

AKTIVITAS PLACEMAKING PADA SIMPANG LIMA SEMARANG

Muchammad Rafiq Azmy¹, Hastuti Saptorini², dan Nur Afifah Rahmah³

^{1,2,3}Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

¹Surel: 21512074@students.uii.ac.id

ABSTRAK: *Paper ini mengkaji aktivitas placemaking yang terjadi di Simpang Lima, Semarang. Placemaking merujuk proses penciptakan tempat yang lebih berfungsi, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan komunitas. Dalam penelitian ini, tujuannya adalah untuk memahami bagaimana aktivitas placemaking bisa terjadi di simpang lima. Metodologi kuantitatif yang digunakan melibatkan observasi lapangan, wawancara dengan pelaku placemaking dan analisis dokumen terkait aktivitas placemaking. Hasil temuan menunjukkan berbagai aktivitas placemaking yang telah dijalankan di Simpang Lima, seperti hiburan jalanan, skuter listrik, dan pedagang kaki lima. Semua kegiatan ini telah berhasil menarik perhatian masyarakat dan wisatawan untuk berkunjung dan berpartisipasi dalam kegiatan di kawasan ini, mengubah Simpang Lima menjadi pusat aktivitas yang ramai dan dinamis.*

Kata Kunci: *Aktivitas, Placemaking, Simpang Lima,*

PENDAHULUAN

Simpang Lima merupakan ikon kota Semarang. Menjadi jantung kehidupan sosial, perdagangan, dan budaya Semarang selama berabad-abad. Keunikan Simpang Lima tidak hanya terletak pada persimpangan jalan-jalan utama yang bertemu di sini, tetapi juga pada kehidupan sehari-hari yang berlangsung di sekitarnya. Sebagai pusat kegiatan, Simpang Lima Semarang telah menjadi tempat perdagangan dan pertemuan bagi warga lokal dan wisatawan. Namun, seperti banyak pusat perkotaan di seluruh dunia, Simpang Lima juga mengalami perubahan dan tantangan. Perkembangan perkotaan yang cepat, arus lalu lintas yang padat, dan perubahan budaya telah memengaruhi karakter dan identitas Simpang Lima.

Simpang Lima Semarang menjadi tempat ribuan orang dari berbagai lapisan masyarakat berkumpul untuk berbagai tujuan. Simpang Lima bukan hanya merupakan pusat transportasi yang sibuk, tetapi juga menjadi tujuan utama untuk bersosialisasi, berbelanja, dan menikmati hiburan. Warung-warung makanan tradisional, pedagang kaki lima, dan pertunjukan jalanan memberikan kesan kehidupan di Simpang Lima. Fenomena ini juga menjadi sangat mencolok saat malam tiba, ketika suasana berubah menjadi gemerlap dengan lampu-lampu sorot yang menerangi jalanan dan kegiatan malam yang berlangsung hingga larut. Fakta ini mengungkapkan bahwa Simpang Lima Semarang bukan hanya sebuah persimpangan jalan, tetapi juga sebuah ruang yang penuh dengan kehidupan dan energi, menjadikannya salah satu pusat kegiatan perkotaan yang paling dinamis di Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Farid Sulthan Ilhami, dan Arif Budi Sholihah pada tahun 2021 dalam penelitiannya yang berjudul "Efek Pandemi Covid 19 Terhadap Aktivitas Masyarakat di Ruang Publik Kabupaten Brebes". Dimana hasil pada penelitian ini adalah Ruang publik merupakan sarana bagi masyarakat untuk berinteraksi, berkomunikasi, maupun menyalurkan apresiasi budaya. Ruang publik memungkinkan adanya interaksi dengan banyak orang dan terjadinya kontak langsung. Aktivitas manusia dalam ruang publik memang tidak dapat dihentikan. Penataan kembali dengan pendekatan placemaking terdapat usaha yang meminimalisir hanyalah membatasi agar kuota pengguna dibatasi, namun tidak dapat dipungkiri bahwa manusia selalu membutuhkan ruang publik sebagai wadah (Sulthan Ilhami & Sholihah, 2021).

Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Andini Naelis Saadah pada tahun 2021 dalam penelitiannya yang berjudul “Dampak Relokasi Pedagang Kaki Lima Alun-Alun Simpang Lima Pati Studi Kasus: Pusat Kuliner Pati, Jawa Tengah”. Dimana hasil pada penelitian ini adalah .penataan Alun-alun Simpang Lima Pati yang selama ini dimanfaatkan pedagang sebagai tempat berjualan kembali dengan pendekatan placemaking merupakan strategi untuk mengatasi minimnya pengunjung yang datang yaitu dengan mengadakan event-event di lokasi tersebut, menata perletakan pedagang sesuai dengan jenis barang yang dijual, mengubah atau menambah akses menuju Pusat Kuliner, dan atau merelokasi Pusat Kuliner ke kawasan yang lebih strategis (Saadah, 2021).

Placemaking adalah proses di mana individu secara kolektif mengubah lingkungan mereka, menemukan identitas mereka dalam tempat di mana mereka tinggal. Menurut (Dovey, 1985), placemaking menunjukkan keterkaitan manusia dengan makna tertentu dalam suatu tempat. Lebih dari sekadar aspek fisik, place juga menekankan pada pengalaman ruang yang dirasakan oleh individu yang menggunakannya. Terdapat empat kriteria utama dalam placemaking, yaitu kebersosialan, penggunaan dan aktivitas, akses dan keterhubungan, serta kenyamanan dan citra (Bohl, 2002)

Placemaking dapat didefinisikan sebagai suatu usaha dan proses yang bertujuan untuk mengubah sebuah ruang fisik menjadi suatu tempat yang memiliki makna dan signifikansi yang mendalam bagi individu atau komunitas yang menggunakannya. Placemaking melibatkan an serangkaian tindakan, desain, dan interaksi yang bertujuan untuk menciptakan kualitas ruang yang lebih baik, mendorong ikatan sosial, dan merangsang interaksi manusia.(Victorya et al., n.d.). Menurut Mark A. Wyckoff (2014) pendekatan placemaking mengacu pada strategi ekonomi yang bertujuan membangun lingkungan yang berkualitas bagi masyarakat, mendorong mereka untuk terlibat dalam berbagai aktivitas di ruang publik (Mark, 2014).

Menganalisis placemaking dari Simpang Lima memiliki tujuan yang sangat penting dalam upaya memahami dan meningkatkan kualitas ruang publik ini. Salah satu tujuan utama adalah untuk mengidentifikasi potensi-potensi tersembunyi yang mungkin belum tergarap sepenuhnya dalam pengelolaan Simpang Lima. Ini melibatkan penilaian terhadap elemen-elemen yang membuat tempat ini unik, seperti nilai sejarah dan identitas lokal. Selain itu, analisis placemaking juga bertujuan untuk memahami peran yang dimainkan oleh komunitas lokal dalam merawat dan memelihara Simpang Lima serta bagaimana mereka dapat lebih terlibat dalam proses pengambilan keputusan terkait ruang publik ini. Tujuan lainnya adalah mengembangkan strategi dan rekomendasi konkret yang dapat mendukung revitalisasi Simpang Lima sebagai ruang publik yang berkesan, inklusif, dan berdaya tarik bagi semua warga dan pengunjung. Dengan demikian, tujuan utama dari analisis placemaking di Simpang Lima adalah untuk menciptakan lingkungan perkotaan yang lebih baik, menghormati warisan budaya, dan menjadikan Simpang Lima sebagai aset berharga dalam perkembangan kota Semarang ke depan.

Berdasarkan latar belakang diatas muncul pertanyaan penelitian mengenai :

1. Bagaimana proses placemaking terjadi pada Simpang Lima?
2. Aktivitas apa saja yang terjadi pada Simpang Lima?
3. Bagaimana aktivitas tersebut terjadi?

KAJIAN PUSTAKA Placemaking



Gambar 1. PPS

Sumber: *What Makes a Successful Place? (2003). PPS, n.d.*

Placemaking adalah cara di mana semua manusia mengubah tempat mereka, menemukan diri mereka ke tempat di mana mereka tinggal (Schneekloth & Shibley, n.d.). Menurut Madden (Dalam Banerjee & Loukaitou-Sideris, n.d.) terdapat 4 hal yang perlu diperhatikan dalam mencapai keberhasilan sebuah tempat. 1 hal yang akan digunakan dalam hal ini adalah:

User & activities, Pengunjungnya bisa melakukan berbagai aktivitas di sana. Kegiatan yang bisa dilakukan di sana juga yang membuat suatu tempat menjadi istimewa dan membuat sebuah ruang bebas bagi pengguna sehingga menciptakan rasa ingin kembali sehingga memiliki sebuah nilai khusus pada kawasan tersebut.

Ruang Publik

Ruang publik adalah area yang dirancang secara sederhana, dengan akses yang luas ke lingkungan sekitarnya, serta menjadi tempat bagi komunitas untuk bertemu dan berinteraksi satu sama lain (Scruton, 1984). Menurut Hakim (2014), ruang publik pada dasarnya memiliki dua fungsi utama, yakni fungsi sosial sebagai tempat berbagai aktivitas masyarakat dan fungsi ekologis sebagai penjaga ekosistem, penyedia udara, serta penyerap air, dan sebagainya.

Aktivitas

(Haryadi & Setiawan, 2022) menjabarkan konsep sistem aktivitas dalam ruang sebagai serangkaian perilaku yang disengaja oleh satu individu atau kelompok. Faktor-faktor yang memengaruhi pola pemanfaatan ruang terbuka publik meliputi ruang untuk beraktivitas, individu atau kelompok yang melakukan aktivitas, dan waktu di mana aktivitas tersebut terjadi (Marhendradkk, 2014).

METODE PENELITIAN

Penelitian bertujuan menganalisis proses placemaking berdasarkan aktivitas pengunjung. Metode yang akan digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan dengan teknik pengumpulan data berupa studi literatur yang dicari melalui internet dan akan dilakukan wawancara pelaku aktivitas yang ada di simpang lima serta dilanjutkan dengan pengamatan langsung di Simpang Lima. Pengunjung Simpang Lima stabil pada malam hari.



Gambar 2. Simpang Lima

Sumber : Google Earth Simpang Lima Semarang, n.d.; Google Maps Simpang Lima Semarang, n.d.

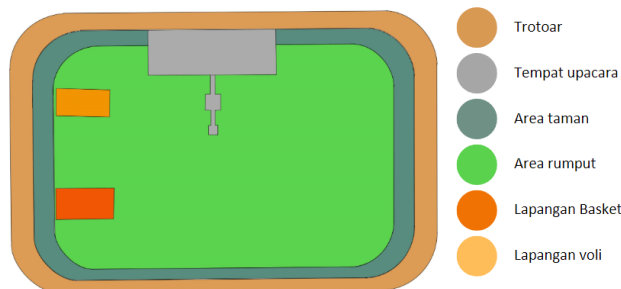
Tabel 1. Tabel metode

VARIABEL	SUB VARIABEL	PARAMETER	CARA PENGUMPULAN DATA	CARA ANALISIS
AKTIVITAS	OLAHRAGA	-JENIS KEGIATAN -TIPOLOGI KEGIATAN -JUMLAH KEGIATAN	OBSERVASI	MAPPING & DESKRIPTIF
	EKONOMI	-JENIS DAGANGAN -JAM OPERASIONAL	OBSERVASI & WAWANCARA	DESKRIPTIF
	REKREASI	-MACAM REKREASI -TIPOLOGI RUANG REKREASI	OBSERVASI & WAWANCARA	MAPPING & DESKRIPTIF

DATA & PEMBAHASAN

Simpang Lima Semarang, atau yang dikenal sebagai Lapangan Pancasila, menjadi pusat kegiatan bagi warga Semarang dan pengunjung luar kota. Di sini, lapangan Pancasila menawarkan lapangan basket, lapangan voli, area bermain anak-anak, serta trotoar yang luas. Keberadaan beragam aktivitas di lapangan Pancasila telah menginisiasi proses placemaking yang menarik, menciptakan identitas khusus dari keragaman aktivitas yang ada.

Melalui observasi langsung pada malam hari, terlihat beragam aktivitas yang menggunakan ruang yang tersedia di Simpang Lima. Mulai dari kegiatan yang diatur secara formal hingga aktivitas yang berlangsung secara spontan, semua memanfaatkan lahan yang tersedia dan terkadang bahkan menciptakan ruang mereka sendiri. Ada interaksi antara aktivitas fisik, ekonomi, dan rekreasi yang menggambarkan kehidupan malam di Simpang Lima.

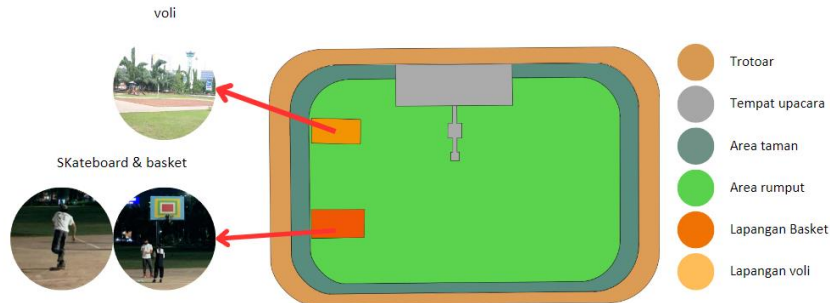


Gambar 3a Tapak Simpang Lima

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar diatas menjelaskan keadaan tapak Simpang lima. Berdasarkan tapak dari Simpang lima terdapat area trotoar, tempat upacara, area taman, area rumput, lapangan basket, dan lapangan voli.

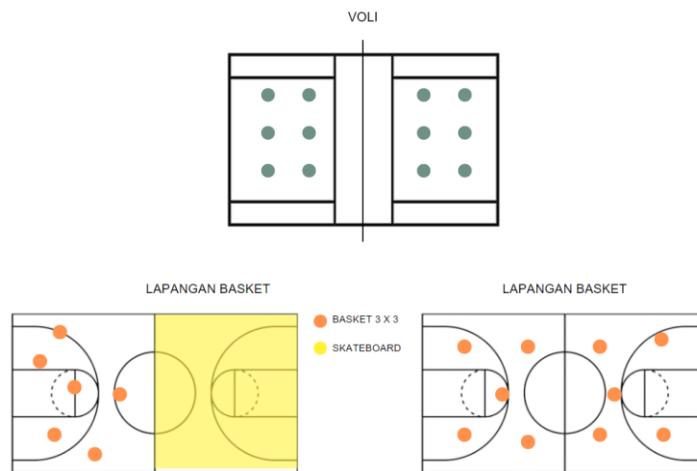
Aktivitas Olahraga



Gambar 3b Aktivitas Olahraga

Sumber : Dokumentasi Pribadi & SEMARAEVENT, n.d.

Di Simpang Lima, terdapat berbagai aktivitas olahraga yang menghidupkan suasana, Aktivitas tersebut adalah basket, voli, dan skateboard. Dalam mengakomodasi ketiga olahraga ini, terdapat dua lapangan utama, yakni lapangan basket dan lapangan voli. Menariknya, lapangan basket digunakan dengan cara yang fleksibel, di mana setengah lapangannya menjadi tempat bermain basket, sementara sisa lapangan dapat difungsikan untuk kegiatan skateboard.



Gambar 3c Mapping Aktivitas Olahraga

Sumber : Vector Basketball, n.d.; Vector Volley, n.d.

Keterbatasan lapangan menciptakan suasana yang dinamis dan beragam. Meskipun terdapat dua lapangan, namun penggunaannya yang bersifat multifungsi memberikan kesempatan bagi para skateboarder untuk berkreasi di sisa ruang lapangan. Hal ini menciptakan keunikan tersendiri di mana komunitas olahraga di Simpang Lima dapat saling berbagi dan berinteraksi dalam satu area terbatas.

Ketiga olahraga ini, baik basket, voli, maupun skateboard, cenderung dijadwalkan pada periode sore hingga malam hari. Pada rentang waktu ini, suhu udara lebih bersahabat dan membuat pengalaman berolahraga menjadi lebih nyaman. Suasana sore hingga malam hari juga menciptakan lingkungan yang lebih ramai dan penuh semangat, menjadi momentum ideal untuk melibatkan masyarakat dalam berbagai kegiatan olahraga di Simpang Lima.

Aktivitas Ekonomi



Gambar 4a Mapping Aktivitas Ekonomi

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Di Simpang Lima, kegiatan ekonomi menggambarkan keragaman dengan adanya persewaan skuter atau sepeda hias dan perdagangan mainan serta makanan asongan. menciptakan pusat kegiatan ekonomi yang ramai.



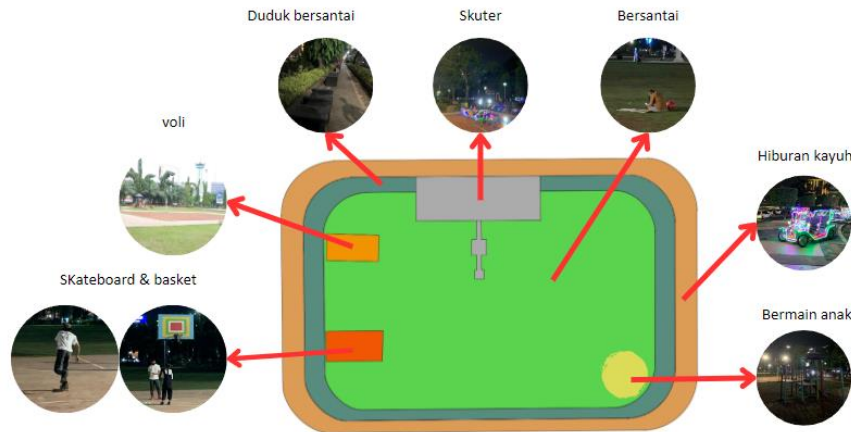
Gambar 4b Mas Imam

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan keterangan dari Mas Imam (23), para pedagang telah mendaftarkan usaha mereka kepada pengelola daerah, menunjukkan komitmen terhadap kepatuhan terhadap peraturan yang berlaku. Aktivitas ekonomi di sini umumnya dimulai pada pukul 18.00, menciptakan suasana sibuk yang berlangsung hingga pukul 00.00. Waktu yang panjang ini memberikan peluang bagi masyarakat setempat dan pengunjung untuk menikmati berbagai layanan dan produk yang ditawarkan oleh para pedagang.

Penting untuk diingat bahwa partisipasi pedagang dalam proses pendaftaran adalah langkah yang positif untuk menciptakan tatanan yang lebih teratur. Dengan memperpanjang jam operasional hingga tengah malam, Simpang Lima menjadi tempat yang ramai dan berkesan, memberikan peluang bagi masyarakat untuk mengeksplorasi dan menikmati berbagai aktivitas ekonomi yang tersedia.

Aktivitas Rekreasi



Gambar 4 Aktifitas rekreasi
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Simpang Lima Semarang memang dikenal sebagai destinasi rekreasi yang menarik. Aktivitas rekreasi seperti persewaan sepeda hias, area bermain anak, interaksi sosial, dan pemandangan kota Semarang membuatnya menjadi tempat populer bagi wisatawan, baik yang berasal dari dalam kota maupun luar kota.

Persewaan sepeda hias menjadi salah satu daya tarik utama, memungkinkan wisatawan untuk menjelajahi keindahan kota Semarang pada malam hari dengan cara yang menyenangkan. Sambil bersepeda, mereka dapat menikmati pemandangan kota yang terang benderang dan atmosfer malam yang khas.

Selain bersepeda, keberadaan area bermain anak menambah daya tarik Simpang Lima sebagai tempat keluarga. Wisatawan juga dapat merasakan suasana lokal dengan berinteraksi secara sosial, baik dengan masyarakat setempat maupun pengunjung lainnya.

Pedagang asongan yang menjual mainan di sekitar area rumput Simpang Lima memberikan nuansa khas, di mana wisatawan tidak hanya dapat membeli mainan sebagai kenang-kenangan, tetapi juga langsung memainkannya di tempat.

Pada hari Jumat, Sabtu, dan Minggu, khususnya mulai pukul 20.00 Simpang Lima menjadi sangat ramai. Masyarakat setempat dan pengunjung mengalir ke sini untuk menghibur diri dengan beragam hiburan yang ditawarkan, menciptakan atmosfer yang hidup dan meriah. Perpaduan antara kegiatan rekreasi, budaya, dan interaksi sosial menjadikan Simpang Lima Semarang sebagai destinasi yang lengkap dan menarik bagi para pengunjung.

KESIMPULAN

Placemaking adalah proses di mana sebuah area atau lingkungan dikembangkan atau diubah menjadi tempat yang lebih menarik, berkelanjutan, dan berfungsi dengan baik untuk masyarakat yang menggunakannya.

Simpang Lima memperlihatkan prinsip-prinsip placemaking melalui berbagai kegiatan yang ada di sana. Dari lapangan basket dan voli hingga zona-zona bermain anak-anak, trotoar, dan area rekreasi, semuanya diadaptasi untuk memfasilitasi beragam kegiatan masyarakat. Interaksi antara aktivitas fisik, ekonomi, dan rekreasi di Simpang Lima menciptakan identitas khusus yang memikat bagi pengunjung.

Partisipasi pedagang dalam proses pendaftaran dan pengelolaan usaha mereka juga menunjukkan bagaimana komunitas tersebut berkontribusi dalam menciptakan tatanan yang lebih baik. Kemudian, keberadaan persewaan sepeda, perdagangan mainan, dan

interaksi sosial menandakan adaptabilitas dan fleksibilitas lingkungan tersebut, sesuai dengan konsep placemaking yang mendorong ruang untuk berubah sesuai kebutuhan dan minat komunitas.

Simpang Lima Semarang menjadi contoh nyata bagaimana placemaking menciptakan ruang yang tidak hanya menarik bagi pengguna, tetapi juga mencerminkan identitas dan kebutuhan masyarakat yang menggunakan dan mengembangkan tempat tersebut.

SARAN/REKOMENDASI

Upaya untuk meningkatkan pengalaman pengunjung dengan meluaskan sumber informasi. Langkah inovatif yang diusulkan termasuk penggunaan teknologi dengan pengembangan aplikasi khusus atau platform daring yang memberikan akses real-time terhadap jadwal acara, peta area, dan ulasan pengunjung sebelumnya. Tak hanya itu, papan informasi interaktif di sejumlah titik di area Simpang Lima juga menjadi solusi untuk menyediakan informasi terkini, seperti jadwal acara dan peta lokasi secara langsung kepada pengunjung. Edukasi tentang sejarah, nilai budaya, serta lingkungan sekitar juga disoroti sebagai pengalaman yang mendalam. Melalui keterlibatan aktif komunitas dalam platform digital khusus, dengan berbagi cerita, foto, ulasan, dan pengalaman, Simpang Lima Semarang diharapkan menjadi destinasi yang lebih menarik dan informatif bagi para pengunjungnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Banerjee, T., & Loukaitou-Sideris, A. (n.d.). *Companion to Urban Design*.
- Bohl, C. (2002). *Place making : developing town centers, main streets, and urban villages*. Urban Land Institute. .
- Google Earth Simpang Lima Semarang. (n.d.). Retrieved December 17, 2023, from <https://www.google.com/maps/place/Jl.+Simpang+Lima,+Kota+Semarang,+Jawa+Tengah/@-6.9900883,110.4196553,17z/data=!3m1!4m6!3m5!1s0x2e708b592bbd8ed7:0xddd6b6596ae4a35!8m2!3d-6.9900883!4d110.4222302!16s%2Fg%2F1tfws82r?entry=ttu>
- Google Maps Simpang Lima Semarang. (n.d.). Retrieved December 17, 2023, from <https://www.google.com/maps/place/Jl.+Simpang+Lima,+Kota+Semarang,+Jawa+Tengah/@-6.9900883,110.4196553,17z/data=!3m1!4m6!3m5!1s0x2e708b592bbd8ed7:0xddd6b6596ae4a35!8m2!3d-6.9900883!4d110.4222302!16s%2Fg%2F1tfws82r?entry=ttu>
- Haryadi, & Setiawan, B. (2022). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku : Pengantar ke Teori Metodologi dan Aplikasi*.
- Mark, A. W. (2014). *DEFINITION OF PLACEMAKING: Four Different Types*.
- Saadah, A. N. (2021). *Dampak Relokasi Pedagang Kaki Lima Alun-Alun Simpang Lima Pati*. 238–246.
- Schneekloth, L. H., & Shibley, R. G. (n.d.). *The Practice of Placemaking*. In *Arch. 8 Comport*. 1 *Arch. 8 Behav* (Vol. 9, Issue 1).
- SEMARAEVENT. (n.d.). *Lapangan Voli Simpang lima*. Retrieved December 17, 2023, from https://semarevent.files.wordpress.com/2016/12/img_0896.jpg?w=662
- Sulthan Ilhami, F., & Sholihah, A. B. (2021). *Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia 2021 Heritage Management in the Time of Crisis Sakapari* (Vol. 29).

Vector Basketball. (n.d.). Retrieved December 17, 2023, from https://png.pngtree.com/png-clipart/20190810/ourlarge/pngtree-vertical-basketball-court-line-vector-png-image_1684385.jpg

Vector Volley. (n.d.). Retrieved December 17, 2023, from https://png.pngtree.com/png-vector/20230410/ourmid/pngtree-volleyball-court-icon-volley-volleyball-symbol-vector-png-image_51267062.jpg

Victorya, P., Utomo, R. P., Yudana, G., Studi, P., Wilayah, P., Kota, D., & Arsitektur, J. (n.d.). PLACEMAKING RUANG JALAN KORIDOR KOMERSIAL KOTA SURAKARTA.

What Makes a Successful Place? (2003). PPS. (n.d.). Retrieved December 17, 2023, from . https://assets-global.website-files.com/581110f944272e4a11871c01/5faf4fc0439fde9cb2368c2c_Place-Diagram_PPS.png