

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada Penataan ruang kawasan perkotaan, Penyediaan ruang hunian, fasilitas umum dan sosial, serta ruang terbuka publik diperkotaan harus mendapat perhatian yang khusus. Ruang terbuka publik mengalami penurunan yang tidak begitu signifikan tetapi berpengaruh, yang mengakibatkan kualitas lingkungan perkotaan mengalami penurunan, seperti banjir, polusi udara dan polusi suara, peningkatan kerawanan sosial, seperti kriminalitas, dan penurunan produktivitas dalam masyarakat karena ruang yang terbatas untuk relaksasi dan interaksi sosial (Peraturan Menteri PU No. 12, 2009).

Dalam konteks perkotaan, ruang publik tidak hanya dipahami sebagai ruang terbuka secara fisik, tetapi juga sebagai ruang sosial yang memungkinkan terjadinya interaksi antarindividu maupun kelompok masyarakat. Ruang publik memiliki peran penting dalam mendukung kehidupan sosial masyarakat serta menjadi wadah bagi berbagai aktivitas sosial, ekonomi, dan budaya di lingkungan perkotaan. Darmawan dalam Wihandono (2021) menyatakan bahwa ruang publik merupakan elemen perkotaan yang memiliki peran dalam meningkatkan interaksi sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat. Oleh karena itu, keberadaan ruang publik yang berkualitas menjadi salah satu indikator penting dalam menciptakan kota yang layak huni.

Namun demikian, dalam praktiknya banyak ruang publik di kawasan perkotaan yang belum mampu berfungsi secara optimal sebagai tempat yang hidup dan aktif bagi masyarakat. Beberapa ruang publik hanya berfungsi sebagai ruang terbuka secara fisik tanpa mampu mendukung aktivitas sosial yang beragam. Kurangnya fasilitas pendukung aktivitas, keterbatasan aksesibilitas ruang, serta perancangan ruang yang kurang mempertimbangkan kebutuhan pengguna seringkali menyebabkan ruang publik tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh masyarakat. Penelitian menunjukkan bahwa kualitas ruang publik memiliki hubungan yang erat

dengan tingkat interaksi sosial serta keterhubungan masyarakat di dalam kota (Sones, 2025).

Dalam kajiannya pendekatan *placemaking*, yaitu suatu pendekatan dalam perencanaan dan perancangan ruang yang berfokus pada penciptaan tempat yang berkualitas melalui penguatan identitas ruang, aktivitas sosial, serta keterlibatan masyarakat dalam penggunaan ruang publik. Wyckoff (2014) menjelaskan bahwa *placemaking* merupakan proses menciptakan tempat yang berkualitas sehingga masyarakat ingin tinggal, bekerja, bermain, dan belajar di dalamnya. Dalam perkembangan penelitian perkotaan, pendekatan *placemaking* juga dinilai mampu meningkatkan kualitas ruang publik melalui penguatan identitas tempat serta keterlibatan masyarakat dalam aktivitas ruang (Istoriou, 2025; Slingerland, 2025).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan konsep *placemaking* dapat meningkatkan kualitas ruang publik serta memperkuat fungsi ruang sebagai tempat interaksi masyarakat. Penelitian Kalniņa (2022) menunjukkan bahwa pendekatan *placemaking* mampu menciptakan ruang publik yang lebih inklusif dan mampu mengakomodasi berbagai kelompok pengguna. Di Indonesia, penerapan konsep *placemaking* juga mulai banyak digunakan dalam pengembangan ruang publik perkotaan.

Kota Semarang sebagai salah satu kota besar di Indonesia memiliki berbagai ruang publik yang berfungsi sebagai ruang interaksi masyarakat, seperti Simpang Lima, Taman Indonesia Kaya, Alun-Alun Kota Semarang, Taman Tirta Agung, serta Taman Budaya Raden Saleh. Salah satu ruang publik yang memiliki karakter khusus di Kota Semarang adalah *Taman Budaya Raden Saleh (TBRS)* yang berfungsi sebagai ruang publik sekaligus pusat kegiatan seni dan budaya. Kawasan ini digunakan untuk berbagai kegiatan seni, kegiatan komunitas, serta berbagai aktivitas masyarakat seperti berkumpul, berdiskusi, dan rekreasi. Keberagaman aktivitas tersebut menunjukkan bahwa kawasan Taman Budaya Raden Saleh memiliki potensi sebagai ruang publik yang aktif dan dinamis (Ma'Adin, 2015).

Meskipun memiliki potensi yang besar sebagai ruang publik dan pusat kegiatan budaya, pemanfaatan kawasan Taman Budaya Raden Saleh masih memerlukan penataan ruang yang lebih optimal agar mampu mengakomodasi berbagai aktivitas yang berkembang di dalamnya. Penataan ruang yang belum terorganisasi secara optimal menyebabkan berbagai aktivitas yang berlangsung di kawasan ini belum sepenuhnya terwadahi dengan baik. Sebagai kawasan yang memiliki fungsi ganda sebagai ruang publik sekaligus ruang kegiatan budaya, diperlukan pendekatan perancangan yang mampu meningkatkan kualitas ruang serta memperkuat identitas kawasan sebagai ruang budaya yang hidup.

Dengan menggunakan konsep placemaking yang mengutamakan kenyamanan pengguna dapat menciptakan kawasan yang lebih hidup, aktif, dan bermakna bagi masyarakat. Penggunaan konsep Placemaking digunakan untuk menata ruang lingkugan binaan sehingga pelaku dapat menikmati aktivitas di sekitarnya. Jadi, bagaimana suatu lingkungan digunakan dan apa yang dapat dilakukan pengunjungnya menunjukkan identitasnya (Wahyuni, 2019). Tempat membuat pengguna dapat beraktivitas di lingkungan tersebut. Penciptaan tempat sendiri meningkatkan kenyamanan pengguna dan menghidupkan lingkungan.

1.2 Rumusan Masalah

Rancangan ini membahas penerapan konsep placemaking pada suatu kawasan di Kota Semarang yaitu Taman Budaya Raden Saleh, meskipun kawasan tersebut merupakan kawasan budaya, namun dengan desain placemaking diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan bagi pengguna. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, Taman Budaya Raden Saleh memiliki potensi sebagai ruang publik sekaligus pusat kegiatan seni dan budaya di Kota Semarang. Namun demikian, penataan ruang kawasan ini masih memerlukan pengembangan agar mampu mengakomodasi berbagai aktivitas sosial, budaya, dan komunitas secara lebih optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan perancangan yang mampu meningkatkan kualitas ruang publik sekaligus memperkuat identitas kawasan sebagai ruang budaya yang hidup.

Pendekatan *placemaking* dipandang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Oleh karena itu rumusan masalah dalam rancangan ini adalah:

Bagaimana prinsip-prinsip *placemaking* tersebut dapat diterapkan dalam perancangan kawasan Taman Budaya Raden Saleh melalui pengaturan ruang, aktivitas, dan elemen arsitektural guna menciptakan ruang publik budaya yang lebih hidup dan berkarakter ?

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji penerapan prinsip-prinsip *placemaking* dalam pembentukan ruang publik serta merumuskan konsep perancangan kawasan Taman Budaya Raden Saleh di Kota Semarang yang mampu meningkatkan kualitas aktivitas sosial dan budaya serta memperkuat identitas kawasan sebagai ruang publik yang hidup dan bermakna.

1.3.2 Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi kondisi eksisting kawasan Taman Budaya Raden Saleh serta aktivitas yang berlangsung di dalamnya sebagai ruang publik dan ruang kegiatan budaya.
2. Menganalisis prinsip-prinsip *placemaking* yang dapat mendukung pembentukan ruang publik yang aktif dan berkarakter.
3. Merumuskan konsep perancangan kawasan Taman Budaya Raden Saleh berdasarkan prinsip-prinsip *placemaking*.
4. Menghasilkan rancangan kawasan Taman Budaya Raden Saleh yang mampu meningkatkan kualitas ruang publik serta mendukung aktivitas sosial dan budaya masyarakat

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Subjektif

Manfaat subjektif dari penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat akademik dalam menyelesaikan studi pada Program Magister Arsitektur. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menambah

wawasan dan pemahaman penulis mengenai penerapan konsep *placemaking* dalam perancangan ruang publik, khususnya pada kawasan yang memiliki fungsi sebagai ruang publik sekaligus ruang kegiatan budaya.

1.4.2 Manfaat Objektif

Manfaat objektif dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi pemikiran dalam pengembangan konsep perancangan ruang publik berbasis *placemaking*, khususnya pada kawasan Taman Budaya Raden Saleh di Kota Semarang. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam perancangan ruang publik yang mampu meningkatkan kualitas ruang, mendukung aktivitas sosial dan budaya masyarakat, serta memperkuat identitas kawasan sebagai ruang publik yang hidup dan bermakna.

1.5 Ruang Lingkup

1.5.1 Ruang Lingkup Substansial

Ruang lingkup substansial dalam penelitian ini berfokus pada kajian mengenai penerapan konsep *placemaking* dalam perancangan ruang publik. Pembahasan penelitian ini meliputi analisis terhadap kondisi eksisting kawasan Taman Budaya Raden Saleh, aktivitas pengguna, serta potensi ruang yang dapat dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip *placemaking*. Hasil kajian tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam merumuskan konsep perancangan kawasan yang mampu meningkatkan kualitas ruang publik serta mendukung aktivitas sosial dan budaya masyarakat.

1.5.2 Ruang Lingkup Spasial

Ruang lingkup spasial dalam penelitian ini adalah kawasan Taman Budaya Raden Saleh (TBRS) yang terletak di Kota Semarang, Jawa Tengah. Kawasan ini dipilih sebagai objek penelitian karena memiliki fungsi sebagai ruang publik sekaligus pusat kegiatan seni dan budaya yang dimanfaatkan oleh masyarakat untuk berbagai aktivitas sosial dan komunitas. Penelitian ini berfokus

pada kawasan Taman Budaya Raden Saleh sebagai lokasi perancangan dengan pendekatan placemaking guna meningkatkan kualitas ruang publik serta memperkuat identitas kawasan sebagai ruang budaya di Kota Semarang.

1.6 Metode Pembahasan

1.6.1 Pengambilan Data

Pengambilan data. Metode pengumpulan data terdiri dari 2, yaitu :

- Data primer merupakan data yang dapat diperoleh langsung melalui subjek penelitian. Data tersebut digunakan sebagai jawaban dari pertanyaan peneliti. Supomo dalam (Purhantara, 2010). Data primer tersebut dapat dilakukan dengan wawancara ataupun observasi langsung.
- Data sekunder merupakan data yang telah ada atau tersedia sebelumnya. Data ini adalah data statistik ataupun data yang telah diolah sehingga siap digunakan dalam sebuah statistik (Moehar, 2002).

1.6.2 Studi Literatur

Melakukan kajian literatur. Kajian literatur didapatkan dari buku, jurnal, internet, ataupun sumber-sumber yang dapat dipertanggung jawabkan.

1.6.3 Studi Kasus

Studi Kasus diperlukan untuk menganalisa dengan melakukan pengamatan dan membandingkan objek arsitektur untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam perencanaan dan perancangan redesain Ruang Public.

1.6.4 Analisis Data

Analisis data berdasarkan pada data primer yang diperoleh akan dianalisis dan menjadi batasan terkait konteks rancangan. Data sekunder dilakukan analisis isi secara kualitatif, tema dan identifikasi kategori atau poin penting dari setiap pembahasan kajian yang saling berkaitan. Analisis data mencakup analisis tapak perencanaan, ruang public yang akan dijadikan obyek penelitian dan konsep placemaking serta kriteria yang ditemukan untuk membentuk

ruang public berdasarkan konsep.

1.6.5 Perancangan

Perancangan ruang publik dilakukan dengan berdasarkan pada kriteria perancangan yang telah dihasilkan berdasarkan kajian teori serta analisis data. Rancangan berupa wujud fisik (konfigurasi arsitektur), ruang, bentuk, aktivitas mengacu pada kriteria yang ada.

1.7 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan proposal ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang gambaran umum tema utama mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, manfaat, ruang lingkup, metode pembahasan, sistematika pembahasan, dan alur pikir.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Membahas literatur tentang kajian dari peraturan, standar, referensi, maupun studi banding terkait Ruang Public dan konsep Placemaking.

BAB III : METODOLOGI PERANCANGAN

Membahas tentang pendekatan metodologi yang digunakan dalam perancangan, teknik penelitian, kerangka dasar penelitian, metode pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV : DATA DAN ANALISA

Membahas mengenai tahapan persiapan dan kajian literatur, analisis literatur untuk kriteria perancangan, analisis tapak, gambaran umum Lokasi tapak, analisis SWOT tapak, analisis pengguna dan analisis kebutuhan ruang.

BAB V : PROSES PERANCANGAN

Menguraikan tentang proses perancangan yang berisikan konsep-konsep yang dilandaskan terhadap literatur untuk menguatkan kajian yang dilakukan, pengembangan konsep menjadi desain, transformasi massa bangunan, zonasi dan implementasi konsep pada desain.

BAB VI : HASIL PERANCANGAN

Berisi gambar skematik perencanaan dan produk akhir dari desain kawasan Taman Raden Saleh dengan konsep Placemaking dengan siteplan, denah, zona ruang, sirkulasi, tampak kawasan untuk mempermudah orang membayangkan seperti apa desain kawasan berkonsep placemaking.

BAB VII : PENUTUP

Berisikan kesimpulan dari hasil desain yang dirancang dan juga berisikan saran untuk perkembangnya perancangan yang telah dilakukan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar sumber berupa literatur seperti peraturan, artikel, jurnal, internet, atau buku yang digunakan untuk rujukan dalam mendukung penelitian ini.

1.8 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian merupakan salah satu aspek penting dalam suatu penelitian untuk menunjukkan kontribusi ilmiah yang diberikan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan. Identifikasi keaslian penelitian dilakukan melalui kajian terhadap berbagai penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan tema ruang publik, taman budaya, serta konsep placemaking. Kajian tersebut bertujuan untuk mengetahui perkembangan penelitian yang telah dilakukan.

Untuk memahami posisi dan kontribusi peneliti, diperlukan penelusuran terhadap berbagai penelitian terdahulu yang berkaitan dengan konsep placemaking, serta perancangan taman kota maupun taman budaya. Kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pendekatan yang telah digunakan dalam penelitian sebelumnya, sekaligus menemukan celah penelitian yang masih terbuka. Berikut merupakan ringkasan dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian yang dilakukan dan akan disajikan pada Tabel 1.1

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan terdahulu, Kajian mengenai penerapan konsep placemaking dalam perancangan kawasan ruang publik berbasis placemaking masih relatif terbatas bahkan sangat

jarang ditemukan dan penelitian mengenai Taman Budaya Raden Saleh juga masih jarang dilakukan.

Karena Hal tersebut tentunya, masih banyak sekali celah yang dapat ditemukan dalam merancang suatu ruang terbuka publik ataupun taman kota dengan pendekatan berbasis Placemaking. Oleh karena itu, penelitian yang akan dilakukan memposisikan obyek ruang terbuka publik sebagai ruang yang nantinya akan diterapkan suatu konsep placeamking dengan bergantung pada aktivitas pengguna.

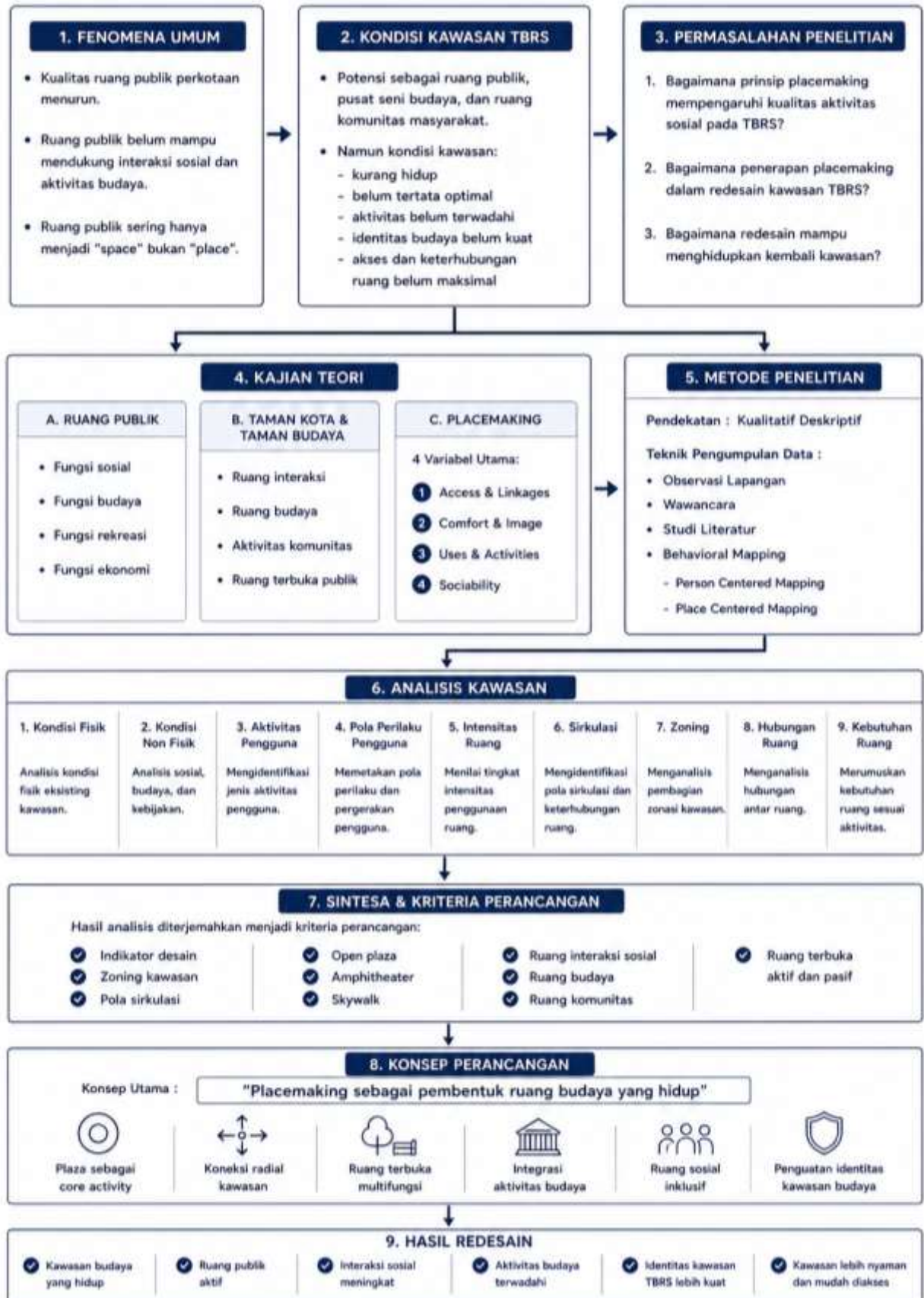
No.	Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Objek Penelitian	Fokus Penelitian	Temuan Utama	Perbedaan dengan Penelitian ini
1.	Whyte (1980)	<i>The Social Life of Small Urban Spaces</i>	Kawasan Plaza dan ruang terbuka kota	Penelitian ini mengkaji tentang Pengaruh elemen fisik terhadap aktivitas pengguna	Elemen Tempat duduk, aksesibilitas, dan kenyamanan menjadi faktor utama keberhasilan ruang publik	Penelitian TBRS mengembangkan temuan tersebut dalam bentuk plaza budaya, amphitheater, dan skywalk sebagai ruang interaksi sosial.
2.	Markusen & Gadwa (2010)	<i>Creative Placemaking</i>	Kawasan perkotaan berbasis seni dan budaya di Amerika Serikat	Penelitian ini mengkaji konsep creative placemaking sebagai strategi revitalisasi kawasan	Elemen Seni dan budaya mampu meningkatkan kualitas lingkungan, ekonomi lokal, dan aktivitas masyarakat	Penelitian ini tidak menghasilkan desain kawasan secara spesifik. Penelitian TBRS berfokus pada perancangan fisik kawasan budaya dengan pendekatan placemaking.
3.	Jan Gehl (2010)	<i>Cities for People</i>	Ruang publik perkotaan	Penelitian ini membahas Mempelajari hubungan antara desain ruang publik dengan aktivitas manusia, interaksi sosial, kenyamanan pejalan kaki, serta kualitas kehidupan perkotaan.	Kualitas ruang publik yang baik mampu meningkatkan aktivitas sosial, interaksi masyarakat, kenyamanan, dan identitas kawasan. Aktivitas manusia menjadi indikator utama keberhasilan suatu ruang publik.	Penelitian Gehl berfokus pada ruang publik perkotaan secara umum,. Menekankan kualitas ruang pejalan kaki, aktivitas sosial, dan kenyamanan kota. Dan tidak membahas perencanaan dan perancangan secara detail.
4	Project for Public Spaces (PPS) (2018)	<i>What is Placemaking?</i>	Berbagai ruang publik dunia	Penelitian ini membahas konsep Placemaking dan Prinsip-prinsip placemaking dalam ruang publik	Empat aspek utama placemaking yaitu Access & Linkages, Comfort & Image, Uses & Activities, dan Sociability menjadi indikator keberhasilan ruang publik	Penelitian PPS bersifat konseptual, sedangkan penelitian TBRS mengimplementasikan prinsip tersebut dalam desain kawasan.
5	Richards &	<i>Cultural</i>	Kawasan budaya	Penelitian ini membahas	Penelitian memiliki temuan	Penelitian tersebut tidak membahas

	Duif (2019)	<i>Tourism and Creative Cities</i>	dan destinasi wisata kreatif	Cultural Placemaking dan identitas kawasan	yaitu Aktivitas budaya dapat memperkuat identitas dan daya tarik suatu tempat	pengembangan kawasan taman budaya secara fisik maupun integrasi ruang publik budaya seperti TBRS.
6	Carmona (2021)	<i>Public Places Urban Spaces: The Dimensions of Urban Design</i>	Ruang publik perkotaan	Penelitian ini membahas Kualitas desain ruang publik	Penelitian memiliki temuan yaitu Ruang publik yang dirancang dengan baik meningkatkan keterlibatan masyarakat	Penelitian ini tidak membahas kawasan budaya maupun fungsi seni sebagai generator aktivitas ruang.
7	Kalnina (2022)	<i>Placemaking and Inclusive Public Space Development</i>	Ruang publik di Kota Latvia	Penelitian ini mengkaji tentang Inklusivitas dan kualitas ruang publik	Penelitian memiliki temuan yaitu Ruang publik yang berhasil harus mendukung fungsi sosial, visual, dan aktivitas pengguna	Penelitian ini berfokus pada teori ruang publik, sedangkan penelitian TBRS menerapkannya pada kawasan budaya yang memiliki fungsi kesenian dan komunitas.
8	Romadhon (2024)	<i>Penerapan Creative Placemaking pada M Bloc Space Jakarta</i>	Kawasan M Bloc Space Jakarta	Penelitian ini meneliti tentang Creative placemaking pada kawasan kreatif	Hasil temuan dari penelitian ini adalah Aktivitas kreatif mampu menghidupkan kawasan dan menarik pengunjung	Objek penelitian berupa kawasan kreatif komersial, sedangkan penelitian TBRS berfokus pada taman budaya milik pemerintah dengan fungsi pelestarian seni dan budaya.
9	Izza (2025)	<i>Evaluasi Kualitas Ruang Publik Berbasis Placemaking</i>	Ruang publik perkotaan	Penelitian ini membahas evaluasi kualitas ruang publik	Hasil temuan yaitu Kualitas ruang berpengaruh terhadap kenyamanan dan aktivitas pengguna	Penelitian ini Tidak menghasilkan konsep perancangan kawasan budaya berbasis placemaking seperti penelitian TBRS. kesenian

Tabel 1. 1 Ringkasan Penelitian Terdahulu yang Relevan dengan Topik

Sumber : Analisis Pribadi, 2024

1.9 Alur Pikir



Gambar 1. 1 Kerangka Pikir
Sumber : Analisis Pribadi, 2024

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka menjadi komponen yang sangat penting karena akan menjadi pedoman dalam perencanaan dan perancangan :

2.1 Ruang Publik

Ruang publik merupakan salah satu elemen penting dalam struktur perkotaan yang berfungsi sebagai wadah interaksi sosial, aktivitas ekonomi, serta kegiatan budaya masyarakat. Ruang publik merupakan ruang yang dimanfaatkan oleh pengguna secara cuma-cuma untuk beraktivitas secara publik (Carmona, Mathew, Tiesdell, Heath, & Oc, 2003). Keberadaan ruang publik tidak hanya berkaitan dengan penyediaan ruang terbuka secara fisik, tetapi juga berkaitan dengan bagaimana ruang tersebut dapat mendukung kehidupan sosial masyarakat kota. Ruang publik menjadi tempat bagi masyarakat untuk melakukan berbagai aktivitas seperti rekreasi, interaksi sosial, hingga kegiatan komunitas yang memperkuat hubungan sosial antar individu dalam suatu kota. Terdapat tiga inti dasar ruang publik, yaitu responsif, demokratis, dan bermakna (Carr, Stephen, Francis, Rivlin, & Stone, 1992).

Dalam perkembangan perkotaan modern, ruang publik juga menjadi ruang yang mendukung berbagai aktivitas sosial dan komunitas. Ruang publik memungkinkan terjadinya pertemuan antara berbagai kelompok masyarakat sehingga dapat memperkuat kohesi sosial dan interaksi antarwarga kota. Kehadiran ruang publik yang berkualitas juga mampu menciptakan lingkungan perkotaan yang lebih inklusif serta mendukung keberlanjutan kehidupan sosial masyarakat.

Di Indonesia, ruang publik sering dikaitkan dengan ruang terbuka yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat untuk berbagai aktivitas sosial dan rekreasi. Ruang terbuka publik merupakan ruang yang dimiliki bersama dan dapat digunakan oleh masyarakat sebagai tempat beraktivitas, berinteraksi, serta menjalankan berbagai kegiatan sosial yang mendukung kehidupan perkotaan. Oleh karena itu, keberadaan ruang publik yang baik sangat penting dalam perencanaan kota karena dapat menjadi sarana interaksi masyarakat

serta mendukung keseimbangan antara lingkungan sosial dan lingkungan fisik kota.

Selain itu, ruang publik juga memiliki fungsi penting dalam mendukung aktivitas ekonomi informal serta kegiatan sosial masyarakat. Berbagai aktivitas seperti kegiatan komunitas, festival, hingga aktivitas ekonomi kecil sering memanfaatkan ruang publik sebagai tempat berkegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa ruang publik memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan perkotaan karena tidak hanya berfungsi sebagai ruang fisik, tetapi juga sebagai ruang sosial yang mendukung berbagai aktivitas masyarakat.

2.1.1 Fungsi Ruang Publik

Ruang publik memiliki berbagai fungsi penting dalam kehidupan perkotaan karena menjadi tempat berlangsungnya berbagai aktivitas sosial masyarakat. Keberadaan ruang publik tidak hanya berkaitan dengan penyediaan ruang terbuka secara fisik, tetapi juga berkaitan dengan bagaimana ruang tersebut dapat mendukung aktivitas sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat kota. Dalam berbagai penelitian, ruang publik dipahami sebagai ruang yang mampu memfasilitasi interaksi sosial antarindividu serta memperkuat hubungan sosial dalam komunitas perkotaan (Ramos-Vidal, 2024).

Salah satu fungsi utama ruang publik adalah sebagai *ruang interaksi sosial*. Ruang publik memungkinkan masyarakat untuk berkumpul, berkomunikasi, serta melakukan berbagai aktivitas bersama yang memperkuat kohesi sosial. Keberadaan ruang publik yang baik dapat mendorong terbentuknya interaksi antarwarga kota sehingga menciptakan lingkungan sosial yang lebih inklusif dan dinamis (Gruosso, 2025).

Selain itu, ruang publik juga memiliki fungsi sebagai *ruang rekreasi dan kegiatan budaya*. Berbagai aktivitas seperti pertunjukan seni, festival budaya, maupun kegiatan komunitas seringkali berlangsung di ruang publik. Hal ini menunjukkan bahwa ruang publik tidak hanya berfungsi sebagai ruang terbuka, tetapi juga sebagai ruang yang mampu mendukung ekspresi budaya dan aktivitas kreatif masyarakat (Li, 2025).

Fungsi lain dari ruang publik adalah sebagai *ruang ekonomi informal*. Banyak kegiatan ekonomi masyarakat seperti perdagangan kecil, kegiatan kuliner, maupun aktivitas ekonomi kreatif yang memanfaatkan ruang publik sebagai tempat beraktivitas. Keberadaan ruang publik yang baik dapat mendukung perkembangan ekonomi lokal serta memberikan peluang bagi masyarakat untuk melakukan aktivitas ekonomi secara informal (Zhu et al., 2025).

Di samping fungsi sosial dan ekonomi, ruang publik juga memiliki fungsi *ekologis dan lingkungan*. Ruang publik yang berupa ruang terbuka hijau dapat berperan dalam meningkatkan kualitas lingkungan perkotaan dengan menyediakan area vegetasi yang membantu memperbaiki kualitas udara serta menciptakan lingkungan yang lebih nyaman bagi masyarakat (Ekawati, 2025). Oleh karena itu, keberadaan ruang publik yang berkualitas menjadi salah satu elemen penting dalam menciptakan kota yang berkelanjutan dan layak huni.

Berdasarkan berbagai kajian tersebut, fungsi ruang publik dalam kawasan perkotaan dapat dirangkum sebagai berikut:

- Sarana interaksi sosial masyarakat
- Ruang rekreasi dan aktivitas budaya
- Ruang aktivitas ekonomi informal
- Ruang ekologis dan peningkatan kualitas lingkungan kota

2.1.2 Jenis dan Kriteria Ruang Publik

Ruang publik di kawasan perkotaan memiliki berbagai bentuk dan karakter berbeda yang sesuai dengan fungsi serta aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Secara umum, ruang publik dapat berupa ruang terbuka maupun ruang tertutup yang dapat diakses oleh masyarakat secara bebas. Keberagaman jenis ruang publik ini memungkinkan masyarakat untuk melakukan berbagai aktivitas sosial, rekreasi, maupun kegiatan budaya di lingkungan perkotaan (Az-Zahra, 2024).

Salah satu jenis ruang publik yang paling umum ditemukan pada area kawasan perkotaan adalah *taman kota*. Taman kota merupakan ruang terbuka hijau yang dirancang untuk menjadi area rekreasi bagi masyarakat serta meningkatkan kualitas lingkungan perkotaan. Taman kota biasanya

dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti jalur pedestrian, area duduk, area bermain, serta ruang terbuka untuk berbagai kegiatan masyarakat (Saraswati, 2024).

Jenis ruang publik lainnya adalah *plaza atau alun-alun kota*. Plaza merupakan ruang terbuka yang biasanya berada di pusat kota dan berfungsi sebagai tempat berkumpul masyarakat serta lokasi berbagai kegiatan publik seperti festival, pertunjukan seni, maupun kegiatan komunitas. Menurut (Li, 2025), Plaza seringkali menjadi ruang publik yang memiliki nilai simbolik bagi suatu kota karena menjadi pusat aktivitas sosial Masyarakat.

Selain itu, *jalur pedestrian* juga termasuk dalam kategori ruang publik. Jalur pedestrian merupakan ruang yang dirancang khusus bagi pejalan kaki untuk mendukung mobilitas masyarakat serta meningkatkan kenyamanan aktivitas berjalan di kawasan perkotaan. Keberadaan jalur pedestrian yang baik dapat meningkatkan aksesibilitas ruang publik serta mendorong aktivitas sosial di kawasan perkotaan (Zhu et al., 2025).

Jenis ruang publik lainnya adalah *ruang terbuka komunitas*, yaitu ruang yang digunakan oleh masyarakat untuk berbagai aktivitas komunitas seperti kegiatan seni, olahraga, maupun kegiatan sosial lainnya. Ruang publik jenis ini seringkali berkembang secara dinamis sesuai dengan kebutuhan masyarakat serta aktivitas yang berlangsung di dalamnya (Almadina, 2024). Itu berarti ruang publik di kawasan perkotaan dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis utama, antara lain:

- Taman kota atau ruang terbuka hijau
- Plaza atau alun-alun kota
- Jalur pedestrian
- Ruang terbuka komunitas

Jenis dan kriteria ruang public lainnya Adalah (*Lihat Tabel 2.1*). Keberagaman jenis ruang publik tersebut menunjukkan bahwa ruang publik memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung aktivitas masyarakat serta membentuk kehidupan sosial di kawasan perkotaan.

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Kriteria
Ekologis	Stratifikasi vegetasi	Kelengkapan stratifikasi tumbuhan	Pohon besar $\geq 40\%$
			Pohon sedang $\geq 30\%$
			Pohon kecil $\geq 20\%$
			Perdu $\leq 10\%$
Resapan air	Jenis vegetasi	Keragaman jenis tumbuhan	Indeks Simpson (D) tumbuhan $\geq 0,60$
	Ruang hijau	Proporsi tutupan lahan hijau yang dominan	Luas tutupan lahan hijau $\geq 80\%$
	Ruang terbuka biru	Ketersediaan ruang terbuka biru	Sumur resapan dengan kedalaman 200–400 cm
	Vegetasi penyimpan air tanah	Keragaman tumbuhan penyimpan air tanah	Lubang biopori dengan diameter 10 – 25 cm
	Kerapatan pohon	Kerapatan pohon	Indeks Keanekaragaman Simpson tumbuhan penyimpan air tanah (D) $\geq 0,60$
Sosial Budaya	Ruang non hijau	Proporsi tutupan lahan non hijau yang rendah	Kerapatan pohon ≥ 7 per 100 m ²
	Interaksi sosial	Ketersediaan fasilitas penunjang aktivitas interaksi sosial	Luas tutupan lahan non hijau $< 30\%$
			Plaza dengan perkerasan <i>porous concrete</i> , <i>grass block</i> , dan <i>paving block</i>
			Gazebo dengan material kayu, bambu, kayu komposit, besi, atau <i>stainless</i>
			Bangku taman dengan material metal atau beton cetak
	Rekreasi dan olahraga	Ketersediaan fasilitas penunjang aktivitas rekreasi dan olahraga	Lintasan jogging dengan perkerasan <i>porous concrete</i> , <i>grass block</i> , dan <i>paving block</i>
Estetika	Aksesibilitas	Ketersediaan fasilitas penunjang aksesibilitas	Alat olahraga sejumlah ≥ 5 tipe yang berbeda
			Kolam yang dilengkapi dengan permainan air
			Papan interpretasi dengan dimensi tinggi $\geq 1,5$ m
			Ayunan dengan material besi atau kayu
			Jungkat-jungkit dengan material besi atau kayu
Ekonomi	Interaksi ekonomi	Ketersediaan fasilitas penunjang aktivitas interaksi ekonomi	Perosotan dengan material <i>fiberglass</i>
			<i>Playground set</i> sejumlah ≥ 3 tipe yang berbeda
			Ketersediaan fasilitas penunjang aksesibilitas
			Jalur pejalan kaki dengan perkerasan <i>porous concrete</i> , <i>grass block</i> , dan <i>paving block</i>
			Area parkir yang tidak memanfaatkan bahu jalan
Penanggulangan bencana	Kebersihan	Ketersediaan fasilitas penunjang kebersihan	Tempat sampah dengan material metal atau beton cetak
	Kebersihan	Ketersediaan fasilitas penunjang kebersihan	Tempat sampah dengan material metal atau beton cetak
	Kenyamanan	Ketersediaan fasilitas penunjang kenyamanan	Lampu taman dengan material metal atau beton cetak
	Nilai kelokalan khas	Ketersediaan fasilitas dan keragaman vegetasi penunjang nilai kelokalan khas	Indeks Keanekaragaman Simpson (D) tumbuhan lokal khas daerah $\geq 0,60$
			Fasilitas dengan ornamen lokal khas daerah sejumlah ≥ 3 fasilitas yang berbeda
Penanggulangan bencana	Ruang titik kumpul	Ketersediaan fasilitas penunjang ruang titik kumpul	Penanda dengan tipografi lokal khas
			Pasar kaget yang diadakan oleh pemerintah secara rutin
			Indeks Keanekaragaman Simpson (D) tanaman hortikultura $\geq 0,60$
			Kebun pembibitan dengan material atap plastik UV dan <i>paranet</i>
Penanggulangan bencana	Jalur evakuasi bencana	Ketersediaan fasilitas penunjang jalur evakuasi bencana	Ketersediaan fasilitas dan keragaman vegetasi penunjang pengamanan kebakaran
			Rambu titik kumpul dengan material <i>luminous</i>
			Jalur pejalan kaki dan lintasan jogging yang difungsikan sebagai jalur evakuasi bencana
			Hidran kebakaran dengan jarak ≤ 50 m
Penanggulangan bencana	Pengamanan kebakaran	Ketersediaan fasilitas dan keragaman vegetasi penunjang pengamanan kebakaran	Indeks Keanekaragaman Simpson (D) tumbuhan sekat bakar $\geq 0,60$

Tabel 2. 1 Jenis dan Kriteria Ruang Publik

Sumber : Rahmansyah, 2024

Elemen dalam merancang suatu ruang publik atau kota dapat juga dimasukkan dalam pembentukan Taman Kota. Beberapa elemen rancang Kota menurut (Lynch, 1960) sebuah kota dibentuk oleh lima elemen (*Lihat Gambar 2.2*) yaitu :

1. Path

Merupakan garis penghubung yang memudahkan orang bergerak. Path dapat berupa jalur pejalan kaki, kanal, rel kereta api, dan lain sebagainya.

2. Edges

Merupakan elemen merupakan batas antara dua jenis fase kegiatan dan terdiri dari jalur memanjang, bukan path. Edges berupa Dinding, pantai, hutan kota, dan lainnya.

3. Districts

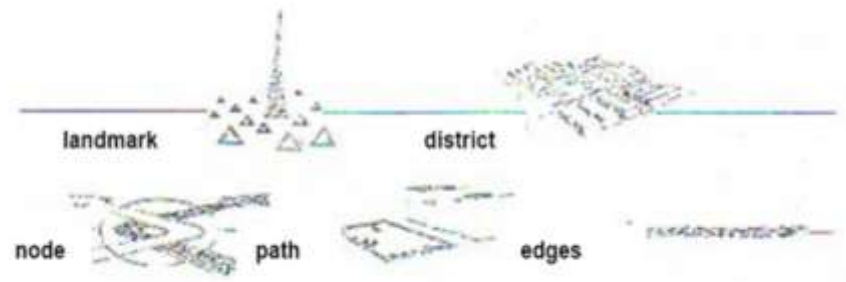
Districts hanya dapat dirasakan oleh orang yang memasukinya atau merasakan dari luar jika memiliki kesan visual. Ini berarti bahwa distrik dapat dikenali karena adanya karakteristik kegiatan yang terjadi didalamnya. Artinya *districts* bisa dikenali karena adanya suatu karakteristik kegiatan dalam suatu wilayah.

4. Nodes

Adalah berupa titik dimana orang dapat memilih untuk masuk ke distrik yang berbeda. sebuah titik konsentrasi di mana transportasi terbagi, paths tersebar, dan karakter fisik berkumpul.

5. Landmark

Merupakan titik pedoman untuk objek fisik. Mereka terdiri dari unsur-unsur alam, seperti gunung dan bukit, serta unsur-unsur buatan, seperti menara, gedung, lukisan, dan kubah, sehingga orang dapat dengan mudah menemukan tempat di suatu kota atau wilayah.



Gambar 2. 1 Elemen Pembentuk Taman Kota

Sumber : Fadhillah, 2016

2.2 Ruang Publik Berbasis Budaya (Taman Budaya)

Ruang publik berbasis budaya merupakan ruang publik yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat rekreasi dan interaksi sosial, tetapi juga sebagai wadah bagi berbagai aktivitas seni, budaya, dan komunitas masyarakat. Dalam konteks perkotaan, ruang publik berbasis budaya menjadi ruang yang memungkinkan masyarakat untuk mengekspresikan identitas budaya, melestarikan nilai-nilai budaya lokal, serta memperkuat interaksi sosial melalui kegiatan seni dan budaya (Richards, 2020).

Keberadaan ruang publik berbasis budaya juga memiliki peran penting dalam memperkuat identitas suatu kota. Banyak kota di dunia memanfaatkan ruang publik sebagai tempat penyelenggaraan berbagai kegiatan budaya seperti festival, pertunjukan seni, pameran, maupun kegiatan komunitas kreatif. Aktivitas tersebut menjadikan ruang publik tidak hanya sebagai ruang terbuka, tetapi juga sebagai ruang yang memiliki nilai budaya dan simbolik bagi masyarakat kota (Evans, 2021).

Selain itu, ruang publik berbasis budaya juga dapat menjadi ruang yang mendorong perkembangan ekonomi kreatif di kawasan perkotaan. Kegiatan seni, pertunjukan, dan kegiatan komunitas kreatif yang berlangsung di ruang publik seringkali mampu menarik masyarakat untuk berkumpul dan beraktivitas bersama. Hal ini menunjukkan bahwa ruang publik berbasis budaya dapat berperan sebagai ruang yang mendukung aktivitas sosial sekaligus meningkatkan daya tarik suatu kawasan kota (Pratt & Hutton, 2021).

Dalam konteks perancangan kota, ruang publik berbasis budaya juga sering dikaitkan dengan konsep *creative placemaking*, yaitu pendekatan perancangan ruang yang menempatkan aktivitas seni dan budaya sebagai

elemen penting dalam membentuk karakter ruang publik. Pendekatan ini menekankan bahwa ruang publik yang aktif secara budaya dapat menciptakan tempat yang lebih hidup serta mampu memperkuat hubungan antara masyarakat dengan lingkungannya (Markusen & Gadwa, 2019). Fungsi Taman Budaya.

Taman budaya merupakan salah satu bentuk ruang publik yang secara khusus dirancang untuk mendukung kegiatan seni dan budaya masyarakat. Taman budaya biasanya menyediakan ruang terbuka yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan seperti pertunjukan seni, festival budaya, pameran, maupun kegiatan komunitas kreatif lainnya.

Biasanya taman budaya memiliki beberapa fasilitas yang notabennya hamper mirip dengan taman kota pada umumnya, akan tetapi yang menjadi ciri hal berbeda adalah pada penambahan ornament maupun bentuk taman serta fungsi tamannya sendiri yang biasanya mencerminkan nilai budaya tertentu (*Lihat Gambar 2.3*).



Gambar 2. 2 Elemen Pada Taman Budaya

Sumber : Analisis Pribadi, 2024

Dalam banyak kota, taman budaya berfungsi sebagai ruang yang mempertemukan berbagai komunitas budaya dan masyarakat umum dalam satu ruang yang sama. Ruang ini tidak hanya menjadi tempat pertunjukan seni, tetapi juga menjadi ruang interaksi sosial yang memungkinkan

masyarakat untuk berpartisipasi dalam kegiatan budaya secara langsung (Evans, 2021).

Di Indonesia, taman budaya sering dikembangkan sebagai ruang publik yang bertujuan untuk mendukung pelestarian budaya serta memperkuat identitas budaya lokal. Keberadaan taman budaya juga dapat menjadi sarana bagi masyarakat untuk mengenal dan mengapresiasi berbagai bentuk seni dan budaya yang berkembang di suatu daerah (Putra & Nugroho, 2022)

2.2.1 Fungsi Taman Budaya

Ruang publik berbasis budaya atau taman budaya memiliki beberapa fungsi penting dalam kehidupan masyarakat perkotaan. Hal ini lantaran ruang publik selalu melekat pada identitas kota dan masyarakatnya. Beberapa fungsi ruang publik budaya atau taman kota antara lain adalah :

1. Ruang Ekspresi Budaya

Ruang ini memungkinkan masyarakat untuk mengekspresikan berbagai bentuk seni dan budaya melalui kegiatan seperti pertunjukan musik, tari, teater, maupun kegiatan seni lainnya (Richards, 2020).

2. Ruang Interaksi Sosial

Kegiatan budaya yang berlangsung di ruang publik seringkali mampu mempertemukan berbagai kelompok masyarakat sehingga menciptakan interaksi sosial yang lebih luas dan dinamis. Aktivitas budaya yang berlangsung secara terbuka juga memungkinkan masyarakat untuk berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan tersebut (Evans, 2021).

3. Ruang Edukasi Budaya

Melalui berbagai kegiatan budaya yang berlangsung di ruang publik, masyarakat dapat belajar dan memahami berbagai nilai budaya yang ada di lingkungan sekitarnya. Hal ini menjadikan ruang publik budaya sebagai sarana penting dalam pelestarian budaya serta pengembangan pengetahuan masyarakat mengenai budaya lokal (Putra & Nugroho, 2022).

4. Ruang Ekonomi Kreatif

Taman Budaya mendukung perkembangan kegiatan kreatif masyarakat. Kegiatan seni, festival budaya, serta berbagai aktivitas komunitas kreatif yang berlangsung di ruang publik dapat menarik masyarakat untuk berkunjung sehingga meningkatkan aktivitas ekonomi di kawasan tersebut (Pratt & Hutton, 2021).

2.2.2 Aktivitas dalam Ruang Publik

Aktivitas merupakan salah satu elemen penting dalam ruang publik. Berbagai kegiatan yang berlangsung di ruang publik dapat meningkatkan daya tarik ruang tersebut serta menciptakan suasana yang lebih hidup dan dinamis. Aktivitas budaya juga dapat memperkuat hubungan antara masyarakat dengan ruang publik yang mereka gunakan (Richards, 2020).

Beberapa jenis aktivitas salah satunya aktivitas budaya yang sering berlangsung di ruang publik antara lain pertunjukan seni, festival, pameran seni, kegiatan komunitas kreatif, serta berbagai kegiatan sosial yang melibatkan masyarakat. Aktivitas tersebut tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana bagi masyarakat untuk berinteraksi dan membangun hubungan sosial di lingkungan perkotaan (Evans, 2021).

Selain itu, aktivitas budaya juga dapat menjadi elemen penting dalam membentuk identitas suatu tempat. Ruang publik yang secara aktif digunakan untuk berbagai kegiatan budaya seringkali memiliki karakter yang lebih kuat serta mampu menciptakan pengalaman ruang yang lebih bermakna bagi masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas budaya memiliki peran penting dalam membentuk karakter ruang publik di kawasan perkotaan (Pratt & Hutton, 2021).

Dengan demikian, aktivitas dalam ruang publik tidak hanya sebatas budaya saja akan tetapi juga berfungsi sebagai kegiatan hiburan semata, serta berperan dalam memperkuat identitas ruang, meningkatkan interaksi sosial masyarakat, serta menciptakan ruang publik yang lebih hidup dan bermakna.

2.2.3 Kriteria Ruang Publik

Pembentukan ruang budaya tidak hanya berfokus pada penyediaan ruang fisik untuk penyelenggaraan kegiatan seni dan budaya, tetapi juga memperhatikan kemampuan ruang dalam merepresentasikan identitas lokal,

memfasilitasi interaksi sosial, serta mendukung keberlanjutan aktivitas masyarakat. Selain itu, ruang budaya perlu dirancang agar nyaman, mudah diakses oleh seluruh pengguna, fleksibel terhadap berbagai jenis kegiatan, serta mampu mempertahankan nilai-nilai budaya yang berkembang di lingkungan setempat. Dengan demikian, ruang budaya dapat menjadi wadah pelestarian budaya sekaligus memperkuat hubungan emosional masyarakat terhadap tempat (sense of place) (Jan Gehl, 2011).

Beberapa kriteria dalam pembentukan ruang publik berbasis budaya antara lain :

1. Identitas budaya (Cultural Identity) : yaitu Ruang budaya perlu menampilkan karakter lokal melalui penerapan elemen fisik maupun nonfisik yang merepresentasikan sejarah, tradisi, seni, serta nilai budaya masyarakat setempat sehingga tercipta identitas tempat yang kuat.
2. Fleksibilitas Ruang : Ruang sebaiknya dirancang agar mampu mengakomodasi berbagai aktivitas budaya, baik yang bersifat rutin maupun insidental, sehingga penggunaannya tetap optimal sepanjang waktu.
3. Interaksi Sosial : Ruang budaya harus mendorong terjadinya interaksi antarindividu dan kelompok melalui penyediaan area berkumpul, berdiskusi, maupun berkolaborasi dalam kegiatan budaya.
4. Keberagaman Aktivitas : Ruang budaya idealnya menyediakan berbagai jenis kegiatan seperti pertunjukan seni, pameran, edukasi, rekreasi, dan aktivitas ekonomi kreatif sehingga ruang tetap hidup sepanjang hari.
5. Pelestarian Budaya : Ruang budaya berfungsi sebagai media untuk mempertahankan dan mewariskan nilai, tradisi, seni pertunjukan, maupun warisan budaya kepada generasi berikutnya.
6. Makna Tempat : Ruang budaya perlu membangun ikatan emosional antara masyarakat dengan lingkungannya melalui pengalaman ruang yang mencerminkan nilai sejarah, budaya, dan karakter lokal.

2.3 Konsep Placemaking

Placemaking merupakan teori bagaimana pembuatan tempat yang unik, dimana tempat itu punya identitas tersendiri, berkelanjutan, tangguh, serta mencerminkan suatu kehidupan pengguna. Keterlibatan dari masyarakat sekitar tentunya sangat mendukung kesuksesan perencanaan dan pembangunan dari sebuah tempat. Ide placemaking sendiri berawal dari pemikiran Jace Jacobs, Kevin Lynch dan William Whyte yang merupakan urban designer yang dimulai tahun 1960-an, Dimana mereka mempertimbangkan untuk membentuk lingkungan menjadi fasilitas atau ruang sosian dan terinteraksi ke kehidupan social Masyarakat dan komunitas disekitarnya. Konsep placemaking sendiri tidak lepas dari konsep induknya yaitu space and place.

2.3.1 Space and Place

Isitlah space (ruang) dan place (tempat) memiliki arti yang cukup mirip dan seringkali berbeda serta tidak adanya batasan yang jelas. Menurut (Yudhistira, Ferro, 2010) dalam penelitian yang dilakukannya berjudul Ruang Ephemeral berisi pemahaman tentang space dan palce cenderung berdampak pada apa yang dirasakan orang saat menggunakannya. "In experience, the meaning of space often merges with that of place. Space is more abstract than place" (Tuan, 1977). Dalam pandangannya, space dan place memiliki perbedaan. Space dianggap abstrak atau memiliki batasan yang tidak menentu jika dibandingkan dengan place. Oleh karena itu, akan dikatakan bahwa space dan place memiliki perbedaan makna dalam penelitian ini. Ini sekaligus menunjukkan betapa pentingnya proses transformasi space menjadi place.

A. Space

Menurut (Tuan, 1977), memperjelas pandangannya tentang space yang dinilai lebih abstrak daripada tempat karena kondisi di mana seseorang dapat menangkap nilai-nilai yang ada di dalam ruang tersebut dan nilai-nilai inilah yang menentukan apakah seseorang menganggap ruang tersebut sebagai tempat atau tidak. Dengan demikian, ruang yang

dapat dijelaskan belum memiliki tujuan dan kebutuhan untuk digunakan secara khusus. Menurut (UU No. 26, 2007) yang menjelaskan penataan ruang, menjelaskan ruang sebagai wadah yang terdiri dari ruang darat, ruang laut, dan ruang udara, dan yang ada didalam bumi sebagai satu kesatuan wilayah di mana manusia dan makhluk lain hidup, beraktivitas, dan memelihara kelangsungan hidupnya.

Menurut (Sita, 2010), istilah ruang dalam dunia arsitektur mengacu pada bahasa Inggris space dan bahasa Prancis Espace. Dimana istilah ini diturunkan dari induk kata dalam bahasa latin spatium, artinya wilayah tidak terbatas atau ekspansi dari tiga dimensi wadah seluruh obyek berada. Dialog mengenai pendapat atau pandangan terkait space yang akan digunakan dalam penelitian ini sejalan apa yang disebut oleh (Tuan, 1977) yang melihat bahwa dasarnya ruang merupakan objek yang belum bernilai dalam konteks yang tidak ada batasnya, berkaitan dengan filosofi yang diucapkan oleh (Sita, 2010), Space dianggap sebagai wadah dimana seluruh obyek berada.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, dapat diartikan bahwa sebuah ruang dinilai sebagai space, jika memiliki ciri-ciri:

- Abstrak karena belum terdapat pemanfaatan atau esensi penggunaan tertentu
- Tempat segala yang ada (Meliputi ruang darat, laut, udara)
- Tidak terbatas

SUMBER	Yi Fu Tuan (1977)	Maya Sita (2010)	UU No 26 Tahun 2007	Sintesa
	Konsep Space			
Teori/Literatur/ Jurnal Terkait Space	- Abstrak - Space merupakan indikator yang menentukan terbentuknya suatu place - Belum ada	- Wilayah space tidak terbatas - Wadah seluruh obyek berada	- Tempat terdapatnya suatu kegiatan - Keberlangsungan hidup	- Abstrak - Wilayahnya tidak terbatas - Wadah seluruh Obyek - Tempat terdapatnya

	nilainya			suatu kegiatan
--	----------	--	--	----------------

Tabel 2. 2 Sintesa Space

Sumber : Analisis Pribadi, 2024

B. Place

Menurut (Sita, 2010), Keberadaan dari segala sesuatu, mengartikan bahwa place memiliki nilai dari sesuatu tersebut (objek). Sehingga, place merupakan tempat terjadinya peristiwa. Peristiwa yang dimaksud dapat dilihat dalam bentuk kegiatan individu-individu yang dilakukan di dalamnya. Menurut (Tuan, 1977), Place merupakan ruang yang memiliki makna terhadap seseorang sebagai pengguna. Sehingga, place dapat diartikan memiliki sebuah esensi berdasarkan kegiatan yang berlangsung di dalamnya, serta persepsi orang yang menggunakan tempat tersebut.

Sebuah space yang diberi makna karena adanya suatu aktivitas pemanfaatan, maka akan menjadi place. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan (Cresswell, 2004) yaitu “Ruang telah dilihat secara berbeda dengan tempat sebagai sebuah tanpa makna, tetapi ketika orang menanamkan makna dalam suatu bagian dari ruang dan kemudian menjadi terikat padanya dengan cara tertentu, itu menjadi sebuah tempat”. Setiap aktivitas yang mengacu pada setiap tindakan yang diberikan oleh pengguna. Namun dalam halnya place itu sendiri merupakan suatu pengalamanlingkungan yang dirasakan oleh manusia sebagai pengguna. Sehingga makna dari place bagi setiap pengguna mengarah pada hasil interaksi antara manusia dengan ruang hidupnya (Najafi & Shariff, 2011).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman place adalah tempat yang dinilai dan dimaknai oleh pengguna berdasarkan kegiatan yang terjadi di dalamnya. Sehingga penjelasan mengenai place diatas memiliki ciri-ciri:

- Memiliki nilai dari keberadaan suatu obyek
- Penggunaan tertentu atau dapat diartikan tempat terjadinya suatu kejadian
- Tempat berlangsungnya kegiatan antar pengguna dengan ruang

SUMBER	Yi Fu Tuan (1977)	Maya Sita (2010)	Najafi & Syarif (2011)	Sintesa
	Konsep Place			
Teori/Literatur/ Jurnal Terkait Place	- Makna bagi pengguna - Esensi didasarkan pada kegiatan pengguna	- Keberadaan dari segala sesuatu - Memiliki nilai - Tempat terjadi peristiwa	- Persepsi pengguna - Interaksi manusia dengan ruang hidup - Kegiatan yang berlangsung didalamnya	- Interaksi manusia dengan ruang - Memiliki nilai - Tempat berlangsungnya suatu kegiatan

Tabel 2. 3 Sintesa Place
Sumber : Analisis Pribadi, 2024

2.3.2 Jenis-Jenis Placemaking

Menurut (Wyckoff, 2014), placemaking merupakan proses membuat dan menciptakan tempat yang berkualitas di mana orang dapat hidup, bekerja, bermain, dan belajar. Tempat yang berkualitas yang dimaksudkan untuk menjadi tempat di mana orang merasa peduli dan ingin tinggal (memiliki ikatan emosional), dan di mana orang memiliki perasaan kekuatan dan semangat dari suatu tempat (sense of place). Wyckoff Wyckoff menjelaskan bahwa dalam proses perencanaan dan perancangan, ada empat jenis placemaking yang dapat diterapkan. Keempat jenis tersebut adalah sebagai berikut (*Lihat Gambar 2.4*) :

Figure 1 – Four Types of Placemaking



Gambar 2. 3 Four Type Placemaking

Sumber : (Wyckoff, 2014)

1. Standard Placemaking

Standard placemaking adalah proses membuat suatu tempat yang berkualitas yang mana pengguna merasakan proses hidup, bekerja, bermain, dan belajar (Priautama, 2019)

2. Strategic Placemaking

Strategic placemaking adalah proses yang melibatkan proyek atau aktifitas pada lokasi tertentu dengan tujuan tertentu. Tujuannya adalah untuk menghasilkan suatu tempat yang berkualitas, berkelanjutan, berskala pada manusia, memiliki orientasi terhadap pedestrian dan kendaraan, aman, menerapkan mixed-use, mampu menjangkau area sekitar, terdapat area terbuka hijau untuk rekreasi, seni, dan budaya, dan memiliki berbagai pilihan transportasi untuk mencapainya. Tipe ini lebih berfokus pada menarik tenaga kerja yang potensial untuk membangun area bisnis yang dapat meningkatkan ekonomi lokal. (Nurazizah & Mildawani, 2021)

3. Creative Placemaking

Creative placemaking adalah Proses membuat tempat kreatif dengan melibatkan partner dari sektor publik, privat, nonprofit, dan masyarakat untuk menciptakan sifat fisik dan sosial yang bermanfaat pada

lingkungan hunian, kota, dan wilayah melalui aktifitas seni dan budaya. Menurut (Widiyantoro, 2019), tujuan utamanya adalah membuat tempat yang dapat digunakan oleh masyarakat yang beragam untuk saling menginspirasi dan melakukan aktivitas seni dan budaya.

4. Tactical Placemaking

Tactical placemaking merupakan proses menciptakan tempat yang berkualitas dengan pendekatan secara bertahap yang dimulai komitmen secara jangka pendek dan realistis yang nantinya diwujudkan dengan cepat dengan budget minimum. Jenis placemaking ini lebih ringan, lebih cepat, dan lebih murah daripada jenis placemaking lainnya. (Widiyantoro, 2019)

Menurut (Wyckoff, 2014), kualitas dari suatu tempat dapat ditentukan yaitu:

- Keselamatan
- Saling Berhubungan
- Menyambut
- Pengalaman Lokal
- Kemudahan Akses
- Kenyamanan
- Ketenangan
- Ramah
- Keterlibatan Masyarakat

placemaking menunjukkan bagaimana bangunan berhubungan dengan lingkungannya secara visual. Mengubah ruang (ruang) menjadi tempat (tempat) dalam interaksi ini adalah hubungan keterkaitan. Dalam situasi ini, ruang yang dinilai belum memiliki fungsi dan karakteristik yang sesuai, sehingga penting untuk diarahkan menjadi tempat (tempat) dengan fungsi dan karakteristik yang lebih spesifik. Menurut (Syafriy et al., 2013), ada tiga faktor yang akan menentukan keberhasilan pembentukan suatu tempat, yaitu :

- Persepsi atau penilaian manusia sebagai pengunjung atau pengguna tempat.
- Aktivitas manusia dalam ruang

- Setting tempat berlangsungnya aktivitas

Placemaking sendiri juga dipandang untuk membuat ruang terbuka yang lebih baik dan lebih nyaman bagi pengguna. Berdasarkan (Public Space, 2017), kebutuhan akan ruang terbuka dapat dilatar belakangi oleh kepentingan setiap lapisan masyarakat untuk dapat bebas berinteraksi. Ruang terbuka yang dimaksud yaitu ruang terbuka publik yang dapat memuat beragam aktivitas masyarakat.

SUMBER	Syafriny, Reny (2013)	Wyckoff (2014)	Project for Public Spaces	Sintesa
	Konsep Placemaking		Konsep Space and Place	
Teori/Literatur/ Jurnal Terkait Placemaking	- Kebutuhan ruang terbuka - Kebutuhan ruang publik	- Tempat yang berkualitas - Menjangkau area sekitar - Ruang untuk aktivitas pengguna - Ruang terbuka hijau untuk rekreasi, seni dan budaya, serta kegiatan lain	- Spesifikasi fungsi - Karakter ruang - Penilaian Pengguna - Aktivitas pengguna - Setting tempat aktivitas	- Interaksi manusia dengan ruang - Memiliki nilai - Tempat berlangsungnya suatu kegiatan - Tempat yang berkualitas - Menjangkau area sekitar

Tabel 2. 4 Sintesa Dasar Pemikiran Placemaking

Sumber : Analisis Pribadi, 2024

2.3.3 Kriteria Placemaking

Placemaking merupakan salah satu pendekatan yang relevan dalam membentuk suatu place guna mendukung pengembangan ruang publik maupun taman khususnya taman budaya. Di samping itu dibutuhkan suatu batasan ukuran dan indikator yang sesuai untuk menjadi dasar dalam penilaian memahami placemaking, yang dapat ditentukan salah satunya melalui kriteria-kriteria yang mendukung terbentuknya placemaking.

Beberapa penjelasan kriteria yang dapat digunakan dalam pendekatan placemaking yang dilansir dari berbagai literatur sebagai berikut.

Bentuk elemen fisik yang mendasari pembentukan sebuah place menurut (Shirvani, 1985) yang dapat digunakan dalam pembentukan placemaking pada suatu ruang public antara lain:

1. Tata Guna Lahan

Pengaturan landuse berpengaruh terhadap penentuan alokasi fungsi lahan yang terbaik.

2. Bentuk dan Massa Bangunan

Bentuk dan massa bangunan dapat dilihat dari ketinggian dan besarnya bangunan, penampilan bentuk maupun konfigurasi dari massa bangunannya.

3. Sirkulasi dan Parkir

Elemen ini berkaitan dengan sirkulasi pada obyek yang nantinya ada kaitannya dengan ketersediaan prasarana jalan yang tersedia.

4. Ruang Terbuka

Beberapa elemen ruang terbuka yang berkaitan dengan lansekap.

- Elemen keras seperti jalan, trotoar,, bebatuan dan perkerasanlain
- Elemen lunak seperti taman, jalur hijau dan perairan

5. Area Pedestrian

Elemen pejalan kaki dibantu dengan interaksinya pada elemen. Atraksi untuk mendapatkan suasana saat melakukan pergerakan, baik statis maupun dinamis

6. Aktivitas Pendukung

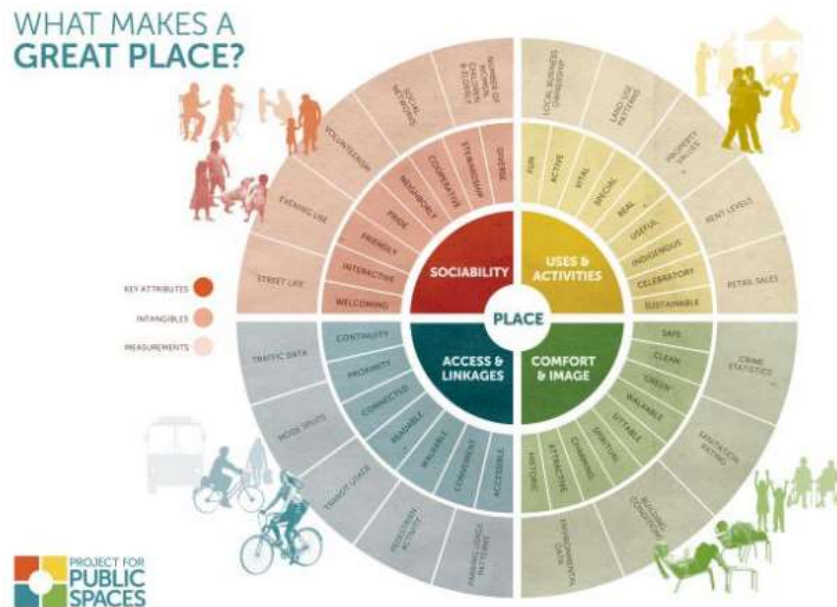
Aktivitas pendukung dijabarkan sebagai seluruh fungsi area dan kegiatan lain yang mendukung area publik. Elemen aktivitas pendukung pastinya mempertimbangkan fungsi utama dan penggunaan elemen yang akan menggerakkan aktivitas bagi masyarakat. Bukan hanya seperti jalur pejalan kaki, tetapi juga fasilitas lainnya

7. Penanda (Signage)

Penanda dalam kasus ini adalah penanda tempat, jalan, papan, dan lain sebagainya.

Dalam (Public Space, 2017) menemukan bahwa untuk membuat

tempat yang berkualitas, mudah diakses, banyak orang yang terlibat dalam kegiatan, dan tempat di mana banyak orang dapat berinteraksi dan memiliki citra yang baik. Adapun ditemukan 4 kualitas untuk menciptakan ruang publik sukses yang dapat dijadikan acuan yaitu (*Lihat Gambar 2.5*) :



Gambar 2. 4 Placemaking Diagram

Sumber : (Public Space, 2017)

Sesuai dengan diagram di atas, terdapat 4 kriteria yang berada pada lingkaran dalam. Lingkaran setelahnya di luar kriteria utama adalah sejumlah aspek intuitif dan kualitatif untuk menilai suatu tempat. Penerapan dari keempat kriteria tersebut dapat dilihat (*Pada gambar 2.6*). Keempat kriteria utama tersebut adalah :

1. Access & Linkages

Kriteria ini mengarah pada akses yang mudah dilalui dengan lingkungan sekitarnya baik secara fisik maupun visual. Memiliki artian nyaman dan mudah diakses dari dan ke place tersebut. Beberapa aspek intuitif dalam access and linkages antara lain: Continuity, Proximity, Connected, Readable, Walkable, Convenient, Accessible

2. Comfort & Image

Kesan pertama yang dibentuk oleh suatu tempat yang berkaitan dengan citra yang dibentuk oleh tempat itu sendiri. Sehingga kunci suksesnya suatu tempat juga terbentuk dari citra yang bagus. Hal ini terbentuk dari pikiran tentang keamanan, kebersihan dan ketersediaan tempat untuk

duduk. Ketersediaan tempat duduk seringkali diabaikan dalam membentuk sebuah tempat. Beberapa aspek intuitif dalam comfort and image antara lain: Safe, clean, green, walkable, sittable, spiritual, charming, attractive, historic.

3. Uses & Activities

Suatu tempat terdiri dari kegiatan (activities) yang berlangsung. Jadi, orang datang dan pergi karena kegiatan itu. Jika tidak ada kegiatan di tempat tersebut, ada sesuatu yang salah. Beberapa aspek intuitif dalam uses and activities antara lain: Fun, active, vital, special, real, useful, indigenous, celebratory, sustainable

4. Sociability

Kriteria ini mengarah pada tempat yang biasanya mendorong terjadinya aktivitas sosial, seperti tempat orang bertemu dan menyapa teman, tetangga atau bahkan berinteraksi dengan orang asing. Sehingga place cenderung mendukung hubungan yang kuat dengan komunitas. Beberapa aspek intuitif dalam sociability antara lain: Diverse, stewardship, cooperative, Neighborly, Pride, Friendly, Interactive, Welcoming.



Gambar 2. 5 Elemen Placemaking pada Taman Kota

Sumber : Analisis Pribadi, 2024

Beberapa rangkuman sintesa kriteria dan indikator berdasarkan kedua studi literatur konsep tersebut menjadi:

SUMBER	Shirvani (1985)	Project for Public Space (2017)	Sintesa
Teori/Literatur/ Jurnal Terkait Kriteria Placemaking	- Tata Guna Lahan - Bentuk dan Massa - Sirkulasi dan Parkir - Ruang Terbuka - Area Pedestrian - Aktivitas pendukung - Signage	- Access and Linkages - Comfort and Image - Use and Activities - Sociability	- Sirkulasi - Ruang terbuka - Aktivitas - Signage - Access and Linkages - Comfort and Image - Use and Activities - Sociability

Tabel 2. 5 Sintesa Kriteria Placemaking

Sumber : Analisis Pribadi, 2024

2.4 Studi Preseden

Dalam studi preseden, terdapat beberapa pilihan obyek yang menjadi kajian preseden sebagai pembanding dari penggunaan konsep placemaking pada ruang publik. Obyek tersebut antara lain :

2.4.1 Taman Indonesia Kaya, Semarang

Taman Indonesia Kaya berada di Jl. Menteri Supeno Mugassari, Kota Semarang. Nama-nama ini diberikan karena patung ibu dengan dua anak yang merupakan lambang keluarga berencana. Taman Indonesia Kaya berada di dekat Simpang Lima Semarang, yang menjadikannya lokasi yang strategis. Taman dengan luas 5.000 m² ini diresmikan tanggal 10 Oktober 2018 dengan nama Taman Indonesia Kaya. Taman ini setelah direnovasi memiliki jalur khusus untuk pengguna kursi roda, yang merupakan salah satu hal yang sangat unik dan menarik. Oleh karena itu, Taman Indonesia Kaya juga dikenal sebagai taman ramah difabel.(Shirvano,2023). Visualisasi Taman Indonesia Kaya dapat dilihat (*Pada gambar 2.7*).



Gambar 2. 6 Taman Indonesia Kaya, Semarang

Sumber : (Shirvano,2023)

Pintu atau gerbang utama Taman Indonesia Kaya terletak tepat di depan SMA Negeri 1 Semarang, langsung menghadap ke panggung teater budaya dengan tepi tangga berundak yang sekaligus digunakan sebagai tempat duduk terbuka.

Panggung teater Taman Indonesia Kaya memiliki kanopi dalam bentuk organik atau gaya neo-futuristik dengan dasar panggung berbentuk bulat. Panggung teater ini dilengkapi dengan kamar kecil atau toilet di samping kanan-kirinya serta pelataran terbuka yang sekaligus menjadi bagian tengah Taman Indonesia Kaya. Panggung teater Taman Indonesia Kaya dapat disewa atau direservasi untuk keperluan tertentu seperti pentas tari atau senam mingguan melalui kontak pengelola. Siteplan Taman Indonesia Kaya dapat dilihat (*Pada gambar 2.8*).



Gambar 2. 7 Siteplan Taman Indonesia Kaya, Semarang

Sumber : (Shirvano,2023)

Taman ini ditata dalam serangkaian “ruang” yang lebih kecil, sebuah konsep yang pertama kali digagas oleh Daniel Burnham dan kemudian oleh Edward Bennett untuk lanskap Grant Park pada tahun 1909. Di Millennium Park,

- Taman ini memiliki struktur ruang terpusat dengan area teater sebagai inti dari kawasan ruang dan ruang sekitarnya sebagai pendukung
- Struktur peripheral space berupa taman hijau yang mengelilingi area utama sebagai buffer dan relaksasi
- Jalur pedestrian mengikat dan menghubungkan seluruh ruang dengan sirkulasi bebas

Taman ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas, seperti:

- Panggung Teater
- Taman dan ruang terbuka hijau
- Fountain
- Sitting area
- Jalur Pedestrian
- Landmark patung dan Mural

Zoning pada Siteplan Taman Indonesia Kaya dibagi berdasarkan jenis aktivitas yang ada pada kawasan tersebut. Beberapa pembagian Zona pada siteplan Taman Indonesia Kaya antara lain :

	Zona Interaksi	Zona Event & Mass Gathering	Zona Relaksasi	Zona Transisi & Sirkulasi	Zona Formal Entrance
Karakter Ruang	Aktivitas bermain, berfoto, Intensitas tinggi, banyak terdapat interaksi sosial	Aktivitas konser, festival , event besar, berkapasitas besar, ruangan fleksibel	Aktivitas jalan santai, refleksi, intensitas rendah, serta lebih santai	Aktivitas berjalan, berlari, berpindah tempat, Experience based movement	Aktivitas orientasi awal dan transisi kota
Makna	Ruang sebagai stimulus pengalaman langsung pengguna	Ruang sebagai wadah kolektif	Ruang sebagai enscape atau tempat melepas penat dari hiruk pikuk kota	Sirkulasi ruang	Ruang sebagai threshold (ambang ruang)
Lokasi dan Penerapan	Teater panggung dan Plaza	Teater Panggung	Area taman disekitarnya, area air mancur fountain	Pedestrian way	Area utama depan teater, dengan beberapa spot foto

Tabel 2. 6 Tabel Zoning pada Taman Indonesia Kaya, Semarang

Sumber : Analisa Pribadi, 2024

Berikut merupakan analisis Zoning dari Taman Indonesia Kaya (*Lihat gambar 2.9*), Dibagi berdasarkan intensitas pengguna yang datang berkunjung.



Gambar 2. 8 Zoning Aktivitas pada Taman Indonesia Kaya, Semarang

Sumber : Analisa Pribadi, 2024

Berdasarkan hasil analisa tersebut maka

- Zoning berdasarkan intensitas aktivitas ; Sisi warna merah sangat aktif, Sisi orange tingkat intensitas sedang hingga aktif, warna hijau intensitas rendah dan merupakan area relaksasi, sedangkan warna biru merupakan jalur pedestrian yang menghubungkan seluruh kawasan
- Struktur peripheral space berupa taman hijau yang mengelilingi area utama sebagai buffer dan relaksasi
- Jalur pedestrian mengikat dan menghubungkan seluruh ruang dengan sirkulasi bebas

Analisa Placemaking pada Millenium park antara lain :

1. Aspek Access & Linkages

- Akses utama dari jalur depan SMA N 1 Semarang
- Bisa juga diakses dari segala sisi taman
- Jalur melingkar dan mengikat setiap ruang sehingga saling terhubung

2. Aspek Comfort & Image

- Terdapat ruang semi terbuka besar (Teater)
- Banyak ditemukan area berteduh karena dikelilingi vegetasi yang tinggi
- Terdapat elemen air yang menambah image dari kawasan
- Landmark kawasan yang kuat melalui amphiteater stage yang bergaya neo futuristik bentuk organik bulat

3. Aspek Use & Activities

- Area stage teater digunakan untuk berbagai aktivitas dan event baik budaya maupun event lain
- Selain itu area stage teater juga dapat digunakan untuk aktivitas lain seperti duduk, berdiskusi dan lain sebagainya
- Pada area plaza juga fleksibel untuk event dan acara komunitas

4. Aspek Sociability

- Sitting area berpusat menghadap teater panggung
- Tangga dan tribun dapat digunakan untuk ruang duduk dan bersosial
- Plaza terbuka untuk berkumpul masyarakat
- Interaksi terjadi karena ada pada fokus ruang dan orientasi bersama

Sintesa konsep placemaking pada Taman Indonesia Kaya :

Variabel	Strategi Utama	Output Ruang	Elemen Ruang
Access and Linkage	Multy Entry dan Loop system	Ruang terarah dan mudah diakses	- Entrance bisa dari beberapa sisi akan tetapi tetap ada entrance utama - Jalur

			pedestrian melingkar (loop path) - Akses langsung dari jalan kota - Node masuk (gate kecil / signage)
Comfort and Image	Landscape dan panggung sebagai ikon	Identitas budaya dan kenyamanan visual	- Amphitheater (panggung terbuka) - Vegetasi peneduh (pohon taman) - Lawn / area hijau - Material hardscape plaza
Use and Activities	Program beragam dan area relaksasi	Aktivitas periodik dan ruang fleksibel	- Panggung pertunjukan - Plaza semi terbuka (event space) - Area santai (duduk / piknik ringan)
Sociability	Terpusat pada area core space	Interaksi kuat saat event	- Seating menghadap panggung - Area duduk komunal - Open space untuk berkumpul

Tabel 2. 7 Tabel Placemaking pada Taman Indonesia Kaya, Semarang

Sumber : Analisa Pribadi, 2024

Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan studi preseden pada milenium park adalah Siteplan Taman Indonesia Kaya menunjukkan pola ruang terpusat dengan panggung sebagai inti aktivitas budaya yang dikelilingi oleh area penonton, ruang hijau, dan sistem sirkulasi, sehingga membentuk struktur ruang yang hierarkis, terarah, dan mendukung interaksi sosial berbasis kegiatan pertunjukan. Selain itu Zoning ruang pada Taman Indonesia Kaya menunjukkan pola terpusat dengan panggung sebagai inti aktivitas budaya yang dikelilingi oleh zona penonton, ruang terbuka hijau, dan sistem sirkulasi, sehingga menciptakan struktur ruang yang hierarkis, terarah, dan berorientasi pada kegiatan pertunjukan sebagai penggerak utama aktivitas publik. Elemen ruang pada Taman Indonesia Kaya menunjukkan bahwa kualitas placemaking dibentuk melalui integrasi antara sistem akses yang terarah, elemen visual berupa panggung dan lanskap, fasilitas aktivitas berbasis event, serta ruang interaksi sosial yang terpusat, sehingga menghasilkan ruang publik yang beridentitas kuat namun bergantung pada intensitas kegiatan untuk mencapai vitalitas ruang

2.4.2 Superkilen Park

Superkilen merupakan sebuah taman kota yang dibangun tahun 2009 sepanjang satu kilometer yang terletak di pusat Norrebro, lingkungan yang dapat digambarkan sebagai yang paling menantang secara sosial dan paling beragam secara budaya di Copenhagen, Denmark. Taman ini dirancang untuk mempertemukan para imigran dan penduduk setempat, serta mendorong toleransi dan persatuan di salah satu komunitas yang paling beragam secara etnis dan menghadapi tantangan sosial di Denmark. Taman ini tidak hanya menjadi tempat berkumpul bagi penduduk setempat, tetapi juga merupakan objek wisata di Kopenhagen. Visualisasi Superkilen Park dapat dilihat (*Pada gambar 2.10*)



Gambar 2. 9 Superkilen Park, Denmark

Sumber : (Abdullah,2018)

Proyek ini merupakan hasil dari kompetisi desain untuk pembaruan perkotaan di wilayah tersebut oleh Pemerintah Kota Kopenhagen, dan Asosiasi Filantropi Realdania. Desain proyek ini merupakan hasil kerja sama dari tiga tim: kantor arsitektur BIG-Bjarke Ingels Group sebagai kepala tim desain, firma arsitektur lanskap TOPOTEK, dan kelompok seniman SUPERFLEX.

Upaya kerja sama ini menghasilkan konsep desain khusus yang menggabungkan tema taman kesenangan dan taman hiburan ke dalam konteks perkotaan kontemporer di Kopenhagen. Desain ini dibagi menjadi tiga zona yang berbeda: The Red Square, the Black Market, dan the Green Park, masing-masing area dengan warna dominan sesuai namanya (Abdullah,2018). Siteplan Superkilen Park, Denmark dapat dilihat (*Pada gambar 2.11*).



Gambar 2. 10 Siteplan Superkilen Park, Denmark

Sumber : Analisa Pribadi, 2024

Superkilen terdiri dari tiga area utama: alun-alun merah, pasar hitam, dan taman hijau

Sementara alun-alun merah, yang dicat dengan warna merah cerah, oranye, dan merah muda, berfokus pada rekreasi dan kehidupan modern, pasar hitam di tengahnya merupakan alun-alun klasik dengan air mancur tempat para tetangga dapat berkumpul, dilengkapi dengan pemanggang barbekyu dan pohon palem dari Tiongkok, sebuah “ruang tamu perkotaan”. Taman hijau, yang benar-benar seluruhnya berwarna hijau, memiliki perbukitan landai, pepohonan, dan tanaman yang cocok untuk piknik, olahraga, dan berjalan-jalan dengan hewan peliharaan. Pada Superkilen park,

- Setiap ruang menampilkan warna yang berbeda dengan fungsi yang berbeda (color based zoning)
- Penataan ruang memanjang mengikuti kota, serta linear sehingga mempresentasikan keberagaman budaya melalui elemen fisik
- Memiliki identitas visual yang kuat untuk setiap kawasan
- Akses terbuka dan menyatu dengan kota, tidak ada gerbang utama dan bisa masuk dari mana saja

Superkilen Park ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas, seperti:

- Red Square untuk area aktif dan olahraga

- Plaza terbuka untuk komersil (café dan resto)
- Area sitting grup
- Fountain
- Area bermain
- Taman untuk relaksasi dan berteduh
- Jalur pedestrian

Zoning pada Siteplan Superkilen Park dibagi berdasarkan jenis aktivitas yang ada pada kawasan tersebut. Beberapa pembagian Zona pada siteplan Superkilen Park antara lain :

	Zona Interaksi	Zona Event & Mass Gathering	Zona Relaksasi	Zona Transisi & Sirkulasi	Zona Formal Entrance
Karakter Ruang	Aktivitas bermain, berolahraga dan aktivitas lainnya	Aktivitas Event Besar, Komersial, dan Lain-lain	Aktivitas duduk, jalan santai, refleksi, intensitas rendah, serta lebih santai	Aktivitas berjalan, berlari, berpindah tempat	Aktivitas orientasi, menyebar dan transisi kota
Makna	Ruang sebagai stimulus pengalaman langsung pengguna	Ruang sebagai wadah kolektif	Ruang sebagai escape atau tempat melepas penat dari hiruk pikuk kota	Sirkulasi ruang	Ruang sebagai threshold (ambang ruang)
Lokasi dan Penerapan	Red Square, Area bermain dan area Olahraga	Black Market, Cafe dan Resto	Green Park	Pedestrian pada tiap Kawasan	Semua Arah, Karena tidak terdapat entrance Formal

Tabel 2. 8 Tabel Zoning pada Superkilen Park, Denmark

Sumber : Analisa Pribadi, 2024

Berikut merupakan analisis Zoning dari Superkilen Park, Denmark (Lihat gambar 2.12), Dibagi berdasarkan intensitas pengguna yang datang berkunjung.



Gambar 2. 11 Zoning Aktivitas pada Superkilen Park, Denmark

Sumber : Analisa Pribadi, 2024

Berdasarkan hasil analisa tersebut maka

- Zoning berdasarkan intensitas aktivitas ; Sisi Red Square sangat aktif, Sisi Black Market (aktif saat ada kegiatan event), sisi selatan pasif karena untuk relaksasi
- Setiap zona memiliki fungsi masing-masing menyesuaikan kebutuhan pengguna

Analisa Placemaking pada Millenium park antara lain :

5. Aspek Access & Linkages

- Tidak memiliki gerbang utama
- Bisa diakses dari berbagai titik sepanjang koridor kawasan (High Permeability)
- Terintegrasi dengan jalan kota dan jalur sepeda
- Akses dirancang sebagai bagian dari jaringan kota (urban fabric)

6. Aspek Comfort & Image

- Citra kawasan berdasarkan pada warna zoning, warna warna kuat
- Terdapat elemen unik dari berbagai negara
- Minim vegetasi pada beberapa area tertentu
- Kenyamanan visual tinggi akan tetapi kenyamanan thermal bervariasi (kurang teduh pada beberapa area seperti red square, sangat teduh pada area green park)
- citra ruang dibentuk oleh warna & objek budaya, bukan hanya lanskap

7. Aspek Use & Activities

- Banyak area yang digunakan untuk aktivitas bermain dan olahraga
- Aktivitas sosial untuk duduk, mengobrol dan berdiskusi banyak ditemukan
- Beberapa area juga sering digunakan untuk rekreasi dan berjalan santai
- Program aktivitas sangat beragam, ruang hidup karena aktivitas berbasis perilaku pengguna

8. Aspek Sociability

- Zona tengah (Black Market) merupakan salah satu zona yang paling ramai
- Banyak area untuk menampung aktivitas pengguna seperti sitting area dan plaza

Sintesa konsep placemaking pada Superkilen Park, Denmark :

Variabel	Strategi Utama	Output Ruang	Elemen Ruang
Access and Linkage	Linear dan Terbuka	Ruang inklusif	- Jalur pedestrian memanjang - Jalur sepeda

			- Multi akses tanpa gate
Comfort and Image	Citra Visual kuat	Identitas kawasan Tinggi	- Warna zona (merah, hitam, hijau) - Pola lantai grafis - Street furniture unik
Use and Activities	Program beragam Aktivitas Berlapis	Ruang Hidup	- Lapangan basket - Skatepark - Area duduk & plaza - Lawn & area piknik
Sociability	Zona Sosial	Ruang interaksi tinggi	- Cluster bangku - Plaza terbuka - Area komunal informal

Tabel 2. 9 Tabel Placemaking pada Superkilen Park, Denmark

Sumber : Analisa Pribadi, 2024

Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan studi preseden pada milenium park adalah Siteplan Superkilen Park menunjukkan pendekatan perancangan ruang publik berbasis budaya yang menekankan pada pengalaman spasial linear, keberagaman aktivitas, serta representasi identitas global melalui elemen fisik, sehingga menghasilkan ruang yang inklusif, interaktif, dan memiliki karakter visual yang kuat. Selain itu Zoning berbasis aktivitas pada Superkilen Park menunjukkan pendekatan perancangan ruang publik yang berorientasi pada perilaku pengguna melalui pembentukan gradien aktivitas dari intensitas tinggi hingga rendah, sehingga menghasilkan ruang yang dinamis, fleksibel, dan mampu

mengakomodasi berbagai kebutuhan sosial secara berkelanjutan. Placemaking pada Superkilen Park menunjukkan pendekatan berbasis identitas budaya dan aktivitas pengguna melalui sistem ruang linear yang terbuka, di mana elemen-elemen fisik dari berbagai budaya berperan dalam membentuk citra tempat, sementara keberagaman aktivitas dan aksesibilitas tinggi menciptakan ruang yang inklusif, interaktif, dan berorientasi pada komunitas.

2.4.3 Millenium Park, Chicago

Millennium Park adalah taman umum seluas 24,5 hektar (9,9 ha) yang terletak di area komunitas Loop di Chicago, Illinois. Taman ini dibatasi oleh Michigan Avenue di sebelah barat, Randolph Street di sebelah utara, Columbus Drive di sebelah timur, dan Monroe Street di sebelah selatan. Taman ini memiliki posisi yang strategis dikarenakan terhubung dengan lakefront pada sisi Timur area. Visualisasi Millenium Park dapat dilihat *(Pada gambar 2.13)*



Gambar 2. 12 Millenium Park, Chicago

Sumber : (Samples, 2017)

Millenium Park merupakan sebuah mahakarya arsitek Frank Gehry. Gehry merancang Millennium Park dengan visi untuk menciptakan ruang publik yang indah, inovatif, dan inklusif. material dan teknik yang tidak biasa dalam merancang Millennium Park. Misalnya, Cloud Gate, patung ikonik di

Millennium Park, terbuat dari stainless steel dan memiliki permukaan yang cerminan. Cloud Gate sering disebut sebagai "The Bean" karena bentuknya yang menyerupai kacang (Chicago, 2021). Untuk melihat Siteplan Millenium Park lihat (*Gambar 2.14*).



Gambar 2. 13 Siteplan Millenium Park, Chicago

Sumber : Analisa Pribadi, 2024

Taman ini ditata dalam serangkaian “ruang” yang lebih kecil, sebuah konsep yang pertama kali digagas oleh Daniel Burnham dan kemudian oleh Edward Bennett untuk lanskap Grant Park pada tahun 1909. Di Millennium Park,

- Setiap ruang menampilkan ide desain yang berbeda, dengan transisi dari gaya Renaissance Prancis di tepi Michigan Avenue menuju arsitektur yang lebih kontemporer di sebelah timur.
- Penataan ruang disusun seperti sequence ruang public
- Keseluruhan penataan ruang terinspirasi dari rencana kota Klasik

Taman ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas, seperti:

- Cloud Gate
- Jay Pritzker Pavilion
- Lurie Garden
- Crown Fountain

- Skate Park
- Cycle Center
- Berbagai Restoran, dan toko
- Fasilitas yang umumnya ada pada taman

Zoning pada Siteplan Millenium park dibagi berdasarkan jenis aktivitas yang ada pada kawasan tersebut. Beberapa pembagian Zona pada siteplan Millenium park antara lain :

	Zona Interaksi	Zona Event & Mass Gathering	Zona Relaksasi	Zona Transisi & Sirkulasi	Zona Formal Entrance
Karakter Ruang	Aktivitas bermain, berfoto, eksplorasi, Intensitas tinggi, banyak terdapat interaksi sosial	Aktivitas konser, festival , event besar, berkapasitas besar, ruangan fleksibel	Aktivitas duduk, jalan santai, refleksi, intensitas rendah, serta lebih santai	Aktivitas berjalan, berlari, berpindah tempat, Experience based movement	Aktivitas orientasi, berkumpul awal, serta transisi kota
Makna	Ruang sebagai stimulus pengalaman langsung pengguna	Ruang sebagai wadah kolektif	Ruang sebagai enscape atau tempat melepas penat dari hiruk piruk kota	Sirkulasi ruang	Ruang sebagai threshold (ambang ruang)
Lokasi dan Penerapan	Cloud Gate, Crown Fountain	Jay Pritzker Pavilion, Great Lawn	Lurie Garden	BP Bridge, Pathways	Wrigley Square

Tabel 2. 10 Tabel Zoning pada Millenium Park, Chicago

Sumber : Analisa Pribadi, 2024

Berikut merupakan analisis Zoning dari Millenium Park, Chicago (*Lihat gambar 2.15*), Dibagi berdasarkan beberapa zona berdasarkan sifat dan kebutuhan ruangnya bagi pengguna.



Gambar 2. 14 Zoning Aktivitas pada Millenium Park, Chicago

Sumber : Analisa Pribadi, 2024

Berdasarkan hasil analisa tersebut maka

- Zoning berdasarkan intensitaf aktivitas ; Sisi utara sangat aktif, sisi tengah fleksibel (aktiv saat ada kegiatan event), sisi selatan pasif
- Tidak ditemukan zona mati, semua area mempunyai fungsi yang jelas dan target pengguna
- Fleksibilitas tinggi untuk setiap ruangan, satu ruang untuk banyak kemungkinan

Analisa Placemaking pada Millenium park antara lain :

9. Aspek Access & Linkages

- Akses utama dari area barat
- Kawasan terhubung dengan kota dan taman kota
- Grid jalan kota lebar, sehingga meningkatkan intensitas

penggunaan

- Banyak entrance sehingga tidak eksklusif pada satu gate

10. Aspek Comfort & Image

- Terdapat ruang terbuka besar (Great Lawn)
- Banyak ditemukan area berteduh
- Terdapat elemen air yang menambah image dari kawasan (Crown Fountain)
- Landmark kawasan yang kuat melalui Cloud Gate
- Orientasi ruang yang membuat banyak bangunan seperti objek ikonik kawasan
- Safety pengguna tinggi karena merupakan area terbuka

11. Aspek Use & Activities

- Banyak area yang digunakan untuk berbagai kegiatan masyarakat seperti pavilion
- Beberapa area merupakan area yang fleksibel untuk berbagai kegiatan seperti lawn
- Area fountain untuk pengguna bermain air
- Area taman untuk relaksasi pengguna
- Semua ruang mempunyai fungsi tersendiri
- Ruang aktif untuk kegiatan dan event
- Ruang semi aktif untuk jalan dan duduk santai
- Ruang pasif untuk kontemplasi

12. Aspek Sociability

- Banyak ruang sebagai aktivitas sosial dan interaksi sosial seperti cloud gate, crown fountain dan pavilion
- Dengan adanya aktivitas air dan area refleksi sehingga memicu interaksi spontan pengguna
- Berbagai kegiatan event yang dilakukan pada kawasan memperkuat sense of community

Sintesa konsep placemaking pada milenium park :

Variabel	Strategi Utama	Output Ruang	Elemen Ruang
Access and Linkage	Multy Entry dan Koneksi kota	Ruang inklusif	- Entrance utama dari kota - Jalur pedestrian axial - Koneksi ke grid kota Chicago - Akses transport publik
Comfort and Image	Elemen alam dan ikon kawasan	Ruang nyaman dan kuat secara visual	- Lawn luas (rumput) - Pohon peneduh - Cloud Gate - Jay Pritzker Pavilion
Use and Activities	Program beragam dengan ruangan fleksibel	Ruang hidup sepanjang waktu	- Event lawn (konser, festival) - Crown Fountain (interaktif) - Area duduk & santai - Jalur jalan kaki
Sociability	Node interaktif	Ruang social aktif	- Plaza terbuka - Area berkumpul di sekitar ikon

			- Seating publik - Event publik
--	--	--	--

Tabel 2. 11 Tabel Placemaking pada Millenium Park, Chicago

Sumber : Analisa Pribadi, 2024

Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan studi preseden pada milenium park adalah Siteplan Millennium Park menunjukkan bahwa keberhasilan taman kota tidak hanya ditentukan oleh bentuk fisik, tetapi oleh integrasi antara aksesibilitas, kenyamanan, keberagaman aktivitas, dan kemampuan ruang dalam memfasilitasi interaksi sosial melalui elemen-elemen ikonik dan program ruang yang fleksibel selain itu Zoning berbasis aktivitas pada Millennium Park menunjukkan pendekatan perancangan ruang publik yang berorientasi pada perilaku pengguna, di mana pembagian ruang tidak bersifat statis, melainkan dinamis berdasarkan intensitas, jenis, dan fleksibilitas aktivitas, sehingga mampu menciptakan ruang yang hidup, adaptif, dan memiliki kualitas placemaking yang kuat.

2.4.4 Federation Square, Melbourne

Federation square merupakan kawasan untuk seni dan budaya serta acara publik di tepi kawasan pusat bisnis Melbourne. Tempat ini mencakup area seluas 3,2 ha (7,9 acre) di persimpangan Jalan Flinders dan Swanston, dibangun di atas jalur kereta api yang sibuk dan berada di seberang Stasiun Flinders Street. Tempat ini menampung lembaga-lembaga budaya utama seperti Ian Potter Centre, Australian Centre for the Moving Image (ACMI), dan Koorie Heritage Trust, serta kafe dan bar dalam serangkaian bangunan yang berpusat di sekitar alun-alun berlapis paving yang luas, dan sebuah atrium berdinding kaca. Visualisasi Federation Square, Melbourne dapat dilihat (*Pada gambar 2.16*).



Gambar 2. 15 Federation Square, Melbourne

Sumber : (TripAdvisor, dikunjungi 2025)

Federation Square adalah ruang publik perkotaan yang ikonik di pusat kota Melbourne. Tempat ini dibangun untuk merayakan berdirinya negara Australia pada tahun 1901; untuk merepresentasikan keragaman etnis yang semakin meningkat di negara bagian Victoria; serta untuk menyediakan alun-alun kota yang selama ini tidak ada sejak rencana tata kota berbentuk kotak-kotak pertama kali dirancang pada tahun 1837, saat kota ini secara resmi didirikan (Daly, 2021). Siteplan Federation Square dibagi menjadi beberapa area, dapat dilihat *(pada gambar 2.17)*.



Gambar 2. 16 Siteplan Federation Square, Melbourne

Sumber : Analisa Pribadi, 2024

Federation square berbatasan dengan flinder street station di barat, sungai yarra di selatan, taman Birrarung Marr di Timur dan Jalan Flinders di utara. Selain itu pada kawasan ini saling terintegrasi dengan transportasi lokal. Pada Federation park,

- Kawasan ini berkonsep Urban cultural platform, Dimana merupakan platform kota untuk aktivitas budaya
- Geometri penataan ruang terpecah dan asimetris, sehingga tidak ada grid kota, menciptakan dinamika ruang dan tidak monoton
- Plaza sebagai jantung karena merupakan pusat aktivitas, semua sirkulasi mengarah ke area ini

Selain itu beberapa fasilitas yang ada dikawasan ini antara lain :

- Museum film dan ruang interaktif
- Galeri Seni
- Studio penyiaran dan Media
- Central Plaza
- Riverfront Terrace
- Amphiteater
- Area komersial (Café, resto, retail shop)
- Pedestrian

Zoning pada Siteplan Federation Park dibagi berdasarkan jenis aktivitas yang ada pada kawasan tersebut. Beberapa pembagian Zona pada siteplan Federation Park antara lain :

	Zona Interaksi	Zona Event & Mass Gathering	Zona Relaksasi	Zona Transisi & Sirkulasi	Zona Formal Entrance
Karakter Ruang	Aktivitas berfoto, eksplorasi, Intensitas tinggi, banyak terdapat interaksi	Aktivitas konser, festival , event besar, berkapasitas besar, ruangan fleksibel, banyak juga	Aktivitas duduk, jalan santai, refleksi, intensitas rendah, serta lebih santai	Aktivitas berjalan, berlari, berpindah tempat, Experience based	Aktivitas orientasi, menyebar dan serta transisi kota

	sosial	terdapat interaksi sosial		movement	
Makna	Ruang sebagai stimulus pengalaman langsung pengguna	Ruang sebagai wadah kolektif	Ruang sebagai escape atau tempat melepas penat dari hiruk pikuk kota	Sirkulasi ruang	Ruang sebagai threshold (ambang ruang)
Lokasi dan Penerapan	ACMI, Museum, Galeri	Square Tengah Kawasan	Riverfront Terrace	Di sela sela setiap bangunan dan area	Area Barat (dekat flinders Street Station)

Tabel 2. 12 Tabel Zoning pada Federation Square, Melbourne

Sumber : Analisa Pribadi, 2024

Berikut merupakan analisis Zoning dari Federation Square, Melbourne (Lihat gambar 2.18), Dibagi berdasarkan beberapa zona berdasarkan sifat dan kebutuhan ruangnya bagi pengguna.



Gambar 2. 17 Zoning Aktivitas pada Federation Square, Melbourne

Berdasarkan hasil analisa tersebut maka

- Zoning berdasarkan interaksi pengguna, sisi tengah dan barat sangat aktif karena banyak terdapat aktivitas dan kegiatan pengguna, sisi selatan lebih tenang
- Core kawasan terdapat pada area plaza atau square di inti bangunan
- Banyak jalur masuk ke kawasan, bisa dari banyak sisi
- Fleksibilitas tinggi untuk setiap ruangan, satu ruang untuk banyak fungsi
- Setiap aktivitas indoor dan outdoor saling terhubung

Analisa Placemaking pada Federation Square antara lain :

13. Aspek Access & Linkages

- Kawasan terhubung langsung dengan transportasi utama
- Banyak terdapat entrance untuk masuk ke kawasan
- Jaringan laneway Permeabel
- Akses tidak linear (menyebar)
- Terdapat koneksi antara kota, budaya dan waterfront (karena bersebalahan dengan sungai Yarra)

14. Aspek Comfort & Image

- Plaza square sangat luas untuk berbagai kegiatan event
- Tidak banyak terdapat vegetasi pada kawasan
- Visual kawasan sangat kuat dan iconic karena pada bangunan museum dan galeri memiliki fasad geometrik
- Citra kawasan dibentuk oleh desain arsitektur dan geometri, bukan landscape kawasan

15. Aspek Use & Activities

- Banyak area yang digunakan untuk berbagai kegiatan masyarakat seperti plaza

- Beberapa area merupakan area yang fleksibel untuk berbagai kegiatan seperti lawn
- Area indoor dan outdoor saling terintegrasi untuk kegiatan pengguna
- Ruangan menjadi hidup karena banyak aktivitas berlapis (multi-layered use)

16. Aspek Sociability

- Central plaza sebagai titik kumpul pengguna sehingga merupakan social condenser utama
- Banyak area sitting grup dan edge aktif untuk pengguna
- Edge dari kawasan dan bangunan memperkuat adanya interaksi antar pengguna
- Interaksi sosial juga terjadi karena aktivitas kolektif, kepadatan pengguna pada kawasan dan program ruang kawasan

Sintesa konsep placemaking pada Federation Square, Melbourne:

Variabel	Strategi Utama	Output Ruang	Elemen Ruang
Access and Linkage	Multy Entry dan Laneway	Ruang Permeabel & terintegrasi kota	- Akses langsung dari Flinders Street Station - Jaringan laneway (jalur kecil) - Jalur pedestrian terbuka - Koneksi ke Yarra River
Comfort and Image	Identitas arsitektural & ruang terbuka	Citra bangunan kuat	- Central plaza (hardscape luas) - Fasad geometrik

			bangunan - Layar LED besar - Tangga/terrace publik
Use and Activities	Program Hybrid	Ruang Aktif	- Event plaza (festival, nobar) - ACMI (Australian Centre for the Moving Image) - Ian Potter Centre - Café & retail
Sociability	Plaza Terpusat sebagai ruang kolektif	Interaksi tinggi	- Central plaza (ruang kumpul utama) - Seating di tangga/edge - Area event publik - Aktivasi tepi bangunan

Tabel 2. 13 Tabel Placemaking pada Federation Square, Melbourne

Sumber : Analisa Pribadi, 2024

Kesimpulan yang dapat ditarik berdasarkan studi preseden pada Federation Square menunjukkan bahwa Siteplan Federation Square menunjukkan struktur ruang terpusat dengan plaza sebagai inti aktivitas, dikelilingi oleh bangunan budaya dan jaringan sirkulasi yang permeabel, serta terhubung langsung dengan riverfront sebagai ruang transisi, selain itu komposisi ruang berbasis hubungan antara massa bangunan dan ruang terbuka, di mana plaza berfungsi sebagai pusat aktivitas yang dikelilingi oleh bangunan budaya dan jaringan sirkulasi yang permeabel, sehingga menciptakan ruang publik yang dinamis dan terintegrasi dengan konteks kota. Zoning Federation Square menunjukkan struktur ruang berbasis plaza sebagai pusat aktivitas (centralized), dikelilingi oleh bangunan budaya

sebagai pengaktif ruang, serta jaringan sirkulasi yang permeabel yang menghubungkan kawasan dengan konteks kota dan riverfront. Pada federation square juga menunjukkan bahwa placemaking pada ruang publik urban dapat dicapai melalui integrasi antara aksesibilitas tinggi, identitas visual yang kuat, keberagaman aktivitas, serta pembentukan ruang pusat sebagai wadah interaksi sosial, sehingga menghasilkan ruang yang dinamis, intens, dan berorientasi pada kehidupan kota.

2.4.5 Kesimpulan Preseden

Berdasarkan analisa preseden diatas, keseluruhan preseden memiliki pola zoning dan aktivitas yang berbeda, sehingga penataan ruang sesuai dengan ragam aktivitas pengguna. Beberapa Kesimpulan yang dapat ditarik dari keempat preseden tersebut adalah

PRESEDEN	TAMAN INDONESIA KAYA	SUPERKILEN PARK	MILLENIUM PARK	FEDERATION SQUARE
Aktivitas Utama	Pertunjukan seni, kegiatan komunitas, rekreasi	Aktivitas komunitas, olahraga, interaksi sosial	Konser musik, festival, wisata	Festival budaya, pameran seni, event kota
Pola dan Zoning Ruang	Zona utama berupa plaza dan amphitheater, dikelilingi ruang duduk dan taman	Pembagian ruang berdasarkan tema budaya dengan area aktivitas berbeda	Zona utama berupa pavilion konser dan plaza besar, dengan taman dan instalasi seni di sekitarnya	Plaza terbuka sebagai ruang pusat kegiatan publik
Sirkulasi	Sirkulasi radial menuju panggung utama	Jalur linear yang menghubungkan zona tematik	Sirkulasi grid dan jalur pedestrian yang menghubungkan berbagai atraksi	Sirkulasi terbuka yang terhubung dengan jaringan kota
Elemen Arsitektural dan Landscape	Amphitheater, panggung terbuka, tempat duduk bertingkat, plaza, vegetasi	Instalasi seni publik, elemen budaya global, area olahraga	Jay Pritzker Pavilion, plaza, instalasi seni, taman lanskap	Plaza besar, ruang event, layar publik, bangunan budaya
Konsep Placemaking	Aktivasi ruang publik melalui kegiatan seni dan budaya	Identitas tempat dibangun melalui representasi budaya masyarakat	Integrasi seni, arsitektur, dan ruang terbuka sebagai ikon kota	Ruang publik sebagai platform kegiatan sosial dan budaya
Penerapan Untuk Desain	Menyediakan ruang pertunjukan terbuka sebagai pusat aktivitas taman budaya	Menggunakan elemen budaya dan instalasi seni untuk membangun karakter taman	Menciptakan ruang publik yang menjadi landmark dan pusat kegiatan budaya	Membuat ruang terbuka fleksibel untuk berbagai kegiatan budaya

Tabel 2. 14 Tabel Analisa Preseden

Sumber : Analisa Pribadi, 2024

Dari studi preseden tersebut dapat disimpulkan beberapa prinsip desain taman kota berbasis placemaking:

1. Ruang pusat aktivitas
Biasanya berupa plaza, amphitheater, atau ruang pertunjukan terbuka.
2. Zoning aktivitas yang jelas
Ruang dibagi menjadi zona budaya, rekreasi, dan interaksi sosial.
3. Sirkulasi pedestrian yang menghubungkan ruang aktivitas
Jalur sirkulasi dirancang untuk mengalirkan pengunjung ke titik aktivitas utama.
4. Elemen seni dan budaya sebagai identitas ruang
Instalasi seni, panggung, atau elemen simbolik memperkuat sense of place.
5. Ruang fleksibel untuk kegiatan public
Plaza atau ruang terbuka dapat digunakan untuk festival, pertunjukan, dan kegiatan komunitas.

Selain itu sintesa penggunaan elemen placemaking yang dapat diterapkan dalam desain seperti :

VARIABEL	SUPERKILEN	MILLENIUM PARK	FEDERATION SQUARE	TAMAN INDONESIA KAYA	SINTESIS (PARAMETER DESAIN)
Access & Linkage	Linear, multi-akses	Axial, terstruktur	Network, Multi-entry	Loop dan terarah ke pusat	Hybrid system: linear, node, dan network
Elemen	Jalur linear, open access	Entrance jelas, pathway	Laneway, koneksi stasiun	Loop path, multi-entrance	Jalur utama, node, dan akses multi arah
Comfort & Image	Warna dan objek budaya	Landscape dan landmark	Arsitektur ikonik	Panggung dan taman	Identitas kuat: landmark, elemen visual
Elemen	Zona warna dan furniture global	Lawn, Cloud Gate	Fasad, LED screen	Amphiteater, vegetasi	Landmark, ruang hijau, elemen visual
Uses & Activities	Aktivitas harian beragam	Event dan rekreasi	Hybrid (budaya dan komersial)	Event-based	Mix program: harian dan event
Elemen	Skate, plaza, lawn	Evenet lawn, fountain	Plaza museum, café	Stage dan tribune	Fasilitas aktif, plaza, ruang fleksibel
Sociability	Menyebar	Terpusat di node	Plaza sebagai pusat	Terpusat di panggung	Multi-node interaction
Elemen	Seating cluster	Plaza dan landmark	Central plaza	Seating menghadap panggung	Plaza, seating, ruang komunal

Tabel 2. 15 Tabel Sintesa Placemaking pada Preseden

Sumber : Analisa Pribadi, 2024

Sintesis dari berbagai preseden menunjukkan bahwa kualitas placemaking ruang publik tidak bergantung pada satu pendekatan tunggal, melainkan pada integrasi berbagai sistem ruang seperti linear, axial, network, dan terpusat, yang kemudian membentuk model hybrid dalam menciptakan ruang publik yang inklusif, dinamis, dan berorientasi pada aktivitas serta interaksi sosial.

Menghasilkan paramater desain placemaking Taman Budaya Antara Lain :

PARAMETER	KRITERIA DESAIN	IMPEMENTASI SPASIAL
Hybrid Spatial System	Core (panggung), spine (jalur utama), network path	Core zone, social zone, relaxation zone
Hierarki Ruang	Menggabungkan pola linear, terpusat, dan network	Core zone, social zone, relaxation zone
Multi-node System	Pembagian berdasarkan intensitas (tinggi–sedang–rendah)	Plaza utama + node kecil (seating, plaza mikro)
Dual Activity System	Event space + ruang santai harian	Event space + ruang santai harian
Flexible Space	Memiliki elemen visual yang kuat	Ruang dapat berubah fungsi
Landmark / Ikon	Memiliki elemen visual yang kuat	Panggung budaya, instalasi seni
Cultural Expression	Mencerminkan identitas lokal	Mencerminkan identitas lokal
Multi Access	Akses dari berbagai sisi	Entrance lebih dari satu, koneksi ke jalan kota
Hierarki Sirkulasi	Jalur utama dan sekunder jelas	Main spine + jalur sekunder
Hierarki Sirkulasi	Ruang interaksi tersebar	Seating cluster, plaza kecil, tangga duduk
Inclusive Space	Dapat digunakan semua kelompok	Akses universal, ruang terbuka tanpa batas
Green	Integrasi elemen hijau	Shading, ventilasi alami,

Integration		material tidak panas
Thermal Comfort	Kenyamanan iklim tropis	Shading, ventilasi alami, material tidak panas

Tabel 2. 16 Tabel Parameter Placemaking

Sumber : Analisa Pribadi, 2024

Parameter desain taman budaya berbasis placemaking dirumuskan melalui integrasi aspek spasial, aktivitas, visual, aksesibilitas, sosial, dan lingkungan, yang secara keseluruhan membentuk sistem ruang publik yang adaptif, inklusif, dan berkelanjutan.