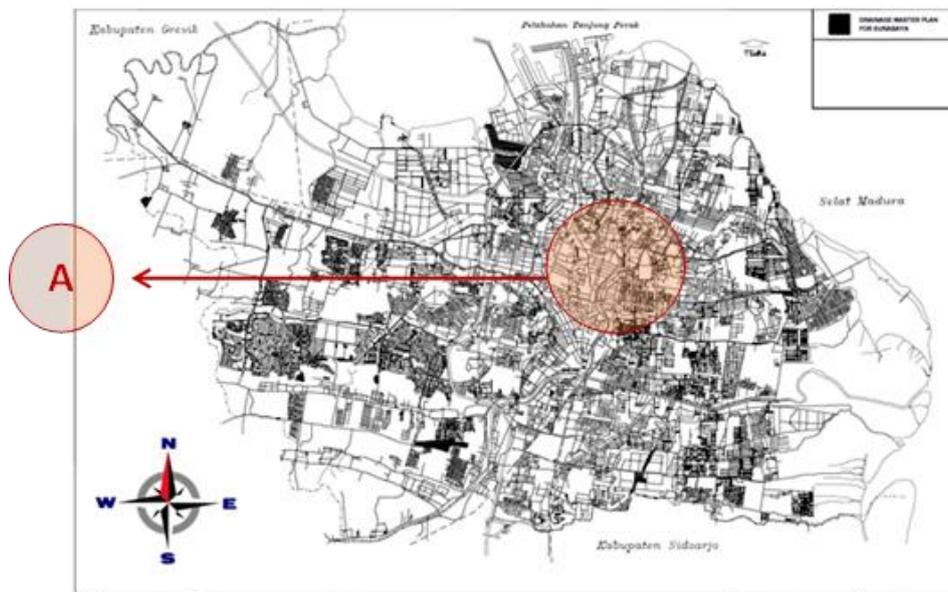


BAB IV

HASIL & PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Kawasan Studi

Objek yang dikaji dalam penelitian ini adalah ruang publik ada berada di bantaran Sungai Kali Mas Surabaya. Taman Prestasi dan Taman Skate & BMX Surabaya. Objek studi ditekankan pada ruang publik yang berada di bantaran Sungai Kali Mas Surabaya. Semua objek studi mengkaji tentang pola aktivitas yang terjadi pada setiap ruang publik.



Gambar 4.1 Letak kawasan studi (A) di Kota Surabaya

Sebagai ruang publik yang berada di bantaran sungai, Taman Prestasi dan Taman Skate & BMX memiliki keuntungan dari ruang publik lainnya dengan memanfaatkan sungai sebagai daya tarik tersendiri. Kedua taman terletak di pusat kota dan masuk dalam Kecamatan Genteng. Taman Prestasi terletak di sisi timur Kali Mas, berada di belakang Grahadi yang merupakan rumah dinas Gubernur Jawa Timur. Sedangkan Taman Skate & BMX berada di sebelah utara Monumen Kapal Selam Surabaya dan timur lapangan parkir timur Plaza Surabaya.

Keduanya memiliki kesamaan yaitu berlokasi di bantaran Sungai Kali Mas. Kali Mas memiliki jejak sejarah yang sangat erat bagi Kota Surabaya, sejak jaman dahulu. Sungai ini digunakan sebagai pelabuhan kecil yang berguna untuk sarana transportasi air yang cukup ramai digunakan pada masa kekuasaan VOC. Kali Mas juga memiliki jembatan yang mempunyai nilai sejarah yang sangat tinggi bagi Kota Surabaya maupun Indonesia, yaitu Jembatan Merah. Jembatan yang juga menjadi saksi bisu sejarah Pertempuran Surabaya saat ini berada di dekat Jembatan Merah Plaza dan Jalan Kembang Jepun Surabaya. (Wikipedia 2017)

Terlepas dari peranan penting yang pernah dimiliki Kali Mas pada jaman dahulu, Kali Mas saat ini juga menjadi daya tarik tersendiri bagi Kota Surabaya. Letaknya yang membelah pusat kota dan banyak tempat bersejarah juga menjadikan sungai ini mudah terlihat dan dijumpai.

Ikon Kota Surabaya, Patung Sura dan Baya juga terdapat di Taman Skate & BMX yang berada di pinggir Kali Mas Surabaya. Begitu pentingnya Kali Mas bagi Kota Surabaya, hingga Pemerintah Kota Surabaya mengadakan festival tahunan untuk merayakan Kali Mas. Festival ini disebut sebagai Festival Kali Mas, dan diadakan setahun sekali, biasanya pada bulan Mei yang bertepatan pada bulan hari jadi Kota Surabaya.



Gambar 4.3 Kali Mas akhir abad ke 19
(Sumber: H. Salzwedel/Tropenmuseum)



Gambar 4.2 Suasana Festival Kali Mas 2014
(Sumber: Dipta Wahyu/Jawa Pos)

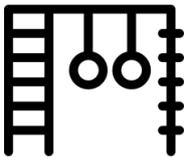
4.2 Kondisi Eksisting Studi Kasus

Pembahasan tentang kondisi eksisting studi kasus dibagi menjadi dua pembahasan yaitu kondisi eksisting Taman Prestasi, dan kondisi eksisting Taman Skate & BMX. Taman Prestasi dan Taman Skate & BMX memiliki luasan yang cukup besar, maka untuk mempermudah pemahaman dan pembacaan dalam *behavioral mapping*, maka kedua ruang publik dibagi menjadi beberapa segmen. Pada Taman Prestasi dibagi menjadi empat buah segmen. Sedangkan pada Taman Skate & BMX yang lebih kecil luasannya dibagi menjadi tiga segmen. Segmen dibagi menurut letak area yang ada pada *master plan* taman masing-masing, hal ini memudahkan dalam membaca, karena semua *mapping* akan seragam, dan *mapping* akan menyatu dengan baik apabila setiap segmen digabungkan.

4.2.1 Taman Prestasi

Taman Prestasi terletak di bantaran sungai dan berbatasan langsung dengan bagian selatan Kali Mas. Taman Prestasi memiliki luas 7.000 m² terletak di Jalan Ketabang Kali Kecamatan Genteng, Surabaya Pusat, dan merupakan taman yang memiliki fungsi sebagai taman rekreasi. Taman Prestasi memiliki banyak fasilitas *playground*, dengan beragam tempat bermain di dalamnya, selain itu juga terdapat fasilitas lainnya seperti amphitheater, monumen pesawat bomber dan lain-lain.

Tabel 4.1 Jenis tempat bermain di Taman Prestasi

Foto	Simbol	Tempat Bermain
		<i>Monkey bar</i>
		Ayunan



Jungkat-jungkit

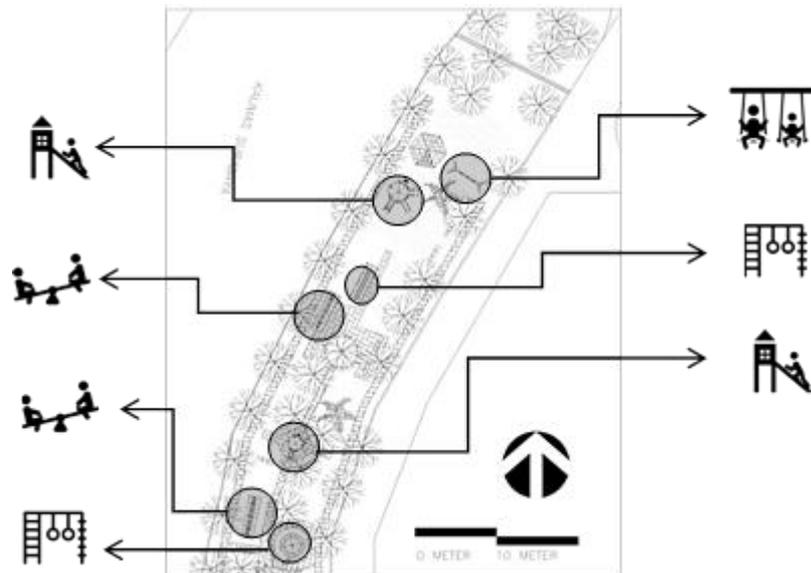


Perosotan

A. Persebaran Tempat Bermain di Taman Prestasi

1. Segmen A

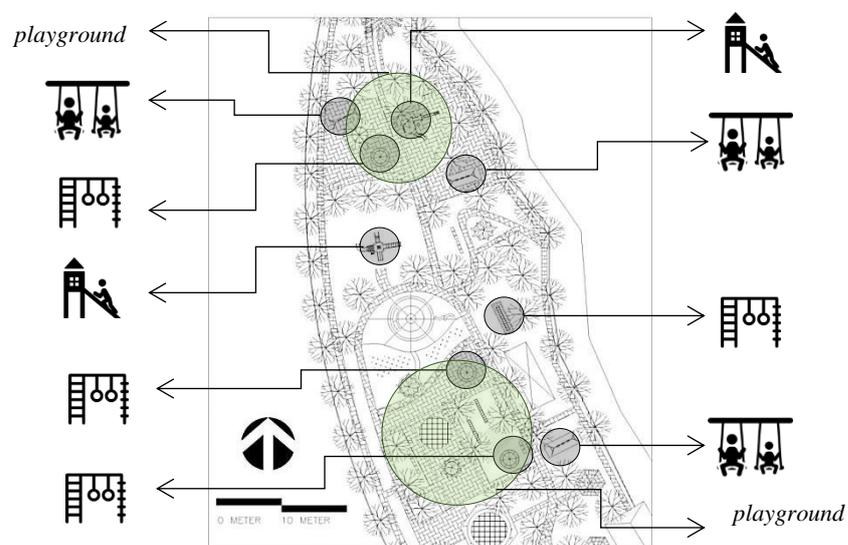
Pada segmen ini, tempat bermain tersebar merata di seluruh bagian. Tempat bermain berupa ayunan, perosotan, jungkat-jungkit dan *monkey bar*. Jarak dari satu tempat bermain dengan yang lain tidak terlalu dekat.



Gambar 4.4 Persebaran tempat bermain di Segmen A

2. Segmen B

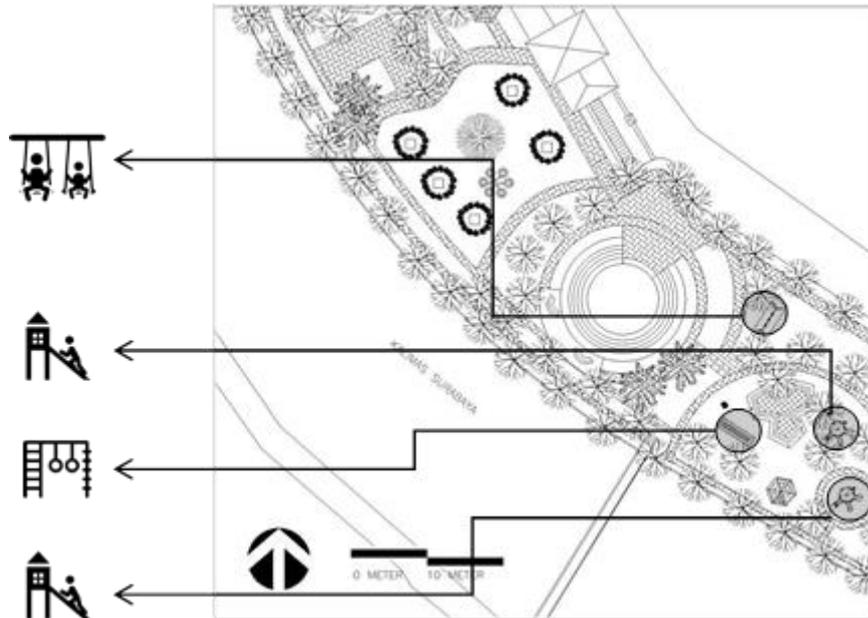
Pada Segmen B, tempat bermain tersebar pada area playground yang berjumlah dua di bagian utara dan selatan Segmen B. Tempat bermain yang tersedia berupa *monkey bar*, perosotan dan ayunan. tempat bermain yang ada di segmen ini adalah yang terbanyak dibandingkan dengan segmen lain.



Gambar 4.5 Persebaran tempat bermain di Segmen B

3. Segmen C

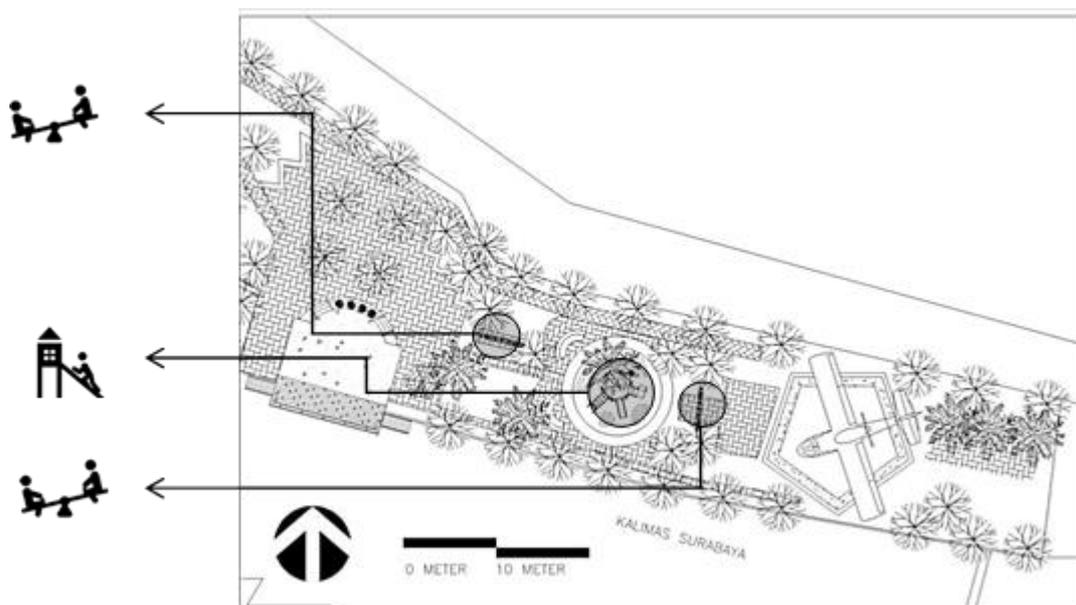
Segmen C memiliki *playground* yang di dalamnya terdapat beberapa tempat bermain, seperti perosotan, ayunan, dan *monkey bar*.



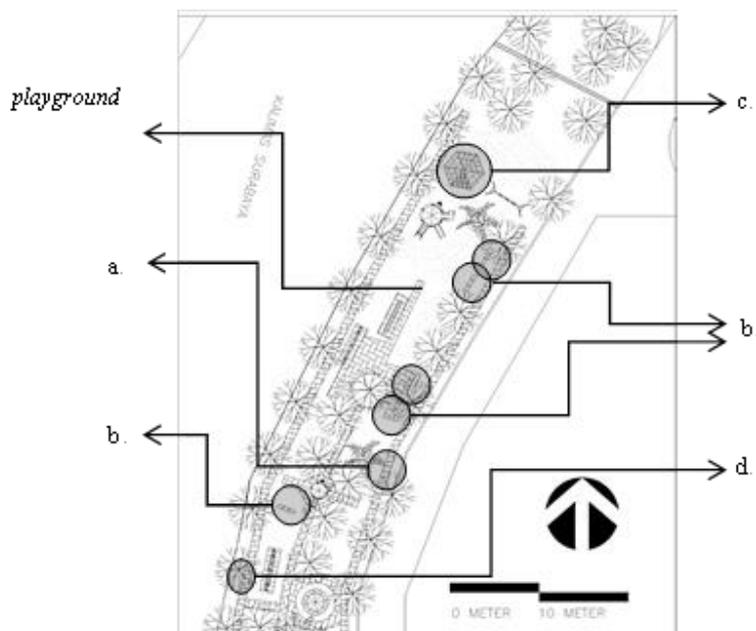
Gambar 4.6 Persebaran tempat bermain di Segmen C

4. Segmen D

Pada Segmen D, tidak terdapat banyak tempat bermain. Tempat bermain yang tersedia adalah jungkat-jungkit dan perosotan, letak dari tempat bermain ini di bagian timur Segmen D.



Gambar 4.7 Persebaran tempat bermain di Segmen D



Gambar 4.8 Eksisting Segmen A Taman Prestasi

1. Segmen A

- a) Jalur pedestrian
- b) Bangku taman
- c) Pos
- d) Jalur pedestrian pinggir sungai



(a)



(b)



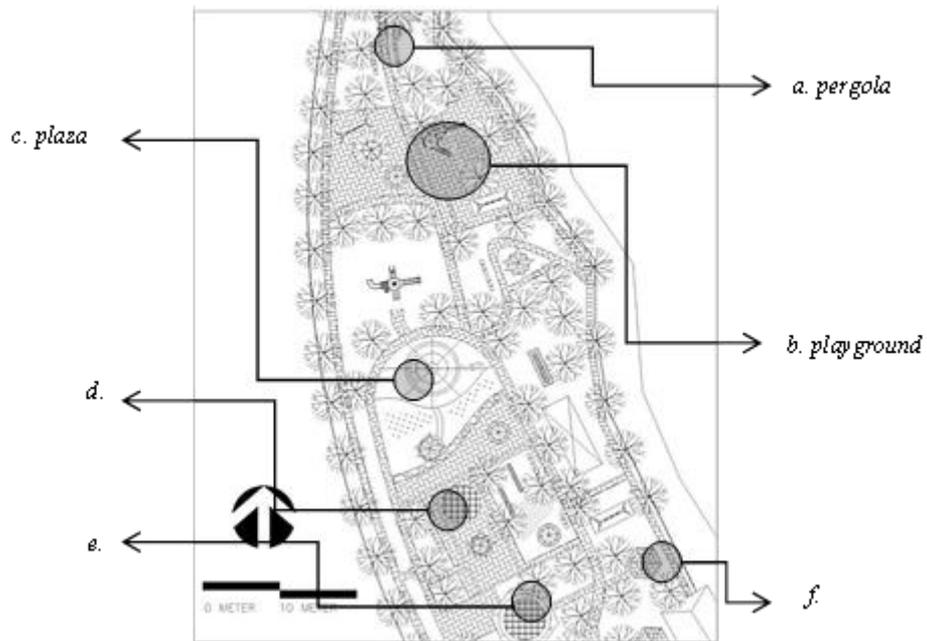
(c)



(d)



playground



Gambar 4.9 Eksisting pada Segmen B

2. Segmen B

a) Pergola

b) *Playground*

c) *Plaza*

d) *Platform*

e) *Platform*

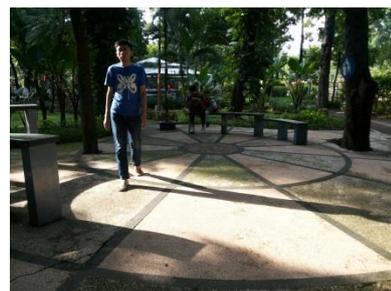
f) *Jalur pedestrian*



(a) *pergola*



b. *playground*



c. *plaza*



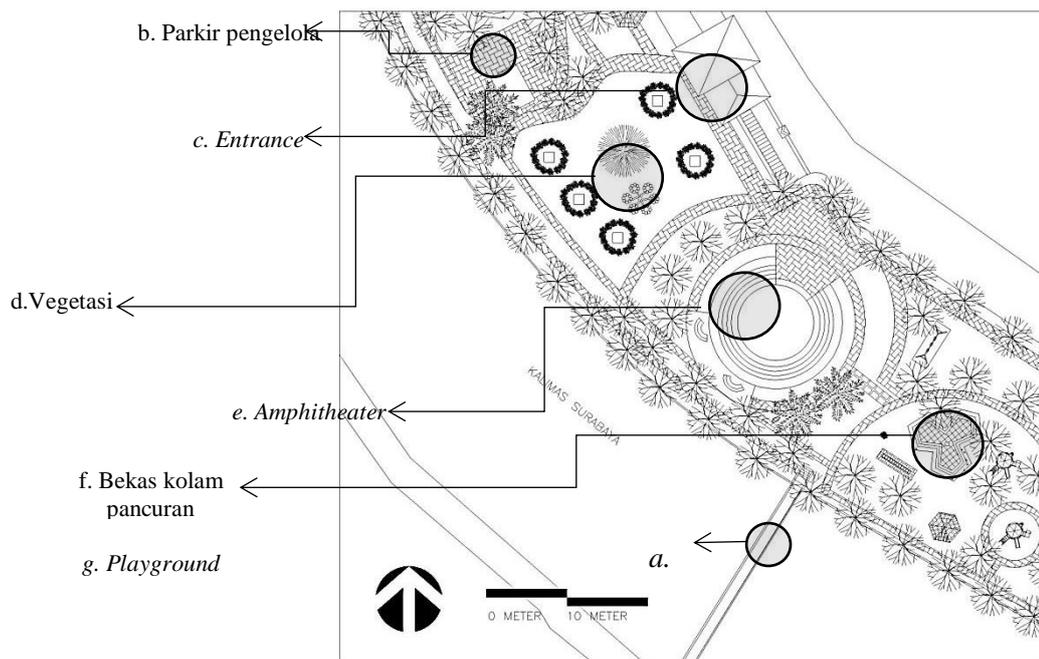
(d)



(e)



(f)



Gambar 4.10 Eksisting pada Segmen C

3. Segmen C



a. Jembatan

b. Parkiran motor

c. Entrance



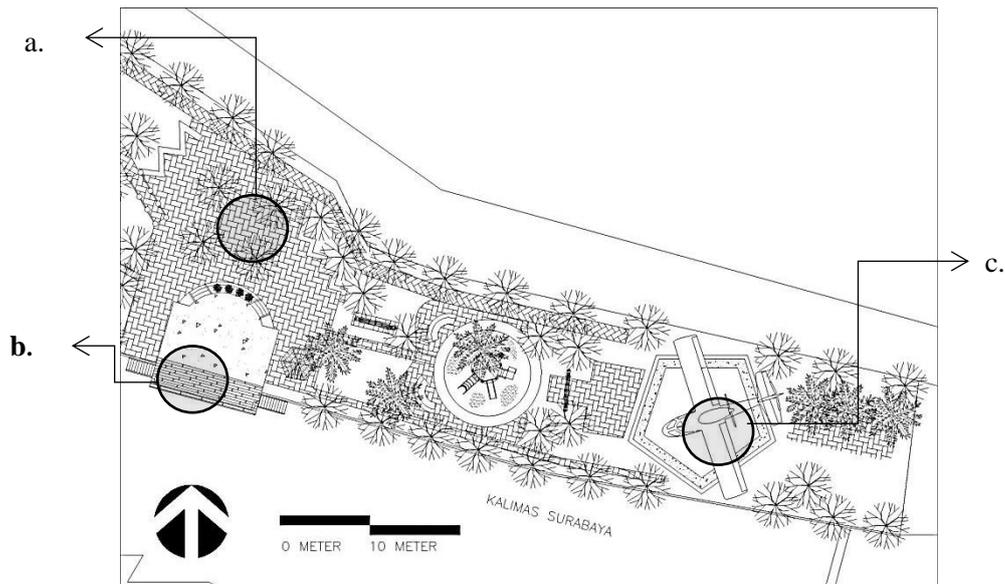
d. Vegetasi

f. Amphitheater



g. Bekas kolam pancur

h. Playground



Gambar 4.11 Eksisting Segmen D Taman Prestasi

4. Segmen D

a) Plaza

Plaza adalah ruang terbuka dengan perkerasan paving, berada di dekat dermaga, memiliki fungsi sebagai tempat untuk berkumpul. Karena wilayahnya yang luas, plaza ini juga digunakan untuk berjalan oleh PKL. Plaza ini kadang digunakan komunitas untuk bermain.

b) Dermaga

Dermaga adalah tempat di Taman Prestasi yang digunakan untuk bersantai, berjalan, dan lain-lain.

c) Monumen Pesawat Bomber

Monumen pesawat bomber yang pernah digunakan pada jaman colonial.



a. Plaza



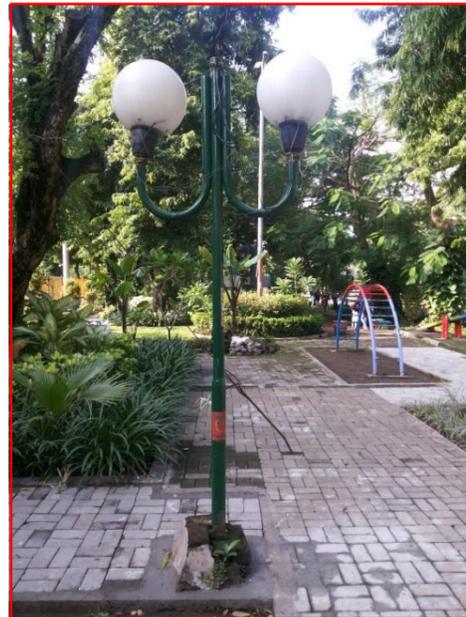
b. Dermaga



c. Monumen pesawat bomber



Gambar 4.12 Layout Plan dan pembagian Segmen Taman Prestasi
(Sumber: Gambar ulang dari DKRTH Surabaya)



SEGMENT A



SEGMENT C



SEGMENT B

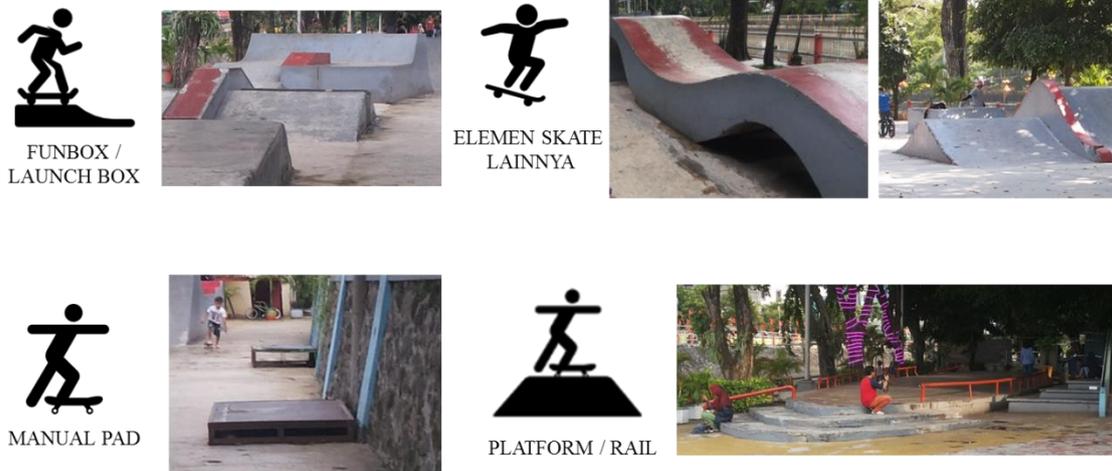


SEGMENT D

Gambar 4.13 Kondisi pada segmen-segmen di Taman Prestasi

4.2.2 Taman Skate & BMX

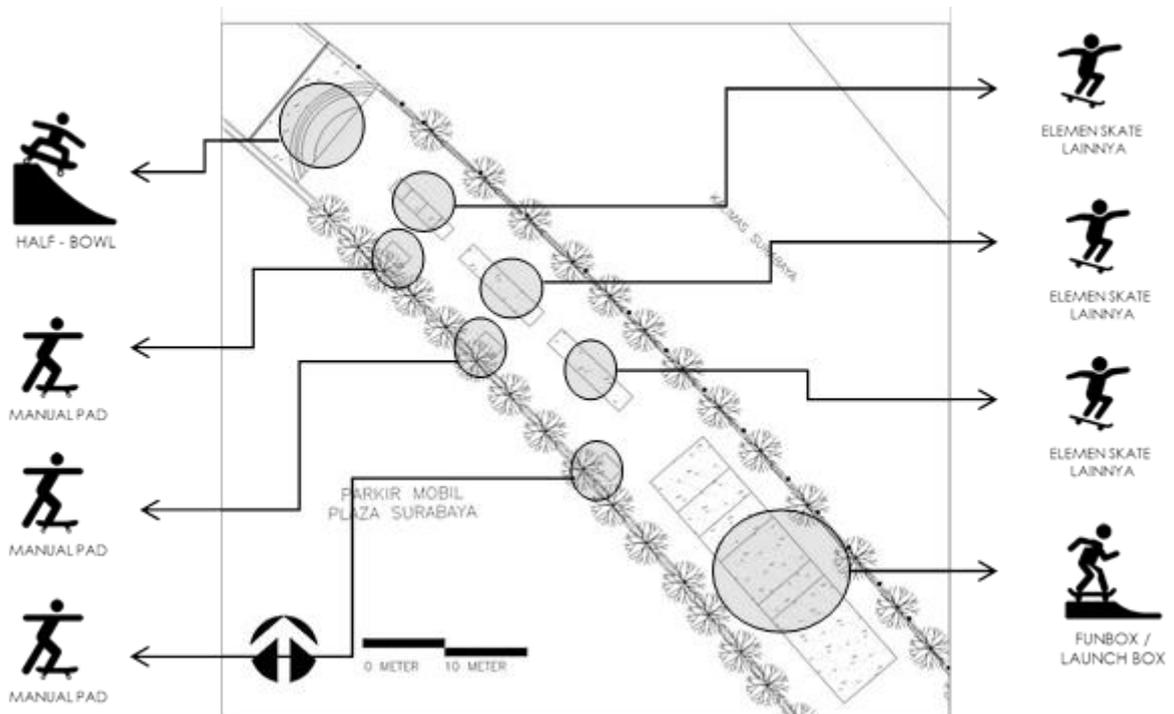
Taman Skate & BMX merupakan *skate park* yang didalamnya terdapat banyak elemen untuk mendukung bermain skateboard dan BMX. Elemen *skate park* adalah sebagai berikut:



Gambar 4.14 Elemen-elemen *skate park* di Taman Prestasi

1. Segmen A

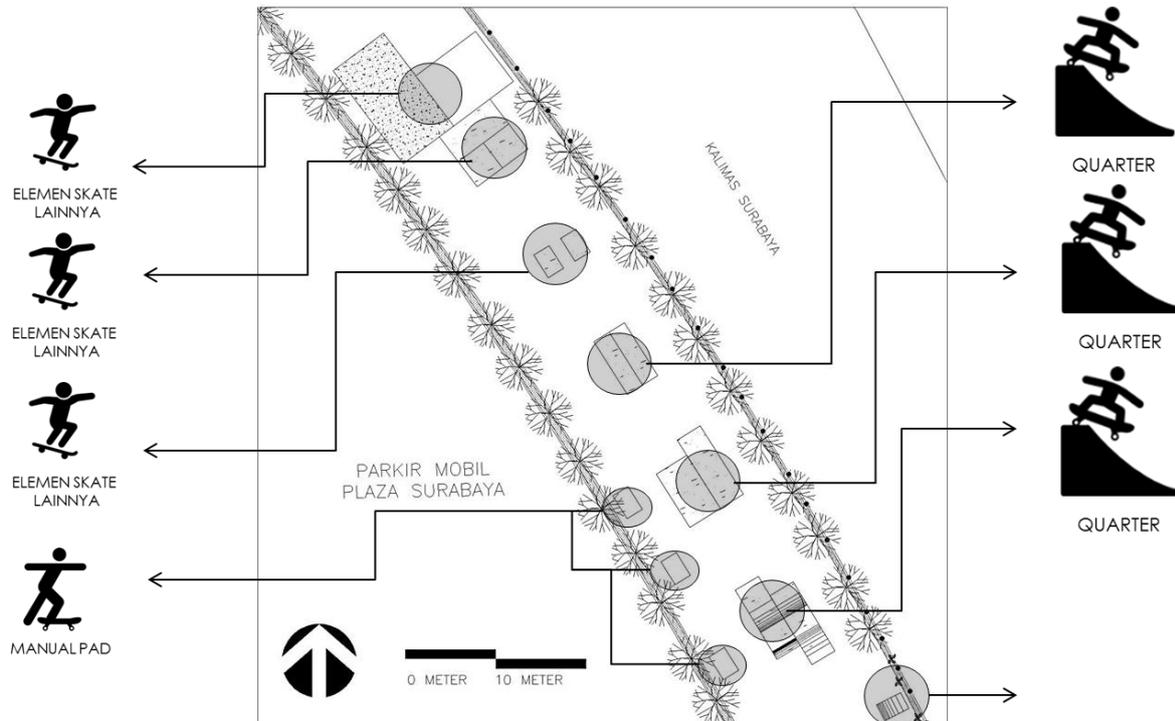
Segmen A memiliki beragam arena skateboard. Secara umum, fungsi utama dari segmen ini adalah untuk bermain skateboard dan bersepeda.



Gambar 4.15 Elemen *skate* pada Segmen A

2. Segmen B

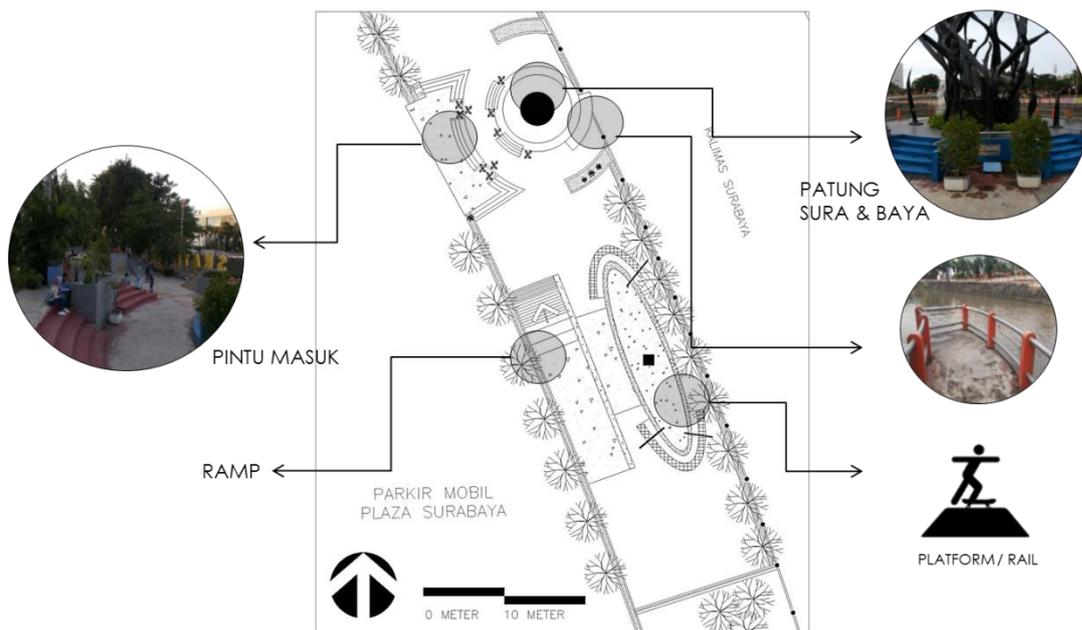
Segmen B juga memiliki beragam arena *skateboard*. Secara umum, fungsi utama dari segmen ini adalah untuk bermain *skateboard* dan bersepeda.



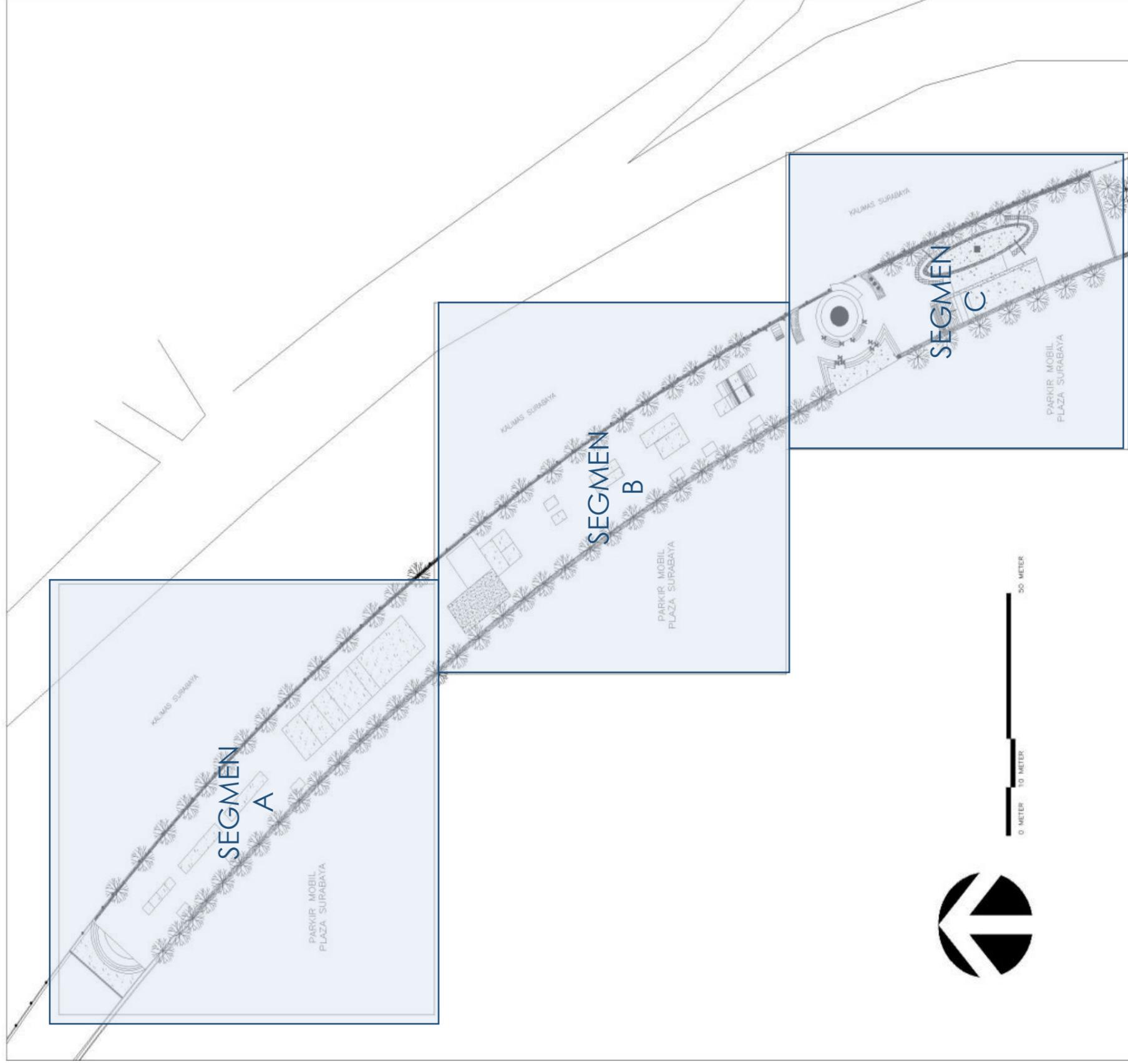
Gambar 4.16 Elemen *skate* pada Segmen B

3. Segmen C

Pada segmen c, tidak banyak arena *skateboard*. Yang paling mendominasi pada segmen C adalah patung Sura dan Baya, serta terdapat platform/ rail yang sering digunakan untuk berlatih.



Gambar 4.17 Kondisi Segmen C



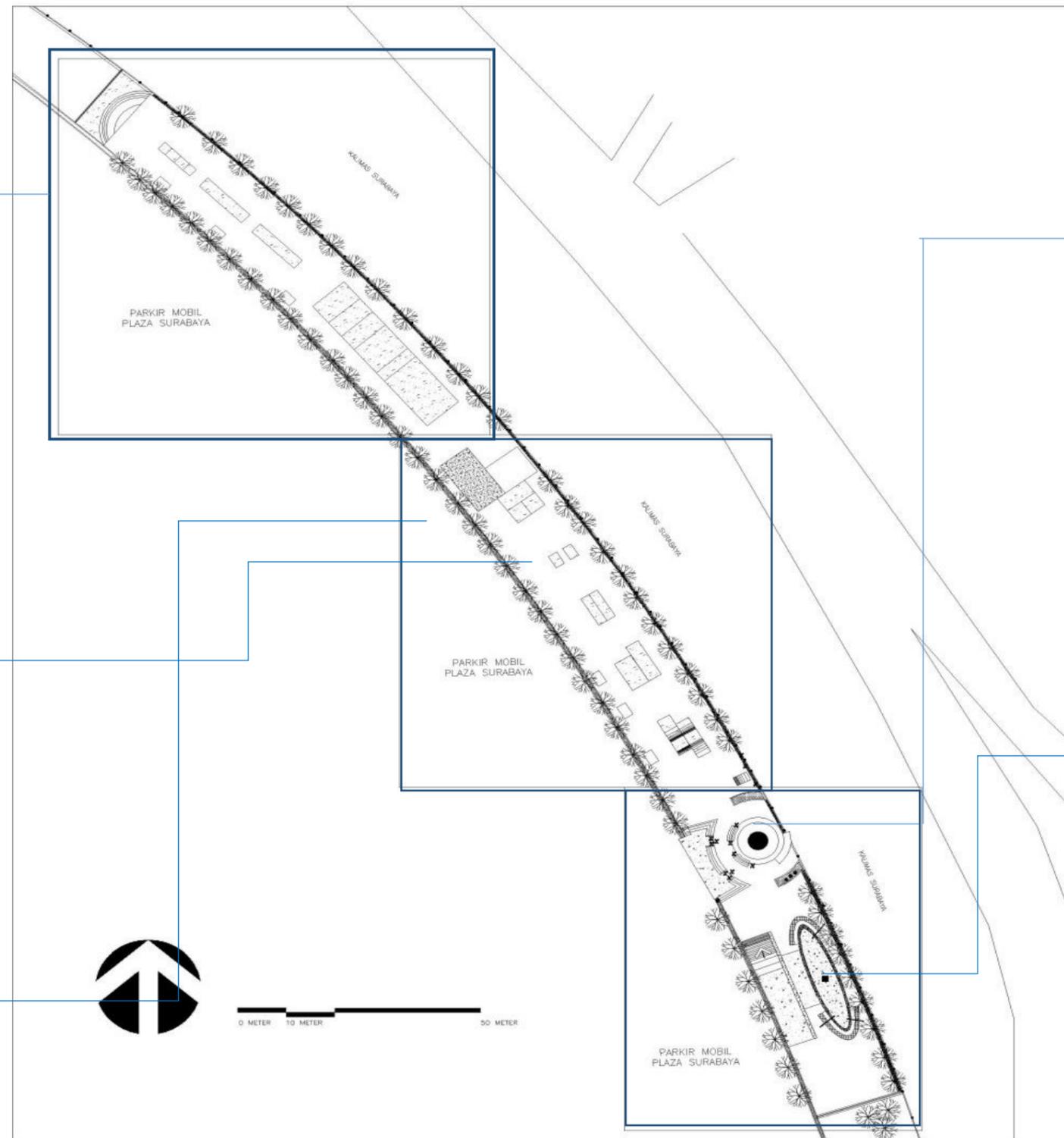
Gambar 4.18 Layout Plan dan pembagian Segmen Taman Skate & BMX



SEGMENT A



SEGMENT B



SEGMENT C



Gambar 4.19 Eksisting pada segmen-segmen di Taman Skate & BMX

4.3 Identifikasi Jenis dan Pelaku Aktivitas

4.3.1 Identifikasi Jenis Aktivitas

Aktivitas yang terjadi di setiap ruang publik objek kajian berbeda-beda. Hal ini banyak dipengaruhi oleh fasilitas yang disediakan oleh ruang publik itu sendiri. Semakin banyak fasilitas yang ada pada suatu ruang publik maka akan semakin beragam aktivitas yang dapat terjadi. Merujuk ke teori dari (Carr 1993) dan membagi jenis aktivitas berdasarkan tingkat keterlibatannya menjadi *passive engagement* dan *active engagement*. Berdasarkan hasil observasi lapangan, Taman Prestasi dan Skate & BMX memiliki aktivitas yang berbeda-beda yang menjadi keunikannya sendiri. Aktivitas-aktivitas ini dikelompokkan dan didefinisikan sebagai berikut.

1. *Passive Engagement*

Passive engagement adalah aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung yang tidak melibatkan aktivitas yang bergerak, aktivitas yang termasuk pada *passive engagement* cenderung tidak berpindah dan tetap di satu tempat yang sama.

a. Duduk

Duduk adalah salah satu aktivitas yang paling banyak dilakukan pengunjung di kedua taman. Ketersediaan bangku taman memiliki peran sangat penting untuk aktivitas ini. Keterbatasan jumlah tempat duduk dapat berdampak pada pengunjung yang akhirnya duduk di tempat yang tidak seharusnya.

Hal ini terjadi pada Taman Prestasi pada saat jumlah pengunjung sedang ramai, banyak pengunjung duduk di paving taman. Beberapa pengunjung juga sering terlihat duduk di tempat permainan anak. Hal ini dapat menyebabkan ketidaksesuaian fasilitas ruang publik dengan pemanfaatannya.

Pada Taman Skate & BMX, kebanyakan pengunjung duduk tangga di tempat taman, dan tempat skateboard, karena tak tersedianya tempat duduk maupun bangku taman.

b. Berdiri

Pengunjung Taman Prestasi dan Taman Skate BMX berdiri karena sedikitnya bangku taman yang tersedia, karena sedang menunggu anak yang bermain dan bisa juga karena sedang melihat pemandangan.

c. Menunggu anak

Taman Prestasi memiliki banyak permainan yang bisa dimainkan anak-anak, oleh karena itu banyak pengunjung (terutama orang tua) yang menunggu

anaknya bermain. Saat menunggu anak, kebanyakan dari mereka mengawasi sambil berdiri, dan beberapa lainnya mengawasi sambil duduk.

2. *Active Engagement*

- a. Bermain
- b. Bermain skateboard
- c. Bermain BMX
- d. Menunggu anak
- e. Latihan
- f. Makan
- g. Jalan
- h. Berfoto

4.3.2 Identifikasi Pelaku Aktivitas

Observasi ke objek studi perlu dilakukan untuk mengetahui jenis-jenis pelaku yang mengunjungi tiap ruang publik. Karena banyaknya pengunjung yang ada, maka observasi dilakukan dengan mengategorikan pengunjung ke dalam karakteristik fisik yang dapat langsung dilihat. Dengan begitu, observasi dilakukan dengan melihat karakter fisik pengunjung seperti jenis kelamin, rentan usia serta apakah pengunjung bergerombol atau sendiri.

Dari hasil observasi lapangan, jenis pelaku aktivitas dibagi berdasarkan rentan usia, dan jenis kelamin pengunjung. Selain itu beberapa pengunjung datang secara berkelompok, beserta keluarga, maupun sendiri.

1. Berdasarkan jenis kelamin
 - a. Laki-laki;
 - b. Perempuan.



Gambar 4.20 Pengunjung di Taman Skate & BMX

2. Berdasarkan rentan usia

Rentan usia dibagi menjadi tiga menurut kelompok umurnya, yaitu:

- a. Anak-anak, yaitu pengunjung dengan rentan usia hingga 13 tahun;
 - b. Remaja, yaitu pengunjung dengan rentan usia kira-kira 13 tahun hingga 18 tahun;
 - c. Dewasa, yaitu pengunjung dari usia yang telah dianggap dewasa (18 tahun) dan di atasnya.
3. Berdasarkan kelompok pengunjung

Beberapa pengunjung datang sendiran, dan beberapa datang bersama keluarga, maupun komunitas. Dengan mengetahui pengunjung yang datang sendiri, dengan

komunitas, dan dengan keluarga akan membantu melihat apakah ruang publik tersebut menarik perhatian keluarga, atau komunitas.

a. Keluarga

b. Berpasangan

Pengunjung datang berpasangan untuk menghabiskan waktu menikmati pemandangan serta bersantai, oleh karena itu banyak pengunjung yang datang dengan pasangan ke Taman Prestasi.

c. Komunitas

Banyak komunitas menggunakan ruang publik sebagai tempat berkumpul, maupun untuk berlatih. Beberapa komunitas yang terlihat pada saat observasi lapangan antara lain adalah sebagai berikut:

1) Taman Prestasi

- a) Komunitas Drum Band
- b) Komunitas Fotografi
- c) Komunitas Kayak
- d) Komunitas Dance
- e) Rombongan Taman Kanak-kanak

2) Taman Skate BMX

- a) Komunitas BMX
- b) Komunitas Skateboard
- c) Komunitas Fotografi
- d) Komunitas Parkour
- e) Komunitas Dance
- f) Cosplay

d. Pedagang PKL

Pedagang PKL ditemukan pada Taman Prestasi dan juga Taman Skate BMX. Berikut ini adalah penjelasan lebih jelas dari tiap ruang publik.

1) Taman Prestasi

- a) Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, terdapat 2 jenis PKL, yaitu PKL di dalam dan luar taman. PKL di dalam Taman Prestasi (biasanya menjual makanan, minuman ataupun mainan) berada di area yang dekat dengan fasilitas permainan, menjual dagangan dengan berkeliling maupun menetap di suatu area. Biasanya berjualan pada tanggal merah, dan hari libur.

b) PKL di luar Taman Prestasi biasanya menjual makanan minuman. Berjualan di dekat pagar pembatas taman dengan jalan. PKL biasanya menggunakan sepeda, atau sepeda motor, maupun gerobak.

2) Taman Skate & BMX

Biasanya hanya berjualan minuman, membawa dagangannya ke baki dan menjajakannya ke pengunjung dengan berkeliling sepanjang Taman Skate & BMX.

4.4 Analisis Pola Aktivitas pada Taman Prestasi

Aktivitas yang terjadi pada Taman Prestasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Keseluruhan Jenis Aktivitas pada Taman Skate & BMX

	Aktivitas	Sub
<i>Active Engagment</i>	1. Jalan	
	2. Bermain	
	3. Makan	Makan Piknik
	4. Berjualan	
	5. Berfoto	
	6. <i>Gathering/</i> Berkumpul	
	7. Latihan	Latihan kayak Latihan <i>dance</i> Latihan <i>drum band</i>
<i>Passive Engagement</i>	8. Duduk	
	9. Berdiri	Berdiri Menunggu anak

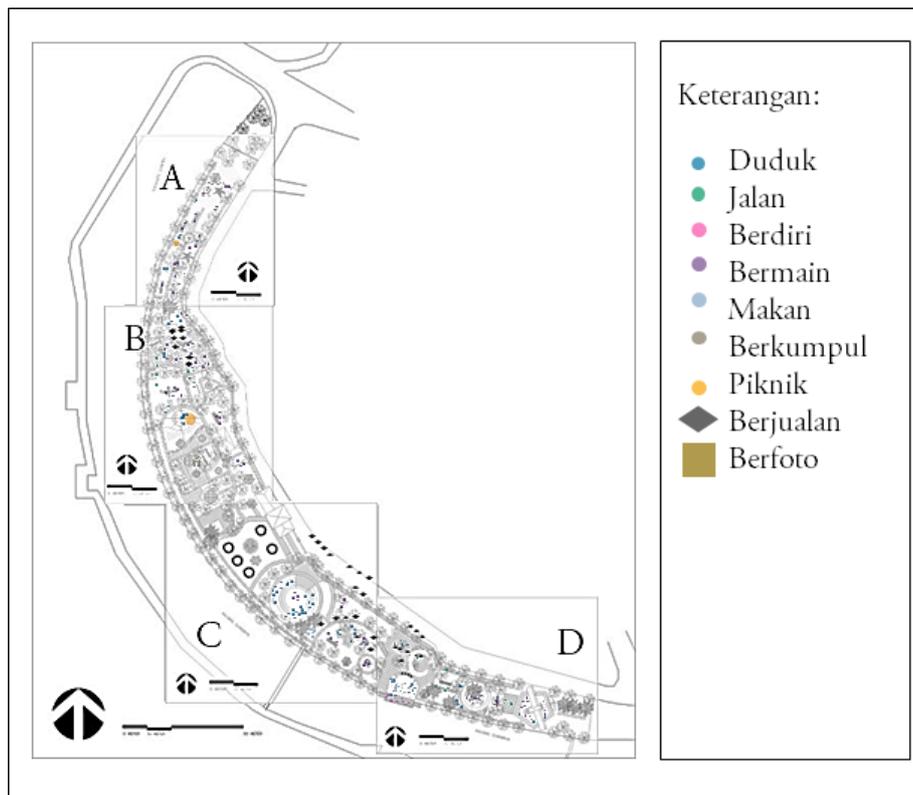
4.4.1 Hari Libur (Tanggal Merah)

A. Pagi Hari

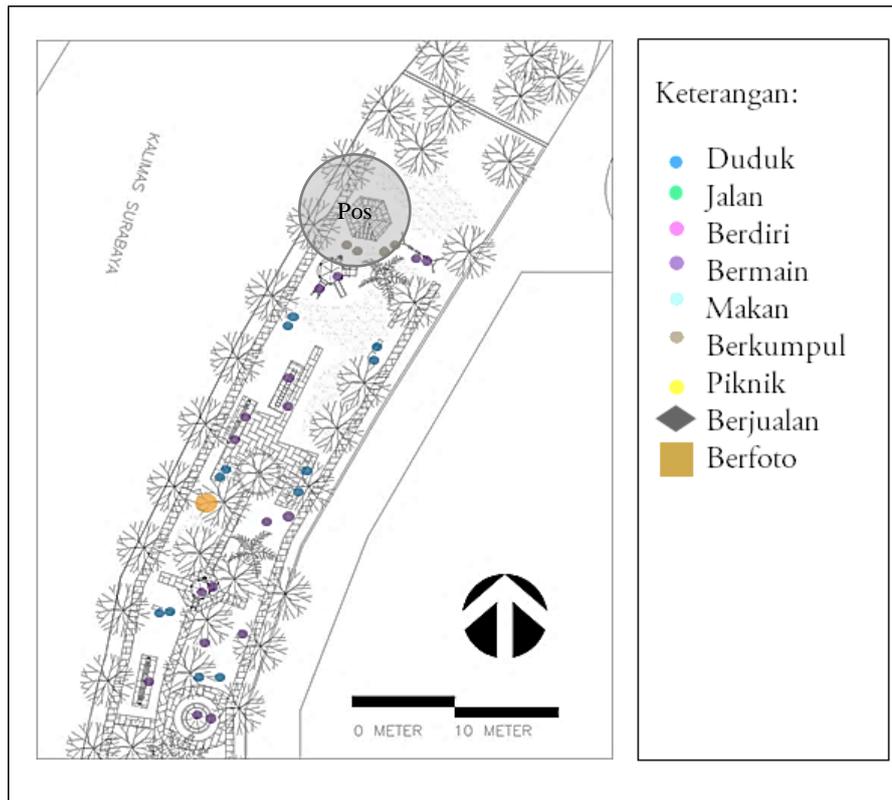
Aktivitas yang terjadi pada hari libur pagi hari di Taman Prestasi berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Aktivitas pada Taman Prestasi Hari Libur Pagi

	Aktivitas	Sub
<i>Active Engagment</i>	1. Berjalan	
	2. Bermain	
	3. Berjualan	
	4. Makan	Makan
		Piknik
	5. Berkumpul	
<i>Passive Engagement</i>	6. Berjualan	
	7. Duduk	



Gambar 4.21 *Place-centered mapping* Taman Prestasi hari libur pagi



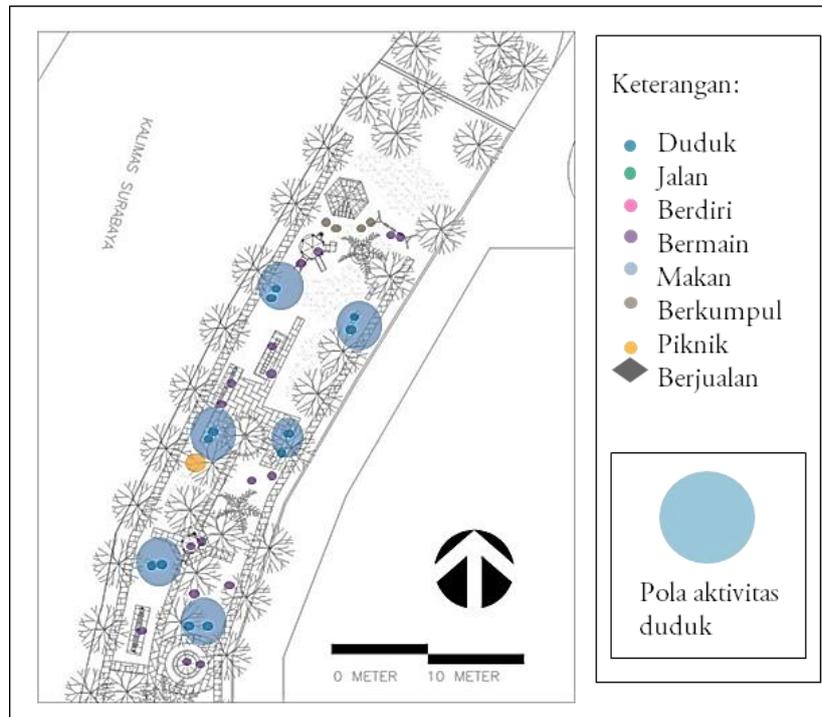
Gambar 4.22 *Place-centered mapping* Taman Prestasi Segmen A hari libur pagi

1. Segmen A

Segmen A merupakan segmen yang berada di bagian ujung utara Taman Prestasi. Intensitas pengunjung yang berada di segmen ini didominasi oleh aktivitas bermain dan duduk-duduk. Aktivitas bermain didominasi oleh pengunjung anak-anak, kemudian aktivitas duduk bervariasi antara pengunjung dewasa dan pengunjung remaja. Pengunjung remaja cenderung datang secara berpasangan, sedangkan pengunjung dengan rentan usia dewasa cenderung datang beserta anak-anak.

Pada hari libur nasional, secara keseluruhan Taman Ekspresi dipadati oleh pengunjung yang ingin berekreasi. Hal ini terlihat dari pola aktivitas yang terjadi pada Segmen A didominasi oleh aktivitas bermain dan duduk-duduk.

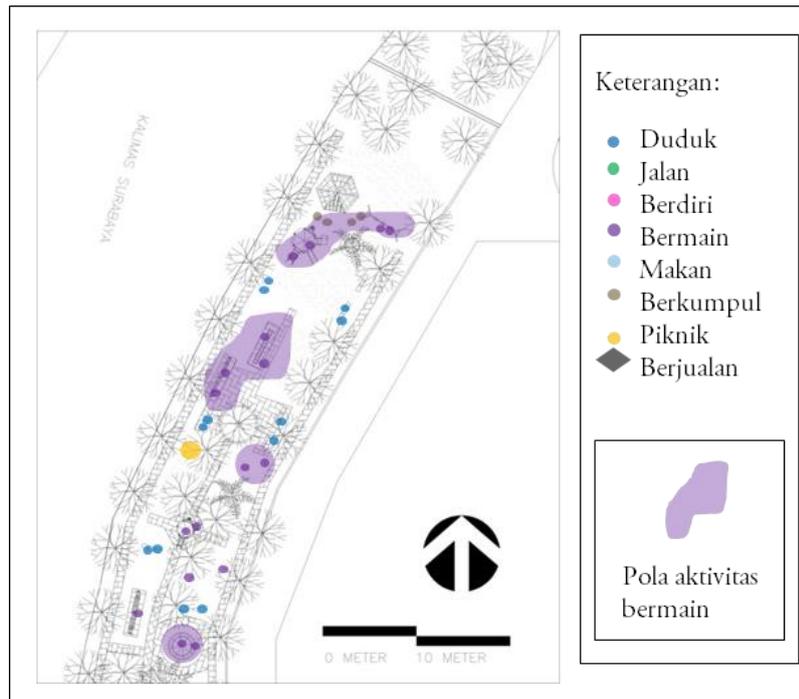
Pada Segmen A, terdapat aktivitas unik yang tidak terjadi pada hari libur, yaitu berpiknik. Pengunjung berpiknik bersama keluarga, dan menggelar tikar di bawah pohon yang cukup rindang, dan menghadap ke Kali Mas. Di sini, Kali Mas berperan menjadi pusat perhatian bagi pengunjung yang berpiknik.



Gambar 4.23 *Place-centered mapping* aktivitas duduk Taman Prestasi hari libur pagi

a. Aktivitas Duduk

Pada pagi hari, intensitas aktivitas duduk terlihat cukup tinggi. Pengunjung yang duduk cenderung didominasi oleh orang dewasa yang menunggu anaknya bermain. Bangku taman yang ada pada segmen ini dimanfaatkan dengan baik oleh pengunjung. Namun, pengunjung kadang meninggalkan sampah di bangku, sehingga membuat pengunjung lain tidak berkenan menggunakan bangku tersebut. Hal ini kemungkinan terjadi karena banyaknya pedagang PKL yang berjualan, serta tempat sampah yang terlalu penuh untuk menampung sampah. Pola aktivitas yang terbentuk adalah mengelompok. Pengunjung duduk dengan menyebar ke hampir semua bangku taman yang ada di Segmen A.



Gambar 4.24 *Place-centered mapping* aktivitas bermain Taman Prestasi hari libur pagi

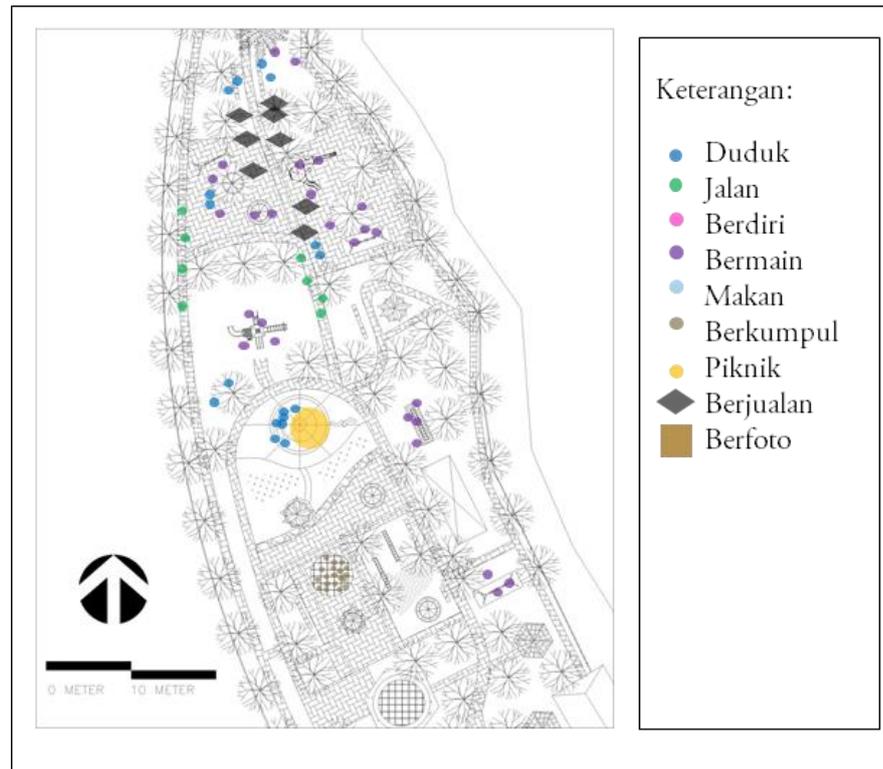
b. Aktivitas Bermain

Aktivitas bermain di Segmen A cukup ramai pada pagi hari. Hal ini banyak dipengaruhi oleh waktu, karena pada hari libur nasional, banyak pengunjung membawa serta anak-anak mereka untuk bermain. Wahana permainan yang ada pada Segmen A berupa jungkat-jungkit, panjatan, perosotan, dan ayunan,

Ayunan dan perosotan adalah tempat bermain yang paling diminati pengunjung anak-anak pada Segmen A. Pengunjung anak-anak banyak menunggu giliran dari pengunjung lain untuk bermain ayunan. Bukan hanya anak-anak, namun orang dewasa dan remaja juga ikut memanfaatkan wahana. Berbeda dengan anak-anak yang menggunakan wahana untuk bermain, orang dewasa dan remaja cenderung menggunakannya untuk bersantai. Pola aktivitas bermain pada segmen ini adalah membentuk *cluster*.



Gambar 4.25 Kondisi *playground* Segmen A di hari libur pagi



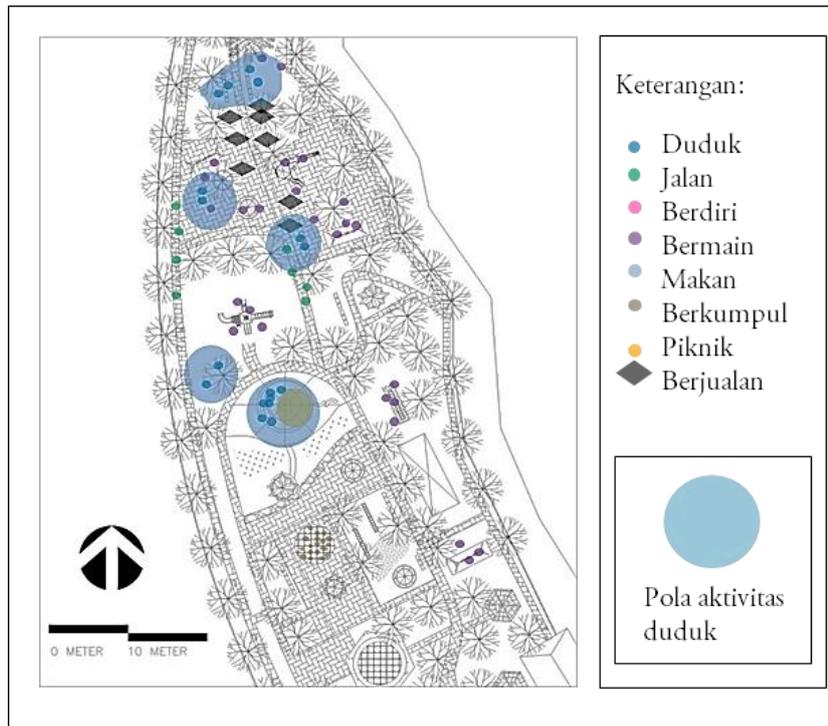
Gambar 4.26 *Place-centered mapping* Taman Prestasi Segmen B hari libur pagi

2. Segmen B

Aktivitas yang mendominasi pada Segmen B adalah duduk dan bermain. Pada hari libur terutama pada pagi hari, Segmen B juga dipenuhi oleh pedagang kaki lima (PKL). Pedagang menjajakan dagangannya yang berupa makanan kecil dan minuman gelas. Pedagang biasa berjualan di dekat wahana mainan anak-anak.

Terdapat beberapa aktivitas unik yang terjadi pada hari libur dan tidak terlihat pada hari kerja. Aktivitas unik yang terjadi pada Segmen A adalah berpiknik, berkumpul gathering, dan berjualan.

Aktivitas unik pertama yang terlihat pada hari libur pagi adalah adanya pengunjung yang berpiknik. Pengunjung yang berpiknik cenderung bersama anggota keluarga, membawa tikar untuk alasa duduk, dan membawa makanan sendiri.



Gambar 4.27 *Place-centered mapping* aktivitas duduk Taman Prestasi hari libur pagi

a. Aktivitas Duduk

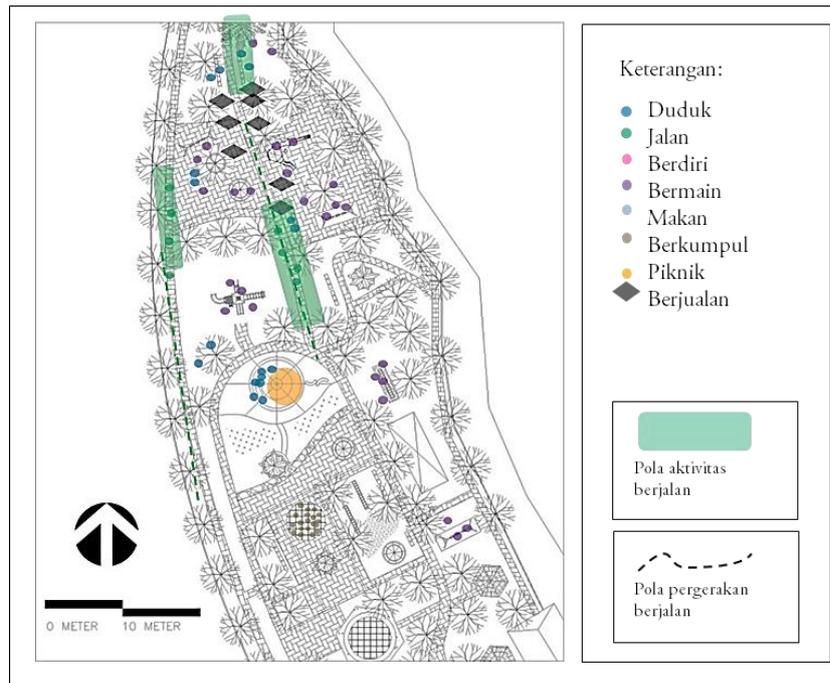
Aktivitas duduk pada hari libur pagi di Segmen B sangat ramai. Hampir semua bangku taman digunakan oleh pengunjung. Pengunjung yang rata-rata merupakan orang dewasa ini mayoritas duduk untuk menunggu anaknya yang bermain.

Dari hasil pengamatan, terdapat sedikit penyimpangan yang terjadi pada bangku taman yang ada di Segmen B ini. Sebagian kecil PKL menggunakan bangku taman untuk menggelar barang dagangannya, sehingga pada saat segmen ini dipenuhi pengunjung, bangku taman menjadi berkurang.

Pola aktivitas duduk pada segmen ini membentuk pola *cluster*. kehadiran bangku taman dan PKL membuat pengunjung betah untuk berlama-lama di bangku taman, sehingga sangat sulit untuk menemukan bangku kosong pada hari libur pagi di Segmen.



Gambar 4.28 pengunjung taman prestasi duduk di bangku taman



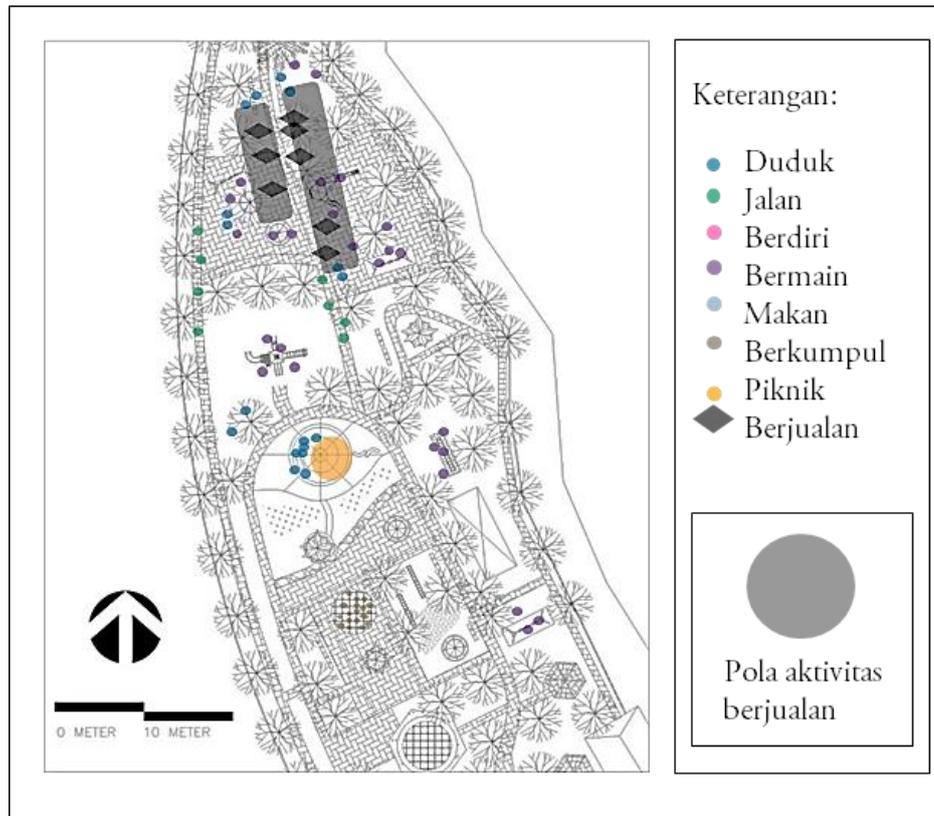
Gambar 4.29 *Place-centered mapping aktivitas berjalan* Taman Prestasi hari libur pagi

b. Aktivitas Berjalan

Aktivitas berjalan pada Segmen B di hari libur pagi memiliki intensitas yang cukup tinggi. Pengunjung cenderung berjalan-jalan melewati jalur pejalan kaki yang berada di sebelah barat dan dekat dengan Kali Mas. Mayoritas pengunjung melewati jalur ini sambil melihat-lihat pemandangan sungai. Kali Mas berperan menjadi pusat perhatian yang menarik pengunjung untuk mendekat. Sebagian besar pengunjung yang berjalan-jalan adalah kategori keluarga yang terdiri dari orang tua dan anak. Jalur pejalan kaki yang ramai digunakan pengunjung adalah jalur yang ada di tengah yang juga dipadati oleh PKL. Pola aktivitas yang terbentuk adalah *linear*.



Gambar 4.30 Pemandangan dari jalur pejalan kaki bagian barat Taman Ekspresi



Gambar 4.31 *Place-centered mapping* aktivitas berjualan Taman Prestasi hari libur pagi

c. Aktivitas Berjualan

Aktivitas berjualan pada Segmen B berpusat pada area tempat bermain anak. Pada hari libur pagi, banyak pengunjung anak-anak yang bermain, sehingga aktivitas berjualan PKL juga mengikuti ke tempat dengan pengunjung yang ramai.

Pola aktivitas berjualan pada Segmen B adalah membentuk pola *linear*. PKL berjualan dengan menggelar barang dagangannya di tanah, dan berjajar-jajar dengan PKL lainnya, sehingga membentuk pola linear yang berpusat pada jalur pejalan kaki.



Gambar 4.32 Suasana *Playground* di Segmen B

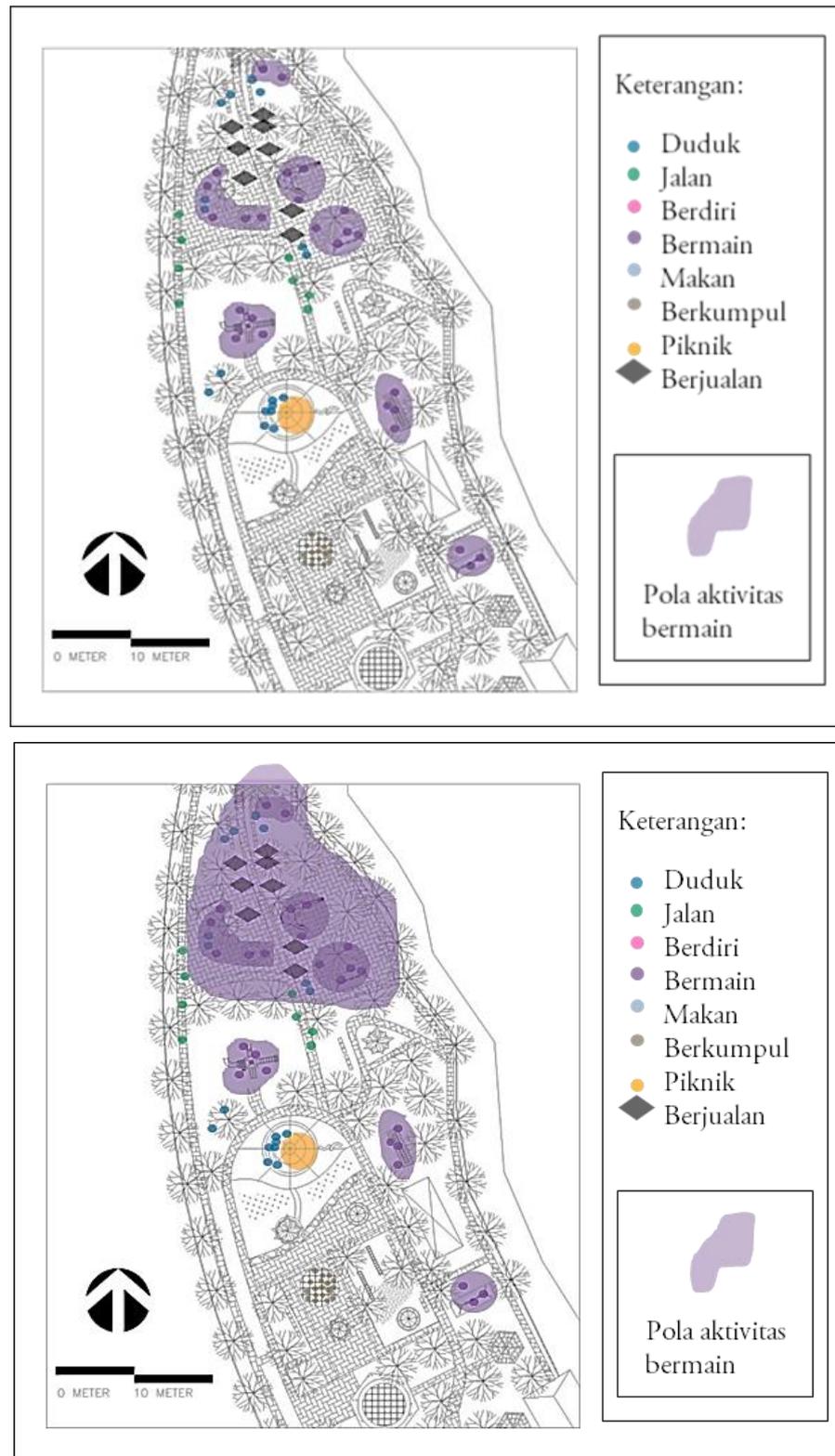
d. Aktivitas Bermain

Aktivitas bermain mendominasi pada Segmen B. Banyaknya tempat bermain membuat segmen ini sangat ramai digunakan oleh pengunjung anak-anak maupun orang dewasa pada hari libur terutama pada pagi hari.

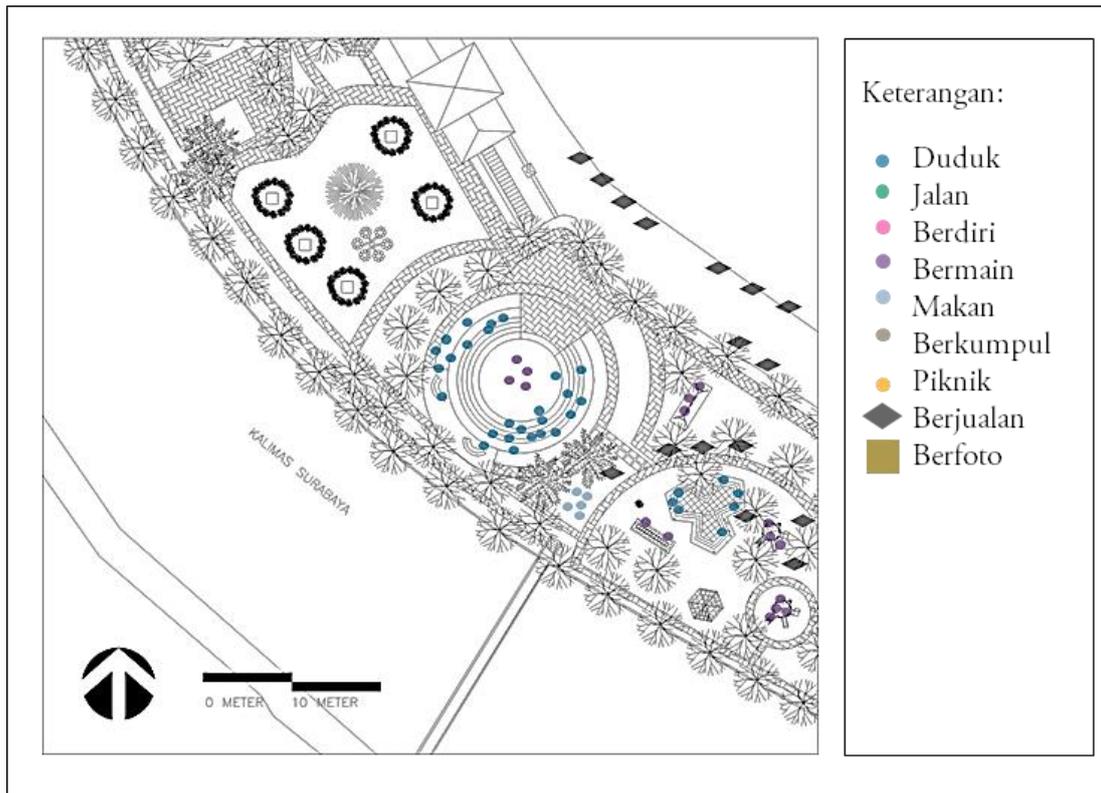
Intensitas aktivitas bermain tertinggi berada pada area tempat bermain anak-anak. Pengunjung dengan rentan usia anak-anak lebih sering datang pada hari libur dan akhir pekan. Terlihat dari hasil *place-centered mapping*, hampir seluruh permainan yang ada di Segmen B dipadati oleh pengunjung.

Area terpadat untuk aktivitas bermain pada Segmen B terletak di bagian utara, yang juga dipenuhi oleh PKL untuk berjualan. Menurut jumlah penggunaannya, permainan yang teramai diurutkan dari yang terbesar ke kecil adalah perusutan, ayunan, dan jungkat-jungkit. Sisanya pengunjung bermain sendiri seperti berlari-lari, bermain pasir dan lain sebagainya (biasanya merupakan pengunjung anak-anak).

Permainan perusutan menjadi favorit karena dapat dimainkan banyak orang pada waktu yang sama, sedangkan permainan seperti ayunan dan jungkat-jungkit hanya bisa dimainkan beberapa orang saja, sehingga pengunjung lain yang ingin memainkannya harus menunggu pengunjung lain selesai.



Gambar 4.33 *Place-centered mapping* aktivitas bermain di Segmen A hari libur pagi

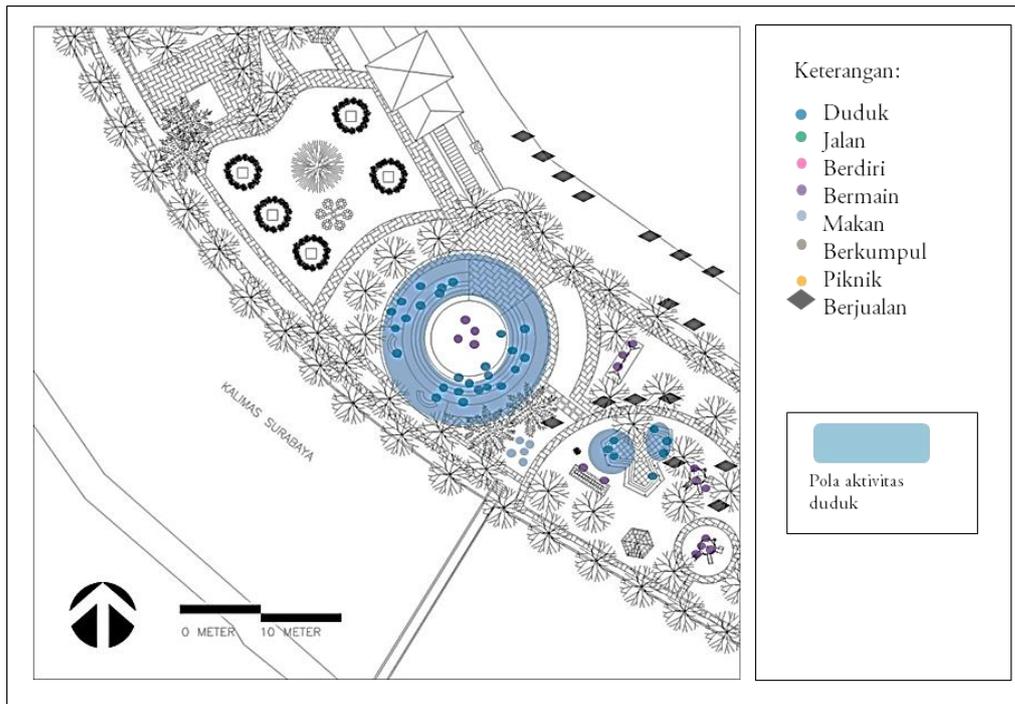


Gambar 4.34 *Place-centered mapping* Taman Prestasi Segmen C hari libur pagi

3. Segmen C

Pada hari libur pagi di Segmen C, aktivitas duduk-duduk mendominasi. Aktivitas lain yang dilakukan pengunjung diurutkan dari yang terbanyak ke sedikit adalah berjualan, bermain, dan makan.

Aktivitas duduk terbanyak terjadi di *amphitheater*, dan bekas kolam yang ada di sebelah timur Segmen C. Aktivitas berjualan tersebar di Segmen C baik pada bagian dalam taman maupun di bagian luar taman (jalan raya). Pada umumnya PKL berjualan di bagian timur Segmen C, dekat dengan pengunjung yang sedang duduk dan bermain. Pada bagian luar taman, PKL berjualan di pinggir jalan pada sisi taman maupun pada sebrang taman. Aktivitas bermain tersebar dari bagian tengah hingga bagian timur Segmen C. Intensitas terbanyak berada di bagian timur, didukung oleh beberapa permainan yang tersedia. Sedangkan aktivitas yang terjadi dengan intensitas tersedikit pada Segmen C adalah aktivitas makan.



Gambar 4.35 *Place-centered mapping* aktivitas duduk Segmen C hari libur pagi

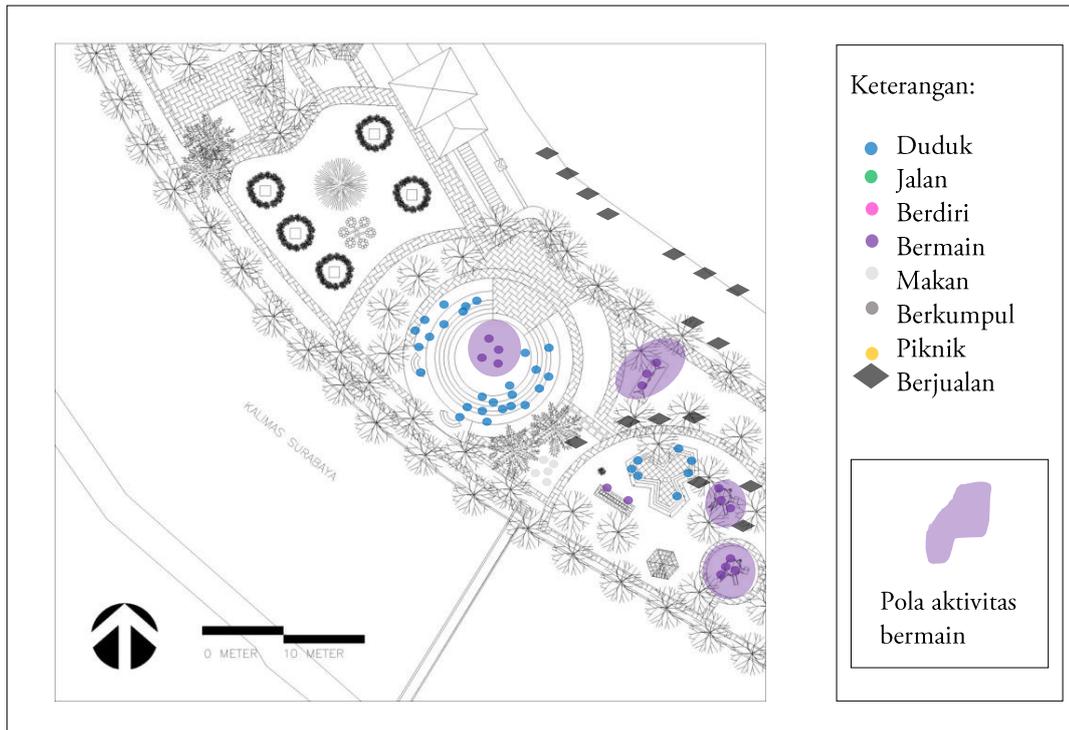
a. Aktivitas Duduk

Aktivitas duduk adalah aktivitas terbanyak yang dilakukan pengunjung pada Segmen C. Aktivitas ini tersebar di beberapa bagian pada Segmen C, yaitu di *amphitheater* dan area bekas kolam pancur, pengunjung terbanyak memadati *amphitheater*.

Pada saat pengamatan berlangsung, terdapat kelompok dari Taman Kanak-kanak yang juga sedang mengunjungi Taman Prestasi. Bentuk *amphitheater* yang melingkar dengan banyak tempat duduk serta tertutup menjadi favorit untuk aktivitas duduk. Pengunjung juga memanfaatkan panggung di tengah untuk berkumpul dan bermain. Kebanyakan pengunjung yang duduk di *amphitheater* adalah orang dewasa dan keluarga dari Taman Kanak-kanak yang sedang mengawasi anaknya.



Gambar 4.36 Area bekas kolam pancur (kiri). pengunjung duduk di *amphitheater* (kanan).



Gambar 4.37 *Place-centered mapping* aktivitas bermain Segmen C hari libur pagi

b. Aktivitas Bermain

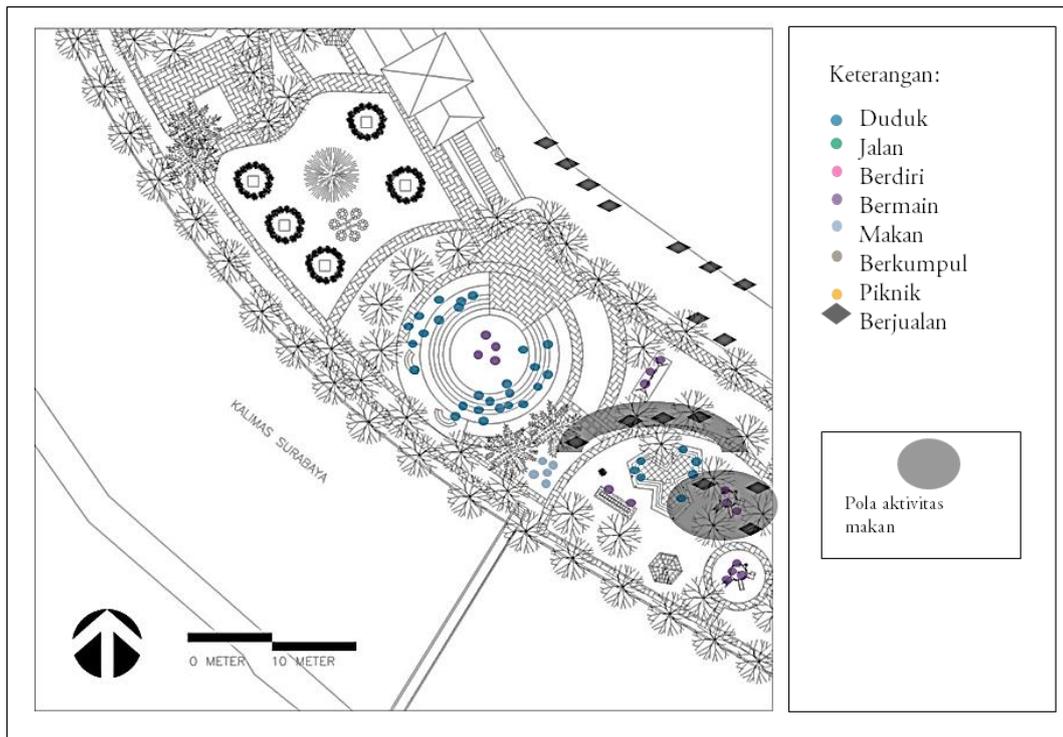
Aktivitas bermain adalah aktivitas dengan intensitas terbanyak pada Segmen C setelah duduk. Aktivitas ini menyebar pada Segmen C mulai dari bagian tengah (*amphitheater*) hingga bagian timur yang memang digunakan untuk area bermain.

Aktivitas bermain terbanyak terjadi di tempat bermain di bagian timur segmen. Hampir seluruh permainan yang ada dipadati oleh pengunjung, terutama oleh pengunjung anak-anak. Bahkan beberapa pengunjung anak-anak juga terlihat bermain di bagian panggung pada *amphitheater*. Pengunjung anak-anak yang ada di *amphitheater* bermain mainan sejenis layangan yang kemungkinan besar dibeli dari pedagang kaki lima yang ada pada Taman Prestasi. Ruang yang teduh dan cukup luas untuk bergerak menjadikan *amphitheater* cukup nyaman untuk bermain.

Sementara itu pengunjung lain banyak yang memanfaatkan tempat bermain yang ada di bagian timur Segmen C. Perusutan menjadi tempat bermain teramai yang digunakan pengunjung.



Gambar 4.38 Anak-anak bermain di *amphitheather*



Gambar 4.39 *Place-centered mapping* aktivitas berjualan Segmen C hari libur pagi

c. Aktivitas Berjualan

PKL memiliki peran besar untuk menarik pengunjung di Taman Prestasi. Dengan kehadiran PKL, pengunjung dapat membeli makanan, minuman, bahkan mainan tanpa harus keluar dari taman. PKL juga membuat Taman Prestasi terlihat lebih hidup, terutama pada hari libur yang ramai pengunjung.



Gambar 4.40 PKL di Segmen C

Aktivitas berjualan merupakan aktivitas terbanyak ketiga yang terlihat pada hari libur pagi di Segmen C. Kebanyakan PKL berada di luar taman, tepatnya di pinggir jalan. Sementara PKL lainnya berada di dalam taman. Terdapat perbedaan karakteristik PKL yang berada di luar dan di dalam Taman Prestasi. PKL yang berada di dalam taman cenderung berjualan makanan dan minuman. Sedangkan PKL yang berada di luar menjual barang yang lebih bervariasi. Dilihat dari tempat berjualannya, PKL yang berada di dalam rata-rata berjualan menggunakan kotak gabus seperti yang ada di foto. Sedangkan PKL yang berada di luar cenderung menggunakan gerobak dan sepeda.



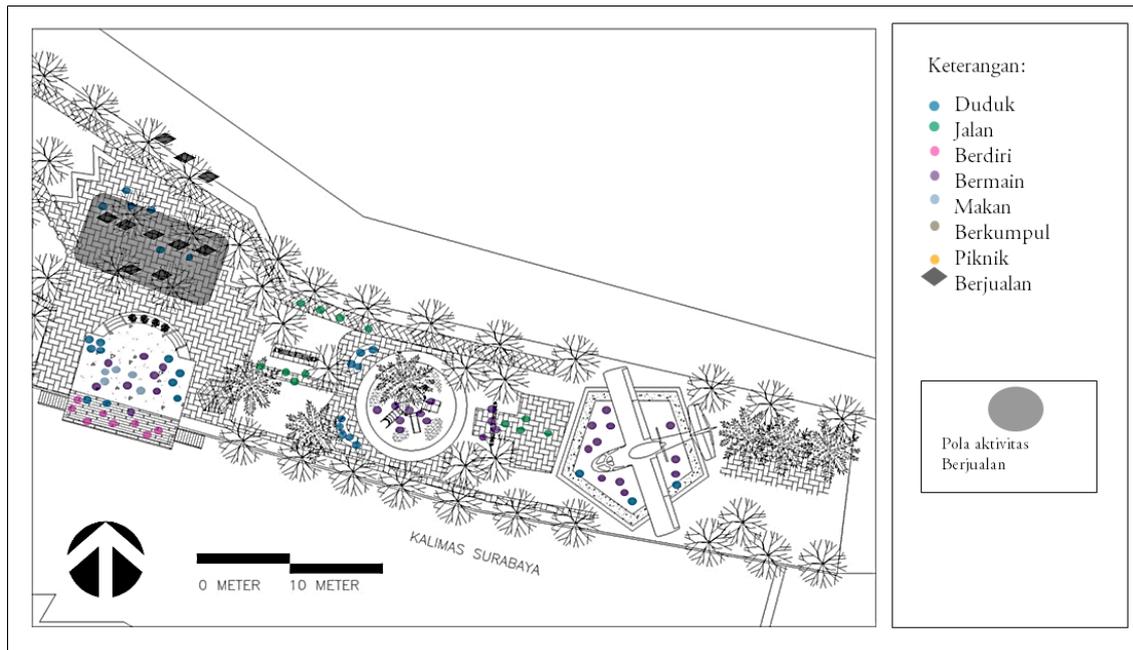
Gambar 4.41 *Place-centered mapping* taman prestasi Segmen D hari libur pagi

4. Segmen D

Segmen D mempunyai aktivitas yang cukup bervariasi. Hasil *behavioral mapping* menunjukkan bahwa aktivitas yang dilakukan pengunjung diurutkan dari intensitas tertinggi ke rendah adalah aktivitas duduk, bermain, berjalan, berjualan, berdiri, dan makan.

Aktivitas duduk terbanyak berada di dek dekat sungai, halaman dan tempat duduk di dekat perosotan. Aktivitas bermain terbanyak berada di perosotan dan di area monumen pesawat. PKL duduk dan berjualan di bawah pohon di area halaman tepat depan dek. Aktivitas berjalan cukup banyak terlihat terutama pada jalur pejalan kaki yang ada di pinggir sebelah utara, dan juga bagian tengah segmen.

Aktivitas berdiri bertempat di dek dekat dengan sungai. Mayoritas pengunjung berdiri di dek untuk melihat sungai Kali Mas, dan menjadi daya tarik tersendiri dari Taman Prestasi.



Gambar 4.42 *Place-centered mapping* aktivitas berjualan di Segmen D hari libur pagi

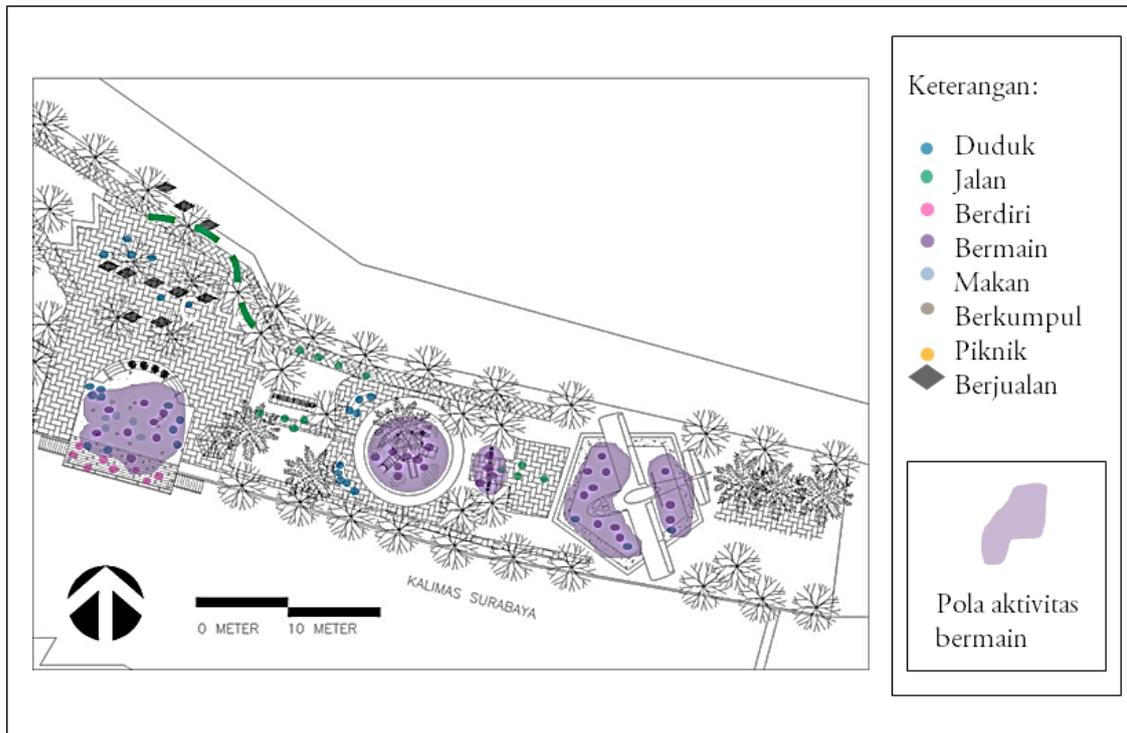
a. Aktivitas Berjualan

Hari libur merupakan salah satu hari dengan pengunjung teramai di Taman Prestasi. Pengunjung memadati hampir semua penjuru Taman Prestasi, bahkan area-area yang relatif sepi pada hari biasa terlihat ramai dipadati pengunjung.

Banyaknya pengunjung yang datang berbanding lurus dengan banyaknya PKL yang juga datang dan menjajakan dagangannya di dalam maupun di luar Taman Prestasi. Makanan ringan seperti gorengan, mie instan cup, namun kadang juga terlihat beberapa PKL yang berlalu lalang menjual makanan berat seperti semanggi dan nasi campur. Minuman yang dijual bervariasi seperti es milo, es teh, es jeruk, dan lain-lain. Selain makanan dan minuman, sebagian kecil PKL juga berjualan mainan anak-anak.



Gambar 4.43 Aktivitas berjualan oleh PKL di *plaza*



Gambar 4.44 *Place-centered mapping* aktivitas bermain di Segmen D hari libur pagi

b. Aktivitas Bermain

Aktivitas bermain menyebar cukup merata dari bagian barat, tengah, hingga timur Segmen D. Area teramai untuk aktivitas bermain adalah di monumen pesawat, kemudian dek, perosotan, dan jungkat-jungkit.

Banyak pengunjung anak-anak yang bermain di monumen pesawat. Monumen pesawat ini menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung, terutama untuk anak-anak. Tidak semua orang pernah melihat pesawat bekas perang asli dipajang sebagai monumen di dalam taman, sehingga banyak pengunjung tertarik untuk melihat dengan lebih dekat pesawat, pengunjung anak-anak pun banyak yang menggunakan area ini untuk bermain.



Gambar 4.45 Suasana pengunjung bermain di *playground* Segmen D



Gambar 4.46 *Place-centered mapping* Taman Prestasi hari libur pagi

c. Aktivitas Duduk

Kebanyakan pengunjung yang datang pada hari libur adalah keluarga, terutama dengan kombinasi suami, istri, dan anak. Maka banyak keluarga yang mengunjungi taman hanya untuk beristirahat, melepas penat dan menikmati pemandangan.

Pada Segmen D, pengunjung duduk menyebar ke hampir seluruh segmen. Tempat favorit pengunjung untuk duduk menurut *hasil behavioral mapping* terdapat di dek, tempat duduk dekat perosotan, dan sisanya pada halaman dan monumen pesawat.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, banyak pengunjung yang berdiri di dek hanya untuk melihat Kali Mas.



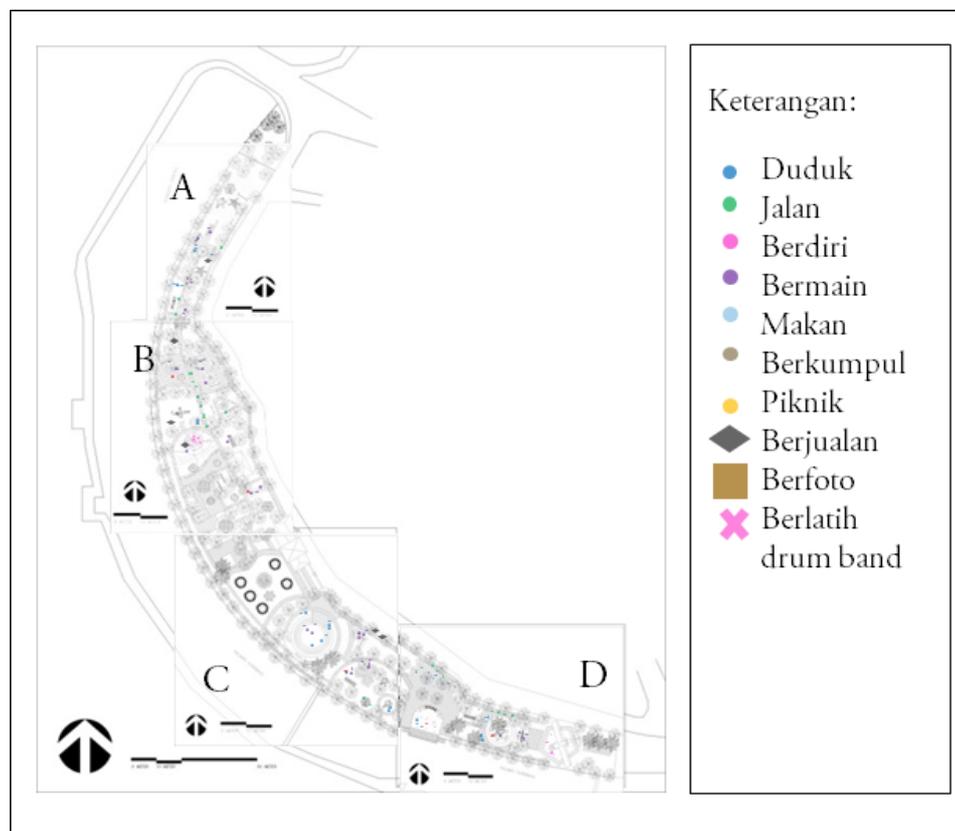
Gambar 4.47 Suasana di monumen pesawat bomber Segmen D

B. Sore Hari

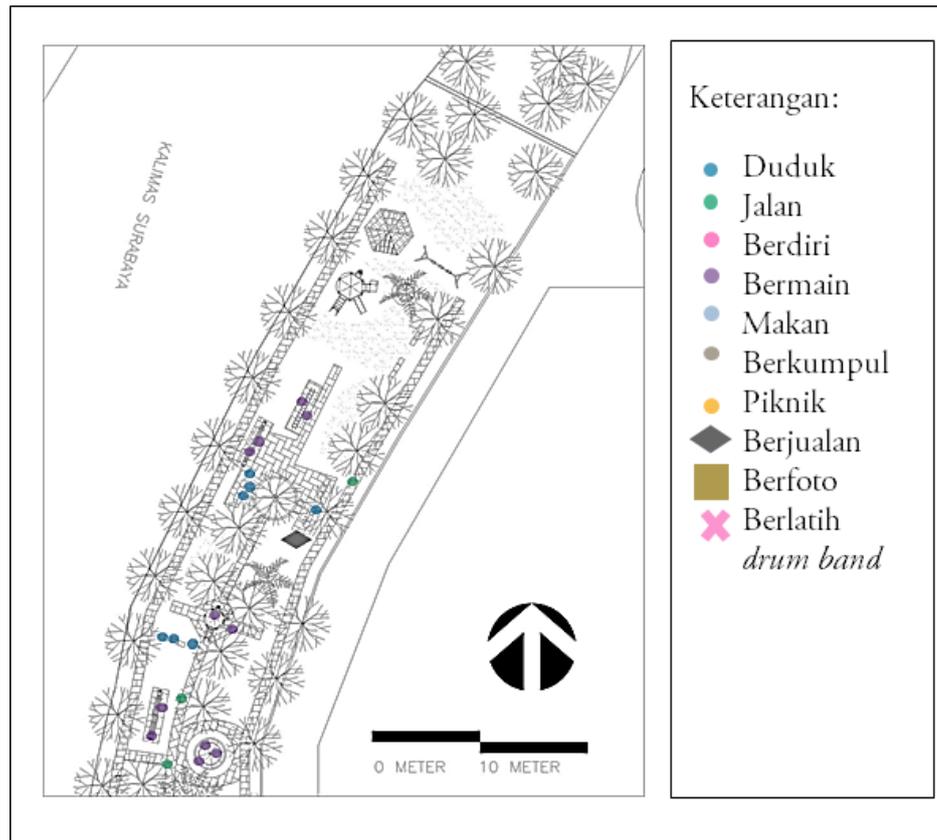
Aktivitas yang terjadi pada hari libur sore hari di Taman Prestasi berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Aktivitas pada Taman Prestasi Hari Libur Sore

	Aktivitas	Sub
Active Engagment	1. Berjalan	
	2. Bermain	
	3. Berjualan	
	4. Makan	
	5. Latihan <i>drum band</i>	
Passive Engagment	6. Duduk	
	7. Berdiri	Berdiri Menunggu anak



Gambar 4.48 *Place-centered mapping* Taman Prestasi hari libur sore



Gambar 4.49 *Place-centered mapping* taman prestasi Segmen A hari libur sore

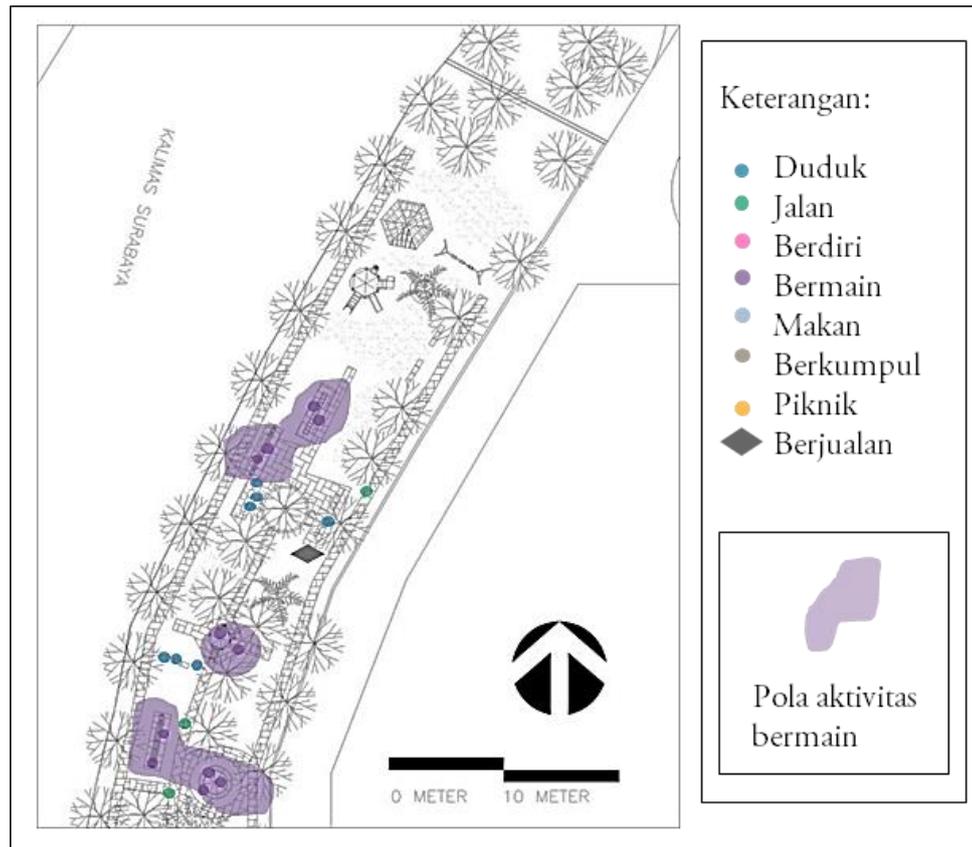
1. Segmen A

Pada hari libur sore, secara keseluruhan Taman Prestasi tidak seramai pada pagi harinya. Jumlah pengunjung pada sore hari turun cukup signifikan dibandingkan pada pagi hari. Beberapa pengunjung terlihat menggunakan bangku taman yang ada untuk duduk. Dan beberapa pengunjung lainnya menggunakan tempat permainan untuk bermain.

Aktivitas yang ada tidak terlalu bervariasi apabila dibandingkan pada pagi hari. Aktivitas yang paling dominan adalah bermain. Beberapa pengunjung juga terlihat berjalan-jalan di Segmen A.

Aktivitas pada sore hari cenderung lebih santai apabila dibandingkan hiruk-pikuk aktivitas yang ada pada pagi hari. Pengunjung rata-rata merupakan keluarga, seperti suami, istri, dan anak. Namun terlihat beberapa pengunjung remaja juga yang duduk-duduk dan berjalan-jalan di sekitar Segmen A.

Terlihat ada PKL yang berjualan pada Segmen A di sore hari, tidak seperti pagi hari PKL lebih memilih berjualan di Segmen B, C, D. PKL ini menjajakan dagangannya sambil berjalan, barang yang dijual adalah minuman.



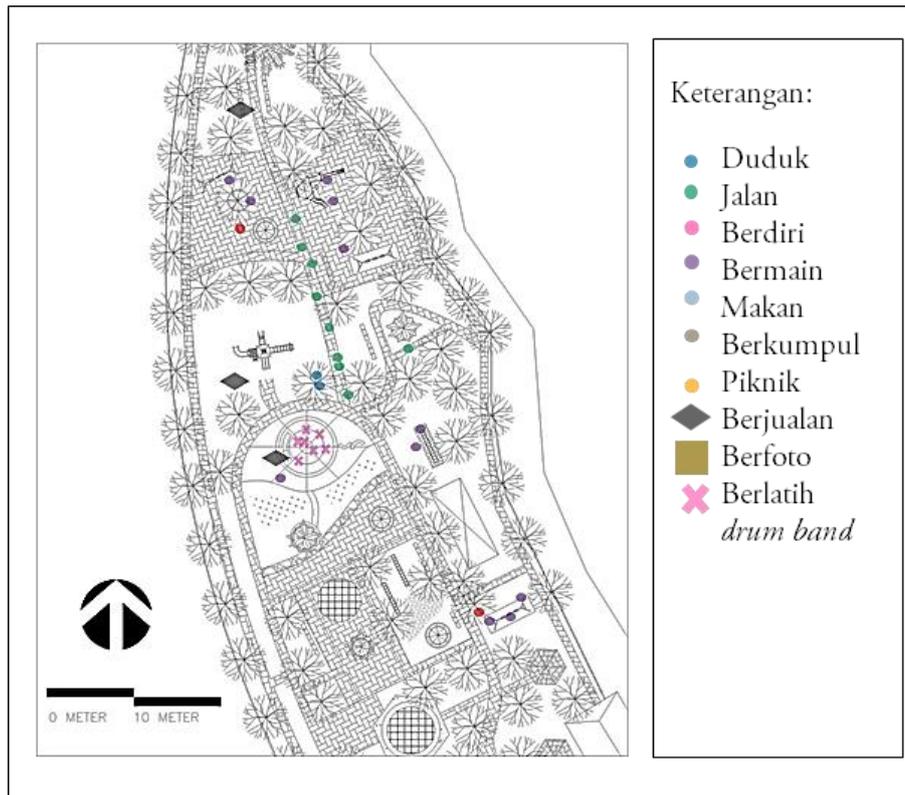
Gambar 4.50 *Place-centered Mapping* aktivitas bermain Segmen A hari libur sore

a. Aktivitas Bermain

Aktivitas bermain tetap terlihat dan tersebar di Segmen A meskipun pada sore hari. Banyak pengunjung yang baru datang ke Taman Prestasi pada sore hari. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua pengunjung pada sore hari merupakan sisa pengunjung yang datang pada pagi hari.

Pelaku aktivitas bermain pada sore hari kebanyakan merupakan pengunjung anak-anak, namun ada beberapa pengunjung remaja yang bermain dengan berpasangan. Aktivitas lain yang tidak terlihat di *behavioral mapping* pada sore hari adalah aktivitas menyapu, oleh pihak pengurus Taman Prestasi.

Pada sore hari di Segmen A, pengunjung lebih memilih bermain sebelah selatan, dibandingkan sebelah utara. Hal ini dapat dikarenakan faktor waktu, karena pada sore hari bagian utara Segmen A lebih gelap dibandingkan bagian selatan. Hal ini juga yang membuat bagian utara Segmen A tampak lebih sepi, kebanyakan pengunjung tidak terlalu senang duduk-duduk, atau bermain di area yang terlihat terlalu sepi.



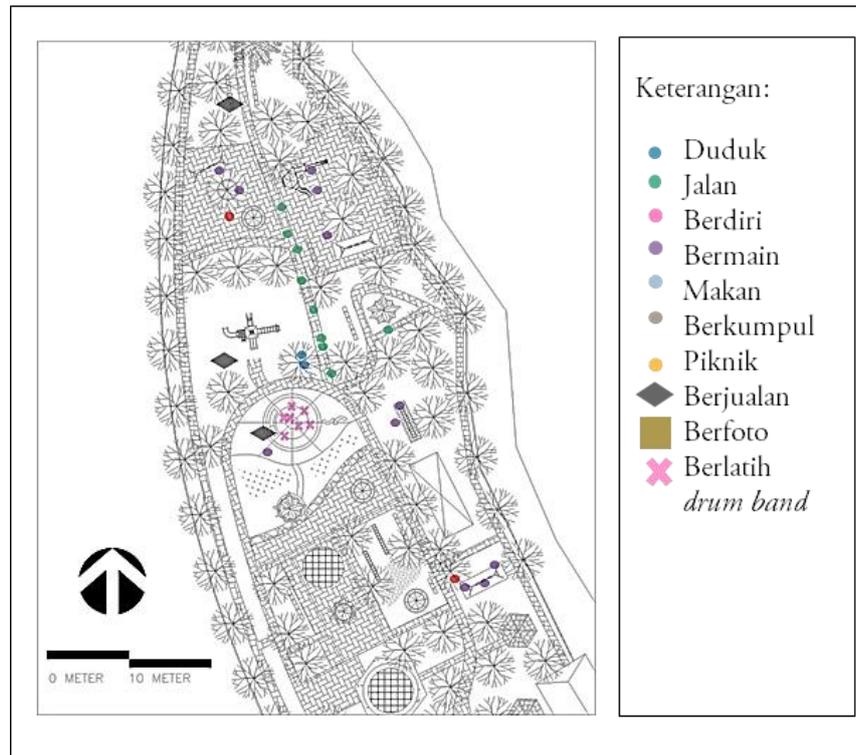
Gambar 4.51 *Place-centered mapping* Taman Prestasi Segmen B hari libur sore

2. Segmen B

Segmen B juga terlihat jauh lebih sepi pada sore hari, dibandingkan pada pagi hari. Prngunjung yang datang lebih banyak beraktivitas bermain dan berjalan-jalan. Berkurangnya pengunjung yang datang berarti berkurang juga PKL yang berjualan di Segmen B. Beberapa PKL masih terlihat berjualan di sekitar Segmen B, meskipun jumlahnya jauh lebih sedikit dibanding pada pagi hari. Kebanyakan PKL yang berjualan pada sore hari adalah sisa PKL yang juga berjualan di pagi hari, terlihat dari makanan dan minuman yang dijual sama seperti pada pagi hari, hanya barang dagangannya terlihat lebih sedikit pada sore hari. Aktivitas lain yang terjadi adalah bermain, berjalan-jalan, menunggu anak, dan beberapa orang yang sedang berlatih drum band.



Gambar 4.52 Suasana area bermain pada Segmen B terlihat lebih sepi



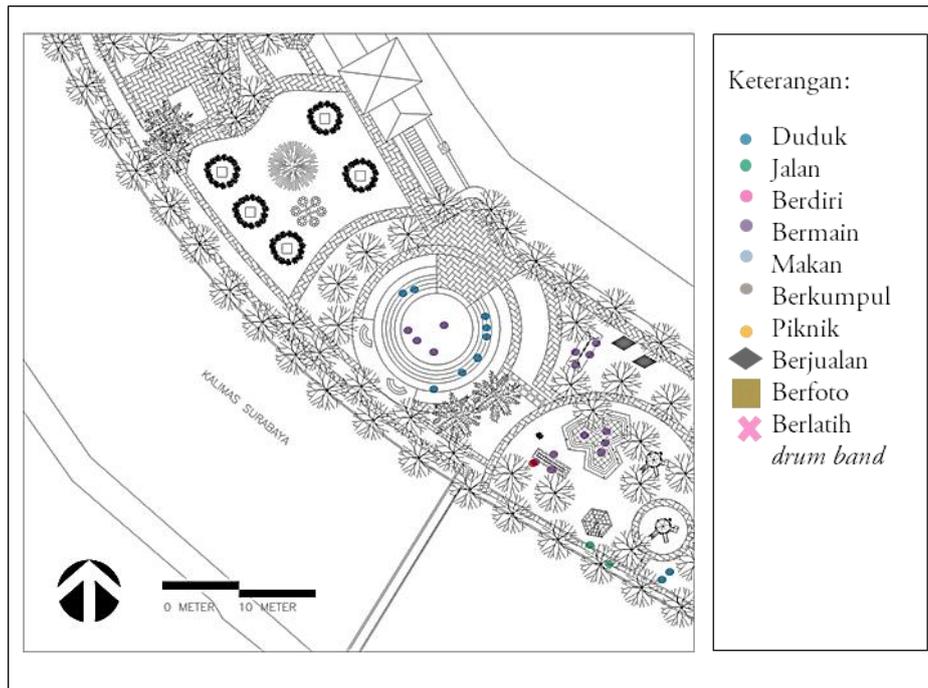
Gambar 4.53 *Place-centered Mapping* berlatih *drum band* Segmen B hari libur sore

a. Aktivitas Berlatih *Drum Band*

Aktivitas berlatih *drum band* tidak terlihat di hari-hari lain pada saat pengamatan. Hal ini menunjukkan aktivitas ini dilakukan pada hari-hari tertentu saja. Melihat dari cara pemain *drum band* memindahkan alat-alat ke satu area seperti sudah menjadi rutinitas memperlihatkan aktivitas ini tidak baru kali ini saja diadakan. Ruang terbuka yang luas, memudahkan pemain *drum band* untuk leluasa bergerak. Pohon yang tinggi dan rindang melindungi pada saat panas menyengat. Selain itu pada sore hari cuaca tidak terlalu panas, ditambah dengan pengunjung yang tidak terlalu banyak menjadikan area ini cukup tepat untuk digunakan latihan *drum band*.



Gambar 4.54 Suasana latihan *drum band*

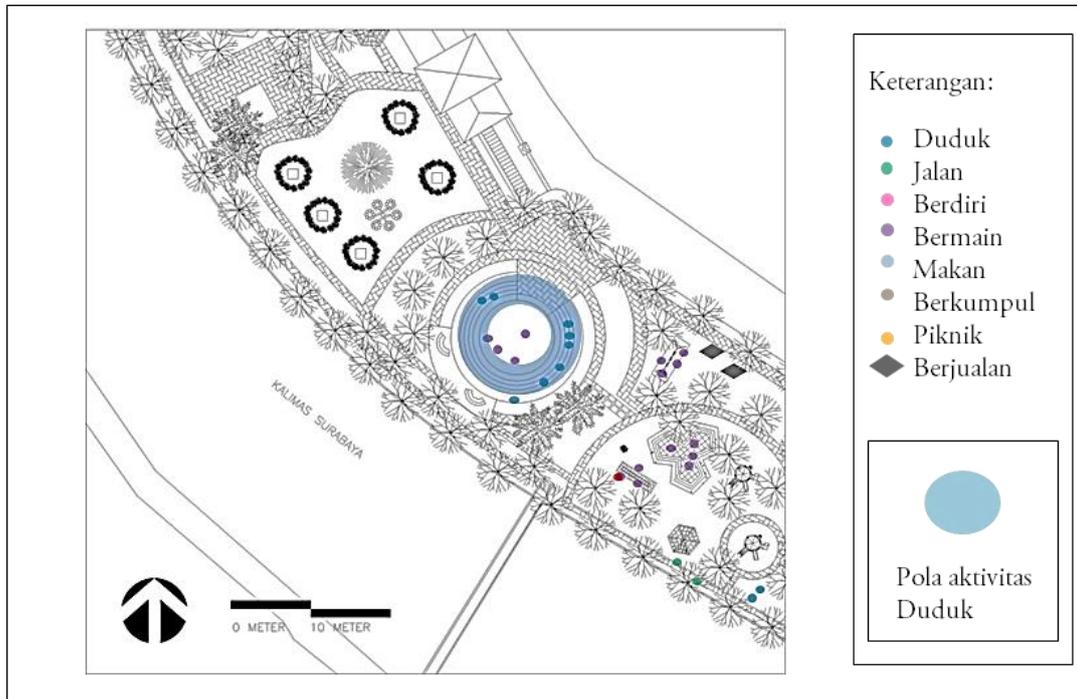


Gambar 4.55 *Place-centered mapping* Taman Prestasi Segmen C hari libur sore

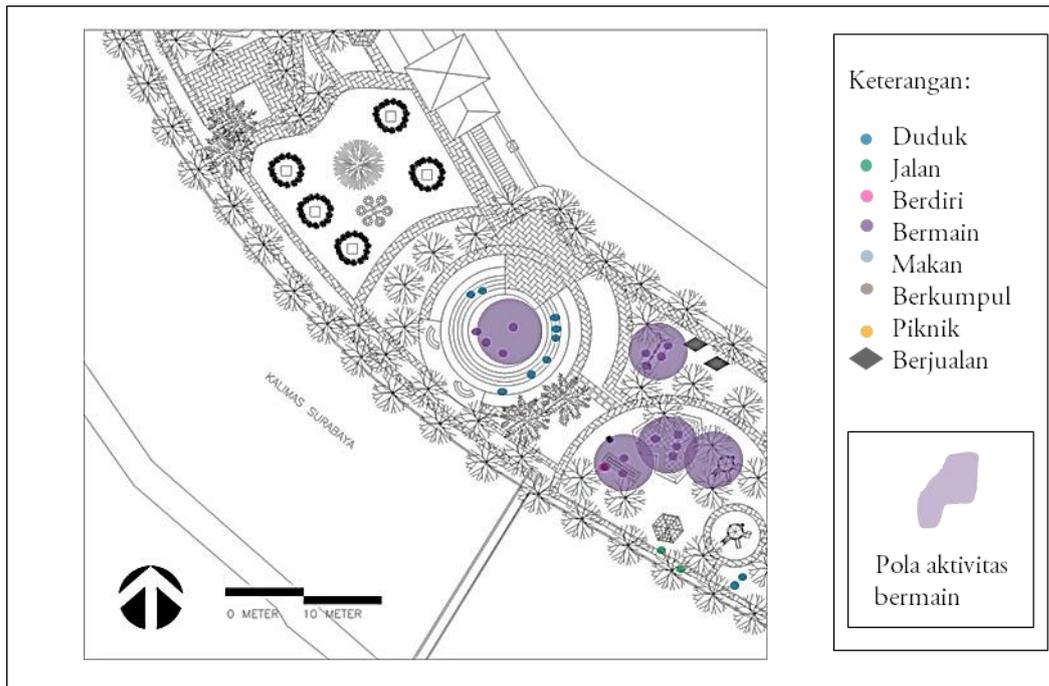
3. Segmen C

Dari hasil *behavioral mapping*, jumlah pengunjung yang menempati Segmen C jauh lebih sedikit dibandingkan pada pagi hari. Area yang paling ramai oleh pengunjung diurutkan dari yang terbanyak ke sedikit adalah *amphitheater*, area bekas kolam pancur, permainan ayunan dan jungkat-jungkit. Sementara aktivitas yang paling dominan adalah duduk dan bermain. Sedangkan aktivitas yang paling sedikit dilakukan pengunjung adalah menunggui anak.

Aktivitas duduk terbanyak bertempat di *amphitheater*. *Amphitheater* memiliki tempat untuk duduk yang banyak, sehingga nyaman digunakan untuk duduk bersantai dengan keluarga dan kerabat tanpa mengganggu privasi. Sedangkan aktivitas bermain terbanyak berada di area bekas kolam pancur, dan *amphitheater*.



Gambar 4.56 *Place-centered mapping* aktivitas duduk hari libur sore Segmen C



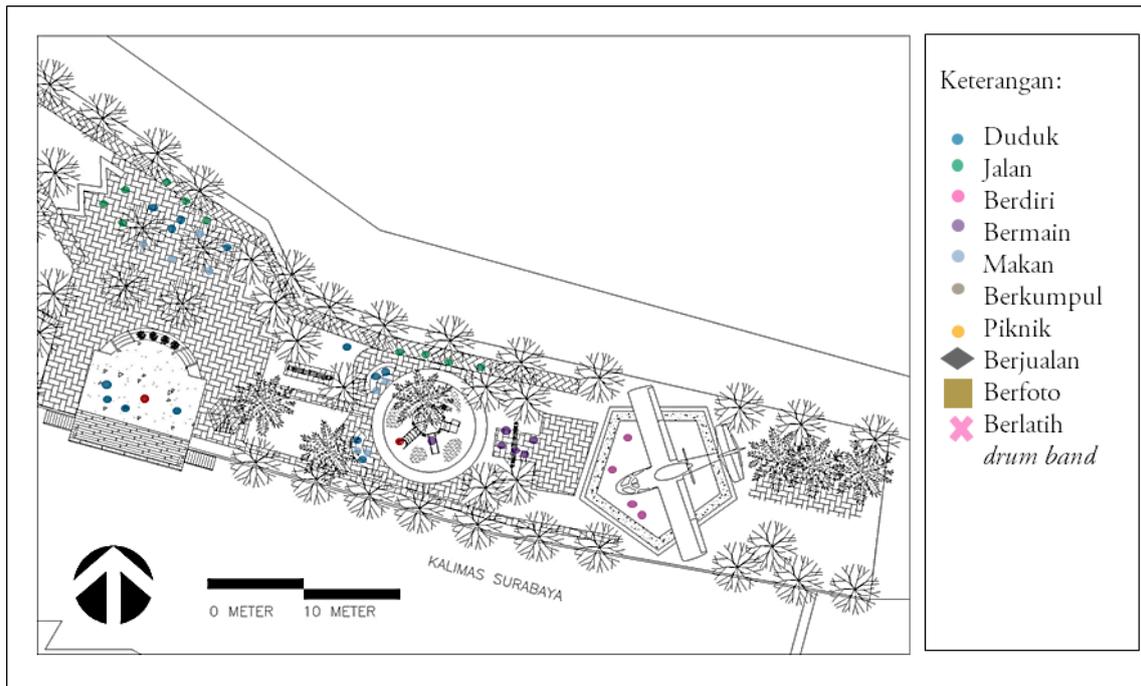
Gambar 4.57 *Place-centered mapping* aktivitas bermain Segmen C hari libur sore

a. Aktivitas Bermain

Aktivitas bermain tersebar di Segmen C mulai dari bagian *amphitheater* hingga ke area bermain/ *playground*. Secara keseluruhan, pengunjung memanfaatkan semua permainan kecuali satu perosotan. Pada sore hari, pengunjung terdiri dari kelompok keluarga (ayah, ibu, anak), pasangan remaja, dan pasangan dewasa. Berdasarkan hasil observasi, pasangan remaja biasanya memilih bersantai sambil bermain ayunan dan jungkat-jungkit. Pengunjung pasangan dewasa pun juga demikian, cenderung menghindari perosotan

Secara umum, aktivitas bermain di Segmen C berada pada area *playground*. Area *playground* memiliki beberapa permainan yang dapat digunakan pengunjung, seperti jungkat-jungkit, dan dua buah perosotan. Selain *playground*, pengunjung juga memanfaatkan area lain di Segmen C untuk bermain, seperti *amphitheater*, dan bekas kolam pancur. Aktivitas bermain yang dilakukan pengunjung di 2 area tersebut seperti bermain gelembung, dan lain sebagainya.

Permainan yang digemari oleh pengunjung pada Segmen C adalah ayunan. Banyak pengunjung yang memadati permainan tersebut. Sedangkan salah satu dari dua perosotan tidak digunakan. Hal ini dapat dikarenakan pengunjung khususnya remaja dan dewasa merasa tidak nyaman menggunakan perosotan yang merupakan permainan yang sangat identik dengan anak-anak, sedangkan ayunan masih dapat digunakan semua umur.



Gambar 4.58 *Place-centered mapping* Taman Prestasi Segmen D hari libur sore

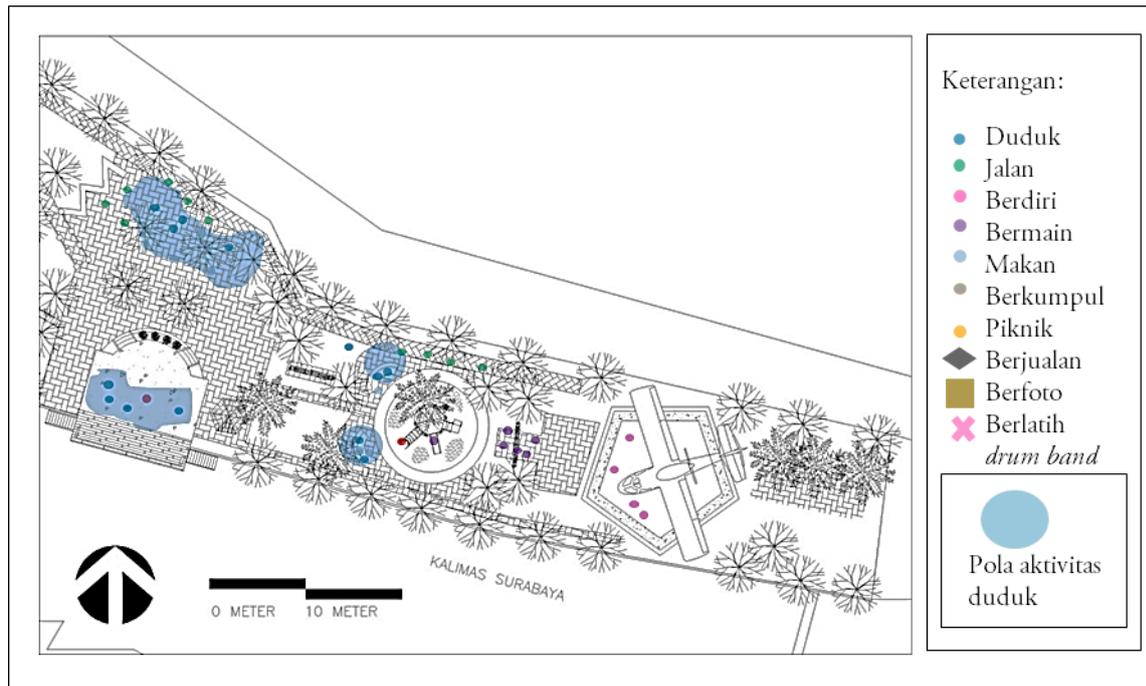
4. Segmen D

Segmen D merupakan segmen yang berada di bagian timur tenggara Taman Prestasi. Segmen ini didominasi dengan kehadiran dermaga perahu yang beroperasi pada pagi hingga siang hari. Pada hari libur pagi, dermaga ini dipenuhi oleh pengunjung yang ingin menaiki perahu atau ingin melihat sungai Kali Mas. Pada sore hari, pengunjung yang berada di dermaga tidak terlalu banyak, rata-rata pengunjung menghabiskan waktu untuk bersantai dan duduk-duduk.

Secara umum, aktivitas yang mendominasi Segmen D pada hari libur pagi adalah aktivitas duduk dan berjalan-jalan. Aktivitas duduk tersebar antara lain di dermaga, *plaza* dan bangku taman di bagian tengah Segmen D.

Pengunjung yang berjalan-jalan berada di dekat plaza dan di jalur pejalan kaki yang ada di bagian utara Segmen A. Aktivitas makan juga cukup banyak ditemukan di *plaza* dan bangku taman. Meskipun sudah tidak dijumpai lagi PKL di sekitar Segmen D, namun cukup banyak pengunjung yang makan. Hal ini menunjukkan bahwa pengunjung kemungkinan besar membawa bekal sendiri dari luar Taman Prestasi untuk dimakan.

Pada dasarnya, aktivitas yang terjadi pada hari libur sore tidak begitu ramai seperti pada pagi harinya. Aktivitas bermain tidak begitu banyak ditemukan, kecuali pada permainan jungkat jungkit. Selain itu, monument pesawat juga menjadi daya tarik dan menjadikan pengunjung penasaran, terutama bagi anak-anak, hal ini terlihat dari hasil *mapping*, bahwa banyak pengunjung yang berdiri mengerubungi monumen pesawat.



Gambar 4.59 *Place-centered mapping* aktivitas duduk Segmen D hari libur sore

a. Aktivitas Duduk

Seperti yang telah dijelaskan di sub bab sebelumnya, aktivitas duduk terlihat tersebar ke tiga area secara umum. Area *plaza*, dermaga dan bangku taman di bagian tengah Segmen D.

Sejauh ini, area dermaga selalu menjadi spot favorit bagi pengunjung untuk menghabiskan waktu dengan duduk sambil melihat pemandangan Kali Mas. Pada hari libur pagi, dermaga ini terlihat sangat ramai, sedangkan pada sore hari pengunjung yang ada berkurang cukup banyak.

Selain dermaga, pengunjung juga banyak yang memilih untuk duduk di *plaza*. Area plaza tidak memiliki bangku taman, sehingga banyak pengunjung yang memilih duduk di lantai. Hal ini tidak dapat dilakukan pada pagi hari karena banyaknya pedagang kali lima yang menggelar lapak di area ini. Pada saat PKL akhirnya pergi meninggalkan taman pada sore hari, banyak pengunjung yang akhirnya memanfaatkan ruang kosong ini untuk duduk.

Lokasi aktivitas duduk lainnya adalah di bangku taman yang berada di bagian tengah segmen. Terdapat dua buah bangku taman yang disediakan di dekat permainan perosotan, dan keduanya digunakan untuk duduk oleh pengunjung.

Berdasarkan hasil *place-centered mapping*, tidak ada pengunjung yang duduk-duduk di bawah monumen. Hal ini sangat berbeda dengan hari libur pagi, banyak pengunjung yang duduk di sekitar monumen pesawat. Pada sore hari, pengunjung tidak

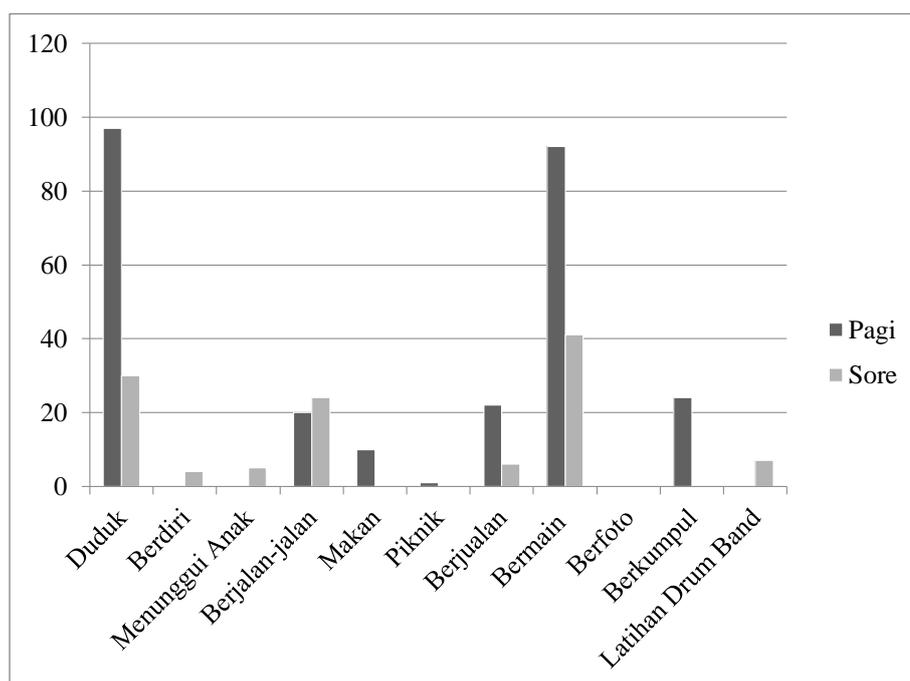
begitu banyak, sehingga masih banyak bangku taman yang kosong. Sedangkan pada pagi hari banyak pengunjung yang datang meramaikan Taman Prestasi sehingga bangku taman yang tersedia sangat terbatas, dan pengunjung memilih duduk di tempat-tempat lain seperti dermaga, *plaza*, monumen pesawat, dan lain sebagainya. Terdapat perubahan pola aktivitas duduk di Segmen D antara pagi dan sore hari. Hal yang dapat dilihat adalah tidak adanya pengunjung yang duduk di dekat monumen pesawat pada sore hari.

4.4.2 Analisis Pola Aktivitas Taman Prestasi Hari Libur

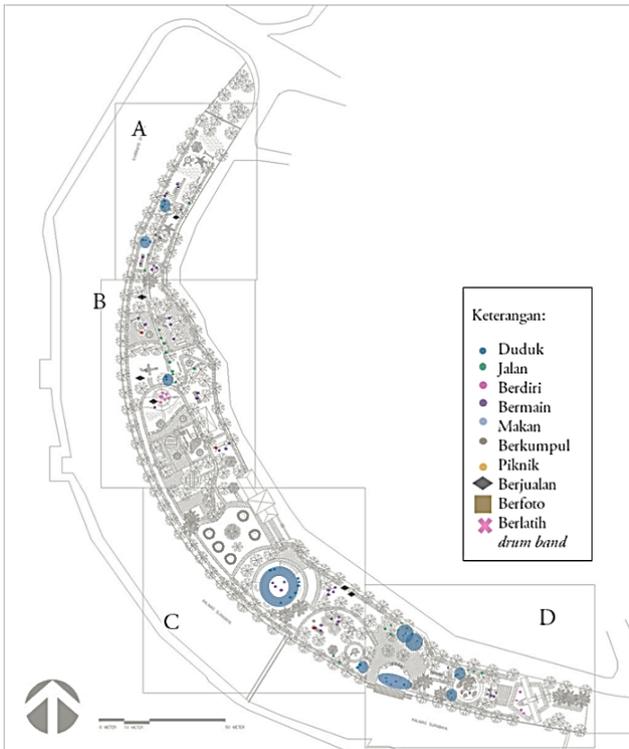
Pada hari libur pagi, aktivitas yang terjadi di Taman Prestasi bervariasi, aktivitas dengan jumlah pelakunya diurutkan dari 3 yang terbanyak adalah duduk, bermain, dan berkumpul. Secara umum aktivitas yang dilakukan pengunjung pada hari libur pagi adalah untuk berekreasi, hal ini terlihat dari banyaknya pengunjung yang menghabiskan waktu di taman untuk berduduk-duduk dan bermain.

Berbeda dengan pagi hari, pada sore hari aktivitas yang dominan adalah bermain, disusul dengan duduk, dan berjalan-jalan sebagai aktivitas yang terbanyak dilakukan pengunjung pada sore hari di hari libur. Aktivitas unik yang ditemukan pada saat pengamatan pada hari libur sore hari adalah latihan *drum band*. Karena aktivitas latihan *drum band* tidak dijumpai pada hari-hari lain saat pengamatan, dapat disimpulkan bahwa aktivitas ini dilakukan beberapa hari dalam sebulan.

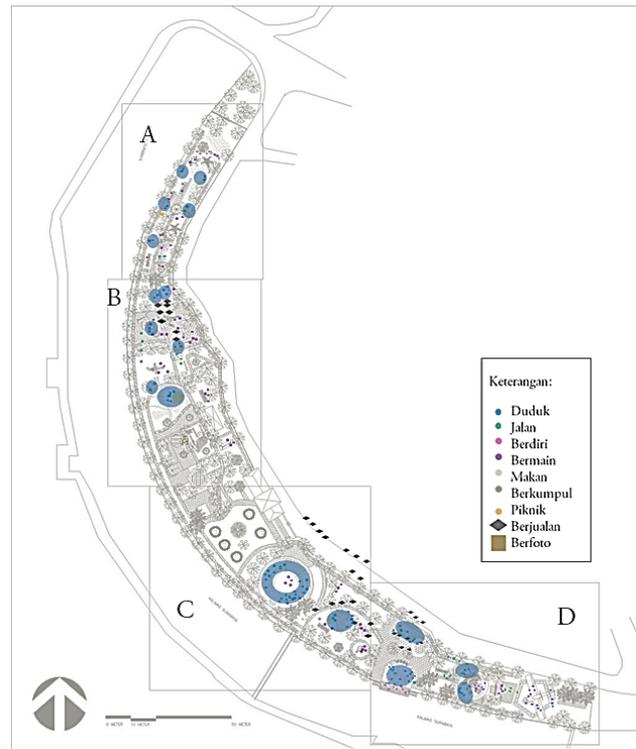
Aktivitas berjualan juga sangat tinggi pada waktu ini. Secara umum, pedagang akan berjualan apabila ada keramaian. Pedagang kaki lima tidak hanya datang pada akhir pekan untuk berjualan, tetapi juga hari-hari libur lainnya. Dengan kata lain, PKL akan memadati Taman Prestasi pada hari libur tidak peduli itu merupakan akhir pekan maupun tanggal merah nasional. Uniknya jumlah PKL akan berkurang sangat tinggi saat waktu memasuki siang. Hal ini seiring dengan sinar matahari pada jam ini sangat tinggi sehingga tidak nyaman bagi PKL untuk duduk berjualan di satu tempat. Ini yang menjadi alasan pada sore hari PKL berjualan dengan berkeliling Taman Prestasi.



Gambar 4.60 Diagram Aktivitas Hari Libur



Gambar 4.61 Pola Aktivitas Duduk Taman Prestasi Libur Sore



Gambar 4.62 Pola Aktivitas Duduk Taman Prestasi Libur Pagi

Aktivitas duduk pada hari libur pagi berlokasi menyebar dari bagian utara taman hingga ke bagian selatan taman. Tempat yang paling digemari dan digunakan pengunjung adalah di *amphitheater*, bekas kolam pancur, *plaza* dengan bangku taman, serta area *playground* dekat dengan pergola. Pada hari libur pagi, pengunjung yang ada sangat banyak, sehingga jumlah bangku taman yang tersedia tidak dapat menampung semua pengunjung yang ingin duduk. Hal ini berdampak pada pengunjung yang akhirnya terpaksa harus duduk di tempat lain seperti di tempat bermain, bahkan di tanah.

Berbeda dengan sore hari, karena pada waktu ini pengunjung yang datang tidak terlalu banyak, sehingga tempat duduk banyak tersedia, dan pengunjung bisa memilih sendiri lokasi duduk yang diinginkan. *Amphitheater* tetap menjadi favorit pengunjung untuk duduk pada sore hari. Pengunjung pada sore hari juga cenderung tidak memilih bagian tengah untuk duduk, dan lebih memilih ke bagian utara dan selatan.

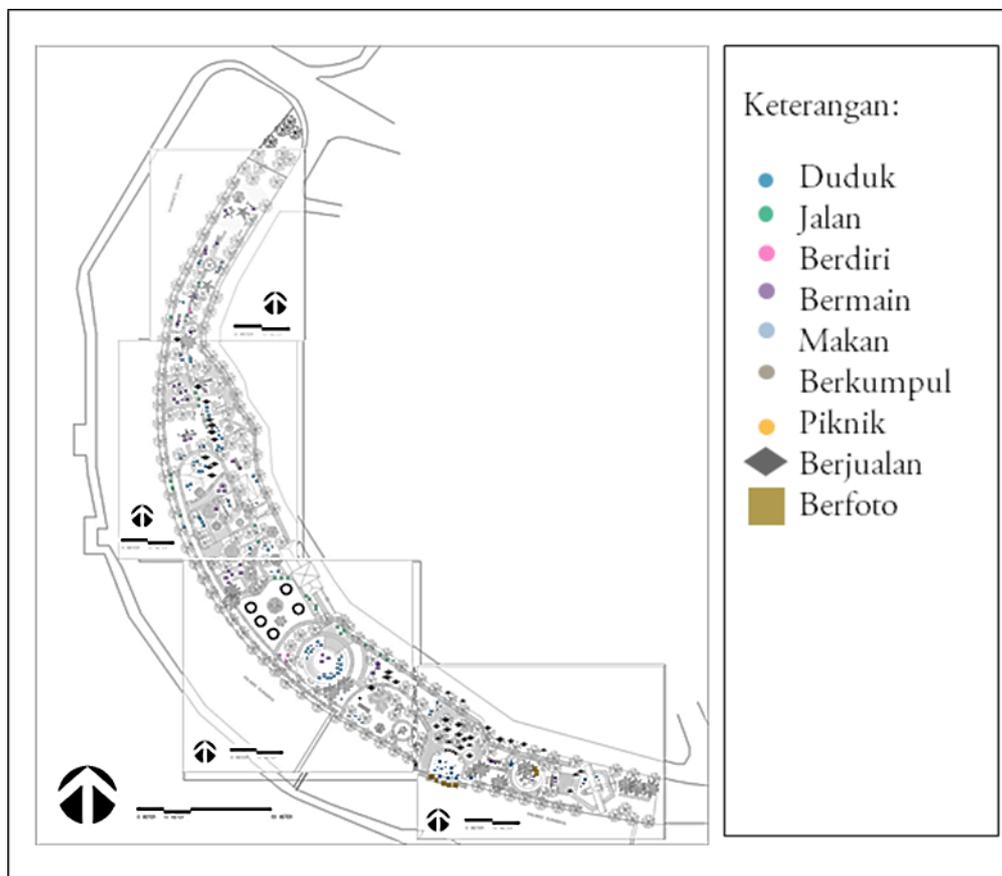
4.4.3 Akhir Pekan (*Weekend*)

A. Pagi Hari

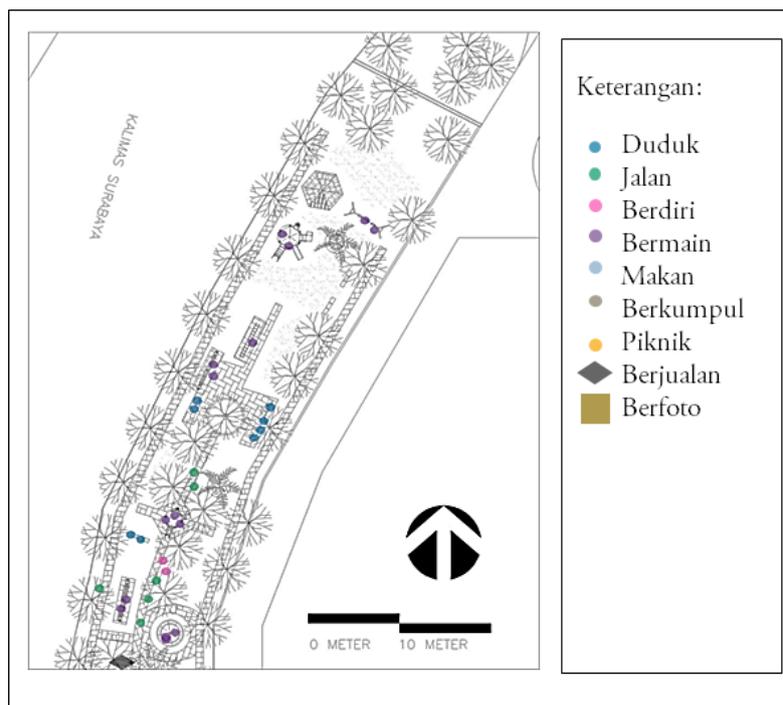
Aktivitas yang terjadi pada akhir pekan pagi hari di Taman Prestasi berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Aktivitas pada Taman Prestasi Akhir Pekan Pagi

	Aktivitas	Sub
<i>Active Engagment</i>	1. Berjalan	
	2. Bermain	
	3. Berjualan	
	4. Berfoto	
<i>Passive Engagement</i>	6. Duduk	
	7. Berdiri	



Gambar 4.63 *Place-centered mapping* Taman Prestasi akhir pekan pagi



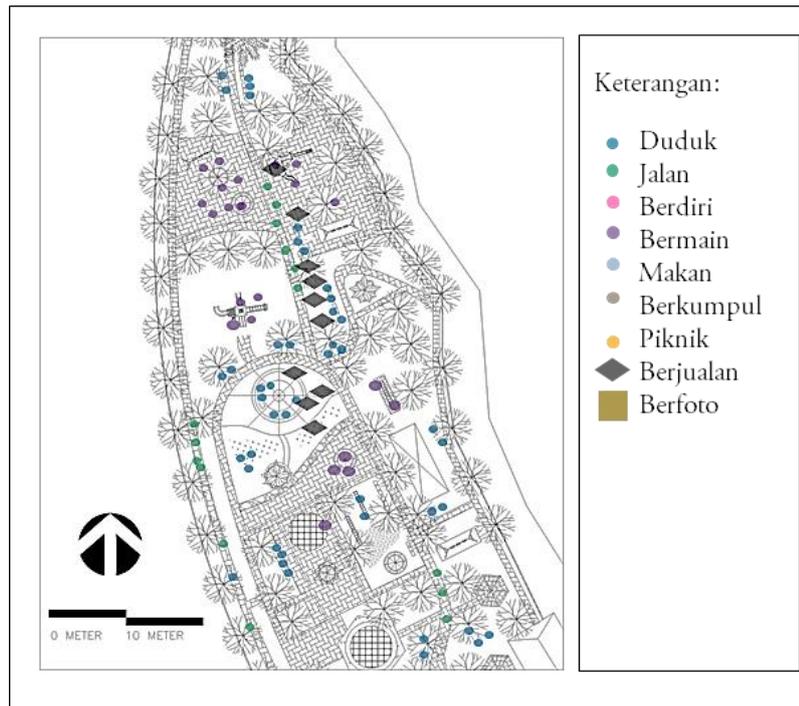
Gambar 4.64 *Place-centered mapping* Taman Prestasi akhir pekan pagi Segmen

1. Segmen A

Pada akhir pekan pagi jumlah pengunjung yang ada di Taman Prestasi sama ramainya seperti pada hari libur. Aktivitas yang terjadi di Segmen A beragam, berdasarkan jumlah pelaku aktivitas terbanyak adalah bermain, duduk, berjalan-jalan, berdiri, serta berjalan.

Aktivitas bermain adalah yang paling dominan pada Segmen A, aktivitas ini tersebar merata di semua permainan pada Segmen A. Pada akhir pekan, khususnya hari Minggu sekolah dan kantor kebanyakan libur sehingga pengunjung yang datang didominasi oleh anak-anak beserta keluarga. Secara umum, aktivitas yang digemari anak-anak pada akhir pekan adalah bermain. Hal ini menjelaskan hampir semua permainan dipenuhi pengunjung pada akhir pekan pagi. Rata-rata hampir semua permainan digunakan oleh 2 pengunjung atau lebih. Permainan yang paling ramai adalah perosotoan yang ada di bagian tengah segmen. Sedangkan yang paling sedikit adalah *monkey bar*, yang hanya digunakan oleh 1 pengunjung.

Aktivitas kedua yang terbanyak dilakukan pengunjung adalah aktivitas duduk. Aktivitas ini tersebar di bangku taman yang ada di dekat pohon, dan juga bangku yang ada di dekat perosotan. Rata-rata pengunjung yang duduk adalah orang tua yang sedang menunggu anaknya bermain. Aktivitas lain yang terlihat adalah berjalan-jalan, berdiri dan berjalan. Pengunjung yang berjalan-jalan rata-rata merupakan pengunjung yang sedang mencari tempat untuk duduk.



Gambar 4.65 *Place-centered mapping* akhir pekan pagi Segmen B

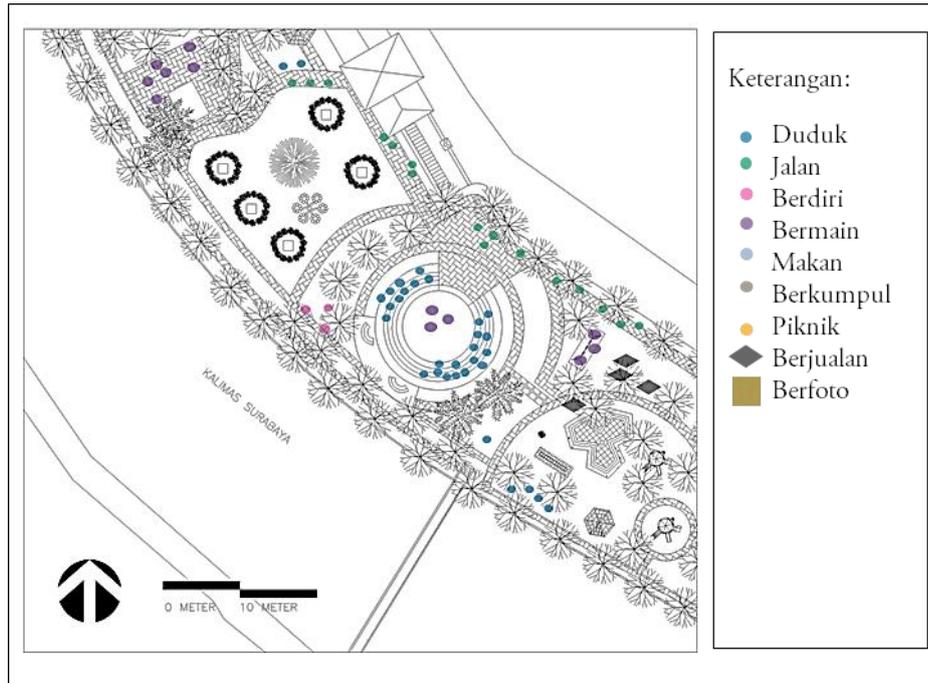
2. Segmen B

Segmen B bersama Segmen C adalah segmen dengan pengunjung terbanyak pada akhir pekan pagi. Aktivitas yang terjadi diurutkan dari jumlah pelaku aktivitas terbanyaknya adalah duduk, bermain, berjalan-jalan dan berjualan.

Aktivitas yang mendominasi Segmen B adalah duduk. Aktivitas ini tersebar secara rata dari utara sampai selatan segmen. Lokasi dengan jumlah pelaku aktivitas duduk terbanyak pada segmen ini adalah di area dekat *playground*, dan area dekat bangku berbentuk lingkaran yang ada semuanya berada di bagian tengah segmen. Pedagang kaki lima berjualan tidak jauh dari tempat pengunjung duduk-duduk.

Aktivitas bermain berada tidak begitu jauh aktivitas duduk. Hal ini disebabkan kebanyakan pelaku aktivitas duduk adalah orang tua yang menunggui putra-putrinya bermain. Melihat hasil *place-centered mapping* Segmen B, permainan yang paling ramai digunakan adalah perosotan. Hampir setiap perosotan selalu dipenuhi oleh pengunjung.

Aktivitas lain yang juga banyak terlihat adalah aktivitas berjalan-jalan. Pengunjung berjalan-jalan di jalur pejalan kaki yang ada di pinggir sungai dan bagian tengah segmen. Pemandangan Kali Mas dapat dilihat dengan jelas dengan berjalan-jalan di jalur pejalan kaki yang ada di pinggir sungai. Aktivitas lain yang juga terjadi di segmen ini, khususnya hanya terjadi di hari libur dan akhir pekan yaitu berjualan. Aktivitas ini terkonsentersasi di sekitar area *playground* dan bangku taman berbentuk lingkaran. Lokasi ini juga menjadi favorit PKL untuk berjualan pada hari libur karena ramainya pengunjung yang ada.



Gambar 4.66 *Place-centered mapping* akhir pekan pagi Segmen C

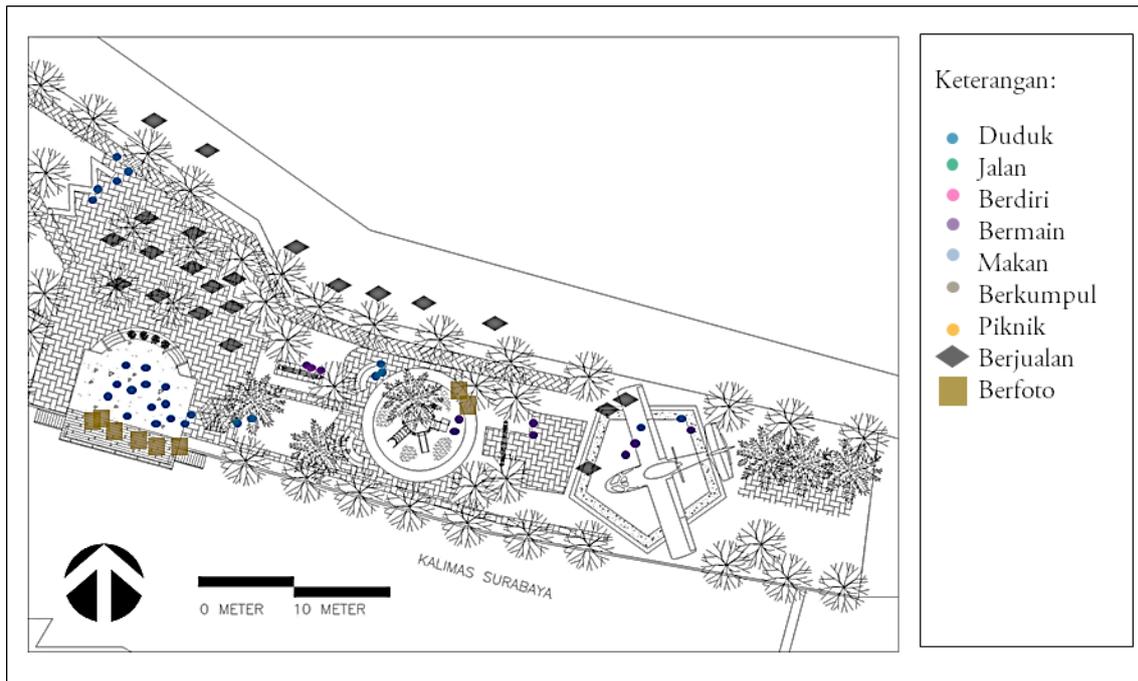
3. Segmen C

Segmen D merupakan salah satu segmen teramai pada akhir pekan pagi. Persebaran aktivitas yang ada di segmen ini tidak terlalu merata. *Amphitheater* menjadi area dengan jumlah pengunjung terbanyak. Aktivitas yang terjadi di Segmen C diurutkan dari jumlah pelaku aktivitas terbanyak adalah duduk, berjalan-jalan, bermain, berjualan, dan berjualan.

Aktivitas duduk berpusat di *amphitheater*, sisanya berada di bangku taman yang ada di pinggir sungai. Amphitheater selalu menjadi area yang digemari pengunjung untuk duduk. Hal ini terlihat dari perbandingan *place-centered mapping* Segmen C dengan waktu yang berbeda-beda.

Aktivitas lainnya yang juga banyak dilakukan pengunjung pada segmen ini adalah berjalan-jalan. Aktivitas ini berlokasi di jalur pejalan kaki yang ada di bagian sebelah utara. Kebanyakan pengunjung yang berjalan adalah untuk menuju ke Segmen D.

Aktivitas berjualan juga cukup banyak terlihat pada segmen ini. Kebanyakan PKL yang ada di segmen ini menjajakan dagangannya dengan berjalan dan berkeliling. Sementara itu pelaku aktivitas bermain cenderung tidak terlalu banyak. Permainan ayunan menjadi favorit pengunjung yang ada pada segmen ini, melihat pada *place-centered mapping* terdapat 3 pengunjung yang menggunakan ayunan. Sementara area *playground* terlihat tidak terlalu dimanfaatkan oleh pengunjung. Banyak pengunjung yang bermain sendiri seperti pengunjung yang bermain di *amphitheater*.



Gambar 4.67 *Place-centered mapping* akhir pekan pagi Segmen D

4. Segmen D

Secara umum, Segmen D tidak terlalu dipenuhi pengunjung pada hari kerja. Namun segmen ini terlihat penuh dengan pengunjung dan PKL pada hari libur dan akhir pekan pagi. Meskipun aktivitas berjualan oleh pedagang kaki lima terlihat sangat banyak, namun aktivitas yang mendominasi segmen ini adalah duduk. Aktivitas dengan pelaku terbanyak kedua adalah berjualan, sedangkan aktivitas lainnya yang terjadi adalah aktivitas bermain dan aktivitas berfoto.

Aktivitas duduk berpusat pada *deck* atau dermaga yang berada tepat di pinggir sungai. Dermaga adalah salah satu area yang digemari oleh pengunjung untuk duduk terutama pada hari libur dan akhir pekan pagi. Pengunjung dapat langsung melihat pemandangan Kali Mas dari dermaga ini. Lokasi lain aktivitas duduk adalah di *plaza*, dan di area monumen pesawat. Pada kedua area tersebut tidak terdapat bangku taman, sehingga pengunjung duduk di lantai dan di pembatas taman.

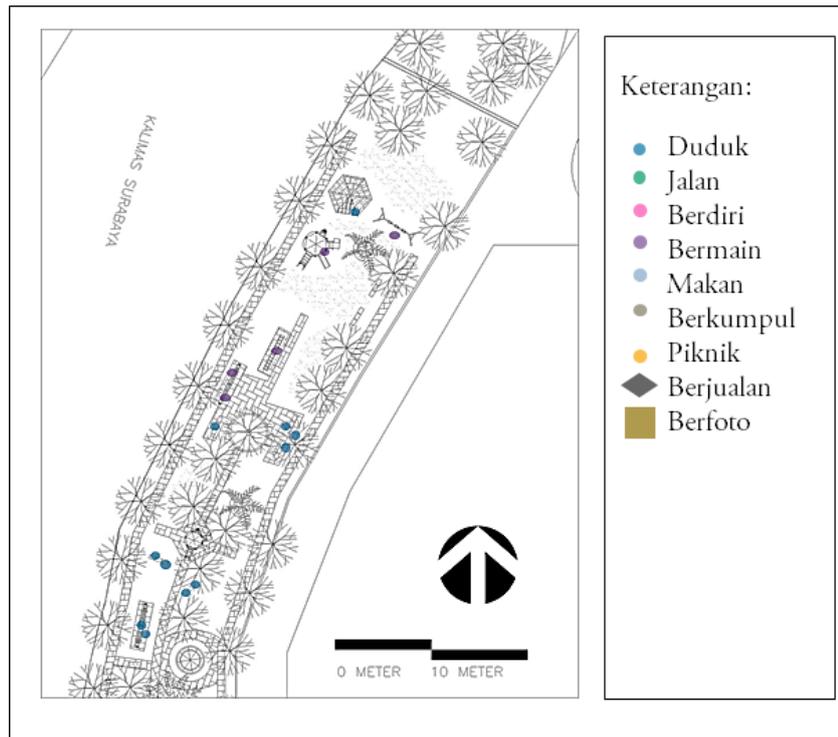
Aktivitas berjualan berpusat di *plaza*. Area *plaza* ini memiliki penutup tanah paving dan diteduhi oleh banyak pohon, sehingga pedagang kaki lima yang berjualan tidak terkena sinar matahari. Meski berpusat di plaza, PKL juga kadang berpindah tempat dan menyebar hingga ke bagian paling timur Taman Prestasi yaitu monumen pesawat. Beberapa pengunjung juga terlihat berfoto di dermaga dengan latar belakang sungai. Dermaga ini memang area paling tepat untuk mengambil foto latar belakang Kali Mas.

B. Sore Hari

Aktivitas yang terjadi pada akhir pekan sore hari di Taman Prestasi berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Aktivitas pada Taman Prestasi Akhir Pekan Sore

	Aktivitas	Sub
<i>Active Engagment</i>	1. Berjalan	
	2. Bermain	
<i>Passive Engagement</i>	3. Duduk	
	4. Berdiri	



Gambar 4.68 *Place-centered mapping* akhir pekan sore Segmen A

1. Segmen A

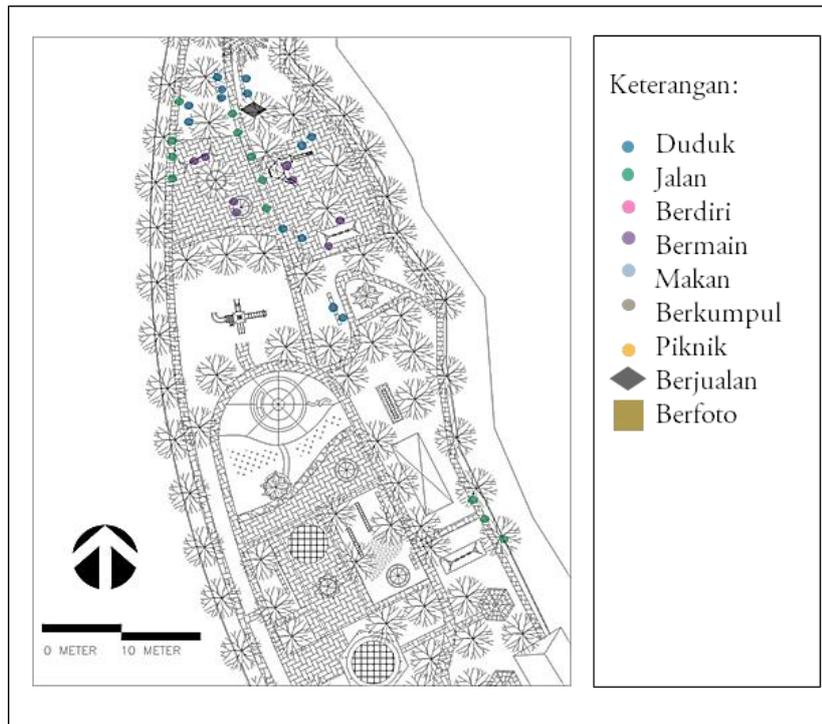
Pada umumnya, jumlah pengunjung yang datang ke Taman Prestasi pada akhir pekan sore tidak sebanyak pada pagi hari. Hal ini sama seperti yang terjadi pada hari libur, pada pagi hari pengunjung yang datang sangat banyak sedangkan pada sorenya pengunjung berkurang sangat signifikan. Hal ini menandakan bahwa pada hari libur dan akhir pekan pengunjung lebih memilih untuk datang pada pagi hari daripada sore hari.

Aktivitas yang terlihat di Segmen A pada akhir pekan sore tidak begitu beragam, aktivitas yang terjadi diurutkan berdasarkan jumlah pelaku aktivitas terbanyak adalah duduk dan bermain.

Aktivitas duduk tersebar di bangku-bangku taman yang ada di Segmen A. Terlihat beberapa pengunjung dewasa menggunakan jungkat-jungkit untuk duduk-duduk dan berbincang-bincang. Pengunjung juga menggunakan ayunan, perosotan, dan jungkat-jungkit untuk bermain.



Gambar 4.69 Suasana *playground* di Segmen A



Gambar 4.70 *Place-centered mapping* akhir pekan sore Segmen B

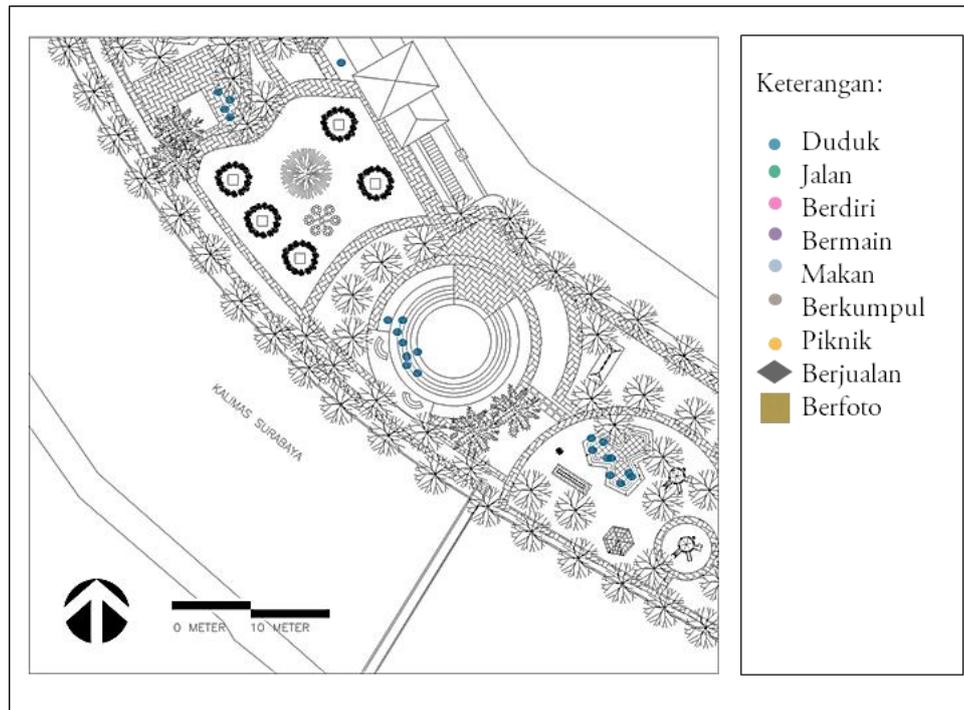
2. Segmen B

Secara umum pada Segmen B, aktivitas berpusat pada bagian utara segmen. Hampir tidak ada pengunjung di bagian selatan segmen. Aktivitas yang terjadi pada Segmen B berdasarkan jumlah pelaku aktivitas terbesarnya adalah duduk, bermain, dan berjalan-jalan.

Aktivitas duduk tersebar di area sekitar *playground*, bangku taman di dekat pergola serta bangku taman yang ada di bagian tengah Segmen B. Pada sore hari pengunjung yang datang terlihat lebih memilih duduk-duduk bersantai ataupun berjalan-jalan sekekliling taman. Beberapa pengunjung yang bermain adalah pengunjung dengan rentan usia anak-anak hingga remaja.

Aktivitas bermain berpusat di area *playground*. Hampir seluruh permainan yang tersedia di *playground* dimanfaatkan oleh pengunjung. Rata-rata terdapat dua pengunjung yang menggunakan satu permainan.

Aktivitas berjalan-jalan berlokasi pada jalur pejalan kaki yang ada di tengah segmen, serta jalur pejalan kaki yang ada di pinggir sungai. Jalur pejalan kaki yang ada di pinggir sungai sering digunakan pengunjung untuk berjalan-jalan.



Gambar 4.71 *Place-centered mapping* akhir pekan sore Segmen C

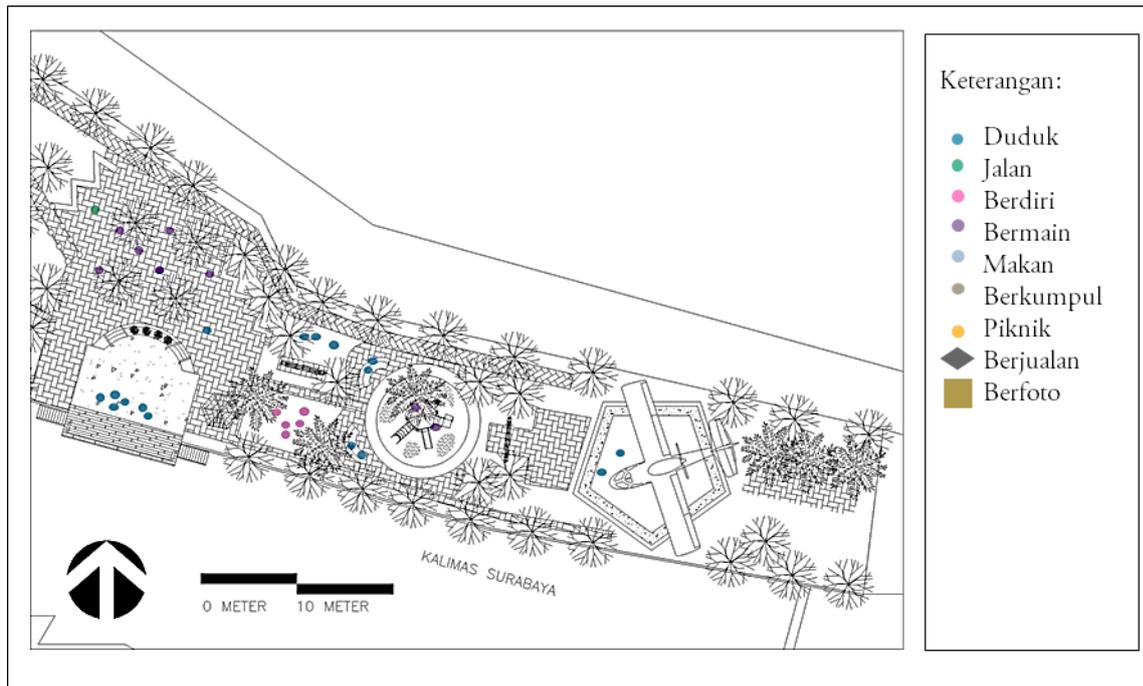
3. Segmen C

Pada akhir pekan sore, Segmen C tidak begitu menjadi lokasi favorit pengunjung, berbeda pada pagi hari Segmen C sangat ramai oleh pengunjung. Satu-satunya aktivitas yang terlihat di Segmen C pada akhir pekan sore adalah aktivitas duduk. Pengunjung terlihat lebih memilih untuk bersantai daripada bermain di permainan yang tersedia di *playground*. Hal ini sangat berbeda dengan pagi hari, dimana pengunjung melakukan berbagai macam aktivitas termasuk bermain.

Berdasarkan perbandingan hasil *place-centered mapping* antara akhir pekan pagi dan sore hari, terlihat pengunjung pada pagi hari mulai meninggalkan Taman Prestasi di sekitar jam 1 hingga 3 sore. Pada saat pengamatan sore dilakukan, pengunjung sudah mulai berkurang cukup signifikan.

Aktivitas duduk berlokasi antara lain di tempat parkir pengelola taman, *amphitheater*, dan bekas kolam pancur. *Amphitheater* merupakan lokasi teramai pengunjung yang duduk. *Amphiteater* juga merupakan lokasi dengan pelaku aktivitas duduk yang terbanyak pada pagi hari.

Yang unik dari hasil *place-centered mapping* ini adalah pengunjung yang duduk di bekas kolam pancur si sore hari terlihat sangat banyak apabila dibandingkan pada pagi hari. Pada akhir pekan pagi, berdasarkan hasil *place-centered mapping* tidak terlihat sama sekali.



Gambar 4.72 *Place-centered mapping* akhir pekan sore Segmen D

4. Segmen D

Pada Segmen D, aktivitas yang terjadi terlihat lebih beragam dibandingkan dari Segmen C. Aktivitas yang terjadi di Segmen D diurutkan dari pelaku aktivitas terbanyaknya adalah aktivitas duduk, aktivitas bermain, dan aktivitas berdiri.

Aktivitas duduk mendominasi aktivitas yang terjadi secara keseluruhan di Taman Prestasi pada akhir pekan sore. Aktivitas duduk tersebar merata dari bagian barat hingga timur segmen. Dermaga menjadi lokasi favorit pengunjung untuk duduk-duduk bersantai. Keberadaan Kali Mas serta kehadiran dermaga sangat berpengaruh bagi pengunjung untuk memilih tempat duduk. Lokasi aktivitas duduk lainnya yaitu di bangku taman dekat dengan perosotan serta di monumen pesawat yang ada di bagian paling timur Taman Prestasi.

Perbedaan yang sangat terlihat dari hasil *place-centered mapping* Segmen D pada akhir pekan pagi dengan sore adalah keberadaan pedagang kaki lima. Pedagang kaki lima memadati *plaza* di segmen ini pada pagi hari. Namun pedagang kaki lima sama sekali tidak terlihat pada sore harinya. Hal ini berbeda dengan hari libur sore di mana masih ditemukan beberapa pedagang kaki lima yang berkeliling sekitar *plaza* untuk berjualan makanan ataupun minuman. Aktivitas bermain justru terjadi di *plaza* pada akhir pekan sore.



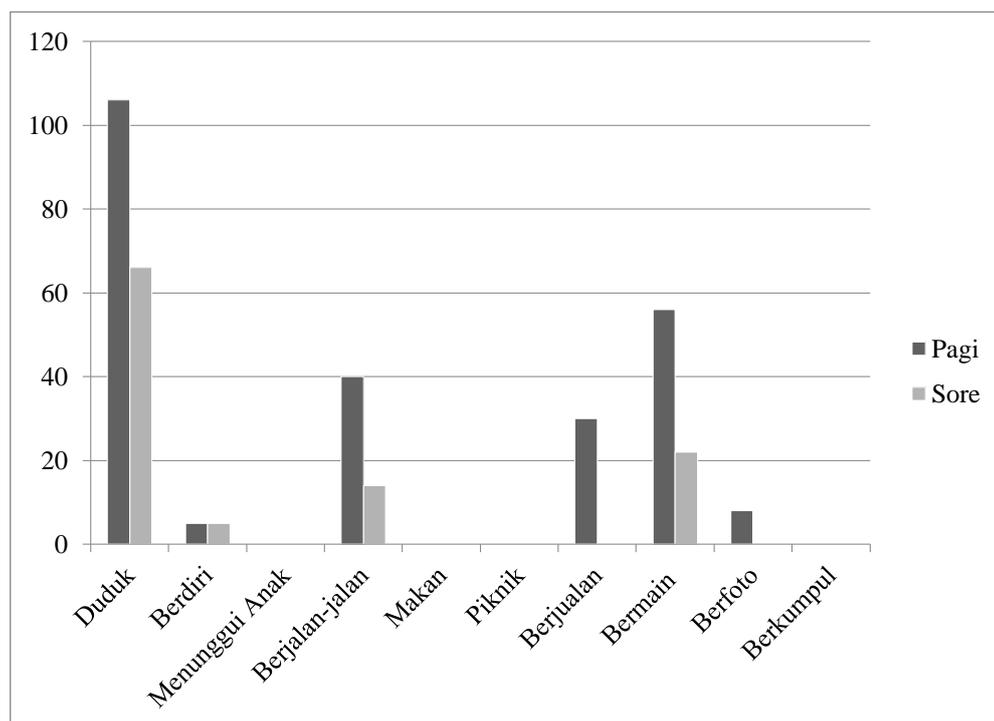
Gambar 4.73 Suasana Segmen D pada akhir pekan sore

4.4.4 Analisis Pola Aktivitas Taman Prestasi Akhir Pekan

Pada akhir pekan pagi, aktivitas yang terjadi di Taman Prestasi cukup bervariasi, aktivitas dengan jumlah pelakunya diurutkan dari 3 yang terbanyak adalah duduk, bermain, dan berjalan-jalan. Aktivitas berjualan sangat tinggi pada pagi hari, namun hampir tidak terlihat pada sore hari.

Secara umum persentase aktivitas pada sore hari tidak jauh berbeda dibandingkan pada pagi hari. Aktivitas yang terbanyak dilakukan pengunjung pada sore hari, diurutkan dari yang tertinggi adalah duduk, bermain, dan berjalan-jalan. Aktivitas berfoto juga banyak ditemukan pada pagi hari. Sedangkan pada sore hari aktivitas berfoto sangat jarang.

Melihat hasil *place-centered mapping*, persebaran aktivitas pada pagi hari merata ke seluruh Taman Prestasi. Sedangkan pada sore hari pengunjung menyebar ke sisi utara dan selatan taman, namun tidak begitu memenuhi di bagian tengah taman. Hal ini dapat dikarenakan pengunjung lebih memilih ke area yang lebih dalam pada taman untuk lebih mendapat privasi. Karena aktivitas duduk adalah aktivitas dengan pelaku terbanyak pada pagi maupun sore hari, maka pola aktivitas yang dikaji difokuskan pada aktivitas duduk.



Gambar 4.74 Diagram Aktivitas Akhir Pekan



Gambar 4.75 Pola Aktivitas Duduk Taman Prestasi Akhir Pekan Pagi (kiri) dan Sore Hari (kanan)

Pola aktivitas duduk pada akhir pekan pagi tidak jauh berbeda dari pola aktivitas duduk pada hari libur pagi. Pengunjung cenderung menyebar ke seluruh bagian Taman Prestasi, hal ini dapat dikarenakan pada saat Taman Prestasi ramai, pengunjung tidak dapat memilih tempat duduk yang diinginkan sehingga cenderung menggunakan di mana saja tempat duduk yang masih tersedia.

Hal ini berbeda pada saat sore hari, dimana pengunjung yang ada di Taman Prestasi tidak terlalu ramai sehingga pengunjung dapat memilih sendiri di tempat mana yang diinginkan. Pada saat pengunjung diberi kesempatan untuk memilih sendiri tempat duduk yang diinginkan, pengunjung lebih memilih tempat duduk yang ada di bagian utara dan selatan taman, dan cenderung melewati bangku taman yang berada di bagian tengah Taman Prestasi. Segmen A yang memiliki pepohonan yang rimbun, dapat menjadi salah satu alasan pengunjung memilih duduk di area tersebut.

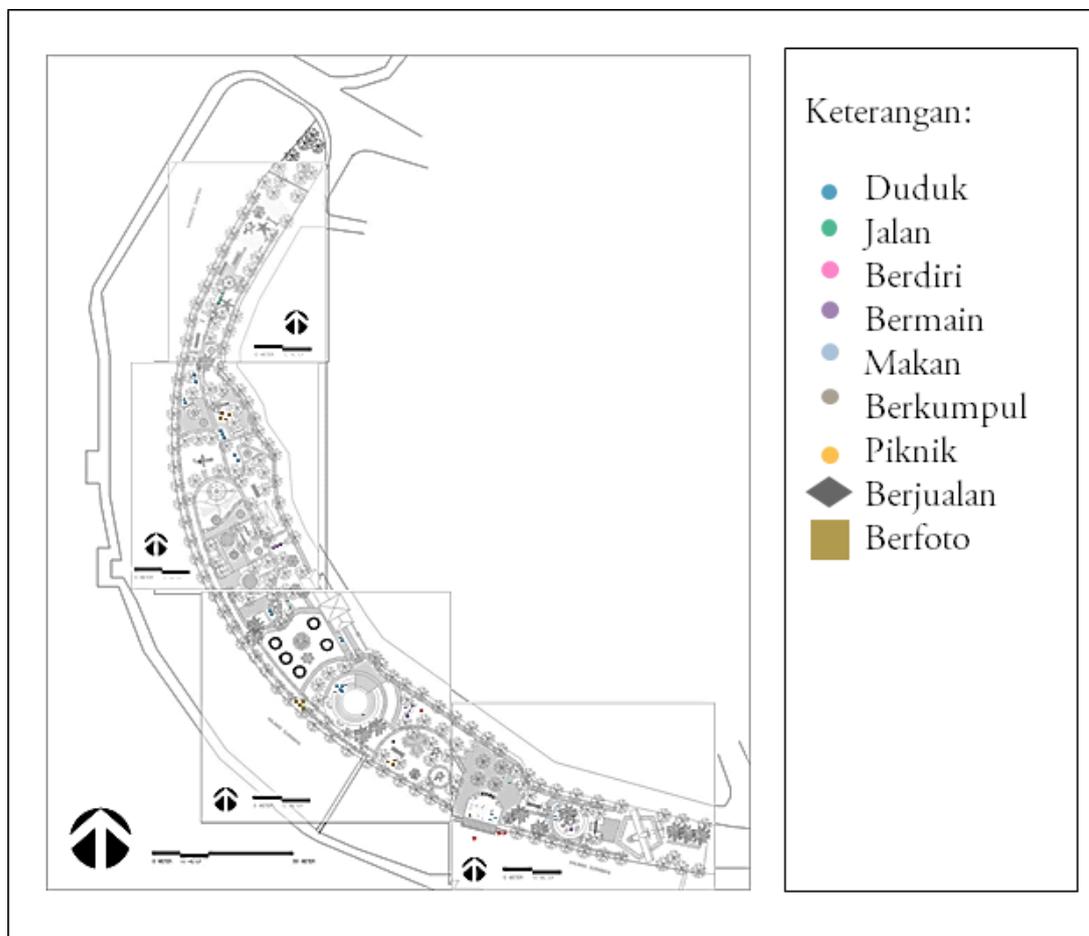
4.4.5 Hari Kerja (*Weekday*)

A. Pagi Hari

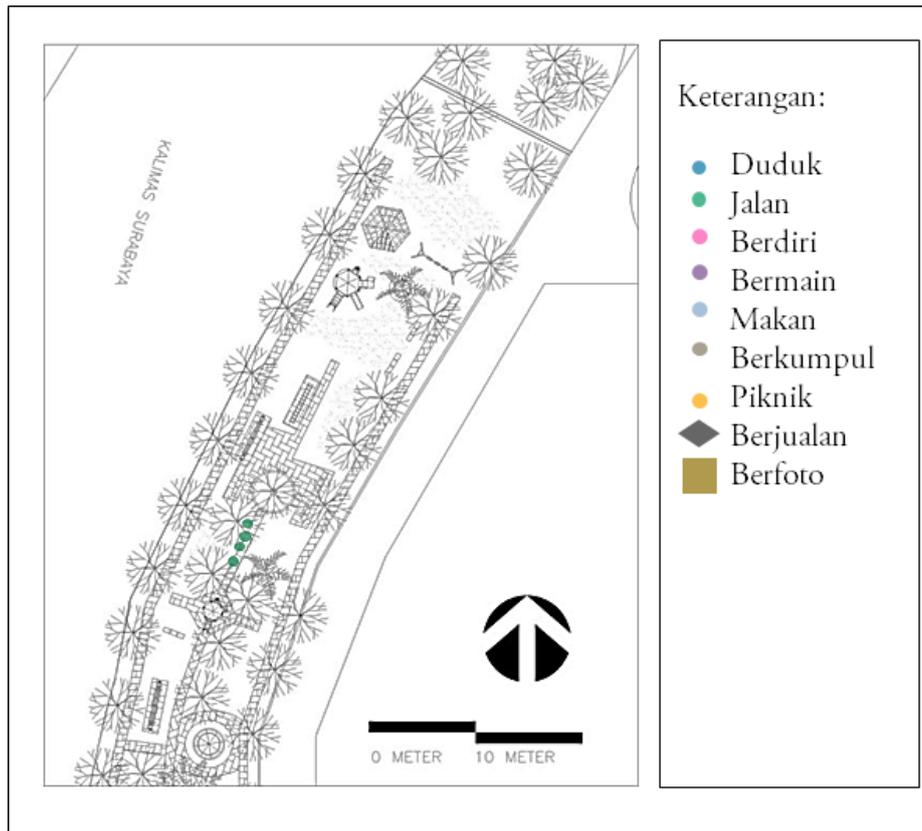
Aktivitas yang terjadi pada hari kerja pagi hari di Taman Prestasi berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Aktivitas pada Taman Prestasi Hari Kerja Pagi

	Aktivitas	Sub
<i>Active Engagement</i>	1. Berjalan	
	2. Bermain	
	3. Berlatih kayak	
	4. Berfoto	
<i>Passive Engagement</i>	5. Duduk	
	6. Berdiri	Menunggu anak



Gambar 4.76 *Place-centered mapping* Taman Prestasi hari kerja pagi



Gambar 4.78 *Place-centered mapping* akhir pekan sore Segmen A

1. Segmen A

Segmen A tidak terlalu ramai oleh pengunjung pada hari kerja pagi. Aktivitas yang dilakukan pengunjung di Segmen A pada hari kerja pagi adalah sekedar berjalan-jalan. Hal ini dapat dipengaruhi karena pada hari kerja jarang terdapat pengunjung anak kecil yang pada hari libur mendominasi Segmen A. Sedangkan orang dewasa sedang bekerja maupun bersekolah.

Secara umum, tidak banyak aktivitas yang terjadi pada hari kerja pagi. Pengunjung yang datang mayoritas memiliki keperluan khusus di Taman Prestasi, seperti berlatih atau melakukan suatu pertemuan.

Sedikitnya aktivitas yang terjadi pada hari kerja pagi membuat pola aktivitas tidak terlalu ketara. Satu-satunya aktivitas yang terjadi adalah aktivitas berjalan yang berada di jalur pejalan kaki bagian tengah taman.



Gambar 4.79 *Place-centered mapping* aktivitas berjalan Segmen A hari kerja pagi

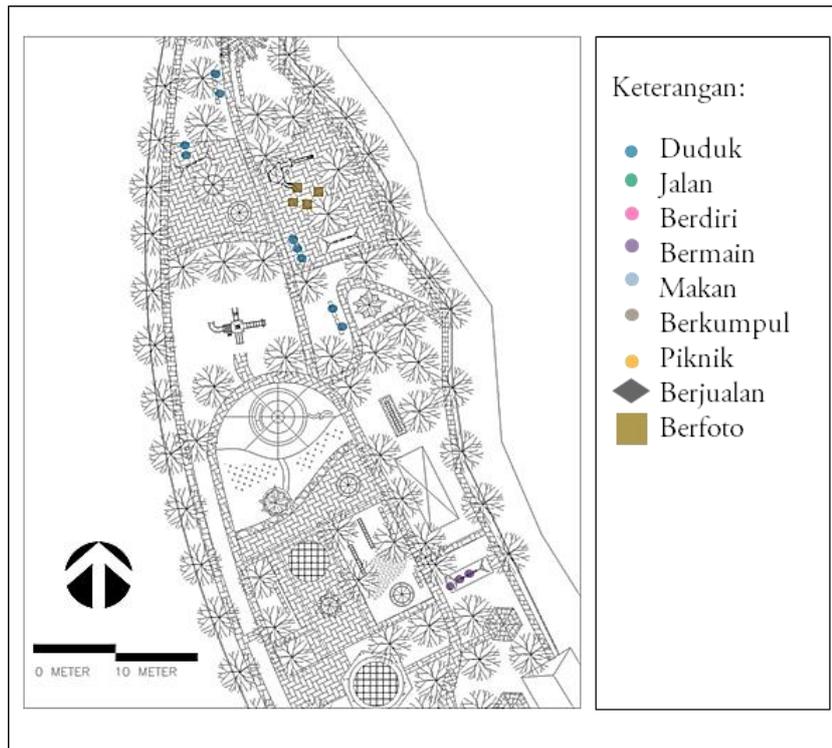
a. Aktivitas Berjalan

Aktivitas berjalan menjadi satu-satunya aktivitas yang ada pada Segmen A di hari kerja pagi. Sedikitnya pengunjung pada jam ini membuat aktivitas yang ada juga tidak beragam. Banyak pengunjung yang datang hanya untuk berjalan-jalan tanpa tujuan, dan hanya melihat-lihat taman lalu pulang.

Pada hari kerja, PKL tidak ada untuk berjualan, sehingga tidak banyak yang pengunjung bisa lakukan selain berjalan-jalan mengitari taman, dan bermain pada wahana. Mayoritas pengunjung memilih melewati jalur pejalan kaki yang berada di tengah taman. Pola aktivitas berjalan kaki membentuk pola linear yang mengikuti jalur pejalan kaki.



Gambar 4.80 Jalur pedestrian di bagian tengah Segmen A



Gambar 4.81 *Place-centered mapping* hari kerja pagi Segmen B

2. Segmen B

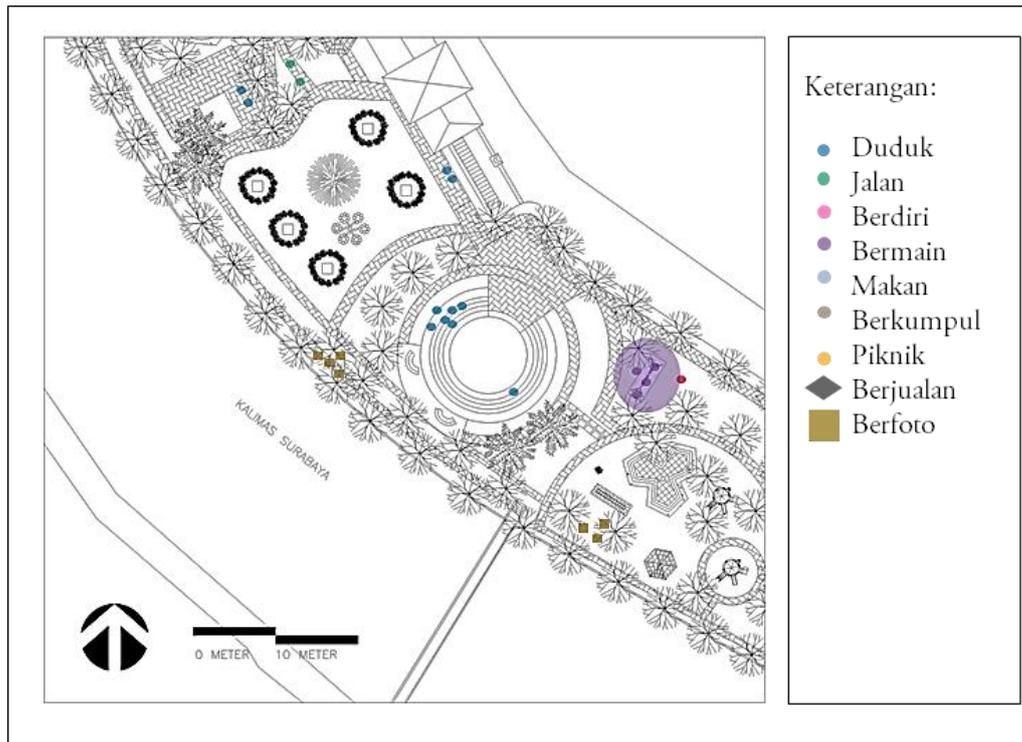
Secara umum aktivitas pada Segmen B pada hari kerja pagi tidak terlalu beragam, aktivitas rata-rata berlokasi di bagian utara Segmen B. Aktivitas yang terjadi pada Segmen B di hari kerja pagi didominasi oleh aktivitas duduk dan berfoto. Beberapa pengunjung juga terlihat bermain di ayunan.

Aktivitas lain yang juga terjadi di Segmen B adalah aktivitas bermain dan berfoto. Aktivitas bermain tidak terlalu banyak banyak terlihat. Pada Segmen B, permainan yang digunakan pengunjung adalah ayunan. Sedangkan aktivitas ketiga yang terlihat pada hari kerja sore di Segmen B adalah berfoto. Pelaku aktivitas berfoto adalah sekelompok remaja. Aktivitas ini tidak selalu berada di *playground*, namun juga berpindah-pindah ke area lain.

Pola aktivitas yang terlihat pada Segmen B melihat dari hasil ketiga hari *place-centered mapping* pada pagi hari adalah pengunjung cenderung duduk-duduk di akhir pekan dan hari kerja. Sedangkan pada hari libur pagi Segmen B didominasi oleh aktivitas bermain. Terutama bermain di area *playground*.



Gambar 4.82 Suasana *playground* Segmen B pada hari kerja pagi



Gambar 4.83 *Place-centered mapping* hari kerja pagi Segmen C

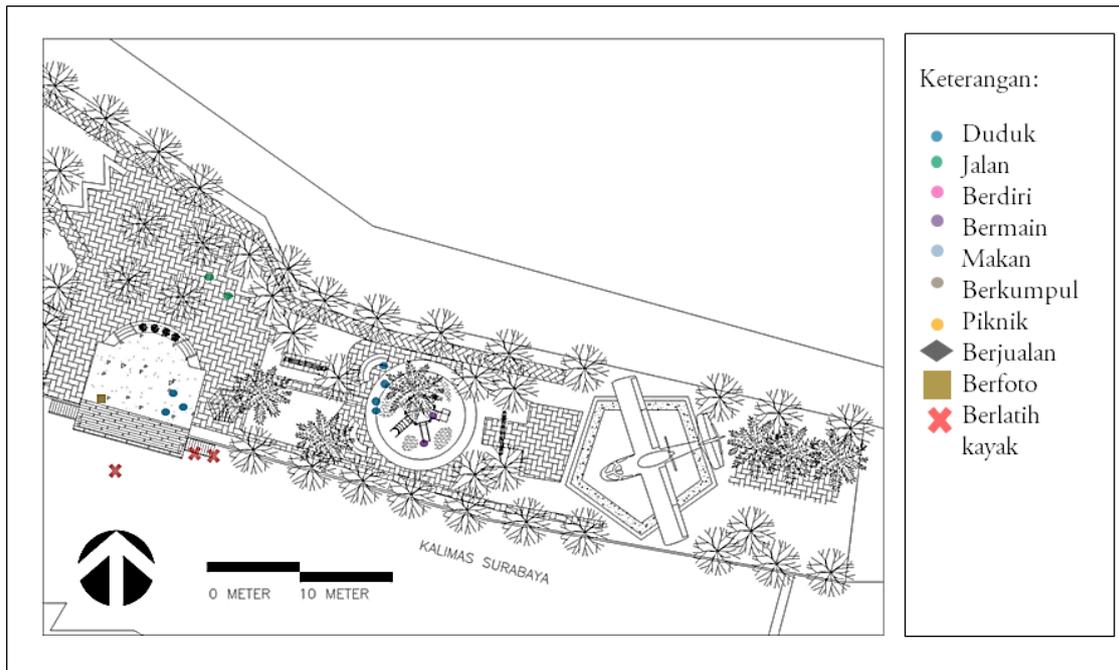
3. Segmen C

Pada Segmen C aktivitas yang terjadi adalah duduk, berfoto, berjalan-jalan dan bermain. Aktivitas dengan jumlah pelaku aktivitas terbanyak adalah duduk. Pengunjung yang duduk terbanyak berlokasi di *amphitheater*. Lokasi aktivitas duduk lainnya adalah di area parkir pengelola taman dan lantai di dekat pintu masuk Taman Prestasi.

Pada hari kerja pagi Segmen C tidak begitu banyak pengunjung yang datang, namun. Rata-rata pengunjung yang datang hanya duduk bersantai. Pedagang kaki lima juga tidak terlihat sama sekali pada Segmen C, sehingga pengunjung harus keluar Taman Prestasi apabila ingin membeli makanan maupun minuman. Hal ini juga menjelaskan tidak terlihatnya aktivitas makan di segmen ini.

Aktivitas lainnya adalah bermain dan berfoto. Pengunjung yang bermain menempati ayunan yang ada di sebelah timur segmen. Melihat *place-centered mapping* terdapat satu pengunjung yang sedang menunggu anak bermain di dekat ayunan.

Aktivitas berikutnya dan yang terakhir pada Segmen C adalah berfoto. Aktivitas berfoto ini berlokasi tepat di pinggir Kali Mas, dekat dengan pagar yang membatasi taman dengan sungai. Pelaku aktivitas berupa sekelompok remaja. Pada hari kerja pagi, Taman Prestasi relatif sepi sehingga pengunjung dapat leluasa berfoto dengan latar belakang Kali Mas tanpa diganggu oleh pengunjung yang terlalu ramai, maupun pengunjung yang sedang berlalu-lalang.



Gambar 4.84 *Place-centered Mapping* Hari Kerja Pagi Segmen D

4. Segmen D

Aktivitas yang terjadi di Segmen D pada hari kerja pagi cukup beragam dibandingkan segmen-segmen lainnya. Aktivitas yang mendominasi adalah aktivitas duduk. Aktivitas yang terjadi lainnya adalah aktivitas berlatih kayak, bermain, berjalan-jalan dan berfoto.

Aktivitas duduk berlokasi di dermaga, dan bangku taman yang ada di dekat permainan perosotan. Pada area sekitar perosotan, pengunjung ada yang duduk di bangku taman sedangkan sisa pengunjung lainnya duduk di lantai.

Terdapat 2 pengunjung yang berjalan-jalan di sekitar area *plaza*. Pengunjung yang bermain terdapat 2 pengunjung dan bermain di permainan perosotoan. Terdapat aktivitas yang unuk terjadi pada hari kerja pagi, yaitu berlatih kayak berlokasi di sekitar dermaga, dan sungai. Aktivitas lain yang terlihat adalah seorang fotografer yang sedang mengambil gambar Kali Mas dari dermaga.



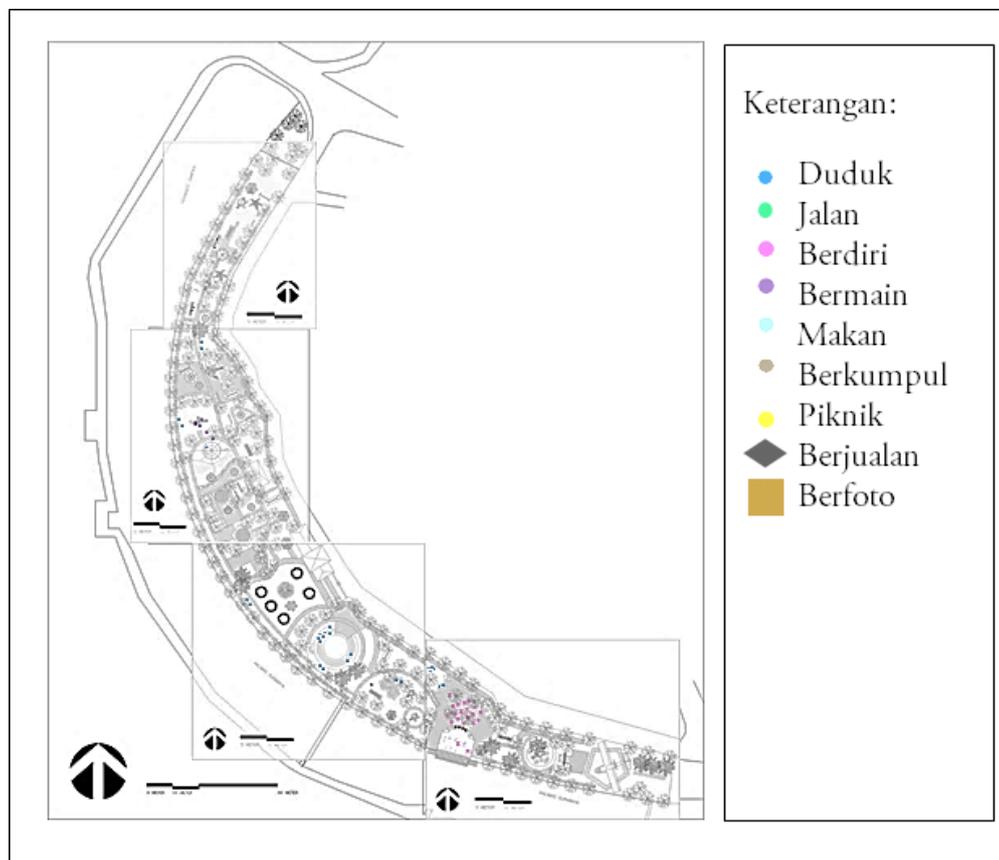
Gambar 4.85 Seorang fotografer mengambil gambar Kali Mas

B. Sore Hari

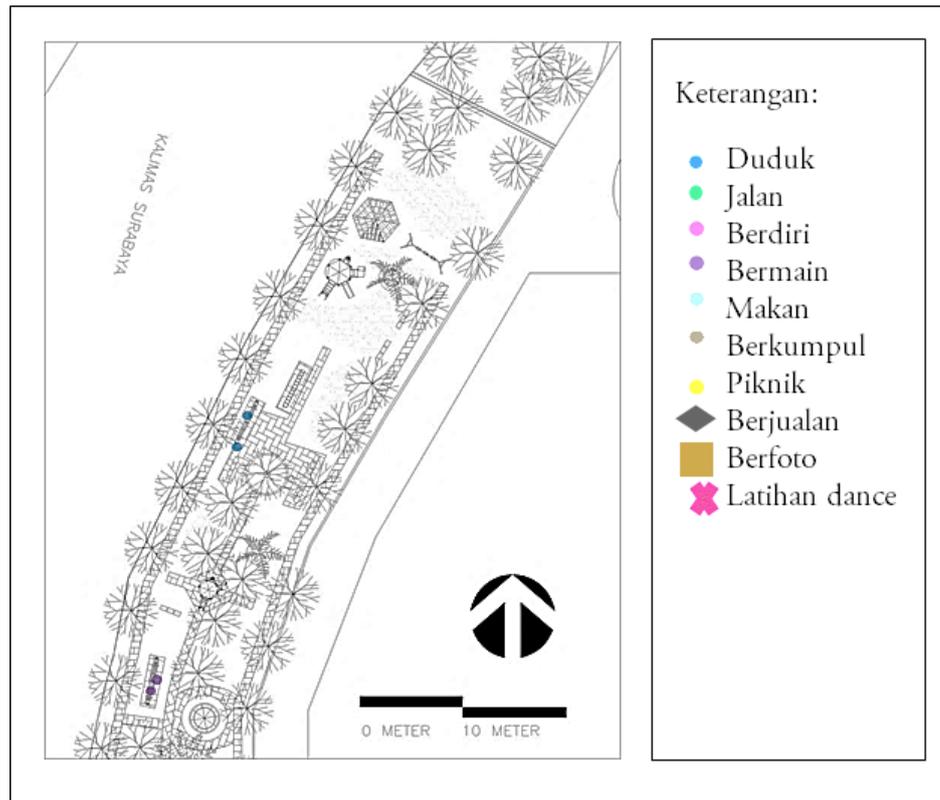
Aktivitas yang terjadi pada hari kerja sore hari di Taman Prestasi berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Aktivitas pada Taman Prestasi Hari Kerja Sore

	Aktivitas	Sub
<i>Active Engagment</i>	1. Bermain	
	2. Berlatih dance	
<i>Passive Engagement</i>	3. Duduk	



Gambar 4.86 *Place-centered mapping* Taman Prestasi hari kerja sore



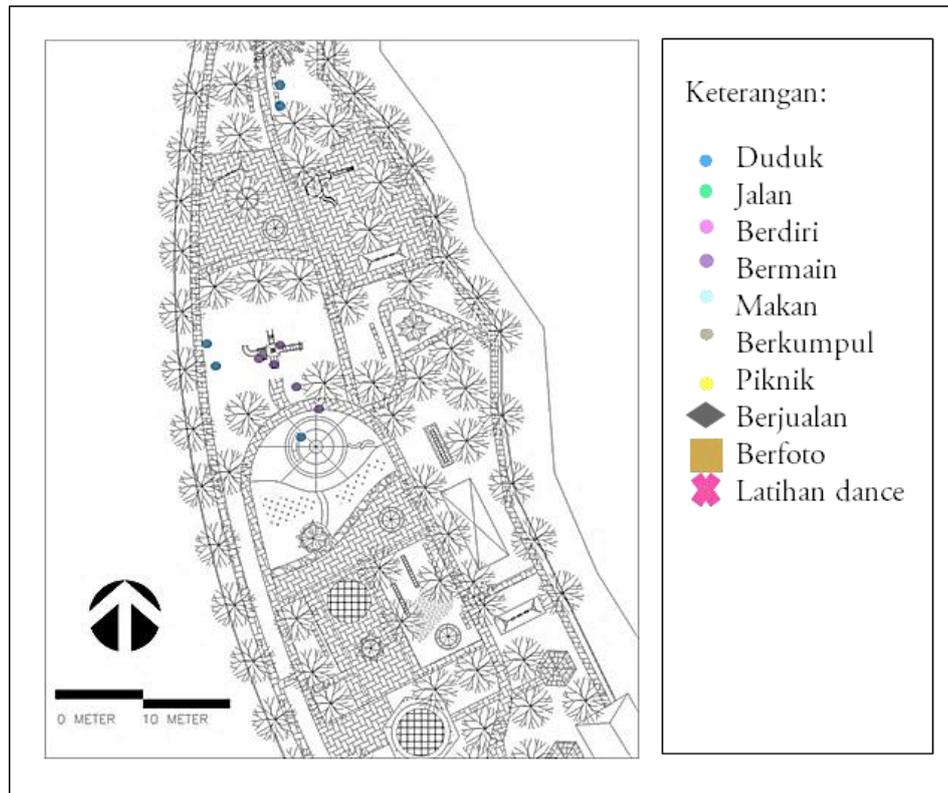
Gambar 4.87 *Place-centered mapping* hari kerja sore Segmen A

1. Segmen A

Secara umum, sore hari bukan merupakan waktu yang diminati pengunjung untuk datang ke Taman Prestasi. Melihat hasil place centered mapping Taman Prestasi dari hari libur pagi dan sore, akhir pekan pagi dan sore, serta hari kerja pagi dan sore, waktu di Taman Prestasi dengan jumlah pengunjung yang paling sepi adalah pada hari kerja sore. Banyak pengunjung yang datang pada hari libur dan akhir pekan pagi, namun pada sore harinya jumlah pengunjung berkurang sangat drastis. Hal ini juga berlaku pada hari kerja, pada pagi hari pengunjung yang datang tetap lebih tinggi dibandingkan pada sore hari.

Pengamatan untuk hari kerja di Taman Prestasi berlangsung hingga sekitar pukul 17.45 untuk merekam aktivitas yang lebih banyak. Pada Segmen A hanya 2 macam aktivitas yang terlihat, yaitu duduk dan bermain. Pada sore hari, khususnya menjelang malam, Segmen A tidak begitu banyak didatangi pengunjung karena letaknya yang cukup jauh dari pintu masuk Tama Prestasi, serta kondisinya yang tidak terlalu terang.

Pelaku aktivitas merupakan pasangan remaja dan pasangan dewasa. Secara umum pengunjung duduk sambil bermain di jungkat-jugkit.

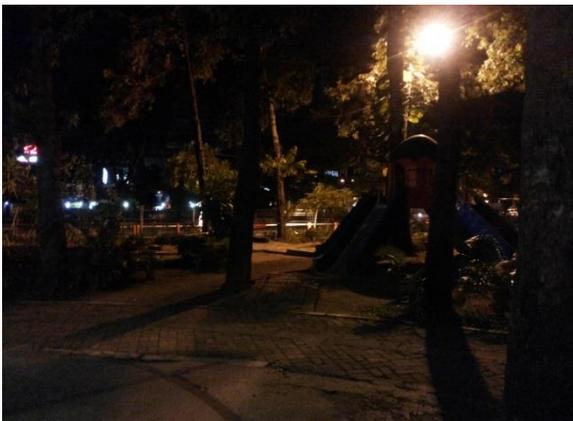


Gambar 4.88 *Place-centered mapping* hari kerja sore Segmen B

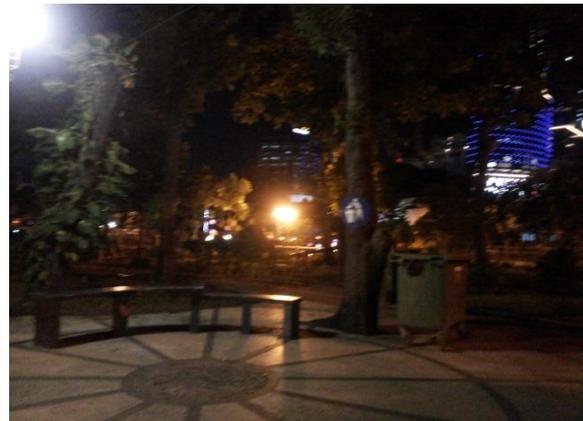
2. Segmen B

Pada Segmen B pengunjung yang datang terlihat tidak terlalu banyak. Terdapat sepuluh pengunjung yang tersebar di bagian tengah dan utara Segmen B. Dari sepuluh aktivitas, terdapat lima pengunjung yang sedang bermain, dan lima pengunjung lainnya yang sedang duduk.

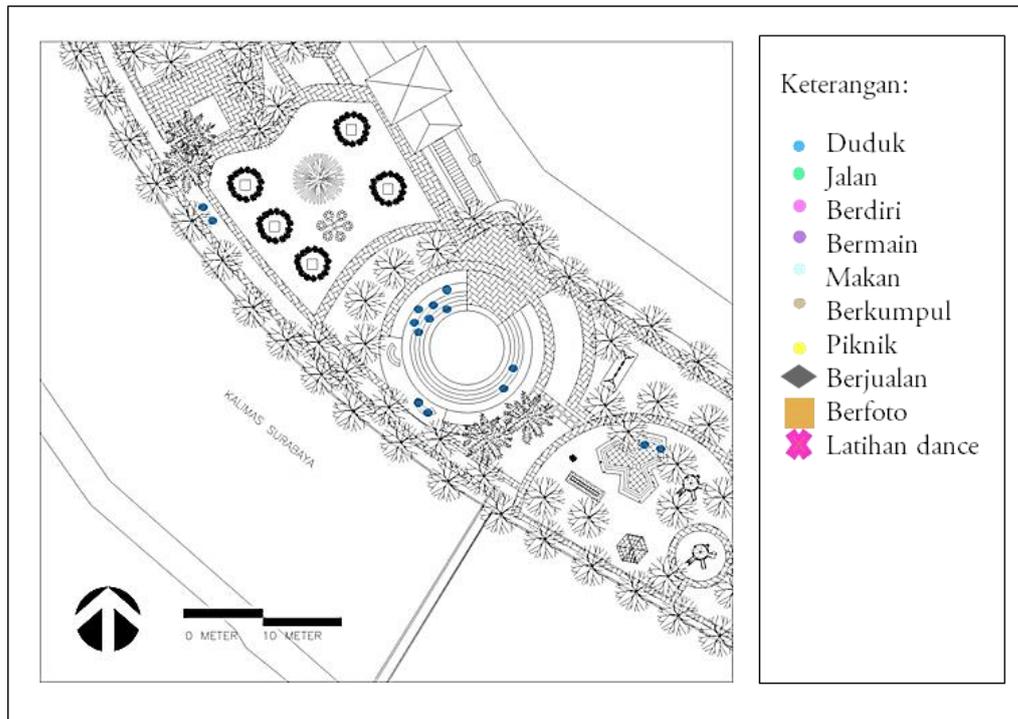
Aktivitas duduk bangku taman dekat dengan pergola, bangku taman dekat dengan perosotan, dan juga di bangku taman yang berbentuk lingkaran. Bangku taman lingkaran ini sangat ramai dengan pengunjung pada pagi hari. Namun terlihat sangat sepi pada sore dan malam hari. Aktivitas bermain berpusat pada perosotan di bagian tengah segmen. Secara umum aktivitas bermain adalah aktivitas yang cukup jarang terlihat pada sore hari.



Gambar 4.90 Area Playground



Gambar 4.89 Bangku Taman Lingkaran



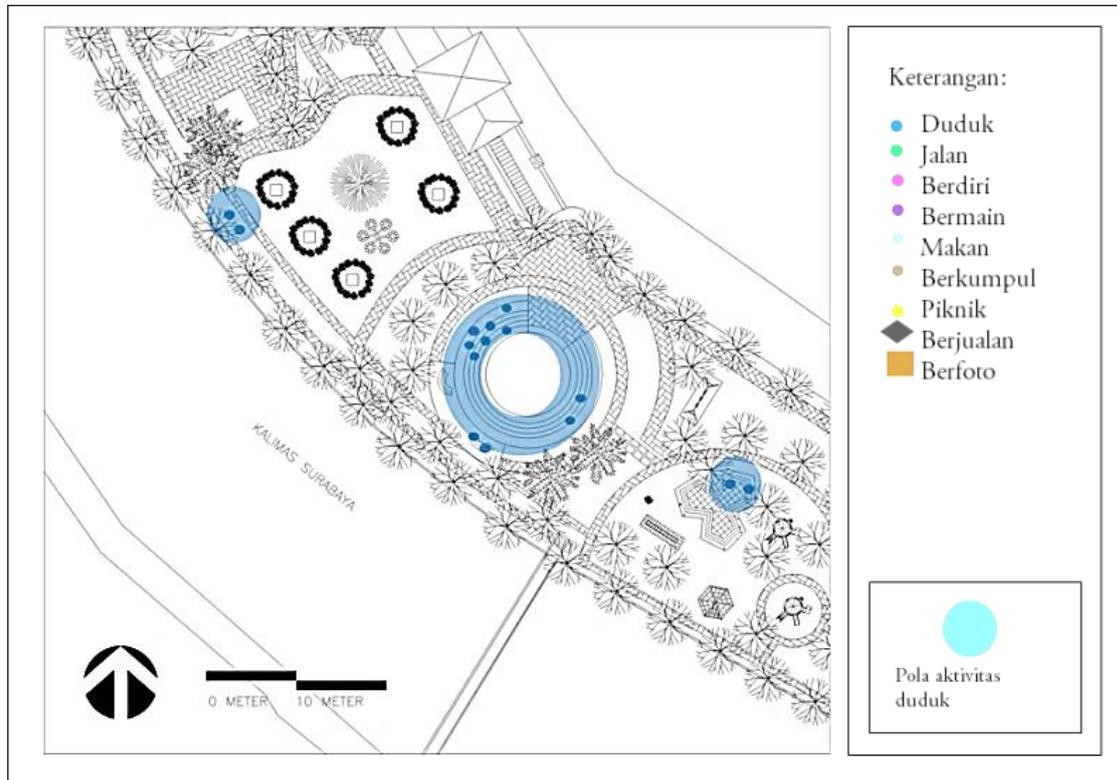
Gambar 4.91 *Place-centered mapping* hari kerja sore Segmen C

3. Segmen C

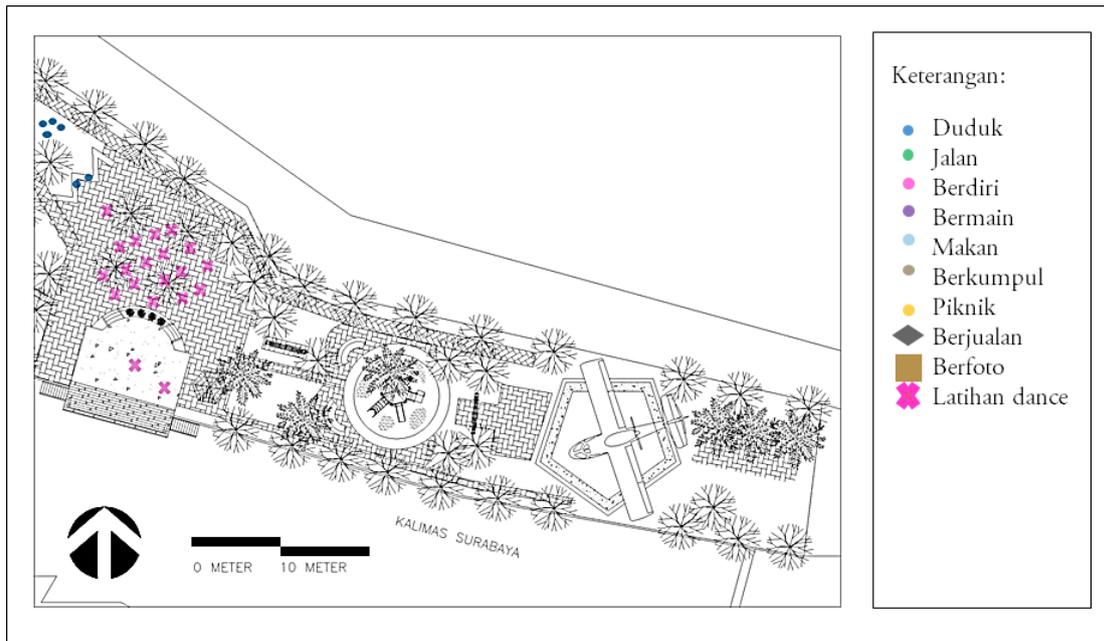
Segmen C pada hari kerja sore hari tidak terlihat aktivitas yang beragam. Stausatunya yang terlihat adalah pengunjung yang sedang duduk-duduk di beberapa area di Segmen C. Area dengan pelaku aktivitas duduk yang terbanyak adalah di *amphitheater*.

Secara keseluruhan *place-centered mapping* pada Segmen C, *amphitheater* menjadi tempat yang paling digemari pengunjung untuk duduk. Area ini hampir tidak pernah sepi, dan selalu digunakan pengunjung entah untuk duduk maupun bermain. Secara umum, amphitheater adalah area yang memiliki tempat untuk duduk yang terbanyak di Taman Prestasi. Pengunjung dapat dengan leluasa memilih tempat yang ingin diduduki di area ini tanpa harus khawatir berdesakan ataupun duduk terlalu dekat dengan orang asing.

Gambar 4.73 menunjukkan persebaran lokasi aktivitas duduk di Segmen C. Aktivitas duduk di *amphitheater* terlihat memiliki pola memutar bentuk *amphitheater*. Lokasi lain pengunjung duduk adalah pada bangku taman pinggir sungai dan pada bekas kolam air pancur.



Gambar 4.92 *Place-centered mapping* aktivitas duduk Segmen C hari kerja sore



Gambar 4.93 *Place-centered mapping* hari kerja sore Segmen D

4. Segmen D

Berbeda dengan akhir pekan pagi yang didominasi oleh aktivitas duduk, pada sore hari segmen ini dipenuhi oleh pengunjung yang melakukan aktivitas berlatih *dance*. Pelaku aktivitas ini rata-rata merupakan pengunjung remaja. Menurut pengamatan yang dilakukan, latihan *dance* ini berlangsung cukup lama sekitar dua jam.

Lokasi aktivitas berlatih *dance* ini berada di bagian plaza Segmen D, dengan dua orang instruktur atau pelatih berada di atas dermaga. Kondisi pada hari kerja sangat sepi, sehingga saat *plaza* ini digunakan untuk berlatih *dance*, tidak khawatir mengganggu pengunjung lainnya. Secara umum, pengunjung di Segmen tidak terlalu ramai pada sore hari, termasuk pada hari libur dan akhir pekan.

Aktivitas berlatih *dance* ini kemungkinan besar merupakan aktivitas yang rutin dilakukan beberapa hari sekali, sama seperti aktivitas latihan lainnya di Taman Prestasi seperti latihan kayak dan latihan *drum band*. Pada saat pengamatan sore diakhiri, terlihat banyak anggota yang baru datang dari arah tempat parkir.

Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas ini berlangsung cukup lama hingga malam hari. Aktivitas lain yang terlihat adalah aktivitas duduk yang berlokasi di dekat *plaza*. Kebanyakan pelaku aktivitas sedang menyaksikan berjalannya latihan *dance*.



Gambar 4.94 Aktivitas latihan *dance* di *plaza*

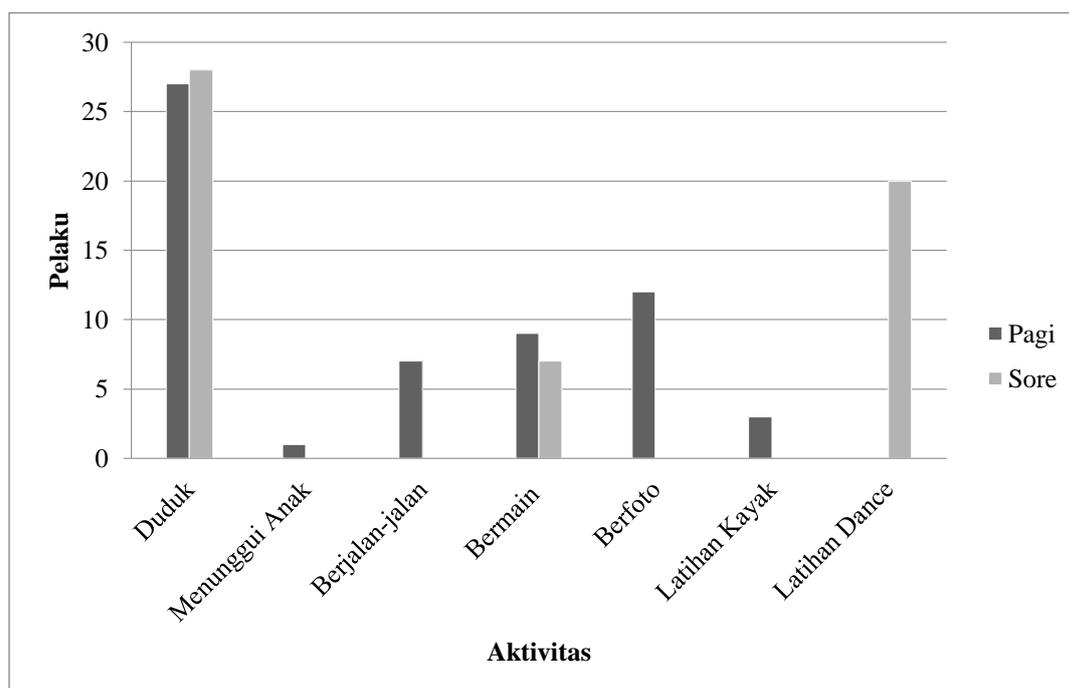
4.4.6 Analisis Pola Aktivitas Taman Prestasi Hari Kerja

Pada hari kerja pagi, aktivitas yang terjadi di Taman Prestasi cukup bervariasi, aktivitas dengan jumlah pelakunya diurutkan dari 3 yang terbanyak adalah duduk, berfoto, dan bermain.

Aktivitas duduk kembali menjadi aktivitas dengan jumlah pelaku terbanyak di Taman Prestasi. Mengamati pola yang terjadi mulai dari hari libur, akhir pekan dan hari kerja, aktivitas duduk menjadi aktivitas paling dominan yang dilakukan pengunjung di Taman Prestasi. Aktivitas kedua yang sering dilakukan pengunjung selain duduk adalah aktivitas bermain.

Pada hari kerja pengunjung tidak terlalu ramai, maka aktivitas yang dapat diamati juga tidak begitu beragam. Secara umum, pada pagi dan sore hari aktivitas yang mendominasi adalah duduk. Aktivitas berjalan-jalan tidak terlalu dijumpai pada pagi hari, namun cukup banyak terlihat di sore hari. Hal ini kemungkinan karena faktor alami, seperti pada sore hari, cahaya matahari tidak terlalu terang seperti pada pagi dan siang hari. Selain itu pada sore hari di hari kerja, rata-rata sekolah dan kantor sudah selesai sehingga pengunjung yang datang pada sore hari cenderung lebih santai.

Pada pagi dan sore terlihat aktivitas yang tidak biasa terjadi sehari-hari seperti berlatih kayak pada pagi hari dan berlatih *dance* pada sore hari. Latihan *dance* dilakukan oleh pengunjung remaja, dan berlokasi di bagian Plaza di Segmen D. Sedangkan latihan kayak berlokasi di sekitar dermaga dan pinggir sungai.



Gambar 4.95 Diagram Aktivitas Hari Kerja



Gambar 4.96 Pola Aktivitas Duduk Taman Prestasi pada Hari Kerja Pagi (kiri) dan Sore Hari (kanan)

Berbeda dari hari libur dan akhir pekan, pengunjung yang duduk pada Taman Prestasi di hari kerja cenderung menghindari bagian paling utara dan paling selatan taman. Melihat dari hasil *place-centered mapping* perbedaan aktivitas duduk antara hari kerja pagi dan sore tidak terlalu signifikan. Lokasi tempat pengunjung duduk juga tidak terlalu berbeda. Sama seperti hari libur dan akhir pekan, *amphitheater* tetap menjadi tempat favorit pengunjung untuk duduk. Pada hari kerja, pengunjung cenderung memilih duduk di bagian tengah taman, dan tidak terlalu jauh dari pintu masuk Taman Prestasi. Hal ini dapat dikarenakan karena pada hari kerja Taman Prestasi tidak terlalu ramai, maka pengunjung tidak perlu khawatir jika menginginkan privasi. Secara umum, *amphitheater* adalah lokasi yang paling sering digunakan pengunjung untuk duduk di Taman Prestasi, pada hari dan jam apapun.



Gambar 4.97 Kumulatif Aktivitas Keseluruhan pada Taman Prestasi

4.4.7 Analisis Kumulatif Pola Pemanfaatan pada Taman Prestasi

Untuk mencari area yang paling sering digunakan oleh pengunjung Taman Prestasi, semua mapping di *overlay* untuk melihat intensitas pengunjung. Untuk membaca Gambar gradasi warna merah menunjukkan intensitas pada setiap area. Area dengan warna merah tua menunjukkan intensitas pengunjung yang tinggi, sebaliknya semakin muda warna merah menunjukkan intensitas pengunjung yang rendah di area itu.

Pada Gambar 4., menunjukkan area dengan intensitas tertinggi pada Taman Prestasi di setiap segmen. Pada Segmen A, area dengan aktivitas pengunjung tertinggi berada pada area playground. Tidak jauh dari Segmen A, area tertinggi pada Segmen B juga merupakan playground serta bangku taman. Untuk Segmen C, adalah *amphitheater*, sedangkan Segmen D adalah *plaza*.

4.5 Analisis Pola Aktivitas pada Taman Skate & BMX

Aktivitas yang terjadi pada Taman Skate & BMX:

Tabel 4.9 Keseluruhan Jenis Aktivitas pada Taman Skate & BMX

	Aktivitas	Sub
<i>Active Engagment</i>	1. Jalan	
	2. Bermain	Skateboard
		BMX
		Sepatu roda
	3. Makan	
	4. Berjualan	
	5. Berfoto	
6. <i>Gathering</i>		
7. Latihan	Latihan kayak	
	Latihan <i>dance</i>	
	Latihan <i>parkour</i>	
<i>Passive Engagement</i>	8. Duduk	
	9. Berdiri	

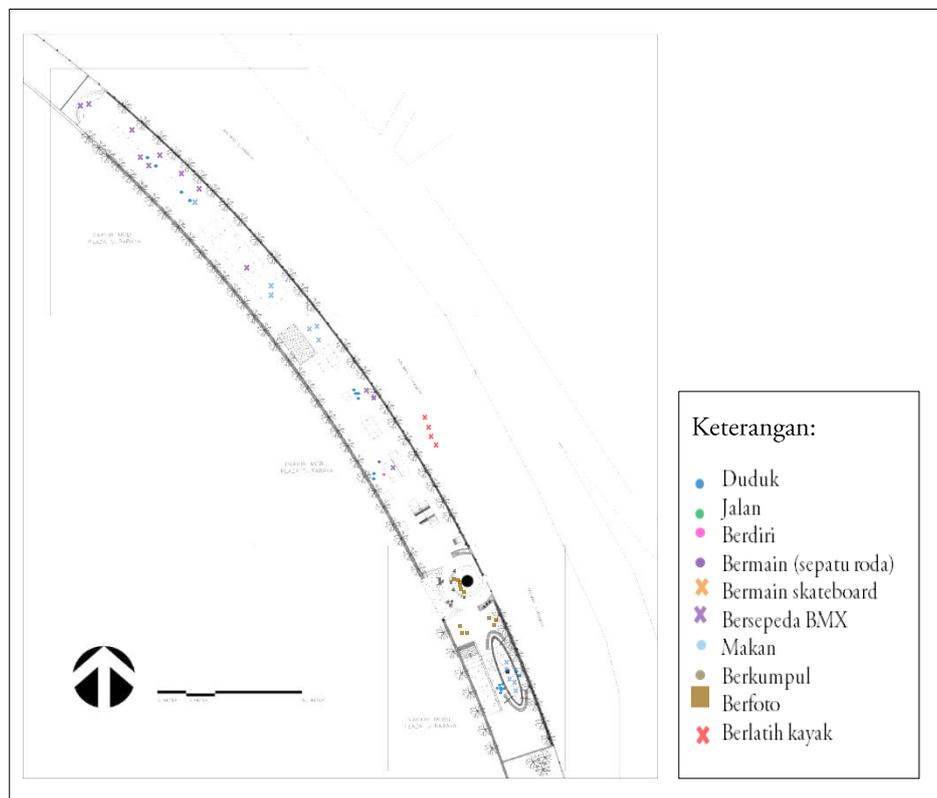
4.5.1 Hari Libur (Tanggal Merah)

A. Pagi Hari

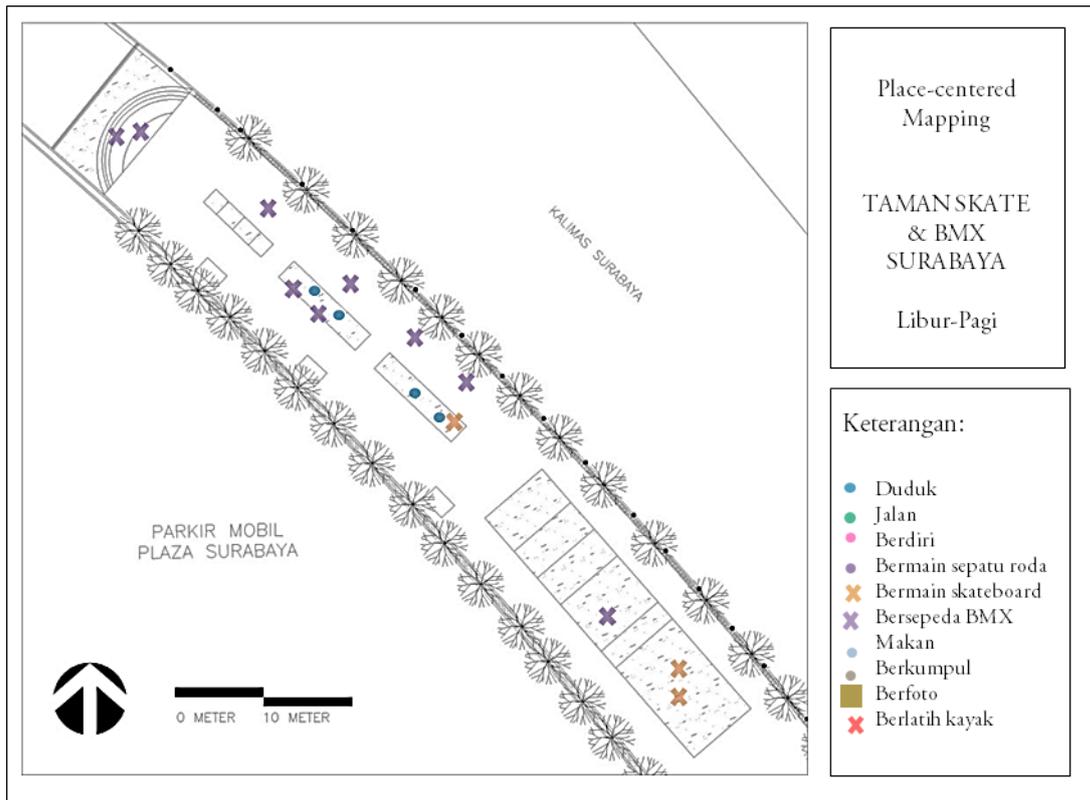
Aktivitas yang terjadi pada hari libur pagi di Taman Skate & BMX berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Aktivitas pada Taman Skate & BMX Hari Libur Pagi

	Aktivitas	Sub
<i>Active Engagment</i>	1. Bermain	Skateboard
		BMX
		Sepatu roda
	2. Makan	
	3. Berfoto	
	4.Latihan	Latihan kayak
<i>Passive Engagement</i>	5. Duduk	
	6. Berdiri	



Gambar 4.98 *Place-centered mapping* Taman Skate & BMX hari libur pagi

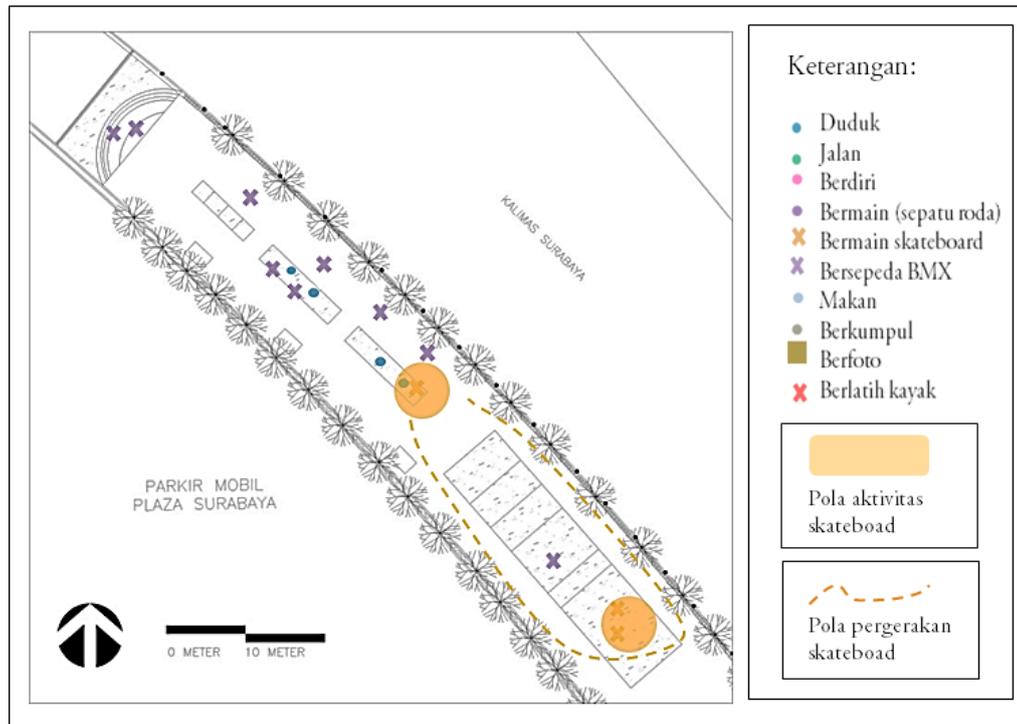


Gambar 4.99 *Place-centered mapping* Segmen A Taman Skate & BMX hari libur pagi

1. Segmen A

Pada hari libur, aktivitas yang ada di Segmen A didominasi oleh aktivitas bersepeda BMX. Ada sebagian kecil pengunjung bermain *skateboard* dan juga terlihat aktivitas duduk. Cuaca pagi hari yang belum terlalu panas membuat pengunjung dapat bermain tanpa merasa kepanasan.

Pengunjung rata-rata adalah remaja dan beberapa dewasa. Merujuk kepada hasil *place centered mapping*, terlihat bahwa pengunjung yang bermain cenderung membuat kelompok sendiri dan bermain di area tertentu. Apabila suatu area telah ditempati suatu kelompok, maka pengunjung lain akan mencari tempat lain yang kosong.



Gambar 4.100 *Place-centered mapping* aktivitas bermain *skateboard* Segmen A hari libur pagi

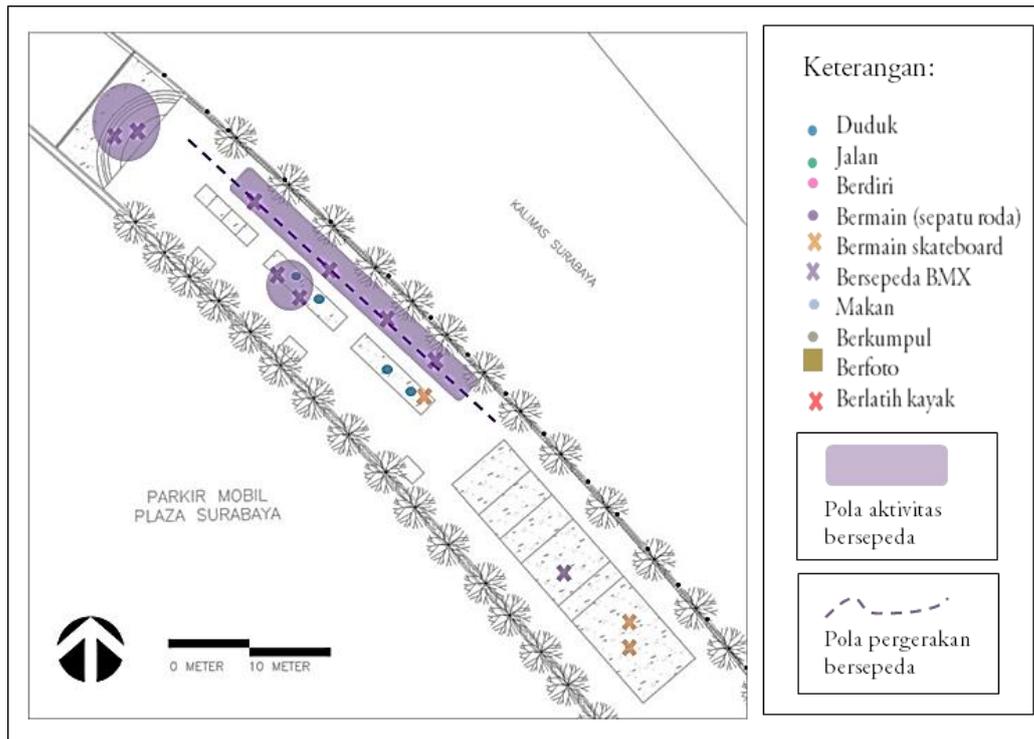
a. Bermain *skateboard*

Pengunjung cenderung datang ke Taman Skate & BMX secara berkelompok maupun dengan komunitas. Selama pengamatan, hampir tidak terlihat pengunjung yang bermain *skateboard* datang sendiri tanpa berkelompok. Pengunjung membawa sendiri *skateboard*, dan menggunakan fasilitas secara bergantian dengan kelompok lainnya.

Dari hasil pengamatan juga, pengunjung yang datang biasa menggunakan atribut serupa dengan kelompoknya, seperti menggunakan sepatu khusus *skateboard*, topi, pelindung lutut, dan lain lain.

Pada hari libur, pengunjung yang bermain *skateboard* didominasi oleh laki-laki dewasa. Hal ini dapat dipengaruhi oleh faktor waktu, karena pada tanggal merah, banyak kantor yang juga ikut libur.

Pada Segmen A, pengunjung bermain *skateboard* dengan berkelompok dan menempati area skate yang terbesar. Pola pergerakan yang terjadi adalah pengunjung bergerak tidak jauh dari area skate besar.



Gambar 4.101 *Place-centered mapping* aktivitas bersepeda Segmen A hari libur pagi

b. Bersepeda BMX

Pada hari libur pagi, di Segmen A dipadati oleh aktivitas bersepeda BMX. Intensitas pengunjung yang bersepeda juga terlihat cukup banyak.

Sama halnya dengan aktivitas bermain skateboard, bersepeda BMX juga didominasi oleh pengunjung yang berkelompok. Berbeda dengan skateboard, bermain sepeda ini didominasi oleh anak laki-laki.

Beberapa area terlihat tidak dipergunakan, karena tidak cocok digunakan untuk bersepeda, dan lebih cocok untuk bermain skateboard. Area paling utara dan barat paling banyak digunakan untuk bermain sepeda pada Segmen A ini.

Kelompok anak-anak kecil ini cenderung bersepeda menggunakan sepeda biasa, dan bukan BMX. Mereka menempati bagian utara Segmen A. Pola pergerakan pada kelompok ini adalah bergerak di pinggir pagar dekat dengan sungai.

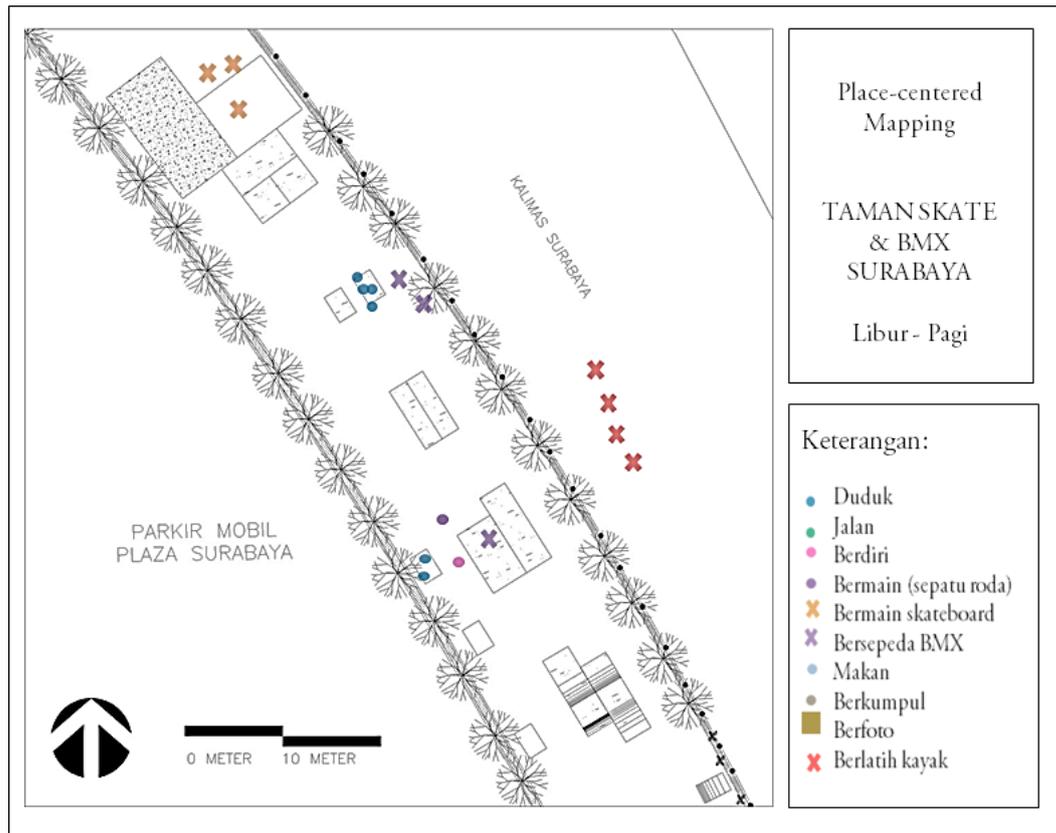


Gambar 4.102 Place-centered Mapping Hari Libur

c. Aktivitas duduk

Pada Segmen A tidak terdapat bangku taman, sehingga banyak pengunjung duduk di pembatas taman dan juga di fasilitas skate dan BMX itu sendiri. Banyak pengunjung yang duduk di *manual pad*, karena letaknya di bawah pohon, sehingga pengunjung bisa berteduh.

Pada hari libur pagi, terlihat ada beberapa pengunjung yang duduk di fasilitas skate dan BMX (*launch boxes*). Karena tidak tersedianya tempat duduk, banyak pengunjung yang akhirnya duduk di area fasilitas skate dan BMX, seperti yang terjadi di hari libur pagi Segmen A. Hal ini dapat mengganggu pengunjung lain yang ingin menggunakan fasilitas untuk bermain skateboard dan maupun bersepeda.



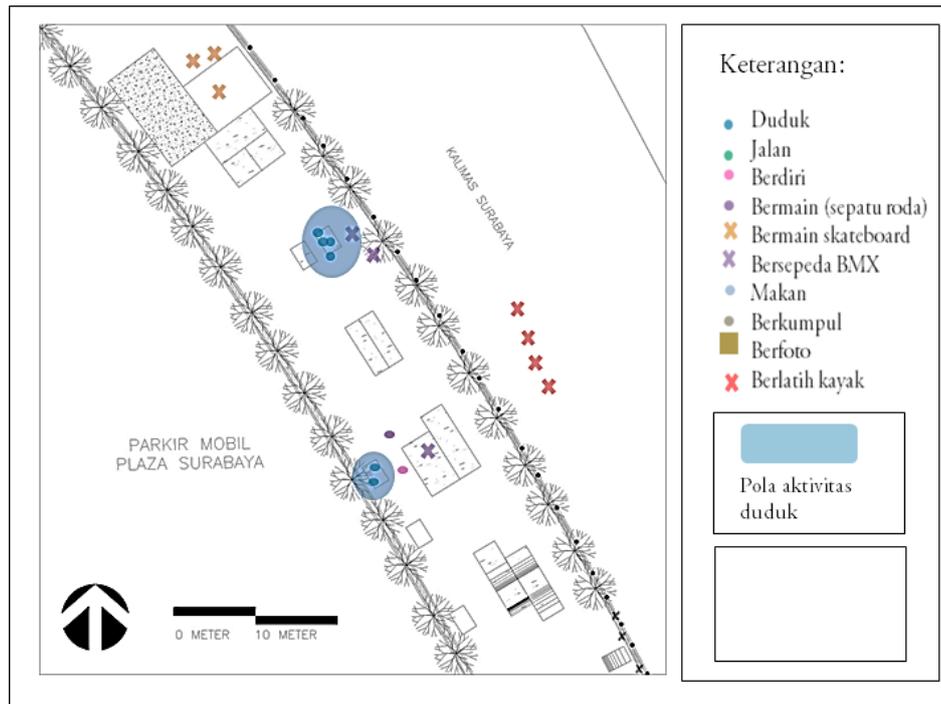
Gambar 4.103 *Place-centered mapping* Segmen B Taman Skate & BMX hari libur pagi

2. Segmen B

Pada Segmen B, aktivitas yang mendominasi adalah bermain *skateboard* dan aktivitas duduk. Tidak jauh berbeda dengan Segmen A, masalah yang dialami oleh Segmen B adalah tidak adanya bangku maupun tempat duduk untuk pengunjung. Hal ini berakibat pemain *skateboard* maupun sepeda cenderung memilih duduk di arena *skate* dan BMX apabila mereka ingin beristirahat.

Pada hari libur pagi di Segmen B juga, terdapat aktivitas unik yang hanya terjadi di ruang publik pinggir sungai yaitu berlatih kayak. Intensitas berlatih kayak tidak menentu pada jam berapa saja mereka berlatih.

Pengunjung yang bermain *skateboard* juga banyak yang berkumpul di bawah bangunan *viewpoint*. Hal ini dapat dikarenakan mereka mencari tempat yang teduh.



Gambar 4.104 *Place-centered mapping* aktivitas duduk Segmen B hari libur pagi

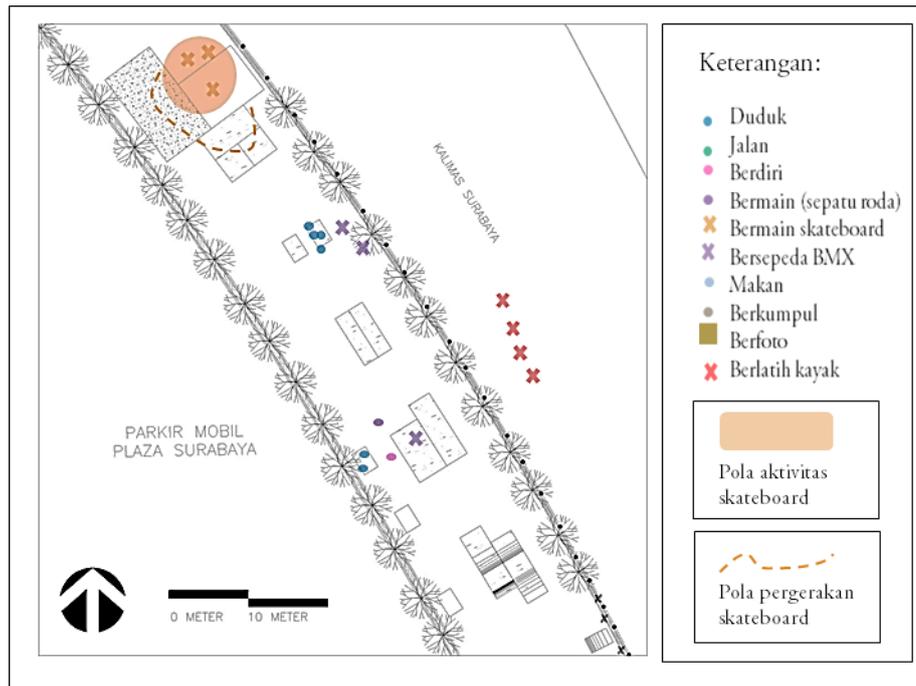
a. Duduk

Aktivitas duduk pada Segmen B didominasi oleh pengunjung bermain yang sedang beristirahat. Hal ini tidak jauh berbeda dengan aktivitas duduk yang terjadi di Segmen A. Tidak adanya bangku atau tempat duduk membuat pengunjung duduk di arena bermain skate dan BMX.

Yang terjadi pada Segmen B, pengunjung duduk secara berkelompok. Kelompok-kelompok pengunjung ini biasanya terdiri dari 2 orang hingga 5 orang. Kelompok pengunjung ini duduk di satu area tertentu, dan letaknya saling berjauhan dari pengunjung atau kelompok lainnya.

Kelompok yang berjumlah 2 orang terdiri anak laki-laki dan perempuan. Kelompok kecil ini duduk menempati pembatas tanaman dan dibawah pohon. Kemungkinan besar kelompok ini sedang duduk untuk melihat koleganya yang masih bersepeda. Atau bisa juga karena mereka sedang beristirahat dari bersepeda.

Pola aktivitas duduk yang terbentuk pada Segmen B adalah cluster. Aktivitas duduk membentuk kelompok-kelompok dan tersebar berjauhan satu sama lain.



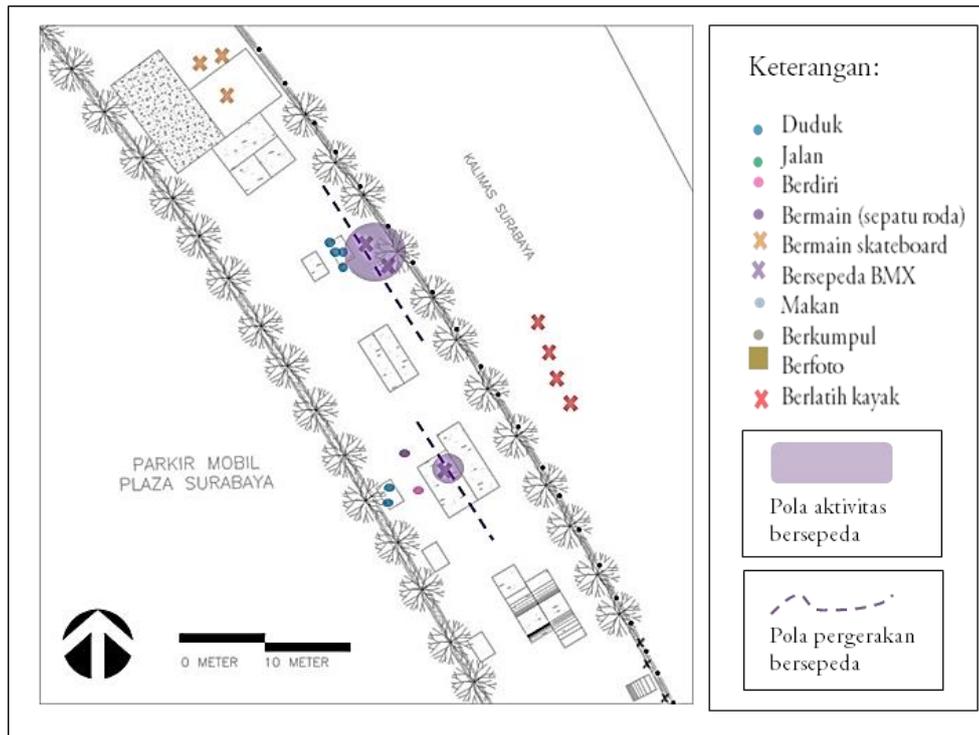
Gambar 4.105 *Place-centered mapping* aktivitas bermain skateboard Segmen B hari libur pagi

b. Bermain *skateboard*

Pada Segmen B, pengunjung yang bermain skateboard tidak terlalu banyak apabila dibandingkan dengan Segmen A dan C. Aktivitas skateboard dilakukan pada arena skate yang berada dibawah bangunan *viewpoint*.

Arena skate yang terletak di bawah viewpoint (kini telah ditutup aksesnya bagi pengunjung) merupakan salah satu tempat favorit pengunjung. Beberapa faktor yang membuat area tersebut menjadi favorit adalah karena berada di bawah bangunan. Letak arena yang berada di bawah bangunan ini membuat pengunjung cukup terlindungi dari sinar matahari.

Pola pergerakan aktivitas bermain skateboard pada Segmen B ini adalah pengunjung tidak bermain sepeda terlalu jauh dari arena skate yang ada di bawah bangunan viewpoint.



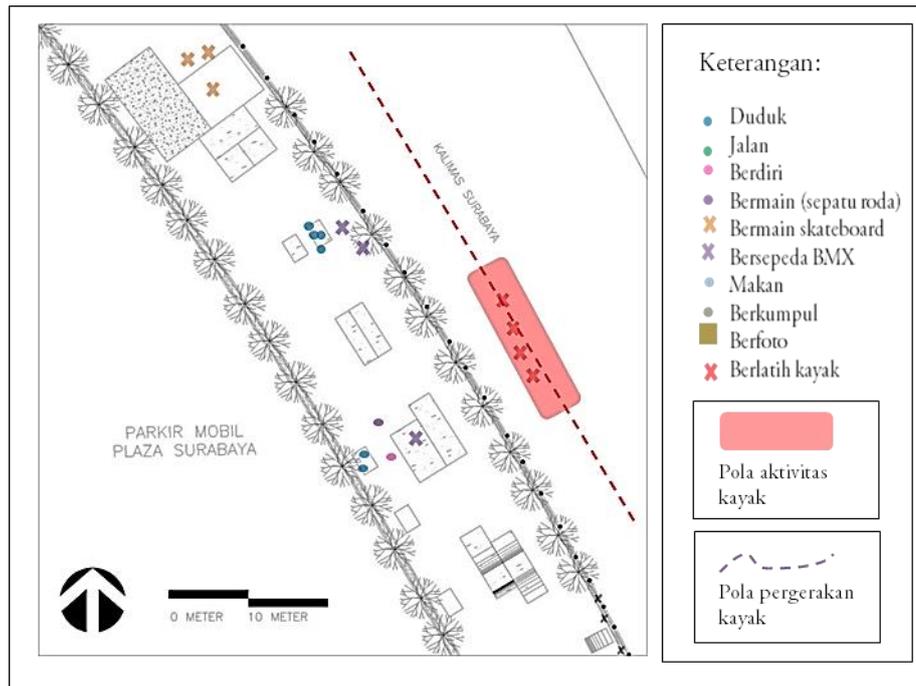
Gambar 4.106 *Place-centered mapping* aktivitas bersepeda Segmen B hari libur pagi

c. Bersepeda BMX

Pola aktivitas bersepeda BMX yang terjadi pada hari libur pagi adalah terbentuk secara berkelompok. Pengunjung yang datang untuk bersepeda cenderung lebih memilih pada arena fasilitas skate dan BMX yang luas. Apabila arena yang tersisa adalah arena skate & BMX yang kecil, maka kelompok pengunjung ini akan lebih memilih bersepeda di bawah arena, dekat dengan pembatas sungai.

Pola aktivitas yang terbentuk adalah cluster dengan pola pergerakan linear. Pengunjung yang bersepeda bergerak secara linear sambil menunggu arena yang diincar kosong.

Karena pengunjung datang secara berkelompok, tak jarang pengunjung lebih memilih untuk menunggu arena fasilitas skate & BMX kosong, atau bermain diluar arena tetapi tetap secara berkelompok. Berdasarkan hasil observasi, pengunjung tidak nyaman apabila harus berbagi satu area dengan kelompok lain.



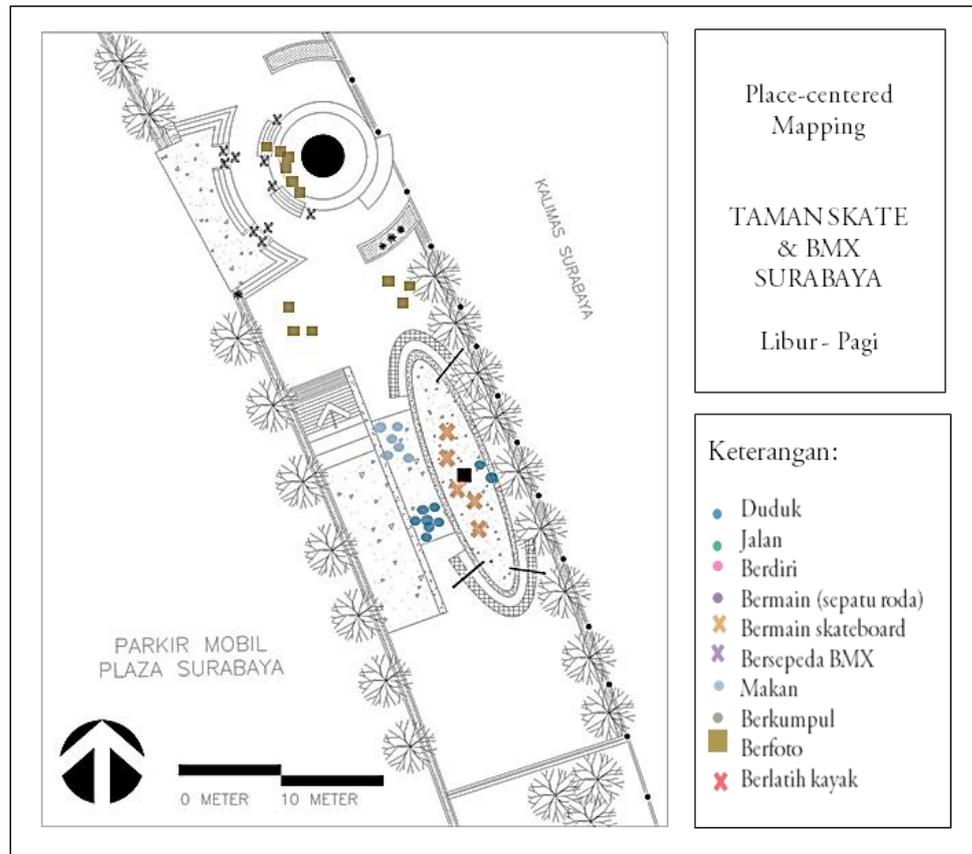
Gambar 4.107 *Place-centered mapping* aktivitas berlatih kayak Segmen B hari libur pagi

d. Berlatih kayak

Taman Skate & BM adalah taman yang berada di pinggir atau bantaran sungai. Beberapa aktivitas terjadi di Taman Skate & BMX dan tidak bisa ditemui di taman lain yang tidak berada di pinggir sungai.

Aktivitas unik yang terjadi pada Segmen B adalah aktivitas berlatih kayak. Aktivitas berlatih kayak bergerak secara linear di sepanjang Kali Mas hingga mencapai dermaga yang berada di dekat Monumen Kapal Selam.

Meski aktivitas ini tidak berada di dalam, namun Taman Skate & BMX berlokasi di pinggir sungai Kali Mas. Sehingga Kali Mas ikut berperan membentuk aktivitas yang ada di dalam taaman.

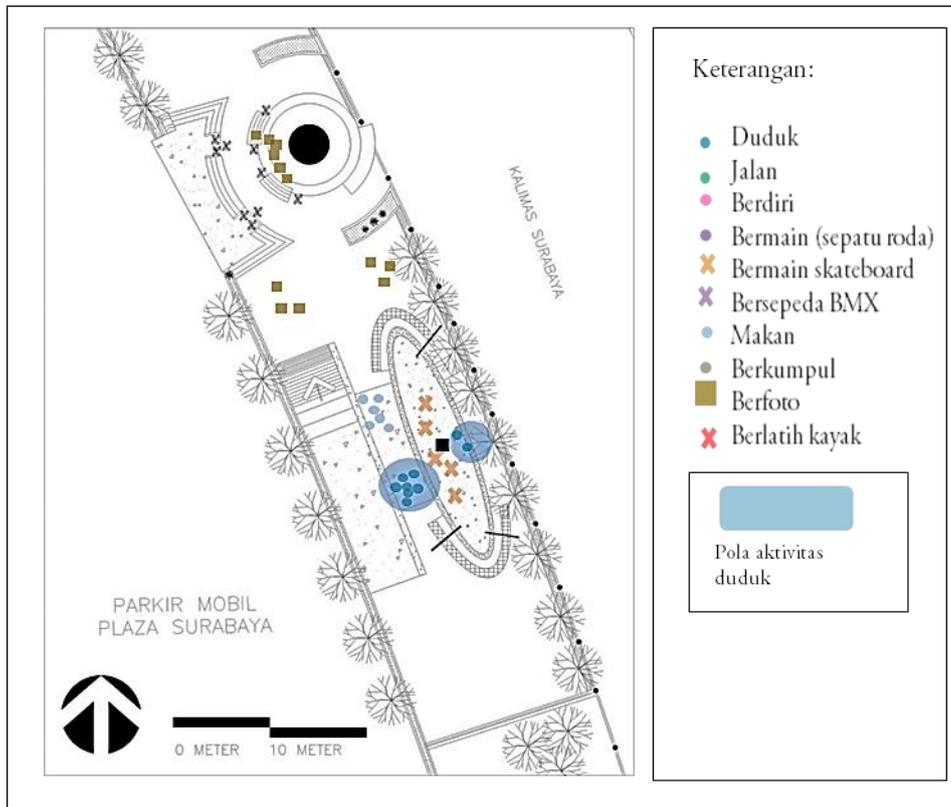


Gambar 4.109 *Place-centered mapping* Segmen C Taman Skate & BMX hari libur pagi

c. Segmen C

Pada hari libur pagi Segmen C, aktivitas berfoto mendominasi. Aktivitas lain seperti bermain skateboard, makan dan duduk juga tersebar cukup merata. Dari data pengamatan, Segmen C didominasi oleh wanita dewasa dan anak perempuan.

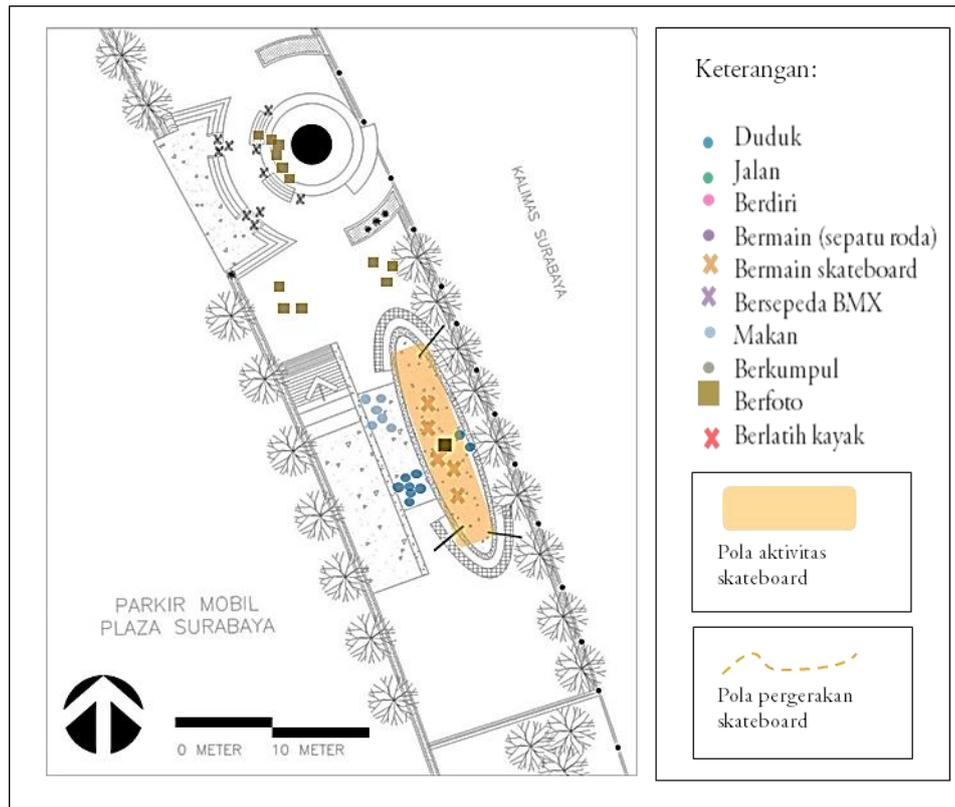
Hal ini dapat terjadi karena beberapa faktor. Faktor pertama adalah karena hari libur, maka orang tua (terutama ibu) mengajak anaknya untuk bersantai di Taman Skate & BMX. Faktor yang kedua adalah banyak turis yang berasal dari luar kota Surabaya datang untuk berfoto di Patung Sura dan Baya yang merupakan ikon Kota Surabaya.



Gambar 4.101 *Place-centered mapping* aktivitas duduk Segmen C hari libur pagi

a. Aktivitas Duduk

sdadTidak seperti di Segmen A dan Segmen B, Segmen C terdapat tangga yang dapat digunakan sebagai tempat duduk pengunjung. Tangga ini berada tepat dekat ramp yang juga biasa digunakan pengunjung sebagai pintu masuk Taman Skate & BMX. Selain itu, tangga ini cukup terduduh karena tertutupi oleh pohon, sehingga pengunjung juga dapat berteduh. Pola aktivitas yang terjadi adalah pengunjung duduk berkelompok menempati tangga dekat *platform* dan pada *platform*.



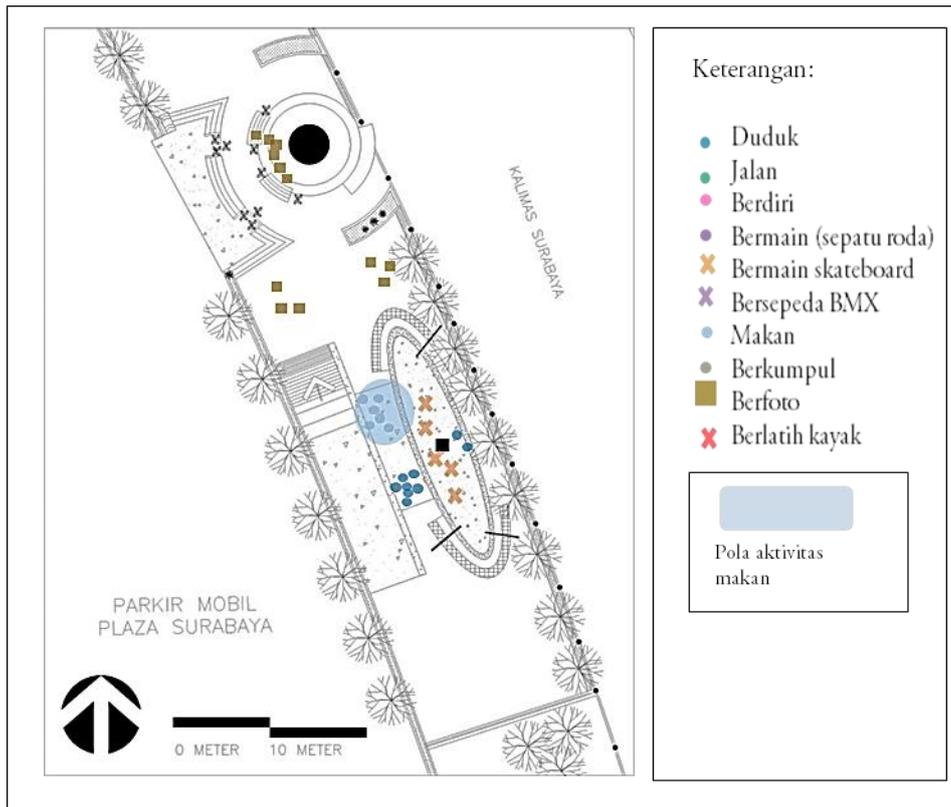
Gambar 4.111 *Place-centered mapping* aktivitas bermain *skateboard* Segmen C hari libur pagi

b. Aktivitas Bermain Skatboard

Pada hari libur di Segmen C, aktivitas skateboard terjadi di *platform oval* yang terdapat *slopped rail*. Berdasarkan hasil pengamatan, rentan usia pengunjung aktivitas bermain skateboard di Segmen C adalah anak-anak, dengan anak perempuan yang mendominasi. Hal ini dapat terjadi karena area platform adalah area skate yang tidak terlalu sulit untuk pemula seperti anak-anak. Selain itu, orang tua juga dapat langsung mengawasi anaknya. Pengunjung bermain *skateboard* cenderung tidak berpindah-pindah dari area *platform*.



Gambar 4.112 Area Platform *Skateboard* Dengan *Slopped Rail*

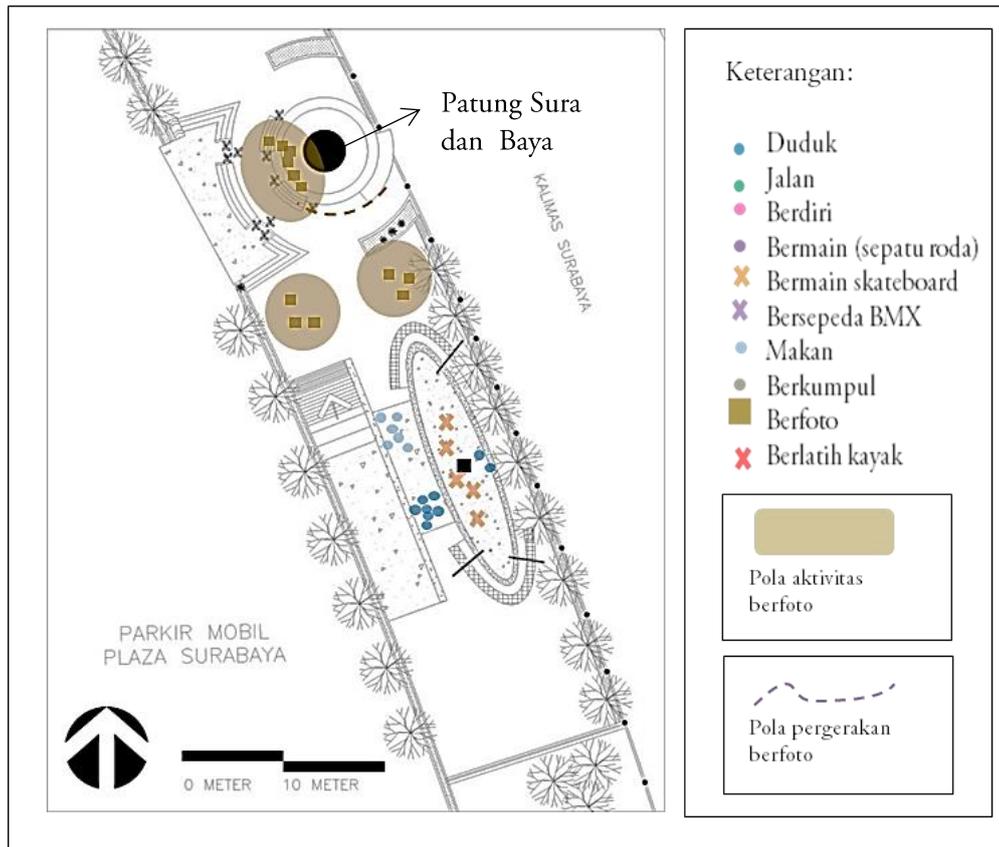


Gambar 4.113 *Place-centered mapping* aktivitas makan Segmen C hari libur pagi

c. Aktivitas Makan

Aktivitas makan yang terjadi pada Segmen C di hari libur pagi didominasi oleh wanita dewasa (ibu-ibu) dan anak-anak. Aktivitas makan menempati lokasi di tangga dekat area platform skate. Kurangnya tempat duduk atau bangku di taman ini membuat pengunjung mencari alternatif lain untuk duduk. Area tangga di dekat platform inilah yang paling memungkinkan untuk berkumpul dengan keluarga sambil menikmati makan.

Kelompok pengunjung ini kemungkinan memilih tangga dekat platform sebagai tempat untuk makan karena dapat sambil mengawasi anak-anak yang bermain skateboard di platform.. Pola aktivitas yang terjadi adalah pengunjung makan secara berkelompok di satu area, dan tidak berpindah-pindah.



Gambar 4.114 *Place-centered mapping* aktivitas berfoto Segmen C hari libur pagi

d. Aktivitas Berfoto

Segmen C merupakan segmen favorit untuk berfoto. Melihat hasil pola aktivitas yang terjadi, kebanyakan pengunjung berfoto tidak jauh dari patung Sura dan Baya. Patung ini menjadi *generator* yang menarik aktivitas berfoto. Selain itu, peran Kali Mas juga penting sebagai daya tarik bagi pengunjung untuk berfoto dengan sungai sebagai latar belakangnya.

Pola aktivitas yang terjadi adalah pengunjung berfoto secara berkelompok, dan menempati area-area tertentu di dekat sungai. Area yang teramai untuk berfoto adalah di platform Patung Sura dan Baya. Pola pergerakan yang terjadi adalah pengunjung bergerak melingkari Patung Sura dan Baya.



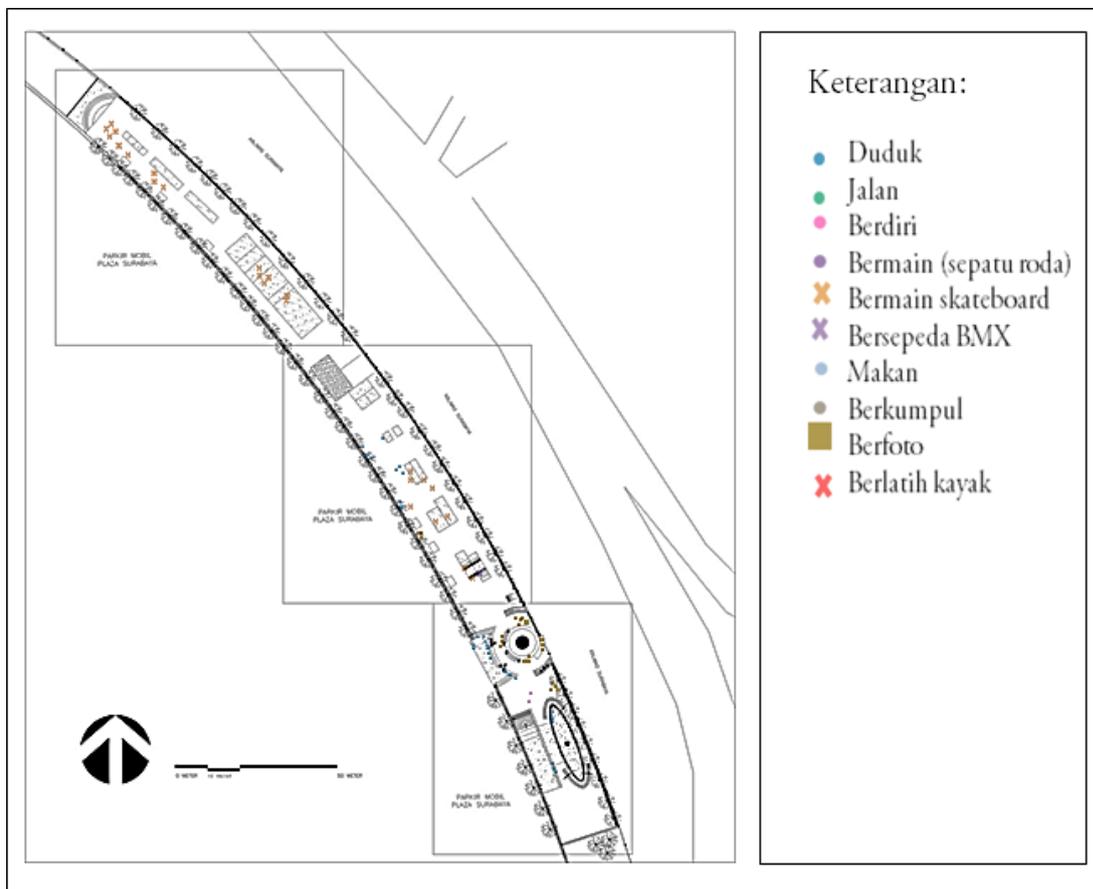
Gambar 4.115 Patung Sura dan Baya

B. Sore Hari

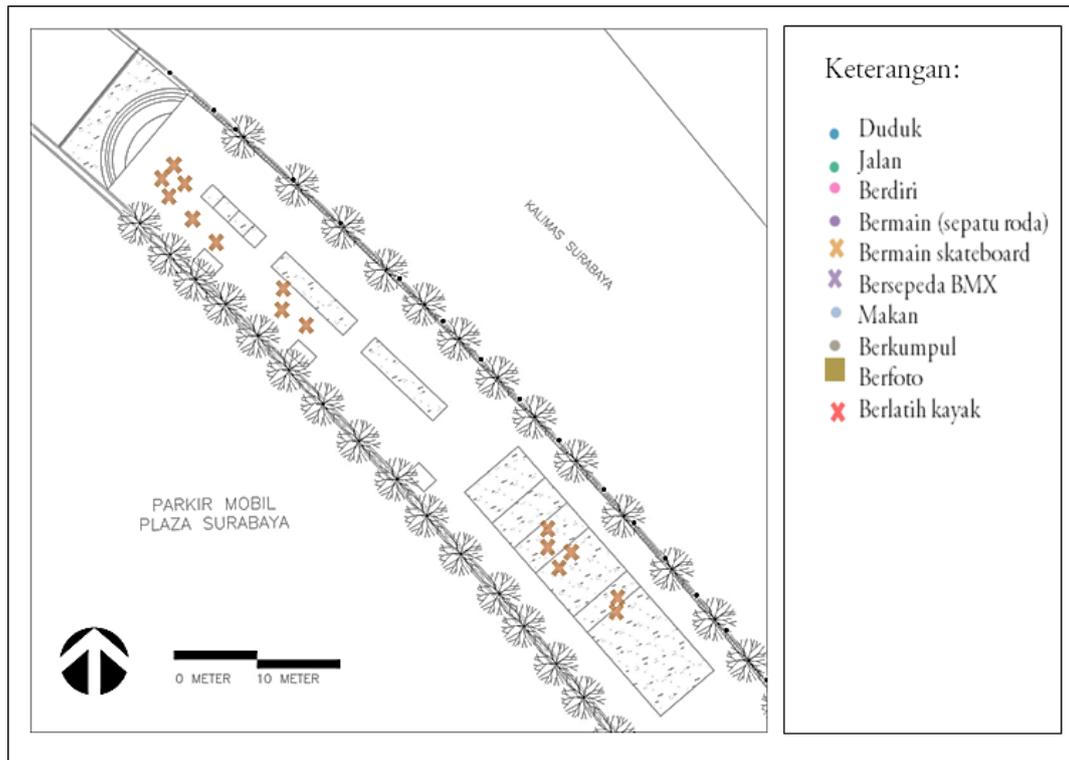
Aktivitas yang terjadi pada hari libur sore hari di Taman Skate & BMX berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Aktivitas pada Taman Skate & BMX Hari Libur Sore

	Aktivitas	Sub
<i>Active Engagment</i>	1. Berjalan	
	2. Bermain	Skateboard
		BMX
<i>Passive Engagement</i>	3. Berfoto	
	4. Duduk	
	5. Berdiri	



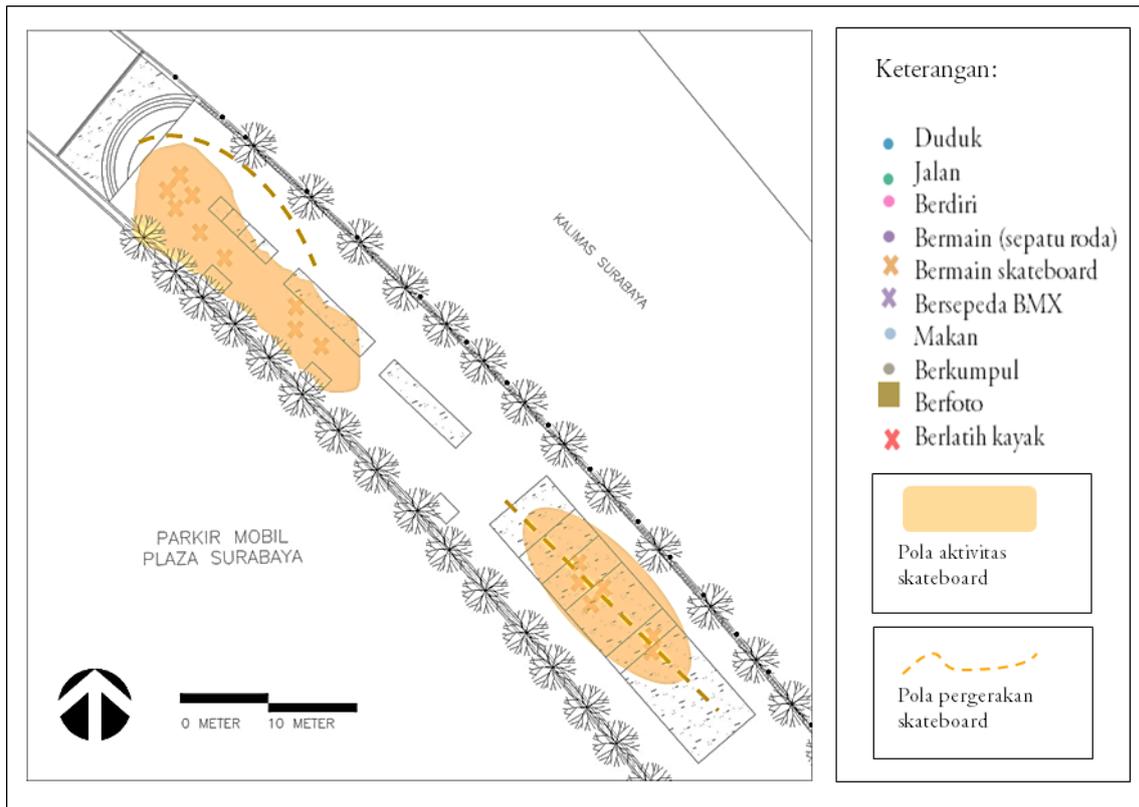
Gambar 4.116 P Place-centered mapping Taman Skate & BMX hari libur sore



Gambar 4.117 *Place-centered mapping* Segmen A Taman Skate & BMX hari libur sore

1. Segmen A

Secara umum, aktivitas yang terjadi pada Segmen A tidak terlalu beragam pada sore hari, bermain skateboard menjadi satu-satunya aktivitas yang terlihat dilakukan pengunjung. Mayoritas pengunjung yang datang pada Segmen A berasal dari komunitas skateboard, terlihat dari banyaknya yang bermain skateboard secara berkelompok.

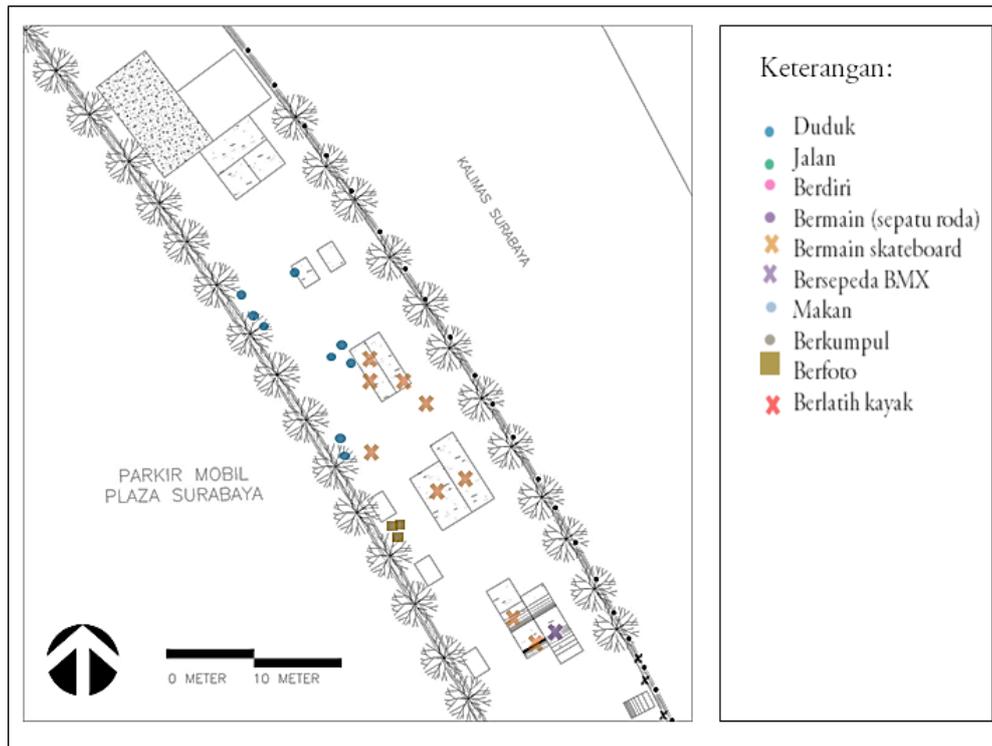


Gambar 4.118 *Place-centered Mapping* Hari Libur Sore Segmen A

a. Bermain Skateboard

Aktivitas bermain skateboard pada hari libur sore memiliki intensitas yang sangat tinggi. Banyak pengunjung yang memenuhi Segmen A untuk bermain skateboard.

Pola aktivitas bermain skateboard membentuk pola linear mengikuti bentuk dari arena skateboard. Pada Segmen A, terdapat 2 kelompok yang bermain skateboard.



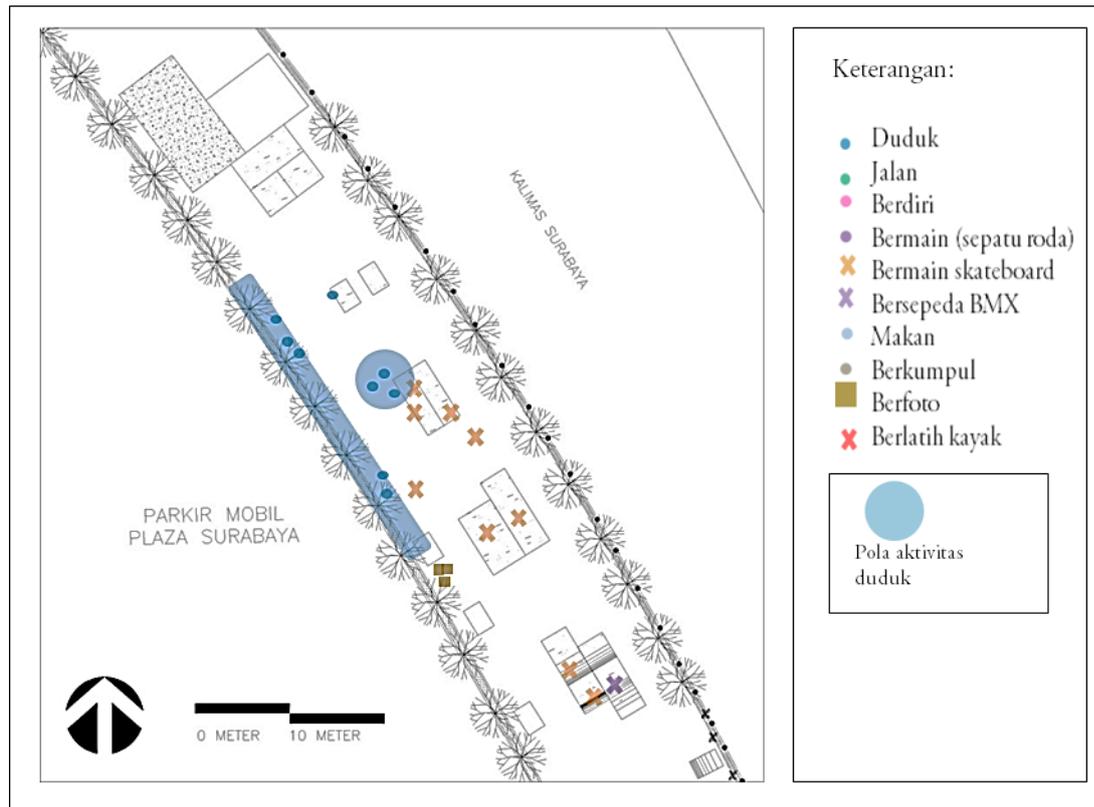
Gambar 4.119 *Place-centered mapping* Segmen B Taman Skate & BMX hari libur sore

2. Segmen B

Pada Segmen B hari libur sore, aktivitas yang dominan adalah aktivitas duduk. Mayoritas pengunjung duduk pada *launch pad* yang merupakan elemen asesoris untuk arena *skateboard*, karena tidak tersedianya bangku taman yang memadai.

Pengunjung yang duduk mayoritas merupakan bagian dari komunitas *skateboard* yang tengah beristirahat. Terdapat banyak pengunjung yang juga duduk di lantai. Kurangnya bangku taman maupun tempat duduk juga dapat mempengaruhi pejalan kaki yang hendak lewat, karena pengunjung yang duduk-duduk di lantai menghalangi sirkulasi.

Pada hari libur sore, Segmen B menjadi semacam *buffer* yang memisahkan area A dan B yang biasa digunakan untuk bermain dan berlatih *skateboard* & BMX dengan area C yang biasa digunakan pengunjung umum untuk berfoto maupun duduk-duduk.



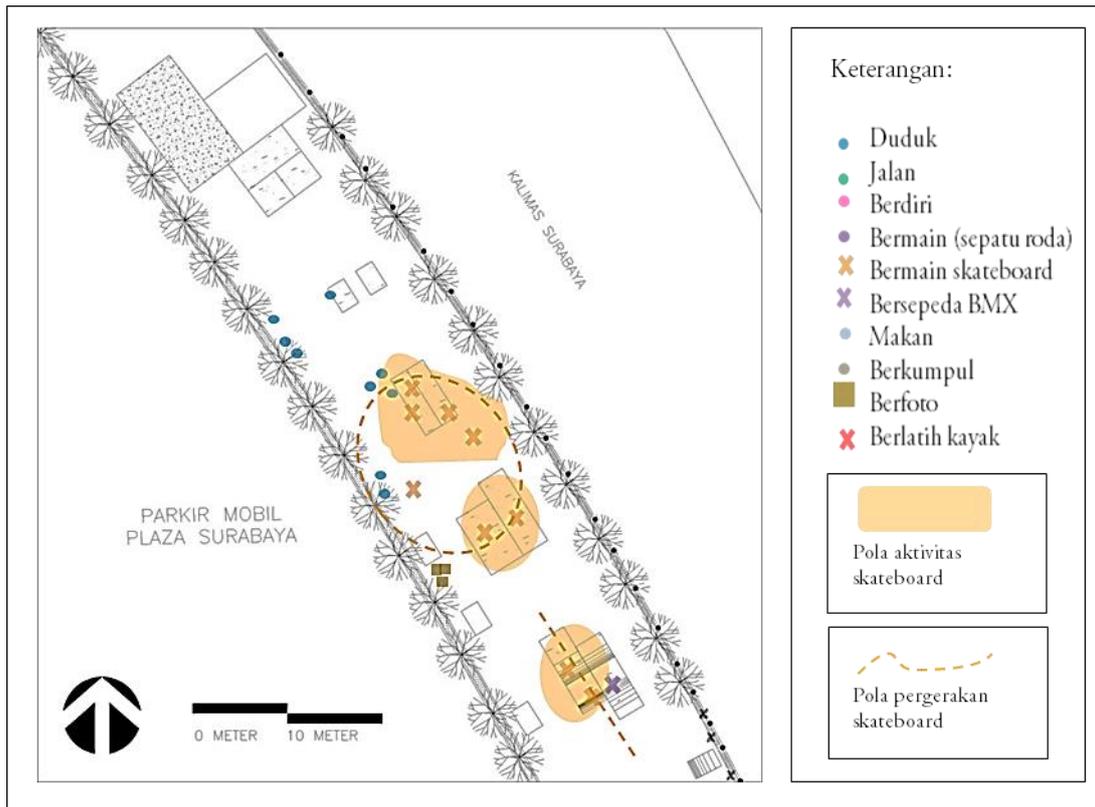
Gambar 4.120 *Place-centered mapping* Aktivitas Duduk Segmen B

a. Aktivitas Duduk

Aktivitas duduk di hari libur sore pada Segmen B cukup tinggi. Mayoritas pengunjung yang duduk adalah komunitas *skateboard* yang tengah beristirahat.

Karena tidak adanya bangku, maka banyak pengunjung yang menggunakan atribut *skateboard* untuk duduk. Tidak jauh berbeda pada pagi hari, banyak pengunjung yang beristirahat berlama-lama sambil bercakap satu sama lain di atas area *skateboard*. Hal ini dapat mengganggu pengunjung lain yang ingin memakai arena *skateboard*.

Pola aktivitas duduk pada Segmen B membentuk pola linear. Pola linear ini terlihat karena pengunjung cenderung duduk di dekat pohon. Serta beberapa terlihat duduk di atas arena *skateboard*.

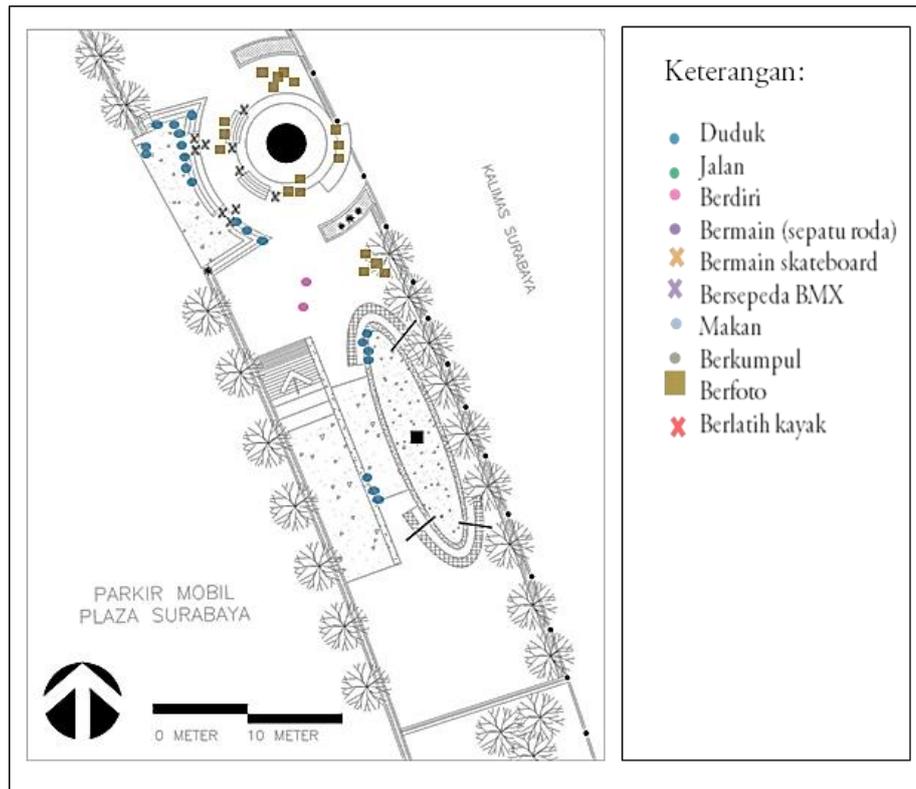


Gambar 4.121 *Place-centered mapping* Aktivitas bermain skateboard Segmen B

b. Aktivitas Bermain Skateboard

Aktivitas bermain skateboard pada hari libur di Segmen B tergolong cukup tinggi.

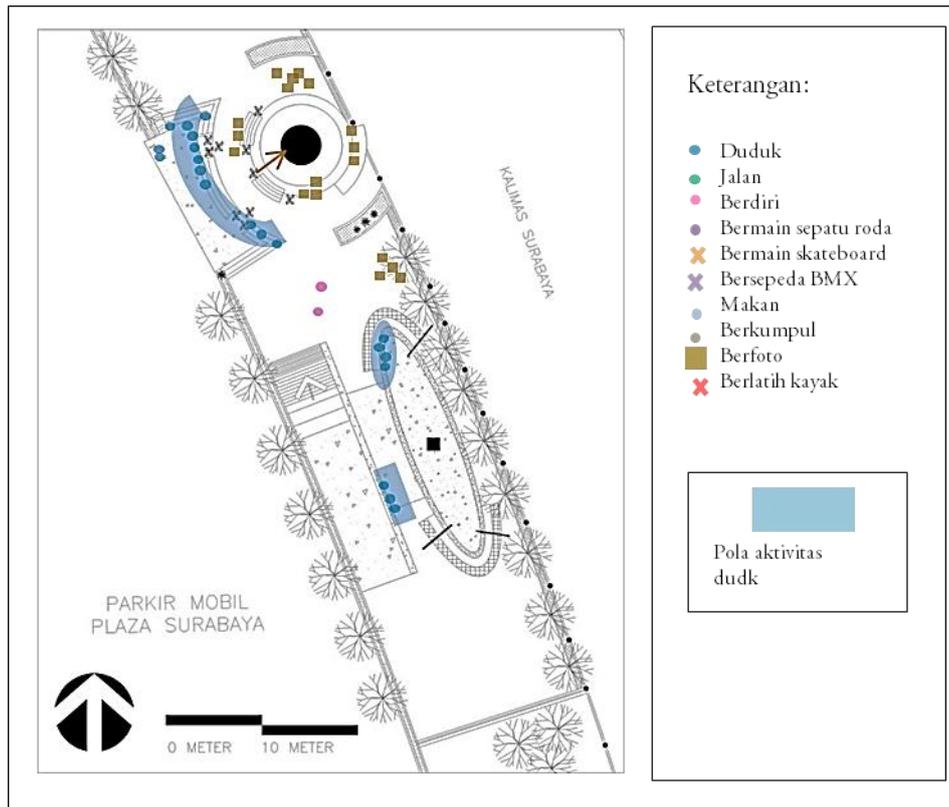
Pola aktivitas yang terbentuk adalah cluster. Pengunjung bermain secara berkelompok di suatu area.



Gambar 4.122 *Place-centered mapping* Segmen C Taman Skate & BMX hari libur sore

3. Segmen C

Aktivitas yang medominasi pada Segmen C adalah berfoto dan duduk. Pada hari libur, pengunjung yang datang bervariasi, hal ini dipengaruhi oleh letak Taman Skate & BMX yang dekat dengan Plaza Surabaya, sehingga memungkinkan pengunjung untuk berkunjung sejenak untuk berfoto maupun hanya sekedar duduk-duduk untuk bersantai. Pada hari libur seperti ini, Taman Skate & BMX tidak hanya berfungsi untuk mawadahi komunitas *skateboard* dan BMX, namun juga menjadi sarana rekreasi dan hiburan bagi warga yang lainnya.



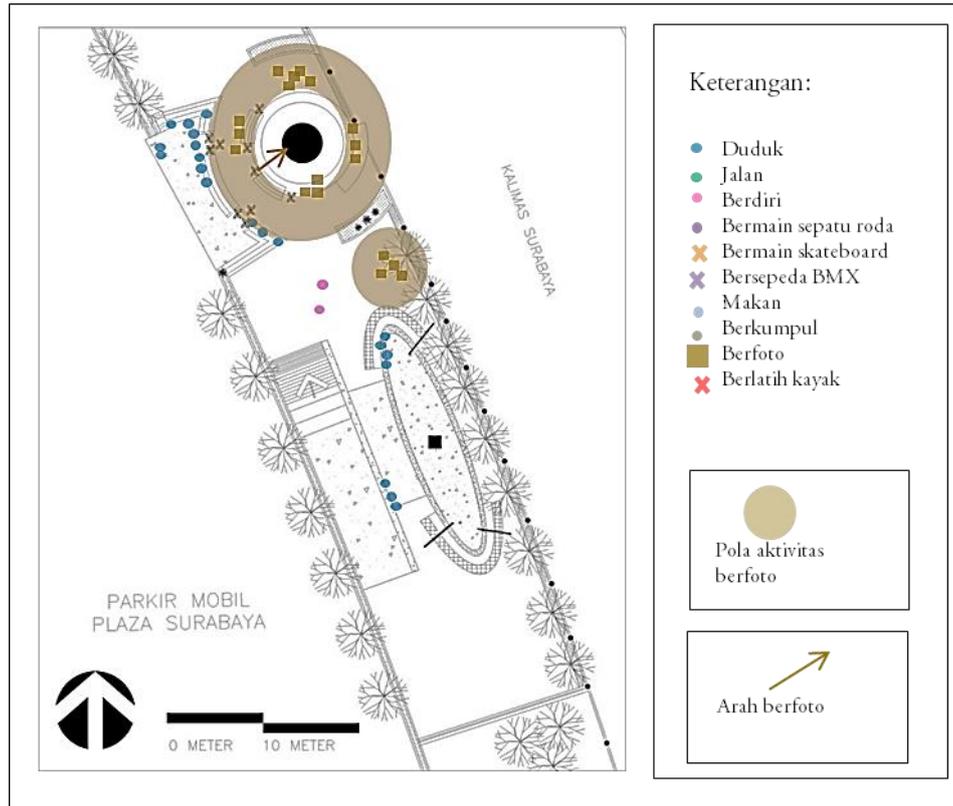
Gambar 4.123 *Place-centered mapping* aktivitas duduk Segmen C hari libur sore

a. Aktivitas Duduk

Aktivitas duduk pada hari libur sore hari di Segmen C terkonsentrasikan pada area tangga masuk ke Taman Skate & BMX. Pengunjung mayoritas duduk berpasangan di tangga, dan menghadap ke sungai dan Patung Sura dan Baya. Selain itu, beberapa pengunjung juga memilih untuk duduk di platform skateboard.

Mayoritas pengunjung umum yang bukan berasal dari komunitas atau kelompok akan hanya berjalan-jalan dan duduk di sekitar Segmen C, lalu pulang. Hal ini disebabkan, pada Segmen A dan B, sudah digunakan oleh komunitas untuk berlatih.

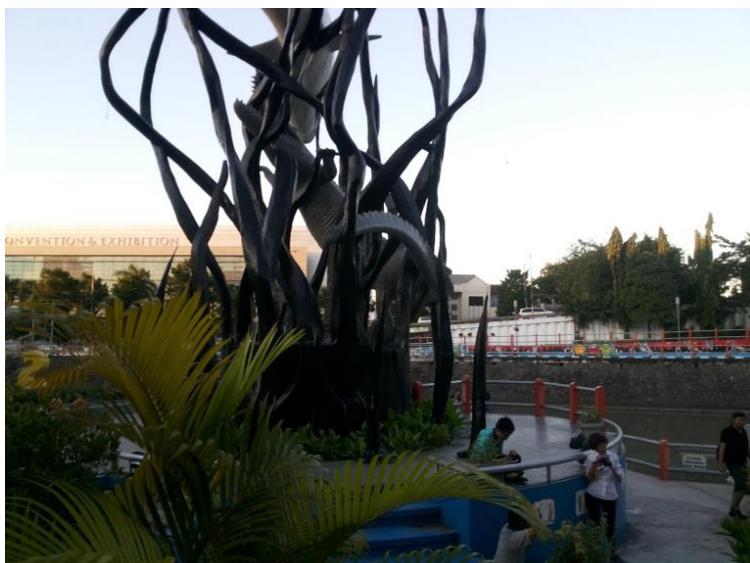
Pola aktivitas duduk pada Segmen C yang dominan membentuk pola melingkar yang mengitari patung Sura dan Baya. Keseluruhan pola aktivitas duduk membentuk pola *cluster*, karena berkelompok-kelompok pada beberapa area.



Gambar 4.124 *Place-centered mapping* aktivitas berfoto Segmen C hari libur sore

b. Aktivitas Berfoto

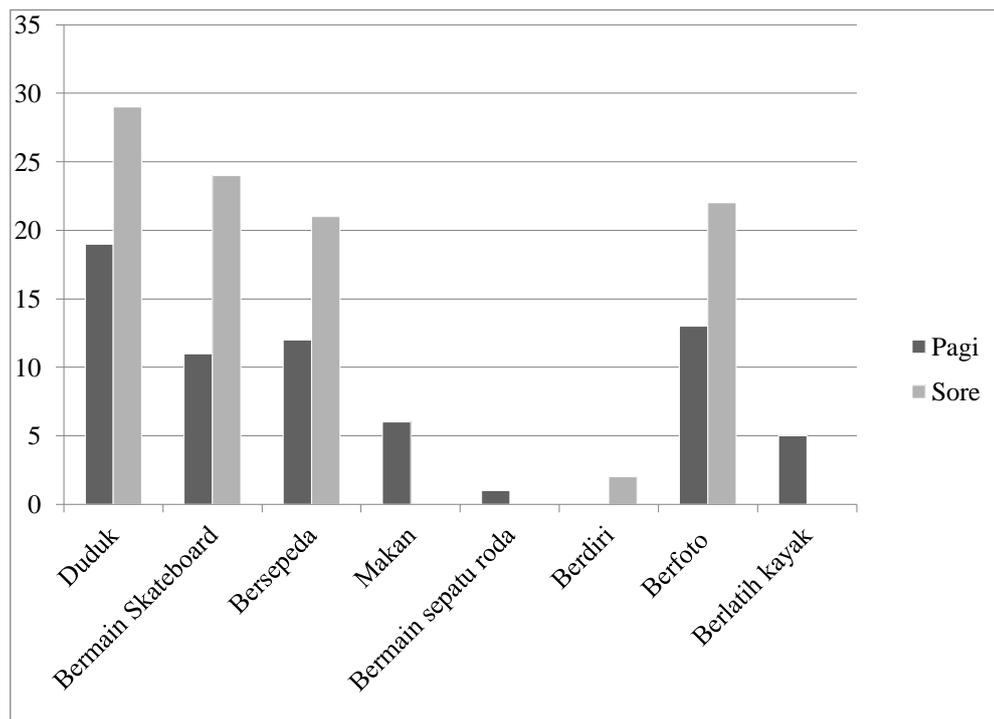
Aktivitas berfoto merupakan aktivitas dengan intensitas yang tinggi di Segmen C. Hal ini disebabkan adanya Patung Sura dan Baya di Segmen C yang merupakan landmark Kota Surabaya. Selain itu adanya Kali Mas juga menjadi nilai tambah bagi pengunjung untuk berfoto. Pola aktivitas yang terbentuk adalah membentuk pola terpusat.



Gambar 4.125 Aktivitas berfoto pada sekitar patung Sura Baya

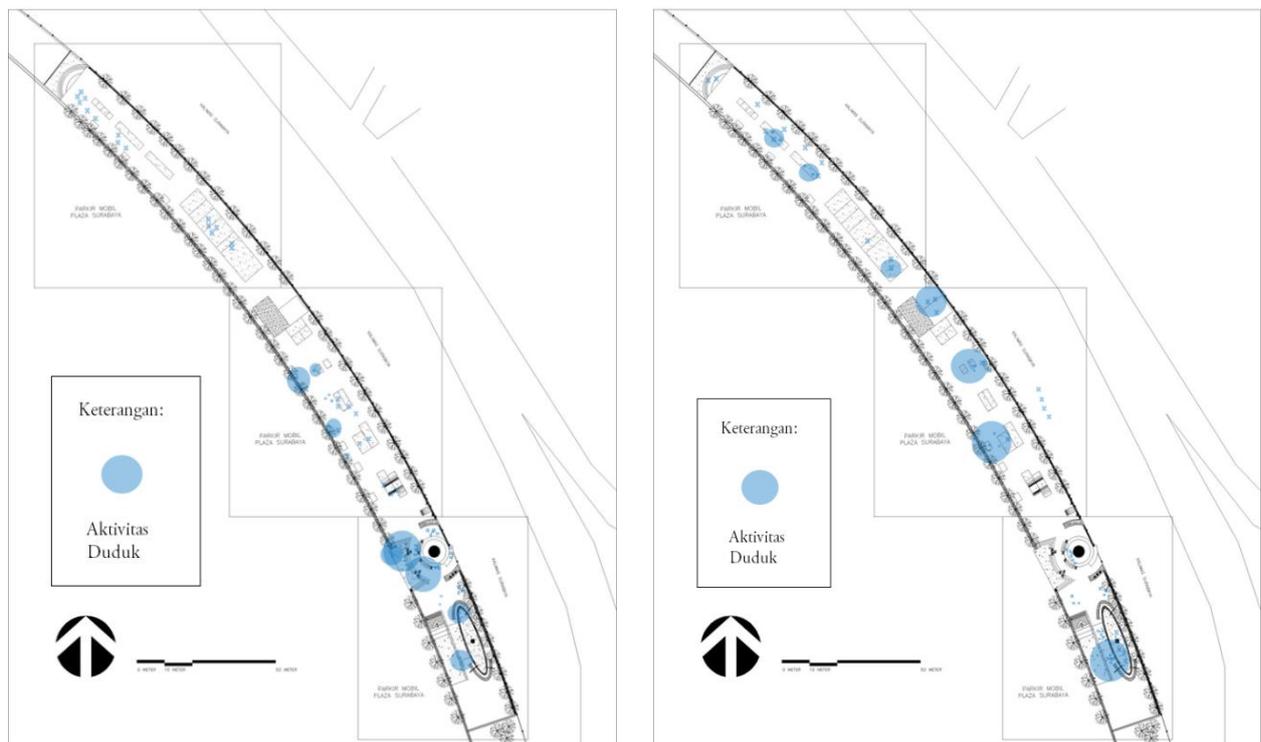
4.5.2 Analisis Pola Aktivitas Taman Skate & BMX Hari Libur

Pada hari libur, aktivitas pada Taman Skate & BMX didominasi oleh aktivitas duduk. Pada pagi hari, dua aktivitas yang mendominasi adalah aktivitas duduk dan berfoto. Aktivitas duduk selalu menjadi aktivitas yang terbanyak dilakukan pengunjung di Taman Skate & BMX karena kebutuhan manusia untuk beristirahat. Secara umum, pengunjung pada hari libur sore lebih banyak dibandingkan pada pagi harinya. Namun, aktivitas pemanfaatan yang dilakukan pengunjung pada pagi hari sedikit berbeda, yaitu dengan adanya aktivitas berlatih kayak, makan, dan bermain sepatu roda. Sedangkan aktivitas berdiri terlihat pada sore hari. Hal ini disebabkan banyaknya pengunjung yang datang pada Taman Skate & BMX di sore hari yang menyebabkan berkurangnya tempat yang bisa digunakan untuk duduk (tangga).



Gambar 4.126 Persentase aktivitas pada hari libur

Aktivitas duduk adalah aktivitas yang paling mendominasi pada hari libur pagi maupun sore. Berdasarkan hasil dari observasi lapangan yang telah dilakukan, Taman Skate & BMX tidak memiliki fasilitas untuk duduk bagi pengunjung. Bangku taman tidak tersedia di dalam taman, namun terdapat beberapa alternatif tempat lain untuk duduk. Pada pagi hari, pengunjung lebih memilih duduk di tangga dekat pintu masuk dan platform yang ada di Segmen C. Hal ini berbeda dengan sore hari, dimana aktivitas duduk menyebar dari Segmen A hingga Segmen C. Pengunjung rata-rata duduk di atas arena *skateboard*.



Gambar 4.127 Pola Aktivitas Duduk Taman Skate & BMX Akhir Pekan Pagi (kiri) dan Sore (kanan)

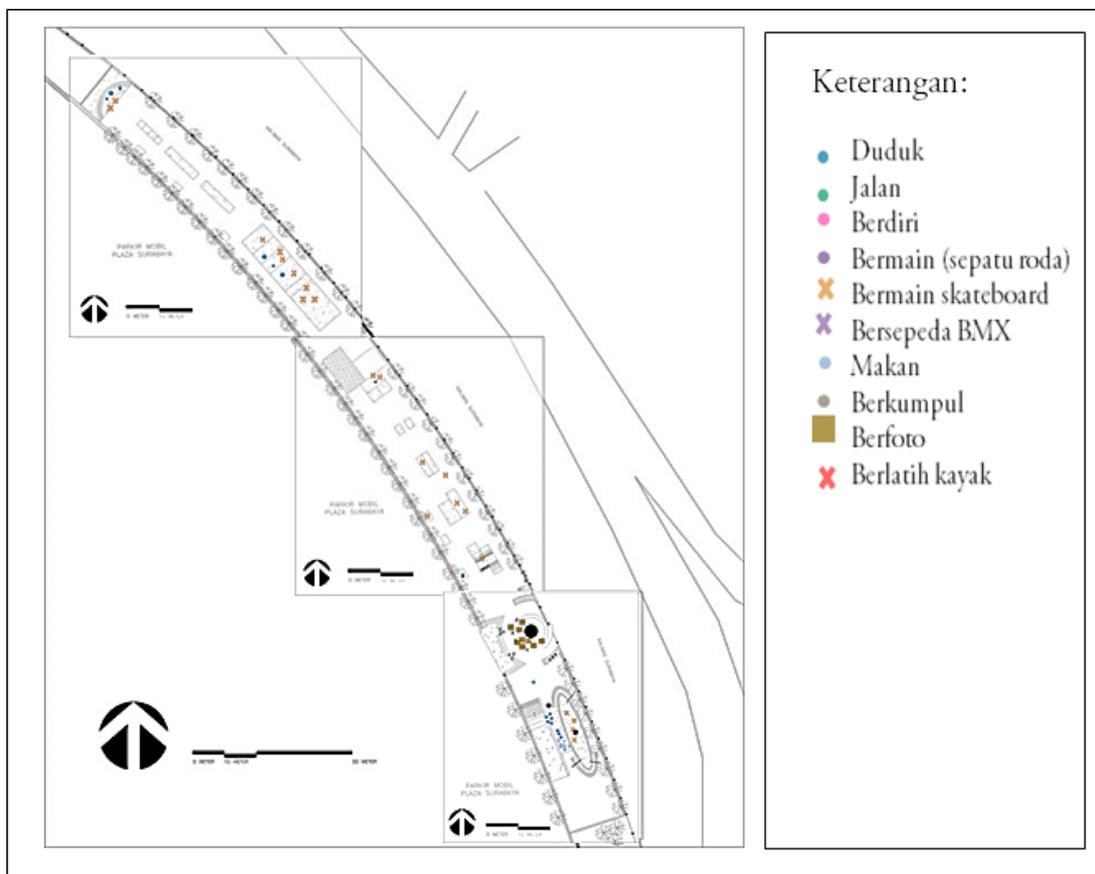
4.5.3 Akhir Pekan (*Weekend*) Pagi

A. Pagi Hari

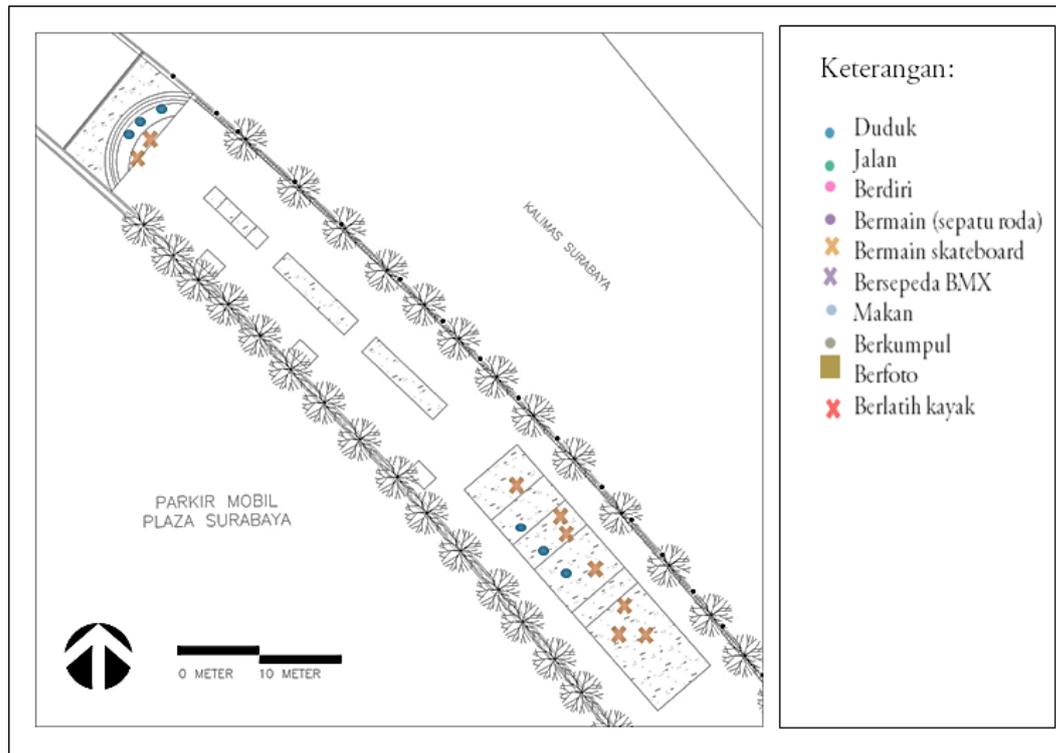
Aktivitas yang terjadi pada akhir pekan sore di Taman Skate & BMX berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12 Aktivitas pada Taman Skate & BMX Akhir Pekan Pagi

	Aktivitas	Sub
<i>Active Engagement</i>	1. Bermain	Skateboard
	2. Makan	
<i>Passive Engagement</i>	3. Duduk	



Gambar 4.128 *Place-centered mapping* Taman Skate & BMX akhir pekan pagi



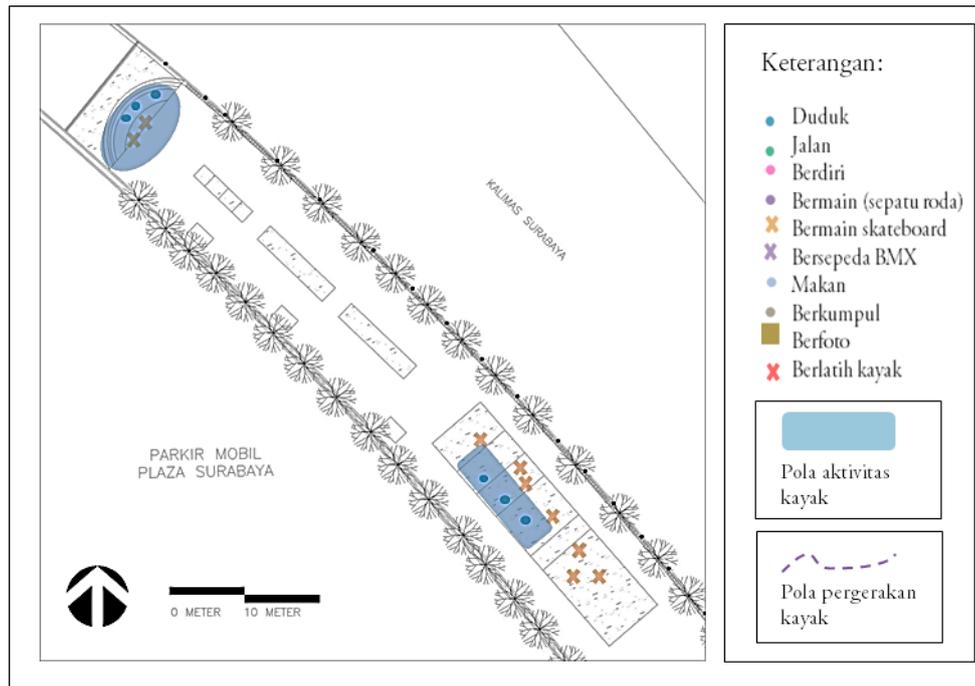
Gambar 4.129 *Place-centered mapping* Segmen A Taman Skate & BMX akhir pekan pagi

1. Segmen A

Secara umum, aktivitas pada akhir pekan pagi di Taman Skate & BMX didominasi oleh *active engagement*. Aktivitas bermain *skateboard* menjadi aktivitas dengan jumlah pelaku aktivitas yang terbanyak. Aktivitas lain yang juga terlihat pada pagi hari adalah aktivitas duduk.

Segmen A didominasi oleh pengunjung dari komunitas *skateboard*. Terdapat dua kelompok pengunjung yang bermain *skateboard*. Kedua kelompok ini memilih bermain saling berjauhan satu sama lain, dan cenderung menginginkan privasi saat bermain. Kelompok yang pertama berada di bagian selatan segmen, dan kelompok lainnya lebih banyak berada di sebelah utara Segmen A, tepatnya di bagian *half bowl*.

Aktivitas duduk juga terlihat di Segmen A. Tidak ada bangku taman yang disediakan untuk pengunjung beristirahat. Padahal pengunjung yang banyak memakai segmen ini adalah komunitas BMX dan *skateboard* yang umumnya banyak bergerak, sehingga bangku taman diperlukan untuk beristirahat.



Gambar 4.130 *Place-centered mapping* aktivitas duduk Segmen A akhir pekan pagi

b. Aktivitas Duduk

Aktivitas duduk pada akhir pekan pagi didominasi oleh pengunjung yang tengah beristirahat sejenak dari bermain skateboard. Oleh karena itu, lokasi tempat mereka duduk yaitu di atas arena skateboard dan BMX.

Pengunjung ini juga biasa makan dan minum di atas arena, sehingga aktivitas ini membuat fungsi dari arena skateboard dan BMX kurang tepat sasaran. Dan menghambat pengunjung lainnya yang benar-benar ingin menggunakan arena untuk bermain *skateboard* maupun BMX.

Biasanya pengunjung yang ingin beristirahat memilih duduk di *manual pad* yang juga merupakan bagian dari arena *skateboard*. Namun kelompok pengunjung yang ada pada akhir pekan pagi ini lebih memilih duduk di atas arena yang mereka gunakan bermain.



Gambar 4.131 *Place-centered mapping* Segmen B Taman Skate & BMX akhir pekan pagi

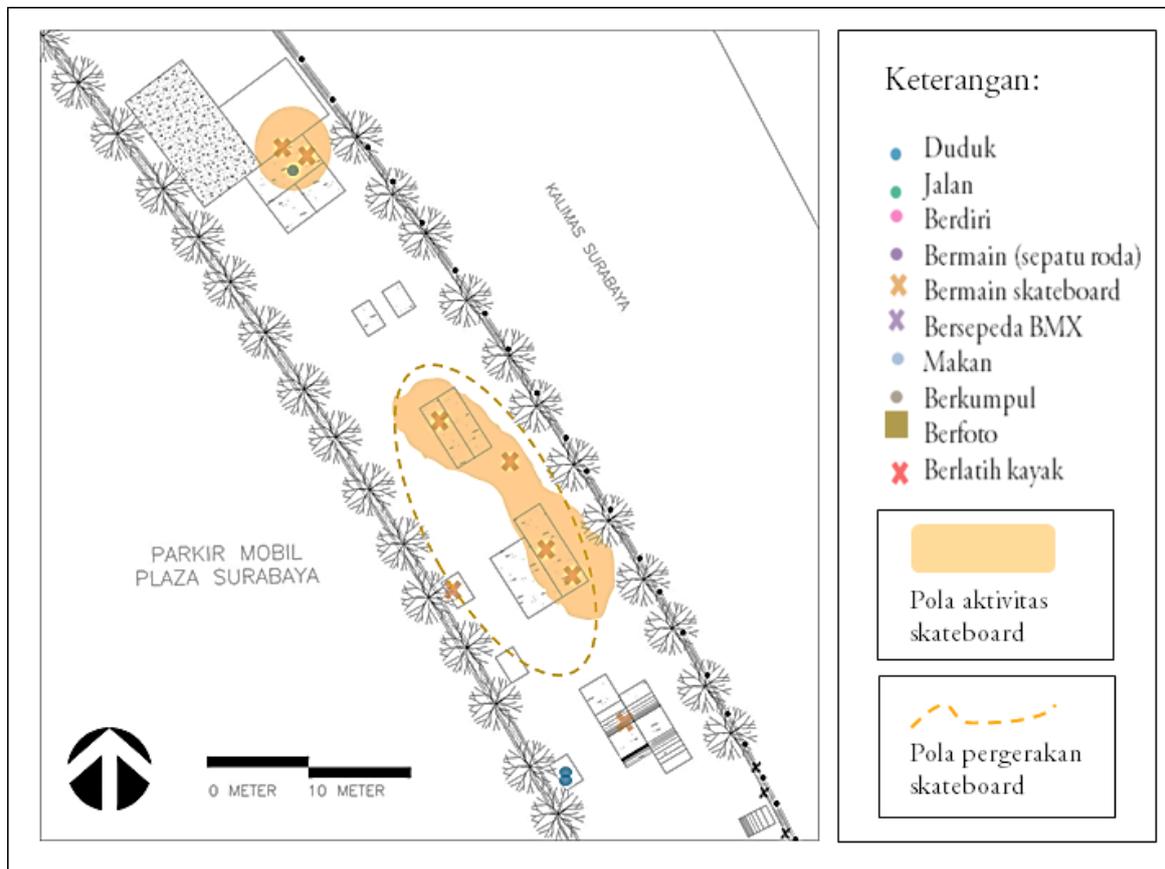
2. Segmen B

Aktivitas yang terjadi pada Segmen B tidak begitu berbeda dari Segmen A. Aktivitas utama yang terlihat di segmen ini adalah aktivitas bermain *skateboard*. Aktivitas ini tersebar merata dari sebelah utara hingga selatan segmen. Sama seperti Segmen B, pelaku aktivitas bermain skateboard didominasi oleh kelompok-kelompok.

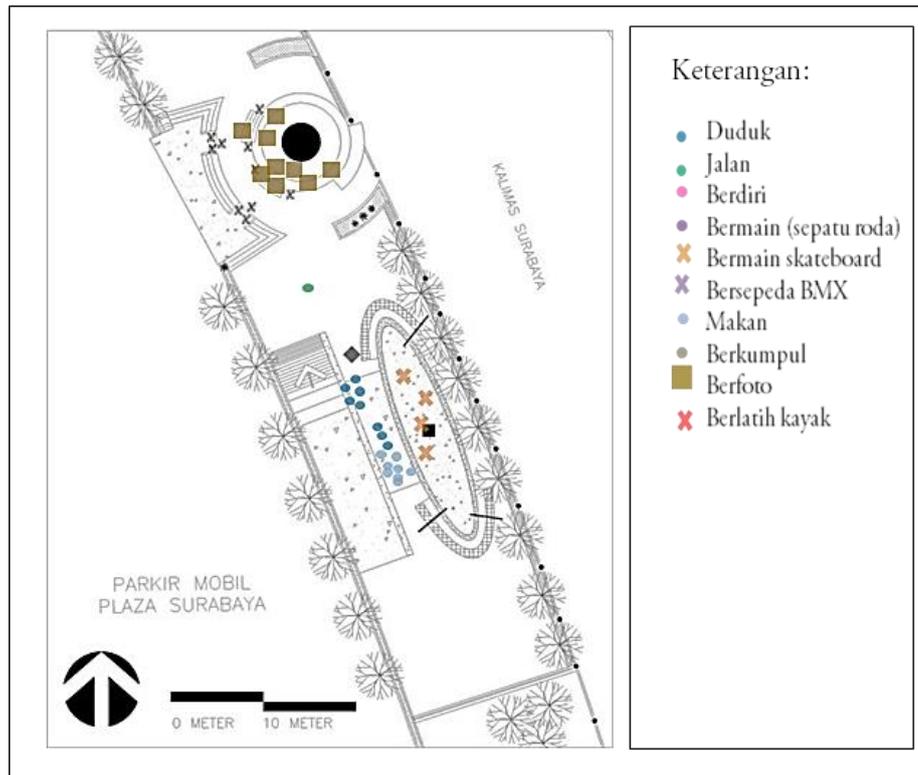
Terdapat dua kelompok yang sedang bermain skateboard. Satu kelompok kecil beranggotakan tiga orang, sedangkan kelompok lainnya memiliki jumlah yang cukup banyak yaitu tujuh orang.

Kelompok dengan jumlah tujuh orang ini umumnya bermain di bagian tengah hingga selatan Segmen B. Pola pergerakan dari kelompok ini tergambar di Gambar 4.114, secara umum mereka bermain di arena bagian tengah.

Sedangkan kelompok lainnya umumnya bermain di daerah paling utara Segmen B. Aktivitas lainnya yang terlihat adalah duduk, menempti *manual pad*.



Gambar 4.132 Pola pergerakan *Skateboard*



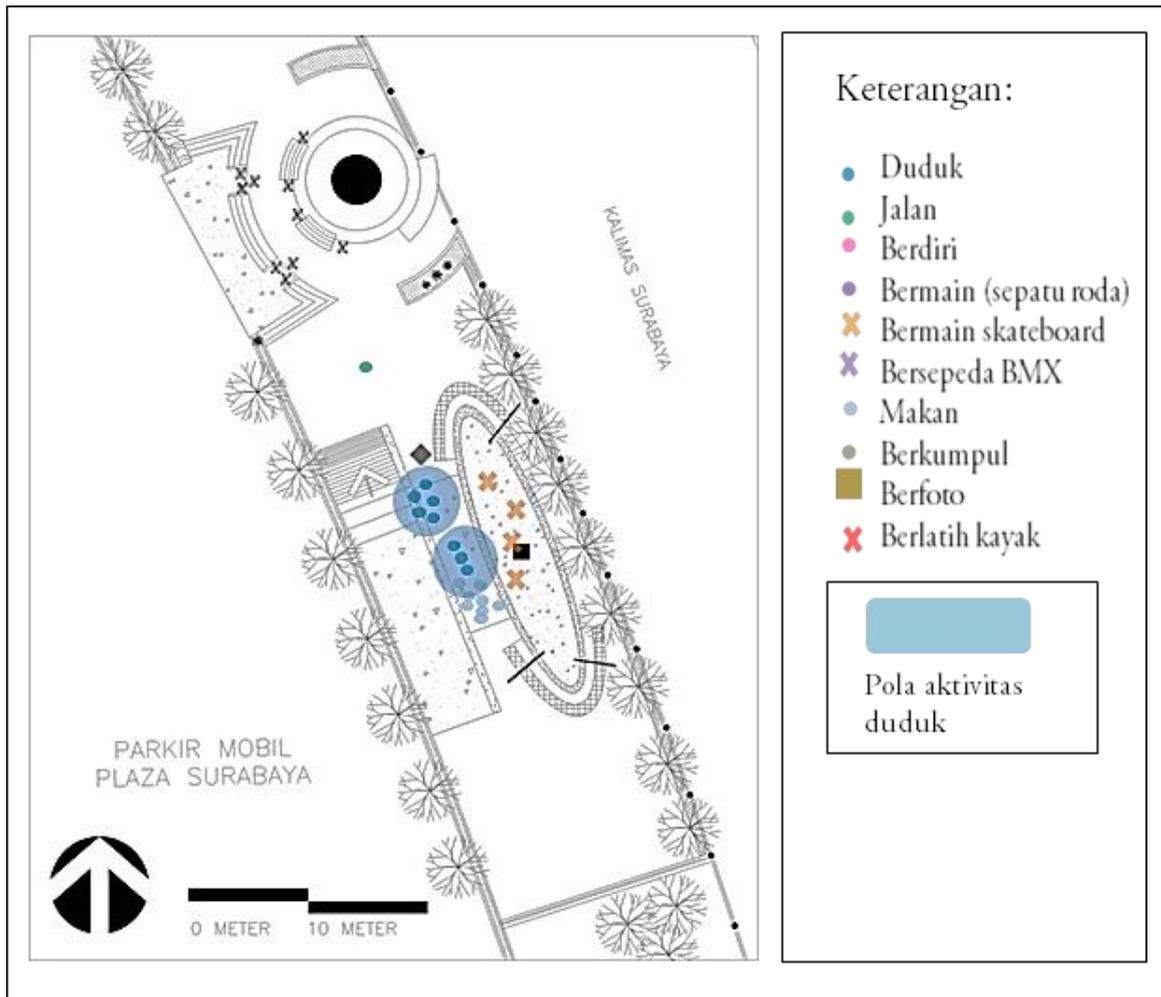
Gambar 4.133 *Place-centered mapping* Segmen C Taman Skate & BMX akhir pekan pagi

3. Segmen C

Segmen C pada akhir pekan pagi memiliki aktivitas yang paling beragam dibandingkan dengan Segmen A dan Segmen B. Terdapat empat macam aktivitas yang terjadi di Segmen C. Aktivitas dengan jumlah pelaku aktivitas terbanyak adalah aktivitas berfoto, dengan jumlah sembilan orang. Aktivitas yang juga banyak terlihat adalah aktivitas duduk, yang berjumlah delapan pengunjung. Aktivitas dengan pelaku aktivitas terbanyak ketiga adalah aktivitas makan. Sedangkan terdapat beberapa pengunjung yang bermain *skateboard* di *platform* sebelah utara Segmen C.

Aktivitas berfoto berpusat pada sekitar area Patung Sura dan Baya. Kebanyakan pelaku aktivitas merupakan turis, dan bukan pengunjung reguler yang datang ke Taman Skate & BMX untuk bermain *skateboard* maupun BMX. Aktivitas berfoto cenderung hanya terjadi pada Segmen C, aktivitas berfoto jarang ditemukan di Segmen A maupun B.

Aktivitas duduk berlokasi di dudukan yang berada di dekat ramp, dan juga dekat dengan *platform skateboard*. Pelaku aktivitas duduk dan juga aktivitas makan merupakan satu kelompok keluarga yang sedang bersantai di Taman Skate & BMX. Area ini cukup tertutupi oleh pohon, sehingga tidak terlalu panas pada pagi dan siang hari apabila dibandingkan dengan area lainnya seperti tangga yang ada di pintu masuk taman. Aktivitas duduk dan makan umumnya tidak berpindah ke tempat lain. Aktivitas bermain *skateboard* juga terlihat di area *platform*, dan cenderung tidak terlalu berpindah-pindah.



Gambar 4.134 *Place-centered mapping* aktivitas duduk Segmen C akhir pekan pagi

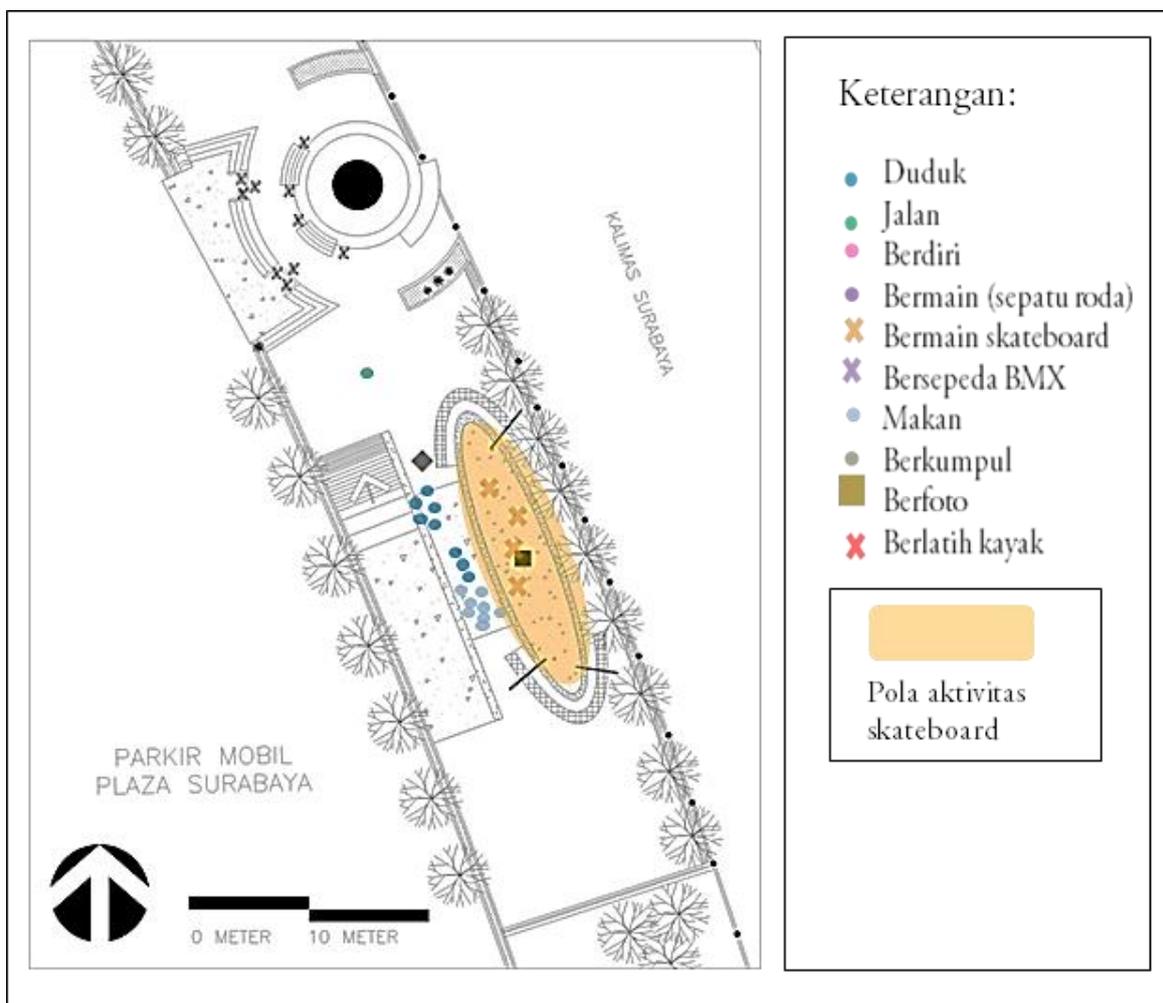
b. Aktivitas Duduk

Aktivitas duduk pada akhir pekan pagi di Segmen C cenderung berlokasi di dekat platform skateboard. Hal ini dikarenakan tempat yang layak untuk digunakan duduk oleh pengunjung pada segmen ini adalah pada tangga di depan Patung Sura dan Boyo, dan platform skateboard yang juga memiliki tangga untuk diduduki oleh pengunjung.

c. Aktivitas Bermain Skateboard

Aktivitas bermain *skateboard* pada Segmen C cenderung berada di *platform*. Hal ini dikarenakan pengunjung yang bermain *skateboard* di Segmen ini merupakan anak-anak, dan masih terlalu pemula untuk mencoba arena yang ada di Segmen A dan B. Selain itu arena *skateboard* yang ada di Segmen A dan B telah digunakan oleh komunitas dan kelompok untuk bermain *skateboard*, terutama arena pada Segmen A.

Secara umum, pengunjung anak-anak jarang terlihat bermain *skateboard* di luar Segmen C. Namun pengunjung anak-anak banyak ditemukan bermain sepeda di Segmen A, B, maupun C.



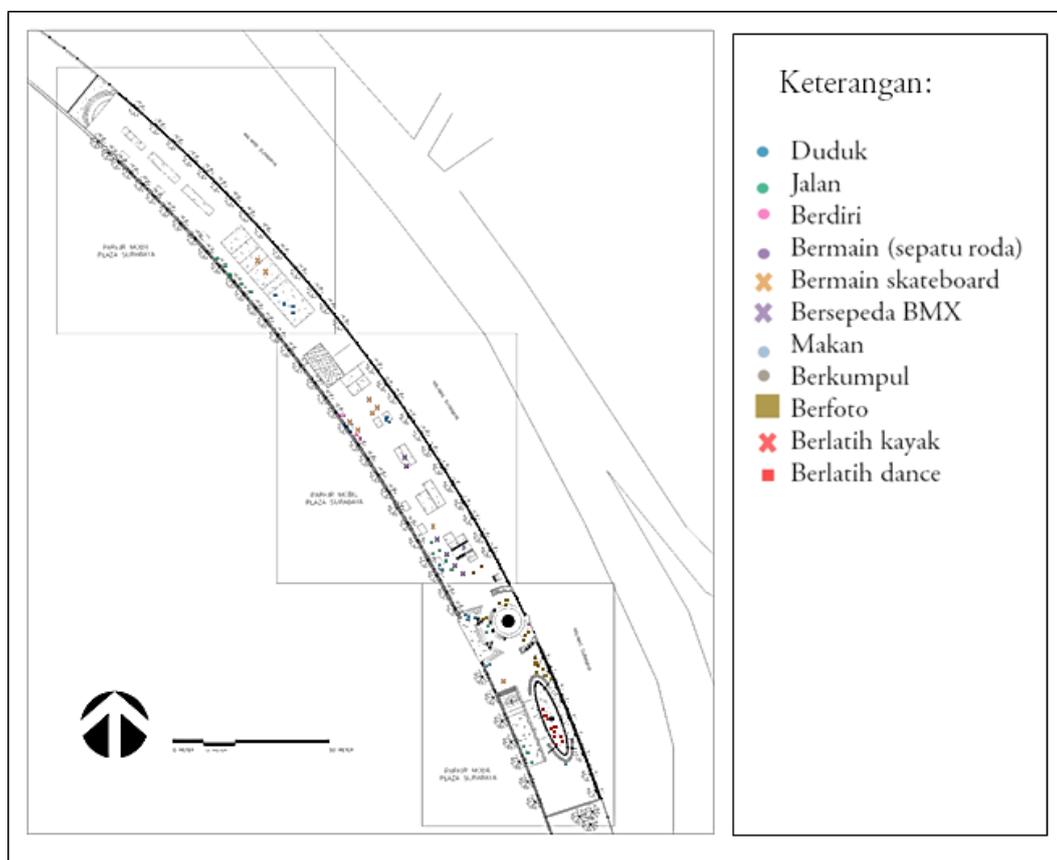
Gambar 4.135 *Place-centered mapping* aktivitas bermain *skateboard* Segmen C akhir pekan pagi

B. Sore Hari

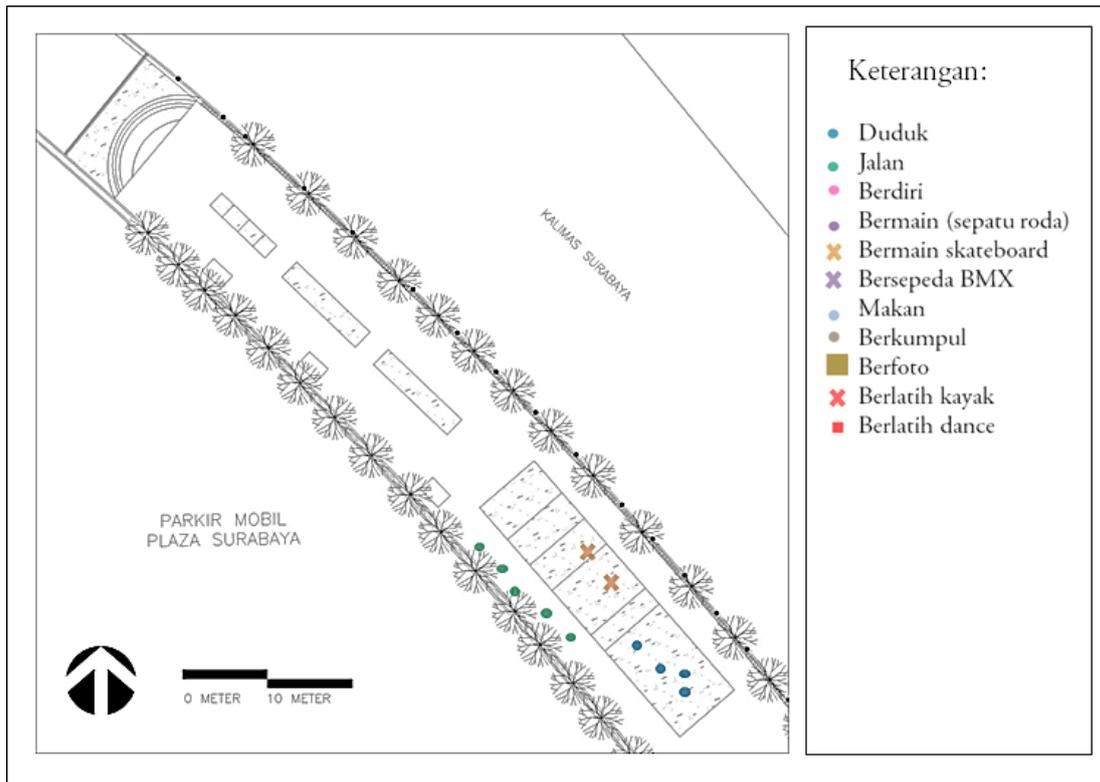
Aktivitas yang terjadi pada akhir pekan sore di Taman Skate & BMX berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13 Aktivitas pada Taman Skate & BMX Akhir Pekan Sore

	Aktivitas	Sub
<i>Active Engagement</i>	1. Berjalan	
	2. Bermain	Skateboard
		BMX
	3. Berfoto	
	4. Latihan	Latihan dance
<i>Passive Engagement</i>	5. Duduk	
	6. Berdiri	



Gambar 4.136 *Place-centered mapping* Taman Skate & BMX akhir pekan sore



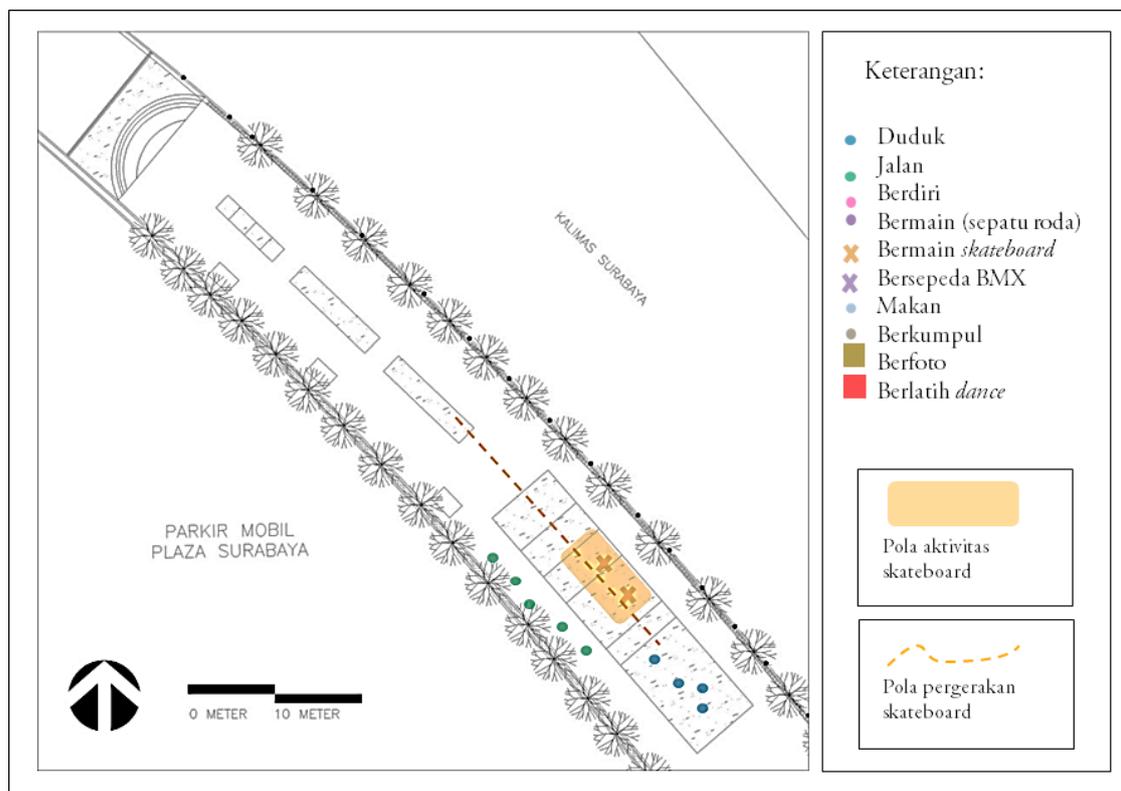
Gambar 4.137 *Place-centered mapping* Segmen A Taman Skate & BMX akhir pekan sore

1. Segmen A

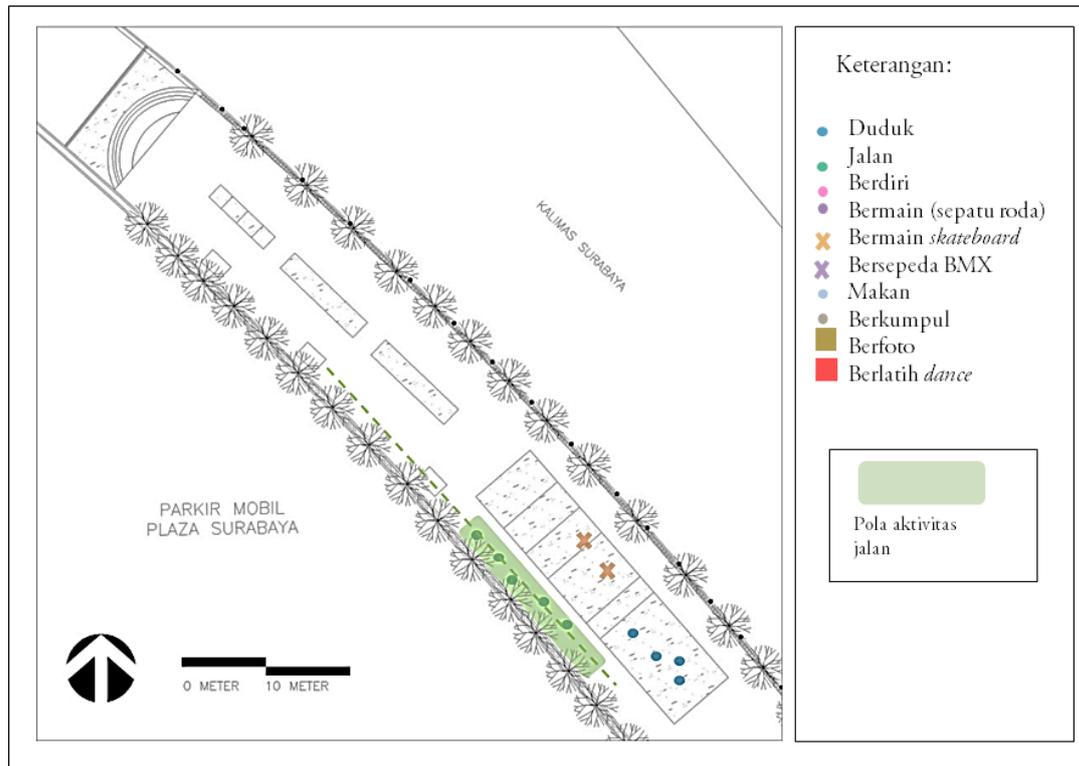
Pada Segmen A, persebaran aktivitas cenderung hanya berada pada sebelah selatan segmen, pada sebelah utara tampak tidak ada pengunjung yang beraktivitas. Aktivitas yang terjadi antara lain adalah aktivitas berjalan-jalan, aktivitas duduk, dan aktivitas bermain *skateboard*.

Aktivitas duduk dan bermain *skateboard* berpusat pada arena *fun box*. Pelaku aktivitas duduk dan bermain *skateboard* merupakan satu komunitas *skateboard* yang sama. Sama seperti pengunjung akhir pekan pagi, pengunjung lebih memilih untuk duduk dan beristirahat di atas arena *skateboard*.

Pada sore hari, cuaca tidak terlalu panas sehingga pengunjung masih bisa duduk di atas arena *skateboard*. Gambar 4.120 menunjukkan pola pergerakan aktivitas bermain *skateboard*. Pola pergerakan aktivitas bermain *skateboard* cenderung bergerak dari arena *fun box* ke bagian tengah Segmen A, namun tidak sampai menjangkau bagian utara segmen.



Gambar 4.138 *Place-centered mapping* aktivitas bermain *skateboard* Segmen C akhir pekan sore

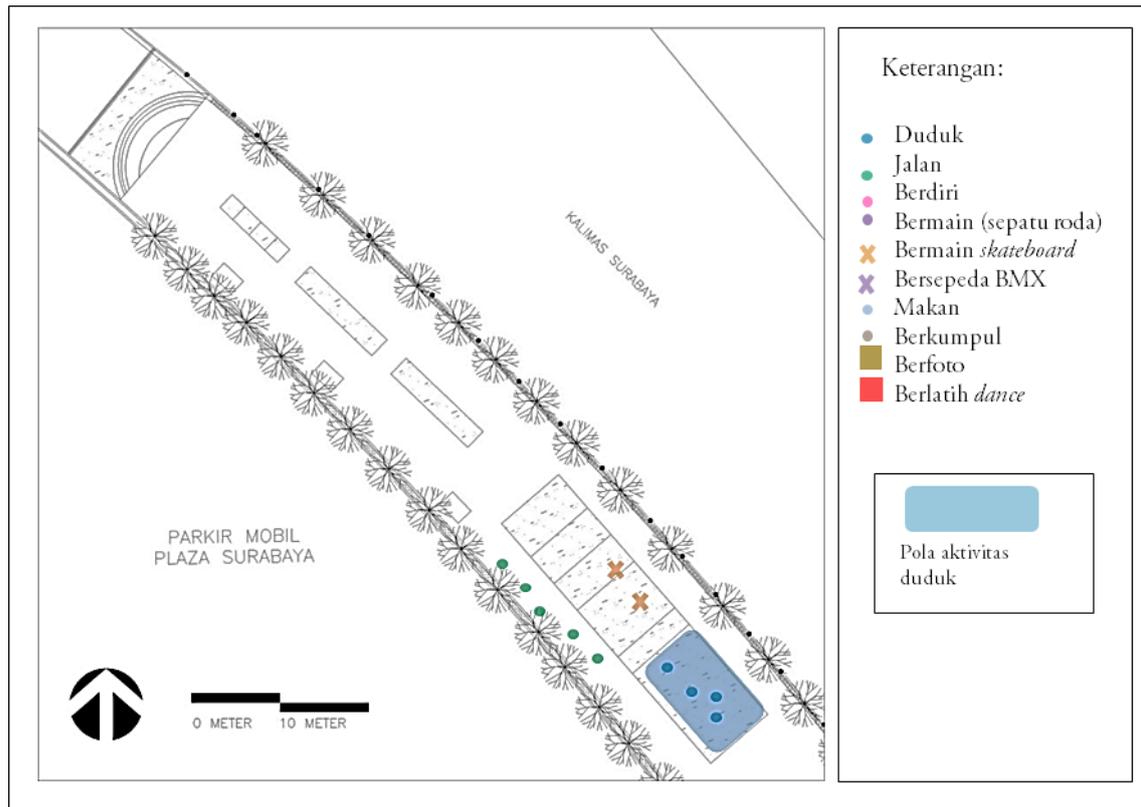


Gambar 4.139 *Place-centered mapping* aktivitas berjalan Segmen A akhir pekan sore

b. Aktivitas Berjalan

Aktivitas berjalan pada Segmen A mayoritas adalah pengunjung yang hanya melihat-lihat ke dalam Taman Skate & BMX. Namun bisa juga pengunjung ini sedang mencari spot yang baik untuk berfoto.

Tidak terlalu banyak pengunjung yang berjalan-jalan di Taman Skate & BMX. Hal ini disebabkan karena tidak dirancangnya taman ini untuk berjalan-jalan. Sirkulasi untuk berjalan kaki berada pada sebelah kanan dan kiri arena skateboard dan BMX, sehingga tidak menyisahkan banyak ruang bagi pengunjung untuk berjalan-jalan. Pola aktivitas berjalan membentuk linear karena hanya pada area tertentu, dan mempunyai arah sirkulasi yang lurus mengikuti taman.



Gambar 4.140 *Place-centered mapping* aktivitas duduk Segmen A akhir pekan sore

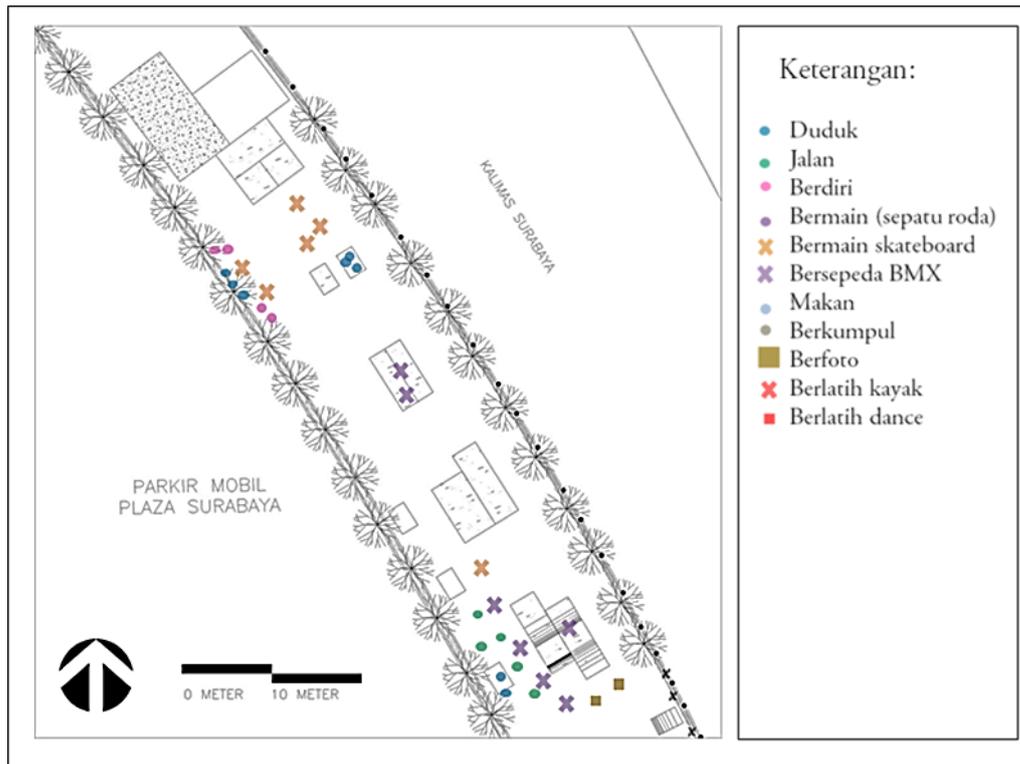
b. Aktivitas Duduk

Aktivitas duduk pada akhir pekan sore di Segmen A intensitasnya tidak terlalu tinggi. Tidak jauh berbeda dari kasus kasus sebelumnya, tidak tersedianya tempat duduk dan bangku taman, membuat pengunjung memilih duduk untuk beristirahat di atas arena skateboard. Cuaca sore yang tidak terlalu panas membuat pengunjung tidak terlalu kepanasan apabila berlama-lama di sana.

Pola aktivitas duduk tidak terlalu terlihat karena sedikitnya aktivitas duduk yang terjadi, sehingga sulit untuk membandingkan pola yang dihasilkan.



Gambar 4.141 Suasana pada Segmen A akhir pekan sore



Gambar 4.142 *Place-centered mapping* Segmen B Taman Skate & BMX akhir pekan sore

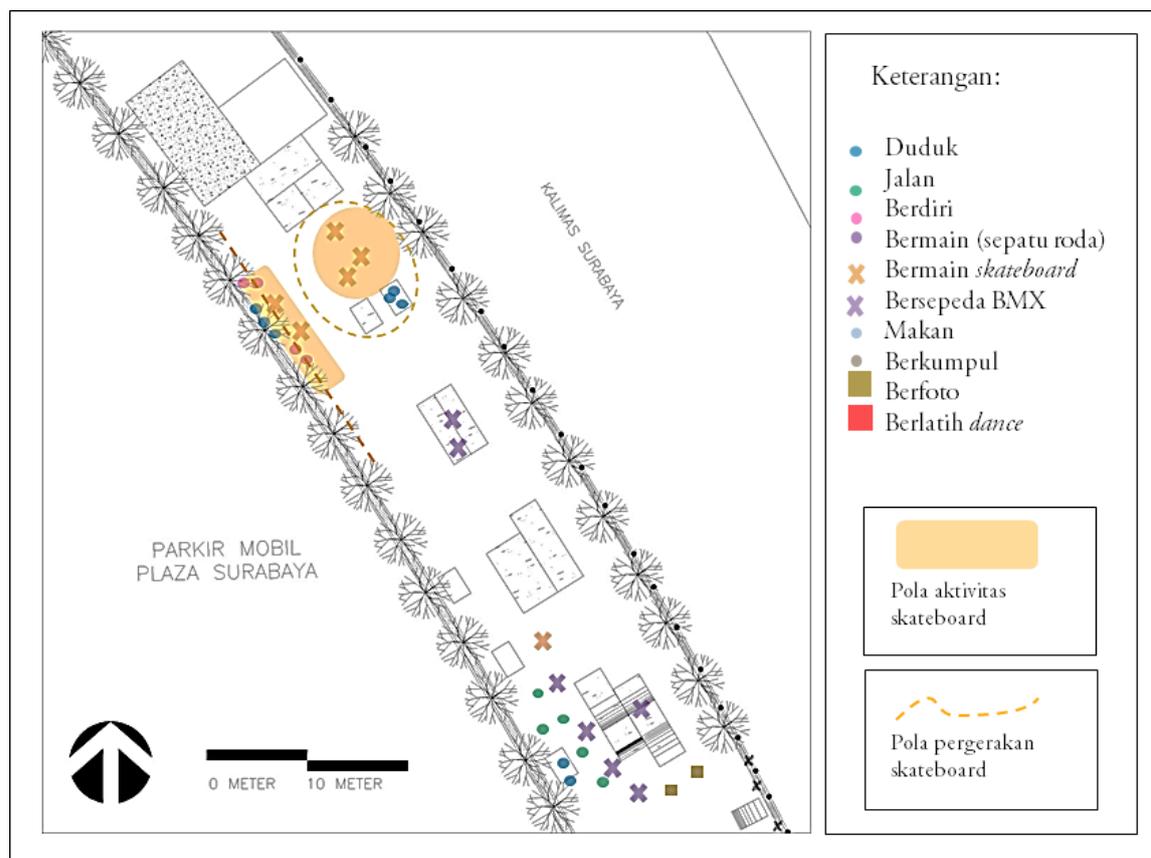
2. Segmen B

Segmen B memiliki jenis aktivitas yang jauh lebih beragam dibandingkan dengan Segmen B. Persebaran aktivitas terlihat merata dari bagian utara hingga bagian selatan Segmen B. Aktivitas yang terjadi antara lain adalah aktivitas bersepeda BMX, bermain skateboard, duduk, berdiri, serta berfoto.

Jumlah pelaku ktivitas bersepeda pada pagi dan sore hari di akhir pekan tidak begitu berbeda. Pengunjung yang bersepeda terlihat lebih memilih bersepeda di Segmen B dari pada Segmen A, meskipun Segmen A terlihat masih cukup sepi pengunjung.

Aktivitas duduk dan berdiri berada di dekat *manual pad* yang ada di sebelah utara Segmen B. Kebanyakan pelaku aktivitas berdiri adalah pengunjung yang tidak mendapatkan tempat duduk di *manual pad*.

Gambar 4.125 menunjukkan pola pergerakan aktivitas bermain *skateboard* yang cenderung memanfaatkan ruang yang ada di sebelah utara Segmen B.

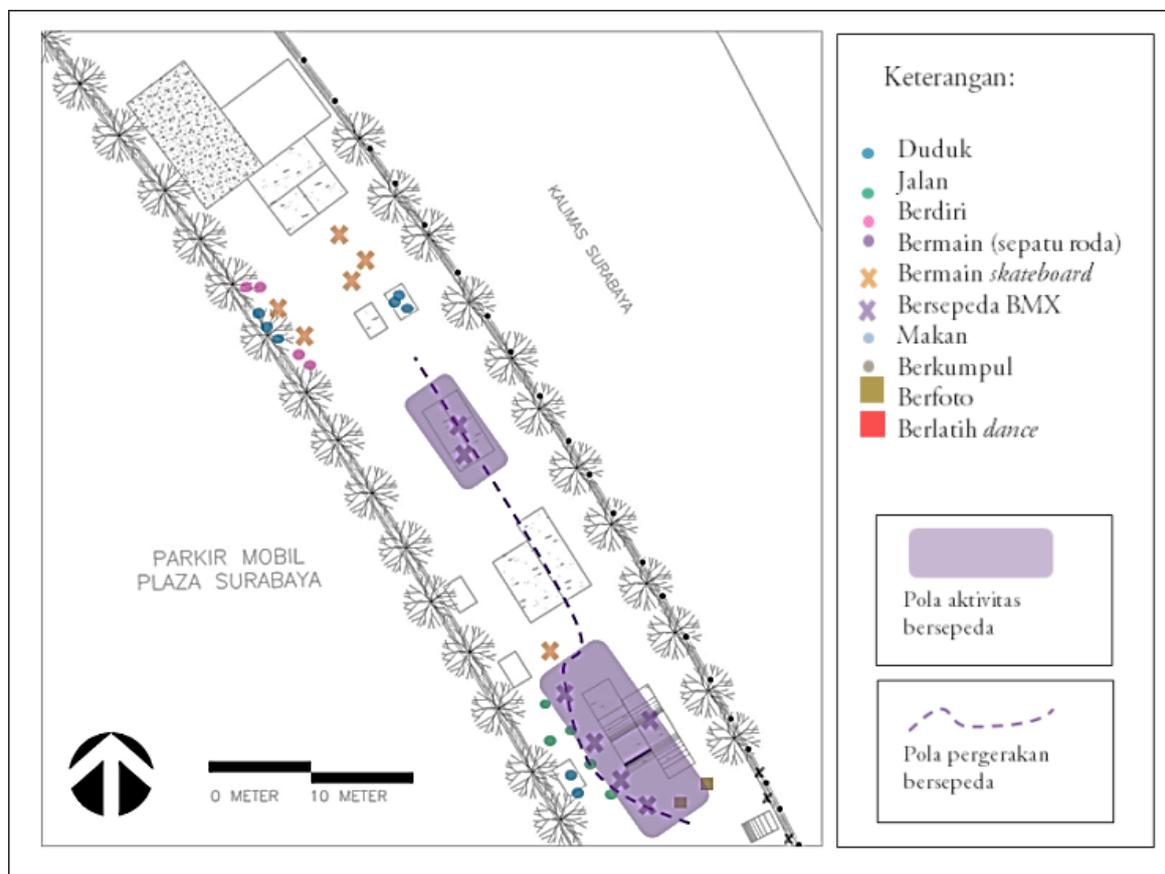


Gambar 4.143 *Place-centered mapping* aktivitas bermain *skateboard* Segmen B akhir pekan sore

a. Aktivitas Bersepeda BMX

Aktivitas bersepeda terlihat cukup mendominasi Segmen B. Pelaku aktivitas bersepeda berada dalam satu kumpulan yang sama yang bersepeda dari arena bagian tengah hingga selatan Segmen B.

Gambar 4.126 menunjukkan pola pergerakan aktivitas bersepeda yang cenderung memanfaatkan ruang di bagian utara dan tengah segmen. Pada umumnya, pengunjung yang bermain cukup saling menghormati satu sama lain. Pengunjung yang bersepeda akan memberi ruang bermain yang cukup untuk pengunjung yang sedang bermain *skateboard* dan sebaliknya. Pengunjung yang bersepeda dan bermain *skateboard* jarang menempati arena maupun ruang yang sama.

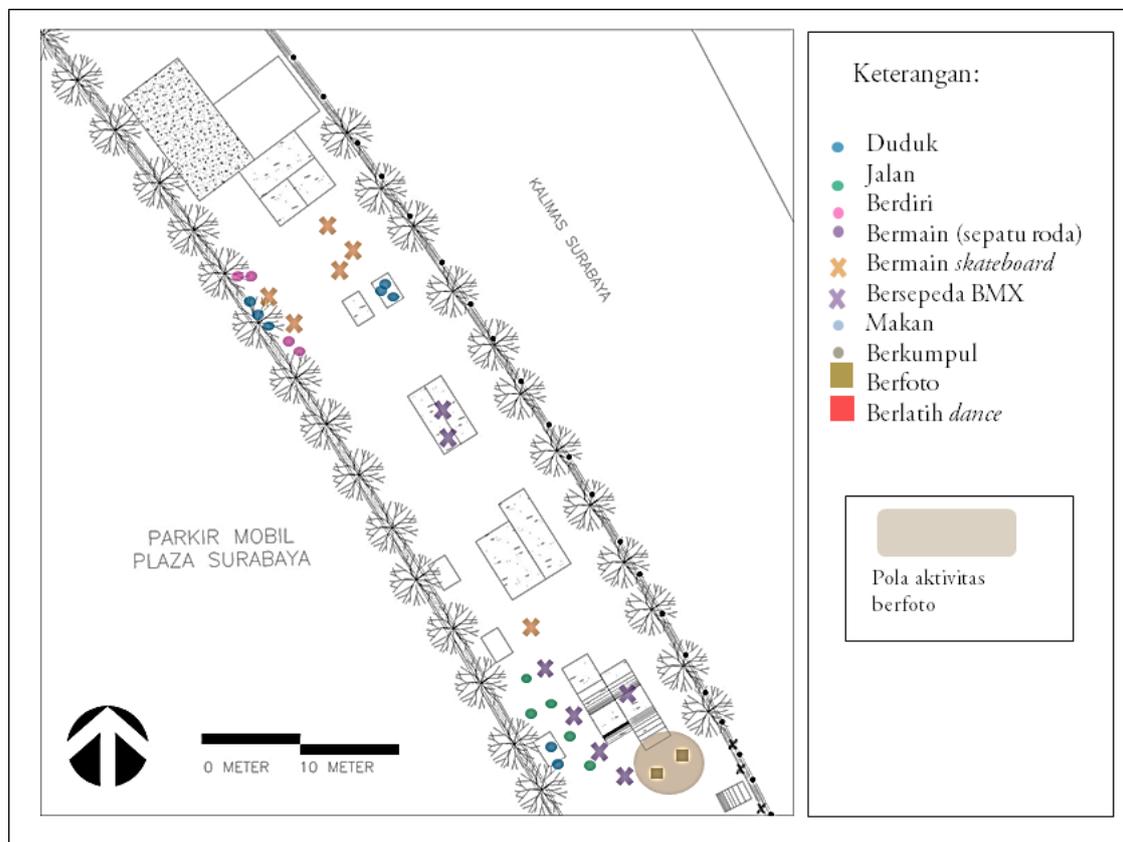


Gambar 4.144 *Place-centered mapping* aktivitas bersepeda Segmen B akhir pekan sore

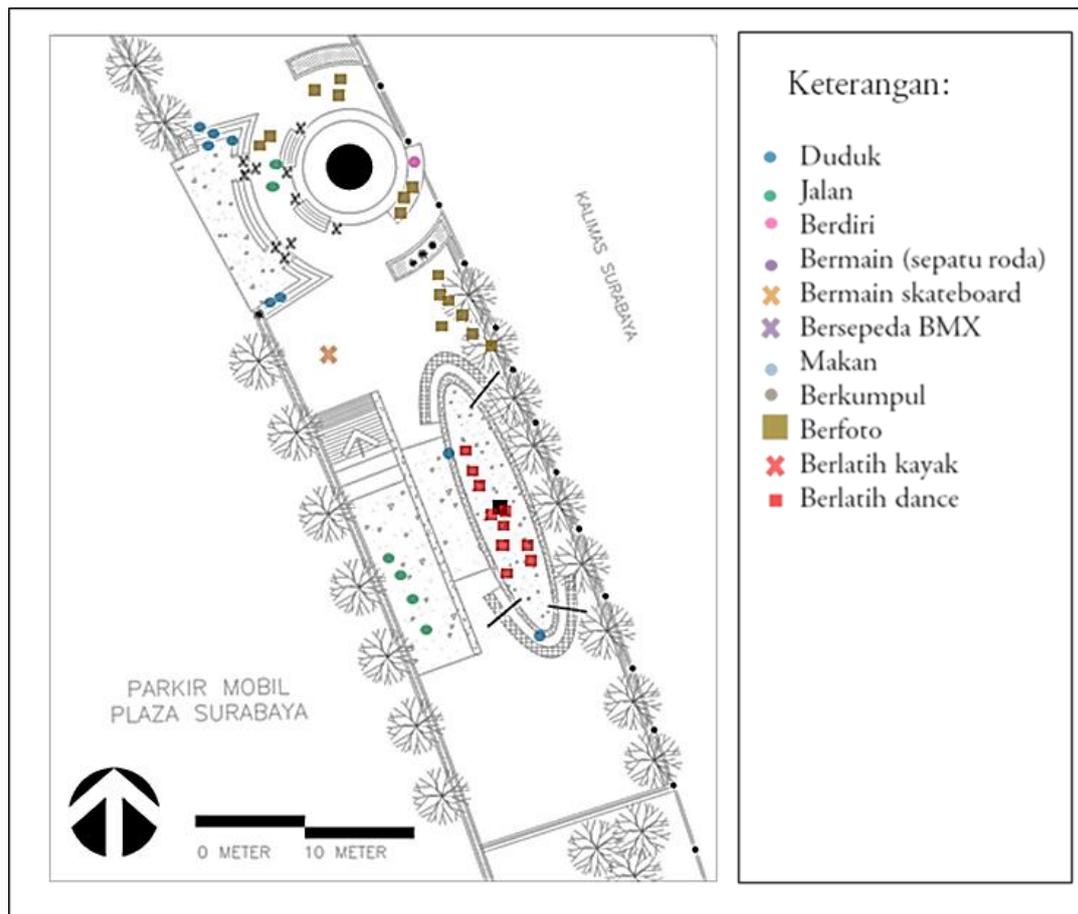
b. Aktivitas Berfoto

Aktivitas berfoto biasa terjadi di Segmen C, tepatnya di sekitar Patung Sura dan Baya. Namun aktivitas berfoto juga terlihat di Segmen B. Lokasi aktivitas berfoto adalah di bagian paling selatan, lokasi ini cukup dekat dengan Patung Sura dan Baya, sehingga pengunjung masih bisa mendapat latar belakang Patung Sura dan Baya.

Aktivitas berfoto sangat banyak terlihat pada akhir pekan sore, pengamatan ini dilakukan pada pukul 16.00 sore, dan pengunjung yang terlihat sedang berfoto di Taman Skate & BMX berjumlah sekitar dua puluh orang. Banyaknya pengunjung yang memadati Patung Sura dan Baya dan sekitarnya membuat pengunjung lain mencari *spot* yang lain.



Gambar 4.145 *Place-centered mapping* aktivitas berfoto Segmen B akhir pekan sore



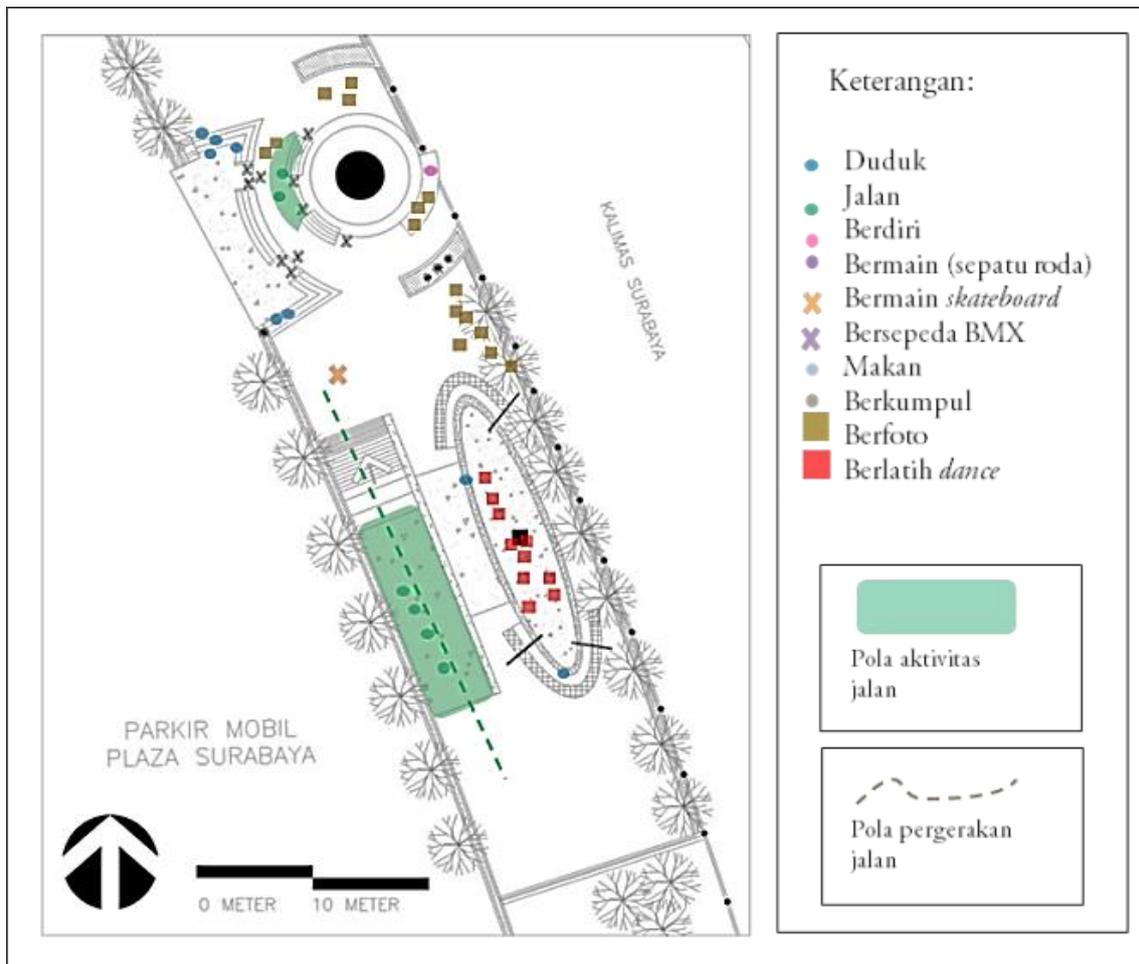
Gambar 4.146 *Place-centered mapping* Segmen C Taman Skate & BMX akhir pekan sore

3. Segmen C

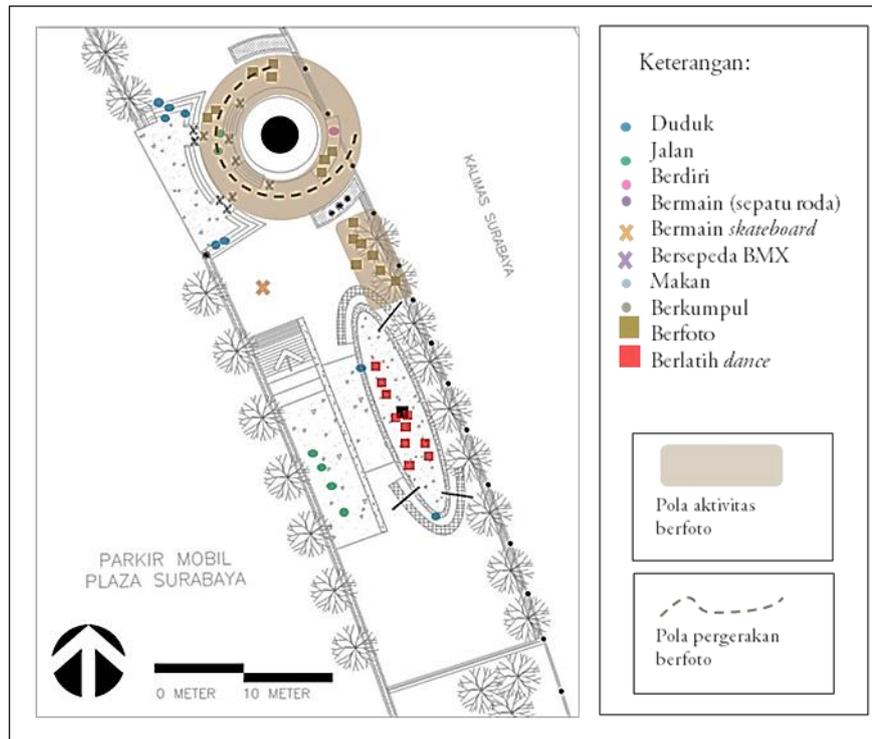
Segmen B bersama Segmen C menjadi segmen dengan ragam aktivitas serta jumlah pelaku aktivitas terbanyak. Secara umum, pengunjung lain selain pengunjung yang bermain *skateboard* dan BMX cenderung lebih sering terlihat beraktivitas di Segmen C, serta beberapa juga terlihat di Segmen B.

Berdasarkan pada hasil *place-centered mapping*, Segmen A terlihat eksklusif digunakan untuk bermain *skateboard* dan bersepeda saja. Segmen C menjadi lokasi untuk pengunjung umum yang ingin duduk-duduk, berfoto atau berkumpul dengan kolega dan kerabat. Sedangkan Segmen B lebih seperti gabungan dari Segmen A dan C.

Aktivitas berjalan terlihat berada di area pintu masuk utama taman dan area *ramp*. Gambar 4.127 menunjukkan pergerakan pengunjung dari arah pintu masuk utama dan dari area *ramp* yang juga sering diakses pengunjung untuk memasuki taman.



Gambar 4.147 *Place-centered mapping* aktivitas berjalan Segmen C akhir pekan sore



Gambar 4.148 *Place-centered mapping* aktivitas berfoto Segmen C akhir pekan sore

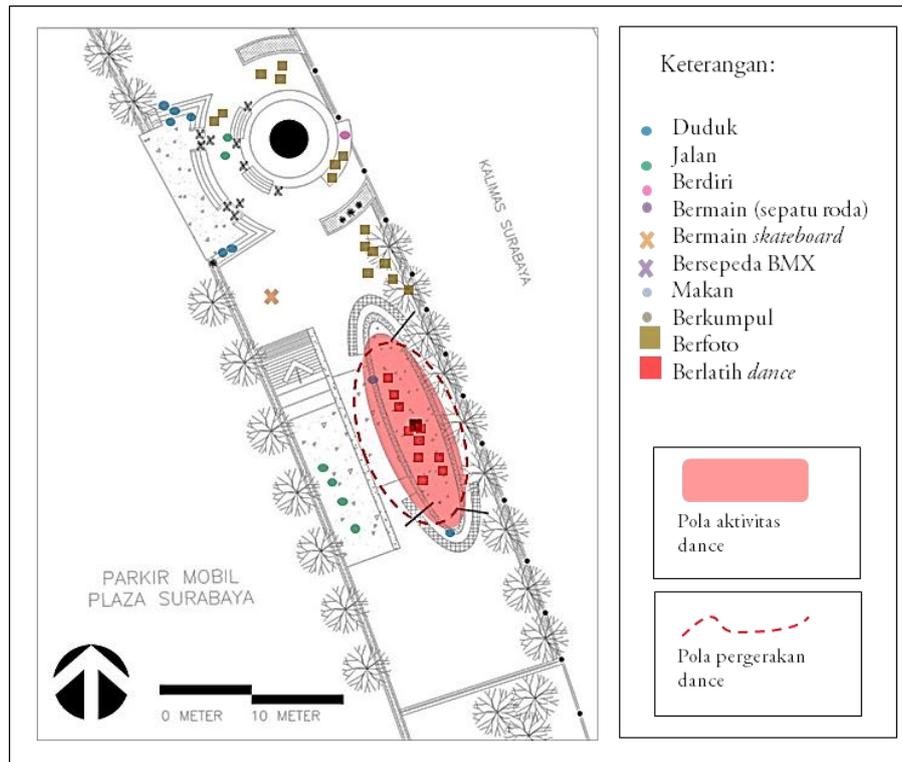
a. Aktivitas Berfoto

Aktivitas berfoto merupakan aktivitas yang paling mendominasi di Segmen C. Kehadiran Patung Sura dan Baya yang merupakan ikon Kota Surabaya menarik banyak pengunjung untuk menjadikannya latar belakang berfoto. Selain patung, pengunjung juga banyak menggunakan Kali Mas sebagai objek maupun latar belakang foto.

Sore hari merupakan waktu paling ramai pengunjung mengambil foto pada akhir pekan. Selain karena cuaca yang tidak terlalu panas, banyak pengunjung yang menunggu hingga senja untuk mengambil gambar. Kondisi Kali Mas dan Patung Sura dan Baya yang bersih dan terawat membuat pengunjung sangat sering menjadikannya sebagai objek dan latar belakang saat mengambil foto.



Gambar 4.149 Pengunjung Berfoto di dekat Patung Sura dan Baya



Gambar 4.150 *Place-centered mapping* aktivitas berlatih *dance* Segmen C akhir pekan sore

b. Aktivitas Latihan *Dance*

Taman Skate & BMX tidak hanya bisa dimanfaatkan berlatih untuk komunitas *skateboard* dan BMX. Namun juga bisa dimanfaatkan oleh komunitas lain seperti yang dilakukan komunitas *dance* yang terlihat sedang berlatih di area *platform* ini.

Aktivitas berlatih *dance* ini tidak terlihat pada akhir pekan pagi, yang berarti aktivitas ini berlangsung sekitar pada siang hari hingga sore hari, namun bisa jadi hingga malam hari. Pelaku aktivitas berlatih *dance* ini berjumlah cukup banyak yaitu sekitar sepuluh orang. Aktivitas ini cenderung memanfaatkan ruang sebelah selatan Segmen C, khususnya pada area *platform*, dan tidak berpindah ke ruang lain.

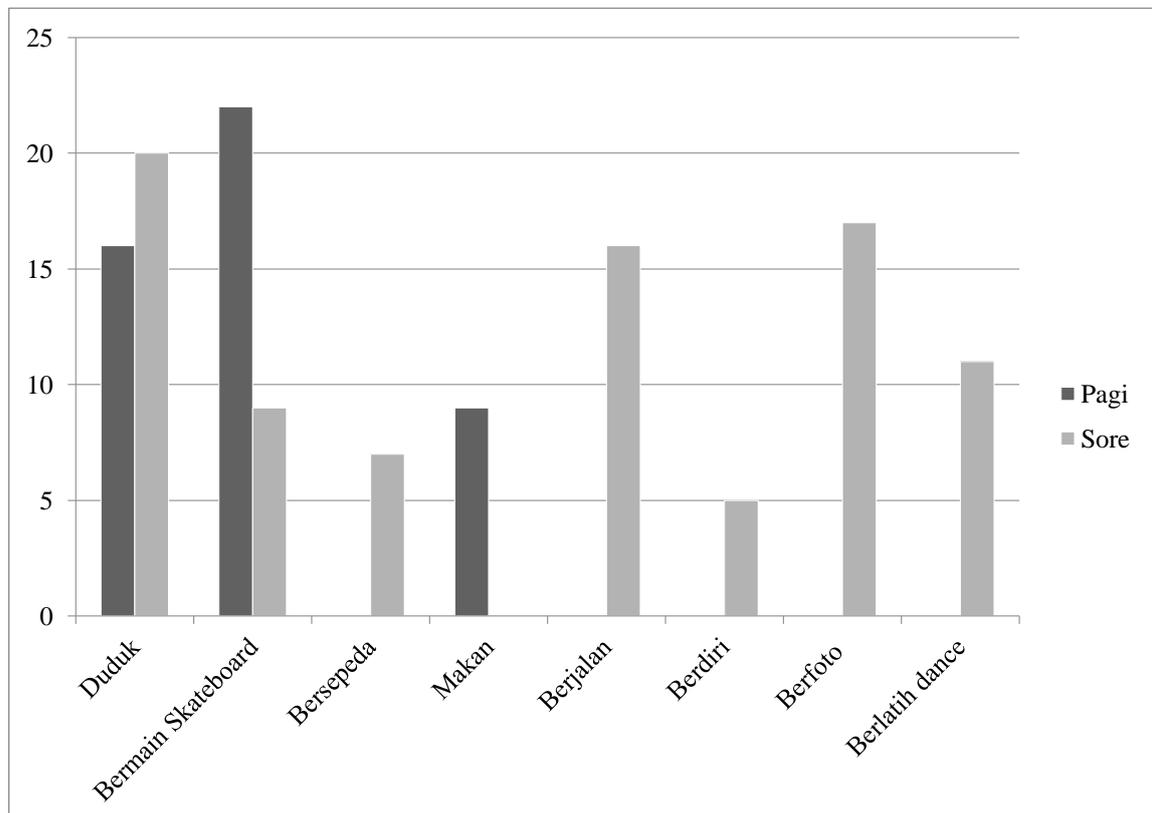
Aktivitas ini tidak terlihat pada hari libur maupun hari kerja pada minggu yang sama, yang kemungkinan berarti aktivitas ini dilakukan beberapa hari sekali. Taman Skate & BMX tidak hanya digemari oleh satu atau dua komunitas namun juga banyak dimanfaatkan oleh komunitas-komunitas lainnya termasuk komunitas *dance*.



Gambar 4.151 Suasana aktivitas berlatih *dance* pada *platform* Segmen C

4.5.4 Analisis Pola Aktivitas Taman Skate & BMX Akhir Pekan

Pada akhir pekan pola pemanfaatan aktivitas pada pagi hari dan sore hari di Taman Skate & BMX sangat berbeda. Pada pagi hari, pemanfaatan aktivitas lebih mengarah pada aktivitas yang santai dan sebagai selingan, seperti duduk, dan makan, meski aktivitas bermain *skateboard* masih mendominasi. Pada sore harinya terjadi peningkatan pada aktivitas duduk, namun terjadi penurunan pada aktivitas bermain *skateboard*. Aktivitas bersepeda terlihat pada sore hari, namun tidak dijumpai di pagi hari. Begitu juga dengan aktivitas berdiri, berfoto, berjalan-jalan dan berlatih *dance* yang hanya dijumpai pada sore harinya.



Gambar 4.152 Persentase aktivitas pada akhir pekan

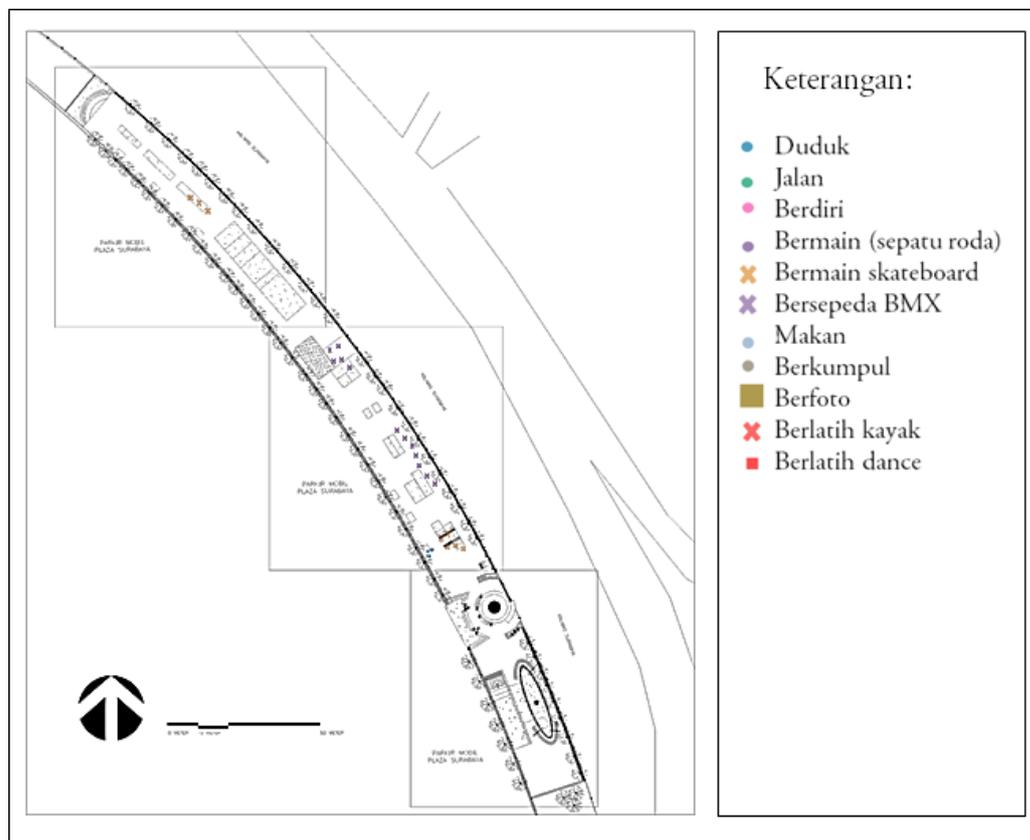
4.5.5 Hari Kerja (*Weekday*)

A. Pagi Hari

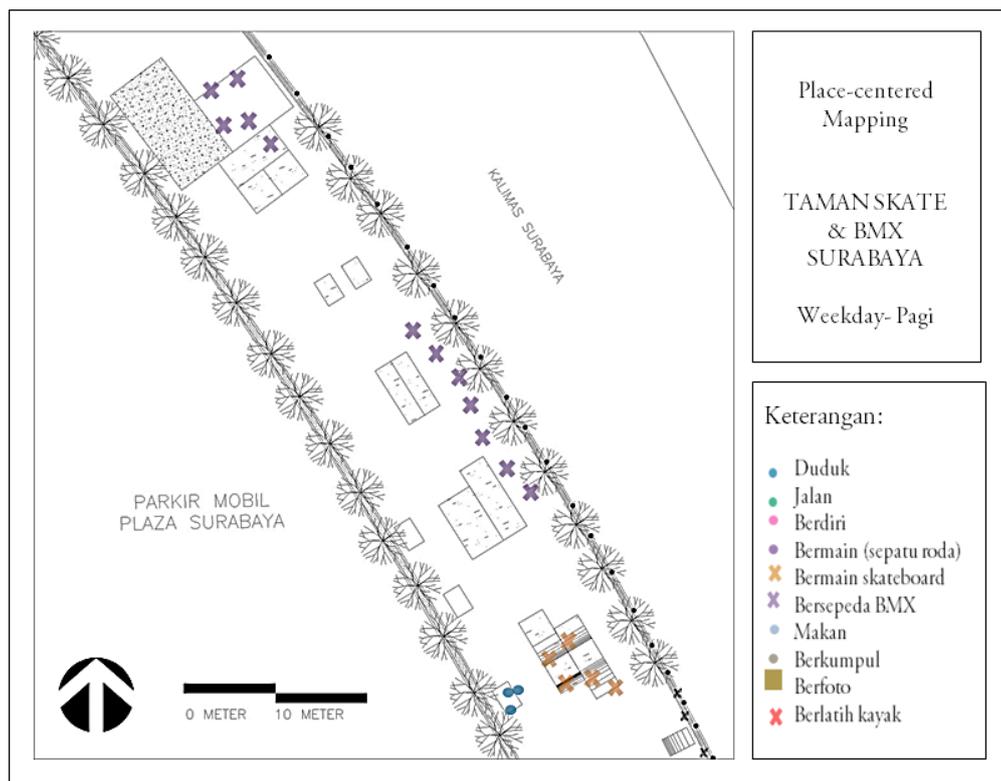
Aktivitas yang terjadi pada hari kerja pagi di Taman Skate & BMX berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.14 Aktivitas pada Taman Skate & BMX Hari Kerja Pagi

	Aktivitas	Sub
<i>Active Engagment</i>	1. Bermain	Skateboard
		BMX
<i>Passive Engagemnt</i>	2. Duduk	



Gambar 4.153 *Place-centered mapping* Taman Skate & BMX hari kerja pagi

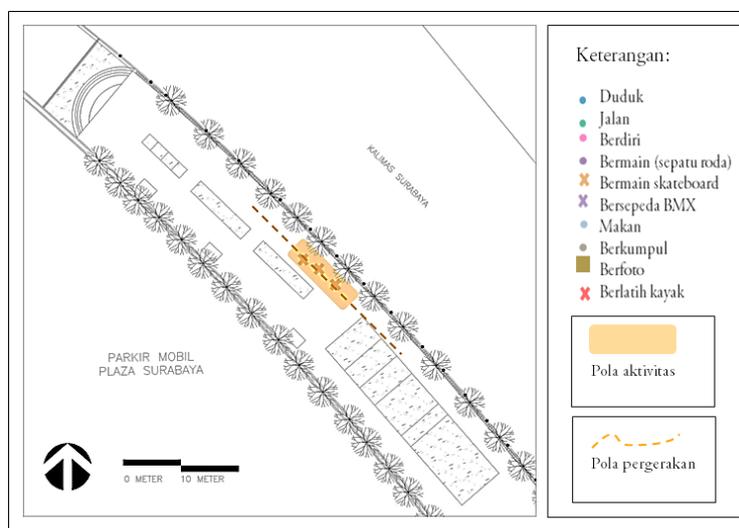


Gambar 4.154 *Place-centered mapping* Segmen A Taman Skate & BMX hari kerja pagi

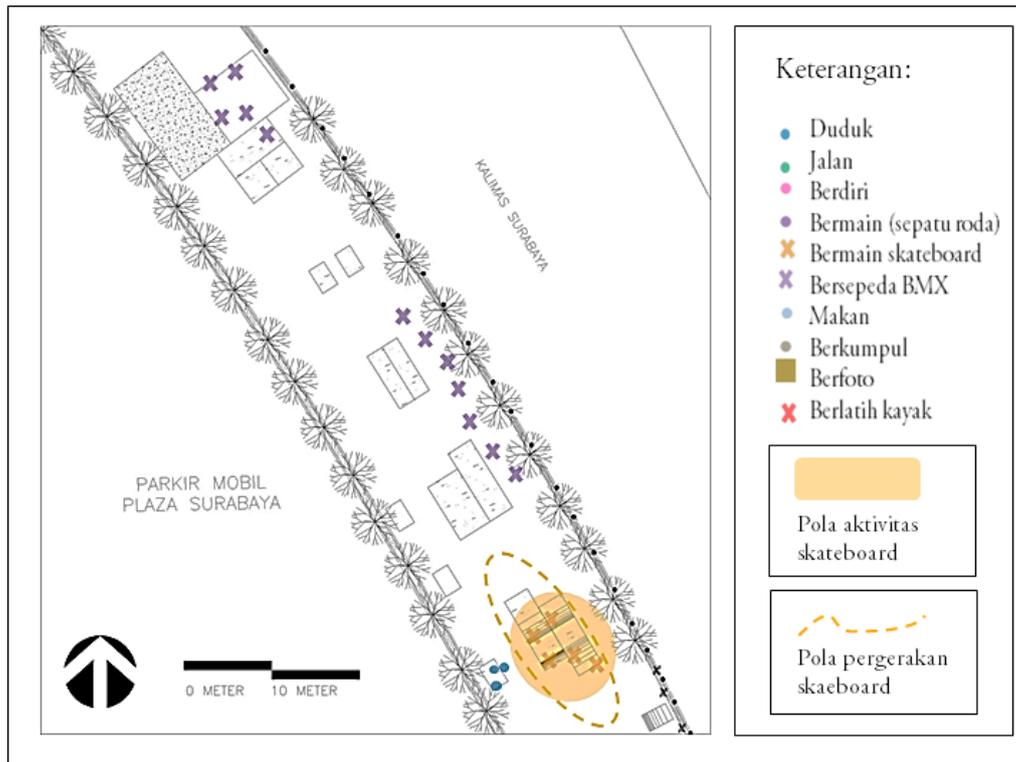
1. Segmen A

a. Aktivitas Bermain Skateboard

Pada hari kerja pagi secara umum Taman Skate & BMX tidak terlalu ramai oleh pengunjung. Beberapa pengunjung datang untuk sekedar menghabiskan waktu dengan bermain skateboard. Pengunjung cenderung datang secara individu, dan tidak bersama komunitas. Pengunjung yang terlihat bermain skateboard pada Segmen A merupakan pengunjung yang datang sendiri. Pola aktivitas bermain skateboard adalah membentuk pola linear. Pola pergerakan pengunjung yaitu berada pada sisi timur taman, dan mendekati sungai.



Gambar 4.155 *Place-centered mapping* aktivitas bermain skateboard Segmen A hari kerja pagi



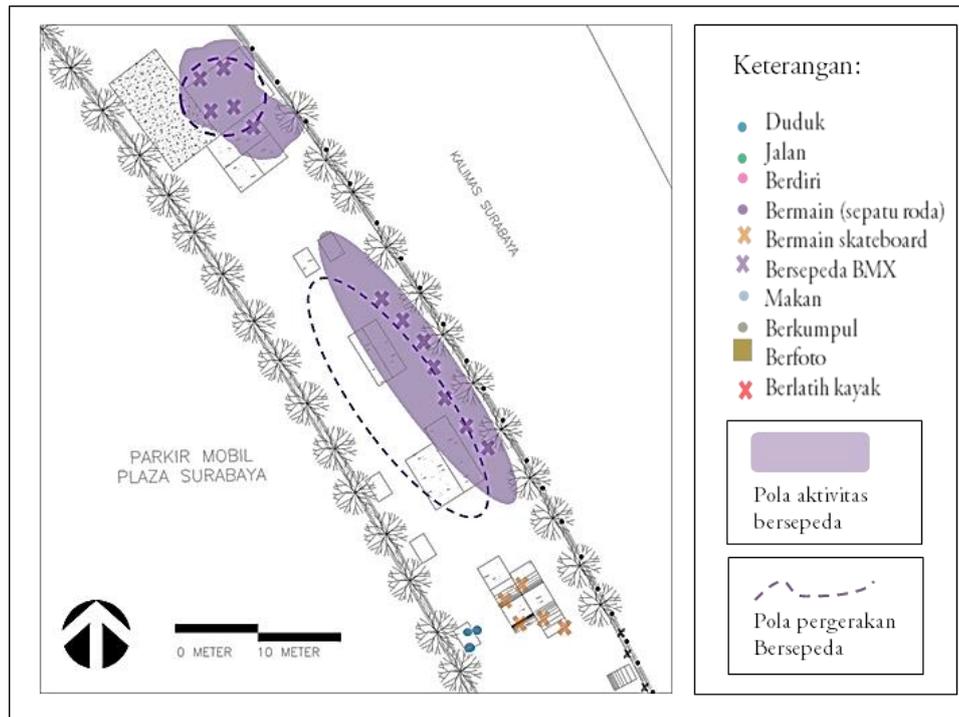
Gambar 4.156 *Place-centered mapping* Segmen B Taman Skate & BMX hari kerja pagi

2. Segmen B

Pada Segmen B, aktivitas yang mendominasi adalah bersepeda. Aktivitas yang terjadi tidak terlalu beragam, karena pengunjungnya tidak terlalu ramai. Berdasarkan observasi, pada hari kerja pagi, Segmen B adalah segmen dengan intensitas pengunjung terbanyak secara keseluruhan pada hari kerja pagi.

a. Bermain *Skateboard*

Aktivitas bermain skateboard pada Segmen B cenderung berada pada bagian sebelah selatan Segmen B. Intensitas pengunjung yang bermain skateboard pada Segmen ini tidak terlalu tinggi. Hal ini dikarenakan aktivitas bersepeda mendominasi hampir seluruh Segmen B.

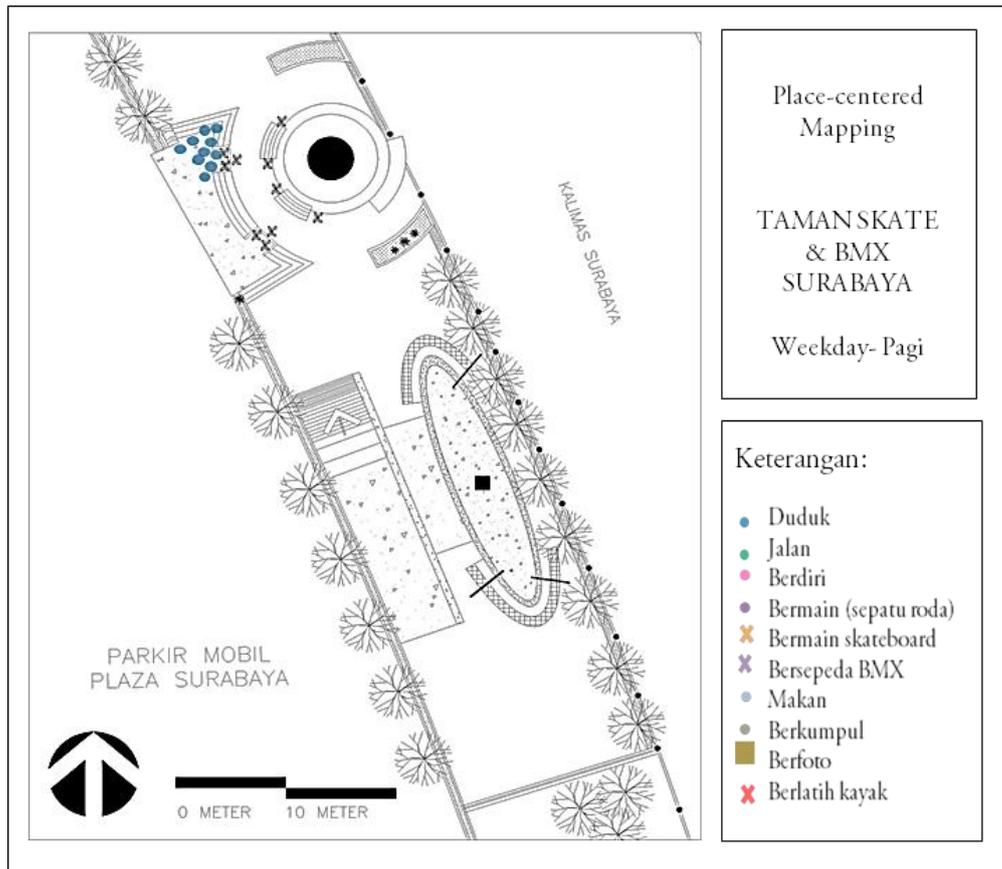


Gambar 4.157 *Place-centered mapping* aktivitas bersepeda Segmen B hari kerja pagi

b. Bersepeda BMX

Aktivitas bersepeda BMX pada hari kerja pagi mendominasi Segmen B. Intensitas pengunjung yang melakukan aktivitas di segmen ini sangat tinggi apabila dibandingkan dengan hari-hari lainnya.

Pola aktivitas bersepeda yang terbentuk pada Segmen B adalah linear, karena pengunjung yang bersepeda cenderung berada di sisi timur taman dengan pergerakan yang berputar-putar di sepanjang sisi itu. Sedangkan, terdapat sekelompok anak-anak yang bersepeda di bawah bangunan *viewpoint*. Pola pergerakan dari kelompok ini pun juga tidak berpindah jauh dari bagian bawah bangunan *viewpoint*.



Gambar 4.158 *Place-centered mapping* Segmen C Taman Skate & BMX hari kerja pagi

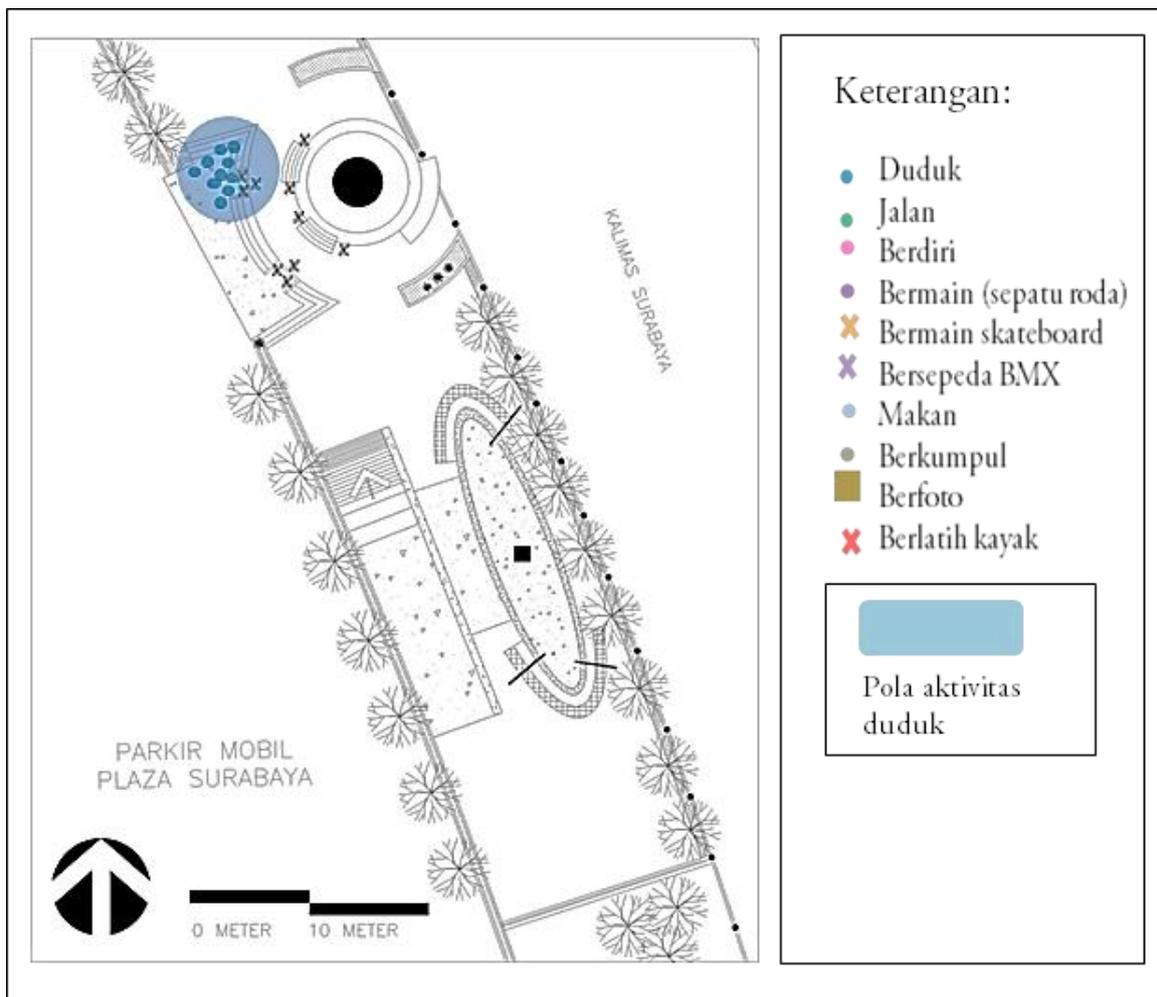
3. Segmen C

Pada Segmen C, tidak ada aktivitas lain yang terjadi kecuali aktivitas duduk. Aktivitas duduk bertempat di tangga dekat dengan pintu masuk Taman Skate & BMX.

Secara umum, aktivitas yang terjadi di Taman Skate & BMX pada hari kerja sore didominasi oleh pengunjung yang bermain *skateboard* atau sepeda BMX maupun komunitas yang sedang juga berlatih *skateboard* dan sepeda BMX. Jumlah pengunjung yang beraktivitas selain bermain *skateboard* dan BMX sedikit pada pagi hari. Aktivitas yang terjadi di pagi hari lebih Gambar 4.159 *Place-Centered Mapping* Hari Kerja Pagi Segmen C didominasi *active engagement* seperti berlatih dan bermain daripada *passive engagement* seperti duduk-duduk.

a. Aktivitas Duduk

Kebanyakan pengunjung adalah pengunjung yang bukan untuk bermain skateboard dan BMX. Kelompok pengunjung ini adalah kelompok pengunjung biasa yang tujuannya datang ke Taman Skate & BMX untuk bersantai. Pada pagi hari cuaca cukup panas di Taman Skate & BMX, sehingga pengunjung lebih memilih duduk di tangga pada bagian yang tertutupi pohon. Pada sisi tangga yang lain terlihat kosong oleh pengunjung. Area tangga pintu masuk ini juga menjadi area yang banyak digemari pengunjung untuk duduk-duduk di hari-hari lainnya.



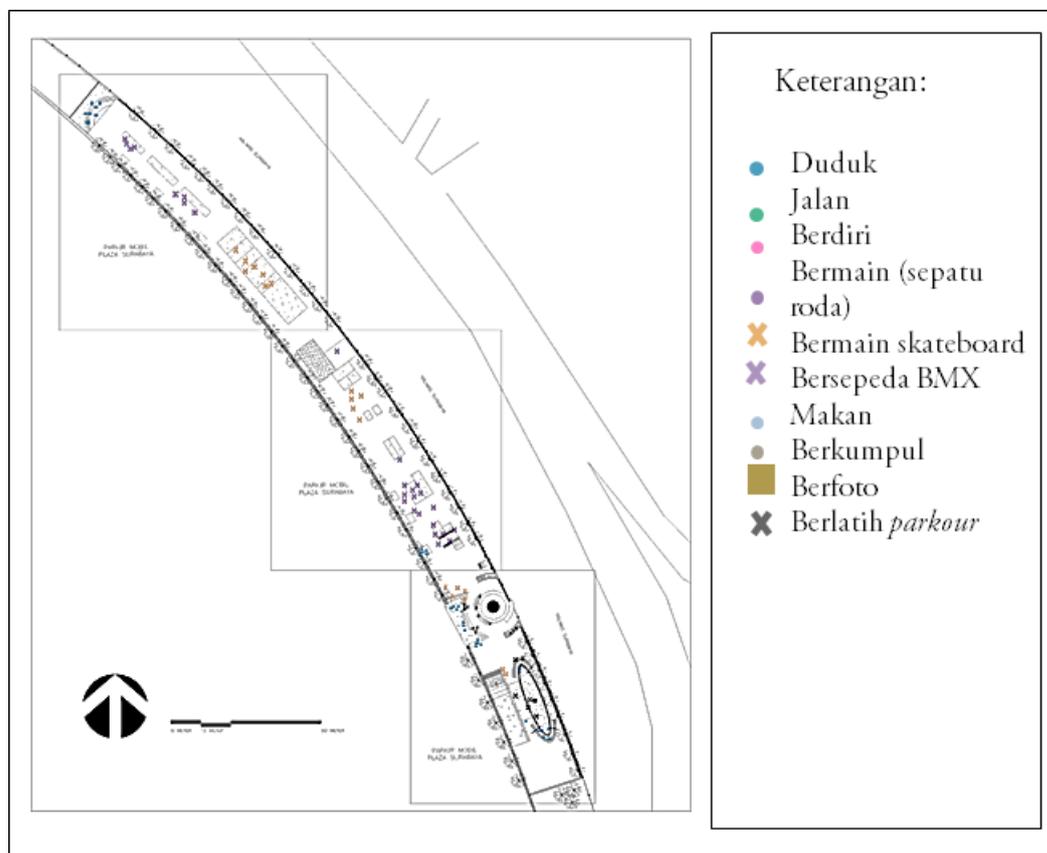
Gambar 4.160 *Place-centered mapping* aktivitas duduk Segmen C hari kerja pagi

B. Sore Hari

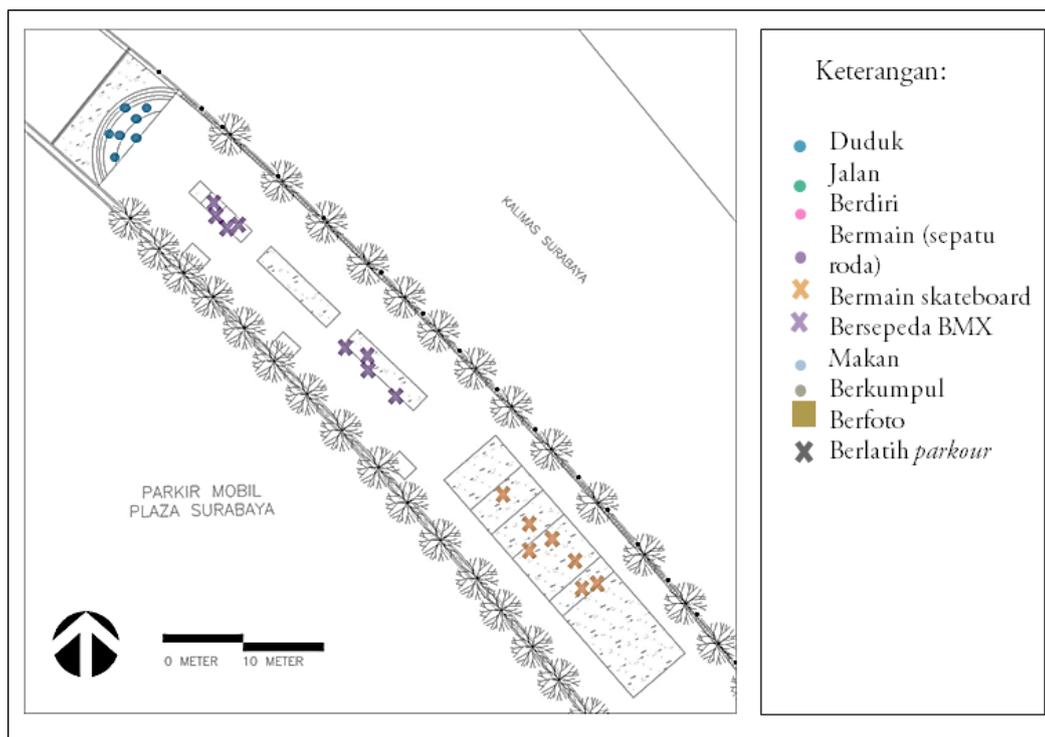
Aktivitas yang terjadi pada hari kerja sore di Taman Skate & BMX berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.15 Aktivitas pada Taman Skate & BMX Hari Kerja Sore

	Aktivitas	Sub
<i>Active Engagment</i>	1. Bermain	Skateboard BMX
	2. Berlatih <i>parkour</i>	
<i>Passive Engagement</i>	3. Duduk	



Gambar 4.161 *Place-centered mapping* Taman Skate & BMX hari kerja sore



Gambar 4.162 *Place-centered mapping* Segmen A Taman Skate & BMX hari kerja sore

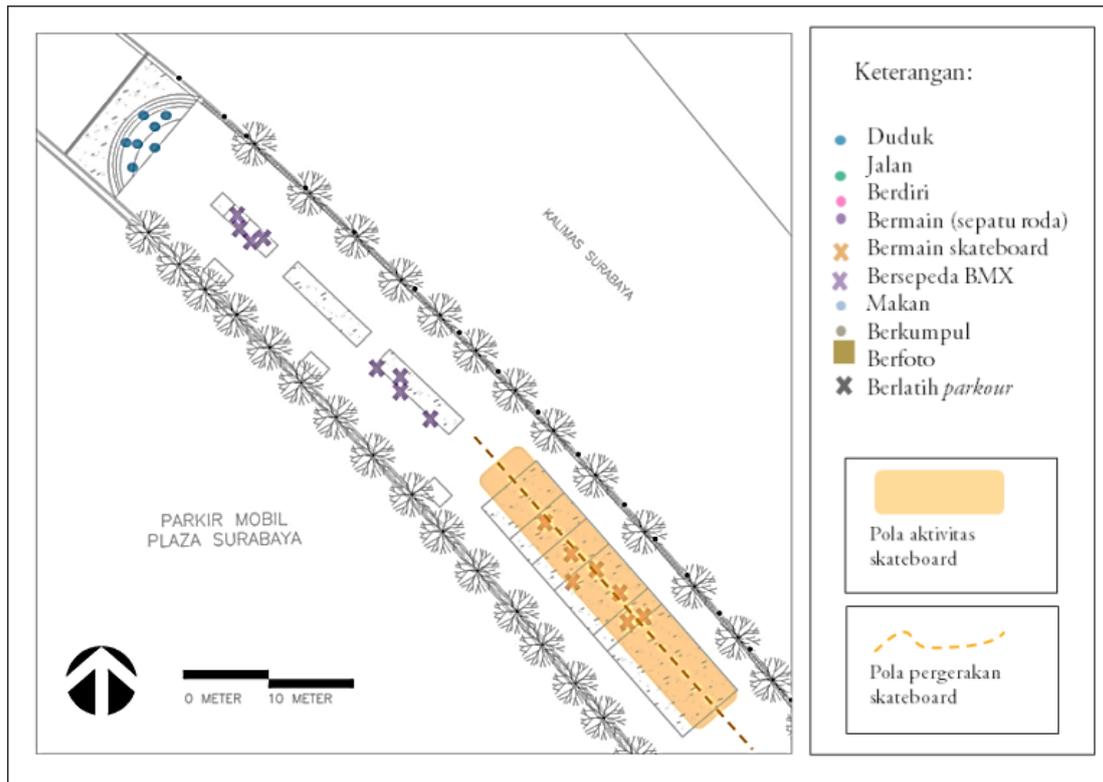
1. Segmen A

Hasil *place-centered mapping* Segmen A Taman Skate & BMX terlihat dipenuhi banyak pengunjung meskipun pada akhir pekan sore. Jenis aktivitas yang ada di Segmen A juga cukup beragam. Hal ini sangat berbeda dengan Taman Prestasi yang terlihat jauh lebih sepi pada sore hari dibandingkan pada pagi hari.

Terdapat tiga jenis aktivitas yang terlihat di Segmen A. *Active engagement* mendominasi aktivitas di segmen ini seperti bermain *skateboard* dan bersepeda BMX. Sedangkan *passive engagement* seperti duduk juga terlihat di sebelah utara segmen.

Aktivitas bersepeda BMX merupakan aktivitas dengan jumlah pelaku aktivitas terbanyak, yaitu delapan orang. Sedangkan jumlah pelaku aktivitas bermain *skateboard* terpaut sangat sedikit dengan bersepeda yaitu sebanyak tujuh orang.

Aktivitas bersepeda BMX umumnya memanfaatkan ruang di bagian tengah segmen. Jarak jangkauan pergerakan aktivitas bersepeda cukup luas hingga ke bagian utara segmen, dekat dengan arena *half-bowl*. Aktivitas bermain *skateboard* menempati arena *fun box* di sebelah selatan segmen. Pengunjung yang bermain *skateboard* di segmen A rata-rata hanya bermain di sekitar *fun box*, sehingga tidak saling bergesekan ruang dengan pengunjung yang bersepeda. Pada bagian utara segmen tepatnya pada bagian *half-bowl* terlihat banyak pengunjung yang duduk-duduk, tidak jelas apakah sedang beristirahat atau memang menggunakan *half-bowl* untuk duduk-duduk.

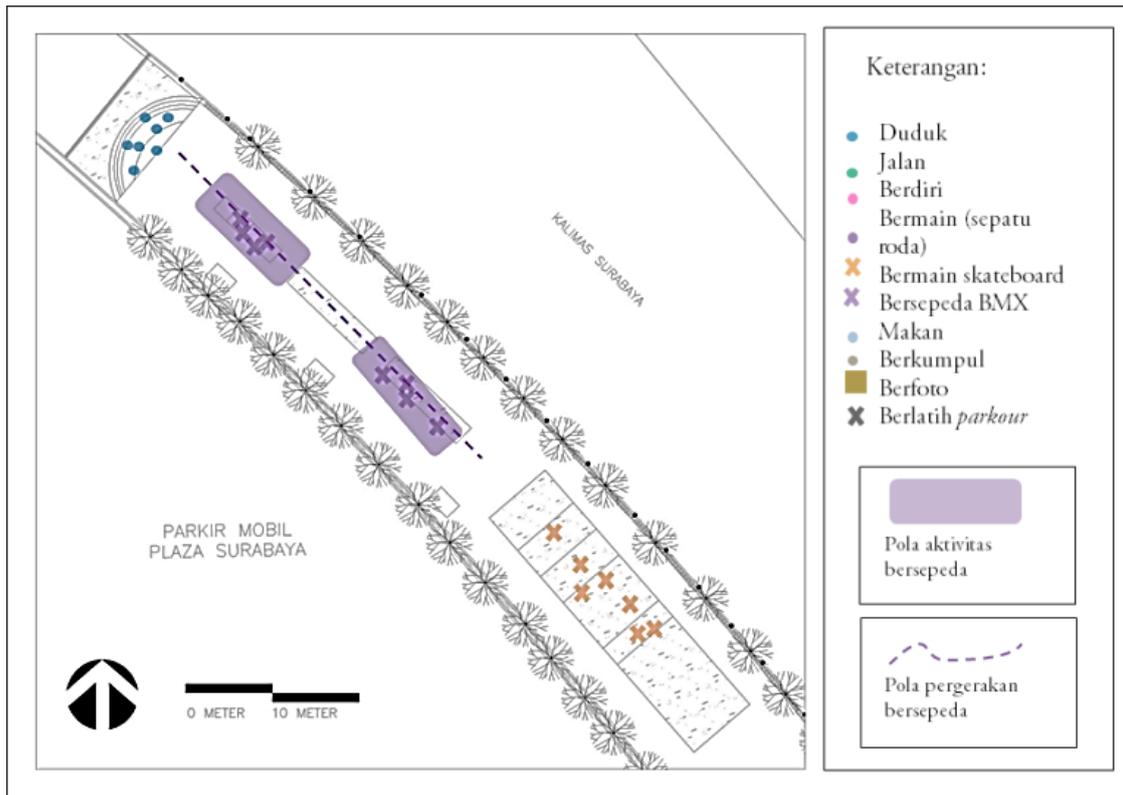


Gambar 4.163 *Place-centered mapping* aktivitas bermain *skateboard* Segmen A hari kerja sore

a. Aktivitas Bermain *Skateboard* dan Bersepeda BMX

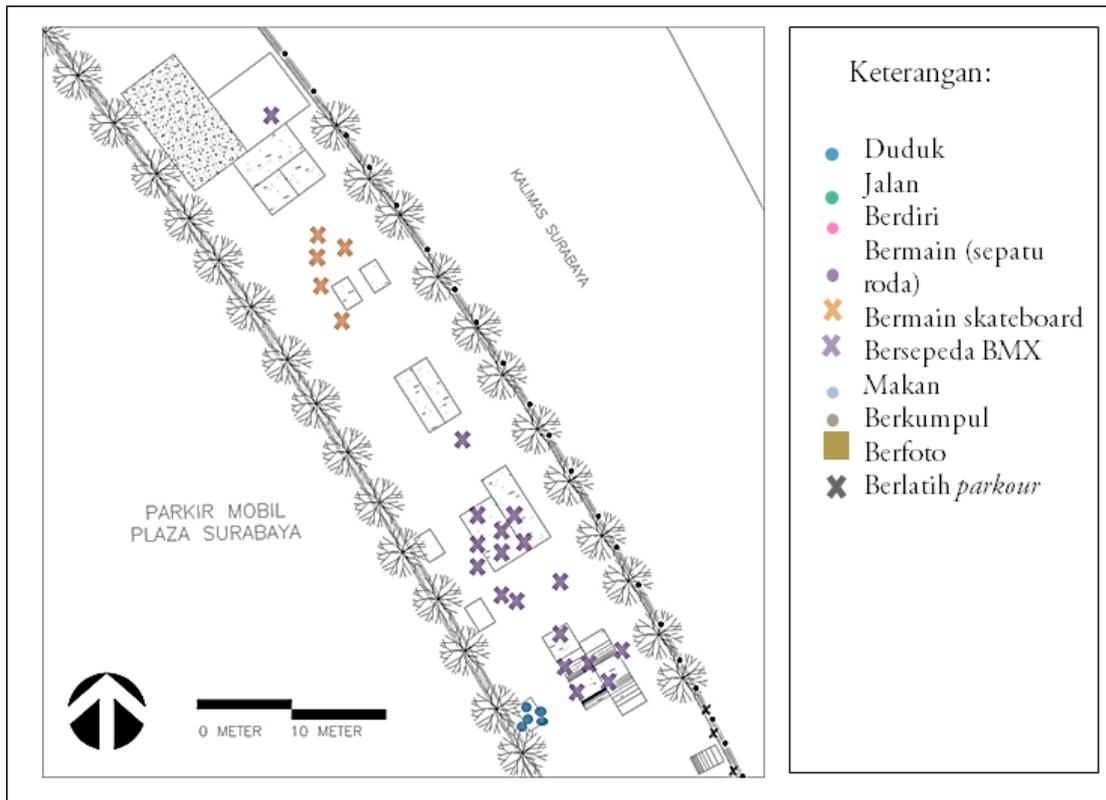
Aktivitas bermain *skateboard* pada Segmen A merupakan salah satu aktivitas yang banyak dilakukan pengunjung. Secara umum pelaku aktivitas merupakan satu kelompok atau satu bagian dari komunitas. Komunitas *skateboard* terlihat sangat sering bermain dan berlatih di Taman Skate & BMX. Begitu juga dengan komunitas BMX yang juga sering terlihat bersepeda di Taman Skate & BMX.

Pengunjung yang bermain *skateboard* di Segmen A menempati arena *fun box*, sedangkan pengunjung yang bersepeda menempati area di sebelah tengah hingga utara segmen. Gambar 4.144 menunjukkan pola pergerakan aktivitas *bermain skateboard*. Aktivitas ini cenderung membentuk pola linear karena pelaku aktivitas bermain mengikuti alur dari arena *fun box* itu sendiri.



Gambar 4.164 *Place-centered mapping* aktivitas bermain bersepeda Segmen A hari kerja sore

Sedangkan Gambar 4.145 menunjukkan pola pergerakan dari aktivitas bersepeda. Apabila dilihat pola pergerakan dari kedua aktivitas, mereka tidak memasuki area yang sedang digunakan satu sama lain.



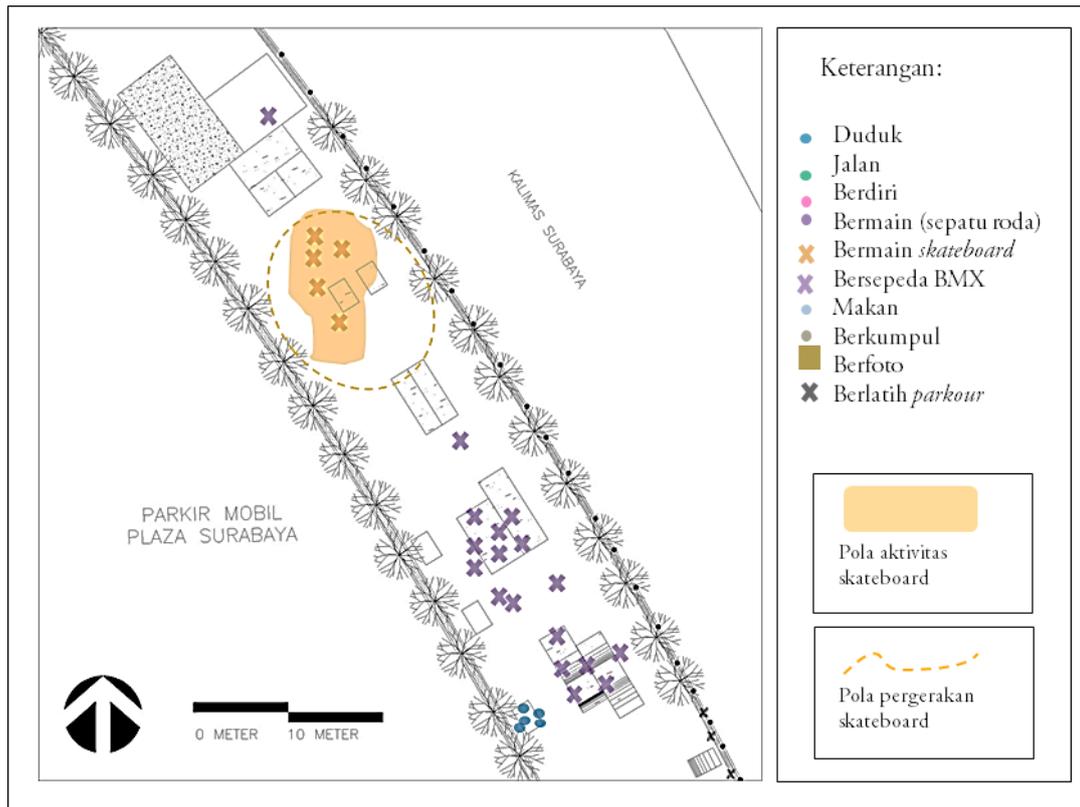
Gambar 4.165 *Place-centered mapping* Segmen B Taman Skate & BMX hari kerja sore

2. Segmen B

Pada Segmen B, jenis aktivitas yang terjadi hampir sama seperti aktivitas yang terjadi di Segmen B. Jenis aktivitas di Segmen B adalah bersepeda BMX, bermain *skateboard*, dan aktivitas duduk.

Aktivitas bersepeda berpusat di sebelah selatan hingga ke bagian tengah Segmen B. Sementara aktivitas bermain *skateboard* berlokasi di sekitar arena *skate* yang ada di bagian utara segmen. Beberapa pengunjung juga terlihat duduk di *manual pad* yang ada di bagian selatan Segmen B.

Segmen B pada hari kerja sore sangat padat oleh pengunjung, terutama pengunjung yang bersepeda dan bermain *skateboard*, sehingga harus membagi wilayah untuk digunakan dua aktivitas olahraga berbeda. Secara umum, bersepeda memiliki pergerakan yang lebih luas dari bermain *skateboard*, sehingga tidak jarang pengunjung yang bersepeda hampir bertabrakan dengan pengunjung yang bermain *skateboard*. Hal ini juga menyebabkan banyak pengunjung yang bermain *skateboard* memilih bermain tidak di atas arena namun di sisi samping arena skate untuk menghindari bertabrakan dengan pengunjung bersepeda.



Gambar 4.166 *Place-centered mapping* aktivitas bermain *skateboard* Segmen B hari kerja sore

a. Aktivitas Bermain Skateboard

Aktivitas bermain *skateboard* merupakan salah satu aktivitas bermain yang terlihat di Segmen B. Pengunjung yang bermain *skateboard* di Segmen B berasal dari satu komunitas *skateboard* yang sama, dan umumnya menempati area sisi tengah segmen.

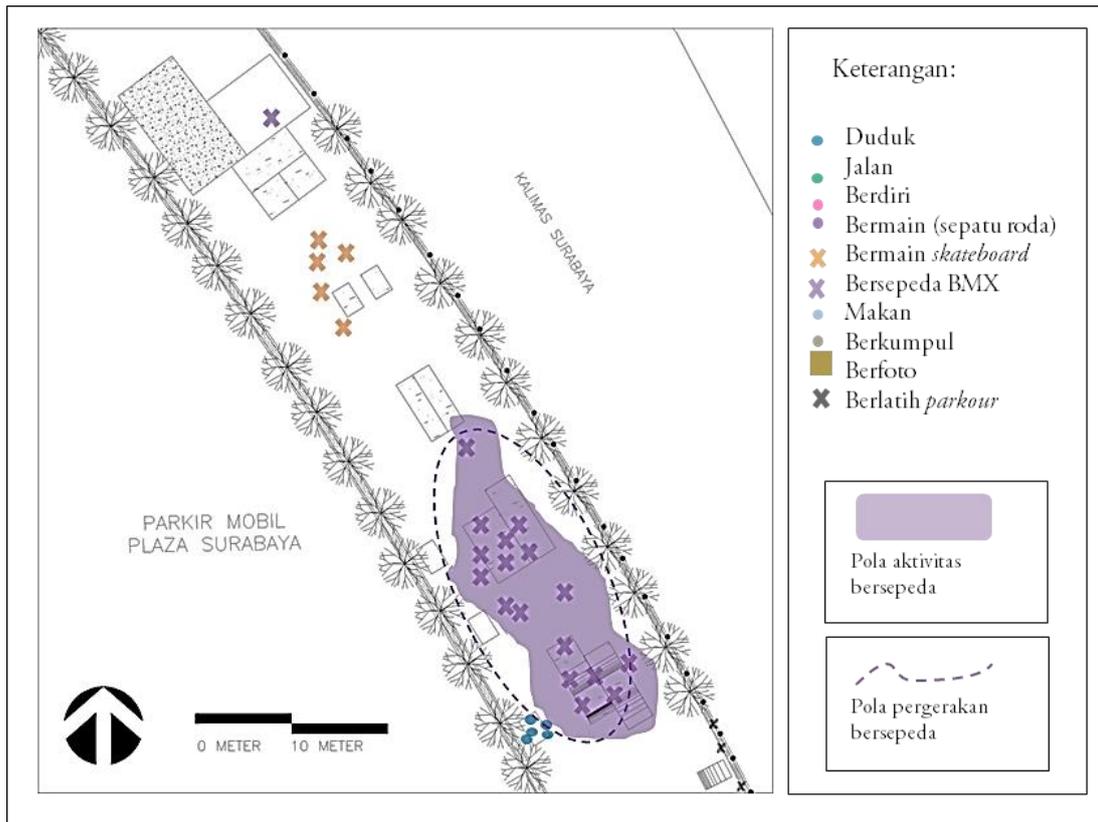
Pelaku aktivitas bermain *skateboard* didominasi oleh pengunjung remaja laki-laki dan laki-laki dewasa. Karena jumlah pengunjung yang banyak di Segmen B, pengunjung susah untuk memiliki ruang bermain sendiri-sendiri.

Hal ini tidak jarang membuat pengunjung yang bersepeda masuk ke area yang sedang digunakan untuk bermain *skateboard*. Sehingga sering antara kedua pelaku aktivitas yang berbeda ini hampir saling bertubrukan.

Pola pergerakan aktivitas bermain *skateboard* umumnya berada di bagian utara hingga ke tengah Segmen B.



Gambar 4.167 Suasana bermain *skateboard* pada Segmen B hari kerja sore



Gambar 4.168 *Place-centered mapping* aktivitas bersepeda Segmen B hari kerja sore

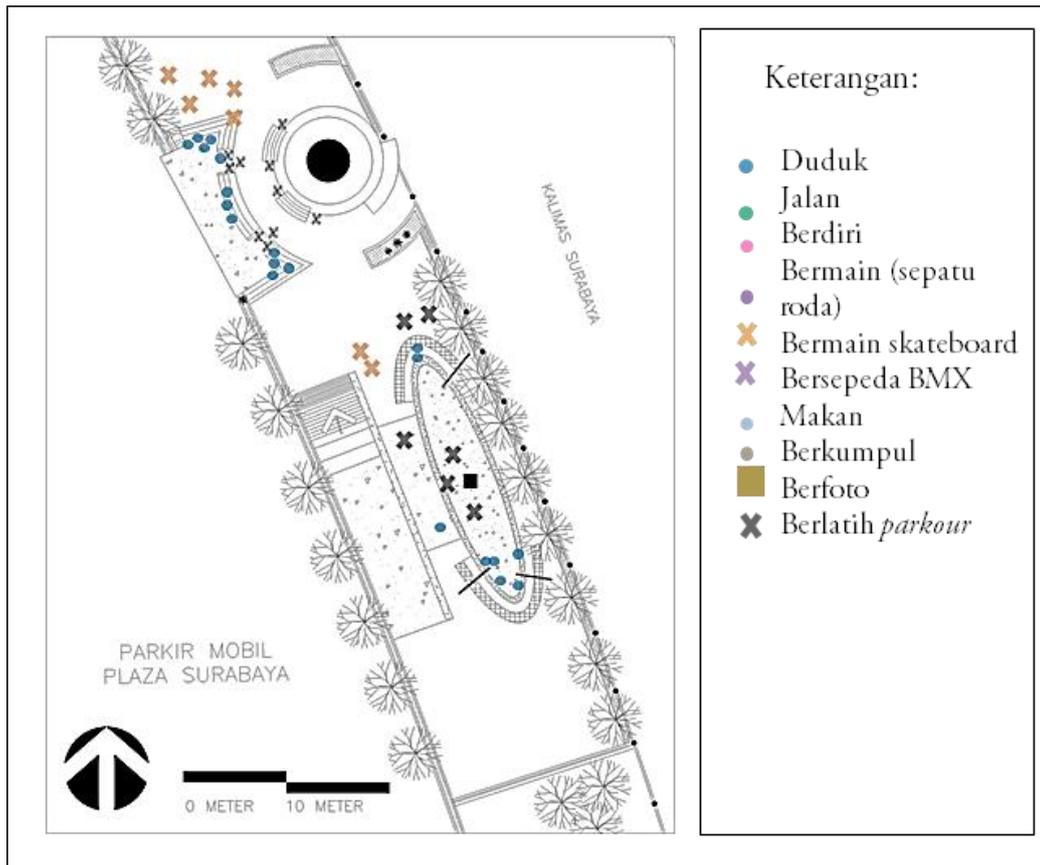
b. Aktivitas Bersepeda BMX

Aktivitas bersepeda adalah aktivitas yang mendominasi Segmen B. Pelaku aktivitas merupakan remaja laki-laki dan laki-laki dewasa. Terdapat banyak sekali pengunjung yang datang ke Taman Skate & BMX pada malam hari untuk bersepeda. Total pelaku aktivitas bersepeda adalah sekitar sembilan belas orang. Delapan belas orang merupakan satu kelompok yang sama, sedangkan satu lainnya berada di bagian utara segmen. Jumlah ini masih terus bertambah hingga pengamatan sore telah selesai.

Apabila memperhatikan pola aktivitas bersepeda dari semua waktu, terlihat memang sore hari lebih digemari pengunjung untuk bersepeda, pada hari libur pengunjung yang bersepeda pada sore hari lebih tinggi di banding pagi harinya. Pada hari kerja sore pengunjung yang bersepeda bahkan jauh lebih banyak dari hari libur.



Gambar 4.169 Beberapa Pengunjung Bersepeda Di Atas Arena



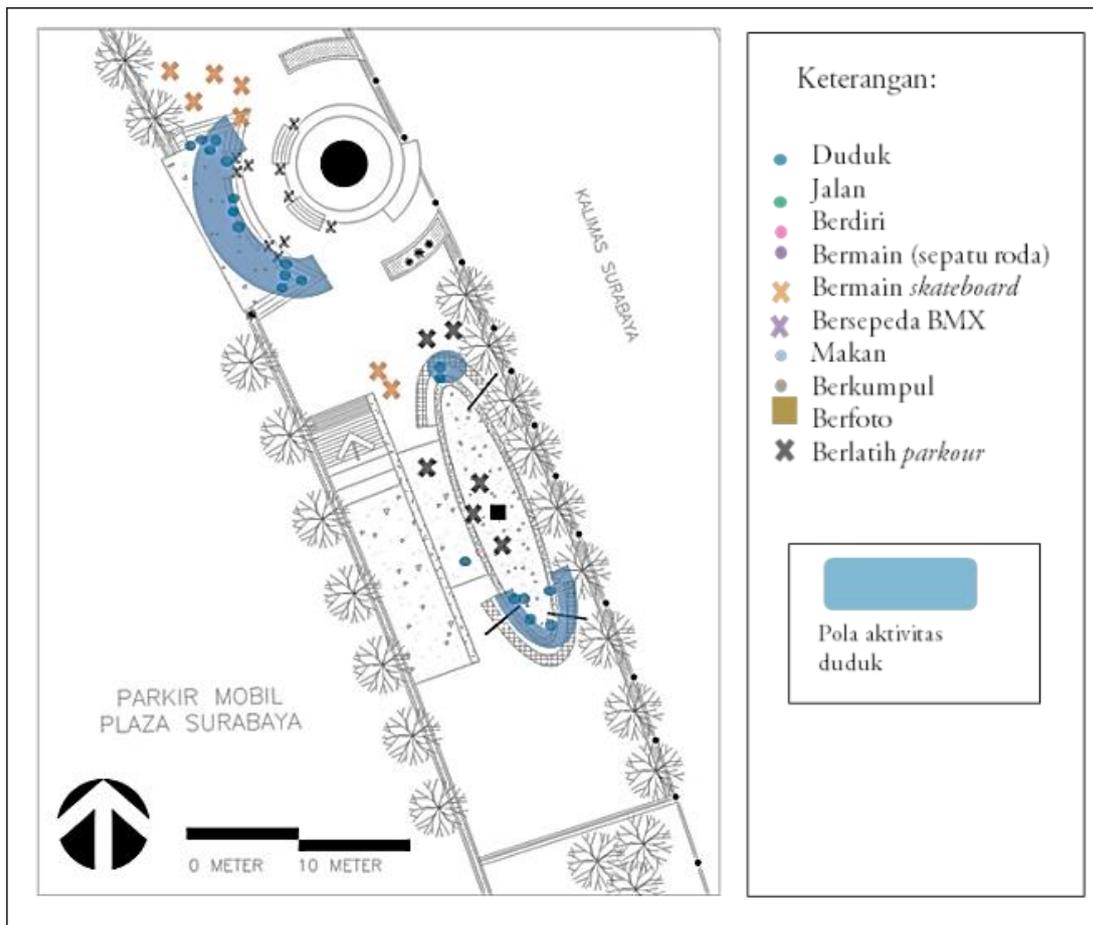
Gambar 4.170 *Place-centered mapping* Segmen C Taman Skate & BMX hari kerja sore

3. Segmen C

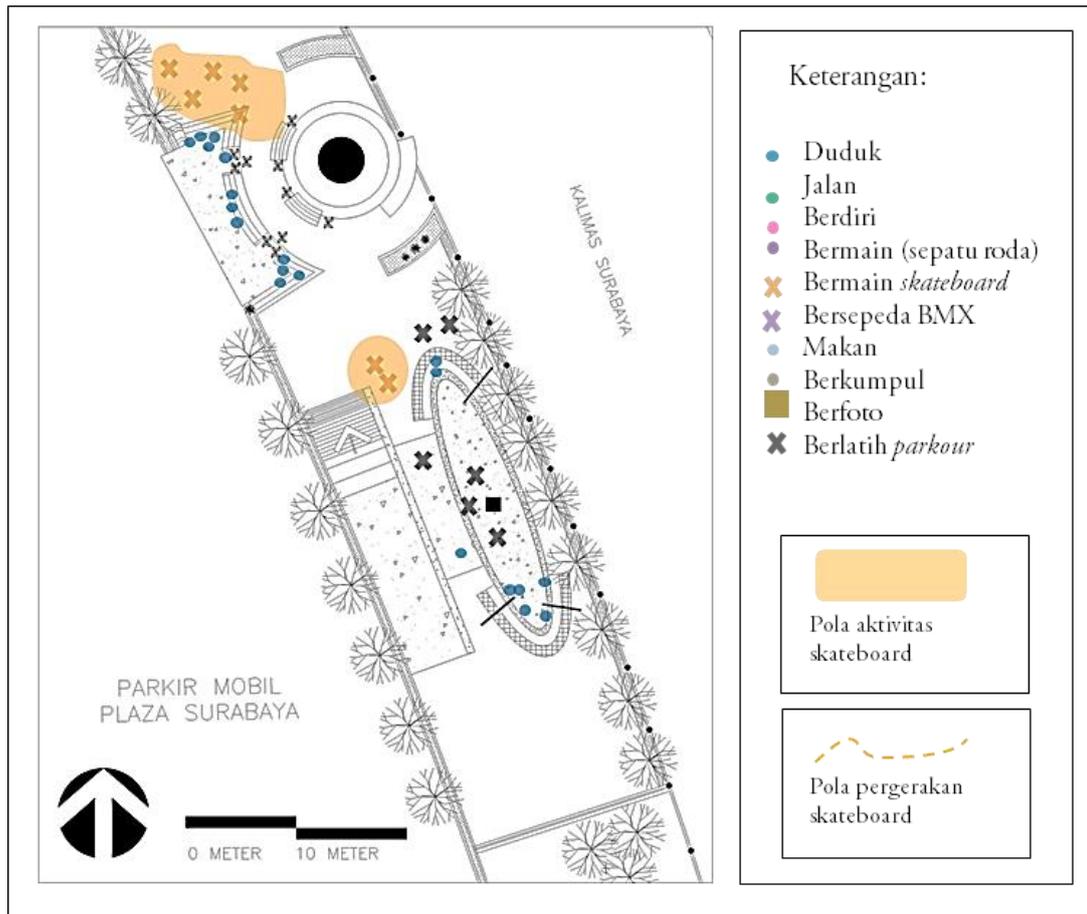
Pada Segmen C, aktivitas yang terlihat adalah bermain *skateboard*, duduk dan berlatih *parkour*. Aktivitas duduk merupakan aktivitas yang paling dominan di Segmen C. Sedangkan aktivitas dengan urutan kedua menurut jumlah pelaku aktivitasnya adalah bermain *skateboard*. Sedangkan aktivitas lain yang juga terlihat di segmen ini adalah berlatih *parkour*.

Aktivitas *parkour* berlokasi di sekitar *platform*. Sedangkan aktivitas bermain *skateboard* terletak di bagian utara Segmen C dan juga di bagian selatan, yaitu di area dekat *platform*.

Aktivitas duduk berpusat di tangga yang berada di pintu masuk taman, dan di area platform. Pada area tangga dekat pintu masuk, rata-rata pengunjung duduk secara berkelompok membentuk lengkungan sesuai dengan pola lantai dari tangga. Gambar 4.152 menunjukkan pola aktivitas dari aktivitas duduk, yang didominasi berlokasi di tangga pintu masuk.



Gambar 4.171 *Place-centered mapping* aktivitas duduk Segmen C hari kerja sore



Gambar 4.172 *Place-centered mapping* aktivitas bermain *skateboard* Segmen C hari kerja sore

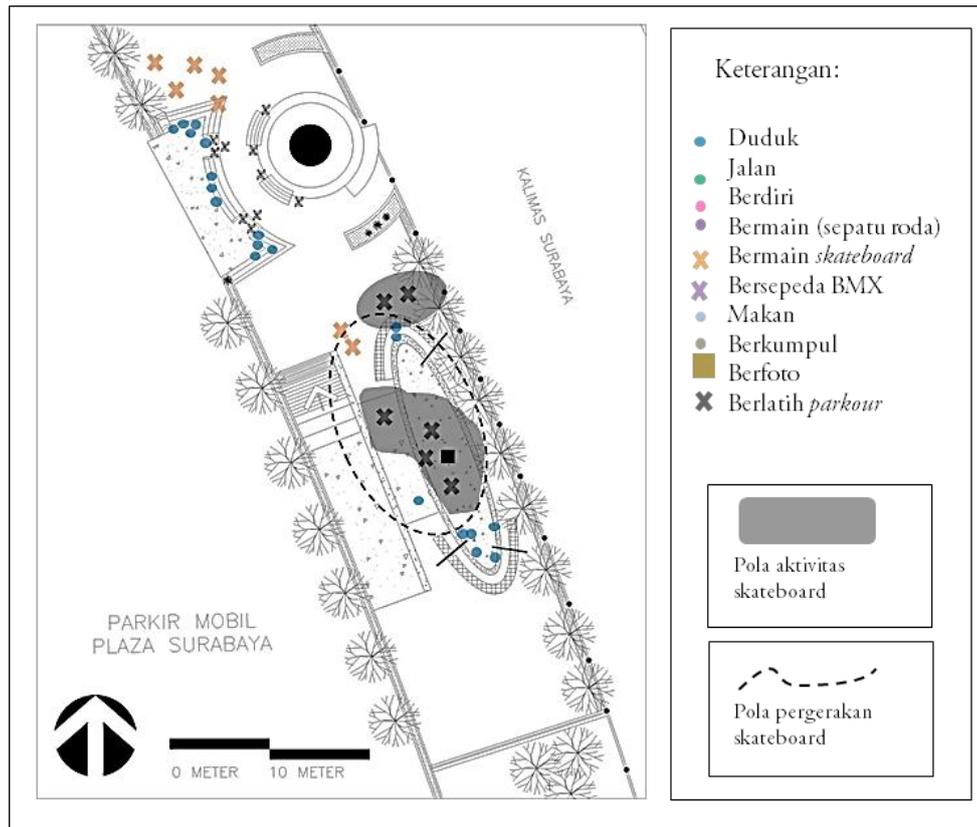
a. Bermain *Skateboard*

Aktivitas bermain *skateboard* jarang terjadi di Segmen C. Segmen C pada umumnya memiliki jenis aktivitas yang beragam dan cenderung ke aktivitas yang selain bermain *skateboard* dan bersepeda. Hal ini selain karena arena skate dan BMX umumnya terdapat di Segmen A dan B, namun juga karena aktivitas bermain *skateboard* membutuhkan ruang yang cukup luas, sedangkan Segmen C jauh lebih kecil dibandingkan dengan Segmen A dan B.

Pelaku aktivitas bermain skateboard di Segmen C rata-rata merupakan pengunjung anak-anak. Sama seperti pada hari lainnya, pengunjung anak-anak yang cenderung masih pemula lebih memilih untuk bermain dan berlatih di area C karena A dan B sudah dipadati oleh pengunjung lain yang rata-rata remaja laki-laki untuk bersepeda dan bermain *skateboard*. Selain itu pada Segmen C juga terdapat tangga-tangga yang bisa digunakan duduk para orang tua yang sedang mengawasi anaknya bermain.



Gambar 4.173 Pengunjung anak-anak bermain skateboard dengan orang tua mengawasi



Gambar 4.174 *Place-centered mapping* aktivitas berlatih *parkour* Segmen C hari kerja sore

c. Aktivitas Berlatih *Parkour*

Definisi dari *parkour* adalah suatu olahraga yang berasal dari Prancis yang merupakan pengembangan dari latihan rintangan seperti yang ada di militer. Gerakan pada *parkour* termasuk dari berlari, memanjat, berayun, melompat, bergelinding dan lain lain. *Parkour* adalah aktivitas yang biasa dilakukan sendiri maupun dengan beberapa orang, biasanya berlatih di ruang-ruang publik. (Wikipedia 2017)

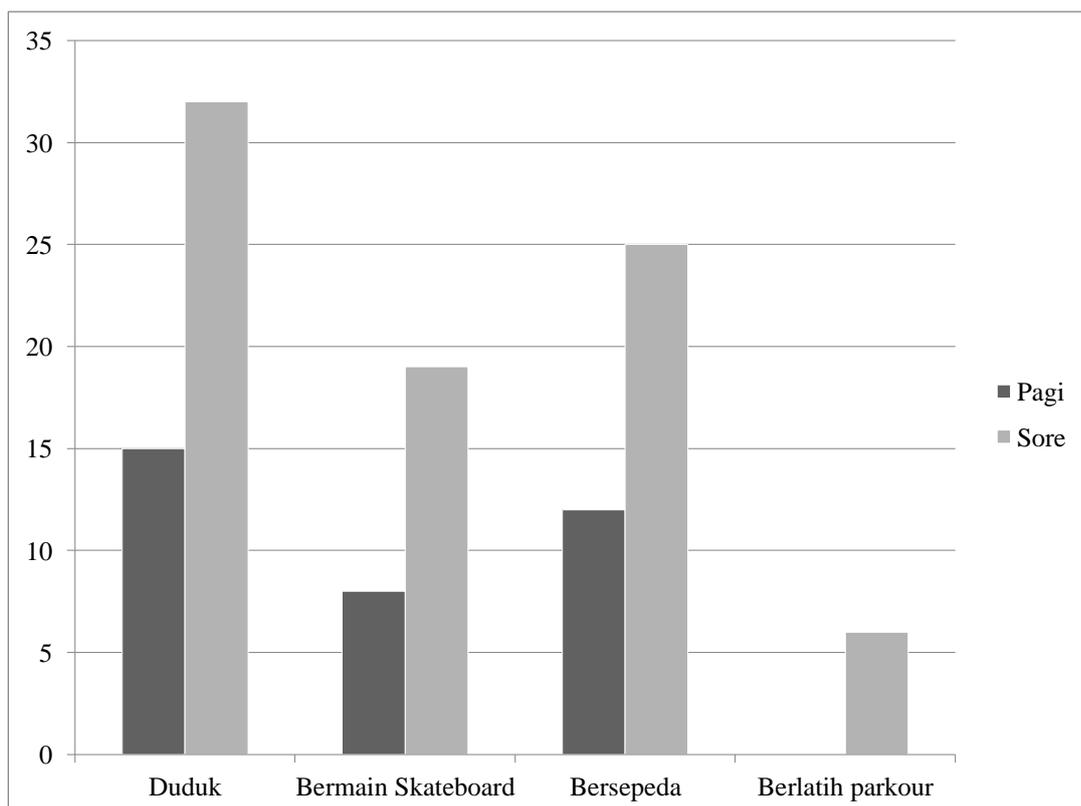
Aktivitas berlatih *parkour* adalah salah satu aktivitas unik yang tidak terjadi setiap hari. Sama seperti aktivitas latihan *dance* yang dilakukan di area platform oleh komunitas *dance*, aktivitas berlatih *parkour* juga dilakukan di komunitas parkour di area platform.

Pelaku aktivitas berlatih *parkour* ini adalah laki-laki dewasa. Pada saat pengamatan dilakukan, beberapa anggota sedang melakukan pemanasan dan beberapa sudah mulai berlatih gerakan-gerakan *parkour*. Hal ini menunjukkan latihan *parkour* itu saja berlangsung pada sore hari. Area platform ini setidaknya memiliki beberapa elemen yang cocok digunakan untuk berlatih *parkour*. Railing di platform dapat digunakan untuk berlatih melompat, berayun dan lain-lain. Tangga yang ada di platform juga dapat digunakan untuk media berlatih berlari, melompat, dan lain sebagainya.

4.5.6 Analisis Pola Aktivitas Taman Skate & BMX Hari Kerja

Pada hari kerja, jenis pemanfaatan aktivitas tidak terlalu beragam, jenis aktivitas yang teridentifikasi adalah aktivitas duduk, bersepeda, bermain *skateboard*, serta berlatih parkour. Namun terjadi perbedaan yang cukup signifikan pada sore dan pagi harinya. Aktivitas berlatih *parkour* hanya dijumpai pada hari kerja sore, aktivitas ini memanfaatkan area *platform* yang memiliki railing untuk digunakan sebagai tempat berlatih.

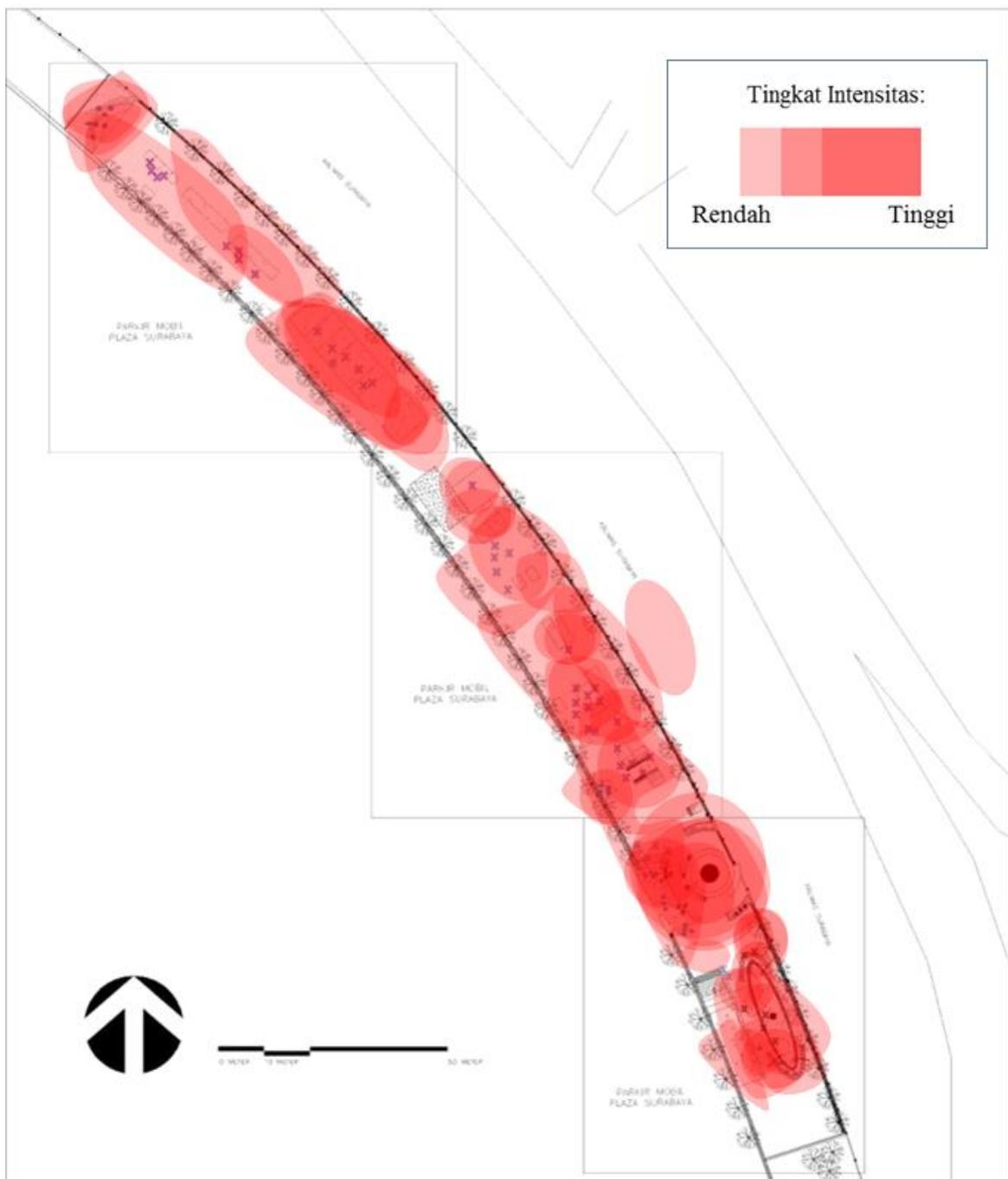
Pada pagi hari, aktivitas yang terjadi adalah aktivitas duduk yang dilakukan oleh 15 orang, kemudian aktivitas bermain skateboard sebanyak 7 orang, serta aktivitas bersepeda dengan jumlah pelaku aktivitas 13 orang. Pada sore harinya, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada ketiga aktivitas tersebut, hal ini menunjukkan bahwa pengunjung pada Taman Skate & BMX lebih memilih untuk datang beraktivitas pada sore hari. Hal ini dapat disebabkan karena cuaca pagi hari yang lebih panas yang membuat beberapa pengunjung enggan untuk datang pada pagi hari.



Gambar 4.175 Persentase aktivitas pada hari kerja

4.5.7 Analisis Kumulatif Pola Pemanfaatan pada Taman Skate & BMX

Aktivitas duduk adalah aktivitas yang paling mendominasi pada Taman Skate & BMX, hal ini sangat bertolak belakang dengan keadaan Taman Skate dan BMX yang tidak memiliki fasilitas bangku taman. Fasilitas yang dapat digunakan untuk duduk oleh pengunjung adalah tangga yang ada di pintu masuk taman. Pola aktivitas yang teridentifikasi dari hasil analisis *behavioral mapping* adalah pemanfaatan mengarah pada aktivitas duduk dan bermain (skateboard dan BMX). Aktivitas lain yang juga mendominasi Taman Skate & BMX adalah aktivitas berfoto.



Gambar 4.176 Gambar 4.177 Kumulatif Aktivitas pada Taman Skate & BMX

4.6 Sintesis Pola Aktivitas Pemanfaatan

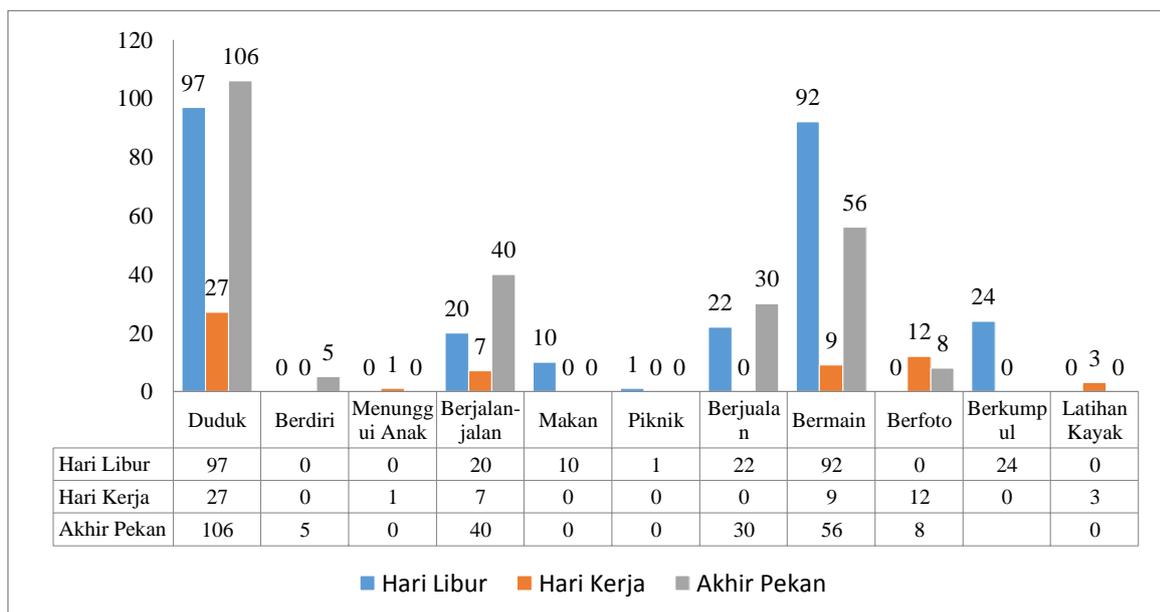
Untuk memudahkan dalam melihat ragam aktivitas pemanfaatan pada Taman Prestasi dan Taman Skate & BMX, maka jenis-jenis aktivitas pada masing-masing ruang publik diolah menjadi bentuk diagram batang. Diagram ini bertujuan untuk mengakumulasi aktivitas-aktivitas yang terjadi, digolongkan pada pagi hari dan sore hari.

4.6.1 Pola Pemanfaatan Aktivitas pada Taman Prestasi dan Taman Skate & BMX

A. Taman Prestasi Pagi Hari

Pada umumnya, jenis pemanfaatan aktivitas pada Taman Prestasi yang paling beragam adalah pada pagi hari. Pada pagi hari, Taman Prestasi dikunjungi oleh banyak pengunjung terutama pada akhir pekan dan hari libur. Berdasarkan dari diagram batang, menunjukkan pola pemanfaatan yang sama pada akhir pekan dan hari libur, yaitu pengunjung yang banyak dengan hadirnya PKL di dalam taman untuk berjualan, serta aktivitas duduk dan bermain yang menjadi aktivitas yang paling mendominasi. Hal ini menunjukkan karakteristik dan kecenderungan pemanfaatan aktivitas yang sama pada akhir pekan dan hari libur.

Berbeda pada hari kerja, aktivitas yang dilakukan tidak begitu beragam, berbanding lurus dengan jumlah pengunjung yang lebih sedikit. Namun begitu, aktivitas duduk tetap menduduki peringkat pertama yang paling mendominasi Taman Prestasi. Sedikit perbedaan dibandingkan pada akhir pekan dan hari libur, aktivitas di peringkat kedua yang mendominasi pada hari kerja adalah berfoto, disusul oleh bermain pada peringkat ketiga. Hal ini disebabkan oleh keadaan Taman Prestasi pada hari kerja pagi yang lebih sepi



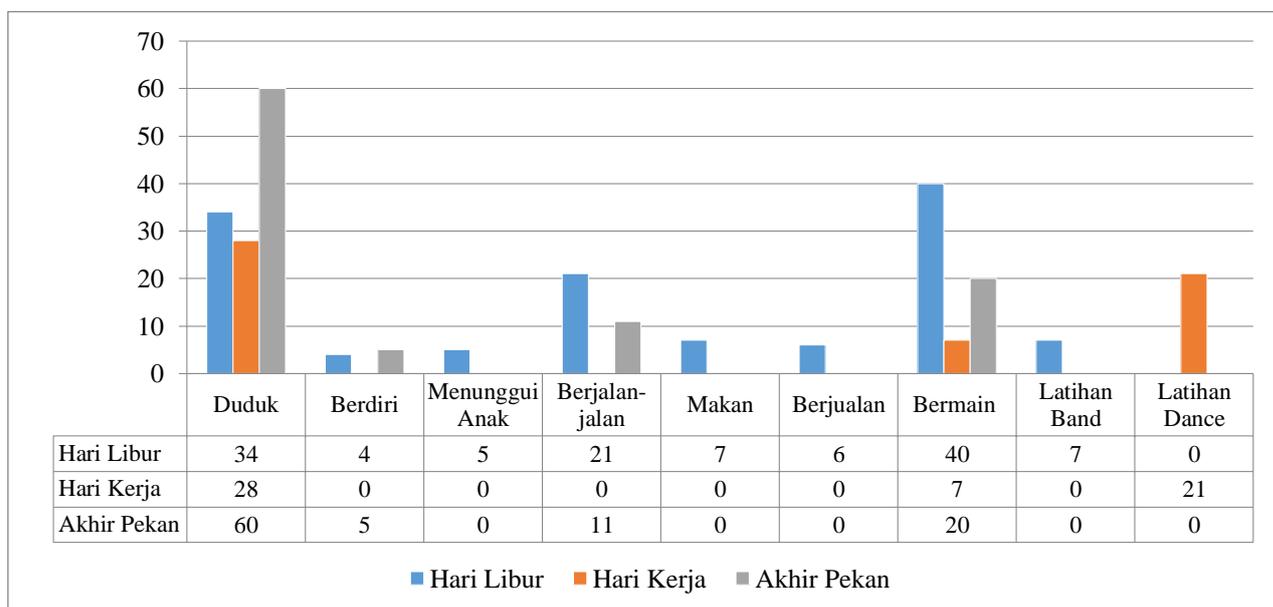
Gambar 4.178 Akumulasi aktivitas pemanfaatan Taman Prestasi pada pagi hari

sehingga memungkinkan pengunjung untuk berfoto di dalam taman dengan lebih leluasa.

B. Taman Prestasi Sore Hari

Pada sore hari, secara umum Taman Prestasi tidak memiliki aktivitas yang beragam seperti pada pagi harinya. Dari diagram batang, terlihat bahwa aktivitas yang paling mendominasi pada sore hari secara keseluruhan adalah aktivitas duduk. Dilihat dari jumlah pelakunya, aktivitas bermain adalah aktivitas dengan pelaku terbanyak di urutan kedua. Aktivitas lain yang memiliki jumlah pelaku aktivitas terbanyak ketiga adalah aktivitas berjalan-jalan. Berdasarkan diagram batang, sore hari pada akhir pekan dan pada hari libur memiliki banyak kemiripan dalam pola pemanfaatan pengunjungnya. Aktivitas duduk, berjalan-jalan dan bermain merupakan aktivitas yang paling sering dilakukan pada hari libur dan akhir pekan sore.

Pada sore hari, jarang ditemukan pedagang yang berkeliling menjajakan makanan dan minuman. Hal ini disebabkan pedagang biasa berjualan hanya sampai siang hari. Aktivitas bermain juga memiliki jumlah pelaku aktivitas yang tinggi. Hal ini disebabkan karena jumlah permainan anak-anak dan lingkungan yang mendukung. Pada sore hari juga, terdapat beberapa kelompok masyarakat yang memanfaatkan Taman Prestasi sebagai tempat untuk berlatih. Sebanyak 20 orang melakukan aktivitas berlatih *dance* pada hari kerja sore, sedangkan 7 pengunjung di Taman Prestasi memanfaatkan untuk berlatih *drum band* pada hari libur sore. Masyarakat memilih untuk berlatih dengan komunitasnya pada hari kerja sore dikarenakan taman lebih sepi pada waktu ini, sehingga dapat dengan leluasa berlatih tanpa harus mengganggu pengunjung lainnya.

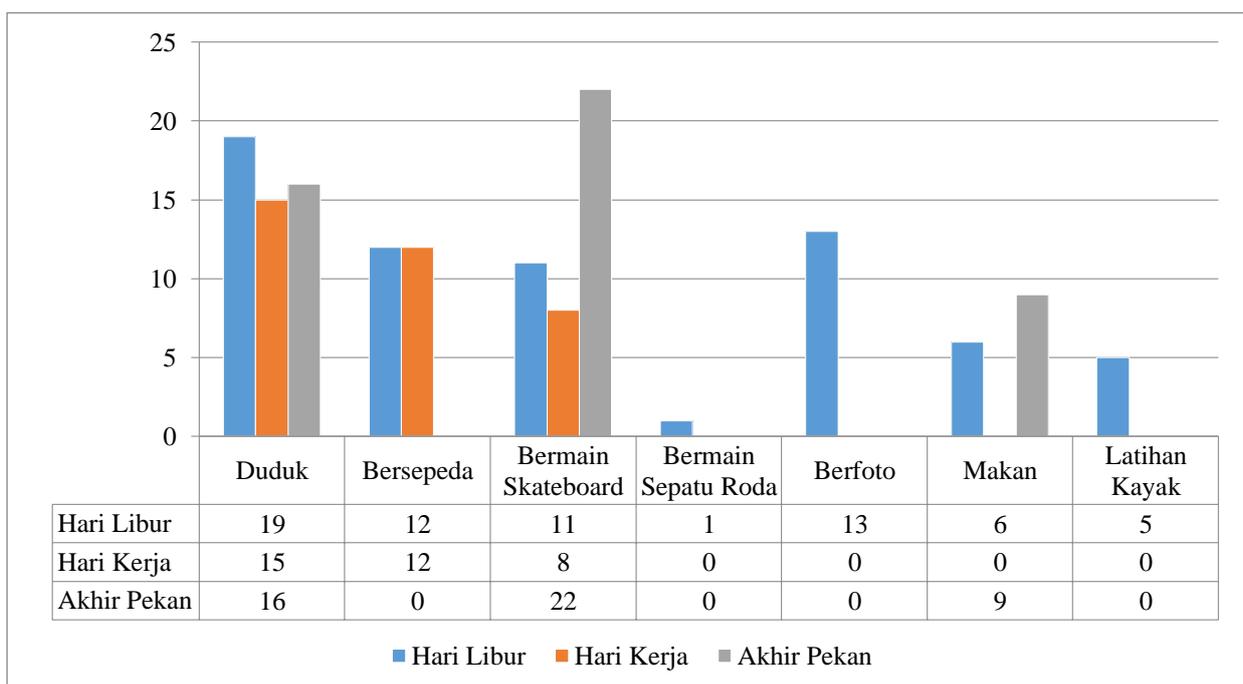


Gambar 4.179 Akumulasi aktivitas pemanfaatan Taman Prestasi pada sore hari

C. Taman Skate & BMX Pagi Hari

Secara umum, pada pagi hari aktivitas yang mendominasi adalah aktivitas bermain *skateboard*. Hari yang paling tinggi jumlah aktivitas bermain *skateboard* adalah pada akhir pekan (22 orang), terjadi penurunan yang cukup signifikan dari aktivitas bermain *skateboard* pada pagi hari di hari libur (11 orang) dan hari kerja (8 orang). Sedangkan aktivitas yang paling jarang dilakukan pengunjung adalah aktivitas bermain sepatu roda yang hanya terjadi pada hari libur pagi (1 orang). Aktivitas lain yang mendominasi pada pagi hari adalah aktivitas duduk yang berada di urutan ke dua aktivitas dengan jumlah pelaku aktivitas terbanyak.

Aktivitas bersepeda memiliki jumlah pelaku yang sama pada hari libur dan hari kerja. Aktivitas bersepeda tidak terlihat pada akhir pekan pagi, hal ini disebabkan karena pada hari minggu terdapat *car free day* hingga pukul 11.00, sehingga memungkinkan pengunjung yang bersepeda memilih untuk di *car free day* terlebih dahulu. Aktivitas yang selalu terjadi di Taman Skate & BMX adalah aktivitas duduk dan bermain *skateboard*.

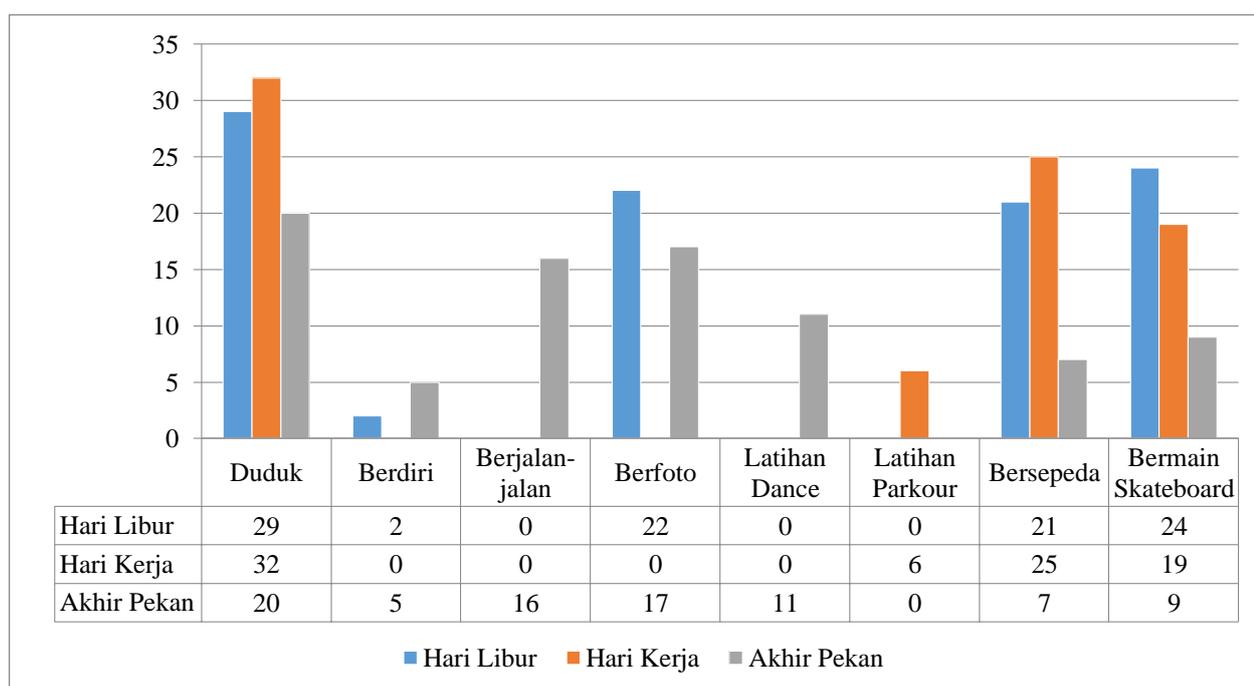


Gambar 4.180 Akumulasi aktivitas pemanfaatan Taman Skate & BMX pada pagi hari

D. Taman Skate & BMX Sore Hari

Secara umum, pada sore hari aktivitas yang ada pada Taman Skate & BMX lebih beragam dibandingkan pada pagi hari. Aktivitas yang paling mendominasi di Taman Skate & BMX pada sore hari adalah aktivitas duduk, bermain *skateboard*, dan bersepeda. Ketiga aktivitas tersebut adalah aktivitas yang paling mendominasi pada taman. Pada aktivitas bersepeda, terjadi penurunan yang cukup signifikan pada akhir pekan, dimana jumlah pengunjung yang bersepeda hanya 7 orang dibandingkan dengan hari libur (21 orang) dan hari kerja (25 orang). Penurunan juga terjadi pada aktivitas duduk dan bersepeda, dimana terjadi penurunan jumlah pelaku aktivitas pada akhir pekan.

Aktivitas lain yang terjadi pada sore hari adalah aktivitas latihan yang dilakukan komunitas, yaitu berlatih *parkour* (6 orang) pada hari kerja, serta berlatih dance pada akhir pekan (11 orang). Komunitas lebih memilih untuk menggelar latihan di Taman Skate & BMX pada sore hari dibanding pagi hari. Aktivitas yang juga cukup sering terjadi pada sore hari adalah aktivitas berfoto pada hari libur (22 orang) dan akhir pekan (17 orang).



Gambar 4.181 Akumulasi aktivitas pemanfaatan Taman Skate & BMX pada sore hari



Gambar 4.182 Overlay persebaran aktivitas di Taman Prestasi pada Pagi (kiri) dan Sore Hari (kanan)

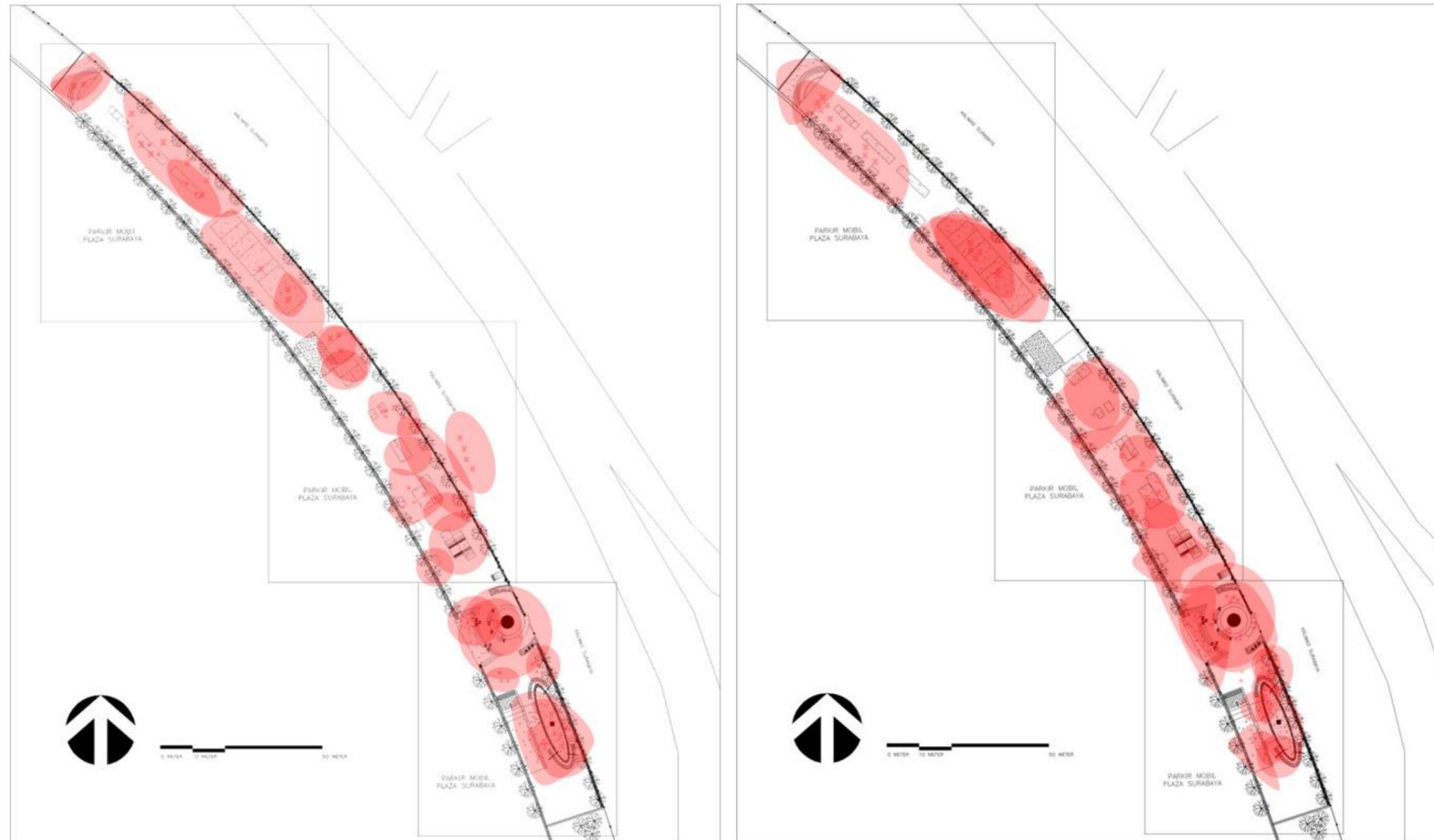
4.6.2 Persebaran Aktivitas Pagi dan Sore Taman Prestasi

Pada umumnya, pola aktivitas yang terbentuk di Taman Prestasi pada pagi hari dan sore hari sangat berberda. Pada pagi hari Taman Prestasi lebih ramai pengunjung dibandingkan pada sore hari. Bahkan Taman Prestasi terlihat sangat sepi pada hari kerja pagi. Sedangkan Taman Prestasi paling ramai dikunjungi oleh pengunjung pada hari libur dan akhir pekan pagi. Pada Taman Prestasi, pengunjung lebih memilih datang pada pagi hari dibandingkan pada sore hari. Area yang paling ramai digunakan pengunjung pada pagi hari secara keseluruhan adalah *amphitheater*, *playground* di Segmen B, dan dermaga. Sedangkan area yang paling jarang digunakan pengunjung pada pagi hari adalah area berpaving yang ada di sebelah selatan Segmen B. Aktivitas yang mendominasi pada pagi hari adalah duduk dan bermain.

Kemudian secara keseluruhan pada sore hari, area yang paling ramai pengunjung adalah *amphitheater*, *plaza* di Segmen D serta dermaga. Sedangkan area yang paling sepi adalah bagian paling utara Segmen A dan bagian selatan Segmen B. Secara umum, aktivitas yang paling mendominasi pada sore hari adalah duduk, bermain, dan berjalan-jalan. Terdapat sedikit perbedaan pada area yang paling ramai dikunjungi pada pagi dan sore hari. Pada pagi hari, *playground* banyak digunakan pengunjung karena kebanyakan pengunjung melakukan aktivitas bermain. Sedangkan pada sore hari, *playground* tidak begitu ramai, karena kebanyakan pengunjung menghabiskan waktu dengan bersantai duduk, dan berjalan-jalan.

Tabel 4.16 Persebaran Aktivitas pada Taman Prestasi

	Hari Libur	Akhir Pekan	Hari Kerja
Pagi			
	Persebaran aktivitas pada hari libur pagi menyebar cukup merata di hampir semua segmen	Persebaran aktivitas pada akhir pekan pagi menyebar merata pada semua segmen	Persebaran aktivitas pada hari kerja pagi terbatas di beberapa titik pada segmen B, C, D saja. Tidak terlihat ada pemanfaatan aktivitas pada Segmen A
Sore			
	Persebaran aktivitas pada hari libur sore berpusat pada Segmen C dan D, dengan beberapa aktivitas di beberapa titik di Segmen A dan B	Persebaran aktivitas pada akhir pekan sore terpusat di Segmen B, beberapa aktivitas juga tersebar di beberapa titik di Segmen C, dan D, terutama pada <i>amphitheater</i> dan <i>dermaga</i> .	Intensitas aktivitas pada hari kerja sore tidak terlalu tinggi, dan terbatas hanya pada area <i>playground</i> Segmen B, <i>amphitheater</i> , dan plaza di Segmen D.



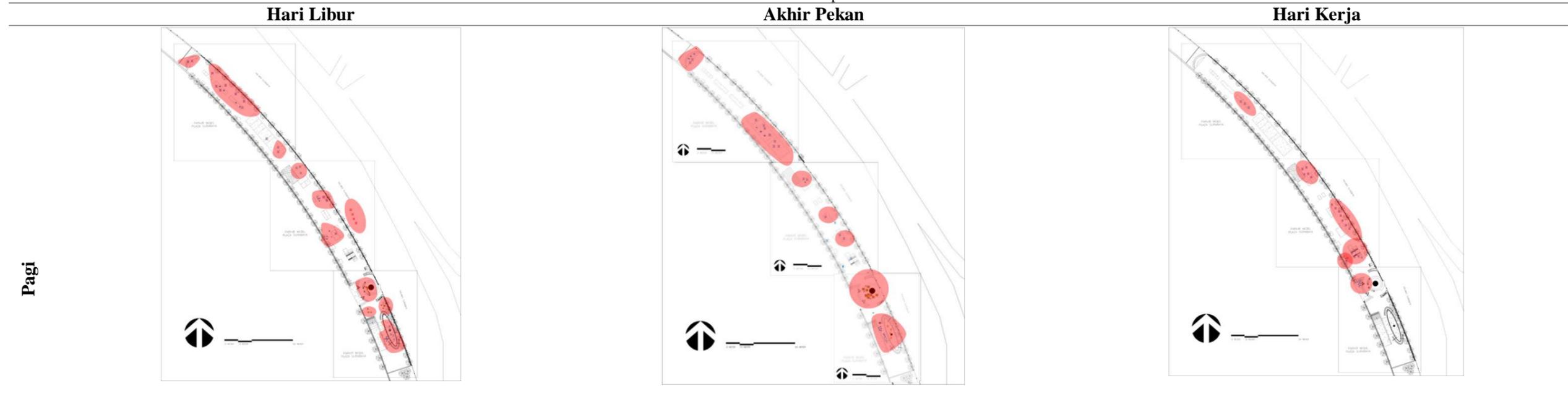
Gambar 4.183 *Overlay* Persebaran Aktivitas Di Taman Prestasi Pada Pagi (Kiri) Dan Sore Hari (Kanan)

4.6.3 Persebaran Aktivitas Pagi dan Sore Taman Skate & BMX

Persebaran yang terbentuk di Taman Skate & BMX di pagi hari dan sore hari terlihat cukup berbeda. Berkebalikan dengan Taman Prestasi, Taman Skate & BMX justru terlihat paling ramai pada sore hari. Pada pagi hari aktivitas didominasi oleh aktivitas duduk, bersepeda, dan bermain *skateboard*. Sedangkan pada sore hari aktivitas didominasi oleh duduk, bermain *skateboard*, dan bersepeda. Secara umum tidak ada perbedaan pada aktivitas yang dominan pada pagi hari sore hari, namun persebaran aktivitas terlihat lebih beragam pada sore hari. Aktivitas berfoto pada umumnya paling sering terjadi pada sore hari. Aktivitas bersepeda juga paling sering terjadi pada sore hari, sedangkan bermain *skateboard* terbanyak terlihat di sore hari. Secara umum, Taman Skate & BMX banyak didatangi pengunjung pada sore hari.

Area yang paling sering dimanfaatkan pengunjung pada pagi hari adalah area tangga pintu masuk utama dan platform di Segmen C. Sedangkan area yang paling sepi pengunjung adalah area di sebelah selatan Segmen A. Pada sore hari area yang paling banyak dimanfaatkan adalah area sebelah selatan Segmen A, sedangkan secara umum tidak ada area yang tidak dimanfaatkan.

Tabel 4.17 Persebaran Aktivitas pada Taman Skate & BMX



Pada hari libur pagi, aktivitas tersebar merata di setiap segmen. Persebaran aktivitas memiliki kecenderungan pada area *skateboard* di Segmen A, patung Sura dan Baya dan *platform* di Segmen C

Persebaran aktivitas pemanfaatan pada Taman Skate & BMX pada akhir pekan pagi tersebar merata pada setiap segmen. Area teramai pengunjung adalah *platform* dan patung Sura dan Baya di Segmen C

Pada hari kerja pagi, pengunjung lebih memadati pada arena *skateboard* di Segmen B, dan patung Sura dan Baya di Segmen C



Pada hari libur sore, Taman Skate & BMX mengalami peningkatan jumlah pengunjung bila dibandingkan pada pagi harinya, persebaran aktivitas pengunjung juga terlihat menyebar merata di seluruh segmen. Aktivitas pengunjung berpusat pada area patung Sura dan Baya

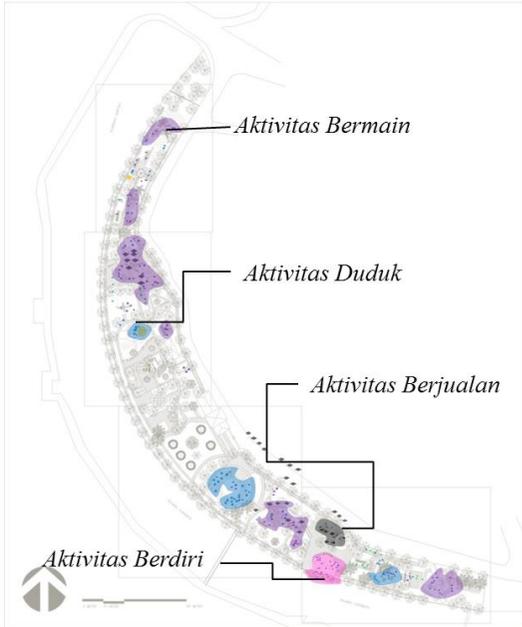
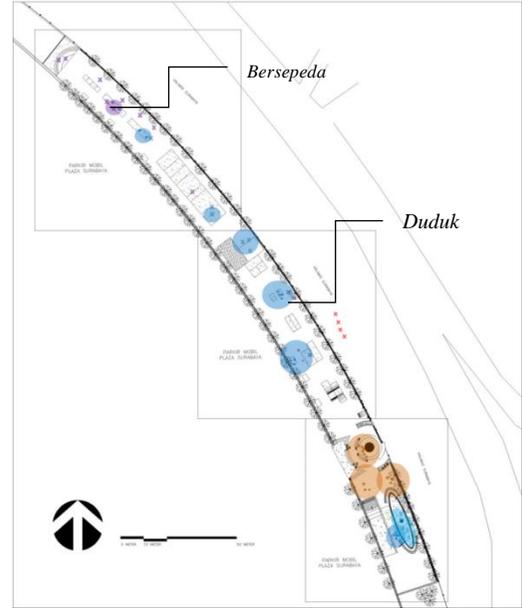
Pada akhir pekan sore, intensitas pengunjung menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan pagi hari pada Segmen B, terutama pada arena *skateboard*, peningkatan pengunjung juga terjadi pada area patung Sura dan Baya

Persebaran aktivitas pada hari kerja sore menunjukkan peningkatan yang signifikan pada jumlah pengunjung di Segmen A, peningkatan juga terjadi di Segmen B dan Segmen C

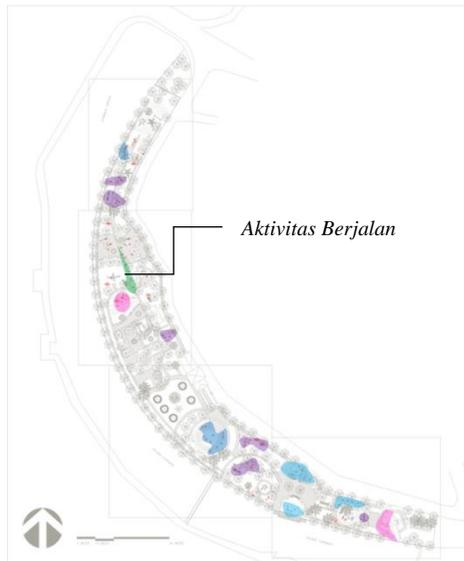
4.7 Kompilasi Hasil Pembahasan Taman Prestasi dan Taman Skate & BMX

Pola aktivitas pemanfaatan pada Taman Prestasi dan Taman Skate & BMX dapat terlihat dari jenis aktivitas dan pengunjung yang ada, pemanfaatan aktivitas, serta persebaran aktivitas yang terjadi pada kedua ruang publik. Dari hasil analisis, dapat dikompilasikan pola pemanfaatan yang terbentuk pada masing-masing ruang publik sebagai berikut:

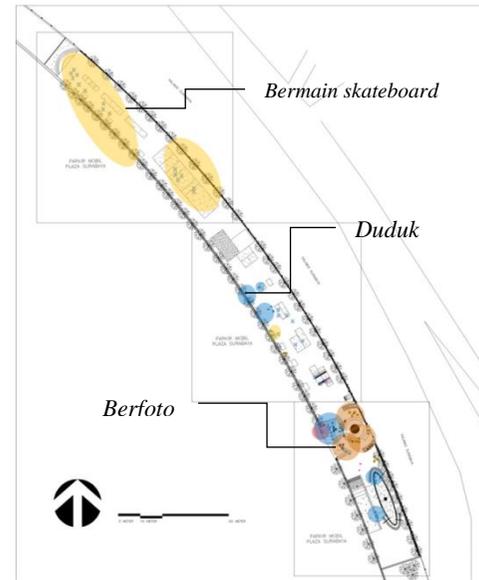
Tabel 4.18 Kompilasi Pola Aktivitas Taman Prestasi dan Taman Skate & BMX

Aspek	Taman Prestasi	Taman Skate & BMX
<p>Persebaran aktivitas pada hari libur pagi</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> -Aktivitas sangat beragam pada pagi hari, intensitas pengunjung yang datang banyak -Pola aktivitas pemanfaatan yang terjadi adalah menyebar ke seluruh area taman. -Pedagang terlihat sangat banyak pada pagi hari -Aktivitas yang paling mendominasi adalah duduk 	<ul style="list-style-type: none"> -Aktivitas sangat beragam pada pagi hari, intensitas pengunjung cukup tinggi -Pola aktivitas pemanfaatan adalah tersebar dengan berkelompok-kelompok secara merata pada keseluruhan taman -Tidak ditemukan pedagang yang berjualan -Aktivitas yang mendominasi adalah duduk

Persebaran aktivitas pada hari libur sore

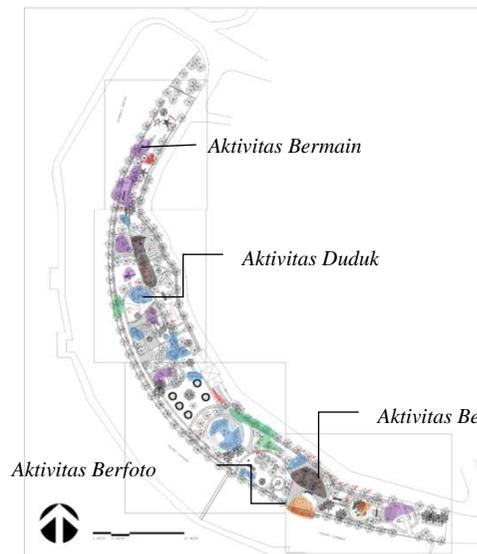


- Aktivitas yang ada cukup beragam, intensitas pengunjung cukup tinggi
- Pola aktivitas pemanfaatan yang terjadi adalah pengunjung tersebar di area-area tertentu dengan berkelompok-kelompok kecil
- Pedagang masih terlihat di beberapa are di taman
- Aktivitas yang paling mendominasi adalah bermain

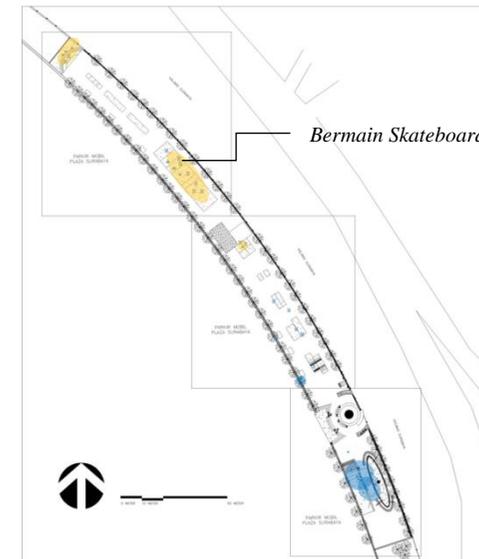


- Aktivitas tidak begitu beragam, namun intensitas pengunjung tinggi
- Aktivitas yang paling mendominasi adalah duduk dan bermain skateboard
- Pola aktivitas pemanfaatan yang terbentuk adalah menyebar dalam kelompok-kelompok besar
- Pedagang tidak ditemukan pada libur sore

Persebaran aktivitas pada akhir pekan pagi

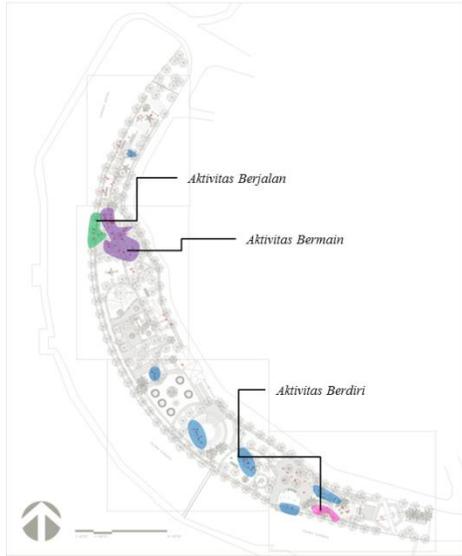


- Aktivitas yang ada cukup beragam, intensitas pengunjung sangat tinggi
- Pola aktivitas yang terbentuk adalah menyebar rata dengan berkelompok kecil
- Banyak pedagang
- Duduk mendominasi

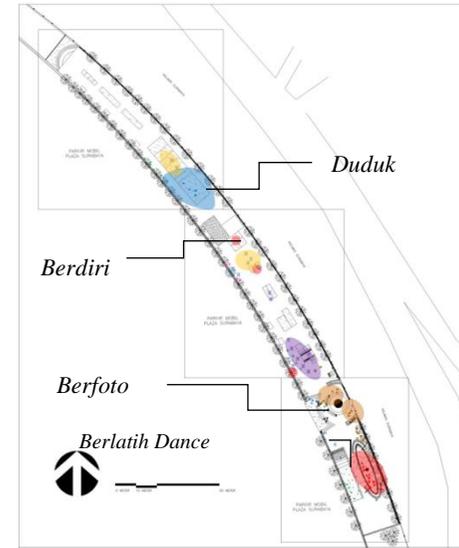


- Aktivitas tidak beragam, intensitas pengunjung rendah
- Pola aktivitas yang terbentuk adalah pengunjung tersebar cukup merata, berkelompok besar
- Tidak ada pedagang
- Aktivitas duduk, bersepeda mendominasi

Persebaran aktivitas pada akhir pekan sore

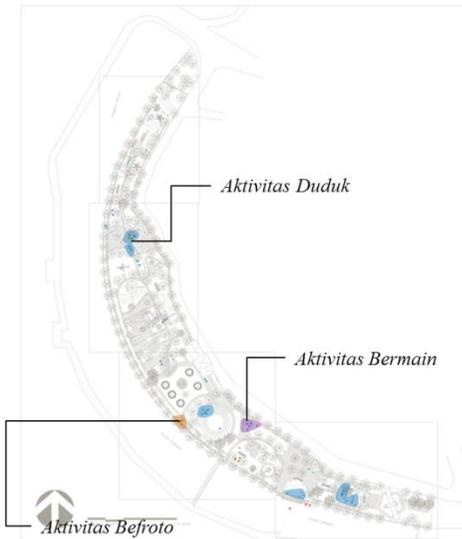


- Aktivitas tidak beragam, intensitas pengunjung rendah
- Pola aktivitas pemanfaatan yang terbentuk adalah memusat pada segmen B
- Pedagang tidak ada
- Aktivitas duduk dan bermain mendominasi

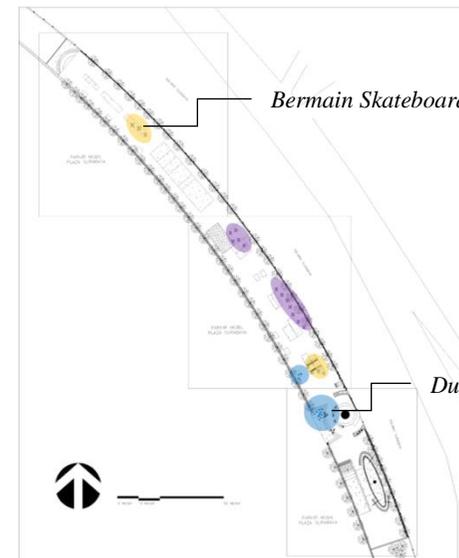


- Aktivitas cukup beragam, intensitas cukup tinggi
- Pola aktivitas pemanfaatan yang terbentuk berpusat pada segmen C, terutama pada sekitar patung Surabaja dan Baya
- Pedagang tidak ada
- Aktivitas duduk dan jalan mendominasi

Persebaran aktivitas pada hari kerja pagi

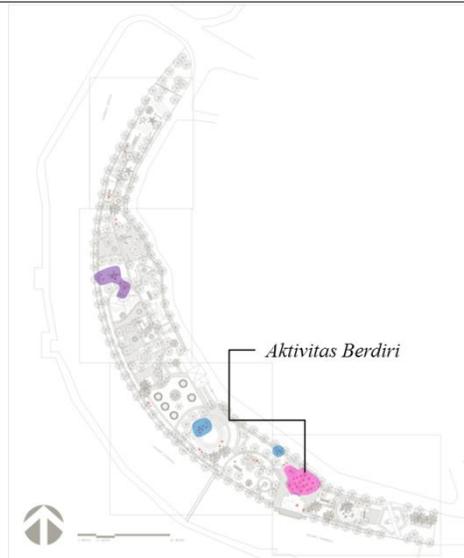


- Aktivitas pengunjung cukup beragam, intensitas pengunjung sedang
- Pola aktivitas pemanfaatan yang terbentuk adalah menyebar tidak merata secara kelompok kecil
- Aktivitas duduk dan berfoto mendominasi

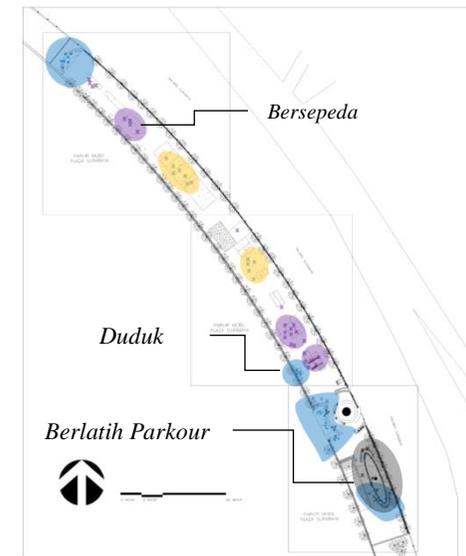


- Aktivitas pengunjung tidak beragam, intensitas rendah
- Pola aktivitas yang terbentuk adalah menyebar tidak merata secara berkelompok besar
- Pedagang tidak dijumpai
- Aktivitas duduk dan bersepeda mendominasi

Persebaran aktivitas pada hari kerja sore



- Aktivitas pengunjung tidak beragam, intensitas pengunjung rendah
- Pola aktivitas pemanfaatan yang terbentuk adalah menyebar tidak merata secara berkelompok besar
- Aktivitas duduk dan berlatih *dance* mendominasi



- Aktivitas pengunjung tidak begitu beragam, namun intensitas pengunjung sangat tinggi
- Pola aktivitas pemanfaatan yang terbentuk adalah menyebar dengan merata secara berkelompok besar
- Aktivitas duduk, bersepeda, bermain *skate* mendominasi

Jenis Pengunjung

Pedagang kaki lima banyak dijumpai pada hari libur, dan akhir pekan pagi
 Pada sore hari jarang dijumpai pedagang
 Pengunjung datang teramai pada akhir pekan dan hari libur pagi
 Pengunjung datang didominasi keluarga

Pedagang kaki lima jarang dijumpai pada pagi maupun sore
 Pengunjung datang didominasi kelompok dan komunitas

Jenis Aktivitas

Secara umum, Taman Prestasi lebih beragam, karena memiliki luasan taman yang jauh lebih besar, dan fasilitas yang lebih banyak, sehingga lebih banyak ruang yang bisa dimanfaatkan oleh pengunjung

Aktivitas tidak terlalu beragam, karena taman merupakan *skatepark*, fasilitas yang tersedia juga tidak begitu beragam

Intensitas Pengunjung

Intensitas pengunjung tercatat paling tinggi pada akhir pekan pagi, pelaku aktivitas meliputi pedagang dan pengunjung taman

Intensitas pengunjung pada Taman Skate & BMX tidak menentu, namun tercatat intensitas pengunjung sangat tinggi pada hari libur sore

Aktivitas

Pagi hari: intensitas pengunjung tinggi, aktivitas lebih beragam, pedagang kaki lima sering dijumpai, persebaran aktivitas menyebar

Pagi hari: intensitas pengunjung tidak terlalu tinggi, aktivitas tidak begitu beragam, persebaran aktivitas menyebar tidak merata, pedagang jarang

Pemanfaatan	Sore hari: intensitas pengunjung rendah, aktivitas tidak terlalu beragam, pedagang kaki lima jarang dijumpai, persebaran aktivitas berpusat pada area di sekitar pintu masuk	dijumpai	Sore hari: intensitas pengunjung sangat tinggi, aktivitas jauh lebih beragam dibandingkan pagi hari, pedagang kaki lima tidak dijumpai, persebaran aktivitas tersebar merata di seluruh bagian taman
Aktivitas yang Mendominasi	Aktivitas duduk dan bermain mendominasi (<i>optional activity</i>)	Aktivitas duduk, bermain <i>skateboard</i> dan bersepeda mendominasi (<i>optional activity</i>)	
Pemanfaatan Taman	Termanfaatkan maksimal pada pagi hari	Termanfaatkan secara maksimal di sore hari	

Persentase Aktivitas

