

Mohammad Alvin Huda

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
D300200149@Gmail.com

Widyastuti Nurjayanti

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
wn276@ums.ac.id

ABSTRAK

Balaikota Surakarta merupakan bangunan milik pemerintah yang sudah berdiri sejak tahun 1919 pada masa kolonial setelah terjadi pembakaran pada tahun 1998 beberapa renovasi dan rekonstruksi dilakukan sehingga menjadi Balaikota Surakarta yang dikenal saat ini. Seiring berjalannya waktu balaikota yang berstatus sebagai gedung pemerintahan mulai banyak dikunjungi masyarakat dan menjadi destinasi wisata lokal baru, hal ini membuat beberapa area Balaikota terutama halaman depan pendapa menjadi ruang publik ini menunjukkan adanya penerapan konsep Placemaking. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi konsep Placemaking yang diterapkan dan mengevaluasi kawasan gedung Balaikota Surakarta. Proses pengumpulan data menggunakan metode observasi langsung dan kajian literatur yang relevan sebagai bahan pelengkap, setelah data terkumpul dilakukan analisis data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat unsur-unsur konsep Placemaking pada kawasan ini dikarenakan Balaikota Surakarta dapat menggambarkan bagaimana masyarakatnya melalui pengaplikasian budaya pada bangunan dan tata massa serta fasilitas balaikota mampu mengakomodasi kegiatan-kegiatan besar dan kecil di dalamnya, adapun terdapat beberapa poin yang masih perlu diperbaiki dan ditingkatkan kedepannya.

KEYWORDS:

Balaikota, Surakarta, Placemaking, Konsep, Masyarakat

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Balaikota Surakarta merupakan pusat pemerintahan wilayah kota Solo yang dibangun pada tahun 1919 oleh pemerintah kolonial Belanda sebagai saingan kekuasaan Keraton Kasunanan. Tahun 1998 gedung Balaikota sempat terbakar akibat adanya gejolak politik yang tidak stabil dan memuncaknya ketidakpuasan masyarakat terhadap pemerintah saat itu, kemudian dilakukan rekonstruksi dan renovasi oleh Presiden Megawati Soekarnoputri pada tahun 2002 dan mengembalikan fungsinya sebagai pusat pemerintahan wilayah Surakarta sekaligus sebagai bangunan yang mempertahankan dan membudayakan nilai-nilai dan budaya lokal. Sejak dilakukannya renovasi dan rekonstruksi pada tahun 2002, Kawasan gedung Balaikota secara bertahap telah banyak dikunjungi masyarakat dan wisatawan sebagai salah satu area destinasi wisata lokal. Pada kesempatan yang lain juga sering diadakan event atau acara

budaya yang dilaksanakan oleh masyarakat sipil ataupun pemerintah. Fenomena ini memberikan fungsi tambahan pada gedung Balaikota yang sengaja atau tidak menjadikannya sebagai tempat berkumpul sebuah komunitas atau masyarakat pada kawasan tersebut untuk melaksanakan kegiatan yang mendukung atau meningkatkan kualitas hidup komunitas atau masyarakat tersebut, ini memberikan adanya indikasi penerapan konsep *Placemaking* (PPS,2007).

Placemaking merupakan konsep yang sudah ada sejak pertengahan abad ke-20 mulanya merupakan sebuah kritik terhadap pendekatan perencanaan kota yang mengutamakan infrastruktur yang mengabaikan kualitas kehidupan warga kotanya. *The Death and Life of Great American Cities* (1961) oleh Jane Jacob merupakan salah satu pemicu awal konsep ini berkembang, buku ini mengkritik para perencana kota yang sering kali mengabaikan kehidupan dan aktivitas sosial yang ada pada masyarakat sekitar. Tahun

1970-an William H. Whyte melakukan studi observasi dalam proyek *Street Life Project* yang mana merupakan pionir dalam studi perilaku dan dinamika kota, puncaknya pada tahun 1975 salah satu asistennya Fred Kent bersama koleganya mendirikan *Project for Public Spaces* atau PPS sebuah organisasi nirlaba yang berfokus pada realisasi konsep urban yang dicanangkan oleh William H. Whyte (PPS,2010). Konsep ini kemudian dikenal sebagai konsep *Placemaking*, sebuah konsep pendekatan arsitektur yang memandang bahwa ruang publik seperti taman, alun-alun, atau jalanan merupakan jantung kegiatan setiap masyarakat atau suatu komunitas (PPS,2007).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi kawasan gedung Balaikota Surakarta yang terdiri dari lapangan depan sampai area belakang untuk mengetahui bagaimana pengaplikasian konsep *Placemaking* pada kawasan Balaikota dengan melakukan observasi lapangan dan mengkaji literatur yang ada. Irfan (2018) melakukan kajian terhadap *human behaviour* pengunjung pada halaman Balaikota Surakarta yang menunjukkan bahwa halaman Balaikota Surakarta mampu menampung berbagai interaksi sosial didalamnya. Penelitian Sayyid Habibullah dan Agus S. Ekomadyo (2021) dengan judul "Place-Making Pada Ruang Publik: Menelusuri Genius Loci Pada Alun-Alun Kapuas Pontianak" menemukan bahwa sungai kapuas merupakan "Genius Loci" yang dimiliki alun-alun Kapuas Pontianak memberikan keunikan atau kekhasan sendiri yang tidak dimiliki lainnya, hal tersebut juga membuat alun-alun kapuas mampu meningkatkan kualitas masyarakatnya dengan menarik banyak pengunjung untuk melakukan aktivitas disekitarnya.

Untuk itu, hasil penelitian diharapkan mampu mengidentifikasi adanya pengaplikasian konsep *Placemaking* pada kawasan gedung dan memberikan rekomendasi demi meningkatkan kualitas ruang eksisting kedepannya.

Rumusan Masalah

- Apakah terdapat unsur-unsur *Placemaking* pada kawasan balaikota Surakarta?

- Bagaimana pengaplikasian konsep *Placemaking* pada kawasan?
- Apakah kawasan balaikota Surakarta mampu menampung seluruh aktifitas masyarakat sebagai ruang publik?
- Bagaimana pengaruh fungsi Balaikota sebagai ruang publik terhadap fungsinya sebagai pusat pemerintahan kota?

Tujuan Penelitian

- Mengidentifikasi penerapan konsep *Placemaking* pada kawasan balaikota Surakarta
- Mengetahui pengaplikasian konsep *Placemaking* pada kawasan
- Menganalisis daya tampung kawasan balaikota Surakarta sebagai ruang publik
- Mengevaluasi kawasan gedung balaikota Surakarta dalam menjalankan fungsinya sebagai ruang publik

Manfaat Penelitian

- Mengevaluasi bagaimana kondisi eksisting kawasan balaikota Surakarta sebagai ruang publik
- Memberikan rekomendasi dalam peningkatan kualitas kawasan balaikota sebagai pusat kegiatan masyarakat atau komunitas sekitar

Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian penulis dibuktikan dengan memaparkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya. Sumber berupa skripsi, buku, jurnal, karya ilmiah, dan laman web resmi pemerintah. Berikut penelitiannya:

Penelitian yang pertama dilakukan oleh Diantara Nur Alam dan Avi Marlina (2024) dalam "Penerapan *Placemaking* Dalam Perancangan Creative Hub Di Surakarta". Penelitian ini berfokus pada implementasi konsep *Placemaking* untuk menghasilkan rumusan konsep perencanaan dan perancangan baru dalam pengoptimalisasian ruang publik sebagai ruang kreatif.

Penelitian kedua dilakukan oleh Muhammad Irfan Noer Rahman (2018) berjudul "Identifikasi Halaman Balai Kota Surakarta Sebagai Ruang Komunal Dengan Pendekatan Human Behaviour". Karya Ilmiah ini bertujuan untuk memahami perilaku

manusia di area halaman balaikota Surakarta dan bagaimana keadaan ruang halaman balaikota memengaruhi perilaku manusia yang menggunakannya.

Ketiga, Penelitian ini dilakukan oleh Sayyid Habibullah dan Agus S. Ekomadyo (2021) berjudul "Place-Making Pada Ruang Publik: Menelusuri Genius Loci Pada Alun-Alun Kapuas Pontianak". Fokus penelitian ini adalah untuk mengurai konsep *Genius Loci* (teori yang merujuk pada kekhasan suatu tempat) pada alun-alun Pontianak sebagai salah satu ruang publik yang berhasil menarik banyak pengunjung.

Berikut adalah penelitian-penelitian yang telah dilakukan yang didasarkan pada konsep *Placemaking*. Penelitian **Analisis Konsep *Placemaking* di Kawasan Balai Kota Surakarta** akan menggunakan metode deskriptif-kualitatif dengan melakukan observasi lapangan dan mengkaji literatur yang relevan sebagai proses pengambilan data.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian *Placemaking*

Placemaking merupakan sebuah konsep pendekatan arsitektur yang memandang bahwa ruang publik seperti taman, alun-alun, atau jalanan merupakan jantung kegiatan setiap masyarakat atau suatu komunitas (PPS,2007). Schneekloth dan Shibley (1995) memaparkan bahwa *Placemaking* bukan hanya mendesain ruang secara fisik, melainkan bagaimana cara turhubungannya manusia atau *user* dengan tempat tersebut secara emosional, sosial, dan budaya.

Prinsip *Placemaking*

Project for Public Spaces atau dikenal PPS salah satu organisasi nirlaba yang mempopulerkan konsep *Placemaking* memberikan 11 prinsip dalam mendesain dengan konsep tersebut. 11 prinsip tersebut adalah :

1. *The Community is the Expert*

Dalam merancang sebuah ruang publik hal pertama yang perlu dilakukan adalah mengidentifikasi potensi-potensi yang ada disekitar proyek rancangan berada. Potensi-potensi ini bisa berupa nilai sejarah, komersil, ataupun budaya lokal, hal ini dilakukan

untuk memberikan rasa kepemilikan bersama pada komunitas atau masyarakat sekitar sehingga terdapat manfaat jangka panjang bagi pihak perancang dan komunitas

2. *Create a Place, Not a Design*

Penekanan desain yang fungsional tanpa menghilangkan estetika desain. Aspek seperti aksesibilitas, kenyamanan, dan keamanan merupakan pokok utama desain.

3. *Look for Partners*

Perancang diperlukan untuk mencari kawan atau kolega yang dapat membantu proses perancangan karena adanya kolega atau kawan dapat memberikan hasil yang sangat berbeda dari rancangan yang dibuat sendiri

4. *You Can See a Lot Just by Observing*

Melalui observasi perancang dapat memahami dan mempelajari bagaimana ruang publik yang berhasil dan yang gagal dan melalui observasi juga dapat diketahui bagaimana langkah pengembangan dan tata kelola yang tepat ketika ruang publik sudah terbangun

5. *Have a Vision*

Pandangan atau visi terhadap masa depan ruang publik perlu dimiliki dan ditanamkan pada tiap individu yang menggunakan ruang tersebut. Visi disini diartikan sebagai apa saja aktivitas yang dapat dilakukan didalamnya dan apa pentingnya hal tersebut bagi mereka, hal ini menimbulkan rasa bangga atau sense of pride pada pengguna sekitar.

6. *Experiment: Lighter, Quicker, Cheaper*

Melakukan berbagai eksperimen untuk menemukan berbagai inovasi dalam merancang ruang publik yang baik, inovasi-inovasi yang terbukti efisien dalam pengapliasiannya dalam lingkup ruang publik memiliki tiga poin utama yaitu ringan, murah, dan mudah

7. *Triangulate*

Penempatan ruang-ruang yang saling berhungan ditempat strategis mampu mendorong minat masyarakat atau komunitas sekitar untuk beraktivitas di

dalam ruang publik. Prinsip ini mirip konsep Kitchen Work Triangle dalam ilmu desain interior

8. *They Always Say 'It Can't Be Done'*

Proses perancangan tidak hanya memiliki tantangan pada kondisi site namun terdapat tantangan yang datang dari komunitas itu sendiri yang ragu terhadap rencana yang telah disusun

9. *Form Supports Function*

Pemahaman akan kebutuhan dan kegunaan ruang publik akan berdampak pada bentuk ruang publik yang dirancang, masukan atau *input* dari komunitas dan elemen-elemen dari luar penting untuk membentuk ruang publik yang berkesinambungan dimasa depan

10. *Money is Not the Issue*

Kondisi finansial tidak selalu menjadi masalah dalam proses perancangan ruang publik kreatifitas seorang desainer dan keterlibatan komunitas dalam prosesnya dapat mengakali masalah tersebut

11. *You Are Never Finished*

Konsep *Placemaking* tidak memiliki garis akhir, konsep ini merupakan sebuah proses yang akan terus berubah dan berulang mengikuti perkembangan dan kebutuhan komunitas atau masyarakat dalam tiap zamannya.

Seluruh prinsip ini merupakan dasar pengaplikasian konsep *Placemaking* pada ruang publik.

Tujuan Konsep *Placemaking*

Seperti halnya dengan ide atau gagasan arsitektur lainnya, konsep *Placemaking* juga memiliki tujuan atau *Goal* yang ingin dicapai, tujuan-tujuan tersebut antara lain:

1. Menciptakan Ruang Aman dan Nyaman

Menurut PPS (2007) ruang publik yang baik tidak hanya diukur melalui atribut-atribut fisiknya saja akan tetapi bagaimana ruang tersebut dapat berfungsi untuk mendukung atau memenuhi kebutuhan-kebutuhan

sosial masyarakat yang menjadi *lakon* utama dalam desain.

2. Meningkatkan Kualitas Hidup Masyarakat

Jahn Gels (2010) dalam *Cities of People* menekankan desain kota dan ruang publik harus ramah untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakatnya, tujuna ini terkait dengan fungsi ruang publik yang harus dapat digunakan untuk berbagai macam aktivitas sosial

3. Menciptakan Identitas suatu Komunitas

Menciptakan ruang publik yang mencerminkan budaya lokal sehingga komunitas tersebut memiliki rasa kepemilikan bersama terhadap ruang publik tersebut.

Pengertian Balaikota



Gambar 1. Pendapa Gedhe

(Sumber: <https://pinjamtempat.surakarta.go.id>)

Balaikota umumnya merupakan gedung kantor walikota yang dikelilinginya diisi gedung-gedung penunjang untuk mendukung layanan terhadap publik dan menjalankan fungsinya sebagai pusat administrasi wilayah kota. Sutrisno, Eko (2016) menjelaskan bahwa fungsi balaikota tidak hanya sebagai pusat administrasi melainkan juga sebagai simbol otoritas dan pelayanan tingkat kota dan Koentjaraningrat (2009), dalam buku "Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan" menambahkan balaikota juga merupakan pusat kebudayaan dan identitas suatu kota.

Sejarah Balaikota Surakarta

Untuk memahami Balaikota Surakarta maka diperlukan untuk mengetahui sejarah kota itu sendiri. Bagian ini akan dipisah menjadi dua kategori yaitu pra-kemerdekaan dan masa pasca-kemerdekaan sebagai berikut:

Pra-Kemerdekaan

Daerah Surakarta sebelum kemerdekaan Indonesia tahun 1945 merupakan wilayah *Vorstenlanden* atau swapraja, Wilayah yang memiliki status tersebut berhak untuk memerintah atau mengatur rumah tangganya sendiri tanpa ada campur tangan pihak luar mirip seperti status daerah keistimewaan pada masa pra-kemerdekaan. Status *Vorstenlanden* diatur dalam kontrak yang dibentuk langsung antara Gubernur kolonial dengan Raja Setempat (Sri Sunan). Terdapat dua jenis kontrak yang terbentuk pada masa ini, kontrak pertama merupakan kontrak panjang yang menyatakan tentang kesetaraan kekuasaan antara pihak kolonial dengan keraton Surakarta yang membuat keraton terikat sepenuhnya dengan kekuasaan Belanda, dan kontrak kedua merupakan pernyataan pendek berisi tentang pengakuan keraton terhadap kekuasaan Belanda. Kasunanan Surakarta diatur oleh kontrak panjang sedangkan Makunegaran diatur dalam pernyataan pendek. Kontrak-kontrak ini diperbarui oleh Belanda setiap pergantian kepemimpinan Kasunanan dan Mangkunegaran (ANRI, 2014).



Gambar 2. Balaikota Masa Kolonial
(Sumber: Wereld Museum)

Pada Masa ini sekitar tahun 1919 gedung Balaikota lama dibangun tidak jauh dari benteng *Vastenburg* dan Keraton Kasunanan sebagai simbol otoritas yang menyaingi kekuasaan keraton selain itu bangunan juga merupakan rumah gubernur kolonial Belanda untuk wilayah keresidenan Surakarta, Bangunan didominasi gaya khas kolonial barat dengan warna putih gading dilengkapi tiang-tiang besar yang menyimbolkan otoritas dan stabilitas kekuasaan Belanda di karisidenan Surakarta (Siregar, 2017).

Masa Pasca-Kemerdekaan

Sejak pembangunannya pada masa kolonial, gedung Balaikota telah banyak melewati masa-masa kritis dalam perjalanan bangsa Indonesia mencapai kemerdekaannya, gedung asli warisan Belanda sempat bertahan sampai terjadinya pembakaran oleh massa pada peristiwa kerusuhan 1998 seperti terjadi pada saat *Clash II* tahun 1948 oleh Belanda (Qomarun dan Prayitno, 2007).



Gambar 3 Balaikota Pasca Kemerdekaan
(Sumber: <https://aroeng-binang.blogspot.com/>)

Setelah stabilnya kondisi politik dan ekonomi di Indonesia Rekonstruksi dan renovasi gedung dilakukan dan diresmikan diakhir tahun 2002 oleh presiden Megawati Soekarnoputri (Aroengbinang, 2018). Kondisi fisik gedung yang bermula memiliki berarsitektur kolonial Belanda sekarang memiliki nuansa tradisional Jawa dengan gedung pendopo besar beratap joglo di halaman depan yang saat ini menjadi ciri khas tersendiri dari balaikota Surakarta. Sejak saat itu gedung Balaikota telah banyak dilakukan renovasi sampai menjadi gedung yang dikenal saat ini.

METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian berada di kawasan gedung Balaikota Surakarta, terletak di Jl. Jend. Sudirman No.2, Kampung Baru, Pasar Kliwon, Surakarta, Jawa Tengah. Lokasi merupakan pusat administrasi pemerintahan wilayah kota surakarta berada ditengah pusat kota. Sekitar lokasi terdapat beberapa *landmark* kawasan sebagai berikut:

1. Benteng Vastenburg
2. Pasar Gedhe Hardjonagoro
3. Keraton Kasunanan
4. Kawasan Loji Wetan

Pengambilan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan penelitian ini adalah Observasi langsung untuk mengetahui dan memahami dinamika dan pemanfaatan area kawasan oleh masyarakat sekitar. Analisis terhadap literatur-literatur terkait juga dilakukan untuk menambah wawasan kajian analisis penerapan konsep *Placemaking* di Balaikota Surakarta.

Dengan metode yang akan digunakan dalam penelitian dapat perlu diketahui parameter apa saja yang akan menjadi tolak ukur dalam analisis konsep *Placemaking*. Berikut poin-poin yang akan menjadi parameter berdasarkan prinsip-prinsip konsep *Placemaking* oleh Project for Public Spaces (PPS) :

Tabel 1. Parameter Penelitian

No.	Parameter	Indikator
1	Keragaman Sosial	Aktivitas Keragaman aktivitas yang dilakukan oleh pengguna (bersantai, berkumpul, berdagang, dsb.).
2	Kenyamanan dan Keamanan	Ketersediaan fasilitas bagi pengguna Tingkat kebersihan dan perawatan area Fasilitas Keamanan untuk pengguna (jumlah CCTV, keberadaan petugas keamanan, dan lain-lain)
3	Aksesibilitas kawasan	ruang Akses bagi pejalan kaki, kendaraan pribadi dan umum Hubungan anatara kawasan dengan kondisi sekitar Akses menuju fasilitas umum
4	Identitas kota	Keberadaan elemen-elemen lokal yang dapat mewakili budaya masyarakat
5	Adaptibilitas dan Fleksibilitas Ruang	Fleksibilitas ruang dalam mengakomodasi aktivitas masyarakat

ANALISIS DATA DAN HASIL PENELITIAN

Sumber data diambil dari literatur-literatur yang berkaitan dengan tujuan dan prinsip-prinsip *Placemaking*, bentuk literatur bisa berupa artikel, jurnal, atau karya ilmiah lainnya. Sebagai data tambahan dilakukan survei lapangan dengan parameter penelitian yang telah ditentukan sebagai fokus utama pengambilan data. Survei dilaksanakan pada akhir pekan yaitu Sabtu malam dan Minggu pagi hari bertepatan dengan *Car Free Day* (CFD) dengan asumsi puncak ramainya Balaikota oleh pengunjung terjadi pada waktu-waktu tersebut.

Terminologi “Balaikota Surakarta” sendiri tidak merujuk hanya sebatas pendapa *Gede* dan taman depannya melainkan sebuah kawasan yang disusun dari beberapa gedung-gedung kantor pemerintahan untuk mendukung fungsi utamanya, adapun beberapa diantaranya tidak dapat diakses semua masyarakat. Maka, dalam hal penelitian konsep *Placemaking* ruang yang diteliti harus memiliki dua poin yaitu akses publik yang bebas dan ruang tempat berkumpul dan bersosial, berdasarkan dua poin ini terdapat area Balaikota yang memenuhi syarat tersebut yaitu Halaman depan Pendapa dan Bangunan Pendapa itu sendiri.

Dengan merujuk pada bab dua analisis data dan hasil penelitian akan dikategorikan berdasarkan lima parameter penelitian, sebagai berikut :

Identitas



Gambar 4. Lapangan dan Pendapa Gedhe (Sumber: Survei, November 2024)

Ruang publik yang terbangun dapat mewakili bagaimana gambaran masyarakat atau komunitas sekitarnya. Elemen-elemen yang mewakili biasanya diambil dari budaya setempat dan bentuk pengaplikasian elemen-elemen ini beragam. Pada ruang publik yang diteliti terdapat beberapa elemen budaya lokal

yang dimasukkan pada bangunan sebagai berikut :

1. Tata Massa Bangunan

Denah kawasan Balaikota memiliki kemiripan dengan denah rumah tradisional Jawa. Pendapa sebagai ruang public berada didepan kawasan kemudian diikuti Bale Tawang Arum sebagai pusat kawasan dan kantor Bupati yang dikelilingi beberapa gedung sebagai pendukung Bale Tawang Arum untuk menjalankan fungsi utamanya sebagai pusat administrasi wilayah kota.



Gambar 5. Denah Kawasan
(Sumber: Survei, November 2024)

2. Fasad Bangunan

Bangunan-bangunan yang ada pada kawasan banyak dipengaruhi oleh arsitektur Jawa. Hal ini terlihat pada bangunan Pendapa Gede, sebuah bangunan yang sarat akan budaya Jawa dengan atap besar bentuk joglo dan tiang-tiang besar di bawahnya berhasil menjadikan Pendapa Gede ikon Balaikota Surakarta dan menggambarkan bagaimana masyarakat dan pemerintah Surakarta menghargai serta menjaga warisan-warisan budaya mereka. Elemen-elemen arsitektur Jawa juga terlihat pada bangunan lainnya seperti Masjid Baitul Makmur yang memiliki atap bertingkat mirip dengan masjid Agung Demak yang merupakan salah satu masjid tertua.



Gambar 6. Pendapa Gedhe (Kanan) dan Masjid Baitul Makmur (Kiri)
(Sumber: Survei, November 2024)

3. Ukiran

Ukiran-ukiran dapat dilihat pada tiang-tiang pendapa Gede dan masjid Baitul Makmur, ukiran menggunakan motif-motif tanaman pada coraknya



Gambar 7. Tiang Pendapa (Kanan) dan Masjid (Kiri)
(Sumber: Survei, November 2024)

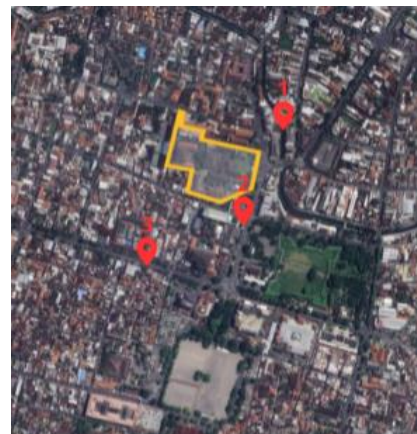
4. Vegetasi

Penggunaan vegetasi dalam arsitektur Jawa merupakan hal penting karena dalam budaya Jawa tiap-tiap jenis pohon yang digunakan memiliki maksudnya sendiri. Terdapat beberapa tanaman yang digunakan dalam kawasan yaitu :

- Pohon Beringin
- Asem Jawa

Aksesibilitas Ruang Kawasan

Balaikota beralamat di Jl. Jend. Sudirman No.2, Kampung Baru, Pasar Kliwon, Surakarta, Jawa Tengah. Memiliki akses dengan Landmark kota dan fasilitas umum dengan rincian sebagai berikut:



Gambar 8. Jalan Utama
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

1. Jalan Utama dan Sungai
Terdapat satu alur sungai pada poin 1 yaitu sungai Pepe dan dua Jalan Utama disekitar kawasan yaitu Jalan Jend. Sudirman dan Jalan Slamet Riyadi yang ditunjukkan pada poin nomor 2 dan 3
2. Aksesibilitas Landmark Kota
Beberapa Landmark dapat dijumpai pada sekitar kawasan, pada radius 400 meter (lingkar merah) terdapat tiga landmark yaitu :

- Radius 400 meter
 1. Pasar Gede Hardjonagoro
 2. Rutan Klas 1 Surakarta
 3. Benteng Vastenburg
- Radius 700 meter
 4. Gedung Djoeng 45
 5. Alun-Alun Utara Surakarta
 6. Masjid Agung Surakarta



Gambar 9. Peta Landmark
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

3. Aksesibilitas Fasilitas Umum

a. Pusat Ekonomi

Lima pusat ekonomi terlihat berada disekitar kawasan, dengan rincian sebagai berikut :

- Radius 400 meter
 1. Pasar Gede Hardjonagoro
 2. Pusat Grosir Solo (PGS)
- Radius 700 meter
 3. Beteng Trade Center (BTC)
 4. Pasar Kliwon
 5. Pasar Klewer



Gambar 10. Pusat Ekonomi
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

b. Fasilitas Pendidikan

Dua fasilitas pendidikan juga berdiri pada radius 400 dan 700 meter, yaitu :

1. TK-SD Kanisius Keprabon 1
2. SD Marudirini Surakarta



Gambar 11. Fasilitas Pendidikan
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

c. Transportasi Umum

Pada kawasan terdapat lima halte bus dalam kota yang dapat diakses, yaitu :

1. Halte Balaikota
2. Halte BCA
3. Halte BTC
4. Halte Sangkrah

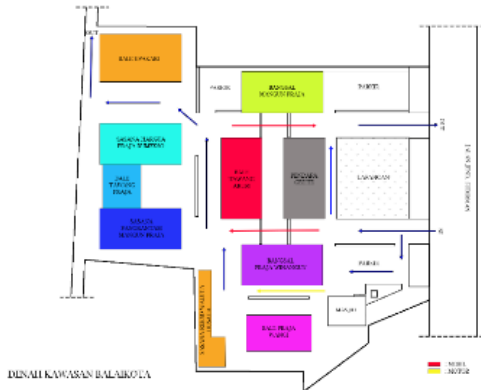


Gambar 12 Peta Halte
(Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

4. Alur Sirkulasi Kawasan

Alur masuk kawasan bagi pengunjung dimulai dari jalan Jend. Sudirman, pada siang hari jika ingin masuk bagian dalam kawasan kendaraan roda dua akan dialihkan melewati Bale Praja

Wangi lalu melewati Bale Twang Arum dan Bale Tawang Praja sedangkan roda empat dapat melalui jalur antara Bangsal Praja Winangun dan Bangsal Praja Wangi dan akan keluar melalui bagian pintu gerbang bagian belakang menuju jalan Sugiyopranoto. Pada malam hari akses menuju bagian belakang tertutup dan hanya bagian sekitar lapangan yang dapat diakses.



Gambar 13 Denah Kawasan (Sumber: Dokumen Penulis, 2024)

Keragaman Aktivitas

Aktivitas yang dilakukan dapat Balaikota cukup beragam melalui survei yang telah dilakukan dapat diketahui aktivitas-aktivitas yang ada adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Keragaman Aktivitas

No	Civitas	Kegiatan
1	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> Berkumpul Mengobrol Bersantai Beristirahat Olahraga
2	Pegawai	<ul style="list-style-type: none"> Mengobrol Bersantai Beristirahat Apel Pagi Bekerja
3	Ormas atau Komunitas	<ul style="list-style-type: none"> Mengadakan Event atau acara publik/tertutup

Kenyamanan dan Keamanan

Kondisi lengkap atau tidaknya fasilitas umum dan keamanan merupakan salah satu faktor yang menentukan bagaimana fungsi ruang publik berjalan dengan baik atau buruk, fasilitas-fasilitas ini harus memenuhi

kebutuhan dasar pengunjunnya seperti keberadaan toilet, tempat ibadah, taman hijau, dll. berikut fasilitas-fasilitas yang ada pada Balaikota Surakarta :

Tabel 3. Fasilitas di Balaikota Surakarta

No	Fasilitas	Keterangan
1	Taman atau Ruang Terbuka	 <p>Gambar 14 Lapangan Depan (Atas) Serambi Pendapa (Bawah) (Sumber: Survei, November 2024)</p> <p>Pendapa Gede dan Lapangan depan menjadi halaman depan Balaikota kondisi rumput dan bangunan terlihat terawat dengan baik di tiap sisi lapangan terdapat jalur drainase yang dapat menahan volume air yang tidak dapat diserap oleh perkerasan disekitarnya, menjadi tempat nyaman untuk bersantai atau istirahat sejenak.</p>
2	Tempat Ibadah	 <p>Gambar 15 Masjid Baitul Makmur (Sumber: Survei, November 2024)</p> <p>Masjid Baitul Makmur disediakan sebagai tempat ibadah untuk pengunjung muslim, masjid terawat sangat baik dan bersih. Masjid ini pun ramah difabel memiliki 3 ram sebagai jalan masuk.</p>
3	Toilet Umum	 <p>Gambar 16 Toilet Masjid (Sumber: Survei, November 2024)</p> <p>Toilet yang paling mudah diakses merupakan toilet yang menyatu dengan tempat wudhu Masjid, kondisi toilet bersih namun letaknya yang cukup jauh menjadi masalah tersendiri bagi pengunjung Balaikota.</p>

<p>4 Parkir Motor dan Mobil</p>  <p>Gambar 17 Parkir Selatan (Atas) dan Utara (Bawah) (Sumber: Survei, November 2024)</p>	<p>Terdapat dua fasilitas parkir kendaraan yang berada disekitar pendapa keduanya memiliki luasan yang luas untuk kapasitas lebih dari 10 mobil, jika malam hari tempat parkir di sisi utara diperuntukan untuk kendaraan roda dua dan dibagian selatan untuk roda empat.</p>
<p>5 Pos Keamanan</p>  <p>Gambar 18 Pos Keamanan (Sumber: Survei, November 2024)</p>	<p>Fasilitas keamanan balaikota dilengkapi dengan pos keamanan dan kamera CCTV yang tersebar dipenjuru kawasan seperti area parkir, masjid, atau pendapa.</p>
<p>6 Tempat Sampah</p>  <p>Gambar 19 Tong Sampah (Sumber: Survei, November 2024)</p>	<p>Tempat sampah penting untuk mencegah sampah yang dibuang sembarangan, pada kawasan terlihat banyak tempat sampah berkapasitas besar yang tersebar disekitar lapangan.</p>
<p>7 Pencahayaan</p>  <p>Gambar 20 Area Masjid (Atas) dan Parkiran Utara (Bawah) (Sumber: Survei, November 2024)</p>	<p>Pencahayaan untuk malam hari menggunakan lampu taman dan terlihat beberapa lampu sorot untuk lapangan, kondisi lampu berfungsi dengan baik dan memberikan penerangan yang cukup.</p>

<p>8 Tanaman Peneduh</p>  <p>Gambar 21 Pohon Beringin (Atas) dan Asam Jawa (Bawah) (Sumber: Survei, November 2024)</p>	<p>Tanaman peneduh sebagai pengatur suhu alami Balaikota, tanaman-tanaman yang banyak digunakan dalam kawasan merupakan pohon Asem Jawa dan Beringin yang memiliki sifat yang selalu hijau sepanjang tahun.</p>
<p>Jalur Disabilitas</p>  <p>Gambar 22 Trotoar Depan (Sumber: Survei, November 2024)</p>	<p>Kondisi jalur masih bagus namun keberadaan jalur masih terbatas hanya dibagian depan.</p>
<p>9 Utilitas Kebakaran</p>  <p>Gambar 23 Pompa Hydrant (Sumber: Survei, November 2024)</p>	<p>Proteksi kebakaran bangunan menggunakan Pompa hydrant yang terletak dibagian depan dekat dengan area parkir dan terdapat beberapa tabung APAR yang tersebar dibeberapa area bangunan.</p>

Adaptibilitas dan Fleksibilitas

Sepanjang tahun banyak acara yang diadakan dikawasan balikota baik itu acara resmi pemerintah atau acara-acara yang diadakan oleh masyarakat sendiri. Bentuk acara yang diadakan juga beragam, sebagai berikut :

No	Nama Acara	Tanggal	Penyelenggara	Rata-rata Peserta	Jenis Acara
1	Kegiatan Solo Car Free Day	Setiap Minggu	Pemerintah	Bervariasi	Kegiatan Rutin
2	Peluncuran Solo Great Sale	April 2024	Pemerintah	400	Promosi Ekonomi
3	Peringatan Hari Pendidikan Nasional	2 Mei 2024	Pemerintah	300	Upacara Nasional
4	Kegiatan Hari Lingkungan Hidup Sedunia	5 Juni 2024	Pemerintah	150	Sosialisasi
5	Solo Batik Carnival	Oktober 2024	Pemerintah	1.500	Festival Budaya
6	Gelar Inovasi Perangkat Daerah Kota Surakarta	30-31 Oktober 2024	Pemerintah	300	Pameran Inovasi
7	Peringatan Hari Sumpah Pemuda	28 Oktober 2024	Pemerintah	800	Upacara Nasional
8	Solo Art Market	Februari 2024	Masyarakat	200	Pasar Seni
9	Forum Inovasi & Ekonomi Kreatif	November 2024	Masyarakat	300	Forum Ekonomi
10	Konser Musik Balai Kota Surakarta: Pesta Rakyat	20 Agustus 2024	Pemerintah	900	Konser Musik
11	Konser Musik Kemerdekaan	18 Agustus 2024	Pemerintah	1.000	Konser Musik

Rata-rata perkiraan pengunjung pada event yang diadakan dari periode Januari 2024 sampai November 2024 tercatat lebih dari 400 pengunjung dan hampir keseluruhan penyelenggaranya merupakan pemerintah. Karena keterbatasan data dan waktu penelitian masih banyak event atau acara yang tidak masuk dalam daftar, akan tetapi dengan banyaknya acara yang diadakan menunjukkan bahwa Balaikota memiliki ruang yang adaptif dan fleksibel dalam mengakomodasi kebutuhan ruang untuk ragam aktivitas yang diadakan oleh pemerintah maupun masyarakat.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari observasi tempat dan literatur-literatur terkait diketahui bahwa ada prinsip-prinsip *placemaking* yang teraplikasi pada kawasan. Hal ini dapat diketahui melalui parameter penelitian, sebagai berikut :

1. Keragaman Aktivitas
Aktivitas masyarakat pada Balaikota cukup beragam mulai dari kegiatan individual sampai kelompok dapat ditemukan pada kawasan terkhususnya pada hari atau malam akhir minggu (*Weekend*).
2. Kenyamanan dan Keamanan
Fasilitas kenyamanan dan keamanan yang ada pada Balaikota dirasa cukup

untuk memenuhi kebutuhan dasar ruang kawasan sebagai ruang publik.

3. Aksesibilitas pada Kawasan
Akses menuju kawasan dan *landmark* area sekitar sangat mudah dikarenakan posisinya berada di pusat kota Surakarta
4. Identitas Kota
Balaikota menjadi ikon kota Surakarta yang dikenal masyarakat dalam dan luar dan mampu mewakili bagaimana karakteristik budaya penduduknya
5. Adaptabilitas dan Fleksibilitas
Ruang pada Balaikota mampu memenuhi kebutuhan *event* atau acara besar maupun kecil yang diselenggarakan baik oleh pemerintah atau masyarakat sekitar

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konsep *Placemaking* ada pada Balaikota Surakarta akan tetapi tidak pada keseluruhan kawasan. Kawasan yang terindikasi adanya pengaplikasian konsep *Placemaking* adalah area lapangan depan dan Pendapa Gedhe.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan pada pembahasan hasil penelitian sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa adanya unsur-unsur konsep *Placemaking* pada kawasan khususnya pada area Lapangan depan dan Pendapa Gedhe,

unsur-unsur tersebut dapat dilihat bagaimana Balaikota berdiri sebagai sebuah identitas kota yang mewakili gambaran masyarakat sekitarnya dan keberadaan kawasan ini mampu meningkatkan kualitas masyarakatnya dengan membuka akses pendapa Gedhe dan Area sekitar lapangan, hal ini mendorong masyarakatnya untuk berkarya dan saling terhubung satu sama lain dan diselenggarakan acara atau *event* oleh pemerintah atau masyarakat sekitar sepanjang tahun juga membuka peluang-peluang usaha disekitarnya.

Keberadaan Balaikota Surakarta tidak terlepas dari kekurangan dengan banyaknya nilai positif pada kawasan juga terdapat beberapa poin-poin yang perlu diperbaiki kedepannya, sebagai berikut :

1. Penambahan jalur khusus disabilitas pada sekitar Pendapa Gedhe dan Lapangan secara merata
2. Akses toilet umum yang mudah terutama pada malam hari ketika akses masuk hanya terbatas pada area masjid, lapangan, dan pendapa
3. Penambahan unit pada toilet jika kedepannya terjadi lonjakan pengunjung
4. Penambahan penerangan pada sekitar masjid untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aroengbinang. (2018). *Gedung Balaikota Solo*. Aroengbinang. <https://www.aroengbinang.com/2018/03/gedung-balaikota-solo.html>
- Handayani, K. N., et al. (2013). *Heritage Surakarta: Jejak-jejak fisik Kota Solo*. Dinas Tata Ruang Kota, Pemerintah Kota Surakarta.
- Koentjaraningrat. (2009). *Kebudayaan, mentalitas, dan pembangunan*. Rineka Cipta.
- Project for Public Spaces. (2007). *What is Placemaking?* Project for Public Spaces. <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>
- Project for Public Spaces. (2010). *William H. Whyte*. Project for Public Spaces. <https://www.pps.org/article/wwwhyte>
- Qomarun, & Prayitno, B. (2007). *Morfologi Kota Solo (Tahun 1500-2000)*. Dimensi Teknik Arsitektur, 35(1), 80-87.
- Rahman, M. I. N. (2018). *Identifikasi Halaman Balai Kota Surakarta sebagai Ruang Komunal dengan Pendekatan Human Behaviour* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Schneekloth, L. H., & Shibley, R. G. (1995). *Placemaking: The art and practice of building communities*. Wiley.
- Sutrisno, E. (2016). *Arsitektur Balai Kota di Indonesia: Fungsi, Peran, dan Sejarah*. Penerbit XYZ.
- Wereldmuseum. *Collectie*. Wereldmuseum. <https://collectie.wereldmuseum.nl/>
- Arsip Nasional Republik Indonesia. (2014). *Sejarah Surakarta*.
- Siregar, H. P. L. (2017). *Strategi perancangan kawasan Benteng Vastenburg sebagai museum kota Surakarta dengan pendekatan infill design*. Jurnal Ilmiah, Universitas Sebelas Maret.
- Romadon, F. C., & Qomarun. (2024). Identifikasi penerapan konsep placemaking pada M Bloc Space Jakarta. Seminar Ilmiah Arsitektur (SIAR) V. Universitas Muhammadiyah Surakarta.