

EVALUASI PLACEMAKING THE HALLWAY SPACE TERHADAP TEORI PROJECT FOR PUBLIC SPACES

Satrio Bimo Kusumo

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
d300210206@student.ums.ac.id

Qomarun

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
qomarun@ums.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi penerapan konsep placemaking pada The Hallway Space, Bandung, sebagai upaya menghidupkan kembali ruang publik yang terbengkalai di lantai dua Pasar Kosambi. Dengan mengacu pada kerangka The Place Diagram dari Project for Public Spaces (PPS), Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk implementasi placemaking di lokasi lain, guna menghidupkan kembali ruang publik yang terbengkalai. Penelitian ini mengevaluasi elemen seperti aksesibilitas, kenyamanan, keragaman aktivitas, dan interaksi sosial melalui metode deskriptif kualitatif berbasis observasi langsung dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prinsip placemaking telah berhasil diterapkan, mentransformasi The Hallway Space menjadi ruang publik yang inklusif, nyaman, dan mendukung kegiatan sosial, budaya, serta ekonomi. Secara keseluruhan, The Hallway Space telah menetapkan placemaking sebagai strategi efektif dalam menciptakan ruang publik yang fungsional dan berdaya guna. Kesimpulan ini memberikan pemahaman tentang pentingnya placemaking dalam upaya menghidupkan ruang publik yang terbengkalai di lokasi lain

KEYWORDS:

Placemaking, Ruang Publik, The Hallway Space

PENDAHULUAN

Ruang publik merupakan elemen penting dalam kehidupan perkotaan yang berfungsi sebagai wadah interaksi sosial, pengembangan budaya, dan aktivitas ekonomi. Namun, seiring dengan perkembangan yang pesat sering kali menyebabkan banyak ruang publik menjadi terbengkalai. Hal ini memunculkan kebutuhan akan strategi yang dapat menghidupkan kembali ruang-ruang tersebut menjadi ruang publik yang fungsional. Salah satu pendekatan yang berkembang dalam konteks ini adalah *placemaking*, yaitu pendekatan berbasis komunitas yang bertujuan untuk menciptakan ruang publik yang inklusif, nyaman, dan mendukung kegiatan sosial. Pendekatan ini menitikberatkan pada elemen-elemen seperti aksesibilitas, kenyamanan, keberagaman aktivitas, dan koneksi sosial untuk menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional tetapi juga mampu mendorong keterlibatan masyarakat (Scannell & Gifford, 2017).

Placemaking adalah pendekatan desain perkotaan multifungsi yang mendorong keterlibatan masyarakat, meningkatkan identitas, dan mempromosikan interaksi sosial dan budaya. Ini memberdayakan masyarakat untuk berpartisipasi aktif dalam membentuk lingkungan mereka, menciptakan ruang perkotaan yang inklusif dan berkelanjutan melalui proses kolaboratif (Borini & Campioli, 2024). *Placemaking* tidak hanya berorientasi pada pengembangan fisik ruang, tetapi juga pada penguatan aspek sosial, budaya, dan ekonomi.

The Hallway Space, yang berlokasi di lantai dua Pasar Kosambi, Bandung, merupakan salah satu contoh keberhasilan menghidupkan kembali ruang publik yang terbengkalai dengan menerapkan prinsip *placemaking*. Pasar Kosambi, yang memiliki sejarah panjang sebagai pusat perdagangan sejak era kolonial, mengalami kemunduran akibat munculnya pusat perbelanjaan modern dan kebakaran pada tahun 2019. Setelah mengalami proses

pemulihan, akhirnya pada Oktober 2020, The Hallway Space diresmikan sebagai ruang publik yang menggabungkan fungsi sosial, budaya, dan ekonomi. The Hallway Space berhasil menghidupkan area terbengkalai menjadi ruang publik yang inklusif, nyaman dan mendukung kegiatan sosial.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis mengadakan penelitian untuk mengetahui penerapan konsep *placemaking* pada The Hallway Space, faktor dari konsep *placemaking* yang menyebabkan The Hallway Space berhasil menghidupkan kembali ruang publik yang terbengkalai, lalu apakah faktor-faktor dari *placemaking* merupakan kunci sepenuhnya kesuksesan The Hallway Space. Data hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana prinsip *placemaking* dapat diadaptasi untuk menghidupkan ruang publik yang terbengkalai di tempat-tempat lain.

TINJAUAN PUSTAKA

Ruang Publik

Ruang publik yang inklusif, nyaman, dan mendukung kegiatan sosial merupakan salah satu komponen strategis dalam pengembangan perkotaan. Hermida (2024) menyatakan bahwa ruang publik yang ideal adalah ruang yang mampu mendukung berbagai aktivitas pengguna dengan menyediakan kenyamanan, keamanan, dan inklusivitas. Penelitian lebih lanjut oleh Carmona (2021) mengidentifikasi aksesibilitas, keberagaman aktivitas, estetika, dan keberlanjutan sebagai elemen utama dalam menentukan keberhasilan ruang publik.

Ruang publik adalah area yang dapat diakses dan digunakan oleh semua orang tanpa diskriminasi, dirancang untuk memenuhi kebutuhan sosial, budaya, dan rekreasi masyarakat. Menurut (Perera *et al.* (2024), ruang publik tidak hanya menjadi tempat fisik, tetapi juga mencakup dimensi sosial yang memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antarindividu.

Placemaking

Placemaking merupakan pendekatan konseptual dalam perancangan dan pengelolaan ruang publik yang bertujuan menciptakan ruang publik yang inklusif, nyaman, dan mendukung kegiatan sosial.

Menurut Costa *et al.* (2023) *Placemaking* adalah proses menciptakan tempat berkualitas, dimana individu dapat hidup, bekerja, bermain, dan belajar secara efektif, mencerminkan beragam konteks dan kebutuhan. Montgomery (2018) menekankan bahwa elemen kunci dari *placemaking* adalah pemberdayaan masyarakat, penciptaan ruang yang fleksibel, dan integrasi fungsi sosial, budaya, dan ekonomi. *Placemaking* juga telah terbukti menjadi alat efektif dalam menghidupkan kembali kawasan perkotaan yang sebelumnya terbengkalai.

Menurut *Project for Public Spaces* (PPS) (2007), *placemaking* melibatkan partisipasi aktif masyarakat dalam proses perancangan untuk memastikan ruang publik mencerminkan identitas lokal dan kebutuhan pengguna. *Project for Public Spaces* (PPS) (2007) juga menjelaskan konsep dalam *placemaking* sering kali merujuk pada teori *the place diagram* yang menekankan empat dimensi utama yang saling berkaitan, yaitu *Access and linkages*, *Comfort and image*, *Uses and activities*, dan *Sociability*. Pendekatan *placemaking* oleh *Project for Public Spaces* (PPS) ini dapat membantu untuk menentukan variabel yang sesuai dengan penelitian kali ini.

Hubungan Placemaking terhadap Ruang Publik

Placemaking memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas ruang publik dengan memadukan desain yang fungsional dan pengalaman sosial. Studi oleh Dalal *et al.* (2024) menunjukkan bahwa *Placemaking* meningkatkan hubungan ruang publik dengan menumbuhkan kenyamanan, keamanan, dan keindahan, yang mendorong interaksi sosial.

Salah satu peran utama *placemaking* adalah menghidupkan kembali ruang publik yang terbengkalai. Dalam hal ini, *placemaking* memberikan kesempatan untuk mengintegrasikan kembali ruang-ruang tersebut ke dalam kehidupan masyarakat melalui desain yang memperhatikan kebutuhan masyarakat. Montgomery (2018) menyoroti bahwa penerapan prinsip *placemaking* pada ruang publik terbengkalai tidak hanya menciptakan ruang yang fungsional, tetapi juga membangun kembali rasa keterhubungan sosial di kawasan tersebut. Studi oleh Putri & Marcillia (2022)

juga menunjukkan bahwa *placemaking* diterapkan dalam upaya menghidupkan kembali ruang publik yang terbengkalai untuk meningkatkan kualitas, dengan berfokus pada aktivitas pengguna, kenyamanan, akses, dan kemampuan bersosialisasi, memastikan area tersebut dapat mengakomodasi beragam pengguna dan menumbuhkan suasana masyarakat yang dinamis.

The Hallway Space

The Hallway Space adalah ruang publik yang berada di Jalan Ahmad Yani, lantai dua Pasar Kosambi, Bandung, yang kini menjadi pusat bagi berbagai aktivitas ekonomi dan sosial. Sebagai salah satu destinasi baru bagi masyarakat urban, ruang ini menampung *tenant-tenant* lokal yang bergerak di bidang fesyen, kuliner, seni, dan kerajinan tangan. *Tenant-tenant* ini memberikan pengalaman unik kepada pengunjung melalui produk kreatif dan inovatif yang menggambarkan identitas lokal Bandung. The Hallway Space juga dikenal sebagai tempat penyelenggaraan berbagai kegiatan komunitas seperti pameran seni, lokakarya, bazar kreatif, hingga acara musik yang mendorong partisipasi masyarakat luas.

Dengan desain yang modern namun tetap mempertahankan beberapa elemen tradisional pasar, The Hallway Space menawarkan suasana yang nyaman dan menarik bagi pengunjung. Penataan ruangnya mendukung interaksi sosial, di mana pengunjung dapat menikmati pengalaman kuliner sembari bersosialisasi, atau sekadar menikmati suasana artistik yang khas. Selain itu, tempat ini juga menjadi wadah kolaborasi bagi komunitas lokal, seperti seniman, desainer, dan pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) yang memanfaatkan ruang ini untuk mempromosikan karya dan produk mereka (Marcendy, 2023; Bandung Bergerak, 2023).

Aktivitas yang beragam di The Hallway Space membuatnya menjadi ruang publik yang menghidupkan kembali fungsi lantai dua Pasar Kosambi yang sebelumnya terbengkalai. Transformasi ini memberikan contoh konkret

bagaimana pasar tradisional dapat berkembang menjadi ruang multifungsi yang mengakomodasi kebutuhan ekonomi kreatif sekaligus menjadi tempat interaksi sosial yang inklusif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan dua sumber data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi langsung menggunakan pendekatan non-partisipatoris untuk memahami kondisi di lokasi tanpa keterlibatan langsung dengan aktivitas di ruang tersebut. Data sekunder dikumpulkan melalui studi literatur dari buku, jurnal, dan media elektronik yang relevan, serta dokumentasi berupa bukti visual dan catatan pendukung. Analisis dilakukan dengan teknik komparatif, mengintegrasikan data dari observasi dan studi literatur untuk menghasilkan evaluasi dan kesimpulan yang valid secara sistematis.

Lokasi penelitian adalah The Hallway Space yang berada di Jalan Ahmad Yani, lantai dua Pasar Kosambi, Bandung. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada The Place Diagram yang dikembangkan oleh Project for Public Spaces (PPS), yang mencakup empat variabel utama : Access and linkages, Comfort and image, Uses and activities, dan Sociability. Variabel ini digunakan sebagai panduan untuk mengidentifikasi *placemaking* yang mendukung keberhasilan ruang publik (PPS, 2007).



Gambar 1. The Place Diagram (sumber : Project for Public Spaces, 2007)

Dari beberapa variabel tersebut, dijabarkan kembali menjadi beberapa sub-variabel lalu diambil sub-variabel yang dinilai *tangible* oleh penulis sebagai indikator penilaian yang dijelaskan pada tabel berikut :

Tabel 1. Indikator penilaian berdasarkan variabel *access and linkages*

Sub-Variabel	Pertanyaan
<i>Continuity</i>	Apakah transisi tempat/ruang lancar tanpa hambatan yang mengganggu pengguna
<i>Proximity</i>	Apakah tempat/ruang berada dekat pada pusat aktivitas dan apakah tempat/ruang memiliki hubungan dengan bangunan disekitarnya
<i>Connected</i>	Apakah tempat/ruang memiliki hubungan fisik dan visual dengan bangunan sekitar, seperti jalan utama, trotoar, atau ruang publik lainnya.
<i>Readable</i>	Apakah tempat/ruang memiliki <i>layout</i> yang mudah dipahami oleh pengunjung, sehingga pengunjung mudah menemukan area yang diinginkan
<i>Walkable</i>	Apakah tempat/ruang dapat diakses dengan berjalan kaki
<i>Convenient</i>	Apakah tempat/ruang memudahkan mengakses fasilitas pendukung
<i>Accessible</i>	Apakah tempat/ruang memungkinkan semua orang, termasuk pengguna dengan kebutuhan khusus mengaksesnya

(sumber : analisa penulis, 2024)

Tabel 2. Indikator penilaian berdasarkan variabel *comfort and image*

Sub-Variabel	Pertanyaan
<i>Safe</i>	Apakah terdapat fasilitas keamanan pada tempat/ruang
<i>Clean</i>	Apakah tempat/ruang terjaga kebersihannya sehingga menciptakan kenyamanan bagi pengguna
<i>Walkable</i>	Apakah tempat/ruang memiliki aksesibilitas yang baik untuk berjalan kaki
<i>Sitable</i>	Apakah tempat/ruang memiliki tempat duduk yang mudah diakses
<i>Attractive</i>	Apakah tempat/ruang memiliki desain yang menarik sehingga mendatangkan pengunjung

<i>Historic</i>	Apakah tempat/ruang memiliki sejarah atau cerita yang memperkuat identitasnya
-----------------	---

(sumber : analisa penulis, 2024)

Tabel 3. Indikator penilaian berdasarkan variabel *uses and activities*

Sub-Variabel	Pertanyaan
<i>Fun</i>	Apakah tempat/ruang menyediakan fasilitas rekreasi
<i>Active</i>	Apakah terdapat pengguna pada tempat/ruang
<i>Vital</i>	Apakah pada tempat/ruang terdapat kegiatan secara teratur diadakan dan dapat menarik partisipasi masyarakat
<i>Special</i>	Apakah tempat/ruang memiliki desain yang berbeda dengan tempat/ruang lain
<i>Useful</i>	Apakah bagian-bagian pada tempat/ruang digunakan

(sumber : analisa penulis, 2024)

Tabel 4. Indikator penilaian berdasarkan variabel *sociability*

Sub-Variabel	Pertanyaan
<i>Diverse</i>	Apakah pada tempat/ruang pengunjung bervariasi baik dari usia, budaya atau profesi yang berbeda
<i>Friendly</i>	Apakah tempat/ruang memiliki desain yang ramah yaitu dapat diakses semua orang, termasuk orang dengan mobilitas terbatas
<i>Interactive</i>	Apakah terjadi interaksi antar pengguna pada tempat/ruang dan apakah diwadahi
<i>Welcoming</i>	Apakah tempat/ruang terbuka untuk siapapun

(sumber : analisa penulis, 2024)

Pada tahap pengolahan data, analisis, dan pembahasan, peneliti melaksanakan beberapa langkah, yaitu mengolah serta menganalisis data yang diperoleh dari hasil observasi dan studi literatur melalui pengelompokan data berdasarkan variabel yang telah ditetapkan pada indikator penelitian kemudian melakukan analisis dan pembahasan dengan menggunakan pendekatan kualitatif lalu mengambil kesimpulan dari hasil penelitian serta menyusun rekomendasi untuk penelitian di masa mendatang.







HASIL PENELITIAN

Tabel 5. Analisis berdasarkan variabel *access and linkages*

Pertanyaan	Jawaban	Dokumentasi
Apakah transisi tempat/ruang lancar tanpa hambatan yang mengganggu pengguna	Interiornya dirancang dengan alur yang mulus antara area <i>tenant</i> , lorong, dan ruang terbuka, memungkinkan pengunjung bergerak tanpa kebingungan atau hambatan.	 <p>Gambar 2. Lorong The Hallway Space (sumber : dokumentasi penulis, 2024)</p>
Apakah tempat/ruang berada dekat pada pusat aktivitas dan apakah tempat/ruang memiliki hubungan dengan bangunan disekitarnya	The Hallway Space terletak pada Jalan Ahmad Yani dekat dengan berbagai pusat aktivitas, seperti pasar, dll	 <p>Gambar 3. Letak The Hallway Space (sumber : dokumentasi penulis, 2024)</p>
Apakah tempat/ruang memiliki hubungan fisik dan visual dengan bangunan sekitar, seperti jalan utama, trotoar, atau ruang publik lainnya.	Terdapat akses seperti trotoar dan jalan untuk terhubung pada bangunan sekitar	 <p>Gambar 4. Trotoar penghubung (sumber : dokumentasi penulis, 2024)</p>
Apakah tempat/ruang memiliki <i>layout</i> yang mudah dipahami oleh pengunjung, sehingga pengunjung mudah menemukan area yang diinginkan	Terdapat peta The Hallway Space sehingga mudah menemukan area yang diinginkan meskipun belum diperbaharui sesuai <i>layout</i> terbaru	 <p>Gambar 5. Peta The Hallway Space (sumber : dokumentasi penulis, 2024)</p>
Apakah tempat/ruang dapat diakses dengan berjalan kaki	The Hallway Space dapat diakses dengan berjalan kaki, terdapat trotoar untuk mengakses dengan jalan kaki	 <p>Gambar 6. Akses menuju The Hallway Space (sumber : dokumentasi penulis, 2024)</p>
Apakah tempat/ruang memudahkan mengakses fasilitas pendukung	Fasilitas pendukung The Hallway Space sangat mudah diakses, seperti Mushola	 <p>Gambar 7. Mushola (sumber : dokumentasi penulis, 2024)</p>
Apakah tempat/ruang memungkinkan semua orang, termasuk pengguna dengan kebutuhan khusus mengaksesnya	Terdapat <i>ramp</i> pada The Hallway Space yang memungkinkan akses bagi pengguna berkebutuhan khusus, dan lansia	 <p>Gambar 8. Ramp The Hallway Space (sumber : dokumentasi penulis, 2024)</p>


(sumber : analisa penulis, 2024)





Tabel 6. Analisis berdasarkan variabel *comfort and image*

Pertanyaan	Jawaban	Dokumentasi
Apakah terdapat fasilitas keamanan pada tempat/ruang	Terdapat pos jaga, penitipan barang, dan juga terdapat beberapa kamera pengawas	 <p>Gambar 9. Penitipan barang (sumber : dokumentasi penulis, 2024)</p>
Apakah tempat/ruang terjaga kebersihannya sehingga menciptakan kenyamanan bagi pengguna	The Hallway Space bersih dan terdapat tempat sampah pada tiap sudut	 <p>Gambar 10. Tempat sampah (sumber : dokumentasi penulis, 2024)</p>
Apakah tempat/ruang memiliki aksesibilitas yang baik untuk berjalan kaki	The Hallway Space memiliki luasan dan <i>layout</i> interior yang memudahkan aksesibilitas berjalan kaki didalamnya	 <p>Gambar 11. The Hallway Space (sumber : dokumentasi penulis, 2024)</p>
Apakah tempat/ruang memiliki desain yang menarik sehingga mendatangkan pengunjung	The Hallway Space memiliki desain yang memadukan elemen modern dengan elemen tradisional sehingga menarik	 <p>Gambar 12. The Hallway Space (sumber : dokumentasi penulis, 2024)</p>
Apakah tempat/ruang memiliki tempat duduk yang mudah diakses	Pada The Hallway Space tersedia tempat duduk pada hampir semua titik yang bisa dengan mudah diakses	 <p>Gambar 13. Tempat duduk (sumber : dokumentasi penulis, 2024)</p>
Apakah tempat/ruang memiliki sejarah atau cerita yang memperkuat identitasnya	The Hallway Space memiliki sejarah, meskipun bergaya modern, The Hallway Space berada pada bangunan lama sehingga masih mencerminkan warisan sejarah	 <p>Gambar 14. Pasar Kosambi (sumber : dokumentasi penulis, 2024)</p>


(sumber : analisa penulis, 2024)

Tabel 7. Analisis berdasarkan variabel *uses and activities*

Pertanyaan	Jawaban	Dokumentasi
Apakah tempat/ruang menyediakan fasilitas rekreasi	Terdapat fasilitas rekreasi pada The Hallway Space, seperti tennis meja dan <i>tenant-tenant</i> yang menawarkan pengalaman	 <p>Gambar 15. Tennis meja (sumber : dokumentasi penulis, 2024)</p>

Apakah terdapat pengguna pada tempat/ruang	Terdapat banyak pengguna pada The Hallway Space	
		Gambar 16. The Hallway Space (sumber : dokumentasi penulis, 2024)
Apakah pada tempat/ruang terdapat kegiatan secara teratur diadakan dan dapat menarik partisipasi masyarakat	Terdapat banyak kegiatan komunitas pada The Hallway Space yang diadakan secara teratur	
		Gambar 17. Kegiatan komunitas (sumber : dokumentasi penulis, 2024)
Apakah tempat/ruang memiliki desain yang berbeda dengan tempat/ruang lain	The Hallway Space memiliki atmosfer berbeda karena desainya yang modern, meskipun tempat berada di dalam pasar tradisional	
		Gambar 18. The Hallway Space (sumber : dokumentasi penulis, 2024)
Apakah bagian-bagian pada tempat/ruang digunakan	Hampir semua bagian-bagian pada The Hallway Space digunakan	
		Gambar 19. Lorong The Hallway Space (sumber : dokumentasi penulis, 2024)
(sumber : analisa penulis, 2024)		

Tabel 8. Analisis berdasarkan variabel *sociability*

Pertanyaan	Jawaban	Dokumentasi
Apakah pada tempat/ruang pengunjung bervariasi baik dari usia, budaya atau profesi yang berbeda	Pengunjung The Hallway Space bervariasi, baik dari segi usia, budaya atau profesi	
		Gambar 20. Pengunjung The Hallway Space (sumber : dokumentasi penulis, 2024)
Apakah tempat/ruang memiliki desain yang ramah yaitu dapat diakses semua orang, termasuk orang dengan mobilitas terbatas	Terdapat <i>ramp</i> bagi orang dengan mobilitas terbatas mengakses The Hallway Space	
		Gambar 21. Ramp (sumber : dokumentasi penulis, 2024)
Apakah terjadi interaksi antar pengguna pada tempat/ruang dan apakah diwadahi	The Hallway Space mewadahi interaksi antar pengguna, salah satu contohnya adalah jual beli	
		Gambar 22. Kegiatan jual beli (sumber : dokumentasi penulis, 2024)

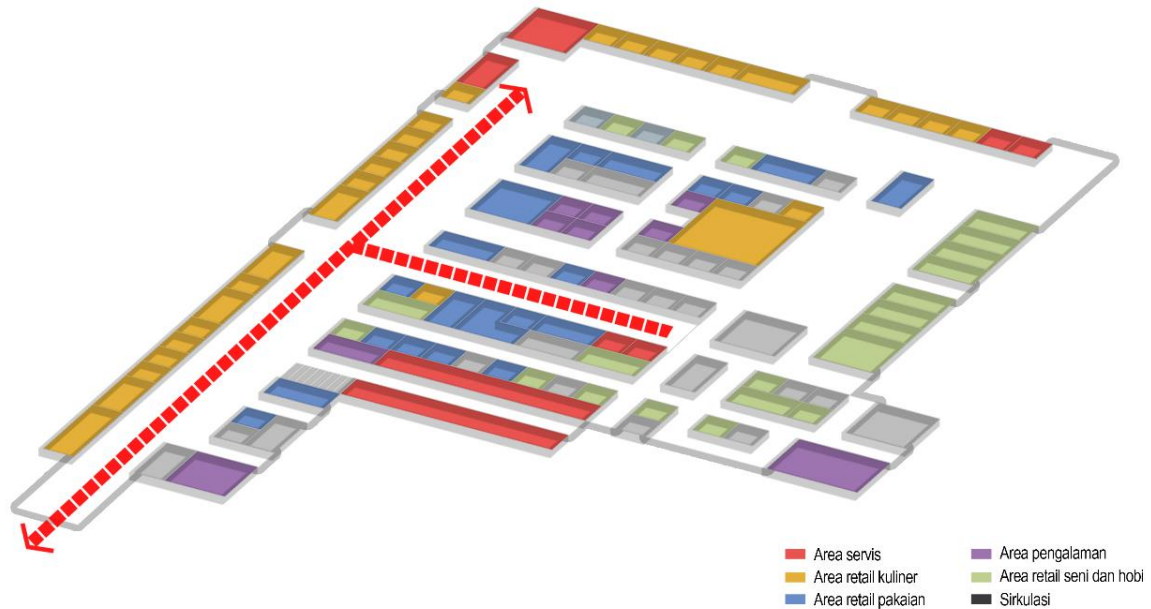
Apakah tempat/ruang terbuka The Hallway Space terbuka bagi siapa pun yang ingin berkunjung



Gambar 23. The Hallway Space
(sumber : dokumentasi penulis, 2024)

(sumber : analisa penulis, 2024)

PEMBAHASAN



Gambar 24. Analisa *layout* The Hallway Space
(sumber : analisa penulis, 2024)

Dari gambar di atas dapat dilihat *layout* The Hallway Space dengan pembagian areanya masing-masing

Variabel *Access and linkages*

Aksesibilitas dan keterhubungan ruang publik ditinjau secara fisik dan visual, aksesibilitas dan keterhubungan terbagi menjadi dua yaitu internal dan eksternal.



Gambar 25. aksesibilitas internal The Hallway Space
(sumber : analisa penulis, 2024)

Berdasarkan penelitian The Hallway Space memiliki aksesibilitas internal yang baik, The Hallway Space dirancang dengan alur interior yang menghubungkan area *tenant*, lorong, dan ruang terbuka secara mulus, sehingga pengunjung dapat bergerak tanpa hambatan. Untuk navigasi internal, terdapat peta yang membantu pengunjung menemukan area yang diinginkan meskipun belum sepenuhnya diperbarui sesuai *layout* terbaru. Hal ini menunjukkan adanya upaya untuk memudahkan orientasi pengunjung di dalam ruang tersebut.



Gambar 26. aksesibilitas eksternal The Hallway Space

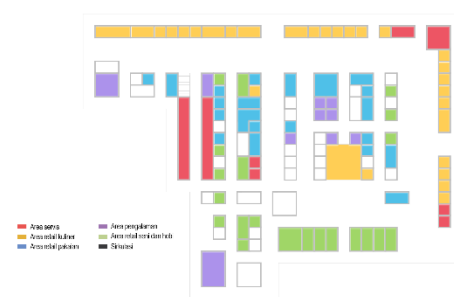
(sumber : analisa penulis, 2024)

Pada aksesibilitas dan keterhubungan eksternal The Hallway Space memiliki lokasi strategis di pusat aktivitas Kota Bandung yang berada pada Jalan Ahmad Yani, memastikan ruang ini terhubung secara fisik dan visual dengan lingkungan sekitarnya. Akses seperti trotoar dan jalan utama mendukung keterhubungan tempat ini dengan bangunan sekitar, mempermudah aksesibilitas baik untuk pejalan kaki maupun pengunjung yang menggunakan transportasi pribadi maupun umum.

The Hallway Space juga dirancang dengan perhatian khusus pada inklusivitas. Penyediaan *ramp* memungkinkan akses bagi pengguna berkebutuhan khusus, seperti lansia dan penyandang disabilitas, sehingga ruang ini dapat diakses oleh semua kalangan. Elemen-elemen ini mencerminkan prinsip *placemaking* dalam menciptakan ruang publik yang mudah diakses, fungsional, dan mendukung berbagai aktivitas serta kebutuhan pengunjung.

Variabel *Comfort and image*

Identitas dan kenyamanan yang baik akan ditinjau dari kelengkapan dan ketersediaan fasilitas pada ruang publik. The Hallway Space menyediakan fasilitas yang mendukung keamanan pengunjung, seperti pos jaga, penitipan barang, dan kamera pengawas yang tersebar di area strategis. Keberadaan fasilitas ini memberikan rasa aman bagi pengunjung saat beraktivitas di dalam ruang. Kebersihan tempat juga menjadi prioritas, terlihat dari penempatan tempat sampah di hampir setiap sudut, yang mempermudah pengunjung menjaga kebersihan dan menciptakan suasana yang nyaman.



Gambar 27. *layout* The Hallway Space (sumber : analisa penulis, 2024)

Layout interior The Hallway Space dirancang untuk mendukung aksesibilitas yang baik. Area yang luas dan pengaturan lorong yang rapi mempermudah mobilitas berjalan kaki di seluruh ruang. Selain itu, desain ruang memadukan elemen modern dengan elemen tradisional, menciptakan daya tarik visual yang unik. Kombinasi ini tidak hanya menarik pengunjung tetapi juga memberikan identitas khas pada ruang tersebut. Fasilitas tempat duduk tersebar di hampir seluruh area dan mudah diakses, sehingga pengunjung dapat dengan nyaman beristirahat atau bersosialisasi. Hal ini mendorong interaksi sosial dan menciptakan suasana yang lebih hidup di dalam ruang. Keberadaan The Hallway Space di bangunan lama Pasar Kosambi juga memberikan nilai historis yang signifikan.

Melalui kombinasi fasilitas keamanan, kebersihan, aksesibilitas, desain estetis, dan nilai sejarah, The Hallway Space memberikan pengalaman ruang yang komprehensif, mendukung berbagai kebutuhan pengguna dan memperkuat identitasnya mencerminkan prinsip *placemaking* dalam menciptakan ruang publik yang memiliki identitas dan nyaman bagi pengunjung.

Variabel *Uses and activities*

Kegunaan dan aktivitas ditinjau dari pemanfaatan dan kegiatan pada suatu ruang publik, semakin banyak pemanfaatan dan aktivitas pada ruang publik maka semakin baik potensi ruang publik. The Hallway Space menawarkan berbagai fasilitas rekreasi yang menarik, dan *tenant-tenant* yang menghadirkan pengalaman interaktif bagi pengunjung. Fasilitas ini memberikan nilai tambah pada ruang tersebut dengan menciptakan suasana yang dinamis dan mendukung berbagai aktivitas rekreasi. Aktivitas pengunjung yang tinggi menunjukkan bahwa tempat ini berhasil memenuhi

kebutuhan masyarakat sebagai ruang publik yang fungsional dan menarik.

Kegiatan komunitas secara teratur menjadi salah satu daya tarik utama di The Hallway Space. Berbagai acara seperti pameran seni, lokakarya kreatif, dan bazar komunitas diadakan untuk melibatkan masyarakat secara aktif. Partisipasi yang tinggi dalam kegiatan ini menunjukkan keberhasilan ruang ini sebagai pusat interaksi sosial sekaligus wadah kolaborasi komunitas lokal.

Dari segi desain, The Hallway Space memiliki identitas yang khas dengan memadukan elemen modern di dalam lingkungan pasar tradisional. Kombinasi ini menciptakan atmosfer unik yang membedakannya dari ruang publik lainnya dan menarik perhatian berbagai kalangan. Hampir seluruh bagian ruang dimanfaatkan secara optimal, dari area *tenant* hingga ruang terbuka, mencerminkan perencanaan tata ruang yang efektif dan relevan dengan kebutuhan pengunjung.

Dengan fasilitas rekreasi, kegiatan komunitas yang beragam, dan desain inovatif, The Hallway Space berhasil menjadi ruang publik yang banyak dimanfaatkan dan mendukung berbagai kegiatan, ini menandai bahwa The Hallway Space telah menerapkan prinsip *placemaking* dengan cukup baik.

Variabel *Sociability*

Pada dasarnya, ruang publik harus ramah terhadap setiap penggunanya. The Hallway Space adalah ruang publik yang terbuka untuk semua kalangan, dengan pengunjung yang bervariasi dari berbagai usia, budaya, dan profesi. Keberagaman ini menunjukkan daya tarik ruang yang mampu melayani kebutuhan masyarakat secara luas, menjadikannya lingkungan yang inklusif dan dinamis.



Gambar 28. *ramp* pada The Hallway Space (sumber : analisa penulis, 2024)

Desain ruangnya dirancang ramah bagi semua orang, termasuk individu dengan mobilitas terbatas, dengan adanya *ramp* untuk memudahkan akses. Hal ini memastikan bahwa penyandang disabilitas dan lansia dapat menikmati ruang ini tanpa hambatan, mencerminkan komitmen terhadap inklusivitas. Selain itu, interaksi antar pengguna terfasilitasi dengan baik, terutama melalui aktivitas jual beli di *tenant-tenant* yang tersedia. Aktivitas ini tidak hanya mendukung kegiatan ekonomi tetapi juga menciptakan hubungan sosial antar pengunjung. Ruang ini juga terbuka bagi siapa saja, tanpa batasan, sehingga semakin memperkuat perannya sebagai ruang publik yang inklusif.

Dengan desain yang ramah, aksesibilitas yang baik, dan kebijakan keterbukaan, The Hallway Space berhasil menciptakan suasana yang mendukung interaksi sosial dan keberagaman pengguna, hal ini menunjukkan bahwa The Hallway Space telah mengimplementasikan prinsip *placemaking* dengan cukup baik.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengidentifikasi penerapan prinsip *placemaking* di The Hallway Space, Bandung, yang sebelumnya merupakan bagian terbengkalai dari Pasar Kosambi. Dengan mengacu pada kerangka *The Place Diagram*, elemen seperti *Access and linkages*, *Comfort and image*, *Uses and activities*, dan *Sociability* telah diterapkan secara baik. Transformasi ini menunjukkan bagaimana *placemaking* mampu menghidupkan kembali ruang publik terbengkalai menjadi ruang publik yang berfungsi secara sosial, budaya, dan ekonomi.



Gambar 29. Capaian *The Place Diagram* (sumber : analisa penulis, 2024)

Keberhasilan ini didukung oleh peran aktif komunitas lokal dalam menciptakan aktivitas relevan dan menjaga keberlanjutan ruang melalui kontribusi kreatif dan kolaboratif. Pendekatan ini memperkuat rasa kepemilikan dan inklusivitas, menjadikan The Hallway Space sebagai model ruang publik yang berdaya guna dan menarik. Penelitian ini menegaskan potensi *placemaking* berbasis komunitas sebagai strategi untuk menghidupkan ruang publik terbengkalai lainnya, mendukung pembangunan kota yang berkelanjutan dan berorientasi pada nilai-nilai lokal.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang disampaikan oleh peneliti, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengambil studi kasus selain The Hallway Space agar keberhasilan penggunaan konsep *placemaking* dapat diuji di lokasi yang berbeda. Dalam menerapkan konsep *placemaking* untuk merancang bangunan, disarankan untuk mempertimbangkan faktor-faktor yang telah dijadikan acuan oleh Lembaga *Project for Public Spaces* dalam menilai penerapan konsep tersebut pada suatu tempat atau ruang.

Penelitian ini juga memiliki kelemahan terkait aspek penilaian dari pengunjung atau pengguna The Hallway Space, di mana keterbatasan data dan sumber informasi menjadi kendala utama. Dengan menggunakan metode observasi dan studi literatur, penelitian ini hanya mengandalkan data fisik dan studi literatur untuk menghindari bias penilaian subjektif dari penulis. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan metode survei atau kuesioner guna mengukur kenyamanan pengguna atau pengunjung, sehingga data yang dihasilkan lebih valid. Penggunaan metode kuantitatif juga direkomendasikan agar hasil penelitian lebih terukur.

DAFTAR PUSTAKA

- Borini, M., & Campioli, S. (2024). The Intangible Values of *Placemaking* in Engaging Youth for Activating and Shaping Places. *The Journal of Publik Space*, 9(2), 147-166.
- Carmona, M. (2021). *Publik places urban spaces: The dimensions of urban design*. Routledge.
- Dalal, P., Swamy, V., & Narkhade, P. (2024). Evaluating a *Placemaking* Approach for Publik Space Regeneration.
- Hermida, A. G. (2024). Design of Publik Space: An Essential Tool for a Better Future. *Journal of Traditional Building, Architecture and Urbanism*, (5), 471-471.
- Marcendy, D. (2023) Tentang Pasar Kosambi, Sejak Era kolonial Sampai the hallway space, BandungBergerak.id. Available at: <https://bandungbergerak.id/article/detail/15811/tentang-pasar-kosambi-sejak-era-kolonial-sampai-the-hallway-space-2> (Accessed: 19 December 2024).
- Marcendy, D. (2023) *Tentang Pasar Kosambi, Sejak Era kolonial Sampai the hallway space #1*, BandungBergerak.id. Available at: <https://bandungbergerak.id/article/detail/15809/tentang-pasar-kosambi-sejak-era-kolonial-sampai-the-hallway-space-1> (Accessed: 18 December 2024).
- Perera, W. S. D., Kulatunga, U., De Silva, M. C. K., & Dias, N. (2024). REVISITING THE NOTION OF 'PUBLIK SPACES': PROFESSIONAL AND COMMUNITY PERSPECTIVES. In *Proceedings The 12th World Construction Symposium/ August* (Vol. 879, p. 879).
- Putri, M. N. F. N., & Marcillia, S. R. (2022). User's Perception of Publik Space at Malioboro Street After Revitalization using *Placemaking* Approach. *Built Environment Studies*, 3(1), 17-26.
- Scannell, L., & Gifford, R. (2017). The experienced psychological benefits of place attachment. *Journal of environmental psychology*, 51, 256-269.
- Smaniotta Costa, C., Fathi, M., & Garcia-Esparza, J. A. (2023). *Placemaking in Practice Volume 1: Experiences and Approaches from a Pan-European Perspective*.
- What is *Placemaking*? (2007). Retrieved 17 December 2024, from <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>