

PASAR PASTY YOGYAKARTA SEBAGAI RUANG INTERAKSI: STUDI PLACEMAKING DENGAN TAMAN BERMAIN

Azfa Nafizha Putri Nugraha¹, Rini Darmawati², dan Nisrina Salsabila Almira³

¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia
22512017@students.uui.ac.id

ABSTRAK: Kehadiran taman bermain anak di Pasar PASTY bagian barat akan memperkuat daya tarik pasar sebagai destinasi wisata dan tempat bersosialisasi. Taman bermain ini mengisi ruang kosong di salah satu area Pasar PASTY bagian barat. Placemaking adalah konsep dalam perencanaan perkotaan yang menekankan keterlibatan komunitas dalam menciptakan ruang publik yang fungsional. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi placemaking di taman bermain anak di Pasar PASTY bagian barat. Dengan metode kualitatif berupa observasi dan wawancara, penelitian ini menganalisis variabel *uses and activities* yang menunjukkan bahwa taman bermain ini berperan dalam meningkatkan interaksi sosial antara anak-anak, orang tua, dan masyarakat sekitar. Hal yang dapat ditemukan di dalam taman bermain Pasar PASTY bagian barat adalah berbagai macam jenis aktivitas permainan yang dapat menarik perhatian anak-anak yang datang ke Pasar PASTY bagian barat. Elemen fisik turut serta mendukung terbentuknya interaksi di dalam taman bermain Pasar PASTY bagian barat. Hasil menunjukkan bahwa taman bermain ini mendukung interaksi sosial antara anak-anak dan orang tua yang didukung dengan elemen-elemen pendukung, meskipun terdapat tantangan dalam pengoptimalkan keaktifan ruang. Penelitian ini berkontribusi pada desain ruang publik yang lebih inklusif dan ramah keluarga.

Kata kunci: Pasar Tradisional PASTY, Placemaking, Ruang Terbuka, Taman Bermain

PENDAHULUAN

1.1. Placemaking pada Pusat Perekonomian Tradisional

Placemaking adalah konsep dalam perencanaan perkotaan yang menekankan pada keterlibatan komunitas dalam menciptakan dan mengelola ruang publik yang memperkuat hubungan antara individu dengan lingkungannya. Placemaking secara harfiah berarti "membuat tempat" yang mencakup lingkungan fisik dan binaan dalam berbagai skala. (Douglass & Kim, 2016) (Yvonne, 2024). Konsep ini menekankan penciptaan area yang mendorong interaksi sosial dan keterlibatan masyarakat (Tamariska & Ekomadyo, 2017). Ruang publik berperan sebagai inti penting bagi interaksi sosial, ekonomi, dan budaya, dengan desainnya yang mempengaruhi aksesibilitas dan pengalaman penggunanya (Darmawan Edy, 2007). Dalam konteks kota ramah anak, taman kota memainkan peran penting dalam memastikan hak anak untuk bermain dan berpartisipasi dalam kegiatan sosial (Widyastuti, 2017). Studi tentang ruang publik, terutama pasar dan alun-alun kota, mengungkapkan pentingnya peran mereka dalam membentuk identitas perkotaan.

Di Pasar PASTY bagian barat, taman bermain anak merupakan contoh dari *placemaking*, di mana ruang publik ini menyediakan fasilitas untuk aktivitas sosial sekaligus menawarkan sarana rekreasi bagi anak-anak dan keluarga. Menurut *Project for Public Spaces* (PPS), ruang publik berkualitas perlu mencakup aspek kenyamanan, aksesibilitas, fungsi, dan aktivitas sosial. Kehadiran taman bermain anak di Pasar PASTY bagian barat bukan hanya memenuhi kriteria tersebut, tetapi juga memperkuat daya tarik pasar sebagai destinasi wisata dan tempat bersosialisasi di kawasan ini. Dalam konteks penelitian ini berfokus pada bagaimana peran *placemaking* pada peningkatan kualitas ruang publik Pasar PASTY bagian barat dengan studi kasus adanya taman bermain pada Pasar PASTY bagian barat sebagai rekreasi sosial.

Taman bermain di Pasar PASTY bagian barat bukan hanya tempat bagi anak-anak, tapi juga menyediakan ruang untuk interaksi sosial bagi orang tua dan keluarga yang menunggu atau

beristirahat. *Uses & Activities* dalam *placemaking* mendukung adanya ruang yang mengakomodasi berbagai jenis aktivitas secara bersamaan, adanya pengelompokan jenis aktivitas yang serupa dapat membantu mengoptimalkan fungsi ruang (Alam & Marlina Avi, 2024). Taman bermain di Pasar PASTY bagian barat meningkatkan kualitas ruang publik, menarik pengunjung, dan mendukung interaksi sosial (Douglass & Kim, 2016). Dalam variabel yang diambil dari *uses & activities* yaitu *fun & active* dimana variabel ini mencakup kesenangan dan keaktifan yang ada di area taman bermain. *Fun* (Kesenangan) Elemen ruang atau aktivitas yang memicu kesenangan secara individu maupun kolektif (Bachtiar et al. 2024). *Active* (Keaktifan) Memanfaatkan ruang kosong dengan adanya aktivitas yang menjamin keaktifan pengunjung di dalamnya dan aktif secara terus menerus (Juliaktna et al. 2023). Sumber kesenangan tidak hanya terletak pada fasilitas yang ada, tetapi juga terletak pada interaksi yang ada di dalamnya. Taman bermain yang dirancang untuk mendorong interaksi antar pengguna dapat memperkaya pengalaman bermain. Taman bermain yang dapat memberikan kebahagiaan bagi anak-anak, maka taman tersebut akan ramai dikunjungi oleh anak-anak (Gunawan, 2024). Aktivitas beragam yang menyenangkan dapat menciptakan lingkungan yang inklusif bagi anak. Variasi permainan di ruang bermain memberikan kesempatan bagi anak-anak dengan berbagai kemampuan untuk ikut serta secara aktif (Mauludina et al., 2021). Variabel ini membantu mengukur bagaimana elemen – elemen tersebut mendukung interaksi sosial dan pengalaman ruang yang dihasilkan dari aktivitas tersebut. Selain itu, fasilitas publik seperti taman bermain, dapat meningkatkan nilai properti di sekitar area tersebut karena daya tariknya yang membawa keuntungan ekonomi bagi kawasan (Prasetyo, 2021).

Pasar tradisional yang tidak dilengkapi dengan fasilitas modern sering kali menghadapi tantangan dalam mencapai keseimbangan antara daya tarik bagi wisatawan dan kebutuhan masyarakat lokal (Prabandari et al., 2024). Pasar tradisional memiliki peran ganda, yakni sebagai pusat kegiatan ekonomi dan arena interaksi sosial. Dari sisi ekonomi, pasar menyediakan sarana pertukaran barang dan jasa, membuka lapangan kerja, serta berkontribusi pada kesejahteraan Masyarakat (Rahman, 2024). Selain itu, pasar memainkan peran penting dalam pembentukan perilaku sosial serta membangun hubungan yang harmonis dalam Masyarakat. Kehadiran pasar tradisional berdampak signifikan pada masyarakat setempat, termasuk dalam meningkatkan pendapatan dan membentuk stratifikasi sosial (Abdul, 2024). Namun, menurut Ahmad Bastian & Yusmar Yusuf, pasar juga menghadapi kendala, seperti pekerja anak dan kekurangan fasilitas keamanan (Bastian & Yusuf, 2017). Pengguna pasar sering menunjukkan perilaku teritorial untuk melindungi ruang mereka menggunakan teknik personalisasi untuk menciptakan rasa aman dan nyaman (Andriani & Novianti, 2021). Berdasarkan hal tersebut menyoroti kompleksitas hubungan antara desain spasial, perilaku pengguna, dan pembentukan identitas ruang publik. Strategi *placemaking* dapat mengubah pasar menjadi pusat kegiatan sosial dan budaya, meningkatkan daya tarik dan fungsi ruang publik.

Ruang bermain anak adalah salah satu kebutuhan ruang untuk memenuhi aktivitas anak dalam mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam diri. Memanfaatkan ruang terbuka dapat menjadi salah satu upaya dalam memenuhi kebutuhan tersebut. Dalam konteks ini dapat memberikan manfaat berupa rasa kesenangan, kepuasan anak, dan ekspresi diri (Fathinnisa et al. 2023). Pendekatan ini khususnya relevan dalam mendesain taman bermain anak, yang sangat penting untuk perkembangan anak dan rekreasi keluarga di lingkungan perkotaan (Hutapea et al, 2015). Desain taman bermain yang efektif mengutamakan keselamatan dan kenyamanan, serta mengatasi potensi risiko yang terkait dengan peralatan bermain (Hutapea et al, 2015). Tata letak dan pengelolaan ruang bermain berdampak signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak, dengan pendekatan seperti metode *Beyond Centre and Circle Times* (BCCT) yang diterapkan di beberapa fasilitas (Arafat, 2020). Jalur pedestrian yang mendukung juga menjadi aspek penting

dalam menciptakan lingkungan yang mendukung aktivitas bermain anak. Keberadaan elemen fisik, seperti *street furniture* dan kenyamanan jalan berpengaruh dalam membentuk ruang publik yang ramah bagi anak (Viviani et al., 2022). Keterlibatan orang tua dalam menemani anak dapat mempengaruhi hubungan emosional dan perkembangan sosial anak. Anak-anak yang bermain tanpa pengawasan cenderung menggunakan peralatan yang tidak sesuai dan memilih tempat bermain yang kurang aman. Oleh karena itu, orang tua dapat membantu meningkatkan kualitas pengalaman bermain anak sekaligus mendukung perkembangan sosial dan emosional mereka (Rohmiyatun, 2022). Pasar yang memiliki area bermain anak dapat menjadi tempat bertemu berbagai dari berbagai kalangan, bukan hanya untuk berbelanja, tetapi juga untuk berinteraksi dan menjalin hubungan sosial dalam suasana yang lebih santai dan menyenangkan. Hal ini juga meningkatkan kualitas ruang publik di pasar, menjadikannya lebih inklusif dan ramah keluarga.



Diagram 1. Diagram Placemaking
Sumber : Project for Public Spaces, 2016

1.2. Keberadaan Taman Bermain Anak pada Pasar PASTY

Pasar satwa di Yogyakarta atau lebih di kenal dengan nama Pasar PASTY. Pasar PASTY di Yogyakarta, didirikan pada 22 April 2010 merupakan pasar satwa dan tanaman hias yang menempati lahan seluas 30.000 m² dengan sekitar 255 pedagang. Awalnya, pusat jual beli ini berada di Pasar Ngasem, namun dipindahkan karena kurang produktif. Pasar PASTY dibangun dan dikembangkan dengan konsep pasar dalam taman rekreasi publik di Kota Yogyakarta. Konsep ini bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan dan keindahan pasar, serta menambah atraksi wisata di area tersebut. Identitas dari Pasar PASTY lahir dari respon masyarakat yang datang untuk melakukan aktivitas jual – beli dan aktivitas bermain.

Pasar PASTY dikembangkan dengan konsep pasar dalam taman rekreasi public untuk meningkatkan kenyamanan, keindahan, dan daya tarik wisata. Tata letak dari ruang komersil dengan ruang sosial sangat mempengaruhi bagaimana masyarakat disana berkumpul dan berinteraksi. Interaksi ini yang menyebabkan keramaian di Pasar PASTY terus berubah mengikuti waktu pagi, siang, dan sore hari (Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta,

2020). Terletak di dua lahan yang dipisahkan oleh jalan raya, pasar ini tidak hanya berfungsi sebagai pusat ekonomi tetapi juga sebagai ruang social dan budaya, mendukung interaksi Masyarakat dan meningkatkan perekonomian daerah selatan Yogyakarta (Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta, 2020).

Aktivitas yang dilakukan di Pasar PASTY dilakukan serentak, seperti pasar tanaman hias, pasar ikan, dan taman bermain. Orang tua sering mengunjungi pasar ikan dan tanaman hias sambil menunggu anak-anak bermain. Taman bermain ini juga menjadi tempat berkumpulnya ibu-ibu untuk senam pagi, menjadikan sisi barat pasar lebih ramai. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi *placemaking* di taman bermain anak di Pasar PASTY bagian barat. Namun, tantangan kebersihan dan kepedulian lingkungan dikalangan pedagang perlu diatasi untuk meningkatkan kenyamanan pengunjung dan menarik lebih banyak konsumen (Hendra Djaja, 2022).

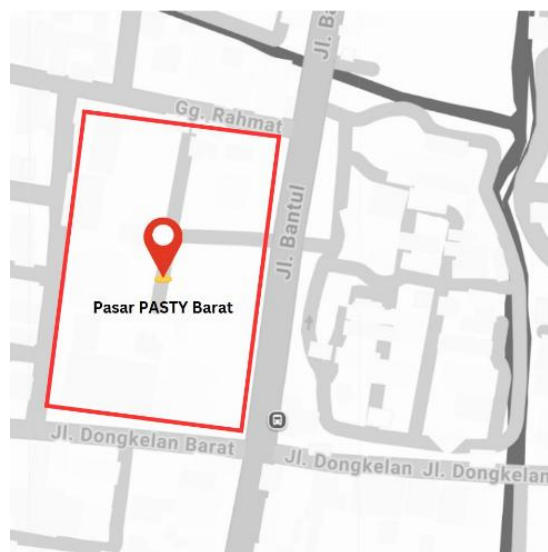
RUMUSAN MASALAH

Bagaimana proses *placemaking* di taman bermain anak dalam Pasar PASTY Yogyakarta bagian barat yang mendukung interaksi sosial?

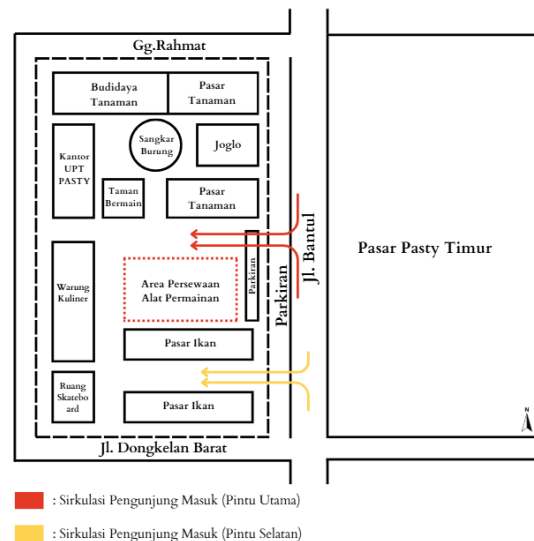
METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian terletak di Pasar Pasty yang berlokasi di Jl. Surami No.848, Mantrijeron, Yogyakarta City, Special Region of Yogyakarta 55143. Daerah ini merupakan Kawasan padat penduduk dan berada disekitar perbatasan Kota Yogyakarta. Fokus penelitian pada taman bermain anak di bagian barat pasar.



Gambar 1. Peta Lokasi Pasar Pasty
Sumber : Google Maps, 2024



Gambar 2. Denah Pasar Pasty
Sumber : Sketsa Penulis, 2024

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan fokus taman bermain anak di Pasar PASTY bagian barat. Teknik pengumpulan data mencakup observasi lapangan, wawancara semi-terstruktur dengan orang tua dan penjual, serta dokumentasi visual. Analisis data dilakukan dengan mengkaji variabel *uses and activities* berdasarkan diagram Project dor Public Space (PPS).

Kerangka Alur Penelitian

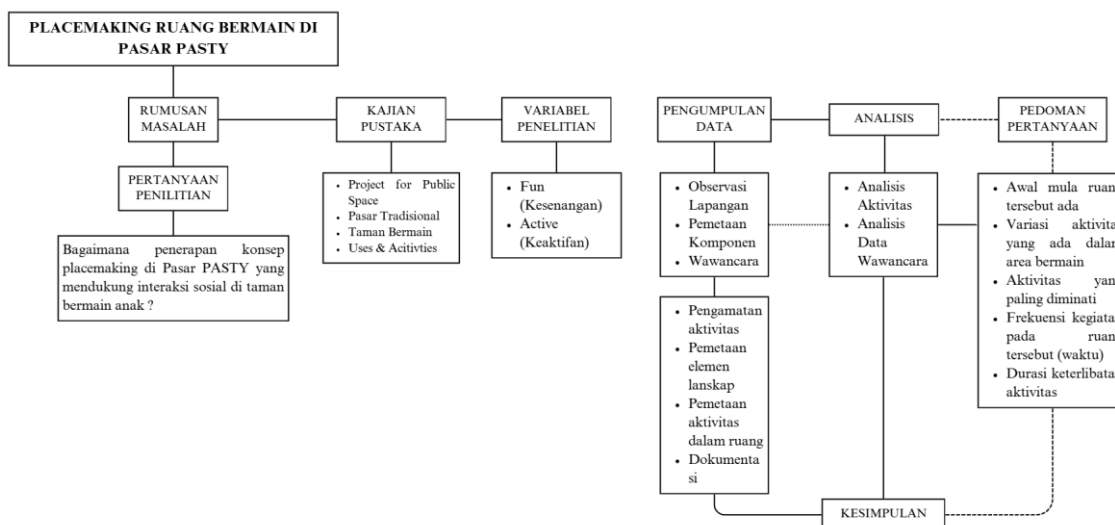


Diagram 2. Diagram Alur Penelitian

Sumber : Analisis Penulis, 2024

Berdasarkan diagram *Placemaking* dari Project for Public Space (PPS), dari *uses* dan *activities* pada *section local business (fun dan active)* variabel yang diteliti mencakup keterhubungan antara pengguna, aktivitas, dan interaksi yang dihasilkan. Variabel ini membantu mengukur bagaimana elemen – elemen tersebut mendukung interaksi sosial dan fungsi rekreasi taman bermain di Pasar PASTY Yogyakarta.

Variabel Penelitian

Penelitian ini berfokus pada variabel utama yang merujuk pada teori *placemaking*, yang ada pada diagram *Project for Public Spaces* yaitu *uses & activities* pada kolom *Local Business Ownership*.

Tabel 1. Tabel Variabel Penelitian

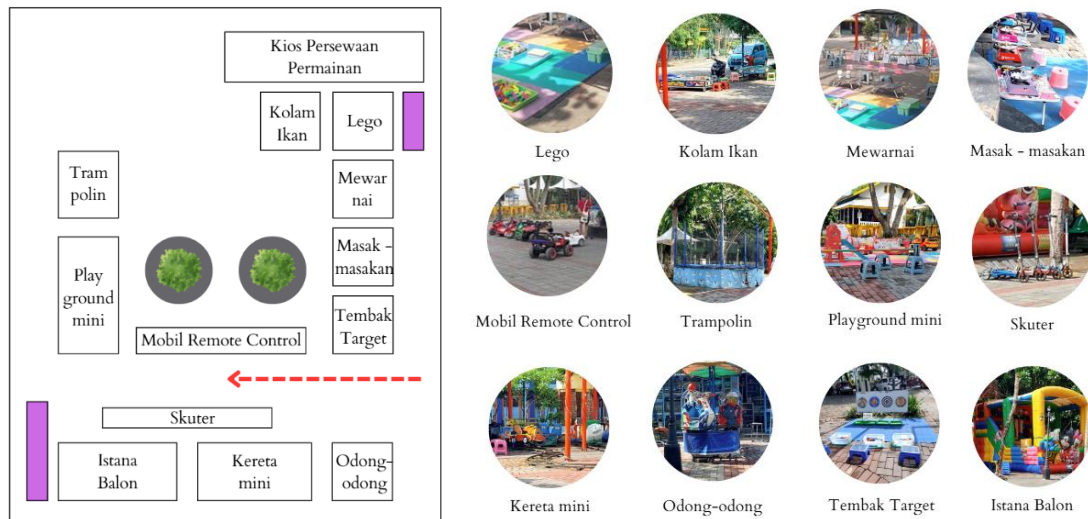
| Variabel | Indikator | Parameter | Data Observasi |
|---------------------------|--|--|------------------------------|
| Fun (Kesenangan) | <ul style="list-style-type: none"> Frekuensi aktivitas pada ruang tersebut | <ul style="list-style-type: none"> Bermain, bersantai, mengobrol Seberapa sering ruang digunakan (waktu) | Data Observasi dan wawancara |
| Active (Keaktifan) | <ul style="list-style-type: none"> Tingkat keterlibatan fisik Durasi keterlibatan Variasi aktivitas | <ul style="list-style-type: none"> Berjalan, Berlari, Duduk Lama waktu beraktivitas Jenis – jenis permainan | Data Survei (09.00-12.00) |

Sumber : Analisis Penulis, 2024

DATA DAN PEMBAHASAN

Persebaran Aktivitas dalam Taman Bermain di Pasar PASTY Bagian Barat

Pasar PASTY dikembangkan dengan konsep pasar dalam taman rekreasi publik untuk meningkatkan kenyamanan, keindahan, daya tarik. Taman bermain di Pasar PASTY menjadi tempat berkumpulnya keluarga untuk berekreasi. Taman bermain ini membuat Pasar PASTY di bagian barat menjadi lebih ramai terutama ketika hari libur.



Gambar 3. Persebaran Aktivitas dalam Ruang Bermain

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2024

Ruang bermain di Pasar PASTY bagian barat menyediakan berbagai alat permainan yang disewakan untuk anak-anak bermain. Permainan yang ditawarkan beraneka ragam. Permainan ini dapat memicu aktivitas untuk bergerak dari duduk hingga berjalan. Setiap permainan sendiri memiliki tingkat keramaian yang berbeda-beda. Selain itu di dalam ruang ini dapat menciptakan interaksi orang tua dengan orang tua, anak dengan anak, dan orang tua dengan anak.

Elemen Fisik dalam Taman Bermain



Gambar 4. Portal Pintu Masuk
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2024



Gambar 5. Tempat Duduk Melingkar dengan Peneduh
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2024

Pada pintu masuk taman bermain terdapat portal yang berfungsi sebagai pembatas antara dua area sekaligus penanda transisi ruang. Pada depan mobile control terdapat 2 kursi melingkar dengan material beton yang dinaungi pohon besar. Tempat ini menjadi tempat menunggu sekaligus terjadinya interaksi antara orang tua yang sedang menunggu. Selain itu tempat ini juga digunakan orang untuk sekedar beristirahat.



Gambar 6. Tempat Duduk Memanjang
 Sumber : Dokumentasi Penulis, 2024



Gambar 7. Perkerasan Paving Block
 Sumber : Dokumentasi Penulis, 2024

Pada sisi pinggir taman bermain terdapat kursi panjang yang digunakan oleh orang tua untuk menunggu anaknya bermain. Tempat ini menjadi tempat menunggu sekaligus terjadinya interaksi antara orang tua yang sedang menunggu. Taman bermain ini menggunakan perkerasan paving block yang aman untuk diakses anak-anak karena tidak bertekstur dan memiliki ketinggian lantai yang sama.

Persepsi Pemilik

• Penjual Kios

Aktivitas di tempat persewaan permainan. Aktivitas ini mulai ada semenjak tiga tahun yang lalu. Kegiatan ini berguna untuk mengisi kekosongan di ruang tengah pasar pasty. Pemiliknya sendiri menggunakan ruang yang pada awalnya kosong menjadi ruang berguna meningkatkan keramaian pasar. Area kosong ini disewakan kepada pemilik kios oleh Kantor UPT PASTY untuk menambah penghasilan. Jika dilihat dari hasil pengamatan daerah ini menjadi center point dari pasar pasty. Menurut pemilik kios dari salah satu pemilik kios mainan ruang ini akan menjadi ramai ketika hari libur dibandingkan hari kerja.

Pada umumnya pengunjung datang di hari libur yaitu minggu di pagi menjelang siang hari. Orang tua yang membawa anaknya yang masih berumur 4-7 tahun untuk bermain dan berekreasi. Biasanya anak - anak menghabiskan 15 menit - 60 menit untuk bermain di area ini. Jika ingin menyewal alat permainan akan dikenakan tarif 10.000 / per orang di setiap permainan. Karena adanya pemanfaatan ruang kosong ini merubah ruang yang awalnya kosong menjadi lebih aktif dan menyenangkan.

Tabel 2. Data Hasil Wawancara

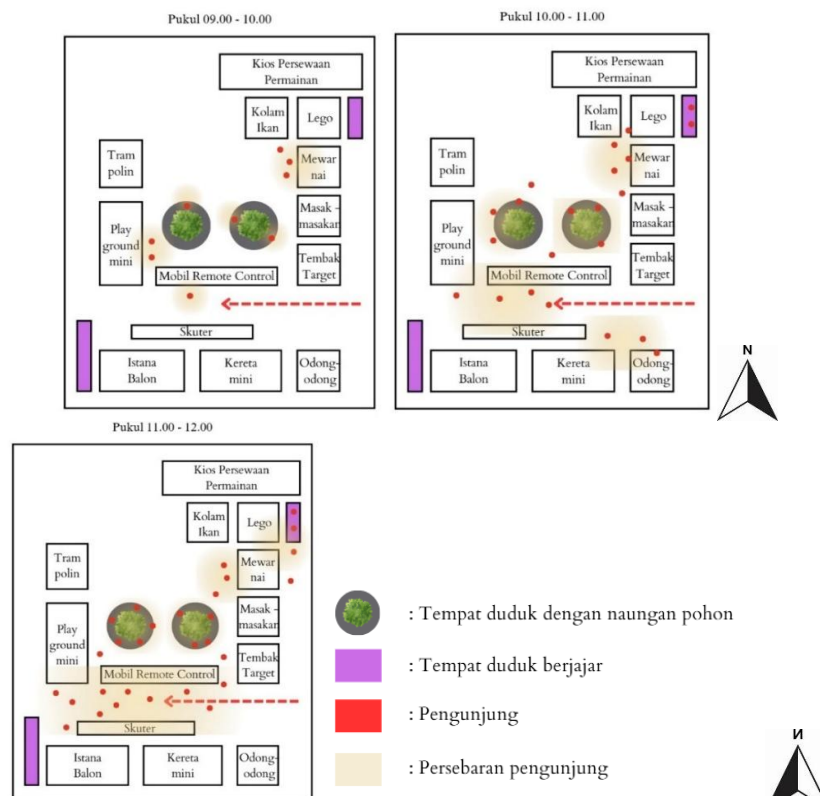
| Responden | Pertanyaan 1 (frekuensi kegiatan pada ruang tersebut(waktu)) | Pertanyaan 2 (durasi keterlibatan aktivitas)) | Pertanyaan 3 (aktivitas yang paling diminati) | Perntanyaan 4 (apakah datang dengan tujuan utama bermain) |
|---|--|--|---|--|
| R1 (Perempuan) • Anak laki-laki (4 tahun) • Anak perempuan (5 tahun) | Lebih sering datang di waktu libur seperti minggu pagi (Sering datang) | Sampai anak bosan, kurang lebih 1 jam | <ul style="list-style-type: none"> Anak laki-laki lebih menyukai permainan mobil remote control Anak perempuan lebih menyukai permainan seperti playground mini | YA |

| | | | | |
|---|---|---------------------------------------|---|----|
| R2 (Perempuan) • Anak perempuan (5 tahun) | Minggu pagi (Kadang-kadang) | Menghabiskan waktu kurang lebih 1 jam | Mewarnai | YA |
| R3 (Laki-laki) • Anak laki-laki (3 tahun) | Minggu/Sabtu pagi, tidak menentu (Jarang) | Tidak lama, 15 menit | Menyukai permianan yang dapat bergerak (odong - odong, kereta mini) | YA |
| R4 (Perempuan) • Anak perempuan (4 tahun) | Datang saat libur, minggu siang (kadang-kadang) | 15 menit-60 menit | Trampolin | YA |
| R5 (laki-laki) • Anak laki-laki (4 tahun) | Datang saat libur, minggu pagi/siang (Jarang) | 15 menit, jika anak sudah bosan | Tidak menentu, berubah-ubah. Pengalaman pertama menaiki skuter | YA |

Sumber : Analisis Penulis, 2024

Pola Aktivitas Pengunjung pada Hari Minggu Pagi

Pola aktivitas diambil pada hari minggu pagi menjelang siang pada kisaran pukul 09.00 – 12.00 WIB. Alasan pengumpulan data pada waktu ini karena hasil dari survei yang mengatakan jika ruang bermain ini akan menjadi ramai di hari libur pada hari minggu. Pengunjung sendiri merupakan orang tua yang membawa anak – anaknya untuk bermain dan berekreasi.



Gambar 8. Pola Aktivitas Pengunjung

Sumber : Analisis Penulis, 2024

Analisis Pola Aktivitas

Pada pukul 09.00 – 10.00 adalah waktu jam buka ruang bermain ini. Para pengunjung mulai berdatangan sedikit demi sedikit untuk mengisi ruang yang pada awalnya kosong ini. Pada waktu – waktu ini pemilik kios sedang menjalankan perannya sebagai pemilik dengan melakukan persiapan – persiapan dan pengecekan alat – alatnya agar dapat berfungsi dengan baik saat digunakan oleh pengunjung.

Pada pukul 10.00 – 11.00 pengunjung yang datang kian meningkat. Pada waktu – waktu ini anak – anak memilih untuk berputar – putar untuk melihat – lihat permainan apa yang menarik mereka. Dari pengamatan, orang tua akan duduk di kursi – kursi yang sudah disediakan sambil menunggu anak – anaknya bermain.

Pada pukul 11.00 – 12.00 adalah waktu dimana pengunjung mencapai titik puncak kedatangan yang menyebabkan ruang ini menjadi lebih ramai. Anak – anak mulai beraktivitas masing – masing dan menghabiskan waktu sekitar 15-60 menit. Dari hasil pengamatan, anak-anak cenderung beraktivitas di area mobil remote control, skuter, dan mewarnai area ini menjadi zona populer di taman bermainw. Selain itu terbentuknya interaksi sosial antar orang tua seperti mengobrol dimana sama-sama sedang menunggu anak – anaknya bermain untuk mengisi waktu.

Tabel 2. Aktivitas Berdasarkan Variabel Fun dan Active

| Aktivitas (active) | Frekuensi Aktivitas (fun) | Durasi Aktivitas (active) | Keterlibatan Fisik (active) | Pengaruh terhadap Pengunjung (fun) |
|-----------------------------|----------------------------------|----------------------------------|------------------------------------|---|
| Lego | Rendah | 5 menit | Rendah | Kurangnya minat pengunjung dan tidak terlalu menarik |
| Kolam ikan | Rendah | 5 menit | Rendah | Kurangnya minat pengunjung dan tidak terlalu menarik |
| Mewarnai | Tinggi | 30 menit | Sedang | Anak-anak dapat saling berinteraksi |
| Masak-Masakan | Sedang | 10 menit | Sedang | Kurangnya minat pengunjung dan tidak terlalu menarik, tetapi masih menjadi opsi bagi anak perempuan |
| Mobil Remote Control | Tinggi | 30-60 menit | Tinggi | Adanya interaksi antara orang tua dan anak yang saling membantu |
| Trampolin | Sedang | 15 menit | Tinggi | Mengakomodasi aktivitas bagi anak-anak yang memiliki energi lebih lincah |
| Playground Mini | Rendah | 5 menit | Sedang | Adanya interaksi saat bermain, memberikan kenyamanan dengan aktivitas duduk dan bersantai |
| Skuter | Tinggi | 30 menit | Tinggi | Adanya interaksi antara orang tua dan anak untuk saling membantu |
| Ketera mini | Rendah | 5 menit | Rendah | Kurangnya minat pengunjung dan tidak terlalu menarik |
| Odong-odong | Sedang | 5 menit | Rendah | Kurangnya minat pengunjung dan tidak terlalu menarik, tetapi masih menjadi opsi bagi anak dibawah 4 tahun yang tertarik dengan benda bergerak |
| Tembak target | Rendah | 10 menit | Sedang | Kurangnya minat pengunjung dan tidak terlalu menarik, tetapi masih menjadi opsi bagi anak laki-laki |
| Istana balon | Rendah | 10 menit | Tinggi | Kurangnya minat pengunjung dan tidak terlalu menarik, tetapi masih menjadi opsi saat ada waktu senggang |

| Aktivitas (<i>active</i>) | Frekuensi Aktivitas (<i>fun</i>) | Durasi Aktivitas (<i>active</i>) | Keterlibatan Fisik (<i>active</i>) | Pengaruh terhadap Pengunjung (<i>fun</i>) |
|---------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|--------------------------------------|---|
| Mengobrol dengan orang tua lain | Tinggi | 30 menit | Rendah | Adanya interaksi antara orang tua yang sedang menunggu anaknya |
| Menunggu anak bermain | Tinggi | 15 menit | Tinggi | Adanya interaksi antara orang tua dan anak. Memberikan rasa aman dan nyaman pada anak |

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2024

Data menunjukkan bahwa taman bermain di Pasar PASTY bagian barat menarik banyak pengunjung, terutama pada hari libur. Variabel *fun* terlihat dari tingkat kesenangan anak-anak saat bermain dengan aktivitas seperti mobile remot control dan mewarnai yang menjadi favorit. Variabel *active* mencerminkan tingkat keterlibatan fisik, terutama pada permainan trampolin dan skuter. Elemen fisik seperti tempat duduk, portal, perkerasan mendukung ruang bermain ini dalam hal kenyamanan dan keamanan. Analisis menunjukkan bahwa interaksi sosial antara pengunjung memperkaya pengalaman ruang. Namun, terdapat tantangan dalam meningkatkan keaktifan permainan yang kurang diminati dan kenyamanan lingkungan pasar.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kesimpulan

Taman bermain di Pasar PASTY bagian barat berhasil menerapkan konsep *placemaking* dengan menyediakan ruang yang mendukung aktivitas kesenangan dan keaktifan. Adanya elemen pendukung seperti alat bermain dan elemen fisik seperti perkerasan paving block, fasilitas kursi panjang dan kursi melingkar yang dinaungi pohon besar, serta sikulasi yang mendukung terjadinya keaktifan dalam berinteraksi yang aman, menyenangkan dan nyaman. Permainan yang menarik minat anak dan dapat memberikan kesenangan bagi anak sehingga menghabiskan waktu yang lama di ruang bermain diantaranya, mobile remote control, skuter, dan mewarnai. Aktivitas ini dimainkan secara terus menerus dari kurung waktu 09.00-12.00. Ruang bermain ini membentuk interaksi sosial antara anak-anak dan orang tua, serta meningkatkan fungsi ruang yang awalnya kosong menjadi pusat sosial keluarga.

Taman bermain di Pasar PASTY bagian barat berhasil menerapkan prinsip *placemaking* dengan menyediakan ruang yang mendukung interaksi sosial dan aktivitas anak-anak. Elemen fisik seperti tempat duduk melingkar dan paving block meningkatkan kenyamanan pengunjung. Namun, optimalisasi permainan yang kurang diminati dan kebersihan lingkungan perlu ditingkatkan. Rekomendasi meliputi penambahan fasilitas permainan kolaboratif dan area teduh di zona kurang ramai untuk meningkatkan keaktifan dan kenyamanan ruang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agatha Yvonne, H. L. (2024). EXPLORING URBAN TOURISM POTENTIAL THROUGH PLACEMAKING: A CASE STUDY OF PLUIT MUARA-ANGKE, ARA-ANGKE, JAKARTA (2024) • Lydia Freyani Hawadi. ((Jurnal Sosial Humaniora Terapan)
- Alam, & Marlina Avi. (2024). PENERAPAN PLACEMAKING DALAM PERANCANGAN CREATIVE HUB DI SURAKARTA. (Senthong, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur)
- Andriani, & Novianti. (2021). IDENTIFIKASI PERSONALISASI VERBAL DAN NONVERBAL DALAM KAJIAN PERILAKU TERITORIALITAS. (Arsitekno, Universitas Malikussaleh)

- Arafat. (2020). KONSEP SETTING DAN STRATEGI PENGELOLAAN RUANG BERMAIN DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI. . (Paedagogia, Jurnal Pendidikan)
- Bachtiar, & Solikhah. (2024). PENERAPAN METODE PLACEMAKING PARAMETER USES AND ACTIVITIES TERHADAP RANCANGAN LIFESTYLE CENTER UNTUK PRODUK FASHION LOKAL SKALA MIKRO. . (Jurnal Stupa : Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur)
- Bastian Ahmad, & Yusuf. (2017). Fungsi Sosial Pasar Rakyat Bagi Masyarakat Desa Tasik Serai Barat Kecamatan Pinggir Kabupaten Bengkalis. . (Jom Fisip Unri, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau)
- Darmawan Edy. (2007). Peranan Ruang Publik Dalam Perancangan Kota. (Universitas Diponegoro)
- Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta. (2020). Tambah Usia, UPT Pasty Terus Tingkatkan Pelayanan. (Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta)
- Douglass & Kim. (2016). Douglass, C., & Kim, S. (2016). Uses & Activities in Public Spaces: Placemaking Strategies for Community Spaces. *Journal of Architecture and Urban Design*, 23(1), 102-118. (Journal of Architecture and Urban Design)
- Fathinnisa, & Darmawati. (2023). PLACEMAKING RUANG BERMAIN PUBLIK ANAK DI LAPANGAN TAMAN TIRTO AGUNG SEMARANG. . (Sakapari 11, Universitas Islam Indonesia)
- Gunawan. (2024). Potensi Jalan dan Taman Bermain Sebagai Ruang Bermain Anak-anak. (Sade, Jurnal Arsitektur, Planologi, Teknik Sipil)
- Hendra Djaja. (2022). Kesadaran dan Lingkungan Kerja para Penjual Tanaman Hias, Satwa dan Komponen Lain-lain di Pasty, Kota Yogyakarta. . (Universitas Negeri Jakarta)
- Hutapea et al. (2015). Hutapea, A., Putra, I. B., & Wulandari, F. (2015). Child-Friendly Playgrounds in Urban Areas: Safety and Comfort in Design. *Journal of Environmental Design*, 15(3), 78-89. . (Journal of Environmental Design)
- Juliana, & Khoeanlau. (2023). IDENTIFIKASI PENERAPAN ARSITEKTUR PLACEMAKING TERHADAP DESAIN RITEL. .) (Universitas Podomoro, Architecture Innovation)
- Mauludina, Mauludina, & Mauludina. (2021). PEMANFAATAN RUANG BERMAIN ANAK DI PERMUKIMAN KAMPUNG DAN PERMUKIMAN FORMAL KECAMATAN LOWOKWARU KOTA MALANG. . (Jurnal Pure, Universitas Brawijaya)
- Prabandari, I Ketut Sugihantara, & Putu Aldi Wiranata. (2024). Efektivitas Ruang pada Revitalisasi Pasar Tradisional dengan Fasilitas Modern di Bali dari Sudut Pandang Perilaku Pengguna. . (Jurnal Arsitektur Pendapa, Universitas Widya Mataram)
- Prasetyo, L. , & S. A. (2021). Prasetyo, L., & Sukmana, A. (2021). The Impact of Play Spaces on Urban Property Values. *Property and Urban Studies Journal*, 14(2), 45-60. (Property and Urban Studies Journal)
- Rahman Abdul. (2024). EKSISTENSI PASAR TRADISIONAL SEBAGAI ARENA INTERAKSI SOSIAL EKONOMI MASYARAKAT DESA PALANRO, KABUPATEN BARRU. (MICJO, Multidisciplinary Indonesian Center)
- Rohmiyatun. (2022). PENDAMPINGAN ORANG TUA TERHADAP PROSES BERMAIN ANAK DI DALAM KELUARGA. (Universitas Negeri Yogyakarta)

- Tamariska & Ekomadyo. (2017). 'PLACE-MAKING' RUANG INTERAKSI SOSIAL KAMPUNG KOTA. (Koridor, Jurnal Arsitektur dan Perkotaan)
- Viviani, & Pramitasari. (2022). JALUR PEDESTRIAN RAMAH ANAK DI KORIDOR PANEMBAHAN SENOPATI, GONDOMANAN, YOGYAKARTA. . (Jurnal Arsitektur Zonasi, Universitas Pendidikan Indonesia)
- Widyastuti, S. (2017). Kesesuaian Taman Kota di Surakarta Berdasarkan Konsep Kota Layak Anak. (Region, Universitas Sebelas Maret)