

EKSPERIMEN TEORI *HUMAN CENTERED DESIGN* PADA ELEMEN FISIK TAMAN KRESNA KOTA BANDUNG

Sigit Firdaus Prayogi¹, Budi Isdianto, Muh. Ihsan

Institut Teknologi Bandung
zygotfrds@gmail.com

ABSTRAK

Fenomena pendekatan perancangan kota yang banyak dilakukan saat ini jarang mengakomodasi keberagaman struktur sosiokultural yang telah terbentuk di kawasan tersebut. Para perancang taman lebih sering melihat taman kota sebagai benda fisik (*physical artifact*) dibandingkan sebagai benda budaya (*cultural artifact*). Masih ditemukan kesenjangan perangkat rencana taman kota, yaitu kesenjangan antara rencana tata ruang yang bersifat dua dimensi dan rencana fisik yang bersifat tiga dimensi. Teori *human centered design* dengan pendekatan partisipatif berpeluang mengembangkan dan menjamin suatu komunitas sosial yang memungkinkan terjadinya proses belajar dari masyarakat untuk beradaptasi dan berintegrasi dengan lingkungannya. Teori *Human Centered Design* memiliki tiga perspektif utama, yaitu *desirability*, *feasibility*, dan *viability*. Fleksibilitas adalah kata kunci ketika mengaplikasikan teori *human-centered design* ke dalam desain taman kota. Titik tekan lingkaran dalam teori *human-centered design* pada kasus Taman Kresna memiliki porsi yang berbeda dengan kondisi ideal. Desain model yang diaplikasikan masih memuat banyak kekurangan terutama proses aplikasi dengan studi kasus.

Kata kunci : teori *human centered design*, elemen fisik, taman kresna

ABSTRACT

The phenomenon of urban design approach that is currently done rarely accommodates the diversity of socio-cultural structures formed in the region. The designers of the parks often see city parks as physical artifacts rather than as cultural artifacts. However, there was still a gap between the tools of spatial plan, i.e. the two-dimensional spatial plans and the three-dimensional physical plans. The theory of human-centered design with a participatory approach provides the opportunity to develop and guarantee a social community that allows the learning process for the society to adapt and integrate with their surroundings. The theory of Human-Centered Design has three main perspectives: desirability (demand), feasibility (eligibility) and viability (sustainability). Flexibility is the keyword when applying the theory of human-centered design into the design of urban parks. The focus of the theory of human-centered design in the case of Taman Kresna has a portion different from the ideal condition. The applied model design still has weaknesses especially in term of the process of its application to the case study.

Keywords: *human centered design theory, physical element, kresna park*

PENDAHULUAN

Taman merupakan salah satu bentuk aset pemerintah daerah. Siregar (2004: 58) menjelaskan aset melalui perspektif pembangunan berkelanjutan didasarkan pada tiga aspek pokok, yaitu sumber daya alam, sumber daya manusia, dan infrastruktur. Aset taman sebagai sumber daya alam tercermin melalui keberadaan vegetasi di dalam taman yang memberikan manfaat secara ekologis bagi masyarakat perkotaan.

Aspek sumber daya manusia pada aset taman terkait dengan potensi para pemangku

kepentingan yang terlibat dalam pengelolaan taman seperti pemerintah daerah, swasta, dan masyarakat. Selanjutnya, aspek infrastruktur pada aset taman ditunjukkan oleh unsur buatan seperti sarana bermain, sarana olahraga, tempat duduk, penerangan, tempat sampah, dan elemen penghias yang memberikan banyak manfaat bagi para pengunjung taman.

Secara garis besar, taman memiliki empat fungsi yang dimiliki RTH (ruang terbuka hijau), yaitu fungsi ekologis, fungsi sosial, fungsi estetis, dan fungsi ekonomi. UU No. 26 tahun 2007 tentang penataan ruang

mengamanatkan bahwa idealnya persentase luas RTH suatu kota minimal 30% dari luas total wilayah kota tersebut. Saat ini, RTH di Kota Bandung sekitar 8,87 % dari luas keseluruhan kota. Kondisi demikian masih jauh dari standar ideal. Sayangnya, pemanfaatan RTH yang ada juga masih belum optimal. Hal ini tercermin dari banyaknya taman kota di Bandung yang belum terpelihara dengan baik.

Desain partisipatif adalah pendekatan yang dilakukan dengan menjadikan pengguna sebagai objek dan subjek sekaligus dalam menemukan kebutuhan pengguna. Pendekatan partisipatori dalam desain taman, contohnya pada Taman Kresna, penting untuk membangun keterikatan dan rasa memiliki dari warga sekitar Taman Kresna.

Dengan demikian, warga dapat merasakan manfaat dan senantiasa aktif memeliharanya. Posisi metode partisipatif pada kampung-kota bukan sekadar kebutuhan untuk menciptakan 'rasa saling memiliki', melainkan secara eksistensial mampu membangun pengertian bahwa mereka hidup dalam satu dunia yang menjadi rumah mereka.

Tujuan penelitian ini adalah membuat eksperimen teori *human centered design* pada desain Taman Kresna di Kota Bandung. Hasil aplikasi teori tersebut terhadap Taman Kresna dikaji dan diteliti untuk dibuat simpulan.

Teori *Human Centered Design*

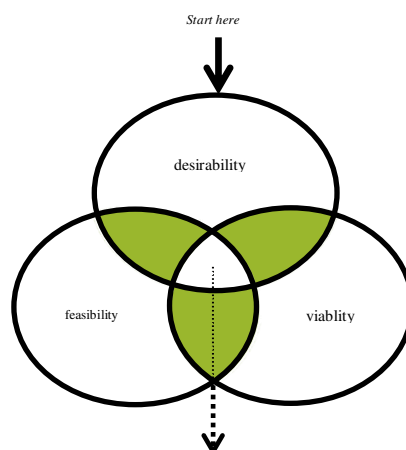
Human centered design adalah proses desain yang menitikberatkan pada kebutuhan pengguna (*user*) baik sebagai individu maupun komunitas. Manusia tidak hanya ditempatkan sebagai pengguna (*user*) namun juga sebagai desainer dan sumber inspirasi bagi peneliti untuk membuat solusi desain yang tepat untuk permasalahan yang ada.

Pengembangan metode *human centered design* efektif untuk menumbuhkan partisipasi sosial maupun individu dan pemberdayaan komunitas lokal. Gambar 1 adalah tiga perspektif ide dasar dalam teori *human centered design* yang terdapat pada desain *toolkit* dari *ideo*.

Perspektif ide dasar yang diaplikasikan dalam *human centered design* dibagi menjadi tiga, yaitu (1) *desirability*, (2) *feasibility*, dan (3) *viability*. Ketiga perspektif tersebut saling beririsan dan menghasilkan simpulan hasil perpotongan ketiga perspektif tersebut.

Desirability

Desirability adalah tahap pertama dalam proses desain dengan metode *human centered design* yang bermakna mengumpulkan segala macam keinginan dan inspirasi dari warga dan partisipan baik melalui proses wawancara secara formal maupun informal,



Gambar 1 Tiga perspektif *human centered design* (Sumber : *design toolkit ideo*, 2002)

baik dalam pola berkelompok maupun individu. Tujuan tahap ini adalah mendapatkan gambaran secara utuh kebutuhan dan keinginan dari setiap *stakeholder* sehingga dapat dijadikan bahan kajian awal. Data yang digunakan dapat berupa hasil wawancara langsung secara formal maupun secara informal, baik dalam suatu komunitas maupun individu. Oleh karena itu, data yang digunakan berupa data primer dan data sekunder yang diperoleh dari instansi.

Feasibility

Tahap selanjutnya setelah tahap *desirability* adalah tahap *feasibility* atau studi kelayakan. Ide-ide yang berhasil dikumpulkan dalam tahap *desirability* akan dievaluasi dan diseleksi untuk diuji apakah layak baik dalam hal aspek hukum, sosial budaya, teknis/teknologi, dan kelayakan fisik taman.

Menurut Sudarma dalam esei tentang *studi kelayakan dan perencanaan bisnis*, dijelaskan bahwa studi kelayakan merupakan bahan pertimbangan bagi suatu bisnis maupun organisasi yang bersifat sosial untuk mengambil keputusan tentang suatu kegiatan atau aktivitas yang akan dilakukan. Studi kelayakan juga dijadikan landasan untuk menentukan kegiatan atau aktivitas yang bersifat komersial maupun nonkomersial sehingga menjadi salah satu instrumen dalam rangka menyusun perencanaan desain.

Viability

Setelah fase studi kelayakan/*feasibility study*, aplikasi *human centered design* dilanjutkan pada perspektif *viability* atau dikenal dengan kelangsungan hidup suatu kegiatan, usaha, atau ide. Fase ini digunakan untuk menguji ketahanan suatu ide, kegiatan, atau usaha dalam waktu yang lama sehingga dapat senantiasa memberikan kemanfaatan untuk kesejahteraan rakyat.

Pada desain taman kota, *viability* berbeda dengan *feasibility* karena dalam perspektif ini *viability* menjadi titik tekan utama dalam menilai ide-ide yang sudah melalui tahap kelayakan untuk dibuat manajemen pengelolaannya. Pembahasan *viability* dalam

desain taman ini meliputi ekosistem dan pengelolaan.

Pengertian Desain Partisipatif

Dilihat dari segi etimologi, *partisipasi* berasal dari bahasa Belanda *participare*. Dalam bahasa Inggris, kata *partisipasi* adalah *participations* yang berasal dari bahasa Latin *participatio*. *Participare* terdiri atas dua suku kata, yaitu *part* dan *cipare*. Kata *part* artinya *bagian* dan kata *cipare* artinya *ambil*. Jika dua suku kata tersebut disatukan berarti *ambil bagian, turut serta*.

Menurut Tjokrowinoto (1974:37) partisipasi adalah penyetaraan mental dan emosi dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan mereka bagi tercapainya tujuan-tujuan bersama dan bertanggung jawab terhadap tujuan tersebut.

Kafler dalam Mulyono (1999:23) menjelaskan partisipasi adalah keikutsertaan seseorang dalam suatu kegiatan yang mencurahkan fisik, mental, dan emosional. Partisipasi fisik merupakan partisipasi langsung yang ikut serta dalam kegiatan tersebut, sedangkan partisipasi secara mental dan emosional merupakan partisipasi dengan memberikan saran, pemikiran, gagasan, dan aspek mental lainnya yang menunjang tujuan yang diharapkan.

Sebenarnya partisipasi adalah suatu gejala demokratis yang melibatkan dan mengikutsertakan orang dalam perencanaan serta pelaksanaan. Selain itu, partisipasi juga ikut memikul tanggung jawab sesuai dengan tingkat kematangan dan kewajiban. Partisipasi menjadi lebih baik dalam bidang fisik maupun mental serta penentuan kebijaksanaan. Poerbawakatja RS (1982: 251) menegaskan partisipasi merupakan keterlibatan mental dan emosi serta fisik anggota dalam memberikan inisiatif terhadap kegiatan yang dilaksanakan oleh suatu organisasi serta mendukung tercapainya tujuan dan bertanggung jawab atas keterlibatannya. Adapun partisipasi menurut Sastropoetro (1995) adalah keikutsertaan, peran serta, atau keterlibatan yang berkaitan dengan keadaan lahiriahnya.

Tabel 1 Perbedaan Perencanaan Sepihak dan Partisipatif

Komponen	Perencanaan Sepihak	Perencanaan Partisipatif
Pelaku	Owner	Para pihak terlibat, misalnya owner, dinas terkait, warga, komunitas
Proses	Instruksi (Top Down)	Partisipatif semua pihak terkait
Tujuan Perencanaan	Mendesain obyek	Mendesain obyek & manusia
Sasaran	Obyek desain	Obyek desain & Manusia
Tanggung Jawab	Pengelola	Semua pihak yang terkait
Resiko	Pengelola	Semua pihak yang terkait

(Sumber : Desain Partisipatif, 1990)

Dari pengertian partisipasi di atas dapat diketahui bahwa partisipasi tidak hanya berdasar pada suatu kegiatan tertentu. Partisipasi tidak hanya dipandang pada kehadiran peserta atau keikutsertaan tetapi juga keterlibatan emosional, mental, serta fisik anggota dalam memberikan saran, ide, kritik, serta inisiatif terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Selain itu, mereka mendukung pencapaian tujuan serta bertanggung jawab atas keterlibatannya. Dalam kajian ini, partisipasi yang dimaksud adalah partisipasi warga sekitar dalam proses perencanaan desain Taman Kresna, Kota Bandung.

Cristóvão (1990) mengatakan “*Participation becomes, then, peoples involvement in reflection and action, a process of empowerment and active involvement in decision making throughout a programme, and access and control over resources and institutions.*”.

Dalam prinsip partisipasi, masyarakat berperan aktif dalam proses atau alur tahapan program dan pengawasannya, mulai tahap sosialisasi, perencanaan, pelaksanaan, dan pelestarian kegiatan dengan memberikan sumbangan tenaga, pikiran, atau dalam bentuk materil (PTO PNPMPK, 2007). Hoofsteede (1971) menyatakan partisipasi adalah *the taking part in one or more phases of the process*. Keith Davis (1967) menyatakan bahwa partisipasi “*as mental and emotional involment of persons of person in a group situation which encourages him to contribute to group goals and share responsibility in them*”

Conyers (1991) menyebutkan tiga alasan mengapa partisipasi masyarakat mempunyai sifat sangat penting. Pertama, partisipasi masyarakat merupakan suatu alat untuk memperoleh informasi mengenai kondisi, kebutuhan, dan sikap masyarakat. Tanpa kehadiran ketiga hal tersebut, program pembangunan serta proyek-proyek akan gagal. Kedua, masyarakat akan lebih memercayai proyek atau program pembangunan jika merasa dilibatkan dalam proses persiapan dan perencanaannya karena mereka akan mengetahui seluk-beluk proyek tersebut dan akan mempunyai rasa memiliki terhadap proyek tersebut.

Partisipasi merupakan pemberdayaan (*engagement*) dari kelompok sasaran (*affected group*) dalam satu atau lebih siklus proyek, program, kegiatan: desain, implementasi, monitoring, dan evaluasi. Dengan pendekatan partisipatif, masyarakat diajak untuk berperan dan didorong untuk berpartisipasi karena masyarakat dianggap

- (a) mengetahui sepenuhnya tentang permasalahan dan kepentingan/kebutuhan mereka,
- (b) memahami sesungguhnya tentang keadaan lingkungan sosial dan ekonomi masyarakatnya,
- (c) mampu menganalisis sebab akibat dari berbagai kejadian di masyarakat
- (d) mampu merumuskan solusi untuk mengatasi permasalahan dan kendala yang dihadapi,

- (e) mampu memanfaatkan sumber daya pembangunan (SDA, SDM, dana, sarana, dan teknologi) yang dimiliki untuk meningkatkan produksi dan produktivitas dalam rangka mencapai sasaran pembangunan masyarakat yaitu peningkatan kesejahteraan masyarakat,
- (f) dengan upaya yang dapat meningkatkan kemauan dan kemampuan SDM-nya sehingga berlandaskan pada kepercayaan diri dan keswadayaan yang kuat mampu mengurangi dan bahkan menghilangkan sebagian besar ketergantungan terhadap pihak luar.

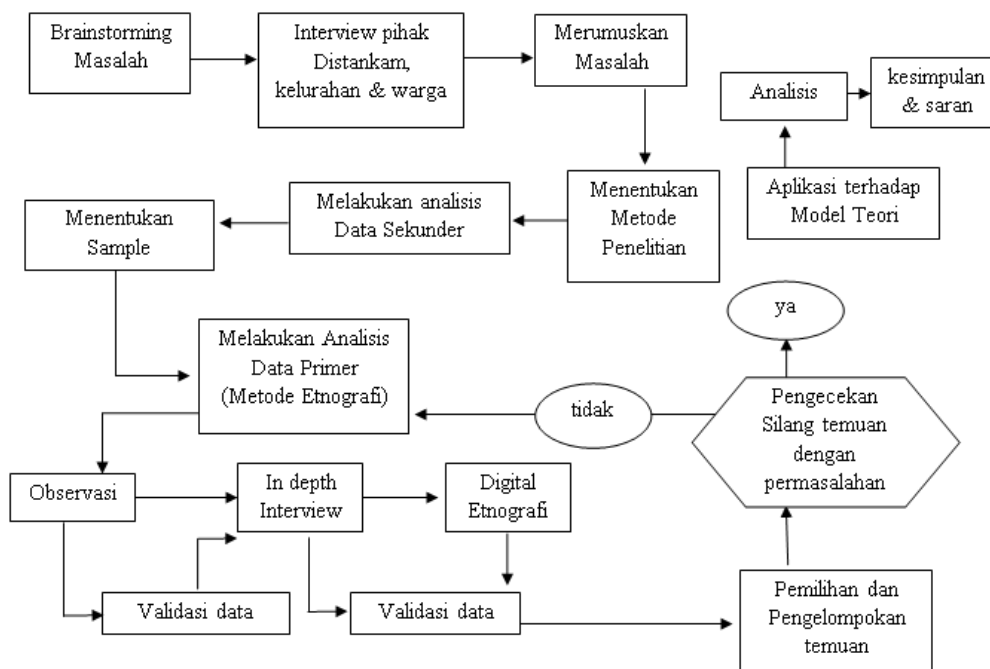
METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan teknik perancangan. Penelitian ini menggunakan teori *human centered design* terhadap Taman Kresna, Kota Bandung. Penelitian ini bersifat kualitatif karena melakukan proses menggali informasi terhadap kondisi sosial budaya masyarakat sekitar kemudian diaplikasikan dalam model teori penelitian. Sumber data literatur untuk proses penelitian

didapat dari artikel, buku teori, hasil data statistik, jurnal, dan internet. Selain itu, data juga diperoleh melalui teknik wawancara, observasi lapangan, dan catatan eksperimen. Narasumber dibagi menjadi tiga, yakni informan, narasumber utama, dan narasumber acak.

Data tersebut didokumentasikan dan diinventarisasi untuk menganalisis permasalahan terkait sebagai langkah awal tahap pengumpulan dan analisis data yang mendukung penelitian. Teknik analisis data kualitatif menurut Patton & Lexy (dalam *Methodology*, 1994:103) adalah pengorganisasian dan pengurutan data ke dalam pola, kategori, dan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan merumuskan hipotesis melalui analisis berikut ini.

Proses penelitian ini diawali dengan pengumpulan data tentang desain partisipatif yang digunakan sebagai pendekatan pada desain taman kota. Setelah itu, peneliti menganalisis kondisi perilaku sekitar Lapangan Kresna untuk dapat diperbaiki dengan pendekatan desain. Pengumpulan data diperoleh melalui internet, buku tentang *urban design*, dan jurnal.



Gambar 2 Metodologi penelitian
(Sumber: Peneliti, 2014)

Wawancara dilakukan terhadap narasumber yang berkepentingan dalam pengembangan Taman Kresna, yaitu pihak Distankam Kota Bandung, kelurahan, warga sekitar, ketua RW, kepala sekolah sekitar, dan informan. Wawancara secara langsung juga kami lakukan kepada beberapa responden pengguna Taman Kresna, yaitu PKL, pengendara mobil, dan motor yang melintas di taman tersebut. Wawancara juga dilakukan terhadap beberapa profesional desain taman urban di kota besar. Kuesioner digunakan untuk mengetahui tanggapan masyarakat di sekitar Taman Kresna. Kuesioner tersebut diharapkan dapat menggali gambaran kebutuhan dan perilaku warga sekitar terhadap lapangan Kresna.

Observasi dan dokumentasi dilakukan dengan mengamati beberapa taman kota di seluruh Kota Bandung untuk memahami konsep dan karakteristiknya. Observasi selanjutnya diarahkan pada sosial budaya warga sekitar Taman Kresna. Dokumentasi sebagai data primer dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi, perilaku, atau hal yang menarik sebagai bahan catatan.

Sintesis desain dibuat setelah data kebutuhan warga sekitar terkumpul seluruhnya baik dari pihak Dinas Pemakaman dan Pertamanan Kota Bandung, kelurahan, ketua RW, warga sekitar, maupun pihak sekolah. Dari desain yang telah dibuat dilakukan proses evaluasi dan diskusi dalam suatu forum kelompok untuk mendapatkan masukan dan kritikan guna penelitian selanjutnya.

Kondisi Umum

A. Lokasi Taman

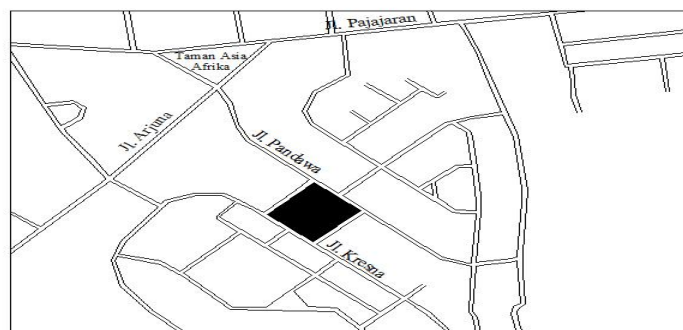
Taman Kresna terletak di Kecamatan Cicendo, Kelurahan Arjuna. Letaknya berdekatan dengan kantor Kelurahan Arjuna. Taman tersebut terletak di antara Jalan Kresna dan Jalan Pandawa. Lapangan Kresna termasuk wilayah Kelurahan Arjuna dan masuk wilayah RW 4, berbatasan dengan RW 3 serta dikelilingi oleh Sekolah Dasar Kresna dan PAUD/TK Tadika Puri. Taman Kresna memiliki luas 3.085 m², dengan panjang 55 x 56 m dan berbentuk bidang kotak. Secara geografis Lapangan Kresna dibatasi oleh

- Sebelah Utara : Jalan Pandawa
- Sebelah Selatan : Jalan Kresna & SDN Kresna
- Sebelah Timur : Rumah Warga
- Sebelah Barat : TK/PAUD Tadika Puri

Taman Kresna termasuk kategori taman lingkungan untuk beraktivitas aktif. Taman tersebut dilengkapi lapangan sepak bola dan jalan lokal.

B. Denah Lokasi

Lokasi Taman Kresna terletak di Kota Bandung di antara Jalan Pandawa dan Kresna. Lokasi Taman Kresna dapat diakses melalui Jalan Padjajaran dan Taman Asia Afrika. Jalan lokal tersebut tidak dilalui oleh angkutan kota. Untuk mencapainya, lebih mudah jika menggunakan kendaraan pribadi, mobil, motor, atau sepeda. Taman Kresna memiliki suhu maksimum 28°C dan suhu rata-rata minimum 20°C.



Gambar 3 Denah lokasi taman kresna kota Bandung
(Sumber: Peneliti, 2014)

Kajian Elemen Fisik *Hard Space*

Hard space Taman Kresna tersebar di seluruh taman, mulai dari bangku, pedestrian, lapangan bola, lapangan voli, lampu penerangan, pagar, kamar mandi, *shelter*, dan *running track*. Hasil tersebut dapat dilihat pada Tabel 3 yang merupakan rekapitulasi elemen fisik Taman Kresna.

Dari kenyataan yang ada di lapangan kurang lebih 80% dari keseluruhan elemen Taman Kresna yang ada mengalami kerusakan, baik karena tindakan maupun secara alamiah,

misalnya berkarat, dan kamar mandi dalam kondisi terbungkalai dengan kondisi pintu yang sudah tidak ada.

Kajian Elemen *Soft Space*

Berdasarkan hasil observasi ditemukan sekitar 27 jenis tumbuhan yang terdiri atas habitus pohon, tumbuhan perdu/merambat, dan rumput. Tabel 4 adalah rekapitulasi *soft space* Taman Kresna.

Tabel 2 Rekapitulasi Taman Kota Bandung Wilayah Barat

No	Jenis Taman	Nama Taman
1.	Taman yang hanya berupa pulau jalan, tidak terdapat fasilitas-fasilitas taman serta tidak dapat digunakan untuk beraktifitas (aktif ataupun pasif) → Taman Pasif	Taman Kopo Kencana, Taman Cimindi, Taman Batu, Taman Taman Sukajadi/Sindangsima, Taman Dr. Cipto, Taman Abd. Rachmansaleh, Taman Tritisan Kencana
2.	Taman yang memiliki fasilitas-fasilitas taman dan dapat digunakan oleh pengguna untuk beraktifitas (aktif ataupun pasif) → Taman Aktif	Dilingkupi oleh jaringan jalan non-lokal Berlokasi di pusat lingkungan perumahan/permukiman dan dilingkupi oleh jalan lokal Taman Setiabudhi/Cipaganti, Taman Sukajadi/Panglayungan, Taman Dr. Otten, Taman Monumen KTT Non-Blok Taman Pandawa, Taman Lesmana

(Sumber : Dinas Pemakaman & Pertamanan Kota Bandung, 2014)

Tabel 3 Data Elemen *Hard Space* Taman Kresna

Elemen Buatan	Dimensi M,m2	Kondisi			Jml
		Baik	Ckp	Krng	
1. Enterance	300cm	-	-	V	2
2. Pedestrian dalam	195cm	-	-	V	
3. Pedestrian Luar	(l)110cm	-	V	-	
4. Bangku	42x295x(t)45cm	-	-	V	18
5. Pagar	Keliling ± 200	-	V	-	
6. WC	2,25m x 7.5m	-	-	V	1
7. Papan Pengumuman		-	-	V	0
8. Sumur Resapan		-	V	-	1
9. Lampu Taman	(t)500cm	-	-	V	4
10. lampu Jalan		-	V	-	
11. Ring Basket	(t)270cm	V	-	-	1
12. Tiang volley		-	V	-	2
13. kotak PLN/ listrik	80x120cm	V	-	-	1
14. Lapangan Serba Guna	1500x3000cm	-	V	-	1
15. Shelter			-	V	2

(Sumber : Peneliti, 2014)

Tabel 4 Data Elemen *Soft Space* Taman Kresna

No	Nama latin	Nama daerah	Habitus
1	<i>Swietenia macrophylla</i>	Mahoni	Pohon
2	<i>Swietenia mahagoni</i>	Mahoni	Pohon
3	<i>Mangifera indica</i>	Manga	Pohon
4	<i>Syzigium aquaeum</i>	Jambu air	Pohon
5	<i>Ficus benjamina</i>	Beringin/caringin	Pohon
6	<i>Acasia spp.</i>		Pohon
7	<i>Bougenvillea spectabilis</i>	Kembang kertas	Tumbuhan merambat
8	<i>Averhoa carambola</i>	Belimbing	Pohon
9	<i>Citrus spp</i>	Jeruk	Pohon
10	<i>Annona muricata</i>	Sirsak/nangka walana	Pohon
11	<i>Nerium oleander</i>	Kembang matega	Perdu
12	<i>Durantha reppens</i>	Si anaka nakal	Perdu
13	<i>Trigida peruviana</i>		Herba
14	<i>Kylnga monocephala</i>		Herba
15	<i>Pennisetum variegatum</i>	Rumput gajah	Herba
16	<i>Sida acuta</i>	Sadagori	Herba
17	<i>Lercia sp</i>	Jukut sekeut	Herba
18	<i>Bauhinia pirlpurea</i>	Bunga kupu-kupu	Pohon
19	<i>Gynura crepidioides</i>	Sintrong	Herba
20	<i>Plantago mayor</i>	Ki sendok	Herba
21	<i>Antigonon leptosus</i>	Air mata pengantin	Herba merambat
22	<i>Carica papaya</i>	Papaya	Perdu
23	<i>Mangifera foetida</i>	Limus	Pohon
24	<i>Psidium guava</i>	Jambu biji	Pohon
25	<i>Sansiviera spp</i>	Lidah mertua	Herba
26	<i>Cyperus rotundus</i>		Herba
27	<i>Stemodia verticulata</i>		Herba

Keterangan : I =insectivora G =Granivora F =Frungivora N=Nektarivor

(Sumber: Pengamatan Peneliti Mei 2014)

Tumbuhan di Taman Kresna merupakan gabungan antara tanaman asli/lokal dengan tanaman baru. Tanaman asli meliputi pohon mahoni, beringin, pepaya, dan rumput gajah. Adapun yang lainnya merupakan tanaman pendatang. Di Taman Kresna banyak tanaman dalam kondisi rusak, seperti tanaman lidah mertua karena tidak dirawat dan kekurangan sinar matahari. Pohon beringin pada bagian batang dan beberapa dahan ada yang mulai lapuk karena faktor usia.

Aktivitas Rekreatif

Warga di sekitar Taman Kresna memanfaatkan taman sebagai sarana aktivitas yang bersifat rekreatif baik aktif maupun pasif. Hal itu tampak dari aktivitas sehari-hari warga di sekitar Taman Kresna. Aktivitas rekreatif aktif terlihat dominan dibandingkan dengan aktivitas rekreatif pasif karena terdapat lapangan bola yang terbuka untuk umum. Aktivitas rekreatif pasif juga tampak sesuai kegiatan aktif berlangsung. Kegiatan-kegiatan tersebut melahirkan interaksi sosial antarsesama kelompok dan menghasilkan simpul massa baru. Tabel 5 menunjukkan rekapitulasi akti-

vtas di Taman Kresna. Data diperoleh secara acak melalui observasi langsung terhadap objek penelitian selama dua bulan berturut-turut. Data tersebut dipilah menjadi dua kriteria hari, yaitu hari biasa (*weekdays*) dan akhir pekan (*weekend*).

Tabel 5 Kondisi Ekosistem Taman Kresna

No	Nama Lokal	Nama Latin	Jml	Makanan			
				I	G	F	N
1	Cucak kutilang	<i>Pycnonotus aurigaster</i>	5	+	-	+	-
2	Kapinis rumah	<i>Apus affinis</i>	6	+	-	-	-
3	Cinenen jawa	<i>Orthotomus sepium</i>	2	+	-	-	-
4	Tekukur biasa	<i>Streptopelia chinensis</i>	7	-	+	+	-
5	Kacamata biasa	<i>Zosterops palpebrosus</i>	4	+	-	+	+
6	Madu sriganti	<i>Nectarinia jugularis</i>	2	-	-	-	+
7	Takur unkut-unkut	<i>Megalaima haemachepala</i>	4	+	+	+	-
8	Bondol jawa	<i>Lonchura leucogastroides</i>	6	-	+	-	-
9	Gereja Erasia	<i>Passer montanus</i>	1	+	+	-	-

Tabel 6 Aktivitas dalam Taman Kresna

Hari	Waktu	Rata-rata per menit	Jenis Aktivitas	Aktivitas Dominan
Kerja	07.00-10.00	15 orang	Jogging, bersepeda, menyuapi anak, duduk, bermain bola	Jogging
	10.00-14.00	21 orang	Bermain bola, bermain berke-lompok, baris berbaris, duduk	Bermain bola
	14.00-17.00	18 orang	Jalan, bermain bola, duduk	Duduk
Akhir pekan	07.00-10.00	25 orang	Jogging, bersepeda, menyuapi anak, pramuka, duduk, bermain bola	Jogging
	10.00-14.00	20 orang	Bermain bola, bermain berke-lompok, duduk	Bermain bola
	14.00-17.00	21 orang	Jalan, bermain bola, duduk	Duduk

(Sumber: Pengamatan Peneliti April- Mei 2014)

Dari hasil observasi lapangan di-dapatkan simpulan sebagai berikut. Aktivi-tas pengunjung

terkonsentrasi pada titik-titik sekitar trek *jogging* dan sekitar taman. Area pusat taman menjadi area khusus untuk bermain bola, bermain sepeda, serta *jogging*.

218 Pada bagian *entrance* (pintu masuk) terdapat dua titik kepadatan yang tinggi, yaitu adanya warga yang melihat atraksi, naik kuda, melihat kegiatan naik motor mini, dan bersepeda di *running track*. Karena hanya terdapat dua pintu masuk, pengunjung yang ingin masuk/keluar terkonsentrasi pada dua titik tersebut sehingga menyebabkan kemacetan ketika kegiatan selesai.

Jumlah pengunjung yang beraktivitas menonton dan berjalan-jalan lebih banyak daripada jumlah orang yang beraktivitas aktif, seperti bersepeda, *jogging*, dan bermain bola.

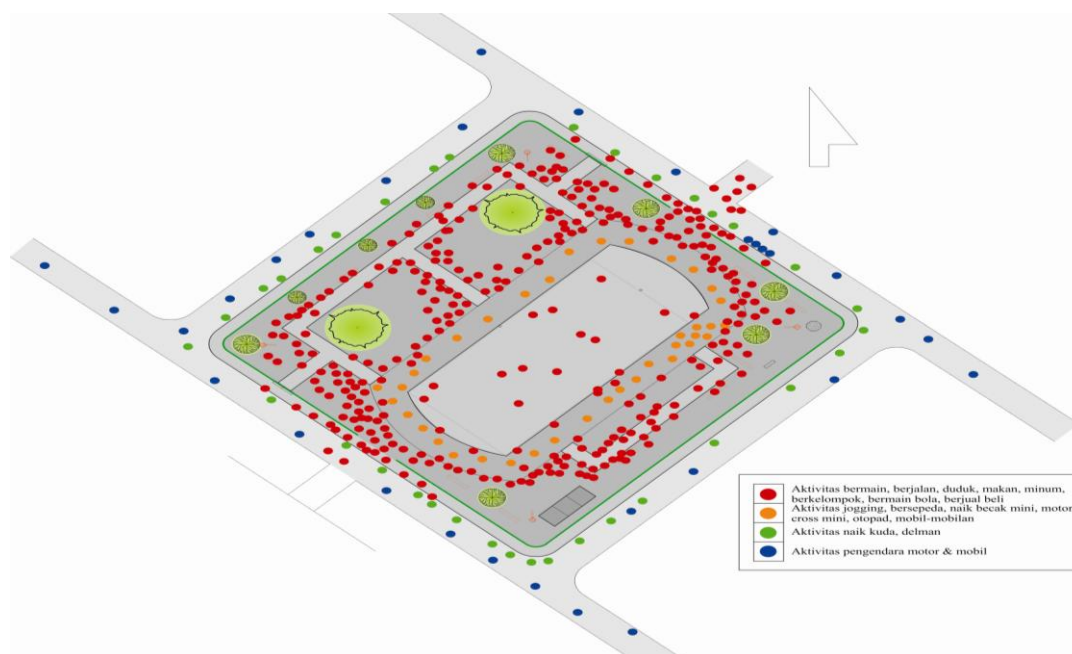
HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan eksperimen aplikasi teori *human centered design* dalam sebuah model perencanaan di Taman Kresna Kota Bandung. Selanjutnya, tiga perspektif dalam *human centered design* tersebut dijadikan tiga kolom dengan urutan dari kiri ke kanan

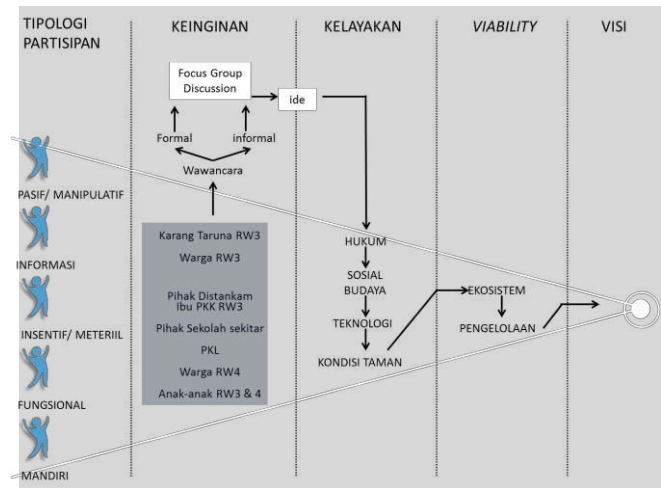
desirability, feasibility, dan viability. Gambar 4 adalah hasil model teori terhadap kasus.

Selanjutnya, model teori *human centered design* tersebut diaplikasikan pada kebutuhan pemangku kepentingan Taman Kresna, yaitu pihak sekolah sekitar, warga sekitar, dan PKL. Gambar 5 adalah hasil aplikasi model teorinya.

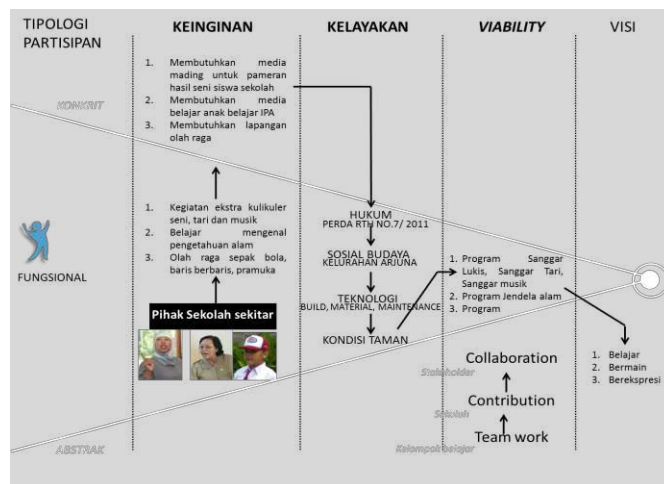
Dari hasil eksperimen tentang kelayakan dan *viability* didapatkan sintesis kebutuhan pihak sekolah di sekitar Taman Kresna. Dalam proses desain, kenyataan di lapangan didapat simpulan bahwa antara keinginan kelayakan dan *viability* tidak dapat dibuat menjadi satu alur yang linier dengan pola yang tetap. Namun, proses tersebut dapat dimulai pada kelayakan dahulu kemudian *viability*-nya. Dalam hal ini, penekanan pada desain Taman Kresna dapat dimulai dari analisis regulasi hukum dan sosial budaya terlebih dahulu. Taman Kresna adalah taman lingkungan yang rawan dalam hal kepemilikan dan akan berdampak pada pengelolaannya.



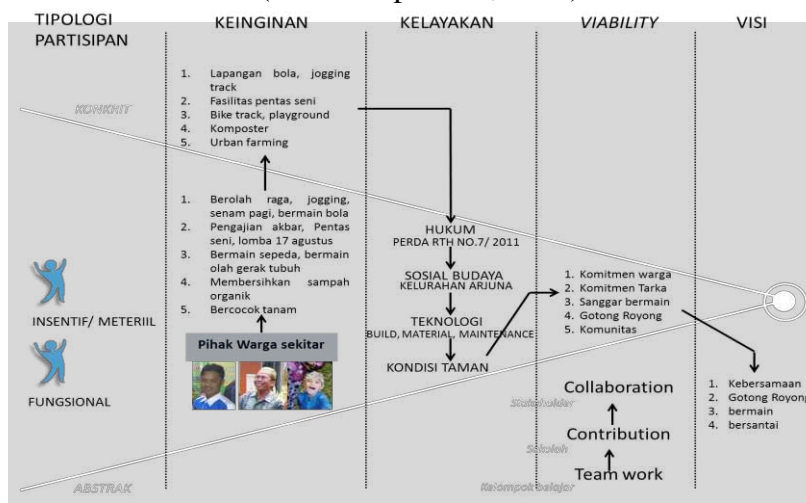
Gambar 3 Penyebaran pengunjung taman kresna (Sumber: peneliti, Juli 2014)



Gambar 4 Aplikasi model teori terhadap studi kasus (Sumber: peneliti, 2014)



Gambar 5 Aplikasi model teori stakeholder pihak sekolah (Sumber : peneliti, 2014)



Gambar 6 Aplikasi model teori stakeholder pihak warga dan pkl sekitar (Sumber: peneliti, 2014)

SIMPULAN

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa proses aplikasi teori *human centered design* sangat bervariasi dan menyesuaikan dengan kebutuhan para desainer. Pola aplikasinya tidak dapat dibuat secara berurutan tetapi dimulai dari *desirability*, atau *feasibility* maupun *viability* terlebih dahulu. Untuk itu, diperlukan fleksibilitas dalam memahami teori *human centered design* sehingga bisa menjadi jembatan antara teori dengan kenyataan. Titik tekan lingkaran dalam teori *human centered design* pada kasus Taman Kresna memiliki porsi yang berbeda dengan kondisi ideal.

Desain model yang diaplikasikan masih memuat banyak kekurangan terutama proses aplikasi dengan studi kasus karena ada beberapa tahap seperti FGD (*Focus Group Discussion*) yang seharusnya ada dalam aplikasi namun belum sempat dilaksanakan karena keterbatasan waktu.

Saran

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengaplikasikan sistem model ini ke dalam desain taman dengan tipologi yang berbeda sehingga dapat melakukan evaluasi terhadap model yang ada dan didapatkan model yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Conyers, D .(1991). *Social planning in the third world*. Yogyakarta: UGM Press.
- Hindersah, Hilwati. (2005). Krisis ilmu pengetahuan modern: menuju metodologi partisipatif. *Jurnal Perencanaan Wilayah & Kota* vol 16/ No.2 Agustus 2005 hal 1-24
- Ideo, 2012. *HCD-Human centered design Toolkit 2nd edition*
- Rivers, Lune. *Metodologi partisipatif*. Jurnal
- Dobbins, Michael. (2009). *Urban design & people*. John Wiley & sons, Inc: USA
- Rachel Pain, Geo Whitman and David Milledge (Durham University)& Lune Rivers
- Sastropoetro, Santoso. R.A. (1986). *Partisipasi, komunikasi, persuasi, dan disiplin dalam pembangunan nasional*. Bandung : Alumni
- Siregar, D.D. (2004). *Manajemen aset: strategi penataan konsep pembangunan berkelanjutan secara nasional dalam konteks kepala daerah sebagai CEO's pada era globalisasi & otonomi daerah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Tjokrowinoto, Moelyarto. (2001). *Birokrasi dalam polemik*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Trust. (2011). *Participatory action research toolkit*. Department of Geography, Durham University, South Road, Durham, DH1 3LE, UK
- Urban Governance Toolkit Series. (2001). Tools to support participatory urban decision making. United Nation Centre for Human Settlements UNCHS**