penilaian persepsi manusia terhadap kenyamanan fungsional dipersempit lagi aspeknya hanya sebatas kenyamanan sosial budaya dan arsitektural. Pada penelitian ini yang dikaji adalah kenyamanan fungsional ditinjau dari aktivitasnya yang dinilai melalui persepsi manusia.

Selain persepsi yang ditinjau dari aktivitasnya, persepsi berdasarkan karakteristik juga perlu dikaji. Persepsi manusia dapat berbeda-beda. Hal yang dapat membedakan persepsi dapat dilihat dari karakteristiknya. Perbedaan persepsi menurut karakteristik dapat dikategorikan sebagai berikut;

- | | |
|-------------------------|--|
| (1) Jenis Kelamin | (6) Aktivitas yang sering dilakukan |
| (2) Umur | (7) Intensitas Kunjungan |
| (3) Pekerjaan | (8) Jumlah orang dalam sekali berkunjung |
| (4) Jarak yang ditempuh | (9) Relasi pengguna dengan orang yang diajak |
| (5) Moda transportasi | |

Selain dari karakteristik pengguna, persepsi pengguna terhadap kenyamanan fungsional dibagi berdasarkan aktivitas yang dilakukan di taman. Pada taman yang akan diteliti, aktivitas yang dilakukan dibagi ke dalam beberapa area. Seperti yang sudah dijabarkan sebelumnya taman yang akan diteliti memiliki delapan area yaitu;

- | | |
|---------------------------|--|
| (1) Area plasa | (5) Area lapangan badminton |
| (2) Area <i>joggig</i> | (6) Area fasilitas umum |
| (3) Area <i>gymnastic</i> | (7) Area parkir |
| (4) Area playground | (8) Area jalur pedestrian sekeliling taman |

Untuk mengetahui persepsi pengguna terhadap kenyamanan Taman Honda Tebet, aspek fungsional yang digunakan ada tiga yaitu fungsi sosial budaya, arsitektural/estetika, dan ekonomi. Ketiga aspek tersebut mewakili kenyamanan fungsional pada taman karena berkaitan dengan aktivitas yang dilakukan pada taman. ketiga aspek tersebut memiliki beberapa variabel yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Fungsi Sosial Budaya : (1) berkumpul, (2) interaksi sosial, (3) Tempat peralihan (4)

- tempat menunggu, (3) bermain, (4) olahraga, dan (5) rekreasi
- b. Fungsi Arsitektural/Estetika : (1)Tata letak fisik, (2) fasilitas, (3) keindahan, (4) kebersihan, (5) keamanan, (6) bentuk, dan (7) kesan visual.
- c. Fungsi Ekonomi : (1) Pedagang informal, karena pada taman ini yang ada aktivitas ekonomi hanya pada pedagang informal.

2.6 Ringkasan Penelitian Terdahulu

Untuk melakukan penelitian ini, diperlukan adanya kontribusi dari penelitian-penelitian terdahulu yang dapat menunjang penelitian ini. Penelitian ini termasuk dalam penelitian baru, belum ada penelitian tentang kenyamanan fungsional pada objek terkait. Berikut ringkasan penelitian terdahulu beserta kontribusi untuk penelitian ini:

Tabel 2.2
Penelitian terdahulu

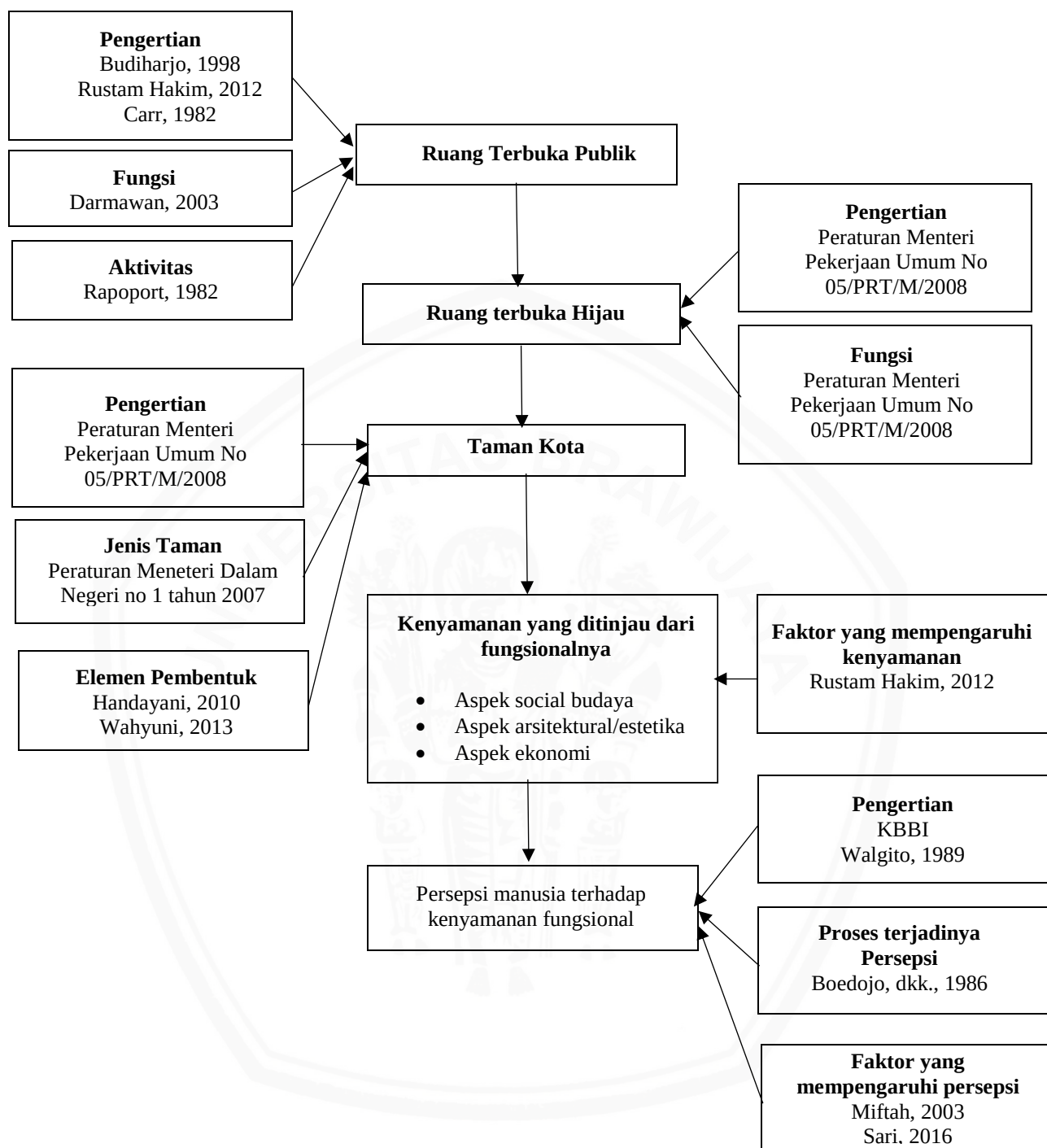
No	Judul	Teori	Metode	Variabel	Hasil	Kontribusi
1	Persepsi Pengguna Taman Tematik Kota Bandung terhadap Aksesibilitas dan Pemanfaatannya oleh Ilmijayanti (2015)	Ruang terbuka publik, Taman Kota, Taman Tematik, Aksesibilitas, Pemanfaatan taman, Persespi terhadap pemanfaatan	Deskriptif Kuantitatif Analisis data: Analisis deskriptif, analisis statistik deskriptif, (frekuensi) dengan sakala <i>Thurstone</i> dan <i>T-test</i>	Karakteristik pengguna taman (usia, pekerjaan, daerah asal, intensitas kunjungan, durasi kunjungan). Aksesibilitas (jarak tempuh, waktu tempuh, moda dan kepemilikan transportasi, kondisi jalan). Pemanfaatan (tingkat kenyamanan, keamanan, kebersihan, aktivitas di taman, fasilitas	Persespi pengguna terhadap aksesibilitas dan pemanfaatan tematik di Kota Bandung	Menggunakan metode yang sama dengan jurnal ini yaitu deskriptif kuantitatif, teori tentang RTH dan instrument penelitian untuk mengukur tingkat kenyamanan melalui persepsi manusia. Serta analisis data berupa diagram.

penunjan).
Persepsi
(terhadap
aksesibilitas,
dan
pemanfaatan).

No	Judul	Teori	Metode	Variabel	Hasil	Kontribusi
2	Studi Kenyamanan Pengguna Terhadap Ruang Terbuka Hijau Publik Pada Rumah Susun Sukaramai Medan. Oleh Elbert (2014)	Ruang terbuka, ruang terbuka hijau, kebijakan pada rumah susun, dan kenyamanan.	Kualitatif dan kuantitatif. Analisis data: Analisa kuantitatif	Aksesibilitas, keamanan, kebisingan, kebersihan, keindahan, dan fasilitas	Gambaran umum pengguna ruang, dan pernyataan pada kuesioner dianalisis satu persatu dengan analisis statistik	Replikasi variable untuk kuesioner, metode analisis data, dan pembahasan hasil penelitian.
3	Persepsi Pengunjung Taman Terhadap Tingkat Kenyamanan Taman-Taman di Kota Banjarnegara Sebagai Ruang Publik. Oleh Binar Rhesyana R. (2014)	Persepsi, kenyamanan, taman, dan ruang publik.	Metode deskriptif kuantitatif. Analisis data: analisis deskriptif dan analisis statistika.	Sirkulasi, iklim/kekuatan alam, kebisingan, aroma/bau-bauan, bentuk, keamanan, kebersihan, dan keindahan.	Persepsi pengunjung terhadap tingkat kenyamanan taman di Banjarnegara	Replikasi metode deskriptif kuantitatif, variable, dan tinjauan pustaka.
4	Persepsi Masyarakat Terhadap Aktivitas Ruang Terbuka Publik di Lapangan Pancasila	Ruang terbuka publik, elemen-elemen desain pembentuk	Deskriptif Kuantitatif Analisis data: Analisis deskriptif dan analisis statistik.	Aksesibilitas, kenyamanan, keamanan, kebersihan, alasan berkunjung, waktu	Analisis fungsi ruang terbuka public, pengguna ruang, kondisi	Tinjauan pustaka ruang terbuka public, metode, dan variabel

	Simpang Lima, ruang publik Semarang. Oleh Azzaki (2013)			berkunjung, moda transportasi, jalur pedestrian, sport area, toilet umum,	fasilitas umum, aktivitas ruang terbuka public	
5	Fungsi dan Pemahaman Aktifitas Taman Ganesha Sebagai Ruang Publik di Kota Bandung. Oleh Kustianingrum dkk (2013).	Pemahaman tentang ruang kota, pemahaman elemen lansekap	Metode fenomenologi kualitatif Analisis data: deskriptif	Zona kawasan taman, aktivitas pengguna taman, elemen keras, elemen lunak, kelengkapan taman	Gambaran umum taman ganesha, Analisa fungsi dan aktivitas taman Ganesha,	Tinjauan teori tentang elemen lansekap taman.

2.7 Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori

BAB III

METODE PENELITIAN

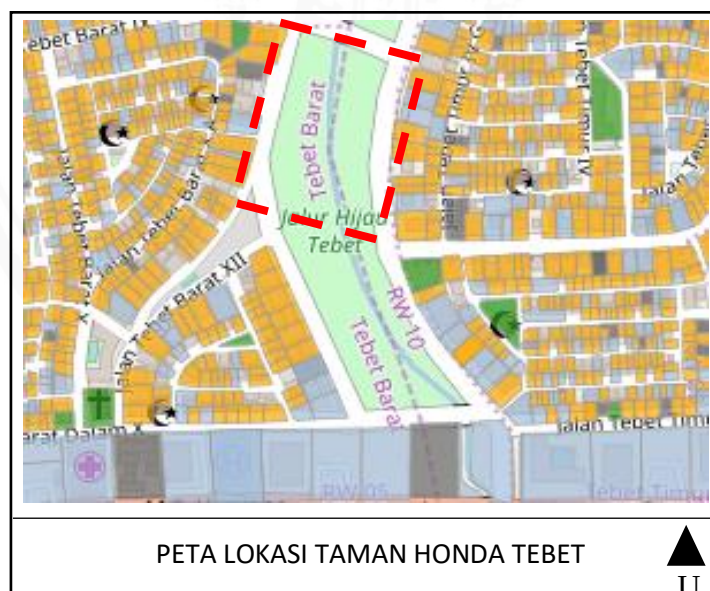
3.1 Metode Umum dan Tahapan Kajian Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *mix method* deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mengobservasi karakteristik taman sesuai kondisi di lapangan. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi serta mendapat gambaran keadaan kondisi awal sesuai dengan keadaan eksisting taman melalui observasi lapangan. Metode kualitatif mengarah pada analisis deskriptif untuk mendeskripsikan karakteristik taman sesuai kondisi di lapangan. Untuk metode kualitatif penjabarannya berupa narasi yang disertai dengan gambar ilustrasi, foto, serta layout taman.

Metode kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat kenyamanan pengguna taman yang dinilai dari persepsi manusia melalui kuesioner dengan menggunakan *Likert Scale* satu sampai tujuh. Kuesioner yang disebarakan berisikan variabel-variabel yang diambil dari aspek kenyamanan fungsional sosial budaya, arsitektural/estetika, dan ekonomi. Kuesioner yang sudah disebar kemudian dianalisis menggunakan *software* SPSS untuk dinalisis.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian



Gambar 3.1 Peta Taman Honda Tebet

Lokasi dari penelitian ini berada di DKI Jakarta, tepatnya di kecamatan Tebet, Jakarta Selatan. Secara administratif Taman Honda Tebet termasuk dalam kecamatan Tebet, Jakarta Selatan. Taman Honda dikelilingi oleh kawasan permukiman, perdagangan, dan sekolah.

Selain Taman Honda, terdapat juga Jalur Hijau yang berlokasi tepat di samping Taman Honda. Kedua taman ini saling melengkapi dan sering dikunjungi masyarakat sekitar khususnya di akhir pekan.

b. Waktu penelitian

Penelitian ini dibagi menjadi dua waktu yaitu pagi dan sore. Pagi hari pada jam 08.00-10.00 WIB dan sore hari pada jam 16.00-18.00 WIB. Waktu ini dipilih dilihat dari tingkat kunjungan pengunjung di Taman Honda pada jam padat pengunjung. Pada jam-jam tersebut biasanya pengunjung melakukan aktivitas di Taman Honda. Penelitian dilakukan pada hari aktif kerja dan hari akhir pekan. Untuk kuesioner online, persebarannya dimulai dari tanggal 11 Februari sampai dengan 28 Februari 2018.

3.3 Metode Pengumpulan Data

3.3.1 Observasi Lapangan

Pengumpulan data pertama yang dilakukan adalah observasi lapangan. Observasi lapangan merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui keadaan wilayah atau obyek yang diteliti agar memberikan data yang akurat dan bermanfaat. Observasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan fisik taman, seperti tata letak fisik taman, elemen pembentuk taman, dan tata lingkungan taman. Selain itu data-data non-fisik juga diperlukan seperti jenis aktivitas apa saja yang dilakukan di Taman Honda. Observasi ini digunakan sebagai gambaran awal kondisi obyek penelitian untuk membantu penyempurnaan dalam pembahasan.

3.3.2 Survey

Pengumpulan data primer selanjutnya yaitu melakukan survey kepada pengguna Taman Honda. Pengguna taman dalam hal ini sebagai responden akan diberikan beberapa pertanyaan dalam bentuk kuesioner terkait kenyamanan fungsional Taman Honda. Survey ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi atau jawaban-jawaban responden terhadap kenyamanan fungsional taman.

3.3.3 Populasi dan Sampling

Jumlah pengunjung pada Taman Honda tidak menetap setiap harinya, sehingga populasi pada penelitian ini tidak dapat ditentukan. Untuk mengetahui jumlah sampel yang tidak diketahui populasinya, maka digunakan rumus *linear time function*. Rumus ini digunakan untuk menentukan jumlah sampel berdasarkan estimasi kendala waktu pengambilan sampel yang populasinya tidak diketahui, sehingga penentuan jumlah sampel ditentukan berdasarkan estimasi penggunaan waktu survey. Adapun rumusnya sebagai berikut;

$$n = \frac{T-t_0}{t_1}$$

Keterangan :

n = Banyaknya sampel yang terpilih

T = Waktu yang tersedia untuk penelitian

t₀ = Waktu tetap

t₁ = Waktu yang digunakan untuk sampling unit (waktu yang dibutuhkan responden untuk mengisi kuesioner)

Pada pemilihan sampling dilakukan metode non probability sampling yaitu accidental sampling. Pemilihan sampel ini dilakukan pada responden yang ditemui di Taman Honda pada waktu yang sudah ditentukan.

Sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan sebelumnya, penelitian ini direncanakan akan memakan waktu satu bulan pada Februari 2018. Setiap minggunya diambil tiga hari untuk penyebaran kuesioner. Tiga hari itu adalah hari Rabu, dan dua hari akhir pekan yaitu hari Sabtu dan Minggu. Setiap kuesioner diperkirakan akan memakan waktu 15 menit. Maka pengambilan sampel menurut rumus *linear time function* adalah

$$n = \frac{168-140}{0,25} = 112 \text{ sampel}$$

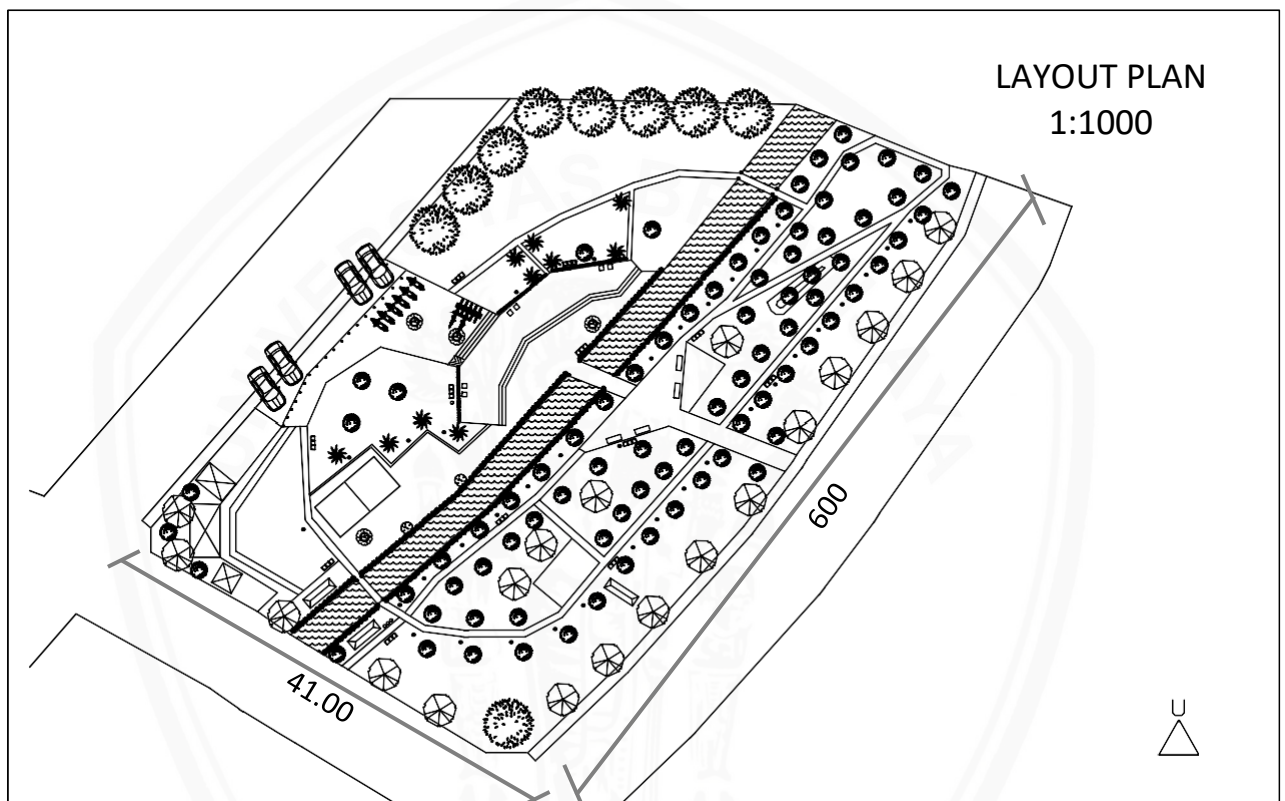
Pengumpulan data menggunakan kuesioner terdiri dari dua cara yaitu secara langsung menemui responden dan secara online dengan menggunakan google form. Prosentase responden yang mengisi kuesioner yang didapatkan dari lapangan yaitu 62,5% atau setara dengan 70 responden, sedangkan yang didapatkan secara online yaitu 37,5% atau setara dengan 42 responden. Pengumpulan data ini pernah dilakukan oleh Aryatnie pada tahun 2014 dengan penelitiannya yang berjudul Studi Persepsi Remaja Terhadap Fungsi dan Aktivitas di Ruang Terbuka Publik (Studi Kasus: Lapangan Merdeka, Medan).

3.3.4 Instrumen dan Variabel Penelitian

Untuk mengidentifikasi kondisi eksisting taman sesuai dengan keadaan di lapangan, dibutuhkan beberapa instrumen yang digunakan untuk pengambilan data, diantaranya;

a. Layout plan Taman Honda Tebet

Layout plan taman digunakan untuk mengidentifikasi kondisi eksisting taman. pada layout kemudian akan diberikan tanda pada titik-titik yang terdapat elemen-elemen pada taman, baik elemen softscape maupun hardscape.



Gambar 3.2 Layout Plan Taman Honda Tebet

b. Kamera

Kamera digunakan untuk mengambil gambar-gambar kondisi eksisting taman untuk menunjang data-data observasi di lapangan. Kamera yang digunakan adalah kamera handphone dengan kualitas kamera 16 megapixel.

c. Tabel obyek amatan

Untuk mengobservasi kondisi eksisting taman, diperlukan tabel observasi obyek amatan untuk mempermudah pengambilan data. Tabel obyek amatan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Tabel Obyek Amatan

Area	Elemen	Daftar Observasi
Plasa	Softscape	Jumlah, letak pohon peneduh
		Jumlah, letak tanaman perdu
	Hardscape	Kondisi, jumlah, letak lampu taman
		Kondisi, jumlah, letak, desain kursi taman
		Kondisi, jumlah, letak tempat sampah
		Kondisi perkerasan lantai
Jogging dan jalur pedestrian dalam taman	Softscape	Jumlah, letak pohon peneduh
		Jumlah, letak tanaman perdu
	Hardscape	Kondisi, jumlah, letak lampu taman
		Kondisi, jumlah, letak, desain kursi taman
		Kondisi, jumlah, letak, desain shelter
		Kondisi, jumlah, letak tempat sampah
		Kondisi, jumlah, letak signage
		Kondisi perkerasan lantai
Gymnastic	Softscape	Jumlah, letak pohon peneduh
	Hardscape	Kondisi, jumlah, letak alat gym
		Kondisi, jumlah, letak lampu taman
		Kondisi, jumlah, letak, desain kursi taman
		Kondisi, jumlah, letak tempat sampah
		Kondisi perkerasan lantai
Playground	Softscape	Jumlah, letak pohon peneduh
	Hardscape	Kondisi, jumlah, alat permainan anak
		Kondisi, jumlah, letak lampu taman
		Kondisi, jumlah, letak, desain kursi taman
		Kondisi, jumlah, letak tempat sampah
Lapangan Badminton	Softscape	Jumlah, letak pohon peneduh
	Hardscape	Kondisi, letak lapangan badminton
		Kondisi, jumlah, letak lampu taman
		Kondisi, jumlah, letak, desain kursi taman
		Kondisi, jumlah, letak tempat sampah
Fasilitas Umum	Softscape	Kondisi perkerasan lantai
		Jumlah, letak pohon peneduh

	Hardscape	Kondisi, jumlah, letak toilet umum
		Kondisi, letak musholla
		Kondisi, letak pos penjaga
		Kondisi, jumlah, letak lampu taman
		Kondisi, jumlah, letak, desain kursi taman
		Kondisi, jumlah, letak tempat sampah
		Kondisi, jumlah, letak kolam ikan
		Kondisi perkerasan lantai
Parkir	Softscape	Jumlah, letak pohon peneduh
	Hardscape	Kondisi, letak, kapasitas parkir mobil
		Kondisi, letak, kapasitas parkir motor
		Kondisi, letak, kapasitas parkir sepeda
		Kondisi, jumlah, letak lampu taman
		Kondisi, jumlah, letak tempat sampah
		Kondisi perkerasan lantai
Jalur pedestrian sekeliling taman	Softscape	Jumlah, letak pohon peneduh
	Hardscape	Kondisi, jumlah, letak, desain kursi taman
		Kondisi, jumlah, letak, desain shelter
		Kondisi, jumlah, letak tempat sampah
		Kondisi, jumlah, letak signage
		Kondisi perkerasan lantai
		Kondisi, letak pedagang informal

Selain instrumen untuk metode kualitatif, metode kuantitatif juga membutuhkan instrumen penelitian yaitu berupa kuesioner. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup, yang dibagikan secara hardcopy dan softcopy. Hardcopy berupa selebaran kertas yang disebarkan pada waktu yang ditentukan. Sedangkan softcopy berupa kuesioner online yang dibagikan melalui media sosial. Responden menjawab pertanyaan positif sesuai dengan pilihan jawaban yang telah disediakan. Skala pada kuesioner yang digunakan adalah *Likert Scale* dengan tujuh skala yaitu:

1. Skala 1: sangat tidak setuju
2. Skala 2: tidak setuju
3. Skala 3: kurang setuju
4. Skala 4: netral
5. Skala 5: cukup setuju

6. Skala 6: setuju
7. Skala 7: sangat setuju

Berikut aspek kenyamanan beserta variabel yang akan digunakan pada kuesioner;

Tabel 3.2
Variabel Penelitian

Zona/Area	Aspek Fungsional RTH	Variabel	
Plasa	Sosial Budaya	Kenyamanan untuk berkumpul	kenyamanan untuk berkumpul
		Kenyamanan sebagai tempat istirahat	kenyamanan untuk beristirahat
		Kenyamanan untuk interaksi sosial	kenyamanan untuk berinteraksi sosial
		Kenyamanan untuk rekreasi.	kenyamanan untuk rekreasi
		Kebermanfaatan untuk komunitas	kebermanfaatan untuk komunitas
	Arsitektural/estetika	Tata letak fisik	fungsional
		Fasilitas	material lantai
			peneduhan
			penerangan
		Keindahan	keindahan desain tempat duduk
			keindahan desain plasa
		Kebersihan	Kebersihan plasa
		keamanan	Keamanan plasa
	Ekonomi	-	-
Area Jogging dan jalur pedestrian dalam taman	Sosial Budaya	Kenyamanan untuk berolahraga	kenyamanan jogging bersama
		Kenyamanan untuk interaksi sosial	kenyamanan berinteraksi
		Kenyamanan sebagai tempat istirahat	kenyamanan beristirahat
	Arsitektural/estetika	Tata letak fisik	fungsional area jogging dan pedestrian
			pola sirkulasi
			lebar area jogging
		Fasilitas	material lantai jogging dan pedestrian
			peneduhan jogging dan pedestrian
			vegetasi sebagai batasan visual
			penerangan jogging dan pedestrian
		keindahan	desain kursi taman
			desain area jogging dan pedestrian
			desain sirkulasi
		kebersihan	kebersihan area jogging dan pedestrian
		keamanan	keamanan area jogging dan

			pedestrian
	Ekonomi	-	-
Area gymnastic	Sosial Budaya	Kenyamanan sebagai tempat istirahat	kenyamanan tempat menunggu di gymnastic
		Kenyamanan untuk interaksi sosial	kenyamanan jarak alat olahraga untuk berinteraksi
	Arsitektural/estetika	Tata letak fisik	fungsi area gymnastic
			jarak alat olahraga
			tata letak alat olahraga
		Fasilitas	material lantai area gymnastic
			peneduh area gymnastic
			penerangan area gymnastic
		Kebersihan	kebersihan area gymnastic
		Keamanan	keamanan alat olahraga
	Ekonomi	-	-
Area playgorund	Sosial Budaya	Kenyamanan sebagai tempat istirahat	kenyamanan tempat menunggu di area playground
		Kenyamanan untuk rekreasi	kenyamanan untuk rekreasi anak
		Kenyamanan untuk berkumpul	kenyamanan untuk berkumpul anak
	Arsitektural/estetika	Fasilitas	peneduh playground
			material lantai playground
		Keindahan	desain area playground
		Kebersihan	kebersihan playground
		keamanan	keamanan area playground
	Ekonomi	-	-
Area Lapangan Badminton	Sosial Budaya	Kenyamanan untuk berkumpul	kenyamanan untuk berkumpul
		Kenyamanan sebagai tempat istirahat	kenyamanan tempat duduk untuk digunakan bersama sama
		Kenyamanan untuk interaksi sosial	kenyamanan untuk berintraksi di area lapangan badminton
	Arsitektural/estetika	Tata letak fisik	fungsi area lapangan badminton
		fasilitas	peneduh area lapangan badminton
			material lantai area lapangan badminton
			penerangan area lapangan badminton
		Keindahan	desain kursi di area lapangan badminton
		Keamanan	keamanan area lapangan badminton
		Kebersihan	kebersihan area lapangan badminton
	Ekonomi	-	-
Area Fasilitas umum	Sosial Budaya	Kenyamanan sebagai tempat istirahat	kenyamanan tempat menunggu untuk ke toilet
		Kenyamanan untuk berkumpul	kenyamanan luas musholla untuk digunakan bersama sama
		kebermanfaatan	kebermanfaatan musholla

	Arsitektural/estetika	Fasilitas	kebermanfaatan pos keamanan/penjaga
			kemudahan mendapatkan informasi dari pos keamanan/penjaga
			penerangan musholla
			luas toilet umum
			penerangan toilet umum
			luas musholla
			material lantai toilet umum
			material lantai musholla
	kebersihan	peneduhan area fasilitas umum	
		kebersihan toilet umum	
kebersihan musholla			
Ekonomi	-	-	
Area Parkir	Sosial Budaya	Kenyamanan sebagai tempat menunggu	ketertiban memarkir kendaraan
	Arsitektural/estetika	Fasilitas	ketersediaan parkir
			peneduhan parkir
			material lantai parkir
			pola parkir
			sistem parkir
	Kebersihan	kebersihan parkir	
Keamanan	keamanan parkir		
Ekonomi	-	-	
Area pedestrian way di sekeliling taman	Sosial Budaya	-	-
	Arsitektural/estetika	Fasilitas	lebar pedesrian sekeliling taman
			penerangan pedestrian sekeliling taman
			peneduhan pedestrian sekeliling taman
			kebersihan pedestrian sekeliling taman
			keamanan pedestrian sekeliling taman
	Ekonomi	Keberadaan Pedagang informal	kenyamanan transaksi jual beli
kebermanfaatan pkl			
Variabel dependen area plasa		Area plasa sudah terasa nyaman untuk melakukan aktivitas	
Variabel dependen area joggig dan pedestrian dalam taman		Area joggig dan pedestrian dalam taman sudah terasa nyaman untuk melakukan aktivitas	
Variabel dependen area gymnastic		Area gymnastic sudah terasa nyaman untuk melakukan aktivitas	
Variabel dependen area playground		Area playground sudah terasa nyaman untuk melakukan aktivitas	
Variabel dependen lapangan badminton		Lapangan badminton sudah terasa nyaman untuk melakukan aktivitas	
Variabel dependen area fasilitas umum		Area fasilitas umum sudah terasa nyaman untuk melakukan aktivitas	
Variabel dependen area parkir		Area parkir sudah terasa nyaman untuk melakukan aktivitas	

Variabel dependen area pedestrian sekeliling taman	Area pedestrian sekeliling taman sudah terasa nyaman untuk melakukan aktivitas
Variabel dependen keseluruhan	Secara keseluruhan, melakukan aktivitas di Taman Honda Tebet sudah terasa nyaman

Untuk kuesioner yang dibagikan secara online, ada beberapa pertanyaan tambahan untuk memastikan keabsahan data yang diberikan kepada responden. Pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah anda pernah mengunjungi Taman Honda Tebet?
- 2) Kapan terakhir kali anda berkunjung ke Taman Honda Tebet?

Kedua pertanyaan tersebut bersifat wajib, sehingga responden tidak dapat melakukan pengisian kuesioner jika pertanyaan tersebut belum diisi.

3.4 Metode Analisis Data

Pada analisis data kualitatif, teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif. Teknik analisis ini digunakan untuk mendapat gambaran mengenai objek amatan berdasarkan kondisi aktual yang ada di lapangan. Penjabaran data dilakukan dengan penjelasan naratif yang didukung oleh layout taman, gambar ilustrasi, dan foto-foto di lapangan.

Pada analisis kuantitatif, teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis statistik deskriptif yang digunakan adalah analisis *central tendency*. Analisis *central tendency* yang digunakan adalah *mean score*, sedangkan analisis inferensial yang digunakan adalah regresi linier sederhana. Penjabaran data dilakukan dengan bentuk tabel berdasarkan area yang sudah ditentukan. Data yang sudah terkumpul kemudian dibuat dalam suatu format kode (*coding data*) agar mudah dianalisis dengan komputer. *Coding data* bertujuan untuk mentransfer data dari kuesioner menjadi suatu informasi yang dapat diproses oleh komputer. *Software* yang digunakan untuk mengolah data adalah SPSS.

Tahapan analisis dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

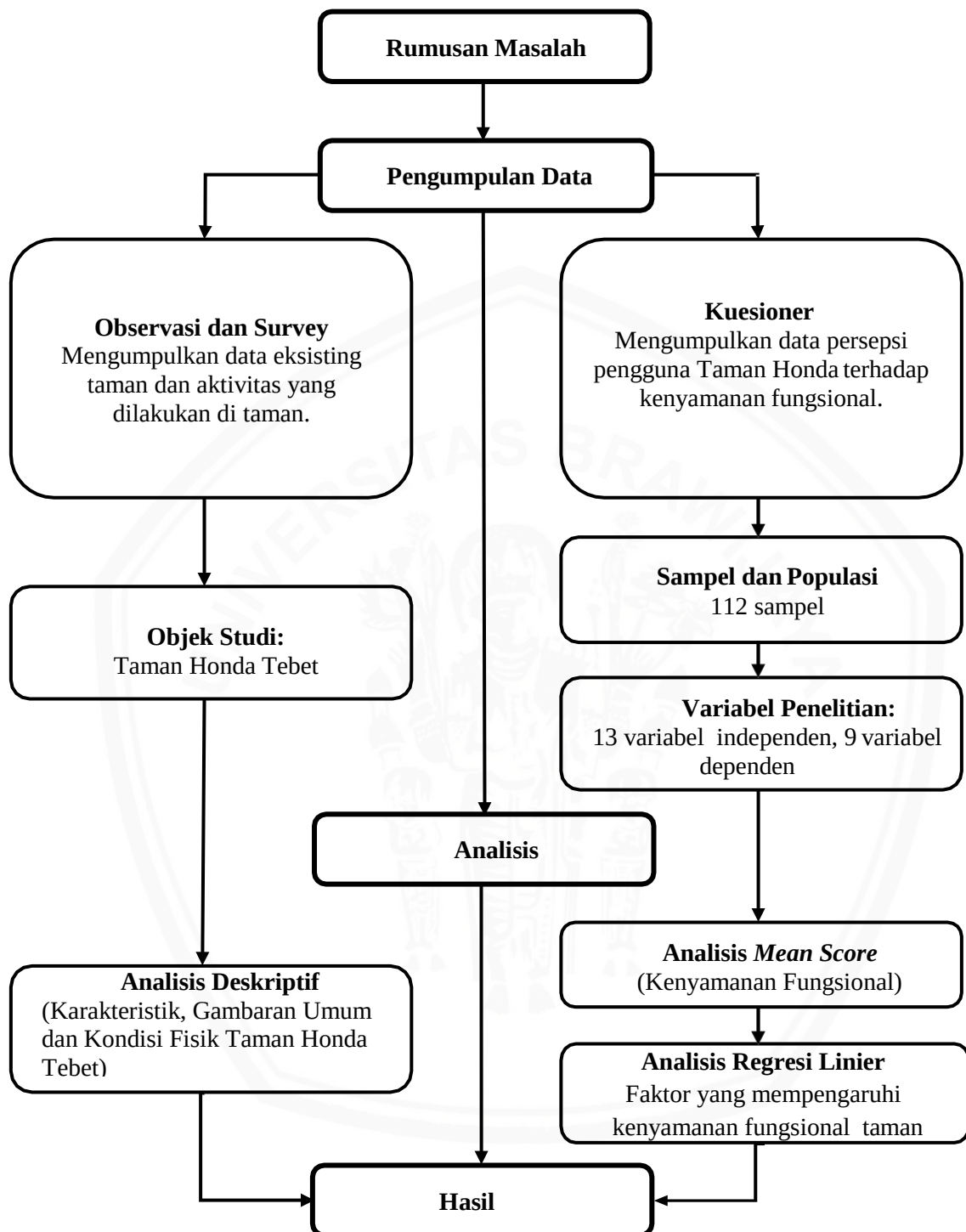
- a. Tahap pertama adalah analisis kualitatif deskriptif untuk mengidentifikasi setting fisik taman sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan.
- b. Tahapan analisis kedua adalah analisis karakteristik pengguna taman. Analisis ini digunakan untuk mengetahui kecenderungan karakteristik pengguna taman.
- c. Tahapan analisis ketiga adalah *mean score*. Analisis ini digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata dari penilaian responden terhadap kenyamanan fungsional taman. Hasil

dari *mean score* tiap variable akan dikategorikan menggunakan rumus Sturges menjadi tiga kategori, yaitu kategori kenyamanan tinggi, kenyamanan sedang, dan kenyamanan rendah.

- d. Dan tahapan analisis data terakhir yang digunakan adalah analisis regresi linier. Tujuan dari analisis regresi ini adalah untuk mengetahui variabel apa saja yang mempengaruhi tingkat kenyamanan fungsional taman. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui perubahan variabel dependent (variabel Y), nilai variabel dependent berdasarkan nilai independent (variabel X).



3.5 Kerangka Metode



Gambar 3.3 Kerangka Metode

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Kawasan Penelitian

4.1.1 Sejarah Singkat Taman Honda Tebet

Taman Honda Tebet merupakan ruang terbuka hijau yang dapat dimanfaatkan masyarakat Jakarta untuk melakukan aktivitas. Taman Honda Tebet berlokasi diantara Jl. Tebet Barat Raya dan Jl. Tebet Timur Raya, Kecamatan Tebet, Kotamadya Jakarta Selatan. Kawasan taman ini dilewati sungai Ciliwung yang mengalir dari arah Pasar Minggu menuju ke Manggarai.

Taman Honda Tebet awalnya adalah sebuah lahan kosong yang dimanfaatkan untuk warga Tebet yang merupakan pindahan dari wilayah Senayan pada tahun 1960-an. Lahan ini sempat terbengkalai di tahun 1970-an, kemudian mulai menjadi permukiman liar dan lahan tidak produktif hingga sekitar tahun 2006.

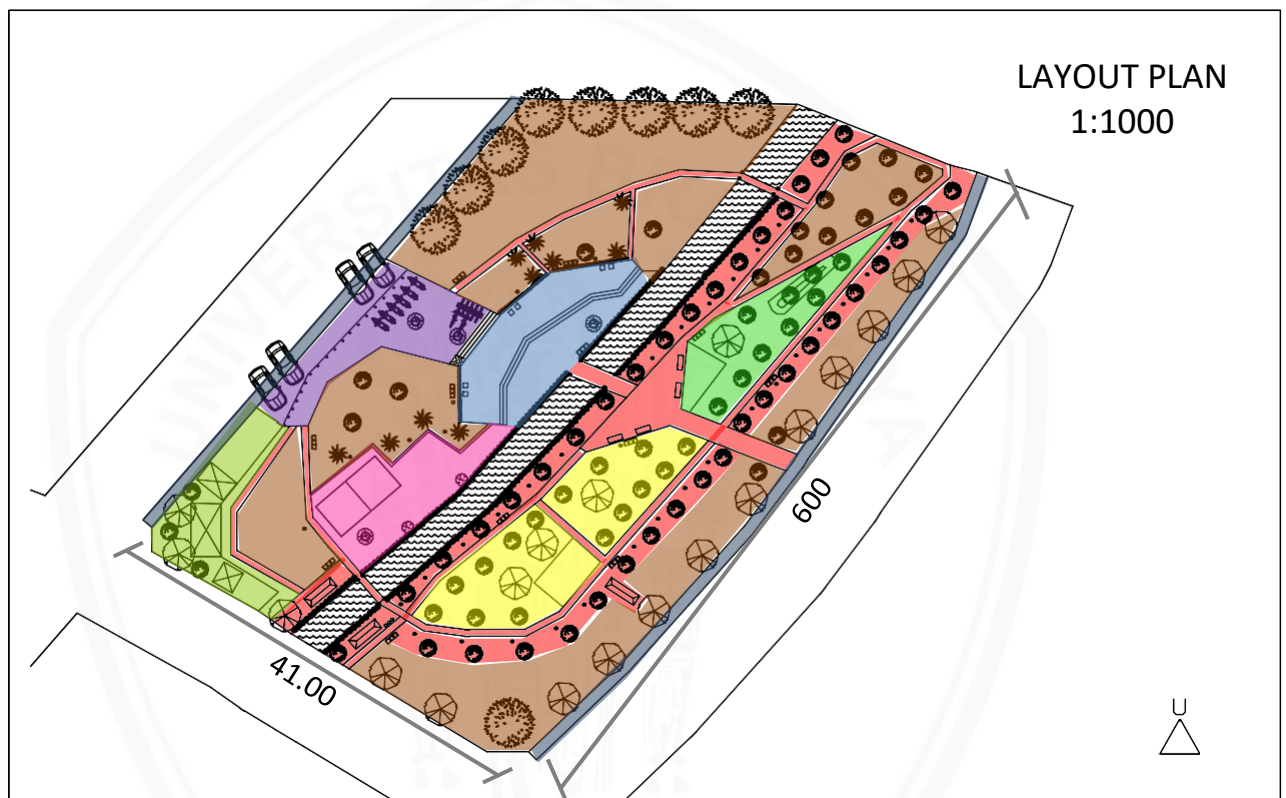
Pada tahun 2009, PT. Honda Prospect Motor (HPM) bekerjasama dengan Pemerintah Provinsi DKI Jakarta merenovasi lahan ini sehingga dapat menjadi ruang terbuka hijau yang dapat digunakan oleh masyarakat. Bantuan dari HPM tersebut merupakan hasil dari penjualan mobil PT. HPM di Indonesian International Motor Show (IIMS) 2009. Pada tanggal 28 Juli 2010 Taman Honda Tebet resmi dibuka untuk umum. Diresmikan oleh Walikota Jakarta Selatan Syahrul Effendi bersama President Director HPM Yukihiro Aoshima.

Setelah Taman Honda diresmikan, taman tersebut ditanam 1.180 buah tanaman dari berbagai jenis tanaman. Tanaman tersebut diantaranya pohon Belimbing, Flamboyan, Mahoni, Bunga Tanjung, Akasia, Kapuk, Palem, Salix babilonica (Yang liu), Eucalyptus deglupta, Terminalia montali (Ketapang kencana), Bauhinia blakeana (Bunga kupu kupu), Samanea saman (trembesi), Delonix regia (Flamboyan), Melia azadarach (Mindi), Syzigium oleina (Pucuk merah Batavia, Bougenville, Rumpun Paitan, Kamboja Rantai, Chinese Bamboo dan Bakung Air Mancur.

Selain sumbangan dari HPM ada juga perusahaan swasta yaitu Indika Energy yang turun berpartisipasi dalam mendukung ruang hijau. Salah satu bentuk dukungan dari Indika Energy yaitu arena bermain anak di Taman Honda Tebet ini.

4.1.2 Setting Fisik Taman Honda Tebet

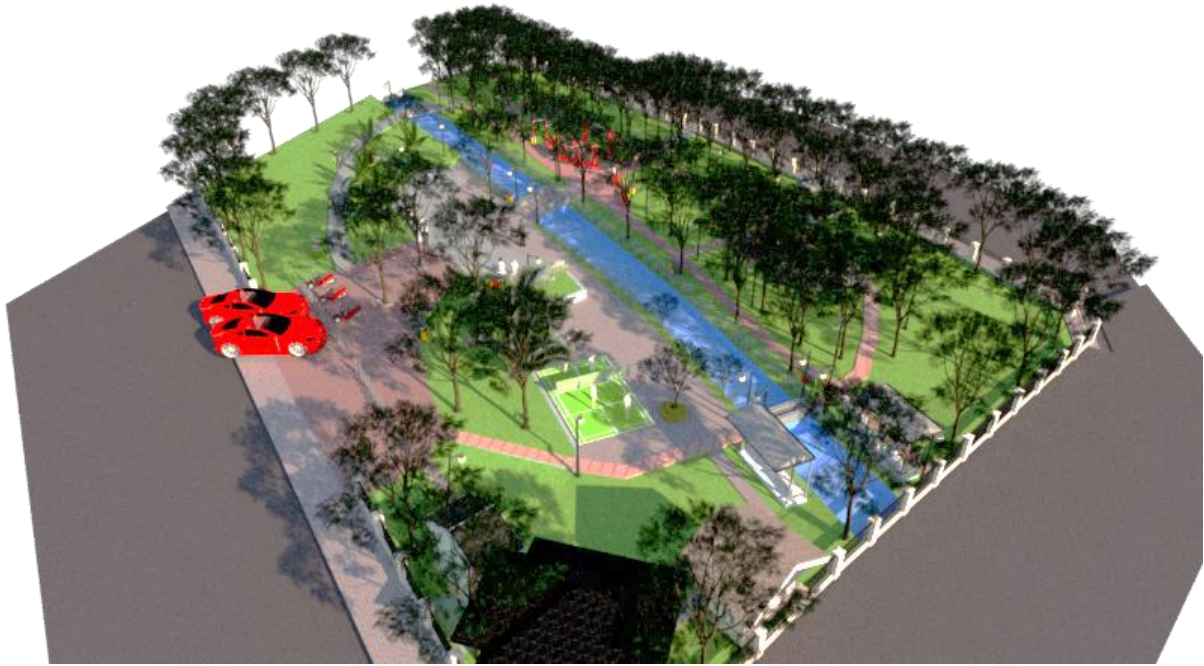
Taman Honda Tebet memiliki luas kurang lebih 1800 m² yang didalamnya memiliki fasilitas yang berbeda-beda. Pada penelitian ini Taman Honda Tebet dibagi ke dalam delapan zona sesuai dengan fungsinya. Kesembilan zona tersebut meliputi Area plasa, Area *Jogging*, Area *Gymnastic*, Area Playground, Lapangan badminton, Area fasilitas umum, Area Parkir, Jalur pedestrian way dalam taman, dan Jalur pedestrian way di sekeliling taman. Kesembilan zona tersebut akan dijabarkan satu persatu setting fisiknya sesuai keadaan di lapangan.



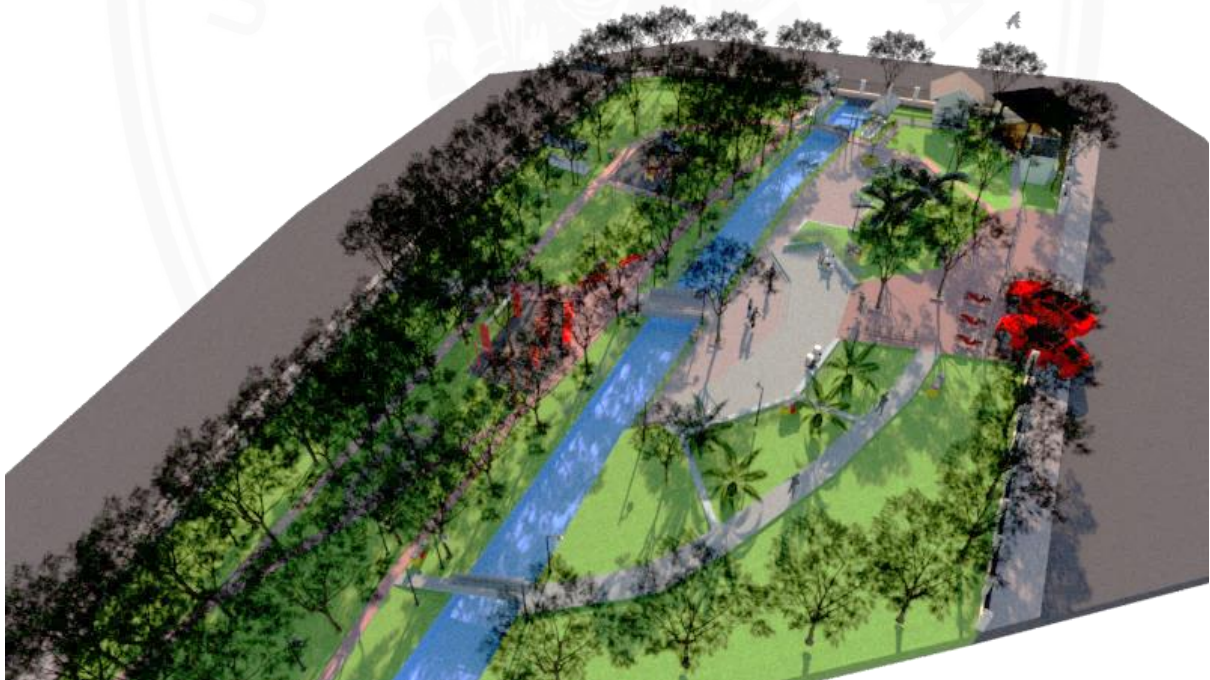
Gambar 4.1 Zonasi Taman Honda Tebet

Keterangan:

- | | |
|---|--|
|  : Area Plasa |  : Area Fasilitas Umum |
|  : Area <i>Jogging</i> dan Jalur Pedestrian
Dalam Taman |  : Area Parkir |
|  : Area <i>Gymnastic</i> |  : Area Jalur Pedesrian Sekeliling Taman |
|  : Area Playground |  : Area Pasif |
|  : Area Lapangan Badminton | |



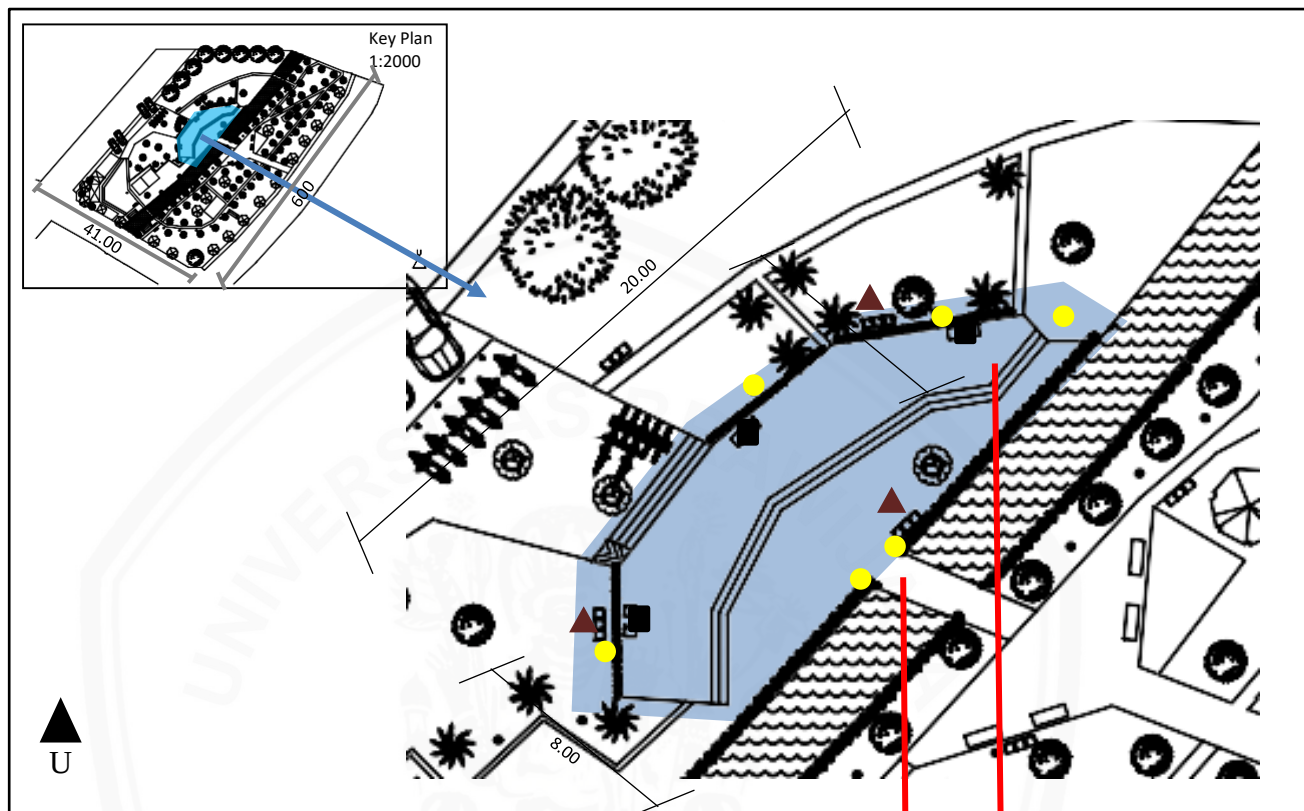
Gambar 4.2 Perspektif mata burung sisi selatan



Gambar 4.3 Perspektif mata burung sisi utara

a. Area Plasa

Plasa menjadi salah satu tempat favorit pengguna untuk melakukan aktivitas di Taman Honda. Plasa ini biasa digunakan untuk olahraga senam hingga skateboarding. Plasa ini sangat multifungsi dan dapat digunakan untuk berbagai kegiatan.



Gambar 4.4 Setting fisik area plasa

Keterangan :

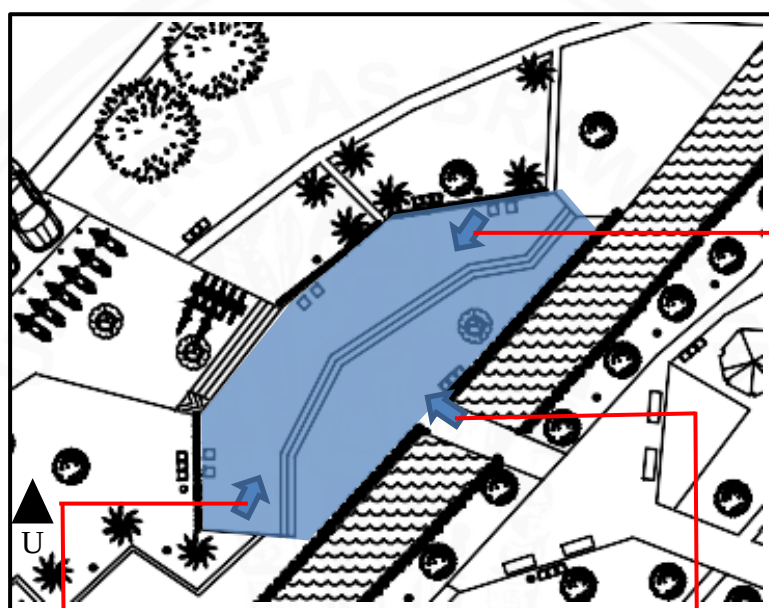
- :Lampu Taman
- : Kursi Batu
- ▲ : Tempat Sampah



Gambar 4.5 Ilustrasi tiga dimensi area plasa



Gambar 4.6 Perspektif mata burung area plasa



Gambar 4.7 Titik pengambilan foto area plasa



Gambar 4.8 Material lantai plasa



Gambar 4.9 Kegiatan senam pada plasa



Gambar 4.10 Kegiatan skateboarding pada plasa

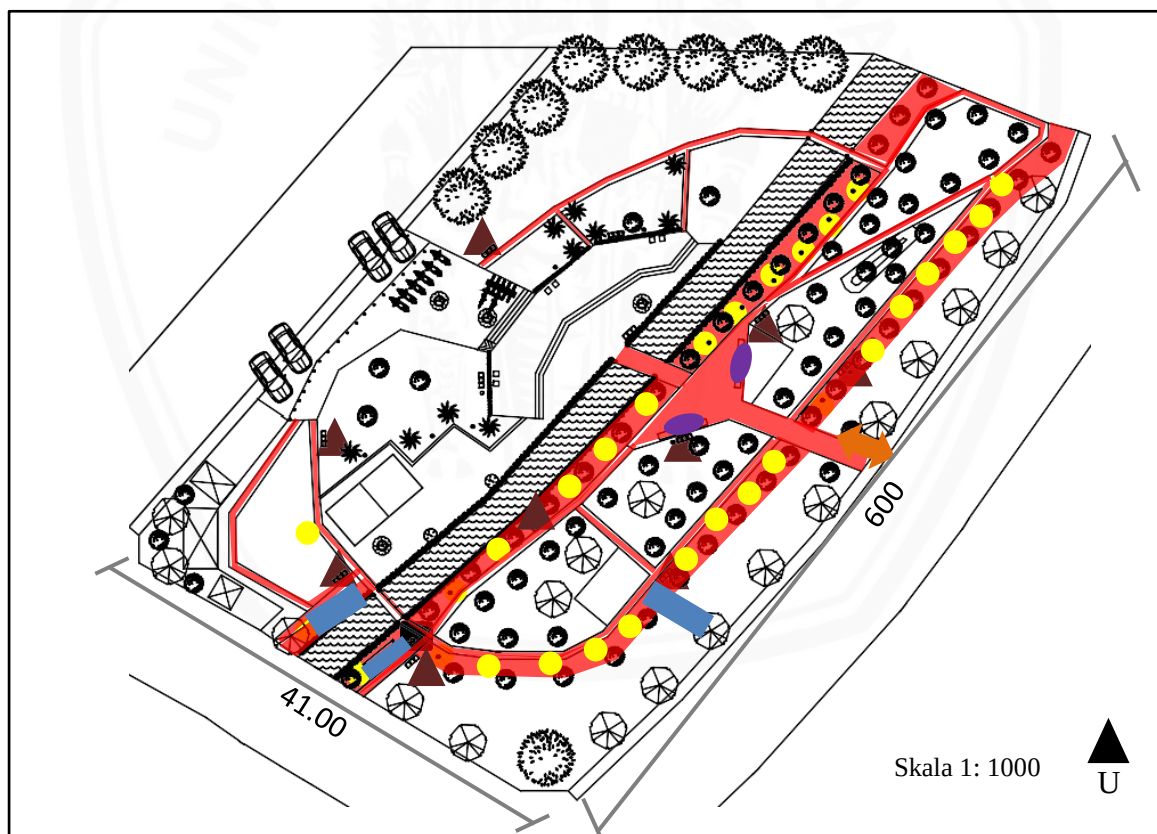
Sumber: www.google.com

Plasa dikelilingi oleh vegetasi dan lampu-lampu taman. Lampu taman yang ada di sekitar plasa beumlah enam buah. Pohon yang mengelilingi plasa memiliki tinggi kurang lebih 2-4 meter. Pohon yang digunakan tidak terlalu memberikan peneduhan pada area plasa sehingga pada siang hari di sekitar plasa terasa panas karena terkena sinar matahari

langsung. Selain pohon, plasa dikelilingi oleh perdu yang memiliki tinggi 50-80 cm. Perkerasan yang digunakan pada plasa ini kombinasi antara paving, semen, batu kerikil sehingga lantai tidak licin dan nyaman untuk digunakan. Pada malam hari, area plasa mendapatkan cahaya yang minim dari lampu taman karena daya lampu yang digunakan tidak cukup terang untuk menerangi area plasa di malam hari.

b. Area *Jogging* dan Jalur pedestrian Dalam Taman

Area ini memiliki dua fungsi yaitu sebagai *jogging* track dan sirkulasi manusia. Pada area ini terdapat pengunjung yang melakukan *jogging* atau sekedar berjalan menuju suatu tempat/area. Lebar *jogging* track dan jalur pedestrian pada taman adalah 2-2,5 meter, cukup untuk dua orang yang berjalan bersama. Sedangkan standar jalur pedestrian adalah 1,62 m menurut Kementerian Pekerjaan Umum, hal ini berarti jalur pedestrian sudah sesuai standar. Disisi samping kanan dan kiri jalur, diberikan elemen-elemen taman seperti tempat sampah, lampu taman, kursi taman, dan shelter/gazebo.

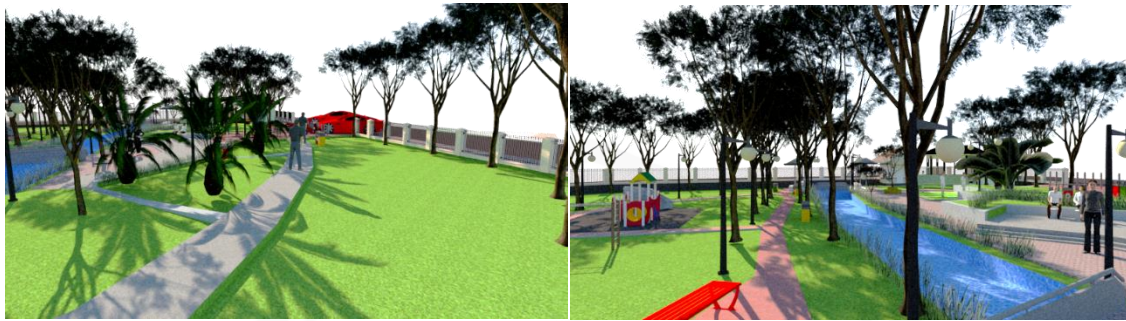


Gambar 4.11 Setting fisik area *jogging* track dan jalur pedestrian dalam taman

Keterangan :

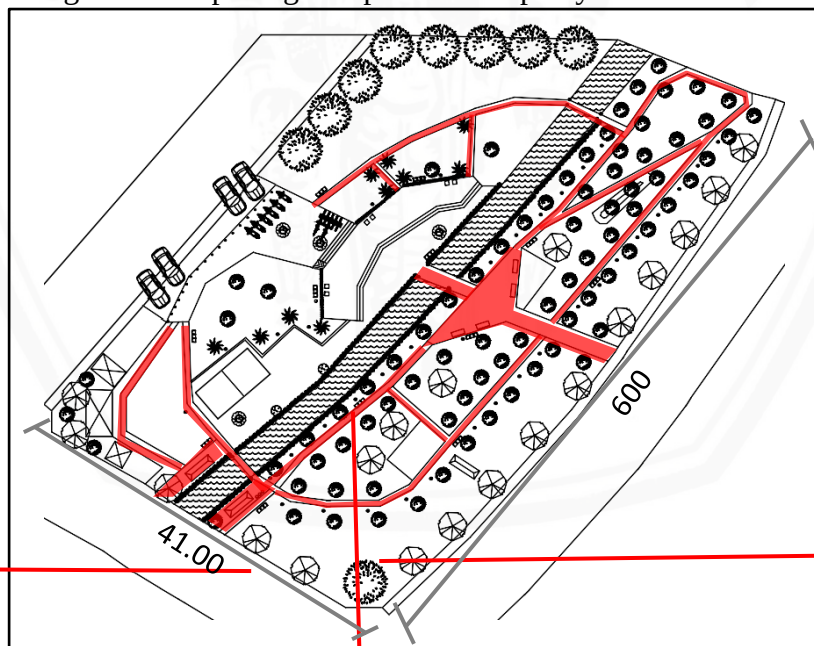
- | | | |
|----------------|-------------------|-------------------|
| ● :Lampu Taman | ■ : Shelter | ● : Kursi besi |
| ■ : Kursi Batu | ▲ : Tempat Sampah | ↔ : Signage Taman |

Selain menjadi *jogging track*, area ini digunakan untuk sirkulasi pada taman. Pola sirkulasi yang digunakan adalah terpusat, dimana plaza yang menjadi pusat sirkulasi. Yang membedakan antara *jogging track* dengan jalur pedestrian adalah adanya jalur jalur pedestrian yang mengarah ke beberapa tempat seperti shelter, kursi taman, serta area *gymnastic*.



Gambar 4.12 Ilustrasi area *jogging track* dan jalur pedestrian dalam taman

Perkerasan pada *jogging track* ini berupa *paving block* yang disusun secara linier mengikuti arah sirkulasi pada taman. Di beberapa titik, perkerasan pada *jogging track* mengalami kerusakan. Salah satu penyebab kerusakannya adalah turunnya permukaan tanah pada jalur *jogging* dan jalur pedestrian sehingga permukaan lantai mengalami penurunan dan mengakibatkan paving terlepas dari tempatnya.



Gambar 4.13 Titik pengambilan foto area *jogging* dan jalur pedestrian dalam taman



Gambar 4.14 Material lantai *jogging track*

Jenis kursi taman yang disediakan ada dua jenis yaitu yang berbahan besi dan batu. Kursi besi dan kursi batu masing-masing berjumlah empat buah dan persebarannya tidak merata. Selain kursi taman, terdapat tiga shelter yang di dalamnya terdapat kursi batu masing-masing sebanyak enam buah.



Gambar 4.15 Kursi taman di area jalur pedestrian



Gambar 4.16 Shelter di area jalur pedestrian



Gambar 4.17 Peneduhan area jogging dan jalur pedestrian dalam taman



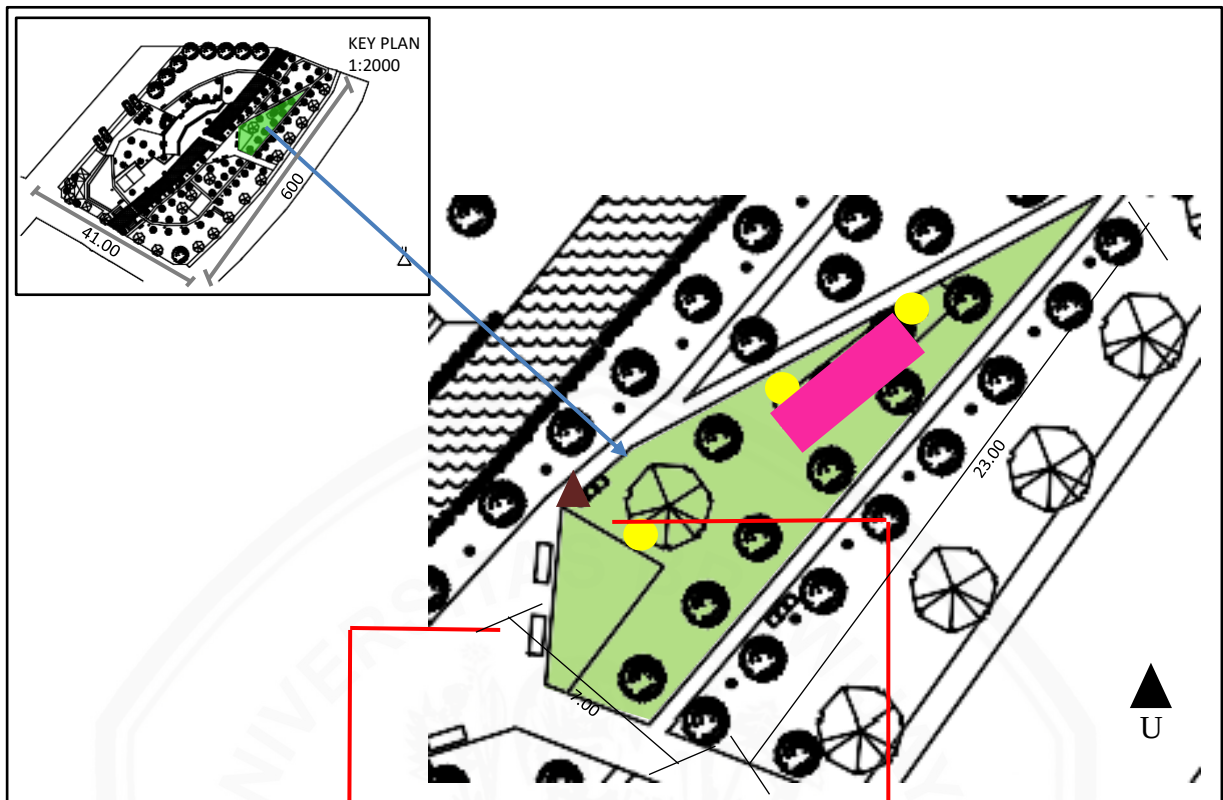
Gambar 4.18 Signage pada taman

Pada area ini juga terdapat *signage* sebagai penanda taman. *Signage* ini berupa batu yang bertuliskan peresmian Taman Honda Tebet pada tahun 2010 yang dtandatangani oleh Gubernur yang sedang menjabat pada tahun tersebut.

c. Area Gymnastic

Area *gymnastic* berada di seberang plasa. Untuk mencapai area *gymnastic*, pengguna harus melewati jembatan karena Taman Honda dilewati sungai Ciliwung. Alat-alat *gymnastic* yang disediakan di taman ini diantaranya *sit up bar*, *pull up bar*, *TRX suspension*, dan *station bike*.

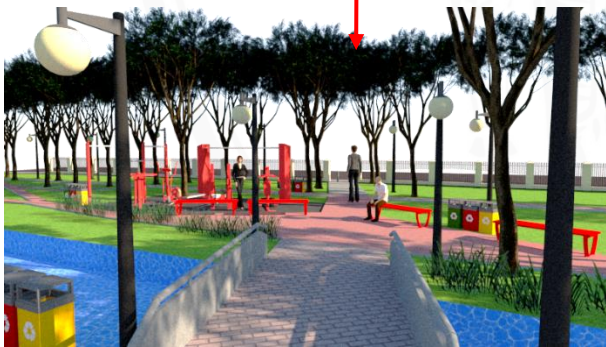
Di sekitar area *gymnastic* perkerasan yang digunakan memiliki tekstur agak kasar dan tidak licin. Pemilihan material ini disesuaikan juga dengan aktivitas yang ada di area ini. Area ini lebih banyak tertutupi oleh pepohonan, sehingga area ini terasa teduh dan sejuk.



Keterangan :

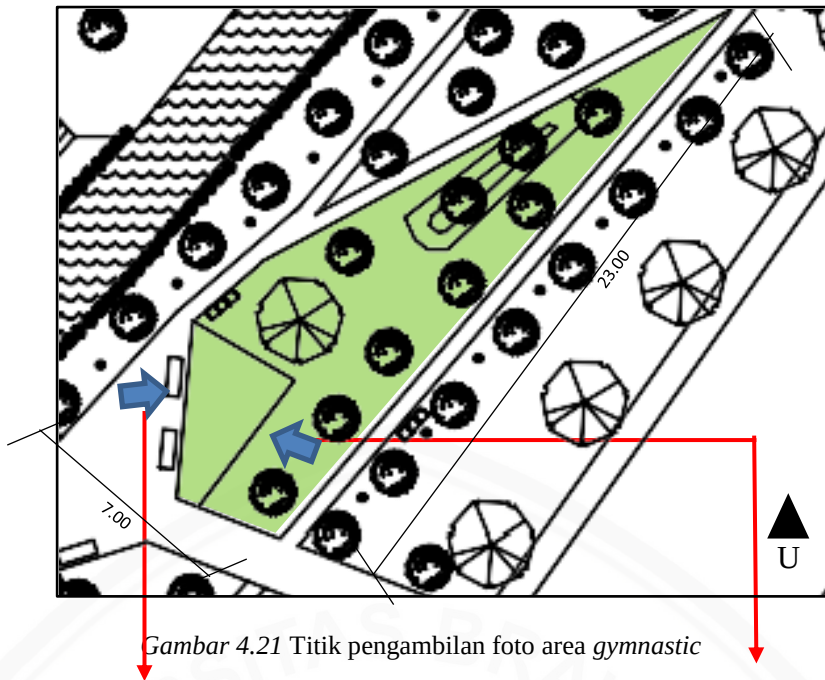
- :Lampu Taman
- : Jalur Refleksi
- ▲ : Tempat Sampah

Gambar 4.19 Setting fisik area gymnastic



Gambar 4.20 Ilustrasi tiga dimensi area gymnastic

Peneduhan pada area ini sudah cukup baik, karena pohon-pohon yang ada di area ini memiliki tajuk yang lebar dan dapat meneduhi area ini dengan baik, sehingga pengguna betah berlama-lama melakukan aktivitas di area ini. Namun sayangnya di area ini tidak terdapat kursi taman untuk duduk-duduk atau menunggu giliran untuk menggunakan alat olahraga, sehingga beberapa pengguna yang ingin bergantian menggunakan alat olahraga harus berdiri sambil menunggu.



Gambar 4.21 Titik pengambilan foto area gymnastic



Gambar 4.22 Alat olahraga pada area gymnastic

Pada malam hari, area *gymnastic* tidak mendapatkan penerangan yang baik, sehingga tidak ada aktivitas yang dilakukan di area *gymnastic* pada malam hari. Beberapa pengunjung hanya duduk-duduk di dekat area *gymnastic* pada malam hari untuk sekedar mengobrol atau bersantai.

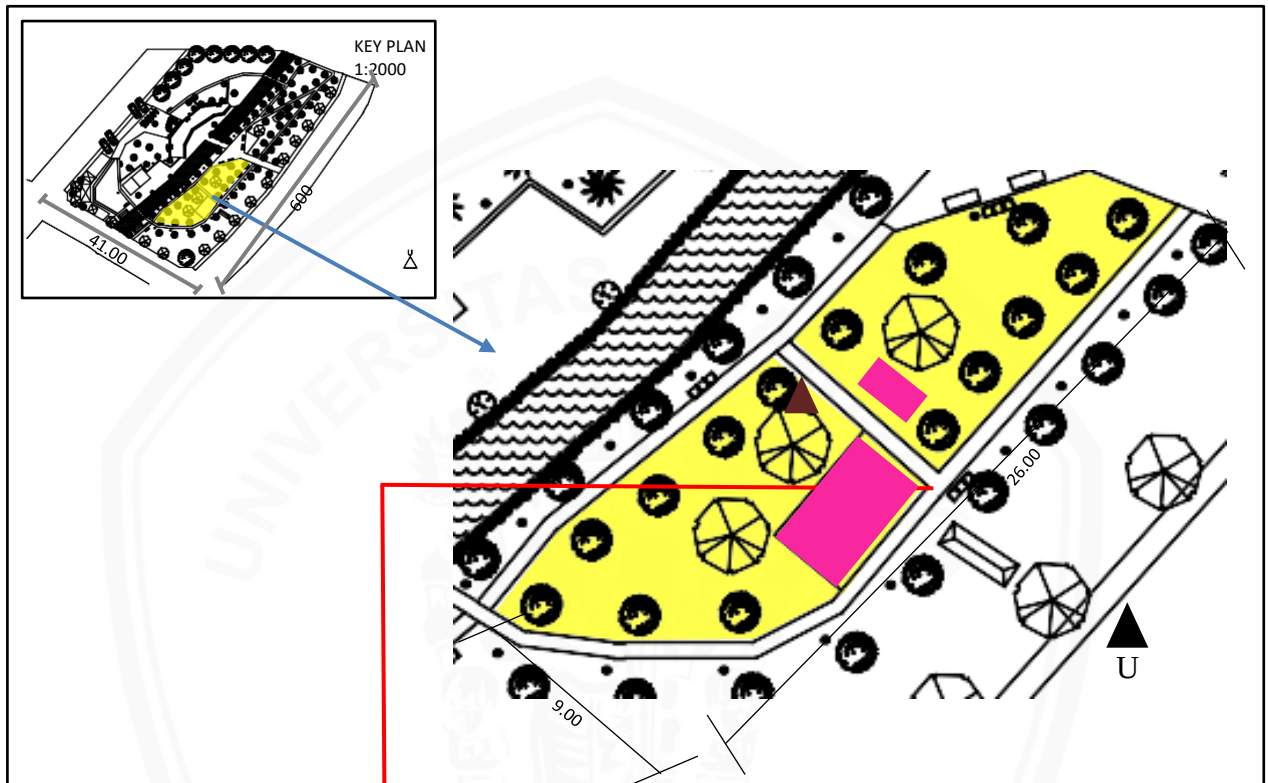
Selain alat olahraga, di sekitar area *gymnastic* terdapat jalur refleksi yang dapat digunakan untuk semua umur. Biasanya jalur refleksi digunakan oleh para orang tua yang ingin melakukan pijat refleksi di batu-batu refleksi. Jalur refleksi dibuat melingkar mengitari pohon sehingga jalur refleksi tetap mendapatkan peneduhan.



Gambar 4.23 Jalur refleksi

d. Area Playground

Area playground banyak diminati oleh pengguna yang biasanya membawa serta anak ke taman ini. Area playground ini dinaungi dengan baik oleh pepohonan yang tumbuh di sekitar area playground. Pohon disekitar area playground memiliki tinggi 8-10 meter dengan tajuk yang lebar dan panjang. Pada area ini perkerasan yang digunakan pada area ini berupa aspal dengan tekstur yang lebih halus.



Gambar 4.24 Setting fisik area playground

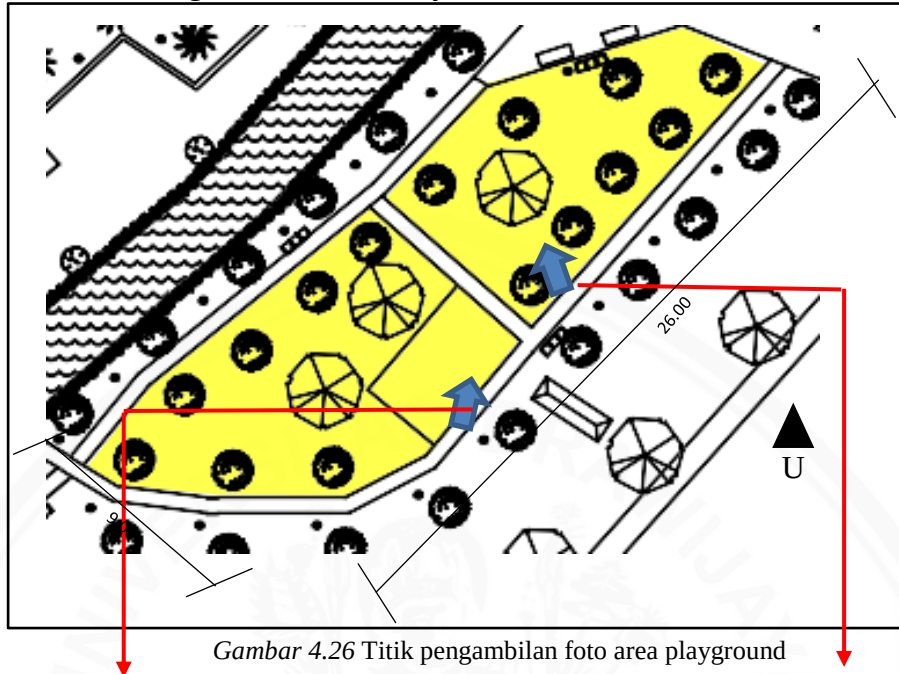
Keterangan :

- : Area Permainan
- : Tempat Sampah



Gambar 4.25 Ilustrasi tiga dimensi area playground

Permainan di area playground cukup kurang lengkap, hanya ada dua jenis dan membutuhkan pengawasan khusus dari orang tua jika anaknya sedang bermain. Sayangnya di sekitar area playground tidak ada tempat duduk untuk menunggu, sehingga para orang tua ikut berdiri sambil mengawasi anak-anaknya bermain.



Gambar 4.26 Titik pengambilan foto area playground

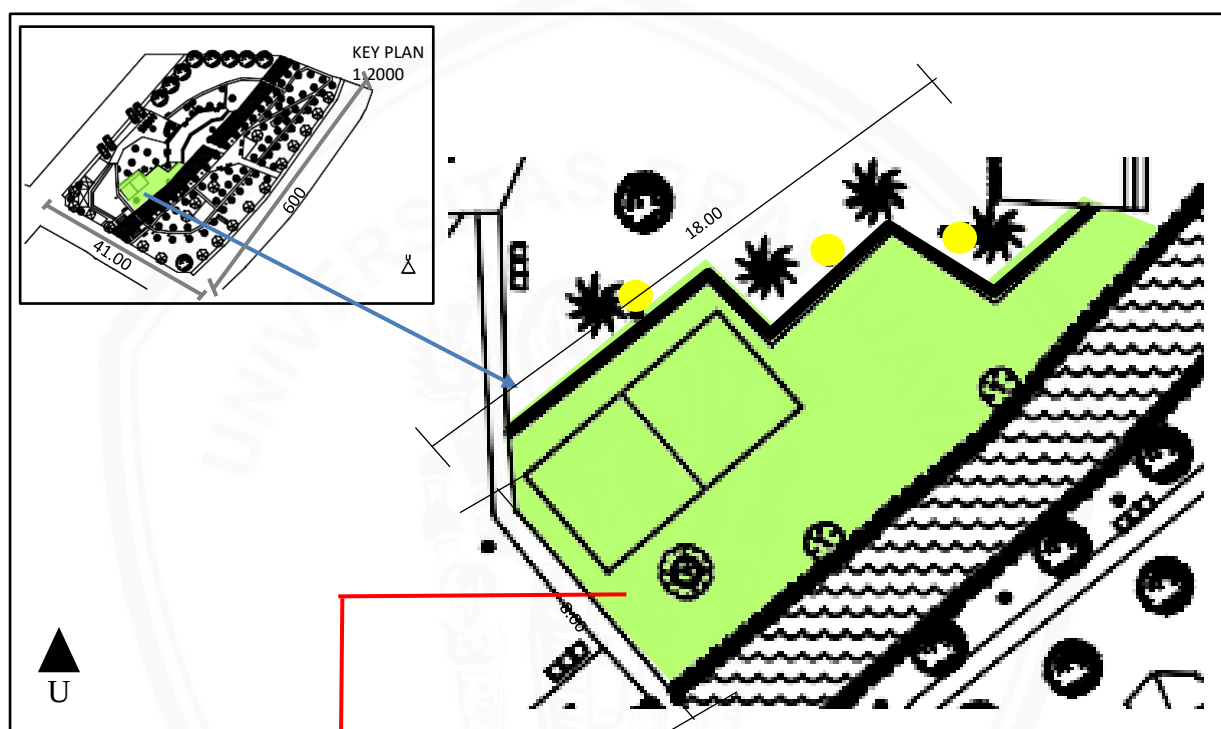


Gambar 4.27 Kondisi area playground pada taman

Area playground dibuat menjadi dua sisi yang dipisahkan dengan jalur jalur pedestrian. Sisi barat daya memiliki satu set permainan dilengkapi dengan perkerasan lantai yang memadai untuk bermain, sedangkan sisi timur laut hanya ada satu mainan dan tidak ada perkerasan. Meskipun tidak ada perkerasan dan hanya ada satu permainan, area tersebut tetap digunakan untuk bermain oleh beberapa anak. Pada area ini tidak terdapat lampu taman. Pada malam hari, area ini mendapatkan penerangan dari lampu taman yang ada di area jalur pedestrian.

e. Lapangan Badminton

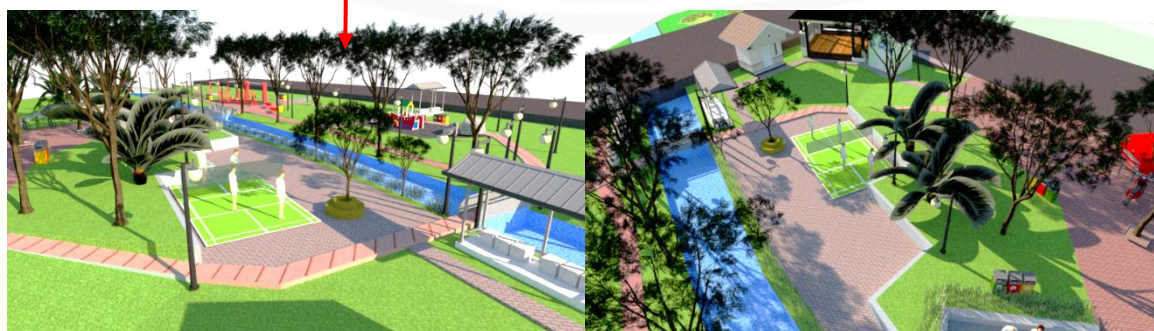
Lapangan badminton menjadi salah satu tujuan pengguna untuk melakukan aktivitas di Taman Honda. Tersedia juga net dan garis lapangan untuk badminton, hal ini memudahkan pengguna untuk menggunakan lapangan badminton. Di sisi pinggir lapangan badminton terdapat dinding penahan tanah yang dapat dimanfaatkan untuk duduk-duduk sambil menonton badminton. Perkerasan yang digunakan pada lapangan badminton ini merupakan plesteran semen dan memiliki tekstur yang tahan licin. Untuk finishingnya menggunakan cat warna yang biasa digunakan pada lapangan badminton.



Gambar 4.28 Setting fisik area lapangan badminton

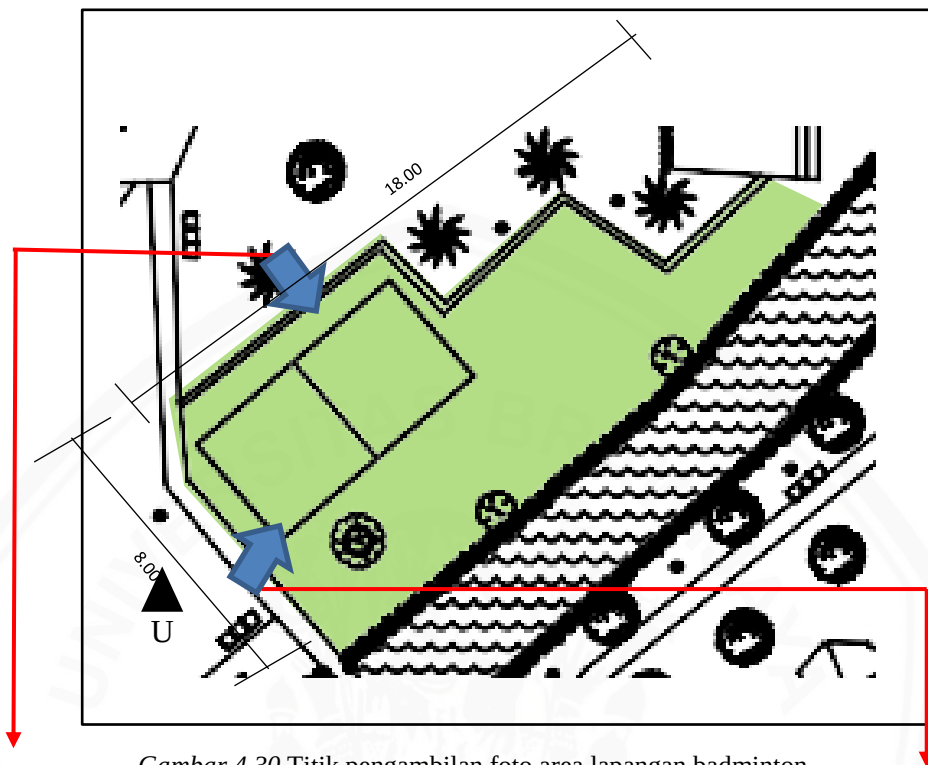
Keterangan :

- :Lampu Taman
- : Tempat duduk



Gambar 4.29 Ilustrasi tiga dimensi area lapangan badminton

Area lapangan badminton cukup luas untuk digunakan untuk tempat beraktivitas selain bermain badminton. Ada beberapa komunitas seperti yoga, tae kwon do, atau kegiatan ekstrakurikuler dari sekolah seperti tapak suci yang menggunakan sisi lapangan badminton yang tidak ada garis lapangan untuk melakukan aktivitas.



Gambar 4.30 Titik pengambilan foto area lapangan badminton



Gambar 4.31 Kondisi area lapangan badminton

Pada malam hari, lapangan badminton tidak begitu mendapat penerangan yang baik, sehingga untuk digunakan beraktivitas kurang berfungsi dengan baik. Lampu pada lapangan badminton hanya ada dua buah, dengan warna cahaya berwarna oranye. Penerangan pada lapangan badminton pada malam hari kurang maksimal.



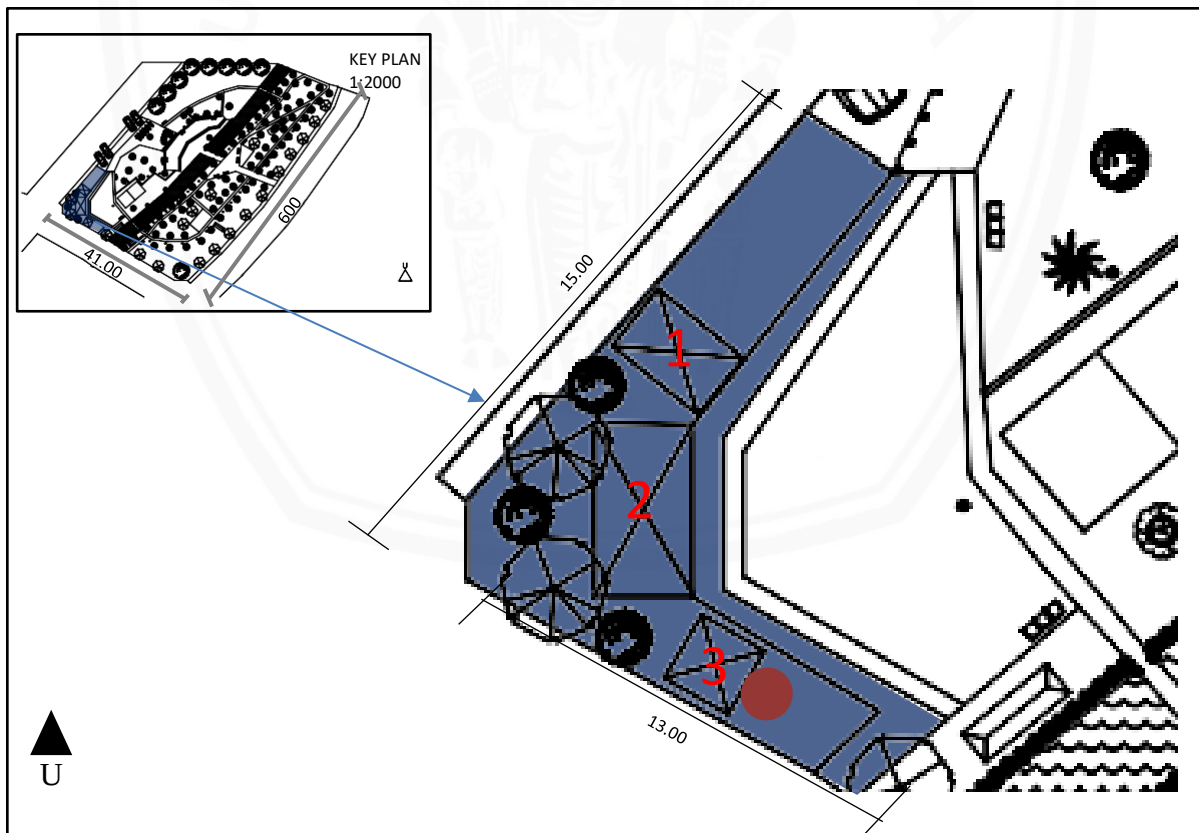
Gambar 4.32 Kondisi area lapangan badminton malam hari

f. Fasilitas Umum

Fasilitas umum yang ada di taman ini diantaranya ada toilet umum, musholla, dan pos keamanan. Ketiga fasilitas ini diletakkan di tempat yang berdekatan satu sama lain sehingga memudahkan pencapaian. Lokasi fasilitas umum pada taman terletak di sisi barat taman, dekat dengan area parkir. Meskipun area parkir motor sudah tersedia, namun beberapa pengunjung ada yang memarkirkan motornya di depan area fasilitas umum karena kurangnya lahan parkir di area taman.

Toilet umum yang ada di taman berjumlah dua buah, masing-masing luasnya $1,05\text{m}^2$ yang mana standar toilet umum adalah $1,2\text{m}^2$ menurut Kementerian Pekerjaan Umum. Hal ini berarti luas toilet sudah belum standar. Selain itu ada juga musholla yang berbentuk gazebo. Musholla ini didesain seperti gazebo yang terbuka, dengan tambahan pagar besi sebagai pintu masuk ke musholla. Kebersihan musholla ini cukup terjaga hanya ada beberapa daun-daun kering yang berjatuhan di sekitar musholla.

Bersebelahan dengan musholla, terdapat pos keamanan yang dilengkapi dengan ornamen kolam ikan dan tanaman hias. Pos keamanan ini digunakan oleh petugas keamanan untuk memantau Taman Honda.



Keterangan :

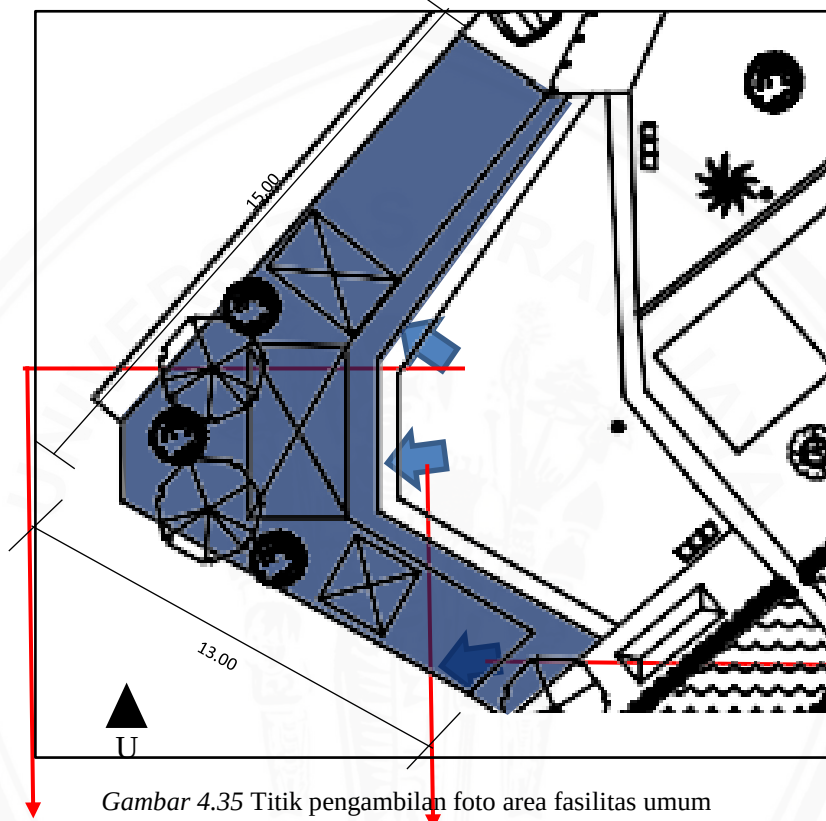
- : Kolam Ikan
- 1 : Toilet Umum

- 2 : Musholla
- 3 : Pos Keamanan/Penjaga Taman

Gambar 4.33 Setting fisik area fasilitas umum



Gambar 4.34 Ilustrasi tiga dimensi area fasilitas umum



Gambar 4.35 Titik pengambilan foto area fasilitas umum



Gambar 4.36 Toilet umum



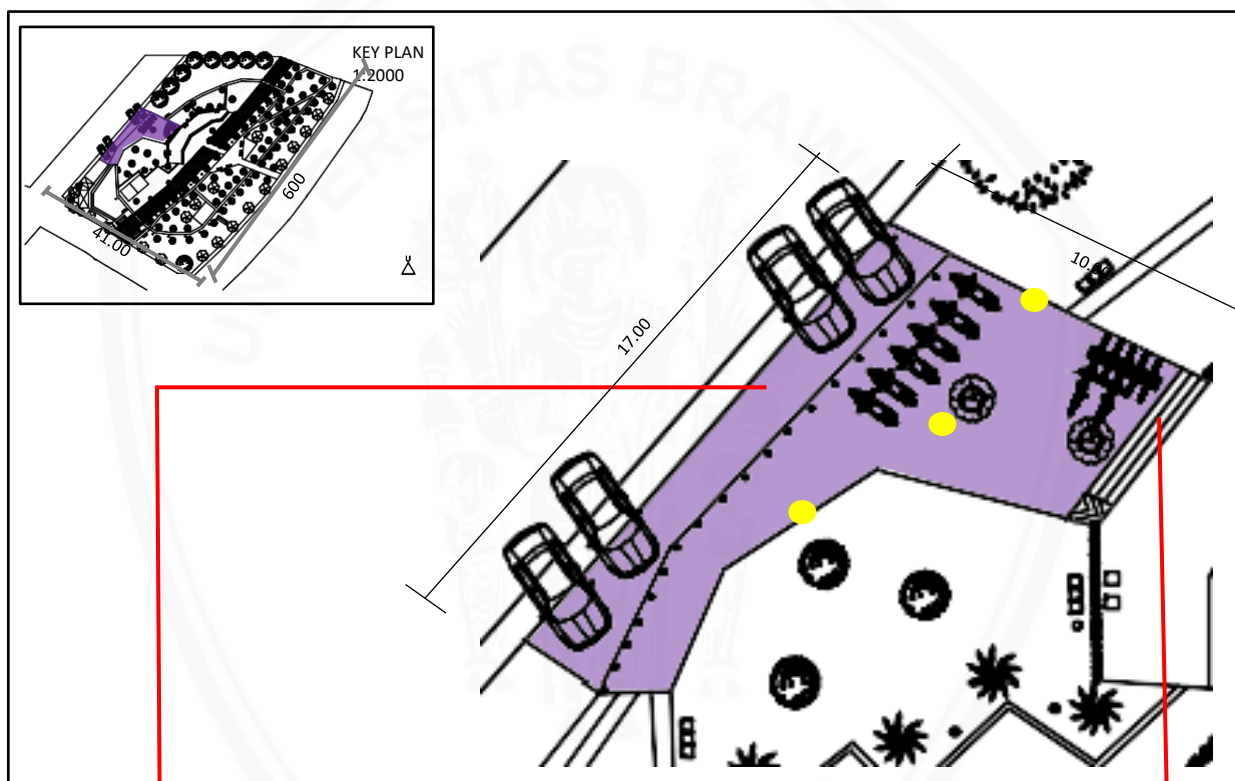
Gambar 4.37 Musholla



Gambar 4.38 Pos keamanan

g. Area Parkir

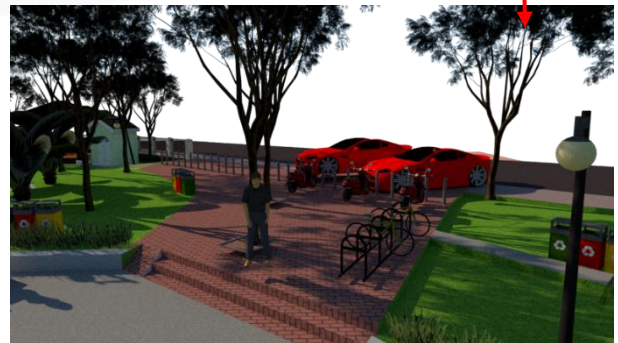
Area parkir yang disediakan pada taman ada tiga jenis, yaitu parkir mobil, motor, dan sepeda. Parkir motor diletakkan di sisi barat taman, dekat dengan pintu masuk sisi barat taman. Di sisi paling luar, terdapat parkir mobil. Luas parkir mobil tidak terlalu besar, hanya cukup menampung empat sampai lima mobil. Mobil yang diparkir juga memakan badan jalan jalur pedestrian sekeliling taman. Hal ini cukup mengganggu sirkulasi pada jalan, karena lebar jalan jadi semakin sempit dikarenakan ada mobil yang terparkir di pinggir jalan. Area parkir dapat menampung kurang lebih 50-80 motor, yang mana standar menurut Direktorat Jenderal Perhubungan Darat standar kebutuhan parkir adalah 103 untuk luas area per 500m². Hal ini berarti parkir yang tersedia di taman masih kurang.



Gambar 4.39 Setting fisik area parkir

Keterangan :

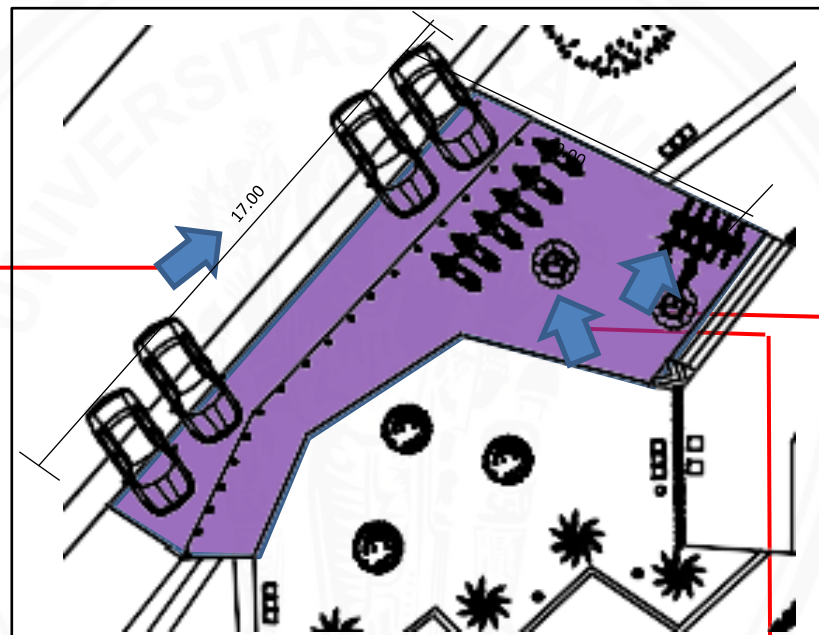
● :Lampu Taman



Gambar 4.40 Ilustrasi tiga dimensi area parkir

Selain parkir mobil yang memakan badan jalan, motor juga ada yang parkir di depan fasilitas umum. Meskipun tidak mengganggu sirkulasi pada taman, namun hal ini cukup mengganggu tata letak pada taman. Lahan parkir yang kurang menjadi salah satu permasalahan di taman ini, khususnya di hari dan jam tertentu saat taman sedang ramai.

Pola parkir yang digunakan untuk parkir mobil adalah 45 derajat, sedangkan untuk motor dan sepeda menggunakan pola linier. Sistem parkir yang digunakan merupakan sistem parkir manual yang tidak memiliki pos jaga. Parkir hanya dijaga oleh penjaga taman, dan pengunjung yang datang tidak diberi karcis parkir sebagai bukti parkir kendaraan. Biaya yang dikeluarkan untuk parkir di taman ini adalah dua ribu rupiah untuk motor dan tiga ribu rupiah untuk mobil, untuk sepeda tidak dikenakan biaya.



Gambar 4.41 Titik pengambilan foto area parkir



Gambar 4.42 Area parkir mobil



Gambar 4.43 Area parkir motor



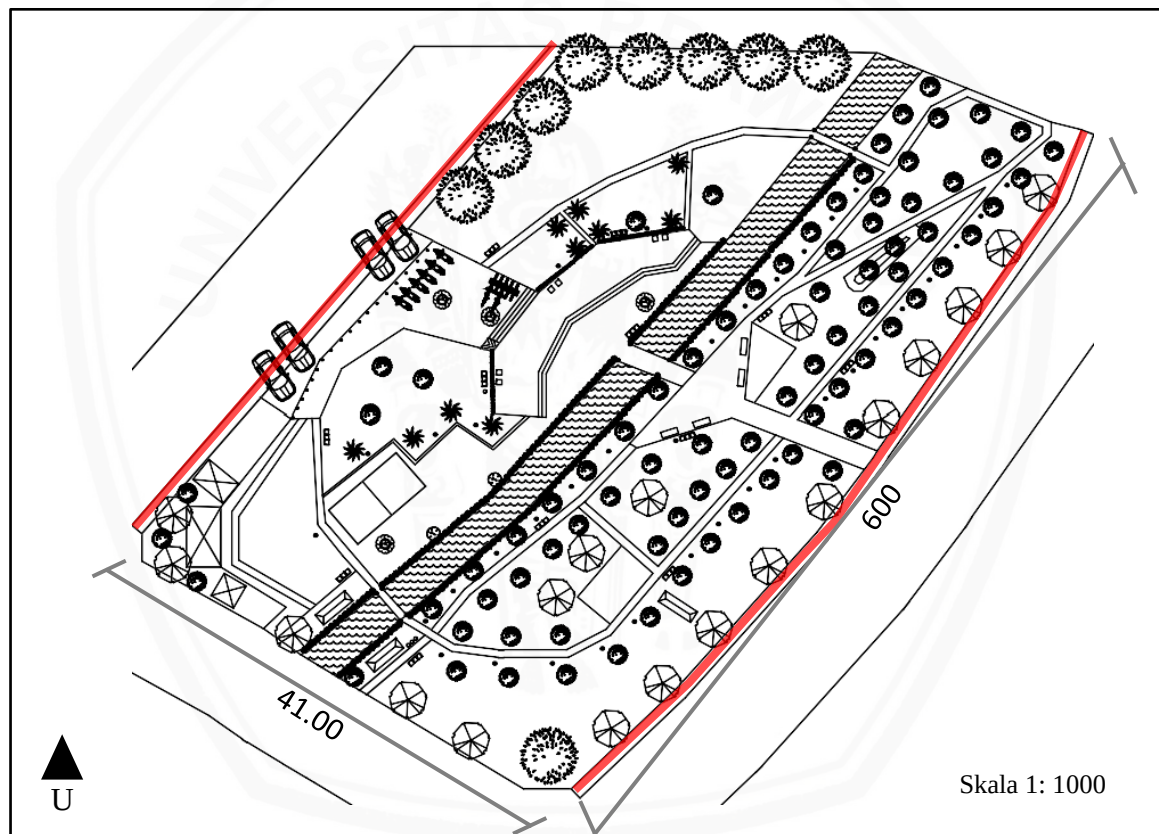
Gambar 4.44 Area parkir sepeda

Hari Minggu pagi menjadi hari paling ramai Taman Honda, karena kebanyakan masyarakat menghabiskan waktunya bersama keluarga di taman untuk olahraga atau sekedar berkumpul dan rekreasi. Saat taman sedang ramai, lahan parkir yang tersedia tidak

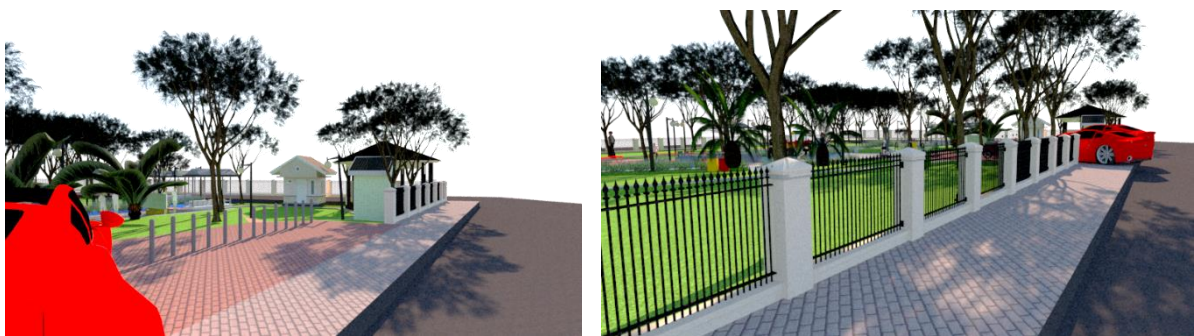
cukup untuk menampung kendaraan yang ada, sehingga jalur pedestrian way dalam taman dan disekeliling taman digunakan untuk memarkir kendaraan, khususnya motor.

h. Area Jalur Pedestrian Sekeliling Taman

Jalur pedestrian di sekeliling taman dibagi menjadi dua sisi, yaitu sisi barat dan sisi timur. Sisi selatan taman tidak memiliki jalur pedestrian karena dibuat untuk jalan raya. Jalur pedestrian di sisi barat steril dari pedagang informal, namun di sisi jalannya dibuat untuk parkir mobil. Pengunjung taman yang datang dengan membawa mobil diarahkan untuk memarkirkan kendaraanya di tempat tersebut. Lebar jalur pedestrian yaitu 2 m, yang mana standar jalur pedestrian adalah 1,62m menurut Kementerian Pekerjaan Umum, hal ini berarti jalur pedestrian sudah memenuhi standar.



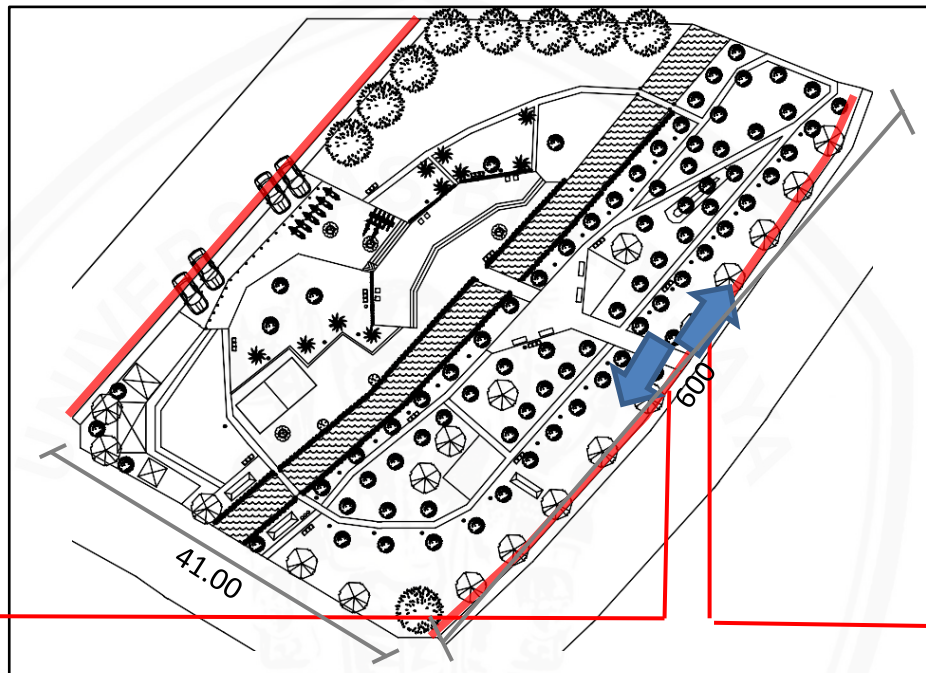
Gambar 4.45 Setting fisik jalur pedestrian way di sekeliling



Gambar 4.46 Ilustrasi tiga dimensi jalur pedestrian sekeliling taman sisi barat



Gambar 4.47 Ilustrasi tiga dimensi jalur pedestrian sekeliling taman sisi timur



Gambar 4.48 Titik pengambilan foto di jalur pedestrian sekeliling taman



Gambar 4.49 Kebradaan pedagang informal di jalur pedestrian sekeliling taman sisi timur

Sedangkan jalur pedestrian way di sisi timur digunakan pedagang informal untuk berjualan. Selain itu terdapat juga parkir sepeda motor di jalur pedestrian way karena area parkir dalam taman tidak cukup untuk menampung sepeda motor. Jalur pedestrian way sisi timur lebih ramai dibandingkan dengan sisi barat dikarenakan banyaknya pedagang informal yang menjajakan dagangannya menarik pengunjung untuk membeli. Dagangan

yang dijual lebih banyak berupa makanan, namun ada juga yang menjual mainan untuk anak-anak karena banyak keluarga yang datang ke Taman Honda Tebet sambil membawa anak-anaknya. Ramainya Taman Honda Tebet membuat para pedagang informal tertarik untuk menjual dagangannya.

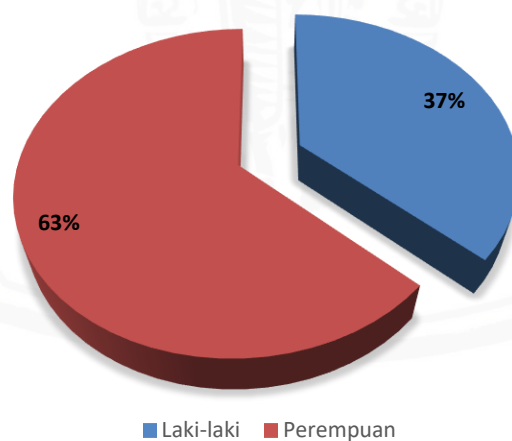
Padatnya jalur pedestrian way di sisi timur membuat ruang untuk pejalan kaki menjadi sempit. Hal ini cukup mengganggu pejalan kaki yang melintasi jalur pedestrian way. Pada malam hari area jalur pedestrian way di sekeliling taman kurang mendapatkan penerangan karena tidak tersedia lampu taman pada jalur pedestrian way sekeliling taman.

4.2 Analisis Karakteristik Pengguna Taman

Responden yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 112 responden. Responden ini didapat dengan cara *accidental sampling*, yaitu responden yang ditemui di lokasi penelitian secara tidak sengaja. Responden pada penelitian ini terbagi menjadi dua, responden yang bertemu langsung dan responden online. Responden yang mengisi kuesioner secara langsung berjumlah 70 orang, dan responden online berjumlah 42 orang.

4.2.1 Jenis Kelamin

Dari 112 responden, diketahui pengguna Taman Honda Tebet berdasarkan jenis kelamin dapat dijabarkan sebagai berikut:

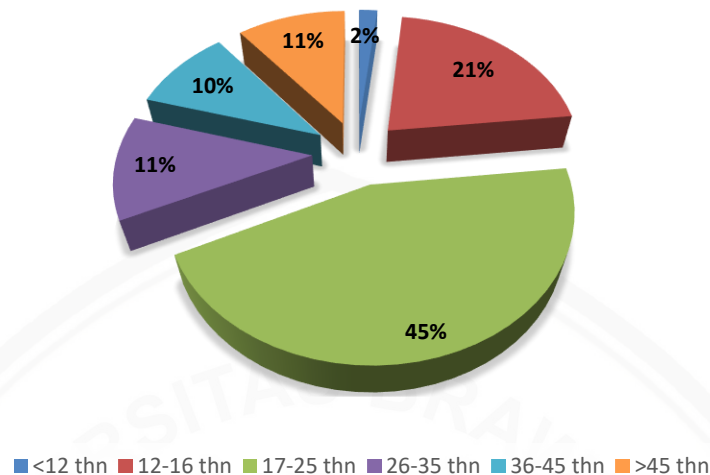


Gambar 4.50 Pie Chart Jenis Kelamin

Dari data tersebut dapat disimpulkan pengguna Taman Honda Tebet lebih banyak perempuan daripada laki-laki. Perempuan mendapatkan 63,4% dari total keseluruhan responden. Data tersebut sesuai dengan keadaan di taman yang memiliki pengunjung lebih banyak perempuan dibandingkan pengunjung laki-laki.

4.2.2. Umur

Berdasarkan kategori umur menurut Departemen Kesehatan, responden pada penelitian ini memiliki variasi umur yang berbeda-beda. Data berikut menunjukkan pengguna Taman Honda Tebet merupakan masyarakat dari berbagai kategori umur.

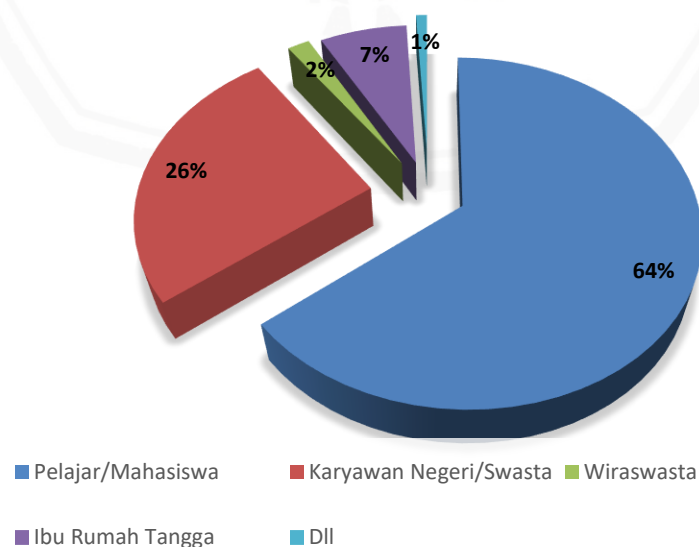


Gambar 4.51 Pie Chart Kateori Umur

Dari data tersebut dapat disimpulkan sebanyak 77,6% pengguna taman berasal dari kategori umur 12-35 tahun. Sesuai keadaan di lapangan, pengguna taman lebih banyak muda-mudi yang melakukan aktivitas di taman.

4.2.3 Pekerjaan

Pengguna Taman Honda Tebet berasal dari berbagai kategori umur, yang pasti memiliki pekerjaan yang berbeda-beda. Untuk mengetahui variasi pekerjaan dari pengguna taman, responden dikategorikan berdasarkan pekerjaan sebagai berikut:

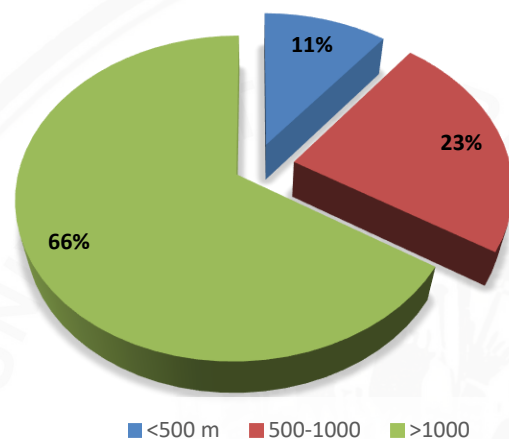


Gambar 4.52 Pie Chart pekerjaan

Dari data diatas dapat diketahui, pengguna taman paling banyak memiliki pekerjaan pelajar/mahasiswa dan karyawan. Keduanya memiliki prosentase sebanyak 90,2% dari total responden.

4.2.4 Jarak tempuh dari rumah ke Taman Honda Tebet

Taman Honda Tebet berlokasi di tengah kota, kawasannya dikelilingi oleh perumahan, sekolah, dan perdagangan. Pengguna taman dapat berkunjung dari berbagai macam kawasan yang berbeda, sehingga memiliki jarak tempuh yang berbeda pula. Jarak yang ditempuh pengguna dari rumah untuk menuju taman dikategorikan menjadi tiga, yaitu sebagai berikut:

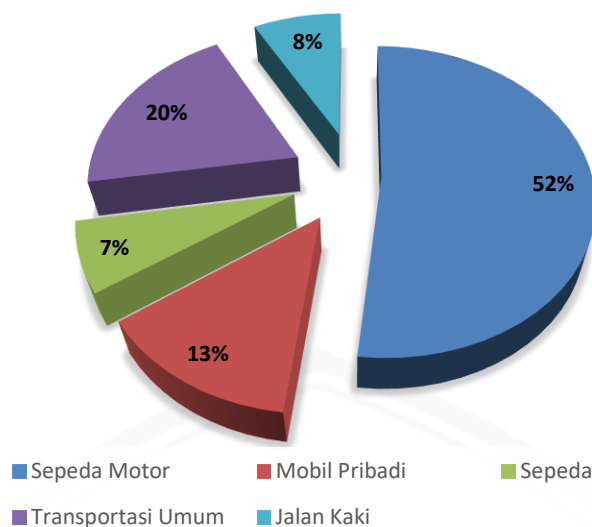


Gambar 4.53 Pie Chart jarak yang ditempuh

Dari data diatas dapat disimpulkan sebanyak 89,3% pengguna paling banyak memiliki jarak tempuh ≥ 500 m hingga tak terbatas.

4.2.5 Moda transportasi yang digunakan pengguna menuju Taman Honda Tebet

Beragamnya jarak tempuh yang ditempuh oleh pengguna menuju Taman Honda Tebet, dapat diketahui pula dengan moda transportasi apa pengguna berkunjung ke taman. Dari data berikut diketahui pengguna paling banyak membawa sepeda motor. Hal ini sesuai dengan keadaan di taman, sepeda motor mendominasi lahan parkir, bahkan jalur pedestrian way dijadikan area parkir untuk sepeda motor. Frekuensi moda transportasi yang digunakan pengguna dapat dijabarkan sebagai berikut:

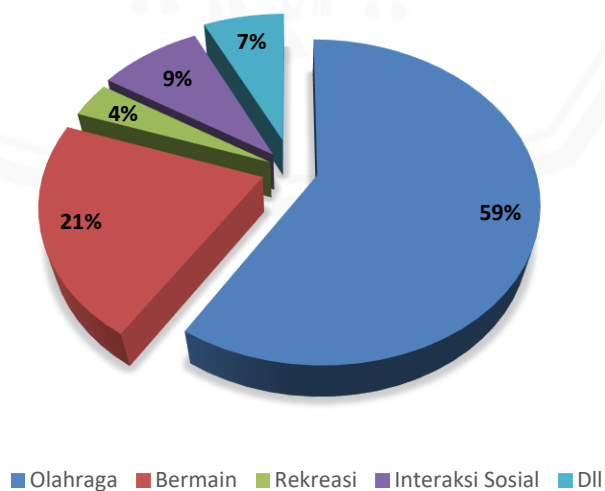


Gambar 4.54 Pie Chart moda transportasi yang digunakan

Sebanyak 84,8% pengguna taman menggunakan moda transportasi kendaraan bermotor untuk mengunjungi taman. Data tersebut sesuai dengan keadaan di lapangan area parkir yang tersedia selalu ramai dengan kendaraan bermotor, baik sepeda motor maupun mobil pribadi.

4.2.6 Aktivitas yang sering dilakukan di Taman Honda Tebet

Taman Honda Tebet merupakan salah satu taman kota yang dapat mewadahi berbagai aktivitas di ruang terbuka yang cukup banyak. Fasilitas yang disediakan juga mendukung aktivitas-aktivitas di ruang terbuka, sehingga taman ini banyak menarik minat pengunjung untuk melakukan aktivitas di taman ini. Aktivitas yang sering dilakukan di taman dapat dijabarkan dalam tabel seperti berikut:

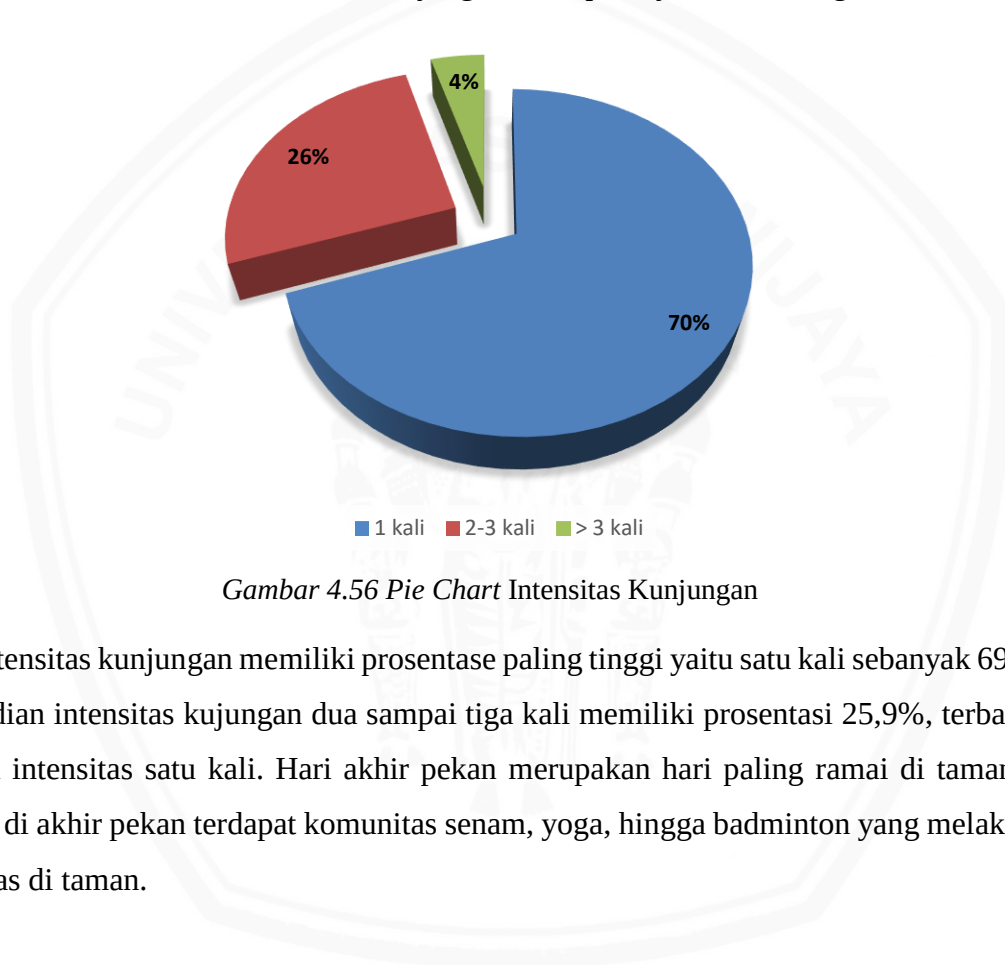


Gambar 4.55 Pie Chart Aktivitas yang sering dilakukan

Sebanyak 80,3% pengunjung yang datang melakukan aktivitas olahraga dan bermain. Sesuai dengan keadaan di lapangan, taman memiliki berbagai aktivitas olahraga seperti area plasa untuk senam, *jogging track*, lapangan badminton, dan area *gymnastic*.

4.2.7 Intensitas Kunjungan

Setiap harinya Taman Honda Tebet tidak pernah sepi dari pengunjung. Waktu yang paling ramai adalah ketika weekend, karena banyak aktivitas olahraga yang ada di taman ini seperti senam dan yoga. Setiap pengunjung memiliki intensitas kunjungan yang berbeda-beda. Perbedaan intensitas kunjungan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

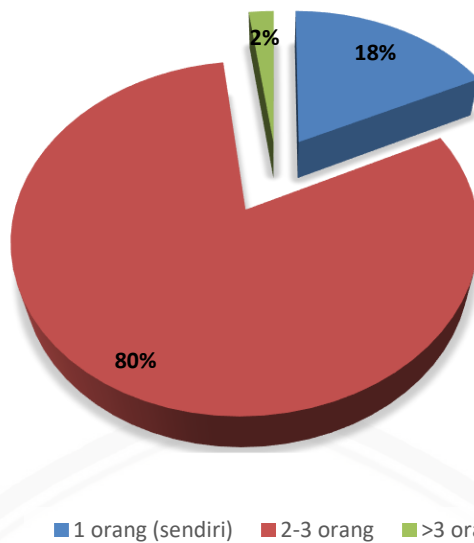


Gambar 4.56 Pie Chart Intensitas Kunjungan

Intensitas kunjungan memiliki prosentase paling tinggi yaitu satu kali sebanyak 69,6%. Kemudian intensitas kunjungan dua sampai tiga kali memiliki prosentasi 25,9%, terbanyak setelah intensitas satu kali. Hari akhir pekan merupakan hari paling ramai di taman ini, karena di akhir pekan terdapat komunitas senam, yoga, hingga badminton yang melakukan aktivitas di taman.

4.2.8 Jumlah orang dalam sekali berkunjung

Pengunjung yang datang ke taman tidak hanya sendiri, beberapa diantaranya mengajak teman, keluarga, atau bersama komunitas mengunjungi taman. jumlah orang yang diajak pengunjung untuk mengunjungi taman bervariasi, dapat dijabarkan sebagai berikut:

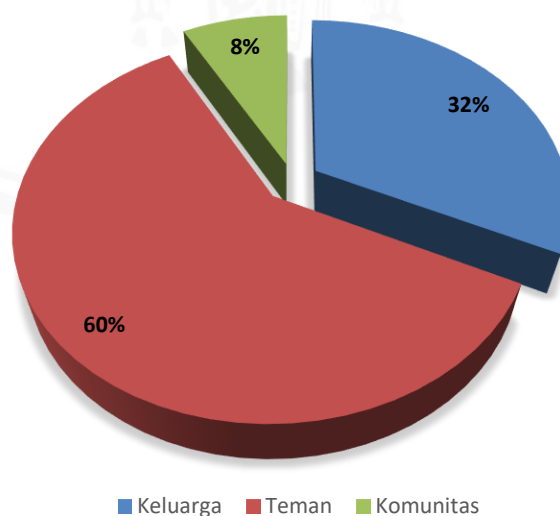


Gambar 4.57 Pie Chart Jumlah orang dalam sekali berkunjung

Dari data tersebut dapat disimpulkan pengunjung taman lebih banyak datang ke taman tidak sendiri. Prosentasenya menunjukkan dari 112 responden, 88,4% datang ke taman bersama ≥ 2 orang hingga tak dapat diketahui jumlahnya.

4.2.9 Relasi pengunjung dengan orang yang diajak

Jumlah orang yang diajak pengunjung ke taman dapat bervariasi sesuai hubungan yang dimiliki. Hubungan pertemanan, kekeluargaan, atau komunitas. Pertanyaan ini masih berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya terkait jumlah orang dalam sekali berkunjung. Data ini menunjukkan relasi apa yang dimiliki pengunjung dengan orang yang diajaknya;



Gambar 4.58 Pie Chart Relasi pengunjung dengan orang yang diajak

Sebanyak 91,9% pengguna taman mengajak serta teman atau keluarga untuk mengunjungi taman.

Dari data karakteristik pengguna taman yang sudah dijabarkan, maka dapat disimpulkan bahwa dari 112 responden, jenis kelamin yang memiliki prosentase paling banyak adalah perempuan. Responden memiliki umur yang bervariasi, namun yang paling banyak adalah umur 12-35 tahun yang memiliki pekerjaan paling banyak adalah pelajar/mahasiswa dan karyawan.

Jarak yang harus ditempuh oleh pengguna taman paling banyak adalah ≥ 500 m hingga tak terbatas jaraknya. Dengan jarak tempuh yang cukup jauh sehingga pengguna menggunakan kendaraan bermotor untuk berkunjung ke taman.

Aktivitas yang paling sering dilakukan di taman adalah olahraga dan bermain. Dilihat dari variasi umur yang lebih banyak dari kalangan muda, aktivitas yang dilakukan sesuai dengan usianya. Intensitas kunjungan dari 112 responden paling banyak satu kali dalam seminggu dengan prosentase 69,6%, namun ada juga yang berkunjung dua sampai tiga kali dalam seminggu. Jumlah orang dalam sekali berkunjung ≥ 2 orang dalam sekali berkunjung. Pengguna mengajak serta teman atau keluarga untuk melakukan aktivitas di taman.

4.3 Uji Validitas dan Reliabilitas

Data dari penyebaran kuesioner yang sudah dibagikan baik secara langsung maupun *online* perlu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas pada setiap variabel. Dengan dilakukannya uji validitas dan reliabilitas maka dapat diketahui apakah seluruh variabel layak digunakan pada tahap analisis selanjutnya yaitu analisis *mean score Sturges* dan analisis regresi.

4.3.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel yang digunakan valid untuk digunakan pada tahap analisis selanjutnya. Pada uji validitas, nilai *r* Hitung harus lebih besar dari nilai *r* Tabel. Nilai *r* Tabel yang digunakan menggunakan taraf signifikan 0,05. Berikut hasil uji validitas pada seluruh variabel.

Tabel 4.1
Tabel uji validitas

Area	Variabel	r Hitung	r Tabel (n=112, $\alpha=0.05$)	Sig	Keterangan
Plasa	kenyamanan berkumpul dan mengadakan acara	0.383	0.1857	0.000	Valid
	kenyamanan untuk beristirahat	0.377	0.1857	0.000	Valid
	kenyamanan untuk berinteraksi	0.318	0.1857	0.001	Valid
	kenyamanan untuk rekreasi	0.407	0.1857	0.000	Valid
	kebermanfaatan untuk komunitas	0.316	0.1857	0.000	Valid
	fungsional plasa	0.200	0.1857	0.035	Valid
	material lantai plasa	0.485	0.1857	0.000	Valid
	peneduhan plasa	0.379	0.1857	0.000	Valid
	penerangan plasa	0.399	0.1857	0.000	Valid
	desain tempat duduk plasa	0.380	0.1857	0.000	Valid
	desain plasa	0.380	0.1857	0.000	Valid
	kebersihan plasa	0.385	0.1857	0.000	Valid
	keamanan plasa	0.221	0.1857	0.020	Valid
Jogging dan Pedestrian dalam taman	kenyamanan jogging bersama	0.225	0.1857	0.017	Valid
	kenyamanan berinteraksi	0.227	0.1857	0.003	Valid
	kenyamanan beristirahat	0.228	0.1857	0.016	Valid
	fungsional area jogging dan pedestrian	0.485	0.1857	0.000	Valid
	desain area jogging dan pedestrian	0.344	0.1857	0.000	Valid
	material lantai jogging dan pedestrian	0.325	0.1857	0.000	Valid

	peneduhan jogging dan pedestrian	0.429	0.1857	0.000	Valid
	vegetasi sebagai batasan visual	0.326	0.1857	0.000	Valid
	penerangan jogging dan pedestrian	0.377	0.1857	0.000	Valid
	desain kursi taman	0.326	0.1857	0.000	Valid
	keamanan area jogging dan pedestrian	0.370	0.1857	0.000	Valid
	lebar area jogging	0.390	0.1857	0.000	Valid
	kebersihan area jogging dan pedestrian	0.463	0.1857	0.000	Valid
	desain sirkulasi	0.486	0.1857	0.000	Valid
	pola sirkulasi	0.456	0.1857	0.000	Valid
Gymnastic	kenyamanan tempat menunggu di gymnastic	0.358	0.1857	0.000	Valid
	kenyamanan jarak alat olahraga untuk berinteraksi	0.307	0.1857	0.001	Valid
	fungsional area gymnastic	0.415	0.1857	0.000	Valid
	jarak alat olahraga	0.420	0.1857	0.000	Valid
	tata letak alat olahraga	0.486	0.1857	0.000	Valid
	keamanan alat olahraga	0.627	0.1857	0.000	Valid
	material lantai area gymnastic	0.570	0.1857	0.000	Valid
	peneduhan area gymnastic	0.497	0.1857	0.000	Valid
	penerangan area gymnastic	0.363	0.1857	0.000	Valid
	kebersihan area gymnastic	0.677	0.1857	0.000	Valid

Playground	kenyamanan tempat menunggu di area playground	0.441	0.1857	0.000	Valid
	kenyamanan untuk rekreasi anak	0.475	0.1857	0.000	Valid
	kenyamanan untuk berkumpul anak	0.399	0.1857	0.000	Valid
	keamanan area playground	0.533	0.1857	0.000	Valid
	peneduhan playground	0.616	0.1857	0.000	Valid
	desain area playground	0.509	0.1857	0.000	Valid
	material lantai playground	0.520	0.1857	0.000	Valid
	kebersihan playground	0.712	0.1857	0.000	Valid
Lapangan Badminton	kenyamanan untuk berkumpul di area lapangan badminton	0.497	0.1857	0.000	Valid
	kenyamanan tempat duduk untuk digunakan bersama sama	0.536	0.1857	0.000	Valid
	kenyamanan untuk berintraksi di area lapangan badminton	0.461	0.1857	0.000	Valid
	fungsional area lapanga badminton	0.475	0.1857	0.000	Valid
	peneduhan area lapangan badminton	0.312	0.1857	0.000	Valid
	desain kursi di area lapangan badminton	0.352	0.1857	0.000	Valid

	material lantai area lapangan badminton	0.324	0.1857	0.000	Valid
	penerangan area lapangan badminton	0.610	0.1857	0.000	Valid
	keamanan area lapangan badminton	0.618	0.1857	0.000	Valid
	kebersihan area lapangan badminton	0.338	0.1857	0.000	Valid
Fasilitas Umum	kenyamanan tempat menunggu untuk ke toilet	0.293	0.1857	0.002	Valid
	kenyamanan luas musholla untuk digunakan bersama sama	0.615	0.1857	0.000	Valid
	kebermanfaatan musholla	0.232	0.1857	0.014	Valid
	kebermanfaatan pos keamanan/penjaga	0.388	0.1857	0.000	Valid
	kemudahan mendapatkan informasi dari pos keamanan/penjaga	0.448	0.1857	0.000	Valid
	kebersihan toilet umum	0.598	0.1857	0.000	Valid
	luas toilet umum	0.623	0.1857	0.000	Valid
	penerangan toilet umum	0.462	0.1857	0.000	Valid
	kebersihan musholla	0.545	0.1857	0.000	Valid
	penerangan musholla	0.458	0.1857	0.000	Valid
	luas musholla	0.623	0.1857	0.000	Valid
	material lantai toilet umum	0.675	0.1857	0.000	Valid
	material lantai musholla	0.605	0.1857	0.000	Valid

	peneduhan area fasilitas umum	0.402	0.1857	0.000	Valid
Parkir	ketertiban memarkir kendaraan	0.446	0.1857	0.000	Valid
	ketersediaan parkir	0.393	0.1857	0.000	Valid
	peneduhan parkir	0.570	0.1857	0.000	Valid
	material lantai parkir	0.497	0.1857	0.000	Valid
	pola parkir	0.619	0.1857	0.000	Valid
	sistem parkir	0.477	0.1857	0.000	Valid
	kebersihan parkir	0.575	0.1857	0.000	Valid
	keamanan parkir	0.555	0.1857	0.000	Valid
Pedestrian sekeliling taman	lebar pedesrian sekeliling taman	0.478	0.1857	0.000	Valid
	penerangan pedestrian sekeliling taman	0.519	0.1857	0.000	Valid
	peneduhan pedestrian sekeliling taman	0.486	0.1857	0.000	Valid
	kebersihan pedestrian sekeliling taman	0.317	0.1857	0.000	Valid
	keamanan pedestrian sekeliling taman	0.446	0.1857	0.000	Valid
	kenyamanan transaksi jual beli	0.489	0.1857	0.000	Valid
	kebermanfaatan pkl	0.512	0.1857	0.000	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas, seluruh nilai r Hitung dari seluruh variabel memiliki nilai lebih tinggi dari r Tabel. Maka dapat disimpulkan semua variabel valid untuk digunakan pada tahap analisis selanjutnya.

4.3.2 Uji Reliabilitas

Setelah uji validitas, kemudian dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas menurut Sukadji (2000) adalah untuk mengetahui apakah variabel dapat mengukur secara konstan apabila dilakukan pengukuran secara berulang, biasanya sebagai koefisien. Semakin besar koefisien maka semakin tinggi nilai reliabilitasnya. Uji reliabilitas dihitung menggunakan metode *Cronbach Alpha* yang mana apabila hasil $\alpha > 0,6$ maka dapat dikatakan variabel memiliki nilai reliabilitas yang baik.

Tabel. 4.2

Tabel koefisien *Cronbach Alpha*

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0.941	0.938	85

Pada tabel koefisien *Cronbach Alpha* dapat diketahui koefisien Cronbach Alpha adalah 0,941 lebih dari 0,6 maka dapat dikatakan variabel memiliki nilai reliabilitas yang baik. Maka dapat disimpulkan seluruh variabel memiliki nilai reliabilitas tinggi dan dapat mengukur secara konstan apabila dilakukan pengukuran secara berulang.

4.4 Persepsi Pengguna Terhadap Kenyamanan Fungsional Taman Honda Tebet

Kuesioner yang disebarkan menggunakan *likert scale* dengan skala satu sampai tujuh, dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. Sangat tidak setuju memiliki nilai 1, sedangkan skala sangat setuju memiliki nilai paling tinggi yaitu 7.

Dari kuesioner yang sudah disebarkan kepada responden, baik secara langsung maupun secara online, memiliki jawaban yang berbeda-beda. Prosentase responden yang mengisi kuesioner yang didapatkan dari lapangan yaitu 62,5% atau setara dengan 70 responden, sedangkan yang didapatkan secara online yaitu 37,5% atau setara dengan 42 responden.

Hasil jawaban dari responden akan ditampilkan berupa *mean score* yang ditabulasikan berdasarkan area pada taman. Nilai tersebut kemudian akan digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu kategori kenyamanan rendah, kenyamanan sedang, dan kenyamanan tinggi. Untuk menggolongkan kedalam tiga kategori tersebut perlu diketahui interval kelas. Perhitungan interval kelas menggunakan rumus interval Sturges, yaitu;

$$I = \frac{X_i - X_j}{N}$$

I : Interval Kelas

X_j : nilai skor terendah

X_i : nilai skor tertinggi

N : jumlah kelas

Berdasarkan rumus interval Sturges yang sudah disebutkan diatas, maka nilai skor tertinggi dan terendah dimasukkan ke dalam rumus, kemudian akan didapatkan nilai intervalnya. Hasil yang didapat menentukan jarak interval dari masing-masing kategori. Pada penelitian ini, nilai tertinggi rata-rata semuavariabel adalah 5,96 dan nilai terendah dari semua variabel adalah 3,41. Angkat tersebut dimasukkan ke dalam rumus sehingga dapat diketahui nilai interval kelasnya. Berikut hasil perhitungan dalam menentukan interval kelas untuk setiap kategori;

$$\begin{aligned} I &= \frac{5,91 - 3,60}{3} \\ &= 2,31 / 3 \\ &= 0,77 \end{aligned}$$

	Kategori kenyamanan rendah: 3,41-4,37
	Kategori kenyamanan sedang: 4,38-5,14
	Kategori kenyamanan tinggi: 5,15-5,91

Dari perhitungan diatas sudah didapat nilai interval kelasnya yaitu 0,77. Maka cara membagi menjadi tiga kateori yaitu nilai terendah ditambah interval kelas 0,77 sehingga menjadi kategori kenyamanan rendah. Kemudian angka setelah kategori kenyamanan rendah ditambah nilai interval kelas sehingga mejadi kategori kenyamanan sedang. Begitu juga dengan kategori kenyamanan tinggi, menggunakan cara yang sama seperti kategori sebelumnya.

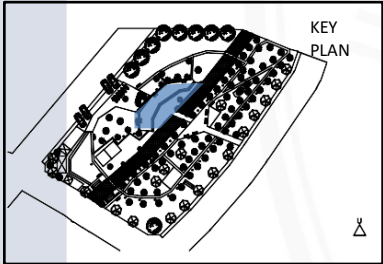
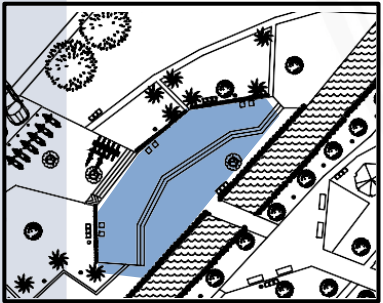
Pembagian kategori ini untuk melihat, variabel mana yang mendapatkan kategori kenyamanan rendah, kenyamanan sedang, dan kenyamanan tinggi sehingga dapat dianalisis sesuai nilanya.

4.4.1 Analisis *Mean Score* Area Plasa

Area pertama yang akan dijabarkan adalah area plasa. Area ini menjadi area yang paling ramai, terutama pada hari akhir pekan karena di area plasa aktivitas berpusat di area ini. Area plasa biasa digunakan untuk senam di hari akhir pekan Sabtu dan Minggu. Di hari biasa, area ini digunakan untuk duduk, berkumpul, atau sekedar beristirahat.

Tabel 4.3

Analisis *mean score* area plasa

Area	Titik lokasi	Foto Kondisi	Aspek	Pernyataan	Mean score	Deskripsi
Area plasa	 	 	Sosial Budaya	Kenyamanan untuk berkumpul	5,42	Area plasa termasuk dalam kategori tinggi untuk variabel berkumpul, istirahat, dan interaksi soisal. Hal ini sesuai dengan keadaan di taman, area plasa paling ramai dan banyak aktivitas, khususnya di akhir pekan
				Kenyaman untuk beristirahat	5,54	
				Kenyamanan untuk berinteraksi dengan masyarakat	5,46	
				Kenyamanan untuk melakukan rekreasi	5,04	Area plasa mendapatkan kategori sedang pada variabel rekreasi. Beberapa pengunjung melakukan rekreasi dengan duduk-duduk di area pasif yaitu duduk duduk pada rumput di taman
				Kebermanfaatan untuk komunitas	5,59	Area plasa sering dijadikan tempat untuk beraktivitas para komunitas, diantaranya komunitas aerobik,

	Arsitektural	Fungsional plasa untuk mendukung kegiatan olahraga	5,91	skateboarding, sampai tae kwon do Pengguna setuju bahwa area plasa berfungsi dengan baik untuk mendukung aktivitas pada taman. aktivitas yang dapat dilakukan di area ini cenderung aktivitas olahraga karena taman ini direncanakan untuk tempat olahraga
		Kenyamanan material lantai untuk digunakan	5,10	Material pada plasa mendapatkan kategori sedang, namun meski begitu material lantai pada area plasa nyaman untuk digunakan
		Peneduhan pada area plasa	4,94	Vegetasi di sekitar plasa kurang memberikan peneduhan karena vegetasi ditata mengelilingi plasa. Sehingga area tengah plasa mendapatkan sinar matahari langsung. Di sisi pinggir area plasa terdapat tanaman perdu yang mengelilingi area plasa. Selain itu di sisi plasa yang bersisian dengan sungai terdapat pohon yng ditanam menyatu dengan lantai

	 	Penerangan pada malam hari	4,67	Area plasa mendapatkan penerangan yang kurang maksimal, namun masih dapat terbantu dengan penerangan dari bulan. Pada malam hari tidak banyak aktivitas, namun ada beberapa pengunjung yang datang untuk sekedar duduk-duduk atau istirahat.
		Kenyamanan desain tempat duduk	4,44	Area plasa hanya terdapat enam buah kursi taman yang terbuat dari batu bata yang dicor. Selain itu di sisi barat area plasa terdapat dinding turap untuk menahan tanah pada kontur yang lebih tinggi. Dinding tersebut setinggi 50 cm sehingga dapat digunakan untuk duduk
		Kenyamanan desain plasa untuk mendukung aktivitas	5,33	Desain plasa, kebersihan, dan keamanan mendapatkan kategori tinggi, pengguna rata-rata setuju dengan pernyataan tentang ketiga variable tersebut
		Kebersihan area plasa	5,50	
		Keamanan area plasa	5,54	
Kenyamanan beraktivitas di area plasa			5,64	Secara keseluruhan, responden memberikan nilai yang tinggi untuk kenyamanan beraktivitas di area plasa

Dari data *mean score* yang sudah dijabarkan, hasil yang didapat dari setiap variabel bervariasi. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan dengan tabel yang menjabarkan hasil *mean score* berdasarkan kategori yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.4

Kesimpulan kategori variabel area plaza

Kategori Rendah	Kategori Sedang	Kategori Tinggi
-	• Kenyamanan untuk melakukan rekreasi • Kenyamanan material lantai untuk digunakan • Peneduhan pada area plaza • Penerangan pada malam hari • Kenyamanan desain tempat duduk	• Kenyamanan untuk berkumpul • Kenyamanan untuk beristirahat di area plaza • Kenyamanan untuk berinteraksi dengan masyarakat di area plaza • Kebermanfaatan untuk komunitas • Fungsional plaza untuk mendukung kegiatan olahraga • Kenyamanan desain plaza untuk mendukung aktivitas • Kebersihan area plaza • Keamanan area plaza

Di area plaza, ada beberapa yang mendapatkan kategori sedang, diantaranya kenyamanan melakukan rekreasi. Pada area plaza untuk melakukan rekreasi memang kurang sesuai. Karena area plaza sering dijadikan untuk tempat senam di hari akhir pekan. Tempat yang sesuai untuk berekreasi di sekitar taman adalah di area pasif pada taman. Pada area pasif terdapat rerumputan yang dapat digunakan untuk duduk-duduk sambil bermain karena tinggi rumput yang sangat pendek sehingga nyaman untuk digunakan. Selain kenyamanan untuk rekreasi, peneduhan di sekitar area plaza juga mendapatkan kategori sedang, hal ini dikarenakan area plaza cukup luas, sedangkan vegetasi di sekitar plaza diletakkan mengelilingi area plaza. Lebar tajuk pohon di sekitar plaza tidak terlalu lebar sehingga sinar matahari langsung mengenai area plaza. Pada malam hari area plaza kurang mendapatkan penerangan dikarenakan sinar yang berasal dari lampu kurang cukup untuk menerangi

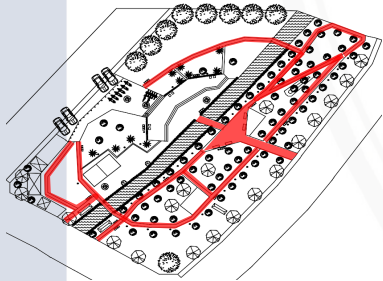
seluruh area plaza. Tempat duduk pada area plaza ada yang terbuat dari batu bata yang di cor. Selain itu dinding pembatas tanah juga dijadikan tempat duduk oleh pengguna.

4.4.2 Analisis Mean Score Area Jogging dan Jalur Pedestrian Dalam Taman

Area kedua adalah area *jogging* dan jalur pedestrian dalam taman. Area ini memiliki dua fungsi yaitu sebagai *jogging track* sekaligus sirkulasi pada taman. Pada area ini, aktivitas *jogging* dan aktivitas sirkulasi manusia berbaaur menjadi satu.

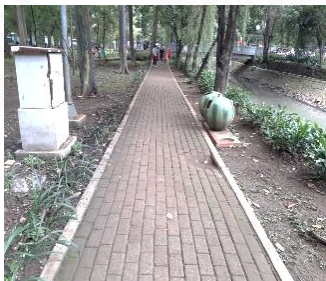
Tabel 4.5

Analisis *mean score* area *jogging* dan jalur pedestrian dalam taman

Area		Foto Kondisi	Aspek	Pernyataan	Mean score	Deskripsi
Area Jogging			Sosial Budaya	Kenyamanan melakukan <i>jogging</i> bersama-sama	5,49	Luas area <i>jogging</i> tidak terlalu luas, namun cukup untuk digunakan 2-3 orang dalam satu baris untuk <i>jogging</i> .
				Kenyamanan melakukan <i>jogging</i> sambil berinteraksi	5,07	
				Kenyamanan beristirahat di setiap tempat duduk di area <i>jogging</i> dan jalur pedestrian dalam taman	4,66	Responden memberikan nilai yang sedang untuk jarak tempat duduk, karena jarak antar jarak duduk satu ke yang lainnya cukup jauh. Tempat duduk di area ini tidak tersebar dengan merata.
			Arsitektural	Fungsional area <i>jogging</i>	5,42	Responden memberikan nilai yang tinggi untuk fungsional area <i>jogging</i> .

	Area <i>jogging</i> termasuk area yang banyak digunakan setelah area plaza dilihat dari tingkat keramaian	Kenyamanan desain area <i>jogging</i>	5,43	Desain area <i>jogging</i> yang mengelilingi taman mendapatkan kategori tinggi dari responden. Karena selain mengelilingi taman, kemudahan untuk menuju suatu tempat dapat dijangkau dengan mudah.
	Material penutup lantai pada area <i>jogging</i> pada beberapa titik mengalami kerusakan dan belum ada perbaikan	Kenyamanan material lantai	4,33	Material penutup lantai pada area <i>jogging</i> pada beberapa titik mengalami kerusakan dan belum ada perbaikan
	Vegetasi disekitar area <i>jogging</i> memiliki tinggi 8-10 meter dengantajuk yang tidak terlalu lebar. Meskipun begitu, vegetasi ditata secara rapat sehingga dapat menghalangi sinar matahari langsung	Peneduhan pada area <i>jogging</i> dan jalur pedestrian	5,30	Vegetasi disekitar area <i>jogging</i> memiliki tinggi 8-10 meter dengantajuk yang tidak terlalu lebar. Meskipun begitu, vegetasi ditata secara rapat sehingga dapat menghalangi sinar matahari langsung
	Selain menjadi peneduh, vegetasi pada area <i>jogging</i> juga memberikan batasan visual ke sungai	Kenyamanan batasan visual	5,29	Selain menjadi peneduh, vegetasi pada area <i>jogging</i> juga memberikan batasan visual ke sungai

  		Penerangan malam hari	4,67	Area <i>jogging</i> mendapatkan penerangan yang cukup, namun belum maksimal. Ada beberapa lampu taman yang tidak menyala pada malam hari sehingga penerangan tidak maksimal pada malam hari
		Kenyamanan desain kursi taman/shelter di area <i>jogging</i> dan jalur pedestrian taman	4,37	Desain tempat duduk pada taman mendapatkan kategori rendah. Jenis kursi taman yang ada di area ini ada dua jenis yaitu kursi yang terbuat dari besi, dan yang terbuat dari coran. Desain tempat duduk kurang nyaman untuk digunakan berlama-lama karena akan terasa sakit.
		Keamanan area <i>jogging</i> dan jalur pedestrian taman	5,38	Secara keseluruhan, responden setuju area <i>jogging</i> aman untuk digunakan dan tidak membahayakan, terutama yang bersisian dengan sungai
		Kenyamanan lebar area jalur pedestrian	5,04	Ukuran lebar area jalur pedestrian hampir sama dengan area <i>jogging</i>

						karena memiliki fungsi yang sama dan sama-sama mendapatkan kategori sedang, karena hanya dapat dilewati oleh 2-3 orang dalam satu baris. Terkadang orang yang sedang berjalan harus ke pinggir sedikit untuk memberi jalan kepada orang yang sedang <i>jogging</i>
			Kebersihan area <i>jogging</i> dan jalur pedestrian	4,90	Kebersihan pada area <i>jogging</i> mendapatkan nilai sedang karena pada beberapa titik, terdapat sampah yang berserakan sehingga petugas kebersihan harus membersihkannya	
			Desain sirkulasi	5,47	Desain sirkulasi pada taman yang mengelilingi taman memudahkan pengguna untuk mencapai semua area pada taman. Pola sirkulasi taman berupa terpusat sudah tepat untuk diaplikasikan pada taman	
			Pola sirkulasi pada taman	5,54		
	Kenyamanan beraktivitas di area <i>jogging</i> dan jalur pedestrian dalam taman				5,50	Secara keseluruhan, responden memberikan

		penilaian yang tinggi untuk kenyamanan beraktivitas di area <i>jogging</i> dan jalur pedestrian taman
--	--	---

Dari empat belas variabel dependen, delapan diantaranya mendapatkan nilai dengan kategori tinggi. Termasuk dengan nilai variabel dependen yaitu kenyamanan beraktivitas di area *jogging* dan jalur pedestrian dalam taman. Meskipun kedua fungsi ini digabungkan, pengguna tetap merasa nyaman melakukan aktivitasnya baik untuk *jogging* maupun untuk berpindah tempat (sebagai sirkulasi manusia). Kesimpulan dari hasil rata-rata variabel pada area *jogging* dan jalur pedestrian pada taman dapat dijabarkan dengan tabel sesuai kategori.

Tabel 4.6

Kesimpulan kategori area *jogging* dan jalur pedestrian dalam taman

Kategori Rendah	Kategori Sedang	Kategori Tinggi
• Kenyamanan desain kursi taman/shelter	• Kenyamanan melakukan <i>jogging</i> sambil berinteraksi • Kenyamanan beristirahat di setiap tempat duduk di area <i>jogging</i> • Kenyamanan material lantai • Penerangan pada malam hari • Kenyamanan lebar area <i>jogging</i> dan jalur pedestrian • Kebersihan area <i>jogging</i> dan jalur pedestrian	• Kenyamanan melakukan <i>jogging</i> bersama-sama • Fungsional area <i>jogging</i> • Kenyamanan desain area <i>jogging</i> • Peneduhan pada area <i>jogging</i> dan jalur pedestrian • Batasan visual pada area <i>jogging</i> dan jalur pedestrian • Keamanan area <i>jogging</i> dan jalur pedestrian • Desain jalur pedestrian pada taman • Pola sirkulasi pada taman

Pada area *jogging* dan jalur pedestrian, hanya satu variabel yang memiliki nilai rendah yaitu kenyamanan desain kursi taman. pada area *jogging* dan jalur pedestrian dalam taman terdapat dua macam kursi taman, yaitu yang terbuat dari besi dan batu bata yang di cor. Kursi taman tidak memiliki sandaran, hanya dudukan saja yang disediakan sehingga tidak nyaman untuk digunakan berlama-lama.

Untuk variabel yang mendapatkan nilai sedang ada enam variabel. Salah satunya adalah kenyamanan beristirahat di setiap tempat duduk di area *jogging*. Di area ini disediakan kursi-kursi taman yang tidak memiliki jarak yang tetap. Jarak santar satu kursi dengan kursi yang lain tidak tetap dan cukup berjauhan. Hal ini membuat pengguna merasa kurang nyaman dengan peletakkan tiap kursi taman di area ini. Lebar area *jogging* dan jalur pedestrian juga mendapatkan nilai sedang, dikarenakan fungsi *jogging* dan sirkulasi manusia menjadi satu dalam satu tempat.

Dari segi sirkulasi manusia, variabel desain jalur pedestrian dan pola sirkulasi pada taman mendapatkan nilai yang tinggi dari responden. Desain dan pola sirkulasi pada taman adalah terpusat sehingga memudahkan pengguna untuk mencapai semua area pada taman. Meskipun pada area ini terdapat dua fungsi, pengguna memberikan penilaian yang tinggi untuk kenyamanan beraktivitas di area ini.

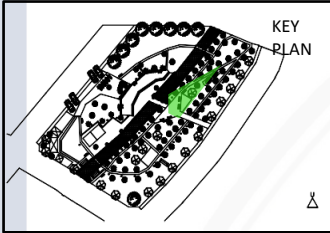
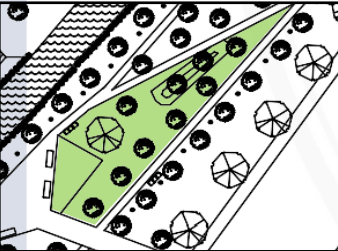
4.4.3 Analisis Mean Score Area Gymnastic

Area *gymnastic* bias dijadikan alternatif olahraga yang dapat dilakukan di Taman Honda Tebet selain senam dan *jogging*. Alat olahraga di area ini ada lima jenis dengan fungsi yang berbeda-beda. Semua alat olahraga di area ini dapat digunakan dengan baik. Nilai *mean score* dari setiap variabel pada area ini dapat dijabarkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7

Analisis *mean score* area *gymnastic*

Area	Titik Lokasi	Foto Kondisi	Aspek	Pernyataan	Mean score	Deskripsi
Area Gymnastic			Sosial Budaya	Kenyamanan tempat menunggu di area <i>gymnastic</i>	3,88	Area <i>gymnastic</i> tidak memiliki area menunggu untuk pengguna yang akan beraktivitas di area <i>gymnastic</i> .
				Kenyamanan jarak	5,17	

 	  		alat olahraga untuk digunakan sambil berinteraksi		Karena alat gym terbatas, pengguna harus antri untuk menggunakannya. Responden setuju tempat menunggu perlu didesain menyesuaikan desain taman
		Arsitektural	Fungsional area <i>gymnastic</i>	5,38	Responden memberikan penilaian yang tinggi untuk fungsional area <i>gymnastic</i> . Area <i>gymnastic</i> salah satu sarana untuk mendukung kegiatan olahraga di Taman Honda
			Kenyamanan jarak antar alat olahraga	5,26	Peletakan alat olahraga memiliki jarak yang cukup baik sehingga tidak saling mengganggu aktivitas dan masih dapat digunakan sambil berinteraksi
			Kenyamanan tata letak alat olahraga	5,29	
			Keamanan alat olahraga	4,88	alat olahraga pada area <i>gymnastic</i> rata-rata dapat digunakan oleh pengguna berusia >12 tahun dan aman untuk digunakan
			Kenyamanan material lantai area <i>gymnastic</i>	4,91	Penutup lantai area <i>gymnastic</i> berupa aspal halus, sesuai digunakan pada area <i>gymnastic</i> dan tidak licin apabila setelah hujan
			Peneduhian pada area <i>gymnastic</i>	5,11	Disekitar area <i>gymnastic</i> terdapat pohon-pohon dengan tinggi 4-5 m dengan tajuk

					yang lebar sehingga dapat menghalau sinar matahari langsung
			Penerangan pada malam hari di area <i>gymnastic</i>	4,49	Area <i>gymnastic</i> tidak begitu mendapatkan penerangan karena lampu taman tidak mengarah ke area gym, namun mengarah ke arah sirkulasi.
			Kebersihan area <i>gymnastic</i>	4,95	Secara keseluruhan, area <i>gymnastic</i> cukup bersih dari sampah-sampah
Kenyamanan beraktivitas di area <i>gymnastic</i>				5,59	Secara keseluruhan responden memberikan nilai dengan kategori tinggi untuk kenyamanan beraktivitas di area <i>gymnastic</i>

Pada area *gymnastic*, terdapat sepuluh variabel bebas dan satu variabel terikat. Satu diantara variabel bebas pada area ini mendapatkan kategori yang rendah. Untuk mengetahui lebih jelas kesimpulan hasil *mean score* pada area ini akan dijabarkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8

Kesimpulan kategori variabel area *gymnastic*

Kategori Rendah	Kategori Sedang	Kategori Tinggi
• Kenyamanan tempat menunggu	• Keamanan alat olahraga • Kenyamanan material lantai area <i>gymnastic</i> • Peneduhan pada area <i>gymnastic</i> • Penerangan pada malam hari di area	• Kenyamanan jarak alat olahraga untuk digunakan sambil berinteraksi • Fungsional area <i>gymnastic</i> • Kenyamanan jarak antar alat olahraga • Kenyamanan tata letak alat olahraga

	<i>gymnastic</i> • Kebersihan area <i>gymnastic</i>	
--	---	--

Pada area *gymnastic* variabel yang mendapatkan nilai rendah adalah kenyamanan tempat menunggu. Pada area ini tidak tersedia tempat menunggu untuk menggunakan alat olahraga pada area *gymnastic*, sehingga pengguna menunggu giliran untuk menggunakan olahraga harus menunggu sambil berdiri.

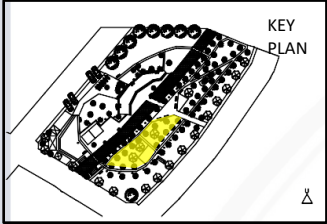
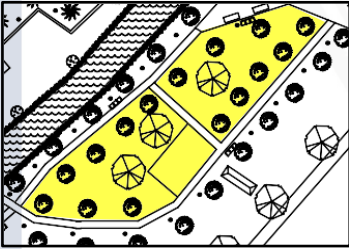
Untuk variabel yang mendapatkan nilai tinggi salah satunya adalah tata letak alat olahraga dan kenyamanan jarak. Tata letak dan jarak antar olahraga sudah baik, tidak mengganggu antara yang satu dengan yang lain namun tetap dapat digunakan sambil berinteraksi dengan pengguna lain. Secara keseluruhan, pengguna memberikan nilai yang tinggi untuk kenyamanan beraktivitas di area ini.

4.4.4 Analisis *Mean Score* Area Playground

Area playground menjadi tempat favorit untuk anak-anak yang berkunjung ke Taman Honda. Area ini terbagi menjadi dua dan dipisahkan dengan jalur pedestrian dalam taman, namun sisi yang satu kurang begitu dimanfaatkan karena hanya terdapat satu permainan dan tidak ada material penutup lantai. Permainannya berupa permainan panjat yang butuh pengawasan orang tua, dan lantainya masih berupa tanah. Itulah mengapa sisi yang satu tidak begitu ramai.

Tabel 4.9

Analisis *mean score* area playground

Area		Foto Kondisi	Aspek	Pernyataan	Mean score	Deskripsi
Area Playground	 		Sosial Budaya	Keyamanan tempat menunggu untuk orang tua	4,02	Pada area playground tidak ada tempat menunggu untuk para orang tua, sehingga orang tua menunggu anak-anaknya bermain sambil berdiri atau duduk di lantai. Meski begitu, area playground menjadi tempat rekreasi, bermain, berkumpul dan berinteraksi untuk anak-anak yang nyaman
				Kenyamanan sebagai tempat rekreasi dan bermain untuk anak	5,32	
				Kenyamanan sebagai tempat anak-anak berkumpul dan berinteraksi dengan teman sebaya	5,38	
			Arsitektural	Keamanan permainan pada area playground	4,94	Alat permainan pada area playground beberapa ada yang tidak aman digunakan karena memerlukan keahlian memanjat. Permainan yang umum seperti perosotan, ayunan, dan jungkat-jungkit belum ada di area ini
				Peneduhan pada area playground	5,29	Area playground mendapatkan peneduhan yang maksimal karena dinaungi oleh pohon besar dan tinggi dengan tajuk yang lebar
				Kenyamanan desain playground	4,97	Desain area playground kurang menarik perhatian

					anak-anak karena minimnya alat permainan
			Kenyamanan material penutup lantai	5,10	Penutup lantai area playground hamper sama dengan area <i>gymnastic</i> , berupa aspla halus
			Kebersihan area playground	5,11	Di area ini terkadang ada pengguna yang menjadikan area ini untuk duduk sambil makan jajanan yang dibeli di pedagang informal
Kenyamanan beraktivitas di area playground				5,53	Secara keseluruhan beraktivitas di area playground sudah terasa nyaman

Pada area ini terdapat delapan variabel bebas dan satu variabel terikat. Sama seperti area *gymnastic*, area ini juga mendapatkan satu variabel dengan kategori rendah. Kesimpulan hasil analisis *mean score* dapat dijabarkan dengan tabel seperti berikut:

Tabel 4.10

Kesimpulan kategori variabel area playground

Kategori Rendah	Kategori Sedang	Kategori Tinggi
• Keyamanan tempat menunggu untuk orang tua	• Keamanan permainan pada area playground • Kenyamanan desain playground • Kenyamanan material penutup lantai • Kebersihan area playground	• Kenyamanan sebagai tempat rekreasi dan bermain untuk anak • Kenyamanan sebagai tempat anak-anak berkumpul dan berinteraksi dengan teman sebaya • Peneduhan pada area playground

Dari delapan variabel, ada satu variabel yang mendapatkan kategori rendah yaitu kenyamanan tempat menunggu untuk orang tua. Di area ini, tidak disediakan tempat duduk untuk orang tua yang menunggu anaknya bermain. Orang tua lebih memilih berdiri sambil mengawasi anaknya bermain. Beberapa memiliki duduk di lantai sambil mengawasi anaknya bermain.

Dari segi keamanan, permainan pada area membutuhkan pengwasan dari orang tua, karena jenis permainan yang di sediakan membutuhkan *skill* memanjat. Jenis permainan yang disediakan juga tidak banyak, hanya ada dua jenis, namun yang satu tidak berfungsi dengan baik.

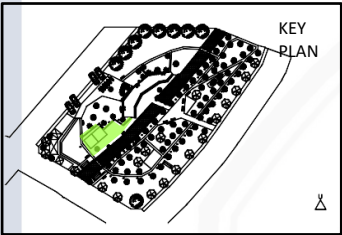
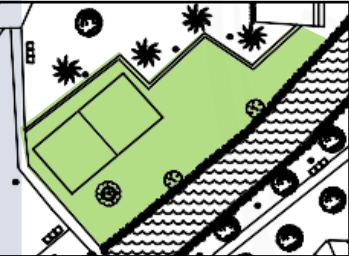
Area ini mendapatkan peneduhan yang maksimal dari vegetasi karena area ini dikeliling oleh pepohonan dengan tajuk yang lebar-lebar. Secara keseluruhan, pengguna merasa nyaman melakukan aktivitas di area ini.

4.4.5 Analisis *Mean Score* Area Lapangan Badminton

Area lapangan badminton salah satu area yang menyediakan fasilitas untuk melakukan olahraga badminton. Di area ini terdapat lapangan badminton yang sudah dilengkapi dengan net. Pengguna hanya tinggal membawa raket dan kok untuk bermain badminton di area ini. Hasil persepsi masyarakat terhadap kenyamanan fungsional di area ini dapat dijabarkan dengan tabel berikut:

Tabel 4.11
Analisis *mean score* area lapangan badminton

Area	Titik Lokasi	Foto Kondisi	Aspek	Pernyataan	<i>Mean score</i>	Deskripsi
Lapangan Badminton			Sosial Budaya	Kenyamanan area lapangan badminton untuk berkumpul	4,40	Area lapangan badminton pada waktu-waktu tertentu yang tidak ramai oleh pengujung, digunakan sebagai tempat berkumpul

	 	  	Arsitektural	Kenyamanan area duduk lapangan badminton untuk digunakan secara bersama-sama	4,71	Area lapangan badminton tidak memiliki area duduk yang spesifik, yang ada hanya dinding turap sebagai tempat duduk
				Kenyamanan area lapangan badminton untuk berinteraksi sosial	4,70	Selain untuk olahraga badminton, area lapangan badminton juga dapat digunakan untuk berinteraksi sosial. Responden rata-rata memberikan nilai kategori sedang untuk berinteraksi di lapangan badminton
				Fungsional lapangan badminton	5,53	Responden memberikan nilai yang tinggi untuk fungsional area lapangan badminton
				Peneduhan pada area lapangan badminton	5,63	Area lapangan badminton cukup mendapatkan peneduhan yang baik, terutama di daerah tempat duduk di dinding turap. Selain tempat duduk dinding turap, ada tempat duduk yang didesain menyatu dengan pohon sehingga mendapat peneduhan dari pohon tersebut
				Kenyamanan desain	4,04	Tempat duduk di area lapangan badminton bukan

				tempat duduk		berupa kursi taman, yang ada hanya dinding turap/pembatas yang dijadikan tempat duduk dan juga tempat duduk yang menyatu dengan pohon yang dibuat dari semen. Desain tersebut kurang nyaman untuk digunakan untuk waktu yang lama
				Kenyamanan material penutup lantai	4,91	Penutup lantai area lapangan badminton teradap dua, yaitu paving dan plesteran halus yang dicat. Keduanya cukup nyaman untuk digunakan beraktivitas
				Penerangan malam hari pada	4,93	Pada malam hari, lapangan badminton mendapatkan penerangan yang cukup, namun lampu taman masih kurang pada area lapangan badminton
				Keamanan area lapangan badminton	5,25	Secara keseluruhan, responden setuju lapangan badminton aman untuk digunakan
				Kebersihan area lapangan badminton	5,28	Kebersihan di area lapangan badminton terjaga dengan baik dan tidak ada sampah yang berserakan

Kenyamanan beraktivitas di area lapangan badminton	5,47	Secara keseluruhan responden memberikan nilai yang tinggi untuk kenyamanan beraktivitas di area lapangan badminton
--	------	--

Dari hasil analisis *mean score* pada area lapangan badminton yang sudah dijabarkan, didapat hasil dengan kategori yang bervariasi. Untuk dapat menyimpulkan hasil analisis *mean score* pada area ini, variabel akan diategorikan berdasarkan kategori yang sudah ditentukan.

Tabel 4.12

Kesimpulan kategori variabel area lapangan badminton

Kategori Rendah	Kategori Sedang	Kategori Tinggi
• Kenyamanan desain tempat duduk	• Kenyamanan area lapangan badminton untuk berkumpul • Kenyamanan area duduk lapangan badminton untuk digunakan secara bersama-sama • Kenyamanan material penutup lantai • Penerangan pada malam hari	• Fungsional lapangan badminton • Peneduhan pada area lapangan badminton • Keamanan area lapangan badminton • Kebersihan area lapangan badminton

Pada area ini terdapat satu variabel yang mendapatkan kategori rendah yaitu kenyamanan desain tempat duduk. Pada area ini tidak ada kursi taman, yang ada hanya dinding pembatas/turap yang dijadikan tempat duduk di pinggir lapangan badminton. Tempat tersebut dijadikan tempat duduk baik untuk penonton atau pemain yang meletakkan barang-barangnya. Selain dinding pembatas/turap tersebut, ada juga pohon yang sekelilingnya diberikan tempat duduk yang dibuat dari semen. Tempat ini juga dimanfaatkan untuk duduk-duduk di area ini. Namun karena desainnya yang kurang nyaman, membuat tempat duduk ini kurang nyaman untuk digunakan berlama-lama.

Variabel pada area lapangan badminton mendapatkan kategori sedang lebih banyak daripada kategori tinggi. Salah satu contoh variabel yang mendapatkan kategori sedang adalah penerangan pada malam hari. Pada malam hari, tidak ada aktivitas olahraga badminton, namun area ini dapat digunakan untuk berkumpul. Dari semua area, area lapangan badminton yang memiliki penerangan cukup baik pada malam hari karena lampu di area ini menyala semua.

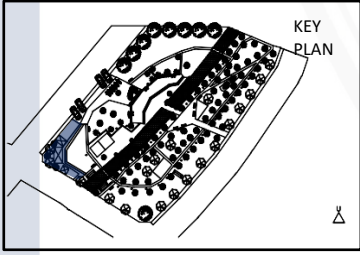
Salah satu variabel yang mendapatkan kategori tinggi adalah fungsional area lapangan badminton. Area lapangan badminton sangat berguna untuk pengguna yang menggemari olahraga badminton maupun komunitas yang berkaitan dengan olahraga badminton. Dari segi kebersihan dan keamanan pada area ini juga mendapatkan nilai tinggi. Tidak ada sampah yang berserakan di area ini.

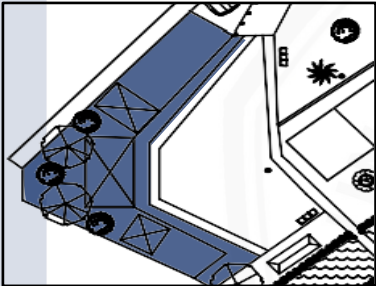
4.4.6 Analisis *Mean Score* Area Fasilitas Umum

Area fasilitas umum merupakan area penunjang yang ada di Taman Honda Tebet. Di area ini terdapat beberapa fasilitas yang disediakan seperti toilet umum, musholla, dan pos penjaga/keamanan. Ketiganya diletakkan berdekatan satu sama lain di dalam satu area.

Tabel 4.13

Analisis *mean score* area fasilitas umum

Area		Foto Kondisi	Aspek	Pernyataan	<i>Mean score</i>	Deskripsi
Area Fasilitas Umum			Sosial Budaya	Kenyamanan tempat menunggu di toilet umum	3,94	Di sekitar toilet umum tidak ada tempat menunggu, sehingga pengguna harus antri sambil berdiri.
				Kenyamanan luas musholla untuk digunakan secara bersama-sama	4,63	Keberadaan musholla sangat bermanfaat untuk pengguna, namun luas musholla hanya cukup menampung 5-10 orang saja
				Kebermanfaatan musholla	5,70	

		Arsitektural	Kebermanfaatan pos keamanan/penjaga	5,61	Pos keamanan/penjaga memiliki manfaat untuk pengguna meskipun informasi yang didapat oleh pengguna belum maksimal
			Kemudahan mendapatkan informasi dari pos keamanan/penjaga	4,72	
			Kebersihan toilet umum	3,61	Dari ketiga variable (kebersihan, luas, dan peerangan) toilet umum mendapatkan kategori rendah. Sesuai dengan keadaan di taman, toilet umum banyak yang harus diperbaiki
			Luas toilet umum	3,70	
			Penerangan toilet umum	3,94	
			Kebersihan musholla	4,53	Sedangkan untuk musholla mendapatkan nilai kategori sedang untuk variable yang sama dengan toilet umum. Tidak banyak yang harus dibeinahi pada musholla.
			Penerangan pada musholla	4,48	
			Kenyamanan musholla dari segi luas	4,36	
			Kenyamanan material penutup lantai toilet umum	4,71	Material penutup lantai untuk toilet umum dan musholla mendapat kategori sedang, cukup nyaman untuk digunakan
			Kenyamanan material penutup lantai musholla	5,11	
			Peneduhan pada area fasilitas umum	4,97	Di sekitar area fasilitas umum ada beberapa pohon besar yang menaungi sekitar area fasilitas umum. Tidak banyak naun

						memberikan peneduhan yang cukup
					4,53	Karena banyaknya kekurangan pada area fasilitas umum, responden memberikan nilai rata—rata sedang untuk kenyamanan beraktivitas di area ini

Dari analisis *mean score* yang sudah dijelaskan, area ini mendapatkan kategori rendah paling banyak diantara area lainnya terutama pada bagian toilet umum. Variabel paling banyak mendapatkan kategori sedang untuk area ini, sedangkan kategori tinggi hanya terdapat dua variabel. Untuk lebih jelas mengetahui kesimpulan analisis *mean score*, dapat dijabarkan sesuai kategori sebagai berikut:

Tabel 4.14

Kesimpulan kategori variabel area fasilitas umum

Kategori Rendah	Kategori Sedang	Kategori Tinggi
• Tempat menunggu di toilet umum • Kebersihan toilet umum • Luas toilet umum • Penerangan toilet umum	• Kenyamanan luas musholla untuk digunakan secara bersama-sama • Kemudahan mendapatkan informasi dari pos keamanan/penjaga • Kebersihan musholla • Penerangan pada musholla • Kenyamanan musholla dari segi luas • Kenyamanan material penutup lantai kamar mandi • Kenyamanan material penutup lantai musholla • Peneduhan di area fasilitas umum	• Kebermanfaatan musholla • Kebermanfaatan pos keamanan/penjaga

Area fasilitas umum paling banyak mendapatkan kategori sedang. Dari empat belas variabel, delapan variabel termasuk dalam kategori sedang. Variabel yang mendapatkan kategori rendah merupakan variabel yang berkaitan dengan toilet umum. Toilet menjadi salah satu penunjang fasilitas yang penting di taman, sehingga kenyamanan dalam menggunakan toilet juga harus diperhatikan. Rata-rata responden memberikan penilaian rendah terhadap toilet umum, baik dari segi tempat menunggu, kebersihan, luas, dan penerangan.

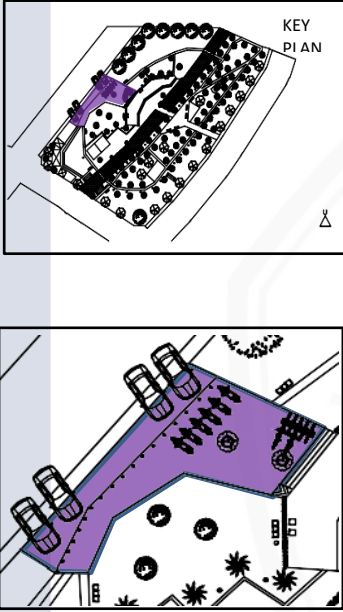
Untuk fasilitas penunjang lainnya seperti musholla dan pos keamanan/penjaga mendapatkan rata-rata kategori sedang. Sedangkan variabel yang mendapatkan kategori tinggi adalah kebermanfaatan musholla dan pos keamanan/penjaga.

4.4.7 Analisis *Mean Score* Area Parkir

Area parkir menjadi salah satu permasalahan yang ada di Taman Honda Tebet karena kurangnya lahan parkir untuk menampung kendaraan bermotor dari pengguna. Seperti yang sudah diketahui pada analisis karakteristik pengguna, sebanyak 84,8% pengguna berkunjung dengan kendaraan bermotor dan 51,8% diantaranya menggunakan sepeda motor. Tidak heran jika melihat ada motor yang parkir tidak sesuai pada tempat seharusnya karena terbatasnya lahan parkir yang ada di taman. analisis *mean score* pada area parkir dapat dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.15

Analisi *mean score* area parkir

Area	Titik Lokasi	Foto Kondisi	Aspek	Pernyataan	Mean score	Deskripsi
Area Parkir			Sosial Budaya	Ketertiban memarkirkan kendaraan	4,66	Petugas parkir cukup baik untuk mengarahkan pengunjung memarkirkan kendaraan. Namun, apabila parkir sudah penuh, petugas parkir mengarahkan parkir di tempat yang tidak seharusnya, seperti di jalur pedestrian way dalam taman, depan musholla, atau depan toilet. Sehingga pengunjung tidak tertib memarkir kendaraan karena arahan petugas parkir
			Arsitektural	Ketersediaan parkir mobil/motor/sepeda	3,60	Kurangnya ketersediaan parkir menyebabkan jalur pedestrian way dalam taman dan sekeliling taman menjadi tempat parkir. Tempat parkir yang tidak pada tempatnya mengganggu aktivitas pada taman, terutama sirkulasi dalam dan sekeliling taman. area parkir untuk mobil juga sedikit, sehingga mobil parkir on street di sekeliling taman

			Peneduhan pada area parkir	4,80	Area parkir cukup memberikan peneduhan dan tidak mendapatkan sinar matahari langsung
			Kenyamanan material penutup lantai area parkir	5,18	Material penutup lantai pada area parkir sudah baik, dan nyaman untuk digunakan beraktivitas.
			Kenyamanan pola parkir	4,77	Pola parkir yang digunakan untuk motor berupa linier, sedangkan untuk mobil 45 derajat.
			sistem parkir	4,16	System parkir yang digunakan pada taman kurang baik. Pegunjung tidak diberikan tanda bukti kartu parkir, dan petugas parkir hanya menunggu di pintu keluar untuk meminta biaya parkir. Untuk mobil, petugas parkir membantu mengarahkan mobil untuk keluar parkir. Sedangkan untuk motor, petugas parkir harus dimintai terlebih dahulu jika ingin meminta bantuan untuk mengeluarkan motor dari parkir.
			Kebersihan area parkir	5,05	Area parkir cukup bersih dan bebas dari sampah
			Kemanan di area parkir	4,95	Meskipun tidak ada bukti kartu parkir, namun

						keamanan di area parkir cukup terjaga dengan baik. Belum ada kehilangan yang terjadi di area parkir
Kenyamanan beraktivitas di area parkir						4,58 Secara keseluruhan, responden memberikan nilai rata-rata sedang untuk kenyamanan beraktivitas di area ini

Dari delapan variabel yang ditanyakan pada responden, ada dua variabel yang termasuk dalam kategori rendah dan satu variabel dengan kategori tinggi. Sisanya termasuk dalam kategori sedang. Pengguna juga memberikan nilai dengan kategori sedang untuk kenyamanan beraktivitas di area ini. Untuk mengetahui kesimpulan hasil analisis *mean score* lebih jelas, akan dijabarkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 4.16
Kesimpulan kategori variabel area parkir

Kategori Rendah	Kategori Sedang	Kategori Tinggi
• Ketersediaan parkir mobil/motor/sepeda • Sistem parkir	• Ketertiban memarkirkan kendaraan • Peneduhan pada area parkir • Kenyamanan pola parkir • Kebersihan area parkir • Kemanan di area parkir	• Kenyamanan material penutup lantai area parkir

Sesuai dengan keadaan di taman, variabel ketersediaan parkir mendapatkan kategori rendah. Hal ini mengakibatkan kendaraan bermotor, khususnya sepeda motor, parkir di tempat yang tidak seharusnya seperti depan area fasilitas umum sampai jalur pedestrian sekeliling taman. Hal itu terjadi dikarenakan penjaga taman terpaksa memberikan arahan untuk parkir di tempat tersebut agar menjadi tempat parkir sementara dan dapat menampung sepeda motor para pengguna. Hal ini menjadi kurang nyaman untuk memarkirkan kendaraan, khususnya bagi para

pengguna yang tidak mendapatkan tempat parkir di tempat seharusnya. Selain pemilik sepeda motor, pengguna taman yang sedang berjalan di area *jogging* atau jalur pedestrian juga terganggu, karena jika motor diparkir di area fasilitas umum, itu berarti harus melewati jalur jalur pedestrian taman dan hal itu mengganggu pengguna taman yang lain yang sedang berjalan atau *jogging*.

Selain ketersediaan parkir, system parkir juga mendapatkan kategori rendah. Di taman ini, tidak ada system parkir khusus yang digunakan, kartu tanda parkir juga tidak diberikan ke pengguna. Pengguna masuk ke area parkir, mendapatkan instruksi parkir, lalu membayar biaya parkir ketika akan keluar. Hal ini berdampak pada keamanan di taman, karena motor yang keluar masuk tidak teridentifikasi dengan baik dan bisa menjadi celah untuk pencurian.

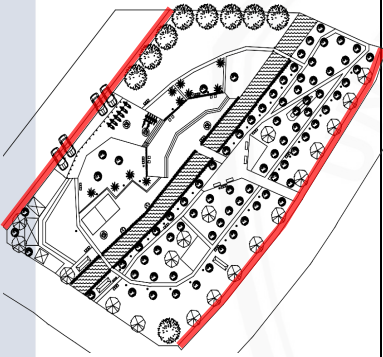
Selain dari kedua variabel yang mendapat kategori rendah, kategori tinggi hanya ada satu variabel yaitu kenyamanan material lantai. Selain dari itu, semua variabel termasuk dalam kategori sedang. Material yang digunakan berupa paving sangat sesuai untuk fungsi parkir. Sesuai dengan keadaan di lapangan, pengguna memberikan nilai kategori sedang untuk kenyamanan beraktivitas di area parkir.

4.4.8 Analisis *Mean Score* Area Jalur Pedestrian Sekeliling Taman

Area jalur pedestrian di sekeliling taman ini dibagi menjadi dua, sisi barat dan sisi timur. Keduanya tidak terhubung, dan terputus pada sisi selatan taman. Pada sisi timur jalur pedestrian sekeliling taman, banyak pedagang informal yang menjajakan jualannya. Kebanyakan dari pedagang informal menjual dagangan berupa makanan. Selain berolahraga, salah satu tujuan pengunjung datang ke taman ini adalah untuk membeli makanan atau jajanan yang dijual di taman ini. Hasil analisis *mean score* paa area ini dapat dijabakan sebagai berikut:

Tabel 4.17

Analisis *mean score* area jalur pedestrian sekeliling taman

Area	Titik Lokasi	Foto Kondisi	Aspek	Pernyataan	Mean score	Deskripsi
Area Jalur pedestrian way di sekeliling taman			Arsitektural	Kenyamanan lebar jalur pedestrian	4,91	Lebar jalur pedestrian jika tidak ada pedagang informal sebenarnya nyaman digunakan. Namun dengan adanya pedagang informal membuat ukuran jalur pedestrian menjadi berkurang dan hanya dapat dilewati oleh satu sampai dua orang dalam satu baris
				Penerangan pada malam hari di jalur pedestrian sekeliling taman	3,90	Di sekitar jalur pedestrian sekeliling taman tidak ada lampu taman sehingga pada malam hari tempat ini tidak mendapatkan penerangan
				Peneduhan pada jalur pedestrian sekeliling taman	5,17	Pesebaran vegetasi pad ataman memberikan peneduhan yang baik untuk jalur pedestrian sekeliling taman
				Kebersihan area jalur pedestrian sekeliling taman	4,35	Karena banyaknya pedagang informal di area ini, membuat jalur pedestrian khususnya di sisi

			barat kebersihannya kurang terjaga dengan baik	
	Keamanan area jalur pedestrian sekeliling taman	4,99	Dari segi keamanan, area ini cukup aman untuk digunakan, namun pada malam hari area ini sangat gelap sehingga harus berhati-hati	
	Kenyamanan transaksi jual beli di jalur pedestrian sekeliling taman	4,00	Responden merasa kurang nyaman bertransaksi di area ini karena sempitnya ruang yang disediakan. Namun para pedagang informal tetap menjajakan dagangannya di area ini. Para pengguna taman pun tetap melakukan transaksi jual beli karena sudah menjadi keinginan untuk membeli makan. Beberapa responden setuju kalau pedagang informal bermanfaat bagi pengguna taman.	
	Kebermanfaatan pedagang informal di jalur pedestrian sekeliling taman	5,06		
Kenyamanan beraktivitas di area jalur pedestrian sekeliling taman			4,97	Secara keseluruhan, responden merasa cukup nyaman beraktivitas di area ini

Pada area ini, tiga dari tujuh variabel mendapatkan kategori rendah. Hanya satu yang mendapatkan kategori tinggi, sisanya mendapatkan kategori sedang. Untuk lebih jelasnya, kesimpulan analisis *mean score* pada area ini, variabel akan dijabarkan sesuai dengan kategori.

Tabel 4.18

Kesimpulan kategori variabel area jalur pedestrian sekeliling taman

Kategori Rendah	Kategori Sedang	Kategori Tinggi
• Penerangan pada malam hari di jalur pedestrian sekeliling taman • Kebersihan area jalur pedestrian sekeliling taman • Kenyamanan transaksi jual beli di jalur pedestrian sekeliling taman	• Kenyamanan lebar jalur pedestrian digunakan secara bersama-sama • Kebermanfaatan pedagang informal di jalur pedestrian sekeliling taman • Keamanan area jalur pedestrian sekeliling taman	• Peneduhan pada jalur pedestrian sekeliling taman

Pada area ini tidak ada lampu taman, sehingga pada malam hari area ini akan menjadi sangat gelap. Kebersihan pada area ini, khususnya jalur pedestrian di sisi timur yang banyak pedagang informal, kurang terjaga dengan baik karena sampah-sampah yang berserakan dari pedagang informal maupun pembeli masih membuang sampah sembarangan di area ini. Sedangkan untuk di sisi barat, sampah tidak terlalu banyak, karena jalur pedestrian sisi barat sudah sesuai dengan fungsinya yaitu sebagai ruang untuk pejalan kaki. Transaksi jual beli, khususnya di jalur pedestrian sisi timur juga mendapatkan kategori rendah karena sempitnya lahan dan banyaknya fungsi yang ada pada jalur pedestrian tersebut. Fungsi sesungguhnya dari jalur pedestrian sekeliling taman adalah untuk ruang pejalan kaki, namun pada taman ini jalur pedestrian dijadikan tempat berdagang oleh pedagang informal. Selain menjadi tempat berdagang, ada pula motor yang parkir di area ini. Adanya parkir liar di area ini disebabkan kurangnya lahan parkir yang tersedia di area taman sehingga pengguna taman memarkirkan kendaraanya di jalur pedestrian sekeliling taman, khususnya sisi timur.

Meskipun pengguna merasa tidak nyaman bertransaksi di area ini, namun adanya pedagang informal bermanfaat bagi pengguna taman. Adanya pedagang informal memberikan kemudahan pengguna yang ingin membeli minum atau makan setelah olahraga. Variabel kebermanfaatan pedagang informal mendapatkan kategori sedang, yang berarti rata-rata pengguna cukup merasakan kebermanfaatan dari adanya pedagang informal ini.

Satu-satunya variabel yang mendapatkan kategori tinggi pada area ini adalah peneduhan. Jalur pedestrian sekeliling taman, baik di sisi timur maupun barat, mendapatkan peneduhan yang maksimal dari pohon yang tumbuh di dalam taman. Pohon-pohon tersebut memiliki tajuk yang lebar sehingga dapat memberikan peneduhan pada area jalur pedestrian sekeliling taman.

4.4.9 Analisis *Mean Score* Kenyamanan Beraktivitas di Taman Honda Tebet

Selain variabel dependen pada setiap area, responden juga diberikan pernyataan yang berkaitan dengan kenyamanan beraktivitas secara keseluruhan di Taman Honda Tebet. Secara keseluruhan, responden memberikan nilai 4,93 yang mana nilai ini termasuk dalam kategori sedang. Meskipun pada beberapa variabel di beberapa area mendapatkan kategori rendah, namun tidak mengganggu kenyamanan responden dalam beraktivitas di taman. Hasil *mean score* dependen variabel kenyamanan beraktivitas di taman dapat dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.19

Analisis *mean score* kenyamanan beraktivitas di Taman Honda Tebet

Variabel	Nilai <i>mean score</i>	Deskripsi
Kenyamanan beraktivitas di Taman Honda Tebet	4,93	Secara keseluruhan, responden memberikan nilai kenyamanan beraktivitas di Taman Honda Tebet dengan nilai kategori sedang. Karena ada beberapa area yang variabelnya mendapatkan nilai kategori rendah, sehingga responden memiliki kecenderungan memberikan nilai sedang untuk kenyamanan beraktivitas di Taman Honda Tebet secara keseluruhan.

Maka dapat disimpulkan responden merasa cukup nyaman untuk melakukan aktivitas di Taman Honda Tebet. Variabel-variabel yang mendapatkan kategori rendah dapat menjadi pertimbangan untuk dilakukan pengembangan agar lebih baik lagi untuk kedepannya.

4.4.10 Kenyamanan Fungsional di Setiap Area Taman Honda Tebet

Setelah mendapatkan hasil nilai *mean score* kenyamanan beraktivitas di area, maka perlu ditinjau lebih lanjut area mana yang mendapatkan nilai *mean score* paling rendah. Area yang mendapatkan nilai *mean score* yang rendah kemudian dikaji untuk mendapatkan penyebab dari rendahnya nilai kenyamanan beraktivitas di area tersebut. Hasil nilai *mean score* pada setiap area dapat diajabrkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.20

Kenyamanan fungsional di setiap area Taman Honda Tebet

Area	Mean score	Dekripsi
Plasa	5,64	Area plasa medapatkan nilai paling tinggi dibandingkan dengan area yang lain. Dalam hal ini, area plasa paling banyak mendapatkan nilai variabel dengan kategori tinggi sehingga responden cendrung sudah merasa nyaman untuk beraktivitas di area ini.
<i>Jogging</i> dan jalur pedestrian dalam taman	5,50	Meskipun area ini memiliki dua fungsi, namun responden cenderung merasa nyaman untuk melakukan aktivitas di area ini. Yang kurang dari area ini adalah desain tempat duduk yang kuang nyaman untuk digunakan berlama-lama. Selain itu jarak antar duduk masih terlalu jauh dan tidak tersebar secara merata.
<i>Gymnastic</i>	5,59	Area kedua yang mendapatkan nilai kenyamanan beraktivitas paling tinggi setelah area plasa adalah area <i>gymnastic</i> . Pada area ini rata-rata variabel mendapatkan nilai dengan kategori sedang. Hanya satu yang mendapatkan kategoti rendah yaitu tidak adanya tempat menunggu di area ini. Namun responden tetap merasa nyaman beraktivitas di area ini.
Playground	5,53	Area playground mendapatkan nilai kenyamanan beraktivitas dengan kategori tinggi. Respdnen cenderung memberikan nilai pada setiap variabel di area ini dengan nilai sedang hingga tinggi. Hanya ada satu variabel yang mendapatkan nilai rendah yaitu tempat menunggu untuk orang tua. Meskipun tidak ada tempat menunggu untuk orang tua, pengguna tetap merasa nyaman beraktivitas di area ini.
Lapangan Badminton	5,47	Responden memberikan nilai kenyamanan beraktivitas di area lapangan badminton dengan

		nilai kategori tinggi. Hal ini berarti responden sudah merasanya nyaman melakukan aktivitas di area ini. Hanya saja ada satu variabel yang perlu diperbaiki yaitu kenyamanan desain tempat duduk di area ini. Di area tempat duduk yang disediakan ada satu jenis yaitu tempat duduk batu yang menjadi satu dengan pohon. Selain itu ada dinding turap yang biasa digunakan untuk duduk-duduk dipinggir lapangan badminton. Untuk kedepannya, perbaikan pada area ini lebih baik difokuskan pada desain tempat duduk.
Fasilitas Umum	4,53	Area fasilitas umum mendapatkan nilai rata-rata paling rendah karena pada area ini ada empat variabel yang mendapatkan nilai dengan kategori rendah. variabel yang mendapatkan nilai rendah cenderung pada kenyamanan toilet umum. Rata-rata variabel pada area ini mendapatkan nilai dengan kategori sedang, yang mendapatkan kategori tinggi hanya dua variabel yaitu kebermanfaatan mushola dan pos keamanan/penjaga taman. pada area ini perlu perbaikan lebih lanjut untuk meningkatkan kenyamanan beraktivitas di area ini.
Parkir	4,58	Area parkir menjadi area terendah kedua setelah area fasilitas umum. Hal ini disebabkan karena minimnya ketersediaan parkir pada taman. Sesuai dengan katarestik pengguna, sebanyak 65% pengguna menggunakan kendaraan pribadi (mobil dan motor) untuk mencapai Taman Honda Tebet. Namun fasilitas parkir yang disediakan minim sehingga beberapa pengguna memarkirkan kendaraanya di jalur pedestrian sekeliling taman.
Jalur pedestrian sekeliling taman	4,97	Kenyamanan beraktivitas di area jalur pedestrian termasuk dalam kategori sedang. Hal ini dikarenakan salah satu sisi jalur pedestrian, yaitu sisi timur area jalur pedestrian dijadikan tempat pedagang informal menjajakan jualannya. Selain sebagai tempat pedagang informal, area jalur pedestrian sisi timur juga digunakan sebagai area parkir tambahan untuk motor apabila area parkir motor di dalam taman

		sudah tidak mencukupi. Untuk jalur pedestrian isi barat sudah cukup baik dan berfungsi sesuai fungsinya yaitu sebagai jalur pejalan kaki.
--	--	---

Setelah mendapatkan hasil *mean score* untuk kenyamanan pada setiap area, tahap selanjutnya adalah analisis regresi linier untuk mengetahui variabel apa saja yang mempengaruhi kenyamanan beraktivitas di setiap area pada taman dan beraktivitas di taman secara keseluruhan.

Maka dapat disimpulkan, desain keseluruhan Taman Honda Tebet sudah cukup baik dan dapat digunakan acuan untuk perencanaan taman kota di Jakarta khususnya Jakarta Selatan.

4.5 Analisis Regresi Linier

Analisis regresi digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara dua variabel. Model analisis regresi yang digunakan adalah analisis regresi Backwards Elimination. Metode ini mengeleminasi variabel-variabel predictor yang tidak memiliki pengaruh yang signifikan, sehingga akan menyisakan variabel-variabel yang berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Hasil analisis Regresi dilihat pada bagian ***coefficients*** pada bagian model yang terakhir (paling bawah).

Analisis regresi metode Backwards Elimination memiliki hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada pengaruh antara dua variabel

H_1 = Ada pengaruh antara dua variabel

Dasar pengambilan keputusan (berdasarkan probabilitas (**sig.2-tailed**))

- Jika probabilitas (**sig.2-tailed**) > 0,05 maka H_0 diterima
- Jika probabilitas (**sig.2-tailed**) < 0,05 maka H_0 ditolak

Dapat disimpulkan apabila nilai sig < 0,05 maka variabel tersebut merupakan variabel yang berpengaruh secara signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di taman.

4.5.1 Analisis Regresi Area Plasa

Pada area plasa terdapat delapan model atau proses untuk mendapatkan hasil variabel yang berpengaruh terhadap kenyamanan beraktivitas di area plasa. Variabel pada area plasa di eliminasi dengan sendirinya sampai mendapatkan model yang valid untuk melakukan analisis regresi dengan metode Backwards. Model terakhir merupakan model yang

digunakan untuk hasil analisis regresi. Berikut tabel *summary* dan tabel anova pada analisis regresi di area plasa:

Tabel 4.21

Model *summary* variabel area plasa

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.648 ^a	.420	.343	.768
2	.648 ^b	.420	.350	.764
3	.648 ^c	.420	.356	.761
4	.647 ^d	.419	.361	.757
5	.646 ^e	.417	.366	.755
6	.642 ^f	.412	.366	.755
7	.637 ^g	.406	.366	.754
8	.631 ^h	.399	.364	.756

Tabel 4.22

Tabel anova area plasa

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	41.908	13	3.224	5.465	.000 ^b
	Residual	57.806	98	.590		
	Total	99.714	111			
2	Regression	41.900	12	3.492	5.979	.000 ^b
	Residual	57.815	99	.584		
	Total	99.714	111			
3	Regression	41.864	11	3.806	6.579	.000 ^c
	Residual	57.850	100	.579		
	Total	99.714	111			
4	Regression	41.772	10	4.177	7.281	.000 ^d
	Residual	57.942	101	.574		
	Total	99.714	111			
5	Regression	41.589	9	4.621	8.109	.000 ^e
	Residual	58.125	102	.570		
	Total	99.714	111			
6	Regression	41.063	8	5.133	9.014	.000 ^f
	Residual	58.652	103	.569		
	Total	99.714	111			
7	Regression	40.515	7	5.788	10.168	.000 ^g
	Residual	59.199	104	.569		
	Total	99.714	111			
8	Regression	39.762	6	6.627	11.607	.000 ^h
	Residual	59.952	105	.571		
	Total	99.714	111			

a. Dependent Variable: kenyamanan beraktifitas di area plasa

Berdasarkan hasil analisis regresi, dari tiga belas variabel kenyamanan fungsional, terdapat enam variabel yang berpengaruh secara signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area plasa. Keenam variabel tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.23

Variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area plasa

Variabel	kenyamanan beraktivitas di area plasa	
	Prob. (Sig.)	Keputusan
kenyamanan untuk beristirahat	.002	Ada pengaruh yang signifikan
kenyamanan untuk rekreasi	.042	Ada pengaruh yang signifikan
kebermanfaatan untuk komunitas	.041	Ada pengaruh yang signifikan
material lantai plasa	.003	Ada pengaruh yang signifikan
desain tempat duduk plasa	.008	Ada pengaruh yang signifikan
desain plasa	.018	Ada pengaruh yang signifikan

Antara aspek sosial budaya dan arsitektural, keduanya memiliki variabel yang sama yaitu sebanyak masing-masing tiga variabel yang memiliki pengaruh terhadap kenyamanan beraktivitas di area plasa. Sesuai dengan fungsinya, area plasa memiliki fungsi secara sosial untuk beristirahat dari aktivitas sehari-hari, untuk rekreasi, dan untuk komunitas berkumpul. Sedangkan untuk aspek arsitektural variabel yang berpengaruh adalah material lantai, desain tempat duduk, dan desain plasa.

Tabel 4.24

Kesimpulan hasil analisis regresi area plasa

Variabel	Analisis Kualitatif	Nilai Mean Score	Deskripsi
kenyamanan untuk beristirahat	Area plasa dapat digunakan untuk beristirahat. Pengguna dapat duduk-duduk di kursi yang disediakan dan ada juga dinding pembatas yang dapat digunakan untuk duduk.	5,54	Area plasa pada taman sudah terasa nyaman digunakan untuk beristirahat sambil duduk-duduk. Meskipun tempat duduk yang disediakan terbatas, pengguna dapat duduk di area rumput sekitar plasa.
kenyamanan untuk rekreasi	Pada area plasa yang dapat digunakan untuk rekreasi adalah area pasif yang lantainya tertutup oleh rumput. Tempat tersebut digunakan pengguna untuk berkumpul bersama keluarga sambil berekreasi	5,04	Pengguna cenderung melakukan rekreasi di area pasif sekitar plasa. Area pasif ini dikelilingi oleh rumput-rumput sehingga nyaman untuk duduk sambil berekreasi di tempat tersebut.

kebermanfaatan untuk komunitas	Selain untuk olahraga, area plasa digunakan untuk komunitas seperti skateboarding, tae kwon do, dan lain-lain	5,59	Area plasa dapat mewadahi berbagai macam aktivitas, itulah sebabnya beberapa komunitas memanfaatkan area ini untuk melakukan kegiatan
material lantai plasa	Material lantai plasa terdiri dari dua jenis yaitu plesteran halus dan paving blok. Keduanya tidak licin untuk digunakan beraktivitas.	5,10	Material lantai area plasa sudah cukup nyaman, namun setelah hujan turun lantai sedikit terasa licin namun tidak membahayakan
desain tempat duduk plasa	Desain tempat duduk hanya berupa persegi yang dibuat dari cor-an serta dinding pembatas yang dijadikan tempat duduk	4,44	Desain tempat duduk di area plasa kurang nyaman digunakan berlama-lama. Sebaiknya ditambahkan tempat duduk di area ini.
desain plasa	Desain plasa berupa persegi tujuh dan sudah dapat mewadahi aktivitas dengan baik	5,33	Desain plasa sudah cukup nyaman untuk mendukung aktivitas, akan lebih nyaman lagi apabila ditambah beberapa elemen fisik seperti kursi taman.

Pada analisis *mean score* di subbab sebelumnya, desain tempat duduk plasa, material lantai, dan desain plasa mendapatkan nilai dengan kategori sedang. Variabel tersebut memiliki pengaruhnya terhadap kenyamanan beraktivitas di area plasa. Desain tempat duduk hanya berbentuk persegi, terbuat dari batu bata yang di plester, tidak ada sandaran, dan hanya berjumlah enam membuat pengguna tidak nyaman duduk berlama-lama di kursi tersebut. Dinding turap penahan tanah yang mengelilingi plasa juga dibuat untuk tempat duduk oleh pengguna karena minimnya kursi taman di area plasa.

Dari segi desain plasa, pada plasa terdapat pohon di sisi timur sehingga mengurangi luas plasa untuk beraktivitas. Hal ini berdampak pada aktivitas di plasa khususnya senam. Meskipun tujuannya untuk memberikan peneduhan, namun peletakkan yang kurang tepat membuat kenyamanan beraktivitas di area plasa berkurang.

4.5.2 Analisis Regresi Area *Jogging* dan Jalur Pedestrian Dalam Taman

Berbeda dengan area plaza, area *jogging* dan jalur pedestrian dalam taman memiliki variabel yang lebih banyak daripada area plaza. Dengan banyaknya variabel, sehingga banyak juga proses yang dilalui untuk mendapatkan model yang valid untuk analisis regresi. Pada area ini, membutuhkan sebelas proses untuk mendapatkan hasil yang valid. Berikut tabel model *summary* dan tabel anova analisis regresi area *jogging* dan jalur pedestrian dalam taman:

Tabel 4.25

Model *summary* variabel area *jogging* dan jalur pedestrian dalam taman

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.550 ^a	.303	.194	.972
2	.550 ^b	.303	.202	.967
3	.550 ^c	.302	.210	.962
4	.550 ^d	.302	.218	.957
5	.549 ^e	.301	.224	.953
6	.547 ^f	.299	.230	.950
7	.546 ^g	.298	.236	.946
8	.542 ^h	.294	.239	.944
9	.537 ⁱ	.289	.241	.943
10	.535 ^j	.286	.245	.940
11	.519 ^k	.269	.235	.947

Tabel 4.26

Tabel anova area *jogging* dan jalur pedestrian dalam Taman

ANOVA						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	39.351	15	2.623	2.778	.001 ^a
	Residual	90.649	96	.944		
	Total	130.000	111			
2	Regression	39.339	14	2.810	3.006	.001 ^b
	Residual	90.661	97	.935		
	Total	130.000	111			
3	Regression	39.322	13	3.025	3.269	.000 ^c
	Residual	90.678	98	.925		
	Total	130.000	111			
4	Regression	39.296	12	3.275	3.574	.000 ^d
	Residual	90.704	99	.916		
	Total	130.000	111			
5	Regression	39.136	11	3.558	3.916	.000 ^e
	Residual	90.864	100	.909		
	Total	130.000	111			
6	Regression	38.926	10	3.893	4.317	.000 ^f
	Residual	91.074	101	.902		
	Total	130.000	111			
7	Regression	38.697	9	4.300	4.803	.000 ^g
	Residual	91.303	102	.895		
	Total	130.000	111			
8	Regression	38.249	8	4.781	5.367	.000 ^h
	Residual	91.751	103	.891		
	Total	130.000	111			
9	Regression	37.514	7	5.359	6.026	.000 ⁱ
	Residual	92.486	104	.889		
	Total	130.000	111			
10	Regression	37.165	6	6.194	7.006	.000 ^j
	Residual	92.835	105	.884		
	Total	130.000	111			
11	Regression	34.978	5	6.996	7.804	.000 ^k
	Residual	95.022	106	.896		
	Total	130.000	111			

a. Dependent Variable: kenyamanan beraktifitas di area jogging dan pedestrian

Pada model terakhir, yaitu model ke sebelas, terdapat lima variabel yang memiliki pengaruh terhadap kenyamanan beraktivitas di area *jogging* dan jalur pedestrian dalam taman. Berikut adalah hasil rekapitulasi analisis regresi pada area *jogging* dan jalur pedestrian dalam taman:

Tabel 4.27

Variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area *Jogging* dan Jalur pedestrian dalam Taman

Variabel	kenyamanan beraktivitas di area jogging dan jalur pedestrian dalam taman	
	Prob. (Sig.)	Keputusan
kenyamanan berinteraksi	.040	Ada pengaruh yang signifikan
desain area jogging dan jalur pedestrian	.019	Ada pengaruh yang signifikan
peneduhan jogging dan jalur pedestrian	.009	Ada pengaruh yang signifikan
vegetasi sebagai batasan visual	.021	Ada pengaruh yang signifikan
pola sirkulasi	.027	Ada pengaruh yang signifikan

Berdasarkan hasil analisis regresi, dari lima belas variabel, hanya ada lima variabel yang berpengaruh secara signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area *jogging* dan jalur pedestrian dalam taman. Satu diantaranya merupakan aspek sosial budaya, empat lainnya merupakan aspek arsitektural. Salah satu variabel yang berpengaruh terhadap kenyamanan beraktivitas di area ini adalah pola sirkulasi. Seperti yang diketahui sebelumnya, area ini memiliki dua fungsi yaitu sebagai *jogging track* dan sirkulasi. Sirkulasi yang baik akan mendukung aktivitas di area ini dan tidak mengganggu aktivitas lainnya, dalam hal ini adalah aktivitas *jogging*. Namun apabila dilihat nilai *mean score* kenyamanan beraktivitas di area ini, responden memberikan nilai yang tinggi meskipun pada area ini terdapat dua fungsi.

Berikut hasil kesimpulan hasil analisis regresi pada area *jogging* dan jalur pedestrian dalam taman:

Tabel 4.28

Kesimpulan Hasil Analisis Regresi Area *Jogging* dan Jalur pedestrian Dalam Taman

Variabel	Analisis Kualitatif	Nilai Mean Score	Deskripsi
kenyamanan berinteraksi	Pengguna cenderung membawa teman atau saudara ke taman,	5,07	Lebar jalur pedestrian dan jalur jogging cukup untuk digunakan dua

	sehingga pengguna cenderung melakukan aktivitas bersama-sama sambil berinteraksi, termasuk saat jogging		sampai tiga orang, sehingga cukup nyaman digunakan untuk jogging sambil berinteraksi
desain area jogging dan jalur pedestrian	Desain area jogging sekaligus jalur pedestrian dalam taman berupa terpusat dengan plaza sebagai pusat	5,43	Desain area ini sudah cukup baik karena memudahkan pengguna untuk berpindah tempat dari satu area ke area yang lain.
peneduhan jogging dan jalur pedestrian	Pohon-pohon tumbuh mengelilingi area ini. Tinggi pepohonan kurang lebih 8-10m dengan lebar tajuk tidak terlalu lebar namun tetap dapat menghalau sinar matahari langsung.	5,30	Peneduhan pada area ini mendapatkan kategori tinggi sesuai dengan kondisi eksisting sudah dapat memberikan peneduhan maksimal
vegetasi sebagai batasan visual	Pada sisi tengah taman, area ini melewati sisi pinggir sungai. Pada sisi tersebut ditanami pohon-pohon serta perdu untuk memberikan Batasan baik visual maupun fisik.	5,29	Sesuai dengan kondisi eksisting, vegetasi cukup memberikan Batasan visual yang baik ke arah sungai
pola sirkulasi	Pola sirkulasi yang terbentuk adalah terpusat, dengan plaza sebagai pusat.	5,54	Pola ini sudah cukup baik karena memudahkan pengguna untuk berpindah tempat

Kenyamanan berinteraksi mendapatkan nilai yang tinggi pada hasil analisis *mean score*. Melakukan *jogging* bersama-sama sambil berinteraksi menjadi berpengaruh terhadap kenyamanan beraktivitas di area ini karena responden cenderung melakukan *jogging* tidak sendiri, melainkan Bersama teman atau keluarga. Hal ini selaras dengan karakteristik responden pengguna taman yang mengajak serta relasi untuk melakukan aktivitas di taman.

Desain area *jogging* dan pola sirkulasi pada jalur pedestrian yang sudah disebutkan di awal adalah berupa terpusat, yang mana plaza menjadi pusat dari Taman Honda. Plaza menjadi pusat pada taman karena plaza menjadi tempat pusat aktivitas di taman. Desain area *jogging* dan jalur pedestrian yang terpusat memudahkan pengguna untuk mencapai ke semua area yang ada di taman.

Responden cenderung melakukan aktivitas pada pagi hari hingga menjelang siang. Pada jam 9.00 pagi, matahari sudah mulai terasa menyengat sehingga perlu adanya peneduhan yang maksimal. Oleh karena itu peneduhan dari vegetasi pada area ini berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area ini.

4.5.3 Analisis Regresi Area *Gymnastic*

Area *gymnastic* memiliki tujuh proses untuk sampai mendapatkan hasil analisis regresi yang valid. Untuk mendapatkan hasil yang valid, ada beberapa variabel yang dieleminasi dengan sendirinya dari SPSS pada analisis regresi ini. Berikut tabel model summary dan tabel anova hasil analisis regresi pada area *gymnastic*:

Tabel 4.29
Model summary variabel area *gymnastic*

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.687 ^a	.472	.420	.828
2	.687 ^b	.472	.426	.824
3	.686 ^c	.470	.429	.821
4	.683 ^d	.467	.431	.820
5	.679 ^e	.461	.430	.820
6	.673 ^f	.453	.427	.823
7	.663 ^g	.439	.418	.829

Tabel 4.30
Tabel anova area *gymnastic*

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	61.904	10	6.190	9.035	.000 ^b
	Residual	69.204	101	.685		
	Total	131.107	111			
2	Regression	61.902	9	6.878	10.137	.000 ^b
	Residual	69.205	102	.678		
	Total	131.107	111			
3	Regression	61.679	8	7.710	11.438	.000 ^c
	Residual	69.429	103	.674		
	Total	131.107	111			
4	Regression	61.235	7	8.748	13.021	.000 ^d
	Residual	69.872	104	.672		
	Total	131.107	111			
5	Regression	60.427	6	10.071	14.962	.000 ^e
	Residual	70.680	105	.673		
	Total	131.107	111			
6	Regression	59.370	5	11.874	17.545	.000 ^f
	Residual	71.737	106	.677		
	Total	131.107	111			
7	Regression	57.611	4	14.403	20.968	.000 ^g
	Residual	73.496	107	.687		
	Total	131.107	111			

a. Dependent Variable: kenyamanan beraktivitas di area *gymnastic*

Dari tujuh model yang dianalisis, model terakhir yang memiliki hasil variabel yang mempengaruhi kenyamanan beraktivitas di area *gymnastic*. Pada model yang terakhir, didapat tiga variabel yang mempengaruhi kenyamanan dalam beraktivitas di area *gymnastic*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.31

Variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area plasa *gymnastic*

Variabel	kenyamanan beraktivitas di area <i>gymnastic</i>	
	Prob. (Sig.)	Keputusan
tata letak alat olahraga	.010	Ada pengaruh yang signifikan
keamanan alat olahraga	.021	Ada pengaruh yang signifikan
kebersihan area <i>gymnastic</i>	.000	Ada pengaruh yang signifikan

Berdasarkan hasil analisis regresi, dari sepuluh variabel terdapat tiga variabel yang mempengaruhi kenyamanan beraktivitas di area *gymnastic* semua termasuk kedalam aspek arsitektural. Maka dapat disimpulkan aspek arsitektural berpengaruh dominan dengan kenyamanan beraktivitas di area *gymnastic*. Kesimpulan hasil variabel yang berpengaruh pada kenyamanan beraktivitas dapat dijabarkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 4.32

Kesimpulan hasil analisis regresi area *gymnastic*

Variabel	Analisis Kualitatif	Nilai Mean Score	Deskripsi
tata letak alat olahraga	Pada area <i>gymnastic</i> , terdapat 5 macam alat olahraga yang disusun secara linier, dan dua alat olahraga diletakkan di sisi belakang dan samping. Kelima alat tersebut diletakkan dengan jarak antar alat olahraga kurang lebih 1,5-2 m.	5,29	Tata letak olah raga berpengaruh signifikan karena jika peletakkannya tidak tepat, maka akan mengganggu aktivitas. Pada area ini, tata letak alat olahraga sudah baik dan tidak mengganggu aktivitas satu sama lain.
keamanan alat olahraga	Pada area ini tidak terdapat instruksi pemakaian alat olahraga, namun pengguna dapat menggunakan alat olahraga dengan baik	4,88	Area ini terdiri dari alat-alat olahraga yang tidak ada pengawas, maka harus dipastikan alat olahraga aman untuk digunakan tanpa pengawasan. Alat olahraga di area ini

	dan dapat digunakan tanpa pengawasan		keamanannya sudah cukup baik
kebersihan area gymnastic	Kebersihan di area ini cukup terjaga dengan baik, tidak ada sampah yang berserakan. Hanya ada dedaunan kering yang jatuh dari pohon-pohon.	4,95	Sesuai dengan kondisi eksiting, kebersihan di area ini sudah cukup baik

Area *gymnastic* berisikan alat-alat olahraga sederhana yang dapat digunakan secara manual pada taman. Peletakkan alat olahraga tersebut berpengaruh pada kenyamanan beraktivitas di area ini karena apabila jarak alat olahraga terlalu dekat, maka akan mengganggu pengguna lainnya. Ruang gerak pada setiap alat olahraga harus disesuaikan agar tidak mengganggu ruang gerak alat olahraga lainnya. Pada analisis *mean score*, tata letak alat olahraga sudah baik dan nyaman untuk digunakan.

Keamanan alat olahraga juga berpengaruh terhadap kenyamanan beraktivitas di area ini. Hal ini dikarenakan pengguna menggunakan alat olahraga tanpa pengawasan orang ahli, sehingga keamanannya perlu diperhatikan agar tidak membahayakan pengguna. Responden memberikan nilai rata-rata sedang untuk keamanan alat olahraga.

Kebersihan menjadi variabel penting dalam beraktivitas di area ini. Tidak hanya di area ini, kebersihan menjadi poin utama untuk kenyamanan beraktivitas di setiap area. Pada area *gymnastic* kebersihannya cukup terjaga dengan baik sehingga responden memberikan nilai rata-rata cukup baik.

4.5.4 Analisis Regresi Area playground

Area playground hanya memiliki delapan variabel, namun membutuhkan tujuh proses untuk mendapatkan hasil analisis regresi yang valid. Dari ketujuh model tersebut, hanya didapat dua variabel yang mempengaruhi kenyamanan beraktivitas di area playground. Berikut tabel model *summary* dan tabel anova hasil analisis regresi pada area playground:

Tabel 4.33
Mode *summary* variabel area playground

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.666 ^a	.443	.400	.845
2	.665 ^b	.443	.405	.841
3	.665 ^c	.442	.410	.837
4	.664 ^d	.441	.415	.834
5	.664 ^e	.441	.420	.831
6	.660 ^f	.436	.420	.830
7	.658 ^g	.432	.422	.829

Tabel 4.34
Tabel anova area playground

ANOVA ^h						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	58.438	8	7.305	10.239	.000 ^a
	Residual	73.481	103	.713		
	Total	131.920	111			
2	Regression	58.413	7	8.345	11.807	.000 ^b
	Residual	73.506	104	.707		
	Total	131.920	111			
3	Regression	58.325	6	9.721	13.869	.000 ^c
	Residual	73.595	105	.701		
	Total	131.920	111			
4	Regression	58.241	5	11.648	16.758	.000 ^d
	Residual	73.678	106	.695		
	Total	131.920	111			
5	Regression	58.115	4	14.529	21.063	.000 ^e
	Residual	73.805	107	.690		
	Total	131.920	111			
6	Regression	57.520	3	19.173	27.832	.000 ^f
	Residual	74.400	108	.689		
	Total	131.920	111			
7	Regression	57.052	2	28.526	41.531	.000 ^g
	Residual	74.868	109	.687		
	Total	131.920	111			

a. Dependent Variable: kenyamanan beraktifitas di area playground

Pada model terakhir, didapat dua variabel yang berengaruh pada kenyamanan beraktivitas di area playground. Variabel tersebut adalah kenyamanan untuk berkumpul anak dan kebersihan playground. Kedua variabel tersebut berasal dari aspek sosial budaya dan aspek arsitektural. Dapat disimpulkan variabel yang berpengaruh pada kenyamanan braktivitas di area playground seimbang antara aspek sosial budaya dan arsitektural.

Tabel 4.35
Variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area plasa playground

Variabel	kenyamanan beraktivitas di area playground	
	Prob. (Sig.)	Keputusan
kenyamanan untuk berkumpul anak	.002	Ada pengaruh yang signifikan
kebersihan playground	.000	Ada pengaruh yang signifikan

Berdasarkan hasil analisis regresi, dari dari delapan variabel terdapat dua variabel yang berpengaruh secara signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area playground. Kesimpulan dari hasil variabel yang mempengaruhi kenyamanan beraktivitas di area playground dapat dijabarkan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 4.36
Kesimpulan Hasil Analisis Regresi Area Playground

Variabel	Analisis Kualitatif	Nilai Mean Score	Deksripsi
kenyamanan untuk berkumpul anak	Area layground merupakan area yang tepat untuk anak-anak berkumpul. Selain bermain, anak-anak dapat berinteraksi dengan teman sebayanya.	5,38	Responden memberikan kategori tinggi untuk variabel ini karena area ini sudah nyaman dijadikan tempat berkumpul untuk anak dengan fasilitas permainan yang cukup
kebersihan playground	Sama dengan area gymnatic, area ini kebersihannya cukup terjaga, hanya ada beberapa daun kering yang jatuh dari pohon.	5,11	Secara keseluruhan, kebersihan pada area ini sudah cukup baik

Area playground didesain untuk anak-anak sehingga variabel kenyamanan untuk berkumpul anak berpengaruh terhadap kenyamanan beraktivitas di area ini. Para orang tua yang membawa serta anaknya mengunjungi Taman Honda Tebet akan membawa anaknya ke area playground agar anak-anaknya dapat menikmati permainan di area ini. Untuk nilai rata-rata variabel ini sudah termasuk dalam kategori tinggi sehingga dapat disimpulkan area playground sudah nyaman untuk digunakan sebagai tempat berkumpul anak-anak.

Kebersihan di area playground sudah cukup baik, meskipun ada beberapa pengunjung yang menjadikan area ini sebagai tempat duduk-duduk sambil memakan jajanan yang dibeli di pedagang informal. Pengunjung tetap sadar lingkungan dan tidak mencemari area ini dengan sampah-sampah makanannya.

4.5.5 Analisis Regresi Area Lapangan Badminton

Area lapangan badminton memiliki sembilan variabel. dari kesembilan variabel tersebut membutuhkan enam proses untuk mendapatkan hasil analisis regresi yang valid. Pada model ke enam, didapat empat variabel yang mempengaruhi kenyamanan beraktivitas di area lapangan parkir. Berikut tabel model summary dan tabel anova analisis regresi pada area lapangan badminton:

Tabel 4.37
Model summary variabel area playground

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.644 ^a	.414	.356	.776
2	.644 ^b	.414	.362	.773
3	.644 ^c	.414	.369	.769
4	.639 ^d	.408	.368	.769
5	.633 ^e	.400	.366	.770
6	.626 ^f	.391	.363	.772

Tabel 4.38
Tabel anova area lapangan badminton

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	43.035	10	4.304	7.139	.000 ^b
	Residual	60.884	101	.603		
	Total	103.920	111			
2	Regression	43.035	9	4.782	8.011	.000 ^c
	Residual	60.884	102	.597		
	Total	103.920	111			
3	Regression	43.033	8	5.379	9.100	.000 ^d
	Residual	60.887	103	.591		
	Total	103.920	111			
4	Regression	42.406	7	6.058	10.242	.000 ^e
	Residual	61.513	104	.591		
	Total	103.920	111			
5	Regression	41.606	6	6.934	11.684	.000 ^f
	Residual	62.314	105	.593		
	Total	103.920	111			
6	Regression	40.680	5	8.136	13.637	.000 ^g
	Residual	63.240	106	.597		
	Total	103.920	111			

a. Dependent Variable: kenyamanan beraktivitas di area lapangan badminton

Setelah mengeleminasi variabel-variabel yang tidak memiliki pengaruh yang signifikan, terdapat empat variabel yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area lapangan badminton. Keempat variabel tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.39
Variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area lapangan badminton

Variabel	kenyamanan beraktivitas di area lapangan badminton	
	Prob. (Sig.)	Keputusan
fungsional area lapangan badminton	.012	Ada pengaruh yang signifikan

desain kursi di area lapangan badminton	.045	Ada pengaruh yang signifikan
keamanan area lapangan badminton	.001	Ada pengaruh yang signifikan
kebersihan area lapangan badminton	.006	Ada pengaruh yang signifikan

Berdasarkan hasil analisis regresi, dari Sembilan variabel terdapat empat variabel yang berpengaruh secara signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area lapangan badminton. Empat variabel tersebut merupakan variabel dari aspek arsitektural. Aspek sosial budaya tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area lapangan badminton. Kesimpulan dari hasil analisis regresi area lapangan badminton dapat dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 4.40
Kesimpulan hasil analisis regresi area lapangan badminton

Variabel	Analisis Kualitatif	Nilai Mean Score	Deskripsi
fungsional area lapangan badminton	Selain untuk bermain badminton, area ini juga dapat digunakan untuk aktivitas lain seperti yoga dan tae kwon do yang dapat dilakukan pada sisi yang tidak terdapat lapangan badminton	5,53	Responden memberikan nilai yang tinggi karena responden setuju area lapangan badminton dapat mewadahi fungsi selain bermain badminton.
desain kursi di area lapangan badminton	Desain kursi pada area ini kurang nyaman untuk digunakan berlama-lama. Hanya ada dinding pembatas yang digunakan untuk duduk-duduk. Pada area ini dapat di desain tempat duduk untuk penonton dekat lapangan badminton	4,04	Responden merasa kurang nyaman dengan desain kursi yang disediakan di area lapangan badminton. Terutama di dekat lapangan badminton, seharusnya dapat diberikan kursi untuk pengguna yang ingin menonton badminton
keamanan area lapangan badminton	Sisi area lapangan badminton yang bersebelahan dengan sungai diberikan pembatas berupa pohon dan perdu sehingga pengguna tidak melewati batas tersebut	5,25	Reponden sudah merasa nyaman dari segi keamanan untuk beraktivitas, khususnya area ini bersebelahan dengan sungai, tapi area ini memberikan Batasan yang baik

kebersihan area lapangan badminton	Pada area ini tidak ditemukan sampah berserakan, hanya beberapa daun yang jatuh dari pohon.	5,28	Kebersihan area ini sudah terjaga dengan baik.
------------------------------------	---	------	--

Fungsional area lapangan badminton mendapatkan nilai rata-rata yang tinggi dari responden. Selain dapat digunakan untuk bermain badminton, area ini juga digunakan oleh komunitas seperti yoga atau tae kwon do untuk latihan. Di akhir pekan biasanya area plasa sudah dipenuhi oleh pengguna taman melakukan senam, sehingga area lapangan badminton dijadikan tempat untuk yoga. Pada sore hari di akhir pekan, area ini biasanya digunakan komunitas olahraga seperti tae kwon do untuk latihan. Sehingga fungsionalitas area ini dapat berfungsi untuk berbagai macam jenis aktivitas olahraga.

Desain kursi pada area lapangan badminton mendapatkan nilai rata-rata rendah karena pada area ini hanya ada satu kursi taman yang menyatu dengan pohon. Selain dari itu, dinding turap penahan tanah yang bersisian dengan lapangan badminton biasanya dijadikan tempat duduk. Desain tempat duduk di area ini kurang nyaman untuk digunakan berlama-lama. Minimnya tempat duduk dan desain yang kurang tepat berpengaruh terhadap kenyamanan beraktivitas di area ini, sehingga perlu adanya perbaikan pada area ini untuk kursi taman

Kebersihan dan keamanan ternyata memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area ini. Untuk variabel kebersihan dan keamanan pada area ini sudah cukup baik menurut responden berdasarkan hasil analisis *mean score*.

4.5.6 Analisis Regresi Area Fasilitas Umum

Area fasilitas umum merupakan area dengan variabel paling banyak. Pada area ini memiliki tiga fasilitas penunjang, dua fasilitas digunakan secara umum, sedangkan yang satu digunakan untuk penjaga taman. Fasilitas umum yang ada pada area ini adalah toilet umum dan musholla. Selain itu ada pos jaga yang digunakan untuk penjaga taman atau keamanan taman. Variabel pada area fasilitas umum lebih mengarah pada fasilitas toilet dan musholla, yang diperuntukkan untuk umum. Banyaknya variabel yang ditanyakan, membuat analisis regresi fasilitas umum memiliki banyak proses untuk sampai menemukan variabel yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area fasilitas umum. Berikut tabel model summary dan tabel anova analisis regresi area fasilitas umum.

Tabel 4.41
Model *summary* variabel area fasilitas umum

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.506 ^a	.256	.149	1.198
2	.506 ^b	.256	.157	1.193
3	.504 ^c	.254	.164	1.188
4	.502 ^d	.252	.170	1.184
5	.500 ^e	.250	.176	1.179
6	.498 ^f	.248	.182	1.175
7	.494 ^g	.244	.186	1.172
8	.490 ^h	.240	.189	1.170
9	.486 ⁱ	.236	.192	1.168
10	.479 ^j	.229	.193	1.167
11	.471 ^k	.222	.193	1.167
12	.463 ^l	.214	.193	1.167
13	.448 ^m	.201	.186	1.172

Tabel 4.42
Tabel anova area fasilitas umum

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	48.021	14	3.430	2.389	.007 ^a
	Residual	139.256	97	1.436		
	Total	187.277	111			
2	Regression	47.882	13	3.683	2.589	.004 ^b
	Residual	139.395	98	1.422		
	Total	187.277	111			
3	Regression	47.579	12	3.965	2.810	.002 ^c
	Residual	139.698	99	1.411		
	Total	187.277	111			
4	Regression	47.193	11	4.290	3.063	.001 ^d
	Residual	140.084	100	1.401		
	Total	187.277	111			
5	Regression	46.855	10	4.686	3.370	.001 ^e
	Residual	140.422	101	1.390		
	Total	187.277	111			
6	Regression	46.458	9	5.162	3.739	.000 ^f
	Residual	140.818	102	1.381		
	Total	187.277	111			
7	Regression	45.784	8	5.723	4.166	.000 ^g
	Residual	141.493	103	1.374		
	Total	187.277	111			
8	Regression	44.978	7	6.425	4.696	.000 ^h
	Residual	142.299	104	1.368		
	Total	187.277	111			
9	Regression	44.154	6	7.359	5.399	.000 ⁱ
	Residual	143.123	105	1.363		
	Total	187.277	111			
10	Regression	42.953	5	8.591	6.309	.000 ^j
	Residual	144.324	106	1.362		
	Total	187.277	111			
11	Regression	41.632	4	10.408	7.646	.000 ^k
	Residual	145.645	107	1.361		
	Total	187.277	111			
12	Regression	40.166	3	13.389	9.829	.000 ^l
	Residual	147.111	108	1.362		
	Total	187.277	111			
13	Regression	37.599	2	18.799	13.690	.000 ^m
	Residual	149.678	109	1.373		
	Total	187.277	111			

a. Dependent Variable: kenyamanan beraktifitas di area fasilitas umum

Berdasarkan hasil analisis regresi, terdapat tiga belas proses untuk mengeleminasi variabel-variabel sehingga didapat variabel yang memiliki pengaruh signifikan. Dari empat belas variabel, hanya tersisa dua variabel yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area fasilitas umum. Dua variabel tersebut merupakan variabel dari aspek arsitektural. Berikut hasil rekapitulasi hasil analisis regresi area fasilitas umum.

Tabel 4.43

Variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area fasilitas umum

Variabel	kenyamanan beraktivitas di area fasilitas umum	
	Prob. (Sig.)	Keputusan
penerangan toilet umum	.005	Ada pengaruh yang signifikan
material lantai musholla	.003	Ada pengaruh yang signifikan

Variabel yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area fasilitas umum ada dua, yaitu penerangan toilet umum dan material lantai musholla. Kedua variabel tersebut merupakan variabel dari aspek arsitektural. Pada analisis *mean score* pada subbab sebelumnya, hasil persepsi pengguna terhadap penerangan toilet umum termasuk dalam kategori rendah. Kesimpulan hasil analisis regresi pada area fasilitas umum dapat dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 4.44

Kesimpulan hasil analisis regresi area fasilitas umum

Variabel	Analisis Kualitatif	Hasil Mean Score	Deskripsi
Penerangan toilet umum	Toilet umum pada pagi dan siang hari hanya mengandalkan penerangan dari luar. Sedangkan cahaya dari luar kurang cukup untuk menerangi toilet	3,94	Pada area ini, toilet memiliki nilai rata-rata yang paling rendah. Salah satunya penerangan. Toilet memiliki penerangan yang kurang sehingga membuat pengguna merasa tidak nyaman.
Kebersihan toilet umum	Adanya bau yang ditimbulkan dari toilet menyebabkan kebersihan toilet tidak terjaga.	3,61	Responden merasa tidak nyaman dengan bau yang ditimbulkan dari toilet umum

Penerangan toilet umum mendapatkan nilai rendah pada analisis *mean score*. Penerangan toilet umum memiliki pengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area ini dikarenakan toilet umum menjadi salah satu fasilitas yang sering digunakan oleh pengguna. Minimnya penerangan pada toilet membuat responden tidak nyaman untuk menggunakan toilet umum. Meskipun mendapat pencahayaan alami, toilet akan tetap terasa

gelap. Penerangan pada toilet perlu adanya perbaikan sehingga pengguna taman dapat menggunakan toilet dengan nyaman.

Kebersihan toilet umum juga menjadi variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area ini. Karena toilet ini digunakan untuk umum, ada beberapa pengguna yang tidak menggunakan toilet umum dengan baik sehingga meninggalkan bau-bauan di toilet umum. Kurangnya kesadaran beberapa pengguna akan kebersihan toilet menjadikan toilet umum tidak nyaman untuk digunakan. Perlu adanya kesadaran dari pengguna untuk menggunakan toilet umum sebagaimana mestinya dan bantuan kebersihan dari petugas kebersihan taman untuk menjaga kebersihan toilet umum agar semua pengguna taman nyaman menggunakan toilet umum.

4.5.7 Analisis Regresi Area Parkir

Area parkir membutuhkan lima proses untuk menemukan variabel yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area parkir. Untuk mendapatkan hasil yang valid, beberapa variabel perlu dieleminasi sampai variabel di area parkir mendapatkan nilai regresi yang signifikan. Berikut tabel anova analisis regresi area parkir:

Tabel 4.45
Model summary variabel area parkir

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.606 ^a	.367	.318	1.075
2	.604 ^b	.364	.321	1.072
3	.599 ^c	.359	.323	1.071
4	.595 ^d	.354	.323	1.071
5	.591 ^e	.349	.325	1.069

Tabel 4.46
Tabel anova area parkir

ANOVA ^f						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	68.951	8	8.619	7.462	.000 ^a
	Residual	118.968	103	1.155		
	Total	187.920	111			
2	Regression	68.456	7	9.779	8.514	.000 ^b
	Residual	119.463	104	1.149		
	Total	187.920	111			
3	Regression	67.489	6	11.248	9.807	.000 ^c
	Residual	120.431	105	1.147		
	Total	187.920	111			
4	Regression	66.440	5	13.288	11.595	.000 ^d
	Residual	121.480	106	1.146		
	Total	187.920	111			
5	Regression	65.645	4	16.411	14.361	.000 ^e
	Residual	122.274	107	1.143		
	Total	187.920	111			

a. Dependent Variable: kenyamanan beraktivitas di area parkir

Pada model terakhir, didapat variabel yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area parkir. Variabel tersebut dapat dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 4.47

Variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area parkir

Variabel	kenyamanan beraktivitas di area parkir	
	Prob. (Sig.)	Keputusan
ketersediaan parkir	0.055	Ada pengaruh yang signifikan
material lantai parkir	0.000	Ada pengaruh yang signifikan
pola parkir	0.021	Ada pengaruh yang signifikan
sistem parkir	0.002	Ada pengaruh yang signifikan

Berdasarkan hasil analisis regresi, dari delapan variabel, ada empat variabel yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area parkir. Keempat variabel tersebut merupakan variabel dari aspek arsitektural. Ketersediaan parkir dan sistem parkir mendapatkan nilai kategori rendah pada analisis *mean score* pada subbab sebelumnya. Nilai rendah pada variabel ketersediaan parkir dan system parkir mempengaruhi kenyamanan beraktivitas di area parkir. Kesimpulan hasil analisis regresi pada area ini dapat dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 4.48

Kesimpulan hasil analisis regresi area parkir

Variabel	Analisis Kualitatif	Nilai Mean Sore	Deskripsi
ketersediaan parkir	Ketersediaan parkir pada akhir pekan sangat kurang, terutama untuk parkir motor. Karea pengguna cenderung membawa kendaraan bermotor untuk berkunjung ke taman	3,60	Responden merasa ketersediaan parkir sangat kurang, sehingga timbul parkir liar di tempat yang tidak seharusnya. Perlu adanya penambahan area parkir pada taman karena kecenderungan pengguna yang membawa kendaraan bermotor untuk berkunjung ke taman
material lantai parkir	Material lantai area paker terbuat dari paving blok sehingga	5,18	Material lantai parkir sudah cukup baik, lantai tidak licin ketika setelah hujan turun

	tidak licin untuk digunakan beraktivitas		
pola parkir	Pola parkir yang digunakan baik untuk motor, dan sepeda adalah linier. Sedangkan untuk mobil menggunakan pola 45 derajat.	4,77	Pola parkir yang digunakan sudah baik, hanya saja jika ada kendaraan khususnya motor yang parker tidak sesuai pola yang ditentukan, maka akan membuat pengguna tidak nyaman untuk memarkirkan kendaraannya
sistem parkir	Tidak ada sistem parkir yang digunakan pada taman. Pengguna hanya diminta retribusi parker saat hendak keluar taman.	4,16	Tidak adanya system parker dapat menyebabkan kehilangan kendaraan, karena kendaraan yang keluar masuk tidak memiliki bukti berupa karcis atau kartu bahwa kendaraan tersebut adalah miliki pengguna tersebut.

Ketersediaan parkir menjadi salah satu masalah yang ada di Taman Honda Tebet. Minimnya ketersediaan parkir membuat pengguna taman yang membawa kendaraan harus memarkirkan kendaraannya bukan pada area parkir. Hal ini mengurangi kenyamanan beraktivitas di area taman. Kurangnya lahan parkir berdampak pada munculnya area parkir illegal pada area jalur pedestrian sekeliling taman. Ketersediaan parkir pada taman perlu ditingkatkan lagi, mengingat karakteristik pengguna taman yang cenderung membawa kendaraan pribadi baik mobil maupun motor.

Pola parkir yang digunakan sudah cukup baik. Untuk mobil menggunakan pola parkir 45 derajat, sedangkan motor dan sepeda menggunakan pola linier. System parkir yang digunakan kurang baik karena akan menimbulkan kejahatan seperti pencurian motor. System parkir yang tidak menggunakan kartu membuat kendaraan yang keluar masuk taman tidak dapat diteksi apakah pengguna membawa kendaraan sesuai nomor yang tertera pada kartu. System parkir pada taman perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan keamanan pada area parkir.

4.5.8 Analisis Regresi Area Jalur Pedestrian Sekeliling Taman

Area jalur pedestrian sekeliling taman dibagi menjadi dua sisi, yaitu sisi barat dan sisi utara. Pada sisi barat steril dari pedagang informal, jalur pedestrian digunakan sebagaimana

funksinya yaitu jalur untuk pejalan kaki. Sedangkan pada sisi timur jalur pedestrian digunakan oleh para pedagang informal. Selain pedagang informal, jalur pedestrian sisi timur juga digunakan untuk parkir motor, dikarenakan ketersediaan parkir motor di area parkir taman tidak mencukupi untuk menampung kendaraan motor. Fungsi jalur pedestrian yang seharusnya untuk jalur pejalan kaki, beralih fungsi menjadi aktivitas ekonomi pedagang informal. Meskipun jalur pedestrian beralih fungsi menjadi tempat perdagangan, pengguna tetap merasakan kebermanfaatan dengan adanya pedagang informal. Pada subbab sebelumnya kebermanfaatan pedagang informal mendapat nilai kategori sedang. Analisis regresi pada area ini bertujuan untuk mengetahui variabel apa saja yang mempengaruhi kenyamanan dalam beraktivitas di area jalur pedestrian sekeliling taman.

Pada tabel anova terdapat enam model analisis regresi, yang mana artinya area ini memiliki enam proses untuk mendapatkan variabel yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area jalur pedestrian sekeliling taman.

Tabel 4.49

Model *summary* variabel area jalur pedestrian sekeliling taman

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.338 ^a	.114	.054	1.228
2	.337 ^b	.114	.063	1.222
3	.336 ^c	.113	.071	1.217
4	.333 ^d	.111	.077	1.213
5	.322 ^e	.103	.079	1.212
6	.296 ^f	.087	.071	1.217

Tabel 4.50

Tabel anova area jalur pedestrian sekeliling taman

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	20.161	7	2.880	1.911	.075 ^a
	Residual	156.759	104	1.507		
	Total	176.920	111			
2	Regression	20.149	6	3.358	2.249	.044 ^b
	Residual	156.771	105	1.493		
	Total	176.920	111			
3	Regression	19.999	5	4.000	2.702	.024 ^c
	Residual	156.921	106	1.480		
	Total	176.920	111			
4	Regression	19.562	4	4.890	3.325	.013 ^d
	Residual	157.358	107	1.471		
	Total	176.920	111			
5	Regression	18.306	3	6.102	4.155	.008 ^e
	Residual	158.614	108	1.469		
	Total	176.920	111			
6	Regression	15.461	2	7.731	5.219	.007 ^f
	Residual	161.458	109	1.481		
	Total	176.920	111			

- a. Dependent Variable: kenyamanan beraktivitas di area jalur pedestrian sekeliling taman

Untuk sampai pada model terakhir, dibutuhkan eliminasi variabel-variabel yang tidak memiliki pengaruh signifikan dalam kenyamanan beraktivitas di area jalur pedestrian sekeliling taman. Setelah dieeliminasi, variabel yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area ini dapat ditemukan. Berikut hasil rekapitulasi hasil analisis regresi di area jalur pedestrian sekeliling taman:

Tabel 4.51

Variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area jalur pedestrian sekeliling taman

Variabel	kenyamanan beraktivitas di jalur pedestrian sekeliling taman	
	Prob. (Sig.)	Keputusan
lebar pedestrian sekeliling taman	0.031	Ada pengaruh yang signifikan

Berdasarkan hasil analisis regresi, dari tujuh variabel, tersisa hanya satu variabel yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area jalur pedestrian sekeliling taman. Variabel tersebut merupakan variabel aspek arsitektural. Kesimpulan dari hasil analisis regresi pada area ini dapat dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 4.52

Kesimpulan analisis regresi area jalur pedestrian sekeliling taman

Variabel	Analisis Kualitatif	Nilai Mean Score	Deskripsi
lebar jalur pedestrian sekeliling taman	Lebar jalur pedestrian sisi barat sudah sesuai standar yaitu 3m, sedangkan lebar pedestrian sisi timur berkurang karena adanya aktivitas perdagangan dari pedagang informal di akhir pekan.	4,91	Sesuai dengan fungsinya, jalur pedestrian diunakan untuk pejalan kaki. Namun pada akhir pekan, jalur pedestrian sekeliling taman sisi timur terdapat banyak pedagang informal dan parkir motor liar sehingga mengurangi lebar jalur.

Lebar jalur pedestrian memiliki pengaruh pada kenyamanan beraktivitas. Hal ini dikarenakan dengan adanya pedagang informal dan tempat parkir motor membuat lebar

jalur pedestrian mejadi menyempit. Selain lebar jalur pedestrian yang menyempit, area jalur pedestrian menjadi bercampur antara pejalan kaki dan pembeli dari pedagang informal. Bercampurnya aktivitas ini mengganggu fungsi dari jalur pedestrian sendiri yaitu sebagai jalu pejalan kaki. Oleh karena itu kenyamanan beraktivitas di aarea jalur pedestrian sekeliling taman mendapatkan nilai kategori sedang pada analisis *mean score* di subbab sebelumnya.

Peneduhan pada area jalur pedestrian sekeliling taman sudah cukup baik karena jalur pedestrian ternaungi oleh pohon-pohon yang berada di sisi taman. Peneduhan pada area ini juga mendapatkan nilai rata-rata dengan kategori tinggi. Pohon-pohon tersebut memiliki tajuk yang lebar sehingga dapat memberikan peneduhan yang maksimal pada area jalur pedestrian sekeliling taman. Pada siang hari, area ini nyaman digunakan untuk berjalan karena matahari tidak menyinari area ini secara langsung.

4.5.9 Analisis Regresi Keseluruhan Taman

Selain mengetahui variabel yang mempengaruhi kenyamanan beraktivitas di setiap area, analisis ini juga bertujuan untuk mengetahui variabel mana yang mempengaruhi kneyamanan beraktivitas di taman secara keseluruhan. Analisis ini menjadikan semua variabel menjadi variabel independent dan variabel dependen berupa kenyamanan berakivitas di Taman Honda Tebet. Jumlah variabel independent cukup banyak, sebanyak 85 variabel independent dianalisis hingga menghasilkan variabel yang mempengaruhi kenyamanan berakivitas di taman.

Pada analisis ini, terdapat total enam puluh model pada tabel anova dan menghasilkan dua puluh tiga variabel yang mempengaruhi kenyamanan beraktivitas di taman. Berikut tabel model summary dari analisis regresi keseluruhan taman:

Tabel 4.53

Model *summary* variabel keseluruhan taman

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.908 ^a	.824	.248	.761
2	.908 ^b	.824	.276	.747
3	.908 ^c	.824	.302	.733
4	.908 ^d	.824	.325	.721
5	.908 ^e	.824	.347	.709
6	.908 ^f	.824	.368	.697

7	.907 ^g	.824	.388	.686
8	.907 ^h	.824	.406	.676
9	.907 ⁱ	.823	.423	.666
10	.907 ^j	.823	.439	.657
11	.907 ^k	.823	.454	.648
12	.907 ^l	.823	.468	.640
13	.907 ^m	.822	.481	.632
14	.907 ⁿ	.822	.493	.625
15	.906 ^o	.822	.505	.617
16	.906 ^p	.821	.516	.610
17	.906 ^q	.821	.527	.603
18	.906 ^r	.820	.536	.598
19	.905 ^s	.819	.544	.592
20	.905 ^t	.819	.553	.587
21	.904 ^u	.818	.560	.582
22	.904 ^v	.817	.569	.576
23	.903 ^w	.816	.575	.572
24	.903 ^x	.815	.581	.568
25	.902 ^y	.814	.587	.564
26	.901 ^z	.812	.590	.562
27	.900 ^{aa}	.810	.594	.559
28	.899 ^{ab}	.808	.597	.557
29	.898 ^{ac}	.807	.602	.553
30	.897 ^{ad}	.805	.606	.551
31	.896 ^{ae}	.803	.609	.548
32	.895 ^{af}	.801	.612	.546
33	.893 ^{ag}	.798	.613	.546
34	.892 ^{ah}	.796	.616	.544
35	.891 ^{ai}	.793	.618	.542
36	.889 ^{aj}	.791	.620	.541
37	.888 ^{ak}	.789	.622	.539
38	.886 ^{al}	.786	.623	.539
39	.884 ^{am}	.781	.621	.540
40	.882 ^{an}	.778	.621	.540
41	.880 ^{ao}	.775	.621	.540
42	.878 ^{ap}	.771	.621	.540
43	.876 ^{aq}	.767	.620	.541
44	.874 ^{ar}	.765	.621	.540
45	.872 ^{as}	.760	.620	.541
46	.870 ^{at}	.757	.620	.541
47	.868 ^{au}	.754	.620	.541
48	.866 ^{av}	.750	.620	.541

49	.864 ^{aw}	.746	.620	.541
50	.862 ^{ax}	.742	.619	.542
51	.858 ^{ay}	.737	.616	.544
52	.855 ^{az}	.732	.613	.546
53	.853 ^{ba}	.727	.612	.547
54	.848 ^{bb}	.719	.606	.551
55	.844 ^{bc}	.712	.601	.554
56	.840 ^{bd}	.705	.596	.558
57	.835 ^{be}	.697	.590	.562
58	.832 ^{bf}	.692	.588	.563
59	.829 ^{bg}	.687	.587	.564
60	.824 ^{bh}	.679	.581	.568

Berdasarkan hasil analisis regresi, dari delapan puluh lima variabel secara keseluruhan, pada model terakhir terdapat dua puluh tiga variabel yang berpengaruh secara signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di Taman Honda Tebet. Berikut hasil rekapitulasi analisis regresi kenyamanan beraktivitas di taman:

Tabel 4.54

Variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di keseluruhan taman

Area	Variabel	Kenyamanan beraktivitas di Taman Honda Tebet	
		Prob. (Sig.)	Keputusan
Plasa	kenyamanan untuk beristirahat	.000	Ada pengaruh yang signifikan
	kebermanfaatan untuk komunitas	.000	Ada pengaruh yang signifikan
	fungsional plasa	.002	Ada pengaruh yang signifikan
	desain tempat duduk plasa	.004	Ada pengaruh yang signifikan
Jogging dan Jalur pedestrian dalam taman	material lantai jogging dan jalur pedestrian	.000	Ada pengaruh yang signifikan
	penerangan jogging dan jalur pedestrian	.039	Ada pengaruh yang signifikan
	kebersihan area jogging dan jalur pedestrian	.025	Ada pengaruh yang signifikan
	desain sirkulasi	.000	Ada pengaruh yang signifikan

	pola sirkulasi	.011	Ada pengaruh yang signifikan
Gymnastic	tata letak alat olahraga	.002	Ada pengaruh yang signifikan
	material lantai area gymnastic	.026	Ada pengaruh yang signifikan
Playground	peneduhan playground	.012	Ada pengaruh yang signifikan
Lapangan Badminton	kenyamanan untuk berkumpul di area lapangan badminton	.041	Ada pengaruh yang signifikan
	kenyamanan tempat duduk untuk digunakan bersama sama	.025	Ada pengaruh yang signifikan
	desain kursi di area lapangan badminton	.002	Ada pengaruh yang signifikan
Fasilitas Umum	kenyamanan luas musholla untuk digunakan bersama sama	.000	Ada pengaruh yang signifikan
	kebersihan toilet umum	.007	Ada pengaruh yang signifikan
	luas toilet umum	.001	Ada pengaruh yang signifikan
	peneduhan area fasilitas umum	.004	Ada pengaruh yang signifikan
Parkir	ketertiban memarkir kendaraan	.000	Ada pengaruh yang signifikan
	ketersediaan parkir	.000	Ada pengaruh yang signifikan
Jalur pedestrian Sekeliling Taman	lebar pedestrian sekeliling taman	.020	Ada pengaruh yang signifikan
	keamanan jalur pedestrian sekeliling taman	.013	Ada pengaruh yang signifikan

Hasil analisis regresi keseluruhan pada taman beberapa variabelnya ada yang sama dengan analisis regresi per area, beberapa ada yang berbeda. Hasil rekapitulasi analisis regresi keseluruhan pada taman dapat disimpulkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.55
Kesimpulan hasil analisis regresi keseluruhan taman

Area	Variabel	Analisis Kualitatif	Nilai Mean Score	Deskripsi
Plasa	kenyamanan untuk beristirahat	Area plasa dapat digunakan untuk beristirahat. Pengguna dapat duduk-duduk di kursi yang disediakan dan ada juga dinding pembatas yang dapat digunakan untuk duduk.	5,54	Area plasa pada taman sudah terasa nyaman digunakan untuk bersistirahat sambil duduk-duduk. Meskipun tempat duduk yang disediakan terbatas, pengguna dapat duduk di area rumput sekitar plasa.
	kebermanfaatan untuk komunitas	Selain untuk olahraga, area plasa digunakan untuk komunitas seperti skateboarding, taekwondo, dan lain-lain	5,59	Responden memberikan nilai yang tinggi, karena responden setuju bahwa plasa dapat mewadahi berbagai aktivitas untuk komunitas
	fungsional plasa	Plasa dapat mewadahi berbagai fungsi seperti berkumpul, berintraksi, rekreasi, istirahat, dan lain-lain	5,91	Responden memberikan nilai yang tinggi, karena responden setuju bahwa plasa dapat mewadahi berbagai fungsi
	desain tempat duduk plasa	Desain tempat duduk hanya berupa persegi yang dibuat dari coran serta dinding pembatas yang dijadikan tempat duduk	4,44	Responden merasa cukup nyaman dengan desain tempat duduk yang ada di area plasa, namun akan lebih nyaman jika desain tempat duduk diberi sandaran.
Jogging dan Jalur pedestrian Dalam Taman	material lantai jogging dan jalur pedestrian	Material lantai area ini terdiri dari paving blok dan plesteran halus dari semen. Namun di beberapa titik, paving blok mengalami kerusakan.	4,33	Responden memberikan nilai sedang karena adanya beberapa titik kerusakan pada lantai area ini, hal ini cukup mengganggu aktivitas
	penerangan jogging dan	Penerangan area ini pada malam hari cukup baik,	4,67	Responden memberikan penilaian sedang karena

	jalur pedestrian	meskipun daya terang dari lampu tidak begitu terang namun tetap dapat melakukan aktivitas.		beberapa kondisi material lantai di area ini ada yang rusak dan cukup mengganggu aktivitas.
	kebersihan area jogging dan jalur pedestrian	Di sekitar area ini ditemukan beberapa sampah plastik bekas makanan namun tidak banyak. Dan ada daun-daunan kering yang jatuh dari pohon.	4,90	Secara keseluruhan, responden memberikan nilai sedang untuk kebersihan di area ini
	desain sirkulasi	Desain sirkulasi yang terpusat, ditambah dengan elemen ruang terbuka untuk mendukung aktivitas	5,47	Responden memberikan nilai yang baik untuk desain sirkulasi karena desain sirkulasi sudah terasa nyaman dan dapat menjangkau semua area pada taman.
	pola sirkulasi	Pola sirkulasi dalam terpusat dengan plaza sebagai pusat	5,54	Pola ini sudah cukup baik karena memudahkan pengguna untuk berpindah tempat
Gymnastic	tata letak alat olahraga	Pada area gymnastic, terdapat 5 macam alat olahraga yang disusun secara linier, dan dua alat olahraga diletakkan di sisi belakang dan samping. Kelima alat tersebut diletakkan dengan jarak antar alat olahraga kurang lebih 1,5-2 m.	5,29	Tata letak olah raga berpengaruh signifikan karena jika peletakkannya tidak tepat, maka akan mengganggu aktivitas. Pada area ini, tata letak alat olahraga sudah baik dan tidak mengganggu aktivitas satu sama lain.
	material lantai area gymnastic	Material yang digunakan berupa plesteran semen halus berwarna hitam. Tidak licin dan aman untuk digunakan beraktivitas	4,91	Responden cukup merasa setuju bahwa material lantai area ini nyaman dan aman untuk digunakan.
Playground	peneduhan playground	Area playground mendapatkan peneduhan dengan	5,29	Responden setuju bahwa peneduhan di area ini sudah baik

		baik karena pohon-pohon di area ini memiliki tinggi 8-10 m dengan tajuk lebar.		dan nyaman untuk melakukan aktivitas di area ini
Lapangan Badminton	kenyamanan untuk berkumpul di area lapangan badminton	Selain untuk bermain badminton, area ini dapat digunakan untuk berkumpul, terutama di hari kerja yang tidak ada kegiatan badminton	4,40	Responden merasa cukup nyaman untuk melakukan aktivitas berkumpul di area ini. Responden cenderung merasa nyaman melakukan aktivitas berkumpul di area plasa
	kenyamanan tempat duduk untuk digunakan bersama sama	Pada area ini tempat duduk yang disediakan hanya berupa dinding pembatas dan tempat duduk yang menyatu dengan pohon.	4,71	responden merasa cukup nyaman untuk duduk bersama-sama di tempat duduk yang disediakan karena di dinding pembatas yang memanjang, responden dapat duduk secara bersama-sama walaupun kurang terasa nyaman
	desain kursi di area lapangan badminton	Tempat duduk area ini berupa dinding pembatas yang membatasi area pasif dengan area lapangan badminton. Selain itu ada tempat duduk lingkaran yang menyatu dengan pohon	4,04	Responden merasa kurang nyaman dengan tempat duduk yang disediakan. Pengguna cenderung duduk-duduk di lantai atau lebih memilih duduk di tempat duduk yang disediakan atau shelter
Fasilitas Umum	kenyamanan luas musholla untuk digunakan bersama sama	Luas musholla pada taman kurang lebih 25m ² dengan kapasitas 10-15 orang untuk solat berjamaah.	4,63	Responden cukup nyaman dengan luas musholla yang sesuai kebutuhan, karena musholla jarang digunakan secara bersama-sama.
	kebersihan toilet umum	Adanya bau yang ditimbulkan dari toilet menyebabkan kebersihan toilet tidak terjaga.	3,61	Responden merasa tidak nyaman dengan bau yang ditimbulkan dari toilet umum

	luas toilet umum	Luas satu bilik toilet umum kurang lebih 1,5 m ² , di dalamnya hanya ada kloset dan bak air. Ketika membuka pintu, pengguna harus sedikit mundur karena akan memakan ruang saat membuka pintu	3,70	Untuk ukuran luas toilet responden kurang merasa nyaman melakukan aktivitas karena responden merasa terlalu sempit
	peneduhan area fasilitas umum	Peneduhan pada area ini tidak terlalu banyak, hanya ada di sekitar bangunan fasilitas umum. Pengguna cenderung mencari teduhan di musholla	4,97	Responden merasa peneduhan pada area ini cukup baik, terlebih responden dapat berteduh di bawah atap bangunan fasilitas umum
Parkir	ketertiban memarkir kendaraan	Pengguna taman cukup tertib memarkirkan kendaraan, khususnya ada hari kerja. Namun pada akhir pekan, beberapa pengguna ada yang parkir di jalur pedestrian taman, hal itu juga melalui instruksi petugas karena minimnya lahan parkir.	4,66	Responden cukup setuju bahwa memarkir kendaraan dengan tertib dapat memberikan kenyamanan di area parkir. Meski begitu, pada akhir pekan ada beberapa kendaraan khususnya motor yang parkir tidak tertib sehingga mengurangi kenyamanan beraktivitas
	ketersediaan parkir	Ketersediaan parkir pada akhir pekan sangat kurang, terutama untuk parkir motor. Karena pengguna cenderung membawa kendaraan bermotor untuk berkunjung ke taman	3,60	Responden merasa ketersediaan parkir sangat kurang, sehingga timbul parkir liar di tempat yang tidak seharusnya. Perlu adanya penambahan area parkir pada taman karena kecenderungan pengguna yang membawa kendaraan bermotor untuk berkunjung ke taman

Jalur pedestrian Sekeliling Taman	Lebar jalur pedestrian sekeliling taman	Lebar jalur pedestrian sisi barat sudah sesuai standar yaitu 3m, sedangkan lebar pedestrian sisi timur berkurang karena adanya aktivitas perdagangan dari pedagang informal di akhir pekan.	4,91	Sesuai dengan fungsinya, jalur pedestrian diunakan untuk pejalan kaki. Namun pada akhir pekan, jalu pedestrian sekeliling taman sisi timur terdapat banyak pedagang informal dan parkir motor liar sehingga mengurangi lebar jalur.
	keamanan jalur pedestrian sekeliling taman	Di area ini tidak terdapat lampu jalanan, sehingga pada malam hari area ini sangat gelap	4,99	Tidak adanya lampu jalan membuat area ini menjadi sangat gelap pada malam hari dan dapat menimbulkan kejahatan.

Dari dua puluh tiga variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di taman yang telah ditemukan dengan analisis regresi, perlu dianalisis dan disintesa kembali untuk menemukan kesimpulan dan rekomendasi yang tepat untuk perbaikan kedepannya.

4.6 Rekomendasi

Dari hasil penelitian yang sudah melewati dua tahap analisis, ditemukan variabel-variabel yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area tiap taman. Setelah mendapatkan hasilnya, diperlukan sintesa kembali setiap variabelnya untuk mengetahui hasil temuan atau kesimpulan dan rekomendasi apabila diperlukan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan kedepannya. Sintesa beserta kesimpulan/rekomendasi dijabarkan per area kemudian dilanjutkan dengan keseluruhan taman.

a. Area Plasa

Pada area plasa, dari tiga belas variabel dependen, enam diantaranya memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area plasa, berikut hasil sintesa dan kesimpulan/rekomendasi di area plasa:

Tabel 4.56

Sintesa dan kesimpulan/rekomendasi hasil temuan penelitian di area plasa

Aspek	Variabel yang berpengaruh signifikan	Analisis Kualitatif	Nilai Mean Score	Sintesa	Kesimpulan / Rekomendasi
Sosial Budaya	kenyamanan untuk beristirahat	Area plasa dapat digunakan untuk beristirahat. Pengguna dapat duduk-duduk di kursi yang disediakan dan ada juga dinding pembatas yang dapat digunakan untuk duduk.	5,54	Pengguna cenderung melakukan aktivitas sosial budaya di area ini seperti istirahat dan rekreasi. Karena selain untuk olahraga, taman ini cocok untuk digunakan duduk-duduk sambil berekreasi untuk menghilangkan penat setelah bekerja. Selain itu kebermanfaatan untuk	Pengguna cenderung melakukan kegiatan sosial budaya seperti beristirahat dan rekreasi, hal ini diperlukan tempat duduk yang memadai untuk melakukan aktivitas tersebut. Akan lebih baik jika pada area ini diberikan tempat duduk dan area untuk berekreasi bagi pengguna taman. khususnya pada hari akhir pekan, agar pengguna yang ingin
	kenyamanan untuk rekreasi	Pada area plasa yang dapat digunakan untuk rekreasi adalah area pasif yang lantainya tertutup oleh rumput. Tempat tersebut digunakan pengguna	5,04		

		untuk berkumpul Bersama keluarga sambil berekreasi		komunitas juga berpengaruh signifikan karena area ini sangat membantu komunitas untuk melakukan aktivitasnya di ruang terbuka secara gratis.	beristirahat dan rekreasi mendapatkan tempat di area ini, karena area ini digunakan sebagai tempat senam pada akhir pekan.
	kebermanfaatan untuk komunitas	Selain untuk olahraga, area plasa digunakan untuk komunitas seperti skateboarding, tae kwon do, dan lain-lain	5,59		
Arsitektural	material lantai plasa	Material lantai plasa terdiri dari dua jenis yaitu plesteran halus dan paving blok. Keduanya tidak licin untuk digunakan beraktivitas.	5,10	Dari aspek arsitektural, hal yang harus diperbaiki tidak terlalu banyak, hanya yang menjadi poin utama untuk diperbaiki adalah desain tempat duduk plasa, seperti yang sudah diidentifikasi, desain tempat duduk kurang nyaman untuk digunakan berlama-lama. Selain dari tempat duduk, aspek yang lain sudah cukup baik.	Untuk rekomendasi aspek arsitektural dari area ini hampir sama dengan aspek sosial budaya yaitu
	desain tempat duduk plasa	Desain tempat duduk hanya berupa persegi yang dibuat dari cor-an serta dinding pembatas yang dijadikan tempat duduk	4,44		
	desain plasa	Desain plasa berupa persegi tujuh dan sudah dapat mewedahi aktivitas dengan baik	5,33		



Gambar 4.59 Ilustrasi tiga dimensi rekomendasi area plasa

b. Area *Jogging* dan Jalur Pedestrian Dalam Taman

Pada area *jogging* dan jalur pedestrian dalam taman, dari lima belas variabel dependen, lima diantaranya memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area ini, berikut hasil sintesa dan kesimpulan/rekomendasi di area ini:

Tabel 4.57

Sintesa dan kesimpulan/rekomendasi hasil temuan penelitian di area *jogging* dan jalur pedestrian dalam taman

Aspek	Variabel yang berpengaruh signifikan	Analisis Kualitatif	Nilai Mean Score	Sintesa	Kesimpulan / Rekomendasi
Sosial Budaya	kenyamanan berinteraksi	Pengguna cenderung membawa teman atau saudara ke taman, sehingga pengguna cenderung melakukan aktivitas bersama-sama sambil berinteraksi, termasuk saat jogging	5,07	pengguna cukup merasa nyaman untuk jogging sambil berinteraksi dengan teman atau keluarga, hanya saja saat jogging, pengguna harus berpapasan dengan pengguna lain yang jalan di sirkulasi sehingga pergerakan untuk jogging terganggu dengan adanya dua fungsi di area ini	Sebaiknya jalur untuk jogging dan sirkulasi manusia dalam taman dibedakan sehingga pengguna taman yang sedang beraktivitas jogging tidak terganggu dengan adanya pejalan kaki di jalur pedestrian dalam taman, begitupun sebaliknya.
Arsitektural	desain area jogging dan jalur pedestrian	Desain area jogging sekaligus jalur pedestrian dalam taman berupa terpusat dengan plaza sebagai pusat	5,43	Secara aspek arsitektural, variabel yang berpengaruh secara signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area ini sudah memiliki nilai kategori nyaman, sehingga tidak perlu perbaikan yang signifikan. Hanya saja, sama halnya dengan aspek sosial	
	peneduhan jogging dan jalur pedestrian	Pohon-pohon tumbuh mengelilingi area ini. Tinggi pepohonan kurang lebih 8-10m dengan lebar tajuk tidak terlalu lebar namun tetap dapat	5,30		

		menghalau sinar matahari langsung.		budaya, pada aspek arsitektural terdapat dua fungsi berbeda menjadi satu di area ini.	
	vegetasi sebagai batasan visual	Pada sisi tengah taman, area ini melewati sisi pinggir sungai. Pada sisi tersebut ditanami pohon-pohon serta perdu untuk memberikan Batasan baik visual maupun fisik.	5,29		
	pola sirkulasi	Pola sirkulasi yang terbentuk adalah terpusat, dengan plaza sebagai pusat.	5,54		



Gambar 4.60 Ilustrasi tiga dimensi rekomendasi area jogging dan jalur pedestrian dalam taman

c. Area Gymnastic

Pada area *gymnastic*, dari sepuluh variabel dependen, tiga diantaranya memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area ini, berikut hasil sintesa dan kesimpulan/rekomendasi di area ini:

Tabel 4.58

Sintesa dan kesimpulan/rekomendasi hasil temuan penelitian di area *gymnastic*

Aspek	Variabel yang berpengaruh signifikan	Analisis Kualitatif	Nilai Mean Score	Sintesa	Kesimpulan / Rekomendasi
Arsitektural	tata letak alat olahraga	Pada area gymnastic, terdapat 5 macam alat olahraga yang disusun secara linier, dan dua alat olahraga diletakkan di sisi belakang dan samping. Kelima alat tersebut diletakkan dengan jarak antar alat olahraga kurang lebih 1,5-2 m.	5,29	Secara tata letak, alat olahraga pada area ini sudah baik dan tidak saling mengganggu antara alat yang satu dengan yang lainnya. Untuk keamanannya cukup aman namun tetap harus berhati-hati dalam menggunakan, karena ada beberapa alat yang rusak. Apabila alat olahraga yang rusak tetap digunakan, tanpa sepengetahuan pengguna bahwa alat tersebut rusak, akan mengakibatkan cedera.	Perlu adanya papan instruksi pemakaian alat olahraga di setiap jenis olahraga, sehingga pengguna dapat menggunakan alat olahraga dengan benar dan tidak cedera ketika menggunakan alat olahraga. Di area ini tidak ada pengawas yang mengawasi penggunaan alat olahraga, maka pengguna harus berhati-hati dalam menggunakan alat olahraga.
	keamanan alat olahraga	Pada area ini tidak terdapat instruksi pemakaian alat olahraga, namun pengguna dapat menggunakan alat olahraga dengan baik dan dapat digunakan tanpa pengawasan. Selain itu ada beberapa alat yang rusak	4,88	Kebersihan area ini sudah cukup terjaga dengan baik.	
	kebersihan area gymnastic	Kebersihan di area ini cukup terjaga dengan baik, tidak ada sampah yang berserakan. Hanya ada dedaunan kering yang jatuh dari pohon-pohon.	4,95		



Gambar 4.61 Ilustrasi tiga dimensi rekomendasi area *gymnastic*

d. Area Playground

Pada area playground, dari delapan variabel dependen, dua diantaranya memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area ini, berikut hasil sintesa dan kesimpulan/rekomendasi di area ini:

Tabel 4.59

Sintesa dan kesimpulan/rekomendasi hasil temuan penelitian di area playground

Aspek	Variabel yang berpengaruh signifikan	Analisis Kualitatif	Nilai Mean Score	Sintesa	Kesimpulan / Rekomendasi
Sosial Budaya	kenyamanan untuk berkumpul anak	Area layground merupakan area yang tepat untuk anak-anak berkumpul. Selain bermain, anak-anak dapat berinteraksi dengan teman sebayanya.	5,38	Anak-anak senang bermain dan berkumpul di area playground, para orang tua yang membawa anaknya ke taman juga merasa senang karena dapat memberikan	Diberikan tempat menunggu untuk orang tua sehingga orang tua merasa nyaman saat menunggu anak-anaknya bermain dan berkumpul dengan teman sebayanya. Tidak hanya

				hiburan kepada anak-anaknya. Namun tempat menunggu untuk orang tua tidak ada sehingga orang tua menunggu anak-anaknya sambil berdiri.	untuk anak-anak, area playground ini juga dapat dijadikan tempat berkumpul bagi orang tua, sehingga diperlukan fasilitas yang memadai untuk orang tua di area ini
Arsitektural	kebersihan playground	Sama dengan area gymnastic, area ini kebersihannya cukup terjaga, hanya ada beberapa daun kering yang jatuh dari pohon.	5,11	Kebersihan sangat penting bagi pengguna untuk melakukan aktivitas. Apabila area ini bersih maka pengguna akan merasa nyaman melakukan aktivitas	Area ini kebersihannya sudah cukup terjaga dengan baik, sehingga tidak perlu perbaikan yang signifikan.



Gambar 4.62 Ilustrasi tiga dimensi rekomendasi area playground

e. Area Lapangan Badminton

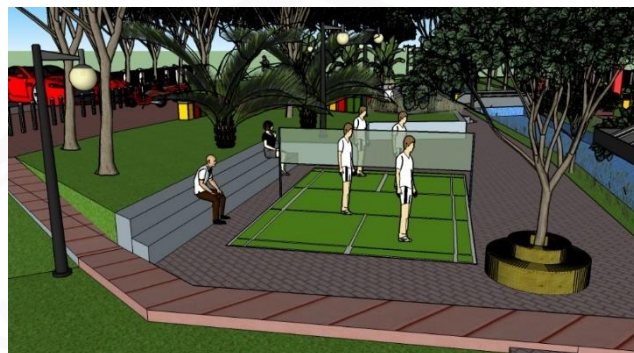
Pada area lapangan badminton, dari sembilan variabel dependen, empat diantaranya memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area ini, berikut hasil sintesa dan kesimpulan/rekomendasi di area ini:

Tabel 4.60

Sintesa dan kesimpulan/rekomendasi hasil temuan penelitian di area lapangan badminton

Aspek	Variabel yang berpengaruh signifikan	Analisis Kualitatif	Nilai Mean Score	Sintesa	Kesimpulan / Rekomendasi
Arsitektural	fungsi area lapangan badminton	Selain untuk bermain badminton, area ini juga dapat digunakan untuk aktivitas lain seperti yoga dan tae kwon do yang dapat dilakukan pada sisi yang tidak terdapat lapangan badminton	5,53	Responden merasa area ini dapat digunakan untuk aktivitas selain badminton, oleh karena itu, pengguna merasa area ini berfungsi dengan sangat baik.	Secara fungsional, area ini sudah baik dan dapat memadai berbagai aktivitas. Tidak ada perbaikan atau rekomendasi yang signifikan terhadap fungsional area ini.
	desain kursi di area lapangan badminton	Desain kursi pada area ini kurang nyaman untuk digunakan berlama-lama. Hanya ada dinding pembatas yang digunakan untuk duduk-duduk. Pada area ini dapat di desain tempat duduk untuk penonton dekat lapangan badminton	4,04	Pengguna cenderung duduk-duduk di dinding pembatas yang bersisian dengan lapangan badminton. Tempat duduk di area ini sangat terbatas, sehingga tidak banyak yang duduk-duduk di area ini.	Pada area ini lebih baik diberikan desain kursi yang dapat digunakan secara bersama-sama karena pengguna cenderung datang ke taman tidak sendirian. Terutama untuk komunitas badminton membutuhkan kursi untuk meletakkan barang bawaannya.
	keamanan area lapangan badminton	Sisi area lapangan badminton yang bersebelahan dengan sungai diberikan pembatas berupa pohon dan perdu sehingga pengguna tidak melewati batas tersebut	5,25		
	kebersihan area lapangan badminton	Pada area ini tidak ditemukan sampah berserakan, hanya beberapa daun yang jatuh dari pohon.	5,28	Kebersihan sangat penting bagi pengguna untuk melakukan aktivitas. Apabila area ini bersih maka	Area ini kebersihannya sudah cukup terjaga dengan baik, sehingga tidak perlu perbaikan yang signifikan.

				pengguna akan merasa nyaman melakukan aktivitas	
--	--	--	--	---	--



Gambar 4.63 Ilustrasi tiga dimensi rekomendasi area lapangan badminton

f. Area Fasilitas Umum

Pada area fasilitas umum, dari empat belas variabel dependen, dua diantaranya memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area ini, berikut hasil sintesa dan kesimpulan/rekomendasi di area ini:

Tabel 4.61

Sintesa dan kesimpulan/rekomendasi hasil temuan penelitian di area fasilitas umum

Aspek	Variabel yang berpengaruh signifikan	Analisis Kualitatif	Nilai Mean Score	Sintesa	Kesimpulan / Rekomendasi
Arsitektural	Penerangan toilet umum	Toilet umum pada pagi dan siang hari hanya mengandalkan penerangan dari luar. Sedangkan cahaya dari luar kurang cukup untuk menerangi toilet	3,94	Dari semua variabel pada area fasilitas umum, toilet umum yang paling banyak mendapatkan kategori rendah. salah dua yang berpengaruh signifikan	Penerangan toilet sebaiknya dinyalakan baik pada pagi/siang hari dan malam hari karena cahaya dari luar saja tidak cukup menerangi toilet umum. kebersihan toilet selain tanggung

	Kebersihan toilet umum	Adanya bau yang ditimbulkan dari toilet menyebabkan kebersihan toilet tidak terjaga.	3,61	dengan kenyamanan beraktivitas adalah penerangan dan kebersihan. Kedua variabel ini kondisinya kurang baik sehingga pengguna merasa kurang nyaman	jawab pengelola taman, tapi juga tanggung jawab pengguna untuk menjaga kebersihan.
--	------------------------	--	------	---	--

g. Area Parkir

Pada area parkir, dari delapan variabel dependen, empat diantaranya memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area ini, berikut hasil sintesa dan kesimpulan/rekomendasi di area ini:

Tabel 4.62

Sintesa dan kesimpulan/rekomendasi hasil temuan penelitian di area parkir

Aspek	Variabel yang berpengaruh signifikan	Analisis Kualitatif	Nilai Mean Score	Sintesa	Kesimpulan / Rekomendasi
Arsitektural	ketersediaan parkir	Ketersediaan parkir pada akhir pekan sangat kurang, terutama untuk parkir motor. Karena pengguna cenderung membawa kendaraan bermotor untuk berkunjung ke taman	3,60	Pengguna yang membawa motor namun tidak kebagian tempat parkir, akan diarahkan oleh petugas untuk parkir di jalur pedestrian baik dalam maupun sekeliling taman. Hal ini cukup mengganggu	Menambahkan luas area parkir agar dapat menampung kendaraan-kendaraan, khususnya kendaraan roda dua. Pada akhir pekan kendaraan yang parkir di taman akan bertambah kurang lebih dua kali lipat dari hari biasa, untuk itu perlu diantisipasi dengan menambah luas area parkir

	material lantai parkir	Material lantai area parkir terbuat dari paving blok sehingga tidak licin untuk digunakan beraktivitas	5,18	Material lantai yang sudah baik, tidak licin, dan aman digunakan. Pola parkir sudah sesuai dengan desain area parkir yaitu linier sehingga dapat memaksimalkan area yang ada. Pengguna diarahkan oleh petugas keamanan untuk parkir sesuai pola yang sudah ada.	Material parkir dan pola parkir sudah cukup baik, tidak perlu ada rekomendasi atau perbaikan yang signifikan terhadap variabel material lantai dan pola parkir
	pola parkir	Pola parkir yang digunakan baik untuk motor, dan sepeda adalah linier. Sedangkan untuk mobil menggunakan pola 45 derajat.	4,77		
	sistem parkir	Tidak ada sistem parkir yang digunakan pada taman. Pengguna hanya diminta retribusi parkir saat hendak keluar taman.	4,16	Kehilangan kendaraan dapat terjadi jika pengguna tidak diberikan penanda untuk kendaraan bermotor yang dibawanya.	Menerapkan system parkir berupa karcis/kartu sebagai penanda bahwa pengguna membawa motor yang sama dengan nomor polisi yang tertulis di karcis/kartu tersebut



Gambar 4.64 Ilustrasi tiga dimensi rekomendasi area parkir

h. Area Jalur Pedestrian Sekeliling Taman

Pada area jalur pedestrian sekeliling taman, dari tujuh variabel dependen hanya ada satu yang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di area ini, berikut hasil sintesa dan kesimpulan/rekomendasi di area ini:

Tabel 4.63

Sintesa dan kesimpulan/rekomendasi hasil temuan penelitian di area jalur pedestrian sekeliling taman

Aspek	Variabel yang berpengaruh signifikan	Analisis Kualitatif	Nilai Mean Score	Sintesa	Kesimpulan / Rekomendasi
Arsitektural	lebar jalur pedestrian sekeliling taman	Lebar jalur pedestrian sisi barat sudah sesuai standar yaitu 3m, sedangkan lebar pedestrian sisi timur berkurang karena adanya aktivitas perdagangan dari pedagang informal di akhir pekan.	4,91	Lebar jalur pedestrian berkurang karena adanya aktivitas pedagang informal dan parkir liar di area ini, khususnya di akhir pekan, membuat pengguna merasa kurang nyaman beraktivitas di area ini	Pedagang informal di relokasikan ke tempat lain namun tetap terjangkau oleh pengguna taman dan tidak mengganggu aktivitas di area taman, mengingat kebermanfaatan pedagang informal oleh pengguna dirasa cukup baik menurut analisis mean score sebelumnya.

i. Keseluruhan Taman

Pada area keseluruhan taman, terdapat dua puluh lima variabel yang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di seluruh area taman, berikut hasil sintesa dan kesimpulan/rekomendasi di seluruh area taman:

Tabel 4.64

Sintesa dan kesimpulan/rekomendasi hasil temuan penelitian di keseluruhan taman

Area	Variabel yang berpengaruh signifikan	Analisis Kualitatif	Nilai Mean Score	Sintesa	Kesimpulan / Rekomendasi
Plasa	kenyamanan untuk beristirahat	Area plasa dapat digunakan untuk beristirahat. Pengguna dapat duduk-duduk di kursi yang disediakan dan ada juga dinding pembatas yang dapat digunakan untuk duduk.	5,54	Pada area plasa variabel yang memiliki nilai dengan kategori sedang hanya desain tempat duduk. Desain tempat duduk pada area ini masih kurang nyaman untuk digunakan berlama-lama	Kenyamanan area plasa untuk beristirahat dan rekreasi sudah baik. Yang perlu diperbaiki dari area plasa, mengacu pada analisis <i>mean score</i> pada subbab sebelumnya adalah desain tempat duduk plasa dan desain plasa. Desain tempat duduk di area plasa sebaiknya diberikan sandaran, seperti kursi taman pada umumnya, agar pengguna dapat duduk berlama-lama. Desain plasa sebaiknya dimaksimalkan lagi luasnya untuk kebutuhan aktivitas yang ada di plasa.
	kebermanfaatan untuk komunitas	Selain untuk olahraga, area plasa digunakan untuk komunitas seperti skateboarding, tae kwon do, dan lain-lain	5,59		
	fungsional plasa	Plasa dapat mewadahi berbagai fungsi seperti berkumpul, berintraksi, rekreasi, istirahat, dan lain-lain	5,91		
	desain tempat duduk plasa	Desain tempat duduk hanya berupa persegi yang dibuat dari cor-an serta dinding pembatas yang dijadikan tempat duduk	4,44		
Jogging dan Jalur jalur pedestrian dalam taman	material lantai jogging dan jalur pedestrian	Material lantai area ini terdiri dari paving blok dan plesteran halus dari semen. Namun di beberapa titik, paving blok mengalami kerusakan.	4,33	Material lantai pada area ini di beberapa titik mengalami kerusakan, sehingga pada saat setelah hujan terdapat beberapa genangan. Sirkulasi dan <i>jogging track</i> dijadikan satu	Material lantai di beberapa titik pada area ini perlu adanya perbaikan, untuk kenyamanan beraktivitas dan keamanannya. Area <i>jogging</i> dan jalur pedestrian sebaiknya dibedakan, agar pengguna yang sedang <i>jogging</i> tidak terganggu dengan pengguna yang sedang berjalan di jalur pedestrian.
	penerangan jogging dan jalur pedestrian	Penerangan area ini pada malam hari cukup baik, meskipun daya terang dari lampu tidak begitu	4,67		

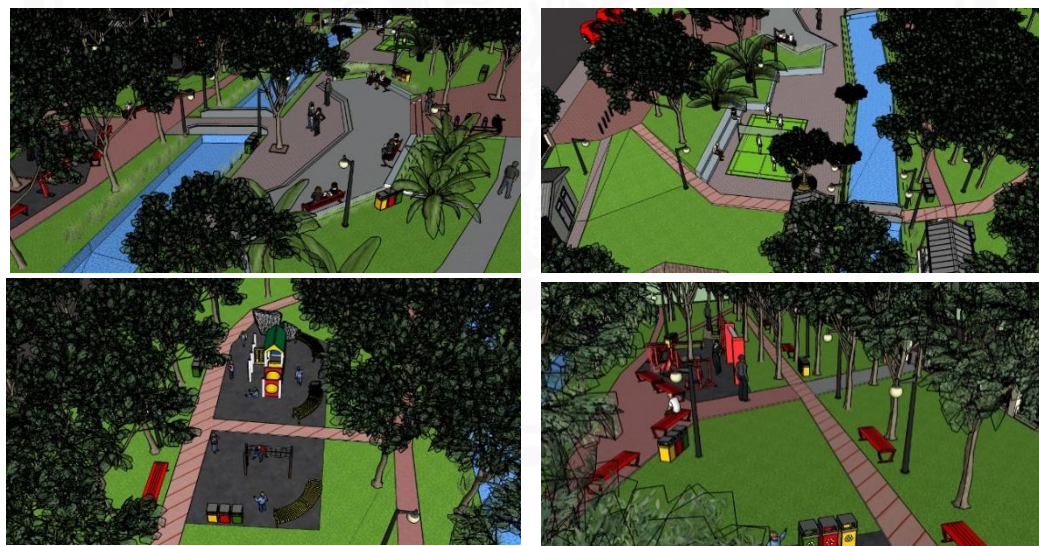
		terang namun tetap dapat melakukan aktivitas.		sehingga pengguna yang sedang jalan dan <i>jogging</i> harus berbagi tempat agar tidak bersinggungan saat beraktivitas.	Hal ini berkaitan dengan pola sirkulasi yang akan terbentuk jika fungsi jogging dan jalur pedestrian dibedakan.
	kebersihan area jogging dan jalur pedestrian	Di sekitar area ini ditemukan beberapa sampah plastik bekas makanan namun tidak banyak. Dan ada daun-daunan kering yang jatuh dari pohon.	4,90		
	desain sirkulasi	Desain sirkulasi yang terpusat, ditambah dengan elemen ruang terbuka untuk mendukung aktivitas	5,47		
	pola sirkulasi	Pola sirkulasi dalam terpusat dengan plaza sebagai pusat	5,54		
Gymnastic	tata letak alat olahraga	Pada area gymnastic, terdapat 5 macam alat olahraga yang disusun secara linier, dan dua alat olahraga diletakkan di sisi belakang dan samping. Kelima alat tersebut diletakkan dengan jarak antar alat olahraga kurang lebih 1,5-2 m.	5,29	Tata letak alat olahraga sudah baik, tidak terlalu dekat dan tidak terlalu jauh. Tidak saling mengganggu antar ruang gerak alat olahraga. Material yang digunakan juga sudah cukup baik, dapat mendukung aktivitas di area ini. Yang kurang dari area ini adalah tempat menunggu untuk pengguna yang antri untuk menggunakan alat olahraga	Kenyamanan fungsional di area <i>gymnastic</i> sudah cukup baik, sehingga tidak perlu perbaikan yang signifikan di area ini. Hal yang perlu ditambahkan pada area ini salah satunya adalah tempat menunggu untuk para pengguna yang ingin menggunakan alat olahraga. Karena alat olahraga terbatas, pengguna harus antri untuk bisa menggunakan alat olahraga. Oleh karena itu tempat menunggu perlu disediakan bagi para pengguna yang sedang antri menggunakan alat olahraga.
	material lantai area gymnastic	Material yang digunakan berupa plesteran semen halus berwarna hitam. Tidak licin dan aman untuk digunakan beraktivitas	4,91		
Playground	peneduh playground	Area playground mendapatkan peneduh dengan baik karena pohon-pohon di area ini memiliki tinggi 8-10 m dengan tajuk lebar.	5,29	Peneduh pada area playground sudah baik, dilihat dari nilai <i>mean</i>	Kenyamanan fungsional di area playground sudah cukup baik, sehingga tidak perlu perbaikan yang signifikan di area ini. Hanya saja

				score yang didapat pada variabel ini.	perlu ditambah tempat menunggu untuk para orang tua yang mengawasi anaknya bermain, sehingga orang tua tidak perlu menunggu anaknya bermain sambil berdiri.
Lapangan Badminton	kenyamanan untuk berkumpul di area lapangan badminton	Selain untuk bermain badminton, area ini dapat digunakan untuk berkumpul, terutama di hari kerja yang tidak ada kegiatan badminton	4,40	Yang mendapatkan nilai rendah pada area ini adalah desain kursi. Desain kursi yang kurang nyaman membuat pengguna tidak betah duduk berlama-lama di area ini.	Sebaiknya area ini diberikan lebih banyak kursi teman, mengingat fungsional dari area ini cukup banyak sehingga perlu ditambah kursi-kursi taman yang desainnya memberikan kenyamanan saat duduk.
	kenyamanan tempat duduk untuk digunakan bersama sama	Pada area ini tempat duduk yang disediakan hanya berupa dinding pembatas dan tempat duduk yang menyatu dengan pohon.	4,71		
	desain kursi di area lapangan badminton	Tempat duduk area ini berupa dinding pembatas yang membatasi area pasif dengan area lapangan badminton. Selain itu ada tempat duduk lingkaran yang menyatu dengan pohon	4,04		
Fasilitas Umum	kenyamanan luas musholla untuk digunakan bersama sama	Luas musholla pada taman kurang lebih 25m ² dengan kapasitas 10-15 orang untuk solat berjamaah.	4,63	Area fasilitas umum lebih banyak mendapatkan kategori rendah untuk toilet umum. Banyak yang harus diperbaiki dari toilet umum, salah satunya kebersihan dan luas toilet umum.	Toilet umum sebaiknya ditinjau kembali dari segi luas, kebersihan, dan penerangannya, karena toilet umum mendapatkan nilai rendah pada variabel tersebut. Sebaiknya toilet umum didesain agar lebih luas lagi dan diberikan penerangan yang memadai, tidak mengandalkan penerangan alami. Mengingat toilet umum menjadi fasilitas umum yang
	kebersihan toilet umum	Adanya bau yang ditimbulkan dari toilet menyebabkan kebersihan toilet tidak terjaga.	3,61		
	luas toilet umum	Luas satu bilik toilet umum kurang lebih 1,5 m ² , di dalamnya hanya ada kloset dan bak air. Ketika membuka pintu,	3,70		

		pengguna harus sedikit mundur karena akan memakan ruang saat membuka pintu			penting pad ataman, karena semua orang membutuhkan toilet umum.
	peneduhan area fasilitas umum	Peneduhan pada area ini tidak terlalu banyak, hanya ada di sekitar bangunan fasilitas umum. Pengguna cenderung mencari teduhan di musholla	4,97		
Parkir	ketertiban memarkir kendaraan	Pengguna taman cukup tertib memarkirkan kendaraan, khususnya ada hari kerja. Namun pada akhir pekan, beberapa pengguna ada yang parkir di jalur pedestrian taman, hal itu juga melalui instruksi petugas karena minimnya lahan parkir.	4,66	Ketersediaan parkir menjadi salah satu permasalahan di taman ini. Kurangnya lahan parkir mengakibatkan adanya parkir liar di jalur pedestrian sekeliling taman. pengguna taman cenderung membawa kendaraan bermotor untuk mengunjungi taman.	Ketersediaan parkir perlu ditambah di area taman. dilihat dari kecenderungan katarestik pengguna yang membawa kendaraan bermotor, maka perlu ditinjau kembali kebutuhan parkir yang ada di taman untuk menampung semua kendaraan di taman.
	ketersediaan parkir	Ketersediaan parkir pada akhir pekan sangat kurang, terutama untuk parkir motor. Karena pengguna cenderung membawa kendaraan bermotor untuk berkunjung ke taman	3,60	selain itu system parkir yang tidak jelas menjadi potensi rawannya pencurian kendaraan.	Untuk sistem parkir yang digunakan sebaiknya diperjelas lagi, bisa menggunakan kartu parkir untuk memastikan pengguna membawa kendaraan sesuai kartu yang tertera nomor polisi kendaraan. Hal ini juga mencegah terjadinya pencurian kendaraan yang bukan miliknya apabila ada kartu tanda parkir saat memarkirkan kendaraan.
Jalur pedestrian sekeliling taman	lebar pedesrian sekeliling taman	Lebar jalur pedestrian sisi barat sudah sesuai standar yaitu 3m, sedangkan lebar pedestrian sisi timur berkurang karena adanya aktivitas perdagangan dari	4,91	Lebar jalur pedestrian sisi barat sudah cukup baik untuk digunakan pengguna, sedangkan untuk sisi timur lebar	Sebainya pedagang informal diberikan tempat tersendiri di area taman, karena melihat kebermanfaatan pedagang informal bagi pengguna taman mendapatkan

		pedagang informal di akhir pekan.		jalur pedestrian menyempit karena adanya pedagang informal dan parkir motor illegal. Untuk keamanan, penerangan menjadi salah satu kekurangan yang dapat menyebabkan kejahatan di malam hari. Penerangan pada area ini tidak ada sama sekali	nilai kategori sedang yang artinya pengguna cukup membutuhkan pedagang informal di area taman. Penerangan sangat dibutuhkan pada area ini, karena pada malam hari area ini terlihat sangat gelap dan menyebabkan rawan kejahatan. Sebaiknya area ini diberikan penerangan yang memadai agar dapat digunakan pada malam hari.
	keamanan jalur pedestrian sekeliling taman	Di area ini tidak terdapat lampu jalanan, sehingga pada malam hari area ini sangat gelap	4,99		

Berdasarkan hasil analisis regresi ada dua puluh lima variabel yang berpengaruh secara signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di taman yang sudah disintesa dan diberikan kesimpulan/rekomendasi dapat dijadikan pertimbangan pengembangan Taman Honda Tebet kedepannya sesuai dengan kebutuhan pengguna taman.



Gambar 4.65 Ilustrasi tiga dimensi rekomendasi keseluruhan taman

4.7 Variabel yang Berpengaruh Signifikan Secara Umum terhadap Kenyamanan Beraktivitas di Taman Kota

Setelah mengetahui variabel yang berpengaruh secara signifikan secara keseluruhan di area Taman Honda Tebet, maka dapat dianalisis kembali variabel apa saja yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas secara umum di taman kota. Variabel tersebut dibagi menjadi kedalam dua aspek yaitu aspek sosial budaya dan aspek arsitektural. Kedua aspek ini berisikan variabel-variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di taman berdasarkan hasil analisis regresi di seluruh area Taman Honda. Variabel-variabel ini dapat menjadi pertimbangan untuk pembangunan taman kota selanjutnya di kota Jakarta.

Tabel 4.65

Variabel yang berpengaruh signifikan secara umum terhadap kenyamanan beraktivitas di taman kota

Aspek Fungsional	Variabel yang berpengaruh signifikan	Sintesa	Kesimpulan
Sosial Budaya	kenyamanan untuk beristirahat	Pengguna taman cenderung melakukan aktivitas di ruang terbuka hijau bersama keluarga atau teman, sehingga pengguna membutuhkan ruang untuk melakukan aktivitas secara bersama-sama.	Taman kota sebagai ruang terbuka hijau publik yang dapat digunakan secara umum harus dapat mewadahi kenyamanan masyarakat beraktivitas seperti istirahat, berkumpul, dan melakukan aktivitas bersama-sama
	Kenyamanan untuk berkumpul		
	Kenyamanan beraktivitas secara bersama-sama		
	kebermanfaatan untuk komunitas	Bagi komunitas yang tidak memiliki tempat untuk berkumpul, atau mengasah kemampuan, ruang terbuka hijau dapat dimanfaatkan secara cuma-cuma untuk kebutuhan komunitas	Selain dapat mewadahi aktivitas secara umum, akan lebih baik taman kota dapat mewadahi aktivitas untuk komunitas.
Arsitektur	fungsional setiap area	Setiap area pada taman harus berfungsi sesuai fungsionalnya, sehingga pengguna tidak salah melakukan aktivitas sesuai dengan fungsinya	Sebuah taman yang sudah di desain harus berfungsi sebagaimana fungsi utamanya pada setiap area yang didesain.
	desain tempat duduk	Pengguna taman cenderung melakukan duduk-duduk sambil bersantai, sehingga memerlukan desain tempat duduk yang nyaman untuk digunakan berlama-lama	Desain tempat duduk pada taman sebaiknya didesain untuk dapat digunakan secara bersama-sama, serta memiliki sandaran untuk kenyamanan agar dapat digunakan berlama-lama.

	kebersihan area taman	Kebersihan sangat penting karena apabila taman kotor maka akan mengganggu aktivitas di taman.	Kebersihan menjadi variabel yang berpengaruh signifikan, karena apabila taman kotor akan membuat pengguna merasa kurang nyaman beraktivitas
	material lantai	Material yang tidak licin, dan tidak berbahaya membuat pengguna nyaman beraktivitas.	Pemilihan material lantai perlu dipertimbangkan sesuai dengan desain dan fungsinya.
	penerangan	Aktivitas pada malam hari biasanya ada pada malam hari sehingga membutuhkan penerangan yang cukup di malam hari	Tidak menutup kemungkinan pengguna taman berkunjung pada malam hari, oleh karena itu penerangan yang maksimal sangat dibutuhkan pada malam hari di taman kota.
	desain sirkulasi pola sirkulasi	Desain dan pola sirkulasi harus saling berintergrasi untuk memudahkan pengguna mencapai semua area di taman	Pemilihan desain dan pola sirkulasi perlu dipertimbangkan kemudahan akses di setiap area agar pengguna tidak sulit mengakses setiap area di taman
	peneduhan	Taman kota merupakan ruang terbuka yang lebih banyak menggunakan vegetasi sebagai peneduhan. Terlebih lagi Indonesia adalah negara tropis sehingga vegetasi peneduh sangat dibutuhkan di ruang terbuka.	Taman kota sudah dipenuhi oleh berbagai vegetasi, salah satu fungsi vegetasi yang perlu diperhatikan adalah fungsi peneduhan. Pengguna taman cenderung beraktivitas di pagi dan siang hari sehingga perlu dipastikan taman mendapat peneduhan yang baik
	keamanan	Pengguna akan merasa nyaman beraktivitas di ruang terbuka apabila keamanannya terjamin, baik dari segi kejahatan maupun keamanan saat beraktivitas.	Keamanan saat beraktivitas maupun keamanan dari kejahatan perlu diperhatikan agar tidak terjadi hal yang tidak diinginkan
	kebersihan toilet umum luas toilet umum	Pengguna akan merasa nyaman apabila kebersihan toilet terjaga dan luas toilet cukup untuk melakukan aktivitas.	Toilet menjadi salah satu fasilitas umum yang sangat penting, sehingga kebersihan dan luas perlu diperhatikan agar toilet nyaman untuk digunakan
	ketersediaan parkir	Pengguna yang berkunjung ke taman, khususnya yang rumahnya jauh, akan membawa kendaraan pribadi, baik berupa motor atau mobil.	Kecenderungan pengguna taman yaitu membawa kendaraan bermotor untuk memudahkan mencapai ke taman, untuk itu perlu disediakan lahan parkir yang cukup baik untuk mobil, motor, dan sepeda agar tidak terjadi

			parkir liar yang menyebabkan kemacetan di sekitar taman
	lebar jalur pedestrian sekeliling taman	Jalur pedestrian sekeliling taman lebih baik jika lebarnya cukup untuk pengguna beraktivitas tidak bersinggungan dengan orang lain.	Lebar pedestrian sekeliling taman perlu diperhatikan agar dapat digunakan secara bersama-sama dan tidak saling bersinggungan.

Pada aspek sosial budaya, variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di taman ada beberapa yaitu diantaranya kenyamanan untuk beristirahat, berkumpul, beraktivitas bersama-sama, dan kebermanfaatan untuk komunitas. Hal ini dikarenakan taman merupakan ruang terbuka publik yang dapat digunakan secara publik atau bersama-sama. Masyarakat cenderung beraktivitas di taman tidak sendiri, melainkan bersama-sama dengan teman-teman atau keluarga. Ruang terbuka publik yang baik seharusnya dapat mewadahi aktivitas publik di ruang terbuka.

Pada aspek arsitektural, variabel yang berpengaruh secara signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di taman ada beberapa salah satunya yaitu fungsional area. Setiap area di taman harus dapat berfungsi dengan fungsi aslinya, tidak saling tumpah tindih fungsi yang satu dengan lainnya. Selain itu ada variabel desain tempat duduk. Di taman pengguna cenderung duduk-duduk sambil menikmati pemandangan sekitar, oleh karena itu desain tempat duduk lebih baik di desain nyaman mungkin agar pengguna nyaman duduk berlama-lama di taman. kemudian ada variabel material lantai, penerangan, dan peneduhan. Ketiga variabel tersebut merupakan fasilitas taman yang harus dalam keadaan baik sehingga pengguna nyaman untuk beraktivitas di taman. Ada pula variabel kebersihan, ketersediaan parkir, dan lebar jalur pedestrian. Ketersediaan parkir harus diperhatikan terutama pada akhir pekan karena pengunjung cenderung membawa kendaraan saat berkunjung ke taman. Lebar jalur pedestrian juga perlu diperhatikan agar bersih dari pedagang kaki lima, agar kebersihan selalu terjaga di jalur pedestrian maupun di dalam taman.

Aspek arsitektural tersebut mendukung aktivitas di ruang publik itu sendiri sehingga semakin baik aspek arsitektural tersebut, maka semakin baik pula kenyamanan beraktivitas di ruang terbuka publik. Aspek arsitektural ini agar lebih diperhatikan agar tidak mengganggu kenyamanan beraktivitas di taman kota.

Variabel-variabel diatas dapat dikembangkan lagi sesuai kebutuhan masing-masing taman, karakteristik lokasi taman, dan karakteristik pengguna taman.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil hasil penelitian yang sudah dibahas pada bab hasil dan pembahasan, telah dicapai hasil temuan dari penelitian setelah melalui dua tahap analisis. Tahap analisis pertama yaitu analisis *mean score*. Pada tahap ini, setiap variabel dicari nilai rata-rata lalu dimasukkan ke dalam tiga kategori, yaitu kategori tinggi, sedang, dan rendah. tahap kedua yaitu analisis regresi linier berganda. Analisis regresi ini menggunakan metode Bckwards, yang mana menghasilkan variabel-variabel yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di setiap area. Hasil akhir penelitian ini dapat dijabarkan dalam beberapa poin sebagai berikut;

1. Kenyamanan beraktivitas di Taman Honda Tebet menurut 112 responden Secara keseluruhan, responden merasa cukup nyaman melakukan aktivitas di Taman Honda dan desain Taman Honda dapat dijadikan acuan untuk mendesain taman kota di Jakarta.
2. Dari delapan area diteliti, area yang mendapatkan nilai rata-rata kategori kenyamanan tinggi paling banyak yaitu area plasa. Secara keseluruhan, area plasa mendapatkan nilai rata-rata paling tinggi untuk kenyamanan beraktivitas. Hal ini didukung oleh banyaknya variabel yang mendapatkan kategori kenyamanan tinggi dan area plasa merupakan area yang dapat memiliki fungsi bervariasi, diantaranya untuk berolahraga, berkumpul, interaksi sosial, berekreasi, dan beristirahat.
3. Untuk area yang memiliki nilai kategori kenyamanan sedang ada dua area yaitu area parkir, dan jalur pedestrian sekeliling taman. keduanya mendapatkan nilai rata-rata kenyamanan sedang untuk beraktivitas karena ada beberapa variabel yang mendapatkan nilai rata-rata rendah sehingga membuat pengguna kurang nyaman beraktivitas tersebut.
4. Sedangkan untuk area yang memiliki nilai kategori kenyamanan rendah paling banyak adalah area fasilitas umum dan pedestrian sekeliling taman. area fasilitas umum memiliki tiga belas variabel, empat diantaranya mendapatkan nilai kategori rendah. Sedangkan area pedestrian sekeliling taman memiliki tujuh variabel, tiga diantaranya mendapatkan nilai dengan kategori rendah. Secara keseluruhan, area fasilitas umum juga mendapatkan nilai paling rendah untuk kenyamanan berktivitas. Hal yang paling banyak mendapatkan nilai rendah adalah toilet umum. Banyak yang harus diperbaiki dari toilet umum di taman ini.

5. Setiap area memiliki nilai kenyamanan beraktivitas di masing-masing area yang bervariasi. Area yang mendapatkan nilai kenyamanan beraktivitas paling tinggi adalah area plaza, sedangkan yang paling rendah adalah area fasilitas umum. Untuk nilai kenyamanan beraktivitas secara keseluruhan di taman, responden memberikan nilai dengan kategori sedang. Maka dapat disimpulkan, responden cukup merasa nyaman melakukan aktivitas di Taman Honda Tebet.
6. Setelah melalui tahap analisis regresi linier dengan metode Backwards, didapat variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas secara keseluruhan di taman. Variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas pada taman ada 23 untuk keseluruhan area. Untuk area plaza variabel yang signifikan yaitu, kenyamanan untuk beristirahat, kebermanfaatan untuk komunitas, fungsional plaza, dan desain tempat duduk plaza. Untuk area *jogging* dan jalur pedestrian dalam taman adalah material lantai, penerangan, kebersihan, desain sirkulasi, dan pola sirkulasi. Untuk area *gymnastic* variabel yang berpengaruh signifikan adalah tata letak alat olahraga dan material lantai. Untuk area playground variabel yang berpengaruh signifikan hanya satu yaitu peneduhan pada playground. Untuk area lapangan badminton variabel yang berpengaruh signifikan adalah kenyamanan untuk berkumpul, kenyamanan tempat duduk untuk digunakan bersama, dan desain kursi. Untuk area fasilitas umum variabel yang berpengaruh signifikan adalah kenyamanan luas musholla untuk digunakan bersama, kebersihan toilet, luas toilet, dan peneduhan area fasilitas umum. Untuk area parkir hanya ada dua variabel yang berpengaruh signifikan yaitu ketertiban memarkir kendaraan dan ketersediaan lahan parkir. Dan area terakhir yaitu jalur pedestrian sekeliling taman ada dua variabel yang berpengaruh signifikan yaitu lebar jalur pedestrian dan keamanan.

Dari hasil analisis tersebut, dihasilkan sintesa sekaligus rekomendasi yang sudah dibahas pada bab sebelumnya untuk pertimbangan pengembangan Taman Honda Tebet untuk kedepannya.

7. Dari analisis regresi keseluruhan taman, kemudian ditarik kesimpulan untuk mendapatkan variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di taman kota secara umum yaitu; aspek sosial budaya terdiri dari kenyamanan untuk beristirahat, berkumpul, melakukan aktivitas bersama-sama, dan kebermanfaatan untuk komunitas. Dari aspek arsitektural/estetika yaitu fungsional setiap area, desain tempat duduk, kebersihan area taman, material lantai,

penerangan, desain sirkulasi, pola sirkulasi, peneduhan, keamanan, kebersihan dan luas toilet umum, ketersediaan parkir, serta lebar pedestrian sekeliling taman.

5.2 Saran

Saran yang dapat dianjurkan berdasarkan dari penelitian pada Taman Honda Tebet adalah sebagai berikut;

1. Bagi pengelola taman, perlu adanya beberapa perbaikan dan penambahan pada beberapa area, baik dari segi fisik maupun nonfisik. Dari segi fisik, perlu ditambah beberapa tempat duduk di beberapa titik yang membutuhkan tempat duduk. Selain itu penambahan area parkir juga diperlukan mengingat kecenderungan pengguna berkunjung ke taman menggunakan kendaraan bermotor. Dari segi non fisik, pengguna taman merasakan kebermanfaatan dengan adanya pedagang informal, akan lebih baik jika pedagang informal diberikan tempat khusus di satu area pada taman sehingga tidak mengganggu jalur pedestrian sekeliling taman. perbaikan dan penambahan lainnya sudah dijabarkan dalam subab rekomendasi sebagai pertimbangan perkembangan Taman Honda lebih lanjut.
2. Bagi akademisi dan kepentingan ilmu pengetahuan, agar dapat melakukan penelitian lebih lanjut terkait Taman Honda Tebet, tidak hanya dari segi kenyamanan fungsional, namun dapat dilakukan penelitian dalam bidang lain. Apabila melakukan penelitian yang sejenis, dapat dilakukan pada taman kota pada lingkup Jakarta Selatan atau lingkup Provinsi DKI Jakarta, untuk mengetahui lebih lanjut kenyamanan fungsional pada taman kota yang ada di Jakarta.
3. Bagi pemerintah, dapat ditinjau dari segi perencanaan dan perancangan untuk lebih melihat adanya potensi serta kecenderungan kawasan. Dari rekomendasi penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan dan penataan lebih lanjut Taman Honda Tebet.
4. Bagi masyarakat sekitar, khususnya pengguna taman agar lebih peduli lingkungan saat melakukan aktivitas di Taman Honda Tebet. Dengan menjaga lingkungan sekitar taman, turut membantu pemerintah dalam menjaga lingkungan taman, khususnya Taman Honda Tebet.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryatnie, Yuly E. (2014). Studi Persepsi Remaja Terhadap Fungsi dan Aktivitas di Ruang Terbuka Publik (Studi Kasus: Lapangan Merdeka, Medan). *Skripsi*. Tidak Dipublikasikan. Medan.
- Badan Pusat Statistik. (2016). *Jakarta dalam Angka*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Budiman, A. (2010). Analisis Manfaat Ruang Terbuka Hijau Untuk Meningkatkan Kualitas Ekosistem Kota Bogor dengan Menggunakan Metode GIS. *Skripsi*. Tidak Dipublikasikan. Bogor.
- Darmawan, Edy . (2003). Teori dan Kajian Ruang Publik Kota. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Davies. (2013). *Compendium Urban Design*. London : The Housing Corporation.
- Etiningsih, Eva. 2016. Fungsi Taman Kota Sebagai Ruang Publik (Studi di Taman Merdeka Kota Metro). *Skripsi*. Tidak Dipublikasikan. Lampung.
- Hakim, R. (2012). Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamka, M. (2002). Hubungan antara Persepsi Terhadap Pengawasan Kerja dengan Motivasi Berprestasi. *Skripsi*. Tidak Dipublikasikan. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Ilmijayanti, F. & Diah Intan. (2015). Persepsi Pengguna Taman Tematik Kota Bandung Terhadap Aksesibilitas dan Pemanfaatannya. *Jurnal Ruang*. I (1): 21-30.
- Imansari, N. & Parfi Khadiyanta. (2015). Penyediaan Hutan Kota dan Taman Kota sebagai Ruang Terbuka Hijau (RTH) Publik Menurut Preferensi Masyarakat di Kawasan Pusat Kota Tangerang. *Jurnal Ruang*. I (3): 101-110.
- Jatmiko, Bramantya W. (2016). Kajian Fungsi Sosial Terhadap Taman Kota Sebagai Ruang Terbuka Hijau Di Kota Semarang. *E-journal Student UNY*. I (3):
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online <http://www.kbbi.web.id> (diakses pada tanggal 21 Oktober 2017).
- Lestari, Yella R. & Nuirni. (2013). Kualitas Ruang Terbuka Publik Dengan Tingkat Kenyamanan Pengunjung Pada Pengembangan Area D Di Banjir Kanal Barat Semarang. *Jurnal Ruang*. I (1): 181-190.
- Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia. (2007). Peraturan Menteri Dalam Nomor 1 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang Terbuka Hijau Kawasan Perkotaan. Jakarta : Kementerian Dalam Negeri
- Menteri Pekerjaan Umum Republik Indonesia. (2008). Peraturan Menteri Pekerjaan Umum

- No 05/PRT/2008 tentang Penataan Ruang Terbuka Hijau Kawasan Perkotaan. Jakarta : Kementerian Pekerjaan Umum
- R., Binar Rhesyana. (2014). Persepsi Pengunjung Taman Terhadap Tingkat Kenyamanan Taman-Taman di Kota Banjarnegara Sebagai Ruang Publik. *Skripsi*. Tidak Dipublikasikan. Semarang.
- Ramadhan, B. F. (2009). Gambaran Persepsi Keselamatan Berkendara Sepeda Motor Pada Siswa/i Sekolah Menengah Atas di Kota Bogor. *Skripsi*. Tidak Dipublikasikan. Jakarta.
- Rapoport, Amos. (1982). *Human Aspect of Urban Form: Towards a Man Environment Approach to Urban Form and Design*. USA: Pergamon Press.
- Ruang Terbuka Hijau. <https://leumburkuring.wordpress.com/tata-ruang-2/animasi-3d/ruang-terbuka-hijau/> (diakses pada tanggal 23 Oktober 2017).
- Sari, I.G.A. (2016). Persepsi Masyarakat Kedaton Kelod Desa Kesiman Petilan Denpasar Timur mengenai Kinerja Juru Pemantau Jentik Tahun 2016. *Skripsi*. Tidak Dipublikasikan. Bali. Universitas Udayana.
- Toha, M. (2003). Perilaku Organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya. Jakarta: Grafindo Persada.
- Walgito, B. (1989). Pengantar Psikologi Umum. Surabaya: Bina Ilmu
- Weishaguna & Ira Safitri. (2003). Analisis Faktor-Faktor Diskriminan Tingkat Kenyamanan Ruang Terbuka Hijau Perkotaan. *Jurnal Ethos*. XI (2): 111-124.