

BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Ketika kita mendengar kata “kota” maka seringkali hal pertama yang muncul di benak kita adalah pemukiman yang besar dan padat, deretan gedung-gedung tinggi, keramaian, bahkan tempat-tempat estetik. Semua itu didapat berdasarkan citra dan pengalaman yang tertanam dalam ingatan. Begitu juga ketika kita membayangkan desa atau wilayah pegunungan, yang terlintas tidak jauh dari pemandangan alam yang asri, suasana tenang, dan tempat yang lebih sederhana. Hal ini menjadikan kita, manusia, sebagai makhluk visual, di mana kita menilai, mengingat, dan membayangkan dunia melalui apa yang kita lihat. Namun, pemahaman kita mengenai kota, desa, ataupun tempat-tempat tertentu tidak hanya dapat dipahami melalui bentuk fisik maupun letak geografisnya saja. Kita perlu menggali lebih dalam bagaimana kota, desa, dan tempat-tempat lain turut merefleksikan aktivitas, dinamika, dan kehidupan masyarakat yang beroperasi di dalamnya. Dalam konteks ini, kota dengan kepadatan dan skala ruangnya, menjadi tempat yang menampung penduduk yang heterogen, dibandingkan dengan wilayah lain yang penduduknya bersifat lebih homogen. Menurut Jamaludin (2015), kota dipandang sebagai pusat kekuasaan, kekayaan, dan pengetahuan yang menampung berbagai aktivitas ekonomi, sosial, pendidikan, dan jasa. Beragam aktivitas tersebut kemudian membentuk ritme kehidupan masyarakat perkotaan yang dinamis. Oleh karena itu kota sebagai pusat pelayanan harus memiliki kelengkapan fasilitas yang baik dan memadai untuk menunjang kebutuhan hidup manusia di dalamnya.

Dalam kehidupan perkotaan yang padat dan dinamis tersebut, kebutuhan manusia pun juga akan terus meningkat. Kompleksitas kebutuhan manusia turut mendorong mereka untuk senantiasa berupaya beradaptasi serta mencari berbagai strategi demi memenuhi kebutuhannya. Dampaknya, kondisi ini membentuk pola hidup yang kompetitif, di mana produktivitas¹ menjadi nilai yang dijunjung tinggi dan menjadi gaya hidup yang melekat di masyarakat perkotaan.

¹ Produktivitas diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu dalam jumlah yang besar atau maksimal. Dalam konteks sosial budaya, produktif juga dimaknai sebagai rangkaian kegiatan yang membuat individu berkembang, disiplin, dan berdaya (Pasaribu, 2020).

Masyarakat atau individu yang produktif umumnya dipandang baik apabila apa yang dilakukan mampu meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas. Di sisi lain, dalam konteks kehidupan perkotaan, makna produktivitas dapat bergeser menjadi sesuatu yang justru berdampak negatif terhadap kesejahteraan individu. Fenomena ini disebut dengan istilah *toxic productivity*, yaitu kondisi ketika seseorang merasa harus terus melakukan sesuatu dan merasa bersalah jika tidak melakukan suatu hal atau tidak sibuk. Mereka meyakini bahwa waktu luang tidak boleh disia-siakan dan harus selalu diisi dengan kegiatan (Ramadhina et al., 2023). Pola pikir ini dapat berakar dari berbagai faktor, seperti terbiasa dituntut oleh pekerjaan yang harus mengejar dan mencapai target, tekanan ekonomi dan tanggung jawab sebagai bagian dari *sandwich generation*², hingga pengaruh *hustle culture*³ yang menormalisasikan kesibukan dan kerja tanpa henti. Muncul perasaan FOMO⁴, yaitu ketika individu terdorong untuk bekerja lebih keras karena takut tertinggal atau hasil kerjanya dibawah orang lain juga turut mendukung hal ini.

Ritme kehidupan yang serba cepat dan terus meningkatnya kebutuhan hidup ini sering kali tidak seimbang dengan kemampuan individu untuk memenuhinya. Akibatnya, banyak orang mengalami tekanan psikologis, stres, kelelahan, dan kecemasan. Waktu untuk beristirahat dan bersosialisasi pun menjadi terabaikan karena adanya tuntutan untuk selalu produktif. Pada akhirnya, kondisi ini dapat mengganggu kesejahteraan individu dan mengikis keseimbangan hidup mereka. Dalam konteks ini, perancangan kota memainkan peran penting dalam membantu menyelaraskan kembali dan menjaga kesejahteraan kehidupan individu di dalamnya. Kota yang baik adalah kota yang diisi dengan masyarakat yang bahagia dan sehat, serta mampu memfasilitasi segala jenis kebutuhan manusia. Dengan kata lain, kunci utama menunjang kemajuan dan kualitas hidup penduduknya adalah ketika kota mengedepankan kesehatan penduduknya (Christian et al., 2023). Ketika berbicara mengenai tuntutan, kewajiban yang sulit terpenuhi, hal ini erat kaitannya dengan aspek jasmani dan rohani di mana di tengah hiruk pikuk kondisi tersebut, manusia membutuhkan ruang untuk merasa senang,

² *Sandwich generation* adalah sebuah sebutan yang digunakan untuk sekelompok orang yang memiliki orang tua yang sudah berumur dan juga anak-anak, sehingga mereka harus merawat anak-anak dan orang tua mereka.

³ *Hustle culture* merupakan situasi di mana seseorang memiliki kecanduan kerja karena terlalu berorientasi kepada masa depan dan mengurangi waktu luang mereka.

⁴ FOMO atau *fear of missing out* didefinisikan sebagai ketakutan tidak mampu mengikuti apa yang terjadi dalam kehidupan orang lain.

aman, tenang, dan terhibur yang mana hal ini termasuk ke dalam kebutuhan tersier atau kebutuhan akan rekreasi manusia.

Kota dapat memwadahi kebutuhan tersebut melalui ruang-ruang seperti ruang publik, ruang seni, atau ruang terbuka hijau (RTH) di tengah minimnya pepohonan dan ruang alami. RTH merupakan ‘paru-paru’ wilayah kota, di mana keberadaan RTH membantu mensejahterakan masyarakat disekitarnya (Widyawati, 2022). Dalam gaya hidup perkotaan yang lekat dengan budaya *hustle*, kesempatan untuk benar-benar beristirahat di alam terbuka seperti pegunungan atau pantai sering kali terbatas oleh waktu dan biaya. Karena itu, dibutuhkan ruang-ruang baru yang berfungsi sebagai tempat masyarakat untuk melepaskan diri sejenak dari kepadatan gedung-gedung tinggi dan kemacetan kota serta menyeimbangkan berbagai aktivitas dalam satu tempat, antara produktivitas dan waktu luang. Ruang semacam ini harus mampu menghubungkan efisiensi, efektivitas, konektivitas, dan kualitas hidup di sela-sela padatnya kehidupan masyarakat kota. Kondisi ini pada akhirnya membentuk gaya hidup masyarakat perkotaan yang sangat bergantung pada ruang-ruang pertemuan dan interaksi sosial. Sebagai makhluk sosial, kebutuhan untuk berinteraksi, dan terhubung menjadi hal yang krusial untuk mengurangi tekanan dan “lari sejenak” dari tanggung jawab dan rutinitas yang berat. Di samping itu, masyarakat juga berbondong-bondong mencari cara untuk menyeimbangkan kehidupan mereka melalui kegiatan kreatif yang berakar pada hobi, mulai dari olahraga, seni, musik, hingga aktivitas komunitas yang menyediakan ruang untuk mengisi ulang energi.

Kebutuhan akan ruang-ruang multifungsi ini juga diperkuat oleh fenomena COVID-19, ketika adanya pembatasan untuk berkegiatan di luar rumah sehingga menjadikan rumah sebagai ruang multifungsi untuk beristirahat, bekerja, belajar, dan bersosialisasi secara daring. Dari sini munculah istilah seperti *work from home*, *work from cafe*, atau *work from anywhere* yang menandai pola aktivitas yang semakin fleksibel. Pola ini berlanjut hingga pasca pandemi di mana beberapa perusahaan mulai menerapkan sistem *hybrid*, yaitu gabungan antara *work from office* dan *work from anywhere* beberapa kali dalam seminggu sebagai upaya menjaga keseimbangan antara kualitas kerja dan kesehatan mental karyawan. Perubahan pola kerja ini turut mendorong pelaku usaha dan pengelola ruang komersial untuk menghadirkan ruang-ruang hibrida, seperti kafe atau ruang publik yang didesain agar dapat

mendukung aktivitas bekerja sekaligus bersosialisasi. Kehadiran ruang hibrida ini turut membentuk perilaku baru dalam memanfaatkan ruang kota. Seseorang dapat mengerjakan tugas atau bekerja di kafe selama berjam-jam atau bahkan rapat, padahal sebelumnya kafe hanya dipahami sebagai ruang untuk makan, minum, dan bersantai. Dari fenomena tersebut, kita dapat memahami bahwa kini batas antara kerja, kehidupan pribadi, dan waktu luang menjadi kabur. Aktivitas tersebut tidak lagi terpisah secara tegas, melainkan saling beririsan sehingga menciptakan bentuk baru dari keterhubungan antara ruang dan peran sosial (Sobral et al., 2025).

Setiap ruang perlu memiliki daya tariknya masing-masing, tidak hanya mampu memfasilitasi aktivitas yang dilakukan di dalamnya namun juga mendukung sensorik melalui bentuk, ataupun desain yang mampu menciptakan pengalaman ruang yang bermakna bagi pengunjungnya. Dalam konteks ini Taman Ismail Marzuki (TIM), yang berlokasi di Jakarta menjadi pembahasan yang menarik. Secara fungsional Taman Ismail Marzuki, merupakan ikon budaya yang menjadi pusat seni dan kegiatan sejak tahun 1968. Kemudian mengalami revitalisasi besar-besaran pada tahun 2019-2022 silam, TIM⁵ kini hadir dengan infrastruktur dan tata ruang yang lebih modern, terbuka dan inklusif. Tidak hanya sebatas ruang seni seperti teater, atau museum koleksi, TIM kini menjadi ruang hidup yang multifungsi. Berdasarkan pengalaman saya saat berkunjung ke sana, kawasan ini tetap ramai dikunjungi oleh berbagai kalangan meskipun di saat hari kerja. Orang-orang mengisi waktu luang mereka dengan beragam aktivitas, mulai dari duduk santai, berkumpul bersama komunitas, mengunjungi museum atau perpustakaan untuk belajar, bekerja, atau sekedar membaca. TIM menjadi arena baru di mana pengunjung dapat berbagi satu ruang yang sama dengan tujuan dan aktivitas yang berbeda.

Fenomena di atas menunjukkan bahwa ruang publik yang mudah diakses dan bersifat gratis sangat dibutuhkan oleh masyarakat perkotaan. Contoh lainnya, ruang perpustakaan di kawasan ini tidak hanya digunakan untuk membaca atau bekerja, tetapi juga bisa beralih fungsi untuk acara musik, atau forum diskusi. Dalam kata lain, ruang yang semula dirancang dengan fungsi tertentu dapat diproduksi ulang oleh penggunanya. Terdapat perbedaan antara ruang yang dirancang, ruang yang dipersepsikan, dan ruang yang dihidupi. Manusia memiliki agensi untuk mengubah dan

⁵ TIM adalah singkatan dari Taman Ismail Marzuki

menegosiasikan fungsi ruang sesuai dengan konteks sosial dan kebutuhan yang berkembang.

Dengan begitu, pemilihan tempat untuk beraktivitas tidak hanya didorong oleh motivasi intrinsik individu. Lingkungan fisik juga berperan sebagai elemen penting. Sunyoto (dalam Baiti et al., 2020) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi suatu tempat yang menarik untuk dikunjungi tidak terlepas dari penerangan, sirkulasi udara, kebersihan, tingkat kebisingan, warna ruang, dan keamanan. Kombinasi elemen-elemen tersebut membentuk kondisi lingkungan yang nyaman dan mendukung produktivitas serta kesejahteraan individu di dalamnya. Sebaliknya, desain ruang yang tertutup, bising, atau monoton terbukti dapat menimbulkan kelelahan dan menurunkan motivasi kerja (Rupiwardani et al., 2024). Sejumlah studi lintas disiplin juga memperkuat keterkaitan antara lingkungan dan kesejahteraan psikologis. Penelitian Chairsi et al. (2025) berjudul “*The Impact of Green Spaces on Workplace Creativity*” menunjukkan bahwa *nature-based interventions* (NBIs) seperti interaksi dengan ruang hijau, aktivitas luar ruangan, atau desain yang menghadirkan elemen alam dapat meningkatkan *well-being*, kreativitas, serta kesehatan mental pekerja. Taman Ismail Marzuki meskipun dirancang, sebagai pusat seni dan budaya, TIM tidak hanya dikunjungi untuk menonton teater, melihat pameran, atau membaca di perpustakaan. Ruang ini juga berkembang menjadi ruang pertemuan informal bagi berbagai komunitas, yang memanfaatkan area-area terbuka untuk berkegiatan, berlatih, berdiskusi, atau sekedar berkumpul. Beragamnya karakter ruang seperti lorong gedung panjang dan titik-titik teduh mendorong munculnya aktivitas spontan dan terorganisir dari kelompok atau komunitas seperti Mari Menggambar yang memanfaatkan TIM sebagai ruang yang mendukung praktik mereka. Dari berbagai temuan ini dapat dipahami bahwa manusia tidak hanya makhluk visual yang menilai ruang dari aspek estetika semata, tetapi juga makhluk yang memiliki kebutuhan fungsional, emosional, dan sosial yang harus terpenuhi melalui desain ruang yang mendukung. Revitalisasi TIM menjadi contoh nyata bagaimana desain, tata ruang, aksesibilitas mampu membentuk kembali citra dan fungsi ruang publik, membuatnya lebih adaptif, inklusif, dan bermakna bagi pengunjung.

1.2 Rumusan Masalah

Kota merupakan pusat kegiatan ekonomi, pemerintahan, pendidikan dan pelayanan jasa yang menarik masyarakat dari berbagai daerah untuk datang dan mencari peluang baru. Hal ini membuat kota dihuni oleh penduduk dengan latar belakang sosial dan budaya yang beragam. Dinamika kehidupan perkotaan yang padat dan serba cepat membuat masyarakat kota cenderung disibukkan oleh berbagai aktivitas untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Kondisi tersebut mendorong masyarakat kota jadi lebih individualis, sehingga interaksi sosial menjadi terbatas. Sebagai upaya mengatasi hal tersebut, berbagai komunitas dan perkumpulan hadir untuk membangun kembali relasi sosial antar individu. Keberadaan komunitas ini tentu memerlukan ruang sebagai wadah untuk berkegiatan. Oleh karena itu beragamnya infrastruktur, bangunan, dan ruang publik di kota menjadi penting dalam menyediakan tempat beraktivitas informal masyarakat.

Penilaian individu saat pertama kali ingin menggunakan suatu ruang atau tempat seringkali didominasi oleh persepsi visual. Adanya dominasi aspek visual sering membuat seseorang membentuk asumsi menyeluruh tentang kualitas dan kenyamanan sebuah ruang, bahkan sebelum mengalami atau memasuki ruang tersebut. Misalnya, ketika kita melihat bangunan yang megah, kita cenderung menganggap bahwa interior dan pengalaman ruang di dalamnya juga akan sama baiknya. Dalam hal ini, revitalisasi TIM dengan desain yang lebih modern dan estetik menjadi daya tarik tersendiri bagi berbagai kelompok masyarakat. Namun, daya tarik sebuah ruang tidak hanya ditentukan oleh aspek visual semata. Ruang publik yang efektif adalah ruang yang mampu menampung aktivitas sosial, memenuhi kebutuhan fungsional penggunanya, serta memberikan rasa nyaman dan keterhubungan. Fenomena banyaknya komunitas yang berkunjung dan melakukan aktivitasnya di TIM menjadi perhatian menarik untuk dikaji, terlebih karena posisi TIM sebagai ruang seni di tengah kota Jakarta yang memiliki beragam ruang publik lain dengan fasilitas serta fungsi serupa.

Kondisi ini menimbulkan pertanyaan mengenai apa yang membedakan TIM dari ruang publik lainnya, serta aspek-aspek apa yang membuatnya menjadi pilihan komunitas-komunitas tersebut. Dalam konteks ini, komunitas Mari Menggambar menjadi contoh signifikan di mana kegiatan menggambar umumnya membutuhkan ruang yang nyaman, stabil, dan relatif tenang, namun komunitas ini justru memilih

ruang terbuka, lesehan, dan publik. Pemilihan ruang tersebut mencerminkan adanya faktor lain yang melampaui kenyamanan fisik semata. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini difokuskan pada bagaimana panitia dan anggota komunitas Mari Menggambar menilai TIM dari segi karakteristik ruang dan desain, dan sejauh mana TIM dapat mewadahi praktik komunitas. Dengan diadakannya TIM sebagai titik kumpul utama sejak 2023, penelitian ini berupaya memahami bagaimana karakteristik ruang memengaruhi pengalaman komunitas Mari Menggambar serta membentuk penilaian mereka terhadap ruang tersebut. Untuk memandu analisis, penelitian ini merumuskan dua pertanyaan :

1. Apa saja faktor yang mendorong panitia komunitas Mari Menggambar memilih Taman Ismail Marzuki sebagai ruang berkegiatan mereka?
2. Bagaimana panitia dan anggota komunitas Mari Menggambar memaknai keberadaan Taman Ismail Marzuki dalam kehidupan sehari-hari mereka?

1.3 Tujuan Penelitian

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan, yaitu memahami alasan serta faktor yang mendorong komunitas Mari Menggambar menggunakan suatu tempat, serta bagaimana mereka menciptakan makna dari pengalaman yang dialami dalam suatu ruang. Penelitian ini juga menyoroti aspek desain dan tata ruang yang tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga berpotensi menghambat atau mendukung aktivitas komunitas. Melalui rumusan masalah yang dijabarkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong panitia komunitas Mari Menggambar memilih Taman Ismail Marzuki sebagai ruang berkegiatan.
2. Menganalisis bagaimana panitia dan anggota komunitas Mari Menggambar memaknai Taman Ismail Marzuki dalam kehidupan sehari-hari mereka.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk penelitian yang selanjutnya, terutama dalam kajian antropologi arsitektur, khususnya dalam melihat bagaimana ruang tidak hanya berfungsi sebagai entitas fisik yang menjadi latar aktivitas manusia, tetapi juga sebagai ruang

sosial yang membentuk pengalaman, perilaku, dan pemaknaan penggunaannya. Dalam bagian ini manfaat penelitian yang dilakukan terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktik. Berikut manfaat teoritis dan manfaat praktis dari penelitian ini :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian literatur dalam bidang antropologi arsitektur, khususnya terkait hubungan antara desain ruang, praktik sosial, dan pemaknaan ruang oleh komunitas dalam konteks perkotaan. Penelitian ini berupaya untuk memperkuat pemahaman mengenai teori *The Production of Space* dari Henri Lefebvre, terutama terkait bagaimana ruang dirancang tidak hanya sebagaimana fungsinya, namun juga dipersepsikan, dihidupi, dan dinegosiasikan melalui aktivitas komunitas. Temuan penelitian juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori mengenai bagaimana desain arsitektur dan tata ruang juga berperan dalam memfasilitasi, mendorong, atau justru membatasi aktivitas komunitas. Dengan begitu, penelitian ini menambah wawasan mengenai bagaimana ruang publik menjadi arena praktik sosial yang membentuk oleh dinamika masyarakat yang menggunakannya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi perancang dan pengelola ruang dalam merancang desain yang adaptif dan inklusif untuk mendukung beragam aktivitas masyarakat perkotaan yang dinamis. Tidak hanya dari aspek fungsional, tetapi juga dalam merespons kebutuhan sensorik dan praktik sosial yang membentuk kehidupan masyarakat perkotaan. Dalam konteks ini, ruang seni dan kebudayaan seperti Taman Ismail Marzuki dapat memberikan gambaran bagaimana ruang dapat berfungsi sebagai ruang hidup yang terus dinegosiasikan, serta memiliki potensi untuk mendukung atau menghambat berbagai aktivitas sosial, kreatif, dan komunal. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kenyamanan pengguna ruang publik.

1.5 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran berfungsi untuk memperjelas fokus masalah penelitian serta mengembangkan data yang sudah saya miliki. Kerangka pemikiran terdiri dari dua bagian, yaitu tinjauan pustaka dan landasan teori. Pada tinjauan pustaka, berbagai

penelitian terdahulu dikumpulkan, dianalisis, dan diidentifikasi untuk menemukan celah penelitian yang relevan dengan topik saya. Sementara itu, landasan teori digunakan untuk memperdalam pemahaman terhadap konsep-konsep yang berkaitan dengan penelitian saya sehingga analisis dapat disusun secara sistematis.

1.5.1 Tinjauan Pustaka

Untuk mengkaji penelitian ini, berbagai sumber seperti artikel, jurnal, dan penelitian terdahulu digunakan sebagai acuan untuk memperkuat analisis kajian. Pertama, penelitian yang dilakukan Aisy Nabila Putri Sangadji (2025) berjudul “Peran Pencahayaan dalam Menciptakan Suasana dan Meningkatkan Produktivitas di *Co-Working Space*” membahas bagaimana desain pencahayaan memengaruhi suasana ruang dan produktivitas pengguna *co-working space*, serta mengidentifikasi faktor-faktor pencahayaan yang berperan dalam meningkatkan efektivitas kerja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui kajian literatur tentang pencahayaan dan hubungannya dengan produktivitas dan kenyamanan kerja. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pencahayaan alami lebih disukai karena menciptakan kesan terbuka dan mampu menurunkan stres. Sementara itu, pencahayaan buatan dapat diatur untuk menciptakan suasana tertentu sesuai kebutuhan, baik untuk meningkatkan energi, santai, atau membantu fokus. Cahaya dingin dinilai efektif dalam menciptakan konsentrasi dan cahaya hangat memberikan rasa nyaman. Selain itu, pencahayaan terpadu yang menggabungkan cahaya alami dan buatan mampu meningkatkan kesejahteraan, mengurangi stres, dan menstimulasi kreativitas. Adapun persamaan antara penelitian Aisy dan penelitian saya yang terletak pada analisis hubungan elemen ruang terhadap hubungan antara elemen ruang dan pengalaman penggunaannya. Keduanya sama-sama menekankan bagaimana rancangan ruang dapat membentuk suasana aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Sementara itu, perbedaan terdapat pada fokus dan pendekatan teoritisnya. Penelitian Aisy berangkat dari perspektif arsitektur dan desain interior dengan menyoroti pencahayaan sebagai variabel teknis yang memengaruhi produktivitas kerja di ruang fungsional seperti *co-working space*. Sementara, penelitian ini berada dalam ranah antropologi, dan kajian ruang sosial dengan menggunakan teori *The Production of Space* dari Henri Lefebvre (1991) untuk memahami bagaimana komunitas Mari Menggambar memilih Taman Ismail Marzuki sebagai ruang berkegiatan serta bagaimana mereka memaknai dan menghidupi ruang

tersebut melalui aktivitas komunalnya. Penelitian ini tidak hanya melihat ruang dari segi fisik dan fungsionalitasnya, tetapi juga pada faktor sosial, pengalaman kolektif, dan proses pemaknaan yang terbentuk melalui interaksi komunitas dalam ruang publik.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Kim, Hong, dan Yang (2021) berjudul *“Perceived Productivity in Open-Plan Design Library: Exploring Students’ Behaviors and Perceptions”* membahas hubungan antara desain ruang terbuka di perpustakaan universitas dengan perilaku pengguna, kepuasan lingkungan, dukungan produktivitas, serta persepsi produktivitas mahasiswa. Penelitian ini menggunakan konsep *Environmental Satisfaction* dan *Productivity Relationship* yang banyak diterapkan dalam kajian arsitektur lingkungan dan perilaku pengguna ruang. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dan analitik, dengan metode survei terhadap 66 mahasiswa menggunakan skala Likert untuk menilai tingkat kepuasan lingkungan, dukungan terhadap produktivitas, dan persepsi produktivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa menggunakan perpustakaan untuk belajar individu, dan aktivitas tersebut didukung oleh adanya zona tenang yang meningkatkan konsentrasi dan kreativitas, serta zona ideasi yang mendorong kolaborasi dan komunikasi. Selain itu, kepuasan lingkungan dipengaruhi oleh faktor seperti pencahayaan alami yang memadai, kualitas udara yang baik, serta tingkat kebisingan yang rendah, yang secara keseluruhan berkontribusi terhadap meningkatnya persepsi produktivitas pengguna ruang. Adapun persamaan antara penelitian Kim et al. (2021) dengan penelitian ini terletak pada analisis hubungan antara elemen ruang dan pengalaman pengguna, serta perhatian terhadap bagaimana tata ruang publik mendukung aktivitas produktif. Sementara itu, perbedaan terletak pada teori, metode, dan konteks penelitian. Penelitian Kim et al. menggunakan kerangka *Environmental Satisfaction* dengan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menerapkan konsep *The Production of Space* untuk melihat bagaimana ruang di Taman Ismail Marzuki diproduksi, persepsi, dan dialami oleh pengunjung dalam konteks ini anggota komunitas melalui praktik sosial, persepsi visual, serta interaksi yang terjadi di dalamnya.

Ketiga, skripsi dari Essa Afriza Triani (2025) yang berjudul *“Coffee Shop sebagai ruang alternatif bagi interaksi sosial di antara Mahasiswa dalam Perspektif Antropologi (Studi pada Mahasiswa Universitas Andalas Padang)”* menggunakan

pendekatan deskriptif kualitatif dengan pendekatan etnografi untuk memahami bagaimana mahasiswa memanfaatkan *coffee shop* sebagai ruang interaksi sosial. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif yaitu melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan metode Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *third place* dari Ray Oldenburg (1989) untuk menjelaskan *coffee shop* sebagai ruang alternatif bagi mahasiswa di luar rumah dan kampus juga menggabungkan dengan teori Pierre Bourdieu tentang modal sosial dan budaya untuk menganalisis bagaimana preferensi mahasiswa dalam memilih *coffee shop* berkaitan dengan identitas sosial dan habitus mereka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa memilih *coffee shop* bukan karena kenyamanan fisik atau fasilitas di *coffee shop* berfungsi sebagai ruang alternatif dan *third place* bagi mahasiswa untuk bersosialisasi, belajar, berdiskusi, hingga mengekspresikan identitas diri. Adapun persamaan antara penelitian Ayu dengan penelitian ini yang terletak pada bagaimana ruang yang awalnya bersifat rekreatif dapat dimaknai ulang menjadi ruang produktif dan bermakna sosial. Sementara itu, perbedaan terletak pada fokus dan konteks kajian. Penelitian Ayu menggunakan konsep *third place* dari Ray Oldenburg dan berfokus pada *coffee shop* sebagai ruang interaksi mahasiswa, sedangkan penelitian ini meneliti Taman Ismail Marzuki sebagai ruang publik perkotaan yang luas, terbuka dan multifungsi, di mana aspek desain dan tata ruang memiliki peran sentral dalam membentuk pengalaman ruang, kenyamanan, dan alasan masyarakat terlebih komunitas dalam memilih untuk memanfaatkan ruang tersebut sebagai wadah praktik komunal.

Keempat, skripsi dari Arwin (2017) yang berjudul “Desain Ruang Museum Ullen Sentalu dalam Perspektif Triadik Ruang Sosial Henri Lefebvre” yang memfokuskan pada relasi antara desain ruang museum, pola kunjungan, pemandu wisata, dan alur pengalaman pengunjung. Penelitian ini menggunakan metode observasi partisipatif untuk melihat bagaimana pengunjung berinteraksi dengan ruang dan memaknai ruang tersebut. Dengan menggunakan perspektif triadik Lefebvre untuk menganalisis bagaimana ruang dipakai, dirancang, dan dihidupi, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain ruang Museum Ullen Sentalu (MUS) mengontrol ruang gerak pengunjung dan desain ruang membatasi wawasan (ideologis) serta intervensi waktu mempengaruhi subjek dalam perilaku keruangan. Terdapat persamaan dalam

penelitian saya yaitu menggunakan perspektif triadik untuk melihat relasi-relasi ruang dan pengunjung yaitu bagaimana ruang diproduksi dan direproduksi melalui konsep arsitektur dan desain, terbentuk melalui persepsi ideologis pengunjungnya, dan mengontrol perilaku pengunjungnya. Perbedaan penelitian ini terletak pada konteks ruang dan pola aktivitas yang dikaji. Penelitian Arwin berfokus pada museum sebagai ruang tertutup yang terkurasi, di mana alur kunjungan dan pengalaman pengunjung dikontrol melalui desain ruang serta peran pemandu. Penelitian saya meneliti Taman Ismail Marzuki sebagai ruang publik dengan penggunaan ruang yang lebih dinamis untuk melihat bagaimana desain dan tata ruang memengaruhi persepsi komunitas serta berpotensi mendukung atau menghambat aktivitas mereka.

Kelima, tulisan yang ditulis Nurulhijrah dan Kusuma (2023) berjudul “Preferensi Masyarakat Terhadap Kriteria Perancangan Ruang Komunitas”. Penelitian ini berfokus pada bagaimana masyarakat menentukan preferensi mereka dalam memilih ruang komunitas, dengan melihat kriteria perancangan melalui konsep ruang, perencanaan ruang, serta karakter suasana ruang. Tulisan ini menggunakan metode kualitatif eksploratif berbasis *grounded theory*, yang menekankan pentingnya faktor-faktor spasial dalam pemilihan tempat berkumpul komunitas. Persamaan dengan penelitian saya yakni sama-sama melihat alasan komunitas memilih suatu ruang sebagai tempat beraktivitas maupun berkumpul. Sementara, perbedaan terletak pada kerangka teoritis dan fokus analisis. Penelitian Nurulhijrah dan Kusuma menyoroti desain ruang secara umum, sedangkan penelitian ini menggunakan teori *The Production of Space* dari Henri Lefebvre untuk memahami bagaimana ruang tidak hanya dipilih berdasarkan bentuk fisik dan fungsionalnya, namun juga diproduksi secara sosial melalui praktik, relasi, memori, dan pengalaman komunitas yang menggunakannya.

Penelitian ini berupaya untuk mengisi celah yang belum diteliti dalam penelitian-penelitian terdahulu. Jika dari penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada ruang-ruang seperti *co-working space*, *coffee shop*, museum, maupun ruang secara umum, penelitian ini ingin melihat ruang publik perkotaan yang bersifat terbuka, dinamis, dan multifungsi. Melalui perspektif *The Production of Space*, penelitian ini menganalisis bagaimana pemilihan ruang komunitas terbentuk dari interaksi antara ruang fisik, representasi ruang, dan ruang yang dihidupi oleh pengguna yaitu dimensi ruang yang diberi makna, pengalaman dan identitas oleh komunitas yang

memanfaatkannya. Dengan fokus pada Taman Ismail Marzuki, penelitian ini ingin melihat bagaimana ruang tersebut menjadi pilihan komunitas Mari Menggambar untuk mempraktikkan aktivitas mereka. Ruang ini diproduksi melalui pengalaman visual, praktik sosial, serta pola-pola aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Dengan menggabungkan analisis terhadap desain ruang yang dirancang, dipersepsikan, dan dihidupi, penelitian ini berupaya mengidentifikasi bahwa keunikan suatu ruang tidak hanya menyediakan fungsi estetis, tetapi juga dapat mendukung maupun menghambat praktik komunitas tersebut. Ruang yang diproduksi oleh pengunjung melalui pengalaman visual, praktik sosial, serta pola-pola aktivitas yang terjadi.

1.5.2 Landasan Teori

Produksi Ruang (*The Production of Space*)

Untuk mengkaji lebih dalam mengenai keterkaitan antara desain dan tata ruang suatu tempat dengan pengalaman penggunaannya, diperlukan kerangka teoritis yang mampu melihat ruang tidak hanya sebagai entitas fisik tetapi juga sebagai konstruksi sosial. Dalam hal ini, teori *Production of Space* yang dikemukakan Henri Lefebvre (1991) menjadi pisau analisis untuk membantu memperdalam pembahasan. Alasan saya memilih teori ini karena gagasan Lefebvre memberikan cara pandang yang mampu menjembatani antara ruang sebagai bangunan yang direncanakan serta ruang sebagai pengalaman hidup yang dibentuk oleh praktik pengguna. Kerangka ini membantu saya membaca Taman Ismail Marzuki bukan hanya sebagai hasil perancang arsitektur dan kebijakan pemerintah, tetapi juga sebagai ruang yang dihidupi, ditafsirkan ulang, dan direproduksi oleh komunitas yang memanfaatkannya.

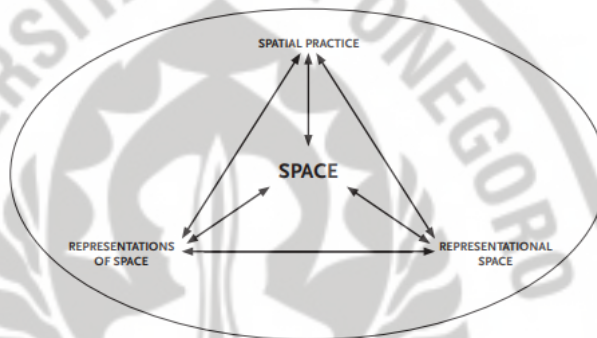
Lefebvre memahami bahwa ruang tidak pernah statis, netral, dan tidak hanya semata-mata sebagai latar dari aktivitas manusia. Melainkan, ruang selalu hidup, diproduksi, dan direproduksi melalui berbagai praktik, serta relasi kekuasaan yang ada di dalamnya. Lebih lanjut, ia mengklasifikasikan ruang menjadi tiga lapis yakni ruang yang dipersepsi (*perceived space*), ruang yang dikonsepsikan (*conceived space*), dan ruang yang dihidupi (*lived space*). Konsep ini juga hadir sebagai *spatial space* (lingkungan material yang diinternalisasikan), *representations of space* (model konseptual yang digunakan untuk mengarahkan praktik), dan *representational space* (relasi sosial yang dialami pengguna terhadap lingkungannya) (Lefebvre, 1991:40).

Ketiga lapis ini digunakan untuk memahami bagaimana ruang terbentuk melalui aspek material, konseptual, dan pengalaman hidup manusia. Dalam pemikirannya, ia juga membedakan antara ruang abstrak dan ruang sosial. Ruang abstrak, adalah ruang hierarkis yang dirancang dan lahir dari logika penguasa politik, kepentingan ekonomi, dan para pihak yang mengatur suatu organisasi sosial. Sementara ruang sosial adalah ruang yang tumbuh dari praktik keseharian masyarakat. Melalui kerangka ini, Lefebvre menegaskan bahwa kekuasaan berupaya menata ruang sementara masyarakat selalu memproduksi makna ruang dan melampaui batas yang dirancang dan aturan yang ditetapkan. Dengan demikian, ruang sebagai arena di mana pengetahuan dan kekuasaan selalu dinegosiasikan. Melalui konsep triadik Lefebvre, analisis ruang akan terbagi menjadi :

1. *Perceived Space* (Ruang yang Dipersepsi), merujuk pada pengalaman subjektif individu, kelompok atau komunitas, memahami bagaimana mereka berinteraksi, memproduksi, dan memaknai ruang dalam rutinitas. Dimensi ini dikonseptualisasikan sebagai *spatial practices* yang melibatkan individu berinteraksi di ruang ini melalui perangkat sensorik dan kemudian membentuk kognisi spasial (Lefebvre, 1991). Praktik spasial ini juga dipengaruhi oleh kondisi produksi, relasi sosial, konteks budaya, serta dinamika kekuasaan, sehingga cara orang berinteraksi di dalam ruang tidak pernah terlepas dari struktur sosial yang mengelilinginya.
2. *Conceived Space* (Ruang yang Dikonsepsikan), merujuk pada aspek ruang yang abstrak, direncanakan, dan dirancang secara formal. Fokusnya ialah pada ruang yang dibentuk melalui pengambilan keputusan oleh para perancang kota, arsitektur, dan aktor-aktor yang berwenang. Keputusan tersebut turut mengubah lanskap, serta elemen lingkungan yang memengaruhi cara individu menggunakan dan memahami ruang. Karena erat kaitannya dengan relasi kekuasaan, keahlian, teknologi, maka ruang-ruang ini akan menanamkan nilai, keyakinan, atau kepentingan ekonomi, yang bertujuan memperkuat atau meruntuhkan struktur kekuasaan yang ada.

3. *Lived Space* (Ruang yang Dihidupi), adalah ruang yang terbentuk dari pertemuan antara ruang yang dipersepsi dan ruang yang dikonsepsikan. *Lived space* lebih menekankan pada rutinitas, perilaku, serta makna yang dibentuk oleh individu sehingga berkaitan pula dengan keterikatan emosional dan simbolik pada tempat. Maka dari itu, ruang yang dihidupi bersifat cair dan terus berubah, mencerminkan proses reproduksi serta repropriasi ruang oleh masyarakat melalui praktik sosial dari waktu ke waktu.

Bagan 1.1 *Triad Space*



Sumber : Lefebvre, 1991

Ketiga dimensi ini menjadi landasan untuk membaca bagaimana ruang-ruang tertentu dirancang melalui berbagai proses dan tidak hanya hadir sebagai produk desain arsitektur, tetapi juga sebagai ruang sosial yang terus diproduksi ulang oleh aktivitas masyarakat. Jika diaplikasikan ke dalam penelitian ini, kerangka ini memberikan dasar analisis mengenai bagaimana Taman Ismail Marzuki sebagai ruang yang awalnya dirancang para arsitektur, kebijakan, dan perencanaan kota (*conceived space*) kemudian direpresentasikan kembali, dimaknai, dan dihidupi oleh para pengunjung dan komunitas, terlebih khusus komunitas Mari Menggambar melalui pengalaman visual, praktik sosial, dan pola kegiatan yang mereka bangun (*perceived and lived space*). Dengan begitu, teori Lefebvre memberikan petunjuk untuk melihat bagaimana desain ruang TIM bukan hanya memfasilitasi tetapi juga mendukung, atau bahkan membatasi praktik komunal yang berlangsung di dalamnya.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini saya menggunakan metode pendekatan kualitatif. Mengacu pada Creswell (2016) metode penelitian ini merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami persepsi serta pengalaman yang dimiliki individu atau kelompok terhadap suatu fenomena. Proses penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, dimulai dari pengumpulan data yang disesuaikan dengan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, objek dan informan, hingga teknik pengumpulan data, dan analisis data. Adapun penjelasan lebih lanjut sebagai berikut :

1.6.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang saya gunakan dalam skripsi ini yaitu menggunakan pendekatan fenomenologi yang mengacu pada Husserl (1967). Fenomenologi merupakan pendekatan untuk mengungkapkan makna dari pengalaman seseorang. Makna yang dialami oleh individu tersebut akan sangat bergantung pada bagaimana individu berhubungan dengan suatu hal yang dialaminya. Dalam konteks penelitian ini, fenomenologi digunakan untuk memahami bagaimana masyarakat urban mengkonsumsi, merasakan, dan memaknai desain dan tata ruang suatu tempat. Pendekatan ini berfokus pada pengalaman subjektif komunitas Mari Menggambar, termasuk persepsi, kesan, dan makna yang mereka lekatkan pada ruang publik. Dalam konteks Taman Ismail Marzuki, pendekatan fenomenologi membantu saya memahami bagaimana desain, atmosfer, dan interaksi sehari-hari membentuk cara individu menggunakan ruang, dan membangun relasi yang lebih dalam. TIM bukan hanya sebagai lokasi pusat seni dan kebudayaan, tetapi juga sebagai ruang yang dimanfaatkan oleh kumpulan seseorang atau komunitas untuk berkumpul dan melakukan praktik komunal.

1.6.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Ismail Marzuki (TIM) yang berlokasi di Jalan Cikini Raya No.8, Cikini, Kecamatan Menteng, Kota Jakarta Pusat. Kawasan ini dipilih karena merupakan ruang seni dan kebudayaan yang telah direvitalisasi menjadi ruang publik multifungsi yang memadukan aktivitas seni, bekerja, belajar, bersantai, hingga rekreasi. Selain itu, TIM menarik untuk diteliti karena dikunjungi oleh berbagai kelompok masyarakat dan komunitas dengan latar belakang yang beragam sehingga

memberikan gambaran mengenai pola penggunaan ruang publik perkotaan. Pengumpulan data dilakukan selama kurang lebih enam bulan, dimulai dari Desember hingga Mei. Pemilihan waktu tersebut mempertimbangkan perbedaan pola aktivitas pengunjung pada periode libur akhir tahun dan periode aktivitas normal. Observasi dilakukan pada berbagai hari dari rentang waktu, pagi, siang, sore, hingga malam untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan ruang, dengan fokus pada area-area tertentu yang menjadi lokasi komunitas Mari Menggambar menjalankan aktivitasnya, termasuk bagaimana mereka memanfaatkan ruang, berinteraksi, serta menyesuaikan diri dengan dinamika lingkungan TIM.

1.6.3 Penentuan Informan Penelitian

Untuk menjawab permasalahan penelitian, diperlukan informasi yang detail dan komprehensif yang diperoleh dari informan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Patton (2002) *purposeful sampling* yaitu teknik pemilihan yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti, informan tersebut diharapkan dapat untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai situasi dan kondisi yang berkaitan dengan latar penelitian. Dalam penelitian ini, informan merupakan anggota komunitas Mari Menggambar yang menjalankan aktivitasnya di area planetarium atau ruang terbuka Taman Ismail Marzuki. Informan dipilih dari berbagai latar sosial, dengan rentang usia mulai dari pelajar SMA, mahasiswa, hingga pekerja berusia sekitar 18-40 tahun. Pengkategorian ini juga berdasarkan pada pertimbangan yang dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

- a. Informan utama, adalah ketua dan panitia komunitas Mari Menggambar yang dipilih karena keterlibatan mereka dalam mengoordinasikan dan memfasilitasi kegiatan komunitas. Posisi tersebut membuat mereka memiliki pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai proses pemilihan lokasi kegiatan, pertimbangan yang digunakan dalam pengambilan keputusan, bersama anggota, pola aktivitas komunitas, serta pemaknaan ruang Taman Ismail Marzuki.
- b. Informan tambahan, merupakan anggota komunitas Mari Menggambar yang berperan memperkuat dan melengkapi pernyataan informan utama.

Keterlibatan mereka sebagai bagian dari proses pengambilan keputusan, memungkinkan saya memperoleh perspektif yang lebih beragam mengenai alasan pemilihan lokasi, pengalaman beraktivitas, dinamika komunitas, serta pemaknaan ruang terhadap Taman Ismail Marzuki.

Pemilihan ini dipertimbangkan karena mereka secara aktif memanfaatkan area seperti planetarium atau ruang terbuka yang ada TIM untuk menggambar, berkumpul, dan berinteraksi secara rutin setiap satu minggu sekali. Dengan memilih informan dari kategori usia serta peran sosial yang beragam, penelitian ini diharapkan dapat mendapatkan variasi pengalaman, preferensi, dan cara mereka memaknai ruang sebagai bagian dari aktivitas komunitas. Perbedaan latar belakang dan peran sosial tersebut memengaruhi bagaimana mereka menilai sejauh mana ruang di TIM mampu memenuhi kebutuhan mengisi waktu luang, dan rekreasi mereka sebagai anggota komunitas. Melalui perspektif para pelajar, mahasiswa, dan pekerja yang menjadi bagian dari komunitas Mari Menggambar, penelitian ini berupaya memahami bagaimana desain arsitektur dan tata ruang TIM membentuk pengalaman dan terus dihidupi serta direproduksi melalui praktik komunitas.

1.6.4 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, untuk memperoleh data yang diperlukan maka penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa kualitatif. Menurut Creswell (2016), pengumpulan data dalam penelitian kualitatif berfokus pada dua sumber utama yaitu kata-kata dan perilaku individu yang diwawancarai dan diamati. Di samping itu, data tambahan didapatkan dari sumber tertulis seperti buku, dokumen pribadi maupun dokumen resmi. Adapun penjelasan lebih lanjut mengenai pengumpulan data dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Wawancara Mendalam (*In-Depth Interview*)

Wawancara dilakukan secara langsung dengan informan melalui komunikasi verbal dan tatap muka guna memperoleh data yang mendalam melalui pengalaman, dan perspektif komunitas Mari Menggambar terhadap ruang di Taman Ismail Marzuki. Metode wawancara yang digunakan bersifat mendalam (*In-Depth*), untuk mengetahui makna dan dampak lebih luas dari fenomena yang terjadi. Wawancara dilakukan secara bertahap menyesuaikan ketersediaan waktu panitia dan anggota komunitas, dimulai dari Januari hingga Mei 2026.

Pertanyaan yang diajukan mengikuti panduan yang dibuat dalam *Interview Guideline*, namun tetap memungkinkan melakukan eksplorasi lebih lanjut sesuai dengan jawaban informan. Pertanyaan berfokus pada faktor yang mendorong panitia komunitas memilih dan menggunakan Taman Ismail Marzuki untuk aktivitas komunitas mereka, dan bagaimana panitia dan anggota komunitas Mari Menggambar menggunakan dan memaknai Taman Ismail Marzuki. Wawancara dilakukan dengan beragam anggota mulai dari pelajar, mahasiswa, hingga pekerja. Hasil dari wawancara kemudian akan diolah, dan dianalisis secara interpretatif sehingga dapat menghasilkan kesimpulan yang relevan.

2. Observasi Partisipan

Observasi partisipan dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap perilaku dan aktivitas serta turut membaur mengikuti kegiatan yang dilakukan oleh komunitas. Observasi dilakukan dengan mencatat fenomena yang relevan dengan permasalahan penelitian untuk memahami pola aktivitas, serta dinamika penggunaan ruang berdasarkan konteks waktu dan situasi seperti pada siang hingga malam hari. Pengamatan dilakukan pada beberapa area yang digunakan komunitas juga memperhatikan bagaimana karakteristik ruang memengaruhi aktivitas komunitas. Misalnya, ketika hujan turun, komunitas berpindah ke area yang tidak terkena hujan atau saat cuaca panas mereka berpindah ke area yang teduh. Selain itu, observasi juga mencakup durasi kehadiran pengunjung di setiap area sebagai indikator tingkat kenyamanan, ketertarikan, dan keterikatan mereka terhadap ruang. Hasil observasi ini kemudian menjadi data memperkuat temuan wawancara dan membantu peneliti memahami pola-pola aktivitas pengunjung dan hubungan antara ruang, perilaku, dan pengalaman komunitas di kawasan Taman Ismail Marzuki.

3. Dokumen

Teknik dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis dokumen tertulis maupun visual yang relevan dengan penelitian ini. Dokumen tersebut mencakup arsip kebijakan, peraturan, catatan pribadi, autobiografi, serta materi visual dan tekstual lain yang menggambarkan sejarah, perkembangan, dan pemanfaatan ruang di Taman Ismail Marzuki. Analisis dokumen ini

membantu memberikan penjelasan tambahan mengenai karakter dan suasana ruang TIM.

1.6.5 Analisis Data

Proses analisis data diperlukan untuk membantu memecahkan masalah sehingga menghasilkan kesimpulan yang valid dan mudah dipahami. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman (1994) yang meliputi tiga tahapan utama yaitu :

1. Reduksi Data

Pada tahap ini, saya menelaah seluruh data yang diperoleh dari hasil observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil wawancara terlebih dahulu ditranskripsikan. Selanjutnya, data dikelompokkan berdasarkan tema-tema yang muncul seperti alasan memilih Taman Ismail Marzuki, bentuk aktivitas selama di TIM, dan pengalaman komunitas menggunakan ruang.

2. Penyajian Data

Data yang telah dikelompokkan kemudian dijabarkan ke dalam setiap subbab pembahasan sesuai dengan fokus penelitian. Data hasil wawancara dipadukan dengan hasil observasi partisipan dan dokumentasi yang relevan untuk memberikan gambaran di lapangan. Selanjutnya, setiap temuan dianalisis menggunakan konsep *The Production of Space* Henri Lefebvre, yaitu *conceived space* pada data mengenai karakteristik bangunan TIM yang dirancang oleh para pemerintah, arsitek, dan pemangku kepentingan. *Perceived space* pada data mengenai penilaian dan penggunaan ruang oleh panitia dan anggota komunitas Mari Menggambar di TIM, dan *lived space* pada data mengenai keterikatan dan pemaknaan oleh panitia dan anggota komunitas Mari Menggambar di TIM.

3. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan diperoleh melalui interpretasi terhadap keseluruhan temuan yang telah dianalisis dan dikaitkan dengan teori penelitian. Dari proses tersebut, saya mengidentifikasi karakteristik ruang, pola aktivitas komunitas, dan pengalaman komunitas selama di Taman Ismail Marzuki sehingga membantu menjawab rumusan masalah penelitian mengenai faktor-faktor pemilihan Taman Ismail Marzuki oleh panitia komunitas serta bagaimana Taman Ismail Marzuki

dimaknai melalui pemanfaatan dan pengalaman aktivitas komunitas Mari Menggambar.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ditujukan untuk memberi gambaran secara rinci mengenai pembahasan pada tiap bab. Sistematika penulisan ini terdiri dari lima bab, yaitu :

Bab I Pendahuluan, bab ini merupakan bagian awal yang mengantarkan pada topik penelitian yang akan dibahas dalam skripsi ini. Dalam bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II Gambaran Umum Taman Ismail Marzuki, pada bab ini akan menjelaskan Taman Ismail Marzuki secara umum sesuai apa yang dirancang oleh pemerintah, arsitektur, dan pemangku kepentingan (*conceived space*). Hal ini meliputi sejarah berdiri, fungsi dan perannya sebagai pusat kesenian dan kebudayaan, serta proses revitalisasi dan perubahan fisik kawasan. Selain itu, bab ini juga meninjau elemen-elemen arsitektur dan tata ruang yang membentuk karakter dan pola aktivitas pengunjung di kawasan tersebut.

Bab III Pemilihan Taman Ismail Marzuki sebagai Tempat Beraktivitas Komunitas Mari Menggambar, bab ini akan berfokus pada pemanfaatan dan penilaian (*perceived space*) ruang TIM oleh komunitas Mari Menggambar. Hal ini meliputi faktor-faktor yang mendorong panitia komunitas dalam memilih Taman Ismail Marzuki untuk praktik komunal mereka, serta hambatan dan kemampuan ruang TIM dalam mewadahi aktivitas komunitas.

Bab IV Pemaknaan Taman Ismail Marzuki oleh Komunitas Mari Menggambar, membahas pemaknaan (*lived space*) komunitas pada Taman Ismail Marzuki. Hal ini meliputi motivasi awal bergabung komunitas, keterikatan komunitas pada ruang TIM, hingga proses pembentukan makna dari masing-masing panitia dan anggota komunitas.

Bab V Kesimpulan, bab ini merupakan bagian akhir yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang dapat diberikan. Kesimpulan merangkum temuan utama terkait faktor apa saja yang mendorong komunitas Mari Menggambar menggunakan Taman Ismail Marzuki, dan bagaimana mereka memaknai ruang.

Sementara saran ditujukan bagi antropologi, arsitek, pemerintah, masyarakat, dan peneliti selanjutnya terhadap pengembangan ruang di perkotaan.

