

Property Values Taman Pattimura sebagai Indikator *Placemaking* Masyarakat Ambon

Zulfahmi Kelrey¹, Evandry Ramadhan², Hastuti Saptorini³

^{1,2,3}Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia

¹Email: 20512113@students.uii.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Abstract: *Pattimura Park is an Ambon city park that has been revitalized for the lungs of the city. Currently, the park is busy with sports, rest, culinary shows, and placemaking. This paper aims to examine the placemaking process that occurs, using a qualitative descriptive method that focuses on property values in The Place Diagram. Results found 3 points. First, placemaking is indicated by the lively activities from morning to night by all walks of life. Second, the activities created in the 5 area zones: sports, culinary, history, rest, and parks are triggered by the properties available in each zone. Third, the values created in the five zones are dominated by real and useful categories. Special categories are only created in historical zones. However, this value becomes significant and colors the value of the park as a whole because the monument which is its physical property is located in the center of the park area so it becomes a point of interest for Pattimura Park.*

Keywords: *placemaking, property values, pattimura park*

Abstrak: Taman Pattimura merupakan taman kota masyarakat Ambon yang direvitalisasi untuk paru-paru kota. Saat ini taman tersebut ramai digunakan untuk olahraga, istirahat, kuliner yang menunjukkan placemaking. Paper ini bertujuan mengkaji proses placemaking yang terjadi, dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif yang berfokus pada *property values* pada *The Place Diagram*. Hasil menemukan 3 poin. Pertama, placemaking yang tercipta diindikasikan oleh hidupnya aktivitas dari pagi hingga malam oleh semua kalangan masyarakat. Kedua, aktivitas yang tercipta di 5 zona area: olahraga, kuliner, sejarah, istirahat dan taman dipicu oleh *property* yang tersedia di tiap zona. Ketiga, *values* yang tercipta pada kelima zona didominasi oleh kategori real dan useful. Kategori special hanya tercipta pada zona sejarah. Namun nilai ini menjadi signifikan dan mewarnai nilai taman secara menyeluruh karena monumen yang menjadi *property* fisiknya bertempat di pusat area taman sehingga menjadi *point of interest* Taman Pattimura.

Kata Kunci: *property values, placemaking, taman pattimura*

Article history:

Received; 2022-12-02

Revised; 2023-02-08

Accepted; 2023-02-16

PENDAHULUAN

Kapitan Pattimura atau Thomas Matulesy merupakan pahlawan asal Maluku yang berjasa melawan penjajah. Pahlawan ini dipilih sebagai nama area taman yang berada di pusat kota Ambon. Lokasinya strategis di pusat kota, taman ini menampilkan Kapitan Pattimura sebagai monumen yang dirancang oleh Rusdian Rachmadi pada tahun 2007-2008. Tampilan ini untuk mengingat beliau sebagai sosok pahlawan Maluku yang menggoreskan sejarah kota dan sekaligus sebagai *landmark* kota Ambon.

Taman ini berlokasi di pusat kota dan termasuk dalam kawasan Kantor Gubernur Provinsi Maluku yang diresmikan pada 7 September 2019 setelah mengalami proses revitalisasi. Memiliki luas sekitar 11.000 m², taman ini berperan bagi 347.644 masyarakat Kota Ambon (BPS Provinsi Maluku, 2021). Peran langsung bagi masyarakat adalah ketersediaan dua lapangan basket dan voli, satu buah air mancur, panggung terbuka, taman, area pedagang kaki lima (PKL), tempat parkir, serta pedestrian yang mengelilinginya (Andryanto, 2022). Kelengkapan taman ini berhasil mempererat hubungan antar umat

beragama di kota Ambon yang sempat merenggang akibat kerusuhan di tahun 1999. Hal ini selaras dengan visi kota Ambon yang berfokus pada membangun hubungan harmonis antar masyarakat dengan **nilai pela gandong** di dalamnya.

Saat ini Taman Pattimura menjadi pusat aktivitas masyarakat Ambon dan sekitarnya. Mereka datang ke taman dari pagi hingga malam hari. Berbagai aktivitas dilakukan, secara individual maupun komunal, khususnya olahraga *jogging*, basket, voli, senam, dan lainnya. Taman ini juga sering digunakan untuk nongkrong dan berfoto ria para Pemuda karena keindahannya. dan fasilitas monumen bersejarah Pattimura. Pedagang Kaki Lima pun tumbuh di sekitar area taman. Mulai yang berjualan keliling, sampai pada yang mendirikan tenda/lapak. Area duduk pun digunakan untuk PKL untuk memenuhi kebutuhan logistik Pengunjung taman.

Ramai dan hidupnya taman tersebut mengindikasikan terciptanya fenomena *placemaking*. *Placemaking* merupakan konsep, pendekatan, atau strategi manusia dalam yang mengubah ruang menjadi tempat untuk mereka tinggal (Schneeklth, L. Dan Shibley, R.G., 1995) dalam Pratama et al (2020). Norberg-Schulz menggarisbawahi bahwa sebuah ruang akan menjadi tempat jika terdapat aktivitas Pengguna yang menghidupkannya (1980). Jika dikaitkan dengan peristiwa Taman Pattimura, taman yang semula hanya menjadi ruang saja tanpa memiliki aktivitas yang jelas kini berubah menjadi tempat yang dihidupkan oleh masyarakat melalui beragam aktivitas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses terjadinya *placemaking* di Taman tersebut berbasis teori *The Place Diagram* yang dilustrasikan Madden (2000) dalam *Project Public Space (PPS)*. Secara utuh teori ini mengidentifikasi adanya 4 variabel penentu keberhasilan suatu tempat sbb.

1. *Access & linkage*, yakni variabel yang berkaitan dengan kemudahan akses dan hubungan. Aksesibilitas dapat dilihat dari hubungan suatu tempat dengan lingkungan sekitarnya, bisa dalam bentuk visual maupun fisik.
2. *Comfort & image*, yakni variabel yang memberikan kenyamanan dan kesan dalam melakukan aktivitas. Kenyamanan yang dimaksud dapat dalam wujud visual (kebersihan, keindahan), gerak, *thermal*, *audio*, keamanan, maupun kesan yang diciptakan.
3. *Uses & activities*, variabel yang dapat menunjukkan penggunaan stimulan yang tersedia, melalui adanya aktivitas yang terbangun.
4. *Sociability*, yakni variabel yang menunjukkan timbulnya interaksi antar Pengguna.

Sejumlah penelitian yang telah dilakukan terhadap taman ini adalah sehubungan dengan kesejarahan. Gischa (2021) mencatat bahwa Thomas Matulesy merupakan seorang panglima perang yang memperoleh gelar Kapitan. Tokoh ini berketurunan bangsawan dari Raja Sahulau yang lahir pada 7 Juni 1783 di Saparua. Saat Benteng *Duurstede* dikuasai oleh Belanda di bawah Residen Van den Berg, ia mampu memimpin pasukan untuk melawan kekuatan Belanda. Ia tewas pada 16 Desember 1817 di Benteng *Victoria* setelah menerima hukuman gantung, sehingga kepahlawanannya ini dihargai dengan gelar Kapitan Pattimura dan diabadikan sebagai nama taman kota Ambon, salah satu ruang publik di kota ini.

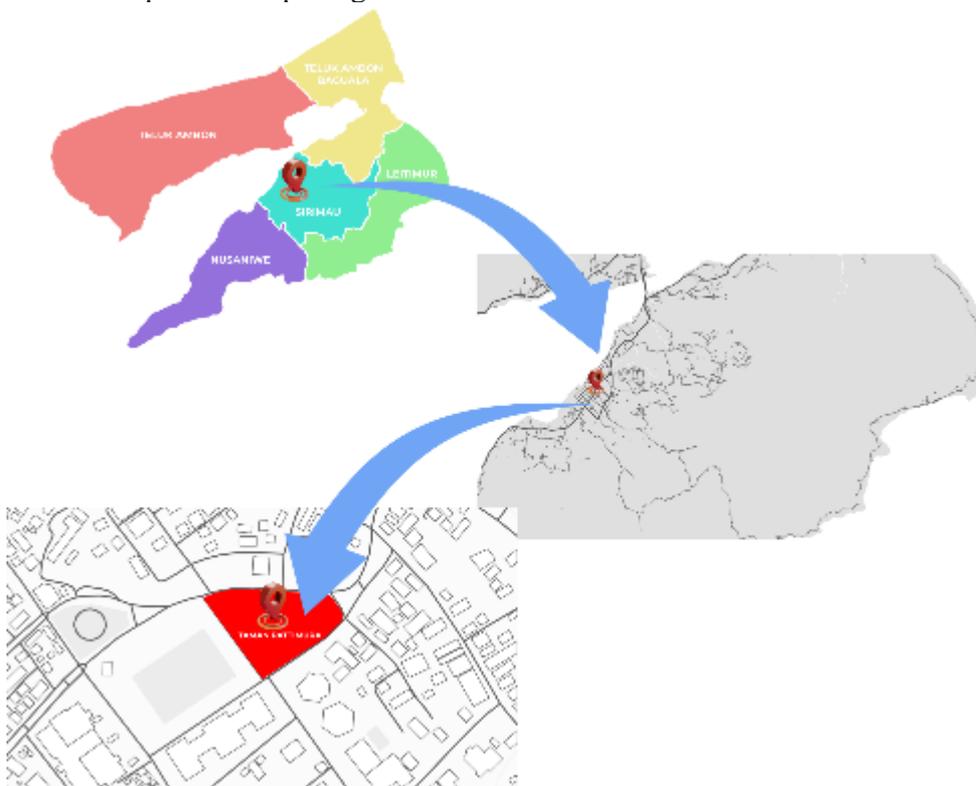
Ruang Publik merupakan suatu sistem yang terdiri dari bangunan dan lingkungan alam yang dapat diakses oleh masyarakat umum. Beberapa tahun belakangan ruang publik kota sangat terpengaruh dengan konsep *placemaking* dalam mengembangkan fungsi fisik dan aktivitas di dalamnya (Knox 2005; Montgomery 1998) dalam Saputra et al (2019). Secara spesifik, Carmona et al (2004) menyebutkan bahwa ruang publik dapat dimanifestasikan sebagai jalan, lapangan, ruang terbuka hijau, atau pun taman. Dalam pemanfaatannya, ruang publik diharapkan dapat memberikan kebahagiaan, kesehatan, maupun kesejahteraan masyarakat sesuai kebutuhan dasar hidup dan berkehidupan. Kebutuhan dasar hidup yang

dikonsepkan Maslow melalui 5 *level* piramida/hirarki kebutuhan dasar manusia merupakan salah satu dasar pertimbangan alasan mengapa masyarakat berkegiatan di ruang publik. Dari aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat di ruang publik biasanya akan tercipta *sense of place* atau kesan yang tercipta dan dirasakan oleh seseorang/kelompok terhadap suatu tempat (Canter et al; Carmona et al, 2003) dalam Bleszynski et al (2018). Dari penjelasan tersebut merupakan alasan ruang publik menjadi sesuatu yang penting bagi masyarakat pada suatu Kota.

Penelitian ini bertujuan mengkaji proses *placemaking* yang terjadi di Taman Pattimura. Penelitian akan berfokus pada *property values* (*real, useful* dan *special*) dalam *uses & activities The Place Diagram*. Alasan pemilihan *property values* ini didasari oleh keingintahuan tentang apa yang menjadi penyebab Taman Pattimura terus dikunjungi oleh masyarakat sekitar bahkan dari luar Kota Ambon serta untuk menemukan makna Taman Pattimura bagi masyarakat Kota Ambon. Diharapkan dari kajian ini menemukan nilai-nilai Taman Pattimura sebagai ruang publik terbuka yang bernilai bagi Kota pada umumnya dan masyarakat pada khususnya.

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian berada di area Taman Pattimura yang terletak di antara Jalan Slamet Riyadi dan Jalan D. I. Panjaitan, Uritetu, Kec. Sirimau, Kota Ambon. Dalam konteks kota, lokasi ini sangat strategis karena berada di pusat kota yang diapit oleh dua jalan utama kota Ambon. Penempatan Taman ini linier dengan nilai sejarahnya yang kuat sehingga diharapkan selalu teringat bagi masyarakat Ambon yang melintas di Taman. Untuk lebih jelas mengenai lokasi taman ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini Gambar 2a.



Gambar 1. Peta dan Lokasi Penelitian

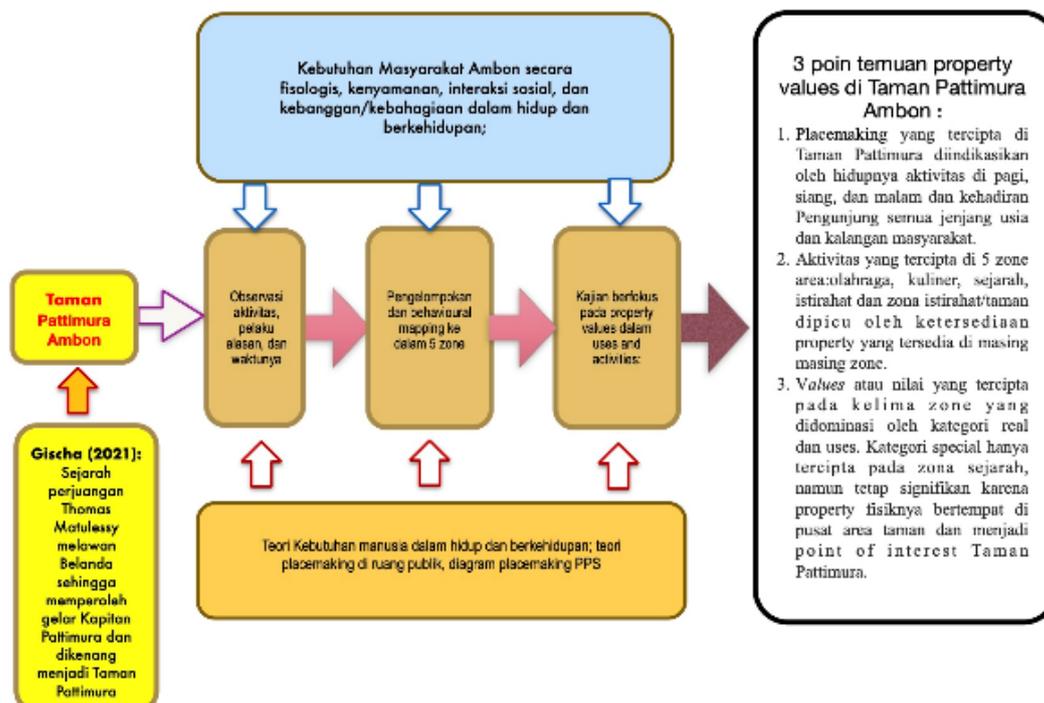
Sumber: Penulis, 2022



Gambar 2. Zona Penelitian

Sumber: Penulis, 2022

Penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan dengan cara observasi terhadap ragam aktivitas, pelaku aktivitas, letak aktivitas, dan waktu aktivitas yang terjadi pada area Taman Pattimura Kota Ambon. Metode analisis dilakukan dengan cara *behavioral mapping* atas terciptanya aktivitas yang dikelompokkan dalam 5 zona/wilayah aktivitas (Gambar 2b), yaitu 1. zona aktivitas olah raga, 2. zona aktivitas kuliner, 3. zona aktivitas istirahat, 4. zona aktivitas sejarah, dan zona aktivitas rekreasi. Penciptaan aktivitas yang terjadi dikaji berdasarkan kriteria terbentuknya konsep *placemaking* berbasis *The Place Diagram* yang dikembangkan oleh PPS yaitu *access & linkage, comfort & image, uses & activities, dan sociability*. Namun secara spesifik, kajian memperdalam pada variable *uses & activities* pada poin *property values* yang menyangkut parameter *special, real, dan useful* atau nilai-nilai yang menjadikan suatu tempat dikunjungi atau berharga untuk penggunaannya. Secara sekuensial, metode penelitian dan isi kajian mengikuti alur sebagaimana Gambar 2c.



Gambar 3. Alur Penelitian

Sumber: Analisis Penulis, 2022

HASIL DAN PEMBAHASAN

Taman Pattimura memiliki peran yang signifikan baik bagi kota Ambon maupun masyarakatnya. Selain nilai sejarah yang dikandungnya, taman ini mengemban visi kota yaitu membangun hubungan harmonis antar masyarakat dengan nilai *pela gandong* di dalamnya. Taman yang berlokasi di pusat kota ini menjadi bagian dalam kawasan Kantor Gubernur Provinsi Maluku. Dengan demikian eksistensi taman sangat strategis, baik dari sisi fisik lokasi maupun nilainya. Taman yang memiliki *point of interest* berupa monumen Kapitan Pattimura ini menguatkan eksistensi taman sehingga terwujud sebagai landmark kota yang bernilai sejarah. Karenanya, taman yang memiliki luas 11.000 m² ini dipoles dan direvitalisasi agar lebih berdaya, dan puncaknya diresmikan pada 7 September 2019. Setelah revitalisasi tersebut, taman semakin eksis dengan beberapa *property* taman yang bernilai bagi masyarakatnya. *Property* yang nampak secara fisik adalah monumen Pattimura, dua lapangan basket dan voli, serta satu buah air mancur dan panggung terbuka, taman, area pedagang kaki lima (PKL), tempat parkir, serta pedestrian yang mengelilinginya (Andryanto, 2022). Melalui *property* ini, masyarakat memanfaatkannya dalam bentuk variasi aktivitas untuk memenuhi kebutuhan manusia pada umumnya dan membangun ukhuwah komunitas kota pada khususnya sehingga terbangun hubungan harmonis antar warga. Fenomena inilah yang mengindikasikan *placemaking* yang diuraikan berdasarkan 5 zona aktivitas sbb.

1) ZONA OLAHRAGA

Pada zona ini, aktivitas olahraga terjadi di beberapa lapangan, yaitu lapangan basket dan juga lapangan voli yang masing-masing berjumlah 2 lapangan. Penggunaannya adalah komunitas pelajar semua jenjang, mulai jenjang dasar, menengah, sampai dengan Perguruan Tinggi. Lapangan ini biasanya digunakan pada pagi dan sore hari setiap akhir pekan dan sore hari pada hari kerja. Lapangan ini disediakan perlengkapan sebagaimana layaknya olahraga, yaitu ring basket dan juga net untuk bola voli.

Ketersediaan *property* ini memberikan *value* (manfaat) yang signifikan bagi komunitas Pebasket dan Pecinta *Volley*, baik bagi Pemain maupun Penonton. Khususnya di saat masyarakat sudah sadar akan makna kesehatan dan menjaga stamina tubuh, mereka memanfaatkannya secara konsisten dan interaktif. Kolektivitas dalam berolahraga ini bukan hanya bernilai secara kesehatan fisik, melainkan juga non fisik. Kesehatan fisik dirasakan ketika imunitas dan kesehatan mereka terjaga dan ketahanan stamina terbangun dari ancaman perubahan lingkungan yang tak terkendali. Karunia kesehatan menjadi sesuatu yang tak ternilai karena mereka merasa nyaman untuk memproduksi apa pun. Di sinilah terbangun kesehatan non fisik. Karunia badan sehat mengingatkan kita kepada Yang Memberi Sehat, yaitu Allah SWT. Iman mereka terjaga, dan banyak mensyukuri nikmat. Dalam badan yang sehat terbangunlah jiwa dan iman yang kuat. Produksi pun meningkat, baik yang masih bertaraf belajar maupun yang sudah bekerja. Bagaimana masyarakat memanfaatkan *property* olahraga di taman ini, aktivitasnya dipetakan dalam Gambar 3a, dan Tabel 1.



Gambar 4. Pemetaan dan Aktivitas Olahraga di Taman Pattimura

Sumber: Analisis Penulis, 2022

Tabel 1. Property values di zona olahraga

Aktivitas	Uses & Activities	
	Property	Values
Bermain Basket	Terdapat 2 lapangan basket terbuka dengan ukuran sesuai standar yakni 18m x15m. Lapangan ini menggunakan konstruksi beton dan menggunakan <i>finishing coat</i> pada bagian atasnya. Pada dua sisinya juga dilengkapi tiang jaring basket yang terbuat dari besi dan kayu. Disediakan ruang Penonton sebagai pendukung permainan.	Menciptakan <i>values</i> bagi pengguna baik Pemain maupun penonton berupa <i>values</i> secara real, yaitu menghasilkan kesehatan fisik dan non fisik. Pemain dapat menggunakan fasilitas yang ada di zona ini untuk menghasilkan tubuh relatif sehat, bugar, dan menyenangkan. <i>Values</i> yang tercipta adalah <i>useful</i> yaitu kebebasan pemanfaatan atas fasilitas tersebut sebagai wadah untuk menyalurkan hobi dalam bidang olahraga basket maupun voli. Penonton pun termotivasi dan menikmati kegairahan berolah raga sehingga ikut melampiaskan kegembiraan melalui permainan atau pun pertandingan.
Bermain Voli	Terdapat 2 lapangan voli dengan ukuran standar 18m x 9m dan menggunakan konstruksi beton dengan <i>finishing coat</i> . Lapangan ini dilengkapi dengan tiang net dari besi lengkap dengan jaring netnya. Disediakan ruang Penonton sebagai pendukung aktivitas.	

Sumber: Penulis, 2022

2) ZONA KULINER

Pada zona ini, aktivitas yang dapat ditemui adalah jual beli makanan, *property* yang ditemui adalah ruang transaksi kuliner baik yang bersifat permanen maupun non permanen. Ruang jual beli makanan yang permanen adalah dalam bentuk bangunan *café, food and baverage (FnB)*. Bangunan ini dibangun oleh pemerintah daerah. Pemakaiannya dengan sistem sewa bagi masyarakat yang ingin berwirausaha di taman ini. Bangunan ini dirancang

dengan arsitektur modern industrial dan permanen yang dilengkapi fasilitas penerangan dan internet yang kencang sehingga selalu ramai dikunjungi komunitas muda saat pagi, siang, dan malam. Ragam jajannya bervariasi mulai dari jajanan lokal Ambon seperti pisang dan sukun goreng dengan sambal dan lainnya, selain itu juga terdapat makanan internasional: *sandwich*, *french fries* dan lainnya.

Ruang jual beli yang bersifat non permanen adalah berupa ruang terbuka dengan lantai konstruksi beton yang di atasnya didirikan tenda bagi Pedagang Kaki Lima. Aktivitas ini biasanya beroperasi mulai dari pagi hingga malam hari. Pengguna bervariasi mulai dari anak kecil hingga orang dewasa: individual, berpasangan, *family*, maupun kelompok. Terdapat sejumlah lapak PKL baik yang mobile maupun semi permanen dengan menggunakan tenda payung dengan ukuran standar diameter 2m. Konstruksinya tidak permanen, mudah dibongkar dan dilipat. Penyediaan area terbuka untuk tenda PKL ini tersebar di 4 titik (Gambar 3b). Sebaran ini dilengkapi jalur pergerakan berpaving sehingga nyaman untuk bergerak dari lapak satu ke lapak yang lain. Penerangan pun tersebar di seluruh jalur sirkulasi taman sehingga PKL dapat beroperasi di malam hari.

Values yang tercipta dalam aktivitas ini dirasakan oleh Pengguna, yaitu Pedagang dan Pembeli/Pelanggan. Bagi Pedagang, *values* yang dirasakan adalah dalam bentuk real yaitu adanya peluang penggunaan fasilitas yang ada di zona ini untuk menghasilkan pendapatan, dan pekerjaan. Adapun bagi pengunjung/pelanggan, *values* realnya adalah tersedianya pilihan makanan lokal dan atau internasional sehingga memuaskan selera kuliner. Pelanggan dapat menikmati petualangan kuliner dari ragam yang bersifat lokal sampai dengan internasional. Kepuasan Pedagang menambah percaya diri dalam hal pergaulan karena terserapnya jajan kuliner yang diperdagangkan. *Values useful*-nya adalah ketersediaan ruang berjualan, baik permanen maupun yang non permanen bagi Pengusaha untuk menyalurkan jiwa berdagang. Pengunjung pun termotivasi dan menikmati kegairahan kuliner sehingga memperkuat interaksi pergaulan dengan suguhan yang inovatif, variatif, dan sesuai daya beli masyarakat. Aktivitas/ruang kuliner dan *property values* yang dimaksud diilustrasikan sebagaimana Gambar 3b dan Tabel 2.



Gambar 5. Pemetaan & Aktivitas berjualan PKL dan F&B

Sumber: Analisis Penulis, 2022

Tabel 2. *Property values* di zona kuliner

Aktivitas	Uses & Activities	
	Property	Values
Nongkrong di Cafe	Terdapat 1 unit <i>café</i> pada zona ini. Bangunan ini dirancang dengan arsitektur modern dan permanen yang dilengkapi fasilitas penerangan dan internet yang kuat sehingga selalu ramai dikunjungi komunitas muda saat pagi, siang, dan malam. Ragam jajanannya bervariasi mulai dari jajanan lokal Ambon seperti pisang dan sukun goreng dengan sambal dan lainnya, selain itu juga terdapat makanan internasional: <i>sandwich</i> , <i>french fries</i> dan lainnya.	Menciptakan <i>values</i> bagi pengguna baik Pedagang maupun pengunjung/pelanggan berupa <i>values</i> secara real, yaitu menyediakan pilihan makanan lokal, dan atau internasional sehingga memuaskan selera. Pedagang dapat menggunakan fasilitas yang ada di zona ini untuk menghasilkan pendapatan, dan pekerjaan. Bagi Pelanggan dapat menikmati petualangan kuliner dari ragam yang bersifat lokal Ambon sampai dengan internasional. Kepuasan Pedagang menambah percaya diri dalam hal pergaulan karena terserapnya jajan kuliner yang diperdagangkan. <i>Values</i> yang tercipta adalah <i>useful</i> yaitu ketersediaan ruang berjualan, baik permanen maupun yang non permanen bagi Pengusaha untuk menyalurkan jiwa berdagang. Bagi Pengunjung ruang ini dapat digunakan sebagai tempat nongkrong, berfoto, makan dan minum. Hal ini memotivasi Pelanggan karena memberikan fasilitas berkuliner sehingga memperkuat interaksi pergaulan dengan suguhan yang inovatif, variatif, dan sesuai daya beli masyarakat.
Ruang terbuka tempat lapak PKL	Terdapat sejumlah lapak PKL baik yang mobile maupun semi permanen dengan menggunakan tenda payung dengan ukuran standar diameter 2m. Konstruksinya tidak permanen, mudah dibongkar dan dilipat. Penyediaan area terbuka untuk tenda PKL ini tersebar di 4 titik (Gambar 3b). Sebaran ini dilengkapi jalur pergerakan berpaving sehingga nyaman untuk bergerak dari lapak satu ke lapak yang lain. Penerangan pun tersebar di seluruh jalur sirkulasi taman sehingga PKL dapat beroperasi di malam hari.	

Sumber: Penulis, 2022

3) ZONA ISTIRAHAT

Zona ini merupakan area terbuka yang paling luas. Terdapat monumen gitar yang menjadi simbol dari slogan “Ambon *City of Music*” atau Ambon sebagai kota musik. Monumen ini dilengkapi ikon Taman Pattimura sehingga dapat dijadikan sebagai latar/obyek berfoto. Gitar sendiri menyimbolkan alat seni yang banyak disukai masyarakat Ambon. Beragam *property* istirahat adalah berupa bangku-bangku duduk dan ruang duduk melingkar menyerupai ruang teater terbuka, serta terdapat vegetasi di sekitarnya yang membuatnya sejuk. *Property* ini disiapkan bagi Pengunjung yang lelah berolahraga atau sekedar bersantai untuk melepas kepenatan sambil menikmati taman. Konstruksinya permanen, dan dilengkapi elemen lansekap berupa penerangan, tanaman hias, kolam, dsb sehingga dapat dinikmati setiap saat bahkan pada malam hari.

Values di area ini dirasakan oleh Pengunjung khususnya dan masyarakat Ambon pada umumnya, yaitu ketika mereka mengaktualisasikan diri melalui foto di depan monumen gitar. Wujud *values*-nya bersifat *special*, yaitu menunjukkan identitas diri masyarakat Ambon yang berjiwa seni. Melalui foto di depan monumen gitar, Pengunjung dapat membangun memori berbasis budaya lokal unik masyarakat Ambon. Bahkan bagi Pengunjung yang sengaja ingin menikmati suasana santai dan dapat bergitaran di area ini. Dari sini lah terpicu interaksi masyarakat Ambon sehingga terjalin keharmonisan di antara warga. *Values* yang tercipta dalam taman rekreasi yang dibangun secara permanen adalah *useful* yaitu termanfaatkannya

kanstin berundag untuk duduk duduk relaks sambil mengobrol dan berinteraksi. Wujud *values*-nya bersifat *real*, yaitu menghasilkan ruang terbuka yang indah, segar, menyejukan, sehingga dapat melepaskan kelelahan dan mencari kesegaran visual. Pengunjung dapat menggunakan fasilitas yang ada di zona ini untuk *recovery* badan, melepas lelah setelah berolahraga dengan menikmati taman yang inovatif, dan rekreatif. Pemetaan dan *property values* yang tercipta diilustrasikan dalam Gambar 3c dan Tabel 3.

Gambar 6. Pemetaan & Aktivitas Istirahat

Sumber: Analisis Penulis, 2022



Tabel 3. Property Values di Zona Istirahat

Aktivitas	Uses & Activities	
	Property	Values
Berfoto di Monumen Gitar	Zona ini merupakan area terbuka yang paling luas. Terdapat monumen gitar yang menjadi simbol dari slogan “Ambon City of Music” atau Ambon sebagai kota musik. Monumen ini dilengkapi ikon Taman Pattimura sehingga dapat dijadikan sebagai latar/obyek berfoto. Gitar sendiri menyimbolkan alat seni yang banyak disukai masyarakat Ambon. Monumen ini dilengkapi arsitektur lansekap berupa penerangan dan vegetasi/taman yang artistik sehingga menjadi <i>property</i> yang instagramable bagi komunitas muda. Kunjungannya pun di setiap saat, yaitu pagi, siang, dan malam.	<i>Values</i> di area ini dirasakan oleh Pengunjung khususnya dan masyarakat Ambon pada umumnya, yaitu ketika mereka mengaktualisasikan diri melalui foto di depan monumen gitar. Wujud <i>values</i> -nya bersifat <i>special</i> , yaitu menunjukkan identitas diri masyarakat Ambon yang berjiwa seni. Melalui foto di depan monumen gitar, Pengunjung dapat membangun memori berbasis budaya lokal unik masyarakat Ambon. Bahkan bagi Pengunjung yang sengaja ingin menikmati suasana santai dan relaks dapat bergitaran di area ini. Dari sini lah terpicu interaksi masyarakat Ambon sehingga terjalin keharmonisan di antara

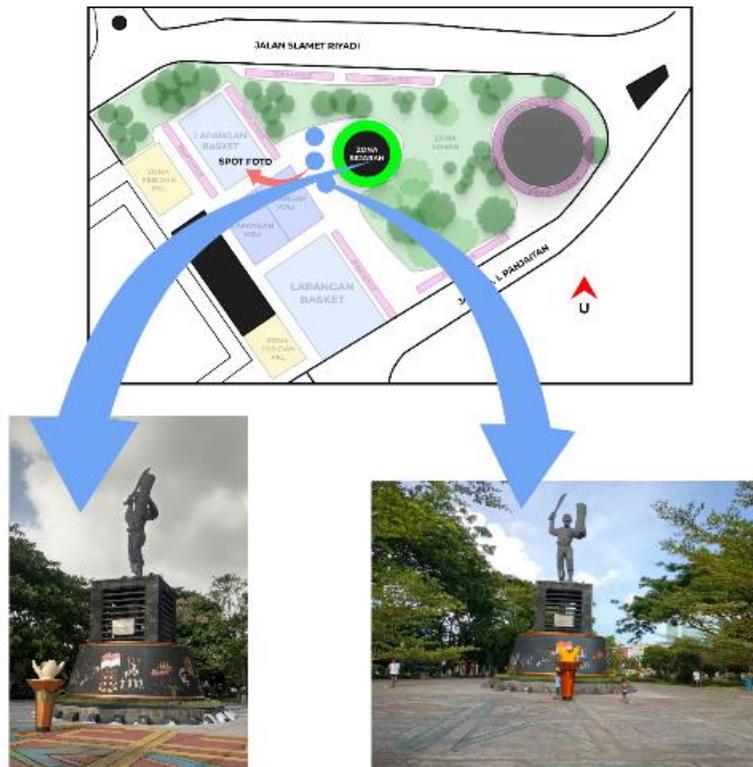
Befoto di taman rekreasi	<p><i>Property</i> di area istirahat ini dilengkapi oleh bangku bangku duduk dan ruang duduk melingkar menyerupai ruang teater terbuka, serta terdapat vegetasi di sekitar yang membuatnya sejuk. <i>Property</i> ini disiapkan bagi Pengunjung yang lelah berolah raga atau sekedar bersantai untuk melepas lelah sambil menikmati taman. Konstruksinya permanen, dan dilengkapi elemen lansekap berupa penerangan, tanaman hias, kolam, dsb sehingga dapat dinikmati setiap saat bahkan pada malam hari.</p>	<p>warga.</p> <p><i>Values</i> yang tercipta dalam taman rekreasi yang dibangun secara permanen adalah <i>useful</i> yaitu termanfaatkannya kanstin berundag untuk duduk duduk relaks sambil mengobrol dan berinteraksi. Wujud <i>values-nya bersifat real</i>, yaitu menghasilkan ruang terbuka yang indah, segar, menyejukkan, sehingga dapat melepaskan kelelahan dan mencari kesegaran visual. Pengunjung dapat menggunakan fasilitas yang ada di zona ini untuk menghasilkan <i>recovery</i> badan selepas berolah yang inovatif, variatif, dan sesuai daya beli masyarakat.</p>
--------------------------	--	---

Sumber: Penulis, 2022

4) ZONA SEJARAH

Pada zona ini terdapat monumen Kapitan Pattimura. Monumen ini mengingatkan perjuangan beliau dalam menghadapi penjajah, sehingga nama ini pun melekat dengan tamannya. Aktivitas yang tercipta di lokasi ini adalah berfoto, atau merenungkan monumen tersebut. Di area ini tidak ada aktivitas *profan* selain pengabdian terhadap ikon sejarah masyarakat Ambon. Tingginya bangunan patung berhasil menjadikan landmark kota Ambon ini sebagai *point of interest*. Dilengkapi lukisan alur cerita kesejarahan, diharapkan Masyarakat Ambon teredukasi olehnya. Spirit kesakralan cukup dirasakan di area ini sehingga masyarakat pun tidak melakukan aktivitas selain mengabadikan relief historisnya.

Property ini mencerminkan *value* spesial yaitu menciptakan aura sejarah untuk menggugah spirit masyarakatnya. Posisinya yang terletak di pusat taman mencerminkan keutamaan peran dan nilai yang dikandungnya. Warna abu tanah yang menyelimuti monumen dan Sang Pahlawan menunjukkan naturalisme semangat kepahlawanan Putra Bangsa dalam memperjuangkan kedaulatan daerah. Inilah keteladanan semangat Putra Bangsa yang diharapkan memotivasi dan selalu hidup menjadi obor penyemangat generasi Penerus Putra Ambon. Nilai edukasi inilah yang dipertontonkan monumen kepada generasi penerusnya. Tidak berlebihan bila momentum berfoto di *property* ini tidak pernah dilupakan oleh Pengunjung, khususnya pelajar mulai jenjang dasar, menengah, atas, bahkan perguruan tinggi. Pemetaan dan antusiasme berfoto dapat dilihat di Gambar 3d dan Tabel 4.



Gambar 7. Pemetaan Zona Sejarah di Taman Pattimura

Sumber: Analisis Penulis, 2022

Tabel 4. Property Values di Zona Sejarah

Aktivitas	Uses & Activities	
	Property	Values
Berfoto	<p>Terdapat patung monumental berupa Pahlawan Kapiten Pattimura yang ditopang beton dan memiliki tinggi total sekitar 15 meter. Bangunan ini dirancang dengan arsitektur instalatif berwarna natural. Dilengkapi fasilitas penerangan dan lansekap yang indah, mempercantik dan memperkuat penampilan sehingga selalu ramai diabadikan komunitas muda saat pagi, siang, dan malam.</p> <p>Terdapat sejumlah relief yang menceritakan alur perjuangan Sang Kapiten. Konstruksinya permanen, dilapisi material modern yang tahan panas terik dan hujan sehingga menunjukkan ketangguhan kualitas property-nya</p>	<p>Value yang tercermin adalah spesial. Property ini menciptakan aura sejarah untuk menggugah spirit masyarakatnya. Posisinya yang terletak di pusat taman mencerminkan keutamaan peran dan nilai yang dikandungnya. Warna abu tanah yang menyelimuti monumen dan Sang Pahlawan mengekspresikan naturalisme kepahlawanan Putra Bangsa dalam memperjuangkan kedaulatan daerah. Sebuah keteladanan yang memotivasi dan membakar obor penyemangat generasi Penerus Putra Ambon. Nilai edukasi dipertontonkan monumen kepada generasi penerusnya. Pengunjung berfoto di property ini, khususnya pelajar jenjang dasar, menengah, atas, dan perguruan tinggi.</p>

Sumber: Penulis, 2022

5) ZONA TAMAN

Pada zona ini, aktivitas yang dilakukan Pengunjung adalah relaksasi. Tidak hanya bagi yang usai berolahraga melainkan juga Pengunjung yang ingin melepas pikiran penat setelah seharian bekerja. Aktivitas mulai dari yang duduk duduk di bangku taman, mereka mengobrol dan bersantai sambil menikmati udara segar, baik di pagi maupun sore hari. Penggunanya pun semua lini dan usia: anak anak beserta keluarganya, remaja, mahasiswa, orang tua, bahkan lansia. Anak-anak menikmati permainan yang disediakan di taman tersebut. Pepohonan, rerumputan, penerangan, dan elemen lansekap yang lain kelihatan terawat sehingga kondusif untuk relaksasi. Inilah mengapa area ini selalu ramai dan hidup oleh Pengunjung baik pagi, sore dan juga malam hari, sebagaimana peta dan aktivitas yang diilustrasikan dalam Gambar 3e dan Tabel 5.



Gambar 8. Pemetaan Zona Sejarah di Taman Pattimura

Sumber: Analisis Penulis, 2022

Values yang diciptakan adalah kategori *real*, dan *useful*. Nilai *real* karena *property* yang disediakan di zona rekreasi ini bersifat *tangible*. Elemen lansekapnya secara faktual dapat dirasakan dan menciptakan kenyamanan gerak, kesegaran yang nyata baik secara visual, *auditory*, maupun *odour* (aroma). Nilai *useful* karena secara faktual *property* yang disediakan dapat digunakan untuk aktivitas relaksasi, mengobrol, dan istirahat.

Tabel 5. *Property values* di zona taman

Aktivitas	Uses & Activities	
	Property	Values
Elemen Taman	Terdapat elemen taman yang lengkap. Pepohonan yang subur dan sehat karena ketepatan pemilihan vegetasi yang sesuai alam geografis kota Ambon, merupakan <i>property</i> yang menciptakan keindahan dan alam tropis kota. Area ini dirancang dengan <i>landscape</i> lokal yang kontekstual dan lengkap dengan penerangan cukup sehingga menunjukkan alam terbangun yang selalu ramai dikunjungi komunitas muda saat pagi, siang, dan malam.	<i>Values yang diciptakan adalah real</i> , yaitu menunjukkan tempat beristirahat yang berkualitas baik secara fisik maupun non fisik. Istirahat secara fisik ketika usai berolah raga dan bekerja, sedangkan istirahat secara non fisik ketika terbangun kegembiraan dan kegairahan atas keindahan yang tercurahkan melalui keindahan dan kebersihan vegetasi yang melapisi dan melengkapi taman.
	Terdapat perkerasan beton yang nyaman untuk bergerak. Konstruksinya permanen, tidak licin dengan pola organis. Penyediaan tempat duduk di sejumlah titik memberikan kesempatan Pengunjung untuk beristirahat ketika lelah berolahraga maupun penat bekerja. Penerangan pun tersebar di seluruh jalur sirkulasi taman sehingga Pengunjung pun aman berjalan di malam hari.	Bagi Pengunjung, nilai keindahan dan membahagiakan masyarakat ini secara tidak langsung berhasil membanggakan Kotanya. <i>Value</i> ini tidak hanya sekedar <i>use</i> melainkan juga <i>special</i> karena telah menciptakan aspek psikologis yang lebih berdampak pada ketangguhan dan ketahanan hidup masyarakatnya secara berkelanjutan

Sumber: Penulis, 2022

Berdasarkan kajian di 5 zona area menunjukkan bahwa taman Pattimura Ambon telah berhasil menunjukkan peran ruang publik yang ikonik bagi kota secara umum dan tempat yang menginteraksikan masyarakatnya secara harmonis. Ruang terbuka yang dibangun tidak hanya bernilai secara *real* atau nyata dalam wujud fisik yang *tangible* melainkan juga *uses* atau bermanfaat untuk menciptakan aktivitas (Tabel 6). Bahkan khusus bagian inti yang menjadi pusat perhatian taman telah menciptakan nilai/*value* historis edukatif. Aktivitas yang selalu terjadi di waktu pagi, siang, dan malam hari mengindikasikan hidupnya ruang taman tersebut. Dikuatkan oleh kehadiran Pengunjung semua jenjang usia dan kalangan masyarakat mengindikasikan “*the power of people*” yang merupakan indikator kuat terbentuknya fenomena *placemaking*.

Tabel 6. *Property values* pada tiap zona

Zona	Property	Values		
		Real	Uses	Special
Zona olahraga	Lapangan basket dan voli	v	v	-
Zona Kuliner	Kafe dan Lapak PKL	v	v	-
Zona Istirahat	Tempat duduk dari besi dan beton	v	v	-
Zona Sejarah	Monumen Kapitan Pattimura	v	-	v
Zona Taman	Vegetasi dan area hijau	v	v	-

Sumber: Analisis Penulis, 2022

SIMPULAN DAN SARAN

Taman Pattimura merupakan taman kota atau ruang terbuka hijau di pusat Kota Ambon yang berhasil hidup atas ketersediaan *property values*. Aktivitas yang tercipta di 5 zona area: olahraga, kuliner, sejarah, istirahat dan zona istirahat/taman dipicu oleh ketersediaan *property* yang tersedia di masing masing zona. *Values* atau nilai yang tercipta pada kelima zona didominasi oleh kategori real dan uses. Kategori special memang hanya tercipta pada satu zona yaitu pada zona sejarah. Namun nilai ini menjadi kuat/signifikan dan mewarnai nilai taman secara menyeluruh karena monumen yang menjadi *property* fisiknya bertempat di pusat area taman sehingga menjadi *point of interest* Taman Pattimura.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsitektur, J. T., Sipil, T., & Perencanaan, D. (2016). PENYALAHGUNAAN FUNGSI RUANG PUBLIK SEBAGAI SARANA PENUNJANG AKTIVITAS PENGHUNI HUNIAN VERTIKAL KOTA IRFAN S HASIM, AFANDI SOBRY SAPUTRA, FAJAR TRI KUSUMA, YUNI FITRIANI, PANCA OKTA NUGRAHA. In *Jurnal Reka Karsa © Jurusan Teknik Arsitektur Itenas / No.XX /*.
- Bleszynski, T. P., & Widyastuti, D. T. (2018). SENSE OF PLACE PADA KAWASAN TAMAN TEPIAN MAHAKAM, SAMARINDA. *Jurnal Arsitektur Dan Perencanaan (JUARA)*, 1(2). <https://doi.org/10.31101/juara.v1i2.772>
- BPS Provinsi Maluku. 2021. Indonesia: *Data Kependudukan*. (<https://maluku.bps.go.id/site/resultTab>), diakses 10 september 2022
- Carmona, M. (2021). Public places urban spaces: The dimensions of urban design. In *Public Places Urban Spaces: The Dimensions of Urban Design*. <https://doi.org/10.4324/9781315158457>
- Habibullah, S., & Ekomadyo, A. S. (2021). PLACE-MAKING PADA RUANG PUBLIK: MENELUSURI GENIUS LOCI PADA ALUN-ALUN KAPUAS PONTIANAK. *Jurnal Pengembangan Kota*, 9(1). <https://doi.org/10.14710/jpk.9.1.36-49>
- Hantono, D. (2019). KAJIAN PERILAKU PADA RUANG TERBUKA PUBLIK. *NALARs*, 18(1). <https://doi.org/10.24853/nalars.18.1.45-56>
- Imansari, N., & Khadiyanta, P. (2015). Penyediaan Hutan Kota dan Taman Kota sebagai Ruang Terbuka Hijau (RTH) Publik Menurut Preferensi Masyarakat di Kawasan Pusat Kota Tangerang. *Ruang*, 1(3).
- Kurnia, L. (n.d.). *Monumen dalam Gerak Monumen Pattimura and Martha Christina Tiahahu Dalam Memori Kolektif*.
- Madden. 2000. New York: What Makes a Successful Place?. (<https://www.pps.org/article/grplacefeat>), diakses 10 september 2022
- Mila A Savitri. 2021. Indonesia: Placemaking, do we know where we're heading to?. (<https://binus.ac.id/bandung/2021/06/placemaking-do-we-know-where-were-heading-to/>), diakses 10 september 2022
- Nasution, et.al. 2011. Indonesia: “Public Open Space’s Contribution to Quality of Life: Does Privatisation Matters?”. *Asian Journal of Environment- Behavior Studies*. Vol. 3, No. 9, July 2012, pp. 59-74.
- Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius Loci, Towards a Phenomenology of Architecture*. New York: Rizzoli.
- PPS. 2021: “What is Placemaking?”. (<https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>), diakses 10 september 2022
- Pratama, D. R., & MarcilLia, S. R. (2020). Placemaking Kawasan Permukiman Dome Nglepen Sebagai Kawasan Desa Wisata. *Jurnal Arsitektur Dan Perencanaan (JUARA)*, 2(2). <https://doi.org/10.31101/juara.v2i2.1423>
- Project for Public Spaces : “What Makes a Successful Place?”. (<https://www.pps.org/article/grplacefeat>), diakses 10 september 2022

- Saputra, W., & Sarwadi, A. (2019). PERSEPSI PENGGUNA TERHADAP KUALITAS RUANG TERBUKA PUBLIK PELATARAN MASJID GEDHE KAUMAN MELALUI PENDEKATAN PLACEMAKING. *Jurnal Arsitektur Dan Perencanaan (JUARA)*, 2(1). <https://doi.org/10.31101/juara.v2i1.872>
- S. Dian Andryanto. 2022 : Taman Pattimura Destinasi Wisata di Kota Ambon. (<https://travel.tempo.co/read/1576642/taman-pattimura-destinasi-wisata-di-kota-ambon-tak-jauh-dari-gong-perdamaian>), diakses 10 september 2022
- Serafica gischa. 2021 : Biografi Kapitan Pattimura, Pahlawan dari Maluku. (<https://www.kompas.com/skola/read/2021/02/16/142752969/biografi-kapitan-pattimura-pahlawan-dari-maluku?page=all>), diakses 10 september 2022
- Weisman, G. D. 1981: Man Environment Model. *Journal of Man-Environment Relations*, 1(2).