BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan sektor pariwisata dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan tren yang semakin meningkat, terutama pada subsektor wisata kuliner. Perubahan gaya hidup masyarakat modern telah mendorong pergeseran fungsi kegiatan konsumsi, yang semula hanya berorientasi pada pemenuhan kebutuhan dasar menjadi bagian dari aktivitas rekreasi dan interaksi sosial. Hal ini menyebabkan kawasan wisata kuliner tidak lagi hanya berperan sebagai tempat makan, tetapi juga sebagai ruang publik yang mampu memberikan pengalaman yang menyenangkan dan berkesan bagi pengunjung. Menurut Rahayu *et al*. (2022), wisata kuliner saat ini berkembang menjadi salah satu daya tarik utama dalam industri pariwisata karena mampu menggabungkan aspek ekonomi, sosial, dan budaya dalam satu kesatuan pengalaman ruang (Sutiadiningsih *et al*., 2023).

Taman Sengkaling Kuliner yang terletak di Kota Malang merupakan salah satu destinasi wisata kuliner yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai ruang publik rekreatif. Kawasan ini menjadi tempat berkumpulnya masyarakat dari berbagai kalangan untuk menikmati beragam pilihan makanan sekaligus melakukan aktivitas sosial seperti bersantai dan berinteraksi. Keberadaan kawasan ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap sektor ekonomi lokal, tetapi juga berperan sebagai ruang terbuka yang mendukung aktivitas sosial masyarakat (Fadhila *et al*., 2023).

Fasilitas pendukung juga merupakan pembentuk utama kualitas pengalaman ruang. Keberadaan fasilitas seperti tempat duduk, jalur sirkulasi, area teduh, pencahayaan, fasilitas sanitasi, serta aspek kebersihan memiliki peran yang signifikan dalam menunjang kenyamanan pengunjung. Menurut Tuahena *et al*. (2019), kenyamanan dalam ruang publik mencakup tiga aspek utama, yaitu kenyamanan fisik, kenyamanan visual, dan kenyamanan psikologis. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan dan berkontribusi terhadap tingkat kepuasan pengguna (Arifin *et al*., 2024).

Secara lebih mendalam, fasilitas pendukung tidak hanya berfungsi sebagai elemen pelengkap, tetapi juga sebagai pembentuk utama kualitas pengalaman ruang (*user experience*). Interaksi antara manusia dan lingkungan sangat dipengaruhi oleh kualitas elemen fisik yang ada di dalamnya, termasuk fasilitas yang digunakan secara langsung oleh pengguna, Guneroglu & Bekar (2022). Sementara itu, fasilitas dalam perancangan lanskap harus dirancang dengan mempertimbangkan keseimbangan antara fungsi, estetika, dan kenyamanan, Hermawan *et al*. (2022).

Dalam konteks ruang publik berbasis wisata kuliner, fasilitas pendukung memiliki peran strategis dalam mengakomodasi berbagai aktivitas pengunjung, mulai dari aktivitas makan, bersantai, hingga interaksi sosial. Ruang publik yang

baik adalah ruang yang mampu merespons kebutuhan pengguna secara adaptif melalui penyediaan fasilitas yang memadai, mudah diakses, dan terdistribusi secara merata, Qi *et al*. (2024); Wang *et al*. (2023). Oleh karena itu, kualitas fasilitas tidak hanya diukur dari ketersediaannya, tetapi juga dari tata letak, kemudahan akses, serta kesesuaian dengan pola aktivitas pengguna.

Selain itu, dalam konsep ekonomi pengalaman (*experience economy*) menegaskan bahwa pengunjung cenderung mencari pengalaman yang berkesan, sehingga fasilitas yang disediakan harus mampu mendukung terciptanya suasana yang nyaman dan menarik, Anton Martin *et al*. (2021). Hidayat (2020) juga menambahkan bahwa tingkat kenyamanan ruang publik sangat dipengaruhi oleh kualitas fasilitas serta kemudahan aksesibilitas yang dirasakan oleh pengguna.

Dengan demikian, fasilitas pendukung dapat dipahami sebagai elemen kunci dalam perancangan kawasan wisata yang tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga berperan dalam membentuk persepsi, kenyamanan, dan pengalaman pengunjung secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di Taman Sengkaling Kuliner, ditemukan beberapa permasalahan utama yang berkaitan dengan kualitas fasilitas pendukung. Permasalahan tersebut meliputi keterbatasan kapasitas tempat duduk, serta minimnya area teduh bagi pengunjung. Selain itu, distribusi fasilitas yang belum merata juga menyebabkan ketidaknyamanan dalam aktivitas pengunjung.

Ketidaksesuaian tata letak fasilitas tersebut berpotensi menurunkan kualitas pengalaman pengguna dalam memanfaatkan ruang publik secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu perancangan fasilitas pendukung yang terstruktur, terpadu, dan berbasis kebutuhan pengguna. Fasilitas pendukung dalam penelitian ini dikelompokkan ke dalam empat kategori utama, yaitu:

1. Fasilitas dasar, meliputi toilet, area parkir, dan tempat ibadah.
2. Fasilitas kenyamanan, meliputi tempat duduk, gazebo, dan ruang hijau sebagai peneduh.
3. Fasilitas aksesibilitas dan informasi, meliputi jalur sirkulasi dan signage.
4. Fasilitas pelayanan, meliputi tempat sampah, keamanan, dan fasilitas kesehatan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui observasi lapangan dan penyebaran kuesioner untuk menggali persepsi pengunjung terhadap kondisi fasilitas yang ada. Data yang diperoleh kemudian dianalisis sebagai dasar dalam merumuskan konsep dan desain fasilitas pendukung yang aplikatif, responsif, serta berkelanjutan.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang fasilitas pendukung di Taman Sengkaling Kuliner yang berbasis pada kenyamanan pengunjung. Hasil dari penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi secara teoritis dalam pengembangan ilmu arsitektur lanskap, tetapi juga memberikan manfaat praktis sebagai rekomendasi bagi pengelola kawasan dalam meningkatkan kualitas fasilitas dan kenyamanan pengunjung secara berkelanjutan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi eksisting fasilitas pendukung di Taman Sengkaling Kuliner berdasarkan hasil identifikasi lapangan?
2. Bagaimana tingkat kenyamanan dan persepsi pengunjung terhadap fasilitas pendukung berdasarkan hasil kuesioner?
3. Fasilitas pendukung apa saja yang menjadi prioritas kebutuhan pengunjung dalam meningkatkan kenyamanan?
4. Bagaimana merumuskan konsep dan menghasilkan desain fasilitas pendukung berbasis kenyamanan pengunjung di Taman Sengkaling Kuliner?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi kondisi eksisting fasilitas pendukung di Taman Sengkaling Kuliner.
2. Menganalisis tingkat kenyamanan dan persepsi pengunjung berdasarkan data kuesioner.
3. Menentukan prioritas kebutuhan fasilitas pendukung yang menunjang kenyamanan pengunjung.
4. Merumuskan konsep perancangan dan menghasilkan desain fasilitas pendukung berbasis kenyamanan pengunjung.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis:

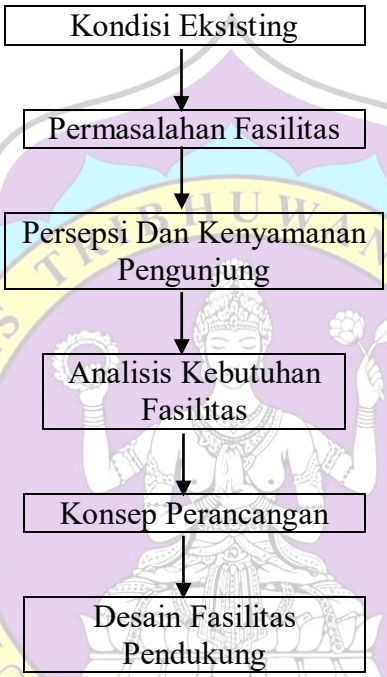
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu Arsitektur Lanskap, khususnya pada bidang perancangan fasilitas pendukung kawasan wisata dan ruang publik berbasis kenyamanan pengunjung. Selain itu, penelitian ini dapat menambah referensi akademik mengenai hubungan antara kualitas fasilitas pendukung, kenyamanan ruang publik, persepsi pengunjung, dan pengalaman pengguna (*user experience*) dalam kawasan wisata kuliner. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan kajian serta acuan bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan perancangan fasilitas pendukung, pengembangan ruang publik, dan peningkatan kualitas kawasan wisata berbasis kebutuhan pengguna.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pengelola Taman Sengkaling Kuliner dalam meningkatkan kualitas fasilitas pendukung sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengunjung. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan prioritas pengembangan fasilitas, penataan ruang, serta peningkatan kualitas pelayanan kawasan. Selain itu, hasil perancangan yang

dihasilkan diharapkan dapat membantu menciptakan lingkungan yang lebih nyaman, aman, menarik, dan fungsional sehingga dapat meningkatkan kepuasan pengunjung, memperpanjang durasi kunjungan, serta mendukung keberlanjutan pengelolaan kawasan wisata kuliner. Penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pemerintah daerah, pengelola wisata, maupun perancang lanskap dalam merencanakan dan mengembangkan fasilitas pendukung pada kawasan wisata dan ruang publik lainnya.

1.5 Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Penelitian ini dibangun di atas alur pemikiran sistematis yang mengintegrasikan aspek teknis fasilitas dengan aspek psikologis pengguna. Kerangka berpikir ini berfungsi sebagai peta jalan (*roadmap*) untuk mentransformasi identifikasi masalah di lapangan menjadi sebuah solusi desain yang inklusif, fungsional, dan berorientasi pada kenyamanan pengunjung. Berikut adalah dekonstruksi dari setiap tahapan penelitian:

1. Kondisi Eksisting Fasilitas (Tahap Inventarisasi)

   Tahap awal ini merupakan proses pengumpulan data lapangan di Taman Sengkaling Kuliner.

a. Aktivitas: Melakukan observasi
b. Data: Mencakup luasan lahan sekitar 1,8 Hektar yang menjadi objek identifikasi.

2. Permasalahan Fasilitas

Berdasarkan hasil identifikasi, ditemukan kendala nyata yang menghambat fungsi kawasan sebagai ruang publik.

a. Identifikasi Masalah:

Keterbatasan kapasitas tempat duduk, minimnya area teduh (peneduh), serta distribusi fasilitas yang tidak merata di seluruh kawasan.

b. Dampak:

Ketidaksesuaian tata letak ini berpotensi menurunkan kualitas pengalaman pengunjung dalam memanfaatkan ruang secara optimal.

3. Persepsi & Kenyamanan Pengunjung

Tahap ini menjadi inti dari pendekatan penelitian yang berfokus pada *User Experience (UX)*.

a. Metode: Penyebaran kuesioner untuk mengukur penilaian subjektif pengunjung.

b. Indikator: Menilai tiga aspek utama kenyamanan, yaitu fisik (fasilitas), visual (estetika, tata letak), dan psikologis (rasa aman, ketenangan) .

4. Analisis Kebutuhan Fasilitas

Data dari kondisi eksisting dan persepsi pengunjung kemudian diolah untuk menemukan solusi desain.

a. Tujuan: Mengevaluasi kesenjangan antara kondisi lapangan dengan standar kenyamanan yang diharapkan pengguna.

b. Sintesis: Menentukan prioritas fasilitas apa saja yang paling mendesak untuk dirancang guna meningkatkan kepuasan pengunjung.

5. Konsep Perancangan

Merumuskan ide dasar sebagai pedoman pengembangan desain fasilitas pendukung.

a. Fokus: Menciptakan keterpaduan antara fungsi, estetika, dan kenyamanan.

b. Sirkulasi: Menyusun strategi penataan elemen lanskap yang meliputi jalur pergerakan manusia dan penempatan titik-titik fasilitas.

6. Desain Fasilitas Pendukung

Tahap akhir di mana konsep diwujudkan ke dalam bentuk visual yang presisi menggunakan Teknologi perangkat lunak seperti SketchUp untuk pemodelan 3D, serta Enscape dan Photoshop untuk visualisasi realistis