

MUSEUM ANJUNGAN IDRUS TINTIN SEBAGAI STIMULAN MASYARAKAT PEKANBARU UNTUK BERAKTIVITAS DI LAPANGAN PURNA MTQ

Garneta Nofkila Z¹, Hastuti Saptorini² Evandry Ramadhan²

¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

¹Surel: 20512252@students.uii.ac.id

ABSTRAK: Lapangan Purna MTQ merupakan kawasan yang awalnya dibangun untuk acara MTQ, sehingga kawasan ini memiliki beberapa sarana prasarana untuk dinikmati oleh pengunjung diantaranya Museum Anjungan Idrus Tintin. Museum Anjungan Idrus Tintin ini merupakan sebuah bangunan pertunjukan seni yang dijadikan sebagai tempat pagelaran berbagai macam karya seni dan bisa disewakan untuk acara tertentu juga menjadi icon dari Lapangan Purna MTQ, hal ini menjadi daya tarik bagi para pengunjung. Lapangan Purna MTQ ini masih digunakan untuk kegiatan keagamaan. Namun, seiring berjalannya waktu lapangan ini dialih fungsikan sebagai tempat untuk kegiatan kebudayaan, olahraga, rekreasi, area PKL, dan keagamaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses placemaking pada Lapangan Purna MTQ juga mengetahui aktivitas, tempat dan pelaku yang ada di lapangan. Metode yang dilakukan oleh penulis pada penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan menekankan penelitian pengamatan terhadap suatu fenomena dan dokumentasi secara langsung. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Museum Anjungan Idrus Tintin menjadi stimulan dan memiliki proses placemaking yang paling berpengaruh pada lapangan dan menciptakan lima zona. Museum ini juga menjadi zona yang paling banyak memiliki kegiatan kebudayaan.

Kata kunci: aktivitas, Museum, placemaking, stimulan, Zona

PENDAHULUAN

Lapangan Purna MTQ (Musabaqah Tilawatil Quran) merupakan salah satu kawasan wisata yang cukup terkenal di kalangan masyarakat Kota Pekanbaru yang berlokasi di Jalan Jendral Sudirman, Utama, Simpang Tiga, Bukit Raya, Kota Pekanbaru, Riau. Awal mula dibangunnya Lapangan Purna MTQ ini adalah untuk menyelenggarakan acara MTQ ke 17 yaitu pada tahun 1994, MTQ biasanya diadakan setiap tiga tahun sekali dengan setiap lokasi penyelenggaraan yang berbeda. MTQ ini sendiri merupakan festival keagamaan Islam Indonesia yang diadakan di tingkat nasional yang bertujuan untuk mengagungkan Al Quran. Lapangan ini memiliki beberapa sarana prasarana yang dapat digunakan oleh wisatawan yaitu seperti Museum Anjungan Idrus Tintin dan beberapa rumah adat melayu.

Salah satu sarana prasarana yang sering digunakan adalah Museum Anjungan Seni Idrus Tintin. Museum Anjungan Idrus Tintin merupakan sebuah bangunan pertunjukan seni yang biasanya dijadikan sebagai tempat pagelaran berbagai macam karya seni dan bisa disewakan untuk *event-event* tertentu, lalu pada bagian Lapangan Purna MTQ ini biasanya setiap tahun diadakan acara pameran seperti *Riau Expo*, yang merupakan acara besar tahunan yang diselenggarakan oleh pemerintah untuk memperingati ulang tahun provinsi. Acara ini menampilkan beberapa pertunjukkan seperti gebyar musik, pentas seni budaya, serta tidak lupa juga dengan parade kuliner. Dinas Pariwisata Provinsi Riau melakukan beberapa upaya untuk menghidupkan kembali Lapangan Purna MTQ ini yaitu dengan cara mempromosikan Lapangan Purna MTQ ini melalui ajang pemilihan Bujang Dara. Pemilihan Bujang Dara merupakan program untuk mengirimkan perwakilan putra-putri daerah untuk mempromosikan potensi dari wisata daerah tersebut, diantaranya mempromosikan Museum Anjungan Idrus Tintin. Dalam beberapa waktu terakhir dinas Pariwisata Provinsi

Riau mulai mengadakan pertunjukan teater secara rutin di Museum Anjungan Idrus Tintin dan menggelar berbagai festival seni, serta mengadakan berbagai macam lomba kesenian di Lapangan Purna MTQ. Selain itu, tanpa disadari masyarakat sekitar juga memiliki andil dalam menghidupkan kembali lapangan purna MTQ ini, seperti ketika akan berolahraga atau hanya sekedar bersantai orang memilih area yang tidak terlalu ramai agar leluasa untuk bergerak dan memilih tempat yang cukup sejuk juga tenang, sehingga menimbulkan rasa nyaman. Dalam hal ini Lapangan Purna MTQ memberikan rasa nyaman dan tenang tersebut kepada masyarakat yang ingin berolahraga atau bersantai. Area lapangan yang cukup luas juga sering dijadikan sebagai area *track* lari. Selain itu, banyak juga para wisatawan dari luar kota yang berkunjung ke Lapangan Purna MTQ ini untuk melihat dan mempelajari bangunan-bangunan adat khas Riau.

Lapangan Purna MTQ ini terbagi menjadi beberapa zona aktivitas. Zona pertama adalah zona aktivitas keagamaan. Pada zona ini terjadi kegiatan keagamaan, seperti MTQ yang diikuti oleh para hafidz dari berbagai macam daerah. Kegiatan ini biasanya dilakukan selama beberapa hari dari pagi hingga malam hari sampai dengan hari puncak acara yang dilaksanakan di Lapangan Purna MTQ. Zona kedua adalah zona aktivitas kebudayaan. Pada zona ini terjadi berbagai macam aktivitas kebudayaan, seperti diadakannya art exhibition, pertunjukan teater, perlombaan seni, dll. Kebanyakan orang yang berpartisipasi dalam kegiatan kebudayaan ini adalah dari kalangan mahasiswa/i dan para peminat seni. Kegiatan ini biasanya di Museum Anjungan Idrus Tintin, Rumah Adat Melayu, dan Lapangan Purna MTQ dari sore hingga malam hari. Zona ketiga adalah zona aktivitas para PKL. Pada zona ini terjadi kegiatan jual beli yang dilakukan oleh para PKL tadi di depan area Lapangan Purna MTQ. PKL tersebut menjual berbagai macam makanan seperti jagung bakar, pisang bakar, dan minuman yang biasanya mereka mulai menjajakan jualannya pada siang hingga malam hari. Zona keempat adalah zona aktivitas rekreasi. Pada zona ini terjadi kegiatan rekreasi seperti diadakannya pameran kuliner hingga pasar malam yang berisi wahana-wahana yang bisa dinaiki oleh anak kecil sehingga banyak diminati oleh para keluarga. Kegiatan ini biasanya diadakan setiap beberapa bulan sekali. Zona yang terakhir, yaitu zona kelima dimana ialah zona aktivitas olahraga. Pada zona ini terjadi kegiatan olahraga seperti senam, lari, dan badminton. Kegiatan-kegiatan ini biasanya dilakukan oleh berbagai kalangan, dimulai dari yang muda hingga yang tua dan biasanya dilakukan pada sore hari.

Masyarakat setempat yang beraktivitas di Lapangan Purna MTQ ini terdiri dari berbagai kalangan mulai dari yang muda hingga yang tua, namun yang paling sering mengunjungi area ini adalah wisatawan, mahasiswa/mahasiswi, pasangan muda-mudi, keluarga, dan para imigran. Terdapat beberapa bangunan yang berada di sekitar Lapangan Purna MTQ ini, yaitu Gedung Guru, Taman Mini Simpang Tiga, Menara BRI, dan Rumah Detensi Imigrasi Pekanbaru

Seiring berjalannya waktu, Lapangan Purna MTQ yang awalnya dijadikan sebagai tempat untuk melaksanakan kegiatan keagamaan ini dialihfungsikan sebagai sarana dan prasarana untuk wisata budaya dan area rekreasi masyarakat Pekanbaru.

Sebagai tempat yang sering dikunjungi oleh masyarakat sekitar, penulis pun menemukan beberapa fenomena baru. Pertama terdapat dua zona aktivitas pada Lapangan Purna MTQ yang awalnya diperuntukkan untuk kegiatan keagamaan, namun beralih fungsi sebagai zona aktivitas kebudayaan. Fenomena kedua yaitu pada area pintu masuk dan trotoar pedestrian di depan Lapangan Purna MTQ ini terdapat banyaknya PKL yang membuka lapak di area tersebut, sehingga menghambat para pejalan kaki dan sering menyebabkan kemacetan di jalanan karena banyaknya kendaraan yang berhenti sebentar untuk membeli makanan atau minuman di PKL tersebut, selain itu di Taman Labuai yang berada persis di samping Lapangan Purna MTQ, yang diperuntukkan untuk pedagang kecil justru kekurangan peminat

karena biaya sewa yang tinggi. Lalu fenomena terakhir adalah terbengkalainya beberapa bangunan, serta minimnya perawatan dan pengelolaan pada Lapangan Purna MTQ ini.

Pada penelitian ini penulis akan mengkaji bagaimana proses *placemaking* pada dua zona aktivitas tersebut terjadi pada Lapangan Purna MTQ dan stimulan apa yang menarik para pengunjung.

Place-Making adalah proses perubahan dari ruang yang awalnya tidak memiliki sebuah aktivitas menjadi sebuah *place* yang memiliki aktivitas yang bermakna. Menurut Adi (2021) *Placemaking* adalah proses pembentukan dan pengelolaan ruang publik yang menekankan proses penciptaan kehidupan sosial didalamnya. *Placemaking* memiliki empat atribut utama, yaitu kenyamanan dan citra, akses dan keterhubungan, fungsi dan aktivitas, serta keramahan. Lalu menurut Saptorini (2021) dalam bukunya yang berjudul "*Placemaking sebagai Ruang Produksi*", *placemaking* juga dapat dipahami sebagai langkah mengubah suatu ruang menjadi tempat yang melibatkan masyarakat, menciptakan makna bagi masyarakat, dan memberikan banyak fasilitas yang nyata/tangible kepada masyarakat.

Berdasarkan penjelasan yang sudah dijabarkan diatas, dapat diartikan bahwa *placemaking* adalah sebuah pendekatan yang menitikberatkan pada pembangunan lingkungan fisik suatu tempat dengan cara mengutamakan kebutuhan dan keinginan masyarakat setempat. Pendekatan ini memperhatikan aspek-aspek seperti keberagaman, konektivitas, dan keragaman dalam mengembangkan suatu tempat menjadi lebih bersahabat dan menarik bagi warga setempat.

Dalam proses *placemaking*, masyarakat setempat memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan arah pengembangan suatu tempat. Mereka yang tinggal dan bekerja di suatu tempat, serta memiliki pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan dan keinginan komunitas setempat, merupakan sumber informasi yang berguna dalam mengembangkan suatu tempat menjadi lebih bersahabat dan menarik bagi setiap orang.

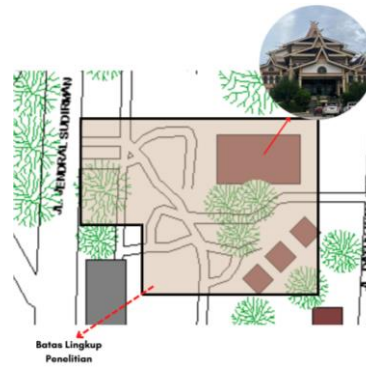
Menurut Sulaeman (2018) jika dihubungkan dengan teori *placemaking*. Stimulan dapat diberikan dalam bentuk dukungan finansial atau bantuan teknis untuk membantu masyarakat dalam mengembangkan suatu tempat menjadi lebih bersahabat dan menarik bagi warga setempat. Stimulan berupa bantuan dana berguna untuk tambahan biaya dalam melakukan renovasi atau pembangunan fasilitas umum seperti taman, jalan, atau tempat-tempat bermain anak. Sedangkan stimulan berupa bantuan teknis dapat berupa memberikan panduan atau pelatihan bagi masyarakat setempat agar dapat mengelola suatu tempat secara efektif dan berkelanjutan.

Dengan demikian, stimulan dapat membantu dalam proses *placemaking* dengan meningkatkan aksesibilitas dan kualitas lingkungan fisik suatu tempat sehingga dapat memberikan kontribusi yang positif bagi masyarakat setempat. Stimulan juga dapat membantu mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam proses pengembangan suatu tempat, sehingga dapat menciptakan suatu lingkungan yang lebih inklusif dan terbuka bagi semua kalangan.

Berdasarkan problematika tersebut, penulis berusaha mengetahui apakah dengan adanya lima zona aktivitas yang terjadi bisa menyebabkan terjadinya proses *placemaking* dan apakah aktivitas tersebut bisa saling dikaitkan atau tidak, bagaimana cara meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi Lapangan Purna MTQ ini dengan menggunakan pendekatan *placemaking*, apa saja stimulan yang ada pada Lapangan purna MTQ ini, juga peran *stakeholder* dalam membangkitkan kembali Lapangan Purna MTQ ini.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan menekankan penelitian pengamatan terhadap suatu fenomena. lalu disajikan dalam bentuk kata-kata secara verbal bukan angka. Lokasi penelitian ini berada di kawasan Lapangan Purna MTQ lebih tepatnya di Jl. Jendral Sudirman, Utama, Simpang Tiga, Bukit Raya, Kota Pekanbaru, Riau.

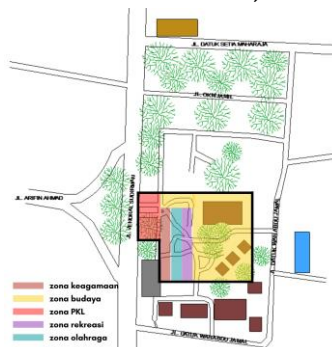


Gambar 1. Lapangan Purna MTQ terhadap kota **Gambar 2.** Batas Lingkup Penelitian
Sumber: Penulis, 2022

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan observasi non partisipan dan dokumentasi secara langsung. Observasi non partisipan adalah penulis tidak menjadi bagian dari kegiatan yang berlangsung selama di observasi. Penulis melakukan pengamatan aktivitas, tempat, pelaku, dan fenomena-fenomena yang ada pada Lapangan Purna MTQ. Selain itu penulis juga mengumpulkan data dari studi literatur yang sudah ada dan mengambil dokumentasi lapangan purna MTQ secara pribadi.



Bagan 1. Alur metode Penelitian
Sumber: Penulis, 2022



Gambar 3. Zona Lapangan Purna MTQ
Sumber: Penulis, 2022

Penulis juga melakukan metode analisis data, yaitu dengan cara melakukan *behavioral*

mapping yang ada di Lapangan Purna MTQ dan analisis data. Terdapat lima zona aktivitas yang terjadi pada Lapangan Purna MTQ yaitu zona keagamaan, zona kebudayaan, zona PKL, zona rekreasi, dan zona olahraga. Metode ini dilakukan untuk mengetahui proses *placemaking* yang terjadi pada Lapangan Purna MTQ.

HASIL DAN PEMBAHASAN

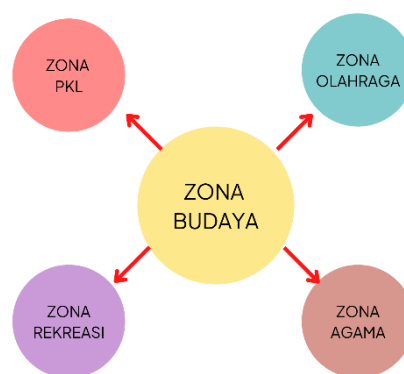
Lapangan Purna MTQ merupakan area wisata yang cukup luas yang berjarak 7km dari pusat kota Pekanbaru, dalam penelitian ini penulis melakukan pengamatan pada batas lingkup penelitian yang memiliki luas lebih dari 30.000m². dalam satu area Lapangan Purna MTQ ini terdapat beberapa bangunan yang menjadi daya tarik area tersebut.



Gambar 4. Museum Anjungan Idrus Tintin
Sumber: Penulis 2022

Bangunan yang menjadi icon utama dari Lapangan Purna MTQ ini adalah Museum Anjungan Idrus Tintin. Nama museum ini diambil dari salah satu budayawan terkenal yaitu Idrus Tintin, museum ini berada tepat ditengah Lapangan Purna MTQ, sehingga Ketika para pengunjung memasuki area Lapangan Purna MTQ, mereka akan langsung disuguhi oleh bangunan Museum Anjungan Idrus Tintin yang megah dan menawan dengan ciri khas ornamen-ornamen melayu pada bangunannya. Selain bentuk bangunannya, Museum Anjungan idrus tintin ini juga rutin mengadakan acara yang memperkenalkan budaya melayu kepada pengunjung seperti pertunjukkan teater, *music* melayu, pameran seni, dll.

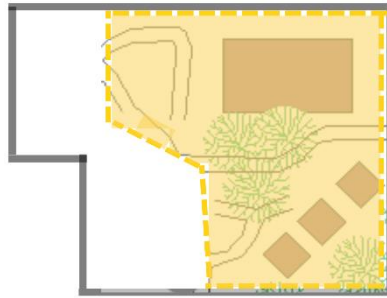
Lapangan Purna MTQ memiliki bangunan wisata lainnya seperti miniatur rumah adat melayu, selain itu juga terdapat area yang sejuk dikarenakan Lapangan Purna MTQ ini memiliki banyak pohon yang rindang.



Bagian 2. Zona dengan stimulant yang paling kuat
Sumber: Penulis, 2022

Terdapat fenomena yang ditemukan oleh penulis yaitu, Zona budaya menjadi zona dengan proses *placemaking* dan stimulan yang paling kuat diantara zona lainnya, hal ini dikarenakan pada zona budaya memiliki stimulant Museum Anjungan Idrus tintin. Zona budaya ini juga menimbulkan zona-zona lainnya. lokasi penelitian ini dibagi menjadi beberapa zona diantaranya

Zona Kebudayaan



Gambar 5. Zona Budaya pada Lapangan Purna MTQ
Sumber: Penulis 2022

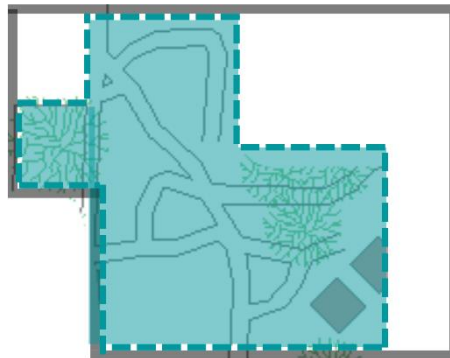
Zona budaya ini memiliki proses *placemaking* dan stimulant yang paling kuat diantara zona lainnya. Zona budaya merupakan zona yang digunakan untuk kegiatan kebudayaan seperti pertunjukan teater, *art exhibition*, dan pentas seni budaya lainnya dengan tujuan untuk memperkenalkan budaya khas daerah tersebut kepada para pengunjung



Gambar 6. Ilustrasi kegiatan pentas seni pada zona budaya
Gambar 7. Persebaran kegiatan kebudayaan di Museum Anjungan Seni Idrus Tintin dan miniature rumah adat
Sumber: Penulis, 2022

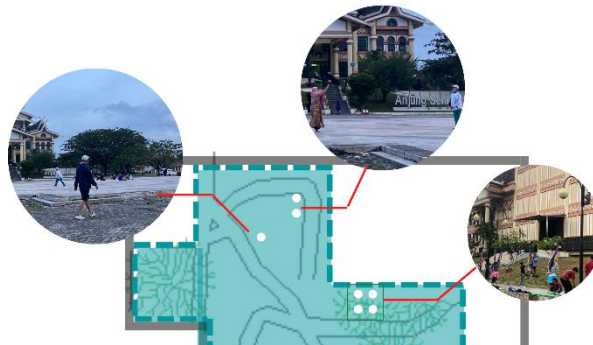
Aktivitas yang ditemukan pada zona ini adalah para pengunjung mengagumi hasil karya seni yang dipajang, menonton pertunjukan, dan ber swafoto kegiatan kebudayaan ini tersebar di beberapa area Lapangan Purna MTQ diantaranya adalah Museum Anjungan Idrus Tintin, halaman Museum Anjungan Idrus Tintin, dan miniatur rumah adat melayu. Pelaku kegiatan yang ada pada zona Budaya ini biasanya adalah para seniman, mahasiswa kesenian, juga penikmat seni. Pada tahun 2007 anjungan seni idrus tintin menggelar acara festival film indonesia (FFI) lalu beberapa waktu lalu juga diadakan Bandar Serai Festival 2022.

Zona Olahraga



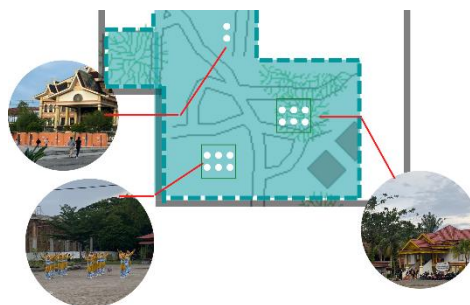
Gambar 8. Zona olahraga pada Lapangan Purna MTQ
Sumber: Penulis, 2022

Zona olahraga berada di urutan kedua sebagai zona yang memiliki proses *placemaking* dan stimulan yang kuat. Zona olahraga merupakan zona yang digunakan untuk melakukan aktivitas yang menyehatkan secara jasmani dan rohani.



Gambar 9. Aktivitas olahraga pada Lapangan Purna MTQ
Sumber: Penulis, 2022

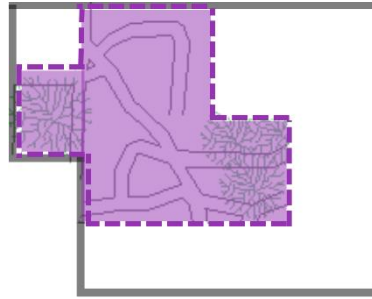
Aktivitas yang dilakukan biasanya adalah berlari, Latihan marching band, jalansantai, bulu tangkis, dll.



Gambar 10. aktivitas olahraga pada Lapangan Purna MTQ
Sumber: Penulis 2022

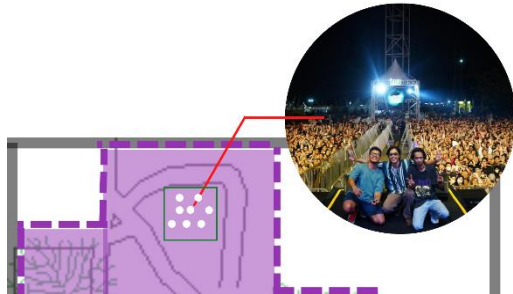
Aktivitas kegiatan ini tersebar di beberapa area Lapangan Purna MTQ diantaranya adalah Lapangan Purna MTQ, halaman depan miniatur rumah adat, halaman samping Museum Anjungan Idru Tintin, dan dibawah pohon. Kegiatan ini biasanya dilakukan pada pagi dan sore hari, orang yang melakukan kegiatan tersebut biasanya adalah para pemuda-pemudi, orang tua, juga imigran setempat.

Zona Rekreasi

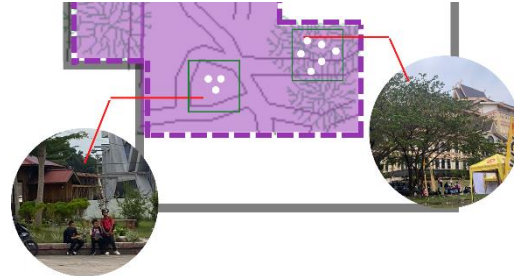


Gambar 11. Zona Rekreasi pada Lapangan Purna MTQ
Sumber: Penulis, 2022

Zona Rekreasi berada di urutan ketiga sebagai zona yang memiliki proses *placemaking* dan stimulant yang kuat. Zona rekreasi merupakan zona yang digunakan untuk mencari hiburan atau menghabiskan waktu bersama orang yang disayangi.



Gambar 12. Konser Musik pada Lapangan Purna MTQ

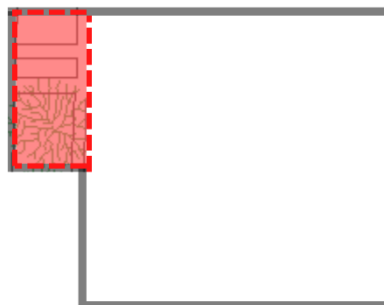


Gambar 13. Aktivitas rekreasi pada Lapangan Purna MTQ

Sumber: Penulis, 2022

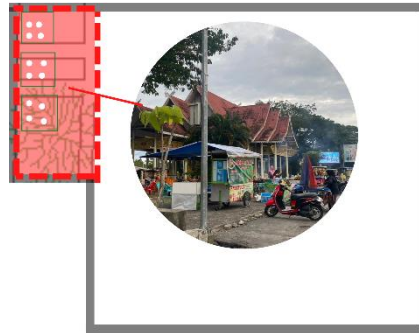
Pada zona ini biasanya diadakan acara besar seperti konser music, pasar malam, parade kuliner setiap beberapa bulan sekali bahkan duduk bersantai dibawah pohon. Kegiatan ini biasanya dilakukan pada area Lapangan Purna MTQ. Kegiatan ini biasanya digemari oleh kalangan muda-mudi dan para keluarga.

Zona PKL



Gambar 14. zona PKL pada Lapangan Purna MTQ
Sumber: Penulis, 2022

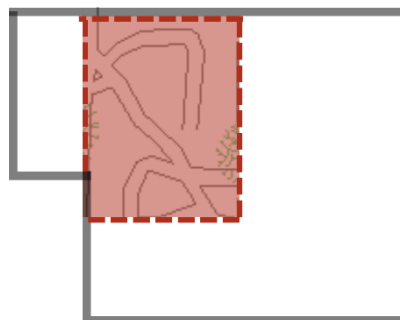
Zona PKL berada di urutan keempat sebagai zona yang memiliki proses *placemaking* dan stimulant yang kuat. Zona Pedagang Kaki Lima (PKL) merupakan zona dimana terjadinya interaksi antara penjual dan pembeli juga menjadi area komersial yang ada di Lapangan Purna MTQ.



Gambar 15. Aktvitas PKL
Sumber: Penulis, 2022

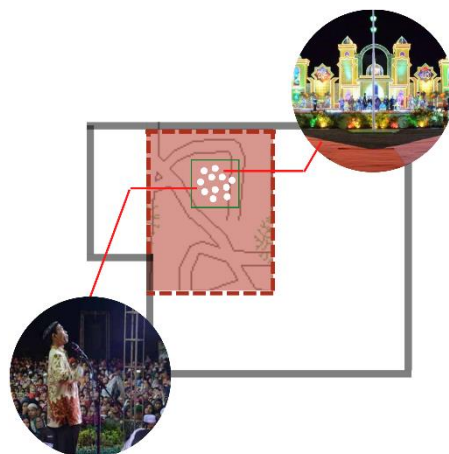
Zona PKL ini ada dikarenakan banyaknya wisatawan dan pengunjung lain yang datang ke Lapangan Purna MTQ ini, sehingga para pedagang melihat potensi untuk menjajakan dagangannya pada area ini. Para PKL ini berjualan di depan Lapangan Purna MTQ ini lebih tepatnya di depan gerbang Lapangan Purna MTQ dan trotoar. PKL ini menjual berbagai macam makanan seperti jagung bakar, pisang bakar, es kelapa muda dll, sehingga banyak pengunjung yang sering datang hanya untuk menikmati makanan dan minuman sambil melihat jalan sudirman biasanya area PKL ini ramai dikunjungi pada sore hari hingga malam hari. Prasarana yang digunakan para PKL ini untuk berjualan biasanya adalah gerobak motor atau meja kecil dan beberapa kursi plastik untuk para pembelinya.

Zona Keagamaan



Gambar 16. zona keagamaan pada Lapangan Purna MTQ
Sumber: Penulis, 2022

Zona Keagamaan berada di urutan terakhir sebagai zona yang memiliki proses *placemaking* dan stimulan yang kuat. Zona keagamaan merupakan zona yang digunakan untuk kegiatan keagamaan seperti MTQ. MTQ adalah kepanjangan dari Musabaqah Tilawatil Qur'an atau lomba membaca Al-quran di tingkat nasional. pada tahun 1994, Lapangan Purna MTQ ini menyelenggarakan MTQ yang ke 17, perlombaan ini dilakukan untuk mencari qori-qori'ah dan hafiz-hafidzah terbaik.



Gambar 17. zona keagamaan pada Lapangan Purna MTQ
Sumber: Penulis, 2022

Selain itu kegiatan keagamaan lain yang dilakukan adalah diselenggarakannya khotbah akbar yang dihadiri oleh ustadz ternama, sehingga acara ini diminati hampir seluruh warga muslim Kota Pekanbaru. Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan di halaman depan Museum Anjungan Idrus Tintin dan biasanya diadakan selama beberapa tahun sekali.

Dengan demikian, penulis menemukan bahwa lapangan purna MTQ yang awalnya digunakan sebagai area untuk acara keagamaan beralihfungsi sebagai area yang focus pada bidang kebudayaan ini ternyata tidak menghilangkan proses placemaking yang sudah ada malah dengan adanya perubahan fungsi ini menimbulkan zona-zona aktivitas yang baru dan semakin memperkuat proses placemaking pada setiap area. Dengan adanya 5 zona aktivitas ini, penulis juga menemukan bahwa setiap zona aktivitas bisa terjadi secara bersamaan pada waktu yang sama tanpa saling mengganggu kegiatan aktivitas satu sama lain.

KESIMPULAN

Museum Anjungan Idrus Tintin menjadi daya tarik utama dari Lapangan Purna MTQ. Hal ini bisa dilihat pada saat pengunjung masuk ke area Lapangan Purna MTQ, maka pengunjung akan langsung melihat bangunan Museum Anjungan Idrus Tintin yang berdiri kokoh dan megah ditengah Lapangan Purna MTQ.

Selain itu, museum ini memiliki tampilan bangunan yang menarik untuk difoto yang bisa dilihat pada ornamen ornamen ukiran melayu yang ada pada atap Museum Anjungan Idrus Tintin, sehingga useum ini menjadi stimulant utama dari Lapangan Purna MTQ.

Dengan demikian, museum ini secara tidak langsung menciptakan lingkungan yang kondusif dan nyaman bagi para pengunjungnya untuk berwisata, belajar tentang kebudayaan Riau, bersantai, berolahraga, dll.

Indikator yang menciptakan lingkungan kondusif ini yaitu seperti pohon yang rindang sehingga membuat suasana area Lapangan Purna MTQ menjadi lebih sejuk dan dijadikan sebagai tempat untuk berteduh, lahan yang menggunakan perkerasan seperti coran beton dan paving block sehingga aman untuk digunakan sebagai area untuk berlari atau melakukan kegiatan seni seperti menari, area rumput yang berada dibawah pohon dan tempat duduk beton yang nyaman digunakan untuk duduk santai.

DAFTAR PUSTAKA

Adi, A. F. (2021). *Hubungan Atribut Placemaking Dengan Intensitas Kunjungan Pengguna City Walk Slamet Riyadi Surakarta* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).

- Alditya, ANJUNGAN. (2022). Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Berkurangnya Minat Pedagang Kecil Di Taman Labuai Kota Pekanbaru (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Arief, A. M. R., & FITRIANI, F. (2015). Bujang Dara dalam Mempromosikan Pariwisata di Kota Pekanbaru (Doctoral dissertation, Riau University).
- Aulia, M. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Ruang Publik Pada Kawasan Bandar Serai Di Kota Pekanbaru (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Habibullah S, Ekomadyo A, 2021. PLACE MAKING PADA RUANG PUBLIK: MENELUSURI GENIUS LOCI PADA ALUN-ALUN KAPUAS PONTIANAK
- Juniarko, O., Surjono., Anwar, M. 2012 EVALUASI SISTEM BANTUAN STIMULAN PEMBIAYAAN PERUMAHAN SWADAYA DI KABUPATEN MALANG
- Nizar, F., Sasmito, A. 2021. MIJI: MERDEKA INDONESIA JOURNAL INTERNATIONAL
- Nuurmayadi, D., & Hendardi, A. R. (2020). Pengelolaan Sampah Dengan Pendekatan Behavior Mapping Di Pasar Tradisional Kota Tasikmalaya. Jurnal Arsitektur Zonasi
- Pamungkas, ANJUNGAN., Arsandrie, Yayi. 2020 BEHAVIORAL MAPPING DAN ADAPTASI TERHADAP LINGKUNGAN PADA SQUATTER SETTLEMENT
- Saptorini, ANJUNGAN. 2019. *Placemaking in Yogyakarta Riverside Settlements, Indonesia: Problems and Prospects.*
- Saptorini, ANJUNGAN. 2021. Placemaking sebagai Ruang Produksi
- Sulaeman, M. 2018. EFEKTIFITAS PELATIHAN KETERAMPILAN BERUSAHA DAN BANTUAN STIMULAN USAHA EKONOMIS PRODUKTIF TERHADAP PENGENTASAN KEMISKINAN (STUDI KASUS DI KOTA BANJAR)
- Susanti ANJUNGAN, Muthia F, 2020. IDENTIFIKASI SENSE OF PLACE PADA RUANG PUBLIK DAMPAK DITERAPKAN KONSEP KAMPONG TEMATIK (KAMPONG TRIDI DAN