

# OPTIMALISASI PENATAAN ELEMEN FISIK PADA LANSEKAP *SCIENTIA SQUARE PARK* UNTUK MENUNJANG FUNGSINYA SEBAGAI RUANG TERBUKA PUBLIK

Anisza Ratnasari<sup>1</sup>, Joel Nathaniel<sup>2</sup>, Nita Elianah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Arsitektur, Pradita Institute,

Scientia Business Park, Tower 1, Blok 0/1, Jl. Gading Serpong Boulevard, Tangerang

<sup>1</sup>[anisza.ratnasari@pradita.ac.id](mailto:anisza.ratnasari@pradita.ac.id), <sup>2</sup>[joel.nathaniel@student.pradita.ac.id](mailto:joel.nathaniel@student.pradita.ac.id), <sup>3</sup>[nita.elianah@student.pradita.ac.id](mailto:nita.elianah@student.pradita.ac.id)

## Abstrak

**Judul: Optimalisasi Penataan Elemen Fisik pada Lanskap *Scientia Square Park* untuk Menunjang Fungsinya sebagai Ruang Terbuka Publik**

Scientia Square Park sebagai ruang terbuka publik di kawasan Gading Serpong memiliki fungsi, antara lain: fungsi sosial budaya, ekonomi dan estetika. Untuk menunjang efektivitas fungsi-fungsi tersebut, dilakukan penataan elemen fisik pada masing-masing zona dan penataan lanskap yang matang, meliputi: kemudahan aksesibilitas, fleksibel, nyaman, aman dan memberikan edukasi bagi para pengunjung. Namun demikian, disinyalir penataan elemen fisik pada lanskap Scientia Square Park di beberapa zona dinilai kurang optimal sehingga menurunkan minat pengunjung untuk beraktivitas pada beberapa zona yang ditawarkan. Studi ini bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian penataan elemen fisik dan lanskap pada tiap zona serta meninjau efektivitas fungsi Scientia Square Park sebagai ruang terbuka publik. Metode penelitian berupa deskriptif kualitatif dengan teknik pengambilan data melalui pemetaan berdasarkan tempat dan didukung data wawancara dan kuesioner untuk mengetahui efektivitas penataan elemen fisik dan lanskap pada tiap zona menurut pengunjung. Hasil studi ini memperlihatkan bahwa ada beberapa zona dengan penataan elemen fisik dan lanskap yang kurang optimal, sehingga menyebabkan disfungsi beberapa zona sebagai ruang terbuka publik. Harapan kedepan, hasil dari studi ini bisa memberikan kontribusi terhadap perancang untuk melakukan perencanaan yang matang terhadap pemilihan dan penataan elemen fisik pada lanskap sebuah ruang publik sehingga fungsi ruang publik menjadi optimal.

**Kata kunci:** ruang terbuka publik, penataan elemen fisik, penataan lanskap, efektivitas fungsi

## Abstract

*As a public open space in Gading Serpong area, Scientia Square Park provide some function such as social and cultural function, economic function, and aesthetic function. To support the effectiveness of its functions, the physical elements in each zone and its landscape area are needed to be arranged properly including the ease of its accessibility, the safety and comfort, and provide education for the visitor. However, it was alleged that the arrangement of its physical elements in several zone is not that optimal so it affect the visitors' interest to the zone that is offered there. This study aims to evaluate the suitability of the arrangement of its physical elements and the landscapes in each zone as well as reviewing the effectiveness of the function of Scientia Square Park as a public open space. The method that is used in this research is qualitative descriptive analysis, and the techniques that are used to collect the data are through place-based mapping that is supported by data collected from interview and questionnaires, to determine the effectiveness of the physical elements arrangement also the landscaping in each zone based on visitors' review. The results of this study show that there are several zone in SQP that are not that optimal in the arrangement of its elements, so it affect the effectiveness of its functions as an public open space. Hoping for the future, that this study could contribute for the designers so they could do better in selecting and arranging the physical elements in a public space so it could be more optimal.*

**Keywords:** Public open space, physical element arrangement, landscape arrangement.

## Pendahuluan

Scientia Square Park (SQP) merupakan ruang publik pada kawasan perkotaan yang memiliki fungsi sosial dan budaya, fungsi ekonomi, dan fungsi estetika. Berbagai elemen fisik direncanakan dan dirancang untuk mendukung aktivitas yang dilakukan pada masing-masing zona di SQP demi menunjang efektivitas fungsi-fungsi tersebut. Namun, fenomena yang terjadi pada lokasi tersebut mengindikasikan adanya penataan elemen fisik yang kurang optimal sehingga fungsi yang diwadahi menjadi kurang efektif. Studi bertujuan untuk mengevaluasi optimalisasi penataan elemen fisik pada lansekap SQP untuk menunjang fungsinya sebagai ruang terbuka publik.

### Ruang Publik dan Fungsinya

*Project for Public Spaces in New York* (1984) mendefinisikan ruang publik sebagai bentuk ruang yang digunakan manusia secara bersama-sama, berupa: jalan, pedestrian, taman, plaza, fasilitas transportasi umum / halte dan museum. Pada umumnya ruang publik merupakan ruang terbuka yang mampu menampung kebutuhan untuk tempat pertemuan dan aktivitas bersama di udara terbuka. Ruang ini memungkinkan terjadinya pertemuan antar manusia untuk saling berinteraksi yang kedepannya dapat dikategorikan sebagai ruang umum. Menurut Roger Scurton (1984) setiap ruang publik memiliki makna sebagai sebuah lokasi yang didesain seminimal mungkin, memiliki akses yang besar terhadap lingkungan sekitar, tempat bertemunya manusia/pengguna dan masyarakat pengguna harus mengikuti norma yang berlaku.

*Project for Public* (PPS) telah mengevaluasi ribuan ruang publik di seluruh dunia dan menemukan 4 kunci kualitas ruang publik yang baik, yaitu:

1. Kemudahan akses
2. Terdapat aktivitas
3. Ruang yang nyaman dan citra baik
4. Tempat yang ramah

Keempat hal tersebut penting untuk diperhatikan untuk menciptakan suatu area publik yang estetis, memberikan kenyamanan dan kepuasan bagi para penggunanya. Selain itu, Rapuano (1994) dalam Sunaryo (2010) mendefinisikannya sebagai lahan dengan penggunaan spesifik yang fungsi atau kualitasnya terlihat dari komposisinya. Lebih jauh lagi, ruang publik juga merupakan ruang aktivitas sosial terwadahi dimana hal itu berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat kota. Carr (1992) berpendapat bahwa ruang terbuka mewadahi kegiatan fungsional maupun aktivitas ritual yang mempertemukan sekelompok masyarakat dalam rutinitas normal kehidupan sehari-hari maupun dalam kegiatan periodik. Dengan fungsi ruang publik sebagai wadah interaksi sosial masyarakat dan ruang dimana semua lapisan masyarakat bertemu dan berinteraksi, keberadaan ruang publik ini potensial sebagai katalisator pembentuk ikatan sosial dalam sebuah komunitas. Ruang publik pada sebuah kawasan potensial sebagai ruang bersama dimana pelaku-pelaku aktivitas dari berbagai fungsi dalam kawasan bertemu dan berinteraksi (Gunawan, 2004). Bukan hanya itu saja, peran dan fungsi ruang terbuka hijau (RTH) sebagai ruang publik ditetapkan juga dalam Instruksi Mendagri no. 4 tahun 1988, yang menyatakan "Ruang terbuka hijau yang populasinya didominasi oleh penghijauan baik secara alamiah atau budidaya tanaman, dalam pemanfaatan dan fungsinya adalah sebagai areal berlangsungnya fungsi ekologis dan penyangga kehidupan wilayah perkotaan. Berdasarkan fungsinya, ruang terbuka hijau memiliki dua fungsi yakni fungsi intrinsik dan ekstrinsik (Dirjentar, 2008). Fungsi intrinsik terdiri atas fungsi ekologis, sedangkan fungsi ekstrinsik meliputi fungsi sosial dan budaya, ekonomi, serta estetika. Dalam sebuah kawasan perkotaan, penting adanya kehadiran ruang terbuka publik di dalamnya, yang dimana ruang terbuka publik ini dapat dihadirkan dalam bentuk ruang terbuka hijau. Ruang terbuka hijau (RTH) sebagai infrastruktur hijau perkotaan adalah bagian dari ruang-ruang terbuka (*open spaces*) suatu wilayah perkotaan yang diisi oleh berbagai jenis vegetasi guna mendukung manfaat langsung dan/atau tidak langsung yang dihasilkan oleh RTH dalam kota tersebut yaitu keamanan, kenyamanan, kesejahteraan, dan keindahan wilayah perkotaan tersebut. Dalam suatu wilayah perkotaan, empat fungsi utama dari RTH tersebut dapat dikombinasikan sesuai

dengan kebutuhan, kepentingan, dan keberlanjutan kota seperti perlindungan tata air, keseimbangan ekologi, dan konservasi hayati. Dapat disimpulkan pada dasarnya ruang terbuka hijau memiliki tiga fungsi dasar antara lain berfungsi secara sosial yakni sebagai fasilitas untuk umum dengan fungsi rekreasi, pendidikan dan olahraga, serta menjalin komunikasi antar warga kota; berfungsi secara fisik yaitu sebagai paru-paru kota, melindungi sistem air, peredam bunyi, pemenuhan kebutuhan visual, sebagai penahan terhadap penggunaan lahan hijau untuk kebutuhan perkotaan, dan melindungi warga kota dari polusi udara; serta berfungsi sebagai estetika yaitu penghubung antar elemen gedung dalam kota, memberikan ciri dalam membentuk wajah kota, dan unsur dalam penataan arsitektur perkotaan.

## Elemen Fisik

Dalam merancang sebuah ruang publik, elemen fisik atau elemen lansekap yang ada di dalamnya merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Elemen lansekap, adalah segala sesuatu yang berwujud benda, suara, warna dan suasana yang merupakan pembentuk lansekap, baik yang bersifat alamiah maupun buatan manusia. Elemen Lansekap dapat dibedakan atas dua macam, yaitu (Handayani, 2009):

### 1. Elemen lunak (*softscape*)

Elemen pendukung yang biasanya merupakan vegetasi, seperti pepohonan, perdu dan rerumputan. Penggunaan tanaman sangat berperan terhadap hasil penataan suatu lansekap. Elemen tanaman memiliki beberapa sifat khas yang membedakannya dengan berbagai elemen lainnya. Karakteristik yang paling penting dan menonjol adalah bahwa tanaman merupakan elemen yang hidup dan tumbuh. Dengan sifat khas demikian maka ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Pertama, tanaman merupakan elemen yang dinamis, setiap saat berubah, baik itu ukuran, tekstur, kelembatan daun maupun karakter keseluruhan sesuai dengan sifat pertumbuhannya. Kedua, kualitas dinamis tadi mempunyai implikasi terhadap penggunaan tanaman dalam penataan lansekap. Karakteristik tanaman menampilkan ciri dan bentuk tanaman yang terdiri dari: ukuran, bentuk, warna dan tekstur tanaman. Masing-masing ciri tersebut berpengaruh langsung terhadap hasil penataan lansekap. Setiap peletakan unsur tanaman dalam lansekap harus memiliki tujuan dan fungsi yang jelas. Tanaman dalam penataan lansekap memiliki tiga fungsi utama: fungsi arsitektural, fungsi lingkungan dan fungsi estetis. Mengingat adanya tiga fungsi tersebut, vegetasi yang terdapat dalam sebuah ruang terbuka hijau publik dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis seperti:

#### 1) Semak

Tumbuhan berbatang hijau dan tidak berkayu (*herbaceous*)

#### 2) Pohon

Tumbuhan berbatang pokok tunggal berkayu keras. Berdasarkan ukurannya, pohon dapat dibagi menjadi 3 jenis ukuran, yaitu: pohon kecil (sampai dengan 7 m), pohon sedang (7-12 m) dan pohon besar (tinggi lebih dari 12 meter)

### 2. Elemen keras (*hardscape*)

Elemen keras (*hardscape*) merupakan unsur tidak hidup dalam lansekap dan berfungsi sebagai unsur pendukung untuk meningkatkan kualitas lansekap tersebut. Elemen keras dapat berupa lampu-lampu taman, bangku dan meja taman, gazebo, kolam, bebatuan, kerikil dan lain-lain. Namun, beberapa elemen tersebut juga harus dirancang dengan menerapkan prinsip desain universal. Adapun beberapa prinsip-prinsip utama dalam desain universal, yaitu:

1) Dapat digunakan oleh setiap orang (*equitable use*).

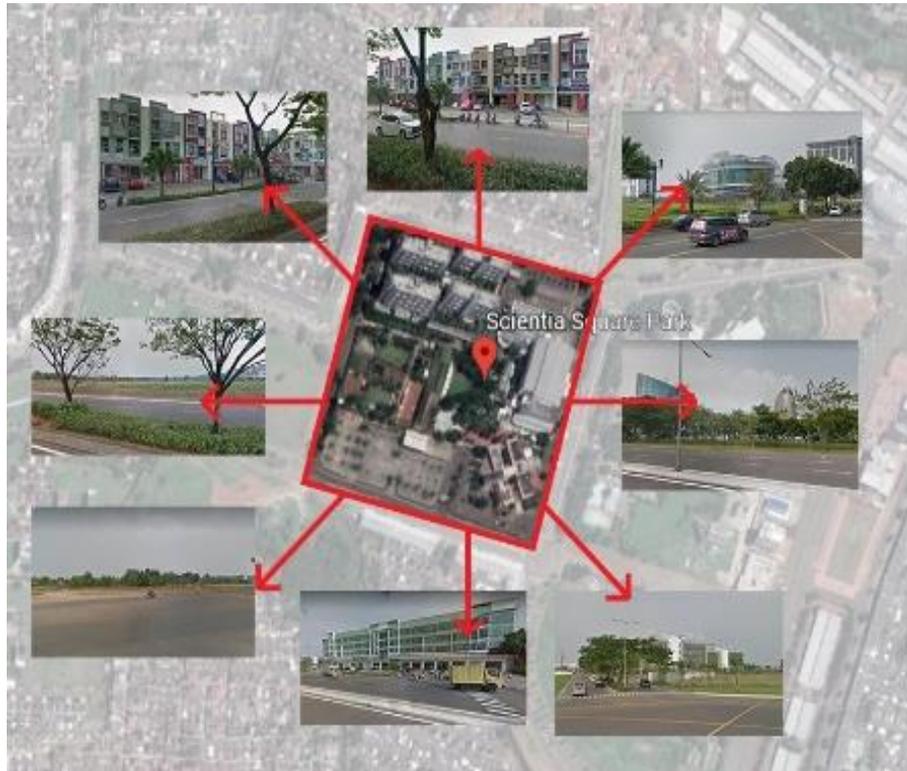
2) Fleksibilitas dalam penggunaan (*flexibility in use*)

3) Desain yang sederhana dan Mudah Digunakan (*simple and intuitive use*)

4) Informasi yang memadai (*perceptible information*)

## Tinjauan Objek Studi

Scientia Square Park (SQP) seluas 1,2 hektar ini merupakan tempat rekreasi dengan konsep edukasi dan taman bernuansa alam. Area ini ditujukan untuk dapat digunakan sebagai area publik sekaligus area rekreasi keluarga. SQP berlokasi di Jl. Scientia Boulevard Gading Serpong, dan berbatasan dengan :



**Gambar 1. Batas-batas lokasi SQP**

Sumber: Peneliti, 2019

- Utara : *Skyline Apartment*
- Timur : *Outdoor Restoran*
- Selatan : *Parkir SDC*
- Barat : *Ruko Pascal*

Area SQP dibagi menjadi beberapa area, antara lain: *The Farm, Torque and Twister Zone, Universe, Gravity Zone, Garden View, Garden Walk, dan Food & Beverages Area*. Selain fasilitas tersebut, ada juga fasilitas yang menunjang kegiatan edukasi, seperti; belajar bercocok tanam, memberi makan kelinci dan ikan. Untuk lansekap SQP, penempatan *pathway* atau area jalan pada tempat ini juga ditata untuk mengelilingi fasilitas-fasilitas yang ada di dalam SQP, sehingga pengunjung dapat berjalan sembari menikmati suasana dan setiap fasilitas yang ada pada SQP.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengambilan data yang dilakukan adalah pemetaan berdasarkan tempat dengan kuesioner serta wawancara terbuka yang akan ditujukan kepada pengunjung Scientia Square Park (SQP) guna mendukung hasil tinjauan pada lokasi. Dalam melaksanakan penelitian ini, ada beberapa prosedur yang dilakukan, yaitu:

### 1. Pembagian zona pada lokasi SQP

Lanskap pada SQP dibagi menjadi beberapa zona berdasarkan fungsinya, yaitu:



**Gambar 2. Zona-Zona pada SQP**

Sumber: Peneliti, 2019

- a) Zona Edukasi: *paddy field* (No. 2), *rabbit farm* (No. 9), *butterfly farm* (No. 7), *koi pond* (No. 10), *arumdalu farm* (No. 11)
  - b) Zona *Sport Activity*: *skatepark area* (No. 3), *wallclimbing area* (No. 4), *RC car area*. (No. 13)
  - c) Zona Rekreasi: *amphitheater* (No. 1), *playground* (No. 5 & 6), *Petopia*. (No. 12)
2. Menentukan elemen fisik yang akan diidentifikasi, meliputi; elemen *softscape* dan *hardscape*
  3. Memetakan dan menzonasikan elemen fisik pada lokasi
  4. Mengelompokkan responden berdasarkan rentang usia, yaitu;
    - a) Anak-anak (5-15 tahun)
    - b) Remaja (16-24 tahun), dengan kriteria tambahan;
      - Kunjungan lebih dari 1 kali
      - Datang berkelompok
    - c) Dewasa (>25 tahun)
      - Datang bersama keluarga
      - Kunjungan lebih dari satu kali
  5. Penyusunan pertanyaan yang diturunkan dari tinjauan pustaka dan diberikan dalam bentuk kuesioner terbuka dan wawancara terstruktur
  6. Menentukan waktu pengambilan data, yaitu pada hari Sabtu pukul 16:00-18:00 dimana merupakan puncak keramaian kunjungan
  7. Melakukan pengamatan
  8. Pengambilan data wawancara dan kuesioner
  9. Pengolahan dan analisis data
  10. Menarik kesimpulan
 

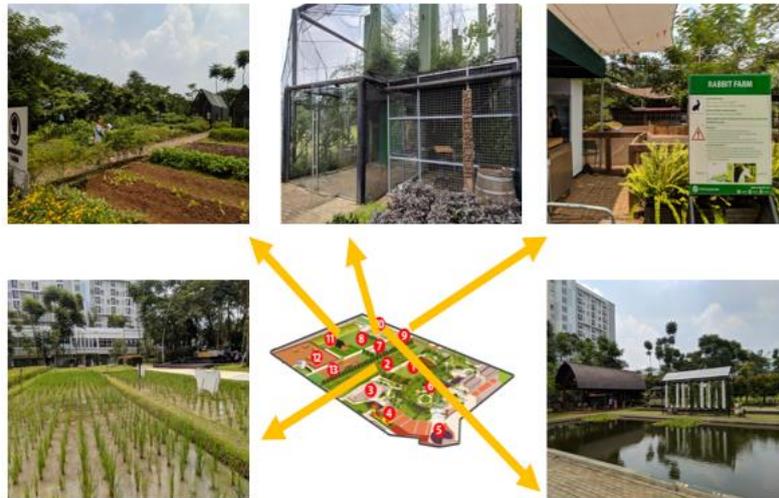
Setelah seluruh data diperoleh dan dianalisis, kesimpulan ditarik untuk mengetahui temuan yang diperoleh.

## Hasil dan Diskusi

Pembahasan dan analisis ini diperoleh setelah penulis melakukan penelitian dan pengamatan pada lokasi Scientia Square Park (SQP), dengan mengamati perilaku pengunjung yang memanfaatkan fasilitas serta elemen fisik yang disediakan pada lokasi tersebut.

### 1. Zona Edukasi

#### a. Kondisi Eksisting



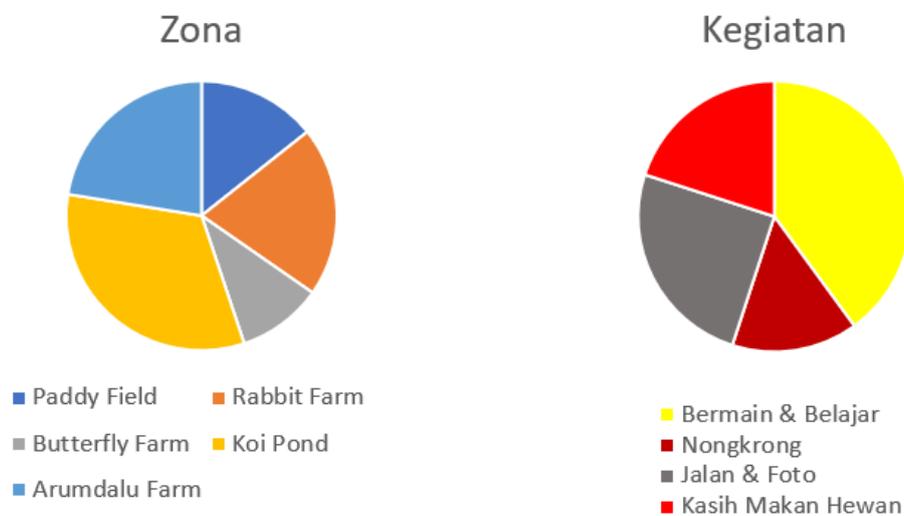
**Gambar 3. Kondisi Eksisting Zona Edukasi**

(Sumber: Peneliti, 2019)

Berbagai elemen yang tersedia di dalam area SQP khususnya zona edukasi dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis:

- Elemen *softscape*, meliputi; pepohonan, tanaman perdu, rerumputan, bunga, dan semak;
- Elemen *hardscape*, meliputi; lampu taman, meja dan kursi taman, kolam, payung taman atau gazebo, bebatuan dan kerikil, pagar, jalur pejalan kaki atau *pathway*, kandang dan petunjuk jalan

#### b. Diskusi dan pembahasan

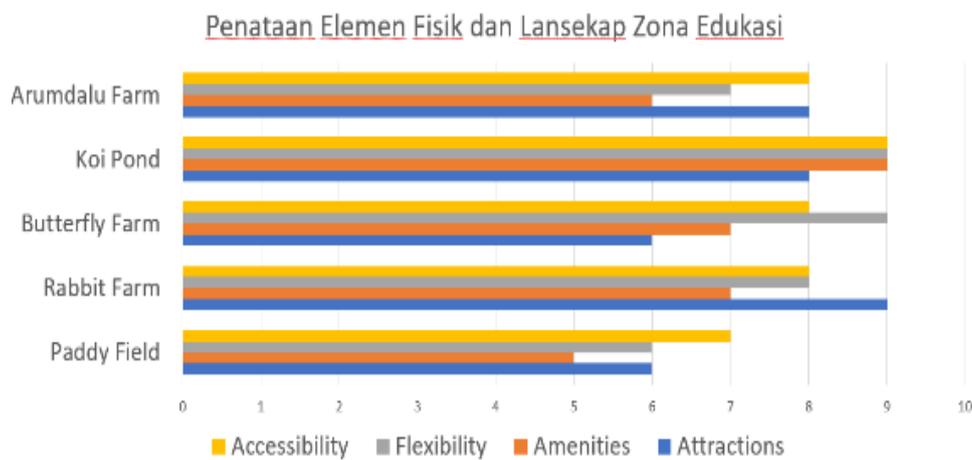


**Gambar 4. Diagram Zona Edukasi: Zona (kiri), Kegiatan (kanan)**

(Sumber: Peneliti, 2019)

Seperti yang terlihat pada diagram di atas, area pada zona edukasi yang paling ramai dikunjungi oleh pengunjung adalah area *Koi Pond*. Pada area ini pula banyak kegiatan yang berlangsung. Menurut data tambahan yang diperoleh dari wawancara dan kuesioner yang diberikan kepada responden, pada area *Koi Pond* ini mereka dapat nongkrong dan bersantai sembari menikmati suasana yang ada pada area tersebut, dengan disediakannya gazebo tepat di samping kolam ikan koi tersebut. Pada area ini pula mereka dapat memberikan makanan pada ikan koi yang ada disana. Selain area *Koi Pond*, area lainnya yang ramai dikunjungi oleh pengunjung adalah area *Rabbit Farm*, kemudian dilanjutkan dengan area *Arumdalu Farm*. Pada kedua area ini, pengunjung dapat berjalan-jalan sembari mengambil foto dan menikmati waktunya dengan bermain dan memberi makan kelinci pada area *Rabbit Farm* dan juga dapat menikmati indahnya berbagai macam bunga pada area *Arumdalu Farm*. Selanjutnya adalah area *Paddy Field*, dimana pada area ini, umumnya ramai dikunjungi oleh anak-anak yang sedang belajar secara langsung bagaimana cara bercocok tanam tanaman padi. Terakhir adalah area *Butterfly Farm*, yang di dalamnya pengunjung dapat jalan sembari menikmati suasana dikelilingi oleh banyak kupu-kupu yang terbang dengan bebas pada area ini.

### c. Temuan



**Gambar 5. Pendapat Responden Mengenai Zona Edukasi**  
(Sumber: Peneliti, 2019)

Dari hasil pengamatan pada zona edukasi serta didukung dengan wawancara dan kuesioner yang diberikan kepada responden, pada zona edukasi ini seluruh responden berpendapat bahwa pada zona ini mereka dapat belajar banyak hal baru didukung dengan tersedianya objek pembelajaran seperti tanaman padi, kelinci, kupu-kupu dan ikan koi yang pengunjung secara langsung dapat berinteraksi di dalamnya. Sebagian besar dari pengunjung juga berpendapat bahwa aksesibilitas dari setiap area yang ada pada zona edukasi ini dinilai mudah untuk di akses didukung juga dengan tersedianya papan nama yang terlihat jelas tersedia di bagian depan setiap area, dan juga papan penunjuk arah yang sudah memberikan informasi dengan jelas. Kenyamanan juga sudah dapat dirasakan oleh sebagian besar dari pengunjung saat berada pada zona edukasi ini, dimana hal itu didukung dengan tersedianya pohon-pohon besar dan tanaman lainnya yang memberikan rasa teduh dan sejuk bagi pengunjung saat berada pada zona tersebut.

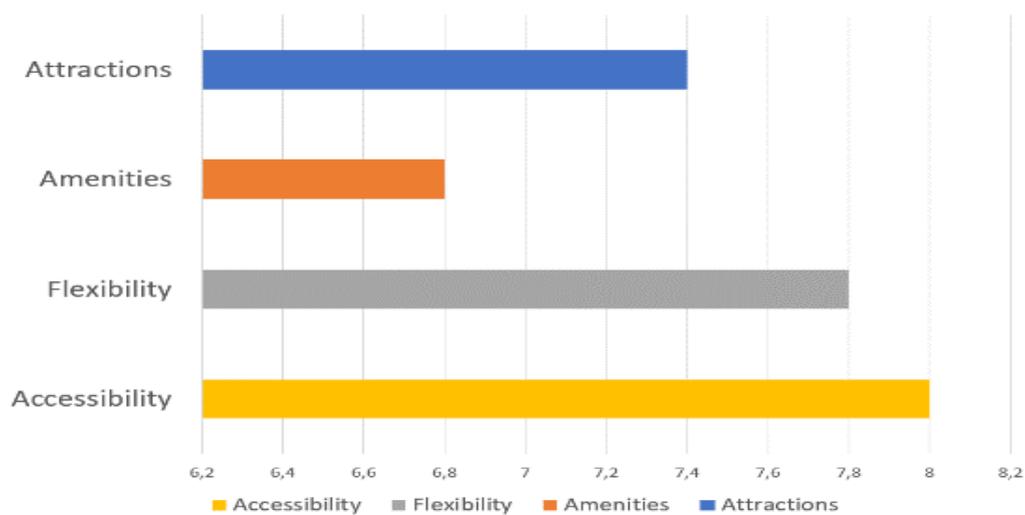


**Gambar 6. Elemen Fisik yang dinilai Optimal**  
(Sumber: Peneliti, 2019)

Namun, beberapa responden berpendapat juga bahwa pada beberapa area, penataan elemen fisik dan lansekapnya dinilai kurang optimal. Hal ini disebabkan karena kurangnya rasa teduh yang mereka rasakan pada area tersebut. Kurangnya rasa teduh yang dirasakan oleh pengunjung menyebabkan pada beberapa waktu, area tersebut kurang diminati oleh pengunjung.



**Gambar 5. Kurangnya Rasa Teduh pada Beberapa Area**  
(Sumber: Peneliti, 2019)



**Gambar 7. Kesimpulan Pendapat Responden Mengenai Zona Edukasi**  
(Sumber: Peneliti, 2019)

## 2. Zona Sport Activity

### a. Kondisi Eksisting

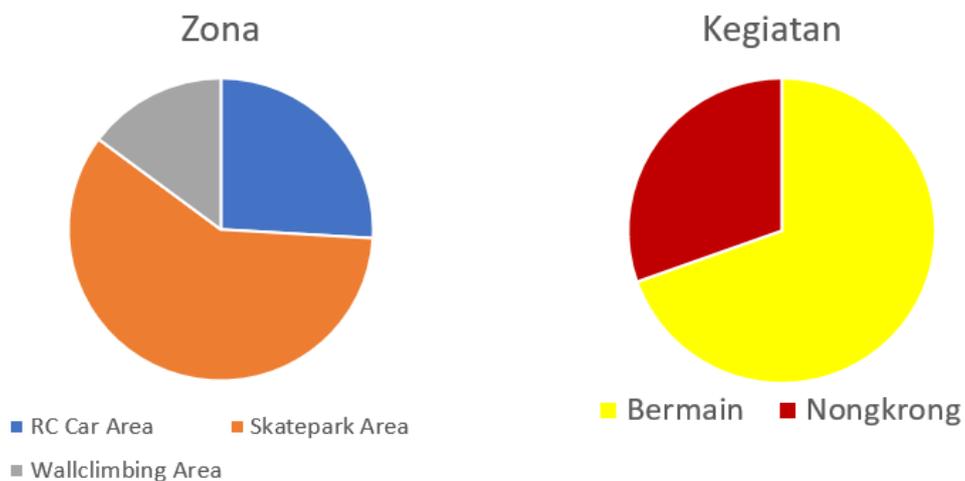


**Gambar 8. Kondisi Eksisting Zona Sport Activity**  
(Sumber: Peneliti, 2019)

Berbagai elemen yang tersedia di dalam area SQP khususnya zona *sport activity* dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis :

- Elemen *softscape*, meliputi; pepohonan, rerumputan, bunga, dan semak.
- Elemen *hardscape*, meliputi : lampu taman, meja dan kursi taman, bebatuan dan kerikil, pagar, tenda, tebing buatan atau *climbing wall*, jalur pejalan kaki atau *pathway*, *playground*, dan penunjuk jalan

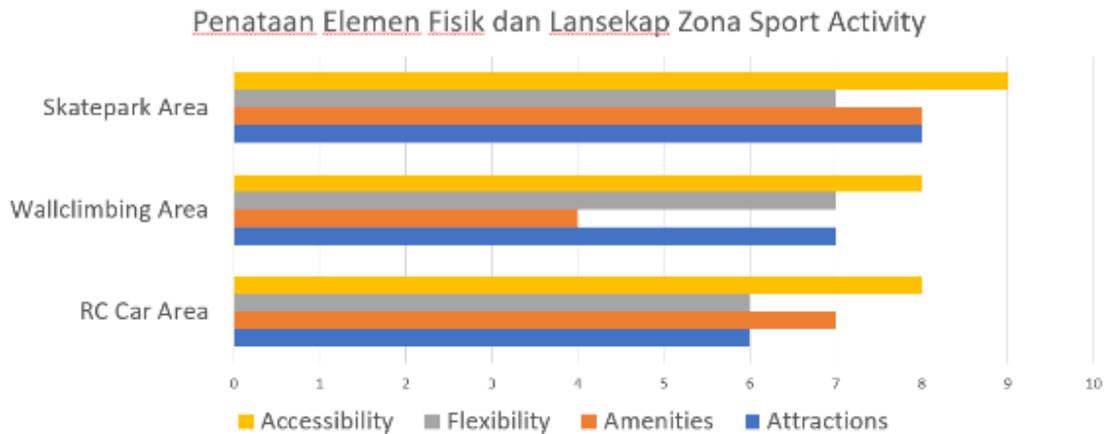
### b. Diskusi & Pembahasan



**Gambar 9. Diagram Zona Sport Activity, Zona (kiri), Kegiatan (kanan)**  
(Sumber: Peneliti, 2019)

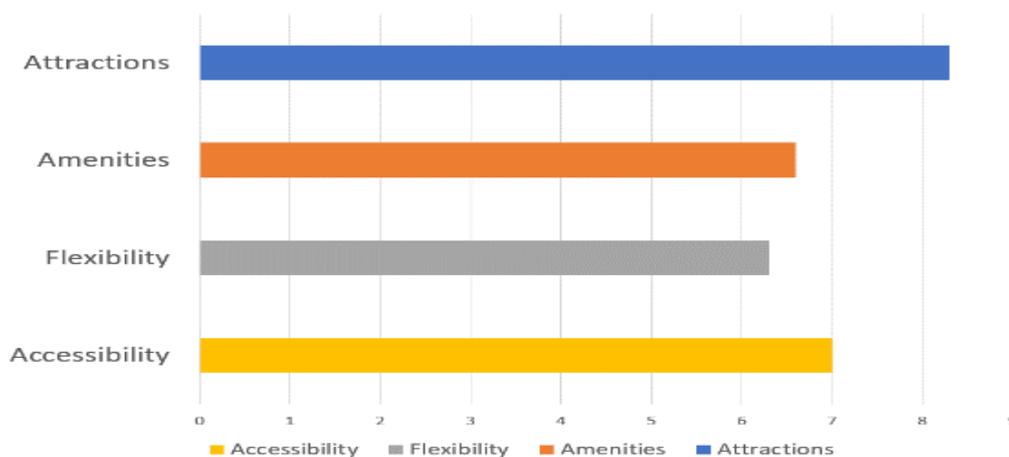
Pada zona *sport activity* area yang paling ramai didatangi oleh pengunjung adalah *Skatepark Area*. Hasil dari wawancara dan kuesioner yang diberikan kepada responden pada zona ini, menyatakan bahwa sebagian besar dari responden lebih memilih bermain dan nongkrong di *Skatepark Area* dikarenakan area ini lebih mudah untuk diakses ketimbang area lainnya. Hal lain yang mempengaruhi ramai tidaknya pengunjung pada area tersebut adalah ada atau tidaknya naungan yang dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung. *Wallclimbing Area* dinilai pengunjung tidak menarik untuk dikunjungi karena pada area tersebut, tidak tersedia naungan yang dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung, sedangkan pada *Skatepark Area* dan *RC Car Area* tersedia naungan baik dalam bentuk pohon sebagai peneduh, maupun tenda yang terdapat pada area *RC Car*.

c. Temuan



**Gambar 10. Pendapat Responden Mengenai Zona Sport Activity**  
(Sumber: Peneliti, 2019)

Dari hasil pengamatan serta didukungnya dengan hasil dari wawancara dan kuesioner yang diberikan kepada responden yang sedang berada pada zona tersebut, dapat terlihat bahwa seluruh responden berpendapat bahwa untuk mencapai area dari zona *sport activity* ini aksesnya sudah mudah bagi pengunjung, hal ini didukung juga dengan lokasi dari area seperti *Wallclimbing Area*, *Skatepark Area* yang berada di bagian depan dari Scientia Square Park (SQP) sehingga memudahkan bagi para pengunjung untuk menemukan dan datang ke area tersebut. Sebagian besar dari responden juga berpendapat bahwa area-area yang termasuk dalam zona *sport activity* ini sudah dapat menunjang dan mewadahi aktivitas mereka untuk dapat bermain dengan nyaman didukung dengan tersedianya naungan yang memberikan keteduhan.



**Gambar 11. Kesimpulan Pendapat Responden Mengenai Zona Sport Activity**  
(Sumber: Peneliti, 2019)

3. Zona Rekreasi  
a. Kondisi Eksisting



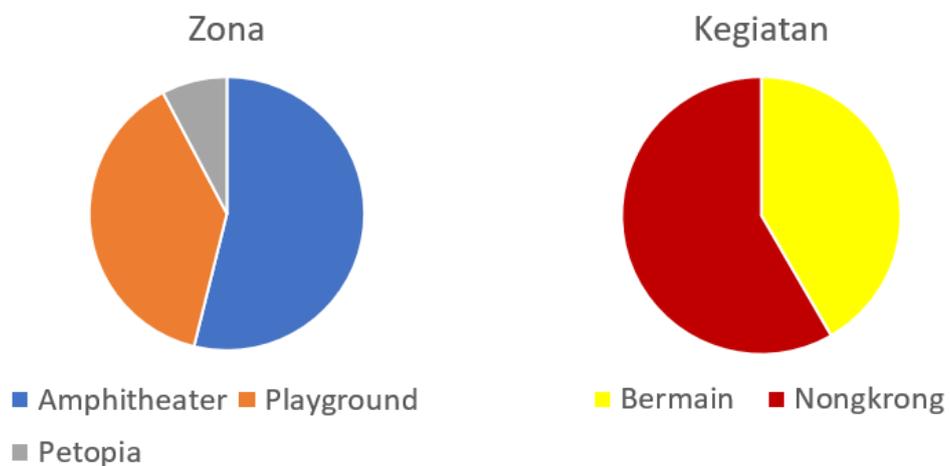
**Gambar 12. Zona Rekreasi**  
(Sumber: Peneliti, 2019)

Berbagai elemen yang tersedia di dalam area SQP khususnya zona rekreasi dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis:

- Elemen *softscape*, meliputi: pepohonan, rerumputan, bunga, dan semak.
- Elemen *hardscape*, meliputi: lampu taman, meja dan kursi taman, bebatuan dan kerikil, pagar, jalur pejalan kaki atau *pathway*, *playground*, dan penunjuk jalan

b. Diskusi & Pembahasan

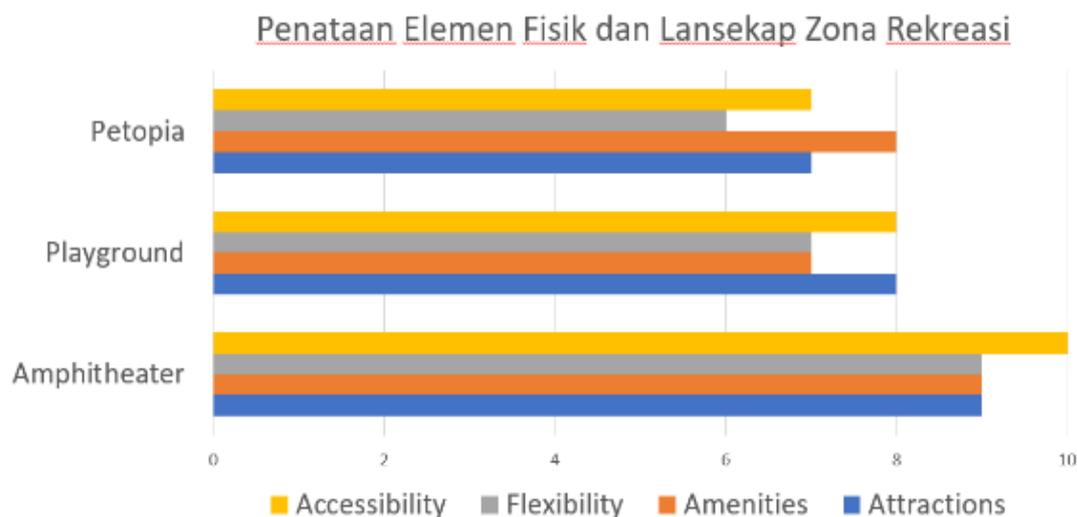
Seperti yang tertera pada diagram di dibawah, *Amphitheater* paling ramai dikunjungi pada area di zona rekreasi.



**Gambar 13. Diagram Zona Rekreasi**  
(Sumber: Peneliti, 2019)

Menurut hasil dari wawancara dan kuesioner yang diberikan kepada responden pada zona ini, menyatakan bahwa sebagian besar kegiatan yang dilakukan responden lebih memilih untuk nongkrong, bersantai dan bermain, karena di area ini pengunjung dapat melakukan banyak kegiatan,terlebih lagi areanya yang mudah untuk diakses. Hal lain yang dapat mempengaruhi ramainya pengunjung yaitu luasnya area untuk berkumpul dan suasana area yang teduh, walaupun disekeliling area hanya dikelilingi oleh pepohonan, namun dapat menyejukkan suasana panas pada siang hari. Kegiatan lain yang dilakukan pengunjung pada area ini, yaitu mengawasi anak-anaknya yang sedang bermain atau melihat pertunjukan. Selain *Amphitheater*, area lain yang ramai di kunjungi oleh pengunjung terutama anka-anak yaitu *Playground*, dimana area ini menjadi tempat favorit bagi anak-anak, karena banyaknya jenis permainan yang bisa dimainkan. Terakhir adalah area *Petopia*, di area ini pengunjung dapat bermain sekaligus melatih hewan peliharaannya, dilihat dari area yang termasuk dalam zona rekreasi, area *Petopia* merupakan area yang kurang ramai di kunjungi, karena tidak tersedianya naungan dan biasanya pengunjung yang menggunakan area ini merupakan pengunjung berkolompok atau komunitas tertentu saja.

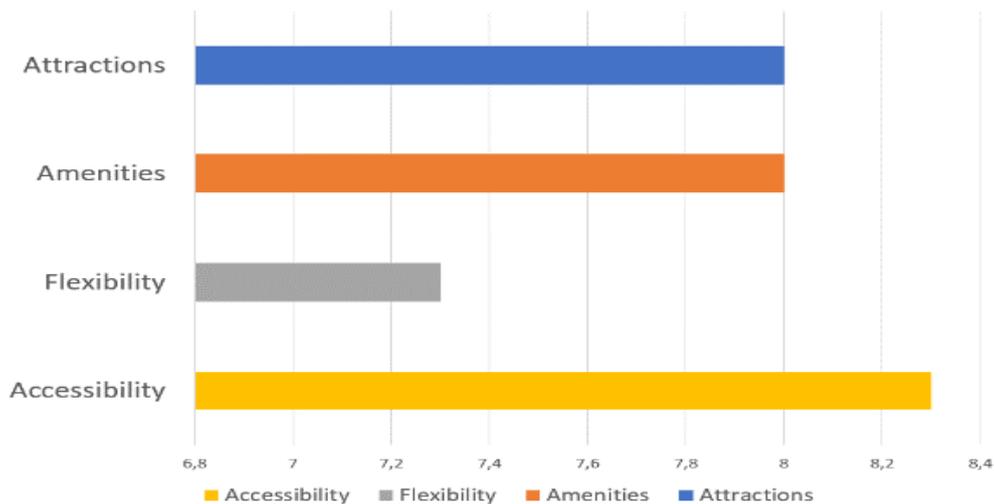
### c. Temuan



**Gambar 14. Pendapat Responden Mengenai Zona Rekreasi**

(Sumber: Peneliti, 2019)

Dari hasil pengamatan pada zona rekreasi serta didukung dengan wawancara dan kuesioner yang diberikan kepada responden, pada zona rekreasi ini seluruh responden berpendapat bahwa pada zona ini aksesnya yang mudah,ramainya pengunjung dan lokasi yang dekat dengan pintu masuk,sehingga memudahkan pengunjung untuk menemukan area tersebut. Sebagian besar dari pengunjung juga berpendapat bahwa aksesibilitas dari setiap area yang ada pada zona rekreasi ini dinilai mudah untuk di akses didukung juga dengan tersedianya papan nama yang terlihat jelas tersedia pada setiap bagian depan area, dan juga papan penunjuk arah yang sudah memberikan informasi dengan jelas. Kenyamanan juga sudah dapat dirasakan oleh sebagian besar dari pengunjung saat berada pada zona rekreasi ini, dimana hal itu didukung dengan tersedianya banyak pepohonan dan tanaman lainnya yang memberikan rasa teduh dan sejuk bagi pengunjung yang menggunakan zona tersebut.



**Gambar 15. Kesimpulan Pendapat Responden Mengenai Zona Rekreasi**  
(Sumber: Peneliti, 2019)

## Kesimpulan

Dari hasil diskusi dan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa elemen fisik yang ada sangat atraktif dan aksesibel bagi penggunaannya, namun dari segi penataan pada beberapa zona belum optimal. Hal tersebut disebabkan karena penataan elemen fisik yang belum mempertimbangkan usia pengguna dan jenis aktivitas yang dilakukan. Kedepannya, dengan mengetahui preferensi pengguna berdasarkan kelompok usianya dan jenis aktivitas yang dilakukan, jenis dan kualitas elemen fisik yang mendukung akan optimal menunjang fungsi-fungsi Scientia Square Park sebagai ruang terbuka publik yang dapat mewadahi berbagai aktivitas dan dapat memberikan pengalaman baru bagi pengunjungnya.

## Referensi

- Carr, S., Francis, M., Rivlin, L.G., Stone, A.M. (1992). *Public Space*. Australia : Press Syndicate of University of Cambridge.
- Dirjentaru. 2008. *Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor: 05/PRT/M/2008 tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan* . Departemen Pekerjaan Umum.
- Handayani, S. (2009). *Arsitektur Lanskap*. Modul Kuliah Arsitektur UPI, Jakarta.
- Hendriani, A.S. (2016). *Ruang Terbuka Hijau sebagai Infrastruktur Hijau Kota pada Ruang Publik Kota (Studi Kasus : Alun-Alun Wonosobo)*. Wonosobo: Universitas Sains Al-Qur'an Wonosobo.
- Imansari, N., Khadiyanta, P. (2015). *Penyediaan Hutan Kota dan Taman Kota sebagai Ruang Terbuka Hijau (RTH) Publik Menurut Preferensi Masyarakat di Kawasan Pusat Kota Tangerang*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Kustiwan, I. (2014). *Pengertian Dasar dan Karakteristik Kota, Perkotaan, dan Perencanaan Kota*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Perda No. 6 Tahun 1999, DKI Jakarta tentang Rencana Tata Ruang Wilayah
- Ratnasari, A. (2015). *Diskrepansi Teritori Pada Pemanfaatan Ruang Publik (Kasus: Penggal Alun-alun Klaten)*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Shirvani, H. (1985). *The Urban Design Process*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Sunaryo, R.G. (2010). *Penataan Ruang Publik yang Memadukan Pola Aktivitas dengan Perubahan Fisik Kawasan (Kasus: Kawasan Tambak Bayan-Babarsari, Yogyakarta)*.
- Undang-undang No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang