

Analisis Indikator *Sociability* pada *Placemaking* Gedung Filateli Jakarta

Analysis of Sociability Indicators on the Placemaking of the Gedung Filateli Jakarta

Tsara Dhinna Mawardini¹, Deddy Wahjudi²

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, Indonesia^{1,2}

How to cite :

Mawardini, T. D., & Wahjudi, D. (2023). Analisa indikator sociability pada placemaking Gedung Filateli Jakarta. *Serat Rupa Journal of Design*, 7(2), 141-152. <https://doi.org/https://doi.org/10.28932/srjd.v7i2.6469>

Abstrak

Penggunaan pendekatan *placemaking* pada transformasi Gedung Filateli Jakarta menjadi sebuah ruang publik kreatif merupakan salah satu upaya revitalisasi bangunan cagar budaya. Sebagai ruang publik kreatif Gedung Filateli Jakarta harus memenuhi sejumlah indikator. Artikel ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis penerapan indikator *sociability* pada *placemaking* Gedung Filateli Jakarta. Metode yang digunakan adalah observasi terjadwal pada Gedung Filateli. Fenomena yang ditemukan selama observasi akan dianalisis dengan menggunakan indikator *sociability*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada *placemaking* Gedung Filateli Jakarta khususnya area *great hall*, teras dan pedestrian berhasil mewadahi beragam jenis aktivitas untuk pengunjung dengan latar belakang yang variatif sehingga menghasilkan interaksi sosial yang beragam. Ketiga area pada Gedung Filateli aktif digunakan untuk beragam program aktivitas di antaranya pertunjukan music, peragaan busana, pameran produk hingga kunjungan reguler. Temuan tersebut memvalidasi penerapan indikator *sociability* pada Gedung Filateli Jakarta yang mana memaparkan bagaimana posisi sosial Gedung Filateli Jakarta terhadap pengunjung sebagai ruang publik kreatif. Dimana sebagai ruang publik kreatif Gedung Filateli Jakarta merupakan objek *placemaking* yang dapat mendorong terjadinya interaksi sosial.

Correspondence Address:

Tsara Dinna Mawardini, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, Jl. Ganesa No.10, Lb. Siliwangi, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40132
Email: tsaradm@gmail.com



©2023 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Kata Kunci

Bangunan Cagar Budaya, Sociability, Placemaking

Abstract

The use of a placemaking approach in the transformation of Gedung Filateli Jakarta into a creative space is one of the efforts to revitalize cultural heritage buildings. As a creative space, Gedung Filateli Jakarta must meet a number of indicators. This article aims to identify and analyze the application of socialization indicators in the placemaking of Gedung Filateli Jakarta. The method used is scheduled observations at Gedung Filateli Jakarta. The phenomena found during the observation will be analyzed using sociability indicators. Based on research that has been done on the placemaking of Gedung Filateli Jakarta, especially the great hall, terrace, and pedestrian areas, it has succeeded in accommodating various types of activities for visitors with varied backgrounds so as to produce various social interactions. The three areas of at Gedung Filateli Jakarta are actively used for various program activities including music performances, fashion shows, product exhibitions and regular visits. These findings have succeeded in validating the application of sociability indicators in Gedung Filateli Jakarta which describes the social position of Gedung Filateli Jakarta towards visitors as a creative public space. As a creative space, Gedung Filateli Jakarta is a placemaking object that can encourage social interaction

Keywords

Heritage Building, Sociability, Placemaking

PENDAHULUAN

Gedung Filateli Jakarta merupakan salah satu bangunan milik PT.Pos Properti yang berstatus bangunan cagar budaya kelas A. Gedung Filateli merupakan salah satu bangunan yang kerap mengalami perubahan fungsi dari masa ke masa. Mulanya Gedung Filateli merupakan Gedung Pos yang sudah beroperasi sejak zaman Batavia, kemudian berubah fungsi menjadi Gedung Pos Pertama Indonesia, gedung untuk komunitas filateli Indonesia, gudang barang PT. Pos, *coworking space* dan kembali menjadi Gudang barang PT. Pos dikarenakan tidak terkelolanya dan tercapainya efektivitas fungsi *coworking space*. Setelah melalui perjalanan yang panjang, saat ini Gedung Filateli Jakarta sudah ditransformasikan menjadi ruang publik kreatif dengan pendekatan *placemaking*. Sebagai ruang publik kreatif Gedung Filateli menawarkan beragam fasilitas dan program aktivitas yang dapat diikuti oleh pengunjung sebagai pengguna bangunan. Fenomena munculnya perubahan fungsi melalui penambahan fungsi baru pada bangunan cagar budaya juga merupakan salah satu upaya revitalisasi bangunan cagar budaya. Merujuk Plevoets dan Cleempoel (2012), dikatakan bahwa penambahan fungsi baru yang menyesuaikan konteks bangunan dan kebutuhan kehidupan saat ini pada bangunan cagar budaya dapat berjalan dengan optimal melalui penerapan prinsip *adaptive reuse*. Urgensi penggunaan pendekatan *placemaking* diperkuat dengan pemaparan Wahyuni (2018), yang menyatakan bahwa salah satu alternatif penataan lingkungan binaan yang mengakomodasi kenyamanan pelaku dalam melakukan aktivitas di kawasan adalah melalui penerapan *placemaking*.



Gambar 1. Fasad Gedung Filateli Jakarta setelah penerapan pendekatan *placemaking*
Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2022

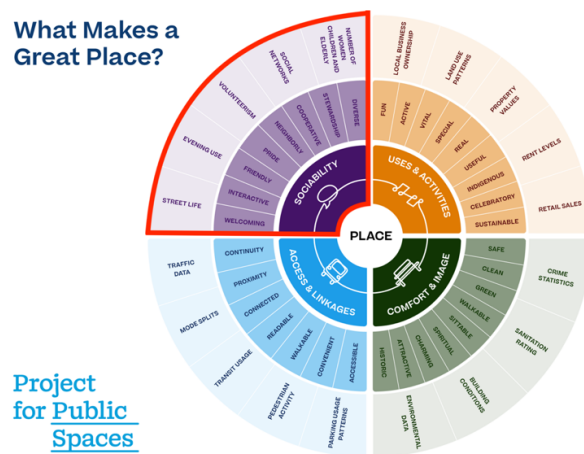


Gambar 2. Salah satu program aktivitas yang diselenggarakan pada
Area Great Hall pada Gedung Filateli Jakarta
Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2022

Adapun pendekatan *placemaking* dapat diterapkan pada macam-macam tipologi bangunan, salah satunya bangunan cagar budaya. Mengacu pada Wyckoff (2014), *placemaking* adalah suatu proses guna menciptakan tempat ataupun fasilitas yang berkualitas dimana partisipan dari tempat tersebut merasa peduli dan ingin menjadi bagian di dalamnya, berproses terkait: *tinggal, bermain, belajar, dan bekerja*. Sedangkan Beattie (1985) menafsirkan *placemaking* sebagai proses dan filosofi transformasi sebuah *space* (ruang) menjadi *place* (tempat). Pernyataan tersebut juga sejalan dengan pemaparan Bohl (2002), yang menyatakan bahwa *placemaking* merupakan sebuah metode perancangan dan perencanaan yang merujuk pada proses yang dilakukan bersama-sama untuk melakukan imajinasi dan inisiasi ulang dan menciptakan kembali suatu ruang publik sebagai suatu tempat sehingga nilai yang ada pada tempat tersebut dapat di optimalisasi. Urgensi pentingnya penerapan *placemaking* dalam penciptaan ruang publik divalidasi dengan pernyataan Yazdian dkk. (2022), yang menyatakan bahwa *placemaking* memiliki peranan penting guna terbentuknya ruang publik yang aman dan bermanfaat untuk komunitas.

Selanjutnya Project for Public Space (*Placemaking: what if we built our cities around places?*, 2016) memaparkan bahwa *placemaking* memiliki empat indikator utama yakni : *sociability, uses and activities, acces and linkage* dan *comfort and image*. Penelitian ini akan khusus membahas

bagaimana penerapan indikator *sociability* pada *placemaking* Gedung Filateli Jakarta berdasarkan Indikator *sociability* sebagai indikator yang harus terpenuhi oleh sebuah ruang publik sebagai objek *placemaking* sekaligus menjadi indikator yang paling sulit dicapai. Mengidentifikasi penerapan indikator *sociability* pada *placemaking* Gedung Filateli bertujuan untuk mengetahui terakomodasi atau tidaknya interaksi sosial pada *placemaking* Gedung Filateli. Hal tersebut dianggap penting dikarenakan sebagai ruang publik kreatif Gedung Filateli harus dapat mengakomodasi terjadinya interaksi sosial dengan efektif. Berikut merupakan diagram indikator *placemaking*.



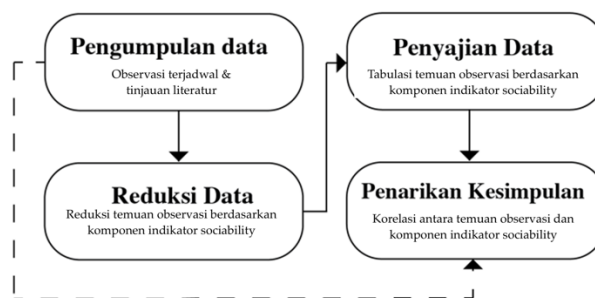
Gambar 3. Indikator *sociability* pada teori *What Makes A great Place*
 Sumber : Project For Public Spaces, 2016

Merujuk pada teori yang dipaparkan oleh (*Placemaking: what if we built our cities around places?*, 2016), diketahui bahwa *sociability* merupakan salah satu komponen indikator *placemaking* yang membentuk menentukan dan memvalidasi sebuah objek *placemaking* menjadi sebuah tempat yang dapat mendorong interaksi. Objek *placemaking* tersebut dapat dijadikan pengunjung sebagai ruang yang aman untuk bertemu, berinteraksi dengan orang-orang. *Sociability* tersusun atas beberapa elemen yaitu; *Diverse* (keberagaman), *Stewardship* (penata layanan), *Cooperative* (kerjasama), *Neighborly* (harmonis), *Pride* (kebanggaan), *Friendly* (ramah), *Interactive* (interaktif), *Welcoming* (menyambut), *Number of women, children and elderly* (Jumlah pengunjung Wanita, anak-anak dan lansia), *social networks* (jejaring sosial), *volunteerism* (Relawan), *evening use* (Kegunaan di malam hari), *street life* (kehidupan jalanan). Dengan terpenuhinya elemen tersebut dapat mengidentifikasi dan memvalidasi bagaimana keberadaan Gedung Filateli sebagai ruang publik bagi penggunaannya, apakah dapat memfasilitasi interaksi sosial dengan efektif atau tidak melalui fasilitas dan program aktivitas yang ditawarkan. Sehingga analisa indikator *sociability* pada *placemaking* Gedung Filateli penting untuk dilakukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Data yang digunakan pada penelitian ini bersumber dari observasi terjadwal yang dilakukan pada Gedung Filateli Jakarta dan tinjauan pustaka terhadap literatur terkait *placemaking*, *sociability*, dan *sense of place*. Data penelitian

diperoleh dengan menggunakan metode observasi terjadwal dilaksanakan pada Gedung Filateli khususnya area *great hall*, teras dan pedestrian. Pemilihan ketiga area diatas dikarenakan area tersebut merupakan area dengan konektivitas tertinggi sekaligus area yang paling banyak mengakomodasi program aktivitas. Adapun metode observasi terjadwal dilakukan guna menemukan ritme aktivitas dari tiap program aktivitas yang ditemukan selama observasi dan mengidentifikasi penerapan indikator *sociability* pada *placemaking* Gedung Filateli Jakarta. Observasi terjadwal dilaksanakan pada bulan September 2022 yang menyesuaikan pada jam operasional dan sebaran program kegiatan yang berlangsung yakni pada pukul : 07.30-08.30, 10.00-11.00, 14.00-16.00, 17.00-20.00. Temuan pada tahap observasi dianalisis menggunakan indikator *sociability* dan disajikan dalam bentuk tabel sebelum disintesis menjadi kesimpulan. Berikut merupakan tahapan penelitian.

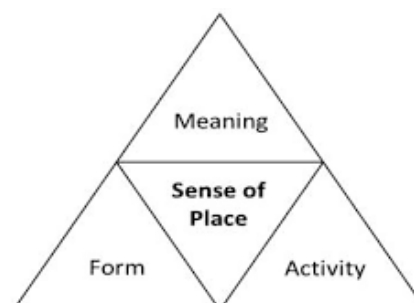


Gambar 4. Tahapan penelitian
 Sumber: Dokumen pribadi, 2022

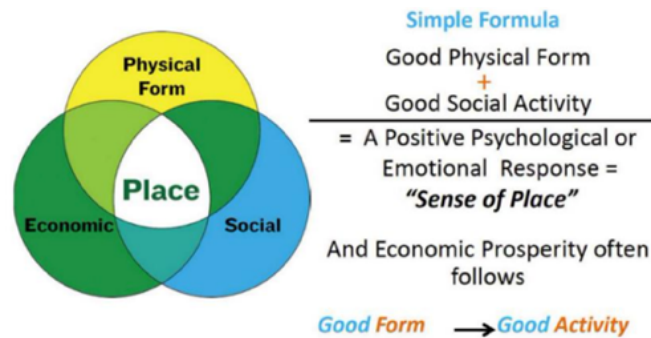
PEMBAHASAN

Sense of Place pada Gedung Filateli

Interaksi antara manusia dengan sebuah tempat menimbulkan ikatan yang disebut sebagai *sense of place*. Mengacu pada Steele, (1981) *sense of place* merupakan perasaan yang memiliki keterterkaitan dengan pengalaman seseorang terhadap suatu tempat. *Sense of place* dipengaruhi oleh *setting* fisik, aktivitas, dan pemaknaan pengguna terhadap sebuah tempat. Sedangkan penilaian terhadap sebuah tempat secara umum dipengaruhi atas bagaimana aspek *setting* fisik, sosial, dan nilai ekonomi yang ditawarkan oleh tempat tersebut.




Gambar 5. *Sense of Place*
 Sumber: (Steele, 1981)








Gambar 6. Sense of place
 Sumber: (Jorgensen & Stedman, 2001)

(Soedarsono dkk., 2021) menyatakan bahwa faktor tipologi dan identitas bangunan cagar budaya memberikan *sense of place* yang kuat bagi pengunjung, dimana hal tersebut menjadi daya tarik yang signifikan bagi pengunjung untuk berkunjung dan beraktivitas dan bersosialisasi. Bangunan cagar budaya memiliki karakteristik yang unik dan khas, baik dari segi fisik maupun nilai historis dan budayanya. Karakteristik yang ditawarkan tersebut membentuk *sense of place*, yang didefinisikan sebagai perasaan dan pengalaman emosional terhadap suatu tempat (Dameria dkk., 2020). Berdasarkan teori yang sudah dipaparkan, berikut merupakan hasil analisa *sense of place* pada *placemaking* Gedung Filateli Jakarta. Proses analisa ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana *setting* fisik, aktivitas dan pemaknaan pengguna terhadap Gedung Filateli. Mengidentifikasi *setting fisik, aktivitas* dan pemaknaan pengguna terhadap Gedung Filateli berpengaruh terhadap bagaimana penerapan indikator *sociability* dalam pelaksanaan *placemaking* nya. Berikut tabel analisa *sense of place* pada Gedung Filateli Jakarta.

Tabel 1 Identifikasi Sense of Place pada *placemaking* Gedung Filateli

Periode observasi	Physical Setting	Findings of the activities and meaning
Weekday 10.00-11.00 WIB Non Program kegiatan	 <p>Lantai, dinding, <i>ceiling</i> pada area <i>great hall</i> masih asli. Terdapat kaca patri dan relief pada area dinding. Lantai menggunakan material marmer. <i>Ceiling</i> menggunakan rangka kayu sebagai material utama. Area <i>great hall</i> merupakan area multifungsi yang berada didekat akses masuk dan keluar dari Gedung Filateli. Area ini difungsikan sebagai area utama untuk memfasilitasi beragam program seperti pameran seni, pentas music, pameran produk lokal dan peragaan busana.</p>	<p>Activity : Dinamis</p> <p>Who : Pengunjung Wanita dan Laki-laki</p> <p>Act: Berjalan, duduk</p> <p>With Whom: Berkunjung dengan pengunjung lain</p> <p>Relationship: <i>Aural & Visual</i></p> <p>Setting : <i>Spatial relation</i></p>

Periode observasi	Physical Setting	Findings of the activities and meaning
<p>Weekday</p> <p>14.00-15.00</p> <p>WIB</p> <p>Non Program kegiatan</p>		<p>Tidak terdapat banyak intervensi pada <i>physical setting</i> saat <i>weekday</i> pukul 14.00. Area digunakan hanya untuk sirkulasi utama menuju area lain. Terdapat atribut dekorasi tujuh belasan berupa bendera dan lampion yang tidak menyala.</p> <p>Activity : Dinamis</p> <p>Who : Pengunjung Wanita dan Laki-laki</p> <p>Act: Berjalan</p> <p>With Whom: Berkunjung dengan pengunjung lain</p> <p>Relationship: <i>Aural & Visual</i></p> <p>Setting: <i>Spatial relation</i></p>
<p>Weekend</p> <p>07.30-08.30</p> <p>WIB</p> <p>Non-Program kegiatan</p>		<p>Pada hari Sabtu pukul 07.30-10.30 area <i>great hall</i> digunakan untuk program olahraga bersama mulai dari Pound Fit pada pukul 07.30-08.30 dan Zumba pada pukul 08.30-10.30. Dalam rentang observasi tersebut setting tempat menggunakan pencahayaan buatan berupa lampu gantung dan penghawaan buatan berupa kipas angin</p> <p>Activity : Dinamis dan statis</p> <p>Who : Pengunjung Wanita dan petugas keamanan</p> <p>Act: Berolahraga yoga dan berwisata</p> <p>With Whom: Berolahraga dengan pengunjung lain</p> <p>Relationship: <i>Visual, tactile, aural, olfaktori</i></p> <p>Setting : <i>Spatial relation</i></p>
<p>Weekend</p> <p>14.00-15.00</p> <p>WIB</p> <p>Non Program kegiatan</p>		<p>Cahaya matahari masuk ke area <i>great hall</i> melalui jendela di area atap. Terdapat podium yang digunakan sebagai <i>meeting point</i> dan area bersantai. Saat tidak ada program kegiatan khusus tidak terdapat intervensi elemen fisik pada area <i>great hall</i></p> <p>Activity : <i>Dinamis dan statis</i></p> <p>Who : <i>Pengunjung Wanita dan laki-laki</i></p> <p>Act: Bersantai, Membaca, berdiskusi, makan</p> <p>With Whom: berkunjung dengan pengunjung lain</p> <p>Relationship: <i>Visual aural, olfaktori</i></p> <p>Setting : <i>Spatial relation</i></p>
<p>Weekday</p> <p>Event</p> <p>14.00-15.00</p> <p>WIB</p> <p>Program</p>		<p>Pada program tertentu seperti perayaan hari kemerdekaan terdapat beberapa intervensi elemen fisik untuk membangun suasana dan <i>mood</i> ruang. Intervensi elemen fisik tersebut berupa penambahan dekorasi bendera Indonesia, lampion merah putih dan <i>sticker</i> yang bertemakan kemerdekaan pada podium <i>great hall</i>. Dekorasi beriringan dengan program bazaar yang diselenggarakan pada area tersebut sehingga area <i>great hall</i> menjadi aktif dan terberdaya</p> <p>Activity: Dinamis dan statis</p> <p>Who : Pedagang, Pengunjung Wanita dan laki-laki</p> <p>Act: Berjualan, belanja, eksibisi produk</p> <p>With Whom: berkunjung dengan pengunjung lain</p> <p>Relationship: <i>Visual& aural, olfaktori</i></p> <p>Setting : <i>Spatial relation</i></p>
<p>Weekend</p> <p>Event</p> <p>14.00-15.00</p>		<p>Pada program pertunjukan orchestra gesek terdapat konfigurasi pencahayaan buatan pada Gedung Filateli diatur menyesuaikan tema kegiatan yang bertujuan untuk memperkuat suasana sakral dan syahdu seperti</p> <p>Activity : Dinamis dan statis</p> <p>Who : Pemusik, Pengunjung Wanita dan laki-laki</p>

Periode observasi	Physical Setting	Findings of the activities and meaning
WIB	selayaknya konser orchestra pada auditorium. Area podium difungsikan untuk area duduk bagi penonton sedang musisi duduk menggunakan <i>loose furniture</i>	<i>Act:</i> Menonton, berjualan, belanja, eksibisi produk <i>With Whom:</i> Menonton pertunjukan musik <i>Relationship:</i> Aural & visual, olfaktori <i>Setting :</i> Spatial relation

Sumber: dokumen peneliti, 2022

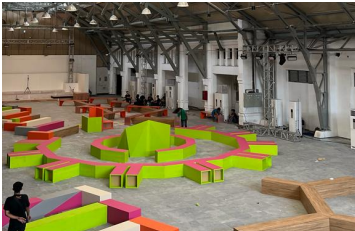



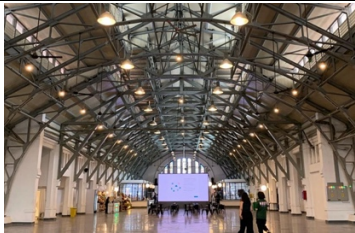
Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa *setting* tempat pada Gedung Filateli dapat berubah menyesuaikan tipe aktivitas dan program aktivitas yang sedang diakomodir sehingga memiliki pemaknaan yang berbeda bagi pengguna ruang menyesuaikan program aktivitas yang sedang berlangsung. Gedung Filateli sebagai bangunan cagar budaya yang direvitalisasi dapat memfasilitasi aktivitas yang bersifat statis maupun dinamis yang melibatkan pengunjung dengan keberagaman latar belakang. Di samping itu tipe hubungan yang terbentuk selama interaksi sosial juga beragam mulai dari *visual, aural, olfaktori* hingga *tactile*. Temuan yang sudah dipaparkan pada tabel di atas diperkuat dengan pernyataan Soedarsono dkk. (2020), bahwa bangunan cagar budaya yang direvitalisasi berhasil menciptakan ruang yang menarik bagi generasi milenial dan komunitas kreatif sehingga melahirkan interaksi sosial. Interaksi sosial terjadi melalui program aktivitas yang beragam, di antaranya adalah bazar, orchestra, gelaran olahraga *pound fit* dan Zumba hingga perayaan hari kemerdekaan.








Placemaking dan Penerapan Indikator Sociability pada placemaking Gedung Filateli

Selain memiliki empat indikator utama yang salah satunya merupakan *sociability*, proses *placemaking* tersusun atas beberapa elemen yang harus diperhatikan yaitu ; (1) fisik, (2) *sosial/komunitas*, (3) identitas. *Placemaking* dapat terbentuk melalui sinergi fasilitas, program aktivitas, dan partisipasi. Pada konteks Gedung Filateli Jakarta *placemaking* dapat terbentuk melalui sinergi antara *setting* fisik Gedung Filateli, komunitas yang tersusun atas pengelola, pemilik dan pengguna serta identitas Gedung Filateli sebagai ruang public kreatif. Observasi pada Gedung Filateli dilaksanakan pada bulan September 2022. Merujuk pada Toolis (2017) dinyatakan bahwa secara garis besar, elemen-elemen merespons pada skala kesadaran inderawi manusia dengan mengintegrasikan tradisi, alam dan inovasi serta menekankan pada pembentukan identitas. Adanya identitas yang terbentuk juga turut memengaruhi interaksi sosial yang di akomodasi. Pernyataan tersebut selaras dengan pernyataan Sepe (2017) bahwa *sociability* adalah salah satu faktor penting guna terbentuknya lingkungan binaan yang bermanfaat bagi pengunjungnya. *Placemaking* dan *sociability* adalah konsep yang terkait erat, karena *placemaking* bertujuan untuk menciptakan ruang publik yang mengundang, dapat diakses, dan mendorong interaksi sosial. Strategi *placemaking* seringkali melibatkan perancangan ruang publik yang kondusif untuk bersosialisasi, seperti

menyediakan area tempat duduk, menciptakan peluang bagi orang untuk berkumpul dan terlibat dalam aktivitas, dan menggabungkan elemen yang mempromosikan rasa kebersamaan. *Sociability* juga merupakan faktor penting dalam mengevaluasi keberhasilan upaya pembuatan tempat, karena ruang publik yang dirancang dengan baik untuk kemasyarakatan lebih mungkin digunakan dan dinikmati oleh masyarakat. Berikut merupakan analisa indikator *sociability* pada *placemaking* Gedung Filateli.

Tabel 2 Analisa indikator sociability pada placemaking Gedung Filateli Jakarta

Indikator	Objek Observasi	Temuan
<i>Diverse</i> (Beragam, memfasilitasi keberagaman)		Gedung Filateli memfasilitasi keberagaman pengunjung dan keberagaman program aktivitas. Sehingga keberagaman latar belakang pengunjung tersebut menjadikan Gedung Filateli sebagai ruang publik kreatif yang dapat menghadirkan terjadinya interaksi sosial.
<i>Stewardship</i> (Ketatalayanan)		Setiap program aktivitas dan fasilitas pada Gedung Filateli melibatkan interaksi antara pengelola, penyewa dan <i>event planner</i> . Dimana ketiga komponen tersebut berinteraksi untuk mengkonfigurasi Gedung Filateli sebagai ruang publik yang dapat dijadikan pengunjung sebagai destinasi. Ketatalayanan merupakan salah satu elemen utama yang harus terus ditingkatkan guna mencapai penerapan indikator <i>sociability</i> yang maksimal
<i>Cooperative</i> (Kerja sama)		Gedung Filateli dapat memfasilitasi beragam latar belakang pengguna sehingga tempat tersebut dapat membentuk terjadinya interaksi sosial dan menghasilkan kerja sama antara pengelola dan juga pengguna.
<i>Neighborly</i> (Harmonis)		Interaksi sosial yang terjadi pada Gedung Filateli tergolong harmonis karena ruang publik tersebut dapat digunakan oleh pengunjung dengan baik.
<i>Pride</i> (Kebanggaan)		Desain dan elemen arsitektural khas kolonial pada area <i>great hall</i> memberikan kesan megah, meriah, dan antik yang menjadikan Gedung Filateli berbeda dengan ruang publik kreatif lainnya. Faktor tersebut menjadikan kebanggaan tersendiri yang juga berperan pada terbentuknya interaksi sosial
<i>Friendly</i> (Ramah)		Gedung Filateli dapat digunakan oleh pengunjung dengan keberagaman latar belakang sehingga menjadikan Gedung Filateli ramah untuk beragam jenis interaksi sosial

Indikator	Objek Observasi	Temuan
<i>Interactive</i> (Interaktif)		Area <i>great hall</i> Gedung Filateli memiliki desain dan elemen arsitektural yang menarik. Keindahan desain dan arsitekturalnya dapat melebur pada tiap <i>setting</i> program aktivitas sehingga menjadikan area ini indah dan nyaman tanpa melunturkan identitas Gedung Filateli sebagai ruang publik kreatif.
<i>Welcoming</i> (Menyambut)		Gedung Filateli memiliki fasilitas yang menarik dan program aktivitas yang beragam sehingga Gedung Filateli dapat menjadi destinasi yang menarik bagi pengguna. Hal tersebut dapat dilihat dari variatifnya <i>setting</i> fisik pada tiap program aktivitas. <i>Setting</i> yang ada juga berperan menyambut pengunjung dan berperan dalam interaksi sosial.
<i>Number of Women Children and Elderly</i> (Jumlah pengunjung anak-anak, wanita dan lansia)		Gedung Filateli merupakan tempat yang ramah terhadap pengunjung wanita, anak-anak dan juga lansia. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa Gedung Filateli dapat memfasilitasi interaksi sosial yang ramah anak, wanita dan lansia.
<i>Social Networks</i> (Jejaring sosial)		Gedung Filateli dapat memfasilitasi beragam program aktivitas sehingga interaksi sosial yang terjadi pada Gedung Filateli membentuk dan memperkuat jejaring sosial.
<i>Volunteerism</i> (Relawan)		Selain menawarkan beragam program aktivitas dan fasilitas, interaksi sosial pada Gedung Filateli memungkinkan munculnya relawan untuk menyukseskan program aktivitas tersebut. Sehingga interaksi sosial yang terjadi pada Gedung Filateli memiliki spektrum yang luas.
<i>Evening Use</i> (Kegunaan di malam hari)		Pada malam hari umumnya Gedung Filateli digunakan untuk aktivitas konser, <i>talkshow</i> dan pameran. Sehingga Gedung Filateli tidak hanya memfasilitasi interaksi sosial ketika pagi hingga siang hari tetapi juga malam hari. Aktivitas yang terjadi pada malam hari menjadikan area tersebut aktif, ramai, menarik dan jauh dari kesan tidak aman.
<i>Street life</i> (Kehidupan Jalanan)		Selain pada area ruang dalam yakni area <i>great hall</i> , area teras dan pedestrian pada Gedung Filateli juga mendukung terjadinya interaksi sosial. Selain fungsi utamanya sebagai akses masuk beberapa area seperti area teras, pedestrian dan jalanan sekitar Gedung Filateli dimanfaatkan sebagai <i>social space</i> . Dimana ketiga area tersebut memfasilitasi interaksi sosial antar <i>participant placemaking</i> seperti pengunjung dan pengelola.

Sumber: Dokumen peneliti, 2022

Berdasarkan analisis pada tabel di atas secara umum semua indikator *sociability* pada Gedung Filateli khususnya pada area *great hall*, teras dan pedestrian sudah terpenuhi dengan baik. Adapun diantara elemen pembentuk indikator *sociability* terdapat elemen yang penerapannya dapat ditingkatkan guna meningkatkan kualitas indikator *sociability*, yaitu elemen *Stewardship* (ketatalayanan). Pada ketatalayanan terdapat interaksi sosial antara pengelola, penyewa dan *event planner* yang harus sudah terbentuk dengan efektif agar dapat menghasilkan ruang publik yang dapat memfasilitasi interaksi sosial antara pengunjung. Sehingga dalam konteks *placemaking* sebelum sebuah ruang publik kreatif mengakomodir interaksi sosial bagi pengunjungnya, ruang publik tersebut sudah lebih dulu mengakomodir interaksi sosial antara pengelola, penyewa dan *event planner*. Adapun fenomena yang ditemukan selama observasi divalidasi oleh Yazdian dkk. (2022) yang menyatakan bahwa *placemaking* dapat membantu komunitas untuk merancang dan menciptakan ruang publik yang memenuhi kebutuhan mereka, sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup dan memberdayakan masyarakat untuk berpartisipasi dan menciptakan ruang publik yang lebih baik melalui interaksi sosial.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa secara umum bangunan cagar budaya dapat difungsikan kembali menjadi bangunan yang berguna bagi kehidupan bermasyarakat saat ini salah satunya adalah ruang publik kreatif. Proses transformasi bangunan cagar budaya menjadi ruang publik kreatif membutuhkan teknik dan pendekatan khusus yaitu *placemaking*. *Placemaking* tidak hanya memerhatikan aspek fisik tapi juga memerhatikan tipe aktivitas yang akan di akomodir, partisipan, dan program aktivitas yang akan ditawarkan serta kemungkinan terjadinya interaksi sosial yang ditawarkan. Dalam pelaksanaannya *Placemaking* berkaitan dengan *sense of place*, yaitu bagaimana pengunjung yang bertindak sebagai pengguna dapat mengidentifikasi, menggunakan, dan memaknai objek *placemaking* tersebut sehingga terbentuknya ikatan antara pengguna dengan objek *placemaking* tersebut. Fasilitas dan program aktivitas yang ditawarkan oleh Gedung Filateli Jakarta sebagai ruang publik kreatif memengaruhi terbentuknya interaksi sosial pada ruang publik tersebut. Berdasarkan analisa yang sudah dipaparkan pada tahap pembahasan, Gedung Filateli Jakarta khususnya area *great hall*, teras dan pedestrian dapat mengakomodir beragam kebutuhan pengguna melalui ketersediaan beragam fasilitas dan program aktivitas. Ketersediaan fasilitas dan program aktivitas pada area tersebut memengaruhi munculnya interaksi sosial pada Gedung Filateli. Interaksi sosial yang terjadi melibatkan pengunjung dengan latar belakang yang beragam. Jenis hubungan yang terbentuk selama interaksi sosial juga beragam mulai dari *visual*, *aural*, *olfaktori* hingga *tactile*. Selain itu, keberagaman jenis penyewa yang berkoordinasi dengan pengelola untuk menyajikan program aktivitas juga mevalidasi penerapan indikator *sociability* pada *placemaking* Gedung Filateli. Berdasarkan pemaparan pada tahap pembahasan elemen-elemen yang ada pada indikator *sociability* saling memengaruhi satu sama lain. Terpenuhinya salah satu elemen pada indikator *sociability* memengaruhi pelaksanaan elemen lainnya. Seperti halnya terpenuhinya elemen *friendly* berkaitan dengan *welcoming* dan *Number of Women Children and Elderly*. Kemudian merujuk

pada fungsinya sebagai ruang publik kreatif, Gedung Filateli dapat memfasilitasi pengunjungnya untuk berinteraksi dan berkegiatan dengan baik hingga menjadikan Gedung Filateli sebagai ruang publik yang ramah dan destinasi yang dapat menghadirkan beragam jenis interaksi sosial yang berorientasi pada konteks kreatif bagi pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Beattie, N. (1985). Place and Placemaking. *Place and Placemaking Proceedings of the conference Urban Placemaking*,
- Bohl, C. C. (2002). *Place Making: Developing Town Centers, Main Streets, and Urban Villages* Urban Land Institute.
- Dameria, C., Akbar, R., Indradjati, P. N., & Tjokropandojo, D. S. (2020). A conceptual framework for understanding sense of place dimensions in the heritage context. *Journal of Regional and City Planning*, 31(2), 139-163. <https://doi.org/https://doi.org/10.5614/jpwk.2020.31.2.3>
- Jorgensen, B. S., & Stedman, R. C. (2001). Sense of Place as an attitude: Lakeshore owners attitudes toward their properties. *Journal of Environmental Psychology*, 21(3), 233-248. <https://doi.org/https://doi.org/10.1006/jevp.2001.0226>
- Placemaking: what if we built our cities around places?* (2016). https://issuu.com/projectforpublicspaces/docs/oct_2016_placemaking_booklet
- Plevoets, B., & Cleempoel, K. V. (2012). Reinventing architecture and interiors: the past, the present and the future adaptive reuse as a strategy towards conservation of cultural heritage: A survey of 19th and 20th century theories. RIE International conference 2012,
- Sepe, M. (2017). Placemaking, livability and public spaces. Achieving sustainability through happy places. *The Journal of Public Space*, 2(4), 63-76. <https://doi.org/https://doi.org/10.5204/jps.v2i4.141>
- Soedarsono, W., Astuti, E. Y., Paramitasari, A. U., Asriana, N., Putri, D., & Zahra, A. (2020). Placemaking in the Digital Era: A Case Study of M Bloc Space – Jakarta. *Proceedings of the ARTEPOLIS 8 - the 8th Biannual International Conference Artepolis 2020*,
- Steele, F. (1981). *The sense of place*. CBI Pub. Co.
- Toolis, E. E. (2017). Theorizing Critical Placemaking as a Tool for Reclaiming Public Space. *American Journal of Community Psychology*, 59(1-2), 184-199. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/ajcp.12118>
- Wahyuni, S. (2018). placemaking sebagai strategi revitalisasi kawasan. Studi Kasus: Kawasan pecinan Kota Makassar. *Jurnal Linears*, 1(2), 103-112.
- DEFINITION OF PLACEMAKING: Four Different Types* (2014). www.miplace.org
- Yazdian, L. M. S., Diamant-Cohen, B., & Prendergast, T. (2022). Research Roundup: Placemaking: Expanding Our Reach and Empowering Communities. *Children & Libraries*, 20(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.5860/cal.20.3.37>