

Placemaking Ruang Interaksi Sosial Melalui Kegiatan Olahraga di Lapangan Bulutangkis Pakem

Khoirunisa Ramadhani¹, Rini Darmawati²

^{1,2}Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

¹Surel: 18512123@students.uui.ac.id

ABSTRAK: *Setiap aktivitas yang dilakukan oleh manusia pasti membutuhkan wadah untuk menunjang aktivitas tersebut. Salah satu aktivitas yang harus diwadahi pada suatu ruangan yaitu olahraga. Cabang olahraga cukup bervariasi salah satunya bulu tangkis dimana ketika bermain, membutuhkan partner untuk melakukannya. Keberadaan partner tersebut bukan dijadikan sebagai ajang untuk bermusuhan dan memicu konflik, akan tetapi digunakan sebagai sarana untuk membangun suatu interaksi sosial didalamnya. Dengan begitu, olahraga tidak hanya dijadikan sebagai aktivitas penunjang kebugaran dan kesehatan tubuh saja, akan tetapi juga sebagai sarana interaksi sosial yang dilakukan pada suatu tempat tertentu. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu mengkaji berbagai aktivitas yang terjadi di lapangan bulutangkis yang berada di Pakem untuk mengetahui alasan di balik ketertarikan masyarakat untuk menggunakan lapangan tersebut. Dalam penelitian kali ini, metode yang dipilih yaitu melakukan studi lapangan dan juga studi literatur yang bersumber dari berbagai jurnal dan buku yang ada.*

Kata kunci: *Placemaking, Interaksi Sosial, Olahraga, Lapangan Bulutangkis*

PENDAHULUAN

Aktivitas fisik dapat terjadi karena adanya peranan otot tubuh dan sistem penunjangnya yang saling berkoordinasi untuk menggerakkan tubuh. Setiap gerakan yang diakibatkan oleh kerja otot tersebut pasti memerlukan energi dalam proses kerjanya. Dengan begitu, dapat diartikan bahwa aktivitas fisik adalah gerakan tubuh yang dihasilkan dari kerja otot tubuh dan sistem penunjangnya yang dalam sistem kerjanya membutuhkan energi yang dikeluarkan. Kurangnya aktivitas fisik yang dilakukan dapat menjadi salah satu faktor adanya risiko terkait penyakit kronis yang mampu menyebabkan kematian (WHO, 2010)

Banyak sedikitnya aktivitas fisik yang dilakukan oleh seorang individu dapat mempengaruhi kesehatan seseorang. Kesehatan itu sendiri merupakan hal yang penting bagi manusia guna menjalani aktivitas sehari-hari dengan baik. Untuk menunjang kesehatan tersebut dibutuhkan beberapa upaya yang harus dilakukan seperti dengan memperhatikan pendekatan pemeliharaan, peningkatan kesehatan (promotif), melakukan tindakan preventif untuk mencegah terjadinya penyakit, penyembuhan penyakit (kuratif), dan pemulihan kesehatan (rehabilitatif). Menurut Direktorat Keolahragaan, dengan meningkatkan kesehatan masyarakat yaitu dengan meningkatnya kesadaran berolahraga dapat menciptakan masyarakat yang sehat baik secara jasmani dan rohani, membentuk kepribadian yang berani, berdisiplin, jujur, dan cinta tanah air, mampu mengembangkan pengetahuan dan kecerdasan, serta rasa sosial.

Di Indonesia terdapat berbagai cabang olahraga yang populer salah satunya *badminton* atau bulutangkis. Bulutangkis merupakan cabang olahraga tersebut tidak hanya

diminati oleh anak-anak usia muda saja, akan tetapi dari berbagai usia dan seluruh lapisan masyarakat menyukai olahraga ini. “Fakta menunjukkan bahwa di perkotaan, lapangan bulutangkis terdapat hampir di setiap Rukun Warga (RW)” (Dinata, 2004: i). Seperti halnya di Sleman, banyak balai desa yang memiliki lapangan bulutangkis sebagai sarana untuk mewadahi aktivitas olahraga tersebut, tak jarang pula terdapat lapangan bulutangkis milik perorangan. Adanya suatu tempat yang dibuat untuk mewadahi aktivitas manusia merupakan bagian dari konsep *placemaking*. *Placemaking* bertujuan untuk menciptakan suatu ruang/tempat yang dapat menarik orang-orang disekitarnya maupun mancanegara (Lew 2017).

Lapangan bulutangkis di Dusun Gambiran, Pakembinangun, Pakem, Sleman menjadi salah satu studi kasus pemanfaatan fasilitas yang digunakan oleh masyarakat setiap harinya. Lapangan tersebut merupakan bangunan milik perorangan yang pada awal mula pembangunannya didasari karena kegemaran dan ketertarikan pemilik terhadap olahraga bulutangkis. Letak lapangan bulutangkis ini tidak jauh dari jalan utama dan pemukiman warga. Banyak masyarakat di sekitar dusun tersebut sering melakukan aktivitas olahraga di lapangan tersebut terutama pada hari libur maupun pada saat sore hingga malam hari. Dekatnya lokasi dengan rumah warga, sekolah, dan pemukiman penduduk membuat masyarakat yang beraktivitas di lapangan bulutangkis tersebut beragam. Meskipun bangunannya sederhana, akan tetapi masyarakat tetap gemar untuk melakukan aktivitas di lapangan tersebut.



Gambar 1. Lapangan Bulutangkis Pakem, Sleman

Sumber: *Google Maps*. 2020

Berdasarkan uraian tersebut, banyak hal-hal sederhana yang dapat memicu seseorang datang ke suatu tempat untuk beraktivitas. Tidak melulu mengenai bentuk fisik bangunannya saja, akan tetapi adanya aktivitas di suatu tempat dapat didukung beberapa faktor penunjang lain seperti dengan siapa orang tersebut akan bertemu, kedekatan lokasi dengan rumah tinggal, maupun kebutuhan pribadi. Selain itu, olahraga terutama

bulutangkis tidak hanya sebagai aktivitas penunjang kesehatan saja, akan tetapi dapat menjadi ajang *silaturahmi* maupun menambah relasi pertemanan. Dengan begitu, pada penelitian kali ini, peneliti akan melakukan kajian mengenai latar belakang adanya aktivitas di lapangan bulutangkis Pakem, Sleman.

STUDI PUSTAKA

Placemaking

Placemaking dalam adalah cara di mana semua manusia mengubah tempat mereka, menemukan diri mereka ke tempat di mana mereka tinggal. *Placemaking* itu sendiri mampu menunjukkan hubungan manusia dengan suatu makna, dimana *place* atau tempat itu sendiri tidak hanya memiliki makna secara fisik saja akan tetapi juga mampu memiliki arti pada perasaan maupun pengalaman penggunanya ketika merasakan suatu ruang yang ada. Adapun empat kriteria utama *placemaking* adalah *sociability, uses and activities, access and linkage, dan comfort and image*. (Patrani Victoria, dkk. 2016)

Placemaking adalah pendekatan *multifaceted* untuk desain, perencanaan, dan pengelolaan ruang publik. Sederhananya, melibatkan, melihat, mendengarkan, dan mengajukan pertanyaan dari orang- orang yang tinggal, bekerja dan bermain di ruang tertentu, untuk menemukan kebutuhan dan aspirasi mereka (Ni Wayan Nuwarsih, 2016).

Interaksi Sosial

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat terlepas dari manusia lain dalam menjalankan hidupnya. Dengan kata lain, manusia selalu membutuhkan manusia lainnya. Oleh karena itu, setiap manusia memerlukan interaksi sosial dalam kehidupannya. Interaksi merupakan sebuah proses yang melibatkan sekurang- kurangnya 2 orang untuk berkomunikasi yang saling mempengaruhi dalam pikiran dan tindakan. Pada dasarnya manusia dalam kehidupan kesehariannya tidak dapat terpisah dari hubungan antara individu satu dengan yang lain, dimana perilaku antar individu tersebut dapat saling mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku individu lain begitu pula sebaliknya. Terdapat dua syarat yang harus dipenuhi agar suatu interaksi sosial mampu terjalin dengan baik yaitu adanya kontak sosial dan juga komunikasi (Nur Rachma Permatasary, 2016, p.3). Dengan kehilangan salah satu syaratnya saja interaksi sosial tidak akan bisa terjadi.

Syarat utama supaya aktivitas dan integrasi sosial dapat terjadi yaitu dengan adanya suatu interaksi sosial. Adapun Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang terjalin secara dinamis yang memiliki keterlibat antara orang- perorangan, antar kelompok, maupun antara perorangan dan kelompok (Indah Puji Lestari, 2013).

Kontak Sosial

Kontak sosial merupakan salah satu tindakan pertama yang dilakukan supaya suatu interaksi sosial dapat terjalin meskipun sekedar kontak sosial saja belum cukup untuk membangun adanya komunikasi yang berkelanjutan (Syam 2012: 79). Adapun menurut Soekanto (dalam Nur Rachma Permatasari, dkk) kontak sosial dapat berlangsung dalam 3 (tiga) bentuk, yaitu:

- a. Kontak sosial antara orang perorang
- b. Kontak sosial antara orang dengan kelompok
- c. Kontak sosial antara satu kelompok dengan kelompok lainnya

Komunikasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komunikasi adalah suatu aktivitas yang berupa tindakan mengirim dan menerima pesan, kabar, maupun berita antara dua orang atau lebih dimana pesan tersebut dapat dipahami oleh kedua belah pihak. Dengan begitu, ketika terdapat suatu pesan, dan pesan tersebut tidak dapat dipahami oleh orang lain, komunikasi dapat dikatakan tidak berhasil. Adapun kriteria komunikasi yang efektif terjadi apabila menimbulkan reaksi positif terhadap pelaku komunikasi tersebut seperti kesenangan, pengaruh pada sikap, membuat hubungan semakin baik, dan juga perubahan perilaku ke arah positif. (R.Kriyantono,2006)

Olahraga

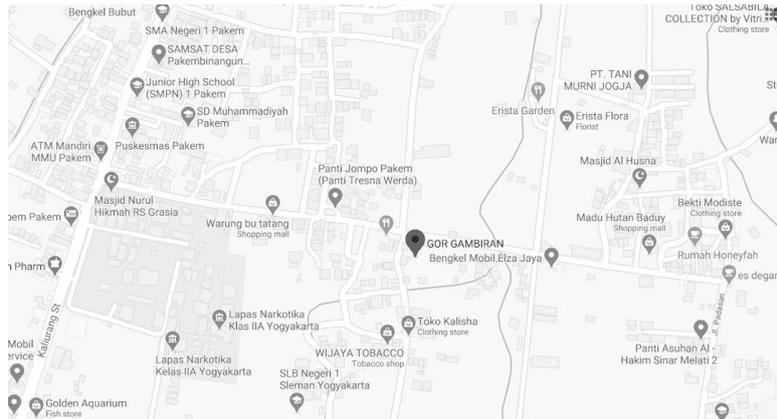
Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), olahraga adalah gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh. Menurut Sapto Adi dan Mu'arifin, 2001, olahraga telah menjadi media untuk menyalurkan potensi-potensi kemanusiaan secara konstruktif, seperti naluri menguasai, agresivitas, jiwa kompetitif, dan sebagainya. Penyaluran itu dilakukan dengan melakukan kerjasama dengan pelaku lain untuk membentuk suatu pertandingan atau perlombaan. Sikap seperti itu merupakan bentuk pengakuan akan adanya saling ketergantungan dalam mencapai tujuan bersama. Lawan bukan disikapi sebagai individu atau kelompok yang harus direndahkan, dikalahkan, dicercai, atau dihinakan, tetapi disikapi sebagai "teman bermain" atau partner untuk membentuk suatu permainan bersama. Jadi di dalam kompetisi terdapat kooperasi, dan di dalam koperasi terdapat kompetisi, yang kesemuanya terikat oleh aturan yang disepakati sebagai norma-norma yang akan menjamin kelancaran, ketertiban, dan keamanan suatu permainan.

Dengan begitu, dalam berolahraga seseorang membutuhkan *partner* dalam menjalankannya. Kedudukan *partner* tersebut, menjadi teman bermain yang kooperatif dan juga suportif. Di samping itu, perilaku seseorang ketika berolahraga tidak hanya sebatas bermain saja, akan tetapi terdapat interaksi yang berlangsung sehingga olahraga tidak hanya menjadi sarana menyehatkan badan saja, akan tetapi juga sarana berinteraksi sosial dengan orang lain.

METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di lapangan bulutangkis (GOR Gambiran) yang terletak di Dusun Gambiran, Pakembinangun, Pakem, Sleman. Lapangan Bulutangkis tersebut terletak di halaman rumah salah seorang warga Dusun Gambiran. Lokasi yang ada berbatasan dengan rumah warga lainnya pada sisi utara lapangan, perkebunan salak pada sisi timur dan selatan, serta halaman rumah pada sisi barat lapangan. Lapangan tersebut cukup dekat dengan beberapa sekolah seperti SD Muhammadiyah Pakem, SMA 1 Pakem, SMP 1 Pakem, dan beberapa sekolah lainnya.



Gambar 2. Lokasi Lapangan Bulutangkis Pakem, Sleman
(Sumber: Google Maps, 2021)

Subjek Penelitian

Subjek penelitian yaitu pengunjung lapangan bulutangkis yang berkunjung. Subjek dapat berupa bapak- bapak maupun mahasiswa/pelajar yang berkegiatan di lapangan tersebut. Saat bermain bulutangkis, pengunjung tak hanya sekedar datang untuk berolahraga akan tetapi juga melakukan interaksi.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menggunakan daftar pertanyaan via chat kepada pemilik lapangan dan beberapa orang yang pernah berkunjung ke lokasi guna mengetahui aktivitas yang dilakukan.

Penentuan Variabel, Parameter, dan Cara Pengumpulan Data Penelitian

Berdasarkan uraian pada sub- sub bahasan sebelumnya, berikut tabel a yang merupakan rincian dari variabel, parameter, dan cara pengumpulan data penelitian.

Tabel 1 Variabel, Parameter, dan Cara Pengumpulan Data Penelitian

Variabel	Sub-Variabel	Parameter	Cara Pengumpulan Data
Karakteristik Personal	Kelompok yang berolahraga	Komposisi Jenis Kelamin	Interview
		Komposisi Kelompok usia	
Konteks Lokasi	Kedekatan lokasi dengan keberadaan pengunjung potensial	Jarak lokasi lapangan dengan lokasi pengunjung	Pengukuran dan Pengamatan

	Kondisi Eksisting	Fasilitas yang terletak di Lokasi	
Aktivitas	Pola aktivitas pengunjung	Aktivitas yang dilakukan di lapangan dan juga letaknya	Pengamatan dan Interview
	Waktu digemari berkunjung	Detail waktu berkunjung	

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Karakteristik Personal

Dari hasil wawancara, pengunjung yang datang ke lapangan bulutangkis di Dusun Gambiran, biasanya sudah mengenal antara satu dengan yang lainnya, baik teman sekolah, kantor, maupun tetangga di rumah. Hal ini menjadikan salah satu faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi yang terjadi di lapangan bulutangkis tersebut. Adapun data dari hasil interview dan juga pengamatan sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Data Karakteristik Personal

Parameter	Hasil Data
Komposisi Jenis Kelamin	Mayoritas pengunjung merupakan laki- laki dengan prosentase sekitar 80%
Komposisi Kelompok Usia	Rentang usia < 20 tahun Rentang usia 20-35 tahun Rentang usia 35- 50 tahun Perbandingan 1:3:2

Pengunjung dari lapangan bulutangkis tersebut mayoritas merupakan laki- laki dengan kelompok usia 20- 35 tahun atau dalam kelompok mahasiswa. Untuk pengunjung dengan rentang usia kurang dari 20 tahun biasanya merupakan pelajar yang bersekolah di sekitar lapangan, baik digunakan sebagai tempat ekstrakurikuler maupun sebagai tempat berolahraga bersama teman- temannya. Untuk kelompok usia dengan rentang 35- 50 tahun biasanya berupa bapak- bapak yang tinggal tidak jauh dari lokasi lapangan bulutangkis. Dalam proses interaksi sosial, biasanya kelompok bapak- bapak lebih bisa membaaur dengan bapak- bapak yang tidak dikenal, tidak jarang dari pertemuan pertama di lapangan bulutangkis, kemudian menjadi akrab satu sama lain.

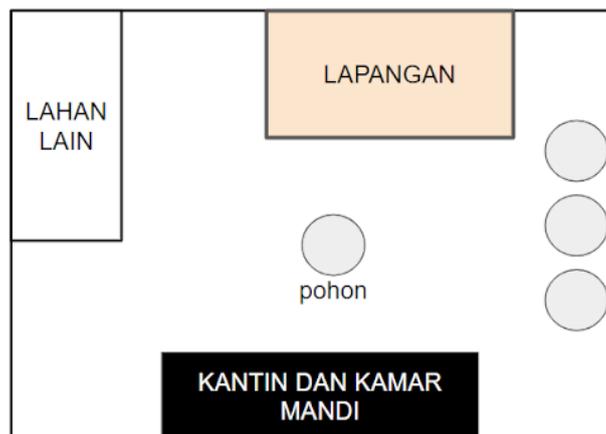
Analisis Konteks Lokasi

Tabel 3 Hasil Data Konteks Lokasi

Parameter	Hasil Data
Jarak lokasi lapangan dengan lokasi pengunjung	Jarak antara lokasi lapangan dan pengunjung kurang lebih 3 km - 5 km
Fasilitas yang terletak di Lokasi	Fasilitas yang sudah ada di lokasi yaitu lahan parkir, kamar mandi, dan kantin

Pengunjung yang datang untuk berolahraga di lapangan bulutangkis yang terletak di Dusun Gambiran ini tidak hanya datang dari Dusun Gambiran saja. Menurut penuturan dari pemilik lapangan bulu tangkis, pengguna dengan intensitas tinggi datang ke lapangan merupakan kelompok mahasiswa. Oleh karena itu, jika dianalisis lebih lanjut terkait keberadaan mahasiswa dari lapangan bulutangkis, maka terdapat beberapa kemungkinan diantaranya kelompok mahasiswa yang tinggal di sekitar Universitas Islam Indonesia, mahasiswa praktek kerja lapangan di beberapa rumah sakit dan sekolah terdekat. selain itu, salah satu pengunjung berasal dari wilayah kelurahan Umbulmartani. Berdasarkan hal tersebut, jika diukur menggunakan bantuan *google maps* maka dapat disimpulkan bahwa pengunjung yang datang ke lokasi berjarak 3 hingga 5 kilometer dari lapangan bulutangkis tersebut.

Kenyamanan bagi pengunjung didukung oleh fasilitas yang berada di lapangan bulutangkis berupa lahan parkir, kamar mandi, dan kantin. Letak bangunan berada di halaman pemilik yang terdiri dari 2 lapangan bulutangkis. Jarak antara lapangan bulutangkis dan rumah pemilik dimanfaatkan sebagai area parkir yang dilengkapi dengan beberapa vegetasi sebagai elemen hijau dan perindang. Adapun plotting dari fasilitas di Lapangan Bulutangkis Dusun Gambiran sebagai berikut.



Gambar 3 Plotting Elemen Eksisting

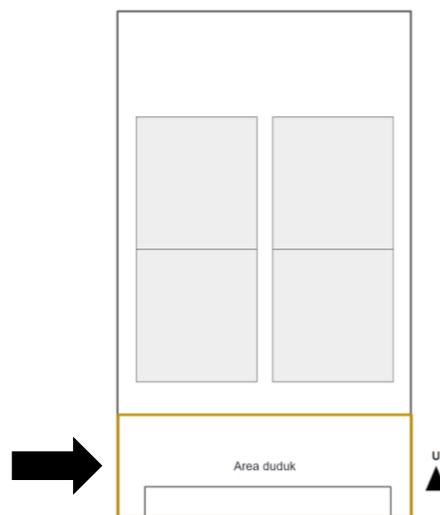
Sumber: Penulis, 2020

Analisis Aktivitas

Tabel 4 Hasil Data Aktivitas

Parameter	Hasil Data
Aktivitas yang dilakukan di lapangan dan juga letaknya	Setelah berolahraga, pengunjung biasa duduk- duduk terlebih dahulu untuk beristirahat dan berbincang baik di pinggir lapangan maupun di kantin
Detail waktu berkunjung	Pengunjung biasa datang pada sore hingga malam hari

Pengunjung yang berolahraga memiliki kecenderungan untuk datang bersama teman- temannya. Setelah berolahraga selama kurang lebih 1 hingga 1,5 jam, pengunjung biasanya tidak langsung berkemas dan pulang, akan tetapi duduk terlebih dahulu untuk beristirahat. Tidak hanya sekedar beristirahat, biasanya pengunjung melakukan interaksi dengan berbincang dengan temannya. Tempat yang biasa digunakan untuk beristirahat yaitu di pinggir lapangan maupun di kantin yang sudah disediakan. Pengunjung biasanya datang pada pukul 16.00 ketika jam kerja sudah selesai ataupun saat hari libur. Pemilik lapangan mengatakan bahwa waktu yang ramai dikunjungi pada pukul 19.00- 23.00 WIB. Berikut plotting gambaran aktivitas pengunjung di lapangan setelah selesai berolahraga.



Gambar 4 Area Duduk Dalam Lapangan

Sumber: Penulis,2020

Anak panah berwarna hitam merupakan gambaran pintu atau akses keluar masuk lapangan yang digunakan. Sedangkan kotakan hitam pada sisi selatan lapangan merupakan tempat duduk yang terbuat dari semen cor. Dikarenakan akses keluar masuk lapangan hanya melalui pintu di sisi selatan didukung dengan keberadaan tempat duduk pada sisi tersebut membuat pengunjung meletakkan barang di area tersebut. Hal ini yang membuat pengunjung setelah berolahraga memilih untuk duduk, beristirahat, dan mengobrol di sisi selatan lapangan.

KESIMPULAN

Hasil pembahasan di atas menunjukkan bahwa interaksi sosial pada lapangan bulutangkis yang terletak di Dusun Gambiran, Pakembinangun, Pakem, Sleman dibangun untuk memenuhi aktivitas yang digemari oleh pemilik lapangan bulutangkis. Dengan melihat adanya peluang untuk disewakan kepada warga sekitar yang membutuhkan tempat untuk berolahraga bulutangkis membuat lapangan tersebut akhirnya diizinkan untuk digunakan oleh umum. Selain itu, interaksi sosial yang terjalin di lapangan bulutangkis didasari pada beberapa faktor yang pertama, pengunjung memiliki kecenderungan untuk datang bersama teman-temannya sehingga interaksi sosial dapat terjalin baik saat maupun setelah berolahraga. Selain itu, pengunjung datang pada saat aktivitas yang sudah menjadi kewajibannya sehari-hari usai dengan waktu yang digemari yaitu pada pukul 19.00- 23.00 WIB. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bulutangkis yang dilakukan tidak hanya sekedar untuk menunjang kesehatan badan saja, akan tetapi juga menunjang kebutuhan refreshing dari keseharian. Tidak hanya itu, lapangan bulutangkis tersebut merupakan salah satu lapangan yang ada di daerah Pakem dan juga keadaan lapangan yang cukup terawat sehingga mampu menjadi rujukan pengunjung dari sekitar wilayah Pakem yang membutuhkan tempat untuk berolahraga bulutangkis.

Dari beberapa poin diatas, dapat disimpulkan bahwa kenyamanan dalam berinteraksi yang terjadi pada suatu lokasi tidak hanya ditunjang dari kondisi fisik lingkungan yang ada, akan tetapi didukung pula dengan siapa seseorang menghabiskan waktu di suatu tempat. Sesederhana apapun tempatnya, ketika waktu yang dihabiskan dilakukan bersama dengan teman dekat dan ditunjang dengan hal yang digemari pasti akan memberikan efek yang membahagiakan secara psikis.

DAFTAR PUSTAKA

- Krisyantono, R. (2006). Teknik Praktis Riset komunikasi - Rachmat Kriyantono, S.Sos., M.Si - Google Books. PT Fajar Interpratama Mandiri. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=gI9ADwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=teknik+praktis+riset+komunikasi&ots=b-aiByp66m&sig=Opw4upS-S3cX_JEZQvhTZB1Wmro&redir_esc=y#v=onepage&q=teknik+praktis+riset+komunikasi&f=false
- Lestari, I. P. (2013). Interaksi Sosial Komunitas Samin Dengan Masyarakat Sekitar. *KOMUNITAS: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 5(1), 74-86. <https://doi.org/10.15294/komunitas.v5i1.2376>
- Nurwarsih, N. W. (n.d.). SKENARIO DESAIN FASILITAS WISATA DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING DI PELABUHAN BENOA.
- Tamariska, S. R., & Ekomadyo, A. S. (2017). 'Place-Making' Ruang Interaksi Sosial Kampung kota Studi Kasus : Koridor Jalan Tubagus Ismail Bawah. Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sumatera Utara, 1-17.
- Permatasary, Nur Rachma dan R. Indriyanto. INTERAKSI SOSIAL PENARI BUJANG GANONG PADA SALE CREATIVE COMMUNITY DI DESA SALE KABUPATEN REMBANG. Jawa Tengah: Universitas Negeri Semarang
- Adi, S., & Mu'arifin. (2001). Sosiologi Olahraga: Bahan Ajar Perkuliahan. 58.
- T, P. V., Utomo, R. P., & Yudana, G. (2017). Placemaking Ruang Jalan Koridor Komersial Kota Surakarta. *Arsitektura*, 14(2). <https://doi.org/10.20961/arst.v14i2.9128>

Marzaman, L. U., Hafid, Z. A., Fisu, A. A., & Nurhijrah, N. (2019). Place Making Workshop Batupasi Sub District Palopo City. To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(1), 1. <https://doi.org/10.35914/tomaega.v2i1.233>

<https://kbbi.web.id/olahraga> diakses pada 8 November 2020 pukul 22.06 WIB

<https://kbbi.web.id/komunikasi> diakses pada 8 November 2020 pukul 22.06 WIB