

## PENGARUH KEPADATAN PADA PERILAKU PENGUNJUNG DI AREA BERMAIN TAMAN KOTA, STUDI KASUS : TAMAN FLORA DAN TAMAN BUNGKUL SURABAYA

Vippy Dharmawan<sup>1</sup>, Nanik Rachmaniyah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surabaya  
Jl. Sutorejo Nomor 59 Surabaya 60113 Telp 031.3811966

<sup>2</sup>Departemen Desain Interior, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, ITS Surabaya  
Jl. Raya Keputih, Sukolilo – Surabaya 60119 Telp 031.5925223  
masvippy@gmail.com

### Abstrak

Studi tentang pengaruh kepadatan suatu area lingkungan binaan terhadap perilaku manusia sudah cukup banyak dilakukan. Salah satu manfaatnya adalah bisa menjadi rujukan dalam proses desain lingkungan binaan tersebut. Pada area bermain yang terdapat di taman kota, perilaku pengunjung sangat beragam. Ada yang sesuai dengan prediksi dari perancang, ada pula yang tidak. Perilaku yang tidak sesuai dengan prediksi perancang akan menimbulkan masalah pada pemanfaatan fasilitas tersebut. Salah satu sebabnya adalah adanya pengaruh kepadatan pengunjung taman yang berbeda dari waktu ke waktu. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kepadatan pengunjung taman Flora dan taman Bungkul yang terletak di kota Surabaya, serta pengaruhnya pada pola perilaku pengunjung. Penelitian dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif, menggunakan observasi secara langsung dan pemetaan perilaku (behavior mapping). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kemiripan pola perilaku pengunjung di taman Bungkul dan taman Flora. Selain itu pada kondisi padat atau ramai, akan terjadi kecenderungan pengunjung untuk menggunakan fasilitas taman secara tidak sesuai dengan peruntukannya. Terutama fasilitas taman selain bangku, yang digunakan sebagai tempat duduk.

**Kata kunci:** kepadatan, perilaku, taman kota

### Abstract

Study on the impact of density on human behavior has already been done a lot. These studies can function as a reference in the designing process of built environment. On the playground of the city park, visitors behavior were varied. Some were in line with designer's prediction, while others were not. Behaviors that were not in line with designer's prediction can cause a problem on the utilization of the facilities. One of the reason was the density that varied from time to time. This study tried to investigate the impact of density on visitors behavior at Taman Flora and Taman Bungkul, both are city park in Surabaya. This study was conducted using qualitative descriptive approach, using observation and behavior mapping. The result of this study shows that there were similarity on visitors behavior at Taman Flora and Taman Bungkul. In crowded situation, visitors tend to use city park facilities in a manner that is not in accordance with their functions.

**Keywords :** behavior, city park, density

### PENDAHULUAN

Surabaya memiliki banyak taman kota yang dapat dimanfaatkan secara gratis oleh warga kota. Beberapa diantaranya merupakan *landmark* kota Surabaya, seperti taman Surya,

taman Bungkul, taman Flora, taman Jayengrono, dan taman Prestasi. Masing-masing taman memiliki keunikan tersendiri yang menjadi daya tarik bagi wisatawan, seperti taman Jayengrono

misalnya yang memiliki nilai sejarah atau taman Surya yang menjadi penanda pusat pemerintahan kota.

Taman kota memiliki beberapa fungsi, antara lain fungsi hidrologi, fungsi kesehatan, fungsi estetika, fungsi ekologis, fungsi sosial, fungsi edukasi, serta fungsi olahraga dan rekreasi. Untuk menunjang fungsi-fungsi tersebut taman kota harus mempunyai fasilitas yang cukup memadai. Menurut hasil penelitian Badan Standarisasi Nasional, standar fasilitas minimal yang harus ada di taman kota adalah bangku taman, tempat sampah, lampu taman (penerangan), jalur pedestrian, tempat parkir, plaza (arena serbaguna), toilet, gazebo, papan informasi, instalasi listrik dan jaringan drainase. (Wibowo dan Ritonga, 2016) Selain itu taman kota juga berfungsi sebagai ruang terbuka publik, yaitu ruang luar yang lazimnya digunakan secara bebas oleh masyarakat sekitar untuk beraktivitas dan berinteraksi sosial, dan juga berfungsi sebagai pusat wadah aktivitas luar bagi masyarakat. (Carr, 1992)

Menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum nomor 05/M/PRT/2008 taman sebagai ruang terbuka hijau (RTH) dapat dikategorikan menurut luasan, cakupan wilayah, dan fasilitasnya. Yaitu taman setingkat RT, RW, kelurahan, kecamatan, dan taman kota. Menurut kategori tersebut taman kota adalah ruang terbuka hijau kota yang melayani satu kota atau bagian wilayah kota. Ia dapat melayani setidaknya 480.000 penduduk kota dengan luas 144.000 m<sup>2</sup> atau 0,3 m<sup>2</sup> per penduduk.

Pada taman kota yang didesain dengan baik perilaku pengunjung yang ada diharapkan akan sesuai dengan perkiraan perancang. Semua elemen-elemen taman akan berfungsi dengan baik sesuai prediksi dari si perancang. Namun pada kenyataannya tidak semua perilaku pengunjung akan sesuai dengan prediksi perancang. Salah satu penyebabnya adalah faktor kepadatan yang berimbas pada perubahan perilaku.

Kepadatan adalah jumlah manusia yang berada di suatu area dengan luas tertentu. Kepadatan atau *density* lebih merujuk pada aspek fisik. Adapun kesesakan atau *crowding* lebih pada aspek psikologis. Suatu kondisi yang mempunyai kepadatan tinggi tidaklah dengan serta merta akan menjadi terasa sesak, karena kepadatan hanyalah salah syarat dari beberapa syarat lainnya yang mengakibatkan kesesakan.

Menurut Baum dan Paulus (1987), selain kepadatan hal lain yang menjadi syarat timbulnya kesesakan adalah : karakteristik *setting* fisik, katakarakteristik *setting* sosial, karakteristik personal, dan kemampuan beradaptasi.

Penelitian terakhir di Indonesia tentang *crowd* pada ruang publik dilakukan oleh Aqli (2017) di Bandara Adisucipto Yogyakarta. Ia mengamati fenomena *crowd* pada anjungan pengantar (*wafing gallery*) yang disebabkan oleh bertambahnya pengunjung bandara pada hari-hari libur. Hasilnya ia menemukan bahwa pada saat kondisi sesak akan terjadi zona-zona baru dalam anjungan pengantar. Yaitu “zona orientasi, zona settled/menetap, dan zona mobile/ berpindah-pindah”. Selain itu juga ditemukan perilaku menarik diri atau *withdrawal* untuk keluar dari kesesakan dan menempati zona kosong. Perilaku *withdrawal* ini merupakan bentuk adaptasi pengunjung terhadap kondisi sesak yang terjadi oleh bertambah padatnya pengunjung anjungan. Dalam hal ini perilaku adaptasi tersebut merupakan bentuk respon dari stimulus berupa suasana sesak.

Seperti halnya di bandara, kepadatan pada taman kota sifatnya dinamis, tergantung pada jumlah pengunjung taman. Umumnya pada hari libur pengunjung taman cukup banyak, sehingga banyak dijumpai bagian-bagian taman dimana terdapat kepadatan pengunjung yang tinggi. Kepadatan yang tinggi juga dapat dijumpai pada jam-jam tertentu, seperti pagi dan sore hari, ketika pengunjung taman cenderung lebih banyak dari waktu-waktu lainnya.

Dari uraian di atas terlihat bahwa dengan adanya kondisi kepadatan yang dinamis, maka terdapat potensi perubahan perilaku pada pengunjung taman. Maka dalam konteks perancangan taman perlu diadakan penelitian tentang perubahan perilaku dari pengunjung taman, agar dapat diketahui apa saja perubahan perilaku yang terjadi akibat perubahan kepadatan pengunjung.

Dengan demikian penelitian ini dapat ditujukan untuk mengetahui pengaruh kepadatan terhadap perilaku pengunjung taman Flora dan taman Bungkul, serta keterkaitannya dengan elemen-elemen fisik taman yang ada. Luaran dari penelitian ini diperkirakan akan membawa banyak manfaat bagi para perancang taman. Diharapkan dari hasil identifikasi perubahan-

perubahan perilaku yang terjadi serta hubungannya dengan elemen-elemen fisik taman, para perancang akan dapat membuat prediksi perilaku apa saja yang akan terjadi ketika hasil rancangannya diwujudkan.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh terdiri dari data primer dan sekunder. Data sekunder diperoleh dengan cara mengidentifikasi standar dan aturan pemerintah pusat dan daerah tentang ruang terbuka hijau taman kota, serta literatur tentang taman kota. Adapun data primer diperoleh dengan cara pengamatan langsung terhadap perilaku pengunjung dan *setting* fisik fasilitas area bermain yang ada di taman Flora dan Taman Bungkul Surabaya.

Data primer diolah menggunakan model analisis interaktif seperti yang dikembangkan oleh Miller dan Huberman (1984). Tahapan analisis menurut model ini adalah mulai dari pengumpulan data, reduksi data, hingga yang terakhir adalah penyajian data. Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi atau pengamatan langsung ke dua lokasi taman kota di Surabaya, yaitu taman Flora dan taman Bungkul. Dua taman ini dipilih karena luas area dan cakupan wilayahnya cukup besar. Selain itu keduanya juga memiliki fasilitas area bermain atau rekreasi yang cukup lengkap. Selanjutnya data hasil observasi disajikan secara naratif agar memudahkan pemahaman, penafsiran data dan penarikan

kesimpulan. Data yang disajikan dalam laporan penelitian merupakan hasil reduksi data yang diperoleh di lapangan secara terus menerus sampai tidak ada temuan data baru dari hasil observasi.

Kegiatan diawali dengan pengamatan awal sebanyak dua kali kunjungan di masing-masing lokasi. Pengamatan awal ini dilakukan untuk memetakan denah taman beserta elemen-elemen fisik di dalamnya. Juga untuk mengidentifikasi masa sepi dan ramai pengunjung taman. Hasil pengamatan awal digunakan untuk menentukan focus pengamatan pada tahap berikutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan awal serta identifikasi literatur menunjukkan bahwa kedua taman mempunyai luas area yang hampir sama namun memiliki fasilitas yang berbeda. Luas area taman Flora adalah sekitar 1,3 Ha, sedangkan taman bungkul luasnya sekitar 1 Ha. Keduanya saat ini berfungsi aktif sebagai taman kota yang dapat dinikmati secara bebas oleh warga Surabaya (Gambar 1 dan 2). Secara umum terlihat bahwa baik di taman Bungkul maupun di taman Flora pengunjung akan ramai saat hari libur atau *week end* sabtu minggu. Pada hari biasa umumnya pengunjung hanya menikmati fasilitas taman. Namun pada saat hari libur, selain menikmati fasilitas taman, pengunjung juga tampak menikmati suasana keramaian.



Gambar 1. Taman Bungkul



Gambar 2. Taman Flora

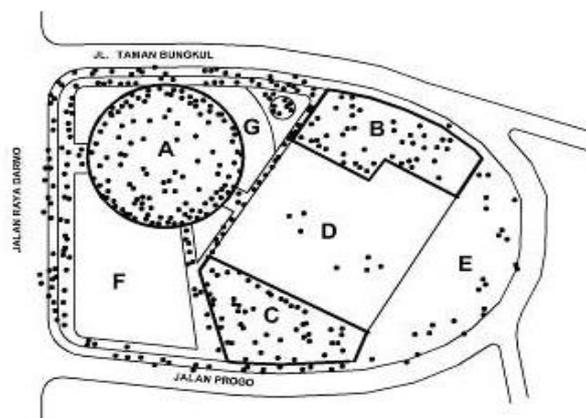
**Taman Bungkul dan Taman Bungkul**

Pada taman bungkul obyek rekreasi atau wisata utamanya adalah area plaza, *playground*, area *skateboard/BMX track*, taman rumput, sentra pedagang kaki lima, dan makam Mbah Bungkul. Area plaza berupa pelataran luas berbentuk lingkaran yang dikelilingi oleh tribun penonton. Area *playground* berupa tempat fasilitas bermain ayunan, luncuran, timbangan, dan banyak alat mainan lainnya yang diperuntukkan untuk anak. Sedangkan area *skateboard/BMX track* berupa area terbuka dimana terdapat *track* tempat bermain *skateboard* dan sepeda BMX. Pada area *playground* dan area *skateboard* terdapat bangku-bangku untuk pengunjung taman

Pada kondisi kepadatan sedang sebaran pengunjung adalah merata pada area plaza, *playground*, area *skateboard/BMX track*, serta jalur pedestrian. Terlihat pula bahwa pengunjung yang berada di jalur pedestrian cenderung *mobile* (bergerak), sedangkan pengunjung di area plaza, *playground*, *skateboard/ BMX track*, air muncrat, dan sentra

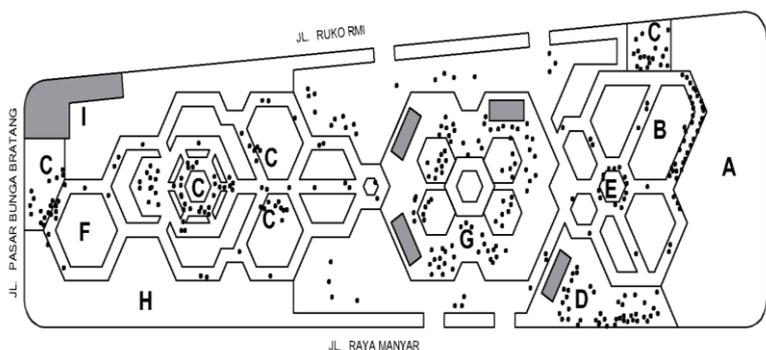
kaki lima cenderung dalam posisi *stasioner*. Kondisi yang hampir sama terlihat pada hari libur ketika terjadi kepadatan yang tinggi. Pengunjung terlihat merata pada area plaza, *playground*, area *skateboard/BMX track*, serta jalur pedestrian. (Gambar 3).

Sementara itu di taman Flora obyek rekreasi utamanya adalah kandang rusa, sangkar burung, kolam ikan, beberapa tempat bermain anak, dan kolam ikan. Mirip dengan kondisi yang terdapat di taman Bungkul, di taman Flora juga terlihat bahwa pengunjung yang berada di jalur pedestrian cenderung *mobile* (bergerak), sedangkan pengunjung di area rekreasi utama seperti kandang rusa, sangkar burung, kolam ikan, beberapa tempat bermain anak, dan kolam ikan cenderung *stasioner*. Kondisi berbeda di taman Flora terjadi ketika hari libur dimana kepadatan yang cenderung tinggi terlihat hanya pada area rekreasi utama dan tempat-tempat duduk. Sementara di jalur pedestrian terjadi kondisi kepadatan sedang. (Gambar 4).



- Keterangan  
 A = Area Plaza  
 B = Playground  
 C = Skateboard/BMX Track  
 D = Makam Mbah Bungkul  
 E = Sentra Kaki Lima  
 F = Taman Hijau  
 G = Taman Air Muncrat

Gambar 3. Lay out Taman Bungkul Saat Ramai.



- Keterangan  
 A = Kandang Rusa  
 B = Kandang Burung  
 C = Area Bermain/  
 Playground  
 D = Area Outbond  
 E = Air Mancur  
 F = Kolam  
 G = Area Pelataran  
 H = Area Hijau/Taman  
 I = Area Daur Ulang

Gambar 4. Lay out Taman Flora Saat Ramai .

### Taman Bungkul pada Kepadatan Sedang

Pada area Taman Bungkul fokus pengamatan dilakukan pada 3 obyek, yaitu : area plaza, *playground*, dan *skateboard / BMX track*. Area plaza terdiri dari pelataran dan tribun (Gambar 5.). Perilaku yang sering terlihat di area plaza ini antara lain :

- Duduk-duduk sendirian atau berkelompok di bangku tribun menghadap ke pelataran plaza
- Bermain, berolahraga, atau berlarian di pelataran plaza.

Sesekali juga terlihat pengunjung yang duduk santai di pelataran plaza (Gambar 6). Hal ini karena secara umum area Taman Bungkul selalu dalam kondisi bersih dari sampah. Petugas kebersihan nampak sigap membersihkan sampah yang umumnya berasal dari daun tanaman yang gugur.



Gambar 5. Area Plaza



Gambar 6. Duduk Santai



7. Area Playground



Gambar 8. Bermain Sepeda Stasioner

pelataran beton yang dikelilingi oleh jalur pedestrian. Terdapat 3 buah *track skateboard* dengan ukuran dan kemiringan yang berbeda-beda (Gambar 9.). Luas, ukuran, dan posisi pelataran serta *track* yang berada di dalamnya nampak dirancang dengan memperhitungkan pergerakan pengunjung yang akan bermain *skateboard* atau sepeda BMX. Namun demikian sehari-hari area ini lebih banyak digunakan

untuk tempat bermain anak atau tempat siswa-siswa SD berolahraga sambil bermain.

Perilaku yang sering terlihat di sini antara lain:

- Bermain luncuran di *skateboard track*.
- Berlarian kesana kemari.
- Duduk-duduk dan bercengkerama di atas *track skateboard*.(Gambar 10)



Gambar 9. Area *Skateboard Track*



Gambar 10. Duduk-duduk dan bermain di *Skateboard Track*



Gambar 11. Bermain *Skateboard* di Pinggir area *Skateboard Track*



Gambar 12. Duduk Melihat Aktivitas di Area *Skateboard Track*

### **Taman Bungkul pada Kepadatan Tinggi**

Pada saat kepadatan pengunjung tinggi seperti di hari libur atau akhir pekan, hasil observasi menunjukkan bahwa perilaku pengunjung pada umumnya mempunyai pola yang sedikit berbeda, terutama dalam hal pemanfaatan sarana taman. Hal ini terjadi di seluruh area Taman Bungkul, termasuk di area plaza, *playground*, dan *skateboard track*.

Perilaku yang sering terlihat di area plaza ini adalah :

- Duduk atau berdiri sendirian, berdua, atau berkelompok di bangku tribun menghadap ke pelataran plaza. (Gambar 13)
- Duduk atau berdiri sendirian, berdua, atau berkelompok di bagian panggung tribun. (Gambar 13 dan 16)

- Berdiri bergerombol sambil mengobrol. (Gambar 13)
- Berjualan asongan baik di tribun maupun di di pelataran plaza. (Gambar 14)
- Berdiri menunggu anak yang sedang bermain. (Gambar 14)
- Bermain bulu tangkis atau bola secara sendirian atau berkelompok (Gambar 15.)
- Senam kebugaran sendiri atau berkelompok.
- Melakukan pertunjukan atau peragaan musik, puisi, dan yang sejenis.



Gambar 13. Pengunjung Duduk Bergerombol di Tribun Plaza Taman Bungkul

- Berpidato mempromosikan produk komersil ataupun non-komersil

Dibandingkan dengan saat kondisi kepadatan rendah atau sedang, ragam aktivitas di pelataran plaza jauh lebih banyak. Aktivitas pada kondisi ramai yang jarang terlihat saat kondisi sepi antara lain : berjualan asongan, pidato, duduk-duduk bergerombol baik di pelataran, tribun, maupun panggung tribun.



Gambar 14. Penjual Balon di Pelataran Plaza Taman Bungkul Menatap Anak-anak yang Sedang Bermain



Gambar 15. Anak dan Dewasa bermain di Pelataran Plaza Taman Bungkul



Gambar 16. Pengunjung Duduk-duduk Bergerombol di Panggung Tribun Plaza Taman Bungkul

Pada area *playground* terlihat semua sarana permainan sedang digunakan, baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Area di sekitarnya juga nampak penuh oleh pengunjung, baik di dekat alat mainan maupun di jalur pedestrian. Pengunjung nampak duduk di sembarang tempat yang bisa diduduki, tidak

hanya di bangku taman (Gambar 17, 19, 20). Perilaku yang sering terlihat di sini adalah :

- Berjualan asongan atau kaki lima di area jalur pedestrian. (Gambar 18)
- Bermain di alat mainan, seperti ayunan, panjatan, timbangan, dll.
- Berdiri menunggu anak di dekat mainan.

- Duduk-duduk di bangku taman atau tempat

lain yang memungkinkan. (Gambar 21, 22)



Gambar 17. Duduk Berjongkok Menunggu Anak Bermain di Area Bermain



Gambar 18. Pedagang Berjualan di Dekat Area Bermain Taman Bungkul



Gambar 19. Duduk Bergerombol di Bawah, Dekat *Skateboard Track*



Gambar 20. Duduk Bergerombol di Bawah dan di Atas *Skateboard Track*



Gambar 21. Duduk di Tepi Pot Tanaman



Gambar 22. Duduk di Kolam Air Muncrat

### Taman Flora pada Kepadatan Sedang

Seperti halnya di Taman Bungkul pengamatan Taman Flora difokuskan hanya pada beberapa area saja. Area yang dipilih adalah area dimana pada tahap pengamatan awal menunjukkan adanya perbedaan perilaku pengunjung saat taman dalam kondisi sedang dan kondisi ramai. Area tersebut adalah area-area bermain dan area pelataran.

Pada saat kondisi sepi atau sedang pengunjung terlihat menyebar di jalur

pedestrian, area pelataran, dan area-area bermain. Perilaku pengunjung yang sering terlihat di area-area bermain adalah :

- Jalan santai sendirian atau berkelompok di pelataran.
- Main sepeda atau gerak badan di pelataran. (Gambar 23)
- Duduk-duduk sendirian atau berkelompok di bangku taman menghadap ke pelataran sambil mengobrol. (Gambar 24 dan 25)

- Menyantap makanan bekal dibangku taman. (Gambar 26)
- Duduk-duduk di tepi pot tanaman.

- Berdiri bergerombol sambil mengobrol atau diskusi.



Gambar 23. Jalan Santai dan Bersepeda di Area Pelataran



Gambar 24. Duduk-duduk Santai di Bangku Taman



Gambar 25. Duduk-duduk Santai di Tepi Pot Tanaman



Gambar 26. Duduk-duduk Sambil Menyantap Bekal di Bangku Taman

Selanjutnya pada area bermain aktivitas yang dominan adalah bermain di alat permainan yang tersedia di area tersebut, seperti : ayunan, timbangan, dan lain-lain. Pada kondisi kepadatan sedang aktivitas yang sering terlihat antara lain adalah :

- Bermain di alat mainan, seperti ayunan, panjatan, timbangan, dll. (Gambar 27 dan 28)

- Duduk-duduk menikmati suasana di alat mainan.
- Berdiri menunggu anak di dekat mainan.
- Duduk-duduk di bangku taman atau tepi pot tanaman menikmati suasana atau mengawasi anak yang sedang bermain.
- Berdiri sambil mengobrol



Gambar 27. Bermain di Ayunan Sambil Ditemani Orang Tua



Gambar 28. Dewasa dan Anak Bermain Bersama di Area Bermain

### Taman Flora pada Kepadatan Tinggi

Hasil Observasi Taman Flora di saat kondisi kepadatan tinggi menunjukkan bahwa perilaku pengunjung juga mempunyai pola yang sedikit berbeda dalam hal pemanfaatan sarana taman. Baik di jalur pedestrian, area pelataran, maupun di area bermain. Perilaku yang sering terlihat di area pelataran adalah :

- Duduk berkelompok sambil mengobrol di bangku taman atau di tepi pot tanaman. (Gambar 29 dan 31)



Gambar 29. Duduk dan Bergerombol di Bangku Taman pada Area Pelataran

- Bergerombol di bangku taman atau di bawah sambil mendiskusikan sesuatu. Kebanyakan ini dari komunitas hobi. (Gambar 29 dan 30)
- Menggelar *banner* sambil berdiri di dekatnya. (Gambar 30)
- Duduk menggelar tikar di bawah sambil piknik. Kebanyakan yang melakukan aktivitas ini adalah rombongan keluarga. (Gamar 32)



Gambar 30. Komunitas Hobi Berkelompok dan Menggelar Banner di Area Pelataran



Gambar 31. Duduk di Tepi Pot Tanaman



Gambar 32. Duduk Menggelar Tikar di Bawah

Sementara itu di area bermain terlihat padat oleh pengunjung. Sebagian beraktivitas di alat bermain sisanya menunggu di sekitarnya. Saat kondisi ramai hampir semua alat permainan selalu terisi oleh pengunjung. Aktivitas yang sering terlihat antara lain adalah :

- Berdiri menunggu anak di dekat mainan. (Gambar 31)
- Bermain di alat mainan, seperti ayunan atau luncuran. (Gambar 31 dan 32)
- Duduk-duduk di bangku taman atau tepi pot tanaman atau tempat lain yang bisa digunakan sebagai tempat duduk, untuk menikmati suasana atau mengawasi anak yang sedang bermain. (Gambar 32,33 dan 34)
- Duduk bergerombol di bawah, menempati jalur pedestrian.
- Duduk menggelar tikar sambil istirahat atau berjualan di jalur pedestrian.



Gambar 33. Berdiri Menemani Anak di Area Bermain



Gambar 34. Menemani Anak Bermain Sambil Berdiri atau Duduk di Pagar Pembatas



Gambar 35. Duduk di Kanstin Area Bermain



Gambar 36. Duduk di Jalur Pedestrian Sambil Mengawasi Anak Bermain



Gambar 37. Duduk Bergerombol di Jalur Pedestrian Dekat Area Bermain



Gambar 38. Duduk Menggelar Tikar di Jalur Pedestrian Sambil Menikmati Bekal

Dari kondisi tersebut terlihat bahwa, antara kondisi longgar dan padat, terdapat perilaku yang berbeda dari pengunjung dalam memanfaatkan fasilitas taman. Yang pertama adalah perilaku dalam memanfaatkan alat bermain di area bermain. Saat longgar alat bermain sering dimanfaatkan sebagai tempat duduk-duduk oleh pengunjung. Sebaliknya pada saat pengunjung padat, semua alat bermain sepenuhnya digunakan sesuai fungsinya.

Selanjutnya adalah pemanfaatan fitur-fitur taman sebagai tempat duduk saat taman dalam kondisi padat. Elemen taman yang tampak sengaja dirancang untuk tempat duduk adalah bangku taman, portal pipa setinggi 30 cm, dan

tribun yang hanya terdapat di Taman Bungkul. Namun demikian dari hasil observasi terlihat bahwa selain duduk di bangku taman, ada pula pengunjung yang duduk di elemen taman selain bangku. Misalnya di kanstin, pinggir pot, sarana mainan anak, bahkan di pelataran atau jalur pedestrian. Pertimbangan pengunjung dalam memilih tempat duduk dipengaruhi banyak hal, antara lain : jarak/kedekatan, kepentingan terhadap obyek yang diminati, dan desain tempat duduk. Namun demikian pertimbangan jarak atau kedekatan terlihat lebih menonjol.

Pengunjung yang beraktivitas di area pedestrian misalnya dalam kondisi longgar akan

memilih tempat duduk di dekat jalur pedestrian. Ketika ia mendapati di dekatnya tidak ada bangku taman, maka ia akan memilih duduk di elemen taman yang secara ergonomis cukup nyaman untuk diduduki. Misalnya kanstin, pinggiran pot, atau pinggiran jalur pedestrian. Hal yang sama juga terjadi di tempat lainnya seperti area mainan, area skateboard track, dan yang lainnya.

Terdapat pula perilaku duduk selonjor atau bersila di jalur pedestrian atau di pelataran. Fenomena ini sesekali dijumpai di taman Flora saat kondisi padat oleh pengunjung. Adapun di taman Bungkul fenomena ini cukup sering dijumpai baik kondisi dalam keadaan longgar maupun padat pengunjung.

### KESIMPULAN

Dari hasil penelitian di Taman Flora dan Taman Bungkul seperti yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa pada kondisi padat atau ramai, akan terjadi kecenderungan pengunjung untuk menggunakan fasilitas taman secara tidak sesuai dengan peruntukannya. Terutama penggunaan sarana selain bangku taman yang digunakan sebagai tempat duduk. Fasilitas taman tersebut antara lain : jalur pedestrian, pelataran, alat permainan, track skateboard, pinggiran pot tanaman, dan kanstin. Selain itu pada kondisi padat atau ramai, pola

perilaku pengunjung menjadi lebih beragam bila dibandingkan dalam kondisi normal.

Namun demikian temuan ini didapatkan pada penelitian yang diselenggarakan hanya di dua lokasi taman yang terletak di kota Surabaya. Masih diperlukan beberapa penelitian lain di lokasi berbeda untuk mengkonfirmasi hasil penelitian ini sehingga cukup memadai bagi para perencana taman untuk dijadikan rujukan dalam proses desain.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aqli, Wafirul, 2017, *Kajian Crowding di Anjungan Pengantar (Wafing Gallery) Bandara Adisucipto Yogyakarta*. Jurnal Nalars, Universitas Muhammadiyah Jakarta
- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rinneka Cipta
- Baum A., Paulus P.B., 1987. *Crowding*, dalam Stokols and Altman
- Carr, Stephen et al, 1992. *Public Space*, Australia: Press Syndicate of University of Cambridge.
- Miller, M.B. and Hubermann, M.A. 1984. *Kualitatif Data Analysis*, London : Sage Publication.
- Wibowo, Ari dan Mangasa Ritonga, 2016, *Kebutuhan Pengembangan SNI Fasilitas Taman Kota*, Jakarta, Puslitbang Badan Standarisasi Nasional