

## **PLACEMAKING DI SEKITAR LAPANGAN MINGGIRAN YOGYAKARTA DALAM POTENSINYA SEBAGAI TEMPAT BERKUMPUL**

Charisma Rheza Laksana<sup>1</sup>, Handoyotomo<sup>2</sup>, Dwiwangga Sang Nalendra Hadi<sup>3</sup>

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

<sup>1</sup>Surel: 20512040@students.uii.ac.id

**ABSTRAK:** Lapangan Minggiran merupakan sebuah lapangan berupa hamparan hijau luas yang memiliki berbagai fasilitas pendukung serta lokasi kawasan yang strategis dengan berbagai bangunan di sekitarnya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ragam aktivitas yang terjadi oleh para pengunjung sebagai partisipan pada kawasan tersebut, mengetahui faktor apa saja yang menjadi alasan mereka untuk berkumpul pada kawasan tersebut, serta mengetahui potensi konflik yang terjadi dalam kawasan tersebut. Kajian teori yang digunakan berupa *behavioral mapping*, teori produksi ruang, serta *uses and activities*. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi yang disertai dengan dokumentasi foto serta wawancara langsung terhadap para pengunjung. Hasil yang didapatkan berupa hidupnya kawasan diakibatkan berbagai aktivitas seperti aktivitas antar jemput, kuliner, olahraga, serta istirahat dan berkumpul. Alasan mengapa mereka memilih kawasan tersebut untuk beraktivitas dikarenakan strategisnya lokasi dari kawasan itu sendiri. Potensi konflik yang terjadi diakibatkan tidak adanya batasan yang jelas antar pengguna dengan aktivitas yang mereka lakukan dalam satu kawasan yang sama. Dengan itu penulis merekomendasikan penataan serta pemberian batasan dalam area penelitian guna menghindari terjadinya konflik yang telah diidentifikasi.

**Kata kunci :** *Behavioral Mapping*, Lapangan, *Placemaking*

### **PENDAHULUAN**

Lapangan dalam konteks ini merupakan sebuah hamparan lahan hijau luas yang pada umumnya digunakan oleh penggunanya untuk berolahraga sesuai dengan kebutuhannya. Pada dasarnya lapangan ini mirip dengan alun-alun yang mana merupakan salah satu ruang terbuka kota yang keberadaannya menyandang filosofi dan tampil dengan ciri khas (Ansori, 2012). Yang membedakannya, ia tidak selalu memiliki filosofi maupun ciri khas tertentu. Lapangan Minggiran merupakan sebuah lapangan sepak bola dengan berbagai macam fasilitas pendukung olahraga lainnya yang terletak di Kecamatan Mantrijeron, Kota Yogyakarta. Berbagai macam fasilitas lain yang terdapat didalamnya antara lain berupa lapangan badminton, lapangan basket yang sekaligus menjadi lapangan futsal, lapangan voli, jogging track, serta berbagai macam alat olahraga, kamar mandi, hingga panggung, dan masih banyak lagi. Lapangan tersebut terletak didepan dua institusi pendidikan, yaitu SMP N 13 Yogyakarta dan SD N Suryodiningratan 3. Tak jauh dari situ juga terdapat Taman kanak-kanak Suryodiningratan. Melihat strategisnya kawasan Lapangan Minggiran ini menjadikan lapangan tersebut berpotensi menjadi suatu tempat berkumpul.

Dari banyaknya fasilitas yang ada menjadikan tingginya tingkat aktivitas dari berbagai kalangan pelaku yang membuatnya sebagai bentuk pola pemanfaatan ruang yang baik. Pola pemanfaatan ruang sendiri merupakan keterikatan antara berbagai sumber daya mulai dari manusia, alam, buatan, sosial, ekonomi, yang secara keseluruhan membentuk satu tata ruang yang berkualitas (Mokodongan, 2014). Berbagai macam interaksi terjadi baik itu antara para siswa dengan pedagang, para siswa dengan siswa lainnya, atau bahkan para pedagang dengan pedagang lainnya. Tak hanya itu, para orang tua yang mengantar maupun menjemput juga menjadi partisipan dalam interaksi yang terjadi di kawasan tersebut. Ditambah lagi oleh para warga masyarakat sekitar yang berlalu lalang melewati sekitar area

lapangan tersebut menjadikan tingkat interaksi semakin tinggi. Dengan tingginya interaksi sosial yang terjadi ikut menarik masyarakat luar yang bahkan tidak berkepentingan khusus pada kawasan tersebut untuk hadir baik sekedar membeli makanan, beristirahat, maupun mengobrol satu sama lain.

Berbagai aktivitas yang terjadi mampu menghidupkan kawasan ini yang sesuai dengan teori placemaking dimana suatu ruang (*space*) sebagai sebuah hamparan kosong menjadi suatu tempat (*place*) dengan segala macam aktivitas serta interaksinya, baik antar manusia maupun manusia dengan lingkungannya. Henri Lefebvre dalam (Urrohmah, 2012) berpendapat bahwa ruang merupakan wujud dari sebuah interaksi sosial yang dihasilkan dari kebiasaan maupun keseharian masyarakat. Space sendiri merupakan suatu ruang yang memuat pergerakan, yang nantinya dapat berubah menjadi sebuah place apabila terdapat perhentian dari pergerakan tersebut (Tamariska, 2017). Arsitektur merupakan ilmu yang tak lepas dari apa yang disebut ruang dan tempat dimana sebuah ruang akan berubah menjadi tempat ketika ruang tersebut digunakan dan menjadi hidup (Syafriy, 2013).

Placemaking sendiri merupakan sebuah cara dalam perancangan serta perencanaan ruang publik yang berfokus pada potensi yang dimiliki suatu tempat dengan tujuan meningkatkan kesan manusia terhadap tempat tersebut (Habibullah, 2021). Fenomena ini tentunya menjadi suatu dampak positif dari hidupnya sebuah lingkungan yang mampu meningkatkan interaksi pada kawasan tersebut. Hal ini mampu memberikan keuntungan bagi mereka para perintis usaha makanan baik yang menetap disana maupun sekedar datang pada waktu tertentu yang akan meningkatkan tingkat ekonomi mereka dari tingginya tingkat aktivitas yang terjadi. Menurut (Mila A Savitri, 2021) dalam (Fitria Hasna Syafira, 2021) bahwa Placemaking merupakan sebuah pendekatan yang mampu meningkatkan kualitas dari suatu lingkungan yang berdampak positif dalam memberikan keuntungan terhadap penghuninya. Placemaking merupakan pendekatan yang mengedepankan urgensi antar individu dalam proses perancangan (Rumaningsih, 2018).

Dari banyaknya aktivitas serta interaksi yang terjadi, tentu potensi dari terjadinya konflik sangat mungkin untuk terjadi. Berbagai macam kepentingan serta fungsi dari kegunaan sebuah ruang mampu menjadikan suatu permasalahan berdasarkan perbedaan tujuan mengapa mereka berada pada kawasan tersebut. Penelitian ini diharapkan untuk mampu meninjau potensi konflik yang akan terjadi antar pengguna dengan kepentingannya pada tempat berkumpul tersebut. Ruang berkumpul sendiri merupakan tempat yang digunakan masyarakat untuk mewartakan kegiatan-kegiatan yang tak terstruktur, misalnya duduk dan mengobrol, membaca, bersantai, beristirahat, saling bercengkrama, yang mana semuanya ditujukan untuk interaksi sosial antar masyarakat (Singgih, 2010). Konflik sendiri akan terjadi bila terdapat perbedaan pemahaman antara dua orang atau lebih terhadap berbagai perselisihan, ketegangan, serta kesulitan diantara pihak yang tak sepaham (Wahyudi, 2022).

### **Rumusan Masalah**

1. Apa saja ragam aktivitas yang terjadi oleh pengunjung sebagai partisipan dalam kawasan tersebut?
2. Apa faktor yang menjadi alasan mereka berkumpul pada kawasan lapangan Minggiran?
3. Bagaimana potensi konflik yang terjadi antar sesama pengguna dalam kawasan tersebut?

Penelitian ini bertujuan mengetahui ragam aktivitas yang terjadi oleh para pengunjung sebagai partisipan pada kawasan tersebut, mengetahui faktor apa saja yang menjadi alasan mereka untuk berkumpul pada kawasan tersebut. Ditambah lagi dengan tujuan mengetahui potensi konflik yang terjadi antar sesama pengguna sebagai partisipan dalam kawasan

tersebut. Batasan lingkup wilayah penelitian berfokus pada empat sisi kawasan Lapangan Minggiran seperti yang dapat dilihat dengan zona merah, biru, kuning, hijau, pada gambar 1. Objek yang diteliti pada lokasi terdapat pada area parkir yang menjadi salah satu fasilitas bagi pengunjung di kawasan tersebut.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Behavioral Mapping**

Behavioral mapping pada dasarnya merupakan teknik observasi yang digunakan untuk merekam aktivitas seseorang maupun komunitas pada suatu tempat. Menurut Sommer (1986) dalam (Listianto, 2006) mengatakan bahwa behavioral mapping atau pemetaan perilaku merupakan upaya yang ditujukan untuk mendapat gambaran individu pada ruang publik melalui observasi bagaimana perilaku individu maupun sekelompok masyarakat yang terkait dengan sistem spasial. Pemetaan tersebut dilakukan dengan penggambaran sketsa melalui zona dimana pengunjung melakukan kegiatan untuk menggambarkan perilakunya.

Behavioral mapping dipaparkan dalam bentuk diagram maupun gambaran tangan berkaitan dengan area dimana suatu individu maupun kelompok melakukan berbagai aktivitas dan kegiatan (Haryadi, 2010) dalam (Arsandrie, 2020). Prosedur pemetaan perilaku yang dilakukan menurut (Agustapraja, 2018) berupa:

1. Penggambaran sketsa maupun gambaran diagram mengenai setting yang akan diobservasi
2. Memberikan penjelasan mengenai perilaku yang dobservasi (deskripsi)
3. Memberikan rencana dalam pembagian waktu pengamatan.

### **Produksi Ruang**

Sebuah ruang tidak ada yang sepenuhnya ideal karena secara spasial dalam masyarakat modern tempat sendiri merupakan arena pertarungan yang tidak akan pernah selesai diperebutkan, menurut Henri Lefebvre. Ia merupakan seorang filsuf Prancis yang banyak melakukan analisis terkait ruang-ruang perkotaan berkaitan dengan pembentukannya. (Maela, 2022). Teori produksi ruang menurutnya bahwa sebuah ruang mampu terbentuk menjadi sebuah tempat dikarenakan adanya tindakan sosial di dalamnya, baik secara individual maupun kelompok yang meliputi 3 konsep triadik mengenai produksi ruang, yakni:

1. Praktik spasial, yang merujuk pada bagaimana partisipasi dari masyarakat dalam menghidupkan suatu ruang melalui berbagai kegiatan serta aktivitas pada ruang tersebut, yang biasanya dicirikan melalui berbagai interaksi sosial antar individu maupun kelompok atau komunitas tertentu.
2. Representasi ruang, yang mengacu pada konsepsi mengapa sesuatu dikatakan sebagai suatu ruang, untuk apa ruang tersebut diciptakan, suatu ruang ditujukan untuk apa sebagai ide awal yang muncul dalam bentuk semacam definisi maupun deskripsi dari ruang itu sendiri.
3. Ruang representasi, yang tidak mengacu pada ruang itu sendiri, melainkan mengenai prinsip, pemaknaan, mengacu pada pemikiran masing-masing individu maupun kelompok mengenai sebuah lokasi. Yang mana pada dasarnya tiap individu akan memiliki pandangan maupun pemaknaan yang berbeda-beda dari ruang itu sendiri.

### **Placemaking dalam Ruang Publik**

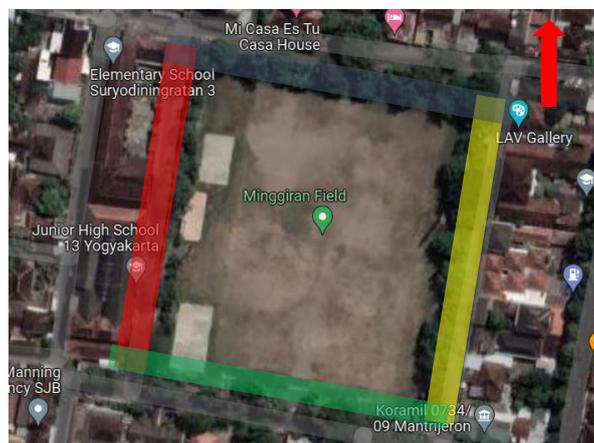
Poin penting yang menjadikan suatu tempat (place) dapat menjadi sukses terbagi menjadi empat menurut PPS. Empat poin tersebut menurut (Charles Bohl, 2002) dalam (Victorya, 2016) yaitu *sociability, uses and activities, access and linkage, & comfort and image*.

Sociability, poin ini merupakan hal yang berkaitan dengan interaksi antar beberapa orang hingga merasakan kenyamanan bahkan ketertarikan yang terjadi pada suatu. Access and Linkages merupakan tinjauan yang berkaitan dengan suatu tempat dengan hubungannya terhadap lingkungan baik dari segi visual maupun fisiknya. Comfort and Image, berkaitan dengan tinjauan mengenai poin utama dalam kenyamanan baik dari kebersihan, keamanan, ketersediaan tempat duduk, dan segala yang mampu mendukung hal tersebut dalam sebuah tempat.

Dan yang terakhir berupa Uses and Activities yang meninjau alasan mengapa seseorang maupun komunitas mengunjungi sebuah tempat dan bahkan ingin mengunjunginya kembali. Sebuah aktivitas pada umumnya menjadi alasan utama seseorang mengunjungi sebuah tempat yang tentunya memiliki fungsi dan tujuan tertentu. Merekalah yang menjadikan suatu tempat menjadi unik dan istimewa. Ketika tidak ada suatu hal atau aktivitas yang bisa dilakukan dalam suatu tempat, maka tempat tersebut cenderung akan mati dan hal itulah yang mendandakan bahwa sesuatu perlu dilakukan perubahan maupun penyesuaian karena aktivitas itulah yang akan menghidupkan suatu tempat.

### **METODE PENELITIAN**

Lokasi penelitian berada pada Kawasan Lapangan Minggiran yang mana fokus batasan berada pada sekeliling kawasan lapangan minggiran yang terbagi menjadi empat sisi dengan panjang masing-masing sisi kurang lebih 130 meter. Batasan waktu penelitian dalam mengidentifikasi ragam aktivitas pada kawasan tersebut terbagi mejadi tiga waktu utama dimana terjadi banyak interaksi antar para pengunjunnya, yaitu pada waktu pagi hari, siang hari, serta sore hari.



**Gambar 1.** Area Penelitian Kawasan Lapangan Minggiran

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi secara langsung baik pada objek yang akan dikaji serta berbagai aktivitas yang terjadi disana dalam batasan waktu yang telah ditentukan. Selain itu, wawancara dilakukan terhadap para pengunjung secara acak berkaitan dengan berbagai macam alasan atau faktor mengenai mengapa mereka berada pada lokasi tersebut, kegiatan apa saja yang sedang mereka lakukan, serta pertimbangan mengapa memilih lokasi tersebut untuk melakukan aktivitas yang sedang mereka lakukan.

Analisis permasalahan dari data yang telah dikumpulkan sebagaimana Henri Lefebvre (1991) yang telah menyampaikan tiga konsep mengenai produksi ruang yang mana dalam penelitian ini mampu memberikan hasil identifikasi dari keterikatan ketiganya menjadi suatu faktor maupun alasan mengapa para pengunjung memilih tempat tersebut dalam berkumpul dan melakukan aktivitas. Dengan ditemukannya alasan tersebut yang

ditambahkan dengan teori behavioral mapping guna mengidentifikasi perilaku maupun kegiatan apa saja yang mereka lakukan pada lokasi objek penelitian, ditambah lagi dengan teori placemaking bersumber pps.org berkaitan dengan berbagai aktivitas yang mereka lakukan pada satu tempat yang sama hingga pada akhirnya mampu memberikan hasil identifikasi potensi permasalahan yang terjadi dengan tujuan akhir berupa pemberian kesimpulan serta rekomendasi dari permasalahan tersebut.

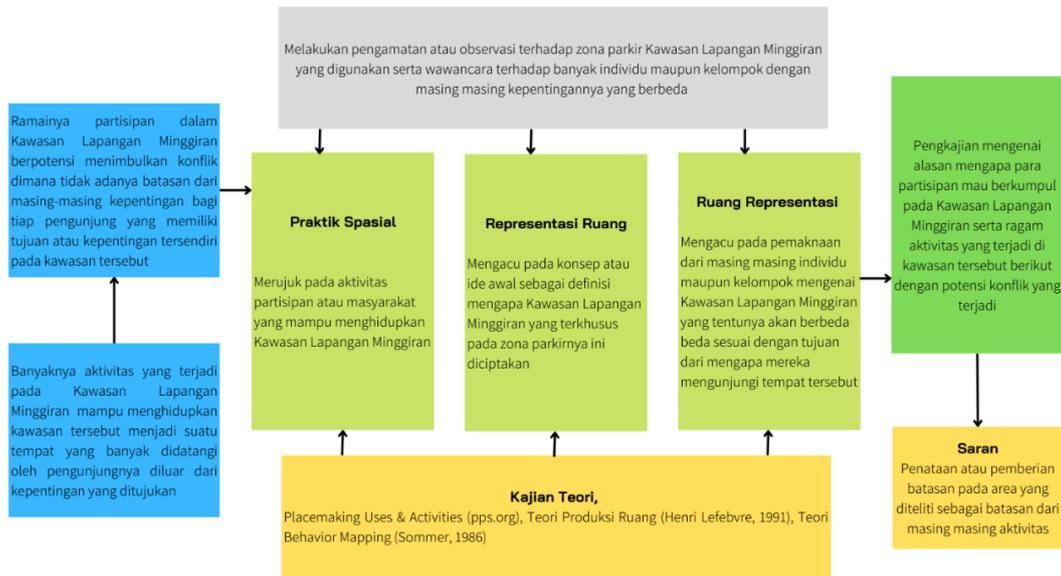


Diagram 1. Alur Penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Ragam aktivitas yang dilakukan pada kawasan Lapangan Minggiran

Aktivitas yang dilakukan oleh para pengunjung dibagi menjadi tiga waktu yang mana hal ini didasari dari mayoritas ramainya kawasan Lapangan Minggiran sebagai tempat beraktivitas. Waktu tersebut terbagi pada pagi hari, siang hari, dan sore hari. Pada malam hari sendiri kawasan tersebut cenderung sepi tidak terdapat aktivitas. Ragam aktivitas didasarkan pada teori Behavioral Mapping yang merupakan suatu teknik observasi yang digunakan untuk merekam aktivitas seseorang maupun komunitas pada suatu tempat yang mana dalam konteks ini pada kawasan Lapangan Minggiran.

#### Pagi hari



Gambar 2. Pemetaan Pola Aktivitas Pagi Hari

#### Pengantaran Siswa

Pada pagi hari seperti yang terletak di gambar dua dengan penanda berwarna merah dalam jangkauan hari senin sampai jumat, banyak orang tua yang datang mengantarkan anaknya menuju sekolah. Mengingat pada Kawasan Lapangan Minggiran terdapat dua institusi pendidikan. Tentunya orangtua yang mengantar siswa menggunakan kendaraan yang nantinya memerlukan waktu untuk berhenti atau bahkan memarkirkan kendaraan pada kawasan tersebut.

### **Kuliner**

Di sekitar kawasan tersebut dengan penanda berwarna hijau nomor dua pada gambar dua, terdapat banyak pedagang yang menyediakan berbagai macam sarapan pada pagi hari. Hal ini saling memicu terkait keberadaannya baik dari para pedagang tersebut maupun para pembelinya. Banyak dari orang tua yang mampir untuk membeli makanan setelah mengantarkan anaknya. Selain itu, banyak juga orang yang bahkan bertujuan khusus ketika datang kesana untuk membeli sarapan. Hal ini didukung dengan suasana dari pohon-pohon yang rimbun serta ketenangannya yang cukup masuk dari jalan raya sehingga para pengunjung merasakan kenyamanan.

### **Jogging**

Lapangan Minggiran memiliki jalur pejalan kaki pada sekelilingnya seperti pada gambar dua dengan penanda warna kuning nomor 3 yang banyak digunakan oleh para pengunjung untuk berlari. Lapangan ini menjadi salah satu opsi pilihan masyarakat sekitar dalam berolahraga khususnya Jogging dibandingkan dengan Alun Alun Selatan Yogyakarta yang cenderung ramai dan padat sehingga para pelari akan kurang mendapatkan kenyamanan serta keleluasaan dalam berlari. Lokasi yang berada cukup masuk dari jalan raya menjadikan lapangan ini memiliki udara yang lebih segar dan sejuk karena kurangnya polusi udara oleh kendaraan sehingga lapangan ini menjadi salah satu pilihan masyarakat yang ingin berlari.

- **Siang hari**



**Gambar 3.** Pemetaan Pola Aktivitas Siang Hari

### **Kuliner**

Di siang hari, terdapat banyak pedagang pada penanda berwarna hijau nomor dua di gambar nomor tiga yang menjual berbagai macam makanan untuk makan siang. Banyak dari para pengunjung yang dengan sengaja datang ke kawasan Lapangan Minggiran untuk membeli

makan siang. Pepohonan yang rimbun memberikan suasana tersendiri yang mampu menarik pengunjungnya. 2

### Istirahat dan Berkumpul

Di kawasan Lapangan Minggiran terutama pada sisi selatan pada gambar tiga dengan penanda berwarna biru nomor 4 memiliki suasana yang dimilikinya menjadikan tempat ini menjadi satu daya tarik yang mampu menarik minat masyarakat. Mulai dari para tukang becak yang berkumpul sembari bermain catur dengan sesama tukang becak lainnya. Ditambah dengan para pengemudi ojek online yang juga berkumpul di tempat ini untuk beristirahat sembari menunggu pesanan atau orderan dari aplikasi pekerjaan mereka.

### Penjemputan

Pada gambar dua dengan penanda berwarna merah nomor satu, sekolah dasar yang mayoritas memiliki jam akhir pembelajaran pada pukul 12 hingga 2 siang menjadikan banyaknya orang tua datang pada kawasan tersebut untuk menjemput anaknya sebagai siswa pada institusi pendidikan tersebut disana.

- **Sore hari**



**Gambar 4.** Pemetaan Pola Aktivitas Sore Hari

### Olahraga

Pada sore hari pada gambar empat dengan penanda warna kuning nomor 3, ketika banyak masyarakat cenderung memiliki waktu luang, kawasan lapangan tersebut menjadi kawasan yang cukup ramai dengan berbagai aktivitasnya, salah satunya adalah olahraga. Olahraga jogging menjadi salah satu olahraga yang banyak dilakukan masyarakat pada sekeliling lapangannya. Sementara di dalam lapangan itu sendiri terdapat berbagai olahraga yang dilakukan mulai dari sepak bola, basket, voli, hingga bulu tangkis.

### Alasan para pengunjung berkumpul di sekitar Kawasan Lapangan Minggiran

Berdasarkan hasil wawancara terhadap para pengunjung ditambah dengan observasi pengamatan peneliti, mengacu pada tiga konsep teori produksi ruang oleh Henri Lefebvre, 1991 berupa praktik spasial, representasi ruang, serta ruang representasi, maka hasil berupa alasan mengapa para pengunjung memilih untuk berkumpul di kawasan tersebut didapatkan sebagai berikut :

- **Praktik Spasial**

Merujuk pada aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat terhadap dampaknya terhadap hidupnya kawasan dari Lapangan Minggiran ini, aktivitas dikategorikan menjadi 4 aktivitas berupa antar jemput siswa, kuliner, olahraga, serta istirahat dan berkumpul.



**Gambar 5.** Aktivitas antar jemput

Aktivitas yang terjadi sebagai dampak dari lokasi Kawasan Lapangan Minggiran yang terletak persis berada di depan dua institusi pendidikan berupa aktivitas pengantaran serta penjemputan siswa yang dilakukan oleh masing-masing orang tua wali setiap hari selama hari masuk kegiatan belajar mengajar pada institusi tersebut. Aktivitas ini menjadikan ramainya kawasan tersebut pada jam tertentu terutama pada pagi hari jam masuk sekolah serta siang hari dan sore hari ketika jam pulang sekolah siswa SD dan SMP. Tentunya hal ini berkaitan dengan aktivitas lain seperti aktivitas kuliner atau interaksi jual beli terhadap para pedagang.



**Gambar 6.** Kegiatan perdagangan pada area parkir

Hasil identifikasi berbagai kegiatan atau aktivitas pada zona kawasan Lapangan Minggiran yang paling dominan berupa kegiatan perdagangan yang menjadikan sebuah interaksi antara penjual dan pembeli yang banyak terjadi mayoritas pada siang, dan sore hari. Kegiatan tersebut menjadi satu aktivitas kuliner yang pada dasarnya mampu menghidupkan kawasan tersebut karena menjadi salah satu alasan untuk masyarakat mendatangi area parkir dari Lapangan Minggiran itu sendiri. Diantara para pengunjung pedagang kuliner tersebut yaitu para siswa siswi dari SD dan SMP disana, orang tua wali yang sedang menunggu ketika anaknya masih berada dalam jam belajar mengajar, hingga masyarakat sekitar yang memang dengan sengaja hadir untuk membeli makanan ataupun minuman pada kawasan tersebut.



**Gambar 7.** Kegiatan berolahraga serta berkumpul

Aktivitas lain yang banyak terjadi pada pagi dan sore hari berupa kegiatan berolahraga dengan berlari mengelilingi lapangan tersebut. Selain itu, banyak dari masyarakat sekitar yang berkumpul pada kawasan ini baik sekedar beristirahat, mengobrol, yang menjadi satu interaksi antar pengunjung disana. Ditambah lagi, banyak dari pengunjung yang memarkirkan kendaraannya pada area kawasan tersebut

- **Representasi Ruang**

Berdasarkan hasil wawancara terhadap satpam dari institusi pendidikan yang berjaga sepanjang waktu pada kawasan tersebut, didapatkan bahwa mayoritas pengunjung yang hadir pada kawasan lapangan minggiran terbagi menjadi beberapa kategori. Mulai dari para orang tua yang hadir dipagi hari sebelum pukul 7 untuk mengantarkan siswa siswi berangkat sekolah. Kemudian mulai berdatangan para pedagang yang biasanya sudah hadir sejak pukul 9 bertepatan dengan jam istirahat sekolah yang mana para siswa siswi diperbolehkan keluar untuk membeli makanan maupun minuman. Kemudian para pengemudi ojek online yang akan mulai berdatangan mulai pukul 12 siang hingga 3 sore yang bersamaan dengan jam pulang sekolah sembari mereka beristirahat serta mencari penumpang.

Pada dasarnya Lapangan Minggiran ini merupakan tempat berolahraga terutama sepak bola yang menjadi fokus utama pada lapangan tersebut. Namun diluar dari itu, banyaknya fasilitas pendukung mampu meningkatkan minat masyarakat untuk datang dan melaksanakan kegiatan lainnya. Adanya intitusi pendidikan di sekitar kawasan tersebut juga menjadi salah satu faktor ramainya kawasan tersebut.

- **Ruang Representasi**

Disisi lain dari tujuan utama didirikannya lapangan tersebut, dengan berbagai fungsi dan kegunaan yang ada, masing-masing individu maupun kelompok yang hadir memiliki tujuan tersendiri mengapa mereka datang ke tempat tersebut. Maka dari itu setiap individu memiliki pandangan tersendiri terkait apa definisi tersendiri dari sebuah kawasan lapangan tersebut. Dari hasil wawancara terhadap para pengunjung, didapatkan bahwa pandangan mereka terhadap lapangan tersebut menjadi beragam.

Seperti yang disampaikan oleh beberapa pengemudi ojek online, disisi lain sebagai lapangan olahraga, kawasan tersebut menjadi semacam tempat menunggu atau memangkal ketika menunggu pesanan atau orderan ojek sembari beristirahat. Bagi para pedagang, disampaikan oleh mereka bahwa kawasan lapangan minggiran ini menjadi tempat mereka bekerja mencari nafkah, menjajakan dagangannya kepada para pengunjung. Bagi mereka yang sedang berolahraga tentu saja lapangan ini sesuai dengan representasi ruang yang telah ditetapkan pada awalnya dimana lapangan merupakan sebuah tempat yang digunakan untuk berolahraga.

Alasan yang didapatkan dari para pengunjung menjadi cukup beragam berdasar kepentingan mereka. Bagi para pedagang, alasan utama mengapa mereka memilih kawasan tersebut untuk berdagang adalah karena ramainya pembeli dari para siswa siswi berbagai institusi pendidikan yang ada disana. Dikatakan juga bahwa masyarakat sekitar kerap berlalu lalang dan mampir untuk membeli dagangan yang ada disana.

Bagi para pengemudi ojek online, mereka memilih tempat ini untuk beristirahat karena suasananya yang memang nyaman dibawah pepohonan yang rindang. Ditambah lagi banyaknya pedagang kuliner disana memudahkan mereka ketika mereka membutuhkan makanan dan minuman. Disisi lain, alasan utama mereka memilih tempat tersebut dikarenakan mereka sembari menunggu pesanan ojek dari para siswa siswi disekitar. Dari apa yang mereka dapatkan bahwa siswa siswi dari institusi pendidikan tersebut cukup banyak yang memilih ojek online sebagai transportasi mereka untuk berangkat dan pulang ke rumah masing-masing.



**Gambar 8.** Suasana rindang Kawasan Lapangan Minggiran

Bagi mereka yang sedang berolahraga, alasan mereka memilih tempat tersebut dikarenakan udara yang masih segar dipagi hari mengingat lokasi kawasan tersebut yang tidak berhadapan langsung dengan jalan raya tempat kendaraan bermotor berlalu lalang. Suasana yang tenang dan cenderung lebih sepi dipagi hari memberikan kenyamanan bagi mereka yang berolahraga disana. Ditambah lagi dengan lengkapnya berbagai fasilitas olahraga yang ada disana.

### **Potensi konflik yang terjadi antar sesama pengguna Kawasan Lapangan Minggiran**



**Gambar 9.** Peta Aktivitas Berpotensi Munculnya Konflik

Dari berbagai kegiatan maupun aktivitas serta interaksi yang terjadi antar pengunjung dalam kawasan tersebut, berpotensi memunculkan sebuah konflik dikarenakan tidak adanya batasan yang jelas. Contohnya sebagai patokan atau tanda dimana sebenarnya area

yang diperbolehkan untuk digunakan oleh para pedagang menjajakan dagangannya, ditambah dengan zona parkir yang banyak digunakan oleh pengunjung disana mulai dari pengguna lapangan itu sendiri, orang tua sebagai pengantar jemput siswa, para pengemudi ojek online yang banyak memarkirkan kendaraannya disana, serta para pengunjung yang datang secara khusus untuk membeli dagangan kuliner yang ada disana. Tidak adanya batasan yang jelas mampu menjadikan suatu konflik terhadap para pengunjungnya dimana satu tempat yang ada digunakan oleh berbagai partisipan dengan berbagai kepentingan.

## **KESIMPULAN**

Ragam aktivitas yang terjadi mulai dari pagi hari, siang hari, hingga sore hari cukup beragam mulai dari aktivitas antar jemput siswa oleh orang tua, aktivitas kuliner oleh para pedagang dan para pembelinya, aktivitas olahraga oleh berbagai kalangan masyarakat serta aktivitas istirahat dan berkumpul oleh para pengunjung yang ada disana. Dimalam hari, kawasan lapangan minggiran cenderung gelap dan sepi tidak terdapat aktivitas apapun.

Alasan mengapa mereka memilih untuk melakukan berbagai aktivitas tersebut pada Kawasan Lapangan Minggiran, berdasarkan hasil wawancara didapatkan bahwa pada dasarnya alasan yang didapatkan saling berkaitan satu sama lain. Seperti yang disampaikan alasan para pengemudi ojek online salah satunya adalah karena banyaknya pedagang kuliner yang berjualan disana. Bagi para pedagang, mereka memilih tempat tersebut karena lokasinya yang ramai pengunjung. Kedua partisipan tersebut memiliki alasan yang saling mendukung untuk mereka menghidupkan kawasan tersebut. Untuk mereka yang berolahraga, alasan suasana serta fasilitas menjadi faktor mengapa mereka memilih kawasan tersebut.

Dari berbagai pernyataan yang ada, didapatkan kesimpulan bahwa alasan mereka memilih kawasan tersebut justru dikarenakan lokasi dari kawasan itu sendiri. Strategisnya kawasan dimana lapangan yang terletak tidak berhadapan langsung dengan jalan, serta adanya berbagai institusi pendidikan yang ada, didukung dengan fasilitas serta suasana yang mampu menarik minat masyarakat menjadikan kawasan ini menjadi hidup dan ramai didatangi oleh para pengunjung dengan berbagai kepentingannya.

Banyaknya pengunjung dengan berbagai interaksi dan kepentingan dalam satu area kawasan yang sama menjadikan tempat ini berpotensi memunculkan suatu konflik permasalahan. Dari aktivitas oleh para pedagang, pengantar jemput, pengemudi ojek online, serta mereka yang datang untuk berolahraga dan beristirahat maupun berkumpul, mereka sama-sama membutuhkan area pada sekeliling kawasan berupa area parkir yang mana pada realitanya, tidak terdapat batasan yang jelas antar kepentingan. Seperti tidak adanya penanda yang jelas dimana area yang sebenarnya diperuntukan untuk menjajakan dagangan kuliner, area yang digunakan untuk memarkirkan kendaraan, serta area yang digunakan untuk istirahat dan berkumpul. Hal ini menjadikan Kawasan Lapangan Minggiran terutama pada sekelilingnya berupa area parkir didepan institusi pendidikan yang ada disana menjadi satu area yang crowded dan berantakan.

Dari potensi konflik yang ada, penulis merekomendasikan dengan penataan atau pembatasan maupun pembagian area sebagai bentuk kejelasan. Dimana area yang sebenarnya diperbolehkan untuk berjualan, kemudian area mana yang diperbolehkan untuk beristirahat dan berkumpul, serta area mana yang benar-benar dijadikan sebagai

area parkir. Dengan adanya pembagian area tersebut, maka Kawasan Lapangan Minggiran mampu menjadi kawasan yang lebih tertata, rapi, tanpa adanya konflik meskipun memiliki berbagai kepentingan dalam satu kawasan yang sama

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustapraja, H. R. (2018). STUDI PEMETAAN PERILAKU (BEHAVIORAL MAPPING) PEJALAN KAKI PADA PEDESTRIAN ALUN ALUN KOTA LAMONGAN. *Jurnal CIVILLA*.
- Ansori, A. F. (2012). REVITALISASI KAWASAN ALUN-ALUN PONOROGO SEBAGAI RUANG PUBLIK. *Tugas Akhir Universitas Sebelas Maret*.
- Arsandrie, H. P. (2020). BEHAVIORAL MAPPING DAN ADAPTASI TERHADAP LINGKUNGAN PADA SQUATTER SETTLEMENTS. *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Habibullah, S. (2021). PLACE-MAKING PADA RUANG PUBLIK: MENELUSURI GENIUS LOCI PADA ALUN-ALUN KAPUAS PONTIANAK. *Jurnal Pengembangan Kota*, 37.
- Listianto, T. I. (2006). HUBUNGAN FUNGSI DAN KENYAMANAN JALUR PEDESTRIAN ( STUDI KASUS Jl. PAHLAWAN SEMARANG ) . *Thesis Universitas Diponegoro Semarang*, 31.
- Maela, D. B. (2022). REPRESENTASI RUANG TERBUKA HIJAU KAWASAN SUMBER MATA AIR KALI BENOYO DALAM PERSPEKTIF HENRI LEFEBVRE. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 30-48.
- Mokodongan, B. K. (2014). IDENTIFIKASI PEMANFAATAN KAWASAN BANTARAN SUNGAI DAYANAN DI KOTAMOBAGU. *Jurnal Lingkungan Binaan dan Arsitektur*, 274-275.
- Rumaningsih, K. M. (2018). Placemaking dalam Perancangan Rumah Susun Sewa. *JURNAL SAINS DAN SENI ITS*.
- Singgih, E. P. (2010). PENATAAN DAN PEMANFAATAN RUANG TERBUKA (OPEN SPACE) UNTUK TEMPAT BERKUMPUL INFORMAL DI SEPENGGAL JALAN SLAMET RIYADI SURAKARTA. *Journal of Rural and Development*.
- Syafira, F. H. (2021). PLACEMAKING TAMAN PENGAYOMAN SEBAGAI TAMAN KULINER KABUPATEN TEMANGGUNG. *Universitas Islam Indonesia*, 4.
- Syafriny, R. (2013). PLACE MAKING DI RUANG PUBLIK TEPI LAUT KOTA MANADO. *Media Matrasain*, 65.
- Tamariska, S. R. (2017). 'Place-Making' Ruang Interaksi Sosial Kampung Kota. *Jurnal Arsitektur dan Perkotaan "KORIDOR"*, 172-183.
- Urrohmah, A. (2012). PROSES PRODUKSI RUANG AKIBAT AKTIVITAS RELAKSASI DI JALAN LAYANG. *Skripsi library Universitas Indonesia*.
- Victorya, P. (2016). Placemaking Ruang Jalan Koridor Komersial Kota Surakarta. *Arsitektura*.
- Wahyudi, A. (2022). KONFLIK, KONSEP TEORI, DAN PERMASALAHAN. *Journal Unita*.