

**PENERAPAN FUNGSI TAMAN DIGITAL
BERDASARKAN POLA AKTIVITAS DI BALAI KOTA PADANG**

TUGAS AKHIR

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik Perencanaan Wilayah dan Kota
Starata Satu (S1)*

Oleh :

Airawati

NPM : 1810015311027

Dosen Pembimbing :

Tomi Eriawan, ST, M.T



JURUSAN PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS BUNG HATTA

TAHUN 2025



YAYASAN PENDIDIKAN BUNG HATTA
UNIVERSITAS BUNG HATTA

Kampus I : Jl. Sumatera Ulak Karang, Padang, 25133 Telp. (0751) 7051878 – 7052096 Fax. (0751) 7056475
Kampus II : Jl. Bagindo Aziz Chan By Pass Aie Pacah, Padang, 25176 Telp. (0751) 463250
Kampus III : Jl. Gajah Mada No.19, Olo Nanggalo, Padang, 25143, Telp. (0751) 7054257 Fax. (0751) 7051341
E-mail : rektorst@bunghatta.ac.id Website : www.bunghatta.ac.id

PROGRAM STUDI PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : AIRAWATI

NPM : 1810015311027

Judul Tugas Akhir : Penerapan Fungsi Taman Digital Berdasarkan Pola Aktivitas di
Balai Kota Padang

Padang, 19 September 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing

Tomi Eriawan, ST, MT

Disetujui oleh:

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Dekan

Dr. Rini Mulyani, S.T., M.Sc. (Eng.)

Diketahui oleh:

Prodi Perencanaan Wilayah dan Kota

Ketua Program Studi

Era Triana, ST, M.Sc, Ph.D



UNIVERSITAS BUNG HATTA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

BERITA ACARA
UJIAN SKRIPSI MAHASISWA UNIVERSITAS BUNG HATTA

Pada hari ini, Rabu tanggal 3 bulan September 2025 telah dilaksanakan ujian skripsi.

Nama Mahasiswa : **AIRAWATI**

NPM Mahasiswa : 1810015311027

Jurusan / Fakultas : Perencanaan Wilayah dan Kota / FTSP

Jenjang Program : S-1

Judul skripsi : Penerapan Fungsi Taman Digital Berdasarkan Pola Aktivitas di Balai Kota Padang

Hasil Ujian : Lulus, dengan/tanpa perbaikan, nilai **B+**

Ditetapkan di Padang
Tim Penguji :

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Pembimbing	Tomi Eriawan, ST, MT	
Penguji I	Dr. Harne Julianti Tou, S.T, M.T	
Penguji II	Dr. Ir. Haryani, M.T	

Diketahui Oleh

Dekan
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan



Dr. Rini Mulyani, ST, M.Sc, (Eng)

Ketua Prodi
Perencanaan Wilayah dan Kota

Era Triana, ST, M.Sc. Ph.D

Kampus Proklamator I : Jl. Sumatera Ulak Karang Padang, 25133, Telp. (0751) 7051678-7052096, Fax. (0751) 7055475
Kampus Proklamator II : Jl. Bagindo Aziz Chan By Pass Aie Pacah Padang, Telp.(0751) 463250
Kampus Proklamator III : Jl. Gajah Mada No.19, Olo Nanggalo, Padang 25143, Telp.(0751) 7054257, Fax. (0751) 7051341
E-mail : sekretariat.rektor@bunghatta.ac.id, rektorat@bunghatta.ac.id, humas@bunghatta.ac.id

www.bunghatta.ac.id

PENERAPAN FUNGSI TAMAN DIGITAL BERDASARKAN POLA AKTIVITAS DI BALAI KOTA PADANG

Airawati¹

Universitas Bung Hatta
airaw0910@gmail.com

Tomi Eriawan²

Universitas Bung Hatta
tomicriawan@bunghatta.ac.id

ABSTRAK

Taman Digital Balai Kota Padang merupakan salah satu ruang terbuka hijau publik yang dirancang untuk mendukung fungsi ekologis, sosial, edukatif, serta integrasi teknologi informasi sebagai bagian dari program *smart city*. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kesesuaian penerapan fungsi Taman Digital dengan pola aktivitas pengunjung, sehingga dapat diketahui sejauh mana taman ini telah memenuhi konsep yang ditetapkan. Metode penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik *accidental sampling* sebanyak 36 responden, melalui observasi, penyebaran kuesioner, dan *behavioral mapping*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fungsi utama taman digital seperti konektivitas (akses internet) dan ruang interaksi sosial telah dimanfaatkan secara optimal, khususnya untuk aktivitas belajar, bersantai, olahraga ringan, rekreasi, serta kegiatan komunitas. Namun, beberapa aspek fungsi lain, seperti sistem informasi digital, navigasi, dan penerapan energi terbarukan, belum sepenuhnya terwujud. Kesimpulannya, Taman Digital Balai Kota Padang secara umum telah memenuhi perannya sebagai ruang publik tematik berbasis teknologi, meskipun masih diperlukan pengembangan fasilitas penunjang agar fungsi *smart* dan *energy efficient* dapat lebih optimal.

Kata Kunci : Taman Digital; Pola Aktivitas; Ruang Terbuka Hijau.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur alhamdulillah penulis ucapkan Kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya maka penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dan salawat beriring salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita kejalan yang benar dan penuh dengan ilmu pengetahuan. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan dalam pendidikan strata 1 pada Jurusan Perencanaan Wilayah dan Kota Universitas Bung Hatta Padang dengan judul tugas akhir **“Penerapan Fungsi Taman Digital Berdasarkan Pola Aktivitas di Balai Kota Padang”**.

Dalam upaya penyelesaian laporan ini penulis mendapatkan bantuan, arahan, bimbingan serta dorongan dari berbagai hal lainnya dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis yaitu Cinta pertama saya Almarhum Bapak Rizaldi, Ayahku. Sejuta sayang penulis ucapkan kepada Ayah Tercinta yang telah meninggal belum sempat penulis berikan kebahagiaan rasa bangga, tidak sempat melihat anak bungsu kesayangan nya menyelesaikan pendidikan terakhir dan menemani sampai wisuda. Yang selalu mengusahakan keinginan penulis, tidak pernah mengeluh sedikitpun. Kepada pintu surgaku Ibu Marni tercinta, terima kasih sebesar besarnya penulis ucapkan atas segala bentuk bantuan semangat dan doa yang tak pernah putus untuk putri kecil kesayangannya. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun beliau mampu senantiasa memberikan yang terbaik. Terima kasih ibu telah mengusahakan biaya pendidikan penulis walaupun di sisa-sisa pendidikan penulis dalam menyelesaikan pendidikan tidak di dampingi lagi oleh sosok suami karna telah berpulang lebih dulu, Ibu terima kasih.
2. Saudara/i penulis yaitu, Abang Hendra, Uda Dodi dan Kakak Nola yang selalu memberikan support dan motivasi penulis dalam menyelesaikan bangku perkulihan ini, semoga kita bisa menjadi anak kebanggan kedua orang tua.
3. Kepada keponakanku tercinta Shelina Dinari Rekardi. Terima kasih telah menjadi sumber semangat bagi penulis. Yang slalu senantiasa menunggu

ke pulangan penulis ke rumah dengan senyuman yang tulus dan bahagia..
Tumbuh lebih baik cari panggilanmu, jadi lebih baik di banding diriku.

4. Bapak Tomi Eriawan S,T. M.T. Selaku dosen pembimbing yang sudah membimbing dari awal hingga akhir tugas akhir ini, Maaf dan Terimakasih penulis ucapkan yang sebesar besarnya, walaupun penulis sering hilang kabar dan jarang bimbingan tetapi bapak senantiasa mau menerima penulis untuk bimbingan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Ibu Dr. Ir. Haryani, MTP serta Ibu Dr. Harne Julianti Tou S,T. M.T selaku penguji dan dosen Perencanaan Wilayah dan Kota yang slalu memberikan motivasi yang berkesan bagi penulis selama di bangku perkuliahan, dan memberikan nilai nilai kehidupan yang sangat berguna bagi penulis.
6. Ibu Era Triana S,T M. Sc Ph.D Selaku Ketua Jurusan Perencanaan Wilayah dan Kota. Yang slalu menerima penulis untuk berdiskusi terkait Tugas Akhir ini, slalu memberikan masukan masukan dan motivasi serta mau mendengarkan keluh kesah penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, Terimakasih penulis ucapkan karna telah mau meluangkan waktu untuk penulis dalam berdiskusi dan bercerita keluh kesah tentang Tugas Akhir ini.
7. Ibu Rini Asmariati S,T M.T selaku Pembimbing Akademik penulis yang telah banyak membantu penulis selama proses perkuliahan dari awal penulis menjadi mahasiswa hingga akhirnya penulis menjadi sarjana, penulis sangat sangat berterimakasih kepada ibuk yang telah membimbing dan membantu proses perkuliahan penulis hingga penulis bisa menuntaskan semua proses perkuliahan ini.
8. Bapak Ezra Aditia, ST, M.Sc, Bapak Dr. Ir. Indra Catri MSP, Bapak Dr. Fidel Miro, SE, MT Bapak Ir. Hamdi Nur, MTP Ibu Nori Yusri, ST, Msi selaku dosen Jurusan Perencanaan Wilayah dan Kota yang telah mendidik dan memberika ilmu kepada penulis selama di bangku perkuliahan.
9. Sahabatku Sonja Pamulo H.B.B yang telah menjadi bagian dari proses perkuliahan penulis, terima kasih atas semangat doa dan motivasi walaupun kita tidak berjalan bersama sampai akhir.

10. Sahabat seperjuanganku Feriska Maulia dan Nelda Julia Razalani yang telah menemani dan tulus memberikan masukan, arahan, serta motivasi kepada penulis. Terima kasih telah menjadi teman sahabat sekaligus keluarga yang slalu siap siaga menjadi tempat berkeluh kesah dan pendukung yang baik dalam proses menyelesaikan Tugas Akhir ini. Di pertemukan oleh perkuliahan dan dipisahkan oleh jarak. Walau kita tak sedarah, semoga selalu searah.
11. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya yang tidak bisa penulis sebutkan namanya. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan tugas akhir ini, baik tenaga maupun waktu kepada penulis. Menjadi garda terdepan dan support system penulis pada hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan tugas akhir ini dan yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk pantang menyerah, terima kasih telah menjadi bagian dalam perjalanan ini.
12. Terakhir, banyak terima kasih kepada diri sendiri, Airawati. Terima kasih sudah mau bertahan sejauh ini. Terima kasih untuk tetap memilih berusaha, mengendalikan dan merayakan dirimu sendiri, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang di usahakan dan belum berhasil, tetapi selalu mencoba dan mengusahakan. Terima kasih untuk tidak menyerah sesulit apapun prosesnya, ini merupakan pencapaian yang patut di apresiasi untuk kita sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, ai. Semua akan baik baik saja. “Perang telah usai, aku bisa pulang, Kubaringkan Panah dan berteriak “MENANG!!!” (Nadin Amizah).

Padang, Agustus 2025

Airawati

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan dan Sasaran	4
1.3.1. Tujuan	4
1.3.2. Sasaran	4
1.4. Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.4.1. Ruang Lingkup Wilayah Makro.....	4
1.4.2. Ruang Lingkup Materi	5
1.5. Metode Penelitian.....	8
1.5.1. Metode Pengambilan Sampel.....	8
1.5.2. Metode Pengumpulan Data	8
1.6. Metode Analisis.....	9
1.7. Sistematika Penulisan	14
1.8. Keluaran	14
BAB II STUDI LITERATUR	15
2.1. Pengertian.....	15
2.1.1. Ruang Terbuka	15
2.1.2. Ruang Terbuka Hijau (RTH).....	15
2.1.3. Ruang Terbuka Non Hijau	16
2.2. Jenis-jenis Ruang Terbuka Hijau.....	17
2.3. Tipologi Ruang Terbuka Hijau (RTH) di Kawasan Perkotaan.....	17
2.4. Karakteristik Ruang terbuka Hijau (RTH) di Kawasan Perkotaan	18
2.5. Taman Digital atau Teknologi Informasi Komunikasi (TIK).....	19
2.5.1. Taman Digital.....	19
2.5.2. Karakteristik Taman Digital	20
2.5.3. Fungsi Taman Digital	21
2.6. Pola Aktivitas	22
2.6.1. Pengertian Pola Aktivitas	22
2.6.2. Pola Aktivitas di Taman Digital	24
BAB III GAMBARAN UMUM	26
3.1. Gambaran Umum Fisik Kawasan	26
3.2. Fasilitas Taman Digital.....	28
3.2.1. <i>Connectivity</i> (Akses Internet).....	28
3.2.2. <i>Smart</i> (Pintar).....	28
3.2.2.1. Sistem Informasi Digital.....	28
3.2.2.2. Sistem Navigasi Digital	29
3.2.3. <i>Energy Efficient</i>	29

3.2.4. <i>Secure</i> (Kemanan)	34
3.2.5. Gazebo	34
3.2.6. Kursi Taman	36
3.2.7. Tempat Sampah	36
3.2.8. Tempat Bermain	37
3.2.9. <i>Jogging Track</i>	41
3.2.10. Tempat Parkir	41
3.2.11. Tempat Berdagang	44
3.2.12. Alat Olahraga	44
3.2.13. Panggung Terbuka	47
3.3. Pola Aktivitas Taman Digital	49
3.3.1 Belajar	49
3.3.2 Bersantai	51
3.3.3 Olahraga	51
3.3.4 Interaksi Sosial	52
3.3.5 Rekreasi	56
3.4. Hasil Survei Lapangan	58
BAB IV ANALISIS TAMAN DIGITAL	63
4.1. Analisis Sebaran Kuisisioner Taman Digital	63
4.2. Karakteristik Pengunjung Taman Digital	63
4.2.1. Berdasarkan Jenis Kelamin	63
4.2.2. Berdasarkan Umur	64
4.2.3. Berdasarkan Pekerjaan	65
4.3. Hasil Sebaran Kuisisioner Taman Digital	65
4.3.1. Pada Hari Senin	65
A. <i>Conectivity</i> (Akses Internet)	66
B. <i>Smart</i> (Kecerdasan Digital)	66
C. <i>Secure</i> (Keamanan Digital)	67
D. <i>Energy Efficient</i> (Efisiensi Energi)	67
4.3.2. Pada Hari Sabtu	68
A. <i>Conectivity</i> (Konektivitas)	68
B. <i>Smart</i> (Kecerdasan Digital)	69
C. <i>Secure</i> (Keamanan Digital)	69
D. <i>Energy Efficient</i> (Efisiensi Energi)	70
4.3.4. Hari Minggu	70
A. <i>Conectivity</i> (Konektivitas)	71
B. <i>Smart</i> (Kecerdasan Digital)	71
C. <i>Secure</i> (Keamanan Digital)	72
D. <i>Energy Efficient</i> (Efisiensi Energi)	72
4.4. Kesimpulan Dari Analisis Sebaran Kuisisioner Tentang Taman Digital	73
4.5. Identifikasi Pola Aktivitas Pada Taman Digital Taman Digital	74
4.5.1. Pola Aktivitas Taman Digital	74
4.5.2. Aktivitas pada hari senin	75
4.5.3. Aktivitas pada hari sabtu	77
4.5.4. Aktivitas pada hari minggu	79
4.6. Hasil Analisis Pola Aktivitas Taman Digital Keseluruhan	82
4.7. Hasil Analisis Penerapan Fungsi Taman Digital	83

BAB V PENUTUP	86
5.1. Kesimpulan	86
5.2. Rekomendasi	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Time Budget Penelitian	10
Tabel 1.2 Cara <i>Behavioral Mapping</i>	11
Tabel 1.3 Parameter Taman Digital.....	12
Tabel 2.1 Fungsi dan Penerapan RTH	18
Tabel 2.2 Struktur Tata Ruang Kota dan RTH	19
Tabel 3.1 Sebaran Kuisisioner Taman Digital Hari Senin	59
Tabel 3.2 Hasil Sebaran Kuisisioner Taman Digital Hari Sabtu.....	59
Tabel 3.3 Hasil Sebaran Kuisisioner Taman Digital Hari Minggu	60
Tabel 3.4 Tabel Pola Aktivitas Pada Hari Senin.....	60
Tabel 3.5 Tabel Pola Aktivitas Pada Hari Sabtu.....	61
Tabel 3.6 Tabel Pola Aktivitas Pada Hari Minggu	61
Tabel 3.7 Tabel Hasil Sebaran Keseluruhan Pada Taman Digital	62
Tabel 4.1 Pengunjung Berdasarkan Jenis Kelamin	63
Tabel 4.2 Pengunjung Taman Berdasarkan Umur.....	64
Tabel 4.3 Pengunjung Taman Berdasarkan Pekerjaan	65
Tabel 4.4 Sebaran Kuisisioner Hari Senin	66
Tabel 4.5 Sebaran Kuisisioner Hari Sabtu	68
Tabel 4.6 Sebaran Kuisisioner Hari Minggu	71
Tabel 4.7 Analisis Sebaran Kuisisioner Pola Aktivitas Pada Hari Senin.....	75
Tabel 4.8 Analisis Sebaran Kuisisioner Pola Aktivitas Pada Hari Sabtu.....	77
Tabel 4.9 Analisis Sebaran Kuisisioner Pola Aktivitas Pada Hari Minggu	80
Tabel 4.10 Hasil Analisis Keseluruhan Pola Aktivitas Taman Digital	82
Tabel 4.11 Hasil Analisis Penerapan Fungsi Taman Digital	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Administrasi Kelurahan Aie Pacah.....	6
Gambar 1.2 Citra Taman Digital	7
Gambar 1.3 Kerangka Berfikir.....	13
Gambar 2.1 Tipologi Ruang Terbuka Hijau	18
Gambar 3.1 Administrasi Taman Digital Balai Kota Padang	27
Gambar 3.2 Akses Internet Taman Digital	28
Gambar 3.3 Papan Hias Pada Taman Digital	29
Gambar 3.4 Jaringan Listrik dan Lampu Taman Digital.....	30
Gambar 3.5 Peta Sebaran Jaringan Listrik Taman Digital	31
Gambar 3.6 Peta Lampu Hias Taman Digital	32
Gambar 3.7 Peta Lampu Penerangan Taman Digital	33
Gambar 3.8 Gazebo Taman Digital.....	34
Gambar 3.9 Peta Gazebo Pada Taman Digital	35
Gambar 3.10 Kursi Taman Digital	36
Gambar 3.11 Tempat Sampah Taman Digital	37
Gambar 3.12 Tempat Bermain Taman Digital	37
Gambar 3.13 Peta Sebaran Kursi Taman Digital	38
Gambar 3.14 Peta Sebaran Persampahan Taman Digital.....	39
Gambar 3.15 Peta Sebaran Tempat Bermain Anak	40
Gambar 3.16 <i>Jogging Track</i> Taman Digital	41
Gambar 3.17 Tempat Parkir Taman Digital	41
Gambar 3.18 Peta <i>Jogging Track</i> Taman Digital	42
Gambar 3.19 Peta Tempat Parkir Taman Digital	43
Gambar 3.20 Tempat Berdagang Taman Digital.....	44
Gambar 3.21 Alat Olahraga Taman Digital.....	44
Gambar 3.22 Tempat Berdagang.....	45
Gambar 3.23 Peta Alat Olahraga Pada Taman Digital	46
Gambar 3.24 Galanggang Kota Padang.....	47
Gambar 3.25 Peta Panggung Terbuka Taman Digital	48
Gambar 3.26 Aktivitas Belajar Pada Taman Digital	49
Gambar 3.27 Peta Sebaran Belajar.....	50
Gambar 3.28 Aktivitas Bersantai Pada Taman Digital.....	51
Gambar 3.29 Aktivitas Olahraga Pada Taman Digital	52
Gambar 3.30 Interaksi Sosial Pada Taman Digital	52
Gambar 3.31 Peta Sebaran Bersantai	53
Gambar 3.32 Peta Sebaran Olahraga	54
Gambar 3.33 Peta Sebaran Interaksi Sosial	55
Gambar 3.34 Rekreasi Pada Taman Digital	56
Gambar 3.35 Peta Sebaran Rekreasi	57

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ruang terbuka hijau (RTH) merupakan salah satu bentuk ruang terbuka yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan tempat berkumpul atau melakukan berbagai aktivitas di luar ruangan. Di dalam RTH biasanya terdapat area yang berbentuk jalur memanjang atau kelompok-kelompok tertentu. Jalur tersebut berfungsi sebagai ruang terbuka yang memungkinkan pertumbuhan tanaman dan pepohonan, baik secara alami maupun melalui penanaman yang disengaja. Pengaturan mengenai RTH telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang. Setiap wilayah diwajibkan menyediakan RTH dengan persentase tertentu dari total luas lahannya. Berdasarkan aturan tersebut, minimal 30% wilayah perkotaan harus dialokasikan sebagai RTH, yang terdiri dari 20% untuk kepentingan publik dan 10% untuk kepentingan pribadi. RTH publik adalah ruang terbuka hijau yang dimiliki dan dikelola oleh pemerintah daerah, baik kota maupun kabupaten, untuk digunakan oleh masyarakat umum. Contoh RTH publik antara lain taman kota, hutan kota, sabuk hijau (*green belt*), kawasan hijau di sepanjang sungai, pemakaman, serta jalur rel kereta api. Sementara itu, RTH privat merupakan ruang terbuka hijau yang dimiliki serta dikelola oleh pihak perseorangan atau lembaga tertentu. RTH jenis ini biasanya dibuat untuk kepentingan terbatas, misalnya berupa kebun atau halaman rumah dan gedung milik masyarakat atau pihak swasta yang ditanami berbagai jenis tanaman.

Ruang Terbuka Hijau (RTH) berdasarkan fungsinya dapat dibedakan menjadi empat kategori. Pertama, fungsi ekologis, yang bertujuan menjaga kelestarian lingkungan sekitar. Kedua, fungsi ekonomi, di mana RTH dimanfaatkan untuk menghasilkan komoditas bernilai jual seperti buah-buahan, bunga, dan sayuran. Selain itu, RTH juga dapat dijadikan bagian dari kegiatan pertanian, perkebunan, maupun kehutanan. Ketiga, fungsi estetika, yaitu memberikan nilai keindahan dan kenyamanan visual pada kawasan perkotaan. Keberadaan RTH membantu menciptakan suasana yang asri, harmonis, dan

seimbang sehingga dapat mengurangi kesan monoton akibat dominasi bangunan tinggi. Keempat, fungsi sosial budaya, yaitu sebagai sarana interaksi masyarakat dan ruang untuk mengekspresikan nilai-nilai budaya lokal. RTH juga berperan sebagai tempat rekreasi terjangkau serta dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi dan penelitian terkait lingkungan. (Ridha Rizkiana, 2022).

Taman kota merupakan salah satu bentuk ruang publik yang memiliki peran strategis sebagai wadah interaksi sosial, kegiatan olahraga, maupun rekreasi bagi masyarakat perkotaan. Di Kota Padang, pengembangan taman kota oleh Pemerintah Kota diarahkan untuk menjadi sarana akses informasi melalui penyediaan fasilitas internet nirkabel (*Wi-Fi*), salah satunya di Taman Digital Balai Kota Padang. Kebijakan ini merupakan langkah awal menuju penerapan konsep *smart city*, yaitu konsep pembangunan kota yang mengedepankan kemandirian dengan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di dalam pengelolaannya. (Rini Rachmawati, 2017).

Taman Digital Balai Kota Padang yang terletak di kawasan Bypass merupakan pusat kegiatan masyarakat. Taman Digital di kawasan Kantor Balai Kota Padang, merupakan kawasan tempat bermain keluarga yang disediakan Pemerintah Kota Padang untuk warganya menghabiskan waktu luang. Dimana pada taman ini banyak terjadinya aktivitas berupa belajar, olahraga, rekreasi, dan *event* tertentu. Taman Digital Kota Padang merupakan fasilitas publik yang sepenuhnya dimiliki dan dikelola oleh Pemerintah Kota Padang. Pembangunan taman ini didasari pada kewajiban penyediaan ruang terbuka hijau sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, yang mewajibkan setiap kota menyediakan RTH minimal 30% dari total luas wilayah. Selain itu, dasar penyelenggaraan taman juga merujuk pada Permendagri Nomor 1 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang Terbuka Hijau Kawasan Perkotaan, yang mengklasifikasikan berbagai jenis taman, termasuk taman tematik yang mengakomodasi kebutuhan masyarakat perkotaan. Di tingkat daerah, pengelolaan Taman Digital juga selaras dengan Peraturan Daerah Kota Padang Nomor 4 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Padang Tahun 2010–2030, yang menekankan pentingnya pengembangan kawasan Balai kota Aie Pacah sebagai pusat pemerintahan sekaligus ruang publik. Lebih lanjut,

keberadaan Taman Digital diintegrasikan dengan program Padang *Smart City*, yang dikoordinasikan oleh Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Kota Padang. Melalui program ini, Taman Digital tidak hanya berfungsi sebagai ruang terbuka hijau dan sarana rekreasi, tetapi juga sebagai pusat aktivitas digital masyarakat dengan penyediaan fasilitas *Wi-Fi* gratis dan layanan berbasis teknologi informasi.

Dengan demikian, Taman Digital Kota Padang merupakan ruang publik tematik yang kepemilikannya berada di bawah Pemerintah Kota Padang, serta dibangun untuk mendukung fungsi ekologis, sosial, edukatif, dan digital dalam kerangka pembangunan kota cerdas. Taman Digital Kota Padang merupakan salah satu ruang terbuka publik yang berlokasi di kawasan Balai Kota Padang, Aie Pacah. Kehadiran taman ini tidak hanya berfungsi sebagai area rekreasi dan ruang hijau, tetapi juga dirancang dengan konsep modern yang mengintegrasikan teknologi informasi. Salah satu daya tarik utama Taman Digital adalah penyediaan fasilitas internet nirkabel (*Wi-Fi*) gratis, yang menjadikannya ruang interaksi masyarakat sekaligus mendukung program *Smart City* di Kota Padang. Selain sebagai tempat bersantai, taman ini juga berperan sebagai pusat aktivitas sosial, edukasi, dan komunitas, khususnya bagi generasi muda. Keberadaannya di sekitar Tugu APEKSI dan kantor Balaikota memberikan nilai strategis, karena selain menjadi ruang publik, taman ini juga memperkuat identitas kawasan sebagai pusat pemerintahan dan simbol keterbukaan kota terhadap perkembangan teknologi.

Berdasarkan pola aktivitas yang terjadi pada Taman Digital di Balai Kota Padang terdapatnya taman kota khususnya pada kawasan pusat Kota Padang yang diperlukan adanya identifikasi lebih lanjut apa saja yang sudah ataupun belum memenuhi fungsi dan kriteria Taman Digital. Di samping itu, perlu juga identifikasi terkait upaya peningkatan kualitas taman kota sebagai Taman Digital publik berdasarkan pola aktivitas. Tugas Akhir ini memiliki tujuan yaitu untuk mengkaji kesesuaian Taman digital Kota Padang sebagai dengan penerapan fungsi Taman Digital berdasarkan pola aktivitas sehingga dapat mengidentifikasi taman telah sesuai dengan konsep taman yang telah di tetapkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini apakah penerapan fungsi Taman Digital dan pola aktivitas telah sesuai dengan konsep yang telah di tetapkan pada Taman Digital Kota Padang.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui apakah Taman Digital Kota Padang sudah sesuai dengan penerapan dan fungsinya sebagai Taman Digital berdasarkan pola aktivitas yang terjadi pada Taman.

1.3.2 Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian adalah :

- a. Teridentifikasinya fungsi Taman Digital yang telah di tetapkan berdasarkan Konsep Taman Digital.
- b. Teridentifikasinya pola aktivitas yang terjadi di Taman Digital Balai Kota Padang.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini cakupan digunakan meliputi ruang lingkup wilayah dan ruang lingkup materi. Ruang lingkup wilayah berguna untuk membatasi lingkup wilayah kajian, sedangkan ruang lingkup materi berguna untuk membatasi materi pembahasan.

1.4.1 Ruang Lingkup Wilayah Makro

Ruang Terbuka Hijau Taman Digital balai Kota Padang merupakan salah satu RTH yang terletak di pusat Kota Padang yang berada di Kelurahan Aie Pacah Balai Gadang kecamatan Koto Tangah dengan luas 9,4 km². Untuk batas administrasinya dapat dilihat sebagai berikut :

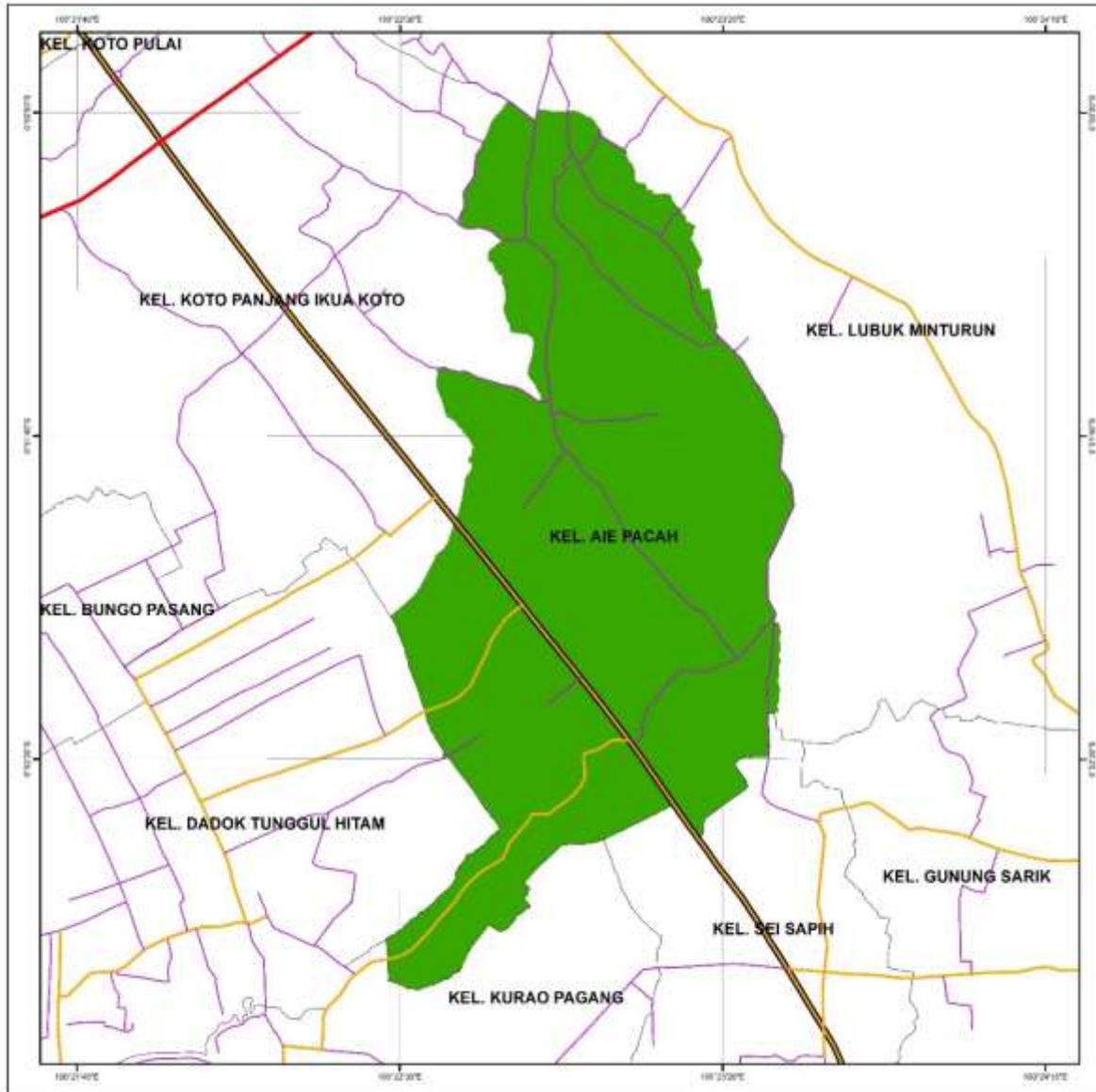
- Sebelah Utara : Kelurahan Lubuk Minturun
- Sebelah Selatan : Kecamatan Kuranji
- Sebelah Barat : Kecamatan Ikuo Koto
- Sebelah Timur : Kelurahan Balai Gadang

Alasan dalam memilih lokasi karena terdapat permasalahan seperti yang dijabarkan pada latar belakang dan juga merupakan ruang terbuka publik taman kota yang berada di pusat Kota Padang yang didalamnya terdapat banyak interaksi dan pola aktivitas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada **Gambar 1.1 Administrasi Kelurahan Aie Pacah** dan **Gambar 1.2 Citra Taman Digital**.

1.4.2 Ruang Lingkup Materi

Ruang lingkup materi dari penelitian ini yaitu membahas mengenai Penerapan fungsi Taman Digital Balai Kota Padang berdasarkan pola aktivitas. Batasan studi pada penelitian ini dibatasi oleh fokus penelitian adalah menganalisis penerapan fungsi Taman Digital apakah sudah sesuai dengan konsep digital yang ada pada taman tersebut dengan parameter *connectivity, smart, secure* serta *energy efficient* yang akan di teliti pada taman tersebut dan juga pola aktivitas pada taman yang ada di taman yaitu aktivitas, belajar, bersantai, olahraga, interaksi sosial dan juga rekreasi.

Gambar 1.1
Administrasi Kelurahan Aie Pacah



TUGAS AKHIR
PENATAAN RTH TAMAN DIGITAL BERDASARKAN
POLA AKTIVITAS DAN
PREFERENSI MASYARAKAT

PETA ADMINISTRASI KELURAHAN AIE PACAH

SKALA 1:18.000

0 0.175 0.35 0.7 1.05 1.4 KM

Geodetic System: WGS 1984 UTM Zone 47S
Projection: Transverse Mercator
Datum: WGS 1984

PETA INDEKS

KETERANGAN

BATAS ADMINISTRASI

- Batas Kecamatan
- Batas Kelurahan

JARINGAN JALAN

- Jalan Arteri Primer
- Jalan Arteri Sekunder
- Jalan Kolektor Primer 1
- Jalan Kolektor Sekunder
- Jalan Lokal Sekunder

ADMINISTRASI

- Kelurahan Aie Pacah

Dibuat Oleh:
Nama : Arawati
NPM : 1810016311027

SURVER:
- RTHW-KOTA-MADANG 2018 - 2020
- BNI (Bulan Informasi Geospasial)

JURUSAN PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA

Gambar 1.2
Citra Taman Digital



1.5 Metode Penelitian

1.5.1. Metode Pengambilan Sampel

Sampel ialah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Metode pengambilan sampel menggunakan *Accidental Sampling*. Menurut sugiyono (2020;85), *Random sampling* menghasilkan sampel acak, yaitu pengunjung dapat digunakan sebagai sampel jika orang tersebut kebetulan ditemukan kecocokan sebagai sumber data. Dalam penelitian ini tidak semua anggota populasi diikutsertakan, tetapi hanya sebagian kecil dari populasi yang diikutsertakan. Penelitian ini mengambil contoh seorang pengunjung dari Taman Digital Balai Kota Padang. Untuk menentukan ukuran sampel penelitian, menurut Naresh K. Malhotra (2009; 368) menyarankan agar jumlah sampel dalam bukunya setidaknya empat atau lima kali jumlah item pertanyaan yang digunakan sebagai sampel. Dalam penelitian menggunakan 9 item berdasarkan jumlah variabel penelitian atau atribut pertanyaan, maka jumlah sampel yang akan diambil sebanyak $9 \times 4 = 36$ sampel. Dan hal tersebut dianggap sudah mewakili karena sesuai dengan standar minimal. $4 \times$ jumlah sub-variabel berasal dari aturan praktis (*rule of thumb*) dalam statistik multivariat. Dimana jumlah sub-variabel dengan angka tertentu (seperti 4, 5, atau 10) bertujuan untuk memastikan bahwa setiap variabel mendapatkan cukup data, untuk mendukung analisis, dan angka 4 adalah batas minimum yang di anggap masi aman. Dimana 4-5 responden per item adalah batas paling bawah.

Berdasarkan perhitungan tersebut, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah minimal 36 responden. Penetapan jumlah ini mengacu pada metode perhitungan yang dikemukakan oleh Malhotra.

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data dikumpulkan data primer dan sekunder. Berikut adalah penjelasan metode survei primer dan sekunder.

a. Data kondisi eksisting Taman Digital

Observasi dilakukan dengan cara mengamati serta mengukur objek penelitian, baik aspek fisik maupun nonfisik. Pada penelitian ini, observasi dilakukan di Taman Digital dengan fokus pada fasilitas yang tersedia serta pola aktivitas yang berlangsung Taman Digital Balai Kota Padang.

b. Data hasil kuesioner kepada pengunjung Taman Digital

Kuesioner merupakan salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, dengan menyebarkan daftar pertanyaan yang terdiri dari 9 butir pertanyaan objektif. Tujuan dari penggunaan kuesioner ini adalah untuk memperoleh informasi terkait fungsi Taman Digital serta pola aktivitas pengunjung di dalamnya. Penyebaran kuesioner ditujukan kepada pengunjung taman sebagai responden penelitian. Adapun alat yang digunakan dalam proses survei meliputi kuesioner dan perlengkapan tulis.

1.6 Metode Analisis

Analisis deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, menjelaskan, dan memahami fenomena atau kondisi sosial sesuai dengan fakta yang ditemukan di lapangan tanpa melakukan generalisasi terhadap populasi yang lebih luas. Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman mendalam mengenai penerapan fungsi Taman Digital berdasarkan pola aktivitas pengunjung di Taman Digital Balai Kota Padang. Data yang diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan kuesioner akan dianalisis dengan cara mengelompokkan informasi sesuai variabel penelitian, kemudian mendeskripsikan hasil tersebut dalam bentuk uraian yang sistematis. Analisis ini mencakup pengkajian fasilitas taman, pola aktivitas pengunjung, serta keterkaitan keduanya dengan penerapan fungsi Taman Digital. Penelitian ini berfokus pada pengumpulan dan analisis data kualitatif (seperti wawancara, observasi, dan dokumen) untuk memberikan gambaran mendalam tentang suatu topik. Berikut analisis yang akan digunakan yaitu *Behavioral mapping*.

Behavioral mapping atau pemetaan perilaku merupakan salah satu metode survei yang digunakan dalam kajian arsitektur lingkungan dan perilaku. Teknik ini pertama kali dikembangkan oleh Ittelson pada tahun 1970-an dan sejak saat itu menjadi salah satu metode yang populer serta banyak diaplikasikan (Haryadi & Setiawan, 2010). Menurut Sommer dalam Haryadi (2010), *behavioral mapping* direpresentasikan melalui sketsa atau diagram yang menggambarkan suatu area, di mana manusia melakukan berbagai kegiatannya. Tujuannya menggambarkan mengidentifikasi perilaku jenis adalah dalam untuk peta, dan frekuensi perilaku, serta menunjukkan kaitan antara perilaku

tersebut dengan wujud perancangan yang spesifik. Pemetaan perilaku sendiri dapat dilakukan dengan dua jenis pemetaan perilaku, yaitu pemetaan berdasarkan tempat (*Place-Centered Mapping*) dan pemetaan berdasarkan pelaku (*Person-Centered Mapping*). (Ratodi (2017) menjelaskan bahwa dalam setiap perancangan dan pengadaan lingkungan buatan, perbedaan antara tujuan desain dengan cara ruang tersebut digunakan dalam praktik sering kali terjadi. Behavioral mapping dapat dimanfaatkan untuk mengetahui bagaimana pengguna memanfaatkan ruang yang dirancang, baik melalui pencatatan aktivitas maupun pelacakan pergerakan pengguna. Proses pemetaan perilaku dilakukan secara non-intrusif, artinya tidak mengganggu aktivitas pengguna, dilaksanakan dari jarak tertentu, dan umumnya diterapkan di ruang publik.

Dalam mapping perilaku digunakan metode *Time Budgeted* untuk memudahkan dalam melakukan identifikasi waktu ,yang dilakukan pada 3 kategori waktu observasi:

1. Hari Senin (hari kerja) jumlah pengunjung dan aktifitas diasumsikan sepi dan lengang pada pagi hari ,namun ramai pada sore dan malam hari pada lokasi tertentu
2. Hari Sabtu (akhir pekan) jumlah pengunjung dan aktivitas di asumsikan ramai dan padat aktivitas pada lokasi-lokasi dan jam tertentu
3. Hari Minggu (akhir pekan) jumlah pengunjung dan aktivitas di asumsikan ramai dan padat aktivitas pada lokasi dan jam tertentu.

Tabel 1.1
Time Budgeted Penelitian

No	Hari Pengamatan	Pagi	Sore	Malam
1	Senin	08.00-09.00	16.30-17.30	19.00-21.00
2	Sabtu	05.30-09.00	16.30-17.30	19.00-21.00
3	Minggu	05.30-09.00	16.30-17.30	19.00-21.00

Sumber: Jurnal Teoritis dan Terapan Bidang Keteknikan

Survei dilaksanakan pada tiga hari berbeda, yaitu Senin, Sabtu, dan Minggu. Pemilihan ini didasarkan pada perbedaan intensitas dan pola kunjungan masyarakat. Hari Senin mewakili kondisi hari kerja, di mana aktivitas relatif rendah dan didominasi oleh kegiatan singkat seperti olahraga atau istirahat sejenak. Hari Sabtu dipilih sebagai hari transisi menuju akhir pekan, ketika

kunjungan mulai meningkat dengan aktivitas yang lebih beragam. Sedangkan hari Minggu dipilih karena merupakan puncak kunjungan, di mana taman berfungsi optimal sebagai ruang publik dengan kegiatan rekreasi keluarga, olahraga, maupun aktivitas sosial. Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa jumlah pengunjung taman lebih tinggi pada akhir pekan dibandingkan hari kerja (Fauzi, 2019; Tualaka, 2023).

Selain pembagian hari, survei juga dilakukan pada tiga rentang waktu, yaitu pagi, sore, dan malam. Pagi hari dipilih karena umumnya dimanfaatkan untuk olahraga dan aktivitas fisik, sore hari sebagai waktu favorit masyarakat setelah beraktivitas, dan malam hari untuk menunjukkan fungsi taman sebagai ruang rekreasi dan interaksi sosial. Temuan penelitian sebelumnya juga mendukung bahwa kunjungan tertinggi biasanya terjadi pada pagi dan sore hari, baik di hari kerja maupun akhir pekan (Studi di Taman Kota Wilhelmina, 2021; Hutan Kota Malabar, 2019).

Tabel 1.2
Cara Behavioral Mapping

Langkah	Keterangan
Material	Apa yang di butuhkan
Parameter	Mencantumkan Perilaku
Record	Mencatat Perilaku
Analisis	Analisis terhadap amatan

Sumber : Ratodi (2017)

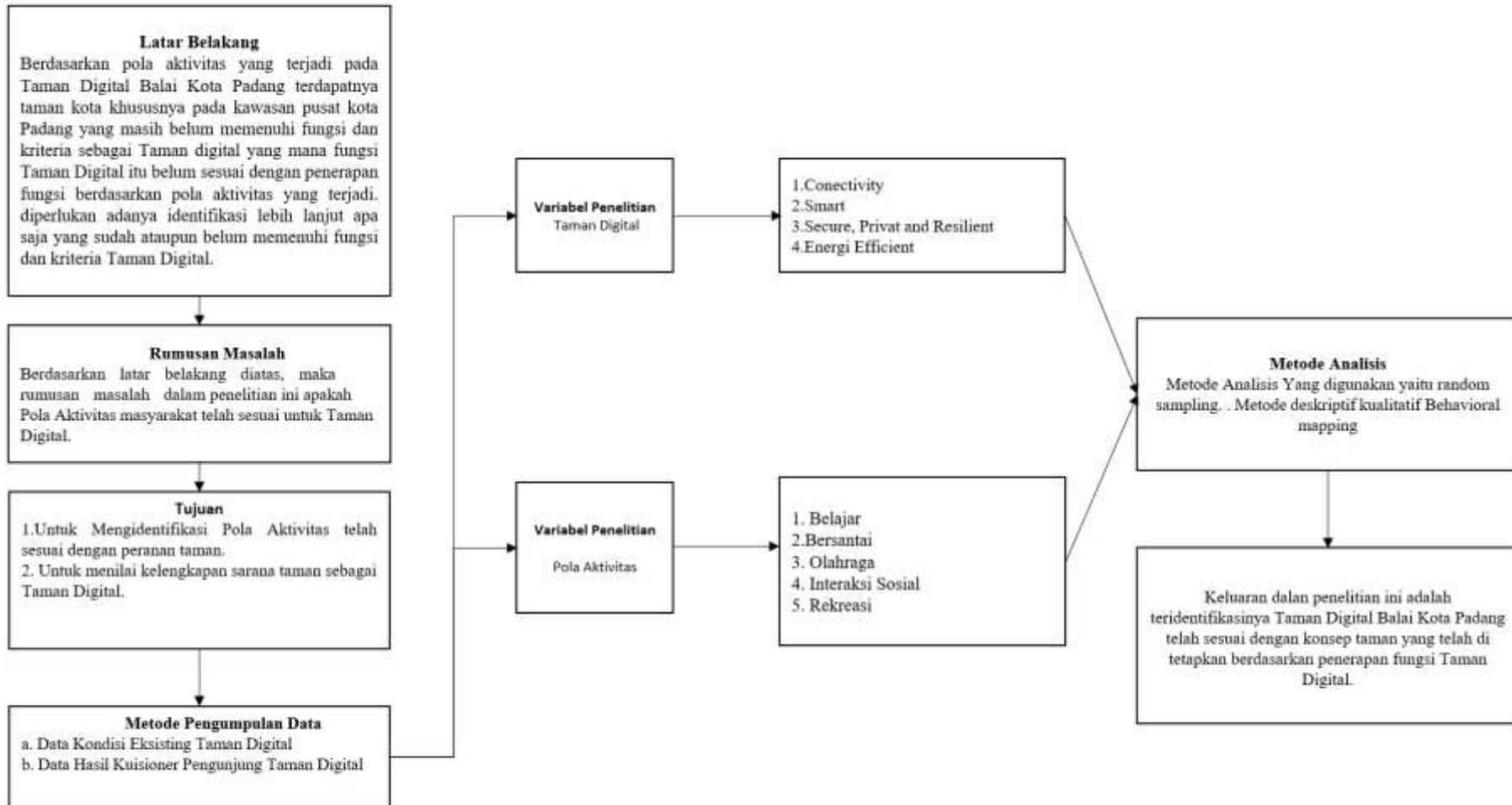
Ratodi (2017) menjelaskan *Behavioral mapping* terdiri dari empat komponen proses, yakni material, parameter, *record* (catatan), dan analisis, terangkum dalam tabel tersebut proses *behavioral mapping* langkah keterangan *material*, *parameter*, *record* dan analisis rencana lokasi mencantumkan perilaku mencatat perilaku analisa terhadap amatan.

Tabel 1.3
Tabel Parameter Taman Digital

No	Sumber	Variabel	Indikator	Parameter
1	Pembrimen R.H Saragih	<i>Conectivity</i>	Akses Internet	Wifi
		<i>Smart</i>	Sistem Informasi Digital	Aplikasi Taman Digital,Qr Code Edukatif
			Sistem Navigasi	Papan penunjuk arah, Maps Digital
		<i>Secure</i>	Keamanan	Kamera Cerdas (CCTV)
		<i>Energi Efficient</i>	Pencahayaan Pintar	Lampu Sensor Otomatis
			Energi Terbarukan	Panel Surya
2	Jurnal Ilmiah Sultan Agung	Pola Aktivitas	Belajar	Adanya Fasilitas Wifi,Gazebo,Colokan, Pojok Literasi digital
	Jurnal Ilmiah Sultan Agung		Bersantai	Adanya Fasilitas Taman Gazebo,Rumput Taman,Kursi Taman
	M. Nurhamsyah		Olahraga	Adanya Fasilitas Olahraga,Jogging Track,Alat Olahraga.Lapangan Terbuka.
	M. Nurhamsyah		Interaksi sosial	Adanya Fasilitas Kursi Taman,Lapangan Terbuka,Gazebo.
	Jurnal Ilmiah Sultan Agung		Rekreasi	Adanya Fasilitas Bermain Anak, Panggung terbuka

Sumber : Kajian Literatur, 2025

Gambar 1.3
Kerangka Berfikir Penelitian



1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir terdiri dari beberapa bab, pada bab tersebut terdapat sub bab dalam penulisannya, untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang penyusunan penelitian, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, metode penelitian pengambilan sampel, pengumpulan data, metode analisis, ruang lingkup wilayah dan materi, kerangka berpikir, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II STUDI LITERATUR

Pada bab ini berisikan literatur-literatur kebijakan terkait yang berhubungan dengan pengertian pengunjung, pengertian kenyamanan, faktor-faktor kenyamanan, pengertian ruang terbuka hijau, pengertian taman kota, fungsi dan fasilitas taman kota.

BAB III GAMBARAN UMUM

Pada bab ini berisikan karakteristik wilayah studi yang mencakup secara detail mengenai permasalahan yang ada di kawasan studi, terdiri dari gambaran umum Kota Padang dan Taman Digital.

BAB IV ANALISIS

Pada bab ini berisikan analisis Pola Aktivitas dan Preferensi Masyarakat serta kenyamanan taman berdasarkan pengunjung, peneliti dan analisis ketersediaan fasilitas, aksesibilitas dan vegetasi berdasarkan standar.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pada bab ini berisikan mengenai kesimpulan hasil penilaian pengunjung, peneliti dan standar Taman Digital dan rekomendasi/saran yang dilakukan untuk peningkatan kualitas taman kota.

1.8 Keluaran

Keluaran dalam penelitian ini adalah teridentifikasinya Taman Digital Balai Kota Padang telah sesuai dengan konsep Taman Digital yang telah ditetapkan berdasarkan penerapan fungsi serta Pola Aktivitas yang terjadi pada Taman Digital Balai Kota Padang.