

Pengaruh Pengguna Bangunan dalam Penerapan Konsep *Placemaking* pada Perancangan Arsitektur

Efi Vania Br Pelawi ¹

¹ Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia, Bandung.

Email korespondensi: efivania2217@gmail.com

Abstrak

Placemaking merupakan suatu upaya untuk membentuk atau menciptakan tempat yang baik. *Placemaking* tidak lepas dengan peran pengguna di dalam pengaplikasiannya pada perancangan arsitektur. Memaksimalkan konektivitas antara pengguna dengan tempat menjadi salah satu aspek yang sangat diperhatikan di dalam penerapan *placemaking* sebagai tema maupun konsep didalam merancang sebuah bangunan atau tempat. Pengguna memegang peran penting terkait dengan penerapan konsep *placemaking* pada perancangan arsitektur. Pengguna pada bangunan atau *public spaces* merupakan orang-orang yang akan menempati tempat tersebut dan tumbuh bersama bangunan tersebut baik itu dari segi fungsi maupun aktivitas pengguna, hal ini menyebabkan hubungan antara pengguna dengan bangunan atau suatu tempat akan menjadi salah satu aspek yang harus diperhatikan di dalam perancangan arsitektur, khususnya ketika menerapkan konsep *placemaking* pada saat merancang suatu bangunan atau tempat. Partisipasi pengguna terhadap penerapan *placemaking* pada perancangan arsitektur memiliki tujuan berupa terwujudnya kebutuhan, keinginan, aspirasi, dan visi misi pengguna.

Kata-kunci : *placemaking*, pengguna, hubungan, partisipasi, bangunan, arsitektur

Pengantar

Placemaking merupakan suatu konsep yang digunakan untuk membentuk suatu tempat yang memiliki beberapa aspek seperti *sociability*, *uses*, *activities*, *access*, *connections*, *comfort*, *image*, dan menciptakan keselarasan antara pengguna dengan tempat tersebut. *Placemaking* fokus dengan bagaimana proses membuat bagaimana pengguna dan kebutuhan, aspirasi, keinginan, dan visi yang bisa menyatu dengan tempat ataupun bangunan yang akan dirancang.



Gambar 1. Konsep *Placemaking* (Project for Public Spaces, 2016)

Placemaking menurut Project for Public Spaces memiliki beberapa prinsip desain yang mengacu pada *sociability, uses and activities, access and linkages, comfort and image*. *Placemaking* selalu berbicara tentang bagaimana sebuah tempat bisa memiliki hubungan yang erat dengan penggunanya. Tempat yang dirancang dengan konsep *placemaking* bukan hanya sekedar tempat, tetapi juga memiliki makna. Makna yang terdapat pada sebuah tempat ini dapat diperoleh melalui bagaimana pengguna tahu dan mengerti sebagai apa peran mereka pada tempat tersebut dan apa yang mereka lakukan pada tempat tersebut. Konsep *placemaking* juga berusaha memunculkan peran pengguna dengan merasakan bagaimana tempat itu bisa membuat pengguna peduli dan juga ingin bisa menikmati tempat tersebut.

Placemaking memiliki beberapa prinsip yang dicetuskan oleh Project for Public Spaces yaitu *sociability, uses and activities, comfort and image, access and linkages*. Prinsip-prinsip inilah yang membantu terbentuknya “*a great place*” atau tempat yang baik.

Melalui prinsip-prinsip desain tersebut, hal yang paling diperhatikan dan dibahas di dalam jurnal ini merupakan peran prinsip *sociability* dimana didalamnya terdapat *engagement* yang berarti bagaimana keterlibatan pengguna dalam berkerjanya bangunan secara maksimal.



Gambar 2. Penerapan Prinsip *Sociability* (Fajarpapua.com)

Penerapan *placemaking* yang terjadi secara alami oleh pengguna jalan yang sering kita jumpai pada kehidupan sehari-hari bisa dilihat pada saat memasuki bulan Ramadhan. Area jalan yang biasa dipakai sebagai area pejalan kaki, perlahan akan dibuat menjadi area menjual *takjil* atau makanan berbuka puasa. Fenomena ini terjadi secara alami, dan melihat bagaimana peran pengguna jalan sangat berpengaruh dengan terjadinya pengalihan fungsi area ini. Ini merupakan salah satu contoh paling sederhana bagaimana pengguna menganalisis kebutuhan, aspirasi, keinginan, dan visi mereka. Bukan hanya pedagang, tetapi masyarakat sekitar juga menikmati fenomena ini. Hal ini menjadikan *placemaking* terbentuk secara alami dan diterima dengan baik oleh semua pengguna. Tetapi, konsep *placemaking* yang sesungguhnya pada perancangan arsitektur yaitu bagaimana perancang bisa merancang suatu tempat yang bisa menampung kebutuhan, aspirasi, keinginan, dan visi pengguna, disertai dengan tempat dan area yang sesuai dengan fungsinya.

Metode

Metode penelitian yang digunakan pada jurnal ini merupakan campuran antara metode kuantitatif dan metode studi kasus. Metode tersebut cukup untuk menjelaskan tentang bagaimana peran pengguna terhadap perancangan pada bangunan atau tempat. Metode ini juga menunjukkan bagaimana *Placemaking* berkaitan secara langsung pada kehidupan sehari-hari.

Metode studi kasus mengangkat sebuah fenomena, dimana mencari sebuah fasilitas umum yang ada di sebuah pasar yaitu Pasar Berastagi yang berada pada kawasan pusat Pasar Berastagi yang terletak pada Jl. Letjen Jamin Ginting, Tambak Lau Mulgap I, Kec. Berastagi, Kabupaten Karo, Sumatera Utara.



Gambar 3. Lokasi Pasar Berastagi (Google Earth, 2023)

Metode ini melihat bagaimana masyarakat atau pengguna berperan secara langsung dalam membentuk atau membuat tempat mereka sendiri. Melalui metode kuantitatif dimana metode ini yang membantu penulis mendapatkan data masyarakat secara langsung terkait dengan menganalisis kebutuhan, aspirasi, keinginan, dan visi mereka terhadap bangunan yang mereka tempati. Penyebaran kuisioner dan wawancara diberikan kepada orang orang atau pengguna bangunan dengan beberapa klasifikasi.

Nama : NAMA ELZA SURANDI
 Umur : 46 TAHUN
 Status di Pasar Berastagi :
 - Pedagang
 - Perakib
 Sudah berapa lama tinggal/berjualan/mengenal Pasar Berastagi
 - Antara 1 dan 1 tahun
 - Antara 1 sampai 10 tahun
 - Lebih dari 10 tahun
 Fasilitas umum yang ada di Pasar berastagi:
 - BAKUL JUALAN
 - TENDA
 Fasilitas apa yang anda inginkan agar tersedia/ada di Pasar berastagi?
 - TENDA BAKUL
 - KURSI
 Jika Pasar berastagi di bangun dan desain ulang, bangunan yang seperti apa yang anda harapkan dibangun menjadi pasar berastagi
 - BAKUL JUALAN, JALAN DAN LUKAS
 Apa harapan anda untuk pasar berastagi kedepannya?
 - SEMANGAT PENJUAL, TERDAPAT BAKUL BERJUAL

Gambar 4. Sampel Kuisisioner yang dibagikan ke Masyarakat Pasar Berastagi (Dokumentasi Pribadi)

Klasifikasi yang pertama adalah berdasarkan jenis pekerjaannya dan statusnya pada bangunan. Pada kelompok ini, kuisioner diberikan kepada pedagang, pembeli, dan pengelola bangunan. Klasifikasi kedua adalah pengguna dengan durasi waktu mereka tinggal dan beraktivitas pada bangunan tersebut. Dengan kasifikasi tersebut, kuisioner mengumpulkan data-data terkait apakah kebutuhan fasilitas yang diinginkan pengguna sudah terpenuhi dengan baik atau tidak sampai apa harapan pengguna terhadap tempat yang mereka tempati saat ini.

Hasil dan Analisis

Hasil dari data yang didapatkan melalui pengumpulan kuisioner dan wawancara dapat dibandingkan dengan bagaimana pengguna yang berstatus sebagai pedagang ataupun pembeli merasa bahwa tempat yang mereka tempati saat ini sudah memiliki makna tersendiri bagi mereka. Pada penerapan konsep *placemaking*, satu hal penting yang harus diperhatikan adalah bagaimana kita bisa membuat sebuah tempat itu memiliki makna yang mendalam terhadap penggunanya. Sama seperti hal tersebut, pengguna Pasar Berastagi sudah memiliki makna tempat tersebut bagi diri mereka masing-masing.

Tabel 1. Rekap Sampel Data Responden Pasar Berastagi

Keterangan								
A: Sudah berapa lama tinggal/berdagang/kenal?								
B: Fasilitas umum yang ada di Pasar Berastagi?								
C: Fasilitas apa yang Anda inginkan tersedia di Pasar Berastagi?								
D: Jika Pasar Berastagi di desain dan dibangun ulang, bangunan seperti apa yang Anda harapkan dibangun menjadi Pasar Berastagi?								
E: Apa harapan Anda untuk Pasar Berastagi kedepannya?								
Nama	Umur (th)	Status	A (th)	B	C	D	E	
Ester br gtg	55	Pembeli	>10	Toilet yang kurang/ tidak bersih	Tempat santai setelah siap berbelanja	Parkir yang rapi, ada musik karo, pasar berklasik Karo, oleh-oleh khas Karo	Sesuai dengan pengelompokkan barang jualan	
Purnama br gtg	67	Pembeli	>10	Pusat parkir	Lapangan parkir yang luas dan tertata	Bertingkat	Bersih	
Royanti Sinaga	26	Pembeli	Antara 1-10	Kamar mandi	Tempat pembuangan sampah yang memadai	Bangunan yang desainnya tersusun dan tertata rapi, setidaknya tidak banyak genangan air	Menjadi pasar tradisional yang bersih	
Murni br Ginting	32	Pembeli	>10	Toilet yang bersih/ pencucian tangan	Bank pasar dan becak <i>online</i>	Bangunan yang modern dan kami sebagai pembeli menginginkan pasar yang nyaman dan bersih, tidak tampak sampah berserakan	Penataan penjualan barang yang rapi	
Bahtera Barus	61	Pembeli	>10	Jangan pedagang berjualan di pasar (jalan raya) umum	1. Lapangan parkir harus dibedakan 2. Tempat pedagang harus rapi dan bersih, juga becak-becak ditertibkan 3. Tempat pembuangan sampah	Jika pasar dibangun dan ditata ulang, kios-kios yang sudah ada lebih baik ditingkatkan	Harapan saya agar fasilitas yang ada lebih baik dan tampil berbeda dengan yang ada sekarang	
Kenal Sembiring	63	Pedangang	>10	Toilet	1. Tempat penitipan anak balita 2. Bank pasar 3. Café 4. Hiburan rakyat	Bangunan berciri khas Karo/inkulturatif Karo	Adanya pasar yang menjual oleh-oleh khas Karo	
Nd Royen	41	Pedangang	>10	Kamar mandi	Kamar mandi umum	Pasar modern	Pedagang kaki lima di tertibkan dan jaga kebersihan	
Tarman Tarigan	37	Pedangang	>10	Becak	WC umum	Bangunan yang layak ditempati gang sempit dan bangunan hendaknya jangan ditambahi lagi, jika pun dibangun ulang, hendaknya ukuran bangunan tetap sama	Harapan saya setidaknya penataan pedagang harus ditertibkan karena banyaknya pedagang dorong sehingga merugikan pedagang kios yang membayar sewa pajak dan kios	

Tifany Ogena Br Surbakti	25	Pembeli	Antara 1-10	Tempat parkir, bank	Toilet umum	Menjadi pasar yang lebih modern, rapi, dan bersih	Tersedianya tempat bermain anak dan penitipan barang
Elpina br Ginting Spd	43	Pembeli	>10	Rumah sakit, hotel, bank	Penataan kota Berastagi yang dioptimalkan	Menjadi pasar yang modern dan terarah	Kota Berastagi akan menjadi lebih maju dan berkembang
Boosa	53	Pedangang	>10	Kamar mandi umum	1. Kamar mandi umum yang lebih baik 2. Lapangan parkir 3. Tempat sampah	1. Bangunan yang bagus dan tertata rapi 2. Sesuai tempat dan jenis jualan supaya lebih baik	Semoga Berastagi lebih bersih dan pasar Berastagi lebih maju lagi
Maria Elsa Subakti	46	Pedangang	>10	Kamar mandi umum	Tempat parkir dan mushola	Bangunan modern dan layak	Semakin aman, tertib, dan bersih
Hartini	43	Pembeli	>10	Kamar mandi umum	1. Mushola 2. Pakir yang aman 3. Kamar mandi umum ditambahi unitnya 4. Tempat bermain anak 5. Ruangan menyusui untuk ibu	Bangunan yang kokoh, kuat, dan modern	Semakin ebrsih, tertib, dan aman
Firman Sinuhaji	47	Pedangang	>10	Parkiran	Semua sudah ada, hanya kurang tertata dengan rapi dan bersih	Pasar modern	Baik, rapi, dan bersih
Took Yesika/ Bunga Padi	57	Pedangang	>10	Kamar mandi umum	1. Kamar mandi umum diperbanyak 2. Fasilitas air bersih 3. Lahan parkir bersih 4. Jalanan yang bersih dan tidak becek	Bangunan permanen maksimal 2 lantai dan dikelompokkan berdasarkan jenis barang dagangan, serta menyediakan lahan parkir, baik konsumen maupun angkutan lokal. Tidak lupa untuk menambahkan tempat sampah di setiap sudut/ area pasar dan mengelola sampah dengan baik dan benar	1. Supaya lebih teratur dalam penataan kios dan penataan <i>pool</i> angkutan umum 2. Lebih memperhatikan lagi mengenai kebersihan (limbah sampah usaha) dan menambahkan wadah
Maria Esa Surbakti	46	Pedangang	>10	Kamar mandi umum	Tempat parkir dan mushola	Bangunan modern dan layak	Semakin aman, tertib, dan bersih
Hartini	43	Pembeli	>10	Kamar mandi umum	1. Mushola 2. Parkir yang aman 3. Kamar mandi umum ditambahi unitnya 4. Tempat bermain anak	Bangunan yang kokoh, kuat, dan modern	Semakin bersih, tertib, dan aman

					5. Ruang menyusui untuk ibu		
Firman Sinuhaji	47	Pedangang	>10	Parkiran	Semua sudah ada, hanya kurang ditata dengan rapi dan bersih	Pasar modern	Baik, rapi, dan bersih
Took Yesika/Bunga Padi	57	Pedangang	>10	Kamar mandi umum	1. Kamar mandi umum 2. Fasilitas air bersih 3. Lahan parkir bersih 4. Jalanan yang bersih dan tidak becek	Bangunan permanen maksimal 2 lantai dan dikelompokkan berdasarkan jenis barang dagangan, serta menyediakan lahan parkir, baik konsumen maupun angkutan lokal. Tidak lupa untuk menambahkan tempat sampah disetiap sudut/ area pasar dan mengelola sampah dengan baik dan benar.	1. Supaya lebih teratur dalam penataan kios dan penataan <i>pool</i> / angkutan umum 2. Lebih memperhatikan lagi mengenai kebersihan (limbah sampah usaha), dan menambahkan wadah

Berdasarkan hasil kuisioner, dapat disimpulkan bahwa pada kondisi eksisting, hubungan antara pengguna dengan tempat sudah kuat, tetapi fasilitas yang pengguna butuhkan belum ada atau bahkan tidak layak. Melihat hal ini, penerapan *placemaking* sangat dibutuhkan untuk menciptakan lingkungan dan tempat yang nyaman.



Gambar 5. Pedagang Memakai Badan Jalan Menjadi Tempat Berdagang

Banyak pedagang pada Pasar Berastagi masih membuat tempat mereka sendiri untuk berdagang, tetapi mereka mengambil area yang seharusnya dibuat sebagai area sirkulasi kendaraan menjadi area berdagang. Hal ini menyebabkan terjadinya hambatan atau kemacetan pada area tersebut. Melalui metode studi kasus ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan konsep *placemaking* menjadi solusi yang tepat untuk bisa menciptakan tempat yang layak dan nyaman terhadap pengguna pasar yang sudah merasa pasar ini merupakan "rumah" bagi mereka. Pengguna berperan besar dalam menciptakan suasana dan makna pada sebuah tempat. Penyediaan fasilitas yang layak dan lengkap sesuai dengan hasil kuisioner akan memberikan hubungan yang sangat kuat antara pengguna dan tempat. Perancang merupakan penggerak dalam mewujudkan konsep ini, sehingga boleh dikatakan bahwa baik itu perancang dan pengguna sama sama mewujudkan "*creating place for people to people*".

Kepuasan dan perasaan maksimal dan nyaman pengguna merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan *placemaking* pada suatu perancangan arsitektur di dalam membentuk ruang tempat yang baik "*a great place*". Pengguna merupakan salah satu aspek yang paling penting dalam topik ini. Tempat bisa saja terbentuk berdasarkan aktivitas masyarakat setempat, dimana ketika kita bisa memfasilitasi dan membuat tempat yang nyaman dan

membuat pengguna merasa tidak harus mengubah aktivitas mereka, melainkan menjalankan aktivitas mereka dengan tempat yang lebih baik.

Perbedaan karakteristik aktivitas pengguna akan mempengaruhi kepuasan penggunaan ruang bersama pada hunian. Peran pengguna akan selalu berhubungan dengan aktivitas pengguna, dan aktivitas pengguna akan memunculkan aktivitas fisik yang memerlukan kebutuhan fisik, hal ini memunculkan fasilitas apa saja yang dibutuhkan pengguna pada suatu tempat yang "akan" mereka tempati atau yang "sudah" ditempatinya.



Gambar 6. Diagram Hubungan Pengguna dengan Munculnya Fasilitas/Tempat

Placemaking berperan untuk mewujudkan apa yang masyarakat butuhkan dan menjadikannya menjadi suatu tempat yang baik. Kebutuhan fisik yang muncul berdasarkan adanya aktivitas masyarakat yang diaplikasikan melalui konsep *placemaking* akan menuntut adanya kelayakan, aksesibilitas, keamanan, dan kenyamanan. Peran masyarakat pada penerapan *placemaking* selalu berhubungan dengan kebutuhan kognitif. Kebutuhan kognitif yang bertujuan untuk melengkapi pencapaian pada *placemaking* muncul berdasarkan kemampuan menilai, menghubungkan, dan menggunakan. Berdasarkan kebutuhan kognitif ini, pada penerapan *placemaking* akan menuntut adanya aspek kelayakan, aksesibilitas, keamanan, dan kenyamanan.

Placemaking juga mengkaitkan antara aktivitas dengan penyusunan akses pada penyusunan ruang pada desain arsitektur. Seperti contohnya yaitu terkait dengan bagaimana hedonisasi bisa menyebabkan adanya penyusunan jenis toko pada sebuah mall. Orang-orang dengan sifat hedon, akan memilih kegiatan hiburan, kegiatan sosial, dan semua aktivitas yang membuat mereka tenang. Masyarakat dengan umur yang berbeda memiliki kesadaran yang berbeda pula saat mengakses sebuah mall. Masyarakat muda akan lebih tertarik dengan akses ke mall ketika mengunjungi mall. Anak muda akan lebih menikmati untuk mengelilingi mall dengan kisaran waktu sekitar 50-30 menit. Hal ini sangat berpengaruh terhadap peletakan jenis toko yang ada di mall, yang sudah disesuaikan dengan pengguna bangunannya.

Perancangan area pejalan kaki juga memperhatikan penggunanya, dimana trotoar yang dirancang ramah disabilitas untuk memudahkan seluruh cakupan usia yang berjalan di atasnya, khususnya penyandang disabilitas. Selain itu, adanya *railing* pelindung yang dipasang di beberapa area pejalan kaki yang membantu lansia untuk berjalan dan perbedaan tekstur dan material yang diaplikasikan pada area pedestrian juga membantu memberikan keamanan dan kenyamanan terhadap pengguna, sesuai dengan karakteristik dan aktivitas pengguna. Dari kasus ini, terlihat bahwa *placemaking* memiliki hubungan yang sangat erat dengan penggunanya, sehingga memperhatikan setiap hal-hal sederhana terkait dengan pengguna tersebut.

Pengimplementasian *placemaking* sebagai konsep dalam perancangan sebuah bangunan atau tempat memberikan peluang dan tantangan terhadap pengguna untuk berpartisipasi didalam

setiap proses pembangunan yang dimana nantinya bisa dinikmati bersama juga. Partisipasi pengguna didalam sebuah perancangan tempat maupun bangunan di dalam arsitektur menjadi sebuah cerminan bagaimana pengguna itu berperan langsung terhadap sebuah tempat.

Kesimpulan

Peran pengguna sangat penting di dalam penerapan *placemaking*. Aktivitas pengguna yang memunculkan pola kebiasaan, kebutuhan, dan kenyamanan membantu perancang untuk menentukan area-area atau ruang-ruang yang ditata sesuai dengan aktivitas pengguna. Pada dasarnya, keterkaitan antara *placemaking* dengan pengguna bertujuan untuk mewujudkan terciptanya "*a great places*".

Placemaking bertujuan untuk membuat tempat dari pengguna untuk pengguna itu juga. Banyak permasalahan pada sebuah tempat yang bisa diselesaikan dengan *placemaking*. Karena, di setiap perancangan, hal utama yang harus dicapai adalah bagaimana suatu tempat itu bisa terasa nyaman, aman, dan berkualitas.

Tempat dan pengguna harus memiliki hubungan yang kuat, karena jiwa dari sebuah tempat adalah pengguna atau orang-orang yang menghidupkan tempat tersebut. Peran pengguna didalam penerapan konsep *placemaking* yaitu untuk menentukan fasilitas-fasilitas apa saja yang harus tersedia pada bangunan, menentukan peletakan zona dan area, menentukan material dan furnitur apa saja yang akan dipakai, menentukan peletakan setiap elemen, dan yang paling penting adalah untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada sebuah tempat.

Daftar Pustaka

Project for Public Spaces. (2016). *Placemaking: What if We Built Our Cities Around Places?*.
https://uploads-ssl.webflow.com/5810e16fbe876cec6bcbd86e/5a6a1c930a6e6500019faf5d_Oct-2016-placemaking-booklet.pdf