

SKRIPSI
PENGARUH DESAIN LANDSCAPE TERHADAP PERILAKU
PENGUNJUNG DI TAMAN PINTAR YOGYAKARTA



Untuk Memenuhi Syarat Guna Memperoleh
Derajat Sarjana Pariwisata

Oleh

IRAWATI DOLOSI

518100945

PROGRAM STUDI PARIWISATA
SEKOLAH TINGGI PARIWISATA AMPTA
YOGYAKARTA

2022

PENGARUH DESAIN LANDSCAPE TERHADAP PERILAKU
PENGUNJUNG DI TAMAN PINTAR YOGYAKARTA



Oleh

IRAWATI DOLOSI

NIM : 518100945

Telah disetujui oleh :

Pembimbing I :

Drs. Prihatno, M.M

NIDN. 0526125901

Pembimbing II

Servo Prasivono Nugroho, S.ST, M.Sc

NIDN. 0523098001

Mengetahui,

Ketua Prodi

Arif Dwi Saputra, S.S., M.M

NIDN. 0525047001

BERITA ACARA UJIAN

PENGARUH DESAIN LANDSCAPE TERHADAP PERILAKU
PENGUNJUNG DI TAMAN PINTAR YOGYAKARTA

SKRIPSI

Oleh

IRAWATI DOLOSI

NIM 518100945

Telah dipertahankan di depan tim penguji dan dinyatakan lulus

Pada tanggal: 19 Maret 2022

TIM PENGUJI

Penguji Utama : Hary Hermawan, S.Par., M.M.
NIDN. 0530099002

Penguji I : Drs. Prihatno, M.M.
NIDN . 0526125901

Penguji II : Setyo Prashyano Nugroho, S.ST, M.Sc
NIDN . 0523098001

Mengetahui,

Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata AMRTA Yogyakarta

Drs. Prihatno, M.M.
NIDN . 0526125901

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswi Jurusan
Pariwisata Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta:

Nama : Irawati Dolosi

NIM : 5181009458

Program Studi : Pariwisata

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul " Pengaruh Desain
Landscape terhadap Perilaku Pengunjung di Taman Pintar Yogyakarta"
adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dari bulan Januari-Februari 2022.
2. Skripsi ini bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuuh oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan ini tidak benar.

Yogyakarta, 15 Maret 2022

Yogyakarta

SAJ 709322/19
IRAWATI DOLOSI

518100945

HALAMAN MOTTO

“Jika kamu belum meraih kesuksesan, jangan pernah berhenti untuk terus mencoba.”

(William Edward Hickson)

“Do the best and pray. God will take care of the rest.”

“Hidup itu memang terkadang rumit, namun serumit apapun kehidupan ini tetap harus kita jalani, karena Tuhan punya rencana di balik semua ini”

(Jefri Al Buchori)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Diri Sendiri, karena telah berjuang dan bertahan hingga detik ini.
2. Kedua orang tua alm papa dan mama terima kasih atas kerja keras, dukungan serta doa untuk penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini.
3. Onco dan om Agus terima kasih telah memberi dukungan baik secara moral maupun finansial.
4. Untuk adikku Ulan dan Afis yang telah menjadi penyemangat dan pengibur.
5. Melani Bornok terima kasih telah menjadi teman dan sahabat dari awal kuliah sampai akhir mengerjakan skripsi, terima kasih yang selalu menemani dalam keadaan apapun, mendengarkan keluh kesah, memberi saran dan nasehat serta dukungan kepada penulis.
6. Teman-teman kost sekartaji kk Loran, Yeni, Mini, Cindi, dan mbak Har, terima kasih selalu menghibur, memberi dukungan, doa dan semangat kepada penulis.
7. Teman – temanku Kia, Sandrina, dan Eka, terima kasih atas dukungan dan semangatnya untuk penulis.
8. Ghea Alifa terima kasih yang telah menemani penulis dalam melakukan penelitian serta memberi semangat dan dukungan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan penelitian serta penyusunan skripsi dengan judul “ Pengaruh Desain Landscape terhadap Perilaku Pengunjung di Taman Pintar Yogyakarta” dengan lancar dan tepat pada waktunya. Penulisan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pariwisata pada Program Studi S1 Pariwisata di Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan dan penyelesaian skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. Prihatno, M.M selaku ketua sekolah tinggi pariwisata AMPTA Yogyakarta dan selaku pembimbing I yang telah memberi bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Sertyo Prasiyono Nugroho, S.ST, M.Sc selaku pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, arahan dan Teknik penulisan yang benar dalam penulisan skripsi ini
3. Bapak Hary Hermawan,S.Par.,M.M. selaku penguji utama yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjelaskan isi skripsi secara keseluruhan.

4. Bapak Arif Dwi Saputra, S.S., M.M selaku Ketua Program Studi Pariwisata Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
5. Ketua pengelola Taman Pintar dan staff yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian dan bersedia memberikan informasi mengenai Taman Pintar sehingga mempermudah penulis selama penelitian.
6. Para responden penelitian yang telah meluangkan waktunya untuk menyampaikan pendapat melalui pengisian kuesioner penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu saran dan masukan sangat penulis hargai. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 15 Maret 2022

Irawati Dolosi
518100945

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
BERITA UJIAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Arsitektur Landscape	9
2. Desain Landscape.....	9
3. Perilaku Pengunjung	19
4. Keputusan Berkunjung	24
B. Kerangka Berfikir.....	27
C. Penelitian Terdahulu	28
D. Hipotesis	31

BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Subyek dan Objek Penelitian	33
C. Lokasi dan waktu penelitian.....	33
D. Populasi dan Sampel	33
1. Populasi	33
2. Sampel.....	34
E. Variable Penelitian, Definisi Konseptual Dan Definisi Operational Indikator	35
1. Variabel Penelitian	35
2. Definisi konseptual.....	36
3. Definisi Operasional dan indikator	37
F. Metode Pengumpulan Data	39
1. Jenis Instrument	39
2. Uji Kelayakan Instrumen	41
G. Metode Analisis Data	44
1. Jenis Metode Analisis	44
2. Uji Hipotesis	44
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	47
A. Gambaran Umum	47
1. Sejarah Taman Pintar Yogyakarta	48
2. Logo Taman Pintar Yogyakarta	50
3. Maskot Taman Pintar Yogyakarta	51
4. Visi Dan Misi Taman Pintar Yogyakarta.....	51
5. Tujuan Taman Pintar Yogyakarta	52
6. Motto Taman Pintar Yogyakarta.....	52
7. Desain Lansekap Taman Pintar Yogyakarta	52
8. Stuktur Organisasi	56
9. Data Kunjungan Wisatawan Taman Pintar Yogyakarta	57

B. Karakteristik Data Penelitian	58
C. Hasil Uji Instrument	63
1. Hasil Uji Validitas	63
2. Hasil Uji Reliabilitas	65
D. Hasil Analisis Deskriptif	67
1. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Element Softscape (X)	67
2. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Perilaku Pengunjung (Y)	68
3. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana	70
E. Hasil Penelitian	72
1. Uji T	72
2. Uji Determinasi (R^2)	74
F. Pembahasan	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data jumlah kunjungan wisatawan kota Yogyakarta Tahun 2017 -2019	1
Tabel 1.2 Data Pengunjung Wisata Taman Pintar	3
Tabel 1.3 Indikator Variabel Penelitian	37
Tabel 1.4 Skala Likert	40
Tabel 4.1 Data Kunjungan Wisatawan di Taman Pintar Tahun 2016-2022	57
Tabel 4.2 Karakteristik Wisatawan Berdasarkan Daerah Asal	58
Tabel 4.3 Karakteristik Wisatawan Berdasarkan Jenis Kelamin	59
Tabel 4.4 Karakteristik Wisatawan Berdasarkan Usia.....	60
Tabel 4.5 Karakteristik Wisatawan Berdasarkan Pekerjaan	61
Tabel 4.6 Karakteristik Wisatawan Berdasarkan Pendidikan Terakhir	62
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Variabel Element Softscape (X)	64
Tabel 4.8 Hasil Uji Variabel Perilaku Pengunjung (Y)	64
Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Element Softscape (X).....	65
Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Perilaku Pengunjung (Y)	66
Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabilitas Seluruh Variabel.....	66
Tabel 4.12 Hasil Tanggapan Responden Terhadap Variabel Element Softscape	67
Tabel 4.13 Hasil Tanggapan Responden Terhadap Variabel Perilaku Pengunjung.....	68
Tabel 4.14 Hasil Uji Analisis Regresi Linier Sederhana	71
Tabel 4.15 Hasil Uji T.....	73
Tabel 4.16 Hasil Uji Determinasi R ²	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahap Keputusan Berkunjung	26
Gambar 1.2. Kerangka Pemikiran	28
Gambar 1.1. Logo Taman Pintar Yogyakarta	50
Gambar 1.2 Maskot Taman Pintar Yogyakarta.....	51
Gambar 1.3 Pepohonan	53
Gambar 1.4 Tanaman Obat	54
Gambar 1.5 Tanaman Hias.....	55
Gambar 1.6 Stuktur Organisasi	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian

Lampiran 2 *Google Form*

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian

Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian

Lampiran 5 Hasil Data Responden

Lampiran 6 Hasil Olah Data

Lampiran 7 Tabel Uji T

Lampiran 8 Tabel Uji R

Lampiran 9 Lembar Bimbingan

ABSTRAK

Perilaku berkunjung merupakan proses yang dilalui oleh seseorang dalam mencari, membeli, menggunakan, mengevaluasi, dan bertindak pasca konsumsi produk, jasa maupun ide yang diharapkan bisa memenuhi kebutuhannya. Element *softscape* merupakan element yang dominan terdiri dari tanaman, pohonan dan air. Tanaman tidak hanya mengandung nilai estetis saja, tetapi untuk meningkatkan kualitas lingkungan. Hal ini menyebabkan kawasan Taman Pintar memiliki daya tarik tersendiri bagi wisatawan untuk memanfaatkan dan beraktivitas di kawasan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pengaruh desain landscape terhadap perilaku pengunjung di Taman Pintar Yogyakarta.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang bersifat menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih, dimana variabel element *softscape* sebagai (X) dengan indikator pepohonan, tanaman, dan air dan variabel perilaku berkunjung sebagai (Y). Teknik pengambilan sampel menggunakan *accidental sampling* dan jumlah sampel yang diambil sebanyak 100 responden yang diperoleh berdasarkan perhitungan *Slovin* dari populasi pengunjung Taman Pintar. Teknik pengumpulan data diperoleh dari kuesioner yang telah dianalisis dengan menggunakan metode analisis regresi linier sederhana, Uji T dan Uji koefisien determinasi (R^2).

Hasil penelitian ini adalah berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana memperlihatkan nilai koefisien konstanta adalah sebesar 3.714, koefisien variabel bebas (X) adalah sebesar 0.446 hasil uji determinasi (R^2) nilai R^2 sebesar 0,714. Dan hasil analisis uji hipotesis uji T, nilai t hitung pada variabel element *softscape* t hitung $>$ t tabel ($4,068 > 1,984$) dengan nilai probabilitas $0,000 < 0,005$, maka dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya desain landscape mempunyai pengaruh signifikan terhadap perilaku pengunjung.

Kata Kunci: Desain Landscape, Perilaku Berkunjung, Taman Pintar Yogyakarta

ABSTRACT

The behavior of the visit is the process through which a person in searching for, purchasing, using, evaluating, and act after the consumption of a product, service or idea that is expected to be able to meet their needs. Element softscape is an element of the dominant consists of plants, trees and water. The plant contains not only aesthetic value, but to improve the quality of the environment. This causes the Smart Garden has a special attraction for tourists to make use of and activities in the region. The purpose of this study is to see how the influence of landscape design against the behavior of the visitors to Taman Pintar Yogyakarta.

This research type is quantitative research that is asking the relationship between two or more variables, where the variable element softscape as (X) with indicators of the trees, plants, and water and variable behavior of the visit as (Y). Techniques of taken samples using accidental sampling and the number of samples taken as many as 100 respondents who obtained based on the calculation of Slovin of the population of the visitors. Data collection techniques obtained from the questionnaires have been analyzed by using the method of simple linear regression analysis, T Test and Test the coefficient of derminasi (R^2).

The results of this study are based on the test results of the simple linear regression shows the value of the coefficient of the constant is equal to 3.714, the coefficient of the independent variable (X) is equal to 0.446 test results of determination (R^2) rated R^2 at 0.714. And the results of the analysis of hypothesis testing T test, t value count in the variable element softscape t count > t table (4,068 > 1,984) with a probability value of 0,000 < 0,005, it can be stated H_0 is rejected and H_a accepted which means that the element softscape have a significant influence on the behavior of visitors.

Keywords: Landscape Design, The Behavior Of A Visit, Taman Pintar Yogyakarta

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Kota Yogyakarta merupakan salah satu destinasi wisata unggulan di Indonesia, sebagai destinasi wisata unggulan, kota Yogyakarta ikut serta dalam upaya menarik wisatawan sebanyak-banyaknya, baik wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara (BPS Kota Yogyakarta). Hal ini sangat beralasan karena Kota Yogyakarta memiliki daya Tarik wisata yang tergolong sangat beragam. Daerah ini menawarkan berbagai macam daya Tarik wisata, seperti alam, buatan, budaya, belanja, kuliner dan edukasi. Potensi wisata yang ada di Kota Yogyakarta mengakibatkan jumlah kunjungan wisata semakin naik dari tahun ketahun. Berikut data mengenai jumlah kunjungan wisatawan Kota Yogyakarta dari tahun 2017- 2019.

Tabel 1.1 Data jumlah kunjungan wisatawan kota Yogyakarta
Tahun 2017 – 2019

Tahun	Mancanegara	Nusantara	Total jumlah
2017	433.114	3.461.597	3.894.711
2018	219.332	4.533.019	4.752.351
2019	498.866	3.879.743	4.378.609

Sumber: BPS Kota Yogyakarta, 2020

Berdasarkan data kunjungan diatas dapat di simpulkan bahwa jumlah kunjungan wisatawan selama tiga tahun terakhir dari tahun 2017 – 2019

tingkat kunjungan wisatawan ke Kota Yogyakarta mengalami fluktuasi. Dari data BPS Kota Yogyakarta tersebut nampak bahwa pada tahun 2017 jumlah kunjungan wisatawan yang berkunjung ke Kota Yogyakarta 3.461.597 wisatawan Nusantara, tahun 2018 sebanyak 4.752.351 wisatawan yang terdiri dari 219.332 wisatawan mancanegara dan 4.533.019 wisatawan Nusantara, Jumlah wisatawan tahun 2018 tersebut mengalami peningkatan sebanyak 857.640 dibanding tahun 2017. Namun pada tahun 2019 mengalami penurunan dibanding tahun 2018. Jumlah wisatawan pada tahun 2019 sebanyak 4.378.609 yang terdiri dari wisatawan mancanegara 498.866 dan wisatawan nusantara 3.879.743 (BPS Kota Yogyakarta).

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan kota yang menjadi tujuan wisata atau rekreasi, selain itu Yogyakarta juga dikenal sebagai kota pendidikan yang para pelajarnya berasal dari berbagai kota ataupun pulau di Indonesia (BPS Kota Yogyakarta). Hal ini menjadikan Daerah Istimewa Yogyakarta sangat padat oleh para pelajar. Meningkatnya mutu pendidikan di Yogyakarta, terlihat dari banyaknya pelajar dan anak-anak sekolah yang ada, terdapat wisata edukasi dan rekreasi yang memfasilitasi para pelajar, diantaranya Taman Pintar Yogyakarta. Berikut merupakan data jumlah pengunjung Taman Pintar.

Tabel 1.2 Data Pengunjung Wisata Taman Pintar

Tahun	Jumlah Kunjungan / Tahun
2016	1,037,711
2017	1.005.293
2018	997.904
2019	1.000.000
2020	511,719

Sumber: Statistik Pariwisata DIY, 2020

Taman Pintar Yogyakarta (TPY) merupakan salah satu wisata pendidikan atau wisata edukasi bertema sains yang banyak di kunjungi di Yogyakarta. Taman ini menawarkan wahana belajar dan rekreasi yang lengkap untuk anak-anak, baik usia pra sekolah sampai tingkat sekolah menengah. Pada rentang usia tersebut merupakan rentang usia generasi penerus yang potensial untuk mendapat pencerahan belajar ilmu dan teknologi (iptek).

Taman Pintar berisi materi yang terbagi menurut kelompok usia dan penekanan materi. Untuk kelompok usia dibagi lagi menjadi tingkat pra sekolah, taman kanak-kanak, sekolah dasar sampai sekolah menengah. Sedangkan untuk penekanan materinya disampaikan dalam bentuk interaksi antara pengunjung dengan materi yang disampaikan melalui bentuk anjungan yang ada seperti anjungan pengenalan, anjungan pengenalan ilmu-ilmu dasar, anjungan permainan dan anjungan penerapan iptek.

Kondisi seting ruang publik di Taman Pintar Yogyakarta terdapat 2 (dua) faktor dari seting fisik kawasan yang saling mendukung terhadap adanya pola aktivitas pengunjung dalam pemanfaatan Taman Pintar Yogyakarta yaitu faktor internal yang merupakan seting fisik kawasan itu sendiri yang secara langsung membentuk aktivitas dan faktor eksternal yang merupakan seting fisik kawasan lingkungan sekitar yang secara tidak langsung membentuk aktivitas.

Cooper (1998 : 23) menyatakan bahwa ukuran utama keberhasilan dari ruang publik adalah pemanfaatannya, sedangkan pemanfaatan dan kepopuleran sebuah ruang publik tergantung lokasi dan detail dalam rancangannya. Dalam hal ini keduanya harus lebih terkomunikasikan yaitu keterkaitan antara rancangan seting fisik dengan pemanfaatan ruang publik, sehingga ruang publik tersebut memiliki daya tarik tersendiri bagi masyarakat untuk memanfaatkan dan beraktivitas di dalam ruang publik tersebut

Menurut Rachman (2011), arsitektur *landscape* adalah seni perencanaan (*planning*) dan perancangan (*design*) serta pengaturan dari lahan penyusunan benda-benda alam maupun benda-benda buatan manusia melalui penggunaan gabungan antara ilmu pengetahuan dan budaya dengan memperhatikan keseimbangan antara kebutuhan pelayanan dan pemeliharaan sumber daya, sehingga pada akhirnya tercipta penyajian lingkungan yang fungsional dan estetis sehingga dapat memenuhi secara optimal kebutuhan jasmani dan rohani makhluk hidup di sekitarnya.

Ditekankan fungsional dan estetis karena merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam suatu perencanaan dan perancangan.

Suatu perencanaan dan perancangan tidak terlepas dari perilaku manusia. Menurut Barker dan Laurens (2005), seting perilaku (*behavior setting*) didefinisikan sebagai suatu kombinasi yang stabil antara aktivitas, tempat, dan kriteria berikut: (1) terdapat suatu aktifitas yang berulang berupa suatu pola perilaku; (2) dengan tata lingkungan tertentu; (3) membentuk suatu hubungan yang sama antar keduanya; (4) dilakukan pada periode waktu tertentu. Setiap pelaku kegiatan akan menempati seting yang berbeda sesuai dengan karakter kegiatannya. Batas *behavior setting* dapat berupa batas fisik, batas administrasi, atau batas simbolik. Penentuan jenis batas ini tergantung dari pemisahan yang dibutuhkan antara beberapa *behavior setting*.

Menurut Bulan, dkk (2018) Aktivitas pengunjung di taman dapat dilakukan dengan memanfaatkan desain landscape sehingga terciptanya kenyamanan bagi pengunjung yang datang ke sana. Sedangkan aktivitas pengunjung di Taman Pintar, pengunjung lebih cenderung melakukan aktivitas di bawah pohon yang teduh, aktivitas yang sering dilakukan pengunjung yaitu kegiatan jalan santai, duduk santai, bermain, berfoto, dan masih banyak lagi aktivitas yang dilakukan. Maka dapat disimpulkan bahwa ruang teduhan merupakan element yang sangat mempengaruhi aktivitas pengunjung, karena banyak aktivitas yang dilakukan di kawasan – kawasan tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan mengkaji langsung dalam penelitian yang berjudul “ **Pengaruh Desain Landscape terhadap Perilaku Pengunjung di Taman Pintar Yogyakarta**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana pengaruh desain landscape element lunak (*softscape*) yang meliputi tanaman, dan pepohonan terhadap perilaku berkunjung di Taman Pintar Yogyakarta.?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan tidak meluas, penulis membatasi penelitian ini yaitu mengenai Pengaruh Desain Landscape Element Lunak (*softscape*) terhadap Perilaku Pengunjung di Taman Pintar Yogyakarta.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan yang ingin dicapai penulis, yaitu sebagai berikut:

Untuk mengetahui pengaruh desain landscape element lunak *softscape* terhadap perilaku pengunjung.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pengelola Taman Pintar Yogyakarta

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengelola Taman Pintar Yogyakarta dalam mengembangkan desain landscape element lunak yang menjadikan Taman Pintar Yogyakarta sebagai wisata edukasi unggulan.

2. Bagi STP AMPTA Yogyakarta

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan pembelajaran untuk mahasiswa/i dalam melakukan penelitian dengan topik Pengaruh Desain Landscape Terhadap Perilaku Pengunjung Di Taman Pintar Yogyakarta.

3. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran dan juga untuk penerapan pengetahuan ilmu teoritis yang di dapatkan selama bangku perkuliahan.