

EVALUASI KEBERHASILAN PENGELOLAAN SCIENTIA SQUARE PARK SEBAGAI TAMAN REKREASI BERBAYAR (THEME PARK) DI GADING SERPONG

Muhammad Nashiruddin Suharyadi¹⁾, Priyendiswara Agustina Bela^{2*)}, Liong Ju Tjung³⁾,
I Gede Oka Sindhu Pribadi⁴⁾

¹⁾ Program Studi S1 PWK, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, nasir.suharyadi@gmail.com

^{2)*)} Program Studi S1 PWK, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, priyendiswaraa@ft.untar.ac.id

³⁾ Program Studi S1 PWK, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, ljt.liong@pps.untar.ac.id

⁴⁾ Program Studi S1 PWK, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, okapribadi@cbn.net.id

*Penulis Korespondensi: priyendiswaraa@ft.untar.ac.id

Masuk: 16-06-2023, revisi: 23-09-2023, diterima untuk diterbitkan: 28-10-2023

Abstrak

Scientia Square Park merupakan taman kota yang didirikan sejak tahun 2013 oleh PT. Summarecon Agung, sebagai pengembang utama di Gading Serpong untuk memfasilitasi gaya hidup masyarakat kota yang sangat dinamis dan semakin lekat dengan teknologi. Taman hijau publik ini juga menjadi sarana hiburan alternatif untuk keluarga. Scientia Square Park memiliki luas 7.500 m² yang bisa menjadi wadah untuk melakukan berbagai aktivitas seru sekaligus mengedukasi. Dengan adanya ruang terbuka publik di daerah Gading Serpong memberikan suasana yang sehat dan menjadi penyeimbang lingkungan di suatu daerah. Manfaat ruang terbuka hijau di sebuah kota atau wilayah memberikan kenyamanan dan pemandangan lebih indah juga memiliki banyak manfaat bagi kesehatan fisik dan mental. Pengumpulan data kuantitatif yang dilakukan secara menyebar kuesioner kepada pengunjung dan wawancara terstruktur kepada pihak pengelola. Hasil penelitian ini akan mengetahui keberhasilan yang di berikan oleh pihak Scientia Square Park.

Kata Kunci: ruang terbuka hijau (RTH); rekreasi; pengelolaan taman

Abstract

Scientia Square Park is a city park established since 2013 by PT. Summarecon Agung, as the main developer in Gading Serpong to facilitate the lifestyle of city people who are very dynamic and increasingly attached to technology. This public green park is also an alternative means of entertainment for families. Scientia Square Park has an area of 7,500 m² which can be a place to do various exciting activities as well as educate. With the existence of public open space in the Gading Serpong area, it provides a healthy atmosphere and balances the environment in an area. The benefits of green open space in a city or region provide comfort and more beautiful scenery also has many benefits for physical and mental health. Quantitative data collection is carried out by distributing questionnaires to visitors and structured interviews to the management. The results of this study will know the success provided by Scientia Square Park.

Keywords: green open space (RTH); recreation; park management

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Ruang terbuka hijau yang memiliki fungsi sebagai paru-paru di sebuah kota atau wilayah, selain itu ruang terbuka hijau yang ditanami pohon dan tanaman dapat menyerap karbon dioksida (CO₂) yang menghasilkan oksigen yang berguna bagi manusia, serta dapat menjadi resapan air. Ruang terbuka hijau adalah sebuah ruang atau lahan terbuka yang dikelilingi pepohonan, rumput, dan tanaman lainnya. Manfaat dari ruang terbuka hijau di sebuah kota

atau wilayah memberikan kenyamanan dan pemandangan lebih indah juga memiliki banyak manfaat bagi kesehatan fisik dan mental.

Sebuah lingkungan akan menjadi kawasan yang sehat dan menyenangkan jika terdapat ruang terbuka hijau yang nyaman dan kebersihannya terjaga. Khususnya di daerah perkotaan, saat ini kawasan perkotaan yang semakin lama menjadi semakin padat. Sehingga seringkali pembangunan yang terjadi di kota dan dilakukan secara besar-besaran akan mempersempit ruang terbuka hijau. Hal ini lah yang menjadikan berbagai permasalahan kota mulai muncul. Jenis tipologi Scientia Square Park taman semi umum memiliki fungsi menjadi taman rekreasi, yang didalamnya tersedia lapangan *skateboard*, *wall climbing*, *jogging track*, *water playground*, bermain dengan beragam hewan yang ada disana seperti *water feature*, *the aviary*. Taman rekreasi adalah tempat yang digunakan orang pada umumnya untuk melakukan aktifitas yang bersifat menghibur / wisata. Mereka ingin mendapatkan hiburan untuk menyegarkan pikiran mereka setelah jenuh dengan rutinitas yang mereka jalani.

Fungsi dari taman rekreasi yaitu sebagai tempat pariwisata dan rekreasi, sebagai pelindung sistem penyangga kehidupan bagi daerah sekitarnya, serta sebagai lokasi pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan.

Ada banyak macam jenis taman rekreasi. Dalam dunia pariwisata, umumnya dikenal beberapa jenis taman rekreasi, yaitu: taman rekreasi alam, bangunan dan buatan. Taman rekreasi alam memanfaatkan keindahan alam untuk menarik pengunjung seperti, Gunung, Hutan / Hutan Lindung, Danau, Pantai, Laut, Sungai. Kemudian contoh taman rekreasi bangunan adalah Bangunan Bersejarah seperti Museum, Candi, Monumen, Benteng. Lalu yang termasuk taman wisata buatan adalah Kebun Binatang, Taman Buah, Taman Bunga, Kolam Renang (Water Boom, Water Park), Taman Mini, Taman Impian, dan lain-lain.

Keberhasilan Scientia Square Park menurut peneliti area lingkungan sekitar wahana terjaga kebersihannya, masing – masing hewan juga terawat untuk kesehatan dan pola makanannya, promosi tiket masuk yang ditawarkan selalu bervariasi setiap bulannya. Salah satu promo tiket Rp 20.000 yang ditawarkan bagi pengunjung menjadi salah satu daya tarik pengunjung untuk datang ke Scientia Square Park. Menurut penjaga tiket pada jam promo di hari *weekday* ataupun *weekend* pengunjung bisa sampai 1.500 orang yang datang.

Strategi promosi melalui media sosial yang dapat dicontoh untuk para pengembang yang menawarkan hiburan rekreasi berbayar.

Rumusan Permasalahan

- Bagaimana akses menuju Scientia Square Park dengan transportasi publik?
- Bagaimana kepuasan pengunjung terhadap harga tiket masuk (HTM)?

Tujuan

- Ingin mencari tahu akses menuju Scientia Square Park dengan transportasi publik
- Ingin meneliti kepuasan pengunjung terhadap tiket masuk (HTM)

2. KAJIAN LITERATUR

Peran dan Fungsi RTH

Dalam masalah perkotaan, RTH merupakan bagian atau salah satu subsistem dari sistem kota secara keseluruhan. RTH sengaja dibangun secara merata di seluruh wilayah kota untuk memenuhi berbagai fungsi dasar yang secara umum dibedakan menjadi:

- A. Fungsi bio – ekologis (fisik), yang memberi jaminan pengadaan RTH menjadi bagian dari sistem sirkulasi udara (paru – paru kota), pengatur iklim mikro, agar sistem sirkulasi udara dan air secara alami dapat berlangsung lancar, sebagai peneduh, produsen oksigen, penyerap air hujan, penyedia habitat satwa, penyerap (pengolah) polutan media udara, air dan tanah, serta penahan angin
- B. Fungsi sosial, ekonomi (produktif) dan budaya yang mampu menggambarkan ekspresi budaya lokal, RTH merupakan media komunikasi warga lokal, tempat rekreasi, tempat pendidikan, dan penelitian
- C. Ekosistem perkotaan, produsen oksigen, tanaman berbunga, berbuah dan berdaun indah, serta bisa menjadi bagian dari usaha pertanian, kehutanan, dan lain - lain
- D. Fungsi estetis, meningkatkan kenyamanan, memperindah lingkungan kota baik dari skala mikro: halaman rumah, lingkungan permukiman, maupun makro: lansekap kota secara keseluruhan. Mampu menstimulasi kreativitas dan produktivitas warga kota. Juga bisa berekreasi secara aktif maupun pasif, seperti: bermain, berolahraga atau kegiatan sosialisasi lainnya, yang sekaligus menghasilkan 'keseimbangan kehidupan fisik dan psikis'. Dapat tercipta suasana serasi, dan seimbang antara berbagai bangunan gedung, infrastruktur jalan dengan pepohonan hutan kota, taman kota, jalur hijau jalan, bantaran rel kereta api, serta jalur biru bantaran kali.

Kriteria Keberhasilan Ruang Terbuka Publik

Dari hasil studi literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa adanya kriteria yang memiliki persamaan satu dengan lainnya. Kriteria tersebut merupakan:

- A. Aksesibilitas, *Project for Public Spaces*, 2004, membuktikan bahwa akses merupakan hal yang paling utama untuk suatu keberhasilan ruang terbuka publik, yaitu kemudahan ruang terbuka publik untuk didatangi dan mudah dilihat. Carr, *et al*, (1992) membuktikan bahwa ruang terbuka publik harus dengan demokratis, ruang tersebut dapat diakses oleh semua golongan, mudah diakses secara fisik maupun visual.
- B. Kesenangan dan menarik para pengunjung, Carr *et al* (1992) menyatakan ruang publik haruslah responsif, yaitu dapat menjawab kebutuhan para pengunjung dalam hal ini aktivitas aktif dan pasif yang dapat memberikan kesenangan. *Project for Public Spaces* (2004) menjadikan aktivitas dan para pengunjung menjadi kriteria ruang terbuka publik yang berhasil, tentunya dengan adanya aktivitas maka ruang tersebut dapat memberikan kesenangan dan akan menarik para pengunjung.
- C. Keamanan dan kenyamanan, Miller (2009), ruang publik diperlukan dengan aman, demi amannya sebuah ruang maka ruang tersebut dapat terus dikunjungi dan berfungsi dengan baik. Carr *et al* (1992) menjelaskan bahwa ruang publik haruslah responsif yaitu dapat memberikan suatu kenyamanan kepada masyarakat.
- D. Mengikat masyarakat, Carr *et al* (1992), menjelaskan bahwa ruang publik harus memiliki makna dan keterkaitan bagi masyarakat, ruang yang bermakna dan memiliki keterkaitan akan ditandai dengan adanya rasa kepedulian dari masyarakat pada ruang tersebut.

Theme Park

Taman hiburan adalah tambahan yang relatif baru di bidang rekreasi, namun pendahulunya sudah ada sejak zaman dulu. Orang Yunani kuno dan kemudian orang romawi mengadakan pameran perdagangan di mana barang dagangan di barter dan di pertukarkan. Pameran ini menarik banyak orang, dan di mana pun banyak orang berkumpul, ada hiburan, pertama dengan permainan, musik, dan tarian, dan kemudian dengan hiburan yang terampil.

Pada awal 1600-an, wahana dalam bentuk komedi putar mentah dan perangkat lain ditambahkan ke tempat yang pada dasarnya masih merupakan pasar perdagangan. Namun, pameran jangka pendek yang lebih rumit yang menampilkan hiburan terbukti semakin sukses

dan segera diikuti oleh taman hiburan yang menawarkan wahana dan atraksi lainnya secara lebih permanen. Periode operasi mereka bertepatan dengan cuaca bagus, dan jumlah mereka bertambah di seluruh Europe. Taman-taman Prancis yang terkenal pada pertengahan 1600 adalah Versailles. Pada pertengahan abad ke-19, 'taman kesenangan' ini mencapai Amerika: misalnya taman Vauxhall didirikan pada tahun 1845 di kota New York. Sekali lagi, saat keterampilan kerajinan meningkat, desain kendaraan menjadi lebih berani dan bahan yang digunakan dalam produksi wahana mendebarkan menjadi lebih andal. George W. Gale Ferris menemukan kincir ria yang terkenal untuk pameran Kolumbia tahun 1893. Secara bersamaan banyak taman hiburan lainnya dibangun di seluruh Amerika Serikat.

Antara tahun 1910 dan 1930, produksi dan pengoperasian wahana hiburan berkembang pesat. Seperti yang dinyatakan sebelumnya, perusahaan trem memainkan peran penting dalam membantu menciptakan atraksi taman hiburan dengan harapan dapat meningkatkan volume bisnis angkutan liburan mereka.

Ketika Depresi Hebat mengambil korban pada tahun 1930-an, secara mengejutkan, sebagian besar taman bertahan, tetapi akhir suatu era sudah terlihat ketika teknologi dan kemakmuran ekonomi menciptakan perubahan dalam hasrat dan peluang rekreasi. Secara khusus, mobil membawa mobilitas yang lebih besar yang meningkatkan pilihan rekreasi secara signifikan. Perbaikan teknologi juga sedang dikembangkan di bidang lain seperti industri film. Banyak taman hiburan terpaksa mengurangi kualitasnya, dan lingkaran setan dari hilangnya kehadiran yang diikuti oleh kerugian ekonomi membawa satu demi satu akhir yang memalukan. Pada tahun 1950-an, relatif sedikit taman yang berhasil bertahan. Sebagian besar bertahan melalui upaya keluarga pekerja keras yang sering memiliki dan mengoperasikannya.

Ketika Walt Disney membawa putrinya ke taman hiburan pada awal 1950-an (begitulah ceritanya), dia mencatat bahwa taman itu tidak memiliki kualitas yang dia yakini penting untuk hiburan keluarga. Memutuskan untuk membangun taman sendiri, ia berhasil membuka Disneyland pada tahun 1955.

Disney menggabungkan pesona, warna, kegembiraan, hiburan, pertokoan, dan fasilitas makanan semuanya berhasil digabungkan dalam suasana kebersihan, keramahan, keamanan, dan masa-masa indah nostalgia. Arah seni dan imajinasi yang diperlukan untuk film-film Disney diterapkan dengan baik di taman tersebut, dan area tematik (seperti Fantasyland dan Tomorrowland) menjadi terkenal di seluruh dunia. Maka, lahirlah 'Taman bertema'.

3. METODE

Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan 2 jenis metode penelitian yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang didapatkan secara langsung dari objek yang dikaji dan dikumpulkan melalui wawancara dan menyebarkan kuesioner kepada pengunjung yang datang. Serta dokumentasi yang dilakukan saat berada di lapangan. Sedangkan, Data Sekunder merupakan data yang didapatkan dari sumber-sumber yang telah ada dan relevan, seperti sumber dari buku, dokumen, jurnal atau studi pustaka lainnya di internet yang isinya dapat dipertanggungjawabkan.

Metode Pengolahan Data

Survei Lapangan

Teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung pada objek yang menjadi sasaran penelitian untuk memahami kondisi fisik wilayah pada kawasan penelitian. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data survei bertujuan untuk membandingkan data instansi terkait dengan

kondisi dilapangan yang sebenarnya. Proses survei pada area Scientia Square Park bertujuan untuk melihat kondisi area lingkungan Scientia Square Park, dan juga mengambil langsung foto – foto objek studi.

Wawancara

Teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab dengan Bapak Bryan selaku penanggung jawab di Scientia Square Park, yang dilakukan dengan pertanyaan - pertanyaan lisan guna melengkapi data yang diperlukan oleh peneliti. Berikut merupakan pertanyaan wawancara kepada Pengelola Scientia Square Park (Bapak. Bryan)

4. DISKUSI DAN HASIL

Profil Objek Studi

Objek studi berada di Scientia Square Park yang terletak di Jl. Scientia Boulevard Gading Serpong, Kecamatan Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang, Banten. Scientia Square Park didirikan sejak tahun 2013 oleh PT. Summarecon Agung sebagai pengembang utama di Gading Serpong. Resmi dibuka pada tahun 2015, awal mula Scientia Square Park itu sebagai taman untuk berolah raga dan juga ada hewan-hewan seperti kelinci, kerbau dan kegiatan berkuda.

Scientia Square Park memiliki luas 7.500 m². Didalam Scientia Square Park terdapat berbagai aktivitas seru sekaligus mengedukasi, yaitu bermain dan berinteraksi dengan berbagai jenis hewan, mengasah kemampuan permainan olah raga. Selain itu pengunjung juga bisa berkebun, menanam padi, atau memetik buah dan sayur.



Gambar 1: Pintu Masuk Scientia Square Park
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 2: Peta Lokasi Scientia Square Park
Sumber: Google Maps

Tabel 1: Profil Objek Studi

Pengelola	PT. Summarecon Agung
Tahun di buka	2015
Lokasi	Jl. Scientia Boulevard Gading Serpong
Luas	7.500 m ²

Sumber: Pengelola Scientia Square Park

Tabel 2: Harga Tiket Masuk Scientia Square Park

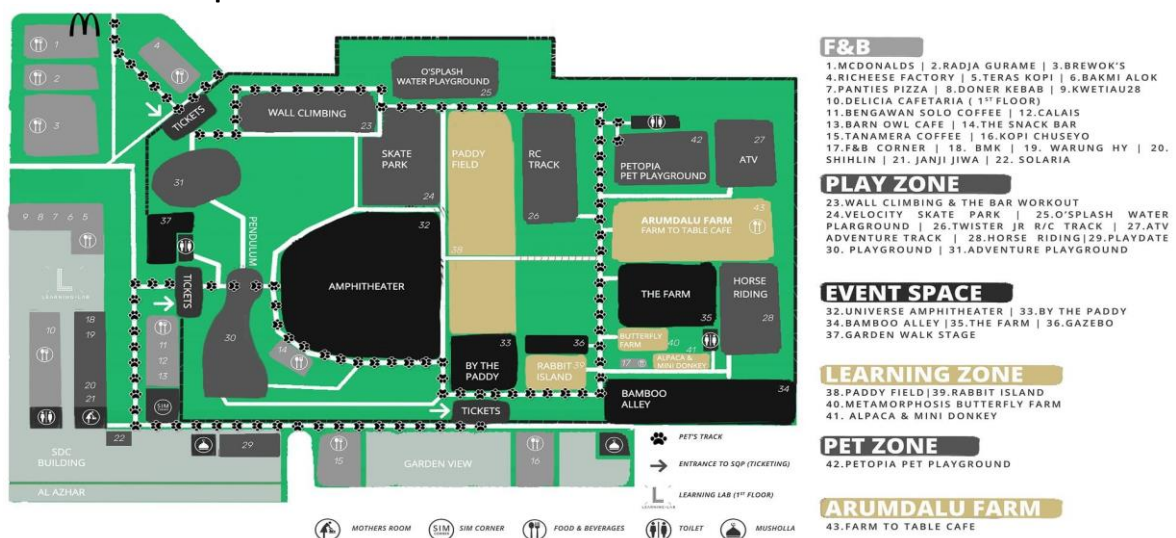
Weekday	45.000
Weekend	95.000

Sumber: www.scientiasquarepark.com

Jam Operasional Scientia Square Park

Weekday : 08.00 – 20.00 WIB

Weekend : 07.00 – 21.00 WIB

Denah Scientia Square Park

Gambar 3: Denah Scientia Square Park





Sumber: <https://www.scientiasquarepark.com>**Analisis Lokasi dan Tapak****Aksesibilitas**

Lokasi pada objek studi ini dapat di akses menggunakan jalur darat baik dengan menggunakan kendaraan pribadi ataupun transportasi umum. Scientia Square Park yang terletak di Jl. Scientia Boulevard Gading Serpong, Kecamatan Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang. Tersedia transportasi umum di depan Scientia Square Park yaitu TRAKA (Transportasi Kawasan) dan Bus JR Connexion (MRT Lebak Bulus – Scientia Square Park).

Proximity

Proximity analysis adalah kedekatan objek studi terhadap fasilitas atau pusat kegiatan di sekitaran objek studi. Berikut merupakan proximity objek sekitaran Scientia Square Park.

Tabel 3: Sebaran Objek Wisata Sekitar Kecamatan Kelapa Dua

Tempat	Jarak	Gambar
Summarecon Mall Serpong	3,8 km	
Hey Beach Gading Serpong	1 km	
Supermall Karawaci	6,2 km	
MaxxBoss Lippo Village	7 km	

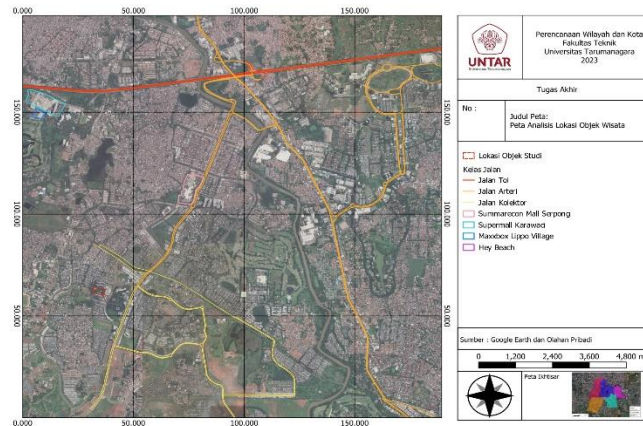
Sumber: Olahan Penulis

Tabel 4: Sebaran Fasilitas Umum Sekitar Kecamatan Kelapa Dua

Tempat	Jarak	Gambar
Rumah Sakit Siloam Lippo Village	7,4 km	
Siloam Hospital Kelapa Dua	2,5 km	
Rumah Sakit Mentari	2,1 km	
Bethsaida	750 m	
Rumah Sakit Qadr	4,4 km	

Sumber : Olahan Penulis

Berdasarkan analisis di atas terdapat fasilitas objek wisata dan juga fasilitas umum rumah sakit yang lumayan dekat di sekitar Kecamatan Kelapa Dua, sehingga mempermudah masyarakat sekitar untuk ber-rekreasi ke mall ataupun taman terbuka hijau dan di lengkapi juga dengan fasilitas rumah sakit yang jaraknya tidak terlalu jauh.



Gambar 4: Lokasi Objek Wisata
Sumber: Olahan Penulis

Analisis Sarana dan Prasarana

Berikut merupakan kondisi sarana dan prasarana pada lokasi studi yang penulis telah amati :

Aksesibilitas

Untuk kondisi jalan cukup baik, dan akses jalan menuju Scientia Square Park menjadi akses menuju kawasan komersil maupun kawasan perumahan

Keamanan dan keselamatan

Keamanan di dalam area Scientia Square Park sudah dilengkapi CCTV dan untuk keselamatan pengunjung terdapat petugas yang menjaga keselamatannya.

Kenyamanan

Kebersihan dan keindahan taman di Scientia Square Park sudah terkonsep oleh pengelola dan ada penanggung jawab untuk pertamanan.

Estetika

Vegetasi di Scientia Square Park bermacam macam, contoh adanya tumbuhan kangkung, dan padi. Tersedianya kebun untuk menanam dan memanen berbagai macam jenis sayuran.

Analisis Daya Tarik

Objek daya tarik wisata termasuk mata rantai yang paling penting dalam aktivitas wisata dikarenakan potensi dan daya tarik wisata merupakan faktor utama datangnya pengunjung atau wisatawan ke suatu kawasan tujuan wisata (Devy, 2017). Suatu wisata harus memiliki syarat agar menarik wisatawan untuk berkunjung ke wisata tersebut, syarat tersebut yaitu:

1. Terdapat hal yang bisa dilihat (*something to see*)
2. Terdapat hal yang bisa dilakukan (*something to do*)
3. Terdapat sesuatu yang bisa dibeli (*something to buy*)

Ketiga syarat tersebut adalah unsur yang berguna dalam mempromosikan atau memperkenalkan kepariwisata (Bagyono, 2014).

Something To See

Something to see atau sesuatu yang bisa dilihat merupakan syarat pertama yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung. Di Scientia Square Park terdapat beragam jenis hewan seperti *alpaca*, *scottish cow*, *donkey*, *mini horse*, *spotted deer*, *guinea fowl* (ayam mutiara), *giant cochin*, *owl*, *rabbit*, *silkie* (ayam silki), *sulcata*, *macaw*, *doggy*. Pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan hewan-hewan tersebut dengan pengawasan keeper.



Gambar 5: Pengunjung Berinteraksi Dengan Hewan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Something To Do

Something to do merupakan kegiatan yang dapat dilakukan oleh wisatawan agar mendapatkan kesenangan atau kebahagiaan di tempat mereka mengisi waktu luang. Ada beberapa aktifitas yang dapat dilakukan di Scientia Square Park meliputi *wall climbing*, *horse riding*, *fishing club*, *water play-ground*, *parktivity* (menggambar dan mewarnai layang-layang). Untuk kegiatan *horse riding* dikenakan biaya tambahan untuk *weekdays* dan *weekend* sebesar Rp 50.000.



Gambar 6: Kegiatan Yang Bisa Dilakukan Di Scientia Square Park
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Namun tidak hanya itu saja kegiatan yang ada di Scientia Square Park, pada bulan tertentu Scientia Square Park menawarkan aktivitas yang menarik pengunjung untuk datang salah satu contoh pada bulan Ramadhan Scientia Square Park mengadakan kegiatan “Sunset Dinner” untuk merayakan moment buka puasa bersama keluarga dengan harga yang ditawarkan :

Tabel 5: Harga *Sunset Dinner*

350.000	2 pax
700.000	4 pax
1.500.000	10 pax
<i>Price included park entrance fee & exclusive meet and greet with Alpaca</i>	

Sumber: Data Harga Scientia Square Park



Gambar 7: Sunset Dinner
Sumber: Instagram Scientia Square Park

Something To Buy

Something To Buy sesuatu yang bisa di beli atau di bawa pulang. Di kawasan Scientia Square Park tersedia macam-macam *food and beverage* untuk para pengunjung tidak perlu khawatir, namun Scientia Square Park belum ada toko untuk membeli souvenir ataupun oleh-oleh yang dapat dibawa pulang oleh pengunjung.

Analisis Best Practice

Analisis *best practice* yaitu melihat persamaan objek yang diteliti dengan objek lainnya. Penulis mengambil contoh objek Branchsto Equestrian Park merupakan tempat wisata memberi makan dan menunggang kuda, selain itu tersedia tempat makan, memanah dan bermain ATV. Lokasi nya berada di Jl. BSD Raya Pusat, Pagedangan, Kecamatan Pagedangan, Kabupaten Tangerang.

Branchsto Equestrian Park buka di hari Selasa hingga Minggu, di jam 09:00 – 17:00. Tempat ini libur di hari Senin, sementara para kuda beristirahat pukul 11:00 – 13:00. Branchsto Equestrian Park memiliki luas 1 Ha.

Branchsto Equestrian Park menawarkan pengalaman unik di mana para pengunjung dapat mencoba berbagai kegiatan berkuda dan menikmati hidangan bergaya *country*. Di dalamnya banyak kegiatan yang bisa di mainkan oleh anak – anak sampai dewasa yaitu berkuda, menaiki andong, memberi makan kelinci, dan memanah.



Gambar 8: Wahana di dalam *Branchsto Equestrian Park*

Sumber: <http://surl.li/fview>

1. Tiket Masuk

Untuk masuk ke dalam area *Branchsto Equestrian Park* itu gratis. Namun untuk naik wahana yang ada disana di kenakan biaya sebagai berikut:



Gambar 9: Harga Untuk Naik Wahana

Sumber : Dokumen Pribadi

- | | |
|------------------------|--------------------------------|
| 1. <i>Pony ride</i> | : Rp 50.000 (2x putaran) |
| 2. <i>Horse ride</i> | : Rp 50.000 (1x putaran) |
| 3. <i>Andong</i> | : Rp 80.000 (1 dewasa, 2 anak) |
| 4. <i>Kidstrain</i> | : Rp 35.000 |
| 5. <i>Pet corner</i> | : Rp 25.000 (1 dewasa, 2 anak) |
| 6. <i>Archery</i> | : Rp 35.000 (10 anak panah) |
| 7. <i>Feeding pony</i> | : Rp 25.000 |

2. Fasilitas di Branchsto Equestrian Park

Tersedia toilet, parkir luas, musholla dan juga memiliki cafe resto dengan aneka ragam menu yang ditawarkan mulai dari cemilan, aneka kopi, makanan ringan.

3. Paket Saat Bulan Puasa

Pada bulan Ramadhan tahun 2023 *Branchsto Equestrian Park* mengadakan kegiatan “Ngabuburide” di jam 17:00 – 18:00.



Gambar 10 Paket Ngabuburide
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Paket Rp 35.000 (*feeding pony / pet corner + panahan*)
- Paket Rp 50.000 (*feeding pony / pet corner + panahan + pony ride 1x putaran*)
- Paket Rp 75.000 (*feeding pony / pet corner + panahan + pony ride 1x putaran + train*)
- Paket Rp 100.000 (*feeding pony / pet corner + panahan + pony ride 1x putaran + train + andong*)

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penulis akan membahas mengenai kesimpulan dan saran dari hasil analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya.

Kesimpulan hasil penelitian dan pengamatan yang telah dilakukan mengenai Studi Keberhasilan Pengelolaan Scientia Square Park Sebagai Taman Rekreasi Berbayar (Theme Park) di Gading Serpong.

Pada hasil perhitungan SPSS ada 6 pertanyaan yang tidak invalid salah satunya pernyataan tentang pengelolaan setiap zona rekreasi meliputi: (zona safari, zona *adventure*, zona *farm and sustainability*) menurut para pengunjung masih harus diperhatikan dari segi keselamatan pengunjung, kesegaran tanaman, dan juga kebersihan para hewan yang ada disana.

Scientia Square Park dalam menarik pengunjung di era digital lebih banyak membagikan promosi lewat media sosial seperti Instagram, sehingga banyak orang yang dapat melihat promo-promo

yang sedang ditawarkan, dan juga memberikan kemudahan dalam pembelian tiket secara online melalui *website* www.scientiasquarepark.com

Strategi yang dilakukan Scientia Square Park untuk menarik pengunjung dengan memberikan fieldtrip bagi *kindergarden* dengan berbagai aktivitas seru.

Saran

Untuk memperbaiki setiap zona rekreasi meliputi: (zona safari, zona *adventure*, zona *farm and sustainability*) dibutuhkan pegawai yang penuh tanggung jawab atas pekerjaan yang dipegang. Untuk permasalahan transportasi publiknya harus adanya penambahan lagi rute yang lebih banyak terutama untuk angkutan Bus, agar pengunjung tidak banyak yang menggunakan kendaraan pribadinya, hal tersebut agar menghindari dari adanya kepadatan kendaraan yang terparkir hingga melebihi kapasitas ruang parkir yang tersedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, H. (2013). evaluasi keberhasilan taman lingkungan di perumahan padat sebagai ruang terbuka publik studi kasus: taman lingkungan di kelurahan galur, jakarta pusat. *evaluasi keberhasilan taman lingkungan di perumahan padat sebagai ruang terbuka publik studi kasus: taman lingkungan di kelurahan galur, jakarta pusat*, 24(2), 6.
- J. Eric Smart. (1981). associate, publications division, Urban Land Institute, RECREATIONAL DEVELOPMENT HANDBOOK.
- Kurnia Avianti, Jiwa Utama, Iman Sumargono (2019). Perancangan Promosi Destinasi Family Getaway Scientia Square Park Di Serpong. *PROMOTION DESTINATION DESIGN OF FAMILY GETAWAY SCIENTIA SQUARE PARK IN SERPONG*, 6(2), 3-4. Otomatis, 2019
- Ning Purnomohadi (2006). RUANG TERBUKA HIJAU SEBAGAI UNSUR UTAMA TATA RUANG KOTA.
- www.summarecon.com
<https://tinyurl.com/yydpvutk>
<http://surl.li/fview>

