

POLA AKTIVITAS PADA RUANG PUBLIK TAMAN BUNGKUL SURABAYA

Retty Puspasari¹, Jenny Ernawati², Noviani Suryasari²

¹Mahasiswa Bimbingan, Jurusan arsitektur/ Fakultas Teknik Universitas Brawijaya

²Dosen Pembimbing, Jurusan Arsitektur/ Fakultas Teknik Universitas Brawijaya

Alamat Email penulis: retty_pe@yahoo.com

ABSTRAK

Ruang publik menjadi salah satu fenomena unik dalam sebuah kawasan kota. Sebagai salah satu ruang publik Kota Surabaya, Taman Bungkul dituntut mampu mewadahi berbagai macam aktivitas sosial-rekreatif. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi pola aktivitas dalam satu kawasan ruang publik Taman Bungkul serta pemanfaatan ruangnya. Pola aktivitas tersebut dipengaruhi oleh sistem seting yang ada. Metode observasi dengan teknik *placed-centered mapping* digunakan sebagai alat untuk mengetahui pola aktivitas, tingkat kepadatan serta kecenderungan pemanfaatan ruang dan atribut ruang bagi berbagai macam aktivitas yang ada. Pengamatan dilakukan pada siang dan malam hari pada hari kerja dan hari libur. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tata lingkungan fisik pada Taman Bungkul sebagai suatu sistem seting ruang publik harus sesuai untuk mengakomodasi aktivitas orang-orang.

Kata Kunci: pola aktivitas, pemanfaatan ruang, ruang publik, sistem seting

ABSTRACT

Public space is one of unique phenomenon of a city. As a public space in Surabaya city, Bungkul park must be able to provide spaces for social-recreative activities. Using qualitative descriptive, the purpose of this study was to identify activity pattern in the public space of Bungkul park and it's space usage. The activity patterns are affected by a system of setting. Observation and placed-centered mapping were applied as a tool to understand the activity pattern, crowding level, space and space attributes usage by those activities. This observation is done in the afternoon and evening in weekdays and weekends. The results of this study show that the physical environment in Bungkul park as a system of public space setting should be suitable to accommodate people's activities.

Keywords: activity pattern, space usage, public space, system of setting

1. Pendahuluan

Ruang terbuka publik merupakan salah satu jenis ruang luar yang biasanya digunakan secara bebas oleh masyarakat sekitar untuk beraktivitas dan berinteraksi sosial, sebagai pusat wadah aktivitas luar bagi masyarakat. (Carr, 1992)

Seiring dengan berjalannya waktu serta perkembangan zaman, ketersediaan ruang publik sebagai wadah untuk beraktivitas akan semakin sempit, dikarenakan terjadinya peningkatan angka pertumbuhan penduduk yang tidak diimbangi dengan peningkatan ketersediaan ruang publik sebagai wadah aktivitas luar. Akhirnya, ruang publik yang sudah ada dituntut lebih oleh masyarakat dalam mengakomodasi segala kebutuhannya yang mana tuntutan akan pemenuhan kebutuhan tersebut berdampak

pada pola aktivitas dan pemanfaatan terhadap ruang di dalamnya. Pemanfaatan ruang publik yang ada bisa saja menjadi kurang teratur atau tidak sesuai dengan fungsi yang seharusnya.

Mengusung tema *education, entertainment* dan *sport*, Taman Bungkul menyediakan berbagai sarana dan prasarana untuk mengakomodasi berbagai aktivitas sosial-rekreatif di dalamnya, sebagai salah satu ruang publik, Taman Bungkul juga dituntut agar dapat terus menyesuaikan kebutuhan masyarakat yang sejalan dengan perkembangan teknologi. Memiliki enam area wisata utama, *plaza, playground, area skateboard* dan *BMX track, grass area*, sentra PKL, dan Makam Mbah Bungkul yang tidak pernah sepi pengunjung, taman tersebut memiliki keberagaman jenis aktivitas dan pemanfaatan terhadap ruangnya. Tidak jarang pemanfaatan ruang yang ada juga menjadi tidak sesuai dengan fungsi ruang yang seharusnya atau kurang optimalnya beberapa ruang yang ada dalam mewadahi fungsi dan aktivitas terutama pada waktu-waktu padat pengunjung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pola aktivitas pada ruang publik Taman Bungkul, sehingga kecenderungan pemanfaatan ruang yang ditemukan nantinya dapat ditemukan indikasi berupa adanya keberagaman aktivitas pada Taman Bungkul yang mempengaruhi kesesuaian atau keoptimalan pemanfaatan ruang-ruang di dalamnya.

Berdasarkan pemahaman dari tinjauan teori maupun studi terdahulu, terdapat dua komponen utama dalam penelitian ini yaitu ruang publik itu sendiri sebagai objek penelitian dan pola aktivitas sebagai fokus pengamatan dalam penelitian ini.

1.1 Ruang Publik

Carr (1992) menyebutkan adanya beberapa faktor yang harus dipertimbangkan dalam mengoptimalkan penggunaan ruang publik yaitu:

1. *Use of space*, di mana ruang-ruang yang berbeda mewadahi fungsi dan aktivitas yang berbeda pula.
2. *Space form and context*, diartikan sebagai karakter fisik ruang tersebut. Bentuk ruang dapat ditandai dengan adanya batas fisik serta objek yang menarik atau *focal point*. Pendefinisian ruang juga berkaitan dengan akses dan ruang transisi.

Peran elemen arsitektural suatu ruang publik terhadap pola aktivitas tidak hanya terjadi pada ruang publik itu sendiri, namun juga mempunyai pengaruh terhadap lingkungan sekitar ruang publik tersebut, kaitannya dengan bangunan-bangunan yang ada di sekitarnya (Septariani, 2010).

1.2 Pola Aktivitas

Ruang terbuka publik merupakan tempat harus dapat diakses secara fisik maupun visual oleh masyarakat umum, sehingga elemen fisik berperan penting dalam membentuk pola aktivitas dan pemanfaatan ruangnya (Kustianingrum, 2013). Carr (1992) mengategorikan jenis aktivitas berdasarkan tingkat/level keterlibatannya yaitu *active engagement* (bermain, berjalan) dan *passive engagement* (duduk, berdiri).

Sebuah aktivitas juga dapat terdiri dari berbagai sub aktivitas yang berhubungan satu sama lainnya, yang dikenal dengan istilah sistem aktivitas/*system of activity* (Haryadi & Setiawan, 2010). Sistem aktivitas dalam sebuah ruang publik berkaitan erat dengan tiga elemen utama yaitu pedagang kaki lima sebagai *activity support* kawasan, parkir, dan Pejalan kaki yang berkaitan dengan pola sirkulasinya. Pola aktivitas dikaitkan dengan pemanfaatan ruang yang ada, dibagi menjadi tiga jenis yaitu *fixed*

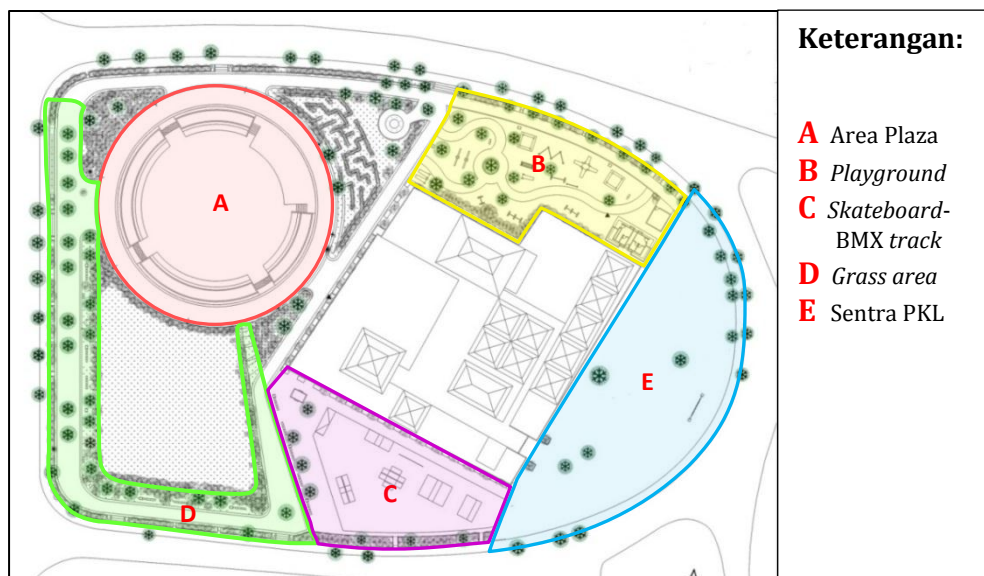
element/elemen tetap, *semi-fixed elements*/elemen semi-tetap dan *non-fixed elements*/elemen tidak tetap (Rapoport, 1982).

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Observasi lapangan dilakukan pada hari kerja dan hari libur pada siang hari dengan waktu pengamatan antara jam 12.00-15.00 dan malam hari dengan waktu pengamatan antara jam 18.00-21.00. *Placed-centered mapping* digunakan sebagai alat utama dalam mengamati, mengidentifikasi dan menganalisis pola aktivitas serta pemanfaatan ruang, dengan memasukkan tiga jenis elemen utama yaitu *fixed elements* (elemen fisik pembentuk ruang/atribut ruang), *semi-fixed elements* (parkir, PKL statik, semi-statik dan *mobile*), serta *non-fixed elements* (aktivitas itu sendiri).

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan pembahasan aspek utama yaitu pola aktivitas ruang publik. Jenis aktivitas yang dimasukkan dalam pengamatan pola aktivitas ini diklasifikasikan berdasarkan tingkat keterlibatannya terhadap penggunaan ruang publik yaitu *active engagement* seperti bermain, olahraga, berjalan, makan, dan berjualan dan *passive engagement* seperti duduk dan berdiri. Namun pada pembahasan penelitian ini jenis aktivitas yang difokuskan ialah aktivitas duduk, berjalan, bermain dan berjualan, di mana keempat aktivitas tersebut merupakan aktivitas dominan yang terjadi hampir di seluruh zona dalam Taman Bungkul. Selain itu keempat aktivitas tersebut ialah aktivitas yang paling banyak berperan langsung terhadap pemanfaatan ruang di dalamnya. Pengamatan pola aktivitas ini dibagi kedalam lima zona, yang terdiri atas area plaza, *playground*, area *skateboard-BMX track*, *grass area*, dan sentra PKL (lihat Gambar 1).



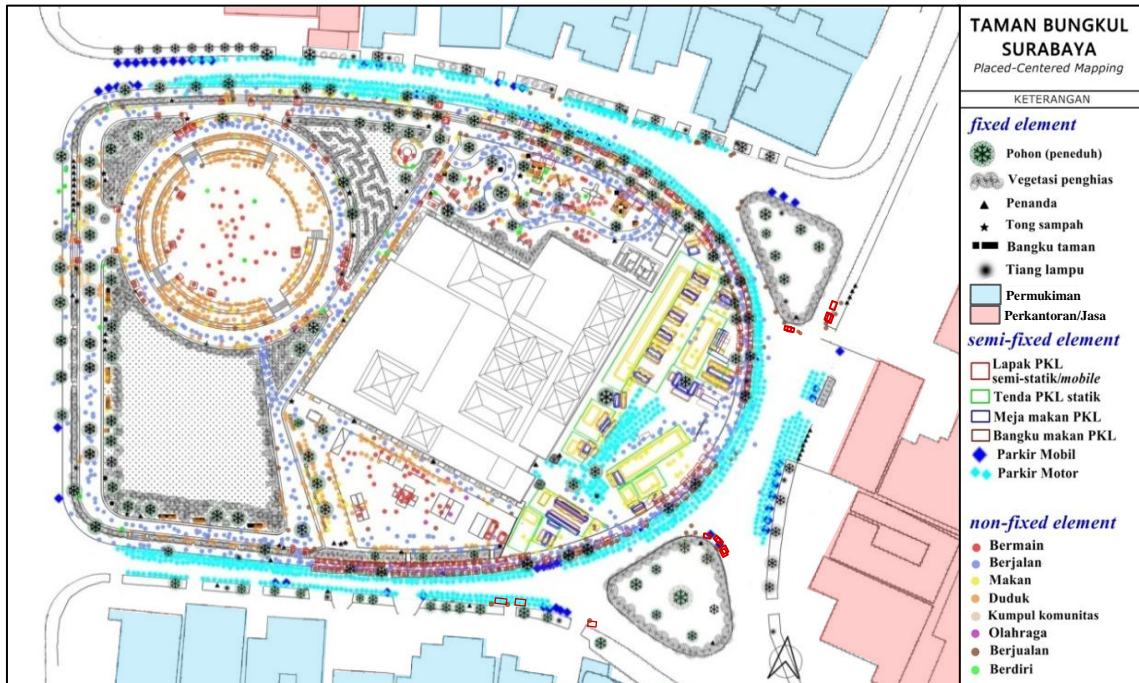
Gambar 1. Pembagian Zona Pengamatan Pola Aktivitas Ruang Publik Taman Bungkul

Sumber: Gambar Ulang, DKP Kota Surabaya, 2015

3.1 Pola Aktivitas pada Ruang Publik Taman Bungkul Surabaya

Pola aktivitas di Taman Bungkul secara umum dipengaruhi oleh bentuk dan hubungan ruang (*space form and context*) serta elemen pembentuk ruang/atribut ruang

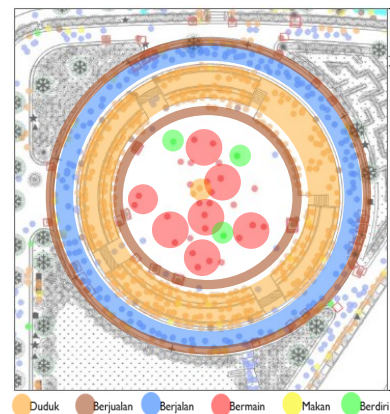
(*physical elements*) di dalamnya. Intensitas aktivitas pada hari kerja secara umum berintensitas sedang atau tidak terlalu ramai. Sedangkan pada hari libur intensitasnya tinggi. Perbedaan intensitas tersebut pada beberapa zona besar seperti pada area plaza, *playground*, area *skateboard-BMX track*, *grass area* dan sentra PKL menyebabkan pola aktivitasnya berbeda antara hari kerja dengan hari libur.



Gambar 2. Place-Centered Mapping Taman Bungkul Surabaya

3.1.1 Area Plaza

Pada area plaza aktivitas dominan yang terjadi ialah duduk, berjalan dan berjualan. Pola aktivitas pada area plaza dipengaruhi oleh elemen fisik ruang (atribut ruang) di dalamnya. *Water fountain tribune* sebagai atribut yang terlihat paling menonjol menjadi generator aktivitas, dan dapat menarik lebih banyak pengunjung. Tribun juga menjadi atribut utama dalam menampung aktivitas duduk terbanyak di Taman Bungkul. Pada waktu-waktu padat pengunjung Seting tempat duduk tidak hanya pada tribun, namun juga pada area *fountain* dan *open stage*. Pada akhirnya area *fountain* sebagai elemen atraktif pada tribun dan *open stage* yang fungsi awalnya sebagai tempat pertunjukan sudah menjadi tidak optimal sesuai fungsi aslinya dan lebih sering digunakan sebagai tempat duduk, biasanya dilakukan dengan cara duduk mengelompok, berhadapan atau berjajar dengan orientasi duduk berpusat ke arah tengah plaza (membentuk pola terpusat).



Gambar 3. Pola Aktivitas Area Plaza

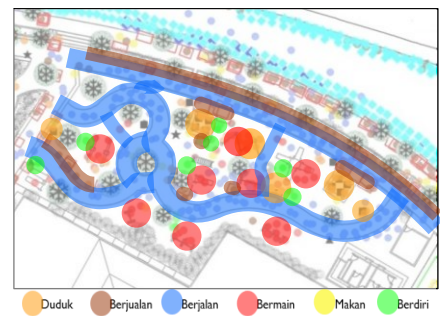
Banyaknya pengunjung yang ada diikuti oleh keberadaan PKL semi-statik/mobile yang banyak ditemui di sekitar area plaza tersebut terutama pada hari libur. PKL yang ada rata-rata menempati area pasif pada jalur sirkulasi area plaza, dengan memanfaatkan *brandpoint* sebagai pembatas/pelindung. Seluruh aktivitas di tribun (termasuk *open stage*) dan sekitarnya berpusat pada area tengah plaza yang cenderungnya lebih sering digunakan

untuk aktivitas bermain oleh anak-anak, berdiri dan duduk di lantai yang sering dilakukan orang dewasa saat tribun sudah penuh atau karena mendekati area anak bermain (menunggu atau mengawasi).

3.1.2 Playground

Pada area *playground* aktivitas dominan yang terjadi adalah bermain dan berjalan. Aktivitas bermain banyak terdapat di area ini dikarenakan keberadaan *playground units* (ayunan, papan seluncur dan sebagainya) sebagai elemen atraktif sekaligus generator aktivitas utama di area ini. Persebaran atribut ruang yang cenderung acak secara keseluruhan menyebabkan seluruh pola aktivitas lainnya seperti duduk dan berjalan juga membentuk pola acak (*cluster*), menyebar di seluruh area *playground*, terutama pada area di sekitar jalur sirkulasi pejalan.

Pola aktivitas tersebut mempengaruhi pemanfaatan ruang di dalamnya. Penataan atribut ruang yang acak seperti *playground units*, *shelter* dan beberapa bangku taman yang memiliki keterbatasan kapasitas di area ini menyebabkan terjadinya ketidaksesuaian pemanfaatan pada atribut ruangnya, seperti pada beberapa *playground units* yang sering digunakan sebagai tempat duduk bagi orang dewasa. Hal tersebut dapat dikarenakan beberapa faktor seperti kebutuhan pengawasan anak, kemudahan pencapaian dari jalur sirkulasi bagi mayoritas pengunjung yang lewat, atau kurang cukupnya atribut bangku di area ini. Pada waktu padat pengunjung seperti hari libur malam dapat menimbulkan dampak berkurangnya intensitas aktivitas bermain, dikarenakan meningkatnya intensitas pengunjung usia remaja/dewasa yang menyebabkan intensitas pemanfaatan atribut bermain sebagai tempat duduk juga bertambah. Penggunaan atribut ruang yang sebenarnya tidak difungsikan sebagai tempat duduk disebabkan kurang tersedianya bangku di area ini.



Gambar 4. Pola Aktivitas *Playground*

3.1.3 Area Skateboard dan BMX Track

Pada area *skateboard*-*BMX track* aktivitas dominan yang terjadi adalah bermain dan duduk. Adanya *skateboard track* menjadi elemen atraktif tersendiri serta ditambah beberapa bangku taman, menjadi generator aktivitas di area ini. Selain pada atribut bangku, aktivitas duduk juga sering dilakukan di jalur sirkulasi, mendekati area *track* yang menjadi pusat perhatian/orientasi aktivitas disekitarnya (duduk dan berjalan), selain dikarenakan faktor adanya sistem aktivitas pada orang tua dan anak dalam hal kebutuhan bermain dan pengawasan oleh masing-masing pihak.



Gambar 5. Pola Aktivitas Area *Skateboard Track*

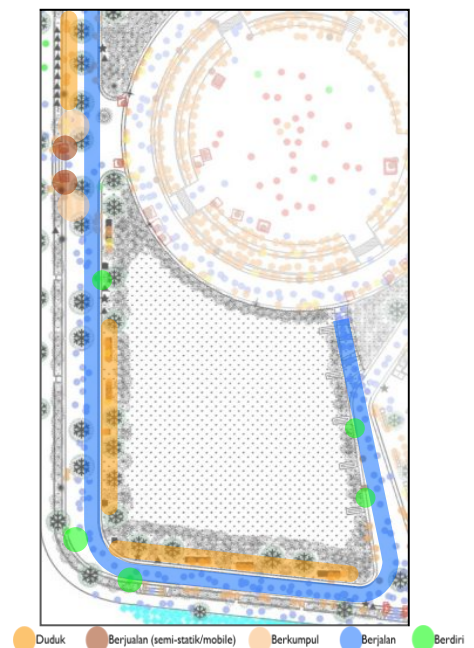
Skateboard track sebagai generator aktivitas mempengaruhi pola pemanfaatan ruang tersendiri. Penataan terkait posisi dan orientasi pada sebagian *track* menyebabkan adanya pemanfaatan yang kurang sesuai. Area *skateboard* yang berada di sebelah paling timur menjadi tidak optimal digunakan untuk bermain *skateboard* dan cenderung digunakan sebagai area servis bagi PKL semi-statik/*mobile*. Hal tersebut juga

dapat mengganggu pemandangan dan keoptimalan fungsi ruang itu sendiri. *Skateboard track* yang berada di paling utara, berhimpit dengan jalur sirkulasi pejalan pada akhirnya lebih sering digunakan untuk duduk, bersandar dan bermain (oleh anak-anak) di atasnya, menjadi lebih jarang digunakan para pemain *skateboard* untuk bermain/berolahraga *skateboard*.

3.1.4 Grass Area

Pada *grass area* aktivitas yang dominan ialah duduk. Keberadaan elemen vegetasi pada area hijau sebagai *view* yang didukung adanya atribut bangku taman di sekelilingnya menjadi generator aktivitas di area ini. Sedikitnya atribut bangku dibandingkan pada area lain serta kurangnya elemen atraktif di area ini (yang dimiliki area lain) menyebabkan area ini relatif lebih sepi atau intensitasnya rendah oleh pengunjung maupun PKL dibandingkan pada area lain. Hal tersebut juga karena area ini berada paling jauh dari beberapa titik keramaian dan arah datang mayoritas pengunjung. Namun hal tersebut bisa menjadi potensi tersendiri dalam memenuhi kebutuhan relaksasi yang sifatnya tenang atau menjadi kekurangan agar dapat ditingkatkan lagi keramaiannya. Keseluruhan aktivitas pada area ini membentuk pola linier, berada pada sepanjang jalur sirkulasi di sekitar *grass area*.

Bangku taman sebagai bagian dari generator aktivitas *grass area* seluruhnya mengakomodasi aktivitas duduk bersebelahan menghadap ke jalan raya, sehingga juga menjadi salah satu penyebab area tersebut relatif sepi, terkait orientasi duduk yang kurang memanfaatkan *view* ke area hijau dalam memenuhi kebutuhan relaksasi serta aktivitas sosial lain yang butuh berhadapan dengan lawan bicara atau membutuhkan atribut pendukung lain dalam memenuhi aktivitas lainnya.



Gambar 6. Pola Aktivitas *Grass Area*

3.1.5 Sentra PKL

Pada sentra PKL aktivitas dominan yang terjadi ialah aktivitas jual-beli (aktivitas berjalan oleh PKL dan aktivitas makan oleh pengunjung). Tidak seperti pada area lainnya, pada area ini keberadaan PKL sendiri itulah yang menjadi generator aktivitas di dalamnya. Pola aktivitas di area ini sebagian besar dipengaruhi oleh penataan tenda-tenda warung PKL yang ada. Pola linier-*cluster* pada penataan tenda PKL menyebabkan pola pada sistem aktivitas yang ada (berjalan dan parkir bagi pengunjung dan aktivitas servis bagi PKL) mengikuti tata letak tenda PKL tersebut. Akibatnya pola aktivitas yang terbentuk menjadi kacau/tidak teratur dalam memanfaatkan ruang di dalamnya (kaitannya dengan aspek kebersihan dan estetika lingkungan).

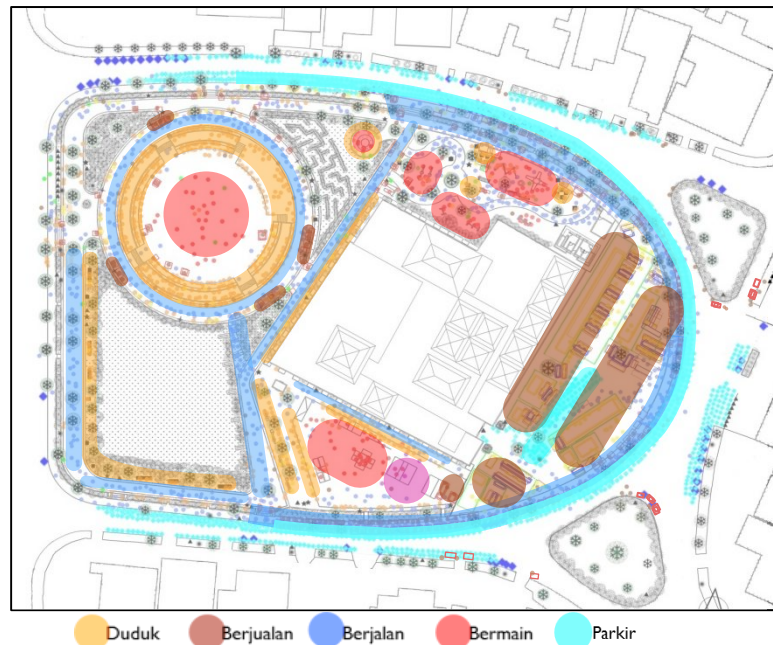


Gambar 7. Pola Aktivitas Sentra PKL

Pola aktivitas tersebut berdampak pada pemanfaatan ruangnya. Adanya ruang kosong diantara tenda-tenda PKL menyebabkan adanya pemanfaatan ruang untuk parkir kendaraan roda dua. Pengunjung sentra PKL maupun yang akan menuju makam Mbah Bungkul cenderung memanfaatkan area tersebut agar lebih mendekati area tujuan. Pada waktu padat pengunjung (hari libur) menyebabkan penyempitan jalur sirkulasi pejalan di sekitarnya, bahkan dapat menutupi area depan *entrance* makam yang menjadi satu-satunya akses ke area makam tersebut.

3.2 Pola Aktivitas Keseluruhan Ruang Publik Taman Bungkul Surabaya

Pola aktivitas pada tiap zona berbeda-beda sesuai dengan bentuk dan fungsi ruang. Pada area plaza (zona A) seluruh aktivitasnya terpusat pada area tengah, dengan intensitas aktivitas duduk terpadat atau teramai diantara zona lainnya dikarenakan adanya tribun yang menjadi daya tarik tersendiri saat mengunjungi Taman Bungkul, yang mengakomodasi aktivitas duduk terbanyak. *Grass area* (zona D) merupakan area relatif paling sepi dikarenakan tidak cukup banyak menyediakan bangku taman yang menjadi salah satu generator aktivitas pada setiap zona. Selain itu area ini berada paling jauh dari beberapa titik keramaian dan arah datang mayoritas pengunjung, yang mana datang dari arah timur yaitu Jalan Serayu dan utara yaitu Jalan Taman Bungkul. Oleh karena itu juga koridor Jalan Taman Bungkul dan Jalan Serayu menjadi koridor jalan terpadat atau lebih banyak intensitas aktivitasnya dibandingkan koridor Jalan Darmo dan Jalan Progo yang berada di sebelah barat dan selatan taman yang lebih sepi.



Gambar 8. Pola Aktivitas Taman Bungkul Surabaya
Sumber: Hasil Analisis, 2015

Pada Gambar 8 terlihat bahwa sistem aktivitas ruang publik Taman Bungkul (aktivitas pejalan, PKL dan parkir) paling banyak menyebar di sekitar sentra PKL (zona E) yang meliputi koridor Jalan Taman Bungkul, Jalan Serayu dan sebagian koridor Jalan Progo. Sehingga pada koridor jalan tersebut pada waktu-waktu padat pengunjung mengalami ketidakteraturan tata ruang baik antara ruang sirkulasi dan parkir kendaraan, sirkulasi pejalan maupun area untuk berjualan bagi para PKL statik (pada sentra PKL) maupun semi-statik/*mobile* di sekitarnya.

Kecenderungan pemanfaatan ruang tersebut pada akhirnya mempengaruhi pola aktivitas dan pemanfaatan ruang pada *playground*. Pada area tersebut, selain dikarenakan pola penataan atribut ruang yang tidak tertata baik, ketidaksesuaian pemanfaatan terhadap *playground units* dapat pula dikarenakan kemudahan pencapaian oleh lebih banyak pengunjung, karena mayoritas pengunjung masuk ke Taman Bungkul

melalui *entrance* di area ini (paling dekat dari tempat parkir di koridor Jalan Serayu dan Jalan Taman Bungkul).

4. Kesimpulan

Taman Bungkul secara umum merupakan sebuah ruang publik yang akomodatif bagi berbagai aktivitas. Pada area plaza aktivitas dominannya ialah aktivitas duduk dengan intensitas paling ramai dibandingkan dengan area lainnya. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa keberadaan dan posisi elemen atraktif serta kecukupan tempat duduk menjadi generator aktivitas, yang dapat mempengaruhi kesesuaian pemanfaatan ruang yang ada.

Area plaza sebagai penyedia tempat duduk dengan kapasitas pengunjung terbanyak hendaknya mengoptimalkan *open stage* dan area *fountain* agar kembali berfungsi sebagai tempat pertunjukan atau dioptimalkan sesuai potensi aktivitas yang sering terjadi. Area *playground* hendaknya memperhatikan sistem aktivitas pejalan, parkir dan PKL yang banyak di sekitarnya agar tidak meminimalisasi penggunaan *playground units* sebagai elemen atraktif dan rekreatif bagi anak. Area *skateboard* perlu penataan pada *skateboard track*-nya terkait posisi dan orientasi, agar lebih optimal dimanfaatkan sebagai sarana bermain *skateboard*, tidak sebagai tempat duduk atau bermain bagi anak, serta tidak menciptakan ruang pasif bagi PKL untuk kepentingan aktivitas berjualannya. *Grass area* memiliki potensi *view* ke arah area hijau. Ketersediaan bangku taman yang cukup menjadi generator aktivitas, sehingga harus dioptimalkan fungsinya sebagai bagian dari pemenuhan kebutuhan relaksasi. Pada sentra PKL optimalisasi penataan tenda-tenda warung menjadi sangat penting agar pemanfaatan ruang di dalamnya dapat lebih maksimal sesuai dengan potensi fungsi dan aktivitas yang ada, tidak ada pemanfaatan ruang yang cenderung tumpang tindih, antara area sirkulasi pejalan, parkir, dan PKL, yang berpengaruh pada kenyamanan aktivitas tersebut.

Daftar Pustaka

- Carr, Stephen, et al. 1992. *Public Space*. Australia: Press Syndicate of University of Cambridge.
- Haryadi & B. Setiawan. 2010. *Arsitektur, Lingkungan dan Perilaku*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Kustianingrum, D., dkk. 2013. *Fungsi dan Aktifitas Taman Ganesha Sebagai Ruang Publik di Kota Bandung*. *Jurnal Online*, Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional, Vol. 1 No. 2.
- Rapoport, Amos. 1982. *Human Aspect of Urban Form: Towards a Man Environment Approach to Urban Form and Design*. USA: Pergamon Press.
- Septariani, Ditarian N. 2010. *Peran Elemen Arsitektural Ruang Terbuka Publik Kota pada Taman Bungkul terhadap Interaksi Lingkungan Sekitar*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Malang: Universitas Brawijaya.