

# Persepsi Pengguna terhadap Kenyamanan Fungsional Taman Honda Tebet

Dea Andia<sup>1</sup> dan Jenny Ernawati<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Sarjana Arsitektur, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya

<sup>2</sup> Dosen Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya

[dea.andia@gmail.com](mailto:dea.andia@gmail.com); [jny23ern@yahoo.com](mailto:jny23ern@yahoo.com)

## ABSTRAK

Taman kota merupakan salah satu ruang terbuka hijau yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum. Taman kota selain berfungsi secara ekologis juga memiliki fungsi tambahan yaitu sebagai fungsi sosial dan budaya, arsitektural/estetika, dan fungsi ekonomi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi pengguna terhadap kenyamanan fungsional di Taman Honda Tebet untuk digunakan beraktivitas, yang meliputi olahraga, bermain, rekreasi, dan beristirahat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mengobservasi karakteristik taman sesuai dengan kondisi di lapangan. Tujuannya untuk mendapatkan gambaran keadaan dan kondisi awal sesuai dengan keadaan eksisting taman melalui observasi lapangan. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat kenyamanan pengguna taman yang dinilai dari persepsi manusia melalui kuesioner dengan menggunakan skala Likert Scale tujuh skala. Analisis kualitatif mendukung hasil dari analisis kuantitatif sehingga akan diperoleh rekomendasi pada Taman Honda Tebet. Hasil dari penelitian ini yaitu variabel apa saja yang termasuk dalam kenyamanan rendah, sedang, tinggi. Selain itu diketahui pula area mana saja yang memiliki tingkat kenyamanan rendah, sedang, dan tinggi. Penelitian ini juga menghasilkan variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di Taman Honda Tebet dan Taman Kota secara umum.

Kata kunci: taman kota, kenyamanan fungsional, persepsi

## ABSTRACT

*The city parks is one of green space that can be used by people publicly. City park has ecological functions and additional function such as social and cultural, architectural/ aesthetic, and economic function. The purpose of this study is to find users perception about functional comfort at Honda Tebet park for activity, such as sports, play, recreation, and relaxation. This research used mix method, qualitative and quantitative method. The qualitative method used to observe characteristic of the park in accordance with the conditions on the existing. The purpose of qualitative method is to get a condition and the initial conditions way through existing observation. Quantitative analysis used to measure the users comfort appraised of human perception through the questionnaire using scale likert seven scale. Qualitative analysis support the result of the quantitative analysis and would be obtained recommendation at Honda Tebet Park. The results of this research are, any variables included in the comfort of low, medium, high. And also known which areas have low comfort levels, medium, and high. This research also produces variables that have significant effect on the activity comfort in Honda Tebet Park and city park in general.*

*Keywords: city park, functional comfort, perception*

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Latar Belakang

Taman kota merupakan salah satu ruang terbuka hijau yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat umum. Taman kota selain berfungsi secara ekologis yaitu menjadi pengendali iklim, memproduksi oksigen, dan penyerap tanah air, taman kota juga memiliki fungsi tambahan yaitu sebagai fungsi sosial dan budaya, arsitektural/estetika, dan fungsi ekonomi. Di Kota Jakarta baru memiliki 9,98% ruang terbuka hijau yang terbangun di Jakarta (<https://megapolitan.kompas.com>). Sedangkan kebutuhan ruang terbuka idelanya adalah 30% dari total luas wilayah (UU Republik Indonesia no. 26 tahun 2007 Pasal 29). Hal ini menjadi tantangan bagi pemerintah kota untuk mengatasi permasalahan ruang terbuka hijau di Jakarta.

Di Jakarta sendiri telah memiliki total tiga ribu tiga puluh satu ruang terbuka hijau yang sudah terbangun, salah satunya yaitu Taman Honda Tebet. Pada penelitian ini Taman Honda Tebet dipilih karena memiliki desain yang kompleks dengan fasilitas yang cukup lengkap sehingga dapat mewadahi berbagai macam aktivitas khususnya olahraga. Berkembangnya aktivitas pada Taman Honda Tebet dan adanya rencana program kerja pemerintah berupa penambahan aktivitas di taman untuk menunjang kegiatan. Sebelum diterapkannya penambahan aktivitas, perlu dikaji terlebih dahulu tingkat kenyamanan beraktivitas di taman, khususnya Taman Honda Tebet melalui persepsi pengguna untuk mengetahui apakah pengguna taman sudah merasa nyaman secara fungsional yang berkaitan dengan aktivitas di Taman Honda Tebet.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kecenderungan pengguna dalam beraktivitas untuk memanfaatkan taman kota sesuai dengan fungsionalnya. Kecenderungan ini dapat diketahui dari tingkat kenyamanan fungsional pada setiap area di Taman Honda Tebet menurut persepsi penggunanya. Selain itu dari penelitian ini juga diharapkan dapat mengetahui variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di taman kota.

## 1.2 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka yang digunakan pada penelitian ini ada empat komponen utama yaitu, ruang terbuka hijau, taman kota, kenyamanan, dan persepsi manusia. Ruang terbuka hijau menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No 05/PRT/M/2008 adalah area memanjang/jalur dan atau mengelompok, yang penggunaannya lebih bersifat terbuka, tempat tumbuh tanaman, baik yang tumbuh tanaman secara alamiah maupun yang sengaja ditanam. Fungsi RTH juga diatur dalam peraturan yang sama yaitu fungsi utama (intrinsik) yaitu fungsi ekologis dan fungsi tambahan (ekstrinsik) yaitu fungsi sosial budaya, arsitektural, dan ekonomi. Pada penelitian ini focus utama fungsional yang diteliti adalah fungsi utama yaitu sosial budaya, arsitektural, dan ekonomi.

Taman Kota menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No 05/PRT/M/2008 lahan terbuka yang digunakan untuk kegiatan rekreatif, edukasi, atau kegiatan lain pada tingkat kota yang memiliki fungsi sosial dan estetik. Elemen pembentuk taman dibagi menjadi dua yaitu elemen softscape dan hardscape. Elemen softscape berupa elemen yang berasal dari alam meliputi vegetasi, pohon, perdu, dan air. Sedangkan elemen hardscape adalah elemen

yang menunjang dalam penataan lansekap seperti lampu-lampu taman, bangku dan meja taman, gazebo, kolam buatan, dan penutup jalan.

Kenyamanan adalah segala sesuatu yang memperlihatkan dirinya sesuai dan harmonis dengan penggunaan suatu ruang, baik dengan ruang itu sendiri maupun tanda, suara dan bunyi kesan, intensitas dan warna cahaya maupun bau, atau apapun juga. (Hakim, 2012). Persepsi manusia menurut Walgito (1989) adalah proses sensoris yang didahulukan oleh penginderaan yang diwujudkan dalam stimulus yang diterima oleh individu melalui alat inderanya. Persepsi dapat terwujud apabila ada objek yang dipresepsi, ada alat indera, dan adanya perhatian. Menurut Hamka (2002) Proses terjadinya persepsi ada empat tahap yaitu proses fisik, proses fisiologis, sehingga individu mengerti, menyadari, menafsirkan dan menilai objek tersebut disebut proses psikologis, dan terakhir yaitu berupa tanggapan, gambaran, atau kesan.

## 2. Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *mix method* deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mengobservasi karakteristik taman sesuai kondisi di lapangan. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi serta mendapat gambaran keadaan kondisi awal sesuai dengan keadaan eksisting taman melalui observasi lapangan. Metode kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat kenyamanan pengguna taman yang dinilai dari persepsi manusia melalui kuesioner dengan menggunakan *Likert Scale* satu sampai tujuh. Kuesioner yang disebarakan berisikan variabel-variabel yang diambil dari aspek kenyamanan fungsional sosial budaya, arsitektural/estetika, dan ekonomi. Kuesioner yang sudah disebar kemudian dianalisis menggunakan *software SPSS*.

Metode pengambilan data kualitatif menggunakan instrumen penelitian seperti peta Taman Honda Tebet, kamera, dan tabel obyek amatan. Tabel obyek amatan ini dibagi per area, dan setiap area terdapat obyek amatan berupa kondisi, jumlah, letak dan titik lokasi elemen *softscape* dan *hardscape*. Metode pengambilan data kuantitatif menggunakan instrumen kuesioner yang di dalamnya terdapat variabel-variabel dari teori-teori dasar yang sudah dijabarkan sebelumnya. Pemilihan sampel menggunakan teknik *accidental sampling* dengan jumlah yang sudah ditentukan berdasarkan rumus *linier time function* adalah 112 responden.

**Tabel 1. Variabel penelitian**

Zona/Area	Aspek Fungsional RTH	Variabel		
Plasa	Sosial Budaya	Kenyamanan untuk berkumpul	kenyamanan untuk berkumpul	
		Kenyamanan sebagai tempat istirahat	kenyamanan untuk beristirahat	
		Kenyamanan untuk interaksi sosial	kenyamanan untuk berinteraksi sosial	
		Kenyamanan untuk rekreasi.	kenyamanan untuk rekreasi	
		Kebermanfaatan untuk komunitas	kebermanfaatan untuk komunitas	
	Arsitektural/estetika	Tata letak fisik	fungsional	
		Fasilitas	material lantai	peneduhan

			penerangan		
		Keindahan	keindahan desain tempat duduk keindahan desain plasa		
		Kebersihan	Kebersihan plasa		
		keamanan	Keamanan plasa		
	Ekonomi	-	-		
Area Jogging dan jalur pedestrian dalam taman	Sosial Budaya	Kenyamanan untuk berolahraga	kenyamanan jogging bersama		
		Kenyamanan untuk interaksi sosial	kenyamanan berinteraksi		
		Kenyamanan sebagai tempat istirahat	kenyamanan beristirahat		
	Arsitektural/estetika	Tata letak fisik		fungsi area jogging dan pedestrian pola sirkulasi lebar area jogging	
			Fasilitas	material lantai jogging dan pedestrian peneduhan jogging dan pedestrian vegetasi sebagai batasan visual penerangan jogging dan pedestrian	
				keindahan	desain kursi taman desain area jogging dan pedestrian desain sirkulasi
		kebersihan			kebersihan area jogging dan pedestrian
		keamanan			keamanan area jogging dan pedestrian
		Ekonomi	-	-	
		Area gymnastic	Sosial Budaya	Kenyamanan sebagai tempat istirahat	kenyamanan tempat menunggu di gymnastic
	Kenyamanan untuk interaksi sosial			kenyamanan jarak alat olahraga untuk berinteraksi	
	Arsitektural/estetika		Tata letak fisik		fungsi area gymnastic jarak alat olahraga tata letak alat olahraga
				Fasilitas	material lantai area gymnastic peneduhan area gymnastic penerangan area gymnastic
					Kebersihan
Keamanan			keamanan alat olahraga		
Ekonomi	-		-		
Area playground	Sosial Budaya	Kenyamanan sebagai tempat istirahat	kenyamanan tempat menunggu di area playground		
		Kenyamanan untuk rekreasi	kenyamanan untuk rekreasi anak		
		Kenyamanan untuk berkumpul	kenyamanan untuk berkumpul anak		
	Arsitektural/estetika	Fasilitas	peneduhan playground material lantai playground		

		Keindahan	desain area playground
		Kebersihan	kebersihan playground
		keamanan	keamanan area playground
	Ekonomi	-	-
Area Lapangan Badminton	Sosial Budaya	Kenyamanan untuk berkumpul	kenyamanan untuk berkumpul
		Kenyamanan sebagai tempat istirahat	kenyamanan tempat duduk untuk digunakan bersama sama
		Kenyamanan untuk interaksi sosial	kenyamanan untuk berintraksi di area lapangan badminton
	Arsitektural/estetika	Tata letak fisik	fungsi area lapangan badminton
		fasilitas	peneduhan area lapangan badminton
			material lantai area lapangan badminton
			penerangan area lapangan badminton
		Keindahan	desain kursi di area lapangan badminton
		Keamanan	keamanan area lapangan badminton
	Kebersihan	kebersihan area lapangan badminton	
Ekonomi	-	-	
Area Fasilitas umum	Sosial Budaya	Kenyamanan sebagai tempat istirahat	kenyamanan tempat menunggu untuk ke toilet
		Kenyamanan untuk berkumpul	kenyamanan luas musholla untuk digunakan bersama sama
		kebermanfaatan	kebermanfaatan musholla
			kebermanfaatan pos keamanan/penjaga
	kemudahan mendapatkan informasi dari pos keamanan/penjaga		
	Arsitektural/estetika	Fasilitas	penerangan musholla
			luas toilet umum
			penerangan toilet umum
			luas musholla
			material lantai toilet umum
			material lantai musholla
kebersihan	peneduhan area fasilitas umum		
	kebersihan toilet umum		
kebersihan musholla			
Ekonomi	-	-	
Area Parkir	Sosial Budaya	Kenyamanan sebagai tempat menunggu	ketertiban memarkir kendaraan
	Arsitektural/estetika	Fasilitas	ketersediaan parkir
			peneduhan parkir
			material lantai parkir
			pola parkir
			sistem parkir
Kebersihan	kebersihan parkir		

		Keamanan	keamanan parkir
	Ekonomi	-	-
	Sosial Budaya	-	-
Area pedestrian way di sekeliling taman	Arsitektural/estetika	Fasilitas	lebar pedesrian sekeliling taman
			penerangan pedestrian sekeliling taman
			peneduhan pedestrian sekeliling taman
		Kebersihan	kebersihan pedestrian sekeliling taman
	keamanan	keamanan pedestrian sekeliling taman	
	Ekonomi	Keberadaan Pedagang informal	kenyamanan transaksi jual beli kebermanfaatan pkl

Responden akan menjawab pernyataan sesuai dengan pilihan jawaban yang telah disediakan. Skala pada kuesioner yang digunakan adalah *Likert Scale* dengan skala 7.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Karakteristik Pengguna Taman Honda Tebet

Karakteristik pengguna taman perlu diidentifikasi untuk mengetahui kecenderungan karakteristik pengguna dengan aktivitas yang dilakukan di Taman Honda Tebet. Kecenderungan karakteristik ini yang dapat membedakan hasil persepsi pengguna terhadap kenyamanan beraktivitas di Taman Honda Tebet.

Dari seratus dua belas responden yang diberikan kuesioner, 63,4% dari total keseluruhan responden berjenis kelamin perempuan. Sebanyak 77,6% pengguna taman berasal dari kategori umur 12-35 tahun. Sesuai keadaan di lapangan, pengguna taman lebih banyak muda-mudi yang melakukan aktivitas di taman. Pengguna taman paling banyak memiliki pekerjaan pelajar/mahasiswa dan karyawan. Keduanya memiliki prosentase sebanyak 90,2% dari total responden.

Sebanyak 89,3% pengguna paling banyak memiliki jarak tempuh  $\geq 500$  m hingga tak terbatas. karena jarak yang ditempuh paling banyak adalah  $\geq 500$  m, maka pengguna cenderung membawa kendaraan bermotor. Dari data yang didapat diketahui sebanyak 84,8% pengguna taman menggunakan moda transportasi kendaraan bermotor untuk mengunjungi taman. Data tersebut sesuai dengan keadaan di lapangan area parkir yang tersedia selalu ramai dengan kendaraan bermotor, baik sepeda motor maupun mobil pribadi.

Sebanyak 80,3% pengunjung yang datang melakukan aktivitas olahraga dan bermain. Sesuai dengan keadaan di lapangan, taman memiliki berbagai aktivitas olahraga seperti area plasa untuk senam, *jogging* track, lapangan badminton, dan area *gymnastic*. Sedangkan untuk intensitas kunjungan memiliki prosentase paling tinggi yaitu satu kali sebanyak 69,6%. Kemudian intensitas kunjungan dua sampai tiga kali memiliki prosentasi 25,9%, terbanyak setelah intensitas satu kali. Hari akhir pekan merupakan hari paling ramai di taman ini, karena di akhir pekan terdapat komunitas senam, yoga, hingga badminton yang melakukan aktivitas di taman.

Dari data yang diperoleh pengguna taman lebih banyak datang ke taman tidak sendiri. Prosentasenya menunjukkan dari 112 responden, 88,4% datang ke taman bersama  $\geq 2$  orang

hingga tak dapat diketahui jumlahnya. Dan sebanyak 91,9% pengguna taman mengajak serta teman atau keluarga untuk mengunjungi taman.

### 3.2 Persepsi pengguna terhadap Kenyamanan Fungsional Taman Honda Tebet

Hasil dari persepsi pengguna terhadap kenyamanan fungsional Taman Honda Tebet didapat dari kuesioner yang sudah disebarluaskan kepada 112 responden. Nilai variabel yang sudah didapatkan dari responden kemudian diolah menggunakan analisis *mean score Sturges* yang menghasilkan tiga kategori kenyamanan, yaitu kenyamanan rendah, kenyamanan sedang, dan kenyamanan tinggi. Pengelompokan variabel berdasarkan kategori kenyamanannya bertujuan untuk memudahkan dalam mengetahui variabel apa saja yang termasuk dalam kategori rendah, sedang, dan tinggi, sehingga dapat membantu untuk rekomendasi di Taman Honda Tebet.

**Tabel 2. Hasil temuan berdasarkan hasil Mean Score**

Kenyamanan rendah	Kenyamanan sedang	Kenyamanan tinggi
Kenyamanan desain kursi taman/shelter	Kenyamanan untuk melakukan rekreasi di area plasa	Kenyamanan untuk berkumpul di area plasa
Kenyamanan tempat menunggu area gymnastic	Kenyamanan material lantai area plasa untuk digunakan	Kenyamanan untuk beristirahat di area plasa
Kenyamanan tempat menunggu untuk orang tua di area playground	Peneduhan pada area plasa	Kenyamanan untuk berinteraksi dengan masyarakat di area plasa
Kenyamanan desain tempat duduk	Penerangan area plasa pada malam hari	Kebermanfaatan untuk komunitas di area plasa
Tempat menunggu di toilet umum	Kenyamanan desain tempat duduk area plasa	Fungsional plasa untuk mendukung kegiatan olahraga
Kebersihan toilet umum	Kenyamanan melakukan <i>jogging</i> sambil berinteraksi	Kenyamanan desain plasa untuk mendukung aktivitas
Luas toilet umum	Kenyamanan beristirahat di setiap tempat duduk di area <i>jogging</i>	Kebersihan area plasa
Penerangan toilet umum	Kenyamanan material lantai area <i>jogging</i>	Keamanan area plasa
Ketersediaan parkir mobil/motor/sepeda	Penerangan pada malam hari area <i>jogging</i>	Kenyamanan melakukan <i>jogging</i> bersama-sama
Sistem parkir	Kenyamanan lebar area <i>jogging</i> dan jalur pedestrian	Fungsional area <i>jogging</i>
Penerangan pada malam hari di jalur pedestrian sekeliling taman	Kebersihan area <i>jogging</i> dan jalur pedestrian	Kenyamanan desain area <i>jogging</i>
Kebersihan area jalur pedestrian sekeliling taman	Keamanan alat olahraga	Peneduhan pada area <i>jogging</i> dan jalur pedestrian
Kenyamanan transaksi jual beli di jalur pedestrian sekeliling taman	Kenyamanan material lantai area <i>gymnastic</i>	Batasan visual pada area <i>jogging</i> dan jalur pedestrian
	Peneduhan pada area <i>gymnastic</i>	Keamanan area <i>jogging</i> dan jalur pedestrian
	Penerangan pada malam hari di area <i>gymnastic</i>	Desain jalur pedestrian pada taman
	Kebersihan area <i>gymnastic</i>	Pola sirkulasi pada taman
	Keamanan permainan pada area playground	Kenyamanan jarak alat olahraga untuk digunakan sambil

		berinteraksi
	Kenyamanan desain playground	Fungsional area <i>gymnastic</i>
	Kenyamanan material penutup lantai	Kenyamanan jarak antar alat olahraga
	Kebersihan area playground	Kenyamanan tata letak alat olahraga
	Kenyamanan area lapangan badminton untuk berkumpul	Kenyamanan sebagai tempat rekreasi dan bermain untuk anak
	Kenyamanan area duduk lapangan badminton untuk digunakan secara bersama-sama	Kenyamanan sebagai tempat anak-anak berkumpul dan berinteraksi dengan teman sebaya
	Kenyamanan material penutup lantai	Peneduhan pada area playground
	Penerangan pada malam hari di area lapangan badminton	Fungsional lapangan badminton
	Kenyamanan luas musholla untuk digunakan secara bersama-sama	Peneduhan pada area lapangan badminton
	Kemudahan mendapatkan informasi dari pos keamanan/penjaga	Keamanan area lapangan badminton
	Kebersihan musholla	Kebersihan area lapangan badminton
	Penerangan pada musholla	Kebermanfaatan musholla
	Kenyamanan musholla dari segi luas	Kebermanfaatan pos keamanan/penjaga
	Kenyamanan material penutup lantai kamar mandi	Kenyamanan material penutup lantai area parkir
	Kenyamanan material penutup lantai musholla	Peneduhan pada jalur pedestrian sekeliling taman
	Peneduhan di area fasilitas umum	
	Ketertiban memarkirkan kendaraan	
	Peneduhan pada area parkir	
	Kenyamanan pola parkir	
	Kebersihan area parkir	
	Kenyamanan lebar jalur pedestrian digunakan secara bersama-sama	
	Kebermanfaatan pedagang informal di jalur pedestrian sekeliling taman	
	Keamanan area jalur pedestrian sekeliling taman	

Dapat dilihat dari hasil analisis *mean score*, kategori kenyamanan rendah paling sedikit diantara kategori lainnya yaitu ada tigas belas variabel dari total keseluruhan. Selain hasil analisis *mean score* setiap variabel, perlu ditinjau pulai kenyamanan beraktivitas di setiap area di Taman Honda Tebet. Hasil nilai *mean score* pada setiap area dapat diajabarkan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3. Kenyamanan Fungsional di setiap area Taman Honda Tebet**

Area	Mean score
Plasa	5,64
<i>Jogging</i> dan jalur pedestrian dalam taman	5,50
<i>Gymnastic</i>	5,59
Playground	5,53
Lapangan Badminton	5,47
Fasilitas Umum	4,53
Parkir	4,58
Jalur pedestrian sekeliling taman	4,97

Pada area di Taman Honda, area plasa mendapat nilai paling tinggi diantara area lainnya. Sedangkan untuk area yang mendapatkan nilai *mean score* paling rendah adalah area fasilitas umum karena variabel pada area fasilitas umum banyak variabel yang mendapatkan nilai rendah.

### 3.3 Variabel yang berpengaruh terhadap Kenyamanan beraktivitas di Taman Honda Tebet

Analisis regresi digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara dua variabel. Model analisis regresi yang digunakan adalah analisis regresi Backwards Elimination. Metode ini mengeleminasi variabel-variabel prediktor yang tidak memiliki pengaruh yang signifikan, sehingga akan menyisakan variabel-variabel yang berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen. Apabila nilai sig <0,05 maka variabel tersebut merupakan variabel yang berpengaruh secara signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di taman.

**Tabel 4. Variabel yang berpengaruh terhadap Kenyamanan beraktivitas di Taman Honda Tebet**

Area	Variabel yang berpengaruh signifikan	Nilai Mean Score	Sig.
Plasa	kenyamanan untuk beristirahat	5,54	.000
	kebermanfaatan untuk komunitas	5,59	.000
	fungsional plasa	5,91	.002
	desain tempat duduk plasa	4,44	.004
<i>Jogging</i> dan Jalur jalur pedestrian dalam taman	material lantai jogging dan jalur pedestrian	4,33	.000
	penerangan jogging dan jalur pedestrian	4,67	.039
	kebersihan area jogging dan jalur pedestrian	4,90	.025
	desain sirkulasi	5,47	.000
	pola sirkulasi	5,54	.011
<i>Gymnastic</i>	tata letak alat olahraga	5,29	.002
	material lantai area gymnastic	4,91	.026

Playground	peneduhan playground	5,29	.012
Lapangan Badminton	kenyamanan untuk berkumpul di area lapangan badminton	4,40	.041
	kenyamanan tempat duduk untuk digunakan bersama sama	4,71	.025
	desain kursi di area lapangan badminton	4,04	.002
Fasilitas Umum	kenyamanan luas musholla untuk digunakan bersama sama	4,63	.000
	kebersihan toilet umum	3,61	.007
	luas toilet umum	3,70	.001
	peneduhan area fasilitas umum	4,97	.004
Parkir	ketertiban memarkir kendaraan	4,66	.000
	ketersediaan parkir	3,60	.000
Jalur pedestrian sekeliling taman	lebar pedesrian sekeliling taman	4,91	.020
	keamanan jalur pedestrian sekeliling taman	4,99	.013

Setelah mengetahui variabel yang berpengaruh secara signifikan untuk beraktivitas di Taman Honda Tebet, variabel-variabel tersebut dapat disintesa kembali untuk mengetahui rekomendasi yang sesuai dengan kebutuhan Taman Honda Tebet dan karakteristik penggunaannya. Selain itu, variabel yang mendapatkan nilai rendah dapat menjadi perhatian untuk perbaikan kedepannya, karena variabel tersebut berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas.

### 3.4 Variabel yang berpengaruh terhadap Kenyamanan Beraktivitas di Taman Kota

Setelah mengetahui variabel yang berpengaruh secara signifikan secara keseluruhan di area Taman Honda Tebet, maka dapat dianalisis kembali variabel apa saja yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas secara umum di taman kota. Variabel tersebut dibagi menjadi kedalam dua aspek yaitu aspek sosial budaya dan aspek arsitektural. Kedua aspek ini berisikan variabel-variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di taman berdasarkan hasil analisis regresi di seluruh area Taman Honda.

**Tabel 5. Variabel yang berpengaruh terhadap Kenyamanan Beraktivitas di Taman Kota**

Aspek Fungsional	Variabel yang berpengaruh signifikan
Sosial Budaya	kenyamanan untuk beristirahat
	Kenyamanan untuk berkumpul
	Kenyamanan beraktivitas secara bersama-sama
	kebermanfaatan untuk komunitas
Arsitektural	fungsi setiap area
	desain tempat duduk
	kebersihan area taman
	material lantai
	penerangan
	desain sirkulasi
	pola sirkulasi

	peneduhan
	keamanan
	kebersihan toilet umum
	luas toilet umum
	ketersediaan parkir
	lebar pedesrian sekeliling taman

Variabel-variabel tersebut dapat dikembangkan lagi dan dapat menjadi pertimbangan untuk pembangunan taman kota selanjutnya khususnya di kota Jakarta.

#### 4. Kesimpulan

Dari hasil hasil penelitian yang sudah dibahas pada bab hasil dan pembahasan, telah dicapai hasil temuan dari penelitian setelah melalui dua tahap analisis. Tahap analisis pertama yaitu analisis *mean score*. Pada tahap ini, setiap variabel dicari nilai rata-rata lalu dimasukkan ke dalam tiga kategori, yaitu kategori tinggi, sedang, dan rendah. tahap kedua yaitu analisis regresi linier berganda. Analisis regresi ini menggunakan metode Bckwards, yang mana menghasilkan variabel-variabel yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di setiap area. Hasil akhir penelitian ini dapat dijabarkan dalam beberapa poin sebagai berikut;

1. Kenyamanan beraktivitas di Taman Honda Tebet menurut 112 responden Secara keseluruhan, responden merasa cukup nyaman melakukan aktivitas di Taman Honda dan desain Taman Honda dapat dijadikan acuan untuk mendesain taman kota di Jakarta.
2. Dari delapan area diteliti, area yang mendapatkan nilai rata-rata kategori kenyamanan tinggi paling banyak yaitu area plasa. Hal ini didukung oleh banyaknya variabel yang mendapatkan kategori kenyamanan tinggi dan area plasa merupakan area yang dapat memiliki fungsi bervariasi, diantaranya untuk berolahraga, berkumpul, interaksi sosial, berekreasi, dan beristirahat.
3. Untuk area yang memiliki nilai kategori kenyamanan sedang ada dua area yaitu area parkir, dan jalur pedestrian sekeliling taman. keduanya mendapatkan nilai rata-rata kenyamanan sedang untuk beraktivitas karena ada beberapa variabel yang mendapatkan nilai rata-rata rendah sehingga membuat pengguna kurang nyaman beraktivitas tersebut.
4. Sedangkan untuk area yang memiliki nilai kategori kenyamanan rendah paling banyak adalah area fasilitas umum. hal ini dikarenakan variabel area fasilitas umum mendapatkan kategori kenyamanan rendah paling banyak.
5. Setelah melalui tahap analisis regresi linier dengan metode Backwards, didapat dua puluh tiga variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas secara keseluruhan di taman.
6. Dari analisis regresi keseluruhan taman, kemudian ditarik kesimpulan untuk mendapatkan variabel yang berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan beraktivitas di taman kota secara umum yaitu; aspek sosial budaya terdiri dari kenyamanan untuk beristirahat, berkumpul, melakukan aktivitas bersama-sama, dan kebermanfaatn untuk komunitas. Dari aspek arsitektural/estetika yaitu fungsional setiap area, desain tempat duduk, kebersihan area taman, material lantai, penerangan, desain sirkulasi, pola sirkulasi, peneduhan, keamanan, kebersihan dan luas toilet umum, ketersediaan parkir, serta lebar pedestrian sekeliling taman.

## Daftar Pustaka

- Davies. (2013). *Compendium Urban Design*. London : The Housing Corporation.
- Hakim, R. 2012. *Komponen Perancangan Arsitektur Lanskap*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ilmijayanti, F. & Diah Intan. 2015. *Persepsi Pengguna Taman Tematik Kota Bandung Terhadap Aksesibilitas dan Pemanfaatannya*. Jurnal Ruang. Vol. 1, No. 1.
- Lestari, Yella R. & Nuirni. 2013. *Kualitas Ruang Terbuka Publik Dengan Tingkat Kenyamanan Pengunjung Pada Pengembangan Area D Di Banjir Kanal Barat Semarang*. Jurnal Ruang. Vol. 1, No. 1.
- Pratiwi, Ayunastuti Dian., Jenny Ernawati. 2018. *Tingkat Kenyamanan Fungsional Alun-alun Batu Sebagai Ruang Publik*. Jurnal Arsitektur Universitas Brawijaya, Vol. 6, No. 1.