

## **Analisis pola aktivitas komunitas dalam penyusunan konsep arsitektur urban market**

**Namila Ajeng Syawitri\*, Aprodita Emma Yetti**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Aisyiyah Yogyakarta

\*Email: [namilaaaa@gmail.com](mailto:namilaaaa@gmail.com)

### **Abstrak**

Kulon Progo memiliki banyak komunitas pemuda aktif dengan minat yang beragam seperti *Skateboard*, *inline skate*, dan basket. Namun, minimnya fasilitas yang memadai menjadi kendala utama untuk menampung aktivitas mereka. Penelitian ini menganalisis pola aktivitas komunitas dan masyarakat untuk menghasilkan desain ruang publik yang responsif. Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung dan analisis sosial media. Hasil penelitian ini menghasilkan rekomendasi konsep desain *urban market* yang menekankan interaksi antar komunitas dan kenyamanan pengguna, dengan mempertimbangkan kebutuhan spesifik berdasarkan pola aktivitas yang ada.

**Kata Kunci:** komunitas; pola aktivitas; *urban market*

## ***The analysis of community activity patterns in the development of an urban market architecture concept***

### **Abstract**

*Kulon Progo has many active youth communities with diverse interests such as Skateboarding, Inline Skating, and Basketball. However, the lack of adequate facilities is a major obstacle in accommodating their activities. This study analyzes the activity patterns of communities and the public to produce a responsive public space design. Data was collected through direct observation and social media analysis. The results of this study provide design concept recommendations for an urban market that emphasizes interaction among communities and user comfort, taking into account specific needs based on existing activity patterns.*

**Keywords:** activity patterns; community; *urban market*

### **1. Pendahuluan**

Menurut Fama (2016), komunitas merupakan suatu tempat atau kumpulan manusia dalam suatu sistem sosial. Komunitas meliputi lingkungan fisik diman manusia hidup, terdapat pula lokasi tempat penyediaan sarana dan prasarana. Kabupaten Kulon Progo memiliki banyak komunitas pemuda aktif dengan minat yang beragam. Beberapa diantaranya berfokus pada aktivitas seperti *skateboard*, *inline skate*, dan basket yang berkembang cukup baik. Anggota dari komunitas ini mayoritas berasal dari kalangan pelajar, mahasiswa, dan pemuda dengan minat besar terhadap aktivitas tersebut. Keberadaan komunitas-komunitas ini juga berperan penting dalam mendukung perkembangan kota di Kulon Progo. Komunitas yang ada tidak hanya menciptakan ruang interaksi sosial bagi pemuda, tetapi juga dapat mendorong pertumbuhan ekonomi lokal melalui *event* komunitas, penjualan *merchandise*, dan kegiatan lainnya. Dengan pengembangan fasilitas yang tepat, komunitas ini juga berpotensi menjadi pusat aktivitas urban yang modern.



**Gambar 1.** Komunitas yang ada di Kulon Progo  
Sumber: Syawitri, 2025

Salah satu ruang publik yang menjadi taman favorit masyarakat dan komunitas yang ada di Kulon Progo adalah Alun-alun wates. Namun, terdapat permasalahan utama yang harus dihadapi yaitu minimnya fasilitas yang memadai untuk menampung aktivitas-aktivitas mereka secara optimal. Ruang publik yang ada sering kali tidak dapat memenuhi kebutuhan komunitas, baik dari segi kapasitas maupun fungsionalitas. Minimnya fasilitas ini juga sangat berdampak pada perkembangan komunitas dan efektivitas penggunaan ruang publik. Misalnya, Lapangan basket yang ada bersebelahan langsung dengan jalan umum dan *Playarea* sehingga kurang efisien digunakan. Demikian pula, komunitas *skateboard* dan *inline skate* hanya dapat memanfaatkan halaman utama Alun-alun yang sering digunakan untuk kegiatan lain dan kerap kali menyebabkan pembatasan akses bagi komunitas. Selain itu, minimnya penerangan di sekitar Alun-alun Wates juga mengakibatkan kesulitan dalam melaksanakan aktivitas komunitas pada malam hari. Kondisi ini menunjukkan bahwa fasilitas publik yang ada kurang responsif terhadap kebutuhan komunitas dan juga dapat menyebabkan tumpang tindih pemanfaatan ruang antar pengguna. Oleh karena itu, penting untuk memahami kebutuhan ini agar ruang publik di Kulon Progo lebih sesuai dengan kebutuhan dan mendukung aktivitas berbagai komunitas.



**Gambar 2.** Fasilitas publik yang kurang memadai bagi komunitas  
Sumber: Syawitri, 2025

Setiap komunitas dan masyarakat memiliki pola aktivitas yang berbeda-beda yang mencerminkan cara mereka melakukan kegiatan, berinteraksi, dan memanfaatkan ruang sesuai kebutuhan bersama. Pertimbangan terhadap aktivitas yang dilakukan komunitas di dalam ruangan sangat menentukan fungsi, kebutuhan, dan pola hubungan ruang yang diciptakan (Ghaisani et al. 2016). Memahami pola aktivitas, baik sebelum, saat, maupun setelah, hingga diluar kegiatan utama menjadi penting dalam desain arsitektur yang relevan. Analisis pola aktivitas ini memastikan bahwa

desain arsitektur sesuai dengan kebutuhan, fungsi, dan karakteristik dari komunitas atau masyarakat sebagai target pengguna. Dengan demikian, desain arsitektur dapat berfungsi sebagai wadah yang responsif terhadap pola aktivitas penggunanya.

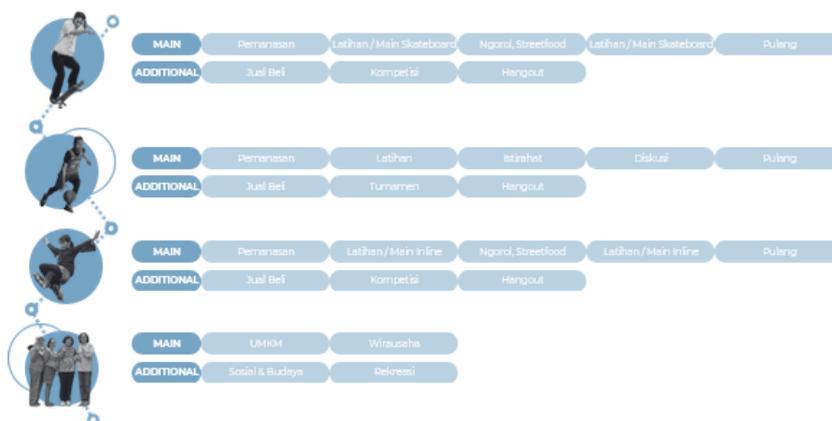
Untuk mengatasi masalah ini menggunakan konsep Lefebvre yaitu “hak atas kota”, dimana masyarakat memiliki hak untuk berpartisipasi aktif dalam perencanaan dan pengelolaan ruang kota. Dalam kasus ini, keterlibatan komunitas pemuda dalam proses perancangan fasilitas publik akan membantu menciptakan ruang yang relevan dengan kebutuhan mereka. Dengan memahami konsep ruang sosial yang diusung Lefebvre, analisis pola aktivitas komunitas di Kulon Progo menjadi langkah penting dalam merancang ruang publik yang responsif dan relevan. Hal ini tidak hanya mendukung keberlangsungan komunitas tetapi juga memperkuat fungsi ruang publik sebagai bagian dari kehidupan masyarakat perkotaan.

## 2. Metode

Pengumpulan data pola aktivitas dilakukan melalui observasi. Hasanah (2016) mendefinisikan observasi sebagai suatu proses melakukan pemilihan, pengubahan, pencatatan, dan pengkodean serangkaian perilaku dan suasana berkenaan dengan organisme *in situ*, sesuai dengan tujuan-tujuan empiris. Metode observasi yang digunakan adalah *Non Participant Observe*, dimana pengamat tidak terlibat secara langsung dalam kegiatan komunitas sedang diamati. Pendekatan ini memungkinkan pengamat mencatat aktivitas secara natural tanpa mempengaruhi perilaku komunitas.

Melalui observasi, pengamat dapat lebih merasakan secara langsung berbagai aktivitas yang dilakukan komunitas dan masyarakat sehingga data yang diperoleh menjadi lebih mendalam dan sesuai dengan realitas yang terjadi di lapangan. Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan langsung di area-area komunitas beraktivitas sedangkan pola aktivitas masyarakat diamati di sekitar lokasi *site*. Selain observasi langsung, pengumpulan data juga melibatkan analisis sosial media masing-masing komunitas untuk mengidentifikasi pola aktivitas komunitas secara virtual. Analisis sosial media ini memberikan konteks tambahan yang mendukung pengamatan di lapangan.

Pengamatan pola aktivitas mencakup seluruh tahapan kegiatan mulai dari sebelum kegiatan dimulai, saat kegiatan berlangsung, sesudah kegiatan selesai, hingga diluar kegiatan utama. Hal ini memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai preferensi waktu dan interaksi sosial antar anggota komunitas, serta bagaimana keberadaan mereka dapat mempengaruhi dinamika di sekitar lokasi. Setiap komunitas memiliki preferensi waktu kegiatan yang berbeda. Komunitas *skateboard* dan basket lebih sering beraktivitas pada sore hingga malam hari, sedangkan komunitas *inline skate* hanya beraktivitas pada sore hari. Sementara itu, aktivitas masyarakat lebih fleksibel tidak terikat dengan waktu tertentu. Perbedaan pola waktu dan aktivitas juga berpengaruh terhadap desain ruang. Dengan memahami kapan dan apa saja kegiatan yang dilakukan setiap komunitas dan masyarakat, perancangan tata letak dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan masing-masing pengguna sehingga dapat dimaksimalkan kenyamanan, efisiensi ruang, dan potensi interaksi antar komunitas dengan masyarakat.



Gambar 3. Pola Aktivitas Komunitas & Masyarakat

Sumber: Syawitri, 2025

Pada gambar 3 menunjukkan komunitas memiliki pola aktivitas utama seperti latihan, berkumpul, hingga kuliner, dengan kegiatan tambahan seperti kegiatan jual beli, kompetisi, turnamen, dan *hangout*.



**Gambar 4.** Aktivitas Komunitas  
Sumber: Syawitri, 2025

Selain pola aktivitas komunitas, pengamatan juga mencatat keberadaan aktivitas ekonomi di sekitar lokasi komunitas. UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) makanan yang dijalankan oleh masyarakat umum seringkali menjadi bagian penting dari dinamika sosial di area ini terutama bagi komunitas. Hal ini mendukung keberlangsungan kegiatan komunitas dan meningkatkan interaksi antara komunitas dengan masyarakat.



**Gambar 5.** UMKM di sekitar lokasi komunitas  
Sumber: Syawitri, 2025

### 3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisis data pola aktivitas dapat disimpulkan kebutuhan ruang dari tiap-tiap komunitas dan masyarakat. Berikut merupakan diagram mengenai kebutuhan ruang tersebut. Kebutuhan ruang terbagi menjadi dua bagian seperti yang dapat dilihat di *bubble diagram* dibawah.



**Gambar 6.** Bubble Diagram Kebutuhan Ruang  
Sumber: Syawitri, 2025

Gambar 6 menunjukkan bahwa komunitas utama dan aktivitas inti melibatkan empat kelompok utama yaitu komunitas *skateboard*, *inline skate*, basket, dan masyarakat umum. Fasilitas yang tersedia dibagi menjadi dua kategori. Pertama, fasilitas utama mencakup *community space*, yang dirancang untuk mendukung kebutuhan komunitas seperti *skatepark*, lapangan basket, dan ruang khusus komunitas. Selain itu, terdapat *urban market*, yang menyediakan ruang bagi masyarakat dan komunitas untuk kegiatan ekonomi melalui tenan-tenan local, serta area terbuka atau plaza yang menjadi pusat ruang publik untuk menghubungkan komunitas dengan masyarakat umum. Kedua, fasilitas tambahan meliputi *café & working space* yang menyediakan ruang kreatif bagi pemuda, serta *shop sport center* untuk mendukung kebutuhan komunitas.

No	Jenis Ruang	Nama Ruang	Kapasitas / Kebutuhan Fasilitas	Standar Besaran Ruang	Sirkulasi (%)	Volume (m <sup>2</sup> )	Total (m <sup>2</sup> )	Sumber
1.	Area Entrance	Receptionist / Informasi	3 Org 3 Kursi 1 Front Desk	4,8 (0,4m <sup>2</sup> /org) Kursi : 0,45x0,45m	20	19,2	75,2	DM (Dimensi Manusia dan Ruang Interior)
		Lobby	100 org	0,4m <sup>2</sup> /org	40	56		Data Arsitek 1
2.	Area Retail	Drug Store	Display Obat 5 org	3,5 m <sup>2</sup> /Org	20	21	664,2	Data Arsitek 2
		Unit Penjualan / Tenan	15 unit	30m <sup>2</sup> /unit	20	540		Time Saver Standard For Building Type
		Shop Sport Center	2 unit	30m <sup>2</sup> /unit	20	72		AS
		Cafe & FNB	20	1,2/org	20	31,2		AS
3.	Area Pengelola	R. Manager	1 org	9,3 m <sup>2</sup>	20	11,16	189,26	Data Arsitek 2
		R. Staff	10 org	3,5m <sup>2</sup> /org	20	42		Data Arsitek 2
		Lavatory Pria	3 Urinoir 1 Wastafel	1,80m <sup>2</sup> /Urinoir 1,80m <sup>2</sup> /Wastafel	20	12,96		Data Arsitek 1
		Lavatory Wanita	3 Kloset 1 Wastafel	2,25m <sup>2</sup> /Kloset 1,80m <sup>2</sup> /Wastafel	20	14,58		Data Arsitek 1
		Parkir Mobil Pengelola	5	2,5 X 5 m <sup>2</sup> /Mobil	20	65		PTD
4.	Area Service	Parkir Motor Pengelola	15	1,8m <sup>2</sup> /Motor	20	32,4	167,46	PTD
		R. Mekanikal dan Elektrikal	1	70,35 m <sup>2</sup>	20	84,42		Data Arsitek 2
		R. Pompa	1	30m <sup>2</sup>	20	36		Time Saver Standard For Building Type
		R. Kontrol Panel	1	10m <sup>2</sup>	20	12		AS
		R. Generator	1	10m <sup>2</sup>	20	12		AS
		R. AHU	1	15m <sup>2</sup>	20	18		Data Arsitek
5.	Area Penunjang	R. Security	3 Unit	1,4m <sup>2</sup> /org	20	5,04	705,1	Data Arsitek
		Parkir Mobil Pengunjung	30	2,5 X 5 m <sup>2</sup> /Mobil Sirkulasi 20%	20	377,5		PTD
		Parkir Motor Pengunjung	100	1,8m <sup>2</sup> /Motor Sirkulasi 20%	20	216		PTD
		Lavatory Pria	1 Unit	3 Wastafel : 1,8m <sup>2</sup> 5 Urinoir : 1,8m <sup>2</sup> 5 WC : 2,5m <sup>2</sup>	20	32,28		Data Arsitek 1
		Lavatory Wanita	1 Unit	4 Wastafel : 1,8m <sup>2</sup> 6 WC : 2,5m <sup>2</sup>	20	32,28		Data Arsitek 1
		ATM Center	1 Unit	30m <sup>2</sup>	20	36		HRP
		Musholla	10org	R. Sholat : 0,6m <sup>2</sup> /org R. Wudhu : 0,6m <sup>2</sup> /org	20	11,04		Data Arsitek
7.	Area Komunitas Basket	Lapangan Basket	1	min 28x15 m <sup>2</sup>	20	420	943,56	AS
		R. Loker Wanita	8 org	15m <sup>2</sup>	20	18		Data Arsitek 2
		R. Loker Pria	8 org	15m <sup>2</sup>	20	18		Data Arsitek 2
		R. Canti Wanita	3 Ruang	1,05m <sup>2</sup> /org	20	3,78		Data Arsitek 1
		R. Canti Pria	3 Ruang	1,05m <sup>2</sup> /org	20	3,78		Data Arsitek 1
8.	Area Komunitas Skateboard / Inline Skate	Skatebowl	1	min 100m <sup>2</sup>	50	150	318	AS
		Flowpark	1	min 50m <sup>2</sup>	50	75		AS
		Streetplaza	1	min 50m <sup>2</sup>	50	75		AS
		R. Loker	8 org	15m <sup>2</sup>	20	18		Data Arsitek 2
TOTAL KESELURUHAN							3341,18	

**Gambar 7.** Satndar Kebutuhan Ruang  
Sumber: Penulis, 2024

Gambar 7 menjelaskan kebutuhan ruang dalam proyek desain *urban market* ini dirancang untuk mendukung fungsi utama, seperti area penerima, retail, pengelola, servis, penunjang, serta komunitas. Setiap area mencakup fasilitas yang relevan untuk mendukung operasional, interaksi komunitas, dan kenyamanan pengunjung, sebagaimana dirinci dalam tabel tersebut.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pola aktivitas komunitas di Kulon Progo, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan ruang publik sangat bergantung pada intensitas waktu dan jenis aktivitas yang dilakukan oleh komunitas. Desain yang responsif terhadap pola aktivitas pengguna sangat penting untuk mendukung interaksi sosial dan kenyamanan pengguna. Dengan memperhatikan pola aktivitas yang ada, desain *urban market* ini dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan komunitas dan masyarakat, serta dapat memberikan solusi yang tepat untuk mengatasi keterbatasan fasilitas publik di Kulon Progo

#### Daftar Pustaka

- Aziza, F. K. (2021). Perancangan Pusat Kreativitas Dan Komunitas Di Kulon Progo Dengan Penerapan Fleksibilitas Arsitektur. *Basketalunalunwates*. 2023. *Instagram Post*. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CG5CnMXJ2IW/?igsh=MXdnd3A4aDVuNXdicw==> (accessed October 07, 2024).
- Bendera\_x. 2015. *Instagram Post*. Instagram. <https://www.instagram.com/p/-qfzO3wPLY/?igsh=M3dhcWI2ZTR4OTV3> (accessed October 07, 2024).
- DW, N. A., Rosilawati, H., & Andarini, R. (2023, November). PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SKATEPARK CENTER DI KOTA SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU. In *Seminar Nasional Ilmu Terapan* (Vol. 7, No. 1, pp. T08-T08).
- Fama, A. (2016). Komunitas masyarakat pesisir di tambak lorok, semarang. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 11(2), 65-75.
- Fauzia, L. V., & Persada, A. G. (2020). Rekonstruksi Media Sosial Instagram Sebagai Upaya Re-Branding Komunitas Kantong Pintar. *Automata*, 1(2).
- Ghaisani, S., Ramdlani, S., & Ernawati, J. (2016). Pola Aktivitas Pemanfaatan Ruang Luar Kawasan Wisata Songgoriti Batu. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*, 4(2).
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Luthfiyyah Rahmah, H., & Adi Kurniawan, T. (2022). ANALISIS PENERAPAN KONSEP URBAN KATALIS PADA M BLOC SPACE.
- Makbul, M. (2021). Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian.
- Nazir, M. (1988). Metode Penelitian. *Jakarta: Ghalia Indonesia*.
- Nugroho, B. A., Samsudi, S., & Yuliarso, H. (2019). Perancangan sekolah bola basket berstandar FIBA di Yogyakarta. *Senthong*, 2(1).
- PANGAESTU, B. (2024). *COLLABORATIVE GOVERNANCE PEMERINTAH DIY DENGAN YAYASAN YOGYAKARTA SENI NUSANTARA DAN PT. RUANG MESSA NEGERIKU DALAM PENYEDIAAN PUBLIC SPACE CREATIVE JOGJA NASIONAL MUSEUM BLOC* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta).
- Pemerintah Kabupaten Kulon Progo. (2015). Gelap, Klub Basket Kulon Progo Tidak Bisa Berlatih Malam Hari. Diakses pada Januari 2025. <https://kulonprogokab.go.id/v31/detil/3943/gelap-klub-basket-kulon-progo-tidak-bisa-berlatih-malam-hari>
- Ragil, C. ARAHAN PERENCANAAN RUANG TERBUKA HIJAU KABUPATEN KULON PROGO.
- Sugiyono, P. B. (2022). Memahami konsep ruang menurut Henri Lefebvre. *SOSIOGLOBAL: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi*, 6(2), 101-113.

Watesinlineskate. 2020. *Instagram Post*. Instagram.  
[https://www.instagram.com/p/Cq\\_dKvZy3Q2/?img\\_index=4&igsh=YWZtaXBrNW0xc205](https://www.instagram.com/p/Cq_dKvZy3Q2/?img_index=4&igsh=YWZtaXBrNW0xc205)  
(accessed October 07, 2024).