

URBAN PLACEMAKING PADA RUANG PUBLIK: Adaptasi Ruang Publik Alun-Alun Nganjuk terhadap Perilaku Masyarakat Komunal

Mohammad Yazid Basthomi¹, Faiz Hamdi Suprahman², dan Bryan Putra Parsada Sinaga³
^{1,2,3}Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia
¹Surel: 18512143@students.uii.ac.id

ABSTRAK: Kabupaten Nganjuk merupakan salah satu kabupaten yang berupaya untuk mengembangkan fasilitas-fasilitas perkotaan, termasuk didalamnya adalah revitalisasi ruang publik di alun-alun dan sekitarnya. Kabupaten Nganjuk merupakan salah satu kabupaten yang berupaya untuk mengembangkan fasilitas-fasilitas perkotaan, termasuk didalamnya adalah revitalisasi fasilitas publik di alun-alun dan sekitarnya. Banyaknya revitalisasi pada ruang publik kota memungkinkan terjadinya adaptasi masyarakat di ruang publik khususnya alun-alun. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui perilaku pengunjung, dampak perilaku pengguna, serta mengadaptasikan fasilitas ruang publik berdasarkan perilaku pengunjung. Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis data kualitatif dengan metode behavior mapping. Hasil penelitian ditemukan bahwa perilaku komunal di dominasi pada area selatan yakni pada lapangan basket dan playground sehingga direkomendasikan untuk mengoptimalkan area utara alun-alun untuk aktivitas kebugaran masyarakat komunal serta penyediaan MCK dan mushola portable.

Kata kunci: alun-alun, dampak perilaku, ruang publik

PENDAHULUAN

Kabupaten Nganjuk merupakan kabupaten yang berkembang di provinsi Jawa Timur. Terdapat revitalisasi fasilitas publik di kawasan kabupaten Nganjuk meliputi pedestrian, tugu, hingga ruang publik. Terdapat alun-alun sebagai salah satu ruang publik di tengah kota Nganjuk. Alun-alun ini memiliki luas 13.736,07 meter persegi yang memiliki beberapa fasilitas publik dan fasilitas komunal di dalamnya. Keberadaan alun-alun kota bertujuan untuk menyediakan ruang terbuka hijau, ruang publik dan/atau komunal. Alun-Alun kota ini memiliki lokasi yang strategis sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat karena dekat dengan fasilitas-fasilitas kota lainnya seperti masjid, perkantoran, sekolahan, pertokoan, dan fasilitas kota lainnya. Lokasi ini mudah dekat dengan jalan utama antar kota, sehingga mudah diakses oleh pengunjung dari kota lain.

Di kawasan perkotaan banyak dilakukan revitalisasi seperti pembangunan monumen, pedestrian dan fasilitas lain untuk keindahan kota. Upaya tersebut telah mendapatkan apresiasi pemerintah daerah namun belum perubahan kondisi sosial masyarakat di ruang publik yang mana area tersebut tidak ada aktivitas komunal tertentu yang menghidupkan kota.

Ruang publik merupakan panggung dimana drama kehidupan masyarakat komunal ada didalamnya. Jalan-jalan, taman dan alun-alun kota menunjukkan fenomena pergantian manusia. Ruang dinamis ini merupakan bagian penting dari tempat dan rutinitas masyarakat, yakni dengan fasilitas pergerakan, simpul komunikasi, bermain dan bersantai. Keberadaan ruang publik menjadi salah satu kebutuhan masyarakat dalam mengekspresikan budaya komunal. Dalam segi kehidupan komunal terdapat keseimbangan dinamis antara kegiatan publik dan swasta. Tampilan kekayaan dan kekuatan sipil dan agama di balai kota, tempat ibadah yang menghadap ke jalan-jalan utama dan alun-alun (Stephen Carr, Mark Francis, Leanne G. Rivlin 1992).

Placemaking secara kolektif menata ulang dan menemukan kembali ruang publik sebagai jantung setiap komunitas untuk peningkatan lingkungan, kota ataupun wilayah. *Placemaking* memacu pada proses kolaboratif yang dapat membentuk ranah publik untuk meningkatkan nilai kebersamaan. Selain itu, *placemaking* memberikan fasilitas pola penggunaan yang kreatif sehingga memberikan perhatian khusus pada identitas fisik, budaya, dan sosial yang menentukan suatu tempat serta mendukung evolusi yang keberlanjutan (Spaces 2007).

Kajian urban *placemaking* pada Alun-Alun kota saat ini diperlukan untuk menentukan fasilitas komunal kota dalam membentuk ruang publik yang sesuai konteks kawasan tersebut. Hal ini termasuk tahapan yang wajib dilakukan pada revitalisasi Alun-Alun Kota Nganjuk untuk mengetahui gambaran masyarakat komunal. *Placemaking* yang terjadi pada ruang publik Alun-Alun kota diharapkan mampu berkelanjutan dan menghidupkan kota.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku pengunjung pada ruang arsitektural pada ruang publik di alun-alun kota Nganjuk, mengetahui dampak perilaku pengguna terhadap *placemaking* alun-alun kota Nganjuk, serta untuk menetapkan fasilitas yang mewadahi aktivitas komunal di alun-alun kota Nganjuk.

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada karakteristik lokasi penelitian mengenai gambaran umum lokasi dan keadaan lingkungan, hal ini menjadi salah satu barometer perencanaan urban *placemaking* pada ruang publik. Selain itu, gambaran perilaku pengguna di alun-alun yang diambil dari data observasi dan wawancara diperlukan untuk mengadaptasikan perilaku pengguna dengan fasilitas pada ruang publik.

STUDI LITERATUR

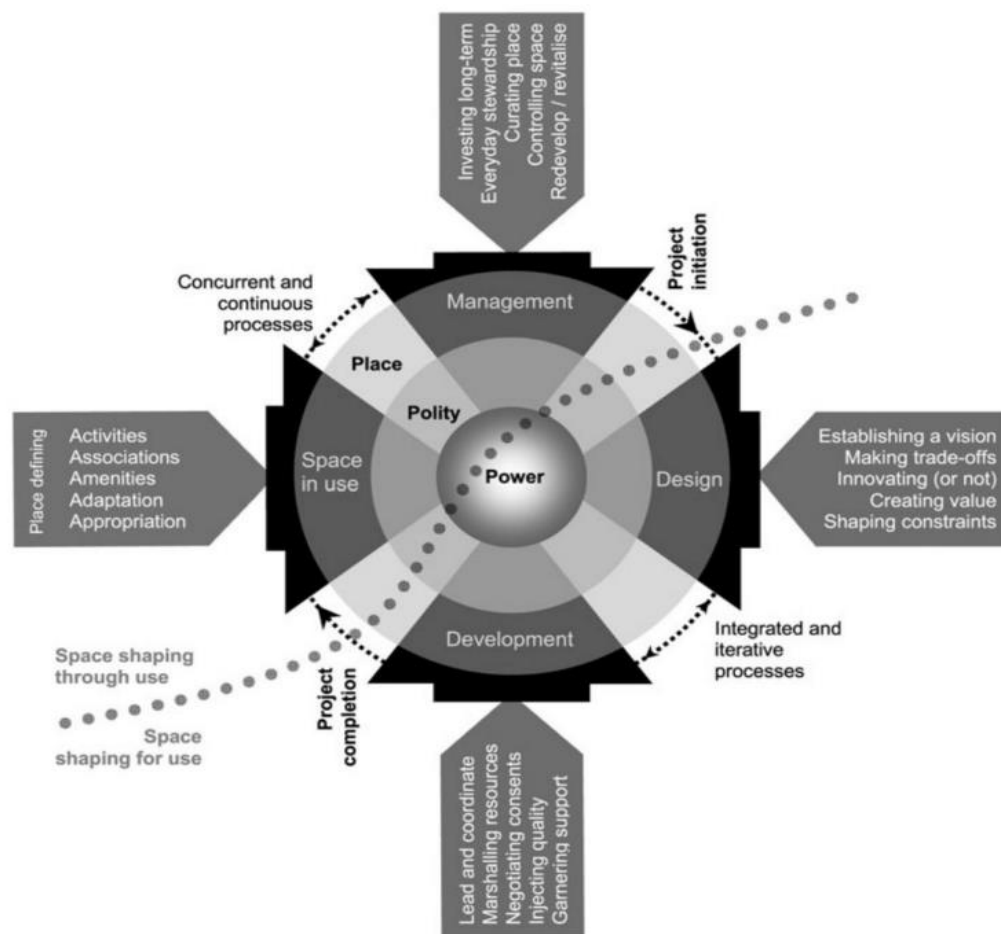
a. Ruang Publik

Menurut (Stephen Carr, Mark Francis, Leanne G. Rivlin 1992), ruang publik merupakan ruang terbuka yang mampu diakses oleh publik untuk kepentingan kelompok maupun individu. Ruang publik pada umumnya memiliki fasilitas umum, diantaranya jalan setapak, bangku, air, bahkan perhijauan seperti taman dan vegetasi. Ruang publik terbentuk dengan setidaknya memiliki dua kemungkinan, yakni berkembang secara alami karena penggunaan *space* secara berulang atau pemusatan orang karena adanya ketertarikan yang kuat.

b. Teori Proses Desain Perkotaan

Teori proses desain perkotaan terangkum pada Gambar 1 (Carmona 2014), dimana desain perkotaan dipresentasikan sebagai kontinum pembentuk tempat yang terintegrasi melalui waktu yang menggabungkan:

1. Dua faktor kontekstual kunci, yakni sejarah dan tradisi di sebuah tempat. Pengaruh ini tidak berwujud pada proyek dari generasi ke generasi berikutnya; dan politik kontemporer yang mana ekonomi politik selalu diarahkan untuk tujuan desain atau pembangunan tertentu.
2. Konteks ini mempengaruhi empat proses pembentukan tempat yang aktif: (1) desain, (2) perkembangan, (3) ruang yang digunakan, dan (4) manajemen. Masing-masing mencakup serangkaian aspirasi serta praktik kompleks yang menentukan hasil ruang publik.
3. Serangkaian hubungan kekuasaan antara pemangku kepentingan berfokus pada desain perkotaan pada arah yang berbeda dengan keanekaragaman cara dan dilakukan secara konsisten.



Gambar 1 Proses desain perkotaan: kontinum pembentukan tempat

Sumber: The Place-shaping Continuum: A Theory of Urban Design Process (Carmona 2014)

Menurut Donagh Horgan dalam (Horgan 2020) menjelaskan bahwa konsep placemaking merupakan kolaborasi antara pembuat kebijakan, pakar yang dinominasikan, dan pemangku kepentingan masyarakat

c. Alun-Alun Sebagai Ruang Publik

Alun-alun merupakan sebuah lapangan terbuka yang dikelilingi oleh jalan yang dapat digunakan berbagai kegiatan oleh masyarakat (Wikipedia 2022). Menurut (Warpani 2017) alun-alun adalah salah satu ciri pusat kota baik kerajaan maupun kabupaten yang ditandai dengan lapangan rumput dan sepaang pohon beringin di tengahnya yang dipisahkan oleh jalan masuk kantor kabupaten.

Sebagai ruang publik, alun-alun merupakan tempat pertemuan rakyat melakukan aktivitas sosialnya seperti bercakap, berdiskusi, merayakan pesta rakyat, dan sejenisnya (Hindarto 2013). Didalamnya terdapat interaksi sosial yang berlangsung yang dilakukan oleh masyarakat umum. Alun-alun sebagai elemen sentral, masing-masing kota memiliki peran dan komponen fisik yang mencerminkan simbol-simbol nilai yang diagungkan (Munir 2012). Selain itu, keberadaan alun-alun menjadi salah satu identitas yang menunjukkan karakteristik kota dengan melihat segala interaksi manusia dengan lingkungannya.

d. Pendekatan *Placemaking* untuk Ruang Publik

Menurut (Wyckoff and A 2014), *Placemaking* adalah suatu proses menciptakan tempat yang berkualitas sesuai keinginan seseorang untuk keperluan bekerja, bermain, belajar, hingga tinggal didalamnya. Perencanaan ruang publik tidak lepas dengan terjadinya *placemaking* yang timbul secara sengaja maupun tidak sengaja dilakukan oleh masyarakat. Alun-alun sebagai ruang publik merupakan proyeksi PPS (*The Project for Public Space*) dengan pendekatan *placemaking*.

Dalam *The Project for Public Space* (Spaces 2007) terdapat aspek-aspek penting dalam membentuk ruang publik, diantaranya adalah:

1. Kenyamanan (*Comfort and Image*)

Perencanaan fisik pada ruang publik dapat memberikan rasa nyaman pengguna dalam memfasilitasi aktivitasnya (Abusaada and Elshater 2021). Citra atau *image* memungkinkan adanya pandangan seseorang baik positif maupun negatif (Yogarsiwayan, Anggraini, and Lestari 2022).

2. Akses dan Hubungan (*Access and Linkage*)

Beberapa tempat dalam ruang publik memiliki peran penting dalam keberlangsungan aktivitas sosial. Kemudahan sirkulasi ini menjadi aspek yang perlu diterapkan diantara tempat-tempat umum (Wyckoff and A 2014).

3. Penggunaan dan Kegiatan (*Uses and Activity*)

Adanya kunjungan didalam ruang publik, memungkinkan terjadi aktivitas tertentu. Penggunaan suatu tempat menciptakan *placemaking* sehingga tercipta juga suatu tempat yang mewadahi kegiatan tersebut. Aktivitas dan penggunaan fasilitas di ruang publik dapat dijadikan sebagai *anchor* program untuk mengikat daya tarik (Syarif 2021).

4. Keramahan (*Sociability*)

Ruang publik memungkinkan ada pengalaman autentik. Kualitas keramahan ruang publik dipengaruhi elemen pelayanan pengguna, makna dan aksesibilitas (Pratomo, Soedwihajono, and Miladan 2019). Ditengah kepadatan aktivitas, lingkungan arsitektural harus mewadahi kebutuhan masyarakat komunal, seperti menikmati pemandangan, bertemu teman, dan aktivitas lainnya.

Perencanaan ruang publik tidak lepas dengan terjadinya *placemaking* yang timbul secara sengaja maupun tidak sengaja dilakukan oleh masyarakat. Alun-alun sebagai ruang publik merupakan proyeksi PPS dengan pendekatan *placemaking*.

e. Kajian perilaku arsitektural

Arsitektur dan perilaku memiliki hubungan yang erat melalui aspek pembentuk perilaku manusia akibat bentuk arsitektur atau lingkungan dan sebaliknya. Dalam proses merancang, arsitek mengasumsi kebutuhan pengguna, perilaku, pergerakan dan lingkungan sekitarnya supaya desain arsitektural menjadi lingkungan yang sehat bagi pengguna (Tandal and Egam 2011).

Arsitektur kreatif melibatkan empat dimensi studi perilaku lingkungan, yakni manusia, perilaku, lingkungan, dan waktu (Churchill 1943). Perilaku manusia ada yang kasat mata dan tidak kasat mata. Perilaku kasat seperti duduk, berjalan, makan, dan sebagainya. Sedangkan perilaku yang tidak kasat mata seperti adanya motivasi, fantasi dan sebagainya.

METODE PENELITIAN

Lokasi Alun-Alun kota berada di kawasan komersial, perdagangan dan jasa. Metode penelitian menggunakan metode *behavior mapping* (Do et al. 2019). Tujuan metode ini adalah untuk menggambarkan perilaku di tempat tersebut untuk diidentifikasi jenis dan frekuensi meruang untuk mengetahui integrasinya pada rancangan fisik (Suharhadana and

Marcillia 2021). Selain itu, untuk mengidentifikasi pola pergerakan manusia Dalam pengambilan data didukung dengan melakukan penyebaran kuesioner dan wawancara. Sasaran penggunaannya adalah masyarakat domestik. Teknik analisis data kualitatif hasil studi literatur, observasi dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alun-alun Nganjuk sebagai ruang publik sekaligus sentral kota memiliki lokasi yang cukup memadai masyarakat untuk bersosialisasi secara bebas. Fasilitas didalamnya terdapat jalan setapak, bangku, air mancur, lapangan olahraga, taman baca, playground bahkan penghijauan seperti taman dan vegetasi. Dalam proses studi perilaku pengguna pada alun-alun Nganjuk didapatkan keragaman latar belakang pengunjung dan aktivitas yang dilakukan. Aktivitas-aktivitas tersebut diantaranya adalah duduk di bangku, berfoto, berbincang, makan, hingga berolahraga. Pemetaan ruang publik dengan pendekatan *behavior mapping* menghasilkan tatanan lingkungan dalam bentuk siteplan berdasarkan mapping pengguna (Yustiara and Nirwansyah 2018).

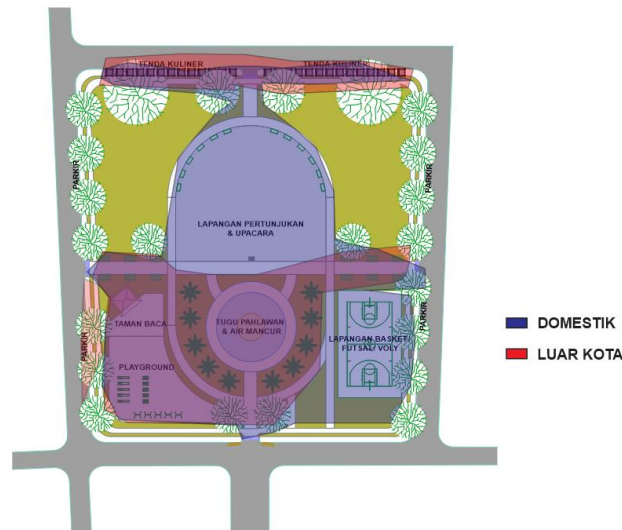
Tabel 1 Analisis perilaku dan dampak pengunjung alun-alun

	Aktivitas	Dampak Aktivitas	Saran	Kebutuhan
P1 (Ilyas) Kediri	Relaksasi, Kuliner,	Rileks	Pemanfaatan Ruang harus fokus sarana Prasarana, spt Sanitas, ada foodcourt dalam alun2, T. Berteduh dr panas & hujan, fas. ibadah, dll.	SARPRAS PUBLIK
P2 (Ira) Nganjuk	COD, Ketemuan dgn Teman2	Akses menuju Alun2 agak susah,	Tempat Sampah belum tertata, Air mancur tidak menyala, perlu Sanitasi	SARPRAS PUBLIK
P3 (Adelia) Surabaya	Refreshing, COD,	senang & tenang krn suasana ramai & sejuk	fokus fasilitas Komunal, spt sketboard, dll. selai	SARPRAS KOMUNAL
P4&5 (Mirta & Anisa) pelajar Nganjuk	Ngopi2, kulineran, jalan2 lihat suasana. melihat orang futsal	senang, tenang karena tempat sejuk	Pengembangan tempat teduh dari panas & hujan	SARPRAS PUBLIK
P6 (---) Pekerja Nganjuk	Maen & duduk2 lihat suasana bersama keluarga	Rileks	ada Tempat berteduh, mushola dan mck.	SARPRAS PUBLIK
P7 (---) Keluarga	jalan2, kulineran, foto2, melihat orang olahraga basket, voli, futsal.	Tenang	opsi kuliner yang lebih banyak, playground kurang, mck di dalam alun2.	SARPRAS PUBLIK & KOMUNAL

Sumber: Analisis penulis

Dalam mengidentifikasi perilaku arsitektural pengunjung di temui area-area yang sering dijangkau. Subjek dikategorikan menjadi 3, yakni:

- berdasarkan domisili
- berdasarkan profesi
- berdasarkan umur



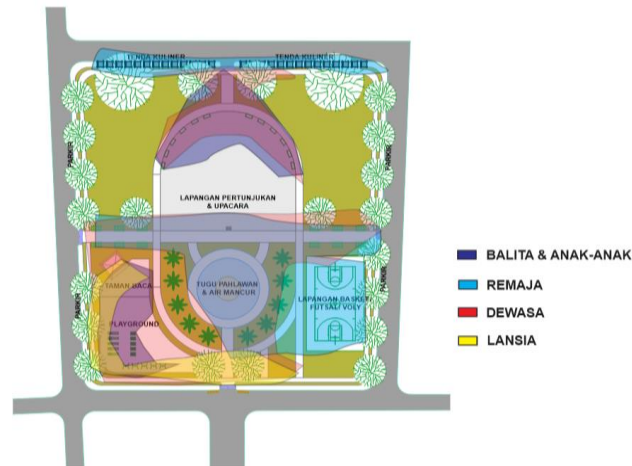
Gambar 2 Analisis area pergerakan pengunjung berdasarkan domisili
Sumber: Analisis penulis

Pada hasil wawancara dan observasi, pengunjung luar kota memiliki kecenderungan mengakses non komunal kecuali playground yang dikunjungi ibu dan anak. Kedatangan pengunjung luar kota hanya untuk refreshing dan menikmati kuliner Sedangkan pengunjung domestik cenderung mengakses semua area baik publik maupun komunal.



Gambar 3 Analisis area pergerakan pengunjung berdasarkan status profesi
Sumber: Analisis penulis

Kategori berdasarkan status profesi dibagi menjadi 4, yakni; pelajar, pekerja, ibu rumah tangga, dan anak-anak. Pelajar merupakan anak-anak remaja yang berdomisili dan bersekolah kawasan kota Nganjuk. Para pelajar memiliki kepentingan untuk menikmati kuliner, duduk santai di bangku terbuka maupun pergola, berfoto dan berolahraga. Aktivitas pekerja cenderung santai menikmati kuliner, duduk di bangku dan berfoto. Ibu rumah tangga menjangkau area yang lebih dekat dengan parkir. Aktivitasnya hanya sekedar duduk di area taman baca dan playground. Anak-anak lebih mendominasi area playground, taman baca dan lapangan pertunjukan. Lapangan pertunjukan ini dijangkau oleh anak-anak karena memiliki kontur tanah datar dan luas sehingga banyak anak-anak yang berlarian area tersebut.



Gambar 4 Analisis area pergerakan pengunjung berdasarkan umur
Sumber: Analisis penulis

Kategori berdasarkan umur pengunjung dibagi menjadi 4, yakni; balita & anak-anak, remaja, dewasa dan lansia. Balita dan anak-anak tidak jauh beda dengan area jangkauan orang dewasa, karena pergerakannya masih dibawah pengawasan orang tua. Area tersebut diantaranya playground, taman baca, area tugu pahlawan, bangku-bangku dan lapangan pertunjukan. Pengunjung remaja sering menjangkau bangku-bangku berkanopi, kuliner, berfoto di tugu pahlawan dan berolahraga voli/basket/futsal. Sedangkan lansia hanya duduk-duduk dan cenderung mendominasi area pinggiran playground yang memiliki kemudahan akses dari parkir dan ramp difabel.

Area selatan alun-alun merupakan area yang sering dijangkau oleh pengunjung. Sedangkan area utara dijangkau untuk keperluan akses ke kuliner dan bersantai di lapangan pertunjukan. Faktor yang mempengaruhi pergerakan pengunjung diantaranya karena kemudahan akses, tujuan pengunjung, dan adanya fasilitas penunjang. Selain itu beberapa pengunjung cenderung memilih tempat berteduh dari panas maupun hujan.

Dalam menindaklanjuti keberlanjutan ruang publik, upaya yang bisa dilakukan adalah menguatkan dan/atau mengubah *space* menuju *place* (Rubianto and Navastara 2018). Untuk menciptakan *place*, setting fisik berpengaruh pada perilaku penggunaannya (Adhitama 2013). Pada kasus ini berpeluang untuk mengoptimalisasi ruang di area utara dengan fasilitas tertentu.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Perilaku pengunjung cenderung menikmati suasana dan menyesuaikan keadaan ruang arsitektural seperti berkuliner, duduk santai, berbincang, berfoto, bermain, bahkan hanya sekedar refreshing menikmati udara segar. Perilaku masyarakat komunal berdasarkan area pergerakannya dikarenakan adanya tempat yang mewadahi aktifitasnya, diantaranya bermain (playground), membaca (taman baca), serta olahraga futsal, voli dan basket di lapangan.
2. Dampak dari setting ruang publik ini menyebabkan area pergerakan pengunjung banyak mendominasi pada area selatan alun-alun, sedangkan area utara masih banyak ruang kosong yang jarang mendapat jangkauan dari pengunjung.

Dari penelitian tersebut, penulis merekomendasikan untuk mengoptimalisasi area utara alun-alun dengan fasilitas aktivitas kebugaran yang bersifat individu dikarenakan eksisting tempat kebugaran masih untuk beregu. Selain itu, diadakan penambahan elemen pergola untuk menaungi dari hujan serta pengadaan fasilitas mushola dan MCK yang portable.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada semua kolega yang berkontribusi dalam penulisan penelitian ini khususnya responden, dan penyedia data untuk mendukung kelancaran penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abusaada, Hisham, and Abeer Elshater. 2021. "Effect of People on Placemaking and Affective Atmospheres in City Streets." *Ain Shams Engineering Journal* 12 (3): 3389–3403.
- Adhitama, Muhammad Satya. 2013. "Faktor Penentu Setting Fisik Dalam Beraktifitas Di Ruang Terbuka Publik 'Studi Kasus Alun – Alun Merdeka Kota Malang.'" *Review of Urbanism and Architectural Studies* 11 (2): 1–9.
- Carmona, Matthew. 2014. "The Place-Shaping Continuum: A Theory of Urban Design Process." *Journal of Urban Design*. Taylor & Francis.
- Churchill, Winston. 1943. "Arsitektur & Perilaku Manusia - Google Books." 1943.
- Do, Duy Thinh, Yuning Cheng, Amir Shojai, and Ye Chen. 2019. "Public Park Behaviour in Da Nang: An Investigation into How Open Space Is Used." *Frontiers of Architectural Research* 8 (4): 454–70.
- Hindarto, Teguh. 2013. "HISTORY AND LEGACY OF KEBUMEN: MEMAKSIMALKAN FUNGSI ALUN-ALUN SEBAGAI RUANG PUBLIK TERBUKA." 2013.
- Horgan, Donagh. 2020. "Placemaking." *International Encyclopedia of Human Geography*, January, 145–52.
- Munir, Risfan. 2012. "Pengembangan Wilayah Dan Kota: Alun-Alun Atau City Square, Peran Dan Eksistensinya." 2012.
- Pratomo, Anggit, Soedwihajono Soedwihajono, and Nur Miladan. 2019. "Kualitas Taman Kota Sebagai Ruang Publik Di Kota Surakarta Berdasarkan Persepsi Dan Preferensi Pengguna." *Desa-Kota* 1 (1): 84.
- Rubianto, Lidia, and Ardy Navastara. 2018. "Karakteristik Ruang Kampung Tambak Asri Berdasarkan Pendekatan Placemaking." *Jurnal Teknik ITS* 7 (2).
- Spaces, Project for Public. 2007. "What Is Placemaking?" 2007.
- Stephen Carr, Mark Francis, Leanne G. Rivlin, Andrew M. Stone. 1992. "Public Space." *Cambridge University Press*.
- Suharthadana, Made, and Syam Rachma Marcillia. 2021. "Place Making Ruang Publik Di Taman Kumbasari." *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)* 4: 390–99.
- Syarif, Fauzan Farhana. 2021. "Strategi Peningkatan Kualitas Visual Pada Kawasan Pantai Losari Terhadap Keberadaan Center Point of Indonesia (CPI) Kota Makassar." Universitas Hasanudin Makassar.
- Tandal, ANTHONIUS N., and I PINGKAN P. Egam. 2011. "ARSITEKTUR BERWAWASAN PERILAKU (BEHAVIORISME)." *Media Matrasain* 8 (1): 29–39.
- Warpani, Suwardjoko P. 2017. "ALUN-ALUN," 1–8.
- Wikipedia. 2022. "Alun-Alun - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas." 2022.

Wyckoff, and Mark A. 2014. "Definition of Placemaking: Four Different Types." *Planning & Zoning News* 1: np.

Yogarsiwayan, Mohammadan, Stefy Prasasti Anggraini, and Tidi Ayu Lestari. 2022. "Pengaruh Kualitas Ruang Dan Persepsi Pengunjung Terhadap Keberlangsungan Ruang Publik" 5: 351-60.

Yustiara, Dhisa, and Rullan Nirwansyah. 2018. "Pendekatan Behavior Setting Pada Penataan Lingkungan Kampung Akuarium Dalam Desain Rumah Susun." *JURNAL SAINS DAN SENI ITS* 7 (2): 76-79.