

PLACEMAKING ALUN-ALUN KIDUL SURAKARTA SEBAGAI RUANG PUBLIK UNTUK AKTIVITAS MASYARAKAT

M Taufiq Iskandar¹, M. Galieh Gunagama², Nopita Suryanti³

¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

¹Surel: 20512147@students.uii.ac.id

ABSTRAK: *Placemaking merupakan hal yang penting dalam sebuah perencanaan untuk sebuah public space atau ruang terbuka. Placemaking merupakan usaha dalam hal menaikkan kualitas di dalam suatu kawasan lingkungan. Placemaking mempunyai tujuan yaitu menjadi pendorong pergerakan, melebarkan jaringan dan berbagai wawasan serta sumber daya dengan perancangannya. Kota Surakarta dikenal sebagai kota budaya dan kota pendidikan yang memiliki banyak kawasan permukiman di dalamnya. Lokasi yang dipilih untuk penelitian ini yaitu berada di Alun-alun Kidul Surakarta. Keberadaan Alun-alun Kidul Surakarta merupakan ruang terbuka hijau dan ruang publik untuk mewadahi masyarakat yang dimana dapat melakukan berbagai macam aktivitas atau kegiatan. Metode penelitian yang dipakai yaitu melakukan survei ke Kawasan Alun-alun Kidul Surakarta yang dimana untuk mengetahui situasi serta kondisi fisik, aktivitas, ekonomi, dan sosial masyarakat. Tambahan informasi dan juga penilaian dari pengunjung yaitu dilakukan dengan cara dibagikan kuesioner dalam bentuk google form kemudian responden mengisi sesuai yang dirasakannya. Hal yang disampaikan oleh responden yaitu aktivitas yang dilakukan, dan menilai beberapa aspek. Dilakukannya penelitian ini mempunyai tujuan yaitu mengetahui proses terbentuknya dan konsep placemaking yang diterapkan serta mendapatkan informasi, kemudian peneliti akan mengumpulkan data yang diperoleh untuk masukan dan saran di lokasi agar lebih baik kedepannya.*

Kata kunci: *Alun-Alun Kidul Surakarta, Placemaking, ruang publik, ruang terbuka hijau*

PENDAHULUAN

Placemaking merupakan proses yang bertujuan untuk mensituasikan, membuka, dan menghasilkan lingkungan yang bermakna serta menekankan pada keterikatan masyarakat dengan lingkungannya, ekologiannya, dan dengan sesamanya (Hez dan Santin, 2020). *Placemaking* dapat memperbaiki, mengembangkan, dan dapat menata suatu tempat menjadi lebih baik. Penataan ruang dalam hal ini adalah suatu proses dimana masyarakat berpartisipasi dalam perancangan suatu ruang bersama. Terdapat beberapa komponen *placemaking* yang dapat mendukung keberhasilan suatu tempat, yaitu: fisik, fungsi dan aktivitas, serta citra/budaya (Wahyuni, 2018). *Placemaking* melampaui dimensi material dan mencakup aspek-aspek seperti fungsi sosial, penggunaan, fungsi, akses, koneksi, dan peluang untuk menciptakan koneksi antara orang-orang yang berada di suatu tempat. *Placemaking* dapat diartikan sebagai penciptaan tempat dan dapat menitikberatkan pada transformasi ruang publik untuk mempererat hubungan antara masyarakat dengan tempatnya. Selain itu, *placemaking* adalah proses kolaboratif dan kebutuhan, keinginan, dan visi mereka sangat dibentuk oleh partisipasi orang-orang yang terlibat (Moreira, 27 Mei, 2021).

Kota Surakarta dikenal sebagai kota budaya dan kota pendidikan yang memiliki banyak kawasan permukiman di dalamnya. Kawasan permukiman umumnya digunakan sebagai tempat dimana penduduk bertempat tinggal dalam rumah-rumah mereka. Selain itu terdapat keunggulan yaitu adanya *public space* sebagai tempat berkumpulnya masyarakat untuk melakukan berbagai macam aktivitas. Sehingga dari adanya keunggulan tersebut

dapat menjadi daya tarik masyarakat baik di dalam maupun di luar kawasan untuk berkumpul. Dari berkumpulnya banyak orang itulah, sebuah ruang publik terbentuk. Sebagai sebuah kota yang memiliki berbagai tempat pariwisata, Alun-alun Kidul Surakarta adalah salah satu kawasan yang banyak dikenal karena berbagai kegiatan kemasyarakatan sehari-hari dan dilakukan pada saat waktu tertentu. Alun-alun Kidul Surakarta dipenuhi oleh rumah penduduk dan tempat-tempat usaha atau komersial. Berbagai kegiatan masyarakat yang bersifat sosial budaya dan ekonomi diselenggarakan di kawasan ini. Masyarakat yang terlibat bersifat terbuka bagi masyarakat dari luar kawasan atau di sekitar kawasan tersebut untuk datang. Melalui *placemaking*, kawasan ini dapat menjadi ruang publik atau *public space* yang keberadaannya tidak hanya untuk masyarakat Kawasan Surakarta saja, tetapi juga untuk masyarakat luar.

Fungsi sebuah tempat atau kawasan yang awalnya biasa saja dapat memiliki fungsi lain dengan karakteristik yang unik. Karakteristik ini bisa ditimbulkan dari keadaan masyarakat atau komunitas di kawasan yang bersangkutan. Potensi sebuah kawasan dari masyarakat di kawasan tersebut dapat menjadikan kawasan tersebut memiliki kekhasan tersendiri. Melalui hal itu, fungsi sebuah kawasan dapat bertambah.

Penelitian proposal terkait *placemaking* sudah dibahas di beberapa tempat yang lain. Akan tetapi penelitian ini dilakukan di Alun-alun Kidul Surakarta untuk membahas beberapa kegiatan/aktivitas masyarakat serta penilaian yang diisi oleh responden terkait aspek '*what makes a great place?*'. Dipilihnya tempat tersebut dikarenakan Alun-alun Kidul Surakarta merupakan sebuah tempat yang strategis yaitu berkumpulnya banyak orang. Selain beberapa kegiatan dan aktivitas masyarakat, ditelitinya juga isu permasalahan yang pernah terjadi.

RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana proses terbentuknya *placemaking* di area Alun-alun Kidul Surakarta?
2. Apa saja konsep *placemaking* yang diterapkan di area Alun-alun Kidul Surakarta?

TUJUAN PENELITIAN

1. Mengetahui terbentuknya *placemaking* di area Alun-alun Kidul Surakarta
2. Mengetahui konsep *placemaking* yang diterapkan di area Alun-alun Kidul Surakarta

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang berada di Alun-alun Kidul Surakarta menggunakan penelitian *mix method* yaitu kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif menggunakan dengan metode pendekatan studi kasus berupa pengamatan fenomena serta aktivitas dan meneliti ke substansi makna dari fenomena tersebut. Pengumpulan data observasi dilakukan melalui pengamatan langsung yaitu datang ke lokasi. Kemudian, penyajian data dilakukan secara deskriptif. Setelah dilakukan observasi lokasi kemudian dilakukan pengumpulan data yang diakumulasikan, lalu data tersebut disandingkan dengan teori *placemaking* sehingga didapatkan hasil *placemaking* di area tersebut. Sedangkan metode kuantitatif dilakukannya wawancara dengan teknis pembagian kuesioner yang berupa google form kemudian diisi oleh para responden. Setelah itu didapatkan data berupa angka sebagai alat untuk rekapitulasi dan diakumulasikan hasilnya serta menganalisis keterangan tentang apa yang ingin diketahui. Waktu penelitian ini dimulai pada bulan September 2022 hingga bulan Januari 2023.

KAJIAN PUSTAKA

A. Placemaking

Placemaking merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas tempat di lingkungan (Savitri, 2022). Peningkatan kualitas tersebut dapat memberikan energi positif serta manfaat bagi sekitar kawasan dan masyarakat. *Placemaking* adalah teori bahwa suatu tempat menjadi identitasnya sendiri, berkelanjutan dan mencerminkan kehidupan. Keterlibatan masyarakat mendukung keberhasilan desain dan konstruksi situs. *Placemaking* telah disesuaikan untuk menonjolkan karakter dan elemen tempat, memberikan makna baru secara fisik dan psikologis (Razali et al., 2017). Perancangan suatu tempat biasanya dilakukan survey dahulu oleh desainer, kemudian desainer juga melibatkan orang lain untuk keberhasilan dalam suatu perancangan.

Konsep penataan ruang publik dapat diterapkan jauh lebih baik dengan konsep *placemaking*. *Placemaking* menciptakan tempat melalui partisipasi, kepemilikan, dan koneksi ke fungsi ruang yang ada. *Placemaking* adalah pendekatan *bottom-up* yang memberdayakan dan mengikutsertakan masyarakat. Aspek norma sosial, iklim dan tradisi harus diperhatikan dalam merancang ruang publik (Atika et al., 2015). Konsep penataan ruang publik dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut akan menghasilkan sesuatu yang ditargetkan dengan optimal.

B. Ruang Publik dan Ruang Terbuka Hijau

Ruang publik di perkotaan merupakan ruang yang dapat dimasuki dan digunakan oleh setiap orang untuk berinteraksi dengan masyarakat. Ciri utama ruang publik adalah: terbuka mudah diakses untuk kegiatan komunitas dan tidak selalu harus memiliki unsur hijau yang berupa mall, pertokoan dan taman bermain. Ruang publik dalam kategori ruang urban adalah ruang untuk kepentingan umum. Dalam situasi modern saat ini, ruang publik harus bertanggung jawab atas dehumanisasi yang ditimbulkannya. Ruang publik adalah cara orang untuk menemukan kembali ruang manusia (Adiyata, F.S. (2018).

Ruang hijau adalah kawasan atau lahan yang didominasi tanaman yang dikembangkan untuk melindungi habitat tertentu dan mengamankan jaringan infrastruktur pertanian di kawasan ekologis/perkotaan. Pada hakekatnya, keberadaan Ruang Terbuka Hijau (RTH) di permukiman perkotaan seiring dengan peningkatan kualitas udara, mendukung konservasi air dan tanah, meningkatkan kualitas ekosistem dan memperindah lansekap kota (Adiyanta, F.S. (2018). Menurut Caesarina, H.M. dan Rahmani, D.R. (2019) ada dua jenis RTH diantaranya:

1. Ruang Terbuka Hijau Aktif

Ini adalah ruang terbuka yang berfungsi sebagai tempat aktivitas manusia sehingga kebanyakan pengunjung mendatangi tempat ini. Area hijau ini biasanya dilengkapi dengan elemen pendukung taman bermain, seperti ayunan, taman bermain, bangku taman, dan sebagainya.

2. Ruang Terbuka Hijau Pasif

Ini adalah ruang terbuka tanpa aktivitas manusia. Biasanya ruang terbuka ini hanya sebagai elemen estetika, sehingga paling sering dipasang pagar di luar taman yang bertujuan untuk menjaga keindahan tanaman di taman.

C. Prinsip Estetika

Ada sesuatu hal yang lumayan penting dan sering dilupakan yaitu estetika perkotaan. Estetika kota sering tidak dianggap penting dalam pembangunan perkotaan, namun hal tersebut mempengaruhi citra suatu kota. Infrastruktur hijau perkotaan sebagian besar berupa elemen lunak lanskap seperti tanaman yang dapat meningkatkan estetika perkotaan (Hermes et al., 2018; dan Wang et al., 2019). Adanya estetika perkotaan

dikarenakan ada hal yang menarik sehingga menjadi daya minat bagi pengunjung yang sebelumnya belum pernah mendatangi lokasi tersebut.

D. Konservasi Tempat Rekreasi dan Wisata

Perlindungan kawasan rekreasi dan wisata alam diperlukan untuk menghasilkan manfaat ekonomi, selain manfaat ekonomi diperlukan manfaat lain yaitu sebagai pelestarian lingkungan alam dan sebagai ruang interaksi serta relaksasi. Pembangunan infrastruktur hijau berbasis perlindungan kawasan rekreasi dan wisata bertujuan untuk mencegah dan membatasi kerusakan terutama yang disebabkan oleh aktivitas manusia yang tidak dapat menjaga lingkungan (Terkenli et al, 2020). Pada dasarnya, lingkungan diciptakan untuk dijaga, dirawat, dan dilestarikan agar dapat dinikmati keindahannya oleh manusia.

E. Alun-Alun Kidul Surakarta

Alun-alun Kidul Kasunanan Surakarta Hadiningrat merupakan salah satu tempat terbuka di kota Surakarta. Lokasi ini terletak tepat di kawasan Keraton Kasunanan Surakarta Hadiningrat. Keberadaan Alun-Alun Kidul merupakan bagian dari Keraton Kasunanan Surakarta yang dibangun oleh Susuhan Pakubuwana II pada tahun 1744. Saat ini, alun-alun tersebut digunakan sebagai sarana rekreasi, pendidikan, dan olahraga untuk masyarakat sekitar dan luar daerah. Namun belum ada unsur fisik yang ditambahkan atau diperkuat untuk mengembangkan daya tarik dan potensi alun-alun (Imma Nur Khusna, 2022).

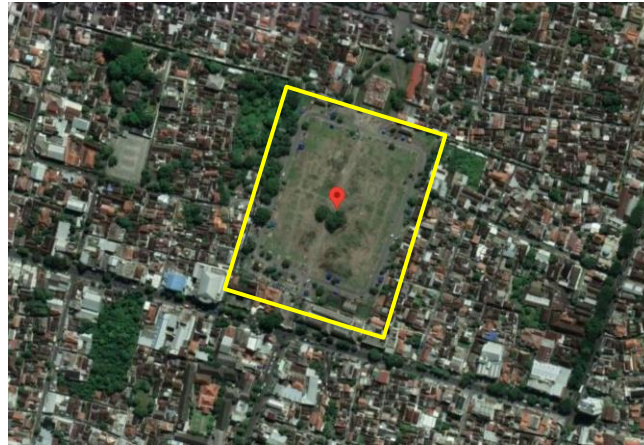


Gambar 1 Project for Public Spaces

Sumber: google.com

Beberapa aktivitas masyarakat yang dapat dijumpai di Alun-alun Kidul Surakarta yaitu transaksi jual beli, *refreshing*, bermain, jalan-jalan, berolahraga, dan mengadakan beberapa acara. Beberapa aktivitas tersebut, masyarakat dapat menjalin hubungan sosial antara satu dengan lainnya yang dimana itu dapat menumbuhkan rasa solidaritas dan kebersamaan itu sendiri. Dengan beberapa aktivitas tersebut, Alun-alun Kidul Surakarta dapat menjadi daya tarik bagi masyarakat untuk mengunjungi lokasi tersebut. Pada penelitian ini dilakukan pengisian kuesioner oleh para responden terkait aktivitas apa saja yang dilakukan oleh masyarakat di Alun-alun Kidul Surakarta dan melakukan penilaian beberapa aspek, yaitu: *sociability* (*diverse, friendly, interactive, welcoming*), *uses & activities* (*fun, vital, useful, sustainable*), *comfort & image* (*safe, clean, green, historic*), *access & linkages* (*walkable, proximity*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

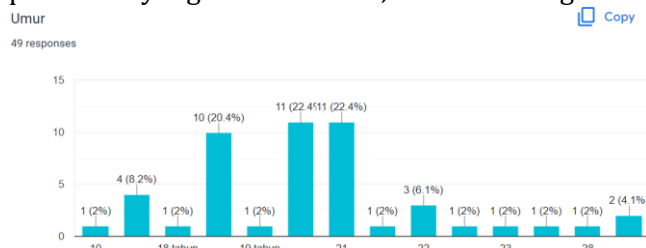


Gambar 2 Siteplan Alun-Alun Kidul Surakarta
Sumber: googlemaps.com

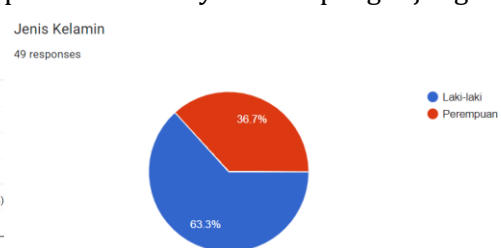
Alun-Alun Kidul Surakarta berada di Pasar Kliwon, Jalan Gading, Gajahan, Kec. Ps. Kliwon, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57144. Berdasarkan hasil observasi ke lapangan terdiri dari kondisi fisik yang berupa lapangan, pedestrian, tempat rekreasi untuk anak-anak, museum, dan di sekitarnya ada Keraton Surakarta. Kemudian untuk penggunaanya ada anak-anak kecil, para remaja, orang dewasa, para orangtua, penjual, dan pembeli. Alun-alun Kidul Surakarta merupakan ruang publik yang dibutuhkan oleh masyarakat setempat untuk beraktivitas.

Hasil observasi yang dilakukan di lokasi penelitian, para pelaku kegiatan menggunakan ruang sesuai dengan kebutuhan kegiatannya masing-masing. Zona komersial dan komunitas selalu sama setiap hari, sehingga pengunjung yang datang untuk aktivitas lain beradaptasi dengan ruang yang tidak terpakai. Pengunjung yang suka duduk dan mengobrol lebih memilih menggunakan area alun-alun sebagai tempat duduk (lesehan).

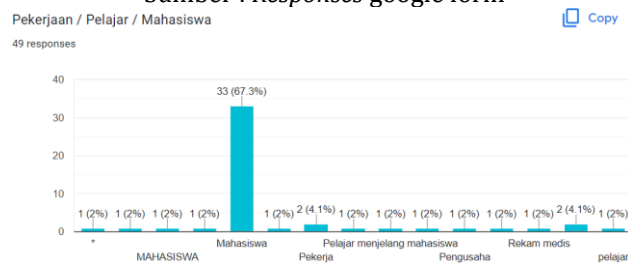
Pengambilan data kuesioner penelitian menghasilkan jawaban responden sejumlah 49 orang terdiri dari 18 perempuan dan 31 laki-laki, dengan kisaran usia 18-32 tahun. Pekerjaan mereka antara lain; mahasiswa, pegawai swasta, pekerja, pendidik, petani, editor, karyawan, dan lain-lain. Para responden memiliki jarak tempat tinggal dengan lokasi penelitian yang berbeda-beda, kemudian tingkat kepuasan dan kenyamanan pengunjung.



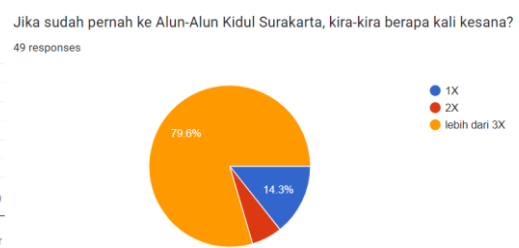
Gambar 3 Data umur para responden
Sumber : Responses google form



Gambar 4 Data jenis kelamin
Sumber : Responses google form



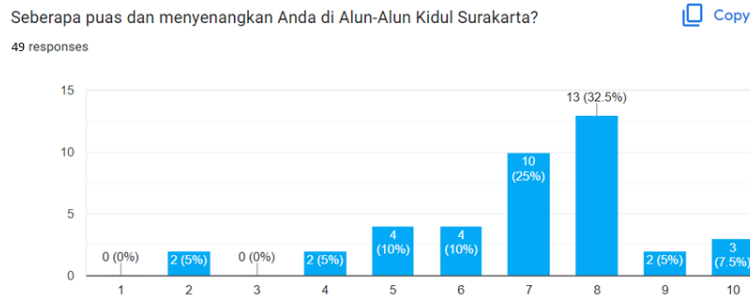
Gambar 5 Data pekerjaan responden



Gambar 6 Data mengunjungi lokasi

Sumber: *Responses* google form

Sumber: *Responses* google form



Gambar 7 Data terkait kepuasan dan kenyamanan pengunjung
Sumber: *Responses* google form

Beberapa macam kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung atau pengguna Alun-alun Kidul Surakarta beragam. Beberapa kegiatan pengunjung Alun-alun Kidul Surakarta yaitu duduk, berbincang, senam, berolahraga, jalan-jalan, menikmati wahana, bersantai, bersepeda, dan sebagainya. Kemudian banyak anak-anak bermain karena ada beberapa permainan seperti rumah balon, melukis, ATV mini, motor mini dan lain-lain. Aktivitas para pedagang yaitu menjual makanan dan minuman. Kegiatan anak diselenggarakan di titik-titik tertentu di Alun-alun Kidul Surakarta sesuai dengan lokasi taman bermain anak. Adapun aktivitas yang dilakukan pada waktu tertentu seperti: acara sekaten, pengajian tabligh akbar, upacara, orasi, dan lain-lain.



Gambar 8 Wahana bermain
Sumber : dokumentasi pribadi



Gambar 9 Tempat permainan
Sumber : dokumentasi pribadi

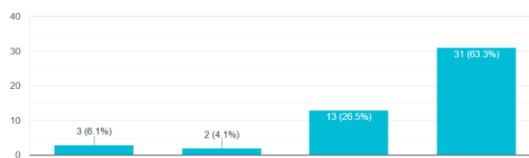


Gambar 10 Jual beli
Sumber : dokumentasi pribadi

Pengambilan data pada pengguna Alun-alun Kidul Surakarta menggunakan platform google formulir dengan metode skala likert. Skala Likert adalah skala psikometrik 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 terkait dengan aspek-aspek pada diagram *'what makes a great place?'* yang menjadi acuan dalam melakukan penelitian di Alun-Alun Kidul Surakarta. Setelah melakukan survey, diperoleh data-data sebagai berikut:

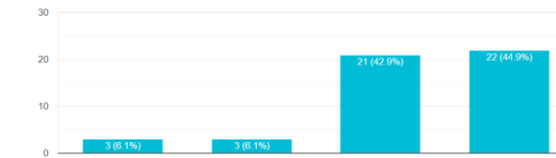
Aspek *Sociability*

Jenis kegiatan, pengunjung dan pedagang yang ada di Alun-Alun Kidul Surakarta beragam (*diverse*)
49 responses



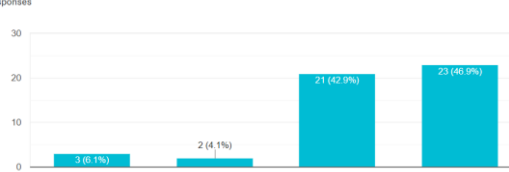
Gambar 11 Data nilai *diverse*
Sumber: Responses google form

Alun-Alun Kidul Surakarta sebagai tempat untuk pendekatan hubungan pertemanan (*friendly*)
49 responses



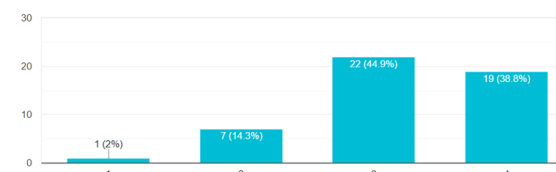
Gambar 12 Data nilai *friendly*
Sumber: Responses google form

Pengunjung dan pedagang kaki lima yang ada di Alun-Alun Kidul Surakarta memiliki hubungan timbal balik, serta zonasi yang ada saling berdekatan dan mudah di jangkau (*interactive*)
49 responses



Gambar 13 Data nilai *interactive*
Sumber : Responses google form

Komunitas yang berada di Alun-Alun Kidul Surakarta menyambut pengunjung dengan baik (*welcoming*)
49 responses



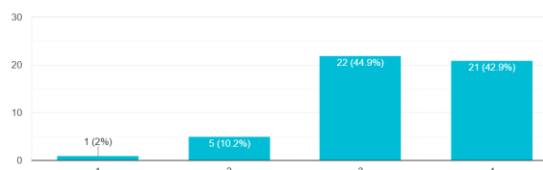
Gambar 14 Data nilai *welcoming*
Sumber : Responses google form

Pada aspek *Sociability*, nilai-nilai yang diambil untuk melihat *placemaking* di Alun-alun Kidul Surakarta adalah *diverse*, *friendly*, *interactive*, dan *welcoming*. Pada nilai *diverse* melihat keberagaman pada jenis pengunjung dan pedagang. Berdasarkan hasil survey kuesioner, data responden pada nilai *diverse* dengan perolehan grafik nilai 1 sejumlah 3 orang (6,1%), nilai 2 sejumlah 2 orang (4,1%), nilai 3 sejumlah 13 orang (26,5%), nilai 4 sejumlah 31 orang (63,3%). Pada nilai *friendly* apakah sebagai tempat untuk pendekatan hubungan pertemanan. Berdasarkan hasil survey kuesioner, data responden pada nilai *friendly* dengan perolehan grafik nilai 1 sejumlah 3 orang (6,1%), nilai 2 sejumlah 3 orang (6,1%), nilai 3 sejumlah 21 orang (42,9%), nilai 4 sejumlah 22 orang (44,9%).

Pada nilai *interactive* menjadi salah satu nilai yang juga diambil pada penelitian ini, melihat dari adanya komunikasi yang terjalin pengguna satu sama lain yang memiliki hubungan timbal balik walaupun tidak saling mengenal, kemudian juga zonasi yang ada saling berdekatan dan mudah di jangkau. Berdasarkan hasil survey kuesioner, data responden pada nilai *interactive* dengan perolehan grafik nilai 1 sejumlah 3 orang (6,1%), nilai 2 sejumlah 2 orang (4,1%), nilai 3 sejumlah 21 orang (42,9%), nilai 4 sejumlah 23 orang (46,9%). Pada nilai *welcoming*, dilihat dari komunitas yang ada di lokasi penelitian terkait menyambut pengunjung dengan baik. Berdasarkan hasil survey kuesioner, data responden pada nilai *welcoming* dengan perolehan grafik nilai 1 sejumlah 1 orang (2%), nilai 2 sejumlah 7 orang (14,3%), nilai 3 sejumlah 22 orang (44,9%), nilai 4 sejumlah 19 orang (38,8%).

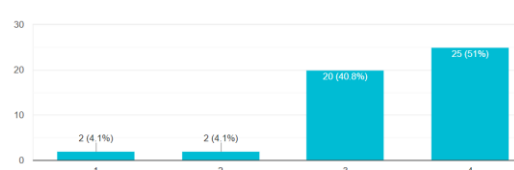
Aspek *Uses dan Activities*

Kegiatan yang dilakukan di Alun-Alun Kidul Surakarta menyenangkan (*fun*)
49 responses



Gambar 15 Data nilai *fun*

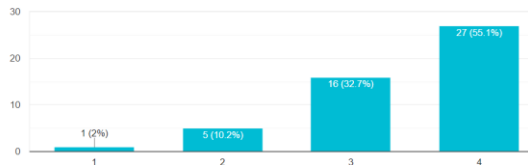
Alun-Alun Kidul Surakarta sebagai ruang publik menjadi tempat yang penting bagi masyarakat sekitar (*vital*)
49 responses



Gambar 16 Data nilai *vital*

Sumber : Responses google form

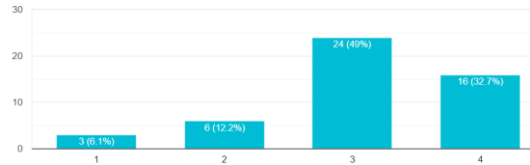
Alun-Alun Kidul Surakarta sebagai ruang publik memadai untuk kegiatan masyarakat sekitar (*useful*)
49 responses



Gambar 17 Data nilai *useful*
Sumber : Responses google form

Sumber : Responses google form

Fasilitas di Alun-Alun Kidul Surakarta sebagai ruang publik sudah menerapkan sistem berkelanjutan (*sustainable*)
49 responses



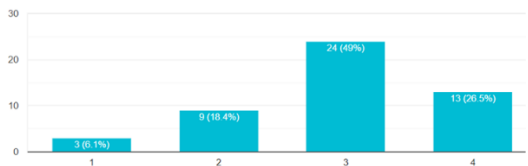
Gambar 18 Data nilai *sustainable*
Sumber : Responses google form

Pada aspek *Uses and Activities*, nilai-nilai yang diambil untuk melihat *placemaking* di Alun-alun Kidul Surakarta adalah *fun*, *vital*, *useful*, dan *sustainable*. Pada nilai *fun* dilihat kegiatan-kegiatan yang dilakukan di lokasi tersebut terkait menyenangkan atau tidak. Berdasarkan hasil survey kuesioner, data responden pada nilai *fun* dengan perolehan grafik nilai 1 sejumlah 1 orang (2%), nilai 2 sejumlah 5 orang (10,2%), nilai 3 sejumlah 22 orang (44,9%), nilai 4 sejumlah 21 orang (42,9%). Pada nilai *vital* dilihat Alun-alun sebagai ruang publik yang sifatnya penting bagi masyarakat sekitar. Berdasarkan hasil survey kuesioner, data responden pada nilai *vital* dengan perolehan grafik nilai 1 sejumlah 2 orang (4,1%), nilai 2 sejumlah 2 orang (4,1%), nilai 3 sejumlah 20 orang (40,8%), nilai 4 sejumlah 25 orang (51%).

Pada nilai *useful* yaitu Alun-alun Kidul Surakarta sebagai ruang publik terkait kegiatan masyarakat apakah memadai atau tidak. Berdasarkan hasil survey kuesioner, data responden pada nilai *useful* dengan perolehan grafik nilai 1 sejumlah 1 orang (2%), nilai 2 sejumlah 5 orang (10,2%), nilai 3 sejumlah 16 orang (32,7%), nilai 4 sejumlah 27 orang (55,1%) Pada nilai *sustainable* dilihat dari lingkungan Alun-Alun Kidul Surakarta yaitu apakah sudah didesain menerapkan sistem berkelanjutan atau tidak. Berdasarkan hasil survey kuesioner, data responden pada nilai *sustainable* dengan perolehan grafik nilai 1 sejumlah 3 orang (6,1%), nilai 2 sejumlah 6 orang (12,2%), nilai 3 sejumlah 24 orang (49%), nilai 4 sejumlah 16 orang (32,7%).

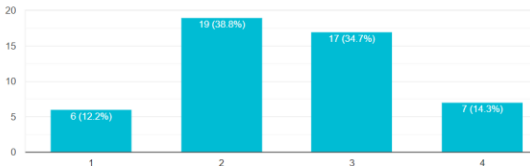
Aspek *Comfort dan Image*

Lingkungan Alun-Alun Kidul Surakarta terbelang aman dari tindak criminal (*safe*)
49 responses



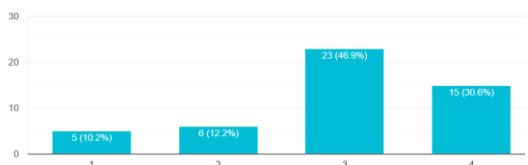
Gambar 19 Data nilai *safe*
Sumber: Responses google form

Lingkungan Alun-Alun Kidul Surakarta bersih (*clean*)
49 responses



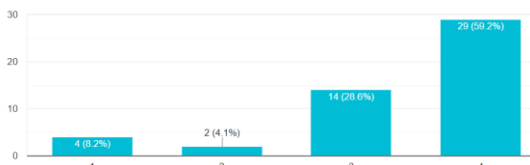
Gambar 20 Data nilai *clean*
Sumber: Responses google form

Ruang publik Alun-Alun Kidul Surakarta memiliki banyak tumbuhan hijau (*green*)
49 responses



Gambar 21 Data nilai *green*
Sumber: Responses google form

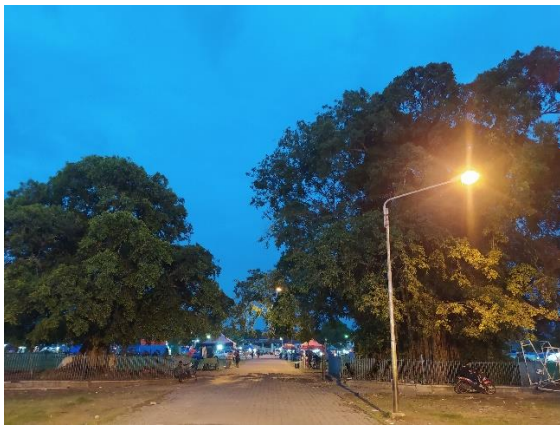
Alun-Alun Kidul Surakarta merupakan kawasan bersejarah (*historic*)
49 responses



Gambar 22 Data nilai *historic*
Sumber: Responses google form

Pada aspek *Comfort and Image*, nilai-nilai yang diambil untuk melihat *placemaking* di Alun-Alun Kidul Surakarta 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. Berdasarkan hasil survey kuesioner, data responden pada nilai *safe* dengan perolehan grafik nilai 1 sejumlah 3 orang (6,1%), nilai 2 sejumlah 9 orang (18,4%), nilai 3 sejumlah 24 orang (49%), nilai 4 sejumlah 13 orang (26,5%) Pada nilai *clean* dilihat melalui kebersihan lingkungan di lokasi penelitian. Berdasarkan hasil survey kuesioner, data responden pada nilai *clean* dengan perolehan grafik nilai 1 sejumlah 6 orang (12,2%), nilai 2 sejumlah 19 orang (38,8%), nilai 3 sejumlah 17 orang (34,7%), nilai 4 sejumlah 7 orang (14,3%).

Pada nilai *green* dilihat dari adanya tumbuhan-tumbuhan hijau yang tertanam di lokasi penelitian. Berdasarkan hasil survey kuesioner, data responden pada nilai *green* dengan perolehan grafik nilai 1 sejumlah 5 orang (10,2%), nilai 2 sejumlah 6 orang (12,2%), nilai 3 sejumlah 23 orang (46,9%), nilai 4 sejumlah 15 orang (30,6%). Pada nilai *historic* tersedia pernyataan mengenai lokasi penelitian apakah merupakan kawasan yang bersejarah. Berdasarkan hasil survey kuesioner, data responden pada nilai *historic* dengan perolehan grafik nilai 1 sejumlah 4 orang (8,2%), nilai 2 sejumlah 2 orang (4,1%), nilai 3 sejumlah 14 orang (28,6%), nilai 4 sejumlah 29 orang (59,2%).



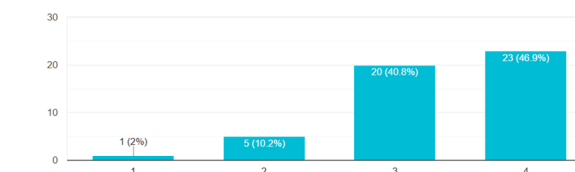
Gambar 23 Pohon besar
Sumber : dokumentasi pribadi



Gambar 24 Vegetasi kawasan
Sumber : dokumentasi pribadi

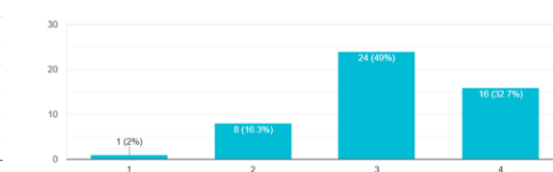
Aspek Access dan Linkages

Terdapat jalur pejalan kaki (trotoar) di Alun-Alun Kidul Surakarta (*walkable*)



Gambar 25 Data nilai *walkable*
Sumber: Responses google form

Jarak bangunan dan tempat yang ada di Alun-Alun Kidul Surakarta dapat dijangkau dengan berjalan kaki (*proximity*)



Gambar 26 Data nilai *proximity*
Sumber : Responses google form

Pada aspek *Access and Linkages*, nilai-nilai yang diambil untuk melihat *placemaking* di Alun-Alun Kidul Surakarta adalah *walkable*, dan *proximity*. Pada nilai *walkable* dilihat terdapat jalur pejalan kaki (trotoar). Berdasarkan hasil survey kuesioner, data responden pada nilai *walkable* dengan perolehan grafik nilai 1 sejumlah 1 orang (2%), nilai 2 sejumlah 5 orang (10,2%), nilai 3 sejumlah 20 orang (40,8%), nilai 4 sejumlah 23 orang (46,9%). Pada aspek ini adalah *proximity*, dilihat jarak bangunan dan tempat yang ada di Alun-Alun Kidul Surakarta apakah dapat dijangkau dengan berjalan kaki atau tidak. Berdasarkan hasil survey kuesioner, data responden pada nilai *proximity* dengan perolehan grafik nilai 1 sejumlah 1 orang (2%), nilai 2 sejumlah 8 orang (16,3%), nilai 3 sejumlah 24 orang (49%), nilai 4 sejumlah 16 orang (32,7%).

KESIMPULAN

Alun-alun Kidul Surakarta menjadi ruang publik yang digunakan oleh masyarakat sebagai wadah atau tempat untuk berkegiatan. Keragaman aktivitas di Alun-alun Kidul Surakarta dapat diidentifikasi melalui penelitian ini dengan metode observasi dan survey kepada pengguna lokasi penelitian sebagai responden. Penelitian mengenai *placemaking* di Alun-alun Kidul Surakarta sebagai ruang publik dilakukan untuk mengidentifikasi kegiatan pengunjung dan masyarakat serta penilaian yang menggunakan diagram 'what makes a great place?'.
what makes a great place?'

Semua aspek penilaian yang dimasukkan untuk pengisian kuesioner yaitu meliputi: *sociability (diverse, friendly, interactive, welcoming)*, *uses & activities (fun, vital, useful, sustainable)*, *Comfort & Image (safe, clean, green, historic)*, dan *Access & Linkages (walkable, proximity)*. Total responden ada 49 orang, kemudian untuk aspek penilaiannya dari rentang 1-4. Jika mayoritas responden mengisi nilai 1-2 maka dapat disimpulkan aspek tersebut tidak disetujui, sedangkan jika mayoritas responden mengisi mengisi nilai 3-4 maka dapat disimpulkan aspek tersebut disetujui.

Pada aspek *sociability* nilai-nilai yang diambil untuk penelitian ini adalah *diverse, friendly, interactive*, dan *welcoming*. Dapat disimpulkan bahwa semua nilai disetujui oleh mayoritas responden. Adapun hasil rekapitulasinya yaitu: *diverse* sebanyak 89,8%, *friendly* sebanyak 87,8%, *interactive* sebanyak 89,8%, *welcoming* sebanyak 83,7%.

Pada aspek kedua *uses & activities* nilai-nilai yang diambil untuk penelitian ini adalah *fun, vital, useful*, dan *sustainable*. Dapat disimpulkan bahwa semua nilai disetujui oleh mayoritas responden. Adapun hasil rekapitulasinya yaitu: *fun* sebanyak 87,8%, *vital* sebanyak 91,8%, *useful* sebanyak 87,8%, *sustainable* sebanyak 81,7%.

Pada aspek ketiga *Comfort & Image* nilai-nilai yang diambil untuk penelitian ini adalah *safe, clean, green*, dan *historic*. Dapat disimpulkan bahwa nilai *safe, green*, dan *historic* disetujui oleh mayoritas responden. Adapun hasil rekapitulasinya yaitu: *safe* sebanyak 75,5%, *green* sebanyak 77,5%, *historic* sebanyak 87,8%. Adapun nilai *clean* tidak disetujui oleh mayoritas responden dengan perolehan sebanyak 51%.

Pada aspek keempat *Access & Linkages* nilai-nilai yang diambil untuk penelitian ini adalah *walkable* dan *proximity*. Dapat disimpulkan bahwa nilai *walkable* dan *proximity* disetujui oleh mayoritas responden. Adapun hasil rekapitulasinya yaitu: *walkable* sebanyak 87,7%, dan *proximity* sebanyak 81,7%.

Meskipun pernyataan-pernyataan diatas lebih banyak disetujui oleh responden, akan tetapi banyak orang yang memberikan kritik dan keluhan yang didapatkan dari pengisian

kuesioner responden yaitu sebagai berikut: tempatnya kurang bersih, banyak sampah di sekitar alun-alun sehingga menjadi kotor, penataan parkir belum rapi, susah mencari toilet, jalannya tidak rata, banyak orang buang sampah sembarangan, bangunan cagar alam tidak terawat, kurangnya tempat sampah, denah penjualan makanan dan minuman kurang tertata dengan baik, minimnya tempat berteduh saat panas dan hujan, sering macet walaupun sudah memakai sistem satu arah tetapi tetap macet karena jalannya yang di samping lapangan kecil, kemudian ada yang parkir di pinggir jalan sehingga jalanan yang sudah sempit menjadi tambah sempit lagi sehingga membuat kemacetan, minimnya tempat duduk, kurang nyaman, dan polusi udara.

Adanya beberapa keluhan yang tadi disebutkan, maka tentunya ada banyak saran atau rekomendasi yang juga didapatkan dari pengisian kuesioner responden. Adanya saran untuk Alun-alun Kidul Surakarta sebagai ruang terbuka publik tentunya agar dapat menjadi tempat yang lebih baik, tertata, dan menjadi ruang publik yang nyaman. Adapun beberapa saran yaitu sebagai berikut: kebersihan lingkungan ditingkatkan, penataan parkir lebih ditata dengan baik, dibangun toilet umum, jalannya diratakan, perlu penataan yang bagus, dibangunnya tempat berteduh, ditambah tempat pembuangan sampah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanta, F. S. (2018). Urgensi Ketersediaan Ruang Terbuka Hijau sebagai Ruang Publik dalam Tata Kota Berwawasan Lingkungan Hidup. *Gema Keadilan*, 5(1), 52-73.
<https://doi.org/10.14710/gk.2018.3648>
- Ardiyanto, Y. (2019). Memahami Metode Penelitian Kualitatif. *Djkn*, 2.
<https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/Memahami-Metode-Penelitian-Kualitatif.html>. Accessed 13 September 2022.
- Atika, F. A., & Poedjioetami, E. (2022). Creative Placemaking Pada Ruang Terbuka Publik Wisata Bangunan Cagar Budaya, Untuk Memperkuat Karakter Dan Identitas Tempat. *Pawon: Jurnal Arsitektur*, 6(1).
<https://doi.org/10.36040/pawon.v6i1.3810>
- Caesarina, H. M., & Rahmani, D. R. (2019). Penyediaan Ruang Terbuka Hijau dengan Pendekatan Kota Hijau pada Perkotaan Martapura. *Jurnal Planoearth*, 4(1).
<https://doi.org/10.31764/jpe.v4i1.712>
- Hermes J, Albert C, dan Haaren CV. 2018. Assessing the aesthetic quality of landscapes in Germany. *Jurnal Ecosystem Services*, Volume 31, P 296-
<https://doi.org/10.1016/j.ecoser.2018.02.015>
- Hes, Dominique, and Cristina Hernandez-Santin, eds. *Placemaking Fundamentals for the Built Environment*. Singapore: Palgrave Macmillan, 2017.
<https://ejournal.itn.ac.id/index.php/pawon/article/view/3810/3003>
- Khusna, I. N., & Raidi, S. (2021). Identifikasi Kenyamanan dan Kepuasan Pengunjung terhadap Ketersediaan Infrastruktur Alun-Alun Kidul Keraton Kasunanan Surakarta. Prosiding (SIAR) Seminar Ilmiah Arsitektur 2021.
<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/12578/18.%20Oimma%20136-146.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Likert, Rensis (1932), "A Technique for the Measurement of Attitudes", *Archives of Psychology*, 140: 1-55.

- https://id.wikipedia.org/wiki/Skala_Likert#:~:text=Skala%20Likert%20adalah%20suatu%20skala,suatu%20laporan%20yang%20menjelaskan%20penggunaannya.
- Morreira, Susanna. (27 Mei 2021). "What Is Placemaking?" <https://www.archdaily.com/961333/what-is-placemaking>. Accessed 20 September 2022.
- Savitri, M. A., n.d. Placemaking, Do We Know Where We're heading to? <https://binus.ac.id/bandung/2021/06/placemaking-do-we-know-where-were-heading-to/>
- Sinatra, Fran and Azhari, Danang and Asbi, Adnin Musabri and Affandi, Muhammad Irfan (2022) *Prinsip Pengembangan Ruang Terbuka Hijau Kota Sebagai Infrastruktur Hijau di Kota Bandar Lampung*. Jurnal Planologi, 19 (1). pp. 19-36. ISSN 1829-9172 <http://repository.lppm.unila.ac.id/42379/>
- Syafnidawaty. (2020). Penelitian Kuantitatif. <https://raharja.ac.id/2020/10/29/penelitian-kuantitatif/>
- Syafriny, R., Tondobala, L., Waani, J. O., & Warouw, F. (2013). Place Making Di Ruang Publik Tepi Laut Kota Manado. *Media Matrasain*, 10(1). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jmm/article/view/4091>
- Terkenli TS, Bell S, Toskovic O, Tomicevic JD, Panagopoulos T, Straupe I, Kristianova K, Stragyte L, Brien LO, dan Zivojinovic I. 2020. Tourist perceptions and uses of urban green infrastructure: an exploratory crosscultural investigation. *Jurnal Urban forestry and urban greening*, Volume 49. ScienceDirect: <https://doi.org/10.1016/j.ufug.2020.126624>
- UIN Suska Riau. (2020). BAB II Tinjauan Pustaka Kebahagiaan http://repository.uin-suska.ac.id/13572/7/7.%20BAB%20II_201874PSI.pdf
- Wahyuni, S., 2018. Placemaking Sebagai Strategi Revitalisasi Kawasan Studi Kasus : Kawasan Pecinan Kota Makassar.
- Wang R, Zhao J, Meitner MJ, Hu Y, dan Xu Z. 2019. Characteristics of urban green spaces in relation to aesthetic preference and stress recovery. *Jurnal Urban Forestry and Urban Greening*, Volume 41, P 6-13. ScienceDirect: <https://doi.org/10.1016/j.ufug.2019.03.00>