

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian**

Melalui bab pembahasan ini, peneliti akan menguraikan hasil penelitian dari data yang sudah didapatkan melalui studi literatur, studi preseden, wawancara, dan observasi langsung. Setelah itu, hasil olahan data akan dianalisis. Hasil analisis tersebut akan menghasilkan kriteria desain untuk selanjutnya dikembangkan dalam simulasi perancangan.

##### **4.1.1 Observasi Lapangan**

###### **4.1.1.1 RPTRA Karang Anyar**

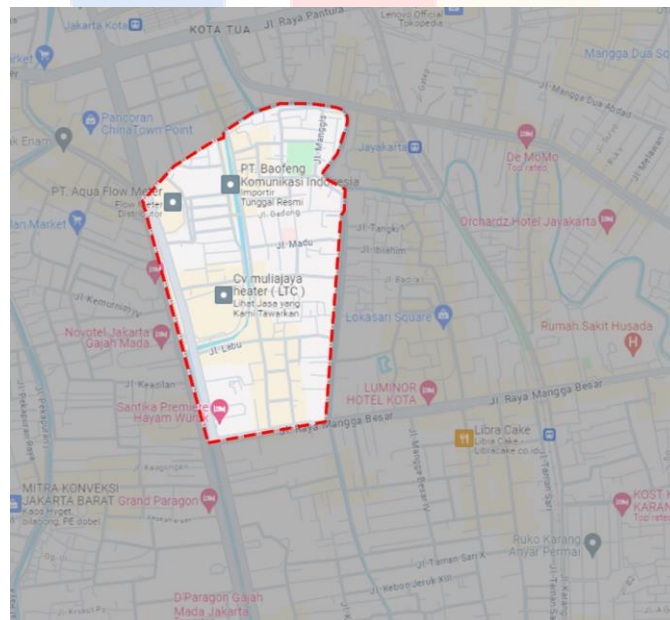
RPTRA Karang Anyar terletak kurang lebih 1,5 sampai 1,8 km dari kelurahan Mangga Besar. Alasan utama untuk mengobservasi RPTRA Karang Anyar adalah untuk melihat bagaimana masyarakat sekitar memanfaatkan ruang publik yang ada. RPTRA Karang Anyar dipilih karena merupakan salah satu ruang publik terdekat dengan Kelurahan Mangga Besar, yang tidak memiliki ruang publik sendiri. Secara lokasi, RPTRA ini terletak di bawah jalur rel kereta api Mangga Besar - Sawah Besar, yang berada di perbatasan administrasi wilayah Jakarta Barat dan Pusat. Hasil observasi ini dapat digunakan sebagai model untuk pengembangan ruang publik di wilayah Mangga Besar atau wilayah lain yang memiliki kebutuhan serupa.



Gambar 9. Pintu Masuk RPTA Karang Anyar

#### 4.1.1.2 Tinjauan Kawasan Kelurahan Mangga Besar

Kelurahan Mangga Besar dipilih menjadi objek studi karena berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Adrianty, 2024, maka perlu untuk melihat kebutuhan setempat, pemetaan penggunaan ruang dan pola aktivitas masyarakat di Mangga Besar sehingga mampu mengidentifikasi potensi lokal dari kelurahan ini. Secara geografis, Kelurahan Mangga Besar terletak di kecamatan Taman Sari, Jakarta Barat. Dengan batas Utara - Glodok, batas Timur - kelurahan Tangki, batas Selatan - kelurahan Maphar, dan batas Barat - Hayam Wuruk.



Gambar 10. Delineasi Kelurahan Mangga Besar

Sumber: Google Maps

#### 4.1.2 Wawancara

Selain melihat dari kajian literatur, Pak Kamil Muhammad juga diwawancarai untuk memperoleh informasi tambahan mengenai implementasi pendekatan *placemaking* di Indonesia. Pak Kamil sendiri telah beberapa kali menangani proyek mengenai informalitas, infrastruktur sosial, partisipasi arsitektur, dan urbanisme. Pak Kamil juga pernah membuat kuliah umum mengenai *Spatial Practice in Placemaking*.

#### 4.1.3 Literatur dan Preseden - Korelasional

Kajian Literatur yang akan digunakan dalam observasi studi preseden adalah teori *placemaking* yang dikemukakan dalam buku “*Placemaking: What if we built our cities around places?*” dan dalam PUPLA Project mengenai empat kunci faktor utama. Kemudian, teori kebutuhan ruang publik yang dikemukakan oleh Stephen Carr, dan standarisasi *Community Center*. Teori ini akan disandingkan dengan ketiga studi preseden, yaitu 1) Shinjuku East Square di Public Art & Community Space. Shinjuku merupakan salah satu daerah yang memiliki kawasan dengan stigma negatif, yaitu Kabukicho dan area *red light district*-nya. Kemudian, Alief Neighborhood Center di Houston, daerah ini sendiri sempat mengalami tingkat kriminalitas yang meningkat akibat banyaknya pendatang imigran yang bertentangan dengan penduduk lokal, dan Kalijodo di Jakarta, daerah ini memiliki masalah yang mirip dengan di Shinjuku.




### 4.2 Analisis Temuan Lapangan



#### 4.2.1 Analisis Hasil Observasi RPTRA Karang Anyar


Berikut adalah hubungan antara hasil analisis dengan beberapa faktor utama yang bisa dilihat ketika membuat sebuah ruang publik;

Tabel 2. RPTRA Karang Anyar

Poin Analisis	Keterangan	Dokumentasi
---------------	------------	-------------

<p>Kegiatan dan Interaksi Sosial</p>	<p>Ada beberapa kegiatan di dalam RPTRA ini, seperti bermain bola, taekwondo, bermain bulu, tangkis, dan lainnya. Kegiatan ini menarik anak-anak yang berada di sekitar RPTRA. Tidak hanya itu, ketika melakukan observasi, peneliti juga melihat ada beberapa orang tua yang duduk di area permainan anak sambil menunggu anaknya.</p>	
<p>Fleksibilitas Ruang</p>	<p>Anak-anak yang bersekolah di seberang RPTRA ini juga menggunakan fasilitas untuk latihan tugas sekolah. Sebetulnya, RPTRA ini memiliki halaman serba guna, tetapi ruang tersebut digunakan untuk aktivitas lain.</p>	
	<p>Halaman serbaguna digunakan oleh sekelompok ibu-ibu untuk berbincang, berteduh, dan beristirahat. Sebetulnya, RPTRA ini telah menyediakan area tempat duduk berupa <i>amphitheater</i>. Akan tetapi, tempat duduk tersebut tidak memiliki peneduh, sehingga pengunjung menggunakan area lain untuk duduk, bersantai, dan berteduh</p> <p>Fleksibilitas ruang dalam RPTRA ini sebetulnya memang sudah disediakan; seperti lapangan yang bisa dimanfaatkan untuk bermain bola/bulu tangkis oleh anak-anak sekitar, halaman serba guna yang dapat digunakan dalam acara khusus / kelas taekwondo masyarakat sekitar, amphitheater yang bisa dimanfaatkan untuk duduk, berinteraksi, bersantai, dan lainnya. Akan tetapi, beberapa fungsi tersebut tidak digunakan secara maksimal karena ada beberapa hal yang membuat pengunjung</p>	

	tidak nyaman	
Kenyamanan dan Keamanan	<p>Dalam segi kenyamanan dapat dikatakan cukup baik, mengingat beberapa area ditumbuhi oleh tanaman hijau dan rel kereta api sebagai peneduh di area bermain anak. Akan tetapi, karena lokasi yang persis berada di bawah rel kereta api, maka tingkat kebisingan cukup tinggi yang berasal dari kereta.</p> <p>Dari segi keamanan, ruang publik ini sudah berupaya menjaga keamanannya. Dengan memberi batas dari jalan raya menggunakan pagar dan <i>buffer</i> berupa vegetasi. Meski begitu, karena dapat diakses oleh semua orang, ada beberapa orang yang memanfaatkan ruang publik ini sebagai tempat tidur. Hal ini menunjukkan, perilaku yang mengganggu muncul dari masyarakat itu sendiri, maka diperlukan desain yang mampu menjaga rasa aman.</p> <p>Selain itu, anak-anak seringkali bermain hingga pukul 18.00. Sementara itu, penerangan di ruang publik di jam 17.00 mulai berkurang, dan penerangan yang diberikan tidak cukup.</p>	
Inklusivitas dan Keterlibatan Masyarakat	Secara program, ruang publik ini menyediakan beberapa ruang yang dapat digunakan oleh beragam usia, lapangan, area tanaman hidroponik, dan tempat bermain anak	

<p>Hubungan dengan Lingkungan Sekitar</p>	<p>Secara lingkungan, lokasi RPTRA ini sangat strategis walaupun terletak di bawah rel kereta api. RPTRA ini secara visual terkoneksi dengan kantor kelurahan Karang Anyar, sekolah SMP dan SD Negeri karena berseberangan langsung. Selain itu, RPTRA juga terhubung langsung dengan Stasiun Mangga Besar.</p>	
---	---	---

#### 4.2.2 Analisis Tinjauan Kawasan Kelurahan Mangga Besar

Pola aktivitas dilihat melalui metode *tracing*, *mapping*, *test walk*, dan mencatat. Observasi dibagi menjadi dua waktu, saat *weekend* dan *weekday*. Berikut adalah hasil temuan dari observasi kawasan Mangga Besar





Tabel 3. Observasi Mangga Besar

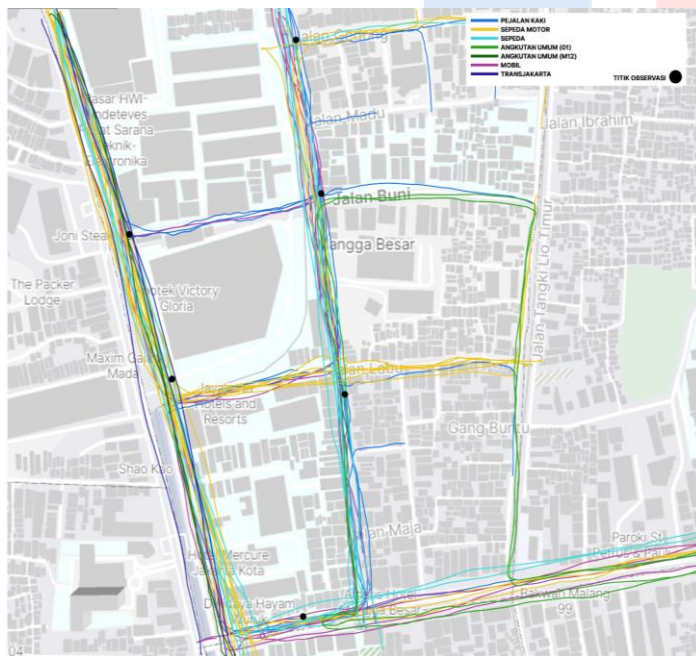
Tinjauan Kawasan	
Zona Kawasan - Fasilitas Umum & Fasilitas Sosial	Aksesibilitas
<p>Dari segi fasilitas umum dan sosial, sudah tersedia fasilitas pendidikan, keamanan, dan kesehatan di Mangga Besar. Meskipun demikian, hasil penelitian Adrianty 2024 menunjukkan kompleksitas pandangan antara pengunjung dan masyarakat yang belum tertampung oleh wadah eksisting. Penempatan zona hunian</p>	<p>Secara aksesibilitas kendaraan, ada beberapa potensi macet. Hal tersebut karena menjadi pusat kegiatan bisnis dan perdagangan. Aktivitas ekonomi yang tinggi dapat menyebabkan peningkatan lalu lintas karena banyak orang</p>

masyarakat di sebelah timur dan zona perdagangan/komersil di sebelah barat dianggap sebagai langkah strategis. Namun, untuk merespons kebutuhan akan wadah yang mampu menampung pandangan dan aspirasi, dapat dilakukan mendirikan community center atau forum publik di area tengah area yang dapat diakses oleh masyarakat dari kedua zona.

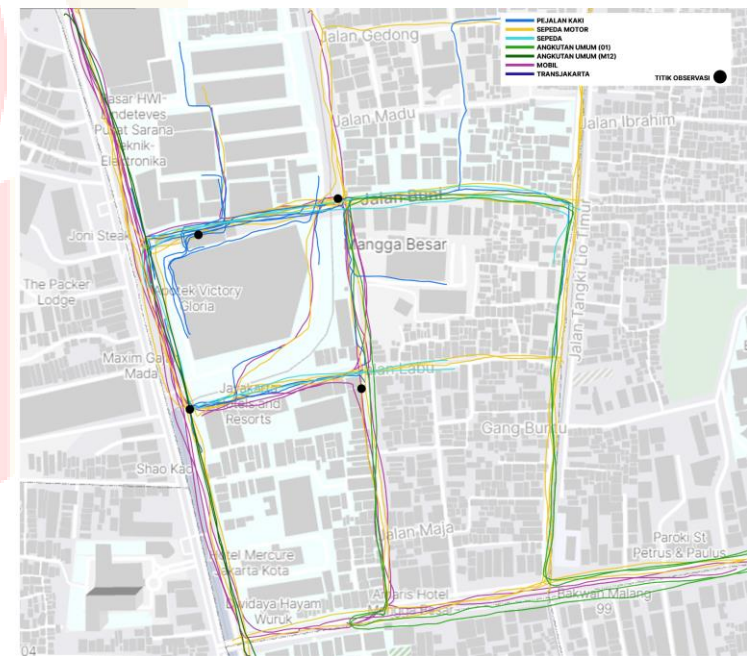
yang datang untuk bekerja, berbelanja, atau berbisnis di wilayah tersebut. Kemudian, menjadi satu-satunya opsi terdekat untuk menjangkau transportasi bagi sebagian besar penduduk di Mangga Besar.

### Tracing

#### Weekend



#### Weekdays





Observasi dilakukan pukul 07.00 WIB, dan 16.00 WIB. Pada akhir pekan, ada beberapa aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat sekitar di area Mangga Besar.

- Jl Mangga Besar 1, seringkali dilewati oleh pejalan kaki, pesepeda, dan masyarakat yang lari pagi.
- Adanya peningkatan penggunaan sepeda ketika akhir pekan
- Beberapa kelompok pesepeda berhenti di area makan di Mangga Besar 1, berbincang dan beristirahat, kemudian melanjutkan perjalanannya. Durasi aktivitas bisa +- 30 menit - 1 jam



- Angkutan umum sudah beroperasi, tetapi tidak berhenti di satu titik untuk menunggu penumpang datang karena kondisi lingkungan sekitar masih sepi, tidak seperti ketika hari biasa.
- Secara tingkat keramaian, kondisi di akhir pekan saat pagi hari cenderung sepi. Sementara di sore hari, keadaan mulai ramai terutama di Jl Mangga Besar 1 (area tempat makan). Secara lalu lintas masih dapat dikatakan ramai dan lancar.

Observasi dilakukan pukul 09.00 WIB, dan 16.00 WIB. Setelah diamati, ada perbedaan yang cukup signifikan di Mangga Besar.

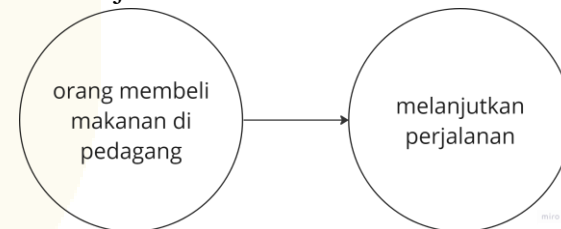
- Area sekitar LTC Glodok sangat aktif dan ramai di pagi maupun sampai sore hari.
- Berbeda seperti saat akhir pekan, penggunaan ruang lebih didominasi oleh kendaraan bermotor.
- Intensitas pengguna sepeda berkurang, intensitas pejalan kaki yang menyebrang jalan meningkat. Terutama ketika masyarakat bergerak dari satu toko ke toko lainnya atau dari satu fasilitas ke fasilitas lainnya.
- Keberadaan angkutan umum lebih banyak (sering muncul) dibandingkan ketika akhir pekan. Hal ini selaras dengan keberadaan beberapa angkutan umum yang berhenti di tikungan jalan
- Semakin sore, tingkat kemacetan juga meningkat.
- Keramaian sangat meningkat dibandingkan ketika akhir pekan. Ada beberapa aktivitas yang tidak dilakukan ketika akhir pekan; berjalan sambil melakukan banyak hal, seperti menelepon, makan, merokok. Masyarakat terlihat individualis yang mementingkan urusannya masing-masing. Oleh



- Secara ekonomi, bentuk usaha yang paling aktif di Mangga Besar adalah kulinernya, dan semakin meningkat menjelang malam hari.
- Adanya peningkatan kendaraan pribadi dan kepadatan jalan dari pagi menjelang sore hari. Kendaraan pribadi parkir di area bahu jalan.

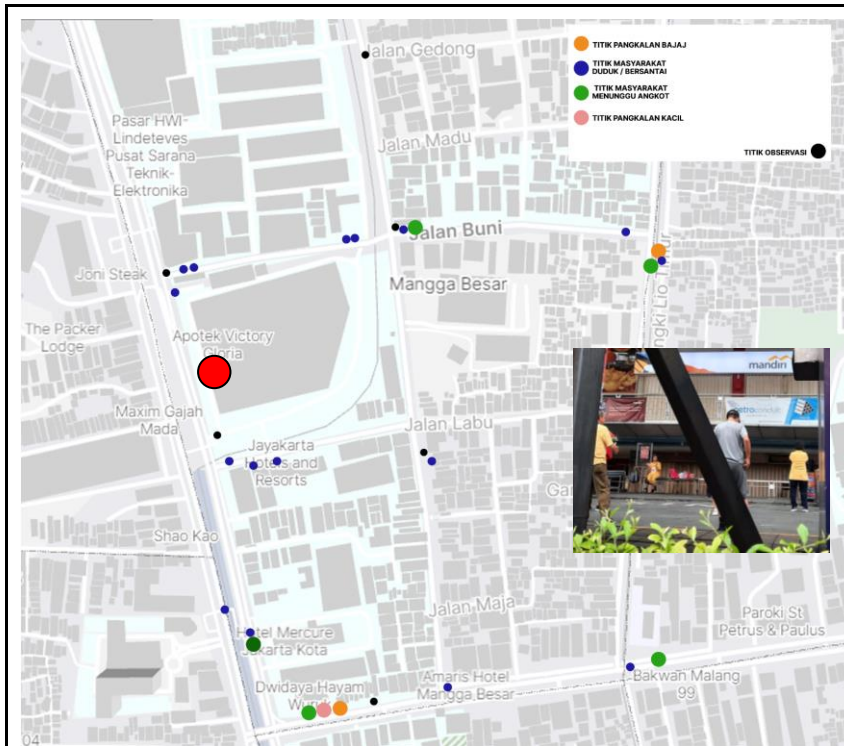


- karena itu, diperlukan ruang pengikat untuk mengurangi hal tersebut.
- Meskipun begitu, ada beberapa interaksi sosial yang ditangkap ketika peneliti mengobservasi; interaksi masyarakat dengan penjual makanan, interaksi pengunjung dengan pengunjung, interaksi pengunjung dengan petugas sekitar.
- Pola aktivitas yang ditangkap; durasi aktivitas < 1 menit. Hal ini karena tidak adanya tempat duduk di sekitar pedagang makanan. Dengan begitu, pembeli cenderung kembali untuk makan di tempat kerjanya. Dengan begitu peluang untuk terjadinya interaksi sosial menjadi kecil.

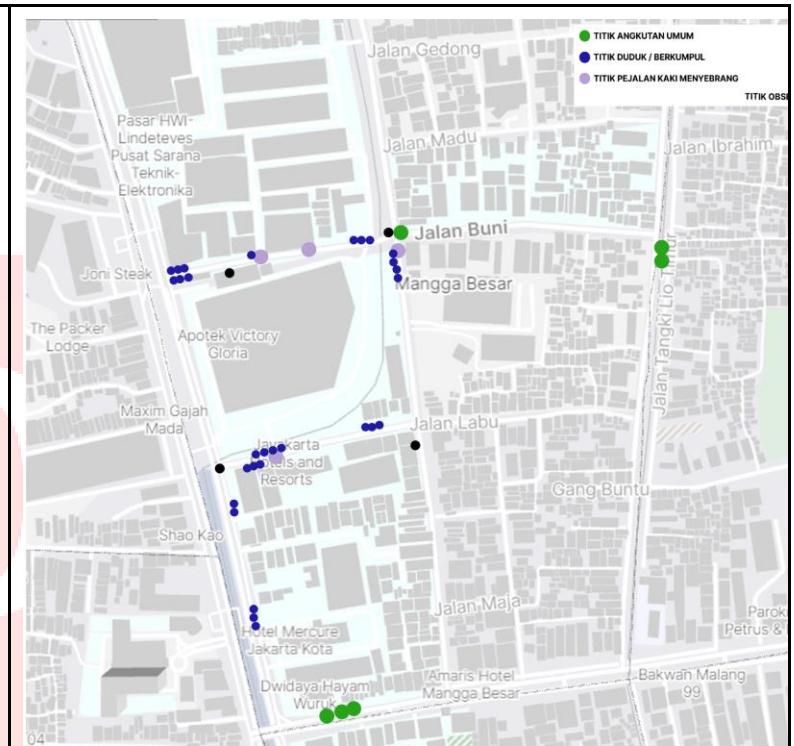


- Perubahan aktivitas dan keramaian di hari kerja dan akhir pekan juga terjadi karena faktor rutinitas kerja, kebijakan lalu lintas (ganjil-genap), dan banyaknya angkutan umum (meningkatkan mobilitas masyarakat)

<i>Mapping</i>	
<i>Weekend</i>	<i>Weekdays</i>



- Titik merah adalah titik dimana menjadi tempat perkumpulan senam bagi para lansia di lobby LTC Glodok. Kegiatan ini berlangsung sekitar jam 07.00 WIB. Sementara itu, ketika sore hari, area tersebut terlihat sepi pengunjung. Akan menjadi nilai tambah apabila ruang yang ada dapat dimanfaatkan untuk aktivitas lain sepanjang hari.
- Selama observasi berlangsung, ada beberapa titik kumpul untuk duduk/bersantai bagi masyarakat. Titik-titik tersebut berada di bawah pohon, di depan *minimarket*, di trotoar.



- Di hari kerja, titik orang duduk/beristirahat lebih banyak, terutama bagi ojol, dibandingkan ketika akhir pekan.
- Titik angkutan umum yang berhenti untuk menunggu datangnya penumpang juga meningkat. Hal ini membuat beberapa titik menjadi macet.
- Tidak ditemukannya titik komunitas yang beraktivitas di hari kerja.

Menandakan area duduk yang nyaman dan teduh menjadi kebutuhan masyarakat.



- Titik-titik duduk/kumpul masyarakat juga biasanya dilalui oleh fasilitas transportasi umum.
- Titik transportasi publik berhenti biasanya di tikungan jalan walaupun tidak ada shelter untuk naik turunnya penumpang.
- Keterhubungan titik kumpul dengan transportasi umum memunculkan potensi untuk meningkatkan titik-titik tersebut sebagai ruang interaksi sosial.
- Beberapa masyarakat yang duduk untuk makan / istirahat berlangsung selama +- 10 - 15 menit. Gambar warung kaki 5 di atas semuanya terletak di depan sekolah yang ada di Mangga Besar. Maka dari itu, lokasi perancangan yang dekat dengan fasilitas umum atau sosial, seperti di depan sekolah, memiliki potensi untuk meningkatkan interaksi sosial dan kegiatan di sekitar area tersebut.

- Hampir sama ketika waktu akhir pekan, area titik tempat duduk bagi masyarakat (penjual, pembeli, ojol, dan lainnya) tidak jauh dari trotoar, di bawah pohon, di depan *minimarket*, dan beberapa tempat yang dapat digunakan untuk bersandar/duduk.



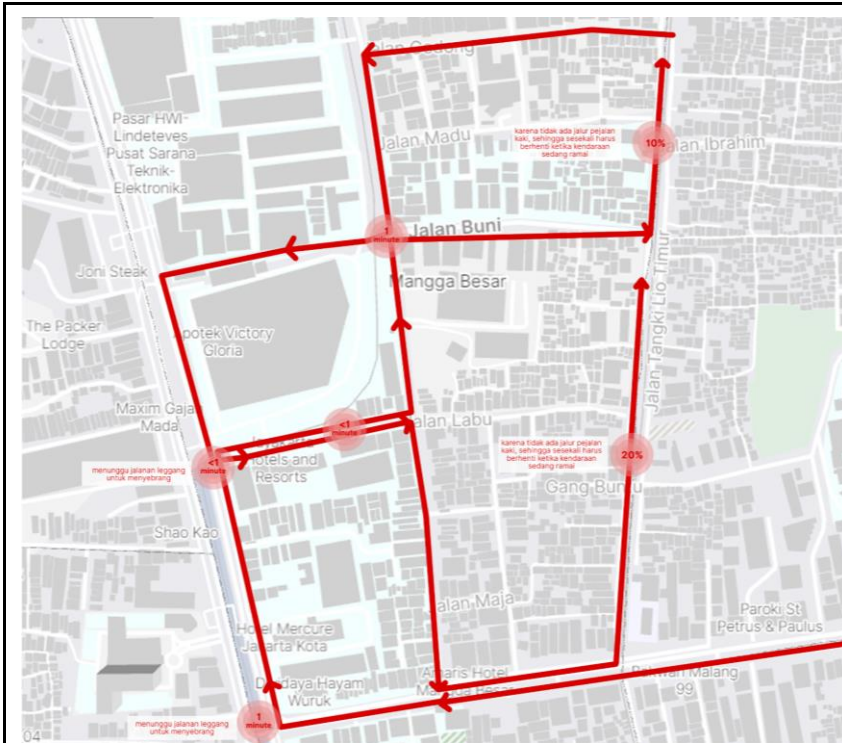
- Pun ada beberapa titik penyeberangan, terutama di area yang dekat dengan akses dari LTC Glodok dengan pertokoan yang ada di pinggir jalan, Glodok Jaya, dan pedagang kaki lima.

***Test Walk***

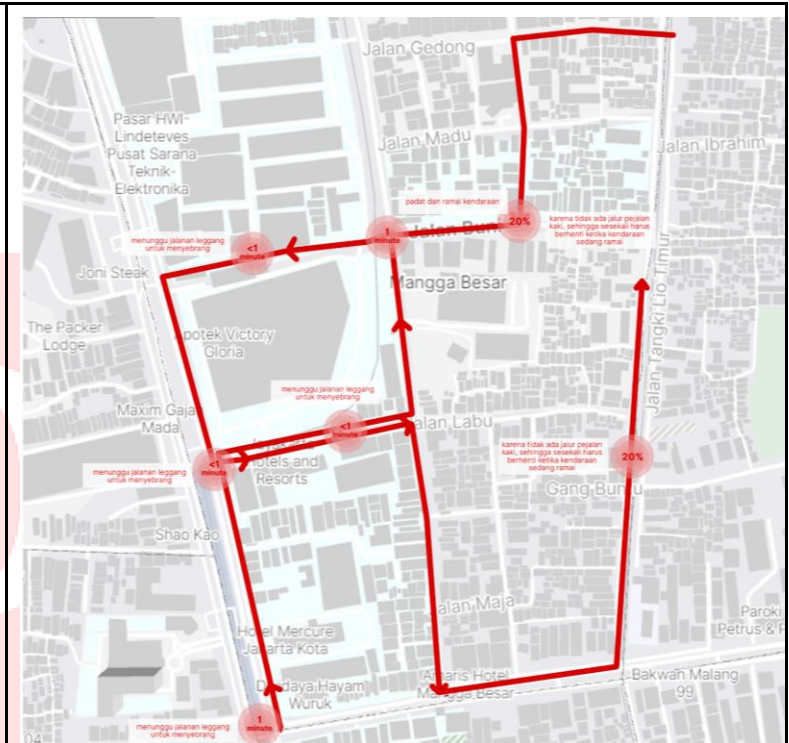
*Weekend*

*Weekdays*





- Ketika akhir pekan dan di pagi hari, jalanan sangat sepi. Meski begitu, tidak seluruh area di Mangga Besar memiliki trotoar. Oleh karena itu, pejalan kaki terkadang perlu berhenti sejenak untuk membiarkan kendaraan bermotor lewat terlebih dahulu.
- Beberapa trotoar tidak bisa digunakan karena dipakai untuk aktivitas ekonomi. Sehingga mengganggu fungsi dan kenyamanan pejalan kaki.



- Ketika hari kerja baik di pagi maupun di sore hari, jalanan cukup ramai, beberapa kali terjadi kepadatan di beberapa titik. Ditambah dengan tidak adanya trotoar di beberapa jalan, pejalan kaki merasa sangat tidak nyaman. Selibhnya apa yang terjadi di jalan hampir sama ketika akhir pekan.



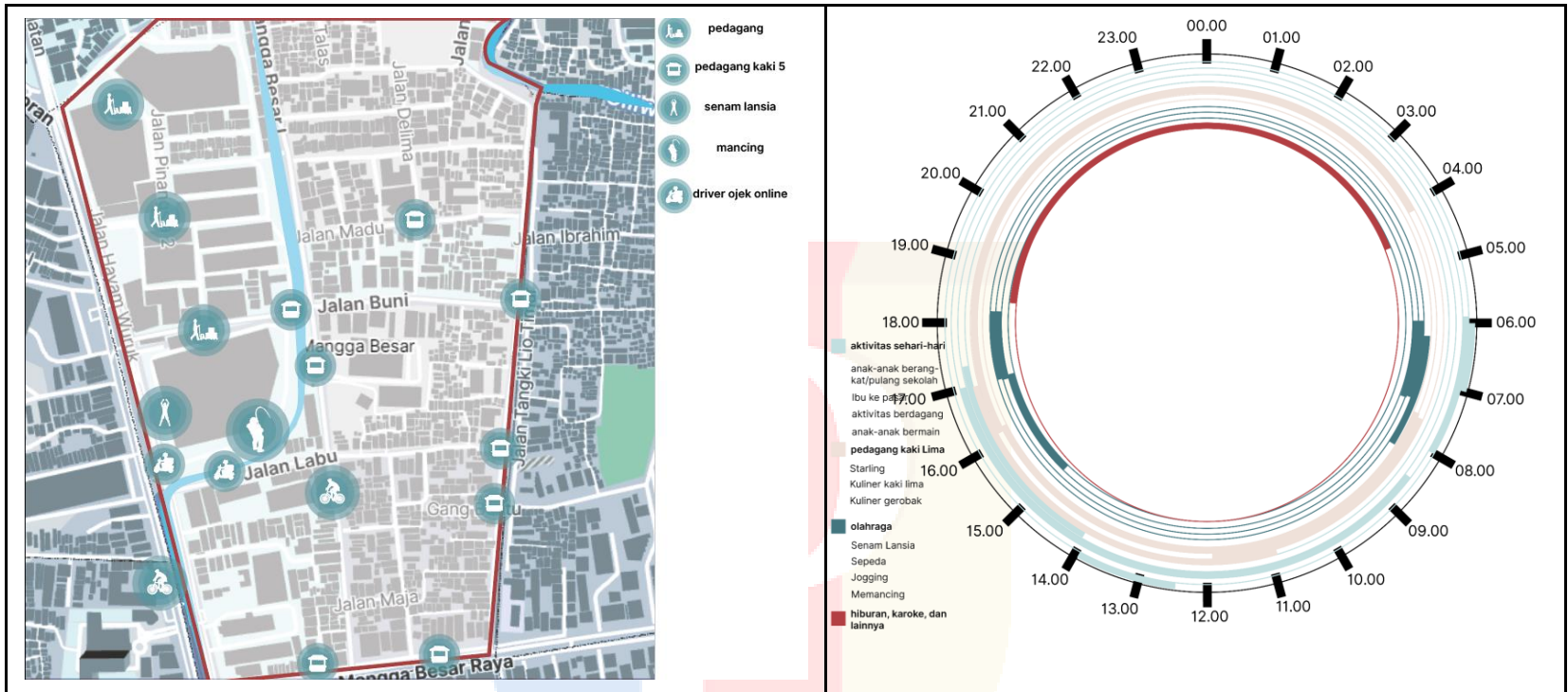


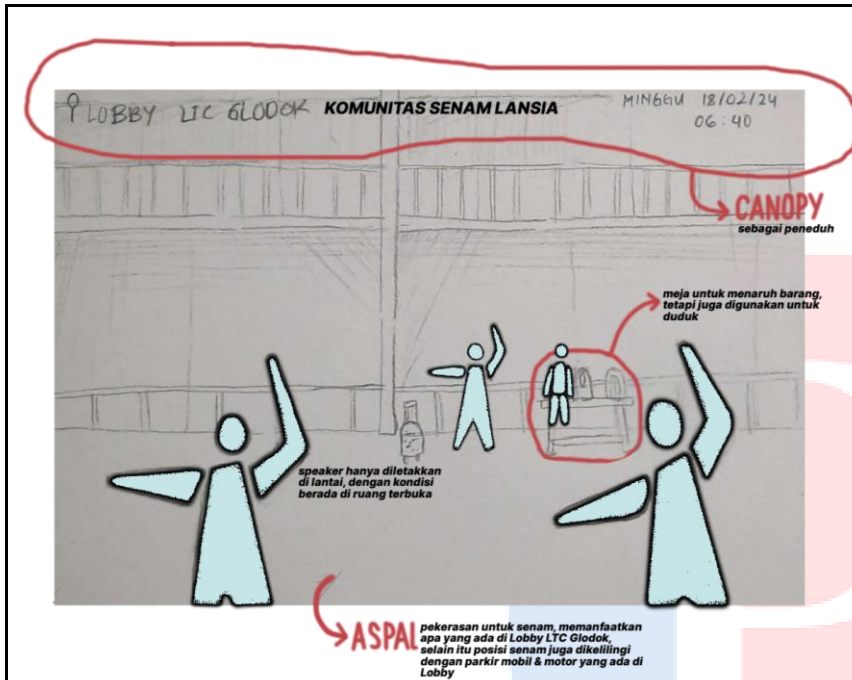
- Adapun gaya arsitektur rumah toko di Jl Mangga Besar 1. Berdasarkan wawancara dengan warga setempat yang telah tinggal sejak 1970-an, kios-kios kecil berukuran 1-2 meter berkembang menjadi ruko dengan ciri khas teralis geometris pecinan dan jendela bergaya Belanda. Ruko-ruko ini perlu dipertahankan untuk memperkuat karakter Mangga Besar. Didominasi oleh warna putih dan hitam dan menggunakan jendela teralis berbentuk geometri. Gaya arsitektur ini menciptakan identitas visual yang khas dan memberikan karakteristik unik pada kawasan Mangga Besar.



*Tabel 4. Sketsa Observasi Mangga Besar*

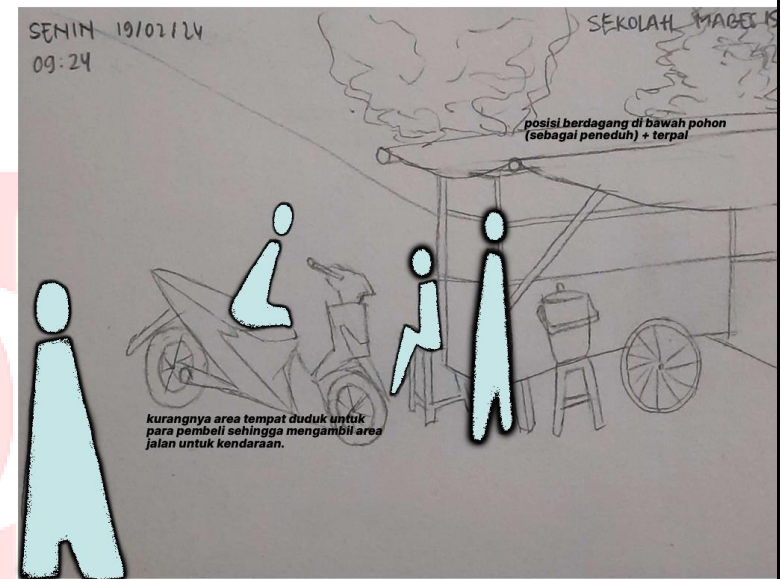
Sketsa Hasil Observasi
------------------------





### Gambar Komunitas Senam Lansia:

- Berlangsung di hari Minggu jam 6.30 pagi
- Membutuhkan peneduh;
- Menyediakan tempat duduk yang nyaman dan dapat diakses dengan mudah, terutama untuk istirahat singkat ketika latihan. Bangku atau kursi dengan desain ergonomis dapat memberikan kenyamanan dan mendukung aktivitas lansia;
- Membutuhkan loker atau tempat untuk menaruh barang bawaan;

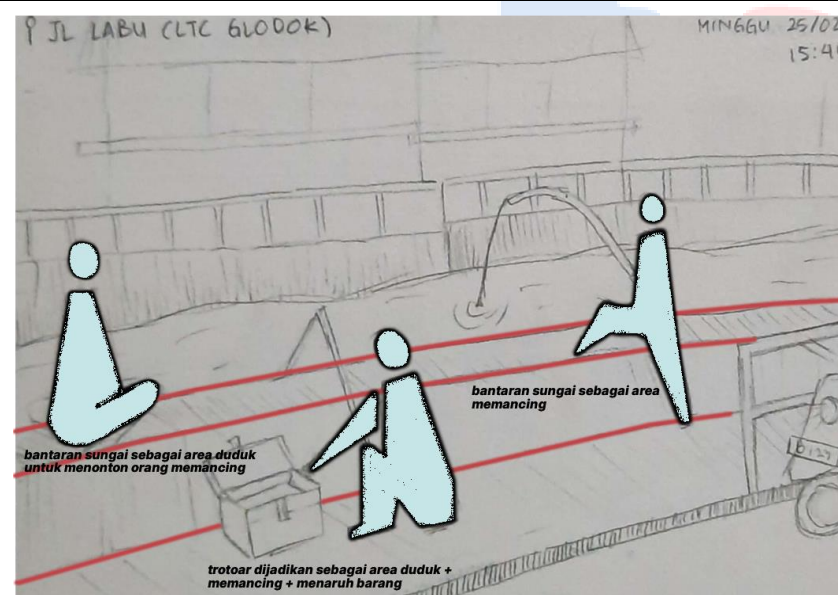


### Gambar Pedagang Kaki Lima:

- Kondisi saat ini dimana pedagang kaki lima berada di badan jalan kendaraan;
- Menyediakan area istirahat singkat bagi para pembeli yang mudah diakses oleh pembeli pedagang kaki lima agar bisa singgah sebelum melanjutkan perjalanan;
- Memberikan penanda atau *signage* untuk memberi tahu pengunjung mengenai layanan yang tersedia di sekitar titik kumpul pedagang kaki lima;

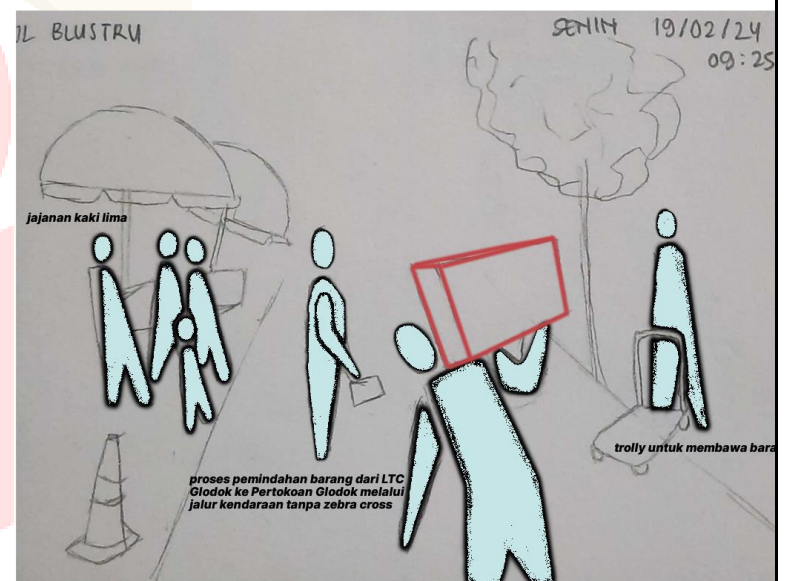
- Desain ruang harus memperhatikan aksesibilitas untuk lansia. Misalnya, dengan lantai yang datar, tanpa rintangan, dan bebas dari hambatan untuk memudahkan mobilitas.
- Ganti perkerasan lantai aspal dengan bahan yang lebih sesuai untuk senam, agar lebih aman jika terjatuh;
- Speaker diletakkan pada tinggi yang optimal atau gunakan sistem audio yang dapat disejajarkan dengan telinga para peserta.

- Memberikan jalur pejalan kaki yang aman dan mengarahkan untuk pengunjung bergerak dengan mudah di area sekitar;
- Mengintegrasikan pohon atau area hijau sebagai peneduh agar tidak perlu menggunakan terpal sebagai peneduh. Kemudian, pohon juga dapat berfungsi sebagai *buffer*.



**Gambar Komunitas Memancing:**

- Berlangsung di Sore hari (15.30)

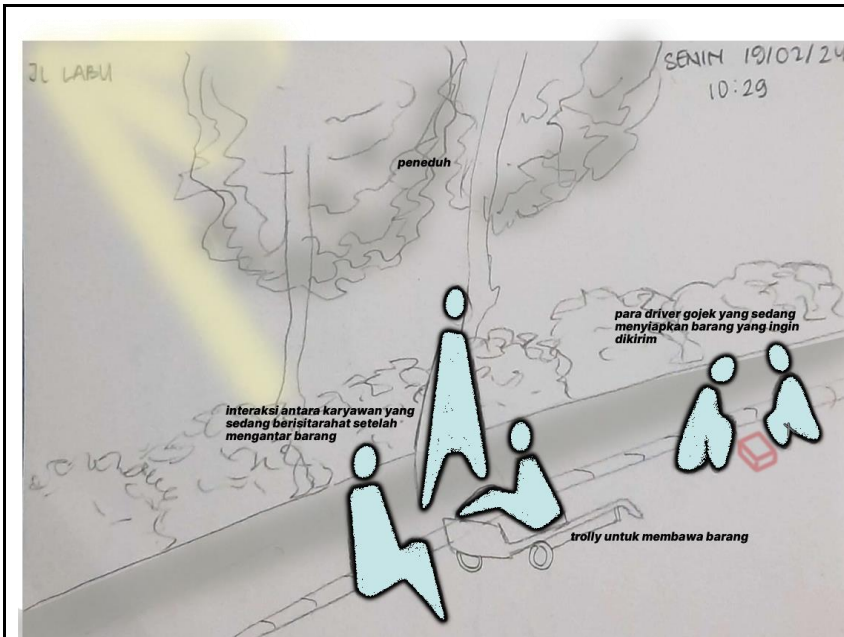


**Gambar Pedagang:**

- Mempertimbangkan mendesain shelter atau peneduh di beberapa titik agar dapat menjadi tempat berlindung bagi pedagang/pembeli;

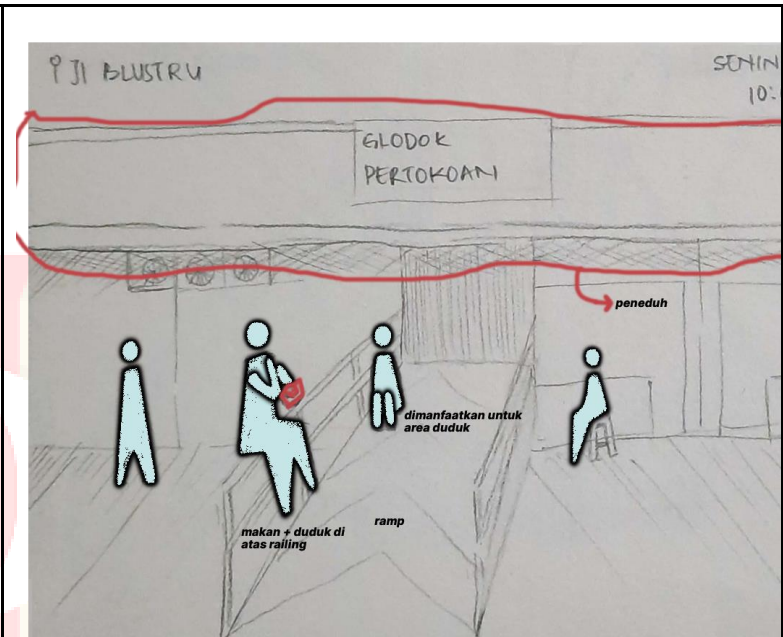


<ul style="list-style-type: none"><li>- Memberikan batas aman antara area orang yang ingin memancing dengan area orang yang ingin menonton. Hal ini diperuntukkan untuk menjaga keamanan dari keduanya;</li><li>- Memberikan area tempat duduk untuk penonton secara bertingkat agar memberikan pandangan yang baik ke area memancing;</li><li>- Mengolah area ini dengan menggunakan material yang tahan air dan aman. Hal ini diperuntukkan agar menghindari bahaya terpeleset dan memudahkan <i>maintenance</i>;</li><li>- Memberikan area penyimpanan alat pancing agar tidak diletakkan di trotoar, misalnya menggunakan rak, atau area tertentu;</li><li>- Memberikan sirkulasi yang baik bagi pejalan kaki agar tidak mengganggu aktivitas memancing.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mempertimbangkan untuk merancang area transit untuk titik pemberhentian sementara untuk <i>trolley</i> para pedagang. Sehingga mendukung aktivitas <i>loading</i> dan <i>unloading</i> barang;</li><li>- Mengidentifikasi lokasi-lokasi strategis sepanjang jalan untuk mengetahui titik-titik penyimpanan barang atau <i>trolley</i>. Hal ini diperuntukkan untuk mempermudah pedagang dalam proses pemindahan barang yang lebih efisien.</li></ul>
--	--



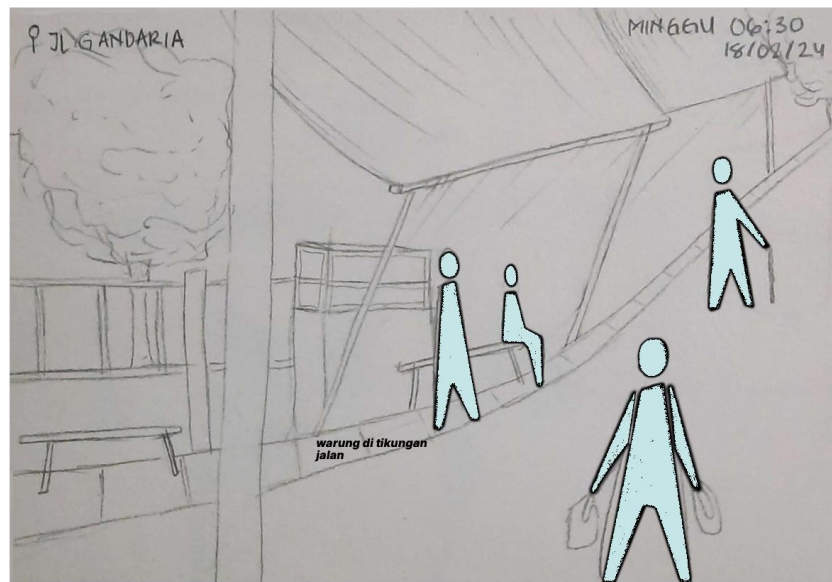
**Gambar Pedagang Beristirahat:**

- Menyediakan tempat parkir untuk *trolley*;
- Mempertimbangkan desain lanskap (*greenery*) yang bisa dimanfaatkan juga untuk berteduh/beristirahat. Selain itu, hal ini juga dapat menciptakan suasana yang nyaman bagi lingkungan.



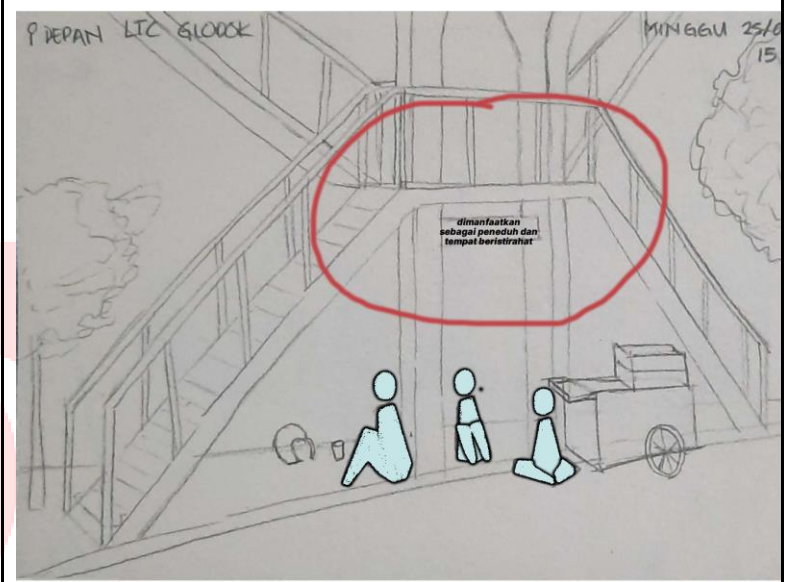
**Gambar Masyarakat yang Melakukan Banyak Hal dalam Satu Waktu:**

- Menyediakan area tempat duduk yang ergonomis dan meja untuk mendukung kebutuhan para pedagang ketika jam makan siang;
- Menentukan zona-zona yang jelas untuk beberapa aktivitas tertentu, misalnya makan, istirahat, atau menyiapkan barang. Hal ini perlu dilakukan agar dapat mengorganisir ruang dengan baik serta alur yang mudah dipahami.



**Gambar Warung Sudut Jalan**

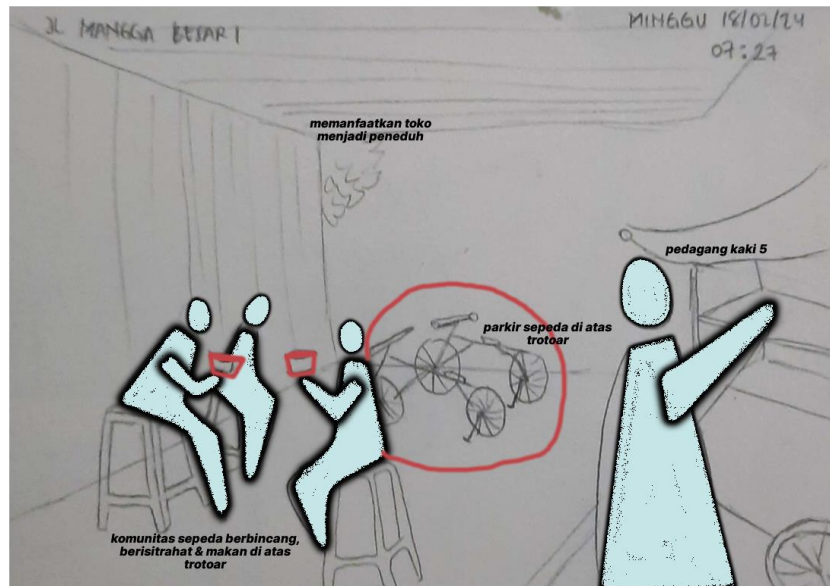
- Gambar di atas adalah gambaran salah satu titik kumpul yang ada di Mangga Besar. Posisi warung tersebut berada di atas drainase dan berlokasi di perempatan jalan yang seringkali dilalui oleh angkutan umum;
- Warung informal itu sendiri membutuhkan area untuk peralatan kompor/baskom (servis), pencahayaan yang memadai, dan sanitasi;
- Dari gambar di atas, kebutuhan masyarakat sekitar salah satunya adalah aksesibilitas yang mudah dijangkau;
- Membutuhkan perlindungan dari sinar matahari yang berlebih atau hujan;



**Gambar Driver ojek online & penjual kopi keliling:**

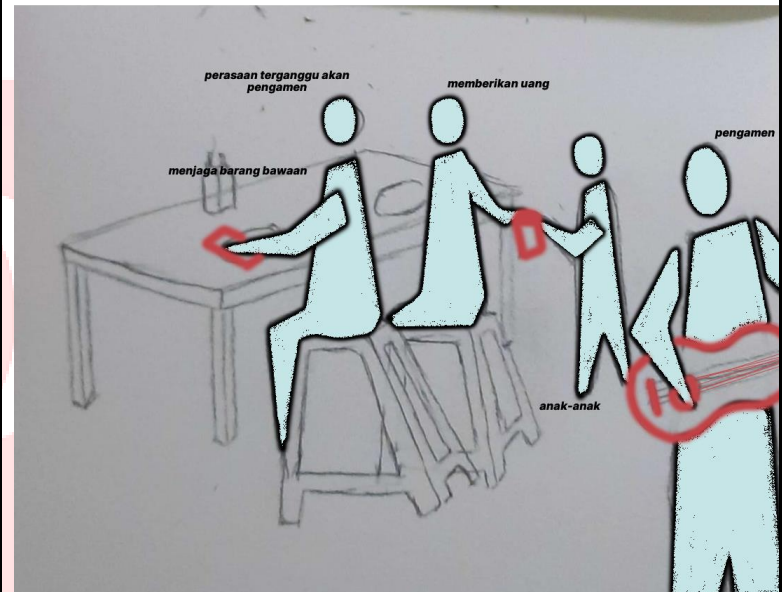
- Menyediakan istirahat yang nyaman;
- Berpotensi untuk menyediakan *stall* minuman di beberapa titik sehingga pengendara atau ojek *online* dapat beristirahat dan berinteraksi sosial;
- Menyediakan desain yang interaktif dengan menghadirkan elemen-elemen desain seperti meja atau area duduk. Hal ini diperuntukkan untuk memfasilitasi percakapan dan pertukaran pengalaman antar komunitas;
- Menyediakan tempat sampah di beberapa titik agar meminimalisir masyarakat meninggalkan sampah di tempat tersebut.

- Ruang terbuka yang ramah, seperti warung tersebut dapat digunakan untuk pertemuan aktivitas sosial atau komunitas dari berbagai kelompok usia.



**Gambar Komunitas Sepeda:**

- Penyediaan pohon sebagai peneduh, memberikan perlindungan dari sinar matahari dan menciptakan ruang yang lebih sejuk;
- Penyediaan tempat parkir sepeda yang aman;
- Mempertimbangkan keterbukaan ruang agar mudah diakses oleh komunitas dan terkoneksi secara visual;



**Gambar Pengamen:**

- Berpotensi untuk merancang ruang penampilan terpisah bagi pengamen agar tidak mengganggu ruang gerak aktivitas masyarakat/pengunjung;
- Membentuk desain tempat yang jelas dan terpisah sehingga pengunjung dapat memberikan dukungan finansial tanpa perlu merasa terganggu atau terpaksa;

	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mengatur jadwal penampilan pengamen agar menghindari tumpang tindih dari aktivitas lainnya dan tetap menciptakan ketertiban;</li><li>- Memanfaatkan hal tersebut sebagai interaksi sosial yang terencana.</li></ul>
--	---





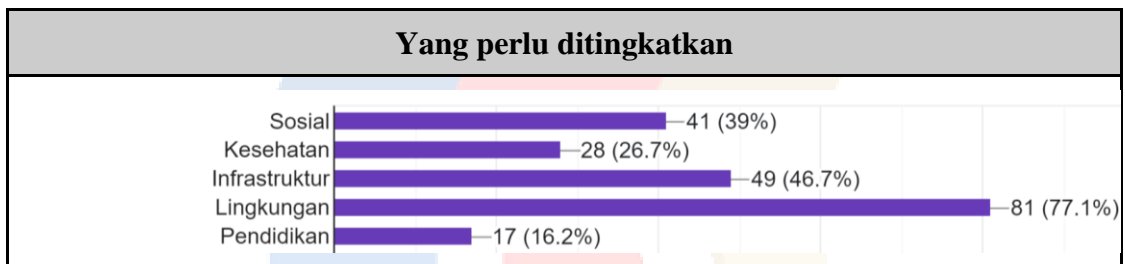
### 4.2.3 Kuisiener Masyarakat dan Pengunjung di Mangga Besar

Kuisiener ini berdasarkan pada penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya (Adrianty, 2024). Hasilnya menunjukkan bahwa sebetulnya masyarakat dan pengunjung di Mangga Besar memiliki keinginan dan ketertarikan untuk saling berinteraksi. Namun, ada beberapa hal yang mengganggu ketika melakukan aktivitas di Mangga Besar;

Tabel 5. Hasil Kuisiener Mangga Besar

<b>Apakah Anda tipe orang yang mudah mengakrabkan diri dengan tempat-tempat yang Anda kunjungi?</b>				
ya	●			
tidak				
<b>Apakah Anda merasa mudah diterima oleh masyarakat sekitar ketika berkunjung ke Mangga Besar?</b>				
ya	●			
tidak				
<b>Keamanan &amp; Ketertiban di Mangga Besar</b>				
	Sangat Buruk	Buruk	Baik	Sangat Baik
Pagi / Siang Hari			●	
Malam Hari		●		
<b>Kebersihan di Mangga Besar</b>				
	Sangat Buruk	Buruk	Baik	Sangat Baik
		●		
<b>Keasrian dan Visual di Mangga Besar</b>				

	Sangat Buruk	Buruk	Baik	Sangat Baik
		•		
<b>Penghijauan di Mangga Besar</b>				
	Sangat Buruk	Buruk	Baik	Sangat Baik
		•		



Tabel 6. Strategi Desain Berdasarkan Hasil Kuesioner Mangga Besar

Aspek	Menurut Masyarakat Setempat	Menurut Pengunjung	Strategi Desain
<p>Persepsi Kenyamanan, Fungsi, dan Interaksi Sosial Masyarakat Setempat dan Pengunjung</p> <p><b>*Persepsi Positif (yang dapat dipertahankan)*</b></p>	<p>Masyarakat memiliki pandangan campuran, adanya potensi tertentu pada aspek fungsional, seperti ekonomi dan perdagangan.</p> <p>Masyarakat merasa kebutuhan dasar terpenuhi di Mangga Besar dari segi infrastruktur dan fasilitas</p> <p>Menunjukkan keterbukaan dan keramahan, keberagaman menjadi salah satu faktor terjalannya interaksi</p>	<p>Pengunjung merasa ruang di Mangga Besar mendukung kebutuhan mereka, dari sisi kuliner</p> <p>Mendapatkan persepsi keterbukaan masyarakat setempat terhadap pengunjung</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempertahankan keberagaman kuliner malam (<i>street food</i>)</li> <li>- Ketersediaan fasilitas umum yang memadai untuk memenuhi kebutuhan dasar masyarakat</li> </ul>
<p>Persepsi Kenyamanan, Fungsi, dan Interaksi Sosial Masyarakat Setempat dan Pengunjung</p> <p><b>*Persepsi Negatif (yang dapat diperbaiki)*</b></p>	<p>Masyarakat menilai tidak cocok untuk pertumbuhan anak karena diperlukannya perbaikan pada aspek sosial, terutama pada aktivitas ilegal dan kriminalitas</p> <p>Masyarakat mencatat ketidaknyamanan yang ada berasal dari masyarakat itu sendiri karena kurang ruang untuk aktivitas yang beragam</p>	<p>Mayoritas tidak bersedia tinggal karena dipengaruhi dengan kepadatan, polusi, ketidakamanan</p> <p>Pengunjung mengalami ketidaknyamanan terhadap perilaku mengamen, <i>cat calling</i>, dan tindakan kriminal oleh pelaku dengan SDM yang rendah</p> <p>Adanya keterbatasan ruang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peningkatan kebersihan dan penghijauan</li> <li>- Desain yang mendukung keamanan, memberikan batasan terhadap <i>red district</i> dengan kegiatan lainnya</li> <li>- Membangun ruang publik yang dapat menjadi tempat pertemuan dan dialog antar masyarakat setempat</li> </ul>

	masyarakat memiliki perasaan kurang nyaman terhadap ketersediaan ruang	dan urgensi interaksi sosial	dan pengunjung. - Mengurangi citra negatif melalui program ruang untuk wadah edukasi
Harapan dan Saran	<p>Masyarakat setempat mengusulkan perbaikan terutama di aspek sosial, termasuk keamanan, kesejahteraan, dan kondisi kehidupan sosial</p> <p>Masyarakat setempat menyarankan adanya;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sudut bebas untuk para pengamen</li> <li>- Ruang pameran seni</li> <li>- Adanya lembaga kesenian</li> </ul>	<p>Pengunjung menyoroti pada aspek fungsional, padatnya daerah, kebersihan, kemacetan, polusi</p> <p>Pengunjung menyarankan adanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sudut bebas untuk para pengamen</li> </ul> <p>Dan mengharapkan citra negatif di Mangga Besar berkurang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memanfaatkan budaya lokal sebagai elemen simbolik positif untuk membentuk identitas yang unik</li> <li>- Fleksibilitas ruang yang dapat beradaptasi dengan kebutuhan masyarakat yang beragam</li> </ul>

#### 4.2.4 Hasil Wawancara

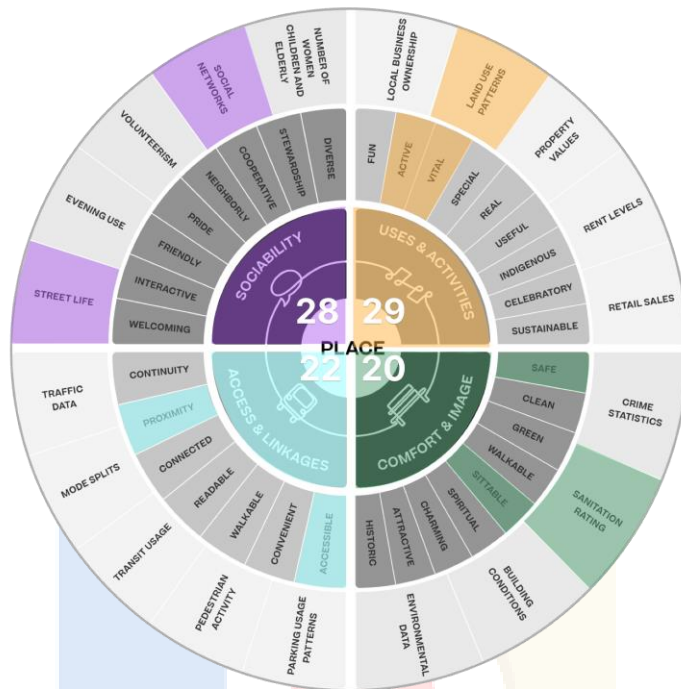
Berikut adalah poin-poin penting dari hasil wawancara bersama Bapak Kamil Muhammad sebagai salah satu praktisi yang memahami pendekatan *placemaking*.

- Ruang dan waktu adalah bentuk yang terlalu abstrak dan tanpa makna. Untuk menjadi sebagai tempat, maka ruang tersebut harus memiliki makna;
- *Occasion*/kegiatan adalah poin penting dalam *placemaking*, karena kegiatan sesederhana apapun membuat tempat menjadi hidup, seperti seseorang yang makan di tangga, seseorang yang berteduh di pohon, seseorang yang berjalan di trotoar, dan lainnya;
- *Placemaking* membentuk sebuah rasa dalam ruang dan makna;
- Dalam konteks Mangga Besar, sebetulnya sudah menjadi sebuah *place* dengan karakter yang kuat. Dari sejarahnya, sosial, budaya, ekonomi, dan demografi yang heterogen tidak dimiliki oleh daerah-daerah lain;
- Hal ini berbeda dengan sub-urban yang ada di sekitar Jakarta seperti BSD, Serpong, atau Bintaro yang membutuhkan *placemaking* karena kawasan tersebut diawali dengan ruang kosong.

Berdasarkan hasil wawancara, peneliti perlu merangkum fenomena-fenomena yang terjadi di Mangga Besar dengan mengacu pada observasi dan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Adrianty pada tahun 2024. Oleh karena itu, berikut adalah hasil sintesis dari fenomena yang telah didapatkan selama observasi dan teori *placemaking*:



TEORI PLACEMAKING		Gambar Komunitas Senam Lansia	Gambar Pedagang Kaki Lima	Gambar Komunitas Memancing	Gambar Pedagang	Gambar Pedagang Beristirahat	Gambar Masyarakat yang Melakukan Banyak Hal dalam Satu Waktu	Gambar Warung Sudut Jalan	Gambar Driver ojek online & penjual kopi keliling	Gambar Komunitas Sepeda	Gambar Pengamen	TOTAL / SUBJEK	TOTAL
Access & Linkages	Ketepatan		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		5	22
	Keterhubungan				<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		3	
	Walkability	<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>						2	
	Kenyamanan						<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>		2	
	Accessible	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		5	
	Jalur kendaraan umum dan pribadi												
	Sarana transit								<input checked="" type="checkbox"/>			1	
	Aktivitas pedestrian					<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			2	
Pola sarana parkir								<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		2		
Comfort & Images	Keamanan	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>	7	20
	Nyaman untuk berjalan kaki		<input checked="" type="checkbox"/>									1	
	Nyaman untuk duduk	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			5	
	Memarik				<input checked="" type="checkbox"/>					<input checked="" type="checkbox"/>		2	
	Bersjarah												
	Tingkat kejahatan												
	Tingkat kebersihan		<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	5	
	Kondisi bangunan												
Data lingkungan													
Uses & Activities	Aktif	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		5	29
	Kesenangan	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>					<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		3	
	Vital	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		5	
	Spesial	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>						<input checked="" type="checkbox"/>		3	
	Nyata										<input checked="" type="checkbox"/>	1	
	Kepemilikan bisnis lokal		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>				3	
	Pola guna lahan		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			5	
	Nilai properti							<input checked="" type="checkbox"/>				1	
Tingkat penjualan retail		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>				3		
Sociability	Keragaman	<input checked="" type="checkbox"/>								<input checked="" type="checkbox"/>		2	28
	Kemandirian kawasan			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>				3	
	Kerjasama	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>								3	
	Kehidupan bertetangga	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		7	
	Keterbukaan	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>						<input checked="" type="checkbox"/>		3	
	Jumlah wanita, anak-anak, dan orang tua												
	Sukarelawan												
	Penggunaan pada malam hari		<input checked="" type="checkbox"/>					<input checked="" type="checkbox"/>				2	
Kehidupan jalan		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	8		



Gambar 11. Sintesis Fenomena Hasil Sketsa Observasi dengan Teori *Placemaking* di Mangga Besar

Berdasarkan Gambar tabel di atas, berikut adalah hasil dari pemetaan sintesis fenomena di Mangga Besar;

Tabel 7. Keterangan Sintesis Fenomena Hasil Sketsa Observasi dengan Teori *Placemaking* di Mangga Besar

Nama Gambar	Keterangan
<b>Gambar Komunitas Senam Lansia</b>	<p>Berdasarkan hasil observasi, komunitas senam lansia lebih mengarah kepada <i>uses &amp; activities</i> serta <i>sociability</i>. Hal ini disebabkan oleh;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Komunitas senam lansia dapat memberikan kegiatan yang aktif dan terjadwal untuk mengisi ruang kota pada waktu tertentu;</li> <li>- Aktivitas senam lansia dapat dianggap sebagai aktivitas yang memberikan kepuasan kepada anggota komunitas;</li> <li>- Senam lansia dapat menjadi bagian dari aktivitas vital yang memberikan fungsi dan menawarkan opsi aktivitas</li> </ul>

	<p>sepanjang hari;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Komunitas senam lansia dapat memberikan nilai tambah dan keunikan dalam kawasan dengan menyediakan fungsi khusus untuk kelompok tersebut;</li> <li>- Senam lansia dapat menyediakan kegiatan yang beragam secara demografis, melibatkan berbagai kelompok usia, termasuk lansia. Selain itu juga menjadi wadah interaksi antar masyarakat.</li> </ul>
<p><b>Gambar Pedagang Kaki Lima</b></p>	<p>Berdasarkan hasil observasi, komunitas PKL mengarah kepada <i>comfort &amp; images</i> serta <i>sociability</i>. Hal ini disebabkan oleh;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Area pedagang kaki lima ini berlokasi pada area yang mudah diakses oleh masyarakat dengan kendaraan atau berjalan kaki. Namun, karena berada di badan jalan maka dari segi keamanan perlu diperhatikan;</li> <li>- Selain itu, hal ini berdampak pada tingkat kebersihan di lingkungan setempat karena seringkali sampah dari pedagang kaki lima dibuang begitu saja. Hal ini berpengaruh pada <i>image suatu</i> kawasan;</li> <li>- Di sisi lain, pedagang kaki lima ini menjadi salah satu tempat interaksi antara penjual dan pembeli dan menciptakan kehidupan bertetangga;</li> <li>- Kerjasama antara penjual dapat meningkatkan daya saing dan keunikan area PKL</li> </ul>
<p><b>Gambar Komunitas Memancing</b></p>	<p>Berdasarkan hasil observasi, komunitas mancing lebih mengarah kepada <i>uses &amp; activities</i> serta <i>sociability</i>. Hal ini disebabkan oleh;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kerjasama antar komunitas memancing dan fasilitas kegiatan dapat mendorong interaksi sosial;</li> <li>- Komunitas mancing seringkali memiliki hubungan sosial yang erat. Jika anggota komunitas tersebut bersatu untuk membangun hubungan yang kuat, berbagi pengetahuan maka hal ini dapat membuat sesuatu yang spesial di Mangga Besar</li> <li>- Komunitas mancing menciptakan kegiatan yang aktif dan terjadwal untuk mengisi ruang kota pada waktu tertentu di Mangga Besar;</li> </ul>

<p><b>Gambar Pedagang</b></p>	<p>Berdasarkan hasil observasi, komunitas pedagang lebih mengarah kepada <i>uses &amp; activities</i>. Hal ini disebabkan oleh;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Komunitas pedagang ini mendukung keaktifan kawasan di pagi hingga siang hari;</li> <li>- Hal ini menjadi bagian vital bagi kawasan Mangga Besar yang berpengaruh pada ekonomi dan tingkat penjualan retail di Mangga Besar.</li> </ul>
<p><b>Gambar Pedagang Beristirahat</b></p>	<p>Berdasarkan hasil observasi, komunitas pedagang lebih mengarah kepada <i>comfort &amp; images</i> serta <i>sociability</i>. Hal ini disebabkan oleh;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengganggu secara visual karena beberapa pedagang beristirahat di trotoar atau pinggir jalan memberikan pandangan yang kurang baik;</li> <li>- Selain itu, dari sering kali meninggalkan sampah di lingkungan sekitar yang mengganggu tingkat kebersihan setempat;</li> <li>- Meski begitu, tempat tersebut menjadi salah satu bentuk kehidupan bertetangga antar sesama pedagang walau dilakukan di jalan.</li> </ul>
<p><b>Gambar Masyarakat yang Melakukan Banyak Hal dalam Satu Waktu</b></p>	<p>Berdasarkan hasil observasi, komunitas masyarakat itu sendiri lebih mengarah kepada <i>comfort &amp; images</i>. Hal ini disebabkan oleh;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Karena melakukan berbagai kegiatan dalam satu waktu, seringkali masyarakat tidak memerhatikan dari segi keamanan dan keselamatan;</li> <li>- Masyarakat yang aktif dalam berbagai kegiatan dapat memberikan kontribusi pada kehidupan jalan. Kehidupan jalan yang aktif menciptakan lingkungan yang ramai dan bervariasi, yang dapat meningkatkan daya tarik dan vitalitas suatu kawasan.</li> </ul>
<p><b>Gambar Warung Sudut Jalan</b></p>	<p>Berdasarkan hasil observasi, dari penjual di sudut jalan lebih mengarah kepada <i>uses &amp; activities</i> serta <i>sociability</i>. Hal ini disebabkan oleh;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Warung Sudut Jalan sering kali dimiliki oleh individu atau kelompok lokal. Kepemilikan bisnis lokal mendukung keberlanjutan ekonomi lokal dan</li> </ul>

	<p>menciptakan identitas unik dalam komunitas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat membentuk pola guna lahan yang mendukung kehidupan sekitar. Warung bisa menjadi elemen penting dalam merancang tata guna lahan yang beragam</li> <li>- Warung Sudut Jalan merupakan tempat yang ramai dikunjungi, hal ini dapat mencerminkan tingkat penjualan retail yang tinggi. Keberhasilan bisnis lokal tersebut dapat menjadi indikator vitalitas ekonomi dan daya tarik tempat tersebut</li> <li>- Tempat ini dapat menjadi titik pertemuan bagi warga setempat, menciptakan kehidupan sosial yang lebih kuat di sekitar sudut jalan</li> <li>- Menunjukkan bahwa tempat tersebut memiliki potensi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari masyarakat lokal tanpa harus mengandalkan pusat perbelanjaan besar.</li> </ul>
<p><b>Gambar Driver ojek online &amp; penjual kopi keliling</b></p>	<p>Berdasarkan hasil observasi, komunitas <i>Driver ojek online &amp; penjual kopi keliling</i> lebih mengarah kepada <i>access &amp; linkages</i> serta <i>uses &amp; activities</i>. Hal ini disebabkan oleh;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Komunitas ini sekarang sudah membutuhkan pola guna lahan untuk beristirahat atau lahan untuk parkir. Karena saat ini, komunitas ini sudah memiliki beberapa titik untuk mereka beristirahat di jalanan;</li> <li>- Peranan komunitas ojek <i>online</i> saat ini sudah menjadi salah satu hal paling penting (vital) yang dibutuhkan oleh banyak orang sehingga perlu diwadahi;</li> <li>- Namun di sisi lain, karena komunitas tersebut seringkali berkumpul di bahu jalan, menimbulkan <i>image</i> negatif karena menghilangkan unsur-unsur atraktif sebuah kawasan.</li> </ul>
<p><b>Gambar Komunitas Sepeda</b></p>	<p>Berdasarkan hasil observasi, komunitas sepeda lebih mengarah kepada <i>access &amp; linkages, sociability</i> serta <i>uses &amp; activities</i>. Hal ini disebabkan oleh;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Keberadaan komunitas sepeda dapat menciptakan kehidupan yang lebih aktif dan sehat</li> <li>- Komunitas sepeda dapat dianggap vital karena memberikan kontribusi positif terhadap kesehatan, lingkungan, dan kehidupan sosial</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Komunitas sepeda sering kali mencakup berbagai kelompok usia, latar belakang, dan tingkat keahlian. Ini menciptakan keragaman yang positif dalam lingkungan tersebut.</li> <li>- Menggunakan sepeda dapat menciptakan interaksi sosial yang positif di antara anggota komunitas, membentuk kehidupan bertetangga yang erat</li> </ul>
<p><b>Gambar Pengamen</b></p>	<p>Berdasarkan hasil observasi, komunitas pengamen lebih mengarah kepada <i>comfort &amp; images</i>. Hal ini disebabkan oleh;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rasa terganggu dan keinginan untuk menjaga barang bawaan dapat mencerminkan kekhawatiran terkait keamanan. Masyarakat mungkin merasa kurang aman atau terancam oleh kehadiran pengamen, terutama jika pengamen tersebut mendekati mereka dengan cara yang dianggap mengganggu;</li> <li>- Ada kemungkinan bahwa masyarakat merasa terganggu karena kurangnya batasan atau keterbukaan yang tidak diinginkan dalam interaksi dengan pengamen. Masyarakat mungkin menghargai ruang pribadi dan merasa tidak nyaman ketika terganggu di lingkungan umum.</li> </ul>

Potensi Mangga Besar saat ini berada di *uses & activities* terutama pada aspek aktif dan vital. Disusul dengan *sociability* pada aspek kehidupan jalan dan hubungan sosial. Namun, perlu memperhatikan aspek *comfort & image* pada aspek keamanan dan tingkat kebersihan. Kemudian disusul dengan *access & linkages* pada aspek aksesibilitas dan *proximity*. Berdasarkan sintesis fenomena hasil observasi di atas, ternyata beberapa isu atau hal mengganggu yang membentuk Mangga Besar sebagai tempat dengan makna dan karakter, muncul dari masyarakat itu sendiri. Misalnya, adanya pengamen, interaksi yang dilakukan beberapa komunitas di bahu jalan, pun dari tingkat keamanan dan kebersihan. Dan juga, citra negatif yang terbentuk akibat visualisasi kurang tertata, seperti tempat beristirahat pedagang yang terlihat kurang baik, dapat mempengaruhi persepsi masyarakat dan daya tarik kawasan. Stigma yang sudah ada tersebut menjadi hambatan bagi masyarakat berinteraksi di waktu-waktu



tertentu. Maka dari itu, *placemaking* diperlukan untuk mengubah tempat dengan karakter yang ditangkap tidak baik menjadi hal yang lebih baik. Selain itu juga dapat mengubah citra dan karakter Mangga Besar menjadi lebih positif.



#### 4.2.5 Kesimpulan Temuan Lapangan

Dari hasil observasi di Mangga Besar, terlihat adanya potensi yang signifikan untuk meningkatkan interaksi sosial dan kenyamanan masyarakat melalui desain ruang publik yang mempertimbangkan secara cermat kebutuhan dan preferensi pengguna. Salah satu aspek utama yang perlu diperhatikan adalah peningkatan kebersihan, penghijauan, keamanan, dan penyediaan fasilitas umum yang memadai. Selain itu, memanfaatkan unsur budaya lokal dapat menjadi elemen identitas yang unik bagi ruang publik tersebut.

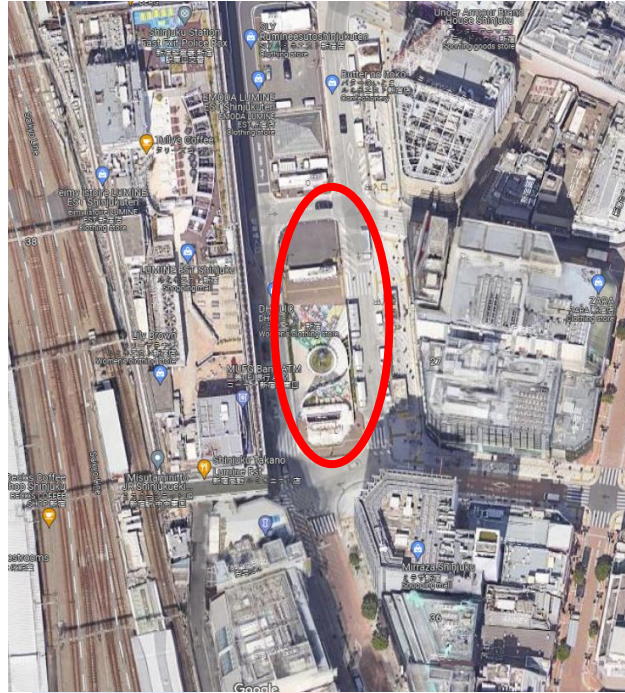
Hasil wawancara dan observasi menyimpulkan bahwa perancangan ruang publik di Mangga Besar harus memperhatikan keragaman kegiatan, fleksibilitas ruang yang optimal, kenyamanan, keamanan, inklusivitas, keterlibatan masyarakat, serta hubungan strategis dengan lingkungan sekitar. Pola aktivitas yang berbeda antara akhir pekan dan hari kerja, kebutuhan akan ruang duduk yang nyaman, dan titik-titik kumpul masyarakat menjadi faktor penting yang perlu diperhitungkan dalam perancangan ruang publik di daerah tersebut.

Selain itu, keberadaan komunitas seperti komunitas sepeda, komunitas senam lansia, dan komunitas memancing menunjukkan perlunya penyediaan ruang publik yang dapat mendukung kegiatan komunitas. Sebagai solusi, pembangunan community center dapat menjadi pilihan yang tepat untuk memfasilitasi pertemuan, aktivitas, dan interaksi antar komunitas, menciptakan ruang yang mempromosikan inklusivitas dan keberagaman.

Kemudian, karakteristik Mangga Besar sebagai tempat dengan makna menyoroti perlunya *placemaking* untuk mengubah stigma negatif yang terkait dengan daerah tersebut. Melalui desain yang memperhatikan kebutuhan masyarakat dan merancang ruang publik dengan cermat, dapat diciptakan lingkungan yang lebih positif dan mendukung perkembangan sosial di Mangga Besar.

## 4.3 Hasil Analisis Studi Preseden

### 4.2.1 Shinjuku East Square - Public Art & Community Space







Gambar 12. Lokasi Shinjuku Public Art & Community Space

Sumber: Google Maps

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa ruang ini menjadi salah satu pengikat dari fasilitas di sekitarnya sebagai titik kumpul. Sekitar ruang ini terdapat, stasiun Shinjuku, perkantoran, *shopping mall*, dan gedung-gedung tinggi. Meskipun hanya berjarak 500 m dari Kabukicho (*area red light district*) di Jepang, lokasi yang didukung oleh banyaknya fasilitas di sekitar menarik pengunjung dan komunitas seperti, para pekerja kantor yang berkomuter, masyarakat sekitar, sampai pengunjung dari luar negeri. Selain itu, Shinjuku juga seringkali dinilai sebagai salah satu kota tersibuk. Meski begitu, ruang ini masih menunjukkan budaya yang kokoh dari kawasan ini.

Tabel 8. Studi Preseden Shinjuku Public Art

Foto	Strategi Desain Preseden	Pengaruh
 <p>Sumber: <i>The artling</i></p>	<p>Memberikan sentuhan <i>sculpture</i> sebagai simbol</p>	<p>Keunikan budaya di Shinjuku mungkin tidak selalu dianggap positif oleh semua orang dan dapat menghasilkan perasaan yang berbeda tiap individu. Adanya <i>public art, land art sculpture</i> meningkatkan rasa kepemilikan</p> <p>Memberi kesan <i>welcoming</i>, keterhubungan, dan kesatuan.</p>
	<p>Menyatukan konsep dualitas pandangan <i>metro</i> dan <i>wild</i>.</p>	<p>Konsep ini menghubungkan faktor yang bertentangan, namun bisa menenangkan pengunjung</p>
 <p>Sumber: <i>The artling</i></p>	<p>Pemilihan warna sebagai bentuk dari simbolisme yang ingin ditunjukkan</p>	<p>Memberikan pengalaman spasial yang baru kepada pengunjung</p>

	<p>Membentuk <i>pathway</i> secara tidak langsung yang mengarahkan pada area kumpul</p>	<p>Pejalan kaki seakan-akan diajak untuk duduk dan bersantai di ruang publik ini</p>
<p>Sumber: <a href="https://whitewall.art/">https://whitewall.art/</a></p>	<p>Tidak memiliki pagar, hanya menggunakan bollard</p>	
	<p>Penggunaan neon <i>LED light</i> di malam hari</p>	<p><i>Neon LED light</i> dapat membantu menerangi area sekitar dan membuat pengunjung merasa lebih aman berada di sekitar Shinjuku East Square pada malam hari. Selain itu, juga meningkatkan pengalaman ruang pengunjung.</p>
<p>Sumber: <i>Spoon &amp; Tamago</i></p>		

 <p>Sumber: <a href="https://whitewall.art/">https://whitewall.art/</a></p>	<p>Menyediakan tempat duduk yang nyaman dan penggunaan material reflektif</p>	<p>Dengan menyediakan tempat duduk yang nyaman, pejalan kaki yang tadinya hanya ingin bersantai, seakan-akan diajak untuk berlama-lama, berinteraksi dengan sekitar, atau merenung sebelum kembali melanjutkan aktivitas masing-masing. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Jahn Gehl mengenai runtutan aktivitas dalam ruang publik</p>

Akan tetapi, tidak seperti *community space* lainnya, ruang publik ini tidak menyediakan fasilitas-fasilitas *indoor*, seperti aula, fasilitas olahraga, kantor manajemen, area dapur untuk komersil, dan lainnya. Selain itu, ruang publik ini juga berbatasan langsung dengan jalan untuk lalu lintas kendaraan sehingga lebih rentan dari sisi keamanan. Jika dilihat dari aktivitas yang dapat dilakukan di dalamnya, Shinjuku Public Art & Community Space secara tidak langsung menerapkan ruang dimana aktivitas yang tadinya hanya sebuah pilihan, menjadi aktivitas penting. Misalnya, pengunjung dari St. Shinjuku awalnya hanya berkunjung untuk duduk dan menikmati instalasi yang ada. Kemudian, pengunjung menjadi sering mengunjungi ruang tersebut untuk transit atau beristirahat.



#### 4.2.2 Alief Neighborhood Center - Houston








Gambar 13. Alief Neighborhood Center di Houston

Sumber: [houstonchronicle.com](http://houstonchronicle.com)


Alief Neighborhood Center ini baru dibuka di tahun 2023. Berdasarkan standarisasi *community center*, Alief Neighborhood Center memiliki beberapa fasilitas yang cukup memadai, dari ruang-ruang standar seperti aula, ruang rapat, kantor manajemen, sampai area kesehatan, taman bermain, perpustakaan, lapangan, dan lainnya. *Community center* ini juga menyediakan kenyamanan dari penggunaan ruang hijau yang luas sehingga mengajak pengunjung untuk berlama-lama di tempat ini. Namun sayangnya, lokasi *community center* ini tidak dekat dengan fasilitas transportasi publik.

Tabel 9. Studi Preseden Alief Neighborhood Center

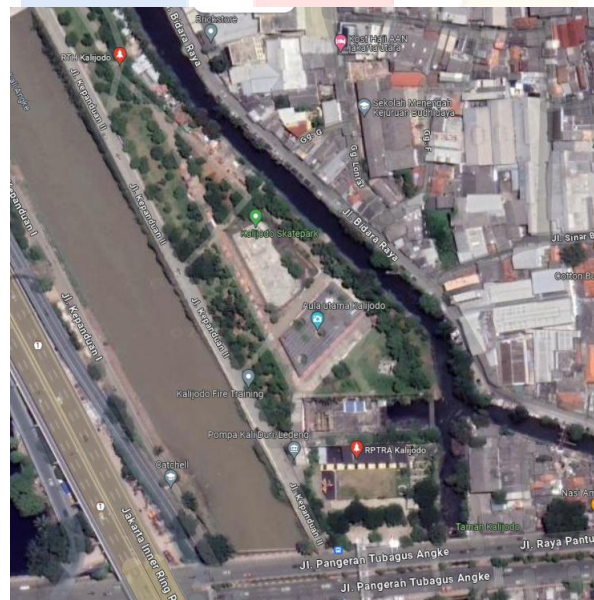
Foto	Strategi Desain Preseden	Pengaruh
 <p>Sumber: <span style="float: right;">texas</span> monthly</p>	<p>Tanda <i>signage</i> bangunan dengan skala yang besar</p>	<p><i>Signage</i> bertuliskan "ALIEF" dengan skala yang cukup besar ini tidak hanya sebagai penanda, tetapi memberikan identitas visual yang kuat</p>
 <p>Sumber: <a href="https://www.houstonchronicle.com/">https://www.houstonchronicle.com/</a></p>	<p>Proporsi ruang luar yang lebih besar</p>	<p>Menjadi wadah untuk berinteraksi sosial antar masyarakat &amp; memperkuat ikatan komunitas. Dengan begitu, dapat meningkatkan rasa relaksasi.</p>
	<p>Bangunan tidak dibatasi oleh pagar</p>	<p>Membuat masyarakat mudah untuk mengakses dan dapat melihat aktivitas dalam <i>community center</i> dari luar dan meningkatkan <i>passive engagement</i> dari komunitas</p>

<p>Sumber: gradient group</p>		
 <p>Sumber: <a href="https://www.pagethink.com/">https://www.pagethink.com/</a></p>	<p>Adanya pemisahan fungsi untuk departemen kesehatan, perpustakaan, ruang teknologi, dan area taman.</p>	<p>Pemisahan fungsi ruang berdampak pada peningkatan efektivitas ruang,</p>
 <p>Sumber: <a href="https://www.pagethink.com/">https://www.pagethink.com/</a></p>	<p>Pencahayaan yang baik pada bangunan</p>	<p>Memberikan rasa nyaman, tidak hanya nyaman ketika beraktivitas di luar ruang, tetapi juga di dalam ruang.</p>
<p>Fasilitas pengembangan untuk anak</p>	<p>Fungsi fasilitas yang inklusif, melayani semua usia, dan semua jenis kelamin</p>	<p>Dengan fasilitas yang inklusif, dapat meningkatkan partisipasi masyarakat sekitar untuk masuk ke dalamnya.</p>

		
<p>Fasilitas olahraga</p>  <p>Sumber:  <a href="https://www.pagethink.com/">https://www.pagethink.com/</a></p>		
 <p>Sumber:  <a href="https://www.pagethink.com/">https://www.pagethink.com/</a></p>	<p>Menyediakan fasilitas rekreasi dan olahraga bagi anak-anak maupun orang dewasa</p>	<p>Kegiatan olahraga juga dapat menjadi cara yang baik untuk membangun rasa saling percaya, kerjasama, dan persatuan dalam komunitas. Dengan begitu, masyarakat dapat merasa lebih aman dalam lingkungannya</p>

	<p>Implementasi seni sebagai simbolis dari keberagaman</p>	<p>Dengan adanya instalasi ini, mengajak komunitas untuk berinteraksi dan konektivitas baru. Karena instalasi ini tidak hanya simbolik tetapi juga memiliki fungsi, seperti area peneduh / tempat duduk.</p>
<p>Sumber: falon land studio</p>		

#### 4.2.2 RPTRA Kalijodo - Jakarta




Gambar 14. RPTRA Kalijodo



Sumber: google maps

RPTRA Kalijodo mulai dibangun di tahun 2016, dan masih berdiri hingga saat ini. Berbeda dari *community center*, RPTRA dirancang berfokus dengan aktivitas keluarga dan anak-anak. Meski begitu, ruang publik ini memberi dampak besar bagi kawasan Kalijodo yang sebelumnya memiliki banyak aktivitas negatif. Fasilitas yang ditawarkan di ruang publik ini, antara lain perpustakaan, ruang serbaguna, dinding mural, ruang laktasi, lapangan futsal, *jogging track*, ruang terbuka hijau, dan taman bermain anak. Namun sayangnya, ruang publik ini tidak memanfaatkan area *waterfront* yang ada pada kedua sisi tapak.

Tabel 10. Studi Preseden Kalijodo

Foto	Strategi Desain Preseden	Pengaruh
 <p>Sumber: google maps</p>	Menyediakan program aktivitas yang dapat meningkatkan partisipasi masyarakat sekitar, seperti kesenian batik	Program aktivitas ini tidak hanya meningkatkan partisipasi, tetapi juga bisa menjadi bentuk sumber identitas budaya lokal setempat.

 <p>Sumber: google maps</p>	<p>Fasilitas yang memenuhi kebutuhan masyarakat, tempat duduk yang nyaman dengan peneduh dan vegetasi di dalamnya</p>	<p>Mendukung aktivitas sosial, merangsang pertemuan antar warga dan komunitas</p>
 <p>Sumber: google maps</p>	<p>Tidak dibatasi oleh pagar tinggi / tembok di perimeter area RPTRA</p>	<p>Membuat masyarakat mudah untuk mengakses dan dapat melihat aktivitas dalam <i>community center</i> dari luar dan meningkatkan <i>passive engagement</i> dari komunitas</p>
 <p>Sumber: google maps</p>	<p>Tidak berbatasan langsung dengan jalur kendaraan bermotor</p>	<p>Menjaga keamanan pengguna, terutama anak-anak, mengurangi polusi dari jalan karena adanya <i>buffer</i> dari vegetasi</p>

	<p>Level <i>pedestrian</i>, berbeda dengan level jalur kendaraan</p>	<p>Menghindari adanya pedagang kaki lima di area pejalan kaki, meningkatkan keselamatan pengguna</p>
<p>Sumber: google maps</p>		
	<p>Menyediakan retail untuk UMKM masyarakat sekitar</p>	<p>Tidak hanya meningkatkan aspek sosial, tetapi juga meningkatkan aspek ekonomi setempat.</p>
<p>Sumber: google maps</p>		

#### 4.4 Analisis Teori

##### 4.4.1 Sejarah Mangga Besar

Pada zaman Hindia-Belanda sampai awal abad ke-20, Batavia merupakan keresidenan yang dipimpin oleh Residen. Keresidenan tersebut terbagi menjadi beberapa bagian yang disebut sebagai afdeling. Masing-masing afdeling dipimpin oleh asisten residen. Afdeling Batavia sendiri mencakupi empat distrik; Penjaringan, Pasar Senen, Mangga Besar, dan Tanah Abang. Afdeling Kota Batavia ini kemudian berubah menjadi Gemeente di awal abad ke-20. Pada saat itu, Mangga Besar

merupakan salah satu kecamatan (onderdistrik). Namun, secara administrasi saat ini, Mangga Besar berubah menjadi kelurahan.



Gambar 15. Prinsenlaan (Jl. Mangga Besar), Batavia

Sumber: Indonesia Tempo Dulu (*facebook*)

Kelurahan Mangga Besar ini berbatasan langsung di sisi Utara dengan Glodok (Jl. Pinangsia), Selatan dengan Jl. Mangga Besar, Barat dengan sungai Ciliwung, dan Timur berbatasan langsung dengan Tangki. Secara historis, Mangga Besar adalah satu dari sekian banyak lokalisasi pertama yang ada di zaman Batavia. Dahulu kala, masyarakat Batavia menyebutnya sebagai cabo/macaubo (PSK). Istilah tersebut diambil dari bahasa mandarin karena sebagian besar penduduk berasal dari keturunan Tionghoa atau bahkan didatangkan dari Macau. Hal ini juga disebabkan karena lokasi yang dekat dengan glodok. (Kurusetra, 2022)

Banyaknya penduduk Tionghoa juga disebabkan oleh lokasi (kota lama) Glodok, Mangga Besar, dan Kali Besar yang berada dekat dengan pelabuhan pada saat itu. Kondisi saat itu menyebabkan kawasan-kawasan tersebut menjadi pusat

perdagangan global. Kawasan kota lama tersebut menjadi pusat perekonomian di Batavia. Oleh karena itu, sampai saat ini, perdagangan masih sangat banyak dan kental di daerah Mangga Besar. Perdagangan pada zaman itu dalam bentuk obat-obatan, kebutuhan persembahan, dan opium. Untuk saat ini, khususnya di Mangga Besar, perdagangannya dalam bentuk alat elektronik, obat-obatan, dan kuliner (Seni & Budaya Betawi. 2022).

#### **4.4.2 Kaitan antara *Placemaking* dengan Fenomena di Mangga Besar dan Tipologi**

Di tengah fenomena yang teramati di Mangga Besar, terlihat potensi besar untuk meningkatkan interaksi sosial dan kenyamanan masyarakat melalui perancangan ruang publik. Menyusul dari hasil wawancara dan observasi, ditemukan bahwa desain ruang publik di wilayah ini membutuhkan perhatian khusus terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna. Keterlibatan aktif masyarakat dalam proses perancangan dan perawatan lingkungan sekitar menjadi salah satu kunci, bersama dengan pemanfaatan budaya lokal sebagai identitas yang unik dan penekanan pada keragaman kegiatan komunitas seperti komunitas sepeda, senam lansia, dan mancing.

Teori *placemaking* menguatkan konsep bahwa proses ini tidak hanya melibatkan perencana resmi, tetapi juga memerlukan kolaborasi erat dengan masyarakat setempat. *Placemaking* di Mangga Besar dapat menjadi media untuk merebut kembali dan memperbaiki lingkungan yang mungkin telah terpinggirkan oleh kepentingan sosial yang lebih mengutamakan keuntungan ekonomi semata. Oleh karena itu, penciptaan ruang publik yang fleksibel, aman, dan inklusif menjadi aspek krusial dalam merespons kebutuhan beragam masyarakat di berbagai waktu, baik pada akhir pekan maupun hari kerja.

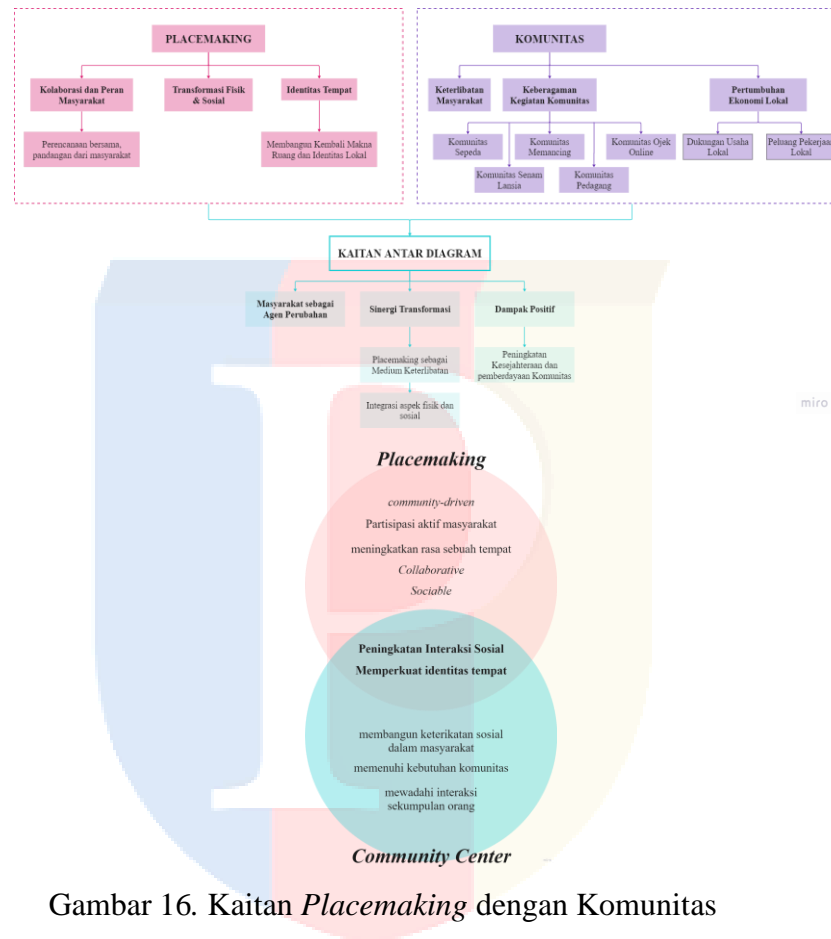
Dengan mengadopsi konsep *placemaking*, Mangga Besar dapat mengalami perubahan positif tidak hanya dalam hal perubahan fisik lingkungan, tetapi juga dalam meningkatkan rasa identitas lokal, memperkuat ikatan sosial antarwarga, dan menghadirkan ruang yang bermakna bagi komunitasnya. *Placemaking* menjadi instrumen vital dalam mengatasi stigma



negatif dan menciptakan citra yang lebih positif, memberikan ruang untuk membangun tempat dengan makna dan signifikansi bagi masyarakatnya.

Analisis dari teori *placemaking* dan komunitas menunjukkan bahwa *placemaking* melibatkan kerjasama antara masyarakat lokal untuk merebut kembali dan mengembalikan lingkungan yang telah diambil oleh kepentingan sosial yang lebih menekankan keuntungan dan efisiensi yang terbatas. Proses *placemaking* memiliki potensi untuk membangun kembali kepercayaan pada suatu tempat, mendukung identitas lokal, mendorong pembangunan komunitas dan menumbuhkan rasa pemberdayaan dalam masyarakat. Proses *placemaking* juga dapat menjadi sarana untuk memperkuat ikatan sosial dan identitas tempat.

Secara keseluruhan, potensi *placemaking* di Mangga Besar dapat diartikan sebagai langkah yang memungkinkan transformasi positif tidak hanya pada tataran fisik ruang publik, tetapi juga dalam dinamika sosial dan identitas komunitas. Dengan mengakomodasi kebutuhan beragam masyarakat dan memanfaatkan kekayaan budaya lokal sebagai fondasi, Mangga Besar memiliki peluang untuk menjadi tempat yang lebih inklusif, mempererat hubungan antarwarga, dan mengubah persepsi negatif menjadi sebuah narasi positif. Melibatkan masyarakat secara langsung dalam perancangan dan perawatan lingkungan merupakan kunci utama dalam mewujudkan perubahan ini, sesuai dengan prinsip-prinsip teori *placemaking* yang menekankan kolaborasi aktif antara masyarakat dan perencana resmi.



Gambar 16. Kaitan *Placemaking* dengan Komunitas

#### 4.5 Kesimpulan Analisis Temuan Lapangan, Preseden, dan Teori

Berdasarkan dengan hasil data yang sudah didapatkan dan dijabarkan lebih rinci, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa teori *placemaking* dapat menjadi alat yang efektif dalam memperkuat hubungan antara komunitas dan lingkungan sosial mereka. Dengan melibatkan masyarakat, maka dapat tercipta hubungan kuat antara komunitas yang ada dan

memberikan dampak positif pada lingkungan. Oleh karena itu, integrasi antara teori *placemaking*, konsep tipologi *Community Center*, dan teori arsitektur pendukung lainnya dapat menjadi landasan yang kuat dalam pembangunan lingkungan yang lebih baik di Mangga Besar.

#### 4.6 Kriteria Pemilihan Tapak

Berdasarkan ketentuan perancangan kawasan Tugas Akhir dan hasil analisis; berikut kriteria pemilihan tapak yang tepat untuk *community center* di Mangga Besar;

- Luas lahan berkisar 1 - 2 hektar. Dengan KDB (20-30%), KDH minimal 30%, dan *gross floor area (GFA)* minimal 4000 sqm dan maksimum 8000 sqm, dalam bentuk *multi massing*. (Pedoman Tugas Akhir, 2024);
- Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Adrianty, 2024, lokasi tapak harus mudah diakses oleh masyarakat dan pengunjung di Mangga Besar;
- Lokasi tapak sebaiknya dekat dengan fasilitas sosial dan fasilitas umum di Mangga Besar (berdasarkan studi literatur);
- Lokasi tapak sebaiknya dekat dengan fasilitas transportasi publik di Mangga Besar (berdasarkan studi literatur);
- Terkoneksi dengan bagian-bagian penting dalam suatu area di Mangga Besar (berdasarkan studi literatur);
- Berhubungan dengan sejarah kota di Mangga Besar;
- Lokasi tapak sebaiknya berhubungan langsung dengan komunitas sekitar, misalnya dengan memanfaatkan area sungai di Mangga Besar / berdekatan dengan titik-titik kumpul komunitas di Mangga Besar (Hasil observasi);
- Pembangunan berada di tengah-tengah masyarakat Mangga Besar (Hasil observasi);
- Karena minimnya lahan di Mangga Besar, sebisa mungkin pemilihan tapak mempertimbangkan bangunan yang tidak terpakai di jam tertentu atau lahan kosong (hasil observasi dan sintesis)

## 4.7 Analisis Programming

### 4.7.1 Analisis Kebutuhan Ruang, Hubungan Ruang, dan Pola Hubungan Ruang

#### 4.7.1.1 Kebutuhan Ruang

Tabel 11. Tabel Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Berdasarkan Observasi Lapangan

<b>Pengguna</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Kebutuhan ruang</b>
<b>Komunitas senam lansia</b>	Menaruh barang	Ruang Loker Penyimpanan Barang
	Senam	Studio Senam Semi-Outdoor
	Duduk, bersantai, berbincang	Area Istirahat
	Berganti pakaian	Ruang Ganti
	servis	Ruang Kesehatan
	servis	Toilet

<b>Pengguna</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Kebutuhan ruang</b>
-----------------	-----------------	------------------------

<b>Anak-anak dan Orang Tua</b>	Bermain dan berbincang	Ruang bermain anak-anak
	Menyusui untuk ibu yang membawa bayi atau balita	Ruang Laktasi
	Berdiskusi, belajar, bersantai, membaca, berbincang	Ruang perpustakaan
	Olahraga	Lapangan

<b>Pengguna</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Kebutuhan ruang</b>
<b>Komunitas memancing</b>	Menaruh barang	Ruang Loker Penyimpanan Peralatan Memancing
	memancing	Akses langsung ke area sungai Batang Hari
	Duduk, bersantai, berbincang	Area duduk

	Beberapa dari komunitas ini menggunakan sepeda sebagai transportasi menuju sungai	Parkir sepeda
--	---	---------------

<b>Pengguna</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Kebutuhan ruang</b>
<b>Komunitas Sepeda</b>	makan	Pedagang makanan / ruang makan
	Duduk, bersantai, berbincang	Area istirahat
	Memarkirkan sepeda	Parkir sepeda

<b>Pengguna</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Kebutuhan ruang</b>
<b>Komunitas Pedagang</b>	berjualan	Area berjualan
	Mendistribusikan barang	Jalur pejalan kaki & pusat informasi



	Beristirahat, Makan siang	Area Duduk
	Memarkirkan kendaraan	Tempat Parkir Motor

<b>Pengguna</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Kebutuhan ruang</b>
<b>pengamen</b>	bernyanyi	Sudut untuk <i>Street Performance</i>
	Memainkan alat musik	Sudut untuk <i>Street Performance</i>
<b>Masyarakat setempat</b>	Menunggu, naik, dan turun angkutan umum	Shelter Pemberhentian Angkutan Umum
	Berjalan-jalan	Taman
	makan <i>street food</i>	retail

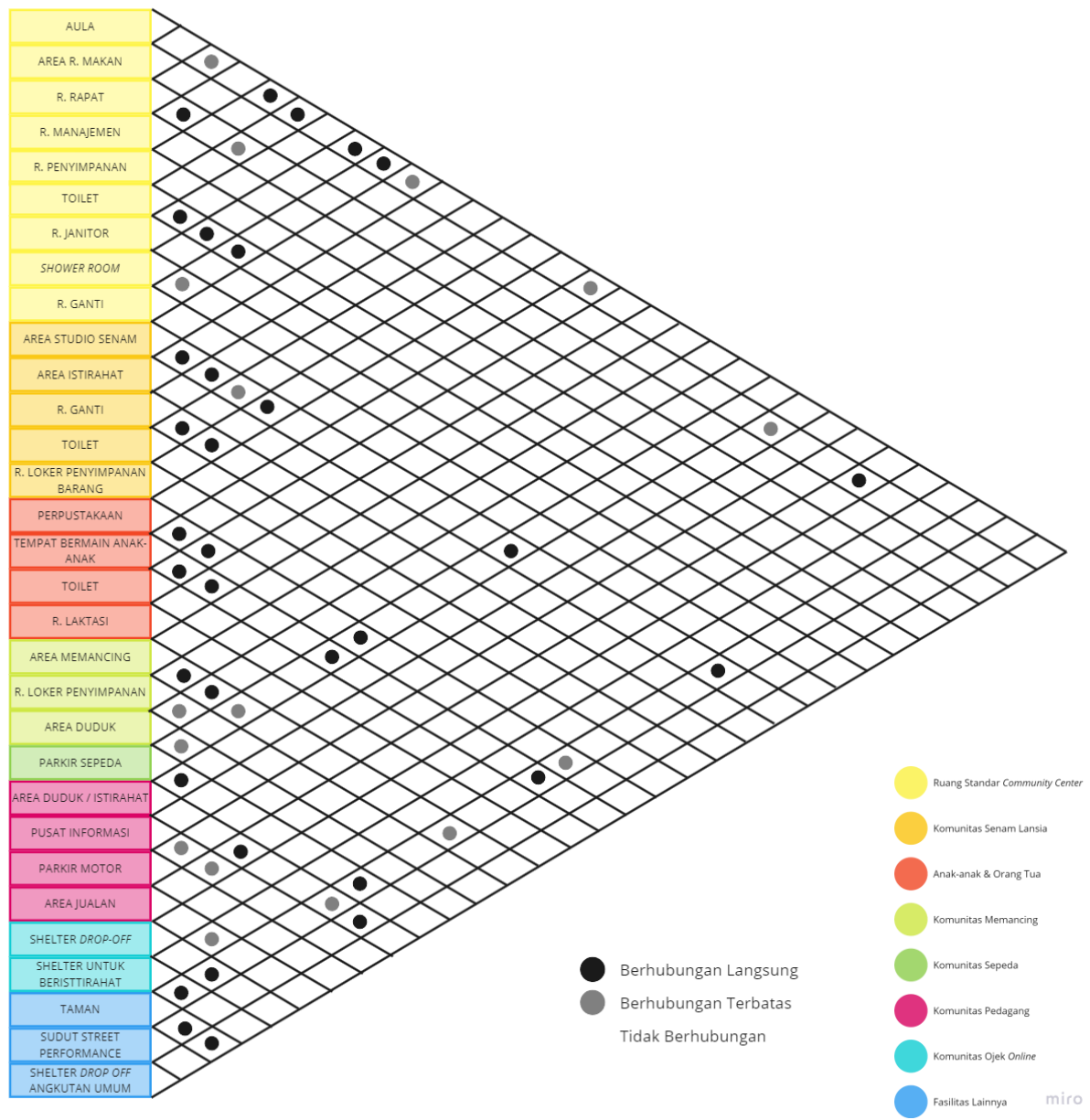
<b>Pengguna</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Kebutuhan ruang</b>
<b>Komunitas Driver Ojek Online</b>	Antar-jemput penumpang	Shelter Pemberhentian

Makan, minum kopi, beristirahat & berbincang	Shelter untuk beristirahat
Menunggu penumpang / <i>order-an</i>	Shelter untuk beristirahat dengan pelengkap untuk mengisi daya baterai ponsel

#### 4.7.1.2 Hubungan Ruang

Berdasarkan hasil pemetaan kegiatan oleh pengguna, maka dihasilkan diagram matriks hubungan antar ruang. Terdapat pembagian ruang berdasarkan kebutuhan komunitas yang ada di Mangga Besar, antara lain

- Ruang Standar *Community Center*
- Komunitas Senam Lansia
- Anak-anak & Orang Tua
- Komunitas Memancing
- Komunitas Sepeda
- Komunitas Pedagang
- Komunitas Ojek *Online*
- Fasilitas Lainnya

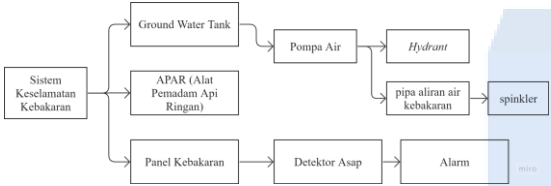
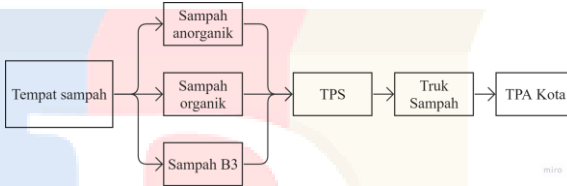
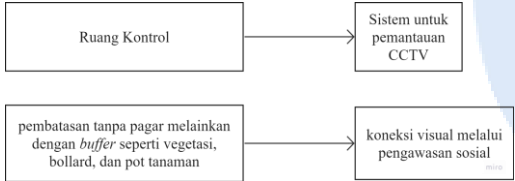


miro




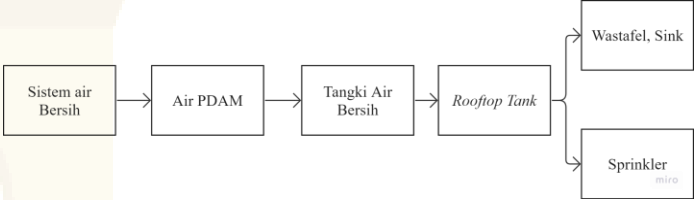

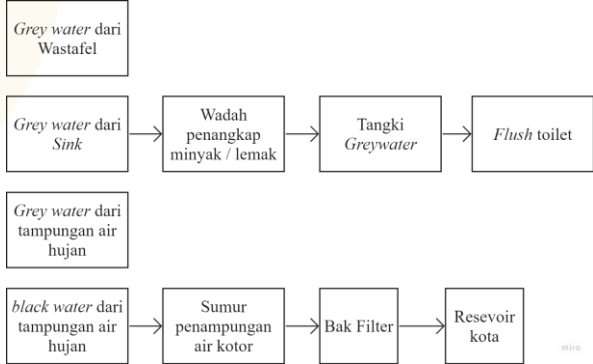
## 4.7.2 Analisis Standar Keselamatan, Kesehatan, dan Aksesibilitas Bangunan

Tabel 12. Tabel Sistem Standar Keselamatan, Kesehatan, dan Aksesibilitas Bangunan

Standar keselamatan	Kesehatan	Aksesibilitas Bangunan
<p style="text-align: center;"><b>SISTEM KEBAKARAN</b></p>  <p>Menurut SNI 03-3985-2000, jarak antar sprinkler diterapkan maksimal 3m. Begitu juga dengan detektor asap.</p>	<p style="text-align: center;"><b>SISTEM PEMBUANGAN SAMPAH</b></p> 	<p>Menurut Permen PU No.30 tahun 2006;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Akses bangunan harus inklusif dan memudahkan bagi semua orang, dengan menggunakan ramp dan lift prioritas;</li> <li>- Memberikan papan informasi sebagai jalur pemandu, seperti arah jalur pejalan kaki, nama fasilitas dan tempat;</li> <li>- Alarm Lampu darurat untuk Tuna Rungu (di atas pintu);</li> <li>- Tempat duduk pada <i>amphitheatre outdoor</i> harus terhubung dengan rute yang mudah diakses</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>SISTEM KEAMANAN</b></p> 	<p style="text-align: center;"><b>SISTEM PENGHAWAAN DAN PENCAHAYAAN</b></p> <p>Setiap ruang sebisa mungkin memiliki pengudaraan dan pencahayaan alami. Untuk ventilasi menggunakan bukaan permanen.</p> <p>Pencahayaan buatan harus menyesuaikan dengan fungsi ruang</p>	

### 4.7.3 Analisis Standar Struktur dan Utilitas

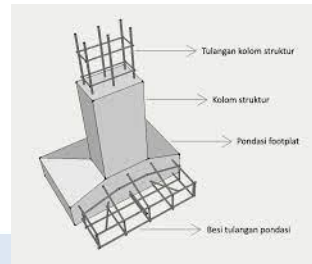
Tabel 13. Tabel Struktur dan Utilitas

Struktur		Utilitas
<p><b>SISTEM STRUKTUR ATAP</b></p> <p>Penggunaan struktur atap bentang lebar pada beberapa bagian ruang, misalnya di aula karena menunjang kebutuhan pengguna untuk bermain bola, senam, berkumpul, dan lainnya.</p>		<p><b>SISTEM AIR BERSIH</b></p>  <p>Sumber: Permen PUPR No. 04 tahun 2017</p>
<p><b>SISTEM STRUKTUR SELUBUNG BANGUNAN</b></p> <p>Penggunaan kolom dan balok dengan material beton agar lebih efektif dalam biaya, tahan terhadap korosi, kelembapan, dan secara visual yang memberi kesan solid dan permanen sehingga dapat memberikan kesan rasa aman.</p>		<p><b>SISTEM AIR KOTOR</b></p>  <p>Sumber: Permen PUPR No. 04 tahun 2017</p>



### SISTEM STRUKTUR PONDASI

Penggunaan sistem pondasi *foot plat* untuk bangunan 2 sampai 4 lantai



### SISTEM PENAMPUNGAN AIR HUJAN



## 4.8 Kriteria Perancangan

### 4.8.1 Kriteria Perancangan Berdasarkan Studi Literatur, Observasi, dan Preseden

#### 4.8.1.1 Kawasan

Dalam skala kawasan, berikut adalah prinsip desain, kriteria, dan strategi perancangan *Community Center di Mangga Besar*;

Prinsip Desain	Kriteria Desain	Strategi Desain
Konservasi dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau	<ul style="list-style-type: none"><li>- Merespons keadaan kondisi tapak;</li><li>- Memiliki area hijau minimal 30%;</li><li>- Melibatkan elemen hijau dan air. Dalam konteks Mangga Besar, terdapat sungai yang menjadi salah satu potensi utama;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Membangun jalur pejalan kaki atau jembatan yang melintasi sungai untuk meningkatkan konektivitas dan aksesibilitas antarbagian area;</li><li>- Mengintegrasikan elemen air seperti jalur sungai, kolam, atau aliran air buatan ke dalam tata ruang;</li><li>- Memanfaatkan berbagai jenis tanaman, material, tekstur, dan elemen arsitektur lanskap lainnya untuk mengkoneksinya satu program ruang dengan yang lainnya.</li></ul>
Konektivitas dan Aksesibilitas	<ul style="list-style-type: none"><li>- Menata massa bangunan yang sesuai dengan kebutuhan akses dari masyarakat dan pengunjung di Mangga Besar;</li><li>- Adanya konektivitas yang mampu mawadahi pergerakan aktivitas komunitas yang ada di Mangga Besar;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Komunitas sepeda mampu terhubung dari satu titik ke titik yang lainnya / menyediakan jalur sepeda dalam perencanaan tapak;</li><li>- Pemisahan ruang publik dan privat, serta penyediaan fasilitas umum, seperti ruang pertemuan, tempat ibadah, dan pusat kesehatan;</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperinci, mengalokasikan, dan menyediakan shelter yang memadai untuk ojek <i>online</i> atau moda transportasi umum di titik-titik tertentu dengan layak dan aman.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyediakan fasilitas transportasi umum seperti halte bus atau angkutan umum di sekitar area komunitas;</li> <li>- Menyediakan jalur untuk pejalan kaki selebar 1,2 meter;</li> <li>- Jalur pejalan kaki memiliki level yang berbeda dari jalur kendaraan.</li> </ul>
Keamanan dan Pengawasan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjaga keamanan kawasan Mangga Besar melalui desain yang memungkinkan pengawasan optimal;</li> <li>- Memiliki pembatas atau <i>buffer</i> dari jalur kendaraan dengan <i>community center</i>;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pencahayaan yang memadai, dan jalur evakuasi yang jelas.</li> <li>- Menciptakan batasan area luar berupa buffer seperti vegetasi, pot tanaman, atau bollard. Hal ini bertujuan untuk memberikan transparansi visual kepada pengunjung, memungkinkan mereka untuk melihat aktivitas di dalam ruang publik. Pendekatan ini tidak hanya mengandalkan teknologi untuk pengawasan, tetapi juga melibatkan masyarakat secara sosial, menciptakan lingkungan yang aman dan terawat di kawasan Mangga Besar.</li> </ul>
Mengimplementasikan Identitas dan Budaya Lokal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menciptakan desain yang mencerminkan karakteristik khas Mangga Besar dan memanfaatkan budaya lokal sebagai elemen identitas yang unik. Berdasarkan sejarah Mangga Besar, Mangga Besar sudah memiliki budaya berdagang.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan unsur simbolik sebagai identitas visual di Mangga Besar, seperti penggunaan warna tertentu / <i>public art</i> / instalasi, dan bentuk geometri, seperti yang diimplementasikan pada studi preseden.</li> </ul>

<p>Responsif Terhadap Aktivitas Komunitas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Responsif terhadap kawasan dan aktivitas dari segala bentuk aktivitas yang ada di dalam komunitas Mangga Besar, seperti komunitas senam lansia, mancing, sepeda, kuliner, dagang, dan ojek <i>online</i>.</li> <li>- Penataan massa bangunan sesuai dengan kebutuhan aktivitas komunitas setempat dengan skala yang tepat bagi manusia dan kawasan;</li> <li>- Membuat ruang interaksi sosial di sekitar titik transportasi umum untuk meningkatkan keterlibatan masyarakat di Mangga Besar;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyediakan lapangan terbuka yang dapat dijadikan tempat senam lansia;</li> <li>- Menyediakan ruang terbuka yang dapat berfungsi sebagai area tempat kuliner, tempat dagang, area duduk, dan lainnya;</li> <li>- Menyediakan area duduk yang nyaman, fasilitas penjual makanan atau minuman, dan tempat bertemu bagi masyarakat yang menunggu transportasi.</li> </ul>
---	--	---

#### 4.8.1.2 Bangunan

Prinsip Desain	Kriteria Desain	Strategi Desain
<p>Fleksibilitas Ruang dan Aktivitas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengatur program ruang agar ruang publik selalu aktif tidak hanya hari biasa, tetapi juga di akhir pekan;</li> <li>- Meningkatkan pemanfaatan ruang publik di sekitar LTC Glodok atau di Mangga Besar sepanjang hari dengan menyesuaikan aktivitas, seperti mengadakan kegiatan yang dapat menarik pengunjung pada sore hari.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerapkan <i>open plan</i> pada beberapa ruang, seperti aula agar dapat menyesuaikan kebutuhan;</li> <li>- Penerapan konsep <i>time sharing</i>, misalnya ruang terbuka yang pada siang hari dapat digunakan untuk kegiatan berdagang, pada malam hari dapat diubah menjadi tempat pertemuan, rekreasi, atau tempat olahraga;</li> <li>- Menyediakan fasilitas pendukung yang komprehensif seperti dapur, ruang ganti, dan area servis lainnya untuk mendukung berbagai aktivitas dan acara yang diadakan di ruang publik</li> <li>- Menyediakan ruang untuk berjualan bagi pedagang kuliner lokal sebagai salah satu aspek vital dalam menjaga ruang tetap aktif sepanjang hari.</li> </ul>
<p>Inklusi Komunitas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyediakan fungsi ruang yang dapat digunakan oleh seluruh usia dengan seluruh kondisi;</li> <li>- Tidak hanya menyediakan ruang untuk komunitas masyarakat dan pengunjung, tetapi juga komunitas lansia (komunitas senam pagi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyediakan akses tanpa hambatan, toilet difabel, ruang laktasi, dan tangga sesuai standar;</li> <li>- Penggunaan furnitur pelengkap yang ergonomis dan sesuai dengan skala pengguna;</li> <li>- Menyediakan pencahayaan alami dan ventilasi yang baik bagi bangunan;</li> </ul>

	<p>bagi lansia), komunitas pesepeda, komunitas pedagang, komunitas ojek <i>online</i>, dan komunitas kuliner;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyediakan ruang bermain untuk anak-anak di Mangga Besar dan menyediakan fasilitas pendukung untuk aktivitas ibu-ibu yang ada di Mangga Besar;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan warna menarik sesuai pengguna, misalnya warna dengan impuls tinggi bagi anak-anak;</li> <li>- Penggunaan material yang aman dan tidak licin pada jalur sirkulasi;</li> <li>- Menyediakan ruang multifungsi.</li> </ul>
Kenyamanan dan Penggunaan Bersama	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyediakan lebih banyak area duduk atau tempat bersantai dengan peneduh sehingga masyarakat lebih memilih untuk berlama-lama di tempat tersebut;</li> <li>- Elemen-elemen bangunan membutuhkan pemeliharaan yang dapat dilakukan secara bersama-sama, menciptakan rasa memiliki bersama dalam masyarakat. Misalnya dengan membuat desain bangunan senyaman mungkin agar masyarakat dapat memastikan daya tarik dan kenyamanan tetap terjaga;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan struktur fisik, seperti tenda, payung, atau kanopi sebagai peneduh;</li> <li>- Area tempat duduk strategis, misalnya dekat dengan taman, area bermain anak, dekat dengan jalur pejalan kaki, atau dekat dengan fasilitas umum;</li> <li>- Memberikan variasi pilihan tempat duduk sesuai dengan kebutuhan masyarakat, misalnya bangku, kursi ayunan, kursi berlengan, dan lainnya;</li> <li>- Pemilihan material tempat duduk yang nyaman dan aman di ruang luar, misalnya menggunakan kayu atau material anti air.</li> </ul>
Identitas Lokal dan Budaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain eksterior atau interior dapat mencerminkan identitas lokal di Mangga Besar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penggunaan warna putih / hitam / netral;</li> <li>- Geometri yang diambil dari bentuk serapan rumah toko dari area pecinan, misalnya geometri teralis pada ruko eksisting yang ada di Mangga Besar 1</li> </ul>
Keterpaduan dan Aksesibilitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sirkulasi antara tatanan massa mudah dinavigasi, mudah diakses, dan efektif secara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyediakan <i>signage</i> sebagai penanda di area penting, seperti pintu ruang rapat, di toilet, dan</li> </ul>



	<p>fungsionalitas.</p>	<p>tangga darurat;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penyusunan tatanan ruang yang terstruktur, mulai dari pintu masuk utama, ruang-ruang utama (aula, tempat bermain, dll), ruang servis;</li> <li>- Membuat jalur pejalan kaki yang jelas dengan menggunakan elemen visual, dari penggunaan material yang berbeda, pencahayaan, dan warna.</li> </ul>
--	------------------------	--

#### 4.8.1.3 Ruang

Prinsip Desain	Kriteria Desain	Strategi Desain
<p>Kenyamanan Pengguna</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyelaraskan elemen interior atau <i>street furniture</i> dengan prinsip-prinsip ergonomis untuk meningkatkan kenyamanan pengguna;</li> <li>- Ruang harus memperhatikan pencahayaan dan penghawaan untuk meningkatkan kenyamanan pengguna ketika beraktivitas di dalamnya;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pencahayaan yang disesuaikan dengan suasana yang ingin dicapai, seperti warna yang lebih hangat dapat meningkatkan kinerja dan meminimalisir kesalahan</li> <li>- Mengatur tata letak ruang dan furniture dengan baik untuk memastikan distribusi cahaya yang merata di seluruh ruangan, menghindari bayangan yang mengganggu, dan menciptakan suasana yang terang dan nyaman;</li> <li>- Membagi ruang menjadi ruang aktif dan pasif, ruang aktif untuk area kerja, ruang pertemuan. Sementara itu, ruang pasif merupakan ruang santai atau ruang istirahat dengan pencahayaan</li> </ul>

		yang lebih lembut.
Inklusivitas dan Aksesibilitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desain ruang yang mendukung inklusivitas;</li> <li>- Menyediakan fasilitas umum yang ramah difabel, seperti akses ramp, toilet untuk difabel, dan area ruang yang dapat diakses dengan pengguna kursi roda;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Akses menggunakan <i>ramp</i>, pintu yang cukup lebar untuk manuver kursi roda, toilet difabel, <i>lift</i> atau tangga yang dapat diakses oleh semua orang;</li> <li>- Penerangan yang cukup di seluruh ruangan agar orang dengan gangguan penglihatan dapat bergerak dengan aman dan nyaman;</li> <li>- Memasang tanda-tanda dan penanda yang jelas dan mudah dipahami, termasuk tanda-tanda braille;</li> <li>- Menggunakan warna dan kontras yang cukup untuk membedakan antara area yang berbeda, termasuk lantai, dinding, dan furnitur.</li> </ul>
Fleksibilitas Ruang	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyusun zonasi ruang yang jelas untuk berbagai kegiatan;</li> <li>- Penggunaan <i>furniture</i> yang bisa dipindahkan ketika ada kegiatan yang berbeda atau ketika ruang diubah sesuai dengan kebutuhan untuk meningkatkan fleksibilitas ruang;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan partisi atau pemisah ruangan yang dapat dipindahkan atau disesuaikan untuk membagi ruang menjadi zona-zona yang berbeda sesuai dengan kegiatan atau fungsi yang berbeda;</li> <li>- Menggunakan elemen-elemen modular seperti panel dinding, rak, atau lemari yang dapat dipindahkan atau disusun ulang untuk menciptakan ruang terbuka atau tertutup sesuai kebutuhan;</li> <li>- Menggunakan warna atau pola yang berbeda untuk lantai, dinding, atau langit-langit setiap zona ruang untuk membedakan antara zona-zona</li> </ul>

		yang berbeda dengan jelas.
Partisipasi Komunitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memfasilitasi kebutuhan dan kegiatan dari berbagai macam komunitas dengan menyediakan <i>furniture</i> khusus yang dibutuhkan oleh suatu komunitas;</li> <li>- Memiliki jadwal-jadwal program aktivitas mingguan atau bulanan bagi komunitas setempat agar tetap aktif. Menghadirkan program ruang multifungsi dan temporal sesuai dengan kebutuhan aktivitas;</li> <li>- Menyediakan <i>ambience</i> yang nyaman, <i>friendly</i>, <i>homey</i>, agar tidak lepas dari lingkungan sosial di Mangga Besar tetapi tetap menyesuaikan aktivitas di dalamnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jarak antar area duduk sekitar 1.2m. Menurut <i>The Language of Space</i>, jarak tersebut memberi kesan ruang lebih personal. Dengan jarak seperti itu maka akan mendorong untuk interaksi antar komunitas;</li> <li>- Memberikan warna hangat dan terang dari samping untuk memberikan <i>ambience</i> yang saling menghangatkan dan mendekatkan.</li> </ul>
Pengawasan dan Keamanan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyediakan kamera pengawas di beberapa titik untuk menjamin keamanan;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Titik-titik kamera pengawas di pintu masuk utama, area parkir, sudut-sudut gelap. Hindari penempatan di area yang dapat mengganggu privasi.</li> </ul>

#### 4.6.1.4 Program Ruang

Tabel 14. Program Ruang Community Center

RUANG STANDAR COMMUNITY CENTER									
Ruang	Sumber Standar	Jumlah	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )	Sirkulasi	Luas Total/ruang (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )	Keterangan	Suasana
<i>Multifunction Hall (Aula)</i>									
Aula	Neufert	1	30-60	60	40%	84	84	Dapat digunakan untuk bermain bulutangkis, basket, atau voli. Kedalaman ruang biasanya 4,5 - 6m, tanpa kursi, dan ada beberapa peralatan untuk <i>sound system</i> .	Ruangan dibuat lebih panjang dari untuk memberikan rasa tertekan (meningkatkan rasa kompetitif saat berolahraga)
<i>Entrance Area</i>	Neufert	1	10-15	15	10%	16.5	16.5	1 meja + 1 kursi untuk resepsionis	
<i>Shower Room</i>	Neufert	2	8	15	10%	16.5	33	4 bilik + 2 wastafel + area untuk merapikan barang	
Ruang Janitor	Neufert	1	2	5	5%	5.25	10.5	Alat pembersih toilet dan aula	

Ruang Ganti	Neufert	2	5	9	10%	9.9	21	2-3 bilik berukuran 1x1,8m	
Toilet	Neufert	2	4	7.6	5%	8	16	Terpisah antara laki-laki dan perempuan, terdiri dari 2 bilik + 2 wastafel	
Ruang Rapat	Neufert	2	6-8	20	20%	24	48	Proyektor, ventilasi yang baik, pencahayaan yang baik, perlengkapan audio visual, papan tulis	Memberikan pencahayaan atau warna yang lebih hangat. Menurut buku <i>The Language of Space</i> , warna yang hangat dapat meningkatkan kinerja dan meminimalisir kesalahan
Ruang Manajemen	Neufert	1	5	20	20%	24	24	5 meja + 5 kursi untuk pengurus <i>community center</i>	Memberikan pencahayaan atau warna yang lebih hangat. Menurut buku <i>The Language of Space</i> , warna yang hangat dapat

									meningkatkan kinerja dan meminimalisir kesalahan
Ruang Makan	Time Saver	1	20-30	30	20%	36	36	2 meja besar untuk 10 orang dengan 20 kursi	
Ruang Penyimpanan	Neufert	1	2	4.75	5%	5	5	Penyimpanan peralatan seperti kursi tambahan / meja / kebutuhan ruang manajemen atau aula.	
<b>RUANG UNTUK KOMUNITAS SENAM LANSIA</b>									
<b>Ruang</b>	<b>Sumber Standar</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Kapasitas (orang)</b>	<b>Luas (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Sirkulasi</b>	<b>Luas Total/ruang (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Luas Total (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Suasana</b>
Ruang Loker Penyimpanan Barang	Time Saver	2	10	10	10%	11	22	Untuk menyimpan barang-barang yang dibawa oleh lansia	
Studio Senam	Neufert & Hasil Observasi	1	15-20	50	20%	60	60	Ruang luas dan terbuka untuk melakukan senam dan olahraga ringan dengan permukaan lantai yang	Menggunakan warna-warna yang kaya akan impuls agar lebih bersemangat dan



								empuk dan aman untuk melindungi sendi lansia.  <i>Speaker</i> yang diletakkan sesuai dengan level telinga manusia	menciptakan energi positif.
Area Istirahat	Hasil Observasi	1	15-20	5	10%	5.5	5.5	20 kursi santai dengan adanya peneduh	Memberikan warna hangat dan terang dari samping untuk memberikan <i>ambience</i> yang saling menghangatkan dan mendekatkan.  Selain itu, ada akses untuk ke area hijau atau taman agar dapat memberikan suasana yang menyegarkan.  Jarak antar area duduk sekitar 1.2m. Menurut <i>The Language of</i>

									Space, jarak tersebut memberi kesan ruang lebih personal. Dengan jarak seperti itu maka akan mendorong untuk interaksi.
Ruang Ganti	Neufert	2	2	4.8	10%	5.28	10.56	Terpisah antara laki-laki dan perempuan, 1 bilik berukuran 1x1,8	
Ruang Kesehatan	Neufert	1	1-2	8.5	10%	9.35	9.35	1 ranjang + 1 meja + 2 kursi + rak obat-obatan+kursi roda	Membangun suasana tenang dengan menggunakan warna <i>cool tone</i>
Toilet	Neufert	2	4	7.6	5%	8	16	Terpisah antara laki-laki dan perempuan, terdiri dari 2 bilik + 2 wastafel	
<b>RUANG UNTUK ANAK-ANAK &amp; ORANG TUA</b>									
<b>Ruang</b>	<b>Sumber Standar</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Kapasitas (orang)</b>	<b>Luas (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Sirkulasi</b>	<b>Luas Total/ruang (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Luas Total (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Suasana</b>

Ruang Bermain Anak-Anak	Hasil Observasi & Time Saver	2	5-10	15	70%	25.5	51	Menggunakan lantai dengan permukaan karet atau rumput sintetis untuk mengurangi risiko cedera, menyediakan tempat yang teduh untuk melindungi dari sinar matahari langsung.  Area permainan terbagi untuk anak pra-sekolah (2-5 tahun), dan untuk usia sekolah (5-12 tahun)	Menggunakan warna-warna yang cerah untuk menarik perhatian anak-anak dan memberi suasana energetik
Ruang Laktasi	Hasil Observasi	1	1-2	9	10%	9.9	9.9	2 kursi + 1 meja + 1 wastafel + 1 <i>baby tafel</i>	Membangun suasana tenang dengan menggunakan warna <i>cool tone</i>
Ruang Edukasi (Perpustakaan)	Neufert	1	20-30	45	40%	63	63	Sirkulasi diperuntukkan untuk ruang staff	Membangun suasana tenang dan nyaman
<b>RUANG UNTUK KOMUNITAS MEMANCING</b>									

Ruang	Sumber Standar	Jumlah	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )	Sirkulasi	Luas Total/ruang (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )	Keterangan	Suasana
Area Memancing	Hasil Observasi	1	8-15					Sepanjang sungai	
Area Duduk	Hasil Observasi	5-10	1	1	10%	1.1	10.1	Berupa kursi lipat yang dapat disimpan ketika tidak digunakan.	<p>Memberikan warna hangat dan terang dari samping untuk memberikan <i>ambience</i> yang saling menghangatkan dan mendekatkan.</p> <p>Jarak antar area duduk sekitar 1.2m. Menurut <i>The Language of Space</i>, jarak tersebut memberi kesan ruang lebih personal. Dengan jarak seperti itu maka akan mendorong untuk interaksi.</p>

Ruang Loker Penyimpanan Peralatan Memancing	Time Saver	1	10	10	10%	11	11	Untuk menyimpan barang-barang yang dibawa para pemancing	
<b>RUANG UNTUK KOMUNITAS SEPEDA</b>									
<b>Ruang</b>	<b>Sumber Standar</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Kapasitas (orang)</b>	<b>Luas (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Sirkulasi</b>	<b>Luas Total/ruang (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Luas Total (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Suasana</b>
Area Isitrahahat	Hasil Observasi & Neufert	2	10-15	15	10%	16.5	33	Terletak dengan area parkir sepeda atau area untuk makan	Memberikan warna hangat dan terang dari samping untuk memberikan <i>ambience</i> yang saling menghangatkan dan mendekatkan.
Parkir Sepeda	Neufert	5	6 sepeda	7.56	5%	8	40	Disediakan di beberapa titik	
<b>RUANG UNTUK KOMUNITAS PEDAGANG</b>									
<b>Ruang</b>	<b>Sumber Standar</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Kapasitas (orang)</b>	<b>Luas (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Sirkulasi</b>	<b>Luas Total/ruang (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Luas Total (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Suasana</b>

						ruang (m <sup>2</sup> )	(m <sup>2</sup> )		
Area Jualan (makanan)	Hasil Observasi	10	1-2	3	5%	3.15	30.15	Retail-retail kecil untuk mendukung umkm sekitar	Memberikan pencahayaan atau warna yang lebih hangat. Menurut buku <i>The Language of Space</i> , warna yang hangat dapat meningkatkan kinerja dan meminimalisir kesalahan
Area Duduk	Hasil Observasi		10-20	30	20%	36	36	Terdiri dari 5 meja untuk 4 orang, berlokasi dekat dengan area jualan. Dilengkapi dengan peneduh atau vegetasi	Memberikan warna hangat dan terang dari samping untuk memberikan <i>ambience</i> yang saling menghangatkan dan mendekatkan.  Jarak antar area duduk sekitar 1.2m. Menurut <i>The Language of Space</i> , jarak



									tersebut memberi kesan ruang lebih personal. Dengan jarak seperti itu maka akan mendorong untuk interaksi.
Tempat Parkir Motor	Hasil Observasi & Neufert		20-25 Motor	2/motor	5%	2.1	2.1	Terletak di beberapa titik untuk masyarakat sekitar, ojek <i>online</i> , dan pedagang	
Pusat Informasi	Neufert	1	1-2	2	5%	2.1	2.1	1 meja + 2 kursi + papan informasi	
<b>RUANG UNTUK KOMUNITAS OJEK <i>ONLINE</i></b>									
<b>Ruang</b>	<b>Sumber Standar</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Kapasitas (orang)</b>	<b>Luas (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Sirkulasi</b>	<b>Luas Total/ruang (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Luas Total (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Suasana</b>
Shelter Pemberhentian	Hasil Observasi		3-5	5	5%	5.25	5.25	Terletak di beberapa titik, memiliki tempat duduk, peneduh, dan sedikit menjorok ke bagian dalam bangunan untuk <i>drop-off</i>	Kenyamanan, keamanan, dan keterbukaan

Shelter untuk beristirahat	Hasil Observasi		10	20	5%	21	21	Memiliki peneduh, dekat dengan area parkir kendaraan, dan terdapat area duduk yang cukup luas untuk berinteraksi sesama atau antar komunitas	Kenyamanan, keamanan, dan keterbukaan
<b>FASILITAS LAINNYA</b>									
<b>Ruang</b>	<b>Sumber Standar</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Kapasitas (orang)</b>	<b>Luas (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Sirkulasi</b>	<b>Luas Total/ruang (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Luas Total (m<sup>2</sup>)</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Suasana</b>
Shelter Pemberhentian Angkutan Umum	Hasil Observasi		3-5	5	5%	5.25	5.25	Terletak di beberapa titik, memiliki tempat duduk, peneduh, dan sedikit menjorok ke bagian dalam bangunan untuk <i>drop-off</i>	Kenyamanan, keamanan, dan keterbukaan
Taman	Studi Preseden	3	20-30	120	20%	144	432	Ruang hijau untuk meningkatkan kenyamanan dan rasa sejuk	Area ini perlu memberi kesan lebih tenang dan tempat dimana individu dapat menyendiri. Hal ini didukung oleh warna hijau yang

									dingin.
Sudut untuk <i>Street Performance</i>	Hasil Observasi	2	2-3	3	5%	3.15	3.15	Panggung kecil, <i>sound system</i> , peneduh	Membangun suasana yang menyenangkan agar perasaan terganggu yang tadinya dirasakan oleh masyarakat dapat berkurang. Misalnya dengan penggunaan lampu LED Neon agar menarik perhatian
Sirkulasi Kawasan					15-20%			Untuk pejalan kaki dan pengguna sepeda	