

## **PLACEMAKING WISDOM PARK UGM: AKTIVITAS, TATA RUANG DAN IDENTITAS KAMPUS DALAM PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN**

Zahra Azizah<sup>1</sup>, Handoyotomo<sup>2</sup>, Praya Nadia Hendarto<sup>3</sup>

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

<sup>1</sup>Surel: 21512052@students.uui.ac.id

**ABSTRAK:** Universitas Gadjah Mada membangun Wisdom Park (Taman Kearifan) sebagai bagian dari usaha untuk memfasilitasi aktivitas-aktivitas dalam pengajaran, penelitian dan pelayanan masyarakat umum maupun mahasiswa UGM guna pembangunan berkelanjutan. Dengan adanya fasilitas tersebut, maka akan dilakukan sebuah penelitian dengan tujuan mencari tahu bagaimana sebuah placemaking yang terjadi di "Wisdom Park UGM" sebagai tempat berbagai macam aktivitas yang terjadi bagi para masyarakat umum maupun mahasiswa UGM. Kemudian mencari tahu apakah proses placemaking tersebut mempengaruhi berbagai macam aktivitas, tata ruang, serta identitas kampus terbangun pada Wisdom Park UGM dan melibatkan masyarakat umum maupun mahasiswa UGM pada prosesnya. Metode penelitian ini akan dilakukan dengan metode Deskriptif Kuantitatif dan Kualitatif, yang mana metode ini akan menggunakan penelitian yang menggunakan beberapa data, dan wawancara kepada masyarakat umum dan mahasiswa UGM. Hasilnya didapati bahwa sebuah placemaking berpengaruh kepada proses terbentuknya berbagai macam aktivitas dan tata ruang di dalam Wisdom Park UGM, serta membantu terbentuknya sebuah identitas kampus UGM dengan hadirnya Wisdom Park UGM.

**Kata kunci:** Identitas Kampus, Open Space, Placemaking, Tata Ruang, Wisdom Park UGM

### **PENDAHULUAN**

Universitas Gadjah Mada merupakan salah satu Universitas Negeri terbaik di Indonesia yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta. UGM sering dikenal dengan universitas yang mewadahi dan memfasilitasi kreatifitas mahasiswa UGM dengan sebaik dan semaksimal mungkin untuk mampu menunjukkan kepada masyarakat luar bahwa mahasiswa UGM mampu tumbuh dengan baik dari sebuah universitas terkemuka dan bergengsi di Indonesia. Sebagai kampus yang mampu mewadahi dan memfasilitasi kreatifitas mahasiswanya, maka UGM membangun sebuah Taman Kearifan yaitu Wisdom Park yang mampu diakses bagi mahasiswa UGM itu sendiri, maupun masyarakat luar. Dengan adanya Wisdom Park tersebut sebagai tempat yang mampu mewadahi dan memfasilitasi mahasiswa UGM dan masyarakat luar untuk berbagai kegiatan akademik, sosial, dan budaya di UGM, maka akan terjadi secara langsung tentang aktivitas yang akan terjadi di dalam Wisdom Park tersebut. Dengan hadirnya Wisdom Park sebagai salah satu identitas kampus UGM yang tercermin dalam satu area terbuka, mampu mendukung kegiatan dan meningkatkan kualitas hidup bagi mahasiswa dan masyarakat luar. Wisdom Park yang awalnya hanya terdiri dari embung dan ruang terbuka hijau, hal tersebut merupakan respon isu dari Banjir di sekitar daerah beberapa daerah, diantaranya yaitu wilayah Samirono, Terban, Klitren, Gondamanan, dan Golo. Namun, dengan seiringnya waktu berjalan, Wisdom Park dilengkapi dengan gazebo, kolam air mancur, area olahraga, tempat duduk, hingga *foodcourt*. Fasilitas tersebut tentu memiliki latar belakang kenapa dapat terbangun oleh pengelola Wisdom Park itu sendiri. Hal tersebut juga dapat memicu bagaimana aktivitas yang terjadi di dalamnya dan faktor apa yang menjadikan area Wisdom Park tersebut terbangun seperti sekarang. Selain itu, jika penataan dan fasilitas di Wisdom Park tersebut tidak terbangun seperti sekarang, apakah Wisdom Park akan tetap menjadi area berbagai kegiatan akademik, sosial, dan budaya di UGM bagi mahasiswa UGM

dan masyarakat luar, dan apakah hal tersebut tetap menjadi identitas kampus UGM, atau mungkin apakah jika dengan adanya pengajuan penataan ruang yang lebih baik, mampu menghasilkan Wisdom Park yang lebih baik dengan aktivitas yang lebih efektif dan efisien. Peran placemaking itu sendiri pada Wisdom Park memiliki karakteristiknya tersendiri hingga mampu menghasilkan sebuah nilai *placemaking*. Menurut Sudarmoko sebagai salah satu Direktur Direktorat Pengelolaan dan Pemeliharaan Aset (DPPA) UGM, UGM menghadirkan sebuah danau yang awalnya sebuah embung biasa yang awalnya berguna sebagai penanggulangan banjir di daerah Sagan karena luapan sungai di sekitarnya, kemudian di relokasi menjadi area kreatifitas warga sekitar dan mahasiswa UGM dengan cara memanfaatkan embung tersebut menjadi danau dengan air mancur dan area kreatifitas yang mampu mendukung kegiatan sportivitas, penelitian maupun pengajaran mahasiswa UGM dan warga sekitar.

### **RUMUSAN MASALAH**

1. Karakteristik *placemaking* apa yang berperan di kawasan Wisdom Park Universitas Gadjah Mada ?
2. Apakah nama Wisdom Park Universitas Gadjah Mada sebagai taman kearifan berhasil memberikan kesan dan karakterisitik taman kearifan pada identitas kampus UGM sebagai tempat berkumpul mahasiswa dan warga sekitar ?
3. Faktor apa saja yang membuat para pengunjung dan mahasiswanya merasa langsung terlibat atau berkontribusi dalam *placemaking* terbentukannya penataan ruang di kawasan Wisdom Park Universitas Gadjah Mada ?
4. Apakah ada waktu tertentu atau pada waktu apa saja kawasan Wisdom Park Universitas Gadjah Mada cenderung lebih ramai dikunjungi ?

### **TUJUAN PENELITIAN**

1. Untuk mengetahui bagaimana proses *placemaking* dapat berperan dalam perkembangan yang terjadi di Wisdom Park Universitas Gadjah Mada dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi kehidupan masyarakat sekitar dan mahasiswa UGM untuk keberlanjutan kawasan tersebut.
2. Untuk mengetahui identitas Wisdom Park Universitas Gadjah Mada sebagai taman kearifan di Universitas Gadjah Mada berhasil atau tidaknya memberikan kesan yang baik para pengunjung dan mahasiswa UGM dan berkarakteristik sebagaimana taman kearifan seharusnya bagi identitas Universitas Gadjah Mada.
3. Untuk mengetahui apa saja yang membuat para kalangan tersebut tertarik dan berkontribusi terhadap perkembangan kawasan Wisdom Park Universitas Gadjah Mada dalam segi penataan ruangnya yang menjadi salah satu dampak dari aktivitas di dalamnya.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kalangan masyarakat sekitar terhadap jam operasional Wisdom Park Universitas Gadjah Mada.

### **KAJIAN LITERATUR**

#### **Identitas Kampus**

Andri Sunata, Teddy Pawitra (2006) menjelaskan dalam penelitiannya “Pengaruh Identitas Perguruan Tinggi Terhadap Citra Perguruan Tinggi dan Pilihan Mahasiswa” bahwa identitas Kampus merupakan unsur yang penting dalam pembentukkan citra sebuah perguruan tinggi. Citra positif yang tertanam pada benak konsumen yang berupa masyarakat maupun mahasiswa dapat mempengaruhi pandangan konsumen terhadap identitas kampus yang mampu memberikan dampak positif terhadap kebutuhan dan kenyamanan.

#### **Open Space**

Ruang terbuka (*open spaces*) merupakan tempat pertemuan dan kegiatan bersama di udara terbuka. Istilah ruang terbuka (*open spaces*), Ruang Terbuka Hijau (RTH), dan ruang publik

(*public spaces*) memiliki arti yang serupa. Secara teoritis, ruang terbuka (*open spaces*) berperan sebagai lingkungan untuk kehidupan manusia baik secara individu maupun berkelompok, juga sebagai tempat bagi makhluk lain untuk hidup dan berkembang secara berkelanjutan (berdasarkan UUPR no.24/1992).

### **Placemaking**

Menurut Wyckoff (2010) dalam tulisannya "Definition of Placemaking: Four Different Types", placemaking adalah proses menciptakan tempat berkualitas yang mendukung kehidupan, kerja, rekreasi, dan pembelajaran. Wyckoff mengidentifikasi empat jenis placemaking yang relevan dalam perencanaan dan perancangan. Empat jenis tipe placemaking tersebut, yaitu *Standard Placemaking*, *Strategic Placemaking*, *Tactical Placemaking*, dan *Creative Placemaking* dimana keempat tipe tersebut melihat dari kualitas tempat, lingkungan fisik, serta kegiatan sosial untuk menciptakan makna dari suatu tempat. *Standard Placemaking*, yang bertujuan menciptakan tempat yang mendukung kehidupan sehari-hari; *Strategic Placemaking*, suatu proses terencana yang menargetkan penciptaan lingkungan yang berkelanjutan, aman, dan memperhatikan mobilitas manusia; *Creative Placemaking*, yang melibatkan berbagai pihak untuk menciptakan karakter fisik dan sosial yang menguntungkan dalam suatu lingkungan; dan *Tactical Placemaking*, pendekatan bertahap yang cepat, ringan, dan membutuhkan anggaran minimum untuk menciptakan ruang yang berkualitas (Priautama, 2019; Widiyantoro, 2019).

### **Tata Ruang**

Sujarto (1992) menjelaskan bahwa tata ruang adalah struktur dan pola penggunaan ruang yang mencakup daratan, lautan, dan udara. Ini mencakup segala elemen seperti tanah, air, udara, serta benda-benda lainnya dan daya yang ada di suatu wilayah. Tata ruang merupakan lingkungan tempat manusia dan makhluk hidup lainnya melakukan kegiatan dan menjaga kelangsungan hidupnya.

### **Wisdom Park UGM**

Residence Universitas Gadjah Mada (UGM) telah berubah menjadi kampus biru yang menginspirasi pengembangan berkelanjutan. Salah satu langkahnya adalah pembangunan Wisdom Park sebagai fasilitas untuk mendukung aktivitas pengajaran, penelitian, dan pelayanan masyarakat demi pembangunan berkelanjutan. Wisdom Park lahir dari masalah banjir di sekitar Kali Belik, yang menjadi perhatian di wilayah Samirono, Terban, Klitren, Gondamanan, dan Golo. Saat ini, Wisdom Park UGM ini merupakan bagian area terbuka hijau milik Universitas UGM yang mampu dikunjungi oleh masyarakat eksternal dan internal dengan berbagai macam aktivitas seperti berolahraga, memancing, berkumpul dan bersantai, hingga melakukan tugas kuliah.

## **METODOLOGI**

### **A. Metode Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan dengan metode Deskriptif Kuantitatif dan Kualitatif. Pada metode deskriptif kuantitatif dilakukan pengumpulan data dengan kuesioner yang dilakukan secara *simple random sampling* melalui sebuah penentuan teknik sampling yang dibutuhkan terdiri dari nama, umur, dan pekerjaan atau asal institusi. Kemudian pada metode Deskriptif Kualitatif terdapat tiga komponen kunci yang menjadi patokan dalam melaksanakan penelitian, yaitu (1) Mencermati dengan patokan kepada "*natural setting*" atau situasi alami yang terjadi sebenarnya di dalam penelitian site, (2) memfokuskan kepada interpretasi serta makna dari objek yang sudah dicermati, (3) Menggunakan beberapa taktik dalam pelaksanaannya, seperti observing dengan melakukan *site mapping*, dokumentasi, dan *behavioral mapping* melalui *serial vision* pada kawasan Wisdom Park Universitas Gadjah Mada.

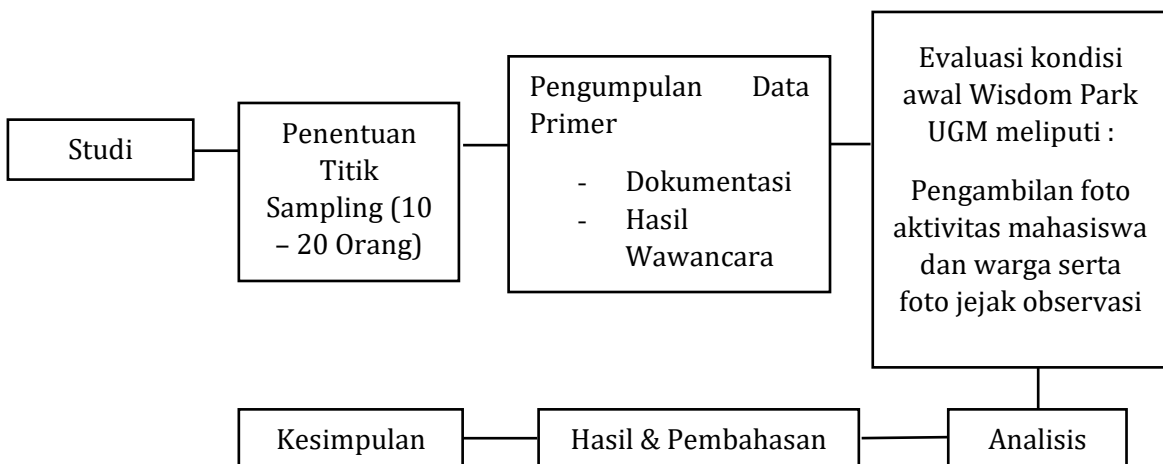
### **B. Data Penelitian**

Data primer yang akan dijadikan data penelitian akan didapat langsung dari lapangan, melalui observasional dengan instrumen kuesioner serta wawancara kepada para pengunjung eksternal dan internal seperti mahasiswa UGM, hingga para pedagang dan petugas Wisdom Park Universitas Gadjah Mada sebagai data pada metode kuantitatif serta pengobservasian secara *natural setting* dan setiap pembahasan dari *site mapping*, dokumentasi, wawancara & kuesioner, dan *behavioral mapping* melalui *serial vision* pada kawasan Wisdom Park sebagai metode kualitatif.

### C. Variabel Penelitian

Variabel	Definisi	Parameter	Alat Ukur
<i>Placemaking</i>	Proses pembentukan suatu fungsi terhadap ruang yang dapat memenuhi seluruh kebutuhan pengguna ruang tersebut.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Karakteristik Placemaking</li> <li>Proses Terjadinya Placemaking</li> </ul>	Peneliti melakukan pengamatan dan wawancara sebagai alat ukur.
<i>Placemaking in The Formation of Campus Identity</i>	Suatu proses yang menyebabkan sebuah area berfungsi, di mana area tersebut menjadi sebuah karakteristik yang akan memiliki pengaruh besar untuk mendukung aktivitas bagi kreatifitas mahasiswa dan warga sekitar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dampak Placemaking terhadap Kondisi Aktivitas Mahasiswa &amp; Warga sekitar.</li> </ul>	Peneliti melakukan perhitungan persentase observasi kepada pengguna atau <i>end user</i> untuk menentukan keberhasilannya.

### D. Diagram Alur Penelitian



**Diagram 1.** Tahapan Penelitian  
Sumber: Penulis, 2023

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Tata Ruang Wisdom Park UGM

Berdasarkan hasil observasi yang didapatkan terkait dengan pemetaan atau *site mapping* zonasi-zonasi gambaran aktivitas serta sirkulasi pada Wisdom Park UGM, diantaranya adalah terdapat berbagai zona yang mana zona-zona tersebut sering diahlikan fungsi sebagai area berkumpul, area penelitian mahasiswa, dan area berolahraga.



**Gambar 1.** Zonasi Tata Ruang Wisdom Park UGM  
Sumber : Wisdom Park, Universitas Gadjah Mada

### B. Dokumentasi

Partisipasi masyarakat merupakan unsur utama dalam menyempurnakan aspek perencanaan di dalam Wisdom Park (Taman Kearifan) UGM. Tujuan penggunaan elemen masyarakat dalam konsep evaluasi yaitu untuk mengetahui pendapat para pengguna mahasiswa UGM maupun masyarakat umum tentang aktivitas yang berhasil didapati dari peran *placemaking* pada penataan ruang di dalam Wisdom Park itu sendiri. Dengan demikian dapat didapati tentang dokumentasi aktivitas para pengguna tersebut di dalam Wisdom Park (Taman Kearifan) UGM,



**Gambar 2.** Aktivitas Mahasiswa Teknik UGM dalam melakukan penelitian

Sumber : Hasil Dokumentasi Penulis, 2023



**Gambar 3.** Aktivitas Mahasiswa UGM sebagai tempat berkumpul

Sumber : Hasil Dokumentasi Penulis, 2023



**Gambar 4.** Aktivitas Masyarakat Umum di dalam Wisdom Park



**Gambar 5.** Aktivitas di dalam Wisdom Park UGM sebagai area olahraga

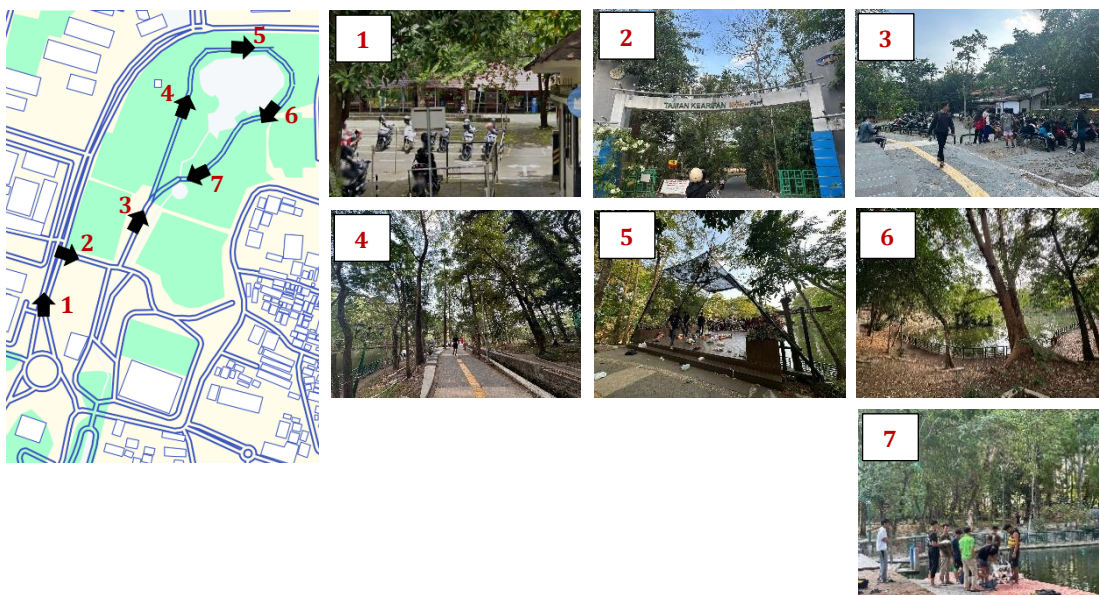
Sumber : Hasil Dokumentasi Penulis, 2023

Sumber : Hasil Dokumentasi Penulis, 2023

Hasil dokumentasi tersebut memperlihatkan tentang aktivitas Mahasiswa UGM maupun masyarakat umum (eksternal) yang terlibat langsung dalam terjadinya proses *placemaking* di Wisdom Park (Taman Kearifan) UGM dengan berbagai aktivitas. Area- area tersebut merupakan area yang paling ramai dengan berbagai macam aktivitas. Aktivitas tersebut bisa terdapat bermacam-macam kategori seperti *jogging*, bersantai dan mengobrol yang menyatakan Wisdom Park mampu memenuhi berbagai macam aktivitas bagi masyarakat umum maupun mahasiswa UGM.

### C. Behavioral Mapping melalui Serial Vision

Melihat dari dokumentasi terkait persepsi masyarakat, hal tersebut menciptakan beberapa titik secara spesifik dengan sendirinya terhadap alur serta sirkulasi yang menunjukkan proses *placemaking* dapat berperan dalam perkembangan yang terjadi di Wisdom Park dan pengaruhnya terhadap kehidupan mahasiswa dan masyarakat sekitar. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 6.** Behavioral Mapping melalui Serial Vision Wisdom Park UGM

Sumber : Dokumentasi dan Data Penulis, 2023

Titik pertama merupakan area zona makan atau tenan makanan yang mana kondisi area tersebut sangat ramai karena dikunjungi oleh para mahasiswa yang berasal dari kampus di sebelah Wisdom Park untuk makan. Kemudian dari titik kedua hingga titik ke lima merupakan area yang juga masih tergolong sangat ramai karena area tersebut merupakan area komunal dan area yang sering digunakan untuk berolahraga. Titik keenam merupakan area yang cukup hening hanya ada orang-orang yang mengikuti rute jogging dengan suasana yang nyaman. Terakhir, kembali seperti rute awal, yaitu titik ketujuh yang mana merupakan area yang cukup ramai dengan mahasiswa yang menguji penelitian karena rute embung Wisdom Park itu mengelilingi embung itu sendiri.

### D. Kuesioner dan Wawancara

Sampling ini diambil beberapa pengguna di Wisdom Park UGM yang berjumlah dua puluh enam orang atau responden, diantaranya adalah enam belas orang para pengunjung eksternal, dua orang pengusaha makanan di tenan, satu orang petugas keamanan Wisdom Park UGM, dan delapan orang para mahasiswa UGM.

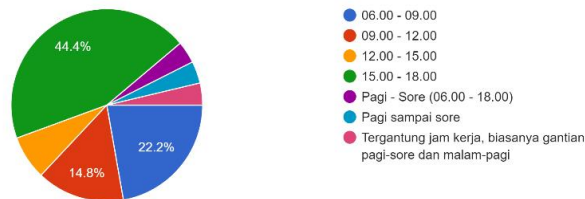
**Tabel 1.** List Nama, Umur, Pekerjaan serta Status Pengunjung para Responden Wisdom Park UGM

NO	Nama	Umur	Pekerjaan	Datang Sebagai Pengunjung ...
1	Darrel Toga Simatupang	20	Mahasiswa UII	Eksternal
2	Elma Qonita Burhani	19	Mahasiswa UII	Eksternal
3	Fiqi AUFAR	21	Mahasiswa UII	Eksternal
4	Shafa	22	Mahasiswa UII	Eksternal
5	Vira	20	Mahasiswa UII	Eksternal
6	Kinasih Marew	20	Mahasiswa UII	Eksternal
7	Nina	20	Mahasiswa UII	Eksternal
8	Dwi Adinda Arigya	20	Mahasiswa UII	Eksternal
9	Alfa Nur Haya Dewi	20	Mahasiswa UII	Eksternal
10	Azhar	20	Mahasiswa UII	Eksternal
11	Ullah Nur Azizah	21	Mahasiswa UII	Eksternal
12	Verina Kirana Dewi	20	Mahasiswa UII	Eksternal
13	Fidella	21	Mahasiswa UII	Eksternal
14	M. Harrisul Umam	22	Mahasiswa UII	Eksternal
15	Andhika	20	Mahasiswa UII	Eksternal
16	Athaya Taasya	20	Mahasiswa UGM	Internal
17	Hani	20	Mahasiswa UGM	Internal
18	Revina Zen	20	Mahasiswa UGM	Internal
19	Justica	21	Mahasiswa UGM	Internal
20	Zulfa Yogi	20	Mahasiswa UGM	Internal
21	Tyo	23	Mahasiswa UGM	Internal
22	Riska	20	Mahasiswa UGM	Internal
23	Abid	20	Mahasiswa UGM	Internal
24	Surmanito	26	Model Baju	Eksternal
25	Tiara Putri (Mba TI)	26	Pedagang Makanan di Wisdom Park	Internal
26	Lisani Safitri (Bu Iis)	31	Pedagang Warung Mie	Internal
27	Pak Pur	35	Satpam area Wisdom Park	Internal

Sumber : Data Penulis, 2023

Dari hasil wawancara serta penyebaran kuesioner, didapati beberapa kesimpulan yang didasari dari bobot pertanyaan pada rumusan masalah yang ada.

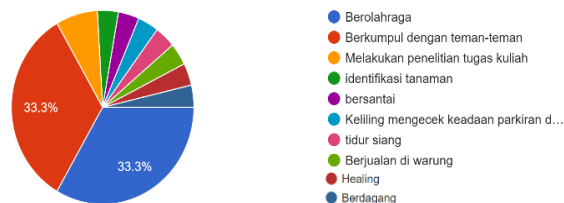
Biasanya pada rentang jam berapa anda mengunjungi Wisdom Park (Taman Kearifan) UGM ?  
 27 responses



**Gambar 7.** Grafik Kedatangan Responden untuk Mengunjungi Wisdom Park UGM  
 Sumber : Data Observasi Penulis, 2023

Sebanyak 44,4% responden menganggap waktu yang tepat untuk datang ke Wisdom Park (Taman Kearifan) UGM berada di jam 15.00 hingga 18.00 karena kondisi Wisdom Park UGM yang dianggap lebih nyaman untuk dikunjungi di sore hari. Selain itu, ada juga yang beranggapan 22,2% pada jam 06.00 hingga 09.00 sebagai rentan waktu yang tepat untuk beraktivitas di pagi hari. Kemudian, 14,8% di jam 09.00 hingga 12.00 beranggapan di jam tersebut merupakan jam responden mengunjungi Wisdom Park UGM. Sisanya beranggapan ada yang menetap dari pagi hingga sore untuk menjalankan aktivitas ekonomi, hingga bergantung pada jam kerjanya.

Aktivitas apa yang sering atau akan anda lakukan di Wisdom Park (Taman Kearifan) UGM ?  
 27 responses



**Gambar 8.** Grafik Aktivitas Responden Mengunjungi Wisdom Park UGM  
 Sumber : Data Observasi Penulis, 2023

Sebanyak 33,3% responden mengatakan bahwa alasan mereka pergi ke Wisdom Park (Taman Kearifan) UGM yaitu untuk berkumpul dengan teman-teman. Hal tersebut sebanding atau sama halnya dengan kegiatan aktivitas berolahraga di Wisdom Park (Taman Kearifan) UGM. Sisanya, para respon melakukan berbagai macam aktivitas di area Wisdom Park, seperti berdagang, berkerja, bersantai, hingga melakukan aktivitas kuliah lainnya.

Bagaimana kesan anda saat pertama kali mendengar atau berkunjung ke Wisdom Park UGM yang dikenal sebagai taman kearifan ?  
27 responses

Wisdom Park UGM sangat asri dan teduh, dan penataan lanskap yang unik  
Sejuk dan rindang  
Asri dan ramai sehingga merasa hidup ketika berada di wisdom park  
Tempatnya sejuk, banyak fasilitas umum yg bisa digunakan seperti kursi taman, jogging track, view deck  
asri  
Nyaman, Senang berjalan jalan mengelilingi wisdom park, bersih, terawat, dsb  
Selain fungsional secara struktur, taman memiliki sifat multifungsional bagi berbagai kalangan sehingga suasana disana tidak pernah sepi. Saya rasa hal ini pun menjadi daya tarik bagi khalayak umum yang senang berada di ruang publik yang tenang dan punya suasana nyaman.  
gile mantap abiez

Hal apa yang membuat anda tertarik terhadap Wisdom Park UGM sebagai taman kearifan ?  
27 responses

taman yg unik, yg mampu mengakomodasi berbagai aktivitas untuk berbagai kalangan  
Semua orang tau wisdom park (pas itu aku ngerasa kok aku yang orang dekat blom pernah kesana jadi ke sana deh. Tp ternyata b aja)  
tempatnya yang mendukung untuk melakukan berbagai kegiatan dan nyaman  
Banyak ruang terbuka dan banyak aktifitas berbeda dapat dilakukan disana, terasa hidup dan inspiratif  
Danau yang cukup luas dan didukung banyak pepohonan sehingga saat berolahraga terasa lebih nyaman  
Lingungan nya membuat saya merasa positif  
Dapat menikmati pemandangan danau (dermaga apung) dari view deck yang disediakan sebagai salah satu sarana healing  
nyaman, luas, asri dan terbuka

**Gambar 9.** Respon Pertama para Responden

Sumber : Data Observasi Penulis, 2023

**Gambar 10.** Respon Respon tentang Ketertarikan Wisdom Park

Sumber : Data Observasi Penulis, 2023

Kemudian, rata-rata kesan pertama para responden mendengar atau berkunjung ke Wisdom Park UGM yang dikenal sebagai taman kearifan beranggapan bahwa Wisdom Park merupakan area yang sangat asri, sejuk, rindang, dan juga suasananya yang nyaman dan ramai tapi tetap tenang karena area lokasinya yang sangat luas sebagai salah satu taman kearifan. Oleh karena itu Wisdom Park UGM ini memiliki sifat yang multifungsional dan memiliki banyak keuntungan dan ilmu yang menarik bagi berbagai kalangan, sehingga suasananya tidak pernah sepi dan hal ini pun menjadi daya tarik bagi khalayak umum yang senang berada di ruuang publik yang tenang dan memiliki suasana yang nyaman.

Selain itu, hal yang membuat rata-rata responden tertarik terhadap Wisdom Park UGM sebagai taman kearifan yaitu, tata letak zona aktivitas dengan berbagai macam aktivitas dan alur jalan atau perkerasan yang cukup terorganisir dengan setiap titik atau areanya yang terdapat berbagai macam aktivitas berbeda, sehingga tidak terasa terlalu menumpuk di satu titik saja. Serta, adanya danau atau embung dan rimbunnya pepohonan di tengah hingga sekitar zona aktivitas yang memiliki potensi sebagai area yang menarik untuk dipandang dari *view deck* yang telah disediakan sebagai salah satu fasilitas Wisdom Park UGM untuk berkumpul.

Kemudian, dengan hadirnya beberapa tenan makanan atau *foodcourt* di area Wisdom Park UGM juga berpotensi menguntungkan para pedagang karena penghasilan yang didapat cukup menguntungkan, karena tata letak Wisdom Park UGM yang strategis yaitu tepat berada di samping beberapa fakultas dan menjadikan area tenan makanan atau *foodcourt* Wisdom Park juga cukup ramai oleh mahasiswa dari fakultas di sekitarnya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

1. Hasil analisis menyatakan bahwa *placemaking* yang terjadi di Wisdom Park UGM menggunakan *Strategic Placemaking*. Hal terlalu didapati dari hasil wawancara dan kuesioner para pengunjung eksternal dan internal, pedagang, dan petugas Wisdom Park UGM yang menyatakan bahwa setiap area atau zona sudah sesuai dengan kebutuhan mereka masing-masing dalam beraktivitas. Selain itu, penataan ruang di Wisdom Park pada setiap titik juga sama rata keramaiannya, dan hal tersebut

- merupakan hal yang baik. Sehingga, para pengunjung tidak perlu menetap atau berdesakkan di satu titik saja.
2. Wisdom Park UGM yang dikenal sebagai taman kearifan cukup berhasil bagi para pengunjung internal yaitu mahasiswa UGM sebagai tempat penelitian dan tempat komunal untuk berkumpul mengerjakan berbagai macam aktivitas kampus. Hal tersebut didasari dari hasil wawancara dan juga hasil dokumentasi. Namun, dampak tersebut kurang dirasakan oleh pengunjung eksternal, karena Wisdom Park UGM bagi para pengunjung eksternal hanya sebatas tempat *jogging*, dan tempat bersantai biasa.
  3. Hasil analisis wawancara dan kuesioner menyatakan bahwa hal yang pling menarik bagi para pengunjung ialah setiap peletakan area atau zona yang sangat baik dengan berbagai macam aktivitas. Dengan terorganisirnya peletakan area atau zona yang baik di area Wisdom Park UGM, hal tersebut memberikan dampak yang baik bagi para pengunjung karena sirkulasinya yang baik dan setiap area selalu mendukung banyak aktivitas sekaligus.
  4. Rata-rata responden menyatakan bahwa jam 15.00 hingga 18.00 sore adalah waktu yang tepat untuk mengunjungi Wisdom Park UGM, selain suasananya yang teduh, di jam operasional tersebut juga lebih ramai dan tenang hingga waktu tutup di jam 18.00, sehingga dapat disimpulkan bahwa jam operasional saat ini adalah jam yang tepat, karena lewat dari Jam 18.00 akan menghasilkan suasana yang jauh berbeda karena hari yang mulai gelap.

Dari keempat aspek yang dianalisis dapat disimpulkan bahwa masing-masing aspek memiliki kepuasan yang cukup oleh respon beberapa responden, namun juga memiliki rekomendasi atau saran. Sehingga hal ini dinyatakan sebagai keberhasilan proses *placemaking* pada Wisdom Park (Taman Kearifan) UGM bagi para mahasiswa UGM dan memerlukan rekomendasi untuk meningkatkan kepuasan para pengunjung eksternal.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, terdapat rekomendasi atau saran yang dapat diberikan pada proses atau pengelolaan *placemaking* pada Wisdom Park (Taman Kearifan) UGM untuk kedepannya, yaitu untuk mengelola atau merancang fasilitas di ruang terbuka hijau Wisdom Park yang lebih inovatif lagi bagi para pengunjung eksternal, seperti pengelolaan pusat pengetahuan lingkungan di ruang terbuka hijau atau area membaca yang mampu mendorong masyarakat untuk berinteraksi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Almas Adrian M. (2019). Evaluasi Kualitas Fisik Green Open Space Sebagai Tempat Social Interaction di Wisdom Park Embung Lebah UGM
- Andri S, Teddy P. (2006). Pengaruh Identitas Perguruan Tinggi Terhadap Citra Perguruan Tinggi dan Pilihan Mahasiswa.
- Anida J, Irwan S, Alam T. (2019). Fungsi Ekologis Tanaman di Taman Kearifan (Wisdom Park) UGM
- Dahlan, A. (1992). "Hutan Kota Untuk Pengelolaan Dan Peningkatan Kualitas Lingkungan Hidup." IPB-APHL.
- Direktorat Jendral Penataan Ruang. Department Pekerjaan Umum. 2008. "Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor: 05/PRT/M/2008 Tentang Pedoman Penyediaan Dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau Di Kawasan Perkotaan."
- Fleetwood, D. (2018, April 12). Quantitative Research: What it is, Tips & Examples. QuestionPro. <http://questionpro.com/blog/quantitative-research/>

- Frick, Heinz dan Mulyani, Tri Hesti. (2006). *Arsitektur Ekologis. seri eko-arsitektur 2.* Yogyakarta: Kanisius.
- Jacobs, J. (1961). *The Death and Life of Great American Cities.* Penguin Books
- Lifehacks, (2019). Apa yang dimaksud dengan natural setting pada penelitian kualitatif
- Nia Salamah Caesar. (2018). *Proses Inovasi Pada Pembangunan Wisdom Park UGM* Yogyakarta
- Nurazizah K, Mildawani I. (2021). *Temu Ilmiah Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia (IPLBI) 9*
- Salmaa. (2023). *Teknik Pengambilan Sampel: 11 Macam dan Contoh Lengkapnya*
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Thomas, D. (2016) *Placemaking : AN URBAN DESIGN METHODOLOGY.* Roulledge Research in Planning and Urban Design
- Universitas Gadjah Mada Residence. (2019). *Tentang Wisdom Park.*  
<https://residence.ugm.ac.id/tentang-wisdompark/>
- Wyckoff, M.A. (2012). *DEFINITON OF PLACEMAKING : Four Different Types.* MSU Land Policy Institute.