

BAB II

TINJAUAN LITERATUR

2.1 Tinjauan Teori Judul

2.1.1 Tinjauan Kebutuhan Ruang Sosial di Mangga Besar

Mengacu pada penelitian yang telah dilakukan oleh Adrianty, 2024, tabel dibawah ini menunjukkan, bahwa *community center* dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan sosial, simbolik, dan fungsional di Mangga Besar. *Community center* tidak hanya menyediakan fasilitas fisik, tetapi juga menjadi tempat untuk pertemuan, pelatihan, dan berbagi pengalaman antar anggota komunitas. Dengan menyediakan ruang yang dinamis, fleksibel, dan keberfungsian kawasan dalam rentang waktu yang berbeda-beda, membuat *community center* menarik bagi masyarakat untuk berpartisipasi dalam kegiatan positif. Hal ini membuat daerah tersebut kurang kondusif untuk kegiatan ilegal.

Sementara itu, teori *placemaking* diperlukan untuk menciptakan ruang publik yang lebih dari sekadar utilitarian, tetapi juga tempat yang menginspirasi dan mempromosikan interaksi sosial serta pertukaran budaya. Strategi *placemaking* memiliki potensi yang beragam, seperti membantu menciptakan ruang publik yang menarik dan berkelanjutan dengan memperhatikan kebutuhan dan aspirasi masyarakat yang menggunakannya. Lebih lanjut, *placemaking* juga dapat meningkatkan karakter komunitas dan mendukung vitalitas ekonomi di sekitar daerah tersebut. (Sumber: www.pps.org/article/what-is-placemaking; Project for Public Spaces, 2007).

Aspek	Permasalahan	Peran Arsitektur
-------	--------------	------------------

Sosial	Rasa cemas terhadap keamanan dan ketertiban	Menurut Zheng, Mo. (2017), Pengembangan ruang publik yang dinamis, taman, dan fasilitas komunitas dapat berkontribusi pada revitalisasi suatu area, membuatnya kurang kondusif untuk kegiatan ilegal.
Simbolik	Citra negatif berupa area hiburan malam yang menjadi sumber keresahan	Melalui arsitektur, Mangga Besar mungkin masih memiliki peluang untuk mempertahankan identitas kawasan mereka melalui injeksi lingkungan binaan. Salah satunya dengan fungsi, pusat pengembangan komunitas (Astakhova, 2020).
Fungsional	Kurangnya fasilitas umum	<ul style="list-style-type: none"> - Menyediakan toilet, parkir mobil, ruang bermain anak dan tempat-tempat untuk beraktivitas sosial, pengguna untuk banyak kalangan. Tidak hanya berfokus pada anak-anak - Mempertahankan keberagaman kuliner malam seperti <i>street food</i> dan angkringan. <i>Street food</i> dapat membantu melestarikan identitas budaya dan menumbuhkan rasa kebersamaan di sekitarnya, sehingga dapat berkontribusi pada pengentasan kemiskinan dengan mempermudah implementasi kebijakan-kebijakan pada skala kota

2.1.2 Definisi *Community Center* / Pusat Komunitas

Definisi *community center*, menurut Collins Dictionary, adalah tempat yang mewadahi sekumpulan orang atau organisasi di area tertentu untuk mereka dapat melakukan interaksi.

2.1.3 Definisi Pendekatan Teori *Placemaking*

Placemaking adalah proses menciptakan atau meningkatkan rasa sebuah tempat dalam sebuah komunitas dengan fokus pada lingkungan fisik atau bangunan dalam lingkup lingkungan dan perasaan subjektif yang dimiliki oleh penduduk. Perasaan subjektif tersebut terhadap satu sama lain sebagai komunitas yang ada di tempat tersebut. *Placemaking* ini melibatkan upaya bersama antara masyarakat setempat dan perencana resmi untuk mengambil kembali mengembalikan apa yang telah diambil oleh kepentingan sosial yang mengutamakan keuntungan dan efisiensi yang terbatas serta menyegarkan lingkungan perkotaan (Friedmann, John. 2010).

2.2 *Community Center* / Pusat Komunitas

2.2.1 Pengertian Komunitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komunitas diartikan sebagai kelompok organisme hidup yang saling berinteraksi dalam area tertentu. Menurut Mcmillan dan Chavis (1986), komunitas didefinisikan sebagai perasaan yang dirasakan oleh anggotanya. Bahwa komunitas memiliki tempat, memiliki rasa penting terhadap satu dengan yang lainnya dan terhadap komunitas itu sendiri. Komunitas juga memiliki keyakinan bersama bahwa kebutuhan anggota akan terpenuhi dengan adanya komitmen dalam kelompok untuk kepentingan bersama. Adapun komponen penting dalam suatu komunitas, seperti batasan, pengaruh, integrasi, pemenuhan kebutuhan, dan koneksi emosional bersama. Komponen-komponen tersebut perlu untuk membentuk rasa dalam suatu komunitas. Perpaduan dari komponen tersebut bekerja bersama untuk menciptakan rasa kepemilikan dan identifikasi dalam suatu komunitas. Dengan adanya rasa yang kuat dalam suatu komunitas, dapat menghasilkan hasil sosial yang baik maupun buruk, dan hal ini memiliki implikasi penting dalam kebijakan publik, program pada komunitas, dan pengembangan perkotaan (McMillan, D. W., & Chavis, D. M. 1986).

Komunitas sendiri dapat berupa teritorial dan geografis, seperti lingkungan, kota, atau dapat bersifat relasional. Terkait dengan kualitas hubungan manusia tanpa

memperhatikan lokasi. Meskipun komunitas menjadi salah satu kekuatan dalam masyarakat, tetapi komunitas juga memiliki potensi untuk memisahkan subkelompok orang dan menyebabkan konflik sosial (McMillan, D. W., & Chavis, D. M. 1986).

Sedangkan, menurut Tönnies, Ferdinand (1912), komunitas diartikan sebagai bentuk sosial tradisional yang didasarkan pada hubungan pribadi, kebersamaan, dan nilai-nilai bersama. Secara tepat, berkembangnya teori mengenai komunitas dan masyarakat karena adanya urbanisasi, modernisasi, dan industrialisasi. Komunitas mengacu pada komunitas atau masyarakat yang ditandai dengan hubungan yang intim, erat, nilai yang dianut bersama, dan rasa memiliki. Interaksi sosial yang diciptakan berdasar pada hubungan personal, kekerabatan, tradisi, dan menekankan pada rasa solidaritas. Sementara itu, masyarakat lebih mengarah kepada tatanan sosial yang ditandai oleh hubungan formal, individualisme. Interaksi sosial yang ada didalamnya diatur oleh perjanjian yang tertulis (kontraktual), rasionalitas, dan kepentingan diri sendiri sehingga lebih menekankan pada otonomi individu. Hal ini menunjukkan bagaimana perubahan masyarakat yang awalnya hidup dalam komunitas bergerak menjadi masyarakat yang hidup individualis (Tönnies, Ferdinand. 1912).

Pembangunan komunitas adalah cara berpikir yang melibatkan seluruh masyarakat dengan fokus pada kesejahteraan manusia. Ini berasal dari keyakinan, bahwa masyarakat dapat mencapai tujuan dan memperkuat diri mereka sendiri. Tujuan utama yang dicapai oleh masyarakat adalah membangun aspek sosial. Inisiatif oleh masyarakat itu sendiri memiliki peluang yang lebih besar dalam suatu komunitas. Hal ini disebabkan oleh kesadaran dari masyarakat itu sendiri akan realitas yang terjadi pada lingkungan mereka daripada orang yang berasal dari luar. Masyarakat yang berada di lingkungannya lebih memiliki gambaran mengenai apa yang akan berhasil dan tidak (Sanoff, H. 2000).

Adapun prinsip-prinsip kegiatan yang dapat berpengaruh pada pembangunan komunitas menurut Naparstek, Dooley & Smith (1997) yang dikutip oleh Sanoff, H. (2000), antara lain;

- Mengidentifikasi potensi dari komunitas serta masalah yang ada di dalamnya;
- Bekerja dalam komunitas yang ukurannya dapat dikelola;

- Mengembangkan strategi unik untuk setiap lingkungan;
- Memperkuat nilai-nilai komunitas seiringan dengan membangun sumber daya manusia dan aspek sosial;
- Mengembangkan kemitraan kreatif dengan lembaga-lembaga yang ada di kota.

2.2.2 Deskripsi *Community Center*

Community Center merupakan sebuah tempat yang aman dan terbuka untuk individu dari berbagai latar belakang. Biasanya, *community center* digunakan untuk acara sosial, rekreasi, acara edukasi atau pendidikan, program kehidupan, dan lainnya. Tujuan dari *community center* sendiri untuk memberdayakan komunitas yang ada. *Community center* juga dapat mempromosikan kerukunan dan pemberdayaan, juga memberikan rasa memiliki dan keamanan. Hal yang perlu diperhatikan ketika mendirikan *community center*, meliputi keberlanjutan, mendukung komunitas lokal, memastikan adanya partisipasi dari semua kelompok (usia, gender, keberagaman), mudah diakses (UNHCR, 2016). Sedangkan menurut Hasenfeld, Y., & Paton, A. (1983), *community center* digambarkan sebagai adalah organisasi yang ada di lingkungan sekitar kita, berfokus sebagai wadah untuk membantu seseorang berinteraksi dan membentuk karakter, menyediakan berbagai layanan sosial, terbuka untuk semua orang di komunitas, membutuhkan keanggotaan untuk menggunakan layanannya, dan mendorong masyarakat ikut serta dalam membuat keputusan tentang kebijakan.

2.2.3 Standarisasi *Community Center* sebagai Ruang Publik

Menurut *Landcom Community Guidelines*, *community center* harus;

- Dapat memfasilitasi pertemuan antar komunitas;
- Menjadi dasar dari komunitas lokal beraktivitas;
- Layanan, program, atau aktivitas khusus untuk kelompok sasaran tertentu, misalnya pemuda atau lansia;
- Fasilitas khusus yang menekankan pada rekreasi, seni, aktivitas budaya, pembelajaran, atau dukungan interaksi sosial;

- Menjadi bangunan yang menarik dan berkualitas, serta karakter yang menjadi identitas suatu tempat;
- Didesain untuk kelompok usia yang dapat digunakan saat ini dan di masa yang akan datang, serta menyediakan fasilitas sesuai dengan kebutuhan komunitas (misalnya, area ganti popok, area bermain anak-anak, ruang yang ramah bagi pemuda, atau fitur untuk orang tua dengan mobilitas terbatas);
- Memberikan akses langsung dari ruang kegiatan ke area luar yang berdekatan untuk area bermain anak-anak dan acara sosial;
- Mengintegrasikan prinsip-prinsip desain yang efisien dalam penggunaan energi dan air, serta mendukung pemanfaatan bahan berkelanjutan dengan upaya pengurangan limbah;
- Menyatukan prinsip-prinsip desain universal guna memastikan pusat tersebut sepenuhnya sesuai dengan Standar Australia 1428 untuk aksesibilitas;
- Menyediakan ruang penyimpanan yang cukup untuk mengamankan peralatan dari berbagai kelompok pengguna saat tidak digunakan;
- Menyediakan tempat parkir yang memadai, termasuk fasilitas parkir untuk bus komunitas dan sepeda, dalam jarak berjalan kaki yang aman dan terang pada malam hari;
- Menyediakan area yang aman untuk drop off/pick up dan akses pejalan kaki bagi pengguna pusat.

Aktivitas dan program yang disediakan oleh *community center* berdasar pada konteks lingkungannya (UNHCR,2016). Menurut buku *Architects' Handbook* dan *Standards of Life*, ada beberapa elemen umum yang dimiliki oleh *community center*, walaupun biasanya setiap *community center* akan berbeda sesuai dengan kebutuhannya. Elemen-elemen tersebut antara lain;

- Aula (*hall*)

Ukuran dari aula sendiri ditentukan oleh kegiatan dan penggunaan di dalamnya. Biasanya, masalah yang sering dijumpai dalam mendesain adalah jenis lantai yang digunakan, ruang-ruang untuk penyimpanan peralatan, peletakan panggung permanen atau semi permanen.

- Ruang rapat
Ruang rapat ini harus dapat memwadahi beragam fungsi, mempertimbangkan gangguan kebisingan ke area lain, dan juga memperhatikan privasi dari ruang.
- Kantor
Kantor diperuntukkan bagi sistem manajemen yang ada, ruang ini harus dekat dengan pintu masuk utama karena alasan keamanan.
- Kafe/area untuk makan
Hal ini diperuntukkan sebagai salah satu wadah untuk pertemuan dan interaksi sosial. Ruang ini harus memiliki fleksibilitas ruang, dan dapat digunakan sepanjang hari.
- Dapur
Diperlukan sebagai fasilitas komersial maupun sosial
- Ruang ganti
Ruang ini biasanya akan berkaitan dengan ruang aula, atau jika dibutuhkan karena adanya fasilitas olahraga.
- Ruang penyimpanan
- Area fasilitas yang dikelola oleh petugas untuk memberikan nasihat bagi masyarakat mengenai berbagai masalah dalam masyarakat.
- Sirkulasi yang baik
Community center seharusnya dapat menampung berbagai kelompok pengguna yang berbeda beda di saat yang bersamaan, mulai dari anak kecil hingga usia lanjut.

Selain itu, Menurut Carr & Francis (1992), adapun kebutuhan yang diperlukan di ruang publik. 1) kenyamanan, kenyamanan adalah salah satu kebutuhan dasar. Kenyamanan yang dimaksud, seperti tempat duduk yang memadai untuk individu atau kelompok, kenyamanan terhadap suhu dan matahari, memiliki akses dari matahari, pepohonan, air, makanan dan fasilitas lainnya. Kenyamanan ini berfungsi agar pengguna menghabiskan waktu lebih lama di tempat tersebut. 2) relaksasi, untuk mencapai relaksasi, penting untuk melibatkan elemen-elemen alami, seperti air dan *greenery*. Di sisi lain, untuk mendukung tercapainya relaksasi ini, juga dipengaruhi

oleh terpisahnya ruang dengan lalu lintas kendaraan. Hal tersebut juga dapat meningkatkan keamanan. 3) *passive engagement*, bagaimana adanya kesempatan untuk melihat secara langsung acara-acara atau aktivitas formal yang ada di dalam ruang publik. Masyarakat juga tertarik kepada ruang publik karena adanya fitur-fitur fisik tertentu yang menarik, melihat *public art*, dan lanskap nya. 4) *active engagement*, lebih memberikan pengalaman secara langsung antara pengguna dan tempat. Ruang publik memainkan peran untuk interaksi sosial bagi masyarakatnya.

Menurut Gehl (2011), ada tiga jenis aktivitas yang dilakukan di ruang luar, antara lain aktivitas penting, aktivitas opsional, dan aktivitas sosial. Aktivitas penting / diperlukan bersifat wajib, seperti sekolah, kerja, menunggu bis. Aktivitas ini tidak terlalu bergantung pada kerangka fisik ruang luar. Sementara itu, aktivitas opsional adalah kegiatan kegiatan yang dilakukan ketika ada keinginan untuk melakukannya, dan ketika ruang / tempat tersedia. Jika kualitas ruang luar baik, maka aktivitas opsional akan meningkat. Selain itu, ketika aktivitas opsional meningkat, aktivitas sosial juga akan selaras terhadap peningkatan tersebut. Aktivitas sosial sendiri terjadi secara spontan. Aktivitas ini bergantung pada kehadiran orang lain di ruang publik dan pada kedua aktivitas lainnya. Oleh karena itu, kehidupan antar bangunan tercipta dari keseluruhan aktivitas yang ada, yang kemudian digabungkan menjadi ruang komunal dalam kota atau kawasan.

	Quality of the physical environment	
	Poor	Good
Necessary activities	●	●
Optional activities	●	●
“Resultant” activities (Social activities)	●	●

Gambar 2. Diagram Kategori Aktivitas

Sumber: *Life Between Buildings*

2.3 Pendekatan Arsitektur *Placemaking*

2.3.1 Pengertian *Place*/tempat

Menurut Friedmann (2010), konsep *place* atau tempat diartikan sebagai ruang kecil dalam konteks perkotaan yang dihargai oleh masyarakatnya, ditandai dengan praktik sosial yang berulang, inklusivitas, *performability*, dan sifat dinamis. Dalam PUPLA Project sendiri, tempat diartikan sebagai ruang yang memiliki hubungan emosional dengan penggunanya. Tempat tidak hanya didefinisikan oleh fitur fisiknya saja, tetapi juga oleh hubungan sosial, aktivitas, dan makna yang diberikan oleh masyarakat yang mendiami atau pengunjung yang mengunjungi tempat tersebut. Tempat dimana peristiwa kecil terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan pengalaman bersama (Friedmann, John. 2010).

Tempat (*place*) memiliki konsep yang berbeda dengan ruang (*space*). Ruang merujuk pada tempat yang memiliki fungsi fisik, sedangkan tempat lebih melibatkan pada interaksi sosial dari berbagai pihak. Suatu tempat menjadi nyata ketika diakui dan

digunakan oleh orang-orang yang tinggal atau beraktivitas di sana. Setiap masyarakat memiliki pandangan yang berbeda mengenai suatu tempat. Hal ini disebabkan oleh perbedaan pada latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya. Dengan begitu diperlukan adanya integrasi dari berbagai kepentingan. Jika tidak, perbedaan tersebut dapat menyebabkan konflik dalam pembentukan citra suatu tempat (Akbar, Poeti Nazura Gulfira & Edelenbos, Jurian. 2021).

2.3.2 Teori *Placemaking*

2.3.2.1 Pengertian *Placemaking*

Placemaking dilihat sebagai salah satu metode untuk mengembalikan keberadaan manusia dalam lingkup perkotaan dan dipercaya dapat berpengaruh pada pemulihan tempat, khususnya pada ruang-ruang kecil di perkotaan. *Placemaking* dipercaya dapat melepaskan energi konstruktif dan entropi negatif. *Placemaking* adalah tugas bagi semua orang dan teori ini melibatkan langsung masyarakat dalam lingkungan yang terkait dan membangun hubungan moral yang mengakui “hak atas kota” bagi masyarakat (Friedmann, John. 2010).

Placemaking merupakan proses mengharmonisasikan berbagai sudut pandang dan fungsi dalam mengubah ruang perkotaan. Tentunya dalam proses tersebut, perlu memperhatikan proses sosial yang membentuk tempat-tempat tersebut. Desain akan muncul dari kebutuhan masyarakat. Studi telah menunjukkan, bahwa dalam proses *placemaking* yang kolaboratif bisa memberikan dampak yang positif pada komunitas dalam berbagai cara. Pendekatan *placemaking* ini juga dapat membangun kembali rasa percaya pada suatu tempat, mendukung identitas lokal, dan mempromosikan pembangunan komunitas. Proses *placemaking* juga dapat menumbuhkan rasa pemberdayaan dalam masyarakat dan memperkuat keterikatan sosial dan identitas tempat (Akbar, Poeti Nazura Gulfira & Edelenbos, Jurian. 2021). Menurut buku, *Placemaking: Processes and Practices* dari Universita Birmingham, meskipun tidak ada definisi tunggal yang umum untuk *placemaking*, secara umum dipahami sebagai

suatu proses untuk *remaking* - atau *making new* dari ruang perkotaan agar menjadi lebih menarik, khas, dan memberikan nilai tambah.



Gambar 3. *Placemaking Community Based Process*

Sumber: *Placemaking: What if we built our cities around places?* (booklet)

2.3.2.2 Faktor-faktor dalam *Placemaking*

Adapun faktor-faktor penting dalam *placemaking*. Faktor tersebut meliputi para pemangku kepentingan, narasi, pendidikan akademis berbasis pengalaman, acara budaya, teknologi perkotaan, dan kepemimpinan lokal. Faktor-faktor tersebut berpengaruh pada pemberdayaan lokal, hubungan sosial, ikatan dan identitas tempat, dan kualitas hidup. Proses dari *placemaking* sendiri dapat menyebabkan pergeseran penduduk, perbedaan dalam status sosial dan ekonomi, identitas budaya, dan variasi dalam kekuatan sudut pandang antara komunitas lokal dan pemangku kepentingan lain (Akbar, Poeti Nazura Gulfira & Edelenbos, Jurian. 2021).

Menurut buku *Placemaking: What if we built our cities around places?* Ada beberapa hal yang membuat ruang publik menjadi tempat yang baik; 1) mudah diakses, terkoneksi dengan baik pada area-area penting yang ada di suatu tempat, 2) memiliki citra yang baik dan nyaman, 3) menarik orang untuk berkontribusi dan berpartisipasi

di dalamnya, 4) merupakan lingkungan sosial yang membuat orang ingin berkumpul di sana berulang kali.

2.3.2.3 Jenis-jenis *Placemaking*

Menurut Sweeney, J., Mee, K., McGuirk, P., & Ruming, K. J. (2018), jenis *placemaking* dibagi menjadi dua, yaitu formal dan informal. Formal *placemaking* melibatkan perencanaan perkotaan dan pembangunan yang diatur oleh pemerintah. Biasanya berfokus pada pengembangan ruang publik yang signifikan, hiburan baru, atau membuat karakter kawasan baru. Adapun empat jenis formal *placemaking* yang dikemukakan oleh Mark A. Wyckoff, professor Michigan State University, antara lain *standard placemaking*, *strategic placemaking*, *creative placemaking*, *tactical placemaking*.

- *Standard placemaking*: proses dalam menciptakan tempat berkualitas yang dibutuhkan orang untuk beraktivitas (tinggal, kerja, bermain, dan belajar)
- *Strategic placemaking*: lebih melibatkan pada aktivitas di lokasi tertentu yang mampu menciptakan tempat berkualitas, berkelanjutan, berukuran sesuai skala manusia, berorientasi pada pejalan kaki, dan memiliki beragam fungsi. Tujuannya untuk memberikan berbagai fasilitas, bisnis, dan menarik keterlibatan masyarakat. Biasanya berfokus pada *centers*, *nodes*, dan *key corridors* dalam kawasan yang padat.
- *Creative placemaking*: adalah proses yang melibatkan karakter fisik dan sosial dari sebuah lingkungan, kota, atau wilayah sekitarnya berdasarkan dengan kegiatan seni dan budaya. Hal ini bertujuan untuk menghidupkan ruang publik, memperbarui struktur dan lanskap kota, meningkatkan usaha lokal dan keamanan publik. Selain itu, hal ini juga dapat menyatukan keberagaman orang untuk merayakan, menginspirasi, dan terinspirasi.

- *Tactical placemaking*: jenis ini biasanya berjangka pendek yang seiring berjalannya waktu dapat mengubah suatu daerah, dan dapat dilaksanakan secara cepat. Tujuannya untuk ruang publik dan dapat digunakan secara berkelanjutan. Jenis ini lebih menekankan pada penggunaan pendekatan yang iteratif untuk menunjukkan apa yang bisa dilakukan pada ruang publik yang kurang terpakai.

Sementara itu, informal *placemaking* lebih menekankan kepada skala spasial yang lebih kecil, biasanya berasal dari masyarakat, meregenerasi kawasan, melibatkan inovasi baru, solusi yang murah, dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat. Salah satu bagian dari informal *placemaking* adalah *place remaking*. *Place remaking* ini ditujukan untuk membentuk kembali atau membuat suatu ruang lebih menarik. Konsep ini bertransformasi secara terus menerus dengan melibatkan masyarakat setempat (Sweeney, J., Mee, K., McGuirk, P., & Ruming, K. J. 2018).

2.3.2.4 Strategi Desain *Placemaking*

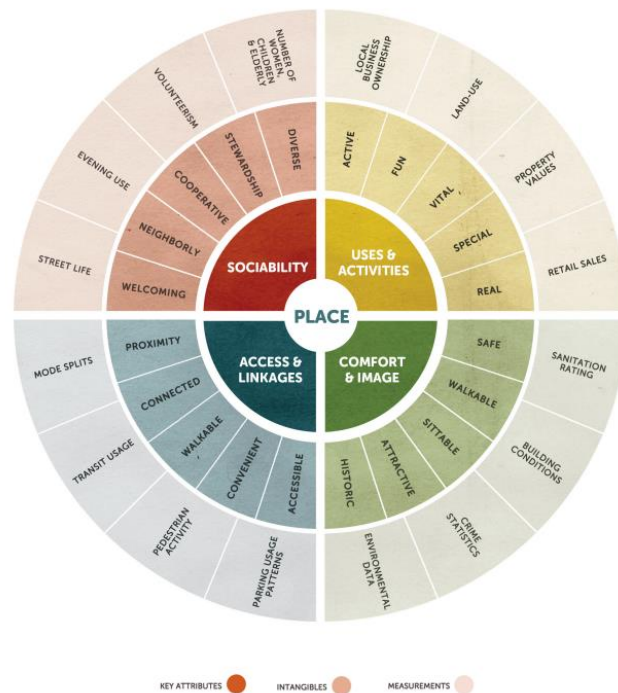
Placemaking adalah sebuah proses untuk mencapai tujuan, yaitu adanya tempat yang berkualitas. Adapun *key elements* tempat berkualitas menurut Mark A. Wyckoff, profesor Michigan State University;

- *Mixed-uses*
- Ruang publik berkualitas
- Berbagai pilihan transportasi
- Berbagai pilihan perumahan
- Pelestarian struktur bersejarah
- Warisan komunitas
- Seni, budaya, dan kreativitas
- Rekreasi
- Ruang hijau

Tempat yang berkualitas juga memiliki karakteristik dalam bentuk fisik yang baik, seperti massa, kepadatan, dan skala yang sesuai dengan lingkungannya, dirancang untuk manusia, berfokus pada pejalan kaki dan dapat dilalui oleh sepeda. Ketika

karakteristik tersebut terbentuk, maka penggunaanya akan merasa aman, terhubung, memungkinkan memiliki pengalaman yang otentik, mudah untuk mengakses tempat tersebut, nyaman, tenang, dapat terhubung satu sama lain secara sosial, dan terfasilitasi (Wyckoff, MSU).

Strategi desain untuk penerapan *placemaking* berguna untuk memupuk makna dalam suatu tempat dan identitas komunitas, mempromosikan interaksi sosial, dan menciptakan lingkungan yang ramah bagi masyarakat setempat dan pengunjung. Strategi desain yang dapat diimplementasikan dalam penerapan *placemaking* diantaranya dengan; membentuk area *mixed-use* yang mengkombinasikan area tempat tinggal, komersial, dan area publik untuk meningkatkan interaksi sosial dan keterlibatan komunitas di lingkungan yang terkait. Kemudian, menghadirkan area hijau, instalasi seni publik, area ramah pejalan kaki. Dengan begitu dapat meningkatkan keindahan dari sisi visual dan meningkatkan dari sisi fungsional suatu tempat yang secara tidak langsung dapat menarik dan kondusif untuk kegiatan sosial. Selain itu, dapat mengakomodasi keberagaman budaya dan aktivitas sosial setempat, seperti pasar, acara festival, dan perkumpulan komunitas sehingga dapat ikut andil dalam inklusivitas suatu tempat (Schneekloth, L. H., & Shibley, R. G. 1995).



Gambar 4. Key Factors of Place

Sumber: *Placemaking: What if we built our cities around places? (booklet)*

Menurut gambar 4. *Key factors of Place*, dapat dikatakan, bahwa untuk dinyatakan sebagai suatu tempat yang baik, maka ada empat kriteria sebagai berikut

- *Access & Linkages*

Untuk membuat tempat ruang publik yang baik, maka ruang tersebut perlu mudah diakses, mudah bagi pengguna untuk masuk, dan mudah di navigasi. Dari segi visual, ruang dibuat dan diatur dengan baik agar pengunjung dapat melihat sebagian besar kegiatan di dalamnya (akses secara visual). Idealnya, ruang publik mudah dijangkau dengan berjalan kaki atau dengan transportasi umum. Meski begitu, ruang publik sebaiknya didukung dengan tempat parkir/fasilitas transit untuk publik.

- *Comfort & Images*

Perasaan nyaman terhadap ruang publik ini meliputi persepsi mengenai keamanan, kebersihan, dan ketersediaan tempat duduk yang memadai.

Penyediaan tempat duduk menarik pengunjung agar bisa berada di dalam/luar sinar matahari di berbagai waktu.

- *Uses & Activities*

Struktur utama dalam ruang publik yang baik adalah aktivitas yang ada di dalamnya. Aktivitas tersebut muncul karena adanya interaksi sosial di dalam suatu tempat. Aktivitas yang ada di dalamnya menjadi salah satu alasan untuk pengunjung datang berulang kali ke suatu tempat. Oleh karena itu, pemilihan jangkauan aktivitas dalam suatu ruang akan menjadi penting untuk menarik berbagai pengunjung dengan waktu yang berbeda-beda.

- *Sociability*

Ketika suatu tempat menjadi ruang yang paling diminati oleh orang untuk berinteraksi, maka tempat tersebut sudah menjadi ruang yang baik. Aspek ini menjadi salah satu aspek yang paling sulit tetapi juga paling penting untuk menentukan kualitas suatu tempat. Tempat harus menjadi ruang yang nyaman untuk interaksi dengan teman, tetangga, bahkan orang asing.

Dalam keempat faktor tersebut, terdapat parameter tidak terukur dan terukur yang dituliskan dalam *Placemaking Booklet* oleh (PU)blic (PLA)ce Project, sebagai berikut

Tabel 1. Key Factors

<i>Access & Linkages</i>	
Tidak Terukur	Keterangan
Ketepatan	Ketepatan dalam mencapai titik tujuan menjadi penting. Maka dibutuhkan jalur sirkulasi dan jalur terpendek ke titik tujuan tidak memiliki halangan yang dapat menjamin ketepatan waktu.
	Fasilitas transit yang dapat diakses dengan berjalan kaki sehingga dapat mendukung ketepatan untuk mencapai

	tempat tujuan.
	Adanya pilihan berbagai macam transportasi umum yang dapat dijadikan pilihan oleh pengguna.
Keterhubungan	Adanya fasilitas yang dapat menghubungkan seluruh fungsi dalam titik-titik kawasan, seperti sistem penghubung jalur kendaraan, pejalan kaki, sarana parkir, dan kemudahan akses
<i>Walkability</i>	Dapat diakses dengan berjalan kaki
Kenyamanan	Kenyamanan dapat dicapai dengan adanya jalur pejalan kaki yang berbeda level dengan jalan kendaraan, penggunaan <i>buffer</i> (pohon, pot tanaman, bollard
	Memiliki drainase yang baik sehingga tidak terjadi banjir saat hujan, jalur pejalan kaki dan kendaraan memiliki permukaan yang rata dan tidak licin, dapat menyerap air hujan.
	Adanya fasilitas ruang parkir dengan banyak pilihan tempat, dan adanya fasilitas transit.
<i>Accessible</i>	Aksesibilitas ke tempat tujuan harus mudah dan dapat dilakukan oleh semua orang (penyandang difabel dan lanjut usia)
Terukur	Keterangan
Jalur kendaraan umum dan pribadi	Adanya pilihan opsi terhadap transportasi umum dan jalur kendaraan pribadi dalam kawasan
Sarana transit	Sarana transit di berbagai macam titik dalam kawasan. Memperhatikan jarak antara sarana transit (+- 400 m untuk kenyamanan berjalan kaki)
Aktivitas pedestrian	Lebar jalur pejalan kaki minimal 1,2 m
Pola sarana parkir	Lahan sarana parkir <i>on street & off street</i>

<i>Comfort & Images</i>	
Tidak Terukur	Keterangan
Keamanan	Sisi depan yang menghadap jalan dibuat terbuka, transparan (akses visual), menyambut pengunjung. Dengan begitu, dapat menciptakan perasaan aman dan menarik pengunjung untuk beraktivitas di luar ruangan.
	Menjamin perasaan pengunjung agar merasa terlindungi, terhadap persepsi publik terhadap ancaman yang tidak diharapkan.
Nyaman untuk berjalan kaki	Adanya jalur pejalan kaki yang nyaman. Kawasan juga ditanami dengan tumbuhan hijau.
Nyaman untuk duduk	Memberikan opsi terhadap pengunjung untuk duduk atau bersantai di ruang publik
Menarik	Memiliki aktivitas atau objek fisik yang dapat menghidupkan kawasan.
	Adanya keragaman bentuk, warna, dan elemen lainnya untuk meningkatkan kompleksitas suatu kawasan.
Bersejarah	Kawasan memiliki hubungan dengan sejarah kota.
Terukur	Keterangan
Tingkat kejahatan	Data tingkat kejahatan, ketersediaan pos keamanan dan satuan pengamanan dalam kawasan
Tingkat kebersihan	Tempat sampah yang mudah diakses dan tidak ada tumpukan sampah
Kondisi bangunan	Bangunan dalam kondisi baik dan terawat
Data lingkungan	Data tingkat polusi udara, polusi air, dan sebagainya

Uses & Activities

Tidak Terukur	Keterangan
Aktif	Tersedianya keragaman fungsi dan aktivitas sehingga mampu menjamin kawasan tetap aktif
	Aktivitas yang terjadwal untuk mengisi ruang kota, misalnya perayaan tertentu, upacara, dan lainnya
Kesenangan	Fungsi dalam kawasan menjamin publik untuk beraktivitas di dalamnya / mengaktualisasikan diri sehingga mencapai kepuasan.
Vital	Memiliki beragam fungsi dan menawarkan opsi aktivitas sepanjang hari
	Memberikan opsi aktivitas ekonomi dan sosial
Spesial	Memiliki fungsi / aktivitas yang berbeda sehingga memiliki nilai lebih
	Kawasan memiliki identitas khusus atau keunikan tersendiri terkait dengan keunikan fungsi dan aktivitasnya.
Nyata	Aktivitas atau fungsi yang didalamnya dapat terlihat dan memberikan pengaruh ke lingkungan sekitar.
Terukur	Keterangan
Kepemilikan bisnis lokal	Didominasi oleh warga lokal
Pola guna lahan	Penggunaan lahan dalam kawasan adalah campuran (vertikal/horizontal) agar mampu menjamin aktivitas sepanjang hari
Nilai properti	Nilai properti atau nilai sewa dalam kawasan selalu meningkat
Tingkat penjualan retail	Penjualan retail selalu meningkat

<i>Sociability</i>	
Tidak Terukur	Keterangan
Keragaman	Secara demografis, keragaman dari segi usia, pendidikan, maupun kelompok etnis.
Kemandirian kawasan	Dapat hidup secara mandiri, karena adanya keragaman sumber daya
Kerjasama	Dalam kawasan ini dimungkinkan terjadinya interaksi yang menimbulkan kerja sama antar pengguna
Kehidupan bertetangga	Menjadi tempat yang nyaman untuk berinteraksi satu sama lain antar masyarakat.
Keterbukaan	Terbuka bagi seluruh golongan
Terukur	Keterangan
Jumlah wanita, anak-anak, dan orang tua	Banyak dipakai oleh wanita, anak-anak, orang tua, lansia. Jumlah wanita dan anak-anak lebih dominan dibandingkan laki-laki.
Sukarelawan	Terdapat jaringan sosial / organisasi yang peduli terhadap kawasan
Penggunaan pada malam hari	Adanya aktivitas di malam hari sehingga kawasan dapat aktif dalam 24 jam
Kehidupan jalan	Adanya kehidupan di jalan, lapangan, alun-alun (ruang luar)

2.4 Teori Arsitektur Pendukung

2.4.1 Teori Desain Universal

Dalam buku Arsitektur kontemporer yang ditulis oleh Fireza (2021), desain universal adalah konsep yang digunakan pada perancangan publik, ruang, bangunan, dan lainnya yang berbentuk fisik. Dalam arsitektur, desain universal berarti bangunan tersebut harus dapat digunakan oleh semua orang dalam kondisi apapun. Adapun tujuh prinsip desain universal yang perlu diperhatikan;

- *Equitable use* / kesetaraan dalam penggunaan, desain dapat digunakan tanpa perlu memiliki kebutuhan khusus.
- *Flexibility in use* / fleksibilitas kegunaan, desain dapat memwadhahi kondisi setiap orang yang beragam.
- *Simple and intuitive use* / penggunaan yang mudah dan intuitif, desain dengan prinsip ini memudahkan pengguna untuk mudah dalam mempelajari desain yang ada.
- *Perceptible Information* / informasi yang jelas, dengan prinsip ini, pengguna akan dengan mudah menerima informasi melalui kemampuan sensoriknya sehingga penyajian informasi menjadi sangat penting. Penyajian tersebut juga perlu sesuai dengan konteks dan kebutuhan pengguna
- *Tolerance of error* / Toleransi terhadap kesalahan, prinsip ini bertujuan untuk mengurangi bahaya atau kecelakaan dari tindakan yang tidak / disengaja
- *Low physical effort* / pengupayaan fisik yang rendah, prinsip ini bertujuan agar pengguna tidak perlu menggunakan usaha fisik yang berlebihan agar dapat menggunakan sesuatu secara nyaman dan efisien.
- *Size and space for approach and use*, menyediakan ukuran ruang yang sesuai dengan kebutuhan dan sesuai dengan ukuran antropometri manusia.

2.4.2 Teori Space Sharing

Space sharing mengacu pada kebebasan individu atau kelompok untuk berbagi ruang fisik guna berbagai kegiatan, seperti tinggal, bekerja, atau bersosialisasi. Ini melibatkan penggunaan ruang secara bersama-sama, dengan penekanan pada inklusivitas, keterlibatan komunitas, dan tata kelola yang melibatkan partisipasi. Praktik ini dianggap sebagai cara untuk memfasilitasi interaksi sosial baru, menciptakan pola-pola penggunaan ruang yang bersama, dan mungkin berkontribusi pada pembentukan tanah bersama perkotaan (Zhang, Ye., Chan, Jeffrey. 2020)

Teori ini membedakan 3 konsep utama. (1) ruang berbagi diartikan pada cara berbagi ruang dan berbagai tipe ruang bersama dan menekankan pada keberagaman bentuk dan jenis ruang bersama yang dapat diciptakan; (2) ruang dalam berbagi

berkaitan dengan peran ruang dalam memfasilitasi kegiatan bersama. Hal ini merujuk pada banyaknya fungsi yang dapat dimainkan oleh ruang fisik dalam mendukung aktivitas yang berbeda; (3) ruang untuk berbagi melibatkan desain lingkungan yang dapat menumbuhkan konsep berbagi, yang pada akhirnya mengarah pada pembentukan hubungan sosial-ruang baru berdasarkan konfigurasi yang dibuat melalui ruang fisik. (Zhang, Ye., Chan, Jeffrey. 2020)

Dalam realisasinya, pembagian *space sharing* yang adil dan demokratis memiliki beberapa kunci utama. (1) tata kelola yang inklusif dan kebijakan yang memprioritaskan akses yang adil bagi ruang bersama; (2) proses pengambilan keputusan, hasil dari partisipasi beberapa pihak dalam pengelolaan dan pemanfaatan ruang bersama; (3) desain yang tidak hanya mengurangi dampak negatif tetapi juga mendukung inklusivitas dalam ruang; (4) mengatur ruang spasial yang disusun guna meningkatkan kedekatan dan memfasilitasi aktivitas yang beragam sehingga membentuk komunitas baru; (5) responsif terhadap ruang perkotaan yang transformatif dari sisi aktivitas maupun komunitas-komunitas yang mungkin terpinggirkan (Zhang, Ye., Chan, Jeffrey. 2020).

2.4.3 Teori *Time Sharing*

Time sharing dalam perkotaan, menurut Penelope Dean & Peter Trummer, merujuk pada bentuk perkotaan yang baru melalui infrastruktur. Pada konsep ini, terdapat hubungan timbal balik antara unit-unit kecil dan besar, masing-masing dirancang secara khusus untuk melakukan tugas tertentu. Perancangan ruang dalam waktu yang bersama melibatkan intervensi khusus yang bertujuan untuk mengurangi dampak negatif. Beberapa intervensi tersebut diantaranya (1) fleksibilitas dalam desain ruang, memungkinkan adanya konfigurasi ulang yang mudah berdasarkan kebutuhan berbagi waktu yang berbeda beda; (2) prinsip desain universal; (3) keterlibatan komunitas setempat untuk memastikan bahwa ruang yang digunakan secara bersama mencerminkan kebutuhan dan preferensi dari berbagai kelompok; (4) program ruang multifungsi sehingga memungkinkan akomodasi berbagai kegiatan pada waktu yang berbeda.

2.4.4 Teori *Streetscape*

Streetscape merujuk kepada kualitas visual dan perseptual dari sebuah area dalam suatu perkotaan, di dalamnya ada elemen fisik, desain, dan penampilan keseluruhan. Persepsi *streetscape* cukup penting dalam perancangan dan perencanaan perkotaan karena dapat memengaruhi manusia dalam berinteraksi dan merasakan lingkungannya (Li, W., Qu, W., Li, X., & Zhang, J. 2020).

Adapun beberapa hal utama yang dapat mengukur persepsi *streetscape* menurut Ewing dan Handy, 2009; *enclosure*, skala manusia, kompleksitas, dan daya tangkap citra. *Enclosure* dapat diartikan sebagai sejauh mana elemen-elemen, seperti pohon, dinding, dan bangunan tersebut berkontribusi pada pengalaman visual keseluruhan. Sementara itu, skala manusia digunakan untuk mengukur ukuran elemen fisik suatu lingkungan, termasuk tekstur dan artikulasi, dengan mempertimbangkan skala dan proporsi yang sesuai dengan manusia. Kompleksitas mencerminkan keberagaman visual suatu lokasi, bergantung pada variasi dan jumlah elemen seperti aktivitas manusia, tanda-tanda, perabotan jalan, taman kota, dan bangunan. Sementara itu, daya tangkap citra mengacu pada kemampuan untuk menangkap kualitas suatu tempat yang membuatnya unik, dapat dikenali, dan mudah diingat.

Menurut Tucker, C., Ostwald, M. J., Chalup, S. K., & Marshall, J. (n.d.) dari University of Newcastle, ada beberapa teori dan metode yang dapat digunakan untuk menganalisis *streetscape*, diantaranya;

- *Space Syntax*: Teori ini menguraikan perilaku manusia di dalam konteks perkotaan dengan mempertimbangkan adanya ruang terbuka yang muncul dari batas bangunan yang saling terkait, mulai dari rumah pribadi hingga jalanan kota.
- *Fractal Geometry*: Seberapa kompleks ketebalan tepi dalam tekstur tersebut, dan bagaimana detail visual tersebar pada berbagai skala atau tingkatan perbesaran. Konsep ini membantu kita menggambarkan dan memahami kompleksitas struktur visual dalam pemandangan jalanan.

- Konfigurasi Fasad: Mencerminkan pandangan bahwa pemandangan jalanan bukan hanya kumpulan elemen terpisah, tetapi sebuah ruang yang kompleks dan dinamis yang dapat memberikan pengalaman visual dan pemahaman tentang lingkungan sekitarnya.

Teori ini memungkinkan kita untuk secara sistematis menganalisis aspek-aspek tertentu dalam pemandangan jalanan sehingga kita dapat memperoleh wawasan yang lebih komprehensif tentang bagaimana ruang perkotaan tersebut diwujudkan secara fisik dan visual.

2.4.5 Teori Programming (Bernard Tschumi)

Bernard Tschumi mengatakan, bahwa tidak ada arsitektur tanpa program ruang. Arsitektur tidak hanya merupakan daftar dari fasilitas atau fungsi-fungsi saja, melainkan *programming* melibatkan pemikiran mengenai pemanfaatan ruang untuk menghasilkan ruang yang diinginkan. Program terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu 1) program yang acuh tak acuh terhadap tatanan spasial, 2) program yang memperkuat tatanan ruang, 3) program yang bekerja secara berlawanan dengan tatanan ruang.

Selain itu, program tersebut juga harus dapat menunjukkan hubungan antara fasilitas yang ada. Dalam dunia arsitektur, ada tiga hubungan yang berkontribusi dalam sebuah *sequence*; 1) relasi internal yang berhubungan dengan cara bekerja, 2) penempatan susunan elemen fisik satu sama lain (penempatan bentuk, warna, minat visual), seringkali bertujuan untuk menciptakan makna tertentu, 3) *programming*.

Kemudian, adapun tiga jenis *sequence*; 1) *transformational sequence*, dalam prosesnya, didasari oleh intuisi, preseden, dan kebiasaan penggunaannya, 2) *spatial sequence*, terstruktur, terukur, memiliki axis tertentu, biasanya terukur dan terdefinisi dengan baik. Umumnya *transformational sequence* dan *spatial sequence* jarang bersinggungan. 3) *programmatically sequence* sendiri berfokus pada kumpulan-kumpulan peristiwa, peristiwa tersebut dirangkai ruangan demi ruangan. Rangkaian peristiwa dan rangkaian ruang biasanya tidak saling bergantung satu sama lainnya, seperti adanya kios eksotik diantara kolom Crystal Palace tahun 1851. Akan tetapi, rangkaian peristiwa dan ruang juga dapat saling bergantung dan mengkondisikan

keadaan masing-masing. Kemudian, rangkaian peristiwa dan ruang juga juga terkadang bertentangan satu sama lain.

2.4.6 Teori *Adaptive Reuse*

Dalam buku yang ditulis oleh Liliane Wong, *adaptive reuse* menggunakan kembali struktur yang sudah ada untuk tujuan atau pelayanan yang baru. Sebelumnya, penggunaan struktur yang sudah ada untuk hal baru ini sering disamakan dengan renovasi atau perbaikan, tanpa dianggap sebagai hal yang istimewa. Akan tetapi, saat ini, mulai muncul kesadaran bahwa bangunan merupakan penyumbang gas rumah kaca terbesar. Dengan begitu, *adaptive reuse* dapat perhatian karena dapat mengedepankan keberlanjutan. Implementasi *adaptive reuse* ini cukup beragam, seperti penggunaan kembali struktur atau material, melakukan perubahan transformatif, mempertahankan budaya melalui infrastruktur yang dibangun (Wong, L. 2016).

Adaptive reuse dapat berkontribusi pada penyegaran daerah perkotaan, mengatasi tantangan pada ruang atau bangunan yang tidak terpakai, dan perbaikan lingkungan perkotaan secara strategis. Dalam proses *adaptive reuse*, seringkali mempertimbangkan penilaian menyeluruh terhadap kondisi bangunan, nilai sejarah, dan potensi untuk disesuaikan dengan kebutuhan saat ini. Dengan begitu, akan menghasilkan strategi desain yang mengintegrasikan elemen-elemen lama dan yang baru secara baik (Lanz, F., & Pendlebury, J. 2022).

2.5 Studi Preseden

2.5.1 Shinjuku East Square - Public Art & Community Space



Gambar 5. Shinjuku East Square

Sumber: *Tokyo Cheapo*

Shinjuku East Square terletak 500 meter dari pusat kawasan Kabukicho. Dilansir dari kompasiana.com, Kabukicho secara luas dikenal sebagai *red light district* paling terkenal di Tokyo. Kabukicho telah berkembang menjadi pusat kehidupan malam dengan lebih dari 1000 jenis usaha, termasuk bioskop, restoran, arena bermain, game center, bar, teater, kafe, dan hotel. Awalnya, kawasan ini menawarkan hiburan untuk semua usia, terutama pada tahun 80-an, dengan perubahan undang-undang bisnis hiburan dewasa, Kabukicho mengalami pertumbuhan pesat. Perkembangan ini dipicu oleh ekonomi Jepang selama masa *bubble economic* (tahun 80-an sampai dengan awal 90-an), yang menghasilkan peningkatan kunjungan tetapi juga meningkatnya tingkat kejahatan terutama yang terkait dengan kehadiran Yakuza (mafia Jepang). Pemerintah setempat kemudian berusaha menekan tingkat kejahatan dan mengatur bisnis hiburan dewasa. Seiring berlalunya waktu, tingkat kejahatan dan jumlah bisnis khusus dewasa berkurang, menghasilkan perubahan yang signifikan di Kabukicho.

Dilansir dari artikel Tokyo Cheapo, Shinjuku East Square memiliki luas hampir 1000sqm. Ruang komunitas ini memiliki konsep dengan menggabungkan dua elemen

yang bertolak belakang, yaitu *'metro'* dan *'wild'*. Desain ini mencerminkan karakter kota Shinjuku yang sibuk dan ramai siang dan malam, dan 'membingungkan' orang dengan dualitas elemen-elemen tersebut.

2.5.2 Alief Neighborhood Center - Houston



Gambar 6. Alief Neighborhood Center di Houston

Sumber: *pagethink.com*

Alief menjadi tujuan utama bagi imigran dari Asia dan Amerika Latin, menciptakan keberagaman etnis dan budaya yang kaya. Namun, pertumbuhan populasi membawa tantangan, khususnya dalam hal keamanan dan tingkat kejahatan yang meningkat. Dalam perkembangannya, komunitas berkulit putih terpinggirkan dan digantikan oleh imigran, sementara pengungsi Badai Katrina di tahun 2005 menambah kompleksitas masalah. Apartemen menjadi penuh sesak dan menyebabkan masalah pelanggaran properti, vandalisme, bahkan kondisi kehidupan yang buruk. Kedatangan pengungsi juga memicu peningkatan kekerasan geng dan tingkat kejahatan, terutama pembunuhan. Warga setempat mulai mengajukan keluhan dan mendesak pengusiran pengungsi, menyatakan keinginan agar mereka kembali pengungsi pulang.

Pusat komunitas ini memiliki luas 6503 sqm, dengan beberapa fasilitas di dalamnya. Tempat ini membawa program kesehatan masyarakat yang penting ke lingkungan sekitar, melayani semua kelompok usia, dan menampilkan fasilitas seperti

ruang pembuat musik dan video, ruang seni, pusat kebugaran, kolam renang, dan lapangan rekreasi. *Community center* ini mencerminkan keberagaman budaya yang ada di Alief dan lebih diakui.

2.5.3 RPTRA Kalijodo - Jakarta



Gambar 7. RPTRA Kalijodo, Jakarta Utara

Sumber: *liputan6.com*

Kalijodo merupakan salah satu kawasan di daerah Jakarta yang memiliki beberapa permasalahan, seperti maraknya lapak perjudian, banyaknya wanita PSK bahkan perdagangan wanita, tingkat kriminalitas yang tinggi (narkoba, preman), dan minimnya moral pada anak-anak yang tinggal di daerah tersebut. RPTRA Kalijodo menjadi salah satu ruang yang diupayakan oleh pemerintah untuk meminimalisir kejahatan di lingkungan ini. Dengan begitu, kawasan ini diharapkan dapat kembali menjadi ruang terbuka hijau sesuai dengan fungsi kawasan dalam peraturan pemerintah. Hadirnya ruang publik ini memberikan dampak yang signifikan dengan

aktifnya ruang publik dan ruang terbuka hijau (Sutantio, Alfian; Ismawan, Guntur; Arifandy, M; Hantono, Dedi, 2021)

