PROSES PLACEMAKING PADA LAPANGAN KARANG KOTAGEDE PASCA REVITALISASI 2021

Jihan Farah Fadhilah[1], Stefy Prasasti Anggraini[2] , Hastuti Saptorini[3]
[1]Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia
Surel : 21512024@students.uii.ac.id

***ABSTRAK** : Revitalisasi Lapangan Karang di Kotagede, Yogyakarta, pada tahun 2021 bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan fungsionalitas ruang publik yang memiliki arti penting secara historis, budaya, dan sosial bagi masyarakat setempat. Revitalisasi tersebut secara khusus diperlengkapi dengan berbagai fasilitas sesuai standar minimal nasional untuk menjadi sebuah stadion mini yang memadai. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menganalisis karakteristik aktivitas publik pada Lapangan Karang setelah mengalami proses revitalisasi, dan 2) Menganalisis elemen ruang publik di Lapangan Karang yang membuat proses placemaking yang memfasilitasi partisipasi dan aksesibilitas bagi pengguna. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan cara studi literatur dan observasi langsung untuk menganalisis dampak revitalisasi terhadap fenomena placemaking di Lapangan Karang pasca revitalisasi tahun 2021 pada pembagian zona A, B, dan C. Hasil analisis menunjukkan pusat aktivitas yang tadinya hanya untuk olahraga, ternyata setelah revitalisasi, Lapangan Karang juga menjadi destinasi kuliner dan bermain bagi anak-anak melalui berbagai fasilitas yang ada.*

***Kata kunci:** Lapangan Karang kotagede, Placemaking, Ruang publik*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ruang publik adalah area bersama di mana masyarakat dapat melakukan kegiatan fungsional dan ritual yang mempererat hubungan sosial, baik dalam aktivitas sehari-hari maupun dalam merayakan acara tertentu (Carr, 1992). Proses revitalisasi Lapangan Karang di Kotagede, Yogyakarta, yang dilakukan pada tahun 2021 bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan fungsionalitas ruang publik ini, yang memiliki arti penting secara historis, budaya, dan sosial bagi masyarakat setempat. Lapangan Karang sering menjadi tempat berkumpul bagi berbagai kelompok pengguna puntuk beragam aktivitas, seperti kegiatan komunitas, acara publik, dan interaksi sosial.

Revitalisasi yang dilakukan di Lapangan Karang pada tahun 2021 menciptakan fenomena placemaking, di mana aktivitas seperti jogging, bermain, kuliner, dan sekedar berkumpul. Setelah revitalisasi, Lapangan Karang mengalami peningkatan jumlah pengunjung yang datang untuk berolahraga, menikmati kuliner, atau sekadar berkumpul. Keberagaman tujuan serta adanya fasilitas-fasilitas yang memadai membuat Lapangan Karang menarik bagi berbagai kelompok pengguna.

Proses placemaking di Lapangan Karang melibatkan transformasi ruang publik menjadi tempat yang hidup dan dinamis. Revitalisasi ini tidak hanya mengubah infrastruktur fisik tetapi juga menghidupkan kembali fungsi sosial dan budaya dari lapangan tersebut. Aktivitas-aktivitas yang terjadi di Lapangan Karang setelah revitalisasi menunjukkan bagaimana ruang ini telah diadaptasi untuk mendukung berbagai kebutuhan dan kegiatan masyarakat, menciptakan tempat yang tidak hanya berfungsi sebagai ruang fisik tetapi juga sebagai pusat kehidupan sosial.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami sejauh mana revitalisasi Lapangan Karang dapat menciptakan placemaking, yang melibatkan interaksi antara pengguna dengan ruang tersebut dan bagaimana ruang tersebut beradaptasi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Melalui penelitian ini, diharapkan akan diperoleh wawasan mendalam tentang bagaimana proses placemaking di Lapangan Karang terbentuk dan berfungsi,

serta bagaimana perubahan ini mempengaruhi kualitas dan daya tarik ruang publik tersebut.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses placemaking pada Lapangan Karang pasca revitalisasi?
2. Apa elemen ruang publik yang membuat placemaking terjadi pada Lapangan Karang?

C. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis karakteristik aktivitas publik pada Lapangan Karang setelah mengalami proses revitalisasi.
2. Menganalisis elemen ruang publik di Lapangan Karang yang membuat proses placemaking yang memfasilitasi partisipasi dan aksesibilitas bagi pengguna.

KAJIAN TEORI

1. Placemaking
   Istilah "place" memiliki makna yang beragam dan luas. Tempat dapat dikenali melalui berbagai hubungan, termasuk aspek ekonomi, budaya, psikologis, sosial, serta nilai emosional (Vecco, 2020).

   Istilah "place" mencakup berbagai makna dan dapat dilihat dari berbagai perspektif. Tempat tidak hanya dilihat sebagai lokasi fisik, tetapi juga memiliki hubungan yang mencakup aspek ekonomi (seperti nilai dan penggunaan ekonomi), budaya (tradisi dan identitas lokal), psikologis (pengalaman dan persepsi individu), sosial (interaksi dan komunitas), serta nilai emosional (keterikatan dan makna pribadi).

2. Ruang Publik
   Ruang publik menyediakan area yang diperlukan dalam lingkungan perkotaan. Dan yang lebih penting, ruang publik berkontribusi terhadap peningkatan kualitas hidup masyarakat perkotaan. Artinya, keberadaan ruang publik yang baik dapat meningkatkan kesejahteraan, kesehatan, dan kepuasan hidup penduduk kota, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai area fisik tetapi juga sebagai elemen penting dalam kehidupan sosial dan psikologis masyarakat kota. Ruang publik di perkotaan tidak hanya berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan ruang, tetapi juga penting untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat kota (Hantono & Ariantantrie, 2018).

METODE PENELITIAN

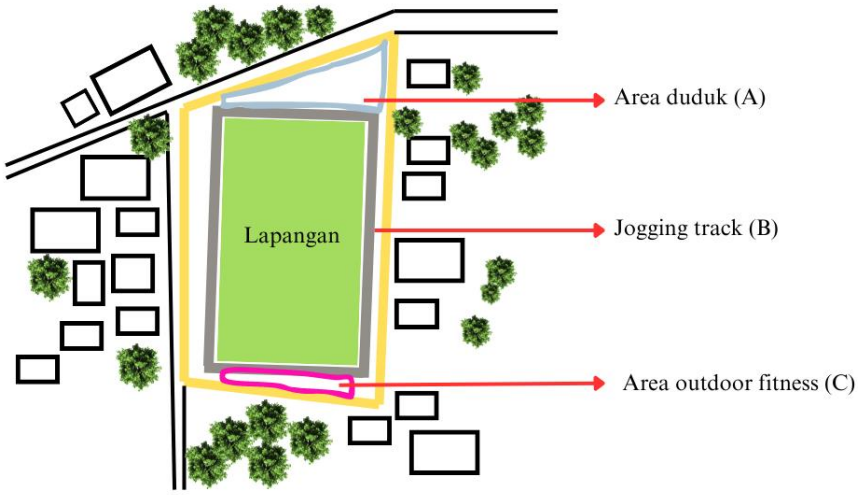


Gambar 1. Lokasi Penelitian
Sumber : google earth

Lokasi penelitian berada di Lapangan Karang Prenggan, Kec. Kotagede, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta (gambar 1). Penelitian ini membahas bagaimana hasil revitalisasi Lapangan Karang 2021 terhadap placemaking berdasarkan zonifikasi waktu. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan deskriptif yang dilakukan yaitu :

- Studi Literatur dengan mengumpulkan informasi terkait dengan konsep placemaking yang berfokus pada pengalaman multi-user di Lapangan Karang pada berbagai waktu dalam sehari.

- Survei dan Observasi Lapangan
  - Melakukan survei untuk mengidentifikasi preferensi pengguna ruang terbuka publik yang beragam pada Lapangan Karang Kotagede.
  - Memahami pola interaksi dan aktivitas berbagai kelompok pengguna di Lapangan Karang pada zona A, zona B, dan zona C.



Gambar 2. Batasan penelitian
Sumber : Penulis 2024

Gambar 2 menunjukkan batasan penelitian di Lapangan Karang yang terbagi menjadi tiga zona utama. Zona A merupakan area duduk yang menyediakan tempat bersantai bagi pengunjung. Zona B adalah jogging track yang mengelilingi lapangan, memberikan ruang bagi pengunjung untuk berolahraga ringan seperti jogging atau jalan kaki. Zona C adalah area outdoor fitness yang dilengkapi dengan berbagai alat olahraga untuk kegiatan kebugaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berakar dari fenomena sosial. Seperti yang dijelaskan Mohajan (2018), pendekatan ini memudahkan peneliti untuk mempelajari dan memahami masalah yang berkaitan dengan sosial budaya. Dalam konteks penelitian ini, teori Mohajan bermanfaat untuk memahami interaksi sosial dan budaya yang terjadi di Lapangan Karang pasca revitalisasi, terutama terkait dengan pengalaman multi-user pada berbagai waktu. Sementara itu, penelitian deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena yang ada seakurat mungkin (Atmowardoyo, 2018). Manfaat dari teori Atmowardoyo dalam penelitian ini adalah membantu peneliti untuk mendeskripsikan secara detail bagaimana hasil revitalisasi Lapangan Karang 2021 berdampak pada placemaking berdasarkan zonifikasi waktu. Pendekatan deskriptif ini memungkinkan peneliti untuk menggambarkan pola interaksi dan aktivitas berbagai kelompok pengguna di zona A, B, dan C Lapangan Karang dengan lebih akurat.

Lebih lanjut, Siedlecki (2020) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif deskriptif menelaah individu dan kejadian sebagaimana adanya. Dalam implementasi penelitian ini, teori Siedlecki bermanfaat untuk mengamati dan menganalisis preferensi pengguna ruang terbuka publik yang beragam di Lapangan Karang Kotagede tanpa intervensi atau manipulasi. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan gambaran yang otentik tentang bagaimana berbagai kelompok pengguna memanfaatkan dan berinteraksi dengan ruang publik yang telah direvitalisasi. Dengan mengintegrasikan ketiga teori tersebut, penelitian ini dapat menghasilkan pemahaman yang komprehensif tentang dampak revitalisasi terhadap placemaking di Lapangan Karang, dengan mempertimbangkan aspek

sosial budaya, deskripsi akurat fenomena yang terjadi, serta observasi autentik terhadap perilaku pengguna ruang publik.

Parameter penelitian

Berikut dilampirkan tabel terkait dengan parameter penelitian ini :

Tabel 1. Parameter penelitian

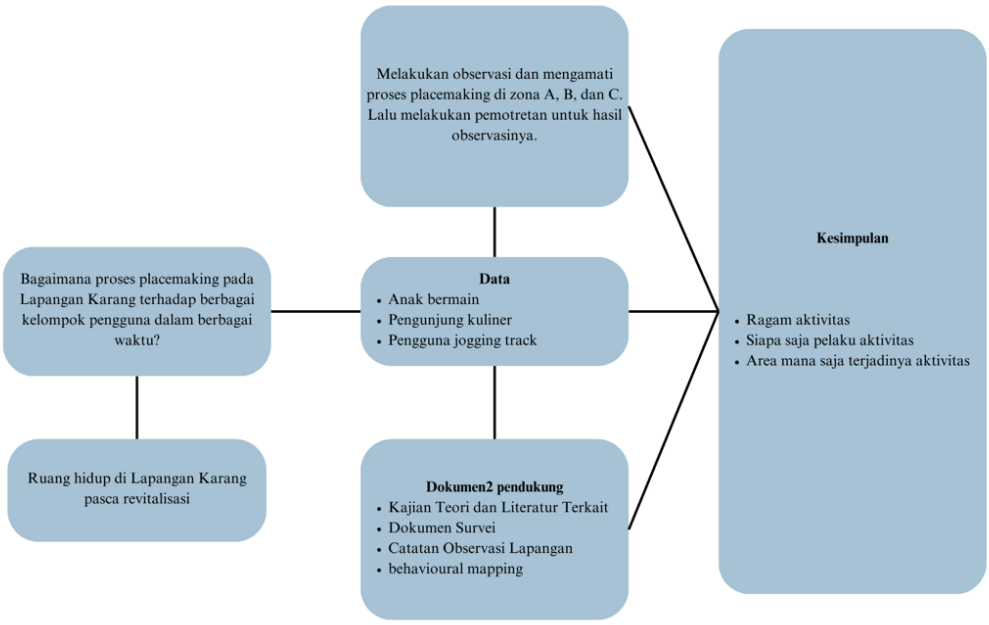
PARAMETER		PENGUMPULAN DATA	ANALISIS	INTERPRETASI
Aktivitas	Ragam	Observasi dengan mengamati apa saja aktivitas yang terjadi	Behavioral Mapping	• Naratif • Deskriptif
Letak	Mapping	Mengamati dimana saja terjadinya aktivitas		
Fasilitas	• Ragam • Jumlah	Mangamati apa saja fasilitas yang disediakan dan digunakan oleh pengunjung		

Sumber : Penulis 2024

Tabel 1 menjabarkan parameter penelitian yang digunakan dalam studi ini. Parameter tersebut mencakup aktivitas, letak, dan fasilitas. Metode pengumpulan data melibatkan pengamatan terhadap ragam aktivitas yang terjadi, pemetaan lokasi aktivitas, serta identifikasi jenis dan jumlah fasilitas yang tersedia dan dimanfaatkan oleh pengunjung. Analisis dilakukan menggunakan teknik behavioral mapping, sedangkan interpretasi data disajikan dalam bentuk naratif dan deskriptif.

Diagram alur

Berikut dilampirkan diagram alur penelitian yang akan dilakukan :



Gambar 3. Diagram alur
Sumber : Penulis 2024

Gambar 3 mengilustrasikan diagram alur penelitian. Dimulai dari fokus pada ruang hidup di Lapangan Karang pasca revitalisasi, penelitian ini mengeksplorasi proses placemaking untuk berbagai kelompok pengguna dalam berbagai waktu. Data dikumpulkan melalui

observasi terhadap aktivitas anak-anak bermain, pengunjung kuliner, dan pengguna jogging track di zona A, B, dan C. Proses ini didukung oleh dokumentasi berupa kajian teori, literatur terkait, dokumen survei, catatan observasi lapangan, dan pemetaan perilaku.

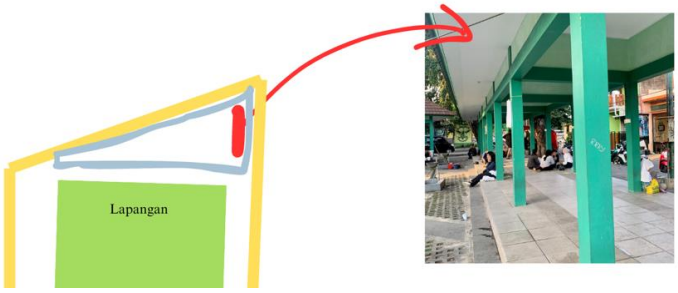
HASIL DAN PEMBAHASAN

Zona A



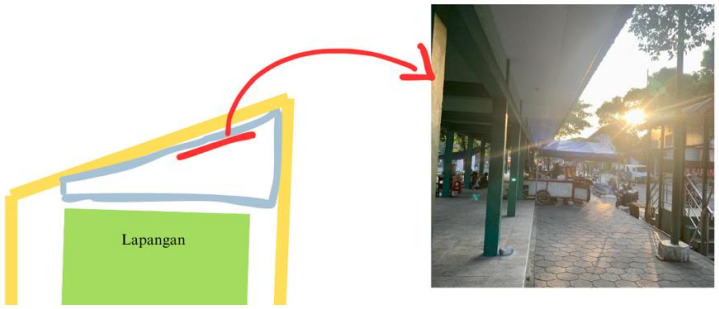
Gambar 3. Zona A
Sumber : Penulis 2024

Pada zona A, terdapat area duduk dan stand kuliner. Aktivitas yang terjadi di zona A mencakup duduk-duduk dan makan. Ada 8 stand kuliner di zona A yang para penjualnya merupakan masyarakat lokal sekitar Lapangan Karang Kotagede. Pengunjung yang dating ke zona A bermacam-macam, ada yang datang hanya untuk sekedar makan, ada juga yang beristirahat setelah jogging, dan ada juga yang sekedar duduk-duduk. Fasilitas yang ada di zona A cukup bervariasi diantaranya yaitu; tempat duduk, fasilitas cuci tangan, dan tempat parkir kendaraan.



Gambar 4. Area duduk di zona A
Sumber : Penulis 2024

Zona A di Lapangan Karang Kotagede merupakan area yang dirancang untuk memberikan kenyamanan dan fasilitas bagi pengunjung. Gambar 4 menunjukkan area duduk yang terletak di sisi kanan zona A. Area ini menyediakan tempat bagi pengunjung untuk bersantai, beristirahat, atau sekadar menikmati suasana lapangan.



Gambar 5. Stand kuliner
Sumber : Penulis 2024

Berdekatan dengan area duduk, tepatnya di sisi pinggir tengah zona A, terdapat deretan stand kuliner seperti yang terlihat pada Gambar 5. Stand-stand ini menawarkan berbagai pilihan makanan dan minuman, menambah daya tarik zona A sebagai tempat berkumpul dan bersantai sambil menikmati kuliner lokal.



Gambar 6. Area parkir
Sumber : Penulis 2024

Untuk memfasilitasi pengunjung yang datang menggunakan kendaraan, Gambar 6 memperlihatkan area parkir yang strategis ditempatkan di sudut kiri zona A. Posisi ini memudahkan akses pengunjung ke berbagai fasilitas di lapangan sekaligus menjaga keteraturan area.



Gambar 7. Fasilitas cuci tangan
Sumber : Penulis 2024

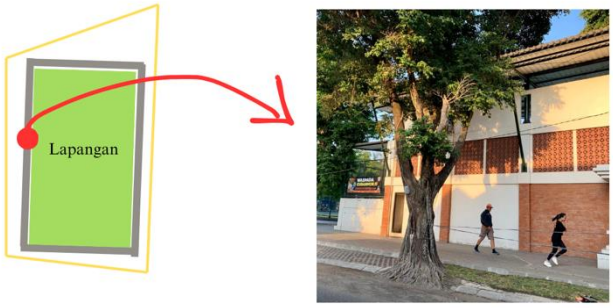
Sebagai bentuk perhatian terhadap kebersihan dan higienitas, terutama di era pasca-pandemi, Gambar 7 menunjukkan fasilitas cuci tangan yang disediakan di bagian tengah zona A. Penempatan fasilitas ini di lokasi yang mudah dijangkau menunjukkan upaya pengelola dalam menjaga kesehatan dan kenyamanan pengunjung.

Zona B



Gambar 8. Zona B
Sumber : Penulis 2024

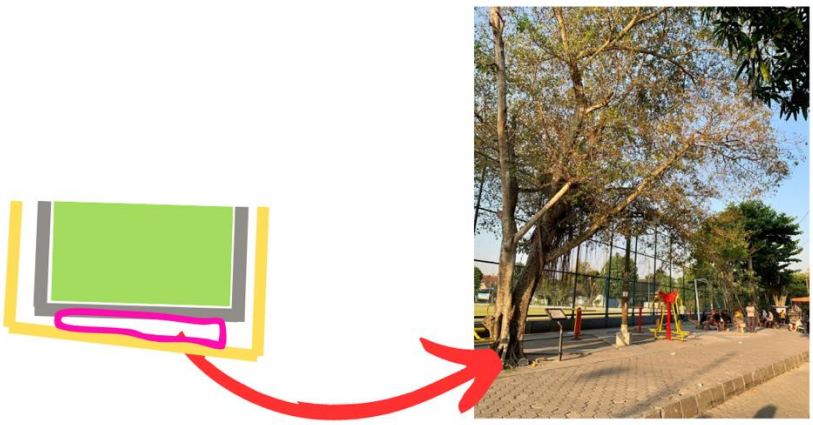
Zona B berupa jogging track yang mengelilingi Lapangan Karang. Aktivitas yang terjadi di jogging track sudah sesuai fungsinya, yaitu jogging (lari ringan) dan jalan kaki. Pengunjung yang datang untuk sekedar berolahraga khususnya jogging sudah mendapat fasilitas dengan baik. Namun banyak pengunjung yang tidak berolahraga menggunakan fasilitas jogging track ini sebagai jalan saat akan berpindah tempat di Area Lapangan Karang, missal dari zona A ke Zona C. Sehingga aktivitas di jpgging track juga tidak hanya berolahraga.



Gambar 9. Aktivitas di zona B
Sumber : Penulis 2024

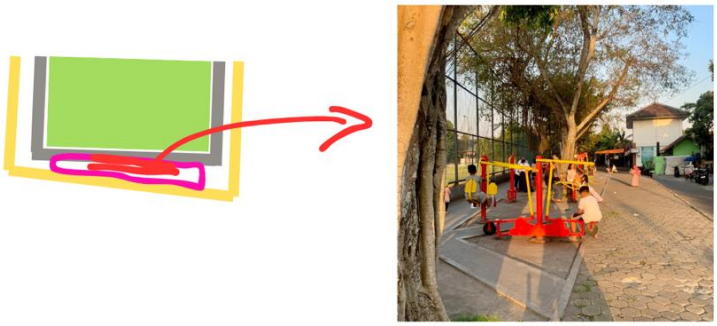
Gambar 9 memperlihatkan aktivitas di zona B, khususnya di sisi kiri, di mana terlihat orang-orang sedang berlari dan jogging di sepanjang track yang disediakan.

Zona C



Gambar 10. Zona C
Sumber : Penulis 2024

Zona C merupakan area outdoor fitness yang seharusnya difungsikan untuk olahraga fitness. Aktivitas yang terjadi pada zona c cukup bervariasi, ada yang duduk-duduk, bermain, dan makan. Fasilitas pada zona c yaitu terdapat 12 alat fitness yang bervariasi. Pengunjung pada zona c berasal dari semua kalangan, dari anak-anak hingga orang dewasa, alat fitness yang disediakan untuk olahraga rata-rata digunakan sebagai alat bermain untuk anak-anak. Ada juga yang digunakan untuk sekedar duduk-duduk oleh warga sekitar. Ada juga penjual makanan ringan disekitar zona c.



Gambar 11. Area alat fitness yang digunakan untuk bermain anak-anak
Sumber : Penulis 2024

Gambar 11 menampilkan area alat fitness di bagian tengah, dekat dengan zona B. Menariknya, alat-alat ini tidak hanya digunakan untuk berolahraga, tetapi juga menjadi sarana bermain bagi anak-anak.



Gambar 12. Penjual makanan ringan di zona C
Sumber : Penulis 2024

Gambar 12 menunjukkan keberadaan penjual makanan ringan di bagian tengah pinggir zona C. Terlihat pedagang yang menjajakan es dan makanan ringan, serta beberapa pembeli yang sedang berinteraksi.



Gambar 13. Aktivitas duduk-duduk di zona c
Sumber : Penulis 2024

Gambar 13 memperlihatkan aktivitas santai di sudut kanan zona C, di mana terlihat sekelompok pria dewasa sedang duduk-duduk dan mengobrol, menggambarkan fungsi sosial dari ruang publik ini.

KESIMPULAN

Placemaking yang terjadi pada Lapangan Karang Kotagede pasca revitalisasi tahun 2021 yaitu pada aktivitas yang terjadi, tujuan lapangan ini di revitalisasi yang awalnya hanya untuk pusat aktivitas olahraga, seperti jogging dan sepak bola, sekarang menjadi destinasi kuliner dan bermain terutama anak-anak. Revitalisasi Lapangan Karang Kotagede cukup berhasil membuat lingkungan Lapangan Karang menjadi multifungsi dan hidup. Diantara zona A,B, dan C memiliki karakteristik dan fungsinya masing-masing. Placemaking yang paling menonjol dari ketiga zona tersebut ada pada zona C yang menyediakan fasilitas fitness outdoor namun banyak digunakan anak-anak untuk bermain, dan berbagai alat juga digunakan untuk duduk-duduk oleh orang dewasa(gambar 13). Penggunaan area oleh berbagai kalangan usia menunjukkan bahwa Lapangan Karang mampu memenuhi kebutuhan komunitas setempat dengan baik. Placemaking di area ini tidak hanya berhasil dalam hal tata ruang dan fasilitas, tetapi juga dalam mendorong interaksi sosial dan mendukung perekonomian lokal.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah AWT atas karunia dan bimbingan-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian terkait placemaking ini sampai selesai. Saya ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya terutama kepada Ibu Hastuti Saptorini dan Ibu Stefy Prasasti Anggraini sebagai dosen pembimbing serta mba Arganis sebagai asisten dosen yang telah membimbing dalam menyusun penelitian terkait placemaking ini. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu secara langsung dmaupun tidak langsung dalam penyusunan penelitian ini. Saya berharap dokumen ini dapat memberikan manfaat dan memberikan kontribusi positif bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

Antara News Jogja. (2021). Lapangan Karang Kota Yogyakarta Akan Direvitalisasi Sesuai Standar Nasional. Diakses dari: https://jogja.antaranews.com/berita/483294/lapangan-karang-kota-yogyakarta-akan-direvitalisasi-sesuai-standar-nasional

Atmowardoyo, H. (2018). Research Methods in TEFL Studies: Descriptive Research, Case Study, Error Analysis, and R & D. Journal of Language Teaching and Research , 197-204.

Bimantoro, D, Dewiyanti, D, Aditya, NC, & Natalia, TW (2022). STUDI KONSEP PENDEKATAN PLACEMAKING PADA PERANCANGAN RUANG PUBLIK M BLOC SPACE, JAKARTA SELATAN.., ojs.unikom.ac.id

Carr, S. (1992). Public Space. New York: Cambridge University Press.

Habibullah, S, & Ekomadyo, AS (2021). Place-making pada ruang publik: Menelusuri genius loci pada alun-alun Kapuas Pontianak. Jurnal Pengembangan Kota, ejournal2.undip.ac.id

Hantono, D., & Ariantantrie, N. (2018). Kajian Ruang Publik Dan Isu Yang Berkembang Di Dalamnya. Vitruvian, 8(1), 43. https://doi.org/10.22441/vitruvian.2018.v8i1.005

Hilman, YA (2015). Revitalisasi Konsep Alun–Alun sebagai Ruang Publik:(Studi pada pemanfaatan alun alun Ponorogo). Aristo, litabmas.umpo.ac.id,

Mohajan, H. (2018). Qualitative Research Methodology in Social Sciences and Related Subjects. Journal of Economic Development, Enviromental, and People , 23-48.

Nowell, L. S., Norris, J. M., Moules, N. J., & White, D. E. (2017). Thematic Analysis: Striving to Meet the Trustworthiness Criteria. Internationa Journal of Qualitative Method , 16 (1).

Siedlecki, S. L. (2020). Understanding Descriptive Research Designs and Methods. Clinical Nurse Specialist , 34 (1), 8-12.

Tamariska, S. R., & Ekomadyo, A. S. (2017). 'Place-Making'Ruang Interaksi Sosial Kampung Kota': Studi Kasus: Koridor Jalan Tubagus Ismail Bawah, Bandung.

Unwin, S (2020). Analysing architecture: The universal language of place-making., taylorfrancis.com, https://doi.org/10.4324/9781003058007

Vecco, M (2020). Genius Loci As A Meta-Concept. Journal of Cultural Heritage, 41, 225-231. Doi: https://doi.org/10.1016/j.culher.2019.07.0 01