

PLACEMAKING RUANG PUBLIK DI ALUN-ALUN BANYUMAS

Triana Anugrah Anggraeni¹, M. Galieh Gunagama², dan Nopita Suryanti³

¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

¹Surel: 20512245@students.uii.ac.id

ABSTRAK: *Place making menurut Projects for Public Spaces baik menciptakan tempat melalui proyek ruang publik merupakan ide holistik dan pendekatan praktis untuk memperbaiki lingkungan, kota atau wilayah, menginspirasi orang untuk merancang bersama dan menemukan kembali ruang publik sebagai jantung setiap komunitas. Ruang publik merupakan bagian dari sistem sosial masyarakat yang keberadaannya tidak dapat dipisahkan dari dinamika sosial. Alun-alun Banyumas merupakan alun-alun yang menjadi pusat aktivitas di kawasan Banyumas. Aspek diagram ‘what makes a great place?’ menjadi acuan dalam kajian desain alun-alun di Alun-alun Banyumas. Pendataan pengguna lokasi Banyumas dilakukan melalui platform Google Forms dengan metode skala Likert. Pengambilan data kuesioner penelitian menghasilkan jawaban responden sejumlah 34 orang terdiri dari 22 perempuan dan 12 laki-laki, dengan kisaran usia 17-25 tahun sejumlah 31 orang dan 3 orang berusia diatas 25 tahun. Responden akan menjawab setuju atau tidak setuju pada pernyataan-pernyataan yang disediakan, kemudian memberikan saran atau rekomendasi mengenai Alun-alun Banyumas sebagai ruang publik yang mawadahi mereka sebagai penggunanya.*

Kata kunci: *Alun-alun Banyumas, Place Making, Ruang Publik.*

PENDAHULUAN

Projects for Public Spaces mengekspresikan ide yang komprehensif dan pendekatan praktis untuk meningkatkan lingkungan, kota, atau wilayah. Perencanaan tata ruang menginspirasi orang untuk secara kolektif merancang dan menemukan kembali ruang publik di jantung setiap komunitas. Memperkuat hubungan antara orang dan tempat yang mereka bagikan berarti proses kolaboratif yang memungkinkan kita merancang ruang publik dengan cara yang memaksimalkan nilai bersama. Placemaking tidak hanya mempromosikan perencanaan kota yang lebih baik, tetapi juga mendorong model pengguna yang kreatif, memperhatikan identitas fisik, budaya dan sosial yang menentukan tempat dan mendukung pengembangan lebih lanjut.

Kabupaten Banyumas adalah salah satu wilayah yang berada di provinsi Jawa Tengah. Wilayah ini merupakan bagian dari budaya Banyumasan yang berkembang di bagian barat Jawa Tengah. Banyumas juga merupakan nama kecamatan yang berada di Kabupaten Banyumas. Kecamatan Banyumas menjadi lebih berkembang akhir-akhir ini karena adanya revitalisasi kawasan oleh pemerintah untuk kembali mengangkat nilai-nilai sejarahnya. Penataan dilakukan di beberapa lokasi seperti yang utamanya adalah kawasan pusat atau pemerintahan, dimana terdapat kantor kecamatan, alun-alun, sekolah, tugu pancasila dan masjid cagar budaya. Kawasan ini menjadi penting karena menjadi identitas bagi Kecamatan Banyumas.

Kawasan Alun-alun Banyumas ini menjadi ruang publik yang berada di Kecamatan Banyumas. Menurut Carr (1992), ruang terbuka publik adalah milik bersama yang dapat digunakan oleh suatu komunitas untuk kegiatan fungsional, yang dapat dikunjungi secara langsung oleh komunitas tersebut dalam jangka waktu tertentu atau secara tidak langsung

untuk jangka waktu yang tidak terbatas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *placemaking* di Alun-alun Banyumas sebagai ruang terbuka publik. Penelitian yang akan dilakukan adalah memperhatikan kegiatan wisatawan yang berkunjung ke kawasan ini, analisis mengenai kegiatan pengunjung berdasarkan diagram "*what makes a great place*". Diagram tersebut menyebutkan beberapa aspek penting untuk mendukung *place making*, yang pertama adalah *Access & Linkages* berkaitan dengan aksesibilitas suatu tempat dari hubungannya dengan lingkungan, baik secara visual maupun fisik. Kemudian yang kedua adalah *Comfort & Image* merupakan hal yang berhubungan dengan kenyamanan ruang. Aspek ketiga yaitu *Sociability* berkaitan dengan kualitas dilihat dari interaksi orang dan jenis kegiatan sosialnya. Aspek keempat adalah *Uses & Activities* merupakan aktivitas yang terjadi di tempat tersebut yang dipengaruhi tempat sehingga mendukung pengunjung untuk beraktivitas.

Penelitian ini penting karena belum ada yang meneliti tentang *placemaking* Alun-alun Banyumas sebagai ruang publik. Perbedaan jurnal ini dengan referensi jurnal "*Place Making Ruang Publik di Taman Kumbasari*" yang ditulis oleh Made Suharhadana dan Syam Rachma Marcillia adalah pada nilai-nilai yang terdapat pada diagram '*what makes a great place?*' yang diambil sesuai dengan yang ada pada lokasi penelitian. Lokasi yang digunakan pada penelitian sebelumnya terletak di Taman Kumbasari, sedangkan lokasi yang digunakan pada penelitian saya terletak di Alun-alun Banyumas.

Pada keempat aspek yang terdapat di diagram '*what makes a great place?*' masing-masing akan mengambil nilai yang akan disurvei kepada pengguna Alun-alun Banyumas melalui kuesioner. Aspek pertama yaitu *sociability* akan mengambil nilai *diverse, friendly, interactive, dan welcoming*. Pada aspek kedua yaitu *uses & activities* akan mengambil nilai *fun, vital, useful, dan sustainable*. Aspek ketiga adalah *comfort & image* akan mengambil nilai *safe, clean, green, dan historic*. Kemudian pada aspek terakhir yaitu *access & linkages* akan mengambil nilai *walkable, convenient, dan accessible*.

RUMUSAN MASALAH

1. Apa saja aktivitas pengunjung di Alun-alun Banyumas?
2. Bagaimana pelaku aktivitas memanfaatkan ruang?
3. Bagaimana penilaian *placemaking* pengunjung berdasarkan diagram "*what makes a great place?*"?

METODE PENELITIAN

Penelitian mengenai *place making* pada Alun-alun Banyumas ini terletak di Jalan Jaya Sirayu, Mruyung, Sudagaran, Kecamatan Banyumas, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah.



Gambar 1. Lokasi Alun-alun Banyumas
Sumber: Google maps

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode campuran yaitu metode kuantitatif dan kualitatif. Metode kuantitatif yang digunakan pada penelitian ini, pengamat menggunakan teknik observasi dan kuesioner. Observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan berkunjung langsung ke lokasi penelitian dan melakukan pengamatan terhadap kegiatan apapun yang terjadi disana dengan data yang dikumpulkan berupa dokumentasi foto. Kuesioner ditujukan kepada pengguna Alun-alun Banyumas menggunakan *google form*. Pengambilan data kuesioner melalui survey kepada pengguna Alun-alun Banyumas ini dengan menyajikan pernyataan-pernyataan tentang Alun-alun Banyumas yang mengacu pada diagram '*what makes a great place?*' melalui formulir google, jawaban responden akan diukur dengan metode skala likert yaitu suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam angket dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Responden akan memilih jawaban setuju atau tidak setuju atas pernyataan-pernyataan yang disediakan. Waktu penelitian ini dimulai pada bulan September 2022 hingga bulan Januari 2023.

KAJIAN TEORI

Alun-alun sebagai Ruang Terbuka Publik

Menurut Purwanto (2008), beberapa aspek harus dipahami untuk menjelaskan ruang publik. Pertama, ruang publik sebagai tempat interaksi antar komunitas untuk tujuan yang berbeda, dan individu serta kelompok. Ruang publik merupakan bagian dari sistem sosial masyarakat yang keberadaannya tidak dapat dipisahkan dari dinamika sosial. Selain itu, ruang publik berfungsi sebagai nilai tambah bagi lingkungan, mis. B. Estetika kota, pengendalian polusi udara, pengendalian iklim mikro, dan menciptakan "citra" kota. Aspek kedua adalah selalu dapat diakses (*accessible for all*), artinya ruang publik ini tersedia bagi semua orang yang membutuhkannya. Aspek ketiga adalah universalitas, artinya penyediaan ruang publik tidak memandang kelas dan status, ruang publik dapat menjawab kebutuhan baik kelas atas maupun bawah, orang biasa atau orang cacat, laki-laki dan perempuan dan digunakan oleh semua orang dan semua usia

Ruang perkotaan adalah ruang geometris yang dibatasi oleh rentang ketinggian: ruang luar yang terbuka dan tidak terhalang untuk semua jenis pergerakan dan promosi di alam. Ruang ini terdiri dari dua bentuk, yaitu jalan (*street*) dan lapangan (*square*). Jalan (*street*) adalah ruang terbuka perkotaan yang dinamis, seperti jalan raya, trotoar dan jalan setapak, yang umumnya linier dan berarah pada kedua ujungnya. Lapangan (*square*) adalah ruang terbuka yang tidak bergerak, seperti alun-alun, taman bermain, dan taman kota, biasanya terpusat dan menghadap ke dalam. Ruang terbuka publik di ruang kota dapat dipahami sebagai bagian dari ruang kota yang selalu digunakan oleh penduduk kota untuk menyalurkan kebutuhan dasarnya sebagai makhluk sosial yang membutuhkan tempat untuk berinteraksi dan berkomunikasi.

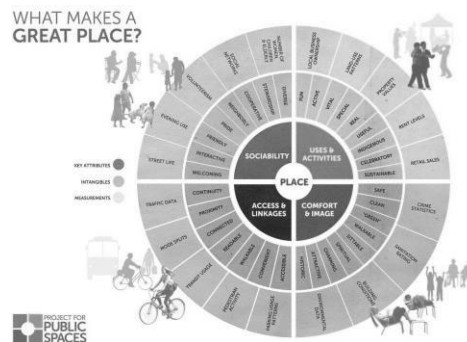
Menurut Van Romondt (Haryoto, 1986), alun-alun adalah halaman depan rumah, tetapi dalam skala yang lebih besar. Penguasa dapat berarti raja, penguasa, wedana, kepala camat, bahkan kepala desa dengan pelataran terluas di depan istana atau paviliun yang tempat tinggalnya digunakan sebagai pusat kegiatan masyarakat seperti administrasi kemiliteran, perdagangan, kerajinan dan pendidikan. Thomas Nix (1949) menjelaskan bahwa bujur sangkar adalah tanah terbuka dan dibentuk oleh ruang-ruang antar bangunan.

Place Making

Berdasarkan *Projects for Public Spaces* sebagai ide umum dan pendekatan praktis untuk meningkatkan lingkungan, kota, atau wilayah, pembuatan tempat menginspirasi orang

untuk merancang bersama dan menemukan kembali ruang publik di jantung setiap komunitas. Untuk memperkuat hubungan antara orang dan tempat yang mereka bagikan, pembuatan tempat adalah proses kolaboratif yang memungkinkan kita membentuk dunia publik dengan cara yang memaksimalkan nilai bersama. Placemaking tidak hanya mempromosikan perencanaan kota yang lebih baik, tetapi juga mendorong model pengguna yang kreatif, memperhatikan identitas fisik, budaya dan sosial yang menentukan tempat dan mendukung pengembangan lebih lanjut.

Place making memiliki sebelas prinsip diantaranya adalah *the community is the expert; create a place; not a design; look for partners; you can see a lot just by observing; have a vision; start with the Petunias: lighter, quicker, cheaper; triangulate; They always say "it can't be done"; form supports function; money is not the issue; you are never finished.*



Gambar 2. Placemaking

Penilaian *placemaking* menurut empat aspek yang ada pada diagram 'what makes a great place?' yaitu *sociability, uses & activities, access & linkages, comfort & images*. Penilaian ini akan dilihat dari sudut pandang pengguna Alun-alun Banyumas melalui kuesioner. Pada aspek *sociability* akan mengukur pada nilai *diverse, friendly, interactive, dan welcoming*. Pengukuran di aspek *uses & activities* akan dilihat pada nilai *fun, vital, useful, sustainable*.

Pada aspek selanjutnya yaitu *comfort & image* akan diukur pada nilai *safe, clean, green, dan historic*. Pada aspek terakhir yaitu *access & linkages* akan diukur pada nilai *walkable, proximity, dan accessible*. Kuesioner akan menghasilkan data yang hasilnya akan digunakan untuk penelitian ini.

Pada aspek *sociability* nilai pertama yang dilihat adalah *diverse*, pada nilai ini melihat apakah Alun-alun Banyumas memiliki beragam jenis kegiatan dan pedagang. Nilai kedua yang dilihat adalah *friendly*, apakah pengguna Alun-alun Banyumas sebagian besar ramah senyum. Nilai ketiga yaitu *interactive*, hal ini dilihat dari apakah terjadi komunikasi antara pengguna satu sama lain walaupun tidak saling mengenal. Kemudian nilai yang keempat adalah *welcoming*, dilihat dari komunitas yang terdapat di Alun-alun Banyumas seperti pedagang apakah menyambut pengunjung dengan baik.

Aspek kedua yang diambil adalah aspek *Uses & Activities*. Nilai pertama yang dilihat adalah *fun*, dilihat dari kegiatan yang dilakukan di Alun-alun Banyumas apakah menyenangkan. Kemudian nilai kedua adalah *vital*, hal ini diukur dari fungsi ruang publik apakah Alun-alun Banyumas merupakan tempat yang keberadaannya dinilai penting bagi masyarakat sekitar. Nilai ketiga yaitu *useful*, apakah Alun-alun Banyumas sebagai ruang publik memadai untuk kegiatan masyarakat. Nilai terakhir yaitu *sustainable*, apakah ruang publik ini sudah menerapkan prinsip-prinsip berkelanjutan.

Aspek ketiga yang digunakan untuk meneliti *place making* di Alun-alun Banyumas adalah aspek *Comfort & Image*. Nilai pertama yang dilihat adalah *safe*, dilihat dari sering atau tidaknya tindak kriminal yang terjadi di Alun-alun Banyumas. Kemudian nilai kedua adalah *clean*, dilihat dari kebersihan lokasi penelitian. Nilai ketiga yaitu *green*, apakah lingkungan lokasi penelitian terdapat tumbuhan hijau yang banyak. Nilai keempat yaitu *historic*, apakah Alun-alun Banyumas ini merupakan tempat bersejarah.

Aspek keempat yang digunakan dalam penelitian ini menurut diagram '*what makes a great place?*' adalah *Access & Linkages*. Nilai pertama yang dilihat adalah *walkable*, dilihat adanya trotoar atau fasilitas bagi pejalan kaki disana. Nilai kedua adalah *proximity*, melihat dari kedekatan antara bangunan dan lokasi yang ada di Alun-alun Banyumas apakah dapat dijangkau dengan berjalan kaki. Kemudian nilai terakhir adalah *accessible*, apakah lokasi penelitian mudah dijangkau oleh transportasi apapun.

Alun-alun Banyumas

Banyumas merupakan kabupaten yang terletak di Jawa Tengah, beribukota di Purwokerto dan berbatasan dengan Kabupaten Brebes, Kabupaten Purbalingga, Kabupaten Banjarnegara, Kabupaten Kebumen, dan Kabupaten Cilacap. Kota Banyumas didirikan oleh Yudanegara III (MHD P Rimubdhi, 2021). Menurut beberapa sumber (Banjoemas Oude Stad karya Farchan Noor Rachman, 2012; Tribunnews Jawa Tengah, 2022; dan Kompas Yogyakarta, 2022) berdirinya Banyumas sampai saat ini masih belum diketahui tepat tanggalnya. Pada awalnya hari jadi Banyumas ditetapkan sesuai dengan tanggal penobatan Raden Joko Kaiman sebagai Adipati Warga Utama II yaitu tanggal 5 April 1582, namun sekarang diubah menjadi 22 Februari karena ada kajian ulang terkait dengan sejarah Banyumas.

Alun-alun Banyumas merupakan ruang terbuka publik yang menjadi tempat pusat kegiatan di Kecamatan Banyumas. Lanskap Alun-alun Banyumas menerapkan catur gatra tunggal yaitu konsep penataan kota dalam kerajaan Jawa masa lalu yang bernuansa keseimbangan. Konsep penataan kota ini ditopang oleh empat komponen kehidupan secara selaras yaitu kantor pemerintahan (keraton), masjid, alun-alun dan pasar. Namun, penerapan konsep pada alun-alun Banyumas ini sedikit berbeda pada komponen keempatnya. Masjid yang diletakkan di sisi barat alun-alun melambangkan kebaikan dan pada sisi sebaliknya terdapat lapas/penjara yang melambangkan kejahatan, hal ini karena prinsip dari catur gatra tunggal itu sendiri yang mengangkat keseimbangan dalam kehidupan (Kemdikbud, 2019).

Terdapat dua pohon beringin di tengah Alun-alun Banyumas yang dipisahkan oleh perkerasannya yang merupakan wadah untuk pejalan kaki. Banyak pedagang kaki lima yang berjualan di sekeliling alun-alun menggunakan gerobak, tenda yang bersifat tidak permanen, dan tempat parkir yang menyesuaikan bentuk alun-alun.

'What makes a great place?' pada Alun-alun Banyumas

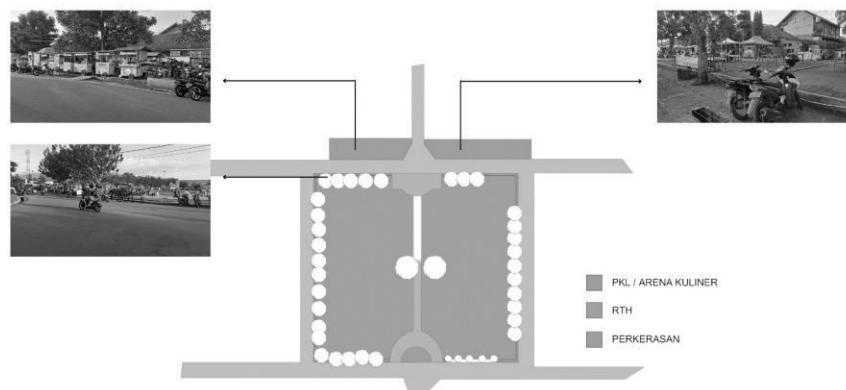
Alun-alun Banyumas sebuah wadah bagi masyarakat Kabupaten Banyumas dan sekitarnya untuk berkegiatan. Aspek-aspek yang dipilih dari diagram '*what makes a great place?*' pada penelitian ini adalah yang berkaitan dengan napa yang ada di Alun-alun Banyumas. Observasi awal dilakukan untuk melihat hal-hal apa saja yang terdapat di Alun-alun Banyumas kemudian mengidentifikasi aspek yang dipilih melalui poin rujukan pada tiap aspek di diagram '*what makes a great place?*'.

Poin-poin rujukan terdapat pada tiap aspek di diagram, kemudian dilihat melalui observasi hal yang terdapat di Alun-alun Banyumas adakah yang terkait dengan diagram 'what makes a great place?'. Poin rujukan pada tiap aspek berbeda-beda, aspek *sociability* memiliki poin-poin rujukan antara lain *friends meeting, groups of people, talks and conversation, pride of the place, smiles and contact, regularity of use, mix of ages and ethnic groups, dan community feeling*. Aspek *uses and activities* memiliki poin rujukan berupa *amount of activities, women – men balance, people with different ages, all-day use, groups x single people, socializing, dan management*. Poin ketiga yaitu *comfort and images* memilikipoin rujukan *good first impressions, women – men balance, places to sit, clean spaces, safety and security, photo opportunities, dan vehicles x pedestrian spaces*. Poin terakhir yaitu *access and linkages*, memiliki poin rujukan *visibility of the space, connections with the surroundings, connections between the buildings, distance by walk, presence of sidewalk, functions for special needs, paths inside the place, dan transportation options*.

Berdasarkan poin-poin rujukan tersebut dapat dilihat melalui observasi keterkaitan antara aspek-aspek dengan hal yang ada di Banyumas. Maka dari itu pada tiap aspek ditentukan sesuai dengan yang ada pada di Alun-alun Banyumas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alun-alun Banyumas menjadi ruang publik yang diminati oleh masyarakat sekitar untuk berkegiatan. Melalui hasil observasi jenis kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung atau pengguna Alun-alun Banyumas beragam. Kegiatan di ruang publik ini terbagi menjadi aktivitas pengunjung dan pedagang. Kegiatan yang ada di Alun-alun Banyumas meliputi aktivitas pengunjung hanya untuk sekadar duduk dan berbincang; bermain dengan anak-anak karena ada permainan yang memadai seperti rumah balon, melukis, pancing ikan, dan lain-lain; komunitas skateboard dan sepatu roda; kemudian aktivitas pedagang yang berjualan makanan maupun minuman. Zona bagi pengunjung yang melakukan aktivitas duduk dan berbincang ada pada bagian dalam alun-alun, yaitu di bagian rerumpunan. Aktivitas anak-anak dilakukan di beberapa titik tertentu di Alun-alun Banyumas sesuai dengan letak fasilitas permainan anak. Area komunitas skateboard dan sepatu roda berada di bagian perkerasan alun-alun. Kemudian aktivitas berdagang mengelilingi alun-alun pada area pejalankaki/trotoar dan bagian perkerasan yang berada di luar alun-alun terletak di depan SD dan SMP.

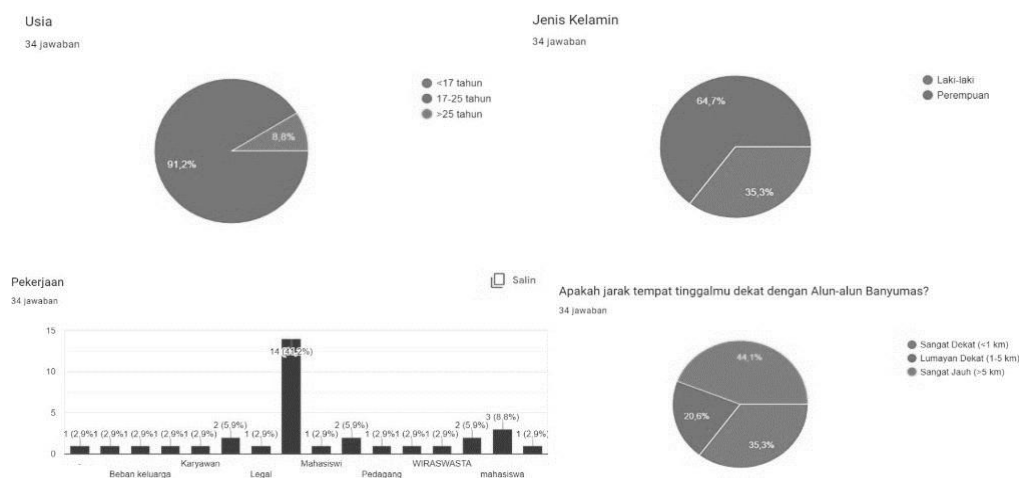


Gambar 3. Masterplan Alun-alun Banyumas
Sumber: Data Penulis

Hasil dari observasi yang dilakukan di lokasi penelitian, pelaku aktivitas memanfaatkan ruang sesuai dengan kebutuhan aktivitasnya masing-masing. Zona bagi pedagang dan

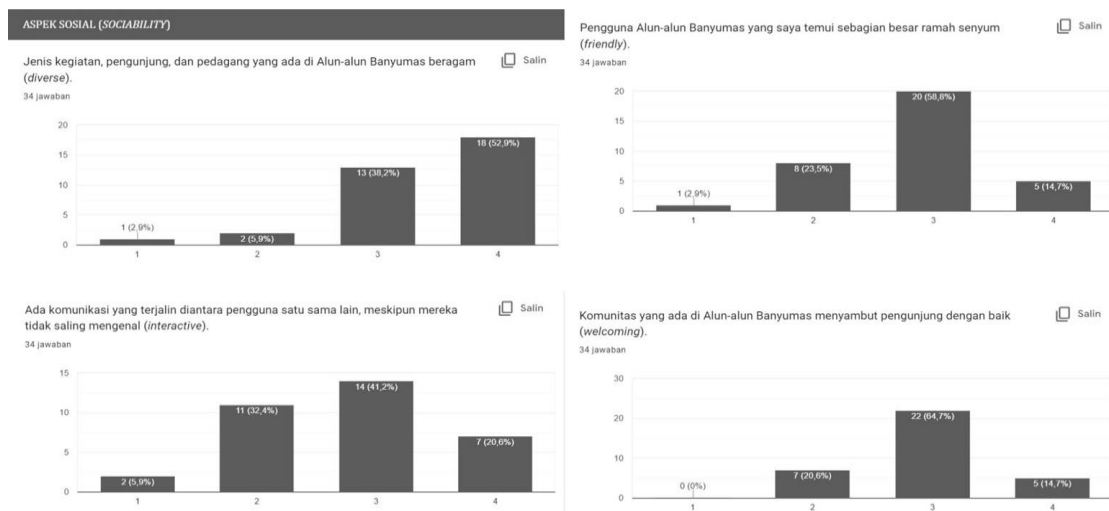
komunitas sama setiap harinya, sehingga pengunjung yang datang untuk melakukan kegiatan lain menyesuaikan pada tempat-tempat yang tidak digunakan. Pengunjung yang melakukan aktivitas duduk dan berbincang lebih memilih untuk menggunakan area alun-alun sebagai tempat untuk duduk (lesehan).

Pengambilan data kuesioner penelitian menghasilkan jawaban responden sejumlah 34 orang terdiri dari 22 perempuan dan 12 laki-laki, dengan kisaran usia 17-25 tahun sejumlah 31 orang dan 3 orang berusia diatas 25 tahun. Pekerjaan mereka antara lain mahasiswa; karyawan; pedagang; PNS; wiraswasta; dan lain-lain. Responden kuesioner mengenai *place making* di Alun-alun Banyumas ini memiliki jarak tempat tinggal dengan lokasi penelitian yang beragam. Aspek-aspek pada diagram *'what makes a great place?'* menjadi acuan dalam melakukan penelitian tentang *place making* di Alun-alun Banyumas.



Gambar 4. Diagram Data Responden
Sumber: Data Penulis

Pengambilan data pada pengguna Alun-alun Banyumas menggunakan platform google formulir dengan metode skala likert. Skala Likert adalah skala psikometri yang umum digunakan dalam kuesioner dan skala yang paling banyak digunakan dalam studi penelitian. Skala ini dinamai Rensis Likert, yang menerbitkan laporan yang menjelaskan penggunaannya. Saat menjawab pertanyaan dengan skala Likert, responden menentukan tingkat kesetujuannya terhadap pernyataan dengan memilih salah satu pilihan yang tersedia (Wikipedia). Pada diagram likert tersebut disebutkan pernyataan-pernyataan yang terkait dengan aspek-aspek pada diagram *'what makes a great place?'* Setelah melakukan survey, diperoleh data-data sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Hasil Survei Aspek *Sociability*

Sumber: Data Penulis

Pada aspek *Sociability*, nilai-nilai yang diambil untuk melihat *place making* di Alun-alun Banyumas adalah *diverse*, *friendly*, *interactive*, dan *welcoming*. Pada nilai *diverse* melihat keberagaman pada jenis pengunjung dan pedagang. Pada nilai *friendly*, apakah pengguna lokasi penelitian ramah senyum satu sama lain. *Interactive* menjadi salah satu nilai yang juga diambil pada penelitian ini, melihat dari adanya komunikasi yang terjalin pada pengguna satusama lain walaupun tidak saling mengenal. Kemudian nilai terakhir pada aspek ini adalah *welcoming*, dilihat dari apakah komunitas yang ada pada lokasi penelitian menyambut pengunjung dengan baik.

Berdasarkan hasil survey kuesioner, data responden pada aspek *sociability* memiliki nilai rata-rata yang berbeda bagi responden laki-laki dan perempuan. Rata-rata nilai dibedakan berdasarkan gender untuk memberikan perspektif dari laki-laki dan perempuan, datatersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

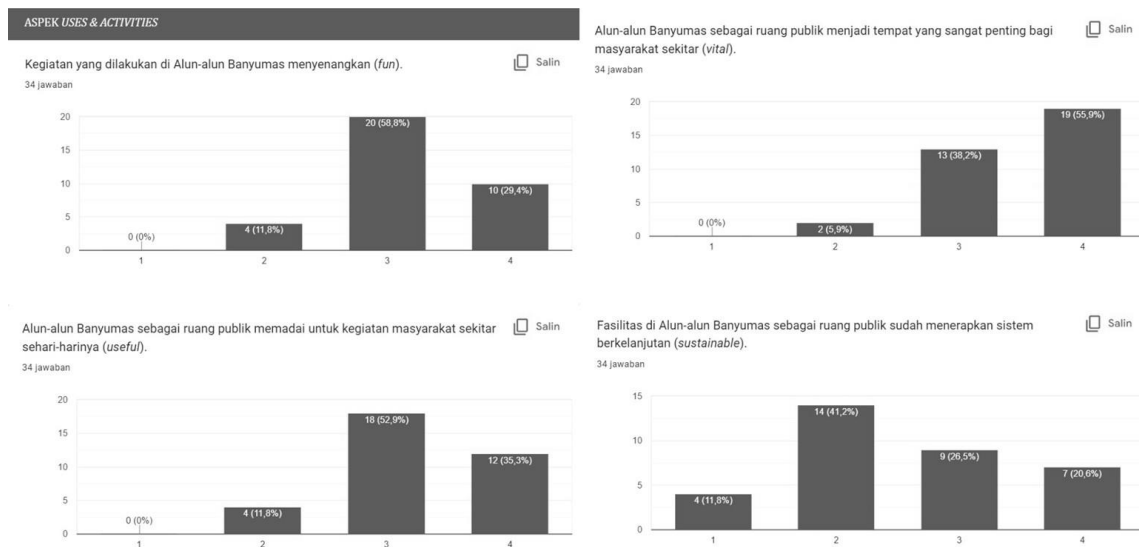
Tabel 1. Tabel Data Rata-rata

SOCIALITY (L)		
NILAI	1-2 (TIDAK SETUJU)	3-4 (SETUJU)
DIVERSE	1	11
FRIENDLY	3	9
INTERACTIVE	5	7
WELCOMING	1	11

SOCIALITY (P)		
NILAI	1-2 (TIDAK SETUJU)	3-4 (SETUJU)
DIVERSE	2	20
FRIENDLY	6	16
INTERACTIVE	8	14
WELCOMING	6	16

Sumber: Data Penulis

Aspek *sociability* pada diagram *'what makes a great place?'* memiliki poin-poin pertimbangan yang mengacu kepada aspek tersebut. Poin-poin tersebut adalah *friends meeting, groups of people, talks and conversation, pride of the place, smiles and contact, regularity of use, mix of ages and ethnic groups, dan community feeling*. Hal tersebut yang menjadi acuan untuk menentukan penilaian terhadap nilai-nilai pada aspek *sociability*.



Gambar 6 Diagram Hasil Survei Aspek *Uses & Activities*
Sumber: Data Penulis

Pada aspek *Uses and Activities*, nilai-nilai yang diambil untuk melihat *place making* di Alun-alun Banyumas adalah *fun*, *vital*, *useful*, dan *sustainable*. Pada nilai *fun* dilihat pada kegiatan-kegiatan yang dilakukan di lokasi tersebut apakah menyenangkan atau tidak. Pada nilai *vital*, dilihat Alun-alun sebagai ruang publik yang sifatnya menjadi penting bagi masyarakat sekitar. *Useful* menjadi salah satu nilai yang juga diambil pada penelitian ini, melihat lokasi Alun-alun tersebut sebagai ruang publik apakah sangat memadai untuk kegiatan masyarakat. Kemudian nilai terakhir pada aspek ini adalah *sustainable*, dilihat dari lingkungan Alun-alun Banyumas apakah sudah didesain menerapkan sistem berkelanjutan. Pada aspek *sustainable* ini disediakan gambar penjelasan mengenai arti dari keberlanjutan itu sendiri agar responden dapat mudah memahami pernyataan tersebut.

Berdasarkan hasil survey kuesioner, data responden pada aspek *uses & activities* memiliki nilai rata-rata yang berbeda bagi responden laki-laki dan perempuan. Rata-rata nilai dibedakan berdasarkan gender untuk memberikan perspektif dari laki-laki dan perempuan, data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Tabel Data Rata-rata

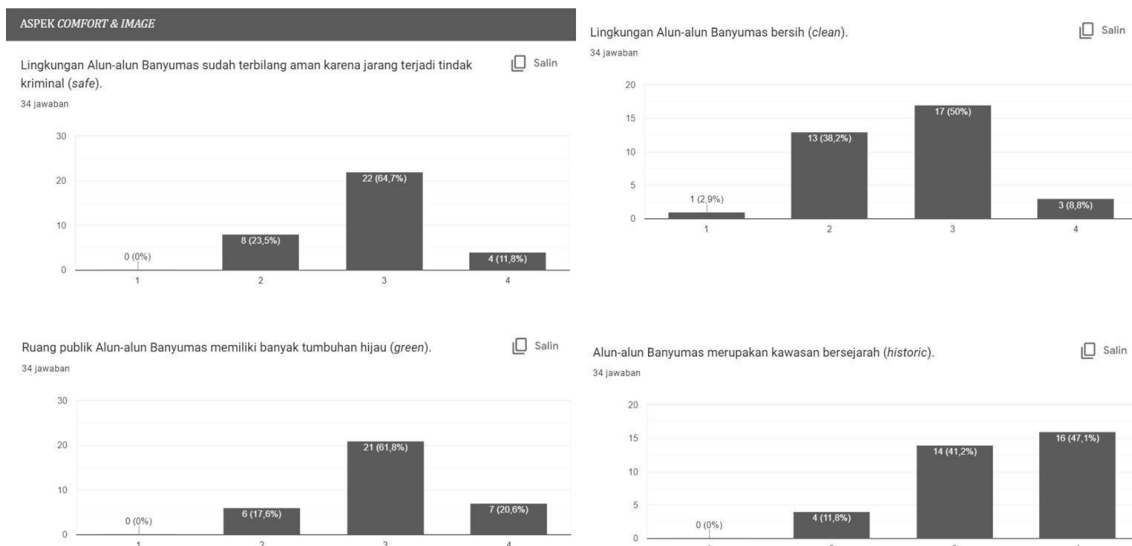
USES & ACTIVITIES (L)		
NILAI	1-2 (TIDAK SETUJU)	3-4 (SETUJU)
FUN	1	11
VITAL	1	11
USEFUL	2	10
SUSTAINABLE	7	5

USES & ACTIVITIES (P)		
NILAI	1-2 (TIDAK SETUJU)	3-4 (SETUJU)
FUN	3	19
VITAL	1	21
USEFUL	2	20
SUSTAINABLE	12	10

Sumber: Data Penulis

Aspek *uses and activities* pada diagram 'what makes a great place?' memiliki poin-poin pertimbangan yang mengacu kepada aspek tersebut. Poin-poin tersebut adalah *amount*

of activities, women – men balance, people with different ages, all-day use, groups x single people, socializing, dan management. Hal tersebut yang menjadi acuan untuk menentukan penilaian terhadap nilai-nilai pada aspek *uses and activities*.



Gambar 7 Hasil Survei Aspek *Comfort & Image*

Sumber: Data Penulis

Pada aspek *Comfort and Image*, nilai-nilai yang diambil untuk melihat *place making* di Alun- alun Banyumas adalah *safe*, *clean*, *green*, dan *historic*. Pada nilai *safe* disediakan pernyataan mengenai keamanan yang ada di lokasi penelitian melihat dari pandangan responden sebagai pengguna apakah sering terjadi adanya tindak kriminal. Pada nilai *clean* dilihat melalui kebersihan lingkungan di lokasi penelitian. *Green* menjadi salah satu nilai yang juga diambil pada penelitian ini, melihat dari adanya tumbuhan-tumbuhan hijau yang tertanam di lokasi penelitian. Kemudian nilai terakhir pada aspek ini adalah *historic*, tersedia pernyataan mengenai lokasi penelitian apakah merupakan kawasan yang bersejarah.

Berdasarkan hasil survey kuesioner, data responden pada aspek *comfort & image* memiliki nilai rata-rata yang berbeda bagi responden laki-laki dan perempuan. Rata-rata nilai dibedakan berdasarkan gender untuk memberikan perspektif dari laki-laki dan perempuan, data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

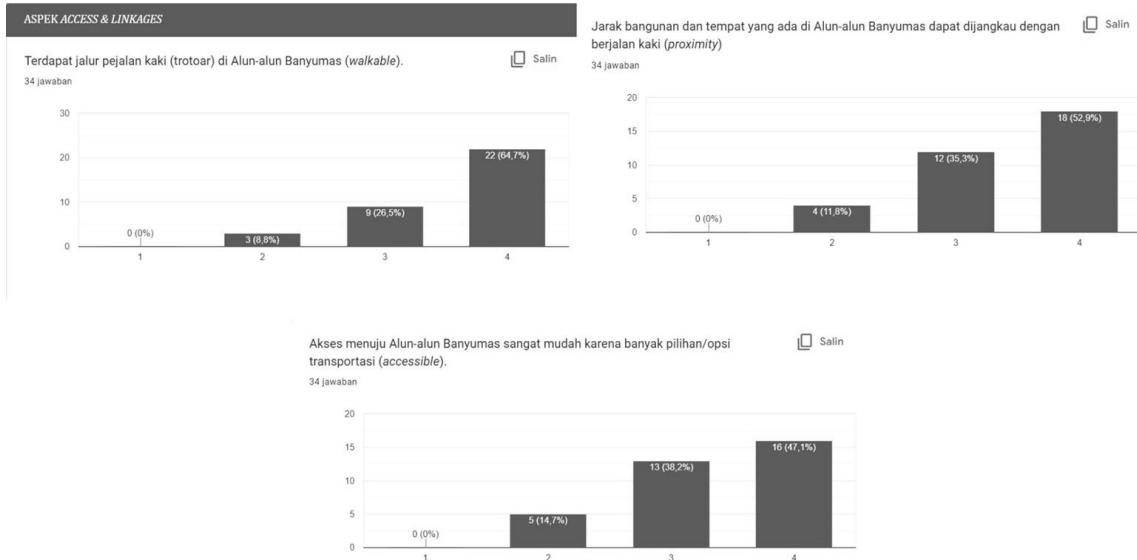
Tabel 3. Tabel Data Rata-rata

COMFORT & IMAGE (L)		
NILAI	1-2 (TIDAK SETUJU)	3-4 (SETUJU)
SAFE	2	10
CLEAN	7	5
GREEN	2	10
HISTORIC	2	10

COMFORT & IMAGE (P)		
NILAI	1-2 (TIDAK SETUJU)	3-4 (SETUJU)
SAFE	6	16
CLEAN	7	15
GREEN	4	18
HISTORIC	2	20

Sumber: Data Penulis

Aspek *comfort and image* pada diagram ‘*what makes a great place?*’ memiliki poin-poin pertimbangan yang mengacu kepada aspek tersebut. Poin-poin tersebut adalah *good firstimpressions, women – men balance, places to sit, clean spaces, safety and security, photo opportunities, dan vehicles x pedestrian spaces*. Hal tersebut yang menjadi acuan untuk menentukan penilaian terhadap nilai-nilai pada aspek *comfort and image*.



Gambar 8. Diagram Hasil Survei Aspek *Access & Linkages*

Sumber: Data Penulis

Pada aspek *Access and Linkages*, nilai-nilai yang diambil untuk melihat *place making* di Alun- alun Banyumas adalah *walkable, proximity, dan accessible*. Pada nilai diverse melihat keberagaman pada jenis pengunjung dan pedagang. Pada nilai *friendly* dilihat melalui pengguna yang terdiri dari laki-laki dan perempuan, serta segala usia. *Interactive* menjadi salah satu nilai yang juga diambil pada penelitian ini, melihat dari kegiatan pengguna yang berhubungan satu sama lain. Kemudian nilai terakhir pada aspek ini adalah *welcoming*, dilihat dari lingkungan Alun-alun Banyumas apakah sudah didesain untuk menyambut pengunjung.

Berdasarkan hasil survey kuesioner, data responden pada aspek *comfort & image* memilikinilai rata-rata yang berbeda bagi responden laki-laki dan perempuan. Rata-rata nilai dibedakan berdasarkan gender untuk memberikan perspektif dari laki-laki dan perempuan, data tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Tabel Data Rata-rata

ACCESS & LINKAGES (P)		
NILAI	1-2 (TIDAK SETUJU)	3-4 (SETUJU)
WALKABLE	1	21
PROXIMITY	1	21
ACCESS	3	19
ACCESS & LINKAGES (L)		
NILAI	1-2 (TIDAK SETUJU)	3-4 (SETUJU)
WALKABLE	2	10
PROXIMITY	3	9
ACCESS	2	10

Sumber: Data Penulis

Aspek *access and linkages* pada diagram ‘*what makes a great place?*’ memiliki poin-poin pertimbangan yang mengacu kepada aspek tersebut. Poin-poin tersebut adalah *visibility of the space, connections with the surroundings, connections between the buildings, distance by walk, presence of sidewalk, functions for special needs, paths inside the place, dan transportation options*. Hal tersebut yang menjadi acuan untuk menentukan penilaian terhadap nilai-nilai pada aspek *access and linkages*.

KESIMPULAN

Alun-alun Banyumas menjadi ruang publik yang digunakan oleh masyarakat sebagai wadah atau tempat untuk berkegiatan. Keragaman aktivitas di Alun-alun Banyumas dapat diidentifikasi melalui penelitian ini dengan metode observasi dan survey kepada pengguna lokasi penelitian sebagai responden. Penelitian mengenai *place making* di Alun-alun Banyumas sebagai ruang publik dilakukan menggunakan diagram ‘*what makes a great place?*’. Identifikasi kegiatan pada observasi awal ditemukan beberapa jenis kegiatan, yaitu berjualan yang dilakukan oleh pedagang kaki lima (menjual makanan), pedagang mainan anak, komunikasi antara penjual dan pembeli, komunikasi antar teman, kegiatan komunitas berupa *skateboard*, anak kecil bermain, dan kegiatan untuk mendokumentasikan momen berupa foto dan video.

Pengguna Alun-alun Banyumas memanfaatkan ruang atau *space* menurut dengan kegiatan masing-masing. Pedagang kaki lima terletak di zona kuliner, yaitu pada sudut timur Alun-alun Banyumas yang sudah disediakan tempat berupa meja dan kursi. Kemudian bagi pengunjung yang memiliki kegiatan berbincang, mengobrol, dan berkumpul menggunakan area Alun-alun Banyumas bagian dalam untuk duduk. Komunitas *skateboard* memanfaatkan area perkerasan pada Alun-alun Banyumas untuk mereka berkegiatan.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari responden penelitian cenderung menyetujui pernyataan-pernyataan yang ada di google formulir. Pada aspek *sociability* nilai-nilai yang diambil untuk penelitian ini adalah *diverse, friendly, interactive, dan welcoming*. Pernyataan terkait nilai *diverse* yaitu adanya keberagaman pengguna di Alun-alun Banyumas dilihat dari jenis kegiatan; usia; dan gender, hasil datayang diperoleh sebanyak 31 orang dari 34 responden memilih nilai 3-4 yang berarti setuju dengan pernyataan tersebut. Nilai kedua yaitu *friendly*, sebanyak 25 orang dari 34 responden memilih nilai 3-4 yang berarti cenderung setuju dengan pernyataan tersebut. Nilai ketiga adalah *interactive* sebanyak 21 orang dari 34 responden menyetujui pernyataan tersebut. Nilai keempat dari aspek *sociability* adalah *welcoming*, sebanyak 27 orang dari 34 responden memilih nilai 3-4 yang berarti menyetujui pernyataan tersebut.

Pada aspek kedua menurut diagram ‘*what makes a great place?*’ adalah aspek *Uses & Activities*, mengambil empat nilai yaitu *fun, vital, useful, dan sustainable*. Nilai *fun* memberikan pernyataan mengenai kegiatan yang dilakukan di Alun-alun Banyumas menyenangkan, memperoleh hasil cenderung setuju karena responden yang memilih nilai 3-4 sejumlah 30 orang dari 34 responden. Nilai kedua yaitu *vital*, menyatakan tentang lokasi penelitian yang menjadi penting bagi masyarakat sekitar untuk mewadahi kegiatan. Sejumlah 32 responden dari 34 memilih nilai 3-4 yang artinya cenderung setuju dengan pernyataan tersebut. Nilai ketiga adalah *useful*, menyatakan tentang lokasi penelitian yang bermanfaat sebagai wadah untuk kegiatan masyarakat sekitar sehari-harinya. Memperoleh 30 responden dari 34 yang memilih nilai 3-4. Nilai keempat dari aspek ini adalah *sustainable*, menyatakan fasilitas lokasi penelitian yang sudah menerapkan sistem berkelanjutan. Responden cenderung tidak setuju dengan pernyataan ini karena diperoleh

hasil sejumlah 18 orang memilih tidak setuju.

Pada aspek ketiga yaitu *Comfort & Image* mengambil nilai *safe, clean, green, dan historic*. Pada nilai pertama yaitu *safe*, menyatakan lokasi penelitian terbilang aman karena jarang terjadi tindak kriminal. Responden cenderung menyetujui pernyataan ini karena sejumlah 26 orang memilih nilai 3-4 yang berarti setuju. Nilai kedua adalah *clean*, menyatakan bahwa lingkungan Alun-alun Banyumas bersih. Hasil survei menyatakan cenderung setuju karena diperoleh data responden sejumlah 20 orang memilih nilai 3-4. Nilai ketiga adalah *green*, menyatakan bahwa lingkungan Alun-alun Banyumas banyak ditumbuhi oleh tumbuhan hijau. Hasil survei cenderung setuju dengan pernyataan ini karena sejumlah 28 orang dari 34 responden memilih nilai 3-4. Pada nilai keempat di aspek ini yaitu *historic*, menyatakan bahwa Alun-alun Banyumas merupakan kawasan bersejarah. Responden cenderung setuju dengan pernyataan ini karena sejumlah 30 orang dari 34 responden memilih nilai 3-4.

Pada aspek keempat yaitu *Access & Linkages*, mengambil nilai *walkable, proximity, dan, accessible*. Nilai *walkable*, menyatakan bahwa di lokasi penelitian terdapat area pejalan kaki (trotoar). Responden cenderung menyetujui pernyataan ini karena sejumlah 31 orang dari 34 responden memilih nilai 3-4 yang berarti setuju dengan pernyataan tersebut. Pada nilai kedua yaitu *proximity* terdapat pernyataan bahwa bangunan dan tempat yang ada di Alun-alun Banyumas saling berdekatan sehingga dapat dijangkau dengan berjalan kaki. Responden cenderung menyetujui ini karena sejumlah 30 orang dari 34 responden memilih nilai 3-4. Nilai ketiga adalah *accessible*, menyatakan bahwa lokasi penelitian mudah dijangkau karena memiliki pilihan atau opsi transportasi yang akan digunakan. Responden menyetujui pernyataan ini karena sejumlah 29 orang dari 34 responden memilih nilai 3-4.

Meskipun pernyataan-pernyataan diatas cenderung disetujui oleh responden, beberapa orang tetap memberikan saran atau rekomendasi untuk Alun-alun Banyumas sebagai ruang terbuka publik agar dapat menjadi tempat yang lebih baik dan tertata. Saran yang pertama terkait dengan kebersihan lingkungan, responden menuliskan tentang penambahan tempat sampah di setiap sudut. Beberapa responden juga menuliskan terkait kenyamanan pengguna yaitu penambahan fasilitas yang ada di Alun-alun Banyumas seperti tempat duduk, toilet umum, dan lampu penerangan. Terkait dengan akses dan kenyamanan sirkulasi pengguna, beberapa responden menambahkan tentang penataan ulang bagi pedagang kaki lima yang menempati trotoar, yang mana trotoar itu sendiri merupakan fasilitas bagi pejalan kaki. Sarana dan prasarana yang ada di lokasi penelitian juga hendaknya rutin dilakukan pemeliharaan agar tetap dapat berfungsi sebagaimana mestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Carmona, M. (2021). *The "public-isation" of private space – towards a charter of public space rights and responsibilities*. Diakses 5 Desember 2022, dari Google Scholar.
- Chew, L., Luke H., & Lian Loke. (2021). *To play and to be played: exploring the design of urban machines for playful placemaking*. Diakses 5 Desember 2022, dari Google Scholar.
- Friedmann, John. (2010). *Place and place-making in cities: a global perspective*. Diakses 18 Oktober 2022, dari Google Scholar.
- Jatengprov. (2020). Diakses pada 18 Oktober 2022, dari <https://jatengprov.go.id/beritadaraerah/alun-alun-banyumas-miliki-pesawat-mig-17/>
- Kemendikbud. (2019). Diakses pada 19 Oktober 2022, dari

- <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbyogyakarta/catur-gatra-tunggal/>
Li, Y., & Amanda Alencar. (2022). *A tale of two cities: digital place-making and elderly Houniao migration in China*. Diakses 5 Desember 2022, dari Google Scholar.
- Plamberger, M. (2022). *Refugess enacting (digital) citizenship through placemaking and care practices near and far*. Diakses 5 Desember 2022, dari Google Scholar.
- Riemer, K., & Johnston, R., B. (2017). *Placemaking a phenomenological theory of technology appropriation*. Diakses 18 Oktober 2022, dari Google Scholar.
- Sari, S., & Onur Mengi (2022). *The role of creative place making*. Diakses 5 Desember 2022, dari Google Scholar.
- Suhartadana, M., & Marcillia, S. R. (2021). *Placemaking ruang publik di taman kumbasari, 390-399*. Diakses 20 Oktober 2022, dari Google scholar.
- Vasconcelos, P. (2017). *'What makes a great place?' Diagram*. Diakses pada 31 Januari 2022, dari <https://issuu.com/polianamv/docs/csgs-what-makes-a-great-place-dia>