

Pengelompokan Kegiatan di Ruang Publik berdasarkan Waktu, Intensitas, dan Usia

Rafidah Azzar Dea¹, Annisa Safira Riska², dan Hanson E. Kusuma²

¹ Magister Arsitektur, Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan, Institut Teknologi Bandung

² KK Perancangan Arsitektur, Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan, Institut Teknologi Bandung

Email co-author: rafidahdea@gmail.com

ABSTRAK

Dalam skala kota, ruang publik kerap menjadi tempat yang efektif bagi masyarakat kota melakukan beragam aktivitas dan berinteraksi sosial. Di ruang inilah masyarakat dapat melaksanakan berbagai kebutuhannya baik kebutuhan jasmani seperti olahraga, berkumpul, bekerja, maupun spiritual seperti relaksasi, keluar dari kejenuhan sehari-hari, dan lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengelompokan kegiatan yang terjadi di suatu ruang publik berdasarkan waktu, intensitas kunjungan, dan usia pengunjung. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan *grounded theory* yang bersifat eksploratif. Setelah data dikumpulkan melalui kuesioner daring, data diolah melalui tiga tahapan, yaitu *open coding*, *axial coding*, dan *selective coding*. Hasil penelitian mengungkapkan adanya empat kelompok besar kegiatan yang biasa dilakukan di ruang publik berdasarkan waktu, intensitas, dan usia. Keempat kelompok tersebut adalah kelompok kegiatan kesehatan, hobi, relaksasi, dan gairah.

Kata kunci: intensitas, kegiatan, ruang publik, usia, waktu

ABSTRACT

On a city scale, public spaces are often an effective place for urban people to carry out various activities and social interactions. In this space, people can carry out their various needs, both physical needs such as sports, gathering, work, and spiritual needs such as relaxation, getting out from everyday boredom, and so on. This study aims to determine how the grouping of activities that occur in a public space based on time, intensity of visits, and the age of visitors. This research applied an exploratory qualitative grounded theory approach. After the data was collected through an online questionnaire, the data was processed in three stages, namely open coding, axial coding, and selective coding. The results of the study revealed that there are four large groups of activities that are usually carried out in public spaces based on time, intensity, and age. The four groups are groups of health, hobby, relaxation, and lust activities.

Keywords: activity, age, intensity, public space, time

1. Pendahuluan

Manusia merupakan makhluk sosial sehingga mempunyai dorongan untuk menciptakan hubungan dengan orang lain. Dorongan tersebut biasa disebut dorongan sosial. Dengan adanya dorongan sosial pada manusia, maka manusia akan mencari orang lain untuk mengadakan hubungan atau untuk mengadakan interaksi (Habibahi

dkk, 2012). Interaksi ini tidak terbatas pada lingkungan rumah, sekolah, atau tempat kerja tempat mereka biasa menghabiskan waktunya. Terkadang mereka membutuhkan tempat lain sebagai sarana mereka berinteraksi sosial ataupun melakukan kegiatan lainnya. Dalam skala kota, ruang publik kerap menjadi tempat yang efektif untuk masyarakat kota melakukan beragam aktivitas dan berinteraksi sosial.

Menurut Carr (1992), ruang publik adalah ruang bersama yang mudah diakses setiap saat oleh seluruh masyarakat untuk beraktivitas secara pribadi maupun berkelompok. Pada dasarnya, ruang publik adalah suatu ruang kosong yang sangat berguna. Hal tersebut dikarenakan kekosongan tersebut dapat mewadahi berbagai aktivitas. Di ruang inilah masyarakat dapat melaksanakan berbagai kebutuhannya baik kebutuhan jasmani seperti olahraga, berkumpul, bekerja, maupun spiritual seperti relaksasi, keluar dari kejenuhan sehari-hari, dan lainnya.

Ruang publik termasuk dalam Rencana Strategis Departemen Pekerjaan Umum 2016-2020 sebagai kegiatan yang memerlukan penanganan secara spesifik. Oleh karena itu kini diperlukan perhatian khusus terhadap perencanaan dan perancangan ruang publik, mengingat pentingnya peran ruang publik terhadap kota. Hamid Shirvani dalam bukunya yang berjudul *the Urban Design* (1985:7) memasukkan *open space* sebagai salah satu dari delapan elemen arsitektur kota. Diperlukan ruang terbuka publik tempat warga kotanya berinteraksi, mencari hiburan, atau melakukan kegiatan yang bersifat rekreatif. Selain itu ruang publik juga bisa menjadi citra kota. Danoe Iswanto (2006) mengungkapkan terdapat beberapa fungsi ruang publik, di antaranya adalah sebagai pusat interaksi untuk kegiatan masyarakat, sebagai ruang terbuka yang menampung koridor jalan menuju ruang publik tersebut, sebagai ruang pengikat dilihat dari struktur kota, sebagai pembagi ruang fungsi bangunan di sekitarnya dan ruang untuk transit, sebagai tempat usaha bagi pedagang kaki lima, serta sebagai paru-paru kota yang semakin padat.

Berdasarkan penggunaannya, Hatmoko (1995) membagi ruang publik menjadi tiga jenis. Yang pertama adalah aktif, dimana penggunaan ruang sangat banyak dan bersifat temporer. Jenis ke-dua adalah setengah aktif, dimana intensitas penggunaannya masih kurang dan biasanya hanya digunakan satu macam kegiatan. Terakhir adalah pasif yang penggunaannya sangat kurang malah relatif tidak ada. Dari sini dapat dilihat bahwa suatu ruang dipengaruhi oleh aktivitas yang terjadi di dalamnya. Selain ruang dengan aktivitas, manusia hidup dalam waktu dan ruang yang keduanya saling berinteraksi dan memengaruhi. Hubungan ini dapat berupa hubungan dimensional (antropometri) maupun hubungan psikologi dan emosional (proksimik).

Ruang publik yang baik mampu mewadahi masyarakat untuk melakukan berbagai aktivitas. Gehl (1987) mengungkapkan kategori aktivitas pada suatu ruang menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Aktivitas utama (*necessary activities*), yaitu kegiatan rutin yang dilakukan karena keharusan untuk memenuhi suatu kebutuhan.
2. Aktivitas pilihan (*optional activities*), yaitu kegiatan yang dilakukan pada waktu yang tepat atau ketika ada kesempatan.
3. Aktivitas sosial (*social activities*), yaitu kegiatan yang melibatkan interaksi dengan pihak lain di sekitarnya.

Dalam penelitiannya, Sari dan Siahainenia (2015) menjelaskan bahwa jika dilihat seperempat abad terakhir, terdapat perkembangan pesat pada ruang publik seiring tumbuhnya ICT (*information communication technology*). Fenomena tersebut akhirnya melahirkan ruang publik virtual. Yang menarik dari ruang publik ini adalah setiap orang dapat melakukan apa saja yang biasa mereka lakukan dalam kehidupan sosial sehari-

hari dengan cara yang baru. Hal itu dapat terjadi karena ruang tersebut berupa 'ruang imajiner' atau 'maya' sehingga bersifat artifisial dan lebih fleksibel.

Namun di sisi lain, terdapat hal yang menghambat perkembangan ruang publik. Salah satunya adalah privatisasi dan kapitalisasi kota. Ruang publik yang seharusnya dapat diakses siapa pun malah menjadi terbatas. Hanya orang yang memiliki tujuan khusus yang dapat menggunakan ruang publik tersebut. Salah satu faktornya adalah arsitektur sekitarnya, dimana ruang publik yang dikelilingi bangunan menjadikan keterbukaannya menjadi terbatas. Setiawan (2006) mengungkapkan bahwa debat tentang kapitalisasi dan privatisasi kota sebenarnya telah lama berkembang. Dalam perkembangan tersebut, pemikiran-pemikiran kritis tentang proses kapitalisasi dan materialisasi kota mengarah pada ide-ide normatif tentang bagaimana kota seharusnya. Hingga akhirnya kritik terhadap masalah kapitalisasi kota ini berujung pada ide untuk menghadirkan sisi kemanusiaan dan pentingnya memerhatikan komunitas kota.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengelompokan kegiatan yang terjadi di suatu ruang publik berdasarkan waktu, intensitas kunjungan, dan usia pengunjung. Pengelompokan ini selanjutnya dapat menjadi acuan perancang untuk mendesain ruang publik yang sesuai dengan perilaku masyarakat kota, sehingga bisa menghidupkan kembali ruang publik yang inklusif sebagai elemen pada kota

2. Bahan dan Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif (Creswell, 2008) dengan pendekatan *grounded theory* (Creswell, 2012) yang bersifat eksploratif, yaitu dengan mengumpulkan semua data tanpa memiliki ilmu pengetahuan yang memadai sebelumnya (Kumar, 2005). Metode ini digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai usia pengunjung ruang publik beserta kegiatan, waktu, dan intensitas kunjungan berdasarkan pengalaman mereka mengunjungi ruang publik.

2.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mendistribusikan kuesioner daring secara *non-random sampling* dengan teknik *snow-ball*, yaitu mengirimkan kuesioner dari satu orang ke kelompok lain (Kumar, 2005). Pertanyaan terdiri dari beberapa pertanyaan tertutup (*close ended*) untuk demografi responden seperti usia, pekerjaan, dan lain-lain serta pertanyaan terbuka (*open ended*) dengan tujuan menggali lebih dalam intensitas kunjungan serta kegiatan yang biasa dilakukan pengunjung selama berada di ruang publik (Creswell, 2008). Pengumpulan data berlangsung selama satu minggu di bulan September 2020. Data yang terkumpul di awal berjumlah 236 responden, namun karena terdapat beberapa jawaban berulang serta tidak sesuai dengan kriteria ruang publik maka data yang diolah adalah sebanyak 224. Pengurangan ini dilakukan sehingga akurasi data lebih tinggi.

Responden adalah berbagai orang baik yang pernah mengunjungi maupun tidak pernah mengunjungi ruang publik. Untuk penelitian ini, hanya digunakan data pengunjung yang pernah mengunjungi ruang publik karena dilihat kegiatan, waktu, dan intensitas kunjungannya. Responden yang pernah mengunjungi ruang publik berjumlah 219 dari berbagai usia yang nanti akan dijelaskan pada metode analisis data. Domisili responden pun dari berbagai daerah seperti Bali, Bandung, Surabaya, Tangerang, Medan, dan lainnya namun didominasi oleh responden yang berasal dari Bekasi dan DKI Jakarta. Sebagian besar responden adalah pekerja (48%) dan mahasiswa (38%)

sementara yang lainnya adalah orang yang telah pensiun (4%) maupun menganggur (11%) dengan beragam intensitas kerja per minggu, pemasukan, dan pengeluaran.

2.2. Metode Analisis Data

Metode analisis data dilakukan melalui tiga tahap utama, yaitu *open coding*, *axial coding*, dan *selective coding* (Creswell, 2007). *Open coding* dilakukan terhadap data teks yang diperoleh dari pertanyaan *open ended*. *Open coding* dilakukan dengan mengumpulkan kode yang disebutkan responden untuk selanjutnya dikelompokkan ke dalam beberapa kategori. Hasilnya adalah distribusi frekuensi. Selanjutnya adalah tahap *axial coding* yang dilakukan untuk mencari hubungan antar kategori melalui analisis korespondensi dengan bantuan aplikasi JMP. Hasil dari analisis ini adalah dendrogram kluster hubungan antar kategori. Setelah melalui tahap kluster maka dirumuskan model visual hipotesis pada tahap *selective coding*.

3. Hasil dan Diskusi

Dalam analisis isi, dilakukan *open coding* dari jawaban responden terkait kegiatan yang biasa dilakukan selama di ruang publik. Pertama dilakukan identifikasi segmen makna dari jawaban untuk selanjutnya ditentukan kode. Kode-kode yang mirip dikelompokkan menjadi kategori. Berikut merupakan beberapa contoh *open coding* dari jawaban responden.

“Jajan, menaiki mainan seperti sepeda-sepedaan, menikmati kota di malam hari” (Pekerja, Bekasi)

“duduk bercengkrama bersama teman teman” (Mahasiswa, Yogyakarta)

“Jalan. Foto. Makan.” (Pengangguran, Depok)

Kode yang dapat diambil dari jawaban responden pekerja tersebut adalah ‘jajan’, ‘bermain’, dan ‘menikmati kota’. Pada jawaban oleh mahasiswa, kode yang dapat diambil adalah ‘duduk’, ‘bercengkrama’, dan ‘bersama teman’. Sementara untuk jawaban oleh pengangguran, kode yang dapat diambil adalah ‘jalan-jalan’, ‘foto’, dan ‘makan’. Berdasarkan analisis *open coding*, terdapat 62 variasi kode dan 10 variasi kategori kegiatan di ruang publik (Tabel 1).

Tabel 1. Hasil Analisis Open Coding dari Pertanyaan Kegiatan di Ruang Publik

Kode	f	Kategori
Belajar	5	Aktivitas Pribadi (14)
Observasi	3	
Membaca	2	
Menulis	1	
Ibadah	3	
Belanja	43	Belanja (47)
Beli Oleh-oleh	3	
Cari Bahan	1	
Foto	36	Berfoto (36)
Bermain	12	Bermain (12)
Bersantai	23	Bersantai (64)
Duduk	27	
Istirahat	5	
Tiduran	1	
Kontemplasi	1	

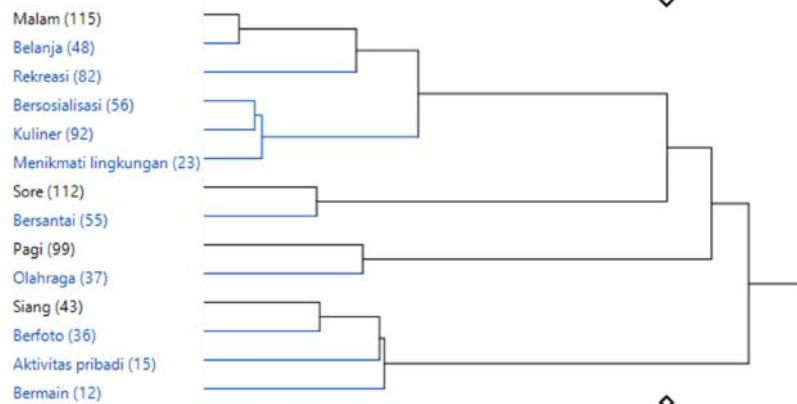
Refreshing	7	
Bercengkerama	2	
Berkumpul	2	
Bersama anak-anak	1	
Bersama keluarga	5	
Bersama kerabat	2	
Bersama komunitas	1	
Bersama teman	13	Bersosialisasi (74)
Bertemu teman	2	
Diskusi	1	
Mengobrol	33	
Nongkrong	7	
Pacaran	2	
Rapat	2	
Sosialisasi	1	
Jajan	19	
Kuliner	17	
Makan	52	Kuliner (95)
Makan minum	2	
Mencoba kuliner	1	
Minum	1	
Ngopi	3	
Mendengar musik	6	
Lihat-lihat	5	
Melihat arsitektur kota	1	
Melihat pemandangan	1	Menikmati Lingkungan (29)
Menikmati kota	1	
Menikmati pemandangan	8	
Menikmati suasana	3	
Menonton	4	
Olahraga	39	Olahraga (39)
Berkunjung	2	
Datang ke Bazaar	1	
Ke air terjun	1	
Ke Café	1	
Ke museum	1	
Ke perpustakaan	1	
Ke tempat bersejarah	1	
Melihat pameran	1	Rekreasi (94)
Jalan-jalan	66	
Menelusuri masjid	1	
Berlibur	2	
Berwisata	6	
Menginap	1	
Menyewa becak	1	
Perjalanan kerja	1	
Rekreasi	7	

(Sumber: Hasil analisis, 2020)

Setelah melalui proses *open coding*, dilakukan analisis *axial coding* untuk mencari hubungan antar kategori. Karena yang ingin dikelompokkan adalah kegiatan, maka kategori kegiatan disandingkan dengan kategori waktu, usia, dan intensitas.

3.1. Korespondensi Kegiatan dan Waktu

Waktu kunjungan berupa pertanyaan tertutup dimana responden dapat mengisi lebih dari satu pilihan. Pilihan yang disediakan adalah pagi, siang, sore, dan malam. Berdasarkan analisis korespondensi, hubungan antara kegiatan dan waktu signifikan dengan nilai p 0,0053.

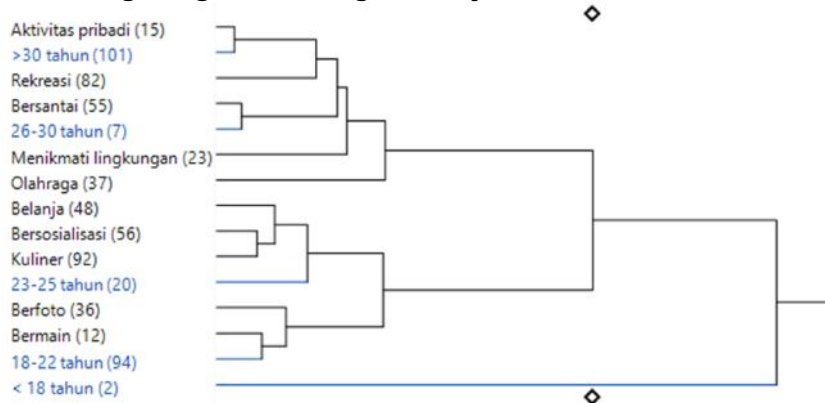


Gambar 1. Dendrogram Hubungan antara Kegiatan dan Waktu
(Sumber: Hasil analisis, 2020)

Berdasarkan hasil analisis korespondensi (Gambar 1), kegiatan di ruang publik dapat dibagi menjadi empat kluster berdasarkan waktu kunjungan, yaitu pagi, siang, sore, dan malam. Kegiatan yang biasa dilakukan di pagi hari adalah olahraga, sementara di sore hari adalah bersantai. Di malam hari, kegiatannya adalah belanja, rekreasi, bersosialisasi, kuliner, dan menikmati lingkungan. Sementara di siang hari, kegiatan yang biasa dilakukan adalah berfoto, aktivitas pribadi, dan bermain.

3.2. Korespondensi Kegiatan dan Usia

Usia responden didapatkan dari pertanyaan tertutup berupa range usia. Rentang yang diberikan yaitu kurang dari 18 tahun, 18-22 tahun, 23-25 tahun, 26-30 tahun, dan lebih dari 30 tahun. Kategori usia tersebut kemudian disandingkan dengan kegiatan dan menghasilkan hubungan signifikan dengan nilai p 0,0012.

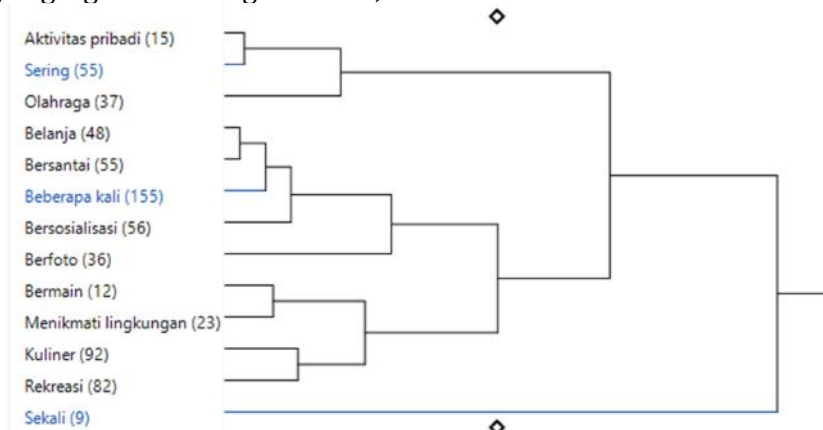


Gambar 2. Dendrogram Hubungan antara Kegiatan dan Usia
(Sumber: Hasil analisis, 2020)

Berdasarkan hasil analisis korespondensi (Gambar 2), kegiatan di ruang publik dapat dibagi menjadi tiga kluster. Kluster pertama adalah kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung dengan rentang usia lebih dari 30 tahun dan 26-30 tahun. Kegiatan yang biasa mereka lakukan berupa aktivitas pribadi, rekreasi, bersantai, menikmati lingkungan, dan olahraga. Adapun kluster ketiga dilakukan oleh pengunjung dengan rentang usia 18-22 tahun dan 23-25 tahun. Kegiatan yang mereka lakukan berupa belanja, bersosialisasi, kuliner, berfoto, dan bermain. Adapun kluster terakhir didapat dari pengunjung berusia kurang dari 18 tahun yang cenderung melakukan seluruh kegiatan.

3.3. Korespondensi Kegiatan dan Intensitas

Pertanyaan intensitas merupakan pertanyaan terbuka (*open ended*) yang selanjutnya dikategorisasi menjadi tiga kategori intensitas, yaitu sekali, beberapa kali, dan sering. Kategori 'beberapa kali' terdiri dari jawaban responden yang mengisi antara dua sampai sembilan kali serta kunjungan setahun sekali. Sementara kategori 'sering' mencakup kunjungan lebih dari sembilan kali dan kunjungan rutin seperti seminggu sekali dan sebulan sekali. Korespondensi intensitas dan kegiatan ini menunjukkan hubungan yang signifikan dengan nilai 0,0211.



Gambar 3. Dendrogram Hubungan antara Kegiatan dan Intensitas
(Sumber: Hasil analisis, 2020)

Berdasarkan hasil analisis korespondensi (Gambar 3), kegiatan di ruang publik dapat dibagi menjadi empat kluster. Yang pertama adalah kegiatan yang sering dilakukan di ruang publik, yaitu aktivitas pribadi dan olahraga. Kluster ke-dua adalah kegiatan yang dilakukan beberapa kali, yaitu belanja, bersantai, bersosialisasi, dan berfoto. Sementara kegiatan bermain, menikmati lingkungan, kuliner, dan rekreasi termasuk ke dalam kluster ke-tiga yang cenderung dilakukan beberapa kali. Kluster terakhir merupakan intensitas 'sekali' yang mencakup seluruh kegiatan.

3.4. Hipotesis Kelompok Kegiatan

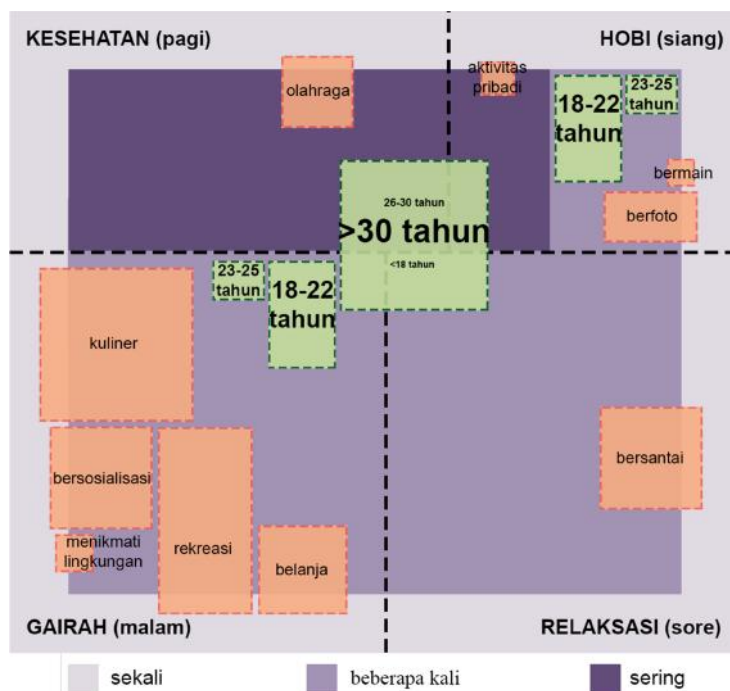
Berdasarkan ketiga korespondensi tersebut, dirumuskan suatu hipotesis kelompok kegiatan dengan membaginya menjadi empat kuadran utama berdasarkan kategori besar kegiatan. Kategori besar kegiatan tersebut didapat dari korespondensi antara kegiatan dan waktu. Adapun pembagian kategori kegiatan menjadi kategori besar kegiatan dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Pengelompokan Kegiatan menjadi Kategori Besar Kegiatan

Kegiatan	f	Klaster
Olahraga	37	Kesehatan (37)
Berfoto	36	Hobi (63)
Aktivitas pribadi	15	
Bermain	12	
Belanja	48	Gairah (301)
Rekreasi	82	
Bersosialisasi	56	
Kuliner	92	
Menikmati lingkungan	23	
Bersantai	55	Relaksasi (55)

(Sumber: Hasil analisis, 2020)

Dari empat kategori besar kegiatan berdasarkan waktu tersebut kemudian dicocokkan kembali korespondensinya dengan kategori intensitas dan usia (Gambar 4).



Gambar 4. Model Hipotesis Kelompok Kegiatan di Ruang Publik berdasarkan Waktu, Usia, dan Intensitas
(Sumber: Hasil analisis, 2020)

Kelompok pertama adalah kelompok kegiatan kesehatan yang di dalamnya mencakup kegiatan olahraga. Kelompok ini cenderung melakukan aktivitasnya di pagi hari. Sebagian kecil pelaku kelompok ini berkunjung sekali sementara kebanyakan melakukannya secara sering. Adapun pelakunya berasal dari kalangan usia kurang dari 18 tahun, 26-30 tahun, dan lebih dari 30 tahun.

Kelompok ke-dua adalah kelompok kegiatan hobi yang kegiatannya cenderung menyalurkan kesenangannya. Mereka melakukan kegiatannya di siang hari. Di dalamnya mencakup kegiatan berfoto, bermain, dan aktivitas pribadi. Adapun intensitasnya

kebanyakan adalah sering dan beberapa kali, serta sebagian kecil hanya sekali. Pelaku kelompok ini berasal dari segala kalangan usia.

Kelompok ke-tiga adalah kelompok kegiatan relaksasi. Di dalamnya mencakup kegiatan bersantai. Kelompok ini melakukan kegiatannya di sore hari dengan intensitas kunjungan beberapa kali dan sebagian kecil hanya berkunjung sekali. Pelaku kelompok ini adalah pengunjung dengan usia kurang dari 18 tahun, 26-30 tahun, dan lebih dari 30 tahun.

Terakhir adalah kelompok kegiatan gairah yang melakukan kegiatannya di malam hari. Kegiatan yang termasuk di dalamnya merupakan kegiatan-kegiatan yang cenderung membutuhkan stimulus sehingga menghasilkan gairah. Contoh kegiatannya seperti belanja, rekreasi, bersosialisasi, kuliner, dan menikmati lingkungan. Pelaku kegiatan tersebut kebanyakan melakukan kunjungan beberapa kali, meski sebagian kecil hanya melakukannya sekali. Kelompok ini juga mencakup segala kalangan usia.

Dari keempat kelompok tersebut dapat dilihat bahwa ternyata terdapat kaitan yang erat antara kegiatan dan waktu. Tidak hanya itu, rupanya usia pengunjung dan intensitas kunjungan berperan pula pada jenis kegiatan yang terjadi. Tak hanya di ruang publik, hasil ini juga dapat berimplikasi di tempat-tempat lain.

Hal ini sesuai dengan teori ruang *spatio temporal*. Dalam bukunya yang berjudul *Public Places – Urban Places*, Mathew Carmona (2003) menyebutkan bahwa *temporal* merupakan wujud dimensi ke-empat dari konsep ruang dalam konteks teori urban. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa pada perkembangannya, tempat memiliki identitas waktunya masing-masing dan memiliki makna yang kuat seiring dengan berlalunya waktu. Hal tersebut terjadi karena suatu tempat akan selalu terkait dengan waktu.

Dalam teori tersebut dijelaskan bagaimana perubahan makna ruang akibat waktu tersebut tentunya juga mengubah aktivitas yang terjadi di dalamnya. Sehingga dalam merancang suatu ruang, arsitek tak bisa hanya berpikiran satu fungsi untuk ruang tersebut karena pada kenyataannya akan terjadi dinamika fungsi ruang dan kegiatan akibat waktu. Bahkan jika dilihat dari penelitian, hubungan tersebut tak hanya terjadi antara tempat dan waktu yang kemudian berakibat ke kegiatan. Ditemukan juga adanya hubungan waktu dan usia pengunjung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa selain kegiatan, pengguna menjadi salah satu faktor penunjang *spatio temporal*.

Menariknya, pengunjung juga bisa dikelompokkan berdasarkan kegiatan dan motivasinya. Wiyono (2018) mengelompokkan tiga tipe wisatawan berdasarkan kegiatan dan motivasinya. Pembagian tersebut di antaranya *explorer*, *pleasure seeker*, dan *adventurer*. Wisatawan *explorer* cenderung melakukan kelompok kegiatan hobi dan relaksasi. Sementara itu tipe wisatawan *pleasure seeker* cenderung melakukan kegiatan hobi dan gairah. Terakhir, tipe *adventurer* cenderung melakukan kegiatan kesehatan dan kesenangan.

Jika disandingkan dengan kelompok kegiatan hasil analisis (Tabel 3), maka yang termasuk ke dalam tipe *explorer* adalah kelompok kegiatan hobi dan relaksasi karena kegiatan tersebut bersifat kognitif menurut Wiyono. Artinya, kelompok ini cenderung melakukan kegiatannya di siang dan sore hari. Pelakunya pun berasal dari segala kalangan usia dengan berbagai intensitas kunjungan. Adapun tipe *pleasure seeker* yang kegiatannya afektif termasuk ke dalam kelompok hobi dan gairah sehingga kemungkinan besar akan melakukan kegiatannya di siang dan malam hari. Tipe ini pun berasal dari berbagai kalangan usia dengan berbagai intensitas kunjungan. Terakhir adalah tipe *adventurer* yang kegiatannya bersifat petualangan, sehingga termasuk ke kelompok kegiatan kesehatan dan gairah. Tipe wisatawan ini kemungkinan besar akan

melakukan kegiatannya di pagi hari. Pelakunya cenderung berasal dari kalangan usia kurang dari 18 tahun, 26-30 tahun, dan lebih dari 30 tahun. Intensitas kunjungan tipe ini biasanya hanya sekali ataupun sering. Hal ini pun mendukung hipotesis pengguna sebagai faktor yang memengaruhi *spatio temporal* karena rupanya tipe wisatawan pun memiliki hubungan dengan waktu.

Tabel 3. Pengelompokan Kelompok Kegiatan ke dalam Tipe Wisatawan

Wisatawan (Wiyono)	Motivasi (Wiyono)	Kegiatan (Wiyono)	Kelompok Kegiatan (Analisis)
<i>Explorer</i>	Eksplorasi-sosial - Tempat wisata menarik - Pemandangan indah - Momen interaksi - Liburan - Bersenang-senang	Kognitif - Mencari informasi - Eksplorasi wisata - Piknik	Hobi Relaksasi
<i>Pleasure Seeker</i>	Kuliner - Menikmati kuliner - Bersantai	Afektif - Kuliner - Foto/videografi - Belanja	Hobi Gairah
<i>Adventurer</i>	Restoratif - Relaksasi - Menyegarkan jasmani - Fotografi - Olahraga - <i>Refreshing</i> - Hobi	Petualangan - Kemah - Mendaki	Kesehatan

(Sumber: Hasil analisis, 2020)

Dari penelitian Wiyono dapat dilihat adanya hubungan antara motivasi dan kegiatan. Sementara itu, kegiatan juga berhubungan dengan waktu. Artinya motivasi pun memiliki hubungan dengan waktu. Hal ini akhirnya memberikan kesimpulan bahwa motivasi pengguna sebagai salah satu faktor yang memengaruhi *spatio temporal*. Jika dikaitkan lagi antara motivasi tersebut dengan kelompok kegiatan, maka bisa dinilai bahwa pengunjung yang motivasinya eksplorasi-sosial cenderung melakukan kegiatannya di siang dan sore hari. Adapun pengunjung dengan motivasi kuliner biasanya akan melakukan kegiatannya di siang dan malam hari. Terakhir, pengunjung yang motivasinya restoratif akan melakukan kegiatannya di pagi hari. Dari sini pun dapat dilihat bahwa motivasi pengunjung untuk datang akan selalu berkaitan pula dengan waktu.

3.5. Implementasi

Carr (1992) mengungkapkan bahwa ada dua faktor yang harus dipertimbangkan untuk mengoptimalkan penggunaan ruang publik, yaitu:

1. *Use of space*. Faktor ini menjelaskan diperlukannya ruang-ruang berbeda yang mampu mewadahi beragam fungsi dan aktivitas yang berbeda.
2. *Space form and context*. Faktor ini mengungkapkan perlunya batas fisik, karakter fisik pada ruang, serta objek menarik sebagai penanda bentuk ruang.

Dari faktor pertama dapat dilihat bahwa ruang publik yang baik harus dapat mewadahi beragam kegiatan bagi pengunjungnya. Teori ini mendukung hasil penelitian bahwa ternyata kegiatan merupakan faktor penting pada suatu ruang publik. Di bagian sebelumnya telah dijelaskan bagaimana kegiatan terpengaruh oleh usia, waktu, dan

intensitas. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh para arsitek maupun perancang kota untuk merancang ruang publik sebagai upaya perencanaan kota. Jika ingin ruang publik tersebut terus hidup sepanjang waktu, maka minimal satu kegiatan dari tiap kelompok kegiatan harus diwadahi. Dengan diwadahnya minimal satu kegiatan dari tiap kelompok kegiatan tersebut, maka otomatis segala kalangan usia juga akan datang ke ruang publik tersebut. Pengunjung pun akan datang dengan beragam intensitas, baik yang hanya sekali, berkali-kali, maupun sering.

Aktivitas di ruang publik tersebut pun dipengaruhi oleh beberapa setting fisik. Satya (2013) membagi setting fisik tersebut ke dalam lima faktor:

1. Ruang teduhan, merupakan elemen paling penting karena elemen ini membentuk perilaku pengguna dalam memilih tujuan mereka beraktivitas. Faktor ini diperlukan terutama untuk kelompok kegiatan hobi dan relaksasi karena sinar matahari pada waktu tersebut kurang nyaman jika tidak menggunakan teduhan.
2. Ruang beristirahat dan bersantai (tempat duduk). Keperluan elemen ini bergantung pola teduhan yang menaungi, kebersihan, dan keamanan. Elemen ini penting untuk kelompok kegiatan relaksasi sebagai tempat untuk beristirahat.
3. Ruang beraktivitas (plaza). Elemen ini merupakan suatu ruang yang diharapkan luasnya cukup untuk menampung beragam aktivitas. Ruang ini penting untuk kegiatan kesehatan dan gairah yang cenderung memerlukan area luas.
4. Aksesibilitas (jalur pedestrian). Faktor ini menjelaskan perlunya tempat pengguna untuk duduk-duduk menikmati suasana. Oleh karena itu, tentunya elemen ini penting untuk kelompok kegiatan relaksasi dan gairah.
5. Penerangan di malam hari merupakan faktor terakhir. Elemen ini berpengaruh terhadap persebaran aktivitas yang berkaitan dengan keamanan dan kenyamanan kegiatan di malam hari. Selain itu, elemen ini sekaligus menjadi daya tarik penggunaan ruang. Untuk kelompok kegiatan gairah tentunya ini merupakan elemen yang paling penting mengingat konteks waktunya adalah malam hari.

Kelima faktor tersebut perlu diperhatikan untuk merespon perilaku pengguna sehingga berpengaruh pula terhadap kegiatan. Respon desain tentunya bergantung terhadap kegiatan mana yang ingin diwadahi. Namun tentunya, lebih baik apabila kelima faktor tersebut dipenuhi sehingga mewadahi seluruh kelompok kegiatan pula. Di luar kelima faktor tersebut, tentunya ada beberapa solusi desain lain untuk menciptakan ruang publik yang baik sehingga dapat mewadahi beragam kegiatan. Gabungan solusi desain tersebut dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Usulan Solusi Desain terhadap Kelompok Kegiatan di Ruang Publik

Kelompok Kegiatan	Kegiatan	Solusi Desain
Kesehatan	Olahraga	- Penyediaan lapangan atau ruang terbuka yang luas - Penyediaan trek lari
	Aktivitas pribadi	- Penyediaan ruang teduh - Penyediaan meja-meja kecil - Penyediaan fasilitas ibadah
Hobi	Bermain	- Terdapat ruang yang berbilik untuk menjaga konsentrasi
	Berfoto	- Penyediaan ruang terbuka yang luas - Desain arsitektur dibuat menarik - Membuat focal point
Relaksasi	Bersantai	- Penyediaan ruang teduh - Penyediaan ruang beristirahat dan bersantai - Penyediaan jalur pedestrian
Gairah	Belanja	- Penyediaan beragam toko

Kuliner	- Penyediaan beragam restoran, kafe, dan sejenisnya - Penyediaan ruang ramah PKL - Penyediaan ruang teduh
Bersosialisasi	- Penyediaan ruang yang luas - Pengaturan vegetasi sebagai filter polusi suara - Penyediaan ruang beristirahat dan bersantai - Penyediaan beragam wahana wisata
Rekreasi	- Penyediaan fasilitas lengkap, termasuk penerangan - Desain ramah pedestrian - Perlunya perhatian terhadap <i>serial of vision</i> - Penyediaan jalur pedestrian - Desain tidak dibuat eksklusif dari lingkungan luar
Menikmati Lingkungan	- Penyediaan ruang beristirahat dan bersantai - Perhatian terhadap desain lanskap - Penyediaan ruang untuk live music - Penyediaan ruang untuk 'nobar' atau nonton bareng - Penyediaan penerangan di malam hari

(Sumber: Hasil analisis, 2020)

4. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan terdapat empat kelompok besar kegiatan yang dilakukan di ruang publik, yaitu kelompok kesehatan, hobi, relaksasi, dan gairah. Kelompok kesehatan biasa melakukan kegiatannya di pagi hari. Di siang hari, kegiatan yang biasa dilakukan adalah kelompok kegiatan hobi, sementara di sore hari adalah kelompok kegiatan relaksasi. Terakhir adalah kelompok kegiatan gairah yang biasa dilakukan di malam hari. Seluruh kelompok dilakukan oleh pengunjung yang intensitas kunjungannya sekali. Mereka yang sering berkunjung cenderung melakukan kegiatan kesehatan dan hobi sementara yang beberapa kali melakukan kegiatan hobi, relaksasi, dan gairah. Dilihat dari segi usia, segala kalangan usia melakukan kegiatan kesibukan dan kesenangan. Namun kegiatan kesehatan dan relaksasi cenderung hanya dilakukan oleh usia kurang dari 18 tahun, 26-30 tahun, dan lebih dari 30 tahun. Selain itu, ditemukan pula adanya hubungan antara kegiatan dengan waktu yang mendukung teori *spatio temporal*. Lebih dari itu, ditemukan bahwa hal yang memengaruhi *spatio temporal* bukan hanya kegiatan, tapi juga pengguna dan motivasi pengguna.

Penelitian ini bersifat pionir dan masih memiliki beberapa kekurangan, di antaranya adalah dari metode yang berakibat kepada responden. Metode yang digunakan adalah *non random sampling*, sehingga meskipun telah mencapai lebih dari 200 responden, distribusinya masih kurang merata. Responden masih didominasi oleh kalangan dewasa dan kurang dari kalangan pelajar. Domisilinya pun kebanyakan masih dari Jakarta dan Bekasi. Padahal kedua faktor tersebut dapat memengaruhi kegiatan yang dapat dilakukan di ruang publik karena terpengaruh kemampuan fisik pengguna serta konteks iklim kota. Oleh karena itu tingkat reliabilitas masih perlu ditingkatkan dan penelitian lanjutan diperlukan dengan distribusi responden yang lebih merata melalui metode *random sampling*.

Penelitian perilaku juga lebih banyak menyinggung aspek sosial dan budaya, padahal hal tersebut dapat pula berpengaruh ke dalam bidang arsitektur. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para arsitek dan peneliti di bidang arsitektur. Arsitek dan peneliti harus dapat mengaitkan dan mengimplementasikan perilaku tersebut ke wujud arsitektur.

Daftar Pustaka

- Adhitama, M. S. (2014). Faktor Penentu Setting Fisik Dalam Beraktifitas Di Ruang Terbuka Publik "Studi Kasus Alun-Alun Merdeka Kota Malang". *RUAS (Review of Urbanism and Architectural Studies)*, 11(2), 1-9. <https://ruas.ub.ac.id/index.php/ruas/article/view/133>
- Carmona, M., Heath, T., Oc, T., & Tiesdell, S. (2003). *Public Places – Urban Spaces: The Dimensions of Urban Design*. Great Britain: Architectural Press.
- Carr, S., Stephen, C., Francis, M., Rivlin, L. G., & Stone, A. M. (1992). *Public Space*. Australia: Press Syndicate of University of Cambridge.
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Approaches (2nd ed.)*. London: SAGE Publications.
- Creswell, J. W. (2008). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California: Sage Publications, Inc.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research (4th ed.)*. Boston: M.A. Pearson.
- Gehl, J. (1987). *Life Between Buildings: Using Public Space*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Habibah, U., Aisyiyah, N., & Ningrum, L. I. (2012). Studi tentang status perkawinan mahasiswa reguler PGSD Tegal hubungannya dengan prestasi akademik. *Journal of Elementary Education*, 1(1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee/article/view/307>
- Hakim, R. & Utomo, H. (2003). *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap: Prinsip-Unsur dan Aplikasi Desain*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara
- Hantono, D. (2017). Pola Aktivitas Ruang Terbuka Publik pada Kawasan Taman Fatahillah Jakarta. *Jurnal Arsitektur KOMPOSISI*, Vol. 11 (6), 265-277. <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/komposisi/article/view/1360>
- Hantono, D. (2019). Kajian Perilaku pada Ruang Terbuka Publik. *NALARs Jurnal Arsitektur*, 18 (1), 45-56. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/nalars/article/view/3621>
- Iswanto, D. (2006). Kajian Ruang Publik Ditinjau dari Segi Proporsi / Skala dan Enclosure. *Jurnal Ilmiah Perancangan Kota dan Permukiman ENCLOSURE*, 5 (2), 74-81. <http://eprints.undip.ac.id/18488/>
- Lynch, K. (1960). *The Image Of The City*. MIT PRESS, Prinkel In the USA.
- Putri, A. Y., Ernawati, J., & Ramdhani, S. (2017). Pola Aktivitas pada Ruang Publik Taman Trunojoyo Malang. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur Universitas Brawijaya*, 5 (4). <http://arsitektur.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jma/article/view/431>
- Rully. (2016). Peran Public Space sebagai Upaya Peningkatan Partisipasi Masyarakat dalam Menjaga Lingkungan Binaan Kota. *Jurnal Teknik Sipil dan Arsitektur*, 19 (23).
- Sari, D. K., & Siahainenia, R. R. (2015). Gerakan Sosial Baru di Ruang Publik Virtual pada Kasus Satinah. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 12 (1), 105-118. <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/jik/article/view/446>
- Setiawan, B. B. (2006). Ruang Publik dan Modal Sosial: Privatisasi dan Komodifikasi Ruang di Kampung. *UNISIA*, 0 (59), 28-38. <https://journal.uui.ac.id/Unisia/article/view/5469>
- Wibawa, M. S. Y. (2019). Fenomena Terbentuknya Ruang Spatio-Temporal di Kawasan Stadion Pahoman Bandarlampung. *JA!UBL Jurnal Arsitektur*, 09 (2), 19-26. <http://jurnal.ubl.ac.id/index.php/ja/article/view/1259>

- Wirasmoyo, W. (2017). Optimasi Lahan Terlantar menjadi Ruang Publik di Kampung Kota. *Jurnal Arsitektur KOMPOSISI*, 11 (5), 217-225.
<https://ojs.uajy.ac.id/index.php/komposisi/article/view/1295>
- Wiyono, B. P. A., Kusuma, H. E., Sinatra, F., & Tampubolon, A. C. (2019). TIPE WISATAWAN BERDASARKAN KORELASI MOTIVASI DAN KEGIATAN DI TEMPAT WISATA (STUDI KASUS: INDONESIA). *TATALOKA*, 21(2), 314.
https://www.researchgate.net/profile/Fran-Sinatra/publication/335398916_TIPE_WISATAWAN_BERDASARKAN_KORELASI_MOTIVASI_DAN_KEGIATAN_DI_TEMPAT_WISATA_STUDI_KASUS_INDONESIA/links/5d8454a092851ceb791b13de/TIPE-WISATAWAN-BERDASARKAN-KORELASI-MOTIVASI-DAN-KEGIATAN-DI-TEMPAT-WISATA-STUDI-KASUS-INDONESIA.pdf