

## PLACEMAKING RUANG PUBLIK DI BENDUNG LEPEN YOGYAKARTA

Nurkhalyzha Muthmainnah Mumtaz<sup>1</sup>, M. Galieh Gunagama<sup>2</sup>, dan Nopita Suryanti<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

<sup>1</sup>Surel: 20512219@students.ui.ac.id

**Abstrak:** Bendung Lepen merupakan ruang publik yang berlokasi di Berlokasi di Kampung Mrican, Kelurahan Giwangan, Kecamatan Umbulharjo, Kota Yogyakarta. Bendung Lepen sebagai taman ramah pengguna yang direvitalisasi sebagai wisata edukasi, dengan memiliki daya tarik sendiri di tepian sungai yang mewadahi aktivitas masyarakat dan adanya kolam sebagai interaksi pengunjung dengan ikan. Adanya interaksi pengunjung dengan alam tercipta placemaking pada lokasi ini. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dan mengobservasi proses placemaking di Bendung Lepen menjadi ruang publik yang di revitalisasi sebagai tempat pertemuan aktivitas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengolahan data, dilakukan dengan cara menganalisis yang bersifat deskriptif dengan menggunakan teori - teori literatur dan wawancara dengan narasumber pengunjung Bendung Lepen. Hasil menunjukkan bahwa variable walkability di pedestrian paling banyak aktivitas dengan memiliki fungsional selain sebagai pejalan kaki yaitu sebagai tempat bersantai dan interaksi dengan ikan. Dari variable fun mengetahui kegiatan menyenangkan bagi pengunjung dan fasilitas yang membuat pengunjung tertarik. Dalam aspek sociability dinilai sebagai ramah pengunjung dan interactive yaitu komunikasi yang terjalin antar pengunjung satu sama lain. Dan motivasi yang membuat pengunjung tertarik ke lokasi ini.

**Keyword:** Bendung Lepen, Motivasi Pengunjung, Placemaking, Ruang Publik,

### PENDAHULUAN

#### Latar Belakang

Placemaking yang berasal dari kata *space* adalah sebuah ruang yang dimana ada suatu pergerakan yang dapat bertransportasi menjadi *place*, dengan adanya pergerakan itu sendiri menjadi *placemaking* (Cresswell, 2009). *Placemaking* dari proses merubah ruang (*space*) menjadi (*place*) yang dapat menarik sejumlah besar dalam hal menyenangkan, menarik, dan menawarkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. (Ridwan, 2016) termasuk dalam kegiatan food area, taman bermain, menonton, tempat duduk, dll. (Marcillia dan Suharhadana, 2021). *Placemaking* memiliki tiga komponen penting yaitu aktivitas (*activities*), tempat fisik (*physical setting*) yang dilihat dari aktivitas manusia yang muncul, dan makna (*meanings*) (Relph, 1976). Ruang terbentuk dengan adanya kegiatan objek di dalamnya yang biasanya terbentuk dari ruang publik.

Kota Yogyakarta memiliki banyak ruang publik sebagai tempat interaksi dan komunikasi sosial bagi warganya dengan memiliki konsep yang bermacam – macam. Bentuk ruang publik terbuka menjadi tempat pertemuan aktivitas bersama di udara terbuka (*outdoor*) yang memungkinkan ruang ini terjadinya pertemuan antar manusia untuk saling berinteraksi sehingga adanya kegiatan bersama atau ruang umum yang disebut sebagai *open space*. Ruang terbuka publik dapat diakses dari kalangan semua umur baik anak muda maupun orang tua. Ruang terbuka publik dapat dijadikan sebagai wadah yang merangsang gerak anak dalam aktivitas di luar ruangan (Rizani et al, 2017). Seperti ruang terbuka publik Bendung Lepen memiliki konsep *open space* sebagai ruang umum yang banyak mewadahi aktivitas pengunjung. Bendung Lepen dulunya merupakan kawasan yang kurang terawat dengan seiring waktu direvitalisasi menjadi ruang publik sebagai upaya pelestarian lingkungan dengan kreativitas komunitas warga sekitar. Pemanfaatan revitalisasi bantaran sungai sebagai ruang terbuka publik sebelumnya dapat ditemukan di sungai Sumida di

Tokyo, Sungai Seine di Prancis, dan Taman Kumbasari di Bali. (Suharhadana dan Marcilia, 2021). Ruang publik ini diharapkan dapat mewadahi masyarakat dengan baik dan dapat memberikan edukasi untuk merawat lingkungan dengan baik. Bendung Lepen selesai dibangun pada tahun 2019 yang semakin direalisasikan sampai saat ini tahun 2022. Berlokasi di Kampung Mrican, Kelurahan Giwangan, Kecamatan Umbulharjo, Kota Yogyakarta. Pada tahun 2015, Pemerintah memiliki program untuk pembangunan taman di sebagian lokasi ini karena sebelumnya tidak ada pengelola dan pengurus tidak berjalan dengan baik sehingga menjadi tidak bersih kembali. Kemudian di tahun 2018 akhir, sekelompok komunitas pemuda karang taruna memiliki ide untuk membersihkan lingkungan hidup disekitar masyarakat.

Pemilihan *placemaking* yang dipilih berdasarkan asumsi *walkability* dari aktivitas pedestrian yang mendukung konsep ini. *Walkability* digambarkan sebagai konektivitas atau penghubung dan kualitas jalan setapak (Leather et al, 2021). *Walkability* pada lokasi ini dengan mengamati konektivitas pedestrian sebagai penghubung ruang yang mempengaruhi sirkulasi pengunjung dan pedestrian ini juga dimanfaatkan kegiatan fungsional lain bagi pengunjung. Tempat ini juga adanya aspek *use activities* yang dinilai dari segi fun. Menurut (Hakim, 2003). Ruang publik dapat berfungsi sebagai tempat bersosialisasi, bermain, tempat menunggu, menghirup udara segar, menciptakan sarana kebersihan, kesehatan dan keselarasan. (Fajrina, 2021). Dan dalam aspek *sociability* dinilai dari segi *friendly* dan *interactive* tempat ini, menurut (Hakim, 2003). kegiatan yang dilakukan bersama – sama dalam kotak pasif, seperti mendengarkan, dan melihat antar pengguna yang dikenal atau saling mengenal. Aspek dilihat dari fasilitas yang ada di Bendung lepen yang membuat pengunjung terfasilitasi dan tertarik ke lokasi. Sehingga taman ini memiliki daya tarik yang membuat pengunjung mendatangi lokasi ini. Motivasi mengetahui hal apa yang membuat pengunjung mendatangi tempat tersebut dan Menurut (Oemar Hamalik, 2004). Motivasi merupakan dorongan baik dari dalam maupun luar yang dapat membangkitkan seseorang mempertahankan dan mengontrol minat.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui aspek *placemaking* pada di lokasi ini. Penelitian *placemaking* revitalisasi sebelumnya sudah ada yang membahas jurnal *Placemaking* Ruang Publik yang dilakukan oleh (Suharhadana M dan Marcilia S, 2021), (Wahyuni, 2018), (Marcilia and Fajrina, 2022), *Child friendly placemaking* (Radboud, 2021), dan adapun Analisis Motivasi Pengunjung yang dilakukan oleh (Yoseli at al, 2020). Dari berbagai penelitian pembahasan ini dengan sebelumnya memiliki perbedaan pada lokasi dan penilaian *placemaking* yang ditinjau dari Aspek *Comfort dan Image (walkable)*, Aspek *Use Activities (fun)*, Aspek *Sociability (friendly) dan (interactive)*. Pemanfaatan ruang Bendung Lepen yang sebelum *revitalisasi* menjadi ruang publik mempengaruhi aktivitas pengguna ruang. Penilaian variable *placemaking* berdasarkan *Project for Public Spaces*.

### **Rumusan masalah**

1. Bagaimana *placemaking* di bendungan lepen ditinjau dari 3 aspek *walkability, fun*, dan *friendly*?
2. Apa yang membuat pengunjung tertarik untuk mengunjungi tempat ini?

### **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui *placemaking* yang ada di Bendung Lepen dengan mengamati kegiatan pengunjung dalam memanfaatkan ruang. Berdasarkan aspek *comfort* dan *image* yang berhubungan dengan kenyamanan ruang dilihat dari nilai *walkable* yaitu jalur sirkulasi kawasan sebagai penghubung antar ruang termasuk pemanfaatan pedestrian sebagai fungsional lain dan *use activities* dari nilai *fun* adalah kegiatan apa saja



tempat tersebut sehingga mendukung aktivitas pengunjung. Seperti adanya kolam ikan dan tempat bermain yang membuat anak – anak merasa tertarik untuk mengunjungi tempat tersebut

- **Aspek Sociability.**

Sebagai tempat yang mendorong interaksi dan dapat dikunjungi bagi siapapun dari mulai anak – anak sampai orang dewasa. Penilaian friendly dalam *sociability* membahas hubungan ruang ke penggunaannya berdasarkan penelitian “*child friendly placemaking*” (Radboud, 2021) dilihat dari aktivitas pengunjung dan *interactive* melihat adanya komunikasi pengunjung satu sama lain walaupun tidak mengenal.

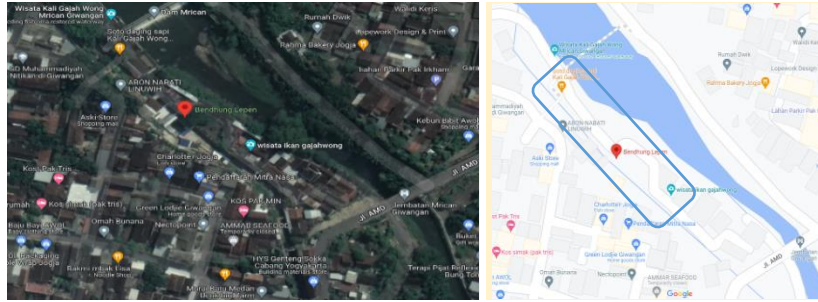
**Ruang Terbuka Publik sebagai ruang sosial**

Ruang publik adalah tempat umum masyarakat yang dapat melakukan kegiatan publik fungsional ataupun sampingan sehingga dapat mengikat suatu komunitas dalam kegiatan sehari – hari maupun terbatas. (Carr, 1922; Purmanasari, 2020). Menurut (Plato, 1999) ruang menjadi wadah yang dimana objek dan keadaan tertentu akan berada. (Rapoport, 1977) dalam social activity segala kegiatan yang bergantung pada keberadaan orang lain yang mencakup anak-anak bermain, menyapa, dan juga berbagai jenis kegiatan sebagai kegiatan sosial (Gehl, 1989). Menurut (Rapoport, 1969), manusia dan lingkungan memiliki peran dalam *setting* ruang. Ruang terbuka publik adanya 3 fungsi yaitu fungsi ekologis yang dapat meningkatkan kesehatan lingkungan, fungsi estetis atau arsitektural dalam menciptakan keindahan lingkungan dan fungsi sosial dalam interaksi sosial masyarakat dalam suatu kota. Kebutuhan yang dapat mewadahi kepuasan pengguna ruang publik dapat dinilai dari aspek relaksasi, kenyamanan, dan keterlibatan aktif dan pasif (destri dan prihastomo, 2018) dalam jurnal (lestari, 2019). Kawasan bantaran sungai dapat disebut sebagai waterfont merupakan kawasan yang terlatak berbatasan dengan air dan menghadap laut, sungai, danau, dan sejenisnya meningkatkan kesejahteraan sosial dan ekonomi masyarakatnya dengan meningkatkan manfaat lingkungan alam, sosial, dan ekonomi. (Angradi, 2019). Seperti Bendung Lepen yang menghadap ke arah sungai sebagai ruang publik yang di revitalisasi Di tahun 2019 akhir, mulai dijalankan membersihkan sungai. Setelah itu, mulai peletakan tempat sampah dan munculnya ide baru dengan memasukan ikan bermacam jenis. Awalnya komunitas selaku pengelola hanya memiliki tujuan untuk membersihkan lingkungan sebagai tempat hidup ternyata apresiasi masyarakat sangat antusias dan menjadi daya tarik lokasi ini yang direpson sebagai tempat ruang publik edukasi dan beberapa warga yang menjadikan sebagai tempat mata pencaharian atau perekonomian bagi pedagang dan masyarakatnya. Ruang luar akan membentuk ruang yang dimanfaatkan atau tidak dapat dimanfaatkan pada suatu tapak. Pada ruang luar di bendung lepen diisi perumahan para warga sekitar.

**Motivasi Pengunjung**

Mengetahui hal apa yang membuat pengunjung mendatangi tempat tersebut. Menurut (Oemar Hamalik, 2004). Motivasi merupakan dorongan baik dari dalam maupun luar yang dapat membangkitkan seseorang mempertahankan dan mengontrol minat. motivasi muncul dari dalam diri maupun dari lingkungan yang menjadi faktor penggerak tujuan akan dicapai hubungan dalam pariwisata dorongan apa yang membuat wisatawan memutuskan bertindak ke arah tujuan yaitu contohnya memenuhi berbagai macam kebutuhan dan keinginan ataupun seseorang yang tertarik mengunjungi tempat tersebut sehingga menjadi pilihan.

## METODE PENELITIAN



**Gambar 2.** Peta Lokasi  
Sumber: Google Maps, 2022

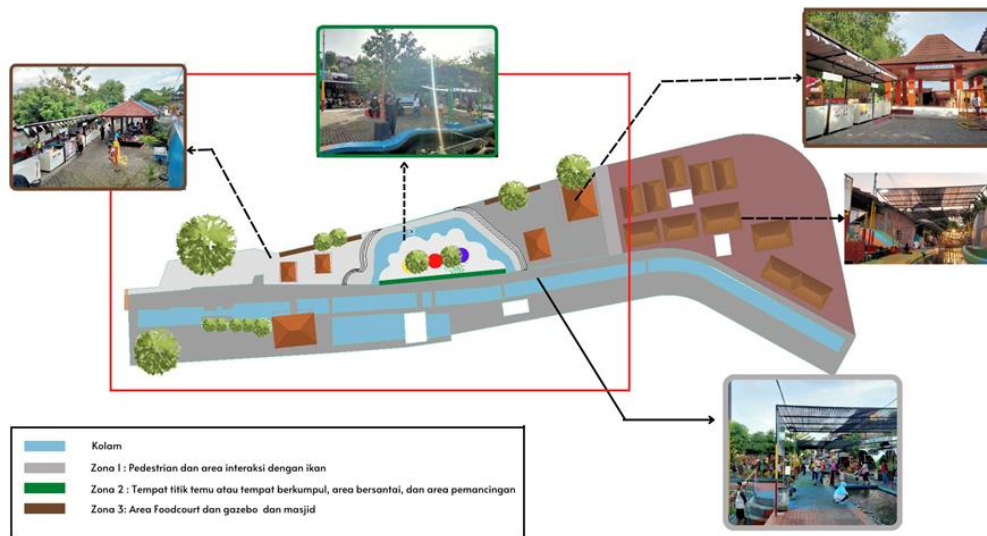
Metode penelitian pada paper ini menggunakan penelitian metode kualitatif dengan pengolahan data dilakukan dengan cara menganalisis yang bersifat deskriptif dengan menggunakan teori - teori dan literatur. (Sugiyono, 2011). Dan deskripsi kualitatif dengan memiliki tujuan menggambarkan, situasi, dan fenomena pendekatan sosialitas dengan ciri, karakter, sifat ataupun gambaran situasi dengan realitas yang ada (Bungin, 2008). Metode kuantitatif adalah penelitian dengan memahami fenomena manusia atau sosial dengan adanya gambaran yang menyeluruh dan kompleks dan melaporkan dengan rinci dari sumber dan latar setting (Walidin, Saifullah & Tabrani, 2015: 77). Mulai dari memahami apa yang terjadi, mengapa terjadi, bagaimana terjadi? dengan menggambarkan kegiatan secara naratif (Denzin & Lincoln, 1994). Metode kualitatif dengan teknik wawancara terstruktur dengan melakukan rekaman suara dengan narasumber menggunakan handphone yang kemudian data yang didapatkan dicatat poin - poin penting untuk mendapatkan data hasilnya dan observasi dilakukan untuk melengkapi. Pengamatan terhadap lokasi dalam ruang terbuka publik ini dilakukan dengan cara direkam dalam dokumentasi foto. Objek penelitian ini adalah pengunjung Bendung Lepen dan yang akan diobservasi mengenai kawasan Bendung Lepen sebagai publik space dengan melakukan wawancara mengenai pertanyaan, yaitu:

- Apa yang membuat pengunjung merasa tertarik untuk mendatangi lokasi ini?
- Bagian atau zona apa yang menjadi tempat favorit bagi para pengunjung?
- Dengan siapa pengunjung mendatangi tempat tersebut?
- Apa yang membuat pengunjung merasa nyaman dan aman di lokasi ini?
- Apa yang membuat pengunjung menyukai konsep dari lokasi ini?

Penelitian ini dilakukan selama 1 semester mulai dari bulan September sampai Januari. Penelitian ini dengan teknik pengumpulan data data awal pada tanggal 22 oktober 2022, pukul 15.37 – 18. 30. Pengumpulan data kedua tanggal 1 Desember 2022. Pengumpulan data ketiga tanggal 3 Desember 2022. Dengan melakukan wawancara, dokumentasi dan studi literatur dengan mengamati kawasan secara apa adanya yang akan mendukung sosial aktivitas pengunjung pada penggunaan ruang berlangsung di kawasan ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi penelitian *placemaking* di Bandung Lepen beralamat di Kampung Mrican, Kelurahan Giwangan, Kecamatan Umbulharjo, Kota Yogyakarta.



**Gambar 3.** Masterplan  
 Sumber: penulis, 2022

Pada bagian luar ruang publik Bendung Lepen adanya perumahan warga sekitar sehingga adanya banyaknya perilaku pengguna lebih banyak aktivitas masyarakat sekitar. Berdasarkan pengumpulan data lokasi dengan melakukan observasi survey, zona analisis yang akan di fokuskan adalah bagian area tengah lokasi karena memberikan gambaran kegiatan yang akan dianalisis dengan dibagi menjadi 3 zona seperti gambar di atas.

Pengumpulan data melalui survey observasi dan melakukan wawancara dengan pengelola dan pengunjung sebagai narasumber penelitian. Metode wawancara dipakai untuk mencari data primer yang dipakai dalam banyak metode penelitian untuk menggali lebih dalam terkait sikap, perilaku, ataupun pengalaman dari narasumber terhadap fenomena sosial. Dengan melakukan pertukaran informasi secara verbal dengan satu orang atau lebih. (Bastian et al, 2018). Berdasarkan pengumpulan data hasil wawancara dengan narasumber sejumlah 14 orang terdiri dari 8 perempuan dan 6 laki - laki, dengan kisaran usia 20 - 40 tahun. 3 orang mahasiswa 20 - 23 tahun dan orang tua 25 - 40 tahun. Pengelola 1 orang dan pedagang 1 orang.

**Tabel 1.** Hasil Wawancara

No	Narasumber	Pendapat
R1	Pengunjung Orang tua	Memiliki konsep open space dan tidak ada polusi kendaraan sehingga cocok untuk membawa anak - anak sehingga menjadi kebutuhan anak untuk bermain dan refreasing, Taman ini terasa alami karena terbuka dan adanya kolam yang menarik pengunjung karena yang membuat lebih tertarik selain area interaksi dengan ikan ada juga area pemancingan dengan lokasi tidak jauh dari rumah. Taman ini membuat nyaman karena luas dan anak bisa bermain dengan bebas, di area foodcourt tidak ada bagian kolam sehingga orang tua bisa menemani lebih dekat dan bagian kolam perlu pengawasan orang tua.



No	Narasumber	Pendapat
R2	Pengunjung Orang tua	Memiliki konsep unik karena ada ikan sesuai dengan kesukaan anak dan mendukung wisata edukasi dengan pemanfaatan sungai yang tidak biasa khususnya di kota ini selain untuk refreasing, pengunjung juga bisa sambil belajar menjaga lingkungan. Ruang publik memang banyak tetapi yang memiliki konsep seperti ini sangat jarang dan adanya pedestrian maupun tempat duduk melingkar area meeting point menjadi tempat untuk interaksi antar pengunjung yang dikenal maupun tidak mengenal satu sama lain.
R3	Pengelola	Kawasan ini dikelola oleh komunitas warga setempat yang awalnya hanya memiliki tujuan untuk membersihkan lingkungan hidup dan ternyata banyak apresiasi masyarakat sehingga semakin dikembangkan. Diharapkan lokasi ini dapat menjadi edukasi dengan menjaga lingkungan maka lingkungan akan memberikan timbal balik yang lebih baik. Pengunjung mulai ramai pada saat pagi hari dan sore hari, sekitar 60 % orang tua dan 40 % anak muda dikarenakan lokasi ini sasaran utamanya anak - anak agar bisa menjadi wisata edukasi.
R4	Pengunjung Mahasiswa	Pintu masuk sebagai identitas dan pembagian zona yang mudah dikenali dengan pedestrian yang cukup besar untuk dimanfaatkan sebagai fungsi lain. Lokasi ini sangat memuaskan dan kebersihan terjaga dengan baik. Tidak ada pembayaran tiket, cocok untuk berkumpul bersana teman dengan suasana baru karena bisa melihat aktivitas pengunjung satu sama lain. Lokasi ini sangat disayangkan masih banyak yang belum mengetahui karena masih bagian dalam kawasan. Taman ini menjadi wisata edukasi terutama anak dibawah umur sambil mempelajari budi daya ikan, pedestrian sebagai zona interkasi dengan ikan, dan area foodcourt mewadahi pengunjung
R5	Pedagang	Dulu masih kurang tertata dan sekarang sudah memadai dan membuat nyaman pedagang ataupun pengunjung. Keramaian biasanya pagi dan sore hari

Sumber: hasil observasi penulis, 2022

## 1. PEDESTRIAN DALAM ASPEK WALKABLE

### Jalur sirkulasi dalam pemanfaatan pedestrian *friendly* dengan fungsional lain.

Jalur pedestrian dapat mendukung *walkable* dengan baik yang mengacu pada konektivitasnya secara utuh dengan memberikan kenyamanan gerak pada penggunanya dan ketersediaan tempat sebagai aspek visual kualitas lansekap (southworth, 2005).

Pedestrian Friendly menjadi salah satu konsep yang biasanya diterapkan dalam pengembangan ruang publik (Agustianti dan Pudianti, 2022). Kriteria ini, pejalan kaki sebagai fokus utama dan menjadi penting meningkatkan efisiensi efektivitas kegiatan (Syarlianti dan Arief, 2015).



**Gambar 4** Lebar Pedestrian  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Pedestrian biasanya memiliki peran penting dalam mewujudkan aksesibilitas dalam ruang publik yang diharapkan tidak menyulitkan pengguna ketika akan mencapai maupun dimanfaatkan oleh pengguna (Hantono, 2017) dalam jurnal (Agustianti dan Pudianti, 2022). Jalur pedestrian di lokasi ini berada di sisi Utara lokasi bertepatan di bantaran pinggir sungai dengan panjang pedestrian sekitar 160 - an M dan lebar pedestrian memiliki ukuran yang berbeda mulai dari 2,5 M sampai 1,5 M dengan menggunakan material paving block yang tidak licin. Jalur pedestrian di lokasi ini sebagai penghubung ruang yang dapat menghubungkan ruang dan memiliki fungsional lain sehingga menjadi fokus penelitian karena dapat melihatnya banyak kegiatan dari pedestrian ini, seperti yang didokumentasikan pada bagian pinggir kawasan adanya kolam ikan yang membuat pengunjung melakukan kegiatan memberi makan ikan atau interaksi dengan ikan, memancing, berkumpul ataupun duduk bersantai di pinggir bagian pedestrian.



**Gambar 5** Aktivitas di Pedestrian.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Pedestrian ini sangat memudahkan para pengunjung dengan ukurannya yang cukup besar sehingga tidak bertabrakan dengan pengunjung lain terutama bagi yang melakukan aktivitas duduk dan pejalan kaki. Personal space pada bagian pedestrian ini bisa menjadi tempat saling berinteraksi satu sama lain dan pada saat aktivitas pengunjung beberapa bagian dari pedestrian ini adanya vegetasi dan kanopi yang melindungi pengunjung dari sinar matahari. Pada saat malam hari kendaraan motor bisa melewati jalan pedestrian ini mulai dari 18.00 agar tidak mengganggu para pengunjung tetapi pedestrian ini di desain lebih mengutamakan untuk pejalan kaki dan tempat duduk.



**Gambar 6.** Aktivitas Pengunjung di sore hari.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

## 2. PENILAIAN FUN DALAM ASPEK USE ACTIVITIES

Ruang publik ini memiliki tujuan untuk mengakomodasi ekosistem pelestarian dan keseimbangan alam sehingga kawasan ini dapat dimanfaatkan dengan baik dan penataan kembali yang menarik. (Kamala et al, 2020). Bendung lepen memiliki pengelola yang bertanggung jawab pada lokasi ini. Berdasarkan wawancara dengan pengelola, seiring



waktu melihat antusias masyarakat dengan lokasi ini dan juga beberapa warga yang berdagang mulai berjualan dengan bergantung hidup, pembahasan ini berhubungan dengan narasumber R3 terkait komunitas selaku pengelola mulai memikirkan cara membuat pengunjung tertarik dan mendatangkan pengunjung.

**Tabel 2.** Identifikasi kegiatan Bendung Lepen

Jenis Kegiatan	Kegiatan	Wadah	Waktu
Duduk / Bersantai	ada	Pedestrian, paving blok, bangku batu, gazebo	Setiap waktu
Berjalan	ada	Pedestrian, paving blok	Setiap waktu
Berkendara	Ada: kendaraan motor	Pedestrian, paving blok	Malam hari
Permainan dengan alat	ada	Alat bermain	Pagi dan sore hari
Makan, Minum dan berdagang	ada	Pedestrian, <i>foodcourt</i> , gazebo	Setiap waktu
Menyentuh air	Ada: interaksi dengan ikan dan memancing ikan	Batu, kolam	Pagi, siang, dan sore hari

Sumber: hasil observasi penulis, 2022

Dalam penilaian aspek *use activities* dari penilaian *fun* di lokasi ini adalah sebagai tempat yang menyenangkan sehingga membuat pengunjung merasa tertarik untuk mendatangi tempat ini terutama pengunjung yang berkeluarga. Pembahasan aspek ini berhubungan dengan hasil wawancara dalam tabel. Di bagian tabel R1, taman ini terasa alami dengan adanya area interaksi dengan ikan sekaligus pemancingan dengan akses lokasi tidak jauh dari tempat tinggal. R4 di lokasi ini, pintu masuk menjadi identitas yang mudah dikenali dengan pedestrian dimanfaatkan fungsi lain. Pada taman ini tidak dikenakan tarif sehingga cocok untuk jalan sore hari untuk bersantai dan dianggap sebagai wisata edukasi dengan pemanfaatan sungai sebagai strategi revitalisasi selain refreasing pengunjung bisa belajar dan mencontoh dalam menjaga lingkungan.



**Gambar 7.** Aktivitas Pengunjung.  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

### 3. PENILAIAN ASPEK *SOCIABILITY*

Tata letak kawasan ini, awalnya pada tahun 2015. Mulainya dengan adanya taman, pendopo yang dibagian area foodcourt dibangun tahun 2022 dan bangku yang melingkar di bagian area taman sudah ada di tahun 2018. Pada tahun 2019, komunitas mulai melanjutkan desain tata letak mulai dari adanya balkon dan hampir sepenuhnya tata letak kawasan ini diatur komunitas selaku pengelola tempat ini. Pengunjung di lokasi ini

banyak dikunjungi keluarga dan orang terdekat. Terutama banyaknya keluarga yang membawa anak karena dinilai ramah anak. Tinggal di kota memberikan banyak manfaat tetapi menjadi penting dalam mendesain lingkungan hidup yang ramah anak. Dengan memberikan kesempatan bermain dan berolahraga di luar ruangan. Ruang publik memberikan efek positif pada anak. Namun, area bermain harus aman dan menambah minat.

Masyarakat dapat membantu membuat kota menjadi menarik dan bersemangat (Hospers, 2021). Penilaian dalam aspek Use and Activities di Bendung Lepen dilihat dari pengunjung anak sampai dewasa. Berdasarkan observasi aktivitas pengunjung dan pembahasan wawancara berkaitan dengan aspek sociability berhubungan dengan taman ini di bagian R2 yaitu bangku dan pedestrian menjadi tempat saling berinteraksi satu sama lain dan menjadi area kebutuhan anak pada area kolam ikan.



**Gambar 8** Aktivitas pengunjung.  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Adapun aktivitas di sore hari pengunjung mahasiswi merasa nyaman untuk bertemu dengan teman atau orang terdekat tetapi kurang setuju dengan lingkup yang luas karena lokasi ini didominasi anak - anak sehingga perlu menjaga polusi udara maupun lingkungan dan juga sebagai wisata edukasi khususnya anak - anak berinteraksi dengan lingkungan. Kolam ikan sebagai elemen air yang dapat menghubungkan interaksi antar pengunjung sehingga tidak hanya anak - anak yang mendapatkan manfaat dari tempat ini tetapi juga orang dewasa. Pedestrian yang dinilai friendly dan interactive karena pengunjung duduk bersama di area ini tanpa mengenal bisa saling berkomunikasi satu sama lain antar kelompok walaupun tidak semua di area kolam ini saling mengenal. Berdasarkan narasumber R1 pada bagian zona 2, bagian kolam perlu pengawasan orang tua masing - masing. Di bagian R2 area foodcourt adanya gazebo untuk duduk bersama secara bebas yang biasanya untuk mewedahi dan memiliki bangku tingkat untuk menikmati makanan dan duduk bersantai, orang tua juga mengawasi anak mereka duduk di tangga ini. Namun, adanya yang menganggap tempat duduk ini sebagai akses tangga. Tabel di atas dapat menjelaskan penjelasan narasumber.



**Gambar 9** Aktivitas pengunjung di fasilitas.  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

### Motivasi Pengunjung

Ruang Publik Bendung Lepe banyak diminati pengunjung dari berbagai usia dengan adanya alasan yang membuat pengunjung tertarik untuk datang ke lokasi ini. Pengumpulan data dengan melakukan observasi dan wawancara dengan narasumber pengunjung terkait motivasi ke lokasi ini. Gambaran penilaian motivasi berdasarkan tabel.

**Tabel 3.** Penilaian Motivasi Pengunjung

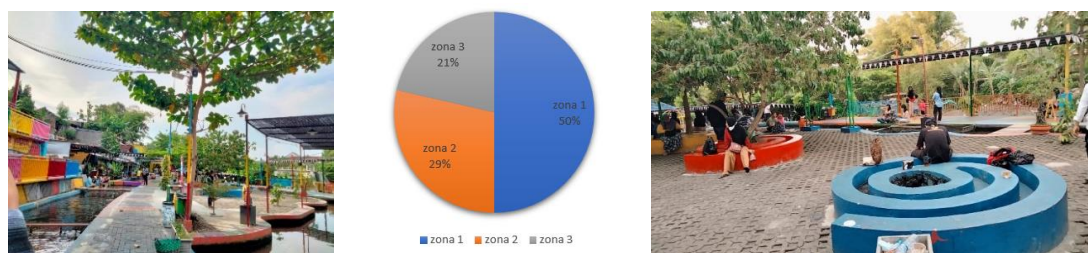
No	Motivasi	Keterangan
1	Kenyamanan	Kebersihan, kelengkapan fasilitas, relaksasi
2	Kegiatan	Interaksi dengan ikan, berkumpul dengan orang terdekat, bersantai atau refreasing, berfoto
3	Konsep Desain	<i>Open Space</i> dan ramah anak

Sumber: hasil observasi penulis, 2022

Berdasarkan penilaian tabel di atas hasil observasi terkait motivasi pengunjung dari segi fisik banyaknya fasilitas yang memudah aktivitas pengunjung sehingga pengunjung pun tidak sulit mencari ruang publik yang terbuka bebas untuk umum. Pengunjung di lokasi ini lebih banyak penduduk sekitar yang tidak jauh dari tempat tinggal. Pembahasan motivasi dilihat dari segi arsitektur dengan pendekatan teori kotler (2003) membahas keputusan berkunjung pada saat sebelum, sedang, dan sesudah berkunjung yang terdiri dari kebutuhan, pencarian informasi, evaluasi perilaku, keputusan berkunjung, dan perilaku setelah berkunjung. (sunarti, 2018).

Berdasarkan tabel di atas terkait wawancara dengan narasumber pengunjung dari segi aspek kenyamanan. Sebagai salah satu ruang publik, fasilitas adalah hal utama yang sangat diperhatikan karena menjadi daya tarik bagi pengunjung banyak pengunjung yang setuju dalam aspek ini dilihat dari fasilitas yang diberikan pengelola ke pengunjung mulai dari kebersihan, area bersantai atau tempat duduk dan luas nya area yang membuat anak bisa bergerak bebas tetapi juga perlu pengawasan orang tua. Aspek yang kedua sebagai memudah kegiatan pengunjung selain interaksi dengan ikan, pengunjung juga memilih lokasi ini karena sebagai tempat berkumpul dengan orang terdekat dengan suasana yang mendukung kebutuhan relaksasi pada saat pagi hari maupun sore hari dengan menikmati alam sekaligus melihat aktivitas interaksi pengunjung satu sama lain dan di lokasi ini dinilai sebagai tempat bersantai dan refreasing menghilangkan kejenuhan akan aktivitas sehari - hari.

Aspek ketiga dilihat dari konsep desain yang memiliki konsep *open space* dan ramah anak.



**Gambar 10.** Zona favorite pengunjung.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022

Pengunjung merasa tertarik untuk ke ruang publik ini dengan konsep yang terbuka dengan tata letak zona yang baik sesuai kebutuhan dengan perkerasan yang dikelilingi pohon rindang dan adanya daya tarik utama yaitu kolam ikan sebagai elemen air interaksi dengan ikan yang dinilai sebagai area edukasi yang unik, bagi orang tua yang ke lokasi ini untuk menemani anak mereka merasa nyaman karena tersedianya tempat bersantai untuk mengawasi anak mereka lebih dekat dan juga ruang publik ini menjadi kebutuhan orang tua mencari tempat refreking bagi anak. Dari hasil penjelasan daya tarik dalam aspek ini adalah elemen desain sebagai pendukung suasana, konsep atau tata ruang publik, akses lokasi dan kelengkapan desain yang mewadahi pengunjung.

## **KESIMPULAN**

Pemanfaatan ruang dalam aspek *Comfort and Image* dengan variabel walkable dinilai sudah terpenuhi dengan baik. Pedestrian *friendly* dalam kriteria sirkulasi pengunjung, material, konektivitas, dan lebar pedestrian memberikan kenyamanan gerak pada penggunaannya walaupun adanya fungsional lain seperti aktivitas duduk atau bersantai, interaksi dengan ikan, dan memancing ikan tetapi tidak mengganggu pejalan kaki dan peraturan kendaraan bermotor yang hanya boleh melewati saat malam agar tidak mengganggu pengunjung. Namun, dalam penilaian sirkulasi pergerakan pengunjung adanya tempat duduk yang di pahami sebagai tangga, bisa disarankan dengan diberikan tanaman agar pengunjung lebih memahami fungsinya. Penilaian aspek *fun* sudah memuaskan pengunjung dengan banyaknya dikunjungi pada saat pagi dan sore hari dengan menyukai kegiatan interaksi dengan ikan dan konsep open space mengurangi polusi kendaraan. Dan penilaian aspek sociability dalam penilaian *friendly* pengunjung menilai lokasi ini ramah pengunjung dan ramah anak. Pengunjung di lokasi ini bisa saling menyapa satu sama lain dengan kolam ikan sebagai elemen air dan pedestrian sebagai elemen perkerasan yang membuat pengunjung bisa saling komunikasi dengan manfaat tidak hanya untuk anak – anak tetapi juga termasuk orang dewasa. Adanya pengunjung yang menilai lokasi ini nyaman untuk tempat bertemu dengan orang dekat tetapi tidak dengan hubungan yang luas, penilaian interactive dalam komunikasi antar pengunjung walaupun beda kelompok masih bisa dijangkau karena tersedianya tempat duduk yang secara bersamaan karena itu pengunjung bisa saling interaksi satu sama lain. Motivasi pengunjung setiap perjalanan berbeda sesuai dengan keinginan dengan mencari lokasi ruang publik yang memenuhi kriteria sesuai keinginan pengunjung dengan penelitian ini terkait motivasi fisik yang paling dominan di Bendung Lepen yang dilihat dari observasi dan hasil wawancara dengan narasumber sebagai kebutuhan pengunjung dari segi relaksasi, kenyamanan, konsep desain yang mendukung kegiatan aktivitas pengunjung dengan memberikan pengalaman yang baru dan berbeda seperti area kolam sebagai edukasi yang masih jarang di Indonesia dan juga memberikan suasana ruang terbuka.

Placemaking pada Bendung Lepen membawa dampak baik bagi lokasi ini yang dimana setiap hari selalu dipenuhi pengunjung yang ingin berkreasi dan memberikan edukasi masyarakat pada kawasan revitalisasi tepi sungai ataupun kawasan air lainnya dan menjadi motivasi masyarakat untuk menjaga lingkungan tetap bersih dan sehat

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang mendorong terlaksananya penelitian ini dan dosen yang membimbing melalui mata kuliah Adicita Rancang Ruang. Terima kasih juga kepada pengunjung dan pengelola Bendung Lepen yang mengizinkan pengambilan data.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baiquni, S. d. (n.d.). MOTIVASI DAN PERSEPSI WISATAWAN TENTANG DAYA TARIK DESTINASI TERHADAP MINAT KUNJUNGAN KEMBALI
- Agustin, I. W. (2017). PENERAPAN KONSEP WALKABILITY DI. *Jurnal Pengembangan Kota (JPK)*.
- Dila Dayita, H. S. (2018). Pola Aktivitas Pemanfaatan Ruang Terbuka Publik di Bantaran Sungai Kali Mas Surabaya. *studentjournal.ub*.
- Edelenbos, P. N. (2021). Positioning place-making as a social process: A. *Cogent Social Sciences*.
- Ekomadyo, H. d. (2021). PLACE-MAKING PADA RUANG PUBLIK: GENIUS LOCI PADA ALUN - ALUN KAPUAS. *JPK (Jurnal Pengembangan Kota)*.
- Hantono, D. (2019). Ruang Publik. *Jurnal NALARS*.
- Hospers, G. J. (2021). Sand in the City: child-friendly placemaking. *Town & Country Planning*.
- Kadeli, L. M. (2018). PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR PERILAKU PADA PUSAT KOMUNITAS ANAK. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*.
- Lestari, P. I. (2020). Peran Ruang Publik Terpadu Ramah Anak Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Maihendro Dwisaputra, S. A. (2017). Motivasi Pengunjung ke Kota Wisata Bukittinggi Sumatera Barat. *JOM FISIP UNRI*.
- Marcillia, S. d. (2021). PLACE MAKING RUANG PUBLIK DI TAMAN KUMBASARI. *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*.
- Marinda Noor Fajrina N.P, S. R. (2021). USER'S PERCEPTION OF PUBLIC SPACE AT MALIOBORO STREET AFTER REVITALIZATION USING PLACEMAKING APPROACH. *BEST: Journal of Built Environment Studies*.
- Nurwarsih, N. W. (2022). SKENARIO DESAIN FASILITAS WISATA DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING. *Jurnal Arsitektur*.
- Prihastomo, R. d. (2018). IDENTIFIKASI PENERAPAN KONSEP RUANG PUBLIK TERPADU. *Vitruvian*.
- Pudianti, A. d. (2022). KAJIAN PEDESTRIAN FRIENDLY PADA TAMAN KAMBANG IWAK PALEMBANG. *Jurnal Arsitektur NALARS*.
- PURWARUPA, J. A. (2019). *Jurnal Arsitektur PURWARUPA. Jurnal Arsitektur PURWARUPA*.
- Ratih, A. (2022). Karakter Spasial Ruang Publik sebagai Tempat Ketiga. *RUAS (Review of Urbanism and Architectural Studies)*.
- Rina Fitriana, N. R. (2020). Analisis Motivasi Pengunjung Museum Macan Jakarta. *Jurnal Ilmiah Pariwisata*.
- Rini Hidayat, D. Y. (2022). ANALISA POTENSI TAMAN BENDUNGAN (SEBAGAI PUBLIC SPACE) DEPAN. *SIAR III (SEMINAR ILMIAH ARSITEKTUR)*.



Tsaqifa Taqiyya Ulfah, S. N. (2020). Environmental preservation: Mrican youth innovation on slummed irrigation channels (Bendung Lepen Gajah Wong) . *Journal of Community Service and Empowerment (JCSE)*.

Vika Haristianti, T. M. (2021). Analisis Faktor Kebetahan Pengunjung Coffee Shop Melalui Penilaian Kinerja Elemen Interior. Studi Kasus: Kafe dan Coffee Shop di Kawasan L.R.E Martadinata, Bandung. *Jurnal Arsitektur Zonasi (JAZ)*.

Wahyuni, S. (2018). PLACEMAKING SEBAGAI STRATEGI REVITALISASI KAWASAN. *Linears : jurnal ilmu arsitektur*.

Yoseli, a. e. (n.d.). Analisis Motivasi Pengunjung Museum Macan Jakarta. *Jurnal Ilmiah Pariwisata*.

#### **Sumber Web**

Desa Wisata. (2022). [Atraksi Bendhung Lepen \(kemenparekraf.go.id\)](https://kemenparekraf.go.id) (Diakses pada 10 November 2022).

Project for Publik Space. (2021). [What is Placemaking? \(pps.org\)](https://pps.org) (Diakses pada 5 oktober 2022).