

# Persepsi Dan Preferensi Pengunjung terhadap Aplikasi Desain Youth Park Denpasar

Agus Rifkhi Rafikhudin<sup>1</sup>, Lury Sevita Yusiana<sup>1\*</sup>, Cokorda Gede Alit Semarajaya<sup>1</sup>

1. Prodi Arsitektur Lanskap, Fakultas Pertanian, Universitas Udayana, Denpasar, Indonesia 80232

\*E-mail: lury.yusiana@unud.ac.id

## Abstract

**Visitors' Perceptions and Preferences on the Denpasar Youth Park Design Application.** Youth Park Denpasar is one of the parks located in Denpasar which was created to flow the ideas and creativity of young people in Denpasar. The construction of Youth Park Denpasar which has facilities that support several activities among young people, it is necessary to have a design application or application of a good function according to the tastes and trends of today's youth, where an attractive appearance can affect the level of visitors to Youth Park Denpasar. In order to improve the appearance of Youth Park Denpasar, there is a need for research on the perceptions and preferences of park visitors. This study aims to identify the perceptions and preferences of visitors to the youth park and make recommendations as a solution. The study used a survey method with data collection techniques in the form of observation, interviews, literature study, and questionnaires, that collected 30 copies for 30 respondents. The visitor's perception of the Denpasar Youth Park design application showed that most of them said it was good. Visitors' preferences for the Denpasar Youth Park design application show that the form of parking, lighting and still need to be improved. Visitors' perceptions and preferences of the Denpasar Youth Park design application are used as information in the future development of Youth Park Denpasar or as a reference for making other parks, so that Youth Park Denpasar can be used optimally and comfortably according to visitors.

**Keywords:** *design application, perception, preference, trend, Youth Park*

## 1. Pendahuluan

Kota Denpasar merupakan kota yang sedang berkembang. Selayaknya kota berkembang lain di Indonesia, Kota Denpasar saat ini terus melakukan pembangunan di berbagai aspek. Salah satu aspek yang terbangun adalah fasilitas Kota yang mendukung lingkungan hidup kota agar lebih layak bagi masyarakat, yakni Taman Pemuda atau biasa disebut dengan Youth Park Denpasar. Youth Park Denpasar merupakan sebuah bagian dari Taman Kota Denpasar. Lokasi Youth Park Denpasar ini terletak di timur dari Taman Kota Denpasar. Youth Park berbatasan dengan fasilitas rekreasi anak pada sebelah barat, jalan Gatot Subroto di sebelah selatan, sungai dan sekolah di sebelah Timur dan Pura Agung Lokanatha di sebelah Utara.

Pembangunan Youth Park Denpasar telah dilaksanakan melalui metode sayembara konsep, yang diselenggarakan oleh Badan Pemuda Kreatif Kota Denpasar bekerjasama dengan Pemerintah Kota Denpasar. Desain taman pemuda atau Youth Park berfungsi sebagai wadah untuk menggugah interaksi sosial. Selain itu, fasilitas Youth Park Denpasar dapat memenuhi kriteria sebagai ruang publik, kriteria keamanan dan memanfaatkan potensi sungai sebagai *center point*. Youth Park Denpasar menghadirkan konsep Taman Tradisional Bali yakni Tri mandala, konsep ini membagi Youth Park menjadi 3 zona yaitu, zona *utama* dengan adanya Pura Agung Lokanatha dan amphiteater, zona *madya* dengan area pameran dan diskusi, dan zona *nista* atau publik area food court. Youth Park Denpasar memiliki ornamen daerah pada area pameran dan candi pada amphiteater.

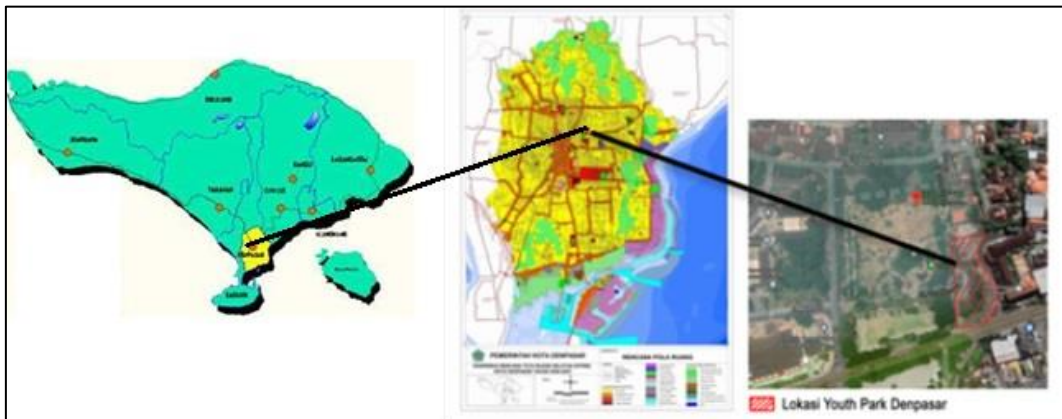
Menurut Sumarwan (2004) Perbedaan usia juga mengakibatkan perbedaan selera dan kesukaan dengan merek. Adanya keinginan dan selera dalam setiap tingkatan usia akan berbeda satu sama lain mulai dari kalangan anak-anak hingga dewasa, dalam hal ini Youth Park merupakan sebuah taman yang ditujukan untuk generasi muda untuk menyalurkan ide dan kreativitas yang dimiliki, dengan mengetahui pendapat dan selera yang dimiliki kalangan anak muda, serta dengan kondisi yang diinginkan tercapai, maka fungsi yang ada akan berjalan dengan maksimal dan sesuai dengan kalangan anak muda. Perlu untuk mengetahui selera dan *trend* anak muda saat ini, dalam meningkatkan kualitas Youth Park Denpasar maka perlu dilakukan penelitian

mengenai persepsi dan preferensi pengunjung taman terhadap anak muda yang menggunakan taman. Persepsi dan preferensi pengunjung ini digunakan sebagai informasi dan acuan kepada pihak terkait yang memegang peran dalam pembangunan Youth Park Denpasar.

## 2. Metode Penelitian

### 2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian berada di Dauh Puri Kaja, Denpasar Utara, Kota Denpasar, Provinsi Bali. Lokasi penelitian ini terletak di timur Taman Kota Denpasar seperti pada gambar 1



Gambar 1. Lokasi Penelitian  
(Sumber : <https://denpasarkota.go.id/index.php/profil/1/Peta-Denpasar>)

### 2.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode survei dengan teknik pengumpulan dengan melakukan observasi, wawancara, penyebaran kuisisioner, dan studi pustaka.

#### 2.2.1 Wawancara

Wawancara dilakukan melalui tanya jawab langsung dengan seorang pegawai yang mewakili Dinas PUPR Kota Denpasar yang memiliki informasi dan menyalurkan informasi dari pimpinan mengenai Youth Park Denpasar. Tujuan wawancara adalah untuk mengetahui informasi terkait latar belakang terbangunnya Youth Park Denpasar, jumlah kunjungan, anggaran pembuatan Youth Park, improvisasi desain dari hasil pemenang sayembara dan kegiatan yang pernah dilakukan serta pendanaan untuk kegiatan tersebut.

#### 2.2.2 Kuisisioner

Kuisisioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh informasi dengan memberikan angket kepada responden. Jenis kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuisisioner tertutup, dengan waktu pengambilan kuisisioner selama 3 minggu mulai tanggal 1 april 2018-21 april 2018. Sampel yang digunakan adalah sebanyak 30 pengunjung Youth Park Denpasar, karena asumsi distribusi normal saat perhitungan ketika jumlah sampel mencapai 30 orang (Reimundo, 2014). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh masyarakat yang menggunakan Youth Park kota Denpasar ini. Seluruh pemuda yang mengunjungi wilayah penelitian dijadikan sebagai subjek penelitian.

Menurut Sugiyono (2011) Teknik purposive sampling adalah menentukan ukuran sampel dengan pertimbangan tertentu. Penelitian ini dibatasi pada usia kalangan pemuda, pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 sampai 30 tahun (UU No. 40 Tahun 2009).

Menurut Hakim dan Utomo (2002), dalam buku komponen perancangan arsitektur lanskap, aplikasi desain terdiri dari bahan material lanskap, skala, sirkulasi, tata hijau, fasilitas parkir, pencahayaan, pattern/pola lantai, kenyamanan, drainase, rekayasa lanskap. Data persepsi yang diinginkan dari pengguna adalah persepsi tentang kondisi Youth Park Denpasar (Tabel 1).

Tabel 1. Data Persepsi Youth Park Denpasar

No	Aplikasi Desain	Kuisisioner
1.	Bahan material yang digunakan pada Youth Park Denpasar	1. Kombinasi bahan/material bangunan 2. Penambahan ukiran pada taman
2.	Skala pada area Youth Park Denpasar	1. Ruang untuk beraktifitas
3.	Sirkulasi pada Youth Park Denpasar	lasi
4.	Tata hijau yang digunakan Youth Park Denpasar	1. Fungsi tanaman sebagai penyaring debu, bau dan kebisingan 2. Variasi dan kombinasi tanaman 3. Kunjungan satwa burung ke taman
5.	Fasilitas parkir pada Youth Park Denpasar	1. Bentuk tempat parkir
6.	Pencahayaan di area Youth Park Denpasar	1. Pencahayaan taman
7.	Pola yang digunakan di Youth Park Denpasar	1. Pola Lantai
8.	Kenyamanan pada Youth Park Denpasar	1. Aspek keindahan elemen softcape dan hardscape taman 2. Kebersihan area taman 3. Aspek keamanan dalam beraktifitas 4. Aroma bau-bauan yang berasal dari sungai dan tempat sampah 5. Tingkat keteduhan saat siang hari
9.	Drainase pada Youth Park Denpasar	1. Drainase taman
10.	Rekayasa lanskap yang terjadi di Youth Park Denpasar	1. Taman miring dekat <i>jogging track</i>

Data preferensi yang diinginkan adalah preferensi pengunjung mengenai fasilitas yang mendukung kegiatan Youth Park Denpasar yakni seperti yang tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Data Preferensi Youth Park Denpasar

No	Aplikasi Desain	Kuisisioner
1.	Fasilitas parkir pada Youth Park Denpasar	Preferensi mengenai Fasilitas parkir pada Youth Park Denpasar
2.	Pencahayaan di area Youth Park Denpasar	Preferensi mengenai Pencahayaan di area Youth Park Denpasar
3.	Drainase pada Youth Park Denpasar	Preferensi mengenai Drainase pada Youth Park Denpasar

2.2.3 *Observasi*

Observasi merupakan pengumpulan data dengan mengamati kegiatan-kegiatan, serta mendokumentasikan hal-hal yang dianggap perlu untuk menunjang penelitian ini yang ada pada lapang.

2.3 **Metode Analisis Data**

Metode analisis data yang digunakan adalah tabulasi, dan analisis deskriptif.

2.3.1 *Tabulasi*

Metode pengolahan data yang digunakan dalam mengolah data hasil kuisisioner dalam penelitian ini adalah tabulasi data dalam bentuk persentase (%). Menurut Soegoto (2013), teknik tabulasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengolah data kuesioner ke dalam bentuk persentase sebagai berikut:

$$P = f/N \times 100\% \dots\dots\dots(1)$$

keterangan:

P= Persentase

f = Frekuensi

N=  $\sum$  Total responden

2.3.2 *Analisis Deskriptif*

Analisis deskriptif ini untuk membuat deskripsi, gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

2.3 **Sintesis**

Setelah dilakukan analisis terhadap data hasil kuisioner dan wawancara, selanjutnya akan dilakukan tahap sintesis. Sintesis merupakan tahapan pemecahan masalah dari obyek penelitian berdasarkan hasil analisis data dengan metode tabulasi, dan analisis deskriptif, dan memberikan rekomendasi

### 3. Hasil Dan Pembahasan

#### 3.1 *Gambaran Umum Lokasi Penelitian*

Youth Park Denpasar terbangun dari sebuah rangkaian acara yakni berupa sayembara desain *youth* tanggal 20 Januari 2016 yang di menangkan oleh Enamsakha Architects dengan diketuai oleh Agus Sukayasa, selanjutnya didirikan pada tahun 2016 dan diresmikan pada tanggal 25 Febuari 2017, Youth Park Denpasar merupakan taman yang dibuat melalui sayembara. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Dinas PUPR Denpasar memiliki luas keseluruhan kawasan mencapai 1290 m<sup>2</sup>. Youth Park memiliki atraksi berupa ruang diskusi terbuka, *jogging track*, serta dilengkapi dengan 19 unit ruang kuliner permanen, amphiteater dan ruang pameran kreasi para generasi muda Denpasar (LKKP, 2016).

Berikut merupakan area pada lokasi Youth Park Denpasar:

##### a) Ruang Diskusi Terbuka

Berdasarkan survei, ruang diskusi terbuka memiliki bangku taman permanen yang memiliki desain yang minimalis dengan pola bergelombang sehingga tampak fleksibel untuk digunakan berdiskusi, seperti pada gambar 2.



a. Bagian Utara

b. Bagian Selatan

Gambar 2. Area Diskusi Terbuka Youth Park Denpasar

##### b) Jogging Track

Berdasarkan survei, *jogging track* memiliki rute yang menempel dengan pinggir sungai dengan ketinggian lebih rendah dari Youth Park Denpasar, sepanjang rute *jogging track* ini memiliki taman miring yang di tanami oleh tanaman kacang-kacangan, pada area jogging track ini memiliki pegangan besi sebagai pembatas sekaligus keamanan antara area jogging track dengan sungai seperti pada gambar 3.



a. Bagian Utara

b. Bagian Selatan

Gambar 3. Area Jogging Track Youth Park Denpasar

##### c) Ruang Kuliner

Berdasarkan survei lapangan, ruang kuliner memiliki 19 unit ruang kuliner permanen dimana memiliki desain yang simpel dan dikombinasikan dengan pola lantai yang menarik dimana menggunakan *Conwood* sebagai alas lantainya dengan warna yang alami, serta akan tampak kontras dengan bangunan kuliner yang terbangun seperti pada gambar 4.



a. Bagian Barat  
b. Bagian Timur  
Gambar 4. Ruang Kuliner Youth Park Denpasar

#### d) Amphiteater

Berdasarkan survei lapangan, Amphiteater merupakan ruang untuk kreativitas di bidang seni visual dan pertunjukan melalui fasilitas Videotron Amphitheater Youth Park Denpasar. *Videotron* ini dibuka untuk umum pada hari minggu dan digelar nonton bersama beberapa film karya sineas yang terlibat dalam Denpasar Film Festival, seperti Film Layang-Layang, Warisan Nak Lingsir, Sang Penjaga Beji dan Tradisi Turunan. Serta diputar pula film bertajuk Tarian Bumi seperti pada gambar 5.



a. Bagian Utara  
b. Bagian Selatan  
Gambar 5. Amphiteater Youth Park Denpasar

#### e) Ruang Pameran

Berdasarkan survei lapangan, ruang pameran memiliki 14 stan foto dari Denpasar Photographer Community yang selanjutnya dapat diisi dengan karya-karya seni foto grader dari komunitas lainnya seperti pada gambar 6.



a. Bagian Utara  
b. Stand Foto  
Gambar 6. Ruang Pameran Youth Park Denpasar

### 3.2 Latar belakang responden Youth Park Denpasar

Berdasarkan hasil penelitian, responden pengunjung Youth Park Denpasar terdiri dari 50% orang laki-laki dan 50% orang perempuan. Berdasarkan umur responden dikelompokkan menjadi tiga kelompok. Kelompok umur 16-20 tahun sebanyak 60% dari total responden, umur 21-25 tahun sebanyak 33,3 %, umur 26-30 tahun sebanyak 6,7 %. Mayoritas pengunjung Youth Park Denpasar merupakan Remaja yang

berkumpul bersama teman dan pasangannya, sehingga merupakan kelompok rentang usia terbanyak yang mengunjungi Youth Park Denpasar.

Berdasarkan survei di lapangan, latar belakang pendidikan terakhir responden Youth Park paling banyak berasal dari tingkat pendidikan SMA sebanyak 76,7 %, pengunjung yang berkunjung ke Youth Park Denpasar didominasi oleh pelajar/mahasiswa sebanyak 90%, mereka berkunjung ke Youth Park bertujuan untuk melepas penat setelah melakukan aktifitas dan berkumpul dengan teman atau pasangannya.

### **3.3 Kunjungan dan aktifitas responden di Youth Park Denpasar**

Hasil penelitian yang diperoleh mengenai frekuensi kunjungan adalah sebagian besar responden menyatakan jarang sebanyak 56,6 %, sering sebanyak 26,7 % dan sangat sering sebanyak 10%.

Berdasarkan survey di lapangan, waktu kunjungan paling banyak yakni saat sore pada pukul 3 hingga 6 sebanyak 76,7% dikarenakan pada jam tersebut merupakan jam selesai berkegiatan di sekolah, di kampus, maupun tempat kerja, kemudian pagi hari sebanyak 20% dan kunjungan malam hari mulai pada pukul 7 hingga 10 sebanyak 3,3 %. Pengunjung yang mengunjungi Youth Park Denpasar didominasi melakukan aktifitas bersantai sebanyak 56,7 %, kemudian berkumpul dengan teman/komunitas sebanyak 30% dan jogging sebanyak 13,3 %.

### **3.4 Persepsi masyarakat terhadap Youth Park Denpasar**

Persepsi pengunjung mengenai prinsip desain Youth Park Denpasar seperti pada bahan material lanskap, skala, sirkulasi, tata hijau, fasilitas parkir, pencahayaan, pattern/pola lantai, kenyamanan, drainase, rekayasa lanskap.

#### **a) Kombinasi bahan/material bangunan**

Masing masing pengunjung Youth Park Denpasar memiliki persepsi terhadap kombinasi bahan atau material bangunan taman. Sebanyak 53,33 %, responden menyatakan kombinasi bahan atau material bangunan Youth Park Denpasar baik, hal ini dikarenakan paduan dalam bahan material yang digunakan dengan baik sehingga terciptanya keharmonisan, 26,67% menyatakan sangat baik, dan 20% sedang.

#### **b) Penambahan ukiran pada taman**

Responden mempunyai persepsi masing-masing mengenai penambahan ukiran pada Youth Park Denpasar. Sebanyak 50 % menyatakan bahwa Youth Park Denpasar baik dalam penambahan ukiran, dikarenakan dengan perpaduan ukiran pada elemen pada taman memberikan nuansa kearifan lokal, 30 % menyatakan sangat baik dan 20% sedang.

#### **c) Ruang untuk beraktifitas**

Masing-masing pengunjung memiliki persepsi mereka terhadap ruang untuk beraktifitas pada taman. Sebanyak 46,67 menyatakan bahwa Youth Park Denpasar baik pada ruang untuk beraktifitas, hal ini dikarenakan setiap kegiatan diberikan ruang masing masing untuk berkegiatan sesuai dengan aktifitasnya, 30 % menyatakan sedang terhadap ruang untuk beraktifitas dan 23,33 % menyatakan sangat baik dalam ruang beraktifitas.

#### **d) Bentuk sirkulasi**

Persepsi mengenai bentuk sirkulasi pada Youth Park Denpasar. Pengunjung yang mengatakan baik sebanyak 56,67%.26,67% menyatakan sedang dan 16,67% menyatakan sangat baik.

#### **e) Fungsi tanaman sebagai penyaring debu, bau dan kebisingan**

Persepsi pengujung mengenai fungsi tanaman sebagai penyaring debu, bau, dan penahan kebisingan. Sebanyak 46,67 % pengunjung menyatakan sedang, 30% menyatakan baik, 13,33% menyatakan kurang baik, dan 10% menyatakan sangat baik.

#### **f) Variasi dan kombinasi tanaman**

Masing masing pengunjung memiliki persepsi mereka terhadap variasi dan kombinasi tanaman. Sebanyak 46,67 % menyatakan baik pada variasi dan kombinasi tanaman, 33,33% menyatakan sedang, 13,33% menyatakan sangat baik dan 6,67% menyatakan kurang baik.

#### **g) Kunjungan satwa burung ke taman**

Masing masing pengunjung memiliki persepsi mereka terhadap kunjungan satwa burung ke taman. Sebanyak 43,33% menyatakan baik dengan adanya satwa pada taman, 30% menyatakan sedang, 26,67% menyatakan kurang baik.

h) Bentuk tempat parkir

Bentuk ruang parkir pada Youth Park Denpasar terletak sebelah utara pada taman kota Denpasar. Berdasarkan hasil kuisioner persepsi pengunjung terhadap bentuk tempat parkir, 43,33% menyatakan sedang, 30% menyatakan kurang baik, 23,33% menyatakan baik dan 3,33% menyatakan tidak baik. Pada kondisi dimana tidak adanya marka pada tempat parkir mengakibatkan para pengunjung memarkir kendaraannya dengan tidak rapi.

i) Pencahayaan taman

Persepsi pengunjung mengenai pencahayaan taman pada Youth Park Denpasar, 46,67% menyatakan sedang pada pencahayaan taman saat sore hingga malam hari, 40% menyatakan sangat baik dan 13,33% menyatakan sangat baik.

j) Aspek keindahan elemen softcape dan hardscape taman

Masing masing pengunjung memiliki persepsi mereka terhadap aspek keindahan elemen softscape taman. Sebanyak 53,33% menyatakan indah pada aspek keindahan elemen softscape taman, 30% menyatakan sedang, 13,33% menyatakan kurang indah dan 3,33% sangat indah.

k) Kebersihan area taman

Persepsi pengunjung mengenai kebersihan area Youth Park Denpasar, sebanyak 53,33% responden menyatakan menyatakan baik, 26,67% menyatakan sedang, 10% menyatakan kurang baik, 6,67% menyatakan sangat baik, dan 3,33% menyatakan tidak baik. Taman yang memiliki kebersihan yang baik akan meningkatkan kenyamanan pengunjung dalam beraktifitas.

l) Aspek keamanan dalam beraktifitas

Masing masing pengunjung memiliki persepsi mereka terhadap aspek keamanan dalam beraktifitas. Sebanyak 50% menyatakan baik pada aspek keamanan dalam beraktifitas, 33,33% menyatakan sedang, 10% kurang baik, 3,33% menyatakan sangat baik, dan 3,33% menyatakan tidak baik. Taman yang memiliki keamanan yang baik akan meningkatkan kenyamanan pengunjung dalam beraktifitas.

m) Aroma bau-bauan yang berasal dari sungai dan tempat sampah

Persepsi pengunjung mengenai aroma bau-bauan yang berasal dari sungai dan tempat sampah, 46,67% responden menyatakan sedang mengenai aroma bau-bauan yang berasal dari sungai dan tempat sampah, 36,67% menyatakan baik, 6,67% menyatakan kurang baik, 6,67% menyatakan tidak baik dan 3,33% menyatakan sangat baik. Terciumnya aroma tidak sedap saat beraktifitas akan menimbulkan ketidaknyamanan untuk meneruskan aktifitas tersebut.

n) Tingkat keteduhan saat siang hari

Masing masing pengunjung memiliki persepsi mereka terhadap tingkat keteduhan saat siang hari. Pengunjung menyatakan baik sebanyak 50% pada tingkat keteduhan pada saat siang hari, 30% menyatakan sedang, 16,67% menyatakan sangat baik, dan 3,33% menyatakan kurang baik dalam tingkat keteduhan saat siang hari. Perlu adanya area yang cukup teduh untuk menjalankan beberapa aktifitas di siang hari.

o) Drainase taman

Persepsi pengunjung mengenai drainase taman, 53,33% menyatakan sedang, 26,67% menyatakan baik, 10% menyatakan sangat baik, dan 10% menyatakan kurang baik pada drainase Youth Park Denpasar. Adanya drainase yang baik pada taman akan memberikan kenyamanan pengunjung untuk berkegiatan setelah terjadinya hujan.

p) Taman miring dekat jogging track

Masing masing pengunjung memiliki persepsi mereka terhadap taman miring dekat jogging track. Pengunjung menyatakan baik sebanyak 60% pada taman miring dekat jogging track, dengan pemanfaatan area miring dengan menggunakan tanaman arachis pinto memberikan kesan alami pada area tersebut, 23,33% menyatakan sedang dan 16,67% menyatakan kurang baik pada taman miring dekat jogging track.

q) Pola Lantai

Masing masing pengunjung memiliki persepsi mereka terhadap pola lantai yang digunakan di area taman. Pengunjung menyatakan baik sebanyak 46,67% pada pola lantai yang digunakan di area taman, 36,67% menyatakan sedang, 10% menyatakan sangat baik, dan 6,67% menyatakan kurang baik pada pola lantai yang digunakan di area taman, adanya penggunaan Pola Lantai pada Youth Park Denpasar yang berbeda setiap area akan menghadirkan suasana yang tidak monoton dan tidak membuat bosan.

### 3.5 Preferensi masyarakat terhadap Youth Park Denpasar

#### a) Bentuk Parkiran

Preferensi pengunjung pada aplikasi desain dari bentuk parkiran banyak yang memilih bentuk parkiran sudut sebanyak 73,33% dikarenakan parkir sudut lebih mudah bagi pengunjung untuk memarkirkan kendaraannya serta mengeluarkannya, dan 26,67% menginginkan parkiran tegak lurus.

#### b) Pencahayaan

Beberapa area pada taman masih memerlukan adanya penambahan Pencahayaan, sehingga diperlukan preferensi untuk mengetahui area yang diperlukan penambahannya, Preferensi pengunjung pada aplikasi desain dari pencahayaan yang perlu di tambahkan sebanyak 33,33% menyatakan pada area diskusi, 16,67% menyatakan pada Amphiteater, 13,33% menyatakan pada welcome area, 13,33% menyatakan pada area pameran, dan 10% menyatakan pada area food court.

#### c) Drainase

Preferensi pengunjung pada aplikasi desain dari Drainase Youth Park, sebanyak 83,33% menyatakan menginginkan drainase tertutup dikarenakan lebih aman dan air tidak menggenang di area kegiatan, terkecuali hujan deras berlangsung terus menerus dan 16,67% menyatakan terbuka memilih drainase terbuka.

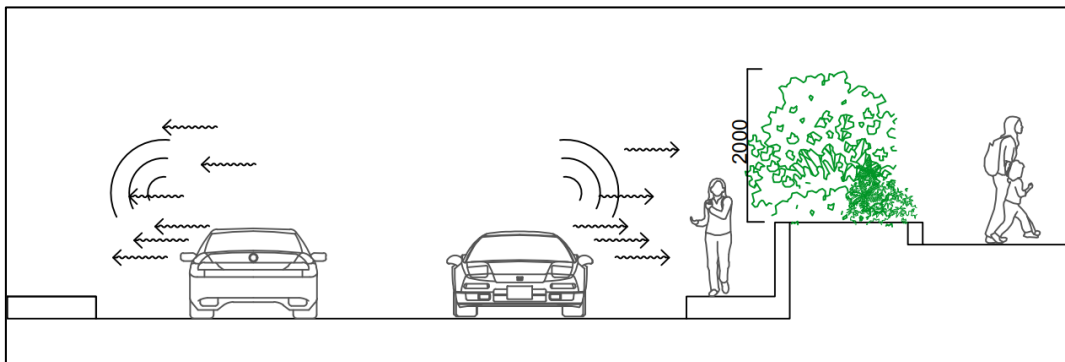
### 3.6 Rekomendasi

Bedasarkan data kuisisioner yang didapat, terdapat beberapa bagian dari aplikasi desain yang memerlukan sebuah rekomendasi, sebagai berikut:

#### a) Fungsi tanaman sebagai penyaring debu, bau, dan kebisingan

Dalam rangka untuk mengurangi debu, bau, dan kebisingan dapat dilakukan dengan cara menutupinya dengan dinding atau dengan tanaman. Oleh karena Youth Park Denpasar merupakan taman di kota Denpasar, maka penggunaan tanaman sebagai penghalang merupakan solusi yang baik untuk mengurangi debu, bau, dan kebisingan.

Pada tanaman yang digunakan merupakan tanaman dengan spesifikasi tinggi 1,5 meter hingga 2 meter, disamping memiliki spesifikasi tinggi, kerapatan tanaman juga berpengaruh dalam mengurangi dampak dari jalan raya. Dalam mengurangi polusi udara dari jalan raya dapat direkomendasikan menggunakan tanaman semak rendah untuk mengurangi polusi udara seperti pada Gambar 7.

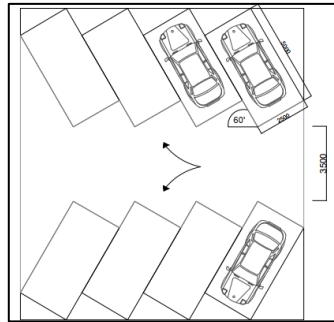


Gambar 7. Gambar fungsi tanaman sebagai penyaring debu, bau dan kebisingan.

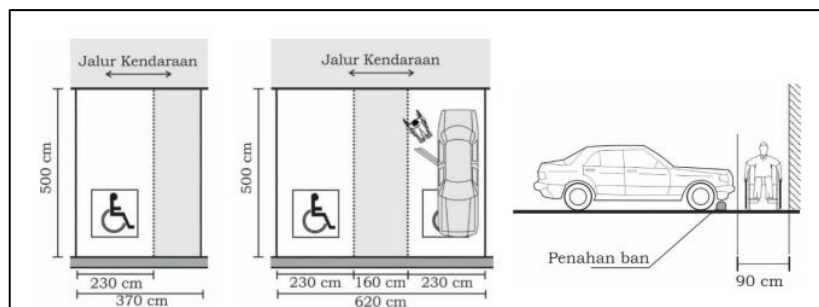
#### b) Bentuk tempat parkir

Rekomendasi yang diberikan pada parkiran mobil yakni dengan menggunakan parkiran mobil sudut 60° seperti pada gambar no.8. Melalui penggunaan parkiran dengan sudut 60° dapat mempermudah pengguna untuk memarkirkan kendaraannya, serta lebih mudah pula untuk mengeluarkannya. Selain dari bentuk parkiran penting pula untuk menambah fasilitas parkir seperti marka parkir, *stoper* parkir, serta membedakan parkir antara pengguna umum dan disabilitas. Parkiran pada disabilitas memiliki spesifikasi yang berbeda dengan pengguna umum seperti pada gambar no. 9.





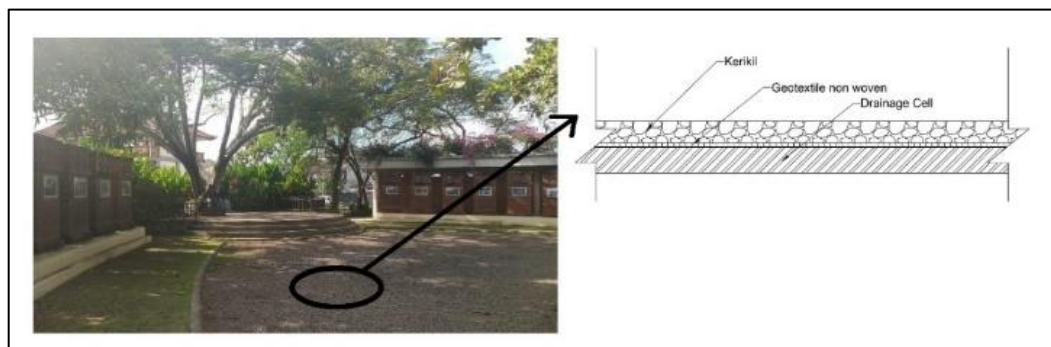
Gambar 8. Ukuran Parkir Mobil



Gambar 9. Ukuran parkir Mobil penyandang disabilitas.

#### c) Drainase taman

Pada pengguna saluran air tertutup tidak akan mengganggu dalam aktivitas, dikarenakan air yang mengalir terletak di bawah permukaan tanah, dengan adanya penutup akan membuat para pengguna dapat beraktifitas dengan baik. Seperti pada Gambar 10. penggunaan drainase pada area pameran, menggunakan drainage cell dan geotextile non woven, air yang terdapat pada area yang berkerikil akan melewati kain geotextile non wovan dan sampai pada drainage cell, sehingga air dapat mengalir ke sungai melalui pipa pembuangan.

Gambar 10. Gambar area pameran dan gambar potongan saluran Pembuangan air dengan *drainage cell* dan *geotextile non woven*.

#### 4. Simpulan

Persepsi pengunjung terhadap aplikasi desain Youth Park Denpasar ini tergolong baik, dikarenakan sebagian besar persepsi pengunjung menyatakan baik terhadap aplikasi desain Youth Park Denpasar saat ini. Serta ada sebagian pengunjung mengatakan biasa dan sedang terhadap aplikasi desain Youth Park Denpasar saat ini, terutama pada penerapan pada fungsi tanaman sebagai penyaring debu, bau dan kebisingan, bentuk tempat parkir dan drainase taman.

Preferensi pengunjung terhadap Youth Park Denpasar pada bentuk parkir, dan drainase masih perlu ditingkatkan kembali sesuai dengan preferensi pengunjung terhadap aplikasi desain Youth Park Denpasar.

Preferensi pengunjung ini dapat digunakan sebagai acuan kepada pihak pengelola untuk memaksimalkan keberadaan Youth Park Denpasar.

#### **5. Daftar Pustaka**

- Lembaga Kebijakan Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah. (2016). Pemenang Tender Penataan Taman Pemuda (Youth Park) di Lapangan Lumintang Kota Denpasar. Retrieved June 12, 2017, from <https://eproc.denpasarkota.go.id/eproc4/evaluasi/1891017/pemenang>.
- Reimundo, R. (2014). Mengapa Jumlah Sampel Minimum 30. Retrived June 7, 2017, from <http://raynaldoferrareimundo.blogspot.co.id>.
- Republik Indonesia. (2009). Undang-Undang Rep ublik Indonesia Nomor 40 Tahun 2009 Tentang Kepemudaan. Jakarta.
- Soegoto, D. H. (2013). Marketing Research The Smart Way to Solve a Problem. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Sugiyono. (2011). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta. Bandung