

Pola Pemanfaatan Ruang pada Taman Tematik di Kota Malang (Studi Kasus : Merbabu *Family Park* dan Taman Slamet)

Ariadne Hartati¹ dan Jenny Ernawati²

¹ Mahasiswa Program Sarjana Arsitektur, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya

² Dosen Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya

Alamat Email: ariadnehartati@gmail.com

ABSTRAK

Dalam rangka memfasilitasi kebutuhan masyarakat, sejumlah taman di Kota Malang dikembangkan menjadi taman tematik. Taman Slamet memiliki tema Hidden Paradise yang terdiri dari beberapa fasilitas spot pengambilan gambar yang menarik sedangkan Merbabu Family Park memiliki tema taman keluarga terdiri dari fasilitas bermain dan berolahraga mulai dari kalangan anak-anak hingga lansia. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui adanya pengaruh perbedaan tematik taman terhadap pola pemanfaatan ruang yang terbentuk pada kedua taman tersebut. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan *behavioral mapping* yaitu *place centered mapping*. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam desain pembangunan serta pengembangan taman kota agar memiliki tema yang sesuai kebutuhan masyarakat. Pengamatan dalam penelitian ini dilaksanakan pada saat pagi hari, siang hari dan malam hari pada di hari kerja (Senin-Jumat) serta hari libur (Sabtu-Minggu) dengan setting ruang aktivitas yaitu pada Taman Slamet terdapat 8 macam ruang aktivitas sedangkan pada Merbabu *Family Park* terdapat 6 macam ruang aktivitas. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa tematik taman berpengaruh terhadap pemanfaatan ruang taman. Pada Taman Slamet yang terdiri atas fasilitas ruang estetik, dan memiliki sculpture pola pemanfaatannya menyebar sedangkan pada Merbabu Family Park pola pemanfaatan ruangnya terkluster berdasarkan hobi, tujuan serta klasifikasi usia.

Kata Kunci : pola, pemanfaatan, taman tematik

ABSTRACT

In order to facilitate the needs of human, a number of parks in Malang developed into a thematic park. Taman Slamet and Merbabu Family Park is a park in Malang with different themes. Taman Slamet has a theme "Hidden Paradise" which consists of several facilities photographic spot while Merbabu Family Park has a family theme park consisting of play and exercise facilities ranging from the children to the elderly. The purpose of this study was to determine the effect of different thematic park on the utilization pattern formed on the both park. This study uses qualitative descriptive behavioral mapping approach that place centered mapping. The results of this study are expected to be a reference in the design development and the development of a city park that has a theme based on human needs. The observations in this study conducted during the morning, afternoon and evening on weekday (Monday-Friday) and holidays (Saturday-Sunday) by setting the milieu is at Taman Slamet there are eight kinds of activities spaces while at Merbabu Family Park there are 6 types of activities spaces. The results of this study are Taman Slamet consisting of aesthetic space, and has a sculpture formed spread utilization patterns while at Merbabu Family Park formed a cluster pattern based on hobbies, goals and age classification.

Keywords : pattern, utilization, theme parks

1. Pendahuluan

Taman tematik merupakan taman yang dibentuk menurut tema tertentu dengan elemen pembentuk setting disesuaikan dengan tema taman yang dipilih. Terdapat perbedaan fungsi taman tematik sesuai dengan tema taman masing-masing. Taman Selamat memiliki fungsi taman rekreatif sedangkan Merbabu Family Park memiliki fungsi taman edukatif keluarga. Dengan adanya tema taman yang berbeda-beda pada setiap taman kota diharapkan dapat memfasilitasi kebutuhan aktivitas masyarakat dengan lebih efektif.

Taman Selamat merupakan salah satu RTH yang terletak di Jl. Taman Slamet No. 8, Gading Kasri, Klojen, Kota Malang. Taman Slamet ini diresmikan pada tanggal 2 April 2016 dan dibangun menggunakan dana CSR PT. Bentoel Prima Tbk. Taman Slamet memiliki luas sekitar 3250 m² dengan ruang hijau terbuka di sisi timur dan barat taman yang ditumbuhi berbagai macam vegetasi mulai dari macam-macam perdu serta pepohonan yang menaungi. Taman ini memiliki keistimewaan dalam penataan zona ruang aktivitas yaitu dilengkapi spot-spot pengambilan gambar yang menarik untuk mendukung temanya yaitu Hidden Paradise. Sebagai taman aktif, Pada Taman Slamet juga terdapat beberapa zona tempat duduk yang mendukung kebutuhan masyarakat untuk beristirahat dan berinteraksi dengan sesama yang dilengkapi dengan dekorasi taman yang indah. Ditemui beberapa aktivitas sosial yang terjadi pada Taman Slamet yaitu beberapa komunitas yang berkumpul, berolahraga, serta ditemui juga pengunjung yang berfoto (mengambil gambar), duduk-duduk santai sembari mengobrol, dan orang tua yang mengantar anak bermain. Pada pagi hari Taman Slamet mayoritas dimanfaatkan dengan kegiatan berolahraga mulai dari jogging mengelilingi taman maupun senam pada area plaza taman bagian tengah. Aktivitas pada pagi hari lainnya yaitu pengunjung yang duduk-duduk sembari menunggu anak pulang sekolah, serta ada juga yang beristirahat setelah menjenguk pasien pada Rumah Sakit Bersalin Puri. Pada siang hari intensitas keramaiannya cenderung tidak menentu dan relative lebih sepi apabila dibandingkan pada pagi dan malam hari. Pada malam hari di Taman Slamet seringkali digunakan untuk berbagai komunitas berkumpul seperti komunitas beladiri dan komunitas Malang Runner. Aktivitas pengunjung mengambil gambar di spot-spot favorit juga banyak terjadi pada malam hari karena pada Taman Slamet terdapat lampu-lampu dekoratif taman, terdapat juga pengunjung yang duduk sembari berbincang bersama keluarga ataupun kekasih pada zona bangku taman.

Merbabu Family Park terletak di Jl. Merbabu yang dibangun melalui kerja sama Pemerintah Kota Malang dengan PT. Beiersdorf Indonesia melalui program CSR. Taman ini memiliki 300 lubang resapan biopori sebagai resapan dan tempat penyimpanan air yang mendukung fungsi ekologis taman kota. Merbabu Family Park memiliki luas sekitar 3924m². Taman ini memiliki konsep yang mengutamakan kebutuhan rekreasi keluarga yang ramah untuk berbagai segmen usia mulai dari anak-anak hingga lansia. Terdapat fasilitas rekreatif keluarga yaitu playground, taman tabebuya, area rileksasi, lapangan mini futsal, jogging track, area olahraga lansiam serta pedestrian difabel. Fasilitas playground disuguhkan dengan tampilan warna-warni cerah untuk menarik perhatian anak. Ragam aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak pada taman ini yaitu kegiatan sekolah mulai dari TK hingga SMP baik kegiatan olahraga maupun outdoor learning yang berlangsung pada pagi hari. Sedangkan ragam aktivitas yang dilakukan oleh kalangan remaja pada taman ini yaitu duduk sembari bersenda gurau, mengambil gambar/berfoto, serta mengerjakan tugas bersama. Pengunjung dewasa biasanya datang membawa balita atau anak kecil, pengunjung orang tua tersebut biasanya duduk

sambil membawa bekal dan menunggu anak bermain. Intensitas kegiatan tertinggi pada taman ini terjadi pada pagi hari.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pola pemanfaatan ruang pada Taman Slamet serta Merbabu Family Park yang memiliki tema yang berbeda. Dalam penelitian ini ada dua komponen utama yang diambil berdasarkan tinjauan teori maupun studi terdahulu, yaitu taman tematik sebagai objek penelitian dan pemanfaatan ruang sebagai focus pengamatan.

Taman tematik merupakan salah satu program pemerintah kota dalam rangka revitalisasi taman yaitu memperbaiki elemen-elemen taman, menambah fasilitas penunjang kegiatan-kegiatan masyarakat, dan memberikan tema yang berbeda-beda pada masing-masing taman. Elemen taman yang dimaksud adalah disediakan ruang pedestrian untuk pejalan kaki, lampu taman, tempat duduk, gazebo, pagar atau batas pengamanm tempat sampar serta fasilitas lainnya (Nurhalimatussadyah, 2014)

Pemanfaatan ruang diteliti menggunakan teori behavior setting oleh Roger Barker dan Herbert Wright yaitu penjelasan mengenai kombinasi perilaku dan milieu tertentu, didefinisikan sebagai suatu kombinasi stabil antara aktivitas dan tempat dengan kriteria sebagai berikut :

- Adanya aktivitas yang berulang membentuk suatu pola perilaku (standing patterm of behavior). Terdiri dari satu atau lebih pola perilaku individual.
- Dalam tata lingkungan tertentu (circumjacent milieu). Milieu yang dimaksud berkaitan dengan pola perilaku.
- Membentuk hubungan yang sama antar keduanya (synomorphy)
- Dilakukan pada periode waktu tertentu.

2. Metode

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pola pemanfaatan ruang pada taman tematik di Kota Malang yaitu Taman Slamet dan Merbabu Family Park, yaitu mengamati bagaimana perilaku manusia/sekelompok manusia dalam suatu waktu dan tempat tertentu. Oleh karena itu metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan behavior mapping. Teknik behavior mapping yang digunakan adalah *place centered mapping*. Tahapan teknik *place centered mapping* menurut Sommer 1980 dalam Haryadi 1995 : 72-75 yaitu :

- Membuat sketsa tempat/setting (peta dasar) yang meliputi seluruh unsur fisik yang mempengaruhi perilaku pengguna ruang
- Membuat daftar macam perilaku yang akan diamati serta menentukan symbol/tanda sketsa setiap perilaku
- Dalam kurun waktu yang telah ditentukan, berbagai perilaku yang terjadi pada tempat tersebut dicatat menggunakan symbol-simbol di peta dasar yang telah disiapkan di tahap awal.

Penelitian dilaksanakan pada hari kerja yaitu hari Senin-Kamis serta hari libur yaitu pada hari Sabtu-Minggu di setiap jam teramai di pagi, siang dan malam hari pada seluruh zona di Taman Slamet dan Merbabu Family Park, Objek amatan penelitian ditentukan sesuai dengan teori behavior setting menurut Roger Barker dalam Herbert Wright yang mendefinisikan behavior setting sebagai kombinasi stabil antara aktivitas beserta tempatnya. Maka didapatkan objek amatan yang dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 1. Objek amatan aktivitas

	Person	Milleu	Temporal
Pelaku aktivitas	Jenis Pelaku aktivitas Usia Pelaku aktivitas		
Aktivitas	Jenis aktivitas Intensitas aktivitas		
Ruang		Jenis Ruang Hubungan Ruang	
Hari kerja			Pagi, siang, dan malam
Hari libur			Pagi, siang, dan malam

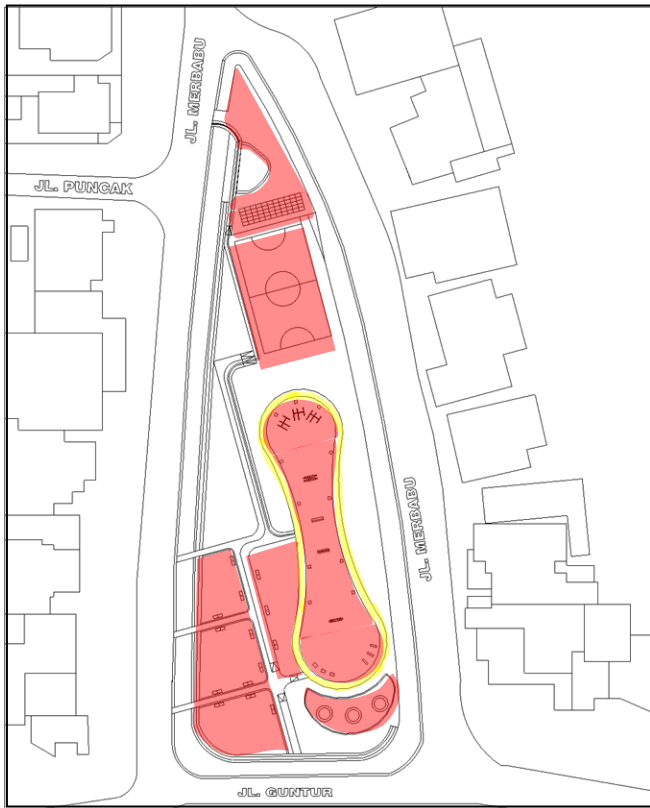
Tabel 2. Observasi aktivitas

PELAKU AKTIVITAS	• pengunjung anak-anak (<11 tahun)
	• remaja (12-25 tahun)
	• pengunjung dewasa (26-45 tahun)
	• pengunjung lansia (46-65 tahun)
JENIS AKTIVITAS	• berdiri
	• duduk
	• berolahraga
	• kumpul komunitas
	• makan-minum
	• mengambil foto
JENIS RUANG	Taman Slamet :
	• Lorong 6 Gunung
	• Pergola Putih
	• <i>Sculpture</i> Pohon
	• Plaza Utama
	• Area tempat duduk A
	• Area tempat duduk B
	• Area tempat duduk C
	• Area olahraga
	Merbabu <i>Family Park</i>
• <i>Playground</i>	
• <i>Jogging track</i>	
• Area <i>foot therapy</i>	
• Taman Tabebuya	
• Area rileksasi	
• Lapangan futsal	

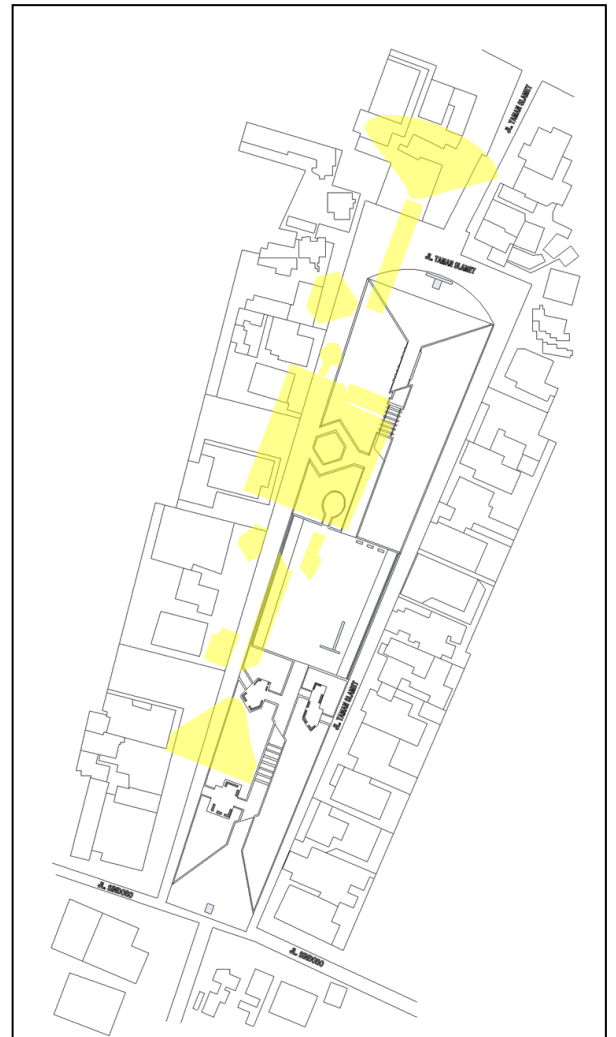
3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Zonasi Lokasi Penelitian

Penelitian ini terletak pada dua lokasi taman yaitu Taman Slamet dan Merbabu *Family Park*. Masing-masing taman terdiri dari beberapa zona yang diamati pola pemanfaatan ruangnya. Pada Taman Slamet yang memiliki tema Hidden Paradise / Surga tersembunyi terdiri atas zona Lorong 6 Gunung, Taman Segilima, *Sculpture* Pohon, Area Elemen Olahraga, Plaza Utama, Zona Tempat Duduk, Pergola Putih, serta Entrance Bagian Selatan. Sedangkan pada Merbabu *Family Park* yang memiliki tema taman keluarga terdiri atas 6 zona yaitu : Main Entrance, Area Futsal, Taman Bermain, Foot Therapy, Taman Tabebuya serta Area Rileksasi.



Gambar 1. Layout Merbabu *Family Park*

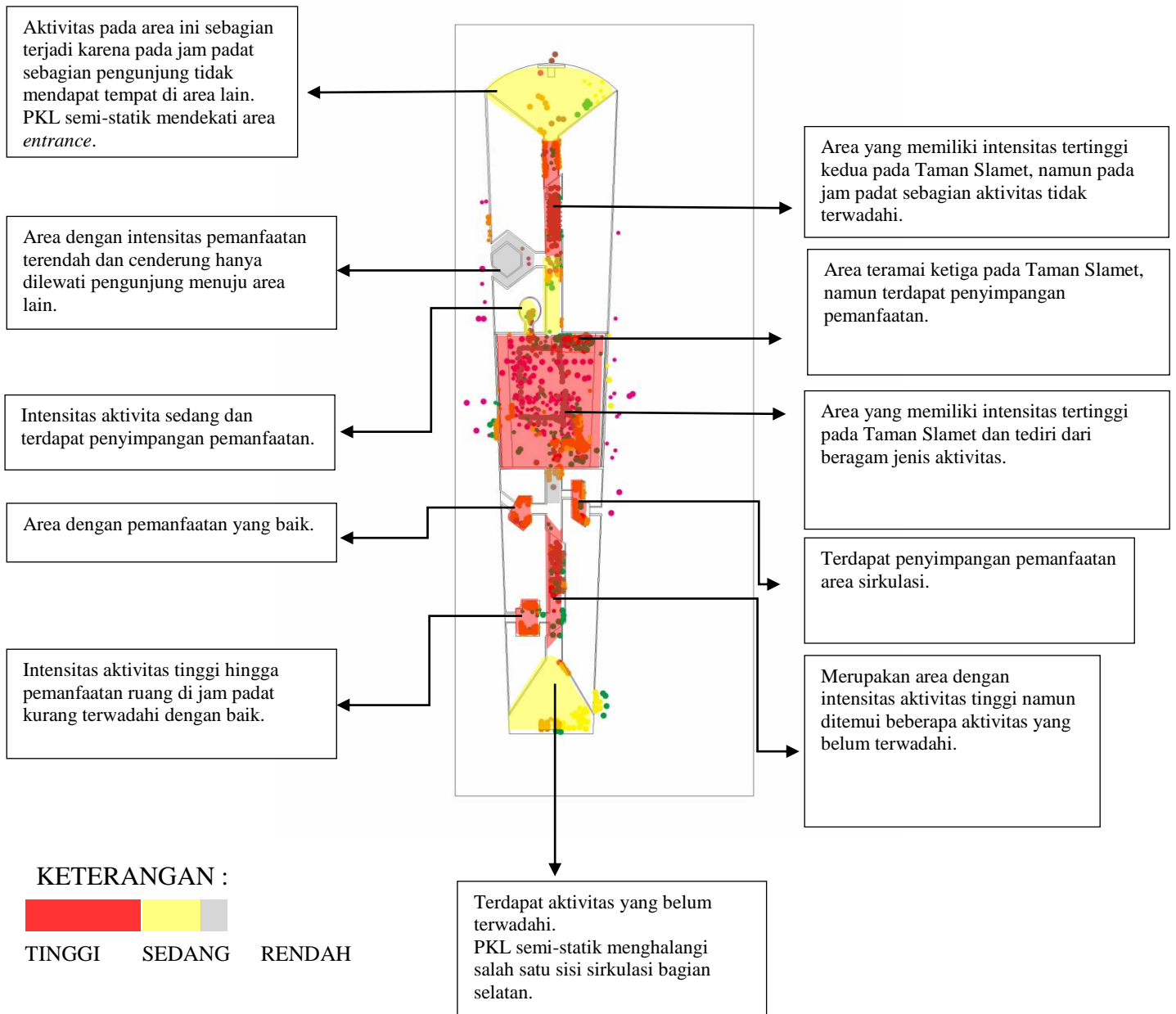


Gambar 2. Layout Taman Slamet

3.2 *Pemanfaatan Taman Tematik*

a. *Pemanfaatan Taman Slamet*

Berdasarkan diagram annotated di bawah ini area yang paling ramai pada Taman Slamet adalah Area Plaza Utama yang merupakan area terluas pada taman ini sehingga seringkali digunakan sebagai tempat berkumpul komunitas baik kegiatan sekolah, senam, lari, dapat juga digunakan untuk acara tertentu. Menyusul area plaza, area ramai yang kedua adalah area Lorong 6 Gunung, area dengan estetika dilengkapi lampu sorot yang terinspirasi dari 6 Gunung yang mengelilingi Kota Malang ini seringkali didatangi pengunjung yang ingin mengabadikan gambar. Area Lorong 6 Gunung juga dilengkapi bangku taman yang menjadi area tempat duduk. Area teramai yang ketiga adalah area olahraga, yang mendukung kegiatan dominan setiap pagi pengunjung yang menuju Taman Slamet yaitu *jogging* dan senam, namun area ini juga sering disalahgunakan untuk bermain anak-anak

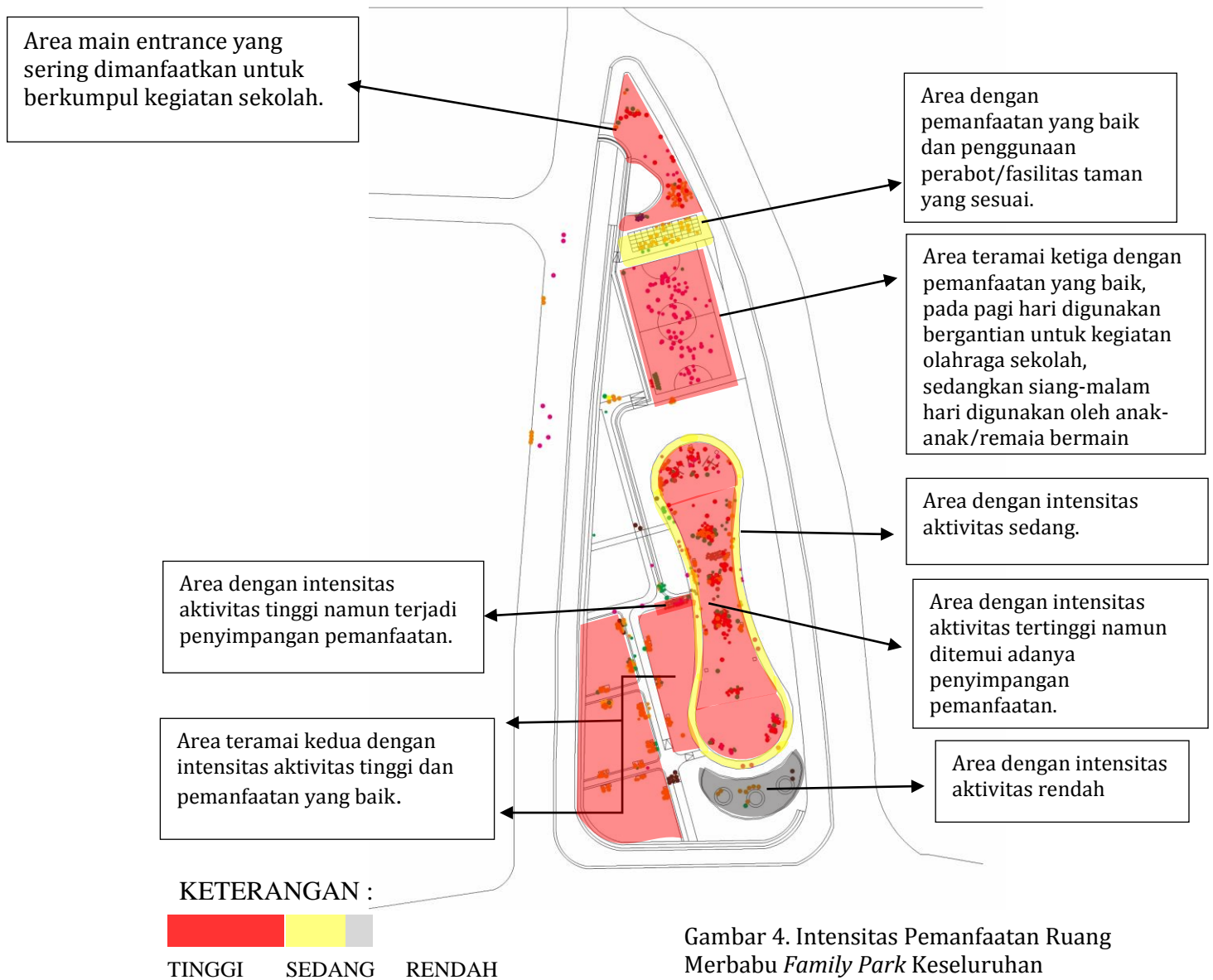


Gambar 3. Intensitas Pemanfaatan Ruang Taman Slamet

b. Pemanfaatan Merbabu Family Park

Berdasarkan diagram annotated di bawah ini area yang paling ramai pada Merbabu *Family Park* adalah Area Taman Bermain yang merupakan area dengan fasilitas beragam mulai dari fasilitas bermain hingga olahraga sehingga menjadikan area ini sebagai tujuan utama pengunjung. Menyusul Area Taman Bermain, area teramai yang kedua adalah Taman Tabebuya, area ini memiliki fasilitas bangku taman yang banyak dimanfaatkan pengunjung untuk duduk beristirahat dan lokasinya dekat serta memiliki akses untuk menuju area utama yaitu Taman Bermain, area ini juga dikelilingi elemen vegetasi yang memberikan keteduhan dan keindahan. Area teramai yang ketiga adalah area futsal, area ini mendukung kegiatan olahraga outdoor siswa siswi sekolah yang menjadi pengunjung tetap dan terbanyak setiap pagi hari kerja. Pada waktu di jam

dan hari lain, area ini tetap digunakan oleh kalangan anak-anak serta remaja bermain sepakbola.

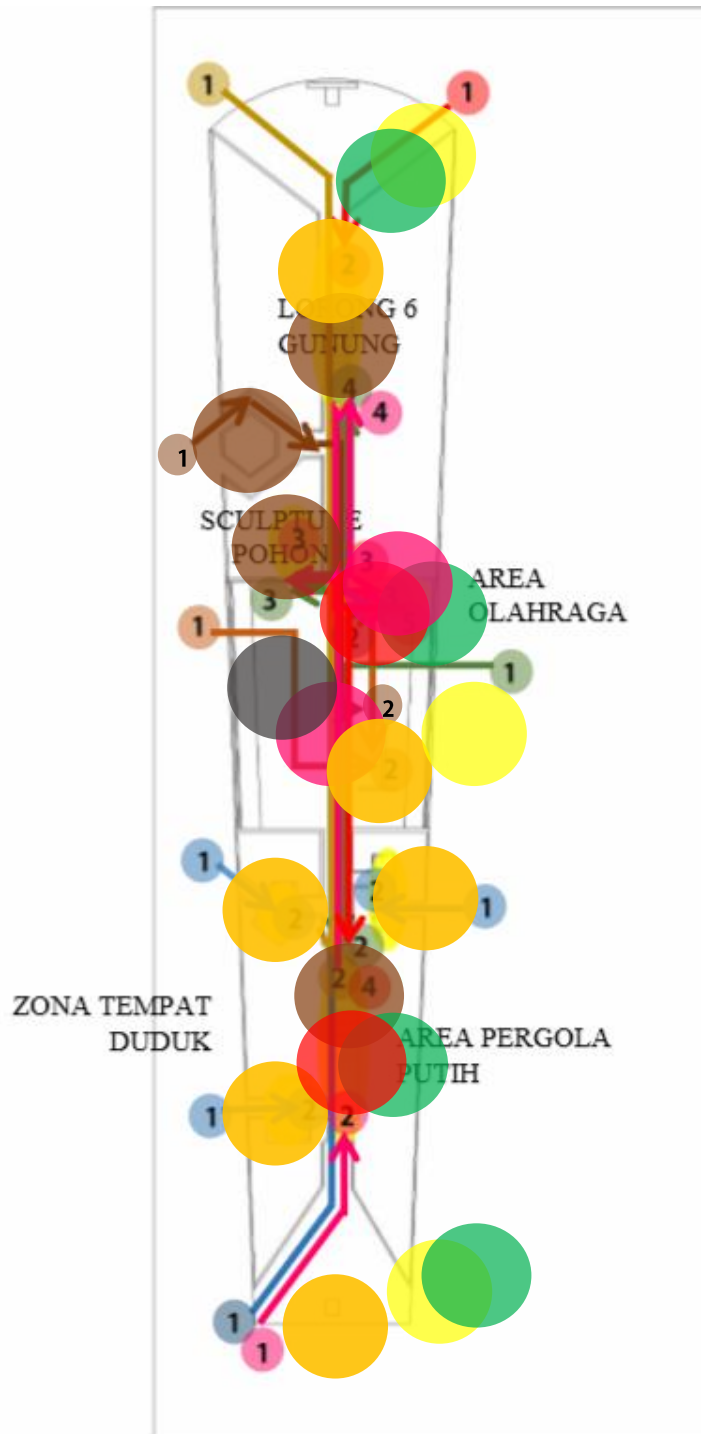


Gambar 4. Intensitas Pemanfaatan Ruang Merbabu *Family Park* Keseluruhan

3.3 Pola Pemanfaatan Ruang Taman Tematik

a. Pemanfaatan Taman Slamet

Hasil temuan dari pola pemanfaatan ruang pada Taman Slamet yang temanya merupakan *Hidden Paradise* dengan fasilitas ruang-ruang estetik dan memiliki *sculpture*, pemanfaatan ruang yang terbentuk adalah menyebar Pengunjung yang datang pada Taman Slamet mayoritas berjalan menyusuri hampir semua zona yang tersedia, ada yang duduk dulu lalu berkeliling untuk mengambil gambar/berolahraga/kumpul komunitas, ada juga yang berkeliling dan beraktivitas terlebih dahulu baru beristirahat.

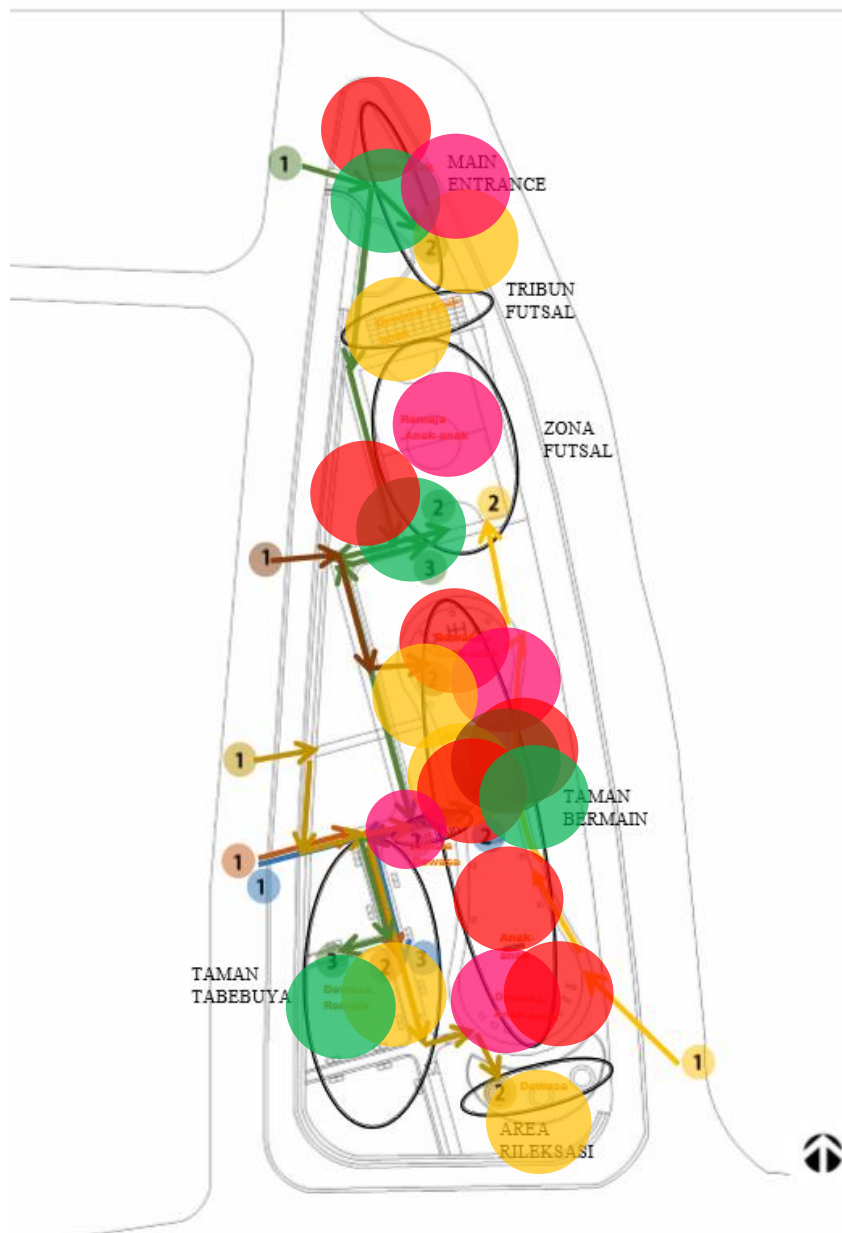


Gambar 5. Pola Pemanfaatan Ruang Taman Slamet Keseluruhan

b. Pemanfaatan Merbabu Family Park

Merbabu *Family Park* yang memiliki tema taman keluarga dengan fasilitas olahraga, bermain serta area rileksasi, pemanfaatan ruang yang terbentuk adalah terklaster (*cluster*). Pengunjung yang datang pada taman ini biasanya langsung menuju zona yang sesuai kebutuhan dan klasifikasi usia, sehingga pemanfaatannya terklaster menurut kebutuhan dan keinginan pengunjung. Mayoritas pengguna area Taman Tabebuya, area refleksi, area elemen olahraga, area jogging track serta area rileksasi

adalah pengunjung remaja, dewasa dan lansia. Pengguna area taman bermain, area futsal, tribun futsal mayoritas adalah anak-anak dan remaja.



Gambar 6. Pola Pemanfaatan Ruang Merbabu *Family Park* Keseluruhan

4. Kesimpulan

Hasil temuan dari pola pemanfaatan ruang pada Taman Slamet yang ternyata merupakan *Hidden Paradise* dengan fasilitas ruang-ruang estetik dan memiliki *sculpture*, pemanfaatan ruang yang terbentuk adalah menyebar. Pengunjung yang datang pada Taman Slamet mayoritas berjalan menyusuri hampir semua zona yang tersedia, ada yang duduk dulu lalu berkeliling untuk mengambil gambar/berolahraga/kumpul komunitas, ada juga yang berkeliling dan beraktivitas terlebih dahulu baru beristirahat. Pada jam padat di Taman Slamet seringkali ditemui penyimpangan pemanfaatan area sirkulasi untuk tempat duduk karena bangku taman kurang memadai.

Sedangkan pada Merbabu *Family Park*, tema taman keluarga yang berpengaruh terhadap pola pemanfaatan ruang sesuai hobby, tujuan/keinginan pengunjung, sesuai klasifikasi usia membentuk pola cluster. Pengunjung yang datang pada taman ini biasanya langsung menuju zona yang sesuai kebutuhan dan klasifikasi usia, sehingga pemanfaatannya terklaster menurut kebutuhan dan keinginan pengunjung. Mayoritas pengguna area Taman Tabebuya, area refleksi, area elemen olahraga, area jogging track serta area rileksasi adalah pengunjung remaja, dewasa dan lansia. Pengguna area taman bermain, area futsal, tribun futsal mayoritas adalah anak-anak dan remaja.

Daftar Pustaka

- Haryadi & B. Setiawan. 2010. *Arsitektur, Lingkungan dan Perilaku*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurhalimatussadyah, 2014. *Perancangan Situs Informasi Taman Tematik Kota Bandung*. *Jurnal Online*.
Jurnal Ruang Volume 1 Nomor 1, Januari 2015, 21-30 ISSN 1858-3881. Biro Penerbit Planologi UNDIP)
- Gehl, Jan. 1987. *Life Between Building: Using Public Spaces*, translate by Jo Koch Van Nostrand Reinhold. New York

