BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 TINJAUAN TEORI

2.1.1 MORFOLOGI PERKOTAAN

2.1.1.1 PENGERTIAN MORFOLOGI PERKOTAAN

Morfologi dapat dipahami sebagai ilmu yang mempelajari bentuk dan strukturnya, yakni pengetahuan tentang bagaimana suatu bentuk hadir, apa yang menjadi esensinya, serta apakah terdapat logika atau prinsip tertentu yang mengatur penyusunannya dalam ruang (Marshall & Kan, 2011), morfologi berhubungan erat dengan pemahaman terhadap hakikat bentuk, dan kemudian berkembang menjadi kajian yang menelusuri berbagai kemungkinan yang dapat muncul dari bentuk-bentuk tersebut.

Morfologi kota merupakan salah satu pendekatan yang digunakan untuk memahami bentuk dan struktur logis suatu kota sebagai hasil dari dinamika sosial dan spasial yang unik di setiap tempat. Berdasarkan (Zahnd & Frick, 1999) menjelaskan bahwa morfologi dalam konteks perkotaan berkaitan dengan pembentukan wujud fisik kota dalam skala yang lebih luas. Ia menekankan bahwa kajian morfologi umumnya diterapkan pada tataran kota dan kawasan. Kajian morfologi kota dapat dilakukan dengan meninjau aspek fisiknya, seperti pola jaringan jalan, susunan blok bangunan, serta konfigurasi hunian yang membentuk struktur ruang kota (Rocky Radinal Panduu, Fella Warouw, 2018).

Menurut (Refranisa, 2020) morfologi kota dapat dikaji melalui tiga aspek utama, yaitu visual, struktural, dan fungsional. Lebih lanjut, (Refranisa, 2020) menjelaskan bahwa terdapat empat komponen utama dalam analisis morfologi kawasan, yakni:

- Tata guna lahan, berperan penting dalam dalam menggerakkan aktivitas dan mengarahkan pola pertumbuhan kawasan. Tata guna lahan memiliki keterkaitan erat dengan nilai ekonomi serta kualitas lingkungan di suatu area (Choi & Sayyar, 2012).

- Bentuk bangunan, mencakup fungsi bangunan, gaya arsitektur, ketinggian, jarak antarbangunan, hingga bentuk skyline yang membentuk karakter visual kawasan (Nurhidayat Mylajingga, 2019).

- Plot, berkaitan dengan ukuran dan proporsi lahan yang memengaruhi pola pemanfaatan ruang serta berkontribusi terhadap pembentukan jaringan penghubung antar area (Rocky Radinal Panduu, Fella Warouw, 2018).

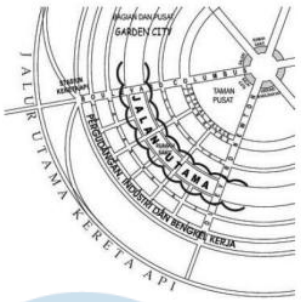
- Jaringan jalan, sebagai turunan dari tata guna lahan, jaringan jalan berfungsi sebagai sistem konektivitas yang menuntut efisiensi dan efektivitas dalam mendukung aktivitas kawasan (Hillier & Hanson, 1984).

2.1.1.2 MORFOLOGI KAWASAN KOTABARU, YOGYAKARTA

Kawasan Kotabaru, yang dahulu dikenal dengan sebutan *nieuwe wijk*, merupakan hasil dari upaya perluasan wilayah kota sehingga menciptakan "kota baru di dalam kota" (*new town in town*), dan pada masa itu diperuntukkan khusus bagi kalangan Eropa dan Belanda, yang dikembangkan dengan konsep *Garden City.* Konsep *Garden City* diperkenalkan oleh Ebenezer Howard (1850–1928) sebagai upaya untuk menciptakan lingkungan hidup ideal yang memadukan kualitas terbaik dari kehidupan pedesaan dan perkotaan. Dalam konsep ini, suasana pedesaan yang identik dengan udara bersih, keindahan alam, serta biaya hidup yang relatif rendah digabungkan dengan dinamika kota yang menawarkan peluang kerja, hiburan, dan kemudahan fasilitas. Perpaduan keduanya kemudian dikenal sebagai *"town-country",* yang menjadi landasan utama lahirnya gagasan *Garden City*.

Howard menggambarkan konsep ini melalui diagram "*The Three Magnets"*, yang menjelaskan daya tarik antara kota, desa, dan kombinasi ideal dari keduanya. Diagram tersebut kemudian menjadi dasar penerapan prinsip-prinsip *Garden City* dalam perencanaan kota (Howard dalam Kristiawan, 2013). Menurut (Howard dalam Suwanto, 2018),ciri utama dari konsep *Garden City* meliputi beberapa hal berikut:

- Tata kawasan radial konsentris, kota dibagi menjadi enam sektor dengan sistem jalan dan jalur kereta api yang menghubungkan setiap bagian tersebut.
- Boulevard utama dan ruang publik, terdapat boulevard lebar yang menghubungkan pusat kota dengan area tepi, dengan taman serta fasilitas publik di sekitar pusat kota.
- Hunian berorientasi taman, setiap rumah memiliki area taman yang memisahkan bangunan dari jalan, dengan ukuran lahan sekitar 61x40 meter. Desain rumah bervariasi baik secara individual maupun dalam kelompok.
- Orientasi ruang menuju pusat kota, rumah-rumah menghadap ke jalan dan saling berhadapan, membentuk pola radial yang mengarah ke pusat kawasan.
- *Grand Avenue* sebagai sabuk hijau, di tengah kawasan terdapat area hijau berupa jalan, taman, dan ruang publik yang berfungsi memisahkan dua zona utama.
- Zona industri di tepi kota,pada bagian paling luar, terdapat area industri seperti pabrik, gudang, dan fasilitas pendukung lain yang dihubungkan oleh jalur kereta api yang juga mengelilingi batas kota dan mengarah ke kawasan pertanian di sekitarnya.



Gambar 2. 1 Bagian Guna Lahan Garden City

Sumber : (Howard dalam Kristiawan, 2013)

Berdasarkan (Kesuma, 2016) pola konfigurasi solid-void, secara makro kawasan Kotabaru memperlihatkan struktur ruang yang menyerupai pola radial konsentris, ditandai dengan jalur-jalur jalan linear yang memancar dari pusat kawasan menuju area sekitarnya. Arah pandang yang terbentuk saat sesorang melintasi kawasan ini umumnya berujung pada titik pusat, sehingga menciptakan orientasi visual yang kuat. Dari segi zonasi, Kawasan kotabaru terditi atas zona inti/pusat kawasan yaitu Kridosono, dan zona fasilitas yang terdapat di sekitar zona pemukiman. Meskipun tidak sepenuhnya mengelilingi zona inti, adanya keberadaan fasilitas yang berdekatan dengan hunian menunjukkan perencanaan yang menekankan kemudahan akses. Tampak dari jarak antarhunian dengan fasilitas (khususnya fasilitas pendidikan dan ibadah), yang dirancang agar terjangkau dalam skala pergerakan pejalan kaki.

Berdasarkan hasil penelitian (Khairunnisa et al., 2022) diperoleh pembahasan mengenai empat aspek utama morfologi kawasan, yaitu tata guna lahan, bentuk bangunan, plot, dan jaringan jalan, yang menjadi dasar dalam memahami karakter spasial serta perkembangan fisik kawasan Kotabaru :

- Tata Guna Lahan

  Berdasarkan RTRW Kota Yogyakarta 2021–2041, Kotabaru ditetapkan sebagai kawasan strategis kota yang berfokus pada pengendalian aspek sosial dan budaya. Oleh karena itu, pelestarian nilai-nilai cagar budaya menjadi hal yang penting, termasuk keberadaan ruang terbuka sebagai bagian dari konsep *Garden City*. Namun, analisis *figure ground* tahun 1925, 2015, dan 2022 menunjukkan bahwa elemen void atau ruang terbuka semakin berkurang. Contohnya dapat dilihat pada area Kridosono, yang awalnya merupakan ruang terbuka tanpa bangunan, kini telah dipenuhi bangunan permanen untuk fungsi komersial. Perubahan serupa juga terjadi pada pola hunian, yang mengalami penambahan massa bangunan guna menampung aktivitas ekonomi.

- Bentuk Bangunan

  Bangunan di kawasan Kotabaru pada awalnya banyak menampilkan gaya arsitektur Indis, yang tampak pada hunian, sekolah, tempat ibadah, hingga fasilitas

kesehatan. Namun, sejak tahun 2015, mulai terjadi perubahan fisik kawasan seiring munculnya pembangunan baru. Pada masa itu, fungsi komersial masih bersifat sementara, misalnya melalui penambahan signage atau elemen nonpermanen. Memasuki tahun 2022, perubahan tersebut semakin kuat, di mana karakter arsitektur asli kawasan mulai memudar akibat meningkatnya kebutuhan dan tekanan terhadap fungsi komersial.

- Plot

  Kawasan Kotabaru pada awalnya dirancang sebagai permukiman bagi warga Belanda, yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas publik seperti gereja, sekolah, dan layanan kesehatan untuk menunjang kehidupan masyarakatnya. Berdasarkan figure ground tahun 1925, pola dan ukuran hunian pada masa itu terlihat seragam dan teratur. Namun, pada tahun 2015 hingga 2022, terjadi perubahan signifikan pada plot bangunan, terutama di area hunian yang mengalami perluasan untuk mengakomodasi fungsi komersial. Meningkatnya aktivitas seperti kafe dan toko turut mendorong perubahan ini, sehingga lahan yang sebelumnya difungsikan sebagai hunian kini banyak beralih menjadi area usaha.

- Jaringan Jalan

  Berdasarkan analisis *figure ground* tahun 1925, 2015, dan 2022, Jalan Suroto berperan sebagai sumbu utama kawasan Kotabaru, dengan pusat orientasi yang tetap mengarah pada ruang publik Kridosono. Dalam perkembangannya, beberapa jalan kecil mengalami perubahan, seperti penghilangan sebagian jalur untuk perluasan fasilitas pendidikan di Sekolah Syuhada, serta penambahan akses baru yang menghubungkan area hunian di bagian dalam kawasan menuju kompleks belakang Rumah Sakit Bethesda.

Dari aspek tata guna lahan, terjadi penurunan kualitas elemen cagar budaya, khususnya pada ruang terbuka yang merupakan bagian penting dari karakter kawasan. Baik ruang terbuka publik maupun privat mengalami alih fungsi, sehingga luasannya semakin berkurang pada tahun 2015 dan 2022. Pada aspek plot hunian, terlihat adanya perluasan dan penyesuaian bentuk lahan untuk memenuhi kebutuhan fungsi komersial. Sementara pada jaringan jalan, perubahan yang terjadi bersifat kecil, lebih berfokus pada peningkatan aksesibilitas dan efisiensi ruang. Untuk aspek bentuk bangunan, hingga tahun 2015 belum terjadi perubahan besar, hanya terdapat penambahan signage sebagai elemen baru. Namun, sejak periode tersebut mulai muncul pembangunan baru yang tidak lagi mengikuti karakter arsitektur asli kawasan, dan kondisi ini semakin tampak jelas pada tahun 2022.

2.1.2 EKOLOGI KOTABARU

Dalam satu dekade terakhir, Kota Yogyakarta telah mengalami pertumbuhan yang pesat, menjadikannya pusat aktivitas ekonomi, sosial, dan budaya. Peran tersebut mendorong tingginya mobilitas penduduk serta intensitas kegiatan di kawasan ini. Pada kawasan perkotaan umumya didominasi oleh elemen fisik yang terbangun seperti gedung, pemukiman, dan jaringan jalan, kondisi yang ada harus diiringi dengan perbaikan kualitas lingkungan, salah satunya dengan penyediaan ruang terbuka hijau untuk menjaga keseimbangan ekosistem kota (Firdausi & Ahmad Dwi Setyawan, 2025). Ruang Terbuka Hijau (RTH) di Kota Yogyakarta masih belum memenuhi batas minimal 30% sebagaimana diatur dalam UU No. 26 Tahun 2007. Berdasarkan data tahun 2024, total luas RTH baru mencapai sekitar 23,35%, yang terdiri atas 8,06% RTH publik dan 15,29% RTH privat.

Pada studi kasus Kawasan Kotabaru, berdasarkan studi penelitian (Firdausi & Ahmad Dwi Setyawan, 2025) menyoroti pentingnya pemeliharaan dan pengembangan vegetasi pada jalur hijau sebagai upaya memperkuat fungsi ekologis kota. Vegetasi berperan dalam menyerap karbon, menstabilkan suhu mikroklimat, serta menyediakan habitat bagi fauna kecil, meskipun dari segi jumlah dan kualitas pada Kawasan Kotabaru masih perlu ditingkatkan. Terdapat 49 jenis tanaman yang tersebar di 14 jalur hijau di kawasan ini, dengan tingkat keanekaragaman flora yang tergolong rendah hingga sedang. Selain itu, edukasi masyarakat mengenai pentingnya pelestarian ruang hijau menjadi aspek penting dalam menjaga keseimbangan ekologi kawasan urban. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa pengembangan ruang hijau yang terintegrasi dengan aktivitas sosial dan budaya di Kotabaru berpotensi menjadi langkah efektif untuk mempertahankan keberlanjutan ekologi di tengah meningkatnya dinamika sosial ekonomi kota.

Secara umum, kajian ekologi perkotaan di Kota Yogyakarta dan Kotabaru menunjukkan bahwa vegetasi dan ruang terbuka hijau memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem kota di tengah pesatnya aktivitas ekonomi, sosial, dan budaya. Keterbatasan luas RTH dari standar minimal yang ditetapkan undang-undang menjadi tantangan utama, sehingga dibutuhkan strategi pengelolaan dan pengembangan lingkungan yang berkelanjutan. Peningkatan keanekaragaman tanaman, pemeliharaan vegetasi, serta edukasi lingkungan bagi masyarakat dapat memperkuat daya dukung ekologis kota sekaligus mengurangi dampak negatif urbanisasi. Dengan demikian, ekologi perkotaan bukan hanya berkontribusi pada kualitas lingkungan dan kesehatan warga, tetapi juga menjadi indikator penting dalam mewujudkan kawasan kota yang adaptif terhadap berbagai dinamika perubahan sosial ekonomi yang terjadi di masa mendatang.

Selain mengenai penyediaan dan pengelolaan ruang terbuka hijau, ekologi perkotaan di Kota Yogyakarta juga mencakup sistem pengelolaan sampah. Berbagai kajian menyoroti pentingya pengelolaan sampah berkelanjutan, seperti melalui program bank sampah untuk mengurangi beban pada Tempat Pembuangan Akhir (TPA). Berdasarkan kajian penelitian (Firdausi, 2024) Di Kelurahan Kotabaru terdapat enam bank sampah, namun hanya empat yang masih aktif dan dijadikan sampel penelitian, yaitu Bank Sampah Sidomulyo (RW 1),Bank Sampah

Code Mandiri (RW 7), Bank Sampah Berkah (RW 3), dan Bank Sampah Makmur (RW 3). Namun terdapat tiga hambatan utama dalam pengelolaan bank sampah di Kotabaru meliputi rendahnya kesadaran masyarakat, keterbatasan sumber daya pengelola, dan lemahnya sistem administrasi. Meski begitu, keberadaan bank sampah tetap berperan penting dalam pengelolaan dan pemberdayaan masyarakat, dengan dukungan Dinas Lingkungan Hidup (DLH) Kota Yogyakarta untuk mewujudkan sistem pengelolaan sampah yang berkelanjutan.

Program pengelolaan sampah melalui bank sampah ini tidak hanya terbatas pada pengurangan volume sampah, tetapi juga mendukung strategi pemanfaatan kembali dan daur ulang. Pengelolaan sampah di Kotabaru tidak hanya memberi manfaat ekonomi, tetapi juga menjaga kebersihan dan kesehatan lingkungan perkotaan. Melalui pendekatan berbasis data, teknologi, dan partisipasi warga, program ini menjadi lebih efektif serta berdampak positif bagi kelestarian ekosistem kota. Kolaborasi antara masyarakat dan pemerintah membentuk budaya baru dalam pengelolaan sampah, menjadikan Yogyakarta termasuk Kotabaru sebagai contoh kota yang bersih, sehat, dan berkelanjutan. Hal ini menunjukkan bahwa sinergi antara aspek sosial, lingkungan, dan tata kelola mampu memperkuat kualitas ekologi perkotaan.

2.1.3 RUANG PUBLIK

2.1.3.1 PENGERTIAN RUANG PUBLIK

Menurut (Edwards Norman, 1992) konsep ruang publik memiliki makna yang cukup luas, ruang publik dapat dipahami sebagai tempat yang dirancang dengan kesederhanaan, terbuka bagi semua orang untuk diakses, menjadi wadah pertemuan spontan antarindividu di luar kegiatan rutin, serta menumbuhkan sikap saling menghormati dan sopan santun antar pengguna. Sedangkan menurut (Carr et al., 1992) Ruang publik idealnya memiliki sifat responsif, yakni mampu mewadahi beragam aktivitas dan kebutuhan pengguna yang berbeda. Selain itu, ruang publik juga dapat diakses dan dimanfaatkan oleh seluruh lapisan masyarakat tanpa adanya batasan. Ruang publik harus memiliki makna yang mendalam, yang mampu membangun keterhubungan antara manusia, ruang fisik, lingkungan sekitar, serta konteks sosial yang melingkupinya.

Menurut (Gehl & Rogers, 2010) ruang publik merupakan ruang antar bangunan yang menjadi wadah bagi kehidupan manusia sehari-hari, tempat terjadinya berbagai aktivitas sosial seperti berjalan, duduk, berbincang, bermain, dan berinteraksi. Gehl menekankan bahwa kualitas ruang publik ditentukan oleh sejauh mana ruang tersebut mampu mendorong manusia untuk beraktivitas dan berinteraksi secara nyaman, aman, serta sesuai dengan skala manusia. Dengan demikian, ruang publik tidak hanya berfungsi sebagai elemen fisik kota, tetapi juga sebagai ruang sosial yang menghidupkan kehidupan perkotaan melalui keberadaan dan aktivitas penggunanya.

Ruang publik yang ideal dilengkapi dengan fasilitas yang mendukung aktivitas masyarakat, seperti tempat untuk berinteraksi, bersosialisasi, dan beraktivitas, baik sendiri maupun bersama. Seiring dengan perkembangan kota dan kehidupan warganya, keberadaan ruang publik kini menjadi kebutuhan penting bagi masyarakat (Pamurti,

2023).

Berdasarkan (Carr et al., 1992) ada lima aspek utama yang menjadi kebutuhan dasar dalam ruang terbuka publik, yaitu:

- Kenyamanan : berkaitan dengan seberapa nyaman seseorang berada di ruang publik dan berapa lama ia bisa beraktivitas di sana, tergantung pada kondisi fisik lingkungannya, seperti suhu, kebersihan, atau fasilitas yang tersedia.
- Relaksasi : mencerminkan rasa tenang secara mental dan fisik yang muncul karena suasana ruang publik yang mendukung, misalnya adanya elemen alam seperti pepohonan, air, atau angin yang sejuk.
- Keterikatan pasif : terjadi ketika seseorang menikmati suasana ruang publik tanpa terlibat langsung dalam aktivitas tertentu. Misalnya, duduk santai sambil mengamati lingkungan sekitar dapat menimbulkan rasa nyaman dan rileks
- Keterikatan aktif : muncul saat seseorang berpartisipasi langsung dalam aktivitas di ruang publik, seperti berolahraga, berbincang dengan orang lain, atau mengikuti kegiatan komunitas, sehingga tercipta interaksi sosial antar pengguna ruang.
- Penemuan : menggambarkan rasa ingin tahu dan keinginan seseorang untuk menemukan hal-hal baru yang menarik di ruang publik, baik berupa pemandangan, aktivitas, maupun pengalaman berbeda yang menyenangkan.

Dapat disimpulkan bahwa ruang publik bukan sekadar ruang fisik terbuka, melainkan wadah kehidupan sosial yang berperan penting dalam membentuk interaksi, pengalaman, dan identitas kota. Ruang publik yang ideal harus mampu mengakomodasi kebutuhan manusia secara fisik, sosial, dan psikologis, dengan memperhatikan aspek kenyamanan, aksesibilitas, serta makna ruang yang dihadirkan bagi penggunanya. Dengan demikian, dalam konteks perancangan ruang publik di kawasan perkotaan seperti Kotabaru, Yogyakarta, pemahaman terhadap prinsip-prinsip tersebut menjadi dasar penting untuk menciptakan ruang yang inklusif, hidup, dan berorientasi pada manusia, sehingga dapat berfungsi optimal sebagai ruang edukatif,sosial, sekaligus rekreatif bagi masyarakat, khususnya bagi pelajar, mahasiswa dan generasi muda.

2.1.3.2 JENIS RUANG PUBLIK

Ruang publik merupakan area yang digunakan masyarakat untuk melakukan berbagai aktivitas, baik secara individu maupun berkelompok. Bentuk ruang publik biasanya menyesuaikan dengan pola serta susunan massa bangunan di sekitarnya (Hakim, 1987) berdasarkan sifatnya, membagi ruang publik menjadi tiga jenis, yaitu:

- Ruang publik tertutup, yaitu ruang publik yang berada di dalam bangunan.
- Ruang publik terbuka, yaitu ruang publik yang berada di luar bangunan.
- Ruang publik khusus, yaitu ruang yang berada di massa bangunan digunakan untuk kegiatan tertentu.

Selain berdasarkan sifatnya, ruang publik juga dapat dibedakan dari jenis kegiatan yang terjadi di dalamnya, yaitu:

- Ruang publik aktif, yakni ruang yang digunakan untuk berbagai aktivitas masyarakat dan bisa diakses oleh siapa pun kapan saja. Contohnya antara lain plaza, taman, jalur pejalan kaki (pedestrian), lapangan olahraga, sungai, atau danau.
- Ruang publik pasif, yaitu ruang yang tidak banyak melibatkan aktivitas manusia secara langsung dan biasanya memerlukan biaya untuk menggunakannya. Contohnya seperti bandara, terminal, stasiun, dan pelabuhan.

Ruang publik memiliki karakter dan fungsi yang beragam, tergantung pada bentuk fisik serta jenis aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Pemahaman mengenai klasifikasi ruang publik, baik dari sifat maupun tingkat aktivitasnya, menjadi penting dalam proses perancangan agar ruang yang diciptakan dapat menjawab kebutuhan pengguna.

2.1.3.3 MANFAAT RUANG PUBLIK

Berdasarkan (Carr et al., 1992) terdapat beberapa manfaat dari ruang publik, di antaranya:

- Memenuhi Kebutuhan Sosial dan Memberikan Informasi bagi Pengunjung.
  Ruang publik tidak hanya berfungsi sebagai tempat masyarakat berinteraksi, tetapi juga sebagai sarana untuk menambah pengetahuan. Di dalamnya, pengguna bisa melakukan berbagai kegiatan seperti bersantai, berwisata, bermain, belajar, hingga berinteraksi antar satu sama lain. Dengan begitu, ruang publik mampu menggabungkan unsur pendidikan, rekreasi, dan sosial dalam satu tempat yang mudah diakses semua kalangan.
- Menjadi Wadah Interaksi dan Pelestarian Nilai Sosial Budaya.
  Ruang publik berperan penting sebagai tempat bertemunya berbagai kelompok masyarakat. Di sana, orang dapat saling

berkomunikasi, berinteraksi, dan membangun hubungan sosial. Selain itu, ruang publik juga menjadi cerminan nilai-nilai sosial dan budaya suatu daerah, sehingga setiap pengunjung dapat memahami serta merasakan karakter dan identitas lokal yang tercermin dari ruang tersebut.

- Memberikan Pilihan Pergerakan bagi Warga Kota. Ruang publik yang dirancang dengan baik memberi alternatif jalur dan ruang gerak bagi warga kota. Keberadaannya membantu memperlancar aktivitas masyarakat, baik untuk berjalan, bersepeda, maupun sekadar berpindah tempat. Dengan demikian, ruang publik menjadi bagian penting dari sistem pergerakan kota yang mendukung mobilitas warganya.

- Meningkatkan Kesejahteraan dan Kualitas Lingkungan Kota. Ruang publik yang dipenuhi tanaman dan area hijau membantu menciptakan lingkungan kota yang lebih sejuk, nyaman, dan sehat. Vegetasi di ruang publik berperan sebagai penyaring udara dan penghasil oksigen, sehingga kualitas lingkungan meningkat. Selain itu, ruang publik yang memadukan fungsi rekreasi dan edukasi juga berkontribusi terhadap peningkatan kesejahteraan dan kualitas hidup masyarakat perkotaan.

Ruang publik memiliki peran penting tidak hanya sebagai tempat berkumpul dan beraktivitas, tetapi juga sebagai sarana edukasi, pelestarian budaya, serta peningkatan kualitas hidup dan lingkungan perkotaan. Dengan demikian, ruang publik menjadi elemen penting dalam membentuk kehidupan sosial yang dinamis, inklusif, dan berkelanjutan.

2.1.4 LEARNING SPACE

2.1.4.1 PENGERTIAN *LEARNING SPACE*

Learning Space, juga dikenal sebagai ruang belajar, adalah tempat yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran, baik fisik maupun digital. Konsep ini tidak hanya terbatas pada ruang kelas tradisional tetapi juga semua tempat yang memungkinkan pembelajaran terjadi, seperti platform daring, perpustakaan, area diskusi, dan ruang terbuka. Ruang belajar yang baik memungkinkan kolaborasi, fleksibilitas, dan adaptasi terhadap kebutuhan pengguna untuk meningkatkan interaksi, kreativitas, dan hasil belajar. (Beckers, 2016) mendefinisikan *Learning Space* sebagai tempat fisik atau virtual yang dirancang untuk mendukung pembelajaran individu dan kolaboratif. Definisi ini menekankan betapa pentingnya kenyamanan, fasilitas, dan situasi yang mendukung aktivitas belajar siswa. (Beckers, 2016) menyatakan bahwa desain *Learning Space* yang baik harus memungkinkan fleksibilitas, kerja sama, dan kreativitas siswa selama proses belajar. Tempat belajar ini tidak hanya terbatas pada kelas formal; itu juga mencakup tempat-tempat yang lebih informal, seperti perpustakaan, taman, dan tempat-tempat publik, seperti kafe.

Learning space atau ruang belajar dapat diartikan sebagai bentuk penataan fisik dari lingkungan tempat kegiatan belajar dan mengajar

berlangsung. Berdasarkan pengertian tersebut, ruang belajar tidak hanya sekadar tempat untuk berinteraksi antara pengajar dan peserta didik, tetapi juga merupakan lingkungan yang dirancang agar mendukung proses pembelajaran secara optimal (Diane, 2012). Dalam perancangannya, ruang belajar harus mempertimbangkan kebutuhan semua pengguna, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik, sehingga aspek aksesibilitas dan kenyamanan menjadi hal penting yang diperhatikan, bukan hanya sekadar jumlah atau luas ruang yang tersedia.

Menurut (Oblinger, 2018) *Learning space* tidak hanya sebatas ruang fisik tempat berlangsungnya kegiatan belajar, melainkan juga lingkungan yang mampu mendukung proses pembelajaran secara aktif, kolaboratif, dan partisipatif. Ia menekankan bahwa rancangan ruang pembelajaran perlu mempertimbangkan pengalaman pengguna, teknologi, serta fleksibilitas ruang untuk mendukung berbagai gaya belajar dan interaksi sosial. Sementara (Papaioannou et al., 2023) menjelaskan bahwa *learning space* dalam konteks pendidikan modern berkembang menjadi sistem yang lebih kompleks dan adaptif. Ruang belajar kini tidak hanya difungsikan sebagai wadah transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai medium sosial yang menghubungkan individu, komunitas, dan lingkungan fisik dalam satu ekosistem pembelajaran yang berkelanjutan.

Learning space merupakan konsep yang luas dan dinamis, mencakup ruang fisik maupun virtual yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran secara aktif, kolaboratif, dan inklusif. Ruang belajar tidak lagi hanya dipahami sebagai kelas formal, melainkan sebagai ekosistem yang menumbuhkan interaksi sosial, kreativitas, dan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan memperhatikan aspek fleksibilitas, kenyamanan, teknologi, dan aksesibilitas, *learning space* berperan penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan pengguna dan perkembangan zaman. Dalam konteks perancangan *Public Learning Space*, fokus utama diarahkan pada ruang belajar fisik yang mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar dan aktivitas pengguna, serta mendorong terciptanya suasana belajar yang nyaman dan aman.

2.1.4.2 TUJUAN *LEARNING SPACE*

Menurut (Papaioannou et al., 2023) Learning Space memiliki beberapa tujuan utama sebagai berikut :

- Menyediakan ruang yang mendorong interaksi sosial-edukatif antar individu dan kelompok atau komunitas.
- Menampung berbagai aktivitas literasi, komunitas, dan pembelajaran yang bersifat terbuka bagi masyarakat.
- Menjadi wadah pertukaran pengetahuan dan pembelajaran informal maupun kolaboratif antar kelompok pelajar.
- Mendukung pemerataan akses terhadap kesempatan

belajar, khususnya bagi kelompok yang sulit menjangkau pendidikan formal.

- Menyediakan infrastruktur pendukung (internet, furnitur fleksibel, pencahayaan, akustik, aksesibilitas) untuk mendukung aktivitas belajar yang beragam.

Secara keseluruhan, tujuan utama *Learning Space* adalah menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, kolaboratif, dan adaptif terhadap berbagai kebutuhan penggunanya. Ruang ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana interaksi sosial-edukatif dan kolaborasi antarindividu maupun kelompok atau komunitas. Melalui penyediaan infrastruktur dan fasilitas pendukung yang adaptif, *Public Learning Space* berperan dalam mendorong pemerataan akses pendidikan, memperluas kesempatan belajar nonformal, serta membangun budaya literasi dan pembelajaran sepanjang hayat di ruang publik.

2.1.5 PLACEMAKING

2.1.5.1 PENGERTIAN *PLACEMAKING*

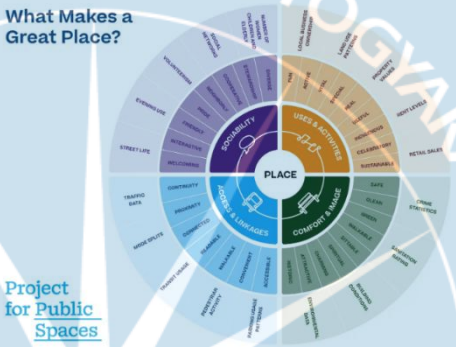
Placemaking dapat dipahami sebagai suatu pendekatan untuk menciptakan ruang yang memiliki nilai dan makna khusus, baik di lingkungan dalam bangunan maupun di area luar (Beattie, 1985 dalam Wardhani et al., 2023). Menurut *(Project for Public Spaces*, 2007) *Placemaking* adalah pendekatan perencanaan dan desain ruang publik yang berfokus pada menciptakan tempat yang tidak hanya fungsional secara fisik, tetapi juga bermakna, inklusif, dan digunakan secara aktif oleh masyarakat. Secara lebih luas, *placemaking* merupakan konsep dan metode perancangan yang berfokus pada peningkatan kualitas ruang publik agar menjadi tempat yang hidup, menarik, dan memberikan pengalaman positif bagi masyarakat. Pendekatan ini menekankan keseimbangan antara aspek manusia dan aspek spasial ruang, sehingga ruang publik dapat berfungsi optimal sebagai area interaksi sosial maupun destinasi yang menyenangkan (Reny Syafriny et al., 2013).

Menurut (Katherine, 2021) pendekatan *placemaking* dalam perancangan ruang publik membawa banyak manfaat, seperti memperkuat ketahanan sosial, membangun rasa kebersamaan di antara warga, serta menciptakan lingkungan perkotaan yang lebih aktif dan berkelanjutan. Selain itu, *placemaking* juga membantu menumbuhkan rasa memiliki terhadap tempat, mendorong partisipasi masyarakat, dan mempererat hubungan antara manusia dengan lingkungannya (Madrazo et al., 2022). Sementara itu, (Steuteville dalam Aulia Rizky Putri S., Titis Srimuda Pitana, 2021) menjelaskan bahwa placemaking merupakan cara untuk mewujudkan ruang yang berkualitas yaitu ruang, lokasi, atau bangunan yang tidak hanya berfungsi secara fisik, tetapi juga memiliki makna dan identitas kuat bagi penggunanya.

Dari berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *placemaking* merupakan pendekatan desain yang berorientasi pada manusia dan berupaya membangun keterikatan emosional serta sosial

antara masyarakat dengan ruang yang mereka gunakan. Pendekatan ini menempatkan ruang publik sebagai sarana untuk memperkuat identitas, interaksi, dan keberlanjutan lingkungan. Berdasarkan berbagai teori yang ada, penelitian atau perancangan ini akan berfokus pada teori *Project for Public Spaces* (2007) karena teori ini menjadi dasar yang relevan untuk diterapkan dalam perancangan ruang publik edukatif dan rekreatif karena menekankan pentingnya menciptakan tempat yang hidup melalui partisipasi aktif masyarakat dan kualitas pengalaman ruang. Dalam konteks ini, teori PPS menjadi acuan dalam merancang ruang yang adaptif terhadap kebutuhan pengguna, menumbuhkan rasa memiliki, serta memperkuat keterhubungan antara manusia, aktivitas, dan lingkungan.

Menurut PPS, keberhasilan ruang publik yang menerapkan placemaking memiliki 4 kriteria utama ruang publik berkualitas:



Gambar 2. 2 What Makes a Grate Place

Sumber : Project for Public Spaces, 2007)

4 poin utama ruang publik berkualitas, meliputi :

- *Access and Linkages* (Akses dan Keterhubungan)

  Poin ini membahas mengenai seberapa mudahnya orang bisa datang menjangkau suatu tempat dan bergerak di dalamnya (tempat tersebut). Jika sebuah kawasan mudah dijangkau dan orang bisa dengan leluasa berjalan atau berpindah dari satu titik ke titik lain di sana, maka kawasan itu dianggap memiliki aksesibilitas yang baik.

- *Comfort & Image* (Kenyamanan dan Citra)

  Poin ini menyangkut bagaimana perasaan pengguna saat berada di suatu tempat. Dengan kata lain suatu tempat dapat memberikan rasa aman dan nyaman bagi penggunanya, baik secara fisik maupun visual. Dan tempat tersebut memiliki karakter atau "wajah" yang khas dan menarik,tempat yang nyaman dan punya kepribadian yang kuat akan terasa lebih hidup dan meninggalkan kesan positif bagi pengguna.

- *Uses & Activities* (Kegunaan dan Aktivitas)

  Poin ini membahas mengenai pentingnya fungsi dan kegiatan yang dapat dilakukan di suatu tempat. Ruang publik dianggap berhasil apabila mampu menarik orang untuk datang, beraktivitas, dan berinteraksi. Aktivitas yang beragam seperti rekreasi, belajar, berdiskusi, atau sekadar bersantai menjadikan tempat tersebut hidup dan bermakna bagi penggunanya.

- *Sociability* (Sosiabilitas)

  Poin ini berkaitan dengan kemampuan sebuah tempat untuk menjadi wadah bagi pengguna untuk saling bertemu dan berinteraksi. Tempat yang dapat memfasilitasi kegiatan sosial, seperti berinteraksi, bermain, atau bahkan berdiskusi, cenderung lebih ramai dan memiliki rasa kebersamaan yang kuat. Ketika sebuah lokasi berhasil memfasilitasi kebutuhan pengguna untuk bersosialisasi, tempat itu akan membangun hubungan positif antar penggunanya

2.1.5.2 ANALISIS 4 KRITERIA UTAMA PENDEKATAN PLACEMAKING

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan oleh (Saif, 2022) dan (Bimantoro et al., 2022) berikut analisis kriteria dari 4 poin utama dari teori *Placemaking* menurut *Project for Public Spaces* (2007) :

a) *Access and Linkages* (Akses dan Keterhubungan) :

- Lokasi tapak strategis, dekat dengan jalan utama yang dilewati kendaraan, dan lokasi perancangan dekat dengan terminal atau bahkan stasiun
- Akses yang baik memudahkan pengunjung mengjangkau antar area dalam satu lokasi bangunan
- Jalur pedestrian yang aman dan nyaman menjadi elemen penting; sesuai Permen PUPR 2017, lebar efektif minimal untuk satu orang pejalan kaki adalah 75 cm, terdiri atas lebar 60 cm dan ruang gerak tambahan 15 cm.
- Area di sekitar tapak perancangan juga idealnya aman dan menyenangkan untuk dilewati, sebagai contoh adanya sesuatu yang menarik bagi pejalan kaki, seperti deretan toko, komersil, atau area kuliner.
- Tersedianya lahan parkir yang memadai

b) *Comfort & Image* (Kenyamanan dan Citra) :

- Lingkungan strategis dan nyaman sesuai dengan kebutuhan pengunjung
- Fasilitas yang tersedia mampu memenuhi kebutuhan sasaran pengguna, kenyamanan, dan rasa aman di dalam

area tersebut

- Adanya petugas keamanan dalam area bangunan
- Pencahayaan yang baik pada malam hari
- Ruang yang teduh dari panas matahari
- Memiliki tempat sampah dan toilet umum yang terawat
- Terdapat jalur pedestrian dan tempat duduk dalam kondisi baik
- Sesuai Permen PUPR 2017, jarak antar tempat duduk idealnya minimal 10 meter, dengan ukuran lebar 40–50 cm dan panjang 150 cm, menggunakan material yang tahan lama seperti metal atau beton
- Terdapat penanda informasi yang jelas serta pohon peneduh yang terawat

c) *Uses & Activities* (Kegunaan dan Aktivitas) :

- Kegiatan dalam area bangunan sesuai dengan sasaran pengguna (sebagai contoh, anak muda, pelajar, kalangan umum)
- Adanya ruang yang baik dan dapat digunakan oleh berbagai kelompok, sebagai contoh perempuan, laki-laki, anak-anak, lansia, hingga penyandang disabilitas.
- Bangunan dapat diakses sepanjang hari dan mendukung banyak jenis kegiatan

d) *Sociability* (Sosiabilitas) :

- Adanya titik temu untuk keluarga, teman, maupun pertemuan dengan orang baru
- Tempat yang mendukung interaksi sosial dapat memperkuat hubungan antar pengguna dan menciptakan rasa kebersamaan dengan komunitas sekitar
- Pengunjung merasa aman dan nyaman untuk berinteraksi di ruang publik
- Dalam Peraturan Menteri ATR/BPN Nomor 14 Tahun 2022 tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau. Plaza multifungsi termasuk fasilitas sosial, dan wajib sediakan area pasif seperti tempat duduk, serta fungsi sosial tanpa biaya masuk.

2.1.5.3 TUJUAN *PLACEMAKING*

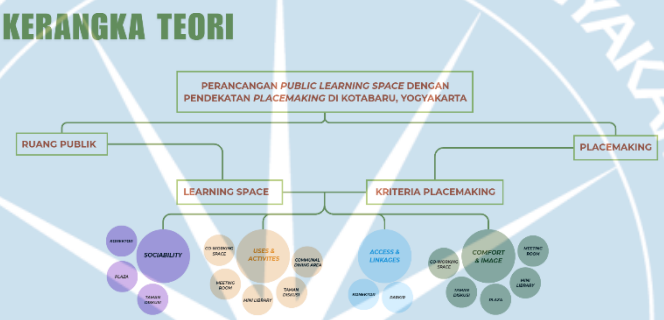
Adapun tujuan dari *Placemaking* itu sendiri, menurut *Project for Public Spaces* (PPS), *placemaking* memiliki tujuan untuk mengubah ruang publik dari sekadar area fisik menjadi sebuah tempat yang dinamis dan berarti bagi komunitasnya. Fokus utamanya Adalah untuk memperkuat ikatan antara manusia dan tempat, sehingga terciptanya sebuah lingkungan yang aman, nyaman, dan mudah dijangkau, serta mampu menjadi wadah bagi beragam interaksi sosial *(Project for Public Spaces*, 2007)

Menurut (Michael & Ekomadyo, 2023) Pendekatan *placemaking* bertujuan untuk memposisikan ruang publik sebagai pusat kehidupan sosial dan budaya sebuah komunitas, hal ini dicapai melalui penyediaan berbagai fasilitas dan kegiatan yang relevan dengan kebutuhan warga, seperti area berkumpul, rekreasi, belajar, hingga pengembangan ekonomi kreatif. Selain itu, *placemaking* juga menekankan pada pentingnya partisipasi aktif dari Masyarakat dalam tahap perencanaan dan pengelolaan, hal ini bertujuan agar ruang yang dihasilkan benar - benar menjadi cerminan dari aspirasi dan nilai – nilai yang hidup pada komunitas tersebut. *Project for Public Spaces* (PPS) menekankan bahwa tujuan utama *placemaking* adalah :

- Mewujudkan ruang publik yang inklusif dan atraktif bagi beragam segmen komunitas di setiap waktu. Dengan demikian, ruang tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal dan menunjukkan vitalitas yang konsisten, baik dalam siklus harian maupun musiman
- Memaksimalkan kemudahan akses dan konektivitas ruang publik terhadap area di sekitarnya. Hal ini penting untuk memastikan bahwa ruang tersebut mudah dijangkau dan berfungsi sebagai elemen yang terintefrasi penuh dalam jaringan Kawasan perkotaan
- Memperbaiki kenyamanan dan daya tarik visual ruang publik. Dengan demikian, Masyarakat akan merasa aman, rileks, dan senang untuk berkumul serta terlibat dalam berbagai jenis kegiatan di dalamnya
- Menghadirkan beragam aktivitas dan fungsi yang relevan dengan keperluan komunitas. Ragam ini mencakup berbagai spektrum, mulai dari kegiatan Santai, pembelajaran, hingga inisiatif ekonomi berbasis kreativitas
- Mendorong interaksi sosial antar warga, yang pada gilirannya akan menumbuhkan rasa keterikatan komunitas dan kepemilikan yang kuat terhadap ruang public tersebut

2.2 KERANGKA TEORI

Pada kerangka teori ini, disajikan pembahasan mengenai landasan teori yang digunakan untuk mendukung proses perancangan *Public Learning Space* dengan pendekatan *placemaking* di Kawasan Kotabaru, Yogyakarta. Pembahasan ini meliputi teori mengenai ruang publik dan *Learning space* yang menjelaskan pengertian, jenis, serta tujuan dari kedua konsep tersebut sebagai dasar dalam memahami fungsi dan karakter ruang yang akan dirancang. Selanjutnya, teori *placemaking* digunakan sebagai pendekatan utama untuk menciptakan ruang publik yang berorientasi pada manusia, dengan mempertimbangkan empat kriteria utama dari (Project for Public Spaces, 2007), yaitu *Sociability* (sosialitas), *Access & Linkages* (akses dan keterhubungan), *Uses & Activities* (kegunaan dan aktivitas), serta *Comfort & Image* (kenyamanan dan citra). Juga mengacu pada ketentuan pembangunan di kawasan cagar budaya Kotabaru, aspek ini penting untuk memastikan rancangan tetap kontekstual dan selaras dengan karakter *heritage* kawasan.



Gambar 2. 3 Kerangka Teori

Sumber : Analisis Penulis, 2025

2.2.1 KEASLIAN PENULIS

No	Peneliti	Judul	Lokasi	Fokus	Metode Penelitian
1	Rahmayani Baqiyatun Shalihah, Indah Pujiyanti, Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta (2021)	Perancangan Community Learning Center Dengan Pendekatan Inclusive Design di Yogyakarta	Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia	Perancangan pusat kegiatan belajar masyarakat (Community Learning Center) yang mengakomodasi pendidikan nonformal bagi kaum marginal melalui penerapan prinsip *inclusive design*, agar ruang publik dapat digunakan oleh seluruh kalangan termasuk penyandang disabilitas.	Metode kualitatif deskriptif, dengan melakukan pengamatan langsung Metode perancangan menggunakan *Inclusive Design*

2	Jasmine Maurice Allycia, Universitas Pelita Harapan (2024)	Perancangan Learning Space sebagai Third Place dengan Pendekatan Arsitektur Organik bagi Gen Z.	Jakarta, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia	Perancangan *learning space* yang berfungsi sebagai *third place* untuk Generasi Z, dengan tujuan mendukung aktivitas belajar individu dan kolaboratif. Pendekatan arsitektur organik diterapkan untuk menciptakan ruang yang adaptif, menenangkan, dan mampu mengurangi tingkat stres pengguna melalui keterhubungan dengan elemen alam.	Metode kualitatif deskriptif, dengan melakukan pengamatan langsung Metode perancangan menggunakan Arsitektur Organik
3	Theresia Devina Asmarani Fahik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta (2025)	Perancangan *Public Learning Space* Dengan Pendekatan *Placemaking* di Kawasan Kotabaru, Yogyakarta	Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia	Perancangan Public Learning Space sebagai ruang kolaboratif yang mampu memadukan fungsi yang mendukung kegiatan edukatif bagi pelajar, dengan fungsi rekreatif, dimana fungsi rekreatif untuk menjembatani kesenjangan antara ruang komersial dan ruang edukatif di Kawasan Kotabaru, sebagai bagian dari gaya hidup generasi muda yang mampu mendukung aktivitas pelajar dan mahasiswa dalam belajar informal, diskusi santai, mengerjakan tugas, serta interaksi sosial dalam suasana yang lebih inklusif.	Metode kualitatif deskriptif, dengan melakukan pengamatan langsung Metode perancangan menggunakan *Placemaking*.

Tabel 2. 1 Keaslian Penulis

Sumber : Analisis Penulis, 2025

2.3 STUDI PRESEDEN

2.3.1 TAMAN LITERASI MARTHA CHRISTINA TIAHAHU, BLOK M, JAKARTA

Taman Literasi Martha Christina Tiahahu merupakan ruang publik yang direvitalisasi Pemerintah Provinsi DKI Jakarta sebagai bagian dari upaya mengaktifkan kembali ruang terbuka kota dan mendukung kegiatan literasi masyarakat. Taman ini bermula sejak tahun 1948 dan diresmikan oleh M.Soesilo pada 1955, kemudian mengalami revitalisasi besar pada tahun 2021-2022. Revitalisasi dilakukan dalam rangka pengembangan kawasan berorientasi transit Blok M Sisingamangaraja sesuai Peraturan Gubernur Nomor 55 Tahun 2020. Kehadiran taman ini diharapkan tidak hanya menjadi ruang publik namun lebih inklusif dan fungsional bagi komunitas urban. Selain itu, penamaan taman publik ini terinpirasi dari nama Martha Christina Tiahahu, seorang pahlawan perempuan asal Ambon yang dikenal karena keberanian dan semangat juangnya melawan penjajahan Belanda pada abad ke-18. Karakter pahlawan perempuan yang tegas namun juga lembut diinterpretasikan dalam desain taman melalui bentuk-bentuk ruang yang terbuka, edukatif dan ramah bagi semua kelompok usia.



Gambar 2. 4 Taman Literasi Martha Christina Tiahahu

Sumber : Internet yang kemudian diedit oleh Penulis

Secara fisik, taman ini berdiri diatas lahan seluas kurang lebih 9.710 m² dan dilengkapi dengan berbagau fasilitas yang mendukung aktivitas literasi serta interaksi sosial, seperti plaza, amphitheater, ruang baca atau paviliun literasi, area diskusi, area bermain anak dan fasilitas *food & beverage.* Juga untuk mendukung kegiatan komunitas, taman ini juga menyediakan mushola, ruang kantor pengelola, kios buku, juga kedai kopi sebagai pendukung aktivitas pengunjung. Taman ini bukan hanya sebagai ruang hijau kota tetapi juga sebagai ruang pembelajaran yang menghidupkan interaksi sosial yang mencerminkan pendekatan placemaking dengan keterlibatan masyarakat dan penyediaan fungsi multifungsi dalam ruang publik.

Adapun beberapa manfaat dari Taman Literasi Christina Tiahahu, sebagai bagian dari program “Kota Literasi Dunia” dan jaringan City of Literature UNESCO, Taman Literasi Martha Christinas Tiahahu dirancang untuk menjadi pusat kegiatan membaca, berdiskusi, berjejaring, dan untuk mengembangkan budaya literasi dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Kemudian juga sebagai ruang ketiga bagi masyarakat dalam berliterasi, serta mendukung mobilitas

pejalan kaki di Kawasan Transit Oriented Development (TOD) Blok M, serta berfungsi sebagai ruang publik yang mampu menyatukan aktivitas belajar, rekreasi, dan interaksi komunitas dalam satu lanskap kota yang terintegrasi.

Dengan meningkatnya kualitas fasilitas, taman ini diharapkan dapat menambah area hijau di kawasan Blok M hingga 11 persen serta memperkaya ruang publik kota yang inklusif, aman, dan dapat diakses berbagai lapisan masyarakat. Selain menjadi ruang hijau aktif, taman ini kini berkembang sebagai salah satu ikon ruang literasi nasional yang memadukan fungsi edukasi, sejarah, dan rekreasi dalam satu kawasan urban.Kehadiran Taman Literasi Martha Christina Tiahahu memberikan gambaran nyata bagaimana ruang publik dapat bertransformasi menjadi tempat yang bermakna, ramah bagi seluruh kalangan, termasuk anak-anak hingga dewasa. Taman ini ramai dikunjungi oleh berbagai komunitas, khususnya para pelajar, keluarga, serta penikmat literasi dan seni. Aktivitas yang beragam, mulai dari diskusi publik, pertunjukan seni hingga kegiatan bermain child-friendly, membuat taman ini menjadi pusat kegiatan yang hidup dan inklusif.

Taman ini juga menggugah kesadaran akan pentingnya peran ruang publik sebagai wahana pembelajaran informal yang diintegrasikan dengan ruang sosial dan rekreasi. Melalui revitalisasi dan pengelolaan yang terus dilakukan, Taman Literasi Martha Christina Tiahahu berhasil membuktikan bahwa ruang publik tidak hanya menjadi tempat singgah fisik melainkan juga wadah edukasi yang membangun budaya literasi yang luas dan berkelanjutan mengedepankan keterlibatan pengguna dalam merancang dan menghidupkan ruang mereka.

2.3.1.1 ANALISIS TAMAN LITERASI CHRISTINA TIAHAHU BERDASARKAN 4 KRITERIA UTAMA PADA PENDEKATAN *PLACEMAKING*

Berikut analisis Taman Literasi Martha Christina Tiahahu menggunakan empat kriteria utama *placemaking* menurut *Project for Public Spaces* (PPS, 2007) dan mengacu pada poin kajian (Saif, 2022) dan (Bimantoro et al., 2022) :

a) *Access and Linkages* (Akses dan Keterhubungan) :

Taman Literasi Martha Christina Tiahahu memiliki tingkat aksesibilitas yang sangat tinggi karena berada di kawasan Blok M yang berfungsi sebagai pusat transportasi utama di Jakarta Selatan. Lokasinya berdekatan dengan Terminal Blok M, Stasiun MRT Blok M BCA. Kondisi ini menjadikan taman mudah dijangkau oleh pengguna transportasi umum maupun pejalan kaki. Konektivitas antar area dalam taman juga dirancang dengan jalur pedestrian yang saling terhubung, seperti plaza, amphitheater, ruang baca atau paviliun literasi, area diskusi, area bermain anak dan fasilitas *food & beverage,* serta area rooftop. Jalur pedestrian dibuat cukup lebar, ramah untuk semua usia, dan memberikan pengalaman berjalan yang nyaman. Selain itu, lingkungannya dikelilingi area komersial, serta aktivitas kuliner yang membuat kawasan sekitar lebih menarik bagi pejalan kaki. Fasilitas parkir di sekitar Blok M juga tersedia dan mendukung kunjungan masyarakat dari berbagai moda transportasi.

b) *Comfort & Image* (Kenyamanan dan Citra) :

Taman Literasi Martha Christina Tiahahu mempresentasikan citra ruang publik modern yang nyaman, aman, dan bersih. Revitalisasi taman menghasilkan lingkungan yang teduh dengan banyak pohon peneduh, area hijau, serta elemen air seperti kolam imajinatif yang memberi kesan sejuk. Fasilitas pendukung seperti toilet umum, tempat sampah, tempat duduk, ruang baca, serta musala tersedia dan terawat dengan baik sehingga meningkatkan kenyamanan pengunjung. Keamanan kawasan juga terjaga melalui keberadaan petugas keamanan, serta pencahayaan malam hari yang merata sehingga taman tetap aman dan nyaman dikunjungi setelah gelap. Identitas taman diperkuat melalui narasi tentang pahlawan Martha Christina Tiahahu yang diangkat menjadi konsep ruang, menciptakan citra ruang publik yang bermakna dan berkarakter.

c) *Uses & Activities* (Kegunaan dan Aktivitas) :

Taman Literasi ini secara aktif mendukung berbagai aktivitas masyarakat dari semua kategori usia. Berbagai fasilitas seperti plaza, amphitheater, ruang baca atau paviliun literasi, area diskusi, area bermain anak dan fasilitas *food & beverage,* sehingga memberikan peluang untuk aktivitas membaca, belajar, berkumpul komunitas, pertunjukan seni, dan rekreasi keluarga. Bangunan-bangunan penunjang dirancang untuk dapat digunakan oleh perempuan, laki-laki, anak-anak, lansia, hingga penyandang disabilitas, mencerminkan prinsip inklusivitas dalam placemaking. Aktivitas dapat berlangsung sepanjang hari, baik pada pagi, siang, maupun malam, karena taman memiliki pencahayaan buatan yang memadai serta ruang-ruang yang tetap nyaman saat suhu tinggi. Keberagaman aktivitas ini menjadikan taman sebagai ruang publik yang tidak monoton, tetapi selalu hidup dan relevan bagi masyarakat urban.

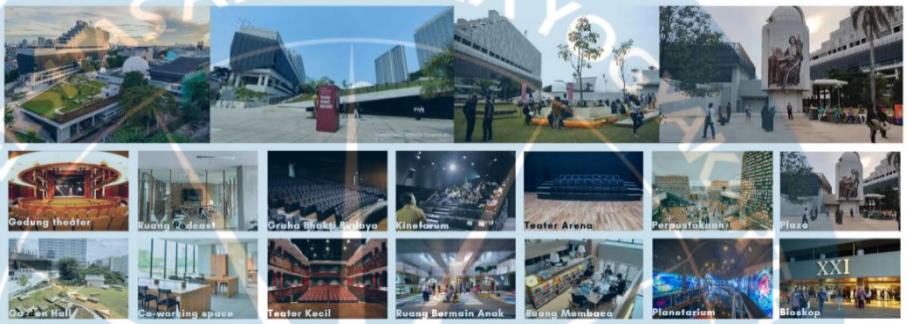
d) *Sociability* (Sosiabilitas) :

Sebagai ruang publik yang berskala kota, Taman Literasi Martha Christina Tiahahu dirancang sebagai tempat yang mendorong terciptanya interaksi sosial. Plaza-plaza utama berfungsi sebagai titik temu bagi para pengunjung. Area amphitheater dan ruang baca atau paviliun literasi mendukung kegiatan diskusi, pertunjukan seni, dan acara komunitas yang memperkuat rasa kebersamaan antar pengguna. Kehadiran area kuliner atau *food & beverage* dan area diskusi terbuka juga memberikan tempat informal bagi interaksi sosial yang lebih santai. Lingkungan yang aman, bersih, dan nyaman membuat pengunjung merasa betah untuk berinteraksi maupun sekadar menikmati suasana ruang publik. Dalam konteks sosialitas, taman ini berhasil berfungsi sebagai ruang yang mempertemukan orang-orang dari latar

belakang berbeda dan memperkuat hubungan sosial di kawasan Blok M.

2.3.2 TAMAN ISMAIL MARZUKI, JAKARTA PUSAT

Taman Ismail Marzuki (TIM) merupakan salah satu landmark penting di Jakarta yang memiliki peran sentral dalam perkembangan seni dan budaya di Indonesia. Awalnya kawasan ini merupakan Taman Raden Saleh (TRS), sebuah kebun binatang yang berfungsi sebagai tempat rekreasi publik bagi masyarakat. Setelah kebun binatang tersebut dipindahkan ke Ragunan pada tahun 1968, lahan bekas Taman Raden Saleh (TRS) kemudian direvitalisasi dan diubah menjadi pusat kesenian yang lebih relevan dengan kebutuhan kota pada saat itu. Mengalami pergeseran orientasi ruang publik dari sekadar fasilitas rekreasi menjadi ruang ekspresi budaya dan kreativitas masyarakat.



Gambar 2. 5 Taman Ismail Marzuki

Sumber : Internet yang kemudian diedit oleh Penulis

Sejak diresmikan pada 10 November 1968, Taman Ismail Marzuki (TIM) secara konsisten menjadi tempat penyelenggaraan kegiatan seni skala lokal maupun nasional. Pertunjukan teater, musik, film, tari, drama, hingga pameran seni rupa rutin dilaksanakan di kawasan ini, menjadikannya simbol eksistensi kota Jakarta sebagai pusat aktivitas kreatif. Fungsinya sebagai wadah berkesenian tidak hanya menyediakan fasilitas fisik, namun juga membantu mendorong lahirnya ekosistem kreatif di perkotaan. Dengan menampung berbagai komunitas seni dari beragam latar belakang, Taman Ismail Marzuki (TIM) telah menjadi titik temu seniman dan masyarakat umum dalam rangka apresiasi seni dan budaya.

Taman Ismail Marzuki (TIM) berlokasi di Jalan Cikini Raya Nomor 73, memiliki *konsep mixed-use building* atau bangunan multifungsi yang menjadi pusat seni dan budaya Indonesia, menyediakan ruang terbuka publik yang mengakomodasi berbagai kegiatan seni, edukasi, dan sosial. Revitalisasi besar sejak tahun 2019 menghadirkan wajah baru bagi TIM, termasuk pembangunan Gedung Panjang sebagai salah satu elemen dominan. Desain Gedung Panjang mengadopsi bentuk unik yang terinspirasi dari not balok lagu “Rayuan Pulau Kelapa” karya Ismail Marzuki, sehingga memberikan karakter visual khas yang berbeda dengan bangunan tinggi konvensional di Jakarta.

Revitalisasi Taman Ismail Marzuki (TIM) menunjukkan bagaimana ruang publik dapat difungsikan sebagai tempat belajar dan berkegiatan bersama, tidak hanya untuk pertunjukkan seni namun juga aktivitas literasi, diskusi, dan kerja kolaboratif bagi komunitas kreatif, pelajar, mahasiswa, komunitas seni dan sebagainya. Konsep ini sejalan dengan pendekatan *placemaking*, yang tidak

sekadar dilewati, tetapi dihidupi melalui interaksi, pertukaran nilai, dan pengalaman sosial yang menghubungkan pengguna dengan lingkungan.

2.3.2.1 ANALISIS TAMAN ISMAIL MARZUKI BERDASARKAN 4 KRITERIA UTAMA PADA PENDEKATAN *PLACEMAKING*

Berikut analisis Taman Literasi Martha Christina Tiahahu menggunakan empat kriteria utama *placemaking* menurut *Project for Public Spaces* (PPS, 2007) dan mengacu pada poin kajian (Saif, 2022) dan (Bimantoro et al., 2022) :

a) *Access and Linkages* (Akses dan Keterhubungan) :

Secara lokasi, TIM berada di Jalan Cikini Raya Nomor 73, yang merupakan salah satu jalur utama di pusat Jakarta. Posisi ini strategis karena berada di kawasan urban padat yang dilalui kendaraan pribadi maupun transportasi umum, termasuk akses terdekat ke stasiun KRL Cikini dan halte TransJakarta. Kondisi ini mendukung keterjangkauan pengunjung dari berbagai wilayah.

Dalam area kompleks, TIM menyediakan akses sirkulasi yang menghubungkan antar gedung melalui jalur pedestrian dengan kualitas yang relatif baik, meskipun tingkat kenyamanan masih bisa berkembang karena area cenderung padat pada jam kegiatan seni.

Dari perspektif lingkungan sekitar, kawasan Cikini dikenal sebagai area dengan dipenuhi berbagai aktivitas komersial yang ramai, meliputi pasar tradisional, pusat kuliner, dan beragam tempat usaha lainnya, yang menjadikan perjalanan menuju TIM lebih menarik dan “hidup” bagi pejalan kaki. Ketersediaan lahan parkir di dalam kawasan juga membantu memudahkan pengunjung, meskipun kapasitasnya terkadang tidak mencukupi saat acara besar berlangsung.

b) *Comfort & Image* (Kenyamanan dan Citra) :

TIM memiliki citra kuat sebagai ikon seni dan budaya Jakarta. Hal ini diperkuat oleh lingkungan yang dirancang untuk mengakomodasi kenyamanan pengguna, termasuk ruang teduh, area duduk, dan lanskap hijau. Fasilitas utama seperti tempat duduk, toilet, dan area duduk umum tersedia, meskipun fungsi ruang luar masih relatif minim dibanding intensitas aktivitas seni yang berlangsung.

Revitalisasi yang dimulai pada 2019 turut memperkuat citra visual TIM, khususnya dengan kehadiran Gedung Panjang yang memiliki desain unik. Pencahayaan pada area publik cukup baik, sehingga mampu mendukung aktivitas pada malam hari.

TIM memiliki petugas keamanan yang selalu mengawasi kawasan TIM, sehingga mendukung rasa aman pengunjung. Juga terdapat penanda informasi, signage, dan orientasi

ruang yang cukup membantu pengunjung untuk memahami alur dalam kawasan TIM.

c) *Uses & Activities* (Kegunaan dan Aktivitas) :

TIM pada dasarnya dirancang sebagai pusat kegiatan kesenian dengan beragam aktivitas seperti teater, konser musik, pameran seni, kegiatan budaya, lokakarya, hingga pemutaran film. Keberagaman ini menunjukkan bahwa fungsi bangunan sesuai dengan kebutuhan sasaran pengguna, terutama komunitas seni.

Selain kesenian sebagai kegiatan utama, revitalisasi TIM menghadirkan ruang publik yang dapat diakses sepanjang hari, sehingga dapat digunakan untuk membaca mengerjakan tugas, atau hanya sekadar berkumpul, berdiskusi. Hal ini menandakan keberhasilan TIM dalam menyediakan ruang yang inklusif dan mendukung berbagai jenis kegiatan sosial dan kreatif.

Aksesibilitas untuk kelompok penyandang disabilitas, juga lansia masih dalam proses peningkatan, perbaikan, dan pembaruan fasilitas untuk memenuhi standar universal desain secara menyeluruh.

d) *Sociability* (Sosiabilitas) :

Sebagai pusat seni, TIM menyediakan banyak titik temu bagi pengguna, mulai dari foyer, gedung prertunjukkan, galeri seni, hingg ruang publik terbuka outdoor, yang menjadi wadah interaksi sosial yang mempertemukan para penggunanya.

Aktivitas seni yang berlangsung secara rutin turut mendorong pembentukan jaringan sosial dan komunitas kreatif yang lebih kuat. Keberadaan komunitas-komunitas ini menghasilkan rasa memiliki dan kebersamaan di antara pengguna, sehingga menguatkan nilai sosial ruang.

2.4 KOMPARASI PRESEDEN

Aspek	Taman Literasi Martha Christina Tiahahu	Taman Ismail Marzuki (TIM)
Lokasi	Jl. Sisingamangaraja, Blok M, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan	Jl. Cikini Raya No.8, Cikini, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta
Permasalahan Desain	Sebelum revitalisasi, taman kurang dimanfaatkan, terkesan gelap dan tidak aman, serta tidak memiliki daya tarik bagi generasi muda. Tantangan utamanya adalah menghidupkan kembali taman menjadi ruang publik literasi yang aktif dan inklusif di tengah kawasan komersial Blok M.	Sebelum revitalisasi, kawasan TIM mengalami degradasi fisik dan penurunan fungsi sosial sebagai pusat seni. Tantangan utama adalah menjaga nilai historis dan kultural sembari menciptakan ruang publik yang modern, multifungsi, dan inklusif.
Fasilitas Utama	Ruang baca, co-working space, area kuliner (makanan+minuman),	Gedung theater, ruang podcast, graha bhakti budaya, kineforum, teater arena,

	taman bermain, amphitheater, plaza,galeri, taman interaksi dan diskusi	perpustakaan, plaza, garden hall, co-working space, teater kecil, ruang bermain anak, ruang membaca, planetarium, bioskop
Fungsi Utama	Menjadi ruang publik literasi yang mendorong kebiasaan membaca, diskusi komunitas, dan aktivitas edukatif informal bagi masyarakat urban, khususnya pelajar dan generasi muda.	Berfungsi sebagai pusat seni dan budaya sekaligus ruang publik edukatif, sosial, dan kreatif yang memfasilitasi kolaborasi antar komunitas, pelajar seni, dan masyarakat umum.
Pendekatan Desain	*Human centered- placemaking,* mengaktifkan ruang publik dengan menempatkan manusia sebagai pusat pengalaman ruang melalui penciptaan area terbuka yang ramah, aman, dan interaktif.	*Cultural placemaking,* menggabungkan seni, budaya, dan edukasi untuk menghidupkan kembali ruang publik historis melalui integrasi fungsi sosial, kreatif, dan rekreatif.

Tabel 2. 2 Komparasi Preseden

Sumber : Analisis Penulis, 2025

Baik Taman Literasi Martha Christina Tiahahu maupun Taman Ismail Marzuki (TIM) memperlihatkan penerapan prinsip placemaking sebagai strategi untuk menghidupkan kembali ruang publik dengan mengutamakan interaksi sosial, fungsi edukatif, serta konektivitas antara ruang dan pengguna. Taman Literasi lebih menekankan pada penciptaan ruang literasi publik yang terbuka, humanis, dan berbasis komunitas, sedangkan TIM berfokus pada revitalisasi ruang budaya yang menggabungkan fungsi seni, edukasi, dan sosial dalam satu ekosistem kreatif.

2.4.1 KOMPARASI PRESEDEN BERDASARKAN 4 KRITERIA UTAMA PADA PENDEKATAN PLACEMAKING

Berikut tabel komparasi mengenai dua studi preseden: Taman Ismail Marzuki (TIM) dan Taman Literasi Martha Christina Tiahahu (MCT) berdasarkan 4 kriteria utama Placemaking dengan skoring 1–5 (1 sangat rendah – 5 sangat tinggi).

Kriteria	Taman Ismail Marzuki	Taman Literasi Martha Christina Tiahahu
Access & Linkages	5	5
Comfort & Image	5	4
Uses & Activities	5	4
Sociability	4	4
Total Skor	19	17

Tabel 2. 3 Skoring Studi Preseden

Sumber : Analisis Penulis, 2025

Berdasarkan hasil skoring, Taman Ismail Marzuki (TIM) memperoleh skor lebih tinggi yaitu 19/20, dibandingkan dengan Taman Literasi Martha Christina Tiahahu, yaitu 17/20. Kedua studi preseden menunjukkan keberhasilan sebagai ruang publik, meskipun dengan karakter dan pendekatan yang berbeda. Taman Ismail Marzuki unggul pada aspek *access & linkages*, *comfort & image*, serta *uses & activities*, yang masing-masing memperoleh skor maksimal. TIM menunjukkan idak hanya memiliki aksesibilitas dan konektivitas yang kuat, namun juga menyediakan kenyamanan ruang serta keragaman aktivitas seni dan budaya yang mampu menarik serta mempertahankan kehadiran pengunjung. Di sisi lain, meskipun Taman Literasi Martha Christina Tiahahu memiliki aksesibilitas yang sama baiknya, kenyamanan ruang serta fasilitas pendukungnya dinilai belum seoptimal TIM, dan variasi kegiatan yang diadakan masih belum sebanyak dan seintens di TIM.

Kedua lokasi memiliki skor yang sama pada aspek *sociability*, menandakan bahwa keduanya telah berhasil menciptakan ruang sosial yang inklusif dan mendorong interaksi antar pengguna, meskipun dengan tingkat intensitas program yang berbeda. Secara keseluruhan, perbandingan ini memperlihatkan bahwa keberhasilan placemaking tidak hanya bergantung pada aspek fisik, tetapi juga pada keberagaman program dan kualitas pengalaman pengguna yang ditawarkan ruang publik terseb