

## Persepsi Pengguna Terhadap Keberadaan Taman Sampangan Sebagai Kebutuhan Rekreasi

### Study of User Perceptions of Sampangan Park as Recreational Need

Christine Margaretha Batubara<sup>a</sup>, Diah Intan Kusuma Dewi<sup>b</sup> \*

<sup>a</sup>Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia

<sup>b</sup>Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia

---

#### Abstrak

Taman Sampangan menerapkan konsep kesesuaian fungsi RTH sebagai kawasan rekreasi dimana dilihat kondisi eksisting taman ramai dikunjungi oleh masyarakat sekitar. Pengunjung melakukan kegiatan rekreasi di Taman Sampangan, seperti olahraga, piknik, permainan anak. Namun, elemen *hard material* dan *soft material* kurang mendukung aktivitas pengunjung di Taman Sampangan dimana dilihat kondisi jalur *jogging* digunakan sebagai ruang parkir, tidak teduhnya *colloseum* dan *gazebo*, rusak alat permainan anak, kurangnya kebersihan karena posisi tempat sampah yang sulit dijangkau, kurangnya penerangan karena rusaknya lampu taman dan lampu sorot serta kurangnya perawatan bunga di taman tersebut. Sehingga, perlu dilakukan penelitian dengan perumusan pertanyaan: "Apakah keberadaan Taman Sampangan memenuhi kebutuhan rekreasi bagi masyarakat sekitarnya berdasarkan persepsi pengguna?". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis distribusi frekuensi. Penentuan responden digunakan *Metode Accidental Sampling* dengan pengukuran Skala Guttman. Hasil penelitian ini adalah Taman Sampangan memenuhi kebutuhan rekreasi bagi masyarakat sekitarnya dikarenakan terdapat elemen *hard material* dan *soft material*. Pengunjung juga melakukan aktivitas rekreasi di setiap elemen lansekap. Tetapi, perlu adanya perbaikan elemen lansekap, seperti perlu ditambahkan vegetasi di area senam, *sculpture*, permainan anak, pintu masuk taman, *gazebo*, dan *colloseum*. Selain itu, perlu ditambahkan lubang resapan, peletakkan tempat sampah yang mudah dijangkau serta pengguna menyadari pentingnya menjaga kebersihan di dalam taman.

**Kata kunci:** Kebutuhan Rekreasi; Persepsi Pengguna; Taman Sampangan.

---

#### Abstract

Taman Sampangan apply the concept of conformity of functions of RTH as a recreation area where viewed the existing condition of a crowded park visited by the surrounding community. Visitors are doing recreational activities in Taman Sampangan, such as sports, picnics, children's games. However, hard material and soft material elements do not support visitor activity in Taman Sampangan where jogging tracks are used as parking spaces, colloseum and gazebo is not shady, broken children's playground equipment, lack of cleanliness due to difficult-to-reach garbage position, lack of lighting due to damage garden lights and spotlights as well as a lack of interest treatments in the park. Thus, it is necessary to do research with the formulation of the question: "Does the existence of Taman Sampangan meet the needs of recreation for the surrounding community based on user perception?". This research uses quantitative approach with frequency distribution analysis. Determination of respondents used Accidental Sampling Method with Guttman Scale measurement. The result of this research is Taman Sampangan fulfill the recreation needs for the surrounding community because there are hard material and soft material. Visitors also perform recreational activities in each landscape element. However, there needs to be improved landscape elements, such as adding vegetation in the gym area, sculpture, children's games, garden entrances, gazebo, and colloseum. In addition, it is necessary to add the absorption hole, laying the trash can could easily be reached and the user realizes the importance of maintaining cleanliness in the park.

**Keyword:** Recreational Needs; User Perception; Taman Sampangan.

---

\* Corresponding author. Christine Margaretha Batubara.  
E-mail address: christinem03636@gmail.com.

## 1. Pendahuluan

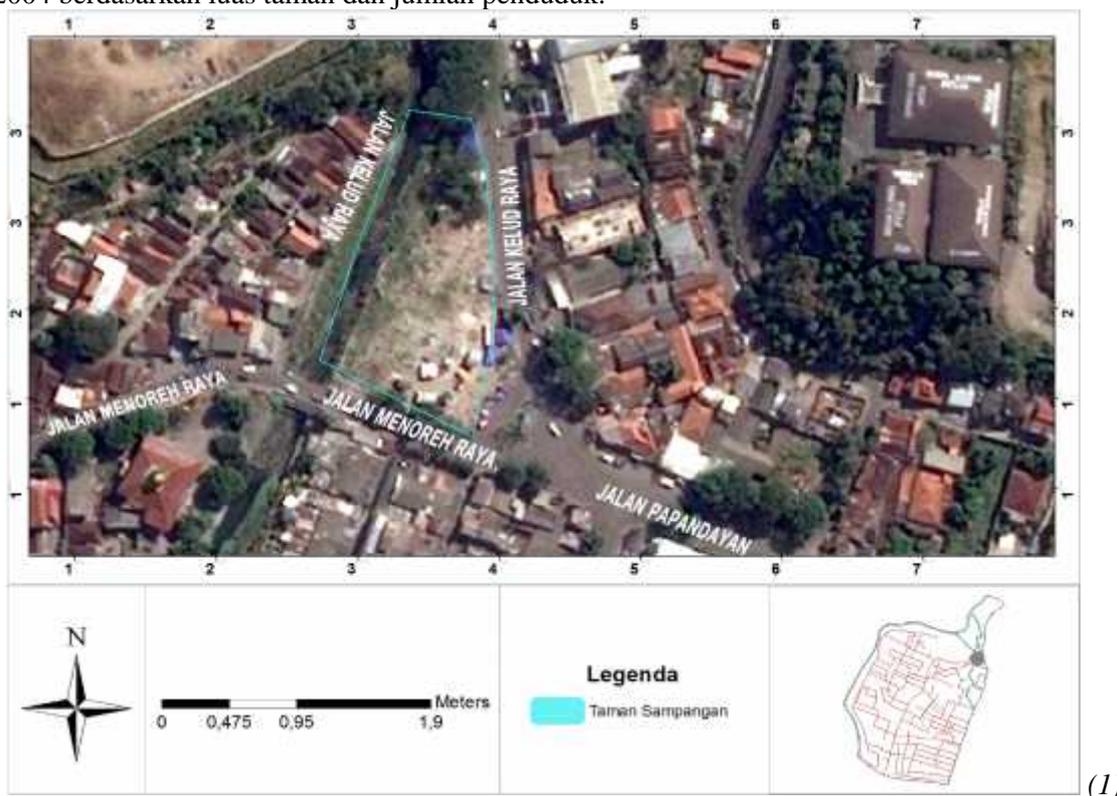
Kebutuhan RTH yang belum memenuhi ketentuan syarat luas RTH 30% terhadap luas wilayah adalah salah satu akibat menurunnya kualitas lingkungan di Kecamatan Gajahmungkur. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil interpretasi data RTH di Kota Semarang tahun 2015 bahwa RTH di Kecamatan Gajahmungkur belum memenuhi ketentuan syarat luas RTH 30% terhadap luas wilayah, yaitu sebesar 31,64% dari 45,26% (242,01 Ha dari 346,26 Ha). Ketentuan syarat luas RTH 30% terhadap luas wilayah ini diamanatkan oleh UU No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang Pasal 29 ayat (2) adalah proporsi ruang terbuka hijau pada wilayah kota paling sedikit 30% (tiga puluh persen) dari luas wilayah kota dengan komposisi 20% RTH publik dan 10% RTH privat. Pengalokasian 30% RTH ini ditetapkan juga ke dalam Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah No. 6 Tahun 2010 tentang RTRW Provinsi Jawa Tengah dan Peraturan Daerah No. 14 Tahun 2011 tentang RTRW Kota Semarang. Selaras dengan amanat undang - undang tersebut, Kecamatan Gajahmungkur melakukan upaya pengembangan RTH melalui Program Pengembangan Kota Hijau (P2KH). Salah satu perwujudan P2KH di Kecamatan Gajahmungkur adalah Taman Sampangan. Taman Sampangan dipilih sebagai P2KH karena (1) status lahan milik Pemerintah Kota Semarang; (2) kemudahan aksesibilitas; (3) kedekatan dengan pusat kegiatan masyarakat kota, serta bisa digunakan untuk publik.

Awal pembangunan Taman Sampangan berkonsep 8 (delapan) atribut kota hijau dan disesuaikan dengan fungsi RTH sebagai fungsi ekstrinsik (kawasan rekreasi). Rekreasi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan selama waktu luang di luar kegiatan rutin, seperti bekerja, ia merupakan salah kebutuhan hidup manusia (Lawson dan Bovy, 1998: 1), masyarakat ingin melakukan aktivitas rekreasi karena berbagai alasan. Selain itu, manusia perlu melakukan rekreasi karena ingin memulihkan kesegaran jasmani dan rohani serta meningkatkan daya kreativitas, sehingga dapat mencapai keseimbangan dalam kehidupannya (Haryono, 1978: 17-18). Penerapan konsep Taman Sampangan tersebut dapat dilihat dari kondisi eksisting Taman Sampangan saat ini yang sangat ramai dikunjungi oleh masyarakat sekitarnya. Pengunjung biasanya melakukan kegiatan rekreasi di Taman Sampangan, seperti melakukan aktivitas olahraga (senam/ jogging), piknik serta children area games (perosotan dan ayunan). Namun, elemen hard material (seperti trotoar, jalur jogging, bangku taman, papan petunjuk, landmark/ nama taman, children area/ tempat bermain anak, sport area, jalan setapak, tangga, tempat sampah, lampu taman, lampu sorot, dinding/ pagar, gazebo/ shelter/ colloseum, serta pergola) dan soft material (seperti bunga dan lubang resapan/ biopori) kurang mendukung aktivitas pengunjung di Taman Sampangan. Hal tersebut dapat dilihat pada kondisi jalur jogging yang digunakan sebagai ruang parkir, bangku taman dan gazebo yang tidak teduh, alat children area yang rusak, posisi tempat sampah yang kurang dijangkau oleh pengguna, lampu taman dan lampu sorot yang rusak serta bunga di taman yang kurang dirawat oleh pengguna. Adanya kegiatan rekreasi yang dilakukan oleh pengguna Taman Sampangan dan permasalahan elemen - elemen tersebut berdampak pada keberadaan Taman Sampangan sebagai pemenuhan kebutuhan rekreasi. Melalui penelitian ini, pertanyaan penelitian yang diangkat adalah: **“Apakah keberadaan Taman Sampangan memenuhi kebutuhan rekreasi bagi masyarakat sekitarnya berdasarkan persepsi pengguna?”**. Tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui persepsi pengguna terhadap fungsi Taman Sampangan sebagai pemenuhan kebutuhan rekreasi bagi masyarakat sekitarnya.

Pemilihan Taman Sampangan sebagai wilayah studi penelitian didasari pertimbangan lokasi taman yang berada di jalan lokal primer dimana menghubungkan secara berdaya guna pusat kegiatan lokal dengan pusat kegiatan lingkungan (Peraturan Pemerintah No. 34 Tahun 2006), sehingga Taman Sampangan cocok digunakan sebagai kawasan rekreasi bagi masyarakat Kota Semarang, khususnya warga Kelurahan Sampangan. Selain itu, jalan ini dirancang berdasarkan besarnya lalu lintas harian yang rata - rata paling rendah pada sistem primer lainnya (UU No. 38 Tahun 2004), maka hal itu dapat dikatakan bahwa lalu lintas pada Taman Sampangan tidak padat dan dapat diakses oleh siapa saja termasuk masyarakat di luar Kota Semarang.

Taman Sampangan dulunya merupakan bekas lahan Pasar Sampangan dimana Bappeda Kota Semarang beserta BLH (Badan Lingkungan Hidup) melakukan rehabilitas RTH eksisting di Kelurahan Sampangan, yaitu Taman Sampangan. Rehabilitas Taman Sampangan tertulis pada

RKPD Kota Semarang Tahun 2014. Luas Taman Sampangan 2.000 m<sup>2</sup> dengan hierarki Taman Sampangan adalah Taman RW. Hierarki tersebut ditinjau dari SNI Nomor 2003-1733 Tahun 2004 berdasarkan luas taman dan jumlah penduduk.



Gambar 1. Peta Wilayah Studi Taman Sampangan. (Analisis Peneliti, 2018)

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan teknik analisis distribusi frekuensi. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Karakteristik penelitian kuantitatif lebih menekankan pada pengolahan data diubah menjadi skor numerik dengan mengukur validitas melalui rangkaian perhitungan statistik serta desain penelitiannya sudah ditentukan dari awal dan terstruktur. (Sugiyono, 2009)

Teknik Sampling dalam penelitian ini dilakukan dengan satu cara, yaitu: *Accidental Sampling* dari *Probability Sampling*. *Accidental Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan pada saat kejadian dengan populasi secara acak. Teknik ini digunakan apabila jika tidak mengetahui berapa populasi yang berada di lokasi penelitian. Sehingga, teknik ini cocok digunakan pada Taman Sampangan yang tidak tahu berapa rata - rata pengguna yang mengunjungi taman ini di hari kerja maupun hari libur ataupun pada waktu pagi, siang, dan malam.

Data primer dalam penelitian ini antara lain: Observasi dan Kuesioner. Penelitian ini menggunakan teknik observasi *non-participant observation*, yang artinya peneliti tidak terlibat dengan kegiatan sehari - hari orang atau objek yang sedang diamati dan hanya sebagai pengamat independen berdasarkan proses pelaksanaan survei. Sedangkan, penelitian ini menggunakan teknik observasi terstruktur berdasarkan instrumen survei. Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Instrumen atau perlengkapan yang digunakan dalam observasi adalah tabel kebutuhan data. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk kuesioner tertutup. Kuesioner tertutup adalah berisi pertanyaan - pertanyaan yang telah disusun dan terstruktur oleh peneliti. Kuesioner tersebut ditujukan kepada responden, yaitu pengunjung Taman Sampangan.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \rightarrow n = \frac{9.049}{1 + (9.049)(0,1)^2} = \frac{9.049}{1 + 90,49} = 98 \text{ sampel} \quad 100 \text{ sampel}$$

**Tabel 1.** Penentu Responden Berdasarkan Rata – Rata Pengunjung. (Analisis Peneliti, 2018)

Hari Kerja				Jumlah Responden	
	Pagi	Siang	Sore - Malam	Jumlah	
Senin-Selasa	3	2	5	10	
Rabu-Kamis	2	4	10	16	
Jumat	4	3	10	17	
<b>Hari Libur</b>					43
	Pagi	Siang	Sore – Malam	Jumlah Responden	
Sabtu-Minggu	13	10	34	57	57
				Total Kuesioner	100

Hasil dari jawaban kuesioner untuk variabel tertentu menggunakan pengukuran nilai Skala Guttman. Perbedaan skala guttman dan skala likert, yaitu kalau skala likert bersifat interval dimana nilai 0 tidak diperhitungkan atau tidak absolut serta skor tertinggi bernilai 5 dan skor terendah bernilai 1, sedangkan skala guttman bersifat ratio dengan nilai 0 diperhitungkan atau absolut serta skor tertinggi 1 dan skor terendah 0. Skala Guttman dapat dibuat ke bentuk pilihan ganda dan juga dapat dibuat ke bentuk checklist. Setelah informasi terkumpul diadakan analisa skalogram. Berikut analisis skalogram pada persepsi penting atau tidaknya penambahan elemen lansekap dan rusak atau tidaknya elemen lansekap di Taman Sampangan berdasarkan pengetahuan persepsi.

**Tabel 2.** Analisis Skalogram Persepsi Terhadap Penting atau Tidaknya Elemen Lansekap. (Analisis Peneliti, 2018)

Keterangan	7																			
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t
Total Cek	58	53	52	72	33	98	79	81	66	71	48	47	67	67	28	56	57	70	52	80
Total Error	0	0	0	0	0	2	2	0	0	1	0	0	0	0	0	1	2	0	0	0

$$\text{Jumlah pertanyaan} \times \text{Jumlah responden} = n = 20 \times 100 = 2000$$

**Tabel 3.** Analisis Skalogram Persepsi Terhadap Rusak atau Tidaknya Elemen Lansekap. (Analisis Peneliti, 2018)

Keterangan	17																			
	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t
Total Cek	51	58	41	70	30	100	87	89	52	70	58	41	70	70	30	33	33	52	41	68
Total Error	0	3	0	0	0	0	2	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2

$$\text{Jumlah pertanyaan} \times \text{Jumlah responden} = n = 20 \times 100 = 2000$$

### 3. Kajian literatur

#### 3.1. Pengertian Ruang Publik

Mengacu pada Carr (1992: 19) dalam buku “Public Space”, ruang publik yang berkualitas memenuhi paling tidak 3 (tiga) kriteria dasar, yaitu: Dapat memberi makna atau arti bagi masyarakat setempat secara individual maupun kelompok (meaningful), Tanggap terhadap semua keinginan pengguna dan dapat mengakomodir kegiatan yang ada pada ruang publik tersebut (responsive), Dapat menerima kehadiran berbagai lapisan masyarakat dengan bebas tanpa ada diskriminasi (democratic). Kategori dasar perancangan publik menurut Darmawan (2006: 21-29) ada 2 (dua), yakni: aturan penggunaan (right of use) dan kebutuhan manusia (human needs). Pertama, aturan penggunaan terdiri dari jarak tempuh, waktu tempuh, moda transportasi, dan kondisi jaringan jalan termasuk tolak ukur dari unsur pencapaian (aksesibilitas). Kedua, kebutuhan manusia terdiri dari suhu dan kelembaban, kebisingan, keamanan serta kebersihan termasuk tolak ukur dari unsur kenyamanan.

### 3.2. Elemen Lanskap (RTH)

Elemen - elemen lanskap atau ruang terbuka hijau dapat dibagi menjadi 2 (dua) bagian, yaitu (Santoso, 2010): elemen keras (*hard material*) dan elemen lunak. Elemen keras (*hard material*) dihadirkan dalam suatu taman diperuntukan sebagai pelengkap keindahan penampilan suatu taman dimana yang termasuk elemen keras adalah, yakni batu - batuan (trotoar, ruang parkir, jalur jogging), potongan - potongan kayu atau besi (bangku taman, papan petunjuk, landmark/ nama taman, dan children area/ tempat bermain anak), lantai/ perkerasan (*sport area*), jalan setapak, tangga, tempat sampah, lampu taman, lampu sorot, dinding/ pagar, *gazebo/ shelter/ colloseum* serta pergola (penghubung antar ruang yang berjauhan). Elemen lunak (*soft material*) selalu berubah keadaannya baik dalam bentuk, tekstur, warna, dan ukurannya diman yang termasuk elemen lunak adalah, yaitu bunga dan biopori (lubang resapan).

### 3.3. Rekreasi

Rekreasi menurut Wall (1989: 3) merupakan suatu aktivitas yang mencakup beberapa aktivitas yang dilakukan pada waktu senggang. Sebagai suatu aktivitas, rekreasi tidak hanya dilakukan secara individual, namun juga berkelompok, sehingga selain keuntungan individu juga menguntungkan secara sosial. Keuntungan sosial yang dapat diperoleh dari rekreasi adalah dengan rekreasi, ikatan atau keterpaduan dapat dikembangkan (Kelly, 1990: 27). Masyarakat kota memanfaatkan waktu senggang dari kesibukan sehari - hari dengan berekreasi. Gold (1980: 145) menjelaskan bahwa salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam kegiatan rekreasi adalah faktor kebutuhan. Terdapat sebuah pendekatan yang perlu diperhatikan dalam mengidentifikasi kebutuhan rekreasi (Gold, 1980: 145), yaitu: Kebutuhan untuk memilih jenis rekreasi, yang artinya idenifikasi pemilihan jenis terhadap rekreasi yang diinginkan, seperti ketersediaan elemen lanskap yang ada di dalam rekreasi dan aspek pemenuhan kebutuhan aktivitas di dalamnya. Pola rekreasi dapat dikatakan sebagai fenomena spasial dan temporal. Hal - hal yang memengaruhi pola rekreasi itu sendiri meliputi beberapa komponen (Wall, 1989: 15), antara lain: jumlah dan frekuensi kunjungan, lokasi, durasi, dan ukuran.

### 3.4. Persepsi

Persepsi menurut Halim (2005) adalah proses memperoleh informasi dari lingkungan sekitar dimana memerlukan pertemuan nyata dengan suatu benda dan membutuhkan proses afeksi serta kognisi. Ada 2 (dua) dasar teori persepsi, yaitu Pertama, terfokus pada penerimaan dari pengalaman indera dan yang lainnya pada pikiran sebagai sistem yang aktif dan saling berhubungan (afeksi). Kedua, ingin mencoba menjelaskan bagaimana memahami data - data sebagai unit persepsi ditempatkan bersama di dalam otak (kognisi). Faktor yang memengaruhi persepsi individu dalam menciptakan suatu persepsi pengunjung (Horton dan Choster, 1999) terdiri atas 2 (dua) hal, yaitu: Pertama, kedalaman pengamatan terhadap obyek yang diamati tersebut berdasarkan pengidentifikasian melalui wujud obyeknya. Kedua, Faktor pribadi yang ditentukan oleh pengalaman, tingkat kecerdasan, kemampuan mengingat, dan sebagainya.

### 3.5. Aksesibilitas

Aksesibilitas menurut kamus tata ruang, yaitu keadaan atau ketersediaan hubungan dari suatu tempat ke tempat lain. Hubungan yang dimaksudkan tersebut sering dikenal dengan istilah akses dimana akses atau daya hubung menunjukkan kemampuan suatu tempat untuk berinteraksi dengan tempat lain dalam tata ruang kegiatan (Warpani, 1990: 104). Aksesibilitas dapat dilihat berdasarkan 2 (dua) hal, yaitu (Tamin, 2000: 32): pemilihan moda transportasi serta jarak tempuh dan waktu tempuh.

### 3.6. Kenyamanan

Kenyamanan adalah segala sesuatu yang memperlihatkan penggunaan ruang secara harmonis, baik dari segi bentuknya, tekstur, warna, aroma, suara, bunyi, cahaya, atau lainnya. Hubungan harmonis yang dimaksud adalah keteraturan, dinamis, dan keragaman yang saling mendukung terhadap penciptaan ruang bagi manusia. (J.O. Simong, 1997 dalam Hakim Rustam,

2011: 263-270) Beberapa faktor yang memengaruhi kenyamanan menurut Hakim Rustam (2011: 263-270), antara lain: Suhu dan kelembaban udara, kebisingan, keamanan, kebersihan. Standar kenyamanan iklim mikro dapat diketahui dengan rumus *Temperature Humidity Index* (THI) yang menggunakan faktor suhu dan kelembaban udara melalui alat *Microlite*. Suatu RTH dapat memberikan kenyamanan jika memiliki nilai THI antara 21 dan 27. (Laurie, 1986 dalam Purnomohadi, 2006)

$$THI = 3,5 T + \frac{1,1}{RH}$$

Penelitian tentang pengukuran suhu dan kelembaban udara wilayah bervegetasi dengan berbagai kerapatan, lebih tinggi dibandingkan dengan wilayah yang didominasi perkerasan jalan (aspal), dan bangunan (tembok), yang menghasilkan beberapa angka perbandingan:

**Tabel 4.** Perbandingan Suhu dan Kelembaban di Area RTH. (Purnomohadi, 2006)

Kategori	Suhu	Kelembaban
bervegetasi	25,5-31°C	66%-92%
kurang vegetasi	27,7-33,1°C	66%-92%
area padang rumput	27,3-32,1°C	60%-78%

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang temuan studi. Temuan studi yang dimaksud adalah kesimpulan dari hasil analisis yang sudah dilakukan dalam penelitian yang kemudian dirangkum kedalam bentuk tabel matriks. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya diperoleh temuan - temuan sebagai berikut:

**Tabel 5.** Temuan Studi. (Analisis Peneliti, 2018)

Matriks	Varibael		Persepsi	
	Sub Varibael	Pengguna Pagi	Pengguna Siang	Pengguna Sore - Malam
<b>Kebutuhan rekreasi</b>	Jenis Aktivitas	10% pengguna melakukan aktivitas piknik di hari kerja. Sedangkan, 13% pengguna melakukan aktivitas <i>jogging</i> pada hari libur.	15% pengguna bermain ayunan, bersepeda, dan perosotan serta 7% pengguna mengadakan pertemuan dengan kerabat di hari kerja. Sedangkan, 16% pengguna melakukan aktivitas bermain ayunan, bersepeda, dan perosotan serta 18% pengguna mengadakan pertemuan dengan kerabat.	11% pengguna melakukan aktivitas momong anak/ istirahat di hari kerja. Sedangkan, 10% pengguna melakukan aktivitas momong anak/ istirahat.
	<b>Karakteristik Pengguna</b>	Jenis Kelamin	52% pengguna berjenis kelamin perempuan berkunjung ke Taman Sampangan.	79% pengguna berjenis kelamin perempuan berkunjung ke Taman Sampangan.
	Usia	70% pengguna yang berkunjung berkategori usia	70% pengguna yang berkunjung berkategori usia remaja dan	64% pengguna yang berkunjung berkategori usia remaja dan

Matriks	Varibael	Persepsi		
	Sub Varibael	Pengguna Pagi	Pengguna Siang	Pengguna Sore - Malam
		remaja dan dewasa (usia produktif).	dewasa (usia produktif).	dewasa (usia produktif).
	Kota atau daerah asal	42% pengguna yang berasal dari Kecamatan Gajahmungkur serta 38% berasal dari luar Kelurahan Sampangan dan luar Kecamatan Gajahmungkur.	47% pengguna yang berasal dari Kecamatan Gajahmungkur serta 40% berasal dari luar Kelurahan Sampangan dan luar Kecamatan Gajahmungkur.	50% pengguna yang berasal dari Kecamatan Gajahmungkur serta 28% berasal dari luar Kelurahan Sampangan dan luar Kecamatan Gajahmungkur.
	Tingkat pendidikan	Tingkat pendidikan pengguna Taman Sampangan berada di tingkat SMA/ sederajat sebesar 50% pengguna.	42% pengguna yang berasal dari Kecamatan Gajahmungkur serta 38% berasal dari luar Kelurahan Sampangan dan luar Kecamatan Gajahmungkur.	Tingkat pendidikan pengguna Taman Sampangan berada di tingkat SMA/ sederajat sebesar 67% pengguna.
	Status pekerjaan	32% pengguna yang berkunjung di pagi hari dan di siang hari memiliki pekerjaan sebagai mahasiswi/ pelajar.	sebesar 47% serta 40% sebesar 50% serta 28% totalnya.	30% pengguna yang berkunjung di malam hari memiliki pekerjaan sebagai mahasiswi/ pelajar.
	Tingkat pendapatan	Golongan tingkat pendapatan menengah adalah persentase terbesar dibandingkan persentase lainnya. Namun, hanya 2% perbedaan nilai persentase antara golongan tingkat pendapatan rendah dan tingkat pendapatan menengah.		
	Intensitas kunjungan	37% mayoritas pengguna adalah pengguna yang setiap 1 kali dalam satu bulan mengunjungi Taman Sampangan.	35% mayoritas pengguna adalah pengguna yang setiap 1 kali dalam satu bulan mengunjungi Taman Sampangan.	37% mayoritas pengguna adalah pengguna yang setiap 1 kali dalam satu bulan mengunjungi Taman Sampangan.
	Lama durasi kunjungan	42% mayoritas pengguna Taman Sampangan melakukan aktivitas di taman berkisar > 30 menit.	47% mayoritas pengguna Taman Sampangan melakukan aktivitas di taman berkisar > 30 menit.	44% mayoritas pengguna Taman Sampangan melakukan aktivitas di taman berkisar > 30 menit.

Matriks	Varibael	Persepsi			
	Sub Varibael	Pengguna Pagi	Pengguna Siang	Pengguna Sore - Malam	
		Teman berkunjung	64% mayoritas pengguna Taman Sampangan mengunjungi taman secara berkelompok.	62% mayoritas pengguna Taman Sampangan mengunjungi taman secara berkelompok.	78% mayoritas pengguna Taman Sampangan mengunjungi taman secara berkelompok.
	<b>Kenyamanan</b>	Suhu dan Kelembaban	Taman Sampangan dinyatakan belum merasa nyaman dikarenakan kurangnya vegetasi di dalam taman (sekitar area senam, <i>sculpture</i> , dan permainan ayunan) menurut rumus THI.	Taman Sampangan dinyatakan belum merasa nyaman meskipun ada area/ wilayah bervegetasi (sekitar area papan pengumuman) menurut rumus THI.	Taman Sampangan dinyatakan belum merasa nyaman dikarenakan kurangnya vegetasi di dalam taman (sekitar area pintu masuk taman, <i>gazebo</i> , dan <i>colloseum</i> ) menurut rumus THI.
	<b>Kebutuhan rekreasi</b>	Elemen lansekap	<b>Pengguna Pagi-Malam</b>		
	<b>Aksesibilitas</b>	Moda transportasi	80% pengguna menyatakan bahwa lubang resapan (biopori) adalah penambahan elemen yang paling dibutuhkan di Taman Sampangan. Sedangkan, 89% pengguna menyatakan bahwa bunga/ vegetasi adalah kondisi elemen lansekap yang harus diperbaiki.		
		Jarak tempuh	62% pengguna menggunakan kendaraan beroda dua berupa motor pribadi sebagai moda transportasi. Hal ini menunjukkan bahwa kendaraan tersebut mudah dimiliki oleh khalayak pengguna.		
		Waktu tempuh	34% pengguna menyatakan jarak tempuh pengguna dari daerah asal menuju Taman berkategori sedang berjarak 1,1 km - 2 km yang artinya bahwa berarti daya jangkauan layanan menuju Taman Sampangan cukup luas.		
		Jaringan jalan	40% pengguna menyatakan bahwa waktu tempuh berkategori sedang yakni jangkauan pelayanan Taman Sampangan cukup mudah.		
	<b>Kenyamanan</b>	Kebisingan	88% pengguna menyatakan kondisi jaringan jalan menuju taman baik dan dapat menunjang aktivitas rekreasi.		
		Keamanan	69% pengguna menyatakan tidak bising dikarenakan terdapat vegetasi didalam Taman yang dapat mengurangi kebisingan.		
		Kebersihan	78% pengguna menyatakan aman dikarenakan adanya tukang parkir di sekitar Taman Sampangan. Sehingga, pengguna merasa nyaman atau tidak ada kekhawatiran pengguna terhadap kendaraan yang dibawa oleh pengguna saat menuju Taman Sampangan.		
			53% pengguna menyatakan tidak bersih dikarenakan adanya sampah yang berserakan di sekitar Taman Sampangan meskipun adanya petugas kebersihan yang selalu membersihkan Taman Sampangan.		

## 5. Kesimpulan dan Rekomendasi

### 5.1. Kesimpulan

Taman Sampangan memenuhi fungsinya sebagai kebutuhan rekreasi bagi masyarakat yang berkunjung dikarenakan terdapat elemen lansekap, yaitu area senam, area permainan anak - anak, dan *colloseum/ gazebo* untuk melakukan aktivitas piknik. Selain itu, masyarakat yang berkunjung melakukan aktivitas rekreasi di setiap elemen lansekap, seperti mengadakan pertemuan di *colloseum*, mengadakan piknik di *gazebo*, anak-anak yang bermain ayunan dan perosotan di area permainan anak-anak.

### 5.2. Rekomendasi

Hasil penelitian dan kesimpulan yang sudah dilakukan, dapat ditarik untuk dirumuskan sebagai rekomendasi, yaitu: adanya aktivitas tersebut dan didukung oleh elemen lansekap, maka banyak masyarakat sekitar yang menggunakan Taman Sampangan sebagai pilihan kebutuhan rekreasi. Sehingga, perlu ditambahkan vegetasi di area senam, *sculpture*, permainan ayunan, pintu masuk taman, *gazebo*, dan *colloseum*. Selain itu, perlu ditambahkan lubang resapan (biopori) dan perlu diperbaiki bunga/ vegetasi agar memenuhi standar THI, perlu adanya jaringan transportasi untuk angkutan umum agar yang tidak memiliki kendaraan pribadi tidak susah untuk mengunjungi Taman Sampangan, tidak perlu memperbaiki jaringan jalan. Pengguna seharusnya menyadari pentingnya menjaga kebersihan serta peletakkan pada tong - tong sampah dapat digapai oleh pengguna.

## Referensi

- Carr, Stephen, et. all. (1992). *Public Space*. Australia: Cambridge University Press.
- Darmawan, Edy. (2006). *Teori dan Kajian Ruang Publik Kota*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gold, Seymour M. (1980). *Recreation Planning And Design*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Hakim, Rustam dan Hadi Utomo. (2011). *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap: Prinsip Unsur dan Aplikasi Desain*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Halim, Deddy. (2005). *Psikologi Arsitektur*. Jakarta: Grasindo.
- Haryono, W. (1978). *Pariwisata Entertainment dan Rekreasi*. Bandung: New Publishers.
- Kelly, John. (1990). *Leisure Identities and Interaction*. London: George Allen and unwin (Publisher) Ltd.
- Lawson, Fred and Manuel Baud, Bovy. (1998). *Tourism and Recreation Handbook of Planning and Design*. Oxford: Architectural Press.
- Purnomohadi, Ning. (2006). *Ruang Terbuka Hijau Sebagai Unsur Utama Tata Ruang Kota*. Jakarta: Direktorat Jendral Penataan Ruang Departemen Pekerjaan Umum.
- Peraturan Daerah No. 14 Tahun 2011 Tentang RTRW Kota Semarang.
- Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah No. 6 Tahun 2010 Tentang RTRW Provinsi Jawa Tengah.
- Peraturan Pemerintah No. 34 Tahun 2006 Tentang Jalan.
- Peraturan Walikota Semarang No. 17 Tahun 2013 Tentang RKPD Kota Semarang Tahun 2014.
- Santoso, Bambang B. (2010). *Pengantar Arsitektur Pertamanan*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- SNI Nomor 2003-1733 Tahun 2004 Tentang SNI Nomor 2003-1733 Tahun 2004.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tamin, Ofyar Z. (2000). *Perencanaan dan Permodelan Transportasi*. Bandung: ITB.
- UU No. 26 Tahun 2007 Tentang Penataan Ruang.
- UU No. 38 Tahun 2004 Tentang Jalan.
- Warpani, Suwardjoko. (1990). *Merencanakan Sistem Perangkutan*. Bandung: ITB.
- Wall, Geoffrey. (1989). *Outdoor Recreation in Canada*. Canada: John Wiley and Sons.