

PLACE MAKING RUANG PUBLIK DI TAMAN KUMBASARI

Made Suharhadana¹⁾, Syam Rachma Marcillia²⁾

¹⁾*Mahasiswa Magister Arsitektur Universitas Gadjah Mada
Suharhadana@gmail.com*

²⁾*Departemen Teknik Arsitektur dan Perencanaan Universitas Gadjah Mada
syam.r.m@ugm.ac.id*

ABSTRACT

Public spaces on riverbanks are currently being used to share special activities in big cities. Taman Kumbasari is a public space located on the outskirts of Tukad Badung, Denpasar City which is used by the community to carry out various activities. The purpose of this research is to examine the use of these public spaces, with a place-making approach based on the character of visitors and to see the relationship between the use of space and the making of the place that occurs in Taman Kumbasari. This research uses the place centered mapping method, as well as distributing questionnaires and interviews. The results show that social activities are the most prevalent activities in Taman Kumbasari compared to optional activities in spaces that are mostly located in physical settings 1 in the type of elongated staircase and the main entrance / exit of this room is an area that is connected to the access entrance and can be see a variety of more interesting spatial arrangements. Characteristics of visitors to Taman Kumbasari are divided into residents of Denpasar, outside Denpasar City and outside Bali. The final result shows that the construction has taken place is the aspect of access and connection and socialization, while the aspects of convenience and use and activities have not occurred in Taman Kumbasari.

Keywords: *public space, user character, place making, Taman Kumbasari*

ABSTRAK

Ruang publik di bantaran sungai saat ini banyak dimanfaatkan untuk melakukan berbagai aktifitas khususnya di kota besar. Taman Kumbasari merupakan ruang publik yang berada di pinggir Tukad Badung Kota Denpasar yang dimanfaatkan oleh masyarakat untuk melakukan berbagai aktifitas. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji pemanfaatan ruang publik tersebut, dengan pendekatan place making berdasarkan karakter pengunjung dan melihat keterkaitan antara pemanfaatan ruang dan place making yang terjadi di Taman Kumbasari. Penelitian ini menggunakan metode place centered mapping, serta penyebaran kuesioner dan wawancara. Hasil menunjukkan social activity menjadi aktifitas yang paling banyak terjadi di Taman Kumbasari dibandingkan optional activity pemanfaatan ruang terbanyak berada di setting fisik 1 pada jenis ruang tangga duduk memanjang dan pintu masuk/keluar utama ruang ini merupakan area yang berdekatan dengan akses pintu masuk serta dapat melihat beragam penataan ruang yang lebih menarik. Karakter pengunjung Taman Kumbasari terbagi atas warga Denpasar, luar Kota Denpasar dan luar Bali hasil penilaian menunjukkan bahwa place making sudah terjadi adalah aspek access and linkages dan sociability sedangkan aspek comfort dan uses and activity belum terjadi di Taman Kumbasari.

Kata Kunci: *Ruang publik, karakter pengunjung, place making, Taman Kumbasari.*

PENDAHULUAN

Kota Denpasar merupakan merupakan salah satu wilayah yang berkembang pesat dalam sisi pembangunan, sebagai Ibu Kota Provinsi Bali penataan kawasan yang baru-baru ini dilakukan revitalisasi adalah Pasar Badung yang telah selesai di lakukan pada awal tahun 2019. Pada revitalisasi ini pemerintah tidak hanya melakukan revitalisasi pada Pasar Badung, namun juga memanfaatkan aliran sungai yang membatasi Pasar Badung dan Pasar Kumbasari. Aliran sungai tersebut adalah Tukad Badung. Penataan Tukad Badung yang dilaksanakan Pemerintah Kota Denpasar merubah bantaran sungai yang sebelumnya kotor dan tidak terawat kini ditata agar terawat dan terjaga sehingga menjadi ruang publik baru bagi masyarakat. Pemanfaatan bantaran sungai menjadi ruang terbuka mulai berkembang yang dapat di temui kota-kota besar ada banyak keberhasilan terkenal di tepi sungai pengembangan pariwisata internasional, seperti Sungai Sumida di Tokyo, Sungai Seine di Perancis, dan Cheonggyecheon di Seoul (Chen, Ko, & Lee, 2018) penataan ini juga sebagai penyangga keseimbangan alam, sungai merupakan pembangkit dan menjaga sistem flora dan fauna (Cesarin, 2016). Tujuan dari penataan ruang publik adalah untuk menciptakan ruang yang mudah dijalan dengan berjalan kaki berbagai kegunaan campuran dan desain arsitektur untuk menarik penduduk lokal dan wisatawan, dan ini menarik aman dan nyaman, praktik (Lew, 2017).

Taman Kumbasari merupakan ruang publik baru berada di bantaran Tukad Badung telah memberikan alternatif bagi masyarakat Kota Denpasar sebagai tempat aktifitas baru. Ruang terbuka publik adalah suatu sarana milik bersama yang diperlukan oleh masyarakat untuk melakukan aktifitas fungsional, dapat dikunjungi oleh masyarakat secara langsung dalam kurun waktu tertentu maupun tidak langsung dalam kurun waktu tidak tertentu (Carr, 1992). Aktifitas di sepanjang sungai dapat diklasifikasikan ke dalam delapan kategori, termasuk istirahat, jalan-jalan, pertunjukan, olahraga, transportasi, rakyat tradisional setempat acara, apresiasi pemandangan dan pendidikan. (Chen et al., 2018). Munculnya Taman Kumbasari menjadi ruang publik untuk tentunya memunculkan aktifitas baru yang terjadi di Taman Kumbasari. Selain itu, peluang tersebut menciptakan bagi komunitas tertentu muncul di ruang tersebut untuk mendapatkan rasa tempat, atau identitas, sedang dianut oleh masyarakat baik dalam perencanaan, perancang dan pengembang (Bohl, 2002). Ada nilai yang tinggi pada karakteristik tempat yang dapat berkontribusi pada keunggulan kompetitif seseorang lokasi di atas yang lain (Amin dan Murah, 1995 dalam Madureira, 2013). Rancangan yang tepat tentunya berbeda dari satu tempat dengan tempat yang lain, tergantung dari karakteristik lokasi dan budaya masyarakat lokal sebagai pengguna utama (Tondobala & Waani, 2013). Perubahan ruang menjadi tempat yang memiliki nilai dan rasa melalui pengalaman manusia dengan memanfaatkan ruangnya berhubungan dengan pendekatan dalam bidang arsitektur disebut dengan *place making*. *Place making* adalah proses merubah ruang (space) menjadi *place making* sehingga akan menarik sejumlah besar bersifat menyenangkan, menarik dan menawarkan kesempatan untuk bertemu satu sama lain (Ridwan, 2016) hal ini Ini mungkin termasuk berbagai jenis, makanan dan minuman yang berbeda, taman bermain, musik live untuk didengarkan dan menonton, dan tempat duduk dan menonton orang yang lewat (PPS, 2010).

Berdasarkan dari hal tersebut dalam penelitian ini belum ada kajian mengenai *place making* di Taman Kumbasari maka penelitian ini akan melihat pemanfaatan ruang di Taman Kumbasari sebelumnya berupa bantaran kosong menjadi ruang publik hal

ini juga mempengaruhi pelaku aktifitas yang memanfaatkan Taman Kumbasari pengguna ruang dan Sehingga penelitian selanjutnya melihat kepada karakter pengguna dengan melakukan penilaian dari *variable place making* yang terdapat di *Project for Public space* diharapkan nantinya karakter pengguna dapat menilai *place making* tersebut sudah terjadi atau belum di Taman Kumbasari yang nantinya akhir dari penelitian ini adalah melihat keterkaitan antara pemanfaatan ruang dan *place making* yang terjadi di Taman Kumbasari berdasarkan karakter pengunjung.

KAJIAN TEORI

Ruang Terbuka Publik

Ruang Terbuka adalah suatu wadah yang dapat menampung kegiatan/aktifitas tertentu dari warga lingkungan tersebut baik secara individu maupun kelompok (Hakim, Rustam; Utomo, 2003). Prasarana ruang merupakan milik bersama yang diperlukan oleh masyarakat untuk melakukan aktifitas fungsional, dapat dikunjungi oleh masyarakat secara langsung dalam kurun waktu tertentu maupun tidak langsung dalam kurun waktu tidak tertentu (Carr, 1992).

Elemen Ruang Publik

Menurut (Rapoport, 1977) orang-orang bertindak dan berperilaku berbeda dalam pengaturan yang berbeda menunjukkan hal penting lainnya, yaitu bahwa orang bertindak secara tepat dalam pengaturan ruang yang berbeda karena mereka membuat perilaku mereka sesuai kondisinya. Elemen ruang di bagi menjadi 3 yaitu: a.) Elemen *fixed* yaitu menggunakan perbedaan antara ruang fitur tetap (dinding, pintu, dll.); b.) Ruang fitur *semi-fixed* (furnitur, perabot, dll.); c.) Elemen *non-fixed* berkaitan pelaku aktifitas yaitu orang dan pakaian, gerak tubuh, ekspresi wajah, hubungan prokemik, postur tubuh, dan sebagainya (yang merupakan subjek tradisional studi komunikasi non-verbal) dimungkinkan untuk menyesuaikan semuanya ke dalam satu model.

Aktifitas Ruang Publik

Aktifitas ruang public dibagi menjadi tiga jenis aktifitas yaitu *necessary activities*, *optional activities*, *social activities* (Gehl, 1989); a.) *Necessary activities* merupakan aktifitas dilakukan sehari-hari dalam setiap kondisi tanpa mempedulikan lingkungan fisik sekitarnya. Masyarakat wajib melakukan kegiatan tersebut; b) *Optional activities* merupakan aktivitas ini biasanya berhubungan dengan berjalan-jalan untuk menghirup udara segar, berdiri menikmati hidup, rekreasi atau duduk dan berjemur. Selain itu, berbagai kegiatan opsional juga akan terjadi karena tempat dan situasi sekarang mengundang orang untuk berhenti, duduk, makan, bermain, dan sebagainya; c.) *Social activities* adalah segala kegiatan yang bergantung pada keberadaan orang lain di ruang publik. Kegiatan sosial mencakup anak-anak bermain, menyapa dan bercakap-cakap, berbagai jenis kegiatan komunal, dan terakhir - sebagai kegiatan sosial yang paling luas - kontak pasif, yaitu hanya melihat dan mendengar orang lain.

Place making

Berdasarkan dari *Project for Public Spaces place making* adalah menginspirasi orang untuk secara kolektif menata kembali dan menciptakan kembali ruang publik sebagai jantung dari setiap komunitas. Memperkuat hubungan antara orang-orang dan tempat-tempat yang mereka bagikan, pembuatan letak mengacu pada proses kolaboratif yang dengannya kita dapat membentuk ranah publik kita untuk memaksimalkan nilai bersama. Beberapa Aspek yang mendukung terjadinya *place making* adalah: a) *Access & Linkages* berkaitan menilai aksesibilitas suatu tempat dari hubungannya dengan lingkungannya, baik secara visual maupun fisik; b) *Comfort & Image* berhubungan ruang nyaman dan menghadirkan dirinya dengan

baik - memiliki citra yang baik - adalah kunci keberhasilannya; c) *Sociability* berkaitan kualitas ini merasakan rasa tempat yang lebih kuat atau keterikatan dengan komunitas mereka dan ke tempat yang mendorong jenis kegiatan sosial ini membuat kita menyapa/ mengajak orang untuk berinteraksi; d) *Uses & Activities* adalah aktifitas yang terjadi di tempat tersebut yang dipengaruhi tempat sehingga mendukung pengunjung untuk beraktifitas.



Gambar 1. *Place making*
Sumber: pps.org, 2021

METODE PENELITIAN

Lokasi amatan terletak di Taman Kumbasari dengan panjang 155, 5 m dengan lebar bantaran 3-6 m. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan *behavior mapping*. Teknik ini menekankan tujuan untuk menggambarkan perilaku di tempat tersebut mengidentifikasi jenis dan frekuensi perilaku, serta menunjukkan keterkaitan antara perilaku tersebut dengan wujud perancangan fisik (Haryadi, 2014). *Place centered mapping* digunakan dalam penelitian ini untuk mengidentifikasi pelaku aktifitas memanfaatkan ruang sesuai dengan waktu dan kondisi secara spesifik. Pengambilan data didukung dengan melakukan penyebaran kuesioner dan wawancara. Pengambilan data dimulai pada bulan 24 Februari 2021 – 14 Maret 2021 yaitu pada hari senin-rabu-sabtu. Penelitian dimulai pukul 08.00-09.00 *place centered mapping*, 10.00-11.00 kuesioner, 12.00-13.00 *place centered mapping*, 13.00-14.00 kuesioner 16.00-17.00 *place centered mapping* 17.00-18.00 kuesioner, 20.00-21.00 *place centered mapping*, 21.00-22.00 kuesioner.



Gambar 2. Lokasi Taman Kumbasari
Sumber: Google map dan analisis peneliti, 2021

HASIL DAN PEMBAHASAN

PEMANFAATAN RUANG

Merujuk pada tabel 1 pemanfaatan ruang di setting fisik 1 sebanyak (24,73%) melakukan *social activity* berupa main HP. *Social activity* main hp tertinggi terjadi pada B1 (4,55%) adapun jenis *social activity* mengobrol juga terjadi di B1 (3,88%) yaitu aktifitas mengobrol adapun *optional activity* terjadi di B1 (1,47%) yaitu berfoto. Tingginya aktifitas sosial di B1 didukung kondisi ruang berupa tangga yang biasanya digunakan pengunjung untuk duduk dengan deminsi tangga yang cukup lebar dan memanjang selain itu banyaknya variasi ruang dan ornamen dinding. Pemanfaatan ruang di setting fisik 1 *optional activity* sebanyak (13,77%) yaitu melakukan aktifitas mengamati. Aktifitas ini tertinggi terjadi di E1 (2,27%) adapun *optional activity* lainnya seperti makan/ minum (1,07%). Kondisi ruang E1 merupakan akses pintu masuk/ keluar utama menuju taman selain itu juga terdapat ruang kosong lebar memungkinkan pengunjung berhenti sejenak untuk menikmati area sekitar taman serta terdapat pepohonan sebagai peneduh area ini. *Optional activity* lain seperti memancing terjadi di G1 (1,34%) tertinggi terjadi di sepanjang lantai pinggir sungai dan jalur pedestrian sisi barat bantaran sungai. Aktifitas melepas hewan terjadi di G2 (1,34%) merupakan ruang lantai pinggir sungai dan jalur pedestrian sisi timur bantaran sungai selain itu juga jalur ini berhubungan langsung dengan akses pintu masuk/keluar.

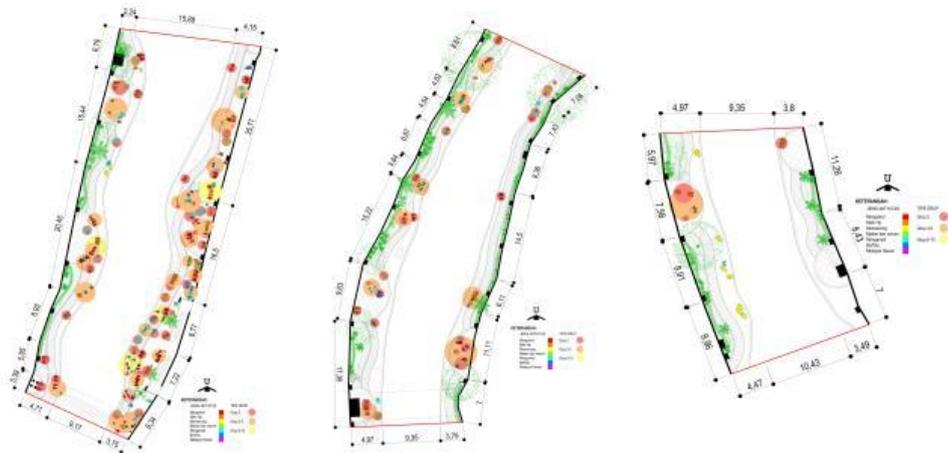
Tabel 1. Hubungan ruang dan aktifitas pada pemanfaatan ruang keseluruhan (*weekend-weekday*)

(weekday-weekend)	<i>Social Activity</i>								<i>Optional Activity</i>				Melepas Hewan		
	Mengobrol		Main HP		Memancing		Makan/Minum		Mengamati		Berfoto				
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	
Setting fisik 1	A1	2	0,27	18	2,41	0	0,00	0	0,00	8	1,07	6	0,80	0	0,00
	B1	29	3,88	34	4,55	0	0,00	2	0,27	13	1,74	11	1,47	0	0,00
	B2	12	1,60	9	1,20	0	0,00	6	0,80	5	0,67	4	0,53	0	0,00
	C1	26	3,48	26	3,48	0	0,00	2	0,27	6	0,80	3	0,40	0	0,00
	D1	12	1,60	18	2,41	0	0,00	6	0,80	11	1,47	3	0,40	0	0,00
	E1	27	3,61	22	2,94	2	0,27	8	1,07	17	2,27	0	0,00	0	0,00
	E2	4	0,53	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
	F1	14	1,87	7	0,94	0	0,00	0	0,00	9	1,20	1	0,13	0	0,00
	F2	8	1,07	4	0,53	0	0,00	4	0,53	2	0,27	0	0,00	0	0,00
	G1	11	1,47	29	3,88	10	1,34	2	0,27	16	2,14	3	0,40	0	0,00
G2	20	2,67	18	2,41	7	0,94	5	0,67	16	2,14	4	0,53	10	1,34	
Total	165	22,06	185	24,73	19	2,54	35	4,68	103	13,77	35	4,68	10	1,34	
Setting fisik 2	A2	8	1,07	9	1,20	0	0,00	0	0,00	4	0,53	2	0,27	0	0,00
	D2	6	0,80	9	1,20	0	0,00	0	0,00	7	0,94	2	0,27	0	0,00
	H1	4	0,53	11	1,47	3	0,40	0	0,00	1	0,13	0	0,00	0	0,00
	G3	10	1,34	18	2,41	7	0,94	12	1,60	7	0,94	2	0,27	0	0,00
	G4	10	1,34	19	2,54	2	0,27	3	0,40	5	0,67	0	0,00	0	0,00
Total	38	5,08	66	8,82	12	1,60	15	2,01	24	3,21	6	0,80	0	0,00	
Setting fisik 3	A3	0	0,00	12	1,60	2	0,27	0	0,00	1	0,13	0	0,00	0	0,00
	D3	0	0,00	2	0,27	1	0,13	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
	H2	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
	G4	4	0,53	0	0,00	10	1,34	0	0,00	2	0,27	0	0,00	0	0,00
	G5	0	0,00	0	0,00	1	0,13	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
Total	4	0,53	14	1,87	14	1,87	0	0,00	3	0,40	0	0,00	0	0,00	

Sumber: Analisis peneliti, 2021

Pemanfaatan ruang di setting fisik 2 sebanyak (8,82%) melakukan *social activity* berupa main HP. *Social activity* main hp tertinggi terjadi pada G4(2,54%) adapun jenis *social activity* mengobrol juga terjadi di G4(1,34%) kondisi ruang merupakan jalur pedestrian berada di sisi timur bantaran sungai pinggir bantaran yang cukup sempit serta terdapat taman, pepohonan dan tanaman di atasnya. *Social activity* juga terjadi di G3 (1,34%) adapun *optional activity* seperti memancing (0,94%), makan/minum(1,60%), mengamati (0,94%) dan berfoto (0,27%) ruang ini

merupakan jalur pedestrian berada di sisi barat bantaran sungai pinggiran bantaran yang cukup lebar serta terdapat taman dan pepohonan. *Optional activity* lainnya mengamati (0,94%) dan berfoto (0,27%) terjadi di D2, ruang ini merupakan area panggung kosong dan lebar. Aktifitas berfoto (0,27%) juga terjadi di A2 yang merupakan area panggung yang memiliki street furniture berupa kursi beton. Pemanfaatan ruang di setting fisik 3 sebanyak (1,87 %) melakukan *social activity* berupa main HP. *Social activity* main hp tertinggi terjadi di A3 (1,60%) merupakan area panggung yang memiliki street furniture berupa kursi beton adapun jenis *social activity* mengobrol (0,53%) serta *optional activity* seperti memancing (1,34%) dan mengamati (0,27%) terjadi di G5 merupakan kondisi ruang merupakan jalur pedestrian berada di sisi barat bantaran sungai pinggiran bantaran yang cukup lebar serta terdapat taman, pepohonan serta ruang ini juga menjadi batas taman.



Gambar 3. Aktifitas keseluruhan di *setting* fisik 1,2,3
Sumber: Analisis peneliti, 2021

Pemanfaatan ruang berdasarkan setting fisik

Pemanfaatan ruang *setting* fisik 1 pada *weekday* tertinggi di B1 yaitu ruang tangga duduk memanjang sedangkan pada *weekend* tertinggi di E1 ruang ini merupakan ruang kosong yang cukup lebar serta berdekatan dengan akses pintu masuk/keluar utama. Di *setting* fisik 2 pada *weekday* pemanfaatan ruang tertinggi terjadi pada jalur pedestrian yang memiliki bantaran sungai yang cukup lebar serta terdapat taman serta pepohonan sebagai penyejuk, pada *weekend* pemanfaatan ruang terjadi di G3 dan G4 yaitu jalur pedestrian yang dimana sama memiliki taman serta pohon peneduh hanya saja dimensi bantaran G3 lebih besar dibandingkan G4. Pada *setting* fisik 3 pemanfaatan ruang *weekday* tertinggi terjadi di A3 yaitu panggung 4 kursi pada ruang ini selain memiliki furniture memiliki peneduh, sedangkan pada *weekend* pemanfaatan terjadi G5 yaitu jalur pedestrian yang memiliki lebar bantaran yang cukup besar.

Pemanfaatan ruang berdasarkan waktu (pagi,siang,sore, malam)

Berdasarkan pengamatan di lapangan pemanfaatan ruang pada *setting* fisik 1 *weekday* di pagi hari terjadi di C1 ruang ini merupakan ruang panggung yang memiliki furnitur berupa kursi dan meja dan B2 tangga duduk memanjang kedua ruang ini cukup strategis karena dekat dengan pintu masuk/ keluar utama. Pada siang hari pemanfaatan ruang terjadi di E1 ruang pintu masuk/keluar utama dan F1 merupakan tiang jembatan ruang ini cenderung teduh dan terlindungi sinar matahari. Pada sore hari pemanfaatan ruang tertinggi terjadi di G1 merupakan jalur pedestrian yang berada disisi barat ruang ini didukung saat sore hari ruang ini tidak terpapar

sinar matahari. Pada malam hari pemanfaatan ruang terjadi di B1 merupakan tangga duduk memanjang ruang dan penerangan dimalam hari menarik dan dapat di nikmatia di ruang ini. Pemanfaatan ruang pada weekend di pagi hari terjadi di G2 jalur pedestrian sisi timur yang dimana pedestrian ini terhubung dengan pintu masuk/keluar utama, pemanfaatan ruang tertinggi pada *weekend* siang dan sore hari terjadi di E1 merupakan pintu masuk/ keluar utama. Pada *setting* fisik 2 sebagian besar terjadi di G3 yaitu jalur pedestrian sisi barat dengan memiliki taman serta pohon peneduh pemanfaatan ini terjadi pada *weekday* siang, sore dan malam hari sedangkan *weekend* terjadi pada sore hari. Adapun pemanfaatan lain di *weekend* pada siang hari terjadi di H1 yaitu ruang panggung yang memiliki kursi dan meja kayu yang terletak di bawah jembatan penghubung. Pada *setting* setting fisik 3 pemanfaatan ruang *weekday* hanya terjadi pada sore hari di G5 yaitu jalur pedestrian sisi barat dan malam hari di panggung 4 kursi beton dengan peneduh. saat *weekend* pemanfaatan tertinggi terjadi di pagi dan sore hari yaitu G5.

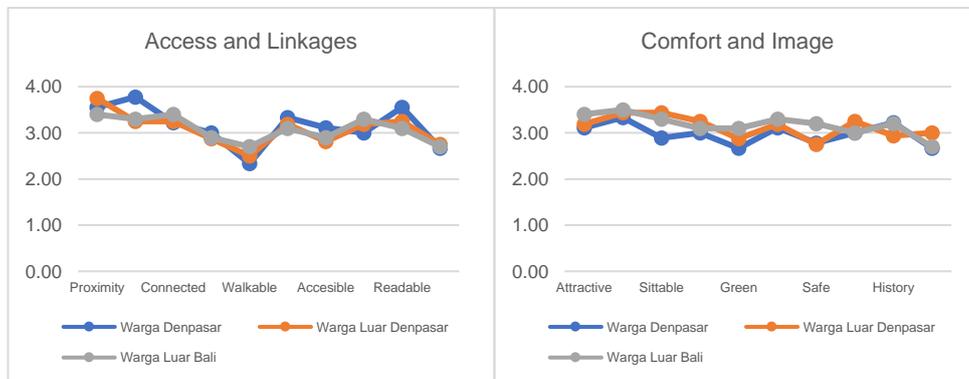
Pemanfaatan ruang berdasarkan karakter pengguna (tipe)

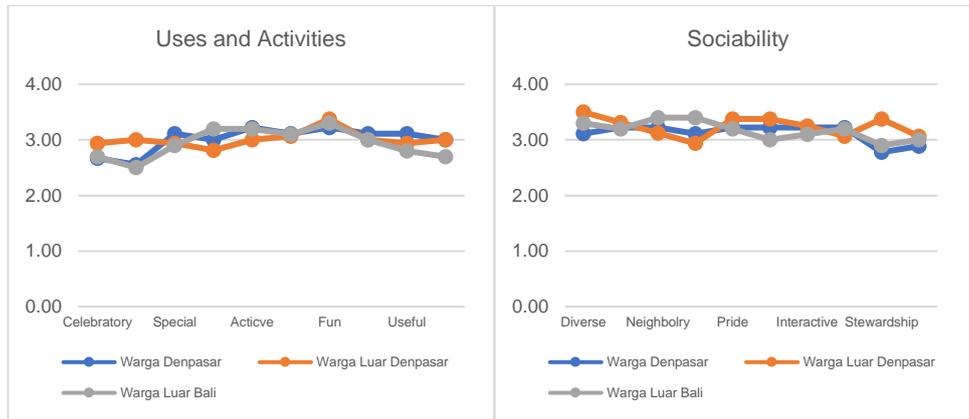
Karakter pengguna yang ditemui dilapangan dibagi menjadi beberapa tipe grup yang berkaitan dengan jumlah pengunjung yang melakukan aktifitas. Beberapa hasil amatan yang diperoleh seperti sendirian (1 orang), pasangan (2orang), grup kecil (3-5orang), rombongan (6-10 orang). Pada setting fisik 1 tipe sendirian (1 orang) terbanyak di G1 jalur pedestrian sisi barat adapun E1 pintu masuk/keluar utama tidak hanya tipe sendirian tapi juga tipe pasangan (2orang). Tipe grup kecil terbanyak berada di B1 ruang ini yang merupakan tangga duduk memanjang serta memiliki lebar bantaran yang lebar, dan tipe rombongan terbanyak di ditemui pada D1 yaitu panggung kosong.Karakter penggunaan tipe sendirian di setting fisik 2 tipe sendirian, pasangan dan grup kecil memanfaatkan ruang G3 yaitu jalur pedestrian sisi barat yang memiliki lebar bantaran serta taman dan pohon peneduh.Adapun tipe pasangan terbanyak ditemui di G4 yaitu jalur pedestrian sisi timur memiliki tamaman dan pohon. Pada setting fisik 3 pemanfaatan ruang berdasarkan karakter pengguna tipe sendirian tertinggi terjadi di G5 yaitu jalur pedestrian sisi barat, tipe pasangan dan grup kecil ditemui pada A3 yaitu panggung 4 kursi yang memiliki peneduh.



Gambar 4. Jenis tipe grup
Sumber: Analisis peneliti, 2021

2. PENILAIAN PLACE MAKING





Grafik 1. Penilaian *place making* per aspek berdasarkan karakter pengguna
 Sumber: Analisis peneliti, 2021

Berdasarkan hasil yang diperoleh penilaian Warga Denpasar secara keseluruhan aspek *access and linkages* memiliki nilai setuju (3,16). Penilaian tidak setuju terjadi pada *walkable* (2,33) berkaitan dengan Taman Kumbasari memiliki kemudahan bagi pengguna jalan (seperti pejalan kaki, difabel dll) dan *readable* (2,67) berkaitan banyaknya penanda atau petunjuk mengenai informasi Taman Kumbasari pada area sekitar. Penilaian Warga Luar Denpasar secara keseluruhan aspek *access and linkages* memiliki nilai setuju (3,08). Penilaian tidak setuju ditemui pada variable *connected* (2,88) berkaitan dengan terhubung dengan baik terhadap jaringan transportasi di area sekitarnya, *walkable* (2,50) berkaitan Taman Kumbasari memiliki kemudahan bagi pengguna jalan (seperti pejalan kaki, difabel dll), *accessible* (2,81) berkaitan banyak akses pintu masuk menuju Taman Kumbasari sehingga mudah dijangkau dan *readable* (2,67) berkaitan banyaknya penanda atau petunjuk mengenai informasi Taman Kumbasari pada area sekitar. Penilaian Warga luar Bali secara keseluruhan aspek *access and linkages* memiliki nilai setuju (3,08). Penilaian tidak setuju ditemui pada variable *connected* (2,90) berkaitan terhubung dengan baik terhadap jaringan transportasi di area sekitarnya, *walkable* (2,70) berkaitan Taman Kumbasari memiliki kemudahan bagi pengguna jalan (seperti pejalan kaki, difabel dll), *accessible* (2,90) berkaitan banyak akses pintu masuk menuju Taman Kumbasari sehingga mudah dijangkau, *readable* (2,70) banyaknya penanda atau petunjuk mengenai informasi Taman Kumbasari pada area sekitar.

Berdasarkan hasil yang diperoleh penilaian Warga Denpasar aspek *comfort dan image* memiliki nilai tidak setuju (2,98). *Sittable* (2,89) berkaitan terdapat banyak tempat duduk di area Taman Kumbasari sebagai pendukung aktivitas (seperti mengobrol, berkumpul, dll), *green* (2,67) berkaitan terdapat banyak pohon perindang sebagai penjenjuk area Taman Kumbasari, *safe* (2,78) berkaitan Taman Kumbasari sangat aman, karena banyak papan peringatan bahaya dan petugas keamanan dan *history* (2,67) berkaitan adanya informasi-informasi mengenai sejarah/nilai histori Taman Kumbasari. Penilaian Warga Luar Denpasar secara keseluruhan aspek *comfort dan image* memiliki nilai setuju (3,13). Penilaian nilai tidak setuju ditemui pada variable *green* (2,88) berkaitan terdapat banyak pohon perindang sebagai penjenjuk area Taman Kumbasari, *safe* (2,75) berkaitan Taman Kumbasari sangat aman, karena banyak papan peringatan bahaya dan petugas keamanan dan *history* (2,94) berkaitan memiliki nilai histori terhadap area sekitarnya. Penilaian Warga Luar Bali secara keseluruhan aspek *comfort dan image* memiliki nilai setuju (3,18), namun penilaian nilai tidak setuju ditemui pada *history* (2,70) adanya informasi-informasi mengenai sejarah/nilai histori Taman Kumbasari.

Penilaian Warga Denpasar aspek *uses and activities* memiliki nilai setuju (3,01). Penilaian tidak setuju terjadi pada variable *celebratory* (2,67) (2,56) berkaitan dengan bagi tempat yang sangat bagus sebagai alternatif tempat pilihan untuk membuat acara/event bagi warga atau wisatawan asing dan sering digunakan untuk perayaan tertentu. Penilaian Warga Luar Denpasar aspek *uses and activities* memiliki nilai setuju (3,01). Penilaian nilai tidak setuju ditemui pada *celebratory* (2,94) berkaitan dengan sering digunakan untuk perayaan tertentu. Penilaian variable *special* memiliki nilai tidak setuju (2,94) (2,81) hal ini berkaitan dengan memiliki nilai istimewa bagi pengunjung dan memiliki nilai atau makna istimewa tersendiri dan *usefull* (2,94) berkaitan memiliki berbagai macam aktivitas baik formal maupun informal. Penilaian Warga Luar Bali aspek *uses and activities* memiliki nilai tidak setuju (2,94). Penilaian nilai tidak setuju ditemui pada variable *celebratory* (2,70) (2,50) berkaitan dengan tempat yang sangat bagus sebagai alternatif tempat pilihan untuk membuat acara/event bagi warga atau wisatawan asing dan sering digunakan untuk perayaan tertentu, *special* (2,90) berkaitan memiliki nilai istimewa bagi pengunjung dan *usefull* (2,80) (2,70) berkaitan dengan memiliki berbagai macam aktivitas serta memfasilitasi baik formal maupun informal.

Penilaian Warga Denpasar aspek *Sosiability* memiliki nilai setuju (3,12). Penilaian tidak setuju pada variable *sterwardship* (2,78) (2,89) menjadi variable tidak setuju dimana hal ini berkaitan dengan peran pengunjung yang menjaga taman dan memiliki fasilitas dan pelayanan yang mendukung terjaganya kondisi. Penilaian Warga Luar Denpasar aspek *sosiability* memiliki nilai setuju (3,24). Penilaian nilai tidak setuju dapat ditemui pada variable *neighborly* berkaitan dengan tempat yang nyaman bertemu teman, saudara atau kenalan. Penilaian Warga Luar Bali *Sosiability* memiliki nilai setuju (3,17). Penilaian nilai tidak setuju dapat ditemui pada variable *sterwardship* menjadi variable tidak setuju dimana hal ini berkaitan dengan peran pengunjung yang menjaga taman.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Hubungan ruang dan aktifitas pada pemanfaatan ruang sebaran *social activity* lebih banyak dibandingkan *optional activit*. *Social activity* terjadi di semua setting fisik dan terbanyak terjadi di setting fisik 1 dikarenakan area ini berdekatan akses pintu masuk/keluar serta penataan ruang lebih menarik, jenis ruang yang paling banyak digunakan adalah tangga duduk memanjang dan akses pintu/masuk utama menuju taman. Berdasarkan waktu pemanfaatan ruang Taman Kumbasari lebih banyak digunakan pada malam hari dibandingkan dengan waktu lainnya didukung dengan adanya pencahayaan yang menarik sehingga menarik pengunjung. Jenis tipe pengunjung yang di temui di Taman Kumbasi adalah grup kecil dan pasangan. Nilai place making yang terjadi secara keseluruhan aspek nilai *access and linkages* dan *sociability* sudah memenuhi hanya saja aspek *comfort* dan *uses and activity* belum terjadi.

REFERENSI

- Carr, S. (1992). *Public Space* (C. U. Press, Ed.). USA.
- Cesarin, B. T. (2016). Korelasi antara Pemanfaatan Sungai dan Karakteristik Hunian dengan Permasalahan pada Koridor Sungai di Kawasan Permukiman Perkotaan. In *Temu Ilmiah IPLBI*. Bandung.
- Chen, M. S., Ko, Y. T., & Lee, L. H. (2018). The relation between urban riverbank reconstruction and tourism attractiveness shaping-a case study of love river in Kaohsiung, Taiwan. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, 17(2), 353–360. <https://doi.org/10.3130/jaabe.17.353>
- Gehl, J. (1989). Life Between Buildings: Using Public Space. In *Islandpress* (Vol. 8).

<https://doi.org/10.3368/lj.8.1.54>

- Hakim, Rustam; Utomo, H. (2003). *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap: Prinsip - Unsur dan Aplikasi Disain (Edisi Pertama)* (Cetakan pe). Jakarta: Bumi Aksara.
- Lew, A. A. (2017). Tourism planning and place making: place-making or placemaking? *Tourism Geographies*, 19(3), 448–466. <https://doi.org/10.1080/14616688.2017.1282007>
- Madureira, A. M. (2013). Physical planning in place-making through design and image building. *Journal of Housing and the Built Environment*, 30(1), 157–172. <https://doi.org/10.1007/s10901-013-9381-2>
- Rapoport, A. (1977). *Human Aspects of Urban Form Towards a Man — Environment Approach to Urban Form and Design* (First Edit). Oxford • New York • Toronto Sydney • Paris • Frankfurt: PERGAMO N PRESS.
- Tondobala, L., & Waani, J. . (2013). Place Making di Ruang Publik tepi Laut Kota Manado. *Media Matrasain*, 10(1), 64–76.
- Ridwan. (2016). Banjarmasin Riverfront City Dengan Pendekatan Place Making. Universits Gadjah Mada.

referensi internet :

- Davies, S. et.all. (1978).Project for Public Spaces, online, <https://www.pps.org/placemaking> diakses pada 12 Januari 2020