

PLACEMAKING DI TAMAN MILENIAL BANTUL SEBAGAI TEMPAT PEMBINAAN OLAHRAGA

Ghina Syafi'ah Hanin¹, Handoyotomo², dan Dwiwangga Sang Nalendra Hadi³

¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

¹Surel: 20512008@students.uii.ac.id

ABSTRAK: *Taman Milenial Bantul merupakan taman yang menyediakan fasilitas olahraga yang dapat digunakan oleh masyarakat sekitar Bantul. Dalam perancangan Taman Milenial, pemerintah melibatkan berbagai stakeholder, termasuk rekan komunitas skateboard serta komunitas sepeda BMX dalam upaya memenuhi kebutuhan pengguna taman secara optimal. Aktivitas yang terjadi pada Taman Milenial tidak hanya sebagai tempat pembinaan olahraga, namun juga sebagai tempat untuk pemberdayaan ekonomi UKM masyarakat Bantul. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Dengan pengumpulan data melalui observasi langsung, wawancara tidak terstruktur, dan menggunakan studi literatur dari sumber kredibel. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keberhasilan placemaking Taman Milenial dengan pertimbangan peran pemerintah daerah yang mendengarkan aspirasi komunitas skateboard dan sepeda BMX. Serta untuk mengetahui potensi Taman Milenial selain menjadi sarana prasarana olahraga bagi masyarakat sekitar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Taman Milenial terindikasi placemaking dengan salah satu faktor penyebabnya adalah pemerintah daerah yang mendengarkan pendapat komunitas skateboard dan sepeda BMX dalam desain partisipatifnya sehingga dapat tercipta desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Keberagaman aktivitas terjadi pada taman dengan malam hari sebagai waktu paling ramai dikunjungi oleh olahragawan dan pengunjung penikmat kuliner. Area lapangan dan area kuliner Taman Milenial menjadi area yang mendorong pengunjung untuk berkumpul dan melakukan berbagai aktivitas.*

Kata kunci: *Olahraga, Pemerintah Daerah, Taman Milenial*

PENDAHULUAN

Pemerintah Kabupaten Bantul berupaya menyediakan layanan fasilitas publik untuk komunitas pecinta skateboard dan sepeda BMX dengan pembangunan Ruang Taman Hijau (RTH), yaitu Taman Milenial Bantul. Taman ini berfungsi sebagai salah satu RTH Tematik yang dibangun untuk memberi ruang bagi generasi muda, khususnya Masyarakat Bantul sebagai area pembinaan olahraga dan aktivitas pemberdayaan ekonomi UKM masyarakat sekitar. Berdasarkan teori *Project for Public Spaces*, dalam pendekatan langsung atau hanya sekadar ide peningkatan lingkungan, kota ataupun wilayah, *placemaking* akan menginspirasi masyarakat untuk secara kolektif merancang ulang dan mendapatkan kembali *public space* sebagai inti dari komunitas tersebut (pps.org, 2007). Pembentukan Taman Milenial diharapkan dapat menghasilkan suatu *public space* yang berkualitas sehingga dapat berkontribusi dalam kesehatan, kebahagiaan dan juga kesejahteraan Masyarakat Bantul (bantulkab.co.id, 2021). Dalam kajian Hakim (2003), terdapat dua fungsi utama ruang publik, yaitu : fungsi sosial dan fungsi ekologis. Dalam fungsi sosialnya, ruang publik berfungsi untuk mewadahi kegiatan yang beragam, seperti bermain, olahraga, komunikasi, dan keindahan lingkungan sedangkan fungsi ekologisnya dapat berperan sebagai sarana penyejuk udara, penyerapan air hujan, pemeliharaan ekosistem, *softscape* arsitektur, dll (Hantono dkk., 2018). Taman menjadi area yang sering dikunjungi masyarakat sebagai sarana berkumpul, sarana interaksi, dan sarana sosial, karena didukung oleh berbagai fasilitas (Pratika & Raidi, 2022). Sehingga keberagaman aktivitas yang terjadi dalam taman mengakibatkan taman menjadi sebuah *place* yang memiliki keberagaman aktivitas. Pertambahan penduduk yang meningkat menyebabkan kemunculan komunitas

dalam setiap aspek olahraga sehingga dengan adanya taman untuk berolahraga dapat mewadahi penduduknya untuk berekreasi, mencari hiburan, bersantai, ataupun berolahraga disertai dengan bersosialisasi (Gunawan & Adicpto, 2022).

Berbagai fasilitas yang tersedia pada Taman Milenial yang awalnya ditujukan untuk olahragawan, turut digunakan juga oleh pengunjung lain untuk beragam aktivitas sehingga terdapat pengembangan yang mengindikasikan terjadinya *placemaking*. *Placemaking* didasarkan sebuah ide bahwa *public space* yang sukses perlu mencakup lebih dari sekedar rancangan. *Placemaking* membantu untuk menciptakan perencanaan dengan mengidentifikasi aspek-aspek dalam masyarakat (Syafriny, 2013). Sehingga antara kualitas ruang dengan masyarakat akan terbentuk secara berimbang. Tingkat kesuksesan pengembangan taman kota dapat ditinjau dari segi penilaian masyarakat sekitar sebagai pengunjung. Guntoro dalam Mukhafi (2013) mengatakan bahwa taman kota sekurang-kurangnya memiliki fasilitas, antara lain : pepohonan, pedestrian, bangku, taman bermain, area olahraga, toilet, gazebo, saluran air, lampu taman, tempat parkir, tempat sampah, pusat informasi, serta pos penjagaan (Hermawan, 2015). Di tempat pembinaan olahraga, yaitu Taman Milenial sebagai ruang publik, berbagai aktivitas muncul. Tidak hanya sebagai kegiatan olahraga, namun pemberdayaan UKM juga diupayakan oleh pemerintah untuk membantu pedagang dalam meningkatkan ekonominya sehingga pemerintah menjadikan taman tidak hanya sebagai tempat olahraga namun juga tempat kuliner. Dengan hadirnya pedagang kuliner, aktivitas pada taman berkembang. Namun, beberapa pedagang liar yang ikut berjualan akibat munculnya aktivitas yang ramai berpotensi menimbulkan problematika pemanfaatan ruang karena tumbuh secara organik dan tidak tertata.

Penelitian yang dilakukan pada Taman Kota di Kota Surakarta bahwa kehadiran taman kota yang berkualitas sangat penting bagi sebuah kota. Selain menjalankan fungsi ekologis, juga menjalankan fungsi ruang publik, yaitu sebagai ruang interaksi bagi masyarakat (Pratomo dkk., 2019). Penelitian fasilitas pada Taman Kumbasi banyak dipengaruhi oleh penataan ruang yang menarik serta tipe pengunjung yang datang pada Taman Kumbasi (Suharthadana & Marcillia, 2021). Melengkapi kajian *placemaking* pada ruang publik taman kota, penelitian ini mengkaji terciptanya *place* dari desain partisipatif taman yang difungsikan untuk olahraga kemudian berkembang menjadi beragam aktivitas. Dari hal tersebut dirumuskan pertanyaan untuk dikaji berupa: Bagaimana peran pemerintah daerah pada Taman Milenial dalam kesuksesan terjadinya *placemaking*? Bagaimana Taman Milenial berperan sebagai *place* dengan aktivitas yang beragam?

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui keberhasilan *placemaking* Taman Milenial dengan pertimbangan peran pemerintah daerah yang mendengarkan aspirasi komunitas skateboard dan sepeda BMX. Serta untuk mengetahui potensi Taman Milenial selain menjadi sarana prasarana olahraga bagi masyarakat sekitar. Penelitian ini dilakukan pada salah satu *weekday* dan *weekend* guna memperoleh data-data yang diperlukan sehingga dapat mengetahui keberagaman aktivitas penggunaan Taman Milenial Bantul.

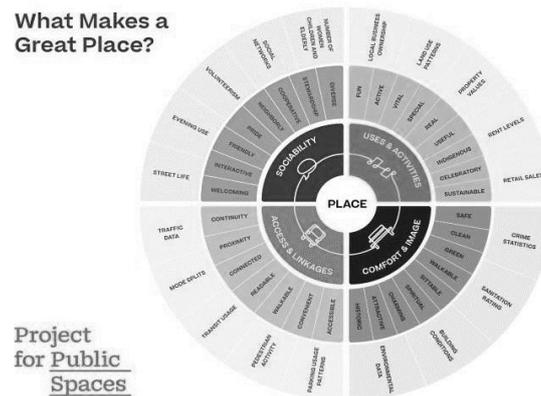
STUDI PUSTAKA

Placemaking

Aspek yang mendukung terjadinya *placemaking* menurut *Project for Public Spaces* yaitu, *Uses & Activities*. *Uses & Activities* merupakan aktivitas yang terjadi dikarenakan pengaruh tempat sehingga tempat dapat sebagai pendukung pengunjung untuk beraktivitas (Suharthadana & Marcillia, 2021). Prinsip yang perlu diperhatikan dalam mengevaluasi aspek *Uses & Activities* pada sebuah tempat antara lain : Adanya banyak kegiatan yang berlangsung dan orang memiliki kesempatan untuk berpartisipasi; Adanya keseimbangan yang baik antara wanita dan pria; Orang-orang dari berbagai usia dapat menggunakan

ruang tersebut; Ruang mampu digunakan sepanjang hari; Ruang dapat digunakan oleh suatu komunitas/*group* sehingga dapat digunakan untuk bersosialisasi; dan penentu utamanya adalah seberapa baik tempat itu dikelola (pps.org, 2007).

Muasaroh & Herlily (2020) menjelaskan hal-hal penting yang harus diketahui dalam pembentukan *placemaking* antara lain : kebutuhan spasial yang ingin dipenuhi pada suatu tempat, bagaimana kebutuhan spasial tersebut dapat membentuk perilaku manusia, serta bagaimana perilaku manusia membentuk kebutuhan spasial (Habibullah & Ekomadyo, 2021).



Gambar 1 Placemaking
Sumber: <http://pps.org> , 2022

Ruang Terbuka Taman Kota sebagai Tempat Olahraga

Dalam kajian Astari (2012), ruang terbuka hijau dapat menjadi ruang pertemuan antara alam dengan manusia di lingkungan kota (Hamidah dkk., 2020). Fungsi taman kota dalam paparan Purnomohadi N (2006), dapat sebagai nilai edukatif, ruang kegiatan dan tempat fasilitas kota, nilai estetika, kegiatan ekonomi (Iswara dkk., 2017). Sedangkan taman kota menurut Darmawan (2009) merupakan taman yang berada di kawasan pusat kota dan berbentuk lapangan hijau dapat dikelilingi pohon peneduh/hutan kota atau taman yang didesain dengan pengembangan baru (Pratomo dkk., 2019).

Olahraga yang dilakukan pada area terbuka lebih efektif dibanding dengan area olahraga tertutup (Firdaus & Purnomo, 2015). Dikarenakan ketika orang beraktivitas area terbuka, udara yang mereka hirup berasal dari udara bebas. Sirkulasi udara bebas lebih baik dibandingkan dengan sirkulasi udara dari ruang tertutup. Maka dari itu, ruang terbuka dapat menjadi potensi sarana prasarana untuk kegiatan olahraga masyarakat.

METODE

Lokasi Penelitian

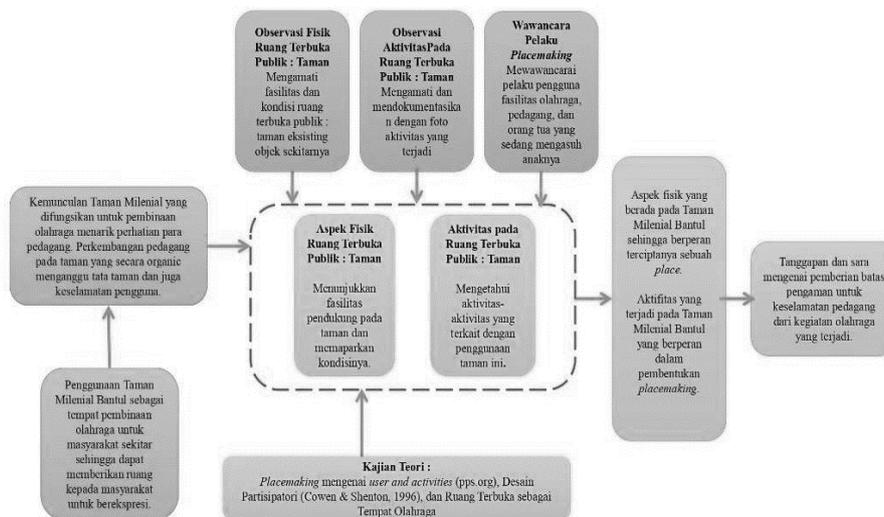
Penelitian ini dilakukan pada Taman Milenial, tepatnya berada di Jalan Jend. Sudirman, Nyangkringan, Bantul, Kec. Bantul, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Taman Milenial menjadi wilayah yang digunakan sebagai *setting* terjadinya *placemaking*. Taman ini merupakan taman yang dijadikan taman olahraga dengan area pemberdayaan ekonomi masyarakat sekitar. Taman Milenial dibangun oleh Pemerintah Daerah Bantul di atas bekas Markas Kodim Bantul yang terbengkalai dan tidak terpakai lagi. Taman Milenial ini baru selesai dibangun pada bulan September 2021.



Gambar 2 Lokasi yang menjadi tempat pengamatan
Sumber: Google Maps, 2022

Teknik Pengumpulan Data dan Analisis

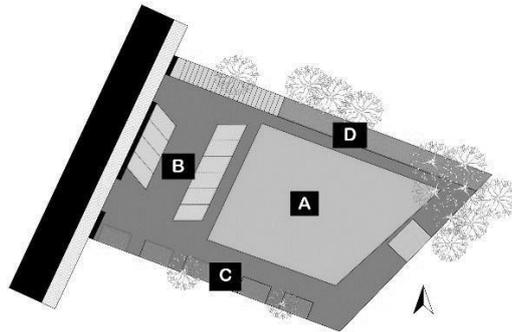
Pengumpulan data diperoleh dari beberapa cara yaitu teknik studi literatur, observasi lapangan, dan wawancara tidak terstruktur. Dalam observasi lapangan, peneliti akan menggunakan *behavior mapping* untuk memudahkan dalam mengetahui titik-titik terjadinya *placemaking* dan keberagaman aktivitas yang akan dijabarkan melalui deskripsi kualitatif yang dibuktikan dengan gambar. Dalam melakukan observasi, peneliti mengambil salah satu *weekday* dan *weekend* untuk mengetahui keberagaman aktivitas penggunaan Taman Milenial. Lalu untuk studi literatur, peneliti mengumpulkan data-data yang relevan dengan topik penulisan. Sumber data diperoleh dari buku, jurnal, *website* ataupun sumber kredibel lainnya yang kemudian diolah. Berbagai studi literatur tersebut menjadi penunjang informasi mengenai *placemaking* yang terjadi pada Taman Milenial. Terakhir dalam mengumpulkan data, peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur kepada 2 pedagang yang menetap pada Taman Milenial dan 3 orang dari komunitas *skateboard*, yang terdiri dari pengawas komunitas *skateboard* dan 2 anggota komunitas. Wawancara tidak terstruktur kepada pedagang dilakukan guna untuk mengetahui jam produktif pengunjung Taman Milenial, untuk mengetahui keberagaman kegiatan yang dilakukan, untuk mengetahui siapa saja pelaku pengguna taman, dan alasan pedagang menjajakan dagangannya di Taman Milenial. Sedangkan wawancara tidak terstruktur yang dilakukan peneliti kepada komunitas *skateboard* guna untuk mengetahui peran pemerintah daerah dalam mendengarkan aspirasi mengenai perwujudan taman olahraga yang diusulkan oleh komunitas *skateboard* serta untuk mengetahui peran pemerintah dalam memelihara keadaan taman.



Gambar 3 Alur Penelitian
Sumber: Penulis, 2022

Lingkup penelitian yang dilakukan pada Taman Milenial dibagi menjadi 4 area, yaitu : aktivitas pada lapangan olahraga di area A; aktivitas di parkir mobil pada area B; aktivitas

pada area pemberdayaan ekonomi UKM di area C; dan aktivitas pada tempat duduk di area D.

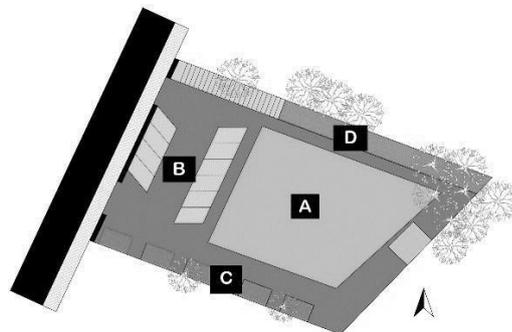


Gambar 4 Lingkup Penelitian
Sumber: Penulis, 2022

HASIL DAN PEMBAHASAN

Placemaking Pada Taman Milenial

Taman Milenial merupakan taman yang diperuntukkan bagi masyarakat sekitar Kabupaten Bantul. Taman Milenial dibangun guna memfasilitasi kaum generasi muda dan masyarakat sekitar sebagai sarana olahraga. Aktivitas olahraga merupakan aktivitas utama yang terjadi pada Taman Milenial, dengan aktivitas pedagang sebagai penunjang kegiatan olahragawan. Hal ini tentu saja dapat mendorong terjadinya keramaian pada taman tersebut. Untuk melihat keberagaman aktivitas yang terjadi pada taman dikelompokkan pada 4 area A, B, C, dan D.



Gambar 5 Blokplan Pembagian Lingkup Aktivitas A,B,C,D
Sumber: Penulis, 2022

a) Aktivitas Yang Terjadi Pada Area A

Area blokplan A merupakan area lapangan olahraga yang berisi fasilitas-fasilitas olahraga. Fasilitas yang disediakan antara lain quarter, obstacle, ramp, ring basket, dan *jogging track*. Berbagai fasilitas olahraga itulah penyebab olahragawan lain datang menggunakan taman itu, sehingga tidak hanya skateboarder/pesepeda BMX yang menggunakannya.



Gambar 6 Area A

Sumber: Penulis, 2022.

Dengan adanya berbagai olahragawan sebagai pengguna area tersebut, telah mendorong terjadinya keramaian akibat interaksi pengguna area itu. Fasilitas ramp yang disediakan, pada pandangan anak-anak merupakan sebuah area perosotan yang cukup menarik untuk digunakan oleh mereka sebagai sarana bermain. Hal ini tentu saja menjadi area yang menarik untuk orang tua saat mengasuh anaknya. Dengan adanya pembatas antara area lapangan dan juga *jogging track* seringkali digunakan sebagai tempat untuk duduk dan mengobrol. Sehingga *placemaking* yang terjadi pada area A pada Taman Milenial ini merupakan naluri seorang manusia untuk menggunakan area tersebut sebagai tempat untuk melakukan aktivitas olahraga, sebagai sarana bermain, maupun sebagai sarana untuk berkumpul.

b) Aktivitas Yang Terjadi Pada Area B



Gambar 7 Area B

Sumber: Penulis, 2022

Pada area B merupakan area parkir mobil pengunjung. Area ini tidak hanya menjadi area parkir saja, namun menjadi ladang ekonomi bagi seorang pedagang keliling mobil. Area parkir digunakan sebagai tempat untuk menjajakan dagangannya. Hal itu menyebabkan problematika pemanfaatan ruang parkir karena pedagang tumbuh secara organik dan tidak tertata.

c) Aktivitas Yang Terjadi Pada Area C

Area C merupakan area khusus untuk pedagang yang disediakan oleh pemerintah sebagai bentuk pemberdayaan UKM masyarakat sekitar. *Placemaking* yang dilakukan oleh pedagang dilatarbelakangi dorongan pemerintah untuk dilakukan pemindahan pedagang-pedagang

ke tempat yang memiliki perizinan. Dengan adanya pedagang-pedagang ini, Taman Milenial menjadi semakin hidup. Pedagang itu menarik masyarakat sekitarnya untuk hanya sekadar menikmati kuliner yang ada di taman tersebut. Dibuktikan pada gambar 11, area plot pedagang yang kosong digunakan oleh pedagang lainnya untuk menggelar tikar duduk. Apabila tidak disediakan tikar, pengunjung dapat duduk di area pembatas beton tanaman. Maka dari itu area pedagang ini mendorong terjadinya orang berkumpul pada Taman Milenial akibat pedagang-pedagang yang menjajakan jualannya.



Gambar 8 Area C
Sumber: Penulis, 2022

d) Aktivitas Yang Terjadi Pada Area D



Gambar 9 Area D
Sumber: Penulis, 2022

Area D merupakan tempat duduk yang dapat digunakan untuk para pengunjung Taman Milenial. Tempat duduk ini menghadap ke arah lapangan dengan naungan yang terdapat di sebelah barat. Tempat duduk ini seringkali digunakan sebagai tempat untuk meletakkan barang-barang olahragawan ketika sedang beraktivitas. Tempat duduk juga dapat digunakan sebagai area untuk penonton yang ingin menyaksikan atraksi-atraksi dari Komunitas Skateboard/Sepeda BMX maupun kegiatan olahraga lainnya.

Peran Pemerintah dalam Mewujudkan *Placemaking* pada Taman Milenial Sebagai Tempat Olahraga

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa Taman Milenial teridentifikasi sebagai tempat terjadinya *placemaking*, ini membuktikan keberhasilan peran pemerintah dalam mewujudkan Taman Milenial sebagai tempat olahraga. Penyebab utama Taman Milenial berhasil sebagai tempat *placemaking* adalah pemerintah daerah yang mendengarkan aspirasi komunitas *skateboard* maupun pesepeda BMX sehingga tercipta desain yang sesuai dengan kebutuhan *user*. Namun menurut wawancara kepada salah satu pengawas komunitas skateboard di taman menyebutkan, bahwa masih adanya fasilitas pendukung yang kurang terealisasi pemerintah dalam perancangan taman. Fasilitas pendukung ini merupakan peresapan air pada area lapangan yang tidak diletakkan pada area yang

seharusnya, sehingga setiap kali hujan turun lapangan tidak bisa digunakan secara maksimal. Hal ini menyebabkan terganggunya proses olahragawan saat menggunakan area tersebut.



Gambar 10 Genangan Air Pada Area Lapangan
Sumber: Penulis, 2022

Adanya masalah genangan air pada lapangan yang semakin besar volumenya saat hujan menyebabkan adanya aspirasi lebih lanjut dari para komunitas *skateboard* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul untuk menambah dan memperbaiki saluran penyerapan air. Pada observasi selanjutnya, aspirasi komunitas *skateboard* telah ditindak lanjuti oleh pemerintah dibuktikan dengan adanya penambahan saluran penyerapan air, sehingga fasilitas yang digunakan semakin nyaman. Hal ini membuktikan kembali bahwa ada peran pemerintah dalam mewujudkan peristiwa *placemaking* di Taman Milenial.



Gambar 11 Perbaikan Saluran Penyerapan Air Hujan Area Lapangan
Sumber: Penulis, 2022

Pengguna Aktivitas di Taman Milenial

Berdasarkan hasil pengamatan di Taman Milenial, pelaku aktivitas yang ada di Taman Milenial terdiri dari berbagai usia dan gender, mulai dari anak kecil yang memakai fasilitas lapangan olahraga; remaja ataupun orang dewasa yang berolahraga; komunitas *skateboard*/pesepeda *BMX*; remaja yang sekedar berkumpul dan kulineran di area taman; orang tua yang sedang mengasuh anaknya; serta ibu-ibu dan bapak-bapak pedagang maupun pembeli. Berdasarkan pengamatan plat kendaraan pada area parkir Taman Milenial, mayoritas pengguna yang berkunjung merupakan masyarakat DIY. Masyarakat yang berkunjung ke Taman Milenial mayoritas bersama keluarga ataupun bersama teman-temannya.

Alasan Melakukan Aktivitas di Taman Milenial

Berdasarkan wawancara tidak terstruktur dengan 3 *skateboarder* (pengawas komunitas dan 2 anggota komunitas) yang menggunakan area lapangan, mereka melakukan aktivitas olahraga di Taman Milenial ini dikarenakan hanya taman olahraga satu-satunya yang menyediakan fasilitas yang dibutuhkan untuk bermain *skateboard*. Fasilitasnya yang lengkap menjadi salah satu alasan penarik olahragawan untuk melakukan aktivitas di taman

ini. Terdapat lapangan yang luas dengan fasilitas quarter, obstacle, ramp, ring basket, dan *jogging track*. Adanya lapangan olahraga ini tentu saja banyak masyarakat yang tertarik untuk menggunakannya, khususnya skateboarder maupun pecinta sepeda BMX. Dengan pedagang sebagai komponen pendukung menambah kumpulan pengunjung untuk menikmati kuliner di area Taman Milenial. Kegiatan perdagangan ini didukung pemerintah dengan menyediakan area pedagang saat perancangan taman. Salah satu pedagang mengatakan bahwa pemerintah berusaha mengurangi pedagang yang menempati *space* illegal. Penempatan pedagang juga dapat menjadi penunjang olahragawan saat beraktivitas dan bisa mendongkrak UKM warga sekitarnya.

Jam Produktif di Taman Milenial

Hasil pengamatan dan juga wawancara kepada pedagang yang menetap di area taman menyatakan bahwa jam produktif lapangan dimulai pukul 17.00 dan baru bisa berhenti pada tengah malam hari. Sedangkan kegiatan pada pagi hari saat *weekdays* sangat minim, namun kegiatan saat *weekend* dapat dimulai pada pagi hari. Pada sore hari banyak anak-anak kecil yang menggunakan taman sedangkan saat malam hari kebanyakan orang dewasa yang menggunakan area lapangan. Sedangkan jam produktif pedagang pada Taman Milenial baru dimulai pada pukul 16.00 dan puncaknya pada pukul 19.00. Di waktu tersebut banyak masyarakat yang berkunjung untuk menikmati kuliner yang ada di area Taman Milenial.

Poin-poin yang disampaikan menunjukkan bahwa Taman Milenial dapat terkategori sebagai tempat terjadinya *placemaking* karena telah memenuhi prinsip dari kajian pps.org, antara lain :

- a.) Kegiatan yang terjadi di Taman Milenial beragam (olahraga, berdagang, berkumpul, dll.) yang terjadi sepanjang hari dan berulang-ulang setiap harinya,
- b.) Semua gender dalam semua usia dapat menggunakan Taman Milenial ini.
- c.) Pengguna utama Taman Milenial merupakan Komunitas Skateboard/ Pesepeda BMX sebagai salah satu partisipatori desain.
- d.) Pemerintah sebagai pengelola utama dengan pengawas area lapangan merupakan seorang skateboarder.

Taman Milenial dapat sebagai ruang terbuka hijau maupun ruang pertemuan antara komunitas olahragawan, pedagang, masyarakat, dan lingkungan taman itu sendiri. Dengan memiliki berbagai fungsi antara lain : ruang untuk kegiatan olahraga, dapat menjadi fasilitas sarana prasarana olahraga, dan dapat menjadi tempat kegiatan ekonomi yang mendongkrak UKM para warga sekitar Kabupaten Bantul. Taman Milenial ini juga dikelilingi pohon-pohon hijau sebagai peneduh dengan lapangan yang berada di tengah-tengahnya.

KESIMPULAN

Dari hasil observasi, wawancara, dan studi literatur yang dilakukan, Taman Milenial telah terindikasi sebagai tempat terjadinya *placemaking* dengan salah satu penyebab utama terjadi adalah peran pemerintah yang mendengarkan aspirasi dari komunitas *skateboard* maupun sepeda BMX. Sehingga perancangan dan pembangunan taman dapat menampung kebutuhan *user*. Keberadaan Taman Milenial yang dapat menampung berbagai aktivitas menjadikan taman tersebut hidup. Aktivitas yang terjadi beragam terdiri dari aktivitas olahraga, aktivitas berdagang, aktivitas mengasuh anak, aktivitas kulineran dan aktivitas berkumpul. Aktivitas olahraga pada Taman Milenial merupakan aktivitas utama, dengan aktivitas pedagang sebagai aktivitas pendukung. Aktivitas pedagang ini merupakan penunjang olahragawan pada area Taman Milenial. Sehingga keduanya menjadi aktivitas yang mendorong terjadinya keramaian. Malam hari merupakan waktu terkuat terjadinya aktivitas olahraga maupun aktivitas kuliner. Taman ini dapat digunakan oleh semua usia dan juga semua *gender* sehingga prinsip-prinsip *placemaking* telah terpenuhi pada Taman

Milenial ini. Saran dari peneliti kepada pemerintah daerah sebagai salah satu pemegang kendali daerah untuk pemerintah dapat menggandeng *stakeholder* lain, dalam hal ini adalah komunitas *skateboard* dan sepeda BMX untuk mengevaluasi desain yang sudah jadi sehingga desain taman dapat dikembangkan dan diperbaiki elemen-elemen yang bermasalah.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal

- Firdaus, M., & Purnomo, A. M. I. (2015). PEMANFAATAN TAMAN REKREASI SELOMANGKLENG (KLOTOK) SEBAGAI SARANA DAN PRASARANA OLAHRAGA MASYARAKAT DI KOTA KEDIRI. *JURNAL SPORTIF*, 1(1), 81–99.
- Gunawan, G., & Adicpto, M. I. (2022). TAMAN OLAHRAGA CABANG BOLA BESAR DI SURABAYA. *JURNAL EDIMENSI ARSITEKTUR*, X(1), 185–192.
- Habibullah, S., & Ekomadyo, A. S. (2021). PLACE-MAKING PADA RUANG PUBLIK: MENELUSURI GENIUS LOCI PADA ALUN-ALUN KAPUAS PONTIANAK. *Jurnal Pengembangan Kota*, 9(1), 36–49. <https://doi.org/10.14710/jpk.9.1.36-49>
- Hamidah, N., Nuswantoro, W., Garib, T. W., & Santoso, M. (2020). Implementasi Partisipasi Masyarakat Dalam Perencanaan Taman Di Kelurahan Bukit Tunggal Kota Palangka Raya. *The 11th University Research Colloquium 2020*, 1–5.
- Hantono, D., Sidabutar, Y. F. D., & Hanafiah, U. I. M. (2018). KAJIAN RUANG PUBLIK KOTA ANTARA AKTIVITAS DAN KETERBATASAN. *Langkau Betang*, 5(2).
- Hermawan, A. (2015). Tingkat Keberhasilan Program Peningkatan Fasilitas Ruang Terbuka Hijau (RTH) Terhadap Pemanfaatan Taman Kota di Kecamatan Kota Kabupaten Kudus. *Jurnal Pembangunan Wilayah & Kota*, 11(3), 261–271.
- Iswara, R., Astuti, W., & Putri, R. A. (2017). KESESUAIAN FUNGSI TAMAN KOTA DALAM MENDUKUNG KONSEP KOTA LAYAK HUNI DI SURAKARTA. *Arsitektura*, 15(1), 115–123.
- Pratika, A. G., & Raidi, S. (2022). KAJIAN POLA AKTIVITAS PEMANFAATAN RUANG TERBUKA PUBLIK PADA TAMAN BALAI JAGONG KUDUS DI MASA PANDEMI. *SIAR III 2022 : SEMINAR ILMIAH ARSITEKTUR*, 179–187. <http://siar.ums.ac.id/>
- Pratomo, A., Soedwihjono, & Miladan, N. (2019). KUALITAS TAMAN KOTA SEBAGAI RUANG PUBLIK DI KOTA SURAKARTA BERDASARKAN PERSEPSI DAN PREFERENSI PENGGUNA. *Desa-Kota*, 1(1), 84–95. <http://jurnal.uns.ac.id/jdk>
- Suharthadana, M., & Marcillia, S. R. (2021). PLACE MAKING RUANG PUBLIK DI TAMAN KUMBASARI. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 4, 390–399. <http://senada.idbbali.ac.id>
- Syafriny, R. (2013). RUANG TEPI LAUT SEBAGAI DESTINASI PUBLIK DI PERKOTAAN. *MEDIA MATRASAIN*, 10(1), 25–35.

Situs Web

- Project for Public Spaces, 2007. "What Is Placemaking?"* <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking> (accessed Sept 5, 2022)
- Pemkab Bantul. 17 September 2021. "Percantik Wajah Kota, Pemkab Bantul Resmikan Taman Milenial". <https://bantulkab.go.id/berita/detail/4713/percantik-wajah-kota--pemkab-bantul- resmikan-taman-milenial.html> (accessed Sept 5, 2022)