BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitan Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu terkait dengan topik yang akan di teliti dan digunakan sebagai salah satu acuan penulis dalam melakukan proses penelitian. Berikut dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Penelitian terdahulu	Keterangan
1	Judul Penelitian	Persepsi Pengunjung Terhadap Kenyamanan Fasilitas Ruang Terbuka Publik Fort Rotterdam
	Tahun Terbit	2018
	Sumber	Jurnal Arsitektur / Perencanaan (Tuahena, Martosenjoyo, Radja)
	Fokus Kajian	Menganalisis persepsi pengunjung terhadap kenyamanan fasilitas ruang terbuka publik serta faktor-faktor yang mempengaruhi kenyamanan tersebut.
	Metode Yang Digunakan Dalam Penelitian	Metode kualitatif dengan analisis deskriptif, menggunakan skala Likert terhadap responden.
	Relavansi Dengan Penelitian	Menjadi acuan dalam mengevaluasi kenyamanan fasilitas pada kawasan wisata atau ruang publik seperti Taman Sengkaling
2	Judul Penelitian	Pengaruh Fasilitas dan Lokasi terhadap Kepuasan Pengunjung Taman Cadika.
	Tahun Terbit	2026 (Tersedia online sejak 1 Januari 2026).
	Sumber	Jurnal EMT KITA (*Indonesian Journal for the Economics, Management and Technology*).
	Fokus Kajian	Penelitian ini berfokus pada analisis pengaruh variabel fasilitas dan lokasi terhadap tingkat kepuasan pengunjung di Taman Cadika, sebuah destinasi wisata alam di kawasan perkotaan Medan.
	Metode Yang Digunakan Dalam Penelitian	Metode kuantitatif
	Relavansi Dengan Penelitian	Memperkuat urgensi judul penulis bahwa melakukan "Perancangan Fasilitas Pendukung" adalah langkah yang tepat dan strategis untuk meningkatkan daya tarik Taman Sengkaling Kuliner.
3	Judul Penelitian	*The Contextuality of Urban Park Facilities in Indonesia: A Systematic Review of Social Aspect Identification*.
	Tahun Terbit	2025
	Sumber	*International Journal on Advanced Technology, Engineering, and Information System* (IJATEIS) yang diterbitkan oleh TRANSPUBLIKA.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu (Lanjutan)

	Fokus Kajian	Penelitian ini berfokus pada tinjauan sistematis terhadap aspek sosial dari fasilitas taman kota di Indonesia
	Metode Yang Digunakan Dalam Penelitian	*Systematic Literature Review* (SLR)
	Relavansi Dengan Penelitian	Mengadaptasi 5 indikator aspek sosial yang ada di jurnal tersebut (Rasa memiliki, rasa damai, kepuasan sosial, kegiatan lokal, dan perilaku sosial) untuk mengukur tingkat "Kenyamanan Pengunjung" di Taman Sengkaling Kuliner sebelum dan sesudah perancangan.
4	Judul Penelitian	Konsep Desain Lapangan Puputan Klungkung sebagai Taman Rekreasi.
	Tahun Terbit	2022
	Sumber	Jurnal Arsitektur Lansekap (ISSN: 2442-5508).
	Fokus Kajian	Penelitian ini berfokus pada pembuatan konsep desain ruang publik di Lapangan Puputan Klungkung yang merepresentasikan perpaduan antara nilai sejarah Kerajaan Klungkung dengan fasilitas rekreasi masyarakat.
	Metode Yang Digunakan Dalam Penelitian	1) Metode Utama: Menggunakan metode survei dan pendekatan deskriptif kualitatif. 2) Tahapan Perancangan: Mengacu pada proses perancangan Simonds (1983) yang terdiri dari persiapan awal, inventarisasi, analisis dan sintesis, hingga pembuatan konsep. 3) Teknik Pengumpulan Data: Dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara dengan narasumber terkait (pihak pemerintah dan tokoh adat), serta studi pustaka.
	Relavansi Dengan Penelitian	Penelitian di Klungkung tersebut menggunakan tahapan perancangan, yaitu: *persiapan, inventarisasi, analisis, sintesis, dan konsep*. Anda dapat mengadopsi kerangka kerja ini untuk merancang fasilitas di Sengkaling, Fokus pada Fasilitas Ruang Publik, Pendekatan Berbasis Pengguna (Kenyamanan & Kebutuhan), Integrasi Fungsi dan Identitas, Studi Literatur untuk Standar Fasilitas
5	Judul Penelitian	Kualitas Taman Kota sebagai Ruang Publik di Kota Surakarta Berdasarkan Persepsi dan Preferensi Pengguna.
	Tahun Terbit	2019
	Sumber	Jurnal Desa-Kota, Volume 1, Nomor 1, halaman 84-95, diterbitkan oleh Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu (Lanjutan)

	Fokus Kajian	Penelitian ini berfokus pada penilaian kualitas taman kota di Kota Surakarta (khususnya Taman Kompleks Stadion Manahan dan Taman Balekambang) sebagai ruang publik. Kualitas tersebut diukur berdasarkan empat kriteria utama: pelayanan pengguna, tingkat aktivitas, tingkat kebermaknaan, dan kemudahan akses.
	Metode Yang Digunakan Dalam Penelitian	a) Pendekatan: Kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatif. b) Teknik Pengumpulan Data: Kuesioner yang diisi oleh 120 responden (pengguna taman) dengan teknik *quota sampling*, serta observasi lapangan. c) Teknik Analisis: Skoring dan analisis statistik deskriptif univariat menggunakan tabel distribusi frekuensi untuk menentukan nilai modus pada setiap variabel.
	Relavansi Dengan Penelitian	Kesamaan Fokus pada "Kenyamanan Pengunjung", Pentingnya Fasilitas Pendukung (Hardscape & Pendukung Lanskap), Penggunaan Perspektif "Persepsi dan Preferensi", Kriteria Aksesibilitas dalam Ruang Publik, Fungsi Sosial dan Ekonomi

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa kenyamanan dan kualitas ruang publik sangat dipengaruhi oleh faktor fasilitas, aksesibilitas, serta persepsi pengguna. Selain itu, metode yang digunakan dalam penelitian sebelumnya, baik kualitatif maupun kuantitatif, serta pendekatan perancangan lanskap, dapat menjadi acuan dalam menyusun kerangka penelitian dan perancangan pada kawasan Taman Sengkaling Kuliner.

2.2 Ruang Publik

Ruang publik merupakan ruang yang dapat diakses oleh masyarakat umum dan digunakan untuk berbagai aktivitas sosial, ekonomi, dan rekreasi. Dalam konteks perencanaan kota modern, ruang publik tidak hanya dipahami sebagai ruang fisik, tetapi juga sebagai ruang sosial yang memiliki peran penting dalam membentuk interaksi dan kehidupan masyarakat. Menurut Carmona (2019), ruang publik merupakan elemen penting dalam struktur kota yang tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas, tetapi juga sebagai ruang yang mampu menciptakan kualitas kehidupan melalui interaksi sosial dan pengalaman ruang yang positif. Dengan demikian, ruang publik berperan sebagai media pembentukan identitas komunitas serta peningkatan kualitas hidup masyarakat secara keseluruhan.

Dalam perkembangan yang lebih kontemporer, ruang publik dipahami sebagai ruang yang dinamis dan dipengaruhi oleh proses sosial serta ekonomi. Mehta (2020) menjelaskan bahwa ruang publik yang baik adalah ruang yang mampu beradaptasi terhadap perubahan aktivitas masyarakat serta memberikan

fleksibilitas dalam penggunaannya. Hal ini menunjukkan bahwa ruang publik tidak bersifat statis, melainkan terus berkembang mengikuti kebutuhan dan pola aktivitas penggunanya. Selain itu, ruang publik juga memiliki manfaat ekologis dan sosial yang dapat dirasakan secara langsung, baik dalam bentuk peningkatan kualitas lingkungan maupun sebagai sarana interaksi sosial yang memperkuat hubungan antar masyarakat.

Kualitas ruang publik sangat ditentukan oleh kemampuannya dalam menghadirkan pengalaman yang bermakna bagi penggunanya. Gehl (2017) menekankan bahwa keberhasilan ruang publik terletak pada kemampuannya dalam mendukung aktivitas manusia, seperti berjalan, duduk, berinteraksi, dan menikmati suasana ruang. Oleh karena itu, ruang publik tidak hanya dinilai dari aspek fisik, tetapi juga dari bagaimana pengguna merasakan, memahami, dan berinteraksi dengan ruang tersebut. Carmona (2019) juga menambahkan bahwa aspek kenyamanan, keamanan, dan aksesibilitas menjadi faktor utama dalam menciptakan pengalaman ruang yang berkualitas.

Dalam konteks wisata kuliner, ruang publik mengalami perkembangan fungsi yang signifikan. Ruang publik tidak lagi hanya berfungsi sebagai tempat berkegiatan, tetapi juga berkembang menjadi ruang pengalaman (*experience space*), di mana pengunjung tidak hanya datang untuk memenuhi kebutuhan konsumsi, tetapi juga untuk memperoleh pengalaman sosial, rekreasi, dan emosional. Jung-Hoon Kim & Daecheol Kim (2018) menyatakan bahwa dalam wisata kuliner modern, pengalaman yang dirasakan pengunjung menjadi faktor utama yang mempengaruhi tingkat kepuasan dan keinginan untuk kembali berkunjung. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas makan telah berkembang menjadi bagian dari gaya hidup sekaligus aktivitas rekreasi yang melibatkan interaksi sosial.

Selain itu, ruang publik memiliki kemampuan untuk menampung berbagai aktivitas secara bersamaan, baik aktivitas individu maupun kelompok. Carmona (2021) menjelaskan bahwa ruang publik yang baik harus mampu mengakomodasi berbagai fungsi secara simultan melalui integrasi antara desain fisik, fungsi ruang, dan kebutuhan pengguna. Hal ini menjadikan ruang publik sebagai ruang yang kompleks dan multifungsi, sehingga membutuhkan perencanaan yang matang agar dapat memenuhi berbagai kebutuhan pengguna secara optimal.

Dalam wisata kuliner, fungsi ruang publik berkembang menjadi ruang yang bersifat sosial, rekreatif, ekonomi, dan eksperiensial. Suhartanto *et al*. (2019) menjelaskan bahwa dimensi sosial dan pengalaman menjadi faktor dominan dalam membentuk persepsi pengunjung terhadap kualitas suatu tempat. Secara sosial, ruang publik menjadi tempat interaksi antar pengunjung; secara rekreatif, menjadi tempat bersantai; secara ekonomi, menjadi wadah aktivitas jual beli; dan secara eksperiensial, menjadi ruang pembentuk pengalaman pengguna. Keempat fungsi ini saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan dalam menciptakan kualitas ruang yang baik (Salshabila & Sukmawati, 2021).

Perubahan ini menunjukkan bahwa ruang publik tidak lagi hanya berorientasi pada fungsi fisik, tetapi juga pada pengalaman pengguna (*user experience*). Putra *et al*. (2021) menyatakan bahwa kenyamanan dalam ruang publik dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti ketersediaan fasilitas, tata ruang, aksesibilitas, serta kondisi lingkungan yang mendukung aktivitas pengguna. Dengan demikian, kualitas ruang publik sangat ditentukan oleh bagaimana ruang tersebut mampu mengakomodasi aktivitas secara optimal sekaligus memberikan kenyamanan bagi pengunjung.

Dengan demikian, dalam konteks wisata kuliner seperti Taman Sengkaling Kuliner, ruang publik perlu dirancang secara adaptif dan berbasis kebutuhan pengguna. Nugroho & Pramitasari (2020) menyatakan bahwa pendekatan *user-centered design* menjadi strategi yang efektif dalam menciptakan ruang publik yang responsif terhadap kebutuhan, perilaku, dan preferensi pengunjung. Melalui pendekatan ini, ruang publik diharapkan mampu memberikan pengalaman yang nyaman, menarik, dan berkelanjutan bagi pengunjung.

2.3 Fasilitas Pendukung Dalam Kawasan Wisata

Fasilitas pendukung merupakan salah satu elemen utama dalam perancangan kawasan wisata yang berfungsi untuk menunjang aktivitas pengunjung serta meningkatkan kualitas pengalaman ruang. Dalam konteks arsitektur lanskap dan ruang publik, fasilitas tidak hanya dipahami sebagai sarana fisik, tetapi juga sebagai komponen penting yang mempengaruhi tingkat kenyamanan, persepsi, serta interaksi pengguna terhadap suatu ruang. Menurut Carmona (2019), fasilitas dalam ruang publik memiliki peran strategis dalam membentuk kualitas ruang karena berkaitan langsung dengan bagaimana pengguna memanfaatkan dan merasakan ruang tersebut.

Kualitas ruang publik sangat ditentukan oleh keberadaan elemen pendukung seperti fasilitas, aksesibilitas, dan kenyamanan yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara menyeluruh. Mehta (2020) menjelaskan bahwa ruang publik yang berkualitas adalah ruang yang menyediakan fasilitas yang memadai, mudah diakses, serta mampu mendukung aktivitas pengguna secara beragam. Hal ini menunjukkan bahwa fasilitas merupakan bagian integral dalam membentuk kualitas dan keberhasilan suatu ruang publik.

Ruang publik yang baik harus mampu mendukung berbagai aktivitas manusia, baik aktivitas utama seperti berjalan dan makan, aktivitas pilihan seperti bersantai, maupun aktivitas sosial seperti berinteraksi. Gehl (2017) menekankan bahwa kualitas ruang publik sangat bergantung pada kemampuannya dalam mengakomodasi berbagai jenis aktivitas tersebut. Dalam hal ini, fasilitas pendukung menjadi elemen kunci yang memungkinkan aktivitas dapat berlangsung secara optimal dan berkelanjutan.

Kenyamanan ruang publik juga sangat dipengaruhi oleh kondisi fasilitas yang tersedia, seperti tempat duduk, kebersihan lingkungan, serta penataan ruang yang baik. Menurut Whyte (2018), elemen sederhana seperti tempat duduk yang nyaman

dan tata ruang yang baik dapat secara signifikan meningkatkan intensitas penggunaan ruang publik. Selain itu, penyediaan jalur pedestrian yang aman dan fasilitas pendukung lainnya juga berperan besar dalam meningkatkan kualitas ruang publik serta tingkat kepuasan pengunjung.

Fasilitas pendukung tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga berperan dalam membentuk pengalaman pengguna. Kim & Kim (2018) menyatakan bahwa kualitas fasilitas memiliki pengaruh langsung terhadap pengalaman dan kepuasan pengunjung, terutama dalam konteks wisata. Pengalaman ini berkaitan dengan bagaimana pengunjung merasakan kenyamanan, kemudahan, serta kualitas ruang yang mereka gunakan. Fasilitas yang dirancang dengan baik akan meningkatkan kepuasan serta mendorong pengunjung untuk berada lebih lama di dalam kawasan tersebut.

Selain itu, aspek aksesibilitas menjadi bagian penting dalam keberadaan fasilitas pendukung. Menurut UN-Habitat (2020), aksesibilitas dalam ruang publik mencakup kemudahan pencapaian, keterhubungan antar fasilitas, serta inklusivitas bagi semua kelompok pengguna. Fasilitas yang mudah dijangkau dan terhubung dengan baik dapat menciptakan alur pergerakan yang efisien serta meningkatkan kenyamanan pengunjung dalam menggunakan ruang publik.

Fasilitas pendukung juga memiliki peran sosial yang penting. Carmona (2021) menjelaskan bahwa keberadaan fasilitas seperti tempat duduk, ruang terbuka, dan area berkumpul mampu mendorong terjadinya interaksi sosial antar pengguna. Hal ini menjadikan ruang publik tidak hanya sebagai tempat beraktivitas, tetapi juga sebagai ruang yang hidup dan dinamis dalam mendukung kehidupan sosial masyarakat.

2.3.1 Fungsi Fasilitas Pendukung

Fasilitas pendukung dalam kawasan wisata merupakan elemen penting yang tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai komponen utama dalam membentuk kualitas ruang dan pengalaman pengguna. Keberadaan fasilitas sangat berkaitan dengan bagaimana suatu ruang dapat digunakan secara optimal, nyaman, dan menarik bagi pengunjung. Oleh karena itu, fasilitas pendukung harus dirancang secara terencana dan terintegrasi dengan kebutuhan aktivitas pengguna (Sakita & Sari, 2024).

Menurut Brown *et al*. (2016), fasilitas dalam ruang publik dan kawasan wisata memiliki peran strategis dalam mendukung aktivitas manusia sekaligus meningkatkan kualitas pengalaman ruang. Fasilitas yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan kenyamanan, memperpanjang durasi kunjungan, serta mendorong intensitas penggunaan ruang.

Selain itu, Timothy (2018) menjelaskan bahwa dalam konteks pariwisata, fasilitas pendukung merupakan bagian penting dari sistem pelayanan yang mempengaruhi kepuasan wisatawan. Ketersediaan fasilitas yang memadai tidak

hanya mendukung aktivitas, tetapi juga menjadi faktor penentu dalam menciptakan pengalaman wisata yang positif.

Lebih lanjut, Lee *et al.* (2020) menyatakan bahwa fasilitas dalam kawasan wisata memiliki fungsi yang beragam, mulai dari fungsi utilitas hingga fungsi sosial dan estetika. Hal ini menunjukkan bahwa fasilitas tidak hanya berorientasi pada kebutuhan teknis, tetapi juga berkontribusi terhadap kualitas visual dan interaksi sosial dalam suatu ruang. Oleh karena itu, fungsi fasilitas pendukung dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa aspek utama sebagai berikut:

Secara umum, fasilitas pendukung memiliki beberapa fungsi utama dalam kawasan wisata, yaitu:

1. Fungsi Fungsional

   Fasilitas berfungsi untuk mendukung aktivitas utama pengunjung seperti berjalan, duduk, makan, dan beristirahat. Tanpa fasilitas yang memadai, aktivitas tersebut tidak dapat berlangsung secara optimal.

2. Fungsi Kenyamanan

   Fasilitas berperan dalam menciptakan kondisi lingkungan yang nyaman, aman, dan menyenangkan bagi pengguna. Kenyamanan ini dipengaruhi oleh kebersihan, keamanan, dan kelengkapan fasilitas.

3. Fungsi Estetika

   Fasilitas juga berfungsi sebagai elemen pembentuk keindahan ruang. Penataan fasilitas yang baik akan meningkatkan kualitas visual serta daya tarik kawasan.

4. Fungsi Sosial

   Fasilitas mendukung interaksi sosial antar pengunjung. Ruang dengan fasilitas yang baik akan lebih sering digunakan sebagai tempat berkumpul dan berinteraksi.

2.3.2 Klasifikasi Fasilitas Pendukung

Dalam perencanaan kawasan wisata, fasilitas pendukung merupakan komponen penting yang harus disusun secara sistematis agar mampu memenuhi kebutuhan pengunjung secara menyeluruh. Fasilitas tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai elemen yang menentukan kualitas pelayanan, kenyamanan, serta keberhasilan suatu kawasan wisata. Oleh karena itu, diperlukan pengelompokan fasilitas agar perencanaan dapat dilakukan secara lebih terarah dan sesuai dengan fungsi masing-masing (Rahmawati *et al*., 2024) .

Menurut Middleton & Clarke (2016), fasilitas dalam kawasan wisata dapat diklasifikasikan berdasarkan fungsi pelayanannya terhadap pengunjung, mulai dari kebutuhan dasar hingga fasilitas yang mendukung pengalaman wisata secara keseluruhan. Pengelompokan ini penting untuk memastikan bahwa setiap aspek kebutuhan pengguna dapat terpenuhi dengan baik.

Selain itu, Swarbrooke (2018) menjelaskan bahwa fasilitas wisata harus dirancang secara terpadu dengan mempertimbangkan aspek kenyamanan,

aksesibilitas, dan pelayanan agar mampu meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan. Fasilitas yang terorganisir dengan baik akan memudahkan pengunjung dalam menggunakan ruang serta meningkatkan efisiensi pengelolaan kawasan.

Lebih lanjut, Gunn & Var (2020) menyatakan bahwa klasifikasi fasilitas dalam kawasan wisata diperlukan untuk mendukung perencanaan yang efektif, sehingga setiap fasilitas dapat berfungsi secara optimal sesuai dengan perannya. Dengan adanya pengelompokan tersebut, perancang dapat lebih mudah menentukan prioritas penyediaan fasilitas serta menyesuaikannya dengan karakteristik kawasan dan kebutuhan pengguna.

Dalam perancangan kawasan wisata, fasilitas pendukung dapat diklasifikasikan menjadi empat kategori utama:

a. Fasilitas Dasar

Meliputi toilet, area parkir, dan tempat ibadah. Fasilitas ini merupakan kebutuhan utama yang harus tersedia untuk menunjang aktivitas dasar pengunjung.

b. Fasilitas Kenyamanan

Meliputi tempat duduk, gazebo, dan ruang hijau. Fasilitas ini berfungsi untuk meningkatkan kenyamanan dan kualitas pengalaman pengunjung.

c. Fasilitas Aksesibilitas dan Informasi

Meliputi jalur sirkulasi dan signage. Fasilitas ini berfungsi untuk memberikan kemudahan akses dan membantu pengunjung dalam memahami ruang.

d. Fasilitas Pelayanan

Meliputi tempat sampah, keamanan, dan fasilitas kesehatan. Fasilitas ini berfungsi untuk menjaga kualitas lingkungan serta keselamatan pengguna.

2.3.3 Kriteria Fasilitas Yang Baik

Fasilitas pendukung dalam kawasan wisata tidak hanya perlu tersedia, tetapi juga harus memenuhi kriteria tertentu agar dapat berfungsi secara optimal dan memberikan manfaat maksimal bagi pengunjung. Kualitas fasilitas sangat berpengaruh terhadap tingkat kenyamanan, kepuasan, serta pengalaman pengguna dalam memanfaatkan ruang. Oleh karena itu, dalam perancangan kawasan wisata, diperlukan standar atau kriteria yang jelas untuk memastikan bahwa fasilitas yang disediakan mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif (Fajar *et al.*, 2025).

Menurut Mwongoso *et al*. (2023), fasilitas yang baik dalam kawasan wisata harus mampu mendukung aktivitas pengguna secara efisien, mudah digunakan, serta memberikan rasa nyaman dan aman. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan fasilitas tidak hanya dilihat dari jumlahnya, tetapi juga dari kualitas dan kemudahan aksesnya.

Selain itu, Zhang *et al*. (2022) menjelaskan bahwa fasilitas wisata yang berkualitas harus memperhatikan aspek aksesibilitas, distribusi, serta kesesuaian dengan kebutuhan pengunjung. Fasilitas yang tidak merata atau sulit dijangkau

akan mengurangi efektivitas penggunaannya dan menurunkan kualitas pengalaman wisata.

Lebih lanjut, Maulana & Santoso (2025) menyatakan bahwa perencanaan fasilitas yang baik harus mempertimbangkan pemerataan penyediaan, kondisi fisik yang layak, serta keterjangkauan bagi seluruh kelompok pengguna, termasuk anak-anak, lansia, dan penyandang disabilitas. Hal ini penting untuk menciptakan ruang yang inklusif dan berkelanjutan.

Fasilitas pendukung yang baik harus memenuhi beberapa kriteria utama, yaitu:

1. Ketersediaan
   Fasilitas harus tersedia sesuai kebutuhan pengunjung.
2. Kualitas
   Fasilitas harus dalam kondisi baik dan layak digunakan.
3. Aksesibilitas
   Fasilitas harus mudah dijangkau oleh semua pengguna.
4. Distribusi
   Fasilitas harus tersebar secara merata di seluruh kawasan.

2.3.4 Fasilitas Pendukung Berbasis Teknologi

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan dalam perancangan ruang publik dan kawasan wisata. Konsep *smart park* atau taman pintar menjadi salah satu pendekatan yang mulai diterapkan untuk meningkatkan kualitas pelayanan, kenyamanan, keamanan, serta efisiensi pengelolaan kawasan. Menurut Jun (2023), taman pintar merupakan ruang publik yang memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung aktivitas pengguna sekaligus meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung.

Penerapan teknologi dalam fasilitas pendukung tidak bertujuan menggantikan fungsi ruang publik, tetapi untuk meningkatkan kemudahan penggunaan fasilitas dan kualitas pengalaman pengunjung. Yang *et al*. (2025) menjelaskan bahwa pengembangan taman pintar dilakukan melalui integrasi teknologi informasi, sensor digital, dan sistem manajemen fasilitas yang mampu mendukung pengambilan keputusan serta pengelolaan kawasan secara lebih efektif.

Dalam konteks kawasan wisata kuliner, fasilitas pendukung berbasis teknologi dapat diterapkan untuk meningkatkan kenyamanan pengunjung melalui penyediaan informasi, kemudahan akses, keamanan, dan pelayanan yang lebih baik. Lin *et al*. (2017) menyatakan bahwa teknologi *Internet of Things* (IoT) memungkinkan berbagai fasilitas publik terhubung dalam satu sistem yang dapat memantau kondisi lingkungan dan kebutuhan pengguna secara *real-time*.

Beberapa bentuk fasilitas pendukung berbasis teknologi yang relevan untuk kawasan Taman Sengkaling Kuliner meliputi:

1. *Smart Signage* (Papan Informasi Digital)

Smart signage berfungsi sebagai media informasi digital yang membantu pengunjung memperoleh informasi mengenai lokasi, fasilitas umum, jalur sirkulasi, serta informasi kegiatan kawasan secara cepat dan mudah. Keberadaan papan informasi digital dapat meningkatkan aksesibilitas dan mempermudah orientasi pengunjung dalam kawasan.

2. *Smart Lighting* (Pencahayaan Pintar)

Pencahayaan pintar menggunakan sensor otomatis yang mampu menyesuaikan intensitas cahaya berdasarkan kondisi lingkungan. Sistem ini dapat meningkatkan keamanan kawasan pada malam hari sekaligus mendukung efisiensi energi.

3. Smart Parking

Dragu *et al*. (2025) menjelaskan bahwa sistem parkir berbasis teknologi dapat membantu pengunjung menemukan area parkir yang tersedia secara lebih cepat dan efisien. Fasilitas ini mampu mengurangi waktu pencarian parkir serta meningkatkan kenyamanan pengunjung.

4. Smart Waste Management

Pengelolaan sampah berbasis teknologi dapat dilakukan melalui penggunaan tempat sampah pintar yang mampu memantau kapasitas sampah secara otomatis. Sistem ini membantu menjaga kebersihan kawasan sehingga mendukung kenyamanan visual dan lingkungan.

5. Fasilitas Informasi Berbasis QR Code

Pemanfaatan QR Code pada area tertentu memungkinkan pengunjung memperoleh informasi mengenai fasilitas, peta kawasan, lokasi tenant, serta informasi layanan lainnya melalui perangkat telepon genggam. Sistem ini memberikan kemudahan akses informasi tanpa memerlukan papan informasi dalam jumlah besar.

6. Area Duduk dan Gazebo Modern

Fasilitas tempat duduk dan gazebo dapat dikembangkan dengan dukungan teknologi sederhana seperti charging station tenaga surya, akses Wi-Fi publik, dan pencahayaan hemat energi. Fasilitas ini dapat meningkatkan kenyamanan pengunjung yang menghabiskan waktu lebih lama di kawasan wisata kuliner.

2.4 Kenyamanan Dalam Ruang Publik

Kenyamanan merupakan salah satu aspek penting dalam menilai kualitas suatu ruang publik. Kenyamanan dapat diartikan sebagai kondisi di mana pengguna merasa aman, tenang, dan mampu melakukan aktivitas dengan baik tanpa adanya gangguan dari lingkungan sekitarnya. Dalam konteks ruang publik, kenyamanan menjadi faktor utama yang mempengaruhi tingkat penggunaan ruang, kepuasan pengunjung, serta lama waktu kunjungan. Menurut Zhang *et al*. (2019), kenyamanan dalam ruang publik berkaitan dengan kemampuan suatu ruang dalam memenuhi kebutuhan fisik dan psikologis pengguna secara bersamaan.

Kenyamanan dalam ruang publik dipengaruhi oleh berbagai elemen fisik seperti lebar jalur, jenis material, pencahayaan, vegetasi, serta ketersediaan fasilitas pendukung seperti tempat duduk dan area berteduh. Elemen-elemen tersebut secara langsung mempengaruhi aktivitas pengguna, sehingga kondisi fisik ruang dapat menjadi indikator yang dapat diamati untuk menilai tingkat kenyamanan. Menurut Mouratidis (2018), kualitas elemen fisik dalam ruang publik memiliki hubungan yang signifikan terhadap kenyamanan dan kesejahteraan pengguna, terutama dalam mendukung aktivitas sehari-hari di ruang terbuka.

Selain itu, kondisi lingkungan juga berperan penting dalam menciptakan kenyamanan, terutama aspek termal, visual, dan aktivitas pengguna. Kenyamanan termal seperti suhu udara, kelembapan, serta sirkulasi udara menjadi faktor penting dalam menentukan kenyamanan seseorang saat berada di ruang terbuka. Menurut Kántor & Unger (2017), kenyamanan termal di ruang luar dipengaruhi oleh kondisi iklim mikro yang meliputi suhu, radiasi matahari, kecepatan angin, dan kelembapan udara. Lingkungan yang terlalu panas, lembap, atau kurang teduh dapat menurunkan tingkat kenyamanan pengguna.

Kenyamanan juga dipengaruhi oleh persepsi pengguna terhadap kondisi lingkungan. Faktor seperti kebisingan, kualitas udara, serta keberadaan ruang hijau dapat mempengaruhi bagaimana seseorang merasakan suatu ruang. Menurut Wang *et al*. (2020), persepsi kenyamanan sangat dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan pengalaman individu, sehingga kenyamanan tidak hanya bersifat objektif tetapi juga subjektif. Hal ini menunjukkan bahwa kenyamanan merupakan hasil dari kombinasi antara kondisi fisik ruang dan persepsi subjektif pengguna terhadap lingkungan tersebut.

Selain aspek fisik, kenyamanan juga berkaitan dengan faktor sosial dan spasial. Aksesibilitas, keamanan, serta kelengkapan fasilitas menjadi faktor penting yang mendukung kenyamanan dalam penggunaan ruang publik. Menurut Talen (2019), ruang publik yang nyaman adalah ruang yang mampu memberikan rasa aman, mudah diakses oleh berbagai kelompok pengguna, serta memiliki fasilitas yang mendukung aktivitas sosial. Ruang yang mudah diakses, aman, dan memiliki fasilitas yang memadai akan lebih mendukung aktivitas pengguna secara optimal serta meningkatkan kualitas pengalaman ruang secara keseluruhan.

2.4.1 Aspek Kenyamanan Dalam Ruang Publik

Kenyamanan dalam ruang publik merupakan konsep multidimensi yang tidak hanya dipengaruhi oleh kondisi fisik semata, tetapi juga oleh aspek visual dan psikologis pengguna. Kenyamanan terbentuk dari interaksi antara manusia dengan lingkungannya, sehingga melibatkan persepsi, pengalaman, serta kondisi lingkungan yang dirasakan secara langsung maupun tidak langsung. Menurut Hermawan *et al*. (2022), kenyamanan lingkungan merupakan hasil dari kesesuaian antara kebutuhan pengguna dengan kondisi ruang yang ditempatinya, baik secara fisik maupun psikologis.

Selain itu, Wu *et al*. (2023) dalam teori kenyamanan menjelaskan bahwa kenyamanan terdiri dari beberapa dimensi yang saling berkaitan, meliputi kenyamanan fisik, psikologis, dan lingkungan, yang secara keseluruhan mempengaruhi pengalaman individu dalam suatu ruang. Hal ini menunjukkan bahwa kenyamanan tidak dapat dinilai dari satu aspek saja, melainkan harus dipahami sebagai suatu kesatuan yang kompleks.

Sejalan dengan itu, Frontczak & Wargocki (2017) menyatakan bahwa kenyamanan dalam suatu ruang dipengaruhi oleh faktor lingkungan seperti kondisi termal, visual, dan kualitas udara, serta faktor subjektif yang berkaitan dengan persepsi pengguna. Oleh karena itu, dalam konteks ruang publik, kenyamanan dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa aspek utama agar lebih mudah dianalisis dan diterapkan dalam perancangan.

Kenyamanan dalam ruang publik dapat dibagi menjadi tiga aspek utama, yaitu:

a. Kenyamanan Fisik

Kenyamanan fisik berkaitan dengan kondisi lingkungan yang dapat dirasakan langsung oleh tubuh manusia. Aspek ini meliputi suhu udara, pencahayaan, tingkat kebisingan, kebersihan, serta ketersediaan fasilitas seperti tempat duduk, jalur pejalan kaki, dan peneduh. Kondisi fisik yang baik akan meningkatkan kenyamanan pengguna serta mendorong aktivitas di dalam ruang publik.

b. Kenyamanan Visual

Kenyamanan visual berkaitan dengan kualitas estetika dan penataan ruang yang dapat dilihat oleh pengguna. Aspek ini mencakup tata letak fasilitas, keberadaan vegetasi, kebersihan, serta keteraturan elemen ruang. Ruang yang tertata rapi, bersih, dan memiliki elemen visual yang menarik akan memberikan kesan nyaman serta meningkatkan daya tarik bagi pengunjung.

c. Kenyamanan Psikologis

Kenyamanan psikologis berkaitan dengan perasaan aman, tenang, dan bebas dari tekanan saat berada di ruang publik. Aspek ini dipengaruhi oleh tingkat keamanan, kepadatan pengunjung, serta suasana lingkungan secara keseluruhan. Ruang publik yang mampu memberikan rasa aman dan tidak menimbulkan stres akan meningkatkan kenyamanan psikologis serta mendorong interaksi sosial yang positif.

Secara keseluruhan, kenyamanan dalam ruang publik merupakan hasil dari keterpaduan antara kondisi fisik, visual, dan psikologis. Oleh karena itu, perancangan ruang publik perlu memperhatikan seluruh aspek tersebut agar mampu menciptakan ruang yang nyaman, fungsional, dan mendukung berbagai aktivitas masyarakat.

2.4.2 Persepsi dan Pengalaman Pengunjung

Persepsi merupakan proses dimana individu menilai dan memahami suatu lingkungan berdasarkan pengalaman yang diperoleh melalui panca indera. Dalam

konteks ruang publik, persepsi pengguna menjadi faktor penting karena mempengaruhi bagaimana seseorang merasakan, menilai, serta menggunakan ruang tersebut. Persepsi tidak hanya terbentuk dari kondisi fisik lingkungan, tetapi juga dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya, kebutuhan, serta harapan pengguna terhadap ruang.

Menurut Rapoport (2016), persepsi lingkungan terbentuk melalui interaksi antara manusia dengan elemen fisik dan sosial di sekitarnya, sehingga setiap individu dapat memiliki penilaian yang berbeda terhadap ruang yang sama. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi bersifat subjektif, namun tetap dapat dianalisis melalui pola pengalaman pengguna.

Dalam penelitian di Indonesia, Tuahena *et al*. (2018) menyatakan bahwa persepsi pengunjung terhadap ruang publik sangat dipengaruhi oleh kondisi fasilitas, kebersihan, keamanan, serta penataan ruang. Ruang publik yang memiliki fasilitas lengkap dan tertata dengan baik cenderung memberikan persepsi positif bagi pengunjung. Sebaliknya, fasilitas yang kurang memadai akan menimbulkan persepsi negatif dan menurunkan kualitas pengalaman pengguna.

Selain itu, penelitian oleh Pratiwi & Hidayat (2020) menjelaskan bahwa persepsi pengguna terhadap ruang publik dipengaruhi oleh kemudahan akses, kejelasan sirkulasi, serta kenyamanan lingkungan. Aksesibilitas yang baik akan mempermudah pengunjung dalam memahami dan menggunakan ruang, sehingga meningkatkan kepuasan dalam beraktivitas.

2.4.3 Pengalaman Pengunjung (*User Experience*)

Pengalaman pengunjung (*user experience*) merupakan respon keseluruhan yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan suatu ruang. Pengalaman ini mencakup aspek emosional, kognitif, dan fisik yang terjadi selama pengguna berada di dalam lingkungan tersebut.

Menurut Garrett (2016), *user experience* tidak hanya berkaitan dengan fungsi suatu ruang, tetapi juga bagaimana ruang tersebut mampu memberikan kesan, kenyamanan, dan kemudahan bagi pengguna. Dalam konteks ruang publik, pengalaman pengunjung menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan suatu ruang.

Lebih lanjut, penelitian oleh Febiola *et al*. (2024) menunjukkan bahwa pengalaman pengunjung dipengaruhi oleh kualitas fasilitas, kenyamanan lingkungan, serta suasana ruang. Ruang publik yang memiliki fasilitas lengkap, lingkungan yang bersih, dan suasana yang nyaman akan memberikan pengalaman positif bagi pengunjung.

Selain itu, pengalaman pengunjung juga berkaitan erat dengan persepsi yang terbentuk. Persepsi yang positif akan menghasilkan pengalaman yang baik, sedangkan persepsi yang negatif akan menurunkan kualitas pengalaman pengguna. Oleh karena itu, persepsi dan pengalaman pengunjung merupakan dua aspek yang saling berkaitan dalam menentukan kualitas suatu ruang publik.

2.4.4 Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi dan Pengalaman Pengunjung

Secara umum, terdapat beberapa faktor utama yang mempengaruhi persepsi dan pengalaman pengunjung, yaitu:

1. Kondisi Fasilitas

   Fasilitas yang lengkap dan berkualitas akan meningkatkan persepsi positif serta memberikan pengalaman yang nyaman bagi pengguna.

2. Aksesibilitas

   Kemudahan dalam mencapai dan menggunakan ruang akan mempengaruhi kenyamanan serta kepuasan pengunjung.

3. Kualitas Lingkungan

   Meliputi kebersihan, keamanan, kenyamanan, serta keindahan ruang yang secara langsung mempengaruhi pengalaman pengguna.

4. Tata Ruang dan Sirkulasi

   Penataan ruang yang baik akan memudahkan pergerakan serta meningkatkan kenyamanan pengguna.

2.5 Prinsip Perancangan Lanskap

Perancangan lanskap merupakan suatu proses sistematis dalam merancang ruang luar yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang fungsional, estetis, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses ini tidak hanya mempertimbangkan aspek visual, tetapi juga aspek ekologis, sosial, serta kenyamanan pengguna. Oleh karena itu, perancangan lanskap dilakukan melalui tahapan yang terstruktur agar menghasilkan desain yang tepat dan terarah.

Menurut Putra Pamungkas R. *et al*., (2024), perancangan lanskap merupakan proses yang mengintegrasikan aspek lingkungan, sosial, dan budaya dalam suatu pendekatan yang sistematis untuk menghasilkan ruang yang berkelanjutan dan responsif terhadap kebutuhan manusia. Selain itu, Booth (2019) menjelaskan bahwa perancangan lanskap tidak hanya berfokus pada estetika, tetapi juga pada fungsi ruang serta pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Lebih lanjut, Brown & Corry (2017) menyatakan bahwa proses perancangan lanskap harus didasarkan pada pemahaman yang mendalam terhadap kondisi tapak (*site*) serta kebutuhan pengguna, sehingga desain yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga kontekstual dan aplikatif. Hal ini menunjukkan bahwa perancangan lanskap merupakan suatu proses yang kompleks dan membutuhkan pendekatan yang terstruktur.

Sejalan dengan itu, Stiles (2018) menjelaskan bahwa tahapan dalam perancangan lanskap diperlukan untuk memastikan bahwa setiap keputusan desain didasarkan pada data dan analisis yang tepat, sehingga mampu menghasilkan ruang luar yang berkualitas, fungsional, dan berkelanjutan. Oleh karena itu, proses perancangan lanskap umumnya dilakukan melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan dan berkesinambungan.

Secara umum, tahapan dalam perancangan lanskap meliputi beberapa langkah utama sebagai berikut:

1. Inventarisasi

Tahap inventarisasi merupakan proses pengumpulan data awal yang berkaitan dengan kondisi eksisting kawasan. Data yang dikumpulkan meliputi aspek fisik, biofisik, dan sosial, seperti kondisi topografi, vegetasi, iklim, fasilitas yang tersedia, serta aktivitas pengguna.

Tahap ini bertujuan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai potensi dan permasalahan yang ada di lokasi. Data inventarisasi menjadi dasar utama dalam proses perancangan karena menentukan arah analisis selanjutnya.

2. Analisis

Tahap analisis merupakan proses pengolahan dan penilaian terhadap data yang telah dikumpulkan pada tahap inventarisasi. Pada tahap ini dilakukan identifikasi terhadap potensi, kendala, serta kebutuhan pengguna dalam kawasan.

Analisis bertujuan untuk memahami hubungan antar elemen ruang serta menentukan aspek-aspek yang perlu dipertahankan, diperbaiki, atau dikembangkan. Hasil analisis akan menjadi dasar dalam merumuskan solusi perancangan.

3. Sintesis

Tahap sintesis merupakan proses penggabungan hasil analisis untuk menghasilkan arahan atau solusi perancangan. Pada tahap ini, berbagai potensi dan permasalahan yang telah diidentifikasi diolah menjadi konsep dasar yang dapat menjawab kebutuhan pengguna.

Sintesis berfungsi sebagai jembatan antara tahap analisis dan tahap perancangan, dimana hasilnya berupa ide atau gagasan yang akan dikembangkan lebih lanjut.

4. Konsep

Tahap konsep merupakan proses perumusan ide utama dalam perancangan lanskap. Konsep berisi gagasan dasar yang menjadi pedoman dalam pengembangan desain, seperti tema, karakter ruang, serta strategi penataan elemen lanskap.

Konsep yang baik harus mampu menjawab permasalahan yang ada serta sesuai dengan kebutuhan pengguna dan kondisi lingkungan. Selain itu, konsep juga harus memiliki keterpaduan antara fungsi, estetika, dan kenyamanan.

5. Desain

Tahap desain merupakan tahap akhir dalam proses perancangan lanskap, dimana konsep yang telah dirumuskan diwujudkan dalam bentuk visual dan teknis. Desain meliputi pengaturan tata ruang, penempatan fasilitas, sirkulasi, serta elemen lanskap lainnya.

Pada tahap ini, perancangan harus memperhatikan aspek fungsional, estetika, dan teknis agar desain yang dihasilkan dapat direalisasikan dengan baik. Desain yang baik tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal.

2.5.1 Indikator Penelitian

Indikator penelitian merupakan variabel operasional yang digunakan untuk mengukur dan menilai kondisi objek penelitian secara sistematis. Dalam penelitian ini, indikator digunakan untuk mengevaluasi kualitas fasilitas pendukung serta tingkat kenyamanan dan kepuasan pengunjung di kawasan Taman Sengkaling Kuliner. Penentuan indikator ini didasarkan pada aspek-aspek yang berpengaruh langsung terhadap pengalaman pengguna dalam memanfaatkan ruang publik.

Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Ketersediaan Fasilitas

Ketersediaan fasilitas berkaitan dengan ada atau tidaknya fasilitas yang dibutuhkan oleh pengunjung dalam suatu kawasan. Fasilitas yang dimaksud meliputi fasilitas dasar, kenyamanan, aksesibilitas, dan pelayanan.

Ketersediaan fasilitas menjadi indikator penting karena menentukan apakah kebutuhan dasar pengunjung dapat terpenuhi. Kurangnya fasilitas akan menghambat aktivitas serta menurunkan kualitas penggunaan ruang.

2. Kondisi Fasilitas

Kondisi fasilitas berkaitan dengan kualitas fisik dan kelayakan fasilitas yang tersedia. Fasilitas yang dalam kondisi baik, bersih, dan terawat akan meningkatkan kenyamanan serta rasa aman bagi pengguna.

Sebaliknya, fasilitas yang rusak atau tidak terawat dapat menurunkan kualitas ruang serta memberikan persepsi negatif kepada pengunjung.

3. Aksesibilitas

Aksesibilitas berkaitan dengan kemudahan pengunjung dalam mencapai dan menggunakan fasilitas yang tersedia. Aspek ini mencakup kemudahan jalur, kejelasan informasi, serta keterhubungan antar area.

Aksesibilitas yang baik akan mempermudah pergerakan pengunjung dan meningkatkan efisiensi penggunaan ruang.

4. Keamanan

Keamanan berkaitan dengan kondisi lingkungan yang memberikan rasa aman bagi pengunjung dalam beraktivitas. Aspek ini meliputi keberadaan petugas keamanan, pencahayaan, serta kondisi lingkungan yang tidak membahayakan.

Keamanan yang baik akan meningkatkan kenyamanan psikologis serta kepercayaan pengunjung dalam menggunakan ruang.

5. Kebersihan

Kebersihan berkaitan dengan kondisi lingkungan yang bebas dari sampah dan kotoran. Aspek ini mencakup ketersediaan tempat sampah, pengelolaan limbah, serta perawatan kawasan.

Lingkungan yang bersih akan meningkatkan kenyamanan serta memberikan kesan positif terhadap kualitas ruang.

6. Kenyamanan Visual

Kenyamanan visual berkaitan dengan keindahan dan keteraturan ruang yang dapat dilihat oleh pengguna. Aspek ini meliputi tata letak fasilitas, vegetasi, serta estetika lingkungan.

Ruang yang tertata dengan baik dan memiliki kualitas visual yang menarik akan meningkatkan daya tarik kawasan serta pengalaman pengunjung.

7. Kepuasan Pengunjung

Kepuasan pengunjung merupakan respon atau penilaian akhir yang diberikan oleh pengguna terhadap kondisi ruang dan fasilitas yang tersedia. Kepuasan ini mencerminkan sejauh mana kebutuhan dan harapan pengunjung terpenuhi.

Tingkat kepuasan pengunjung menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan suatu ruang publik, karena berkaitan langsung dengan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna.

UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI MALANG