



**universitas  
MALIKUSSALEH**

**KAJIAN AKTIVITAS PENGUNJUNG PADA RUANG PUBLIK  
DI LAPANGAN SUDIRMAN LHOKSEUMAWE**

**SKRIPSI**

**Disusun Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur  
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik  
Universitas Malikussaleh**

**DISUSUN OLEH :**

**NAMA : REGINA  
NIM : 200160007  
PRODI : ARSITEKTUR**

**JURUSAN TEKNIK SIPIL  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MALIKUSSALEH  
LHOKSEUMAWE  
2024**

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Regina  
NIM : 200160007  
Fakultas/ Prodi : Teknik / Prodi Arsitektur

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul:

**Kajian Aktivitas Pengunjung pada Ruang Publik di Lapangan Sudirman Lhokseumawe** adalah hasil kerja tulisan saya sendiri didampingi dosen pembimbing bukan hasil plagiat dari karya ilmiah orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, jika dikemudian hari ternyata terbukti bahwa skripsi yang saya tulis adalah plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku, dan saya bertanggung jawab secara mandiri tidak ada sangkut pautnya dengan Dosen Pembimbing dan kelembagaan Fakultas Teknik Universitas Malikussaleh.

Lhokseumawe, 25 November 2024

Penulis,



**Regina**

NIM. 200160007

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Kajian Aktivitas Pengunjung pada Ruang Publik  
di Lapangan Sudirman Lhokseumawe  
Nama Mahasiswa : Regina  
NIM : 200160007  
Program Studi : S1 Arsitektur  
Jurusan : Teknik Sipil  
Fakultas : Teknik  
Perguruan Tinggi : Universitas Malikussaleh  
Pembimbing Utama : Cut Azmah Fithri, S.T., M.T  
Pembimbing Pendamping : Hendra A, S.T., M.T.  
Ketua Penguji : Dr. Ars. Rinaldi Mirsa, ST., MT  
Anggota Penguji : Yenny Novianti, S.T., M.T

Lhokseumawe, 25 November 2024

Penulis,

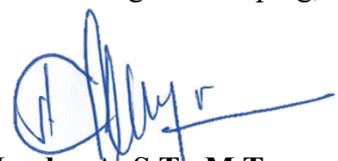
  
**Regina**  
NIM. 200160007

Menyetujui:

Pembimbing Utama,

  
**Cut Azmah Fithri, S.T., M.T**  
NIP. 197211072008122001

Pembimbing Pendamping,

  
**Hendra A, S.T., M.T.**  
NIP. 198604172019031010

Mengetahui:

Ketua Jurusan,

  
**M. Fauzan, S.T., M.T**  
NIP. 197606172003121003

Koordinator Program Studi,

  
**Hendra A, S.T., M.T.**  
NIP. 198604172019031010

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT., atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian yang berjudul **“Kajian Aktivitas Pengunjung pada Ruang Publik di Lapangan Sudirman Lhokseumawe”**

Adapun tujuan dari penulisan skripsi penelitian ini adalah untuk mengkaji dan mengetahui Kajian Aktivitas Pengunjung pada Ruang Publik di Lapangan Sudirman Lhokseumawe.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan proposal penelitian ini. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Herman Fithra, M.T., IPM., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Malikussaleh.
2. Bapak Dr. Muhammad Daud, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Malikussaleh.
3. Bapak M. Fauzan, S. T., M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Sipil Universitas Malikussaleh.
4. Ibu Cut Azmah Fithri, S.T., M.T Selaku Sekretaris Jurusan Teknik Sipil Universitas Malikussaleh dan pembimbing utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, saran dan dukungan serta meluangkan waktu dalam proses penyusunan skripsi.
5. Bapak Hendra Aiyub, S.T., M.T selaku Ketua Prodi Arsitektur Universitas Malikussaleh dan pembimbing pendamping yang telah memberikan arahan, bimbingan, saran dan dukungan serta meluangkan waktu dalam proses penyusunan skripsi.
6. Bapak Dr. Ars. Rinaldi Mirsa, ST., MT selaku penguji I yang telah membantu memberikan saran dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Ibu Yenny Novianti, ST., MT selaku penguji II yang telah membantu memberikan saran dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh Bapak dan Ibu dosen serta staf pengajar prodi Arsitektur Universitas Malikussaleh atas ilmu yang telah diberikan selama perkuliahan.
9. Kepada kedua Orang tua penulis beserta adik-adik tercinta, terima kasih atas segala doa, dukungan, dan kasih sayang yang diberikan kepada penulis. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada pemilik NIM 200160092, terimakasih atas segala doa, dukungan dan selalu menemani penulis dalam proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
11. Seluruh teman-teman dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Pihak pengelola Lapangan Sudirman Lhokseumawe ( Korem 011 Lilawangsa), yang telah membantu dalam memberikan informasi dalam proses penelitian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak luput dari kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca guna kesempurnaan dan pembenahannya agar skripsi ini bisa berguna bagi semua pihak yang membutuhkan. Aamiin.

Lhokseumawe, 25 November



Regina

NIM 200160007

## **KAJIAN AKTIVITAS PENGUNJUNG PADA RUANG PUBLIK DI LAPANGAN SUDIRMAN LHOKSEUMAWE**

Nama : Regina  
NIM : 200160007  
Pembimbing : Cut Azmah Fithri, S.T., M.T  
: Hendra Aiyub, S.T., M.T

### **ABSTRAK**

Manusia merupakan makhluk yang dinamis, aktif dan selalu bergerak. Manusia melakukan berbagai aktivitas untuk memenuhi kebutuhannya baik secara fisik, mental maupun sosial. Aktivitas tersebut dapat dilakukan dimana saja, salah satunya pada ruang publik di Lapangan Sudirman Lhokseumawe. Penelitian ini akan memiliki fokus pada ruang publik di Lapangan Sudirman Lhokseumawe sebagai studi kasus untuk mengkaji aktivitas pengunjung. Sehingga, memunculkan masalah akibat aktivitas yang terjadi dan mempengaruhi kualitas dan kenyamanan pada ruang publik. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana aktivitas pengunjung pada ruang publik di Lapangan Sudirman Lhokseumawe dan bagaimana fenomena dinamika aktivitas yang terjadi pada lapangan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif pendekatan deskriptif dengan menggunakan teori oleh John Gehl mengenai aktivitas pada ruang publik dan adaptasi teori oleh Gifford mengenai kajian aktivitas. Penelitian ini menyimpulkan bahwasanya Lapangan Sudirman merupakan lapangan multifungsi yang memiliki beragam aktivitas. Aktivitas tersebut antara lain aktivitas kebutuhan (berolahraga, berdagang dan bersantai), aktivitas pilihan (berolahraga, bersantai, kulineran wahana bermain anak) dan aktivitas sosial (pameran, festival, acara besar lainnya, dan olahraga tim). Dinamika aktivitas yang terjadi meningkat ketika akhir pekan dan pada saat acara besar seperti pameran, bazar maupun festival. Namun, hal ini hanya terjadi dalam beberapa hari. Faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas dibagi menjadi 3 aspek yaitu faktor personal, faktor sosial dan faktor fisik. Sehingga, mempengaruhi terjadinya aktivitas di Lapangan Sudirman.

**Kata kunci:** Aktivitas, Lapangan Sudirman Lhokseumawe, Pengunjung, Ruang Publik

**STUDY OF VISITOR ACTIVITY IN PUBLIC SPACE AT SUDIRMAN FIELD  
LHOKSEUMAWE**

Nama : Regina  
NIM : 200160007  
Pembimbing : Cut Azmah Fithri, S.T., M.T  
: Hendra Aiyub, S.T., M.T

**ABSTRACT**

*Humans are dynamic, active and always on the move. Humans carry out various activities to fulfil their needs both physically, mentally and socially. These activities can be done anywhere, one of which is in the public space at Sudirman Square Lhokseumawe. This research will focus on public space in Sudirman Square Lhokseumawe as a case study to study visitor activities. Thus, it raises problems due to activities that occur and affect the quality and comfort of public spaces. This research aims to understand how visitor activities in public spaces in Sudirman Square Lhokseumawe and how the phenomenon of activity dynamics that occur in the field. This research uses qualitative method with descriptive approach by using the theory by John Gehl about activity in public space and adaptation of theory by Gifford about activity study. This research concludes that Sudirman Field is a multifunctional field that has various activities. These activities include necessity activities (exercising, trading and relaxing), choice activities (exercising, relaxing, culinary rides for children) and social activities (exhibitions, festivals, other major events, and team sports). The dynamics of activities increase on weekends and during major events such as exhibitions, fairs and festivals. However, this only happens for a few days. Factors that influence activity are divided into 3 aspects, namely personal factors, social factors and physical factors. Thus, affecting the occurrence of activities in Sudirman Field.*

**Keywords:** *Activities, Lhokseumawe Sudirman Square, Visitors, Public Space*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Penelitian .....	4
1.6 Kerangka Alur Pikir .....	5
1.7 Sistematika Pembahasan .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Pengertian Kajian .....	7
2.2 Aktivitas .....	7
2.3 Ruang Publik.....	8
2.3.1 Jenis – jenis Ruang Publik .....	9
2.3.2 Fungsi Ruang Publik.....	11
2.4 Kesesakan Aktivitas pada Ruang Publik.....	12
2.5 Pengunjung.....	15
2.6 Lapangan .....	15
2.7 Penelitian Terdahulu.....	17
2.8 Kerangka Teoritis .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
3.1 Lokasi Penelitian.....	21

3.2 Objek Penelitian .....	21
3.3 Metode Penelitian.....	22
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	22
3.5 Jadwal Penelitian.....	24
3.6 Populasi dan Sampel Penelitian .....	25
3.7 Kriteria Pemilihan .....	27
3.8 Teknik Pengolahan Data.....	27
3.9 Alat Penelitian .....	29
3.10 Instrumen Penelitian.....	30
3.11 Variabel.....	32
3.12 Kerangka Pemikiran.....	33
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>34</b>
4.1 Eksisting Penelitian .....	34
4.1.1 Fasilitas Lapangan Sudirman .....	35
4.1.2 Aktivitas Lapangan Sudirman.....	36
4.2 Aktivitas pada ruang publik .....	38
4.2.1 Aktivitas Utama/Kebutuhan ( <i>Necessary Activites</i> ) .....	48
4.2.2 Aktivitas Pilihan ( <i>Optional Activities</i> ) .....	50
4.2.3 Aktivitas Sosial ( <i>Social Activites</i> ) .....	52
4.3 Kajian Aktivitas ( <i>Activity Study</i> ) .....	58
4.3.1 Aspek Situasional .....	58
4.3.2 Aspek Behavioral .....	66
4.3.3 Aspek Emosional.....	99
4.4 Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas.....	103
4.4.1 Faktor Personal .....	103
4.4.2 Faktor Sosial .....	105
4.4.3 Faktor Fisik .....	106
4.5 Rekapitulasi Penelitian.....	114
4.5.1 Rekapitulasi Jenis-jenis aktivitas .....	114
4.5.2 Rekapitulasi Kajian aktivitas .....	115
4.5.3 Rekapitulasi Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas.....	117

4.5.4 Rekapitulasi Secara Keseluruhan pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe .....	119
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>121</b>
5.1 Kesimpulan .....	121
5.2 Saran.....	122
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>123</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>127</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ruang publik dari beberapa tulisan.....	8
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu.....	17
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	24
Tabel 3.2 Waktu penelitian .....	25
Tabel 3.3 Populasi dan Sampel Lapangan Sudirman Lhokseumawe.....	26
Tabel 3.4 Alat Instrumen Penelitian .....	29
Tabel 3.5 Instrumen Penelitian.....	30
Tabel 3.6 Variabel Penelitian.....	32
Tabel 4.1 Analisis Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe di Hari Biasa..	39
Tabel 4.2 Analisis Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe di Hari Event .	47
Tabel 4.3 Hasil Pembahasan Aktivitas pada Ruang Publik.....	55
Tabel 4.4 Analisis Fasilitas Pendukung di Lapangan Sudirman Lhokseumawe ...	64
Tabel 4.5 Analisis Penggunaan Ruang di Lapangan Sudirman Lhokseumawe ....	72
Tabel 4.6 Analisis Konflik Ruang Lapangan Sudirman Lhokseumawe .....	76
Tabel 4.7 Analisis Aktivitas di Lapangan Sudirman Lhokseumawe pada Aspek Behavioral Periode Seminggu .....	78
Tabel 4.8 Hasil Pembahasan Kajian Aktivitas di Lapangan Sudirman Lhokseumawe.....	109
Tabel 4.9 Rekapitulasi Jenis-Jenis Aktivitas Periode Seminggu di Lapangan Sudirman Lhokseumawe .....	114
Tabel 4.10 Rekapitulasi Kajian Aktivitas Periode Seminggu di Lapangan Sudirman Lhokseumawe .....	115
Tabel 4.11 Rekapitulasi Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Periode Seminggu di Lapangan Sudirman Lhokseumawe .....	118
Tabel 4.12 Rekapitulasi Secara Keseluruhan pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe.....	119

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Alur Pikir Penelitian .....	5
Gambar 3.1 Lokasi Penelitian (a) Peta Lhokseumawe, (b) Titik Lokasi Penelitian .....	21
Gambar 3. 2 Objek Penelitian (a) Perspektif Lapangan (b).....	21
Gambar 3.3 <i>Site plan</i> Lapangan Sudirman Lhokseumawe .....	22
Gambar 3.4 Kerangka Pemikiran.....	33
Gambar 4.1 Akses menuju Lapangan Sudirman Lhokseumawe.....	34
Gambar 4.2 Akses Lapangan.....	35
Gambar 4.3 Fasilitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe.....	35
Gambar 4.4 Aktivitas di Lapangan Sudirman Lhokseumawe .....	38
Gambar 4.5 Aktivitas Berolahraga Jogging .....	48
Gambar 4.6 Aktivitas Berdagang .....	49
Gambar 4.7 Zoning Aktivitas Utama/Kebutuhan.....	50
Gambar 4.8 Aktivitas Pilihan .....	51
Gambar 4.9 Zoning Aktivitas Pilihan.....	52
Gambar 4.10 Zoning Aktivitas Sosial .....	54
Gambar 4.11 Kepadatan Spasial Aktivitas di Lapangan Sudirman .....	59
Gambar 4.12 Analisa Kepadatan spasial di Lapangan Sudirman Lhokseumawe .	59
Gambar 4.13 Tata Letak Fasilitas.....	61
Gambar 4.14 Aksesibilitas .....	62
Gambar 4.15 Fasilitas Pendukung.....	63
Gambar 4.16 Penghalang Track Jogging pada Malam Hari oleh Pedagang Kuliner .....	67
Gambar 4.17 Pengunjung yang Mencari Area yang Lebih Sepi Saat Ada Acara <i>Live Music</i> di Acara <i>Artjeh Space</i> .....	68
Gambar 4.18 Pola interaksi Sosial di Lapangan Sudirman Lhokseumawe .....	69
Gambar 4.19 Penggunaan Ruang Pagi hari.....	70
Gambar 4.20 Penggunaan Ruang Sore hari .....	71
Gambar 4.21 Penggunaan Ruang Malam hari .....	71

Gambar 4.22 Konflik Ruang pada Malam Hari - Beradunya Aktivitas Bermain Bola dengan Kulineran .....	75
Gambar 4.23 Parkiran yang Mulai Rusak .....	101
Gambar 4.24 Pengunjung Area Kuliner Menggunakan Area Olahraga karena Kekurangan Ruang .....	102
Gambar 4.25 Penerangan yang Kurang Mengganggu Keamanan Pengunjung ..	103

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Kisi-Kisi Pedoman Pertanyaan Penelitian:.....	127
Lampiran 2 Surat Penelitian.....	133
Lampiran 3 Biodata Mahasiswa.....	135

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Manusia merupakan makhluk dinamis yang aktif dan selalu bergerak. Manusia akan melakukan berbagai aktivitas untuk memenuhi kebutuhannya baik secara fisik, mental maupun sosial. Aktivitas tersebut dapat dilakukan dimana saja. Bisa dari rumah, sekolah, tempat kerja, rumah ibadah hingga ruang publik. Ruang publik merupakan area terbuka yang bisa diakses semua orang, sehingga dapat menjadi salah satu panggung bagi manusia dalam berbagai aktivitas dan fungsional (Ghaisani et al., 2016). Aktivitas di ruang publik dapat dikategorikan menjadi beberapa jenis, antara lain aktivitas fisik, aktivitas sosial, aktivitas mental dan aktivitas rekreasi.

Ruang publik menjadi salah satu wadah bagi manusia untuk melakukan berbagai aktivitas, mulai dari bersantai, berolahraga, hingga bersosialisasi. Menurut Carmona (2008) ruang publik (*public space*) adalah suatu lingkungan yang alami maupun terbangun dimana masyarakat publik memiliki akses yang bebas terhadap ruang tersebut (Putri Damara et al., 2023). Ruang publik menyediakan ruang terbuka yang dapat diakses dan digunakan oleh semua orang, tanpa pandang status sosial atau ekonomi. Keberadaan ruang publik memberikan banyak manfaat bagi manusia seperti; meningkatkan kesehatan fisik dan mental, memperkuat interaksi sosial, serta juga dapat meningkatkan kualitas hidup. Berbagai aktivitas yang terjadi pada ruang publik melibatkan berbagai sifat, jenis dan pelaku, dengan adanya keberagaman tersebut ruang publik akan memiliki berbagai dimensi dari beragam sudut pandang (Hantono & Ariantantrie, 2018).

Kota Lhokseumawe memiliki berbagai ruang publik, salah satunya ruang publik terbuka hijau terkhusus lapangan antara lain Lapangan Hiraq dan Lapangan Sudirman. Rencana penelitian terpilih yaitu Lapangan Sudirman. Salah satu ruang publik yang sering dikunjungi oleh masyarakatnya yaitu Lapangan Sudirman yang terletak di Jl. Iskandar Muda, kota Lhokseumawe, Aceh. Berbeda dengan ruang publik lainnya lapangan ini merupakan lapangan olahraga yang dilengkapi berbagai

fasilitas pendukung. Lapangan ini memiliki luas sekitar 7108 m<sup>2</sup> dan dilengkapi dengan berbagai fasilitas, seperti lapangan basket, alat bantu olahraga, tempat duduk, parkir, area kuliner berupa *foodcourt* dan wahana bermain anak. Lapangan Sudirman menjadi tempat favorit yang multifungsi bagi masyarakat untuk melakukan berbagai aktivitas, seperti berolahraga, bersantai, bersosialisasi, dan mengikuti berbagai acara yang diadakan oleh pemerintah daerah atau komunitas. Lapangan basket sering digunakan oleh masyarakat untuk bermain basket. Selain itu, area lapang yang luas juga cocok untuk berbagai aktivitas olahraga lainnya seperti jogging, senam, *taekwondo* dan sepak bola. Fasilitas tempat duduk yang disediakan untuk bersantai dan bercengkerama dengan keluarga dan teman. Lapangan ini juga sering dijadikan *venue* untuk berbagai acara yang diadakan oleh pemerintah daerah atau komunitas, seperti: pesta rakyat, festival, pameran, pasar malam, penyuluhan, sosialisasi, lomba, dan kompetisi. Area samping Lapangan Sudirman disediakan berbagai warung makan berupa *foodcourt* atau stan makanan yang menawarkan berbagai macam kuliner. Ada juga beberapa wahana bermain anak yang bersifat temporal yang disediakan oleh beberapa PKL seperti mewarnai, sewa motor listrik, mobil *remote*, rumah balon, panah, dan lainnya.

Lapangan Sudirman sebagai ruang publik mengakomodasi beragam aktivitas pengunjungnya. Keberagaman aktivitas ini menciptakan dinamika penggunaan ruang yang kompleks, terutama pada area-area tertentu seperti zona sebelah kiri lapangan; area olahraga, kuliner, dan wahana bermain anak yang saling berdekatan. Fenomena ini memunculkan berbagai tantangan dalam penggunaan ruang, seperti yang diungkapkan oleh beberapa pengunjung rutin yang mengungkapkan perlunya perhatian khusus terhadap keselamatan pengunjung ketika berbagai aktivitas berlangsung secara bersamaan. Kondisi ini menunjukkan pentingnya pemahaman mendalam tentang jenis-jenis aktivitas dan faktor-faktor yang mempengaruhinya untuk optimalisasi fungsi ruang publik.

Adapun beberapa penelitian sebelumnya mengenai ruang publik dan aktivitas seperti Syafi'i (2021), yang telah meneliti pada objek yang sama dengan fokus pada kelebihan dan kekurangan PKL pada ruang publik. Kemudian, juga

terdapat penelitian mengenai ruang publik oleh Hantono (2017) menemukan pentingnya aksesibilitas pada suatu ruang publik. Lalu, penelitian mengenai keterbatasan ruang publik oleh Hantono et al (2018) menemukan bahwasanya ruang publik yang didesain sebagai ruang bersama (*shared space*) dapat menjadi solusi atas keterbatasan ruang namun membutuhkan perencanaan yang tepat untuk mengakomodasi berbagai aktivitas dan menghindari konflik penggunaan. Selanjutnya, penelitian oleh Manuputty (Manuputty, 2020) menemukan aktivitas-aktivitas remaja pada ruang publik. Juga terdapat penelitian mengenai karakteristik dan aktivitas pengunjung oleh Girsang et al (2017).

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk meneliti mengenai kajian aktivitas pengunjung pada ruang publik di Lapangan Sudirman Lhokseumawe mengingat pentingnya pemahaman mengenai dinamika aktivitas pada ruang publik. Kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis-jenis aktivitas serta menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas di lapangan tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar bagi perencanaan dan pengelolaan ruang publik yang lebih baik, meningkatkan kenyamanan dan keamanan pengunjung, serta mengoptimalkan fungsi Lapangan Sudirman sebagai ruang publik yang fungsional dan multifungsi.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Ditinjau dari latar belakang maka rumusan masalah penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana jenis-jenis aktivitas yang terjadi di Lapangan Sudirman?
2. Bagaimana kajian aktivitas dan faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas di Lapangan Sudirman?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berlandaskan rumusan masalah yang ditinjau dari latar belakang maka tujuan dilakukan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui jenis-jenis aktivitas yang terjadi di Lapangan Sudirman.
2. Mengetahui kajian aktivitas dan faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas di Lapangan Sudirman.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain :

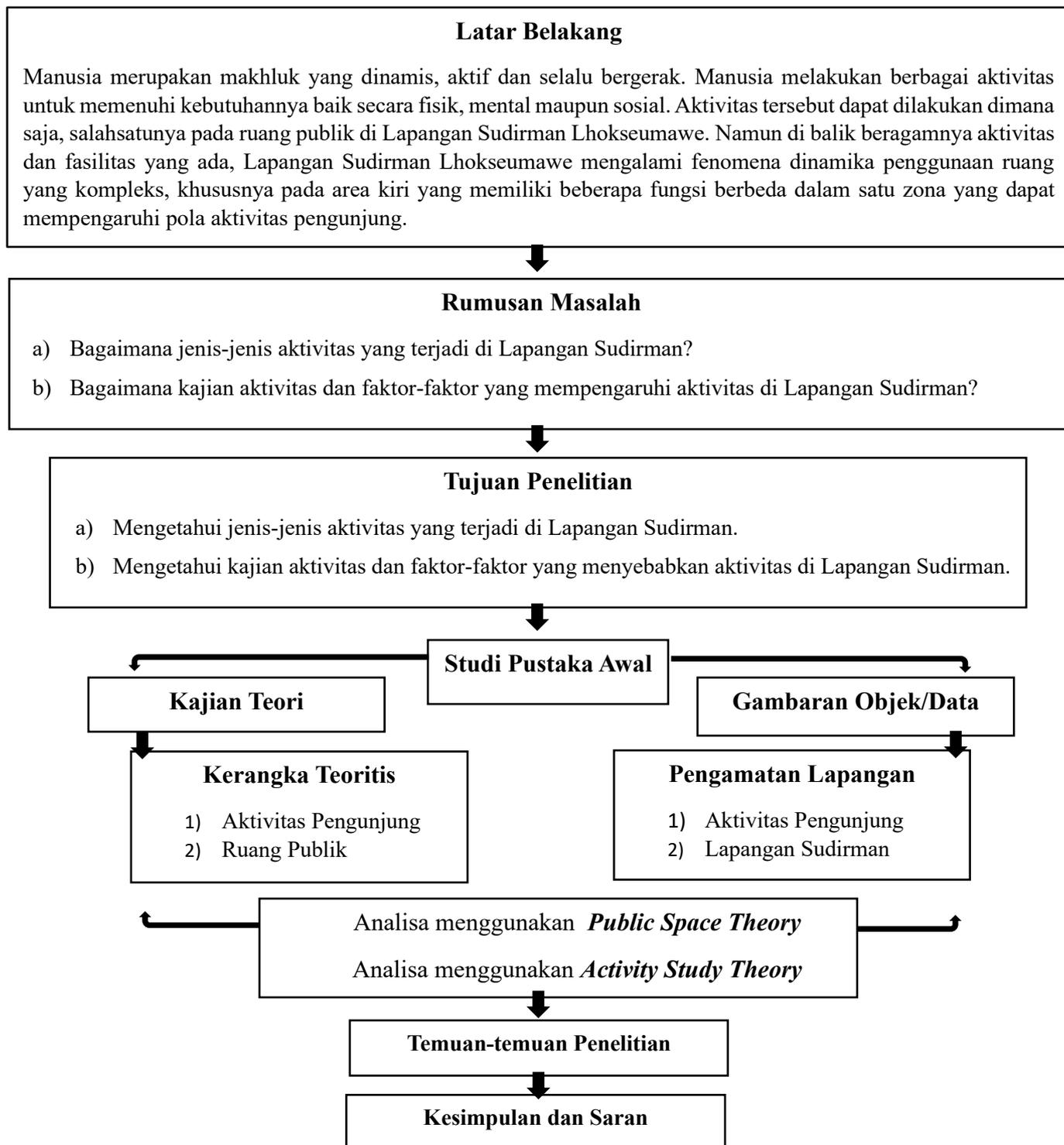
1. Meningkatkan pemahaman tentang ruang publik.
2. Meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya manfaat ruang publik bagi kesehatan fisik, mental, dan sosial. Kemudian, sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan tentang kajian aktivitas pengunjung pada ruang publik sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.
3. Memperkaya literatur dan riset di bidang desain ruang publik dan arsitektur lingkungan.
4. Meningkatkan kepuasan dan kualitas pengalaman pengunjung Ruang Publik.

#### **1.5 Batasan Penelitian**

Penelitian ini akan difokuskan pada ruang publik di Lapangan Sudirman Lhokseumawe sebagai studi kasus untuk mengkaji aktivitas pengunjung. Sehingga, memunculkan masalah akibat aktivitas yang terjadi.

## 1.6 Kerangka Alur Pikir

Berdasarkan penjelasan diatas kerangka alur pikir pada penelitian ini sebagai berikut:



gambar 1.1 Kerangka Alur Pikir Penelitian (Analisa Penulis, 2024)

## **1.7 Sistematika Pembahasan**

Adapun sistematika pembahasan pada penelitian ini sebagai berikut:

Bab I pendahuluan, memuat uraian berupa latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran studi, batasan studi, kerangka berpikir dan sistematika penulisan.

Bab II tinjauan pustaka, memuat kajian terhadap beberapa teori dan referensi yang menjadi landasan dalam mendukung studi penelitian ini, diantaranya adalah definisi kajian, aktivitas, ruang publik, kesesakan aktivitas pada ruang publik, pengunjung, lapangan, studi kasus terkait kajian aktivitas pengunjung pada Ruang Publik dan kerangka teoritis.

Bab III metode penelitian, memuat lokasi, objek studi penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, jadwal penelitian, populasi, sampel, kriteria pemilihan, pengolahan data, alat penelitian, instrumen penelitian variabel dan kerangka pemikiran.

Bab IV hasil dan pembahasan, memuat deskripsi Lapangan Sudirman, aktivitas Lapangan Sudirman, analisis kajian aktivitas, dan faktor yang mempengaruhi aktivitas.

Bab V penutup, memuat kesimpulan penelitian dan saran.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pengertian Kajian**

Kajian secara umum ialah suatu proses penyelidikan atau penelitian yang dilakukan secara mendalam dan menyeluruh terhadap suatu objek atau topik tertentu. Tujuannya yaitu mendapatkan pemahaman yang lebih luas dan mendalam mengenai objek atau topik yang dikaji. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kajian didefinisikan sebagai "penelitian atau telaah secara mendalam terhadap suatu hal untuk mengetahui situasi sebenarnya, sebab-akibat, dan lainnya". Oleh karena itu, kajian memiliki cakupan yang luas mulai dari analisis teoritis hingga penelitian empiris.

#### **2.2 Aktivitas**

Aktivitas merupakan serangkaian tindakan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan tertentu. Aktivitas dapat berupa fisik maupun non-fisik yang melibatkan interaksi dengan lingkungan sekitar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), aktivitas berarti "suatu kegiatan yang dilakukan secara aktif dan terus-menerus, biasanya untuk mencapai tujuan tertentu" atau "suatu tindakan yang dilakukan untuk mencapai hasil yang diharapkan".

Salah satu wadah dalam beraktivitas yaitu ruang publik. Ruang publik yang berkualitas dapat mewadahi berbagai macam aktivitas masyarakat. Menurut Gehl (2011), aktivitas di suatu ruang dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Aktivitas utama/kebutuhan (*necessary activities*), adalah kegiatan wajib yang dilakukan untuk memenuhi suatu kebutuhan.
2. Aktivitas pilihan (*optional activities*), adalah kegiatan yang dilakukan ketika ada kesempatan pada waktu yang tepat.
3. Aktivitas sosial (*social activities*), adalah kegiatan yang melibatkan interaksi dengan sekitarnya.

### 2.3 Ruang Publik

Secara umum, ruang publik (*public space*) merupakan area yang dapat menjadi wadah atau tempat masyarakat untuk berinteraksi dan melakukan aktivitas, baik secara individu maupun kelompok. Ruang publik secara fisik dapat diartikan sebagai ruang terbuka di luar bangunan (Hantono & Ariantantrie, 2018). Bentuk ruang publik sangat dipengaruhi oleh pola aktivitas di dalam bangunan dan susunan massa di dalamnya. Ruang publik sangat penting untuk interaksi masyarakat dan meningkatkan stabilitas sosial.

Tabel 2.1 Ruang publik dari beberapa tulisan (Hantono & Ariantantrie, 2018)

Penulis	Pemaknaan ruang publik	
	Ruang	Waktu
Hantono (2017)	Kualitas visual	Fleksibel
Hanafiah & Asharsinyo (2017)	Atraksi wisata	Temporer
Athanassiou (2017)	Ruang terbuka	-
Hasbi (2015)	Ruang terbuka, semi, dan privat	Dinamis
Németh (2012)	Bebas digunakan oleh siapa saja	-
Olesen & Lassen (2012)	Tempat berbagai aktivitas	-
Simpson (2011)	Ruang pertunjukan	Temporer
Chua Beng-Huat (1992)	Hak akses bagi setiap orang	Spontanitas

Menurut Carmona (2010) ruang publik yang baik dapat dilihat dari ciri-ciri berikut ini:

- a) *A good location* yaitu lokasi yang strategis dan mudah diakses oleh siapapun baik secara fisik maupun visual.
- b) *Streets being part of the 'social' space* yaitu adanya pembatas berupa dinding atau *ralling* untuk mengurangi kepadatan aktivitas.

- c) *Being level or almost level with the pavement*, yaitu jalan memiliki ketinggian yang sama dengan jalur pedestrian.
- d) *Places to sit*, yaitu terdapat berbagai fasilitas pendukung di ruang publik.
- e) *Moveable seats*, yaitu adanya beberapa fasilitas seperti tempat duduk secara fleksibel dan dinamis. Bisa dipindahkan sesuai kebutuhan.

### 2.3.1 Jenis – jenis Ruang Publik

Menurut Hakim (1987), ruang publik dapat dibagi ke dalam beberapa jenis, berdasarkan sifatnya ruang publik dapat dibedakan menjadi dua jenis, antara lain:

- a) Ruang Publik Tertutup adalah ruang publik yang terletak di dalam sebuah bangunan.
- b) Ruang Publik Terbuka adalah ruang publik yang berada di luar bangunan, sering disebut sebagai ruang terbuka (*open space*). Ruang publik jenis ini terletak di area terbuka.

Menurut Carmona et al (2003) ruang publik dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis:

#### a) *External Public Space*

Ruang publik yang berada di area publik seperti jalan, trotoar, taman kota, dan lain-lain.

#### b) *Internal Public Space*

Ruang publik yang terdapat di dalam fasilitas umum yang memungkinkan akses bebas bagi publik, seperti ruang publik di perpustakaan umum, museum, bandara, dan sebagainya.

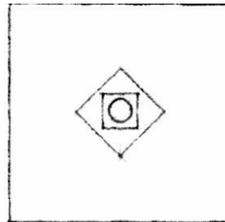
#### c) *External and Internal “Quasi” Public Space*

Ruang publik yang terletak di fasilitas milik pribadi, di mana pengelola ruang publik memiliki kendali penuh atas akses dan perilaku pengguna ruang tersebut, contohnya ruang publik di universitas, bangunan komersial, dan lain-lain.

Menurut Francis D.K Ching (2008) tata letak atau organisasi ruang pada ruang publik dapat terbagi menjadi lima jenis, yaitu :

## a) Terpusat

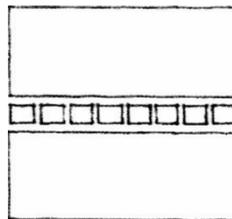
Ruang publik yang terdiri dari ruang-ruang sekunder yang dikelompokkan mengelilingi suatu ruang sentral atau dominan. Ini menciptakan komposisi yang stabil dan terkonsentrasi.



Gambar 2.1 Organisasi Terpusat ( D.K Ching. Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan, 2008)

## b) Linear

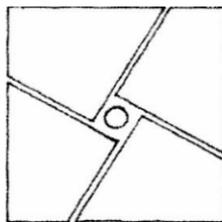
Ruang publik yang memiliki susunan ruang yang membentuk satu garis, baik lurus, bersegmen, atau melengkung. Bentuk ini mudah disesuaikan dengan perubahan topografi.



Gambar 2.2 Organisasi Linear ( D.K Ching. Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan, 2008)

## c) Radial

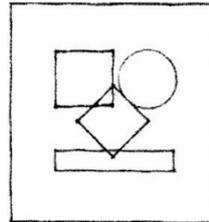
Ruang publik yang memiliki kombinasi dari organisasi linear dan terpusat, di mana terdapat satu ruang pusat yang dominan dengan ruang-ruang lain menjulur secara radial dari pusat tersebut.



Gambar 2.3 Organisasi Radial ( D.K Ching. Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan, 2008)

## d) Cluster

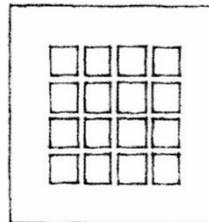
Ruang publik yang memiliki kelompok ruang yang memiliki kedekatan hubungan yang memiliki satu ciri hubungan visual. Tidak memiliki tempat utama pada pola organisasi ini. Tingkatan kepentingan sebuah ruang dapat ditegaskan melalui ukuran, bentuk, atau orientasi dalam suatu pola.



Gambar 2.4 Organisasi Cluster ( D.K Ching. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*, 2008)

## e) Grid

Ruang publik yang memiliki organisasi yang dihasilkan dari keteraturan dan kontinuitass pola-polanya yang merupakan unsur-unsur yang telah diorganisir. Sebuah grid juga dapat berubah bentuk.



Gambar 2.5 Organisasi Cluster ( D.K Ching. *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*, 2008)

### 2.3.2 Fungsi Ruang Publik

Menurut Ahmaddin Ahmad (2002) dalam (Viantara, 2020), fungsi ruang publik bergantung dari latar budaya dan kebiasaan masyarakatnya. Beberapa fungsi ruang publik antara lain:

- a) Sebagai tempat berkumpul, berinteraksi dan silaturahmi antar warga. Selain itu, juga digunakan sebagai tempat kegiatan khusus seperti bermain, berolahraga maupun bersantai.
- b) Menjadi simbol dan identitas kota. Juga dapat menghadirkan ruang pandang (*urban scene*) terutama pada kawasan padat penduduk. Melindungi fungsi

ekologis kawasan, menyediakan cahaya dan sirkulasi udara bangunan sekitar. Tempat warga kota menghirup udara segar dan menyegarkan pandangan.

- c) Berfungsi sebagai kawasan cadangan bagi pengembangan masa datang.
- d) Dimanfaatkan sebagai tempat berdagang pedagang kaki lima atau pasar kaget.

Menurut Carr et al (1992), pemanfaatan ruang publik yang baik memiliki tiga kriteria:

- a) Ruang Tanggap (*Responsive Space*): Ruang yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna, seperti kenyamanan fisik, relaksasi, dan komunikasi.
- b) Ruang Demokratik (*Democratic Space*): Ruang yang melindungi hak pengguna, mencakup: kemudahan aksesibilitas fisik dan visual, kebebasan beraktivitas, rasa memiliki dan menempati
- c) Ruang Bermakna (*Meaningful Space*): Ruang yang memberikan keterkaitan pengguna secara fisik dan sosial, seperti: Hubungan kesejarahan, mendukung beragam aktivitas, memberikan rasa aman dan nyaman, keterkaitan dengan peristiwa lain

#### **2.4 Kesesakan Aktivitas pada Ruang Publik**

Menurut Stokols (1972) kesesakan adalah kondisi psikologis yang kompleks di mana kebutuhan seseorang akan ruang lebih besar daripada jumlah ruang yang tersedia. Kemudian, Altman (1975) mendefinisikan kesesakan sebagai persepsi subjektif tentang terlalu banyaknya orang di suatu tempat. Kesesakan (*crowding*) merupakan pengalaman mental seseorang terhadap jumlah orang lain di sekitarnya atau persepsi kepadatan. Hal ini bersifat subjektif, sehingga dapat berbeda bagi setiap orang. Terkadang kepadatan tidak selalu menyebabkan kesesakan. Contohnya ketika kepadatan tinggi tetapi kesesakan rendah maupun sebaliknya (Maimunah, 2016).

Menurut Schmidt dan Keating (1979), terdapat dua jenis utama kesesakan:

a) Kesesakan sosial

Hal ini terjadi ketika seseorang merasa terganggu oleh kehadiran orang lain, terlepas dari ketersediaan ruang fisik, yang berkaitan dengan persepsi individu mengenai interaksi sosial dan stimulasi in terpersonal yang berlebihan.

b) Kesesakan Spasial

Hal ini berhubungan langsung dengan keterbatasan ruang fisik, disebabkan jumlah orang dalam suatu area melebihi kapasitas ruang yang tersedia.

Ruang publik pada kawasan dentitas tinggi yang memiliki keterbatasan menyebabkan ruang publik yang digunakan memiliki fungsi campuran/ *mix use* (Hantono et al., 2018). Ruang yang terbatas dituntut bisa melakukan berbagai macam aktivitas. Akibatnya, terjadi konflik ruang karena keterbatasan lahan dan kurangnya pemanfaatan ruang secara optimal. Sehingga terdapat suatu kegiatan yang mendominasi antara kegiatan lainnya (Santoso et al., 2016). Kesesakan aktivitas di ruang publik adalah suatu kondisi di mana ruang publik dipenuhi oleh banyak orang yang melakukan berbagai aktivitas secara bersamaan, sehingga menyebabkan ruang gerak antar pengunjung terhambat dan mengganggu kenyamanan. Kesesakan terjadi apabila adanya situasi atau gangguan bersifat menghambat atau menghalangi aktivitas individu dalam suatu *setting* (Maimunah, 2016). Namun, menurut Whyte (1980) dalam (Gunay, 2022) bahwasanya ruang publik dengan kesesakan cukup ramai terkadang dapat meningkatkan daya tarik suatu tempat. Hal ini disebut dengan "*Triangulation*" yaitu kehadiran orang lain dapat menjadi dorongan interaksi sosial dan menciptakan suasana hidup. Tetapi, kesesakan yang berlebihan tetap dapat mengurangi kenyamanan dan fungsi ruang.

Menurut *Crowding Teory* oleh Gifford (2007), terdapat 3 jenis kesesakan antara lain:

a) Aspek Situasional

Aspek ini mencakup pada hal fisik dan karakteristik lingkungan yang mempengaruhi kesesakan.

b) Aspek Behavioral

Aspek ini mencakup pada hal dalam interaksi dalam perilaku orang dalam ruang yang padat.

c) Aspek emosional

Aspek ini mencakup pada hal psikologis serta emosional dalam menghadapi kesesakan.

Faktor-faktor penyebab kesesakan aktivitas pada ruang publik dapat berasal dari individu itu sendiri maupun dari luar, menurut Gifford (2007) dalam (Maimunah, 2016) ada 3 yaitu:

1. Faktor personal
2. Faktor sosial

Faktor ini mempengaruhi tingkah laku dalam menanggapi kesesakan, dengan fokus dalam hal berikut:

- a) Keberadaan dan kepribadian orang lain di sekitar ruang publik.
  - b) Persaingan yang mungkin terbentuk antar kelompok pengguna ruang publik.
  - c) Kualitas atau jenis interaksi antara pengunjung ruang publik.
  - d) Jenis informasi mengenai kesesakan.
3. Faktor fisik
    - a) Ukuran suatu ruang publik
    - b) Variasi desain dan fasilitas lapangan, meliputi:
      - 1) Tata letak area olahraga, area bermain anak, area bersantai dan area kuliner
      - 2) Ketersediaan dan penempatan bangku taman
      - 3) Penataan vegetasi dan area hijau
      - 4) Desain jalur pejalan kaki dan area parkir
      - 5) Keberadaan dan penempatan fasilitas umum seperti tempat sampah, dan penerangan

## 2.5 Pengunjung

Pengunjung secara umum mengacu pada orang-orang yang mengunjungi atau hadir di suatu tempat atau acara tertentu. Istilah ini dapat mencakup berbagai jenis pengunjung, tergantung pada konteksnya. Secara umum karakteristik pengunjung dikelompokkan ke dalam tiga jenis (McCormack et al., 2014; Banda et al., 2014; dan Cohen et al., 2007)

1. Sosio-demografi
2. Pola penggunaan ruang publik
3. Aktivitas di ruang publik

Beberapa faktor yang mempengaruhi karakteristik pengunjung di ruang publik antara lain lokasi yang sering dikunjungi, kebutuhan akan fasilitas, kepuasan terhadap sarana dan prasarana, serta motivasi pengunjung dalam mengunjungi ruang publik.

Pengunjung dapat digolongkan menjadi 2 jenis (Gunawan, 2021), sebagai berikut:

1. Wisatawan (*Tourist*)

Pengunjung yang menetap sementara yang minimal dalam kurun waktu 24 jam di negara/tempat yang dikunjunginya. Tujuan perjalanan dapat dibagi menjadi :

- a) Pesiari (*leisure*), dalam keperluan rekreasi, liburan, kesehatan, studi, keagamaan dan olahraga.
- b) Hubungan dagang (*business*), dalam keperluan keluarga, konferensi, misi, dan lainnya.

2. Pelancong (*Excursionist*)

Pengunjung yang menetap sementara yang tinggal di suatu negara/tempat yang dikunjungi dalam waktu kurang dari 24 jam.

## 2.6 Lapangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), lapangan dapat didefinisikan sebagai:

- a. Tempat atau tanah yang luas (biasanya rata); alun-alun; medan. Contoh: lapangan bola, lapangan hijau, lapangan perang, lapangan terbang.
- b. Tempat (gelanggang) pertandingan (bulu tangkis, bola voli, bola basket).
- c. Bidang (pekerjaan, pengetahuan, dan sebagainya).

Lapangan dalam konteks olahraga merupakan suatu bentuk ruang terbuka non hijau sebagai suatu pelataran dengan fungsi utama tempat dilangsungkannya aktivitas olahraga. Jenis olahraga yang membutuhkan sarana lapangan adalah tenis, futsal, basket, dan badminton. Masing-masing jenis lapangan memiliki ukuran atau dimensi yang berbeda-beda.

Menurut Eckbo (1969), desain lapangan harus mempertimbangkan kebutuhan masyarakat, konteks lingkungan dan fleksibilitas penggunaan. Serta lapangan yang baik tidak hanya memenuhi fungsi dasar, tetapi juga memperhatikan aspek estetika dan kualitas hidup masyarakat sekitar. Oleh karena itu, Eckbo (1969) menyatakan bahwa lapangan dapat dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan fungsinya, antara lain:

- 1) Lapangan Olahraga

Lapangan yang dirancang khusus untuk kegiatan olahraga seperti; basket, sepak bola, voli, dan lainnya.

- 2) Lapangan Upacara

Lapangan yang digunakan untuk kegiatan resmi dan seremonial seperti; upacara bendera.

- 3) Lapangan rekreasi

Lapangan yang dirancang untuk kegiatan santai dan hiburan.

- 4) Lapangan Multifungsi

Lapangan yang dirancang dapat mengakomodasi berbagai jenis kegiatan.

## 2.7 Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu (Analisa Penulis, 2024)

No.	Penulis & Tahun	Judul Penelitian	Metode	Fokus	Hasil Penelitian
1.	M.Syafi'i (2021)	Dimensi Sosial pada Ruang Publik (Studi Kasus: Lapangan Jendral Sudirman Lhokseumawe)	Wawancara, observasi, survei, <i>Behavior mapping</i>	PKL pada ruang publik	Lapangan Jendral Sudirman, Lhokseumawe memiliki berbagai aktivitas dalam dimensi sosial ruang publik karena banyaknya PKL yang mengharapkan keberlangsungan hidup dari ruang publik ini.
2.	Feky M. L. Manuputty (2020)	Aktivitas Remaja di Ruang Publik Lapangan Merdeka Kota Ambon	Kualitatif, observasi, wawancara dan dokumentasi	Aktivitas remaja	Ruang publik menarik minat banyak remaja dan menjadi tempat di mana mereka berinteraksi dengan berbagai jenis orang, baik teman sebaya maupun yang lebih tua.

Tabel 2.2 (Lanjutan)

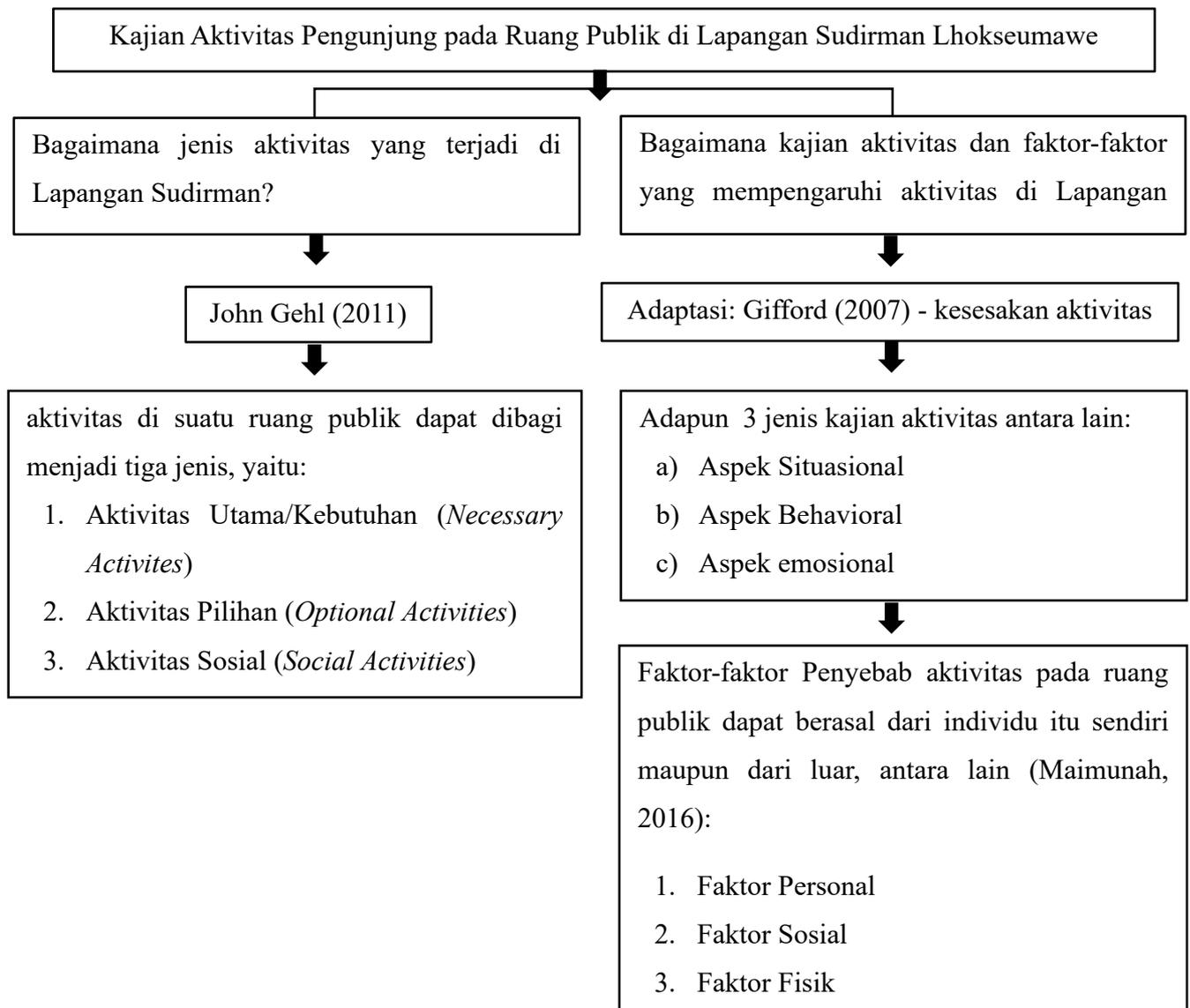
3.	Dedi Hantono, Yuanita F.D. Sidabutar, Uly Irma Maulina Hanafiah (2018)	Kajian Ruang Publik Kota Antara Aktivitas dan Keterbatasan	Kualitatif dengan pendekatan naratif yang didapat dari kajian literatur yang ada	Interaksi, Aktivitas, Batasan	Ruang publik sering digunakan untuk berbagai fungsi yang dapat berubah waktu ke waktu. Konflik dapat terjadi jika desain ruang tidak sesuai dengan karakteristik aktivitas yang berbeda-beda. Ruang bersama ( <i>shared space</i> ) dapat menjadi solusi atas keterbatasan ruang publik, namun juga berpotensi menimbulkan masalah jika perencanaan tidak tepat.
4.	Dedi Hantono (2017)	Pola Aktivitas Ruang Terbuka Publik pada Kawasan Taman Fatahillah Jakarta	kualitatif dan metode analisis deskriptif	Pola aktivitas	Ruang publik Taman Fatahillah memiliki beberapa keterbatasan, seperti aksesibilitas yang terbatas bagi non-pejalan kaki dan minimnya variasi aktivitas. Namun, taman ini memiliki potensi besar dibuktikan dengan tingginya minat pengunjung dan kemudahan aksesnya. Pengembangan taman ini perlu mempertimbangkan peningkatan aksesibilitas dan variasi aktivitas untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung.

Tabel 2.2 (Lanjutan)

5.	Melisa Grace Girsang, Sariffuddin (2017)	Aktivitas Pengguna Taman Tirto Agung Sebagai Ruang Publik	Kualitatif, wawancara, observasi, kuesioner	Karakter dan aktivitas pengunjung	Taman Tirto Agung memiliki peran penting sebagai ruang publik yang memenuhi kebutuhan masyarakat perkotaan akan tempat rekreasi dan sosialisasi. Tingginya minat pengunjung yang datang ke taman tersebut untuk melakukan berbagai aktivitas sosial di tengah padatnya rutinitas kehidupan kota.
----	---	---	--	---	--

## 2.8 Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis merupakan struktur konseptual yang digunakan dalam penelitian untuk menjelaskan hubungan antara variabel atau konsep yang sedang diteliti. Berikut kerangka teori penelitian yang dapat dilihat pada gambar 2.1.

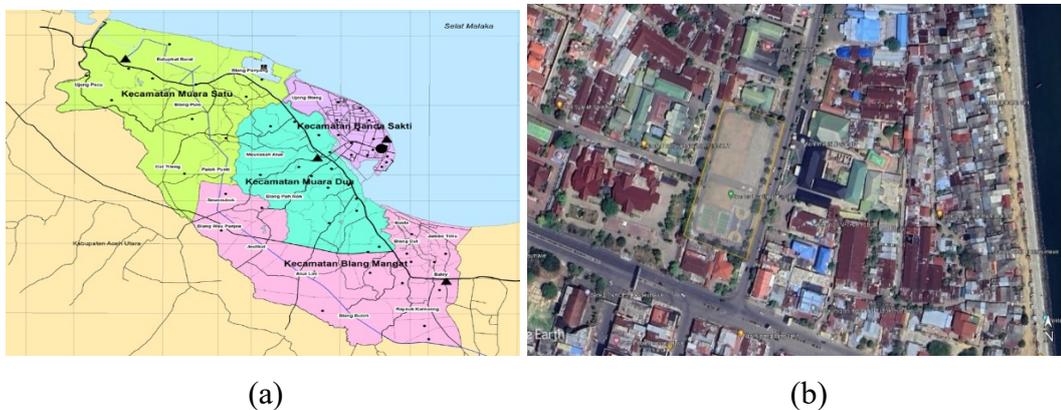


Gambar 2.1 Kerangka Teoritis (Analisa Penulis, 2024)

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian dengan judul “Kajian Aktivitas Pengunjung pada Ruang Publik di Lapangan Sudirman, Lhokseumawe” yang berada di Jl. Iskandar Muda, depan gedung KNPI/Korem Lilawangsa, Kota Lhokseumawe, Aceh, Indonesia (Gambar 3.1). Lapangan ini adalah salah satu ruang publik di Kota Lhokseumawe. Lapangan ini sering digunakan untuk kegiatan-kegiatan publik seperti pesta rakyat, penyuluhan, sosialisasi, lomba / kompetisi, olahraga, dan lainnya.



Gambar 3.1 Lokasi Penelitian (a) Peta Lhokseumawe, (b) Titik Lokasi Penelitian (Google Earth, 2024)

### **3.2 Objek Penelitian**

Objek penelitian merupakan variabel atau atribut yang terkait dengan topik yang akan dibahas dalam penelitian ini. Pada konteks penelitian ini, objek yang dikaji yaitu Lapangan Sudirman, Kota Lhokseumawe.



Gambar 3.2 Objek Penelitian (a) Perspektif Lapangan (b) (Dokumentasi Pribadi, 2024)

Adapun berikut ini merupakan *site plan* dari objek penelitian:



Gambar 3.3 *Site plan* Lapangan Sudirman Lhokseumawe

### 3.3 Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena yang terjadi di Lapangan Sudirman. Teknik yang akan digunakan antara lain observasi, wawancara, kuesioner, dan studi kasus untuk mengumpulkan data dari pengunjung Lapangan Sudirman.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh untuk menunjang penulisan penelitian skripsi ini dengan metode pengambilan data berupa:

#### 1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari objek yang diteliti ataupun wawancara di lapangan, seperti dari lokasi objek penelitian. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

##### a. Observasi

Whyte (1980), seorang ahli dalam studi ruang publik, menekankan pentingnya observasi langsung dalam memahami perilaku manusia di ruang publik. Pendekatan ini bisa diterapkan dalam pengambilan sampel di Lapangan Sudirman Lhokseumawe, di mana peneliti menggunakan metode observasi partisipan sebagai analisa utama untuk

mengumpulkan data dari sampel yang telah ditentukan. Selama observasi, peneliti mencatat secara detail jenis aktivitas, pola perilaku pengunjung, interaksi sosial, penggunaan ruang, dan momen-momen aktivitas. Kemudian memperhatikan bagaimana faktor seperti waktu, cuaca, dan acara khusus mempengaruhi dinamika ruang. Peneliti juga berinteraksi dengan pengunjung reguler untuk mendapatkan wawasan lebih dalam tentang pengalaman mereka.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang melibatkan pengumpulan dan analisis data dari dokumen-dokumen yang sudah ada. Data ini dapat berupa teks tertulis, gambar, rekaman audio atau video, dan berbagai bentuk media lain yang telah terdokumentasi. Dokumen yang dikumpulkan berupa dokumentasi terkait Lapangan Sudirman Lhokseumawe, yaitu eksisting Lapangan, aktivitas pengunjung, serta momen-momen kepadatan.

c. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data primer yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan responden. Melalui wawancara, peneliti dapat memperoleh data yang mendalam, kaya, dan terperinci tentang subjek penelitian. Wawancara dilakukan dengan pengelola, pedagang dan pengunjung Lapangan Sudirman untuk memperoleh data lebih lanjut mengenai aktivitas maupun faktor yang mempengaruhi aktivitas di Lapangan Sudirman Lhokseumawe.

d. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara tidak langsung antara peneliti dan responden dengan cara memberi daftar pertanyaan sesuai variabel penelitian.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari publikasian yang telah ada bukan langsung dari lapangan. Contohnya pengambilan data dari publikasian yang ada di internet ataupun dalam buku terbitan.

### 3.5 Jadwal Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada jadwal penelitian bulan April hingga pada bulan September 2024.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian (Analisa Penulis, 2024)

No.	Kegiatan Penelitian	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November
1.	Pengajuan Judul								
2.	Penulisan Bab I								
3.	Penulisan Bab II								
4.	Penulisan Bab III								
5.	Observasi Lapangan								
6.	Pembagian Kuesioner								
7.	Penulisan Bab IV								
8.	Penulisan Bab V								
9.	Sidang Hasil								
10.	Penyempurnaan Skripsi (Revisi)								
11.	Sidang Akhir								

Adapun pengambilan data dilakukan untuk observasi lapangan pada tiga interval waktu yang berbeda, yaitu pagi hari (07.00-09.00 WIB), sore hari (16.00-18.00 WIB), dan malam hari (20.00-22.00 WIB). Pemilihan waktu ini didasarkan pada pertimbangan *peak hours* atau jam-jam sibuk aktivitas di lapangan, dengan sengaja menghindari waktu siang hari karena minimnya aktivitas akibat kondisi cuaca yang panas dan tidak kondusif untuk beraktivitas. Strategi pembagian waktu

ini diterapkan guna memperoleh data yang komprehensif, mencakup variasi aktivitas serta tingkat keramaian yang beragam di setiap interval waktu. Pengumpulan data dilakukan secara terstruktur dan terjadwal dalam beberapa sesi waktu yang telah ditetapkan sebelumnya. Melalui pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk menangkap gambaran yang lebih dalam mengenai aktivitas yang berlangsung di Lapangan Sudirman Lhokseumawe pada berbagai waktu dalam sehari. Keterangan waktu penelitian dapat dilihat pada gambar 3.2.

Tabel 3.2 Waktu penelitian (Analisa Penulis 2024)

<b>Waktu</b>
Pagi (07.00 WIB – 09.00 WIB)
Sore (16.00 WIB – 18.00 WIB)
Malam (20.00 WIB – 22.00 WIB)

### 3.6 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah semua objek dan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya sesuai kebutuhan penelitian (Sugiyono, 2017). Populasi penelitian pada dasarnya meliputi subjek dan objek dengan karakteristik khas yang menjadi elemen fokus pada studi kasus, yang terdiri dari orang, hewan, benda maupun sebuah peristiwa yang berada dalam lingkungan yang sama secara terencana dan dapat ditarik kesimpulan penelitiannya (Amin et al., 2023). Adapun populasi pada penelitian "Kajian Aktivitas Pengunjung pada Ruang Publik di Lapangan Sudirman Lhokseumawe" adalah Lapangan Sudirman Lhokseumawe dan pengunjung meliputi seluruh pengunjung yang datang ke Lapangan Sudirman Lhokseumawe selama periode penelitian, termasuk berbagai kelompok usia, jenis kelamin, dan latar belakang sosial ekonomi yang menggunakan ruang publik tersebut untuk berbagai aktivitas.

Kemudian Sampel merupakan sub set populasi yang diseleksi untuk pengambilan data penelitian. Tujuannya adalah mendapatkan informasi yang

mewakili keseluruhan populasi secara efisien, mengingat sering kali tidak memungkinkan atau tidak praktis untuk meneliti seluruh anggota populasi. Menurut Creswell (2014), pemilihan teknik sampling harus disesuaikan dengan tujuan penelitian dan karakteristik populasi.

Pada dasarnya penelitian kualitatif tidak mengenal kata populasi dan sampel berbeda dengan penelitian kuantitatif yang identik menggeneralisasikan terhadap populasi (Wulandari, 2022). Pada penelitian ini pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yang akan dilakukan kepada pengunjung Lapangan Sudirman Lhokseumawe. Pengambilan akan dilakukan dengan sampel *non-probabilistik*, yang mana peneliti akan memilih subjek yang memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pengunjung rata-rata sebuah ruang publik tidak menentu setiap harinya. Kriteria informan meliputi:

- 1) Pengunjung yang menggunakan salah satu dari empat area lapangan (olahraga, kuliner, bersantai, atau wahana bermain anak)
- 2) Pedagang formal yang memiliki stan makanan di area kuliner dan Pedagang informal yang menyediakan wahana bermain anak.

Berdasarkan kriteria tersebut, peneliti menetapkan informan utama dalam wawancara sebanyak 40 orang (10 pengunjung dari masing-masing area), dan informan pendukung sebanyak 5 orang (3 pedagang formal dan 2 pedagang informal). Serta pembagian kuesioner kepada 60 orang melalui *g-form* secara *scan barcode* maupun media *online*. Pemilihan informan ini bertujuan untuk mendapatkan data yang komprehensif mengenai aktivitas pengunjung di berbagai area lapangan serta perspektif dari pihak pengelola dan pedagang.

Berikut ini tabel Populasi dan Sampel Lapangan Sudirman Lhokseumawe:

Tabel 3.3 Populasi dan Sampel Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Populasi	Sampel
Lapangan Sudirman	100 Pengunjung
Lhokseumawe & Pengunjung	3 pedagang Formal (Stan Makanan)
Lapangan Sudirman	2 pedagang PKL (Wahana Bermain Anak)
Lhokseumawe	

### 3.7 Kriteria Pemilihan

Ruang publik berupa lapangan dipilih sebagai subjek penelitian karena unik dan merupakan representasi yang baik dari dinamika kehidupan perkotaan. Lapangan sebagai ruang terbuka yang multifungsi, menawarkan fleksibilitas yang tinggi dalam memfasilitasi berbagai aktivitas masyarakat. Akses yang mudah oleh berbagai kalangan sangat cocok dijadikan tempat untuk mengamati interaksi sosial dan pola penggunaan ruang oleh masyarakat kota.

Lapangan berupa RTH yang ada di Kota Lhokseumawe ada 2, yakni Lapangan Hiraq dan Lapangan Sudirman. Terpilihnya Lapangan Sudirman sebagai objek penelitian karena beberapa alasan. Lapangan Sudirman terletak di depan KNPI Korem Lilawangsa, menampilkan keragaman fungsi yang lebih kompleks dibandingkan Lapangan Hiraq. Selain berfungsi sebagai area olahraga, lapangan ini juga dilengkapi dengan fasilitas bermain anak dan area kuliner berupa *foodcourt*, menciptakan suatu ekosistem ruang publik yang lebih beragam dan dinamis. Penataan yang terstruktur, terutama pada area pedagang berupa stan makanan (*foodcourt*) memberikan keunggulan dibandingkan Lapangan Hiraq. Lapangan Sudirman juga menyajikan kompleksitas interaksi sosial yang melibatkan beragam kelompok usia dan minat. Keragaman aktivitas ini memungkinkan analisis mendalam tentang penataan ruang dan dampaknya terhadap penggunaan ruang publik. Serta fenomena tumpang tindihnya beberapa aktivitas pada area yang sama juga menjadi alasan dipilihnya lapangan ini.

### 3.8 Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data pada penelitian ini antara lain (Saleh, 2017):

#### 1. Analisis Sebelum di Lapangan

Penelitian kualitatif dimulai dari sebelum pengumpulan data di lapangan melalui studi pendahuluan atau data sekunder untuk menentukan fokus penelitian awal. Namun, hal ini bersifat sementara dan fleksibel yang dapat berkembang maupun berubah seiring peneliti berada di lapangan. Pada penelitian ini peneliti akan observasi awal untuk mengamati kondisi fisik dan pola aktivitas umum pengunjung Lapangan Sudirman Lhokseumawe.

## 2. Analisis Selama dan Sesudah di Lapangan

Analisis data dalam penelitian kualitatif adalah proses berkelanjutan yang dilaksanakan baik selama pengumpulan data berlangsung maupun setelahnya. Proses ini dapat dilihat saat wawancara, di mana peneliti langsung menganalisis jawaban informan dan mengajukan pertanyaan lanjutan bila dirasa jawaban belum memadai, hingga mencapai data yang kredibel. Model analisis yang umum digunakan adalah model interaktif Miles dan Huberman (1994), yang menjabarkan tiga tahap aktivitas analisis data yang dilakukan secara interaktif dan berkelanjutan hingga mencapai titik jenuh data, yaitu:

### a) Reduksi Data

Proses ini melibatkan kegiatan merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, serta mengidentifikasi tema dan pola. Sehingga menghasilkan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan penelitian selanjutnya. Lalu, dalam proses reduksi data ini peneliti melakukan pemilahan dan pengategorian informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Data-data dari observasi, wawancara, dan kuesioner dirangkum dan dipilah untuk mengidentifikasi jenis-jenis aktivitas yang terjadi serta faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas di Lapangan Sudirman.

### b) Penyajian Data

Penyajian data disajikan dalam bentuk uraian singkat, grafik, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Bentuk penyajian yang paling umum dalam penelitian kualitatif adalah teks naratif, namun juga menyarankan penggunaan grafik, matrik, *network* (jaringan kerja), dan *chart* untuk mempermudah pemahaman terhadap data dan membantu untuk tahap selanjutnya (Miles et al., 2014). Tahap penyajian data dimulai dengan mengorganisir informasi yang telah direduksi ke dalam bentuk yang lebih sistematis dan mudah dipahami. Kemudian, peneliti akan menyusun narasi deskriptif yang menggambarkan pola aktivitas pengunjung, didukung dengan tabel,

yang menunjukkan distribusi aktivitas di berbagai zona Lapangan Sudirman serta fluktuasi tingkat kepadatan pada waktu-waktu tertentu.

c) Tarik Kesimpulan

Kesimpulan awal akan bersifat sementara dan dapat berubah jika tidak didukung bukti kuat pada pengumpulan data berikutnya. Namun, akan menjadi kesimpulan kredibel jika didukung bukti valid dan konsisten saat kembali ke lapangan. Proses verifikasi ini penting untuk memastikan bahwa kesimpulan yang dihasilkan didukung oleh bukti yang kuat dan konsisten. Sehingga dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang jenis-jenis aktivitas yang terjadi dan faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas di Lapangan Sudirman Lhokseumawe.

### 3.9 Alat Penelitian

Alat penelitian yang digunakan untuk mempermudah penelitian ini adalah pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.4 Alat Instrumen Penelitian (Analisa Penulis, 2024)

No.	Alat dan Bahan	Keterangan
1.	<i>Handphone Oppo A31</i>	Kamera sebagai alat dokumentasi visual yang digunakan untuk mendukung penelitian.
		<i>Voice Recorder</i> sebagai media perekam visual guna mengumpulkan data penelitian dalam beberapa wawancara.
2.	Alat Tulis (Papan penjepit kertas, kertas, pulpen)	Untuk mencatat hasil wawancara, dan hasil pengukuran di Lapangan Sudirman Lhokseumawe.
3.	Meteran tangan	Untuk mempermudah mengukur sisi dengan panjang 5 meter.
4.	<i>Google Earth Pro</i>	Untuk mempermudah mengukur sisi dengan panjang lebih 5 meter dan acuan ukuran objek penelitian.

Tabel 3.4 (Lanjutan)

5.	Laptop <i>Lenovo Ideapad Slim 3</i> [Intel 5-10 <sup>TH</sup> Gen]	Yang dilengkapi dengan program: <i>AutoCAD 2018 &amp; Revit 2019</i> , digunakan untuk menggambar <i>site plan</i> objek penelitian.
		<i>Microsoft Word 2019</i> , digunakan untuk menulis laporan hasil penelitian.
		<i>Microsoft Excel 2019</i> , digunakan untuk menyusun data hasil penelitian dalam bentuk tabel.
		<i>PowerPoint 2019 &amp; Adobe Photoshop CC 2019</i> , digunakan untuk mengolah data berupa gambar atau foto dokumentasi.

### 3.10 Instrumen Penelitian

Menurut Sukendra (2020) bahwa instrumen penelitian ialah alat yang digunakan dalam memperoleh data dan hal-hal yang diperlukan dalam penelitian. Instrumen penelitian pada penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.5 Instrumen Penelitian (Analisa Penulis, 2024)

No.	Variabel	Sub Variabel	Instrumen Penelitian	Metode
1.	Aktivitas Ruang Publik	Aktivitas Kebutuhan ( <i>Necessary Activites</i> )	kegiatan wajib yang dilakukan untuk memenuhi suatu kebutuhan di Lapangan Sudirman Lhokseumawe.	Observasi, wawancara dan kuesioner
		Aktivitas Pilihan ( <i>Optional Activities</i> )	Kegiatan yang dilakukan jika ada kesempatan pada waktu yang tepat di Lapangan Sudirman Lhokseumawe.	Observasi, wawancara dan kuesioner

Tabel 3.5 (Lanjutan)

		Aktivitas Sosial ( <i>Social Activites</i> )	Kegiatan yang melibatkan interaksi dengan sekitarnya di Lapangan Sudirman Lhokseumawe.	Observasi, wawancara dan kuesioner
2.	Kajian Aktivitas	Aspek Situsional	Hal fisik dan karakteristik lingkungan yang mempengaruhi aktivitas di Lapangan Sudirman Lhokseumawe.	Observasi, wawancara dan kuesioner
		Aspek Behavioral	hal bagaimana orang dalam berperilaku dan berinteraksi di Lapangan Sudirman Lhokseumawe.	Observasi, wawancara dan kuesioner
		Aspek Emosional	hal yang melibatkan respons mental/psikologis dan emosional terhadap aktivitas di Lapangan Sudirman Lhokseumawe.	Observasi, wawancara dan kuesioner

### 3.11 Variabel

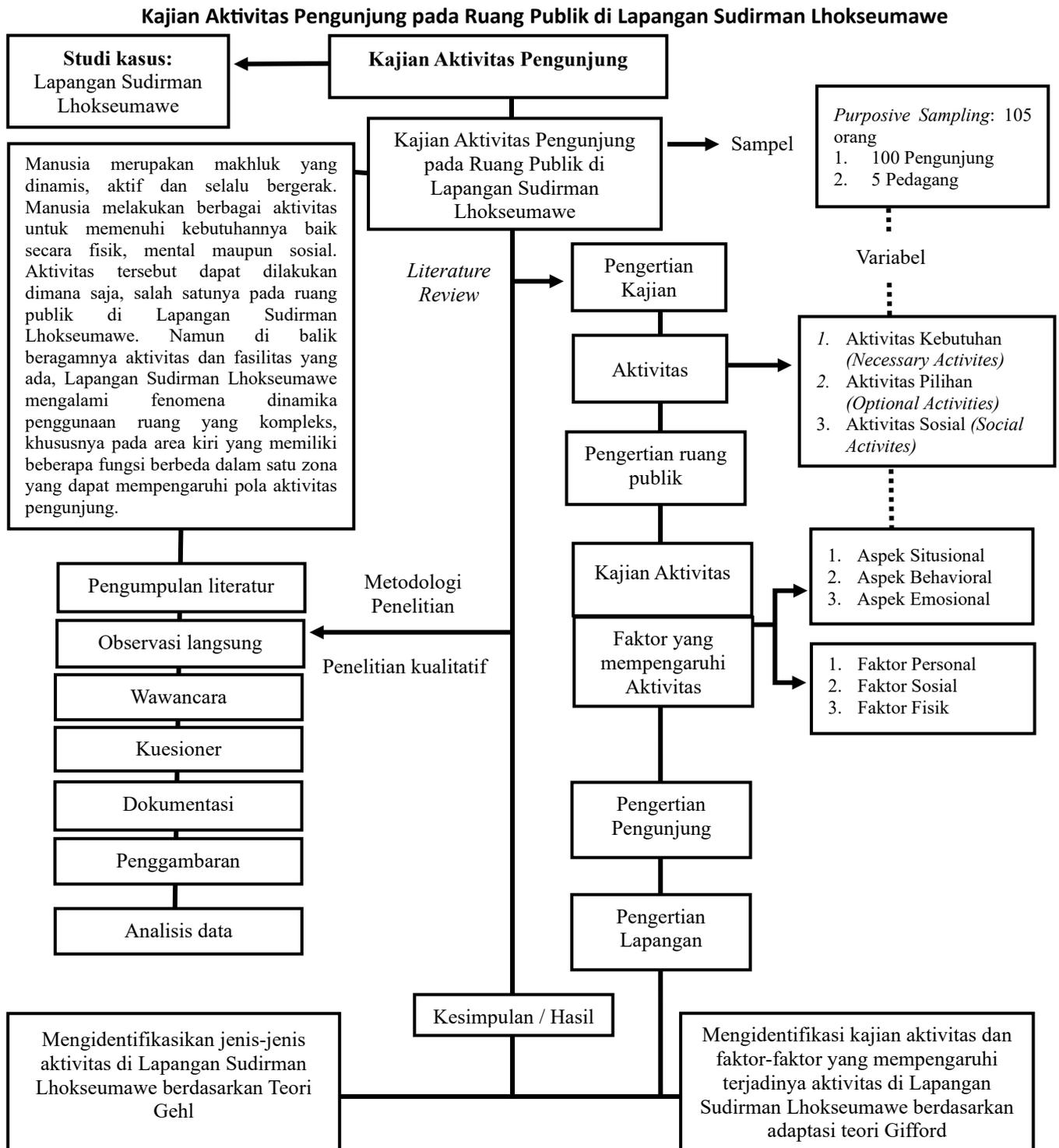
Adapun variabel penelitian yang akan dipergunakan dalam analisis penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Variabel Penelitian (Penulis, 2024)

Tokoh	Teori	Variabel	Parameter (Sub-variabel)	Indikator	Metode	Objek
John Gehl (2011)	<i>Public Space Theory</i>	Aktivitas Ruang Publik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktivitas Kebutuhan</li> <li>• Aktivitas Pilihan</li> <li>• Aktivitas Sosial</li> </ul>	Jenis aktivitas yang terjadi	Observasi, Survei, Dokumentasi, Wawancara, dan kuesioner	Lapangan Sudirman Lhokseumawe, Pengunjung
Robert Gifford (2007)	<i>Activity Study Theory</i>	Kajian Aktivitas	Aspek Situasional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kepadatan spasial</li> <li>• Tata Letak</li> <li>• Aksesibilitas</li> <li>• Fasilitas Pendukung</li> </ul>		
			Aspek Behavioral	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptasi perilaku</li> <li>• Pola interaksi sosial</li> <li>• Penggunaan Ruang</li> <li>• Konflik Ruang</li> </ul>		
			Aspek Emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenyamanan</li> <li>• Kepuasan</li> <li>• Keamanan</li> </ul>		

### 3.12 Kerangka Pemikiran

Kerangka penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah pada tabel di bawah ini:



Gambar 3.4 Kerangka Pemikiran (Analisa Penulis, 2024)

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **4.1 Eksisting Penelitian**

Penelitian dilakukan di Kota Lhokseumawe, Aceh yang memiliki berbagai ruang publik salah satunya Lapangan Sudirman yang dikelola pihak Kodim Militer AD. Akses menuju lapangan ini ada beberapa jalur yaitu: Akses ke-1 melewati Jalan Merdeka dari arah selatan menuju Lapangan Sudirman Lhokseumawe , akses ke-2 melewati Jalan Merdeka dari arah utara menuju Lapangan Sudirman Lhokseumawe dan akses alternatif dengan melewati Komplek militer (jalan pemotong) menuju Lapangan Sudirman Lhokseumawe. Terlihat seperti gambar 4.1.



Gambar 4.1 Akses menuju Lapangan Sudirman Lhokseumawe (Analisa Penulis, 2024)

Kemudian akses pintu masuk Lapangan Sudirman terdapat 4 titik, dengan akses utama berada tepat di tengah bagian depan lapangan, alternatif akses berada di tengah bagian belakang lapangan, dan di masing-masing sisi kanan kiri bagian depan lapangan untuk akses pelengkap. Terlihat seperti gambar 4.2.



Gambar 4.2 Akses Lapangan (Analisa Penulis, 2024)

#### 4.1.1 Fasilitas Lapangan Sudirman

Ada berbagai fasilitas yang terdapat pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe. Berikut pada gambar 4.3, dapat dilihat beberapa fasilitas yang ada di Lapangan Sudirman Lhokseumawe antara lain:



Gambar 4.3 Fasilitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe (Analisa Penulis, 2024)

##### 1. Area Olahraga

Pada lapangan Sudirman terdapat bagian area bersantai meliputi Lapangan olahraga (basket, voli, bola), beberapa alat bantu olahraga dan *Track Jogging*.

## 2. Area Bersantai

Pada lapangan Sudirman terdapat bagian area bersantai meliputi bangku Lapangan (area duduk) pada bagian sisi depan lapangan dan dekat area alat bantu olahraga. Namun, bangku lapangan pada lapangan ini sudah mulai memudar warnanya dan adanya kerusakan di beberapa bagian.

## 3. Area Kuliner

Area kuliner berada pada sisi kiri lapangan. Area kuliner pada lapangan terdiri dari:

- Kios/stan makanan : 18 stan, namun hanya terisi 8 stan dan selama observasi hanya ditemukan 2-3 stan buka setiap hari.
- Area makan *outdoor* dengan meja dan kursi. Akan tetapi, area ini terlalu berdekatan dengan area olahraga seperti *track jogging*, lapangan voli dan basket, yang terkadang mengganggu kenyamanan antar pengunjung.

## 4. Area Rekreasi

Pada lapangan Sudirman terdapat area rekreasi yang bersifat non formal/PKL. Hal ini dikarenakan jam operasional yang hanya dimulai pada sore (17.00-18.00 WIB) menjelang malam (23.00-24.00 WIB) dan tidak menetap dengan memanfaatkan area lapangan sebagai lapak. PKL ini buka setiap harinya, dan ada beberapa PKL yang berjualan di area lapangan ini. Fasilitas rekreasi yang disajikan PKL berupa motor listrik, mobil *remote*, rumah balon, kanvas mewarnai, jepit boneka, dan lainnya.

## 5. Area Parkir dan Toilet

Pada lapangan Sudirman terdapat area parkir yang berada di depan. Namun, sama halnya dengan area bersantai. Parkiran sudah mulai mengalami beberapa kerusakan. Sedangkan toilet juga mengalami hal yang sama jarang digunakan pengunjung karena beberapa kerusakan.

### 4.1.2 Aktivitas Lapangan Sudirman

Lapangan Sudirman Lhokseumawe merupakan salah satu ruang publik multifungsi yang dimanfaatkan untuk beragam aktivitas didalamnya oleh masyarakat (pengunjung). Keragaman pengguna ini menandakan bahwasanya

ruang publik dapat dimanfaatkan oleh berbagai kalangan. Namun, dengan adanya keberagaman aktivitas juga dapat menyebabkan konflik ruang gerak sehingga memungkinkan terjadinya tumpang tindih aktivitas jika tidak dikelola dengan baik.

Pengguna di Lapangan Sudirman Lhokseumawe dikunjungi berbagai kalangan, dan penulis membagi menjadi 4 kategori umur :

- a. <10 tahun
- b. 10-20 tahun
- c. 20-30 tahun
- d. 30> tahun

Setelah survei pengunjung didominasi pengunjung kalangan umur 20-30 tahun. Aktivitas di Lapangan Sudirman Lhokseumawe sangat beragam diantaranya dibagi dalam beberapa area yaitu ; area kuliner, area olahraga, area rekreasi (bermain anak) dan area bersantai, seperti yang terlihat digambar 4.4. Pada area kuliner terdapat aktivitas berdagang dan kulineran. Kemudian, pada area olahraga mencakup *jogging*, basket, voli, badminton, sepakbola, dan alat bantu olahraga. Namun, terkadang area olahraga juga dimanfaatkan sebagai pusat acara seperti pameran, penyuluhan, pasar malam, festival dan acara besar lainnya. Area lapangan juga digunakan oleh pihak TNI setiap harinya di pagi hari kecuali hari libur untuk melaksanakan aktivitas apel pagi rutin. Lalu, pada area rekreasi (bermain anak) terdapat rumah balon, sewa motor listrik, mobil *remote*, mewarnai, panahan, jepit boneka dan permainan dan lainnya. Terakhir pada area bersantai meliputi bangku duduk di sekitaran lapangan yang digunakan pengunjung sebagai tempat bersantai dan pengganti tribune saat melihat ajang olahraga.



Gambar 4.4 Aktivitas di Lapangan Sudirman Lhokseumawe (Analisa Penulis, 2024)

#### 4.2 Aktivitas pada ruang publik

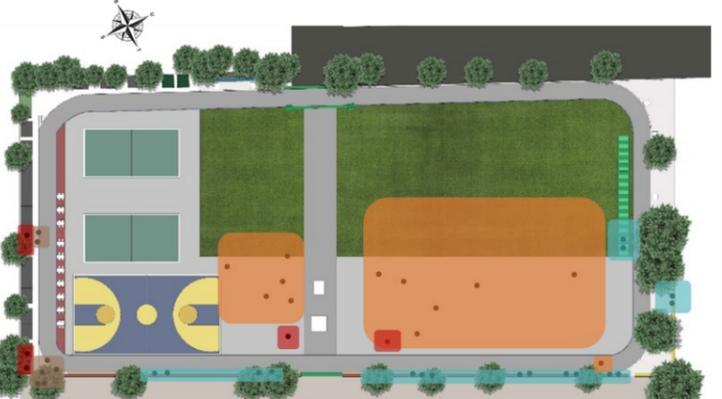
Ruang publik memiliki peranan penting dalam mewadahi berbagai aktivitas, baik secara individu maupun kelompok, khususnya di perkotaan. Lapangan Sudirman sebagai salah satu ruang publik yang memiliki beragam aktivitas didalamnya. Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe berdasarkan interval waktu yang ada pada tabel 3.1 sebagai berikut ini dibagi menjadi 2 jenis hari, yaitu hari biasa (normal) dan hari ada acara khusus (agenda khusus). Berikut ini analisis aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe berdasarkan *Behavior Mapping*, yaitu yang berpusat pada tempat (*Place centered mapping*):

##### 1. Hari Biasa (Normal)

Pada hari-hari biasa, Lapangan Sudirman Lhokseumawe menjadi pusat aktivitas rutin warga kota. Pagi hari diawali dengan kehadiran para pejalan kaki dan pelari yang memanfaatkan udara segar untuk berolahraga. Siang hari, lapangan ini menjadi sepi (minim aktivitas) dikarenakan cuaca yang tidak mendukung yaitu panas. Sore hari lapangan mulai ramai terlihat beberapa pedagang stan makanan (*foodcourt*) dan PKL mulai membuka lapak dagangan mereka dan juga para pengunjung yang berolahraga, bersantai dan berkuliner. Pada malam hari lapangan kembali ramai dengan keluarga yang membawa anak-anak mereka bermain di wahana bermain anak yang disediakan oleh PKL, serta remaja dan dewasa yang berkumpul untuk berolahraga atau sekadar bersantai menikmati suasana maupun berkuliner.

Adapun aktivitas lapangan Sudirman Lhokseumawe ketika hari normal selama seminggu (20 Mei-26 Mei 2024). Dapat dilihat pada tabel 4.1:

Tabel 4.1 Analisis Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe di Hari Biasa (Analisa Penulis, 2024)

Senin, 20 MEI 2024			
Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe			
Waktu	Pagi (07.00 – 09.00 WIB)	Sore (16.00 – 18.00 WIB)	Malam (20.00 – 22.00 WIB)
Simulasi Aktivitas			
	<p style="text-align: center;"> <span style="color: yellow;">●</span> Berolahraga              <span style="color: cyan;">●</span> Bersantai              <span style="color: brown;">●</span> Kulineran              <span style="color: orange;">●</span> Wahana bermain anak              <span style="color: green;">●</span> Apel TNI              <span style="color: red;">●</span> Berdagang         </p>		
Keterangan	Pada pagi hari lapangan mengalami kelengangan, kecuali aktivitas rutin oleh TNI yaitu upacara.	Pada sore hari aktivitas di Lapangan Sudirman minim karena pengaruh cuaca yang hujan dan berangin. Hampir tidak adanya aktivitas, walaupun masih ada beberapa pedagang stan makanan ( <i>foodcourt</i> ) yang mulai buka.	Pada malam hari, aktivitas meningkat dibanding sore karena hujan yang sudah reda. Aktivitas kulineran, wahana bermain anak yang buka setiap malamnya, dan bersantai.
Hasil	Pola ini menunjukkan pengaruh signifikan cuaca terhadap penggunaan lapangan, dengan pemulihan aktivitas setelah cuaca membaik.		

Tabel 4.1 (Lanjutan)

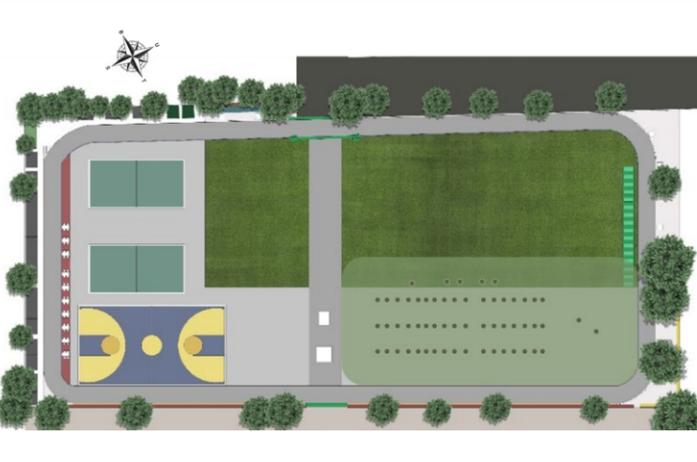
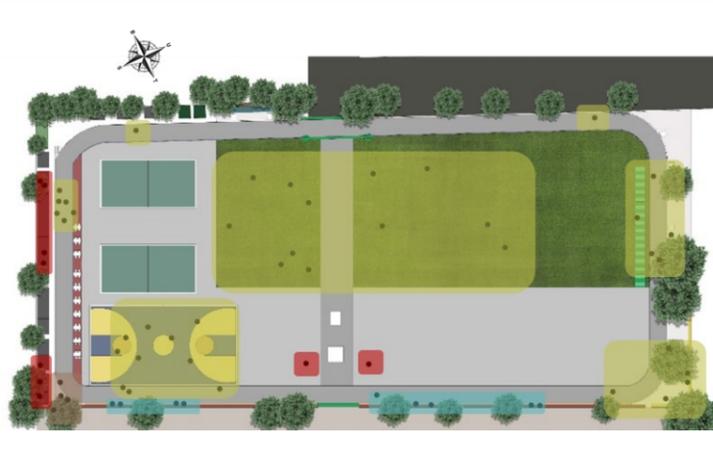
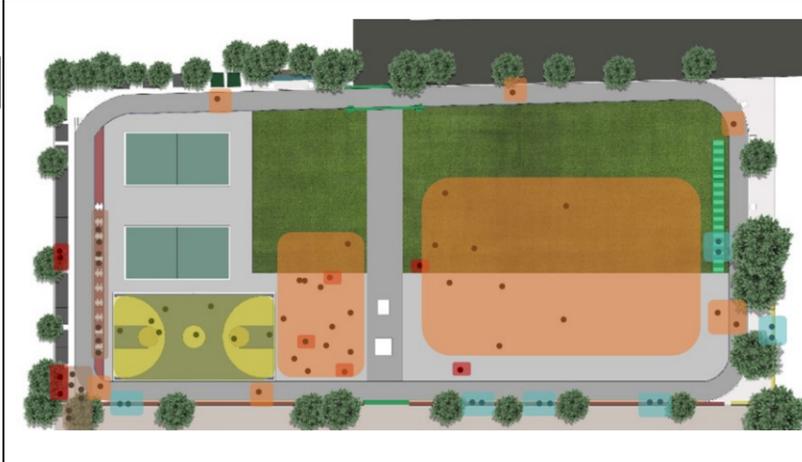
Selasa, 21 MEI 2024

**Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe**

Waktu	Pagi (07.00 – 09.00 WIB)	Sore (16.00 – 18.00 WIB)	Malam (20.00 – 22.00 WIB)
<p><b>Simulasi Aktivitas</b></p>			
	<p>● Berolahraga ● Bersantai ● Kulineran ● Wahana bermain anak ● Apel TNI ● Berdagang</p>		
<p><b>Keterangan</b></p>	<p>Pada pagi hari aktivitas hampir tidak ada dikarenakan cuaca kurang mendukung yaitu hujan. Sehingga lapangan mengalami kelengangan.</p>	<p>Pada sore hari aktivitas meningkat dibanding pagi hari, cuaca mulai sejuk walaupun mendung. Ada beberapa aktivitas di area olahraga, kuliner dan bersantai.</p>	<p>Pada malam hari sama halnya dengan pagi aktivitas minim dikarenakan cuaca yang kurang mendukung untuk beraktivitas yaitu hujan deras. Sehingga lapangan mengalami kelengangan. Walaupun masih ada beberapa stan makanan yang tetap buka, pengunjung kulineran, PKL, pengunjung yang bersantai dan bermain wahana bermain anak setelah hujan reda.</p>
<p><b>Hasil</b></p>	<p>Lapangan Sudirman mengalami fluktuasi aktivitas yang signifikan akibat pengaruh cuaca. Pola ini menunjukkan ketergantungan tinggi penggunaan lapangan terhadap kondisi cuaca.</p>		

Tabel 4.1 (Lanjutan)

Rabu, 22 MEI 2024

Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe			
Waktu	Pagi (07.00 – 09.00 WIB)	Sore (16.00 – 18.00 WIB)	Malam (20.00 – 22.00 WIB)
Simulasi Aktivitas			
	<p>● Berolahraga ● Bersantai ● Kulineran ● Wahana bermain anak ● Apel TNI ● Berdagang</p>		
Keterangan	Pada pagi hari di Lapangan Sudirman, terdapat agenda rutin oleh TNI yaitu apel pagi.	Pada sore hari adanya peningkatan aktivitas seperti hari sebelumnya. Dibandingkan dengan pagi hari.	Pada malam hari, aktivitas semakin bervariasi, dan sama halnya dengan sore disini aktivitas mulai beragam. Bersantai, kulineran, berolahraga, dan wahana bermain anak.
Hasil	Lapangan Sudirman mengalami peningkatan aktivitas dari pagi hingga malam hari.		

Tabel 4.1 (Lanjutan)

Kamis, 23 MEI 2024

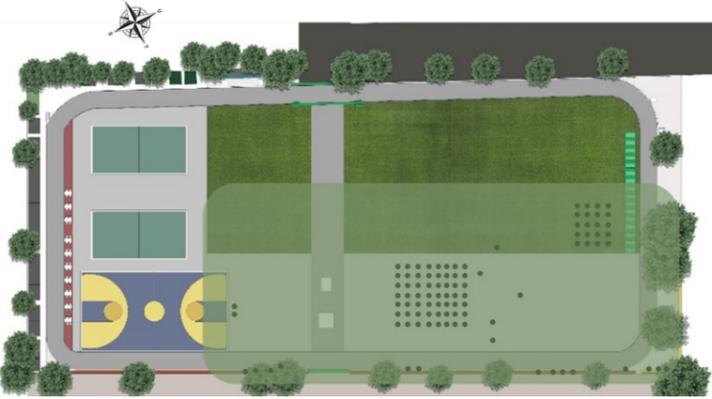
## Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Waktu	Pagi (07.00 – 09.00 WIB)	Sore (16.00 – 18.00 WIB)	Malam (20.00 – 22.00 WIB)
<b>Simulasi Aktivitas</b>			
	<span style="color: yellow;">●</span> Berolahraga <span style="color: cyan;">●</span> Bersantai <span style="color: brown;">●</span> Kulineran <span style="color: orange;">●</span> Wahana bermain anak <span style="color: green;">●</span> Apel TNI <span style="color: red;">●</span> Berdagang		
<b>Keterangan</b>	<p>Pada pagi hari di Lapangan Sudirman, adanya beberapa pengunjung sedang berolahraga sebelum dimulainya apel TNI rutin.</p>	<p>Pada sore hari aktivitas meningkat dibanding pagi hari, cuaca mulai sejuk walaupun mendung. Ada beberapa aktivitas di area olahraga, kuliner dan bersantai.</p>	<p>Pada malam hari, lebih beragam aktivitas karena wahana permainan sudah buka semuanya seperti sewa motor listrik, rumah balon dll. Aktivitas di Lapangan Sudirman meningkat.</p>
<b>Hasil</b>	<p>Lapangan Sudirman mengalami peningkatan aktivitas sepanjang hari. Pola ini menunjukkan Lapangan Sudirman sebagai ruang publik multifungsi yang semakin ramai dan beragam aktivitasnya menjelang malam.</p>		

Tabel 4.1 (Lanjutan)

Jum'at, 24 MEI 2024

**Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe**

Waktu	Pagi (07.00 – 09.00 WIB)	Sore (16.00 – 18.00 WIB)	Malam (20.00 – 22.00 WIB)
<p><b>Simulasi Aktivitas</b></p>			
	<p>● Berolahraga ● Bersantai ● Kulineran ● Wahana bermain anak ● Apel TNI ● Berdagang</p>		
<p><b>Keterangan</b></p>	<p>Pagi hari sama seperti hari-hari sebelumnya. Adanya kegiatan rutin TNI yaitu apel pagi.</p>	<p>Sore hari, lapangan mengalami peningkatan aktivitas oleh pengunjung yang berkunjung.</p>	<p>Pada Jumat malam, aktivitas semakin beragam. Serta terdapat aktivitas rutin yaitu taekwondo yang beradu dengan aktivitas wahana bermain anak.</p>
<p><b>Hasil</b></p>	<p>Lapangan Sudirman menunjukkan pola aktivitas yang konsisten dan meningkat sepanjang hari. Pola ini menggambarkan Lapangan Sudirman sebagai ruang publik yang semakin aktif dan multifungsi menjelang malam, dengan potensi konflik penggunaan ruang antara berbagai aktivitas.</p>		

Tabel 4.1 (Lanjutan)

Sabtu, 25 MEI 2024

**Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe**

Waktu	Pagi (07.00 – 09.00 WIB)	Sore (16.00 – 18.00 WIB)	Malam (20.00 – 22.00 WIB)
<p><b>Simulasi Aktivitas</b></p>			
	<p style="text-align: center;"> <span style="color: yellow;">●</span> Berolahraga                        <span style="color: cyan;">●</span> Bersantai                        <span style="color: brown;">●</span> Kulineran                        <span style="color: orange;">●</span> Wahana bermain anak                        <span style="color: green;">●</span> Apel TNI                        <span style="color: red;">●</span> Berdagang                 </p>		
<p><b>Keterangan</b></p>	<p>Aktivitas di pagi hari meningkat dikarenakan merupakan akhir pekan. Walaupun masih aktivitas olahraga. Namun, pengunjung lebih banyak dibanding biasanya.</p>	<p>Pada sore hari, aktivitas semakin meningkat menjelang maghrib dikarenakan cuaca yang sejuk dan membuat nyaman dalam beraktivitas seperti olahraga, bersantai dan kulineran.</p>	<p>Pada malam hari, yang merupakan malam minggu menambah kepadatan pada area lapangan, terutama area kuliner yang sampai melebarkan zona ke area olahraga. Aktivitas mengalami peningkatan. Terdapat juga wahana bermain anak sewa motor listrik yang kadang bersinggungan dengan pejalan kaki dan orang yang berolahraga.</p>
<p><b>Hasil</b></p>	<p>Lapangan Sudirman mengalami peningkatan aktivitas progresif selama akhir pekan. Lapangan ini menjadi pusat aktivitas multifungsi yang sangat diminati, namun membutuhkan manajemen ruang yang lebih baik untuk mengakomodasi beragam kegiatan.</p>		

Tabel 4.1 (Lanjutan)

Minggu, 26 MEI 2024			
Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe			
Waktu	Pagi (07.00 – 09.00 WIB)	Sore (16.00 – 18.00 WIB)	Malam (20.00 – 22.00 WIB)
Simulasi Aktivitas			
	<p style="text-align: center;"> <span style="color: yellow;">●</span> Berolahraga              <span style="color: cyan;">●</span> Bersantai              <span style="color: brown;">●</span> Kulineran              <span style="color: orange;">●</span> Wahana bermain anak              <span style="color: green;">●</span> Apel TNI              <span style="color: red;">●</span> Berdagang         </p>		
Keterangan	Aktivitas olahraga akhir pekan meningkat, ditambah cuaca yang mendukung sejuk dan hari libur. Namun, aktivitas yang terjadi masih bisa terkontrol dan teratur.	Pada sore hari, aktivitas akhir pekan sangat ramai dan mulai meningkat dibanding pagi dan lebih beragam. Hal ini juga dikarenakan cuaca yang cerah.	Aktivitas pada malam hari lebih ramai dibanding sore hari. Dengan aneka aktivitas yang beragam. Serta potensi kesesakan aktivitas yang juga meningkat karena beberapa aktivitas ditempat yang sama seperti motor listrik yang beradu dengan pengunjung yang bersantai.
Hasil	Lapangan Sudirman mengalami lonjakan aktivitas progresif. Popularitas lapangan sebagai pusat aktivitas multifungsi terlihat jelas.		

Berdasarkan analisis diatas (Tabel 4.1) disimpulkan bahwasanya tingkat aktivitas pada ruang publik di Lapangan Sudirman Lhokseumawe dipengaruhi oleh waktu, hari dan cuaca. Akhir pekan, terutama saat cuaca cerah, menunjukkan tingkat aktivitas tertinggi. Cuaca buruk seperti hujan dan guntur secara signifikan mengurangi aktivitas. Waktu sore dan malam hari cenderung lebih ramai dibandingkan pagi hari, kecuali untuk kegiatan apel TNI di pagi hari kerja. Konflik ruang paling sering terjadi di sore dan malam hari akhir pekan saat berbagai aktivitas (olahraga, kuliner, dan wahana bermain anak) berbaur di area yang sama sehingga mengalami potensi kesesakan aktivitas yang lebih tinggi di waktu ini. Terutama pada area depan bagian kiri lapangan, area tersebut rawan untuk terjadinya kesesakan aktivitas, beradunya antar aktivitas. Aktivitas tersebut yaitu kulineran-olahraga, olahraga- wahana bermain anak, dan bersantai- wahana bermain anak.

## 2. Hari Acara Khusus (*Event*)

Ketika ada acara khusus, Lapangan Sudirman Lhokseumawe bertransformasi menjadi pusat keramaian dan perayaan kota. Berbagai *Event*, mulai dari pameran, bazar, festival budaya, konser musik, hingga perayaan hari besar nasional, mengubah wajah lapangan ini menjadi lebih semarak. Terlihat Panggung-panggung didirikan, stan-stan pameran dan kuliner, serta dekorasi warna-warni menghiasi setiap sudut. Pengunjung dari berbagai kalangan dan usia memadati area ini, menciptakan atmosfer yang penuh semangat dan kegembiraan. Acara-acara tersebut tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga memperkuat ikatan sosial antar warga dan memperkenalkan kekayaan budaya Lhokseumawe kepada pengunjung dari luar daerah. Salah satu acaranya yaitu *Artjeh Space* dapat dilihat pada tabel 4.2.

Adapun aktivitas lapangan Sudirman Lhokseumawe ketika ada acara besar. Salah satunya acara *Artjeh Space* dapat dilihat pada tabel 4.2:

Tabel 4.2 Analisis Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe di Hari *Event* (Analisa Penulis, 2024)

Sabtu, 24 Agustus 2024			
Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe			
Waktu	Pagi (07.00 – 09.00 WIB)	Sore (16.00 – 18.00 WIB)	Malam (20.00 – 22.00 WIB)
Simulasi Aktivitas			
	<p>● Berolahraga ● Bersantai ● Kulineran ● Wahana bermain anak ● Acara (Event) ● Berdagang</p>		
Keterangan	<p>Aktivitas yang terjadi pada pagi hari diikuti beberapa yang berolahraga rutin, dan beberapa peserta dan panitia acara perlombaan oleh <i>Artjeh Space</i> seperti <i>skateboard</i>, mural, <i>stand up comedy</i>, <i>photography</i>, dan <i>e-sport</i>.</p>	<p>Pada sore hari, aktivitas mulai meningkat pesat dengan adanya wahana bermain anak, kulineran, bersantai, berolahraga. Serta penambahan beberapa fasilitas oleh panitia acara seperti stan makanan UMKM, pameran, dan hasil akhir lomba mural yang dapat dijadikan spot foto beberapa pengunjung yang mulai berdatangan memadati lapangan.</p>	<p>Aktivitas pada malam hari lebih meningkat dibanding sore hari. Terlihat aneka aktivitas yang beragam. Ditambah acara penutupan acara ditutupi dengan pengumuman pemenang, kemudian dilanjutkan dengan pertunjukan musik. Hal ini membuat sebagian pengunjung mulai memadati area sekitar panggung. Selain itu sekitar lapangan juga dipadati pengunjung lain untuk bersantai, kulineran dan wahana bermain anak.</p>
Hasil	<p>Lapangan Sudirman mengalami lonjakan aktivitas progresif dikarenakan adanya acara <i>Artjeh Space</i> oleh Soempoerna. Popularitas lapangan sebagai pusat aktivitas multifungsi terlihat jelas, namun, adanya kelonjakan intensitas pengunjung di banding hari normal menjadi potensi kesesakan aktivitas dikarenakan adanya tumpang tindih beberapa aktivitas ditambah padatnya pengunjung yang memadati lapangan hingga ke jalan.</p>		

Berdasarkan analisis diatas (Tabel 4.2) disimpulkan bahwasanya tingkat aktivitas pada ruang publik di Lapangan Sudirman Lhokseumawe di hari khusus sangat berbeda dengan di hari normal. Terlihat adanya perbedaan intensitas pengunjung. Kemudian, dengan adanya acara ini beberapa pengunjung rutin mulai beradaptasi dan saling menghargai antar pengunjung. Walaupun, adanya potensi kesesakan aktivitas dan konflik ruang, masyarakat dan pengunjung Lapangan Sudirman sangat menikmati hiburan ini. Karena, kegiatan yang hanya dilakukan pada waktu-waktu tertentu dan tidak rutin.

Adapun berdasarkan *Public Space Theory* oleh John Gehl (2011), aktivitas-aktivitas tersebut dapat dibagi menjadi ke dalam 3 bagian antara lain:

#### 4.2.1 Aktivitas Utama/Kebutuhan (*Necessary Activites*)

Aktivitas Utama/kebutuhan yaitu kegiatan wajib yang dilakukan untuk memenuhi suatu kebutuhan. Aktivitas ini merupakan kegiatan wajib yang dilakukan tanpa memandang kondisi lingkungan, karena sifatnya yang penting bagi kehidupan sehari-hari. Biasanya aktivitas ini memiliki tujuan khusus dan bersifat rutinitas.

Aktivitas utama atau kebutuhan pada ruang publik di Lapangan Sudirman Lhokseumawe antara lain: Berolahraga, berdagang dan bersantai. Aktivitas berolahraga termasuk aktivitas kebutuhan dengan didasari kebutuhan dalam kesehatan dan kebugaran. Kesehatan merupakan hal penting bagi setiap manusia dan merupakan kebutuhan dasar. Contohnya yaitu *jogging*, senam, alat bantu olahraga maupun olahraga rutin lainnya (bola, badminton, basket).



Gambar 4.5 Aktivitas Berolahraga *Jogging* (Dokumentasi pribadi, 2024)

Kemudian aktivitas berdagang termasuk aktivitas kebutuhan karena merupakan kegiatan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup pedagang dalam mencari nafkah. Pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe terdapat 18 warung kuliner berupa *foodcourt*. Fasilitas tersebut disediakan untuk menunjang Masyarakat yang ingin berjualan dan menikmati kuliner di area sekitar lapangan tersebut. Sebelumnya, Masyarakat berjualan menggunakan area parkir dan trotoar

(PKL) sehingga menghambat aktivitas pejalan kaki dan mengganggu kenyamanan pengunjung. Oleh karena itu, didirikan warung kuliner (stan). Namun, dari 18 stan hanya terisi 8 dan selama observasi hanya 2-3 yang buka setiap hari. Biasanya pedagang berjualan dimulai pada pukul 15.00-23.00 WIB di hari biasa, dan 15.00-24.00 di akhir pekan.



Gambar 4.6 Aktivitas Berdagang (Dokumentasi pribadi, 2024)

Namun ada beberapa pengunjung yang memilih bersantai sebagai aktivitas utama dengan alasan psikis, *refreshing* maupun *healing*. Bersantai dapat dilakukan pengunjung pada tempat duduk yang telah disediakan yaitu pada area depan dan samping kanan lapangan. Biasanya pengunjung bersantai bisa dengan mengamati lapangan, hanya duduk-duduk maupun sambil menikmati makanan yang dibawa dari luar.

Lapangan Sudirman Lhokseumawe telah mengakomodasi aktivitas kebutuhan sesuai teori Gehl (2011), terutama dalam hal berolahraga, berdagang dan bersantai. Kemudian terdapat ruang untuk peningkatan dalam optimalisasi fasilitas perdagangan berupa stan makanan (*foodcourt*). Sesuai dengan teori Gehl (2011) meskipun aktivitas kebutuhan akan tetap berlangsung terlepas dari kualitas lingkungannya, peningkatan desain dan fasilitas dapat membuat pengalaman melakukan aktivitas ini lebih nyaman dan efisien. Hal ini dapat mendorong lebih banyak aktivitas pilihan dan sosial, meningkatkan kualitas ruang publik secara keseluruhan.

Berikut zoning aktivitas utama yang terjadi di Lapangan Sudirman (Gambar 4.7) :



Gambar 4.7 Zoning Aktivitas Utama/Kebutuhan (Analisa Penulis, 2024)

#### 4.2.2 Aktivitas Pilihan (*Optional Activities*)

Aktivitas pilihan yaitu kegiatan yang dilakukan ketika ada kesempatan pada waktu yang tepat. John Gehl (2011) mendefinisikan aktivitas pilihan (*optional activities*) sebagai kegiatan yang dilakukan ketika ada kesempatan dan kondisi yang mendukung. Frekuensi dan durasi aktivitas pilihan sangat dipengaruhi oleh kualitas ruang publik. Ruang yang dirancang dengan baik akan mendorong orang untuk melakukan lebih banyak aktivitas pilihan dan tinggal lebih lama di ruang tersebut.

Aktivitas pilihan pada ruang publik di Lapangan Sudirman Lhokseumawe antara lain: olahraga pilihan, bersantai, bermain wahana permainan, dan kulineran. Aktivitas olahraga pilihan yang terdapat pada lapangan ini sangat beragam yaitu; basket, sepak bola, *jogging*, alat bantu olahraga, voli, taekwondo dan badminton. Kemudian, aktivitas bersantai dapat dilakukan pengunjung pada fasilitas tempat duduk sekitaran Lapangan. Pada area di dalam lapangan disajikan wahana bermain anak yang buka setiap hari. Wahana permainan ini disediakan oleh beberapa pedagang informal yang berbeda, yang menyewa area lahan lapangan kepada Korem 011 Lilawangsa. Selama survei ditemukan ada 5 pedagang informal. Namun, hanya 2-3 pedagang yang buka setiap harinya. Pembagian batas wilayah antar pedagang telah ditentukan pihak pengelola lapangan yaitu Korem 011 Lilawangsa. Wahana permainan yang terdapat pada lapangan ini antara lain; sewa

motor listrik, mobil *remote*, rumah balon, mewarnai, panah, memancing, dan jepit boneka. Wahana ini dibuka dimulai pada pukul yang berbeda-beda menyesuaikan ruang gerak lapangan agar tidak bentrok dengan aktivitas lain pada waktu yang sama, ada yang buka pada pukul 17.30 WIB maupun 20.00 WIB dan tutup pada pukul 23.00 WIB di hari biasa dan 24.00 WIB di akhir pekan. Hari Sabtu dan minggu merupakan waktu favorit pengunjung datang ke Lapangan ini. Saat survei ditemukan hal yang mendorong pengunjung melakukan aktivitas pilihan tersebut antara lain yaitu; minat pribadi, ketersediaan fasilitas, pengaruh dari pengunjung lain, dan adanya acara khusus atau kegiatan.



Gambar 4.8 Aktivitas Pilihan (Dokumentasi pribadi, 2024)

Lapangan Sudirman Lhokseumawe telah berhasil mengimplementasikan banyak aspek dari teori Gehl (2011) tentang aktivitas pilihan. Keberagaman aktivitas, fleksibilitas penggunaan ruang dan penyediaan fasilitas yang nyaman telah menciptakan ruang publik yang menarik dan hidup. Hal ini menunjukkan bahwa desain dan pengelolaan ruang publik yang baik dapat meningkatkan kualitas hidup pengunjung dengan menyediakan tempat yang mendukung berbagai aktivitas pilihan. Berikut zoning aktivitas utama yang terjadi di Lapangan Sudirman (Gambar 4.9) :



Gambar 4.9 Zoning Aktivitas Pilihan (Analisa Penulis, 2024)

#### 4.2.3 Aktivitas Sosial (*Social Activites*)

Aktivitas sosial yaitu kegiatan yang melibatkan interaksi dengan sekitarnya. Menurut Gehl (2011) aktivitas ini terjadi ketika orang-orang saling bertemu dan berinteraksi satu sama lain. Ini mencakup percakapan, permainan, dan kegiatan komunitas. Gehl (2011) juga menekankan bahwa kualitas ruang publik sangat mempengaruhi frekuensi dan intensitas aktivitas sosial. Aktivitas sosial sangat tergantung pada adanya orang lain di ruang yang sama dan didorong oleh kesempatan untuk berinteraksi. Ruang publik yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kemungkinan terjadinya aktivitas sosial.

Aktivitas sosial pada ruang publik di Lapangan Sudirman Lhokseumawe yaitu olahraga tim (basket, voli, dan sepak bola), bercengkerama antar pengunjung maupun kawan, penyuluhan, pameran, dan festival. Biasanya acara besar yang diadakan di Lapangan Sudirman Lhokseumawe terjadi akhir bulan. Berikut beberapa acara/kegiatan tersebut:

a. Festival Meurah Silu oleh Bank Indonesia

Acara ini diadakan oleh Bank Indonesia pada tanggal 24-25 Juni 2023. Agenda kegiatannya bertujuan menyemarakkan ekonomi keuangan syariah dalam pengendalian inflasi di Pesisir Laut dan Pegunungan Aceh dengan mempromosikan UMKM lokal, seminar, perlombaan, serta *bussiness matching* yang diikuti 10 Kab/Kota dari rantai hulu hingga hilir. Acara ini juga dimeriahkan oleh beberapa hiburan.

b. Pameran Alutsista (HUT TNI Ke-78)

Acara ini dilaksanakan pada tanggal 6-8 Oktober 2023, dari pukul 09.00-22.00 WIB. Pada acara ini disajikan dengan adanya pameran; tank, senjata, perahu *LCR*, *Punser Anoa*, Meriam dan juga dimeriahkan oleh pasar malam.

c. *Expo* UMKM Aceh

Acara ini diadakan oleh Dinas Koperasi Usaha Kecil dan Menengah Aceh (Diskop UKM), pada tanggal 3-5 Desember dari pukul 14.00-22.00 WIB. Acara ini terdiri dari berbagai hiburan, lomba dan aneka UMKM lokal.

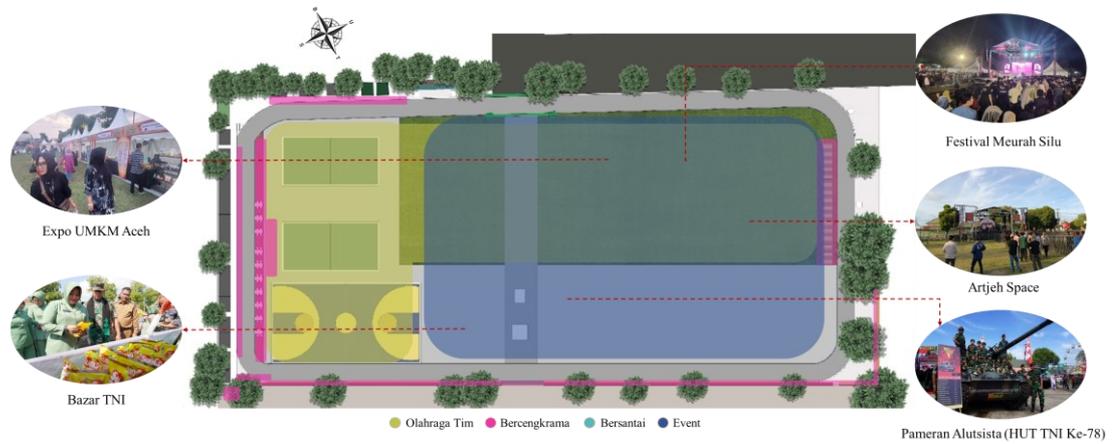
d. Bazar TNI

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 2 April 2024, yang terdiri dari beberapa kegiatan berupa; kerajinan lokal, berbagai aneka suvenir dan sembako murah.

e. *Artjeh Space*

Kegiatan ini dilaksanakan oleh PT Sampoerna pada tanggal 24 Agustus 2024, yang terdiri dari beberapa kegiatan berupa; lomba (*photography*, mural, *skateboard*, *standup comedy*, *e-sport*, dan *short film festival*), bazar, umkm, dan *live music*. Kegiatan ini memiliki tema *Dare To Be The Change*, yang ditujukan hanya bagi pengunjung umur 18+. Kegiatan ini dimulai dari pagi 10.00 WIB hingga malam pukul 23.00 WIB.

Lapangan Sudirman Lhokseumawe ini telah mencerminkan prinsip-prinsip teori Gehl (2011) tentang desain kota yang mendukung interaksi sosial. Lapangan ini menjadi tempat yang aman, nyaman, dan fleksibel untuk berbagai kegiatan seperti festival hingga pameran, yang semuanya berhasil menarik pengunjung. Aktivitas sosial yang meningkat selama acara-acara besar menunjukkan bahwa ruang ini dirancang dengan baik untuk mendukung interaksi dan kebersamaan. Selain itu, acara yang mempromosikan UMKM lokal memberikan dampak ekonomi positif, memperkuat keterlibatan komunitas dalam pengelolaan ruang publik. Oleh karena itu, Lapangan Sudirman telah menjadi pusat kehidupan sosial yang vital, sesuai dengan tujuan desain ruang publik yang diusulkan oleh Gehl (2011). Berikut zoning aktivitas utama yang terjadi di Lapangan Sudirman (Gambar 4.10) :



Gambar 4.10 Zoning Aktivitas Sosial (Analisa Penulis, 2024)

Adapun hasil pembahasan jenis aktivitas di Lapangan Sudirman Lhokseumawe pada tabel berikut ini (Tabel 4.3):

Tabel 4.3 Hasil Pembahasan Aktivitas pada Ruang Publik (Analisa Penulis, 2024)

Lapangan Sudirman Lhokseumawe



KODIM 0103 AUT



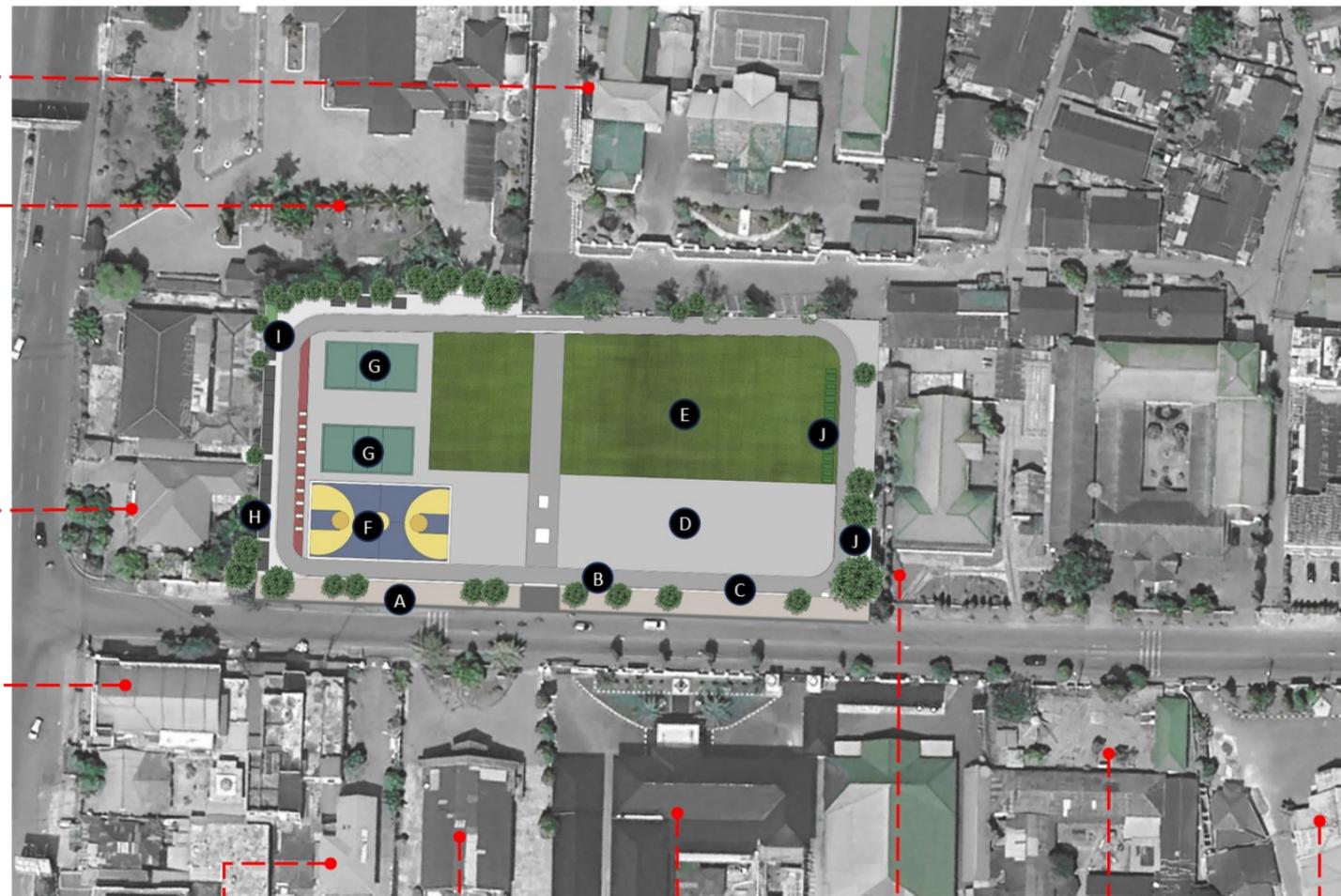
Pendopo Bupati Lhokseumawe



BRI



BSI



LEGENDA	
A	PARKIRAN
B	TRACK JOGGING
C	AREA DUDUK
D	LAPANGAN BETON/SEMEN
E	LAPANGAN HIJAU
F	LAPANGAN BASKET
G	LAPANGAN VOLLI/BADMINTON
H	STAN MAKANAN (FOODCOURT)
I	TOILET
J	ALAT BANTU OLAHRAGA



Pomal LSE



Denpomal Lhokseumawe



Korem 011 Lilawangsa



Rumah Dinas Danrem



TK Kartika XIV

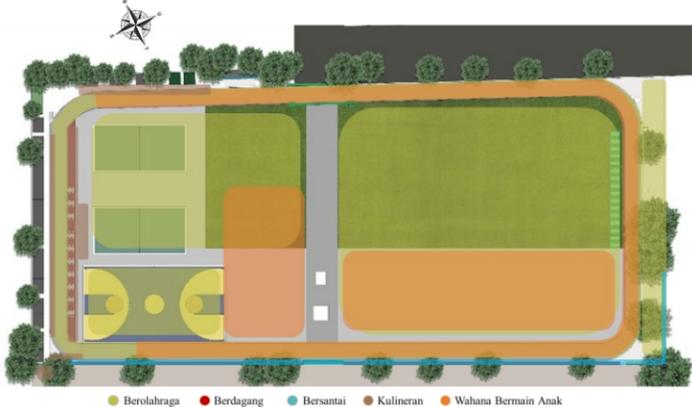
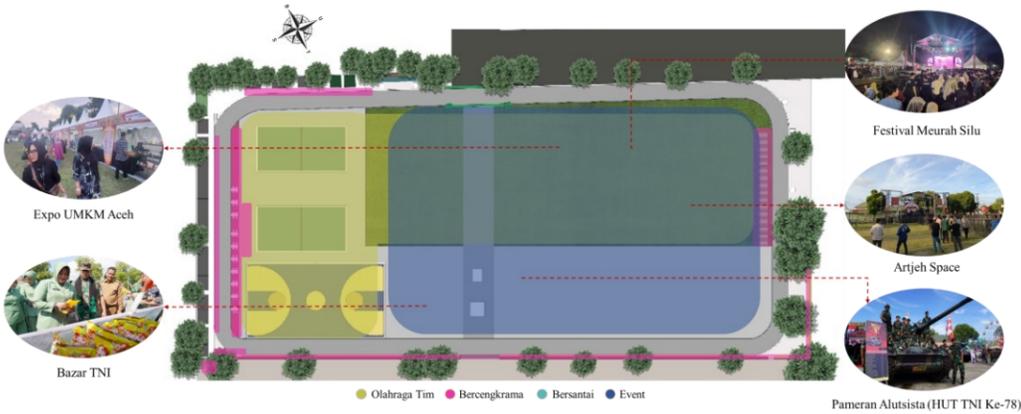


Polisi Militer

Tabel 4.3 (Lanjutan)

Aktivitas pada Ruang Publik di Lapangan Sudirman Lhokseumawe				
NO	Parameter	Dokumentasi	Pembahasan	Hasil
1.	Aktivitas Utama/Kebutuhan (Necessary Activites)	 <p>Aktivitas Kebutuhan</p>  <p>Track Jogging &amp; Lapangan Stan Makanan (foodcourt)</p>  <p>Zoning Aktivitas Utama/Kebutuhan</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktivitas Utama/kebutuhan merupakan aktivitas yang wajib dilakukan untuk memenuhi suatu kebutuhan. Pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe aktivitas kebutuhannya yaitu kebutuhan dalam kesehatan , kebutuhan mencari nafkah dan <i>refreshing</i>. Hal ini dilakukan rutin di Lapangan Sudirman Lhokseumawe.</li> <li>2. Terdapat fasilitas yang menunjang aktivitas olahraga untuk kesehatan dan kebugaran seperti lapangan (basket, voli, sepak bola, taekwondo), <i>track jogging</i> dan beberapa alat bantu olahraga.</li> <li>3. Terdapat juga <i>foodcourt</i> berupa stan makanan di area samping lapangan. Stan makanan yang tersedia berjumlah 18, namun hanya 2-3 stan yang buka setiap harinya. <i>Foodcourt</i> yang tersedia juga mengatasi permasalahan PKL sebelumnya yang mengganggu kenyamanan pengunjung karena berlokasi di area parkir.</li> <li>4. Zoning Aktivitas kebutuhan di Lapangan Sudirman Lhokseumawe di penuhi aktivitas olahraga.</li> </ol>	Lapangan Sudirman Lhokseumawe telah mengakomodasi aktivitas kebutuhan sesuai teori Gehl, terutama dalam hal berolahraga, berdagang dan bersantai. Aktivitas olahraga sebagai aktivitas kebutuhan yang mendominasi Lapangan Sudirman Lhokseumawe.

Tabel 4.3 (Lanjutan)

<p>2.</p>	<p>Aktivitas Pilihan (Optional Activities)</p>	 <p>Aktivitas Pilihan</p>  <p>Zoning Aktivitas Pilihan</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktivitas Pilihan merupakan aktivitas yang dilakukan ketika ada kesempatan pada waktu yang tepat dan bukan kebutuhan dasar. Aktivitas pilihan pada lapangan ini yaitu aktivitas berolahraga pilihan, bersantai, wahana bermain anak, dan kulineran.</li> <li>2. Tersedia fasilitas yang menunjang aktivitas - aktivitas tersebut seperti area lapangan untuk olahraga. Area lapang yang disewa PKL kepada Korem 011 Lilawangsa untuk wahana bermain anak yang mulai buka sore hari dan malam setelah isya dan juga pengunjung dapat berkuliner di stan makanan yang tersedia.</li> <li>3. Sabtu dan minggu adalah waktu Lapangan Sudirman Lhokseumawe dikunjungi banyak pengunjung untuk beraktivitas.</li> <li>4. Zoning aktivitas pilihan menunjukkan aktivitas olahraga juga termasuk ke dalam aktivitas pilihan, dikuti dengan wahana bermain anak.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Beragam aktivitas pilihan yang terdapat di Lapangan Sudirman Lhokseumawe dapat menjadi daya Tarik Lapangan.</li> <li>2. Lapangan Sudirman Lhokseumawe berhasil menerapkan konsep aktivitas pilihan dari teori Gehl. Adanya ruang yang fleksibel, fasilitas, yang mendukung beragam kegiatan, lapangan ini menjadi ruang publik yang hidup dan menarik.</li> </ol>
<p>3.</p>	<p>Aktivitas Sosial (Social Activites)</p>	 <p>Zoning Aktivitas Sosial</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktivitas Sosial merupakan kegiatan yang melibatkan interaksi dengan sekitarnya. Aktivitas sosial pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe berupa acara-acara besar, bercengkrama antar pengunjung dan olahraga tim yang memerlukan interaksi antar pengunjung.</li> <li>2. Acara besar yang pernah dilakukan di Lapangan ini antara lain; Festival Meurah Silu (24-25 Juni 2023), Pameran Alutsista - HUT TNI Ke-78 (6-8 Oktober 2023), Expo UMKM Aceh (3-5 Desember), Bazar TNI (2 April 2024) dan Artjeh Space.</li> <li>3. Zoning Aktivitas sosial menunjukan saat ada <i>event</i>, akan lebih beragam lagi aktivitas yang terjadi tergantung acara apa yang sedang diadakan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Acara besar diadakan secara berkala, meningkatkan fungsi sosial lapangan serta hiburan dan edukasi. Hal ini juga dapat meningkatkan interaksi sosial antar pengunjung.</li> <li>2. Lapangan Sudirman Lhokseumawe ini telah mencerminkan prinsip-prinsip teori John Gehl (2011) tentang desain kota yang mendukung interaksi sosial.</li> </ol>

### 4.3 Kajian Aktivitas (*Activity Study*)

Kajian aktivitas yaitu studi yang menganalisis bagaimana manusia berperilaku, beradaptasi, dan berinteraksi dalam suatu lingkungan fisik, dimana hal ini diadaptasi dari teori Gifford (2007) tentang perilaku manusia dalam lingkungan (*environment-behavior studies*). Berdasarkan adaptasi teori Gifford (2007), terdapat 3 jenis permasalahan pada aktivitas antara lain:

#### 4.3.1 Aspek Situasional

Aspek ini berkaitan dengan hal fisik dan karakteristik lingkungan yang mempengaruhi aktivitas pengunjung.

##### a) Kepadatan Spasial

Kepadatan spasial merupakan hal yang mengacu pada jumlah orang atau objek dalam suatu area tertentu. Menurut Rapoport (1977) kepadatan spasial memiliki dimensi objektif dan subjektif. Kepadatan spasial mengacu pada jumlah orang per unit area dan rasio antara ruang yang tersedia dengan jumlah pengguna. Faktor-faktor seperti waktu, tujuan kunjungan, dan karakteristik ruang dapat mempengaruhi bagaimana kepadatan dirasakan. Pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe, kepadatan spasial akan mengacu pada rasio antara jumlah pengunjung dengan luas area Lapangan Sudirman Lhokseumawe. Hal ini akan ditinjau dari segi waktu, meliputi : pagi-sore-malam. Lapangan Sudirman Lhokseumawe memiliki luas area sekitar 7108 m<sup>2</sup>, dimana merupakan ruang publik yang terletak pada Jl. Iskandar Muda, depan gedung KNPI/Korem Lilawangsa, Lhokseumawe, Aceh, Indonesia. Terdapat berbagai fasilitas didalamnya seperti bangku duduk, alat bantu olahraga, stan makanan, *track jogging*, beberapa jenis lapangan (seperti: basket, voli, bola), toilet dan parkir.



Gambar 4.11 Kepadatan Spasial Aktivitas di Lapangan Sudirman (Analisa Penulis, 2024)

Data pengunjung Lapangan Sudirman Lhokseumawe mengungkapkan persepsi yang beragam terhadap tingkat kepadatan area. Hal ini dapat dilihat dari mayoritas 100 pengunjung (48%) merasa area tersebut tidak terlalu padat. Sementara itu, (46%) menganggap area cukup padat, dan hanya sedikit yang merasa sangat padat (2%) atau sepi (4%). Area olahraga menjadi lokasi terpadat menurut (56%) responden, diikuti oleh area kuliner (27%), area bersantai (12%), dan area rekreasi/wahana bermain anak (5%). Adapun berikut analisa kepadatan spasial di Lapangan Sudirman Lhokseumawe sebagai berikut ini:

No	Fasilitas	Ukuran	Kapasitas	Standar	Jumlah	Keterangan	Analisa
1.	Pintu Utama & Belakang	8m	20-25 orang	6-8m	2 unit	Memenuhi standar	Sesuai dengan <i>Time Saver Standard for Building Types</i>
2.	Pintu Samping	1.15-1.53m	5-8 orang/ menit	Min. 2m	2 unit	Di bawah standar	Perlu pelebaran untuk keamanan evakuasi
3.	Track Jogging	3.33m	2 orang	3-4 m	1 unit	Cukup memadai	Terganggu fungsi saat digunakan area kuliner
4.	Stan Makanan	2.3x3 m	2-3 pekerja	2x3m	18 unit	Sesuai standar	Memenuhi standar foodcourt
5.	Area Sirkulasi Kuliner	1.2 m	2 orang	Min. 1.5 m	-	Di bawah standar	Tidak memenuhi standar sirkulasi publik
6.	Meja Kuliner	1.8x1.8 m	4-6 orang	2x2 m	15 unit	Kapasitas kurang	Perlu penambahan area kuliner
7.	Tempat Duduk	34/62/25cm	2-3 orang	45/60/30cm	Multiple	Dimensi minimal	Perlu penyesuaian ergonomi
8.	Lapangan Basket	15x30 m	10 pemain	15x30m	1 unit	Sesuai standar	Memenuhi standar kompetisi
9.	Lapangan Voli	9x18 m	12 pemain	9x18 m	2 unit	Sesuai standar	Memenuhi standar kompetisi
10.	Area Alat Olahraga	4.45m (lebar)	8-10 orang	Min. 4m	1 zona	Cukup memadai	Sesuai standar sirkulasi
11.	Parkiran	4.85m (lebar)	20-25 motor	Min. 5m	1 zona	Hampir standar	Perlu optimasi layout

Gambar 4.12 Analisa Kepadatan spasial di Lapangan Sudirman Lhokseumawe (Analisa Penulis, 2024)

Analisis kepadatan pengunjung di Lapangan Sudirman Lhokseumawe menunjukkan bahwa ada beberapa fasilitas yang belum memenuhi standar sehingga memunculkan adanya potensi konflik ruang hingga kesesakan aktivitas. Kemudian, kepadatan berubah-ubah tergantung waktu dan tempat di Lapangan Sudirman. Meski lapangan cukup luas, pengunjung tidak tersebar merata, yang bisa membuat beberapa area terasa lebih sesak dari yang lain. Namun, sebagian besar pengunjung merasa lapangan tidak terlalu padat, menandakan pengelolaan ruang yang baik. Area olahraga paling ramai, menunjukkan fungsi utama lapangan. Perbedaan kepadatan di tiap area menggambarkan bagaimana tujuan kunjungan dan ciri-ciri ruangan mempengaruhi perasaan sesak.

b) Tata Letak

Tata letak pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe mengacu pada distribusi spasial/ organisasi ruang berbagai elemen hingga zona aktivitas di dalam lapangan. Hal ini mencakup peletakan dan hubungan antara area olahraga, kuliner, bersantai, rekreasi (bermain anak) serta fasilitas pendukung lainnya. Tata letak ini akan menunjukkan apakah penggunaan ruang yang telah efektif, meningkatkan kenyamanan dan keamanan pengunjung serta juga dapat meminimalisir konflik ruang pada aktivitas yang berbeda. Tata letak yang baik meliputi konfigurasi fisik ruang dan pengaturan elemen-elemen di dalamnya. Tata letak yang efektif dapat mengurangi permasalahan aktivitas meskipun kepadatan tinggi, melalui peningkatan efisiensi pergerakan, penciptaan ilusi ruang, pemberian kontrol personal, dan optimalisasi penggunaan ruang. Menurut D.K Ching (2008) berpendapat bahwa tata letak dapat terbagi menjadi lima jenis, yaitu : terpusat, linear, grid, cluster dan radial. Pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe memiliki jenis tata letak berupa cluster, yang mana dikelompokkan berdasarkan fungsional atau visual. Pola cluster memungkinkan fleksibilitas dalam pengaturan ruang sembari tetap mempertahankan hierarki dan konektivitas antar zona aktivitas.

Data pengunjung Lapangan Sudirman Lhokseumawe menunjukkan bahwa mayoritas 100 pengunjung (66%) merasa tata letak lapangan Sudirman cukup efektif. Sementara itu, (20%) menganggap sangat efektif, (12%) kurang efektif dan hanya sedikit yang merasa tidak efektif (2%). Hal ini menunjukkan bahwa Lapangan Sudirman telah mengimplementasikan prinsip-prinsip penataan ruang yang baik.



Gambar 4.13 Tata Letak Fasilitas (Analisa Penulis, 2024)

Penerapan pola cluster pada tata letak Lapangan Sudirman Lhokseumawe telah berhasil menciptakan ruang publik yang efektif. Tingginya tingkat kepuasan pengunjung mengindikasikan bahwa pembagian zona aktivitas dan pengaturan elemen-elemen ruang telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Meski demikian, adanya 14% responden yang memberikan penilaian kurang baik menunjukkan masih ada ruang untuk penyempurnaan, terutama dalam aspek distribusi fasilitas dan optimalisasi ruang untuk mengurangi potensi konflik antar aktivitas. (Gambar 4.13).

#### c) Aksesibilitas

Aksesibilitas meliputi kemudahan akses ke dan dari suatu ruang, serta sirkulasi di dalamnya. Aksesibilitas yang buruk dapat mengurangi kenyamanan. Aspek-aspek penting meliputi pintu masuk dan keluar, rampa dan tangga, *signage*, dan kedekatan dengan transportasi publik atau area

parkir. Menurut Carr et al (1992) aksesibilitas dalam ruang publik dengan menyatakan bahwa ruang publik yang demokratis harus dapat diakses oleh semua kalangan masyarakat, termasuk penyandang disabilitas. Aksesibilitas berkaitan erat dengan sirkulasi yang merupakan pergerakan melalui ruang menurut Hakim dan Utomo (2003). Sirkulasi yang baik harus mempertimbangkan arah pergerakan, bentuk dan ukuran jalur, serta hubungan dengan elemen-elemen ruang lainnya untuk menciptakan pengalaman ruang yang optimal.

Aksesibilitas pada penelitian ini ialah akses bagi pengunjung baik didalam maupun menuju Lapangan Sudirman Lhokseumawe. Sehingga, pengunjung dapat masuk dan menikmati fasilitas yang ada didalamnya. Hal ini meliputi jalur pejalan kaki, akses penyandang disabilitas, pintu masuk dan keluar.

Akses masuk didominasi oleh area depan bagian tengah lapangan (akses masuk dan keluar), kemudian diikuti area belakang bagian tengah lapangan (akses alternatif), dan ada beberapa yang memilih area depan bagian samping kiri maupun kanan lapangan (akses masuk dan keluar). Terlihat seperti (Gambar 4.14).



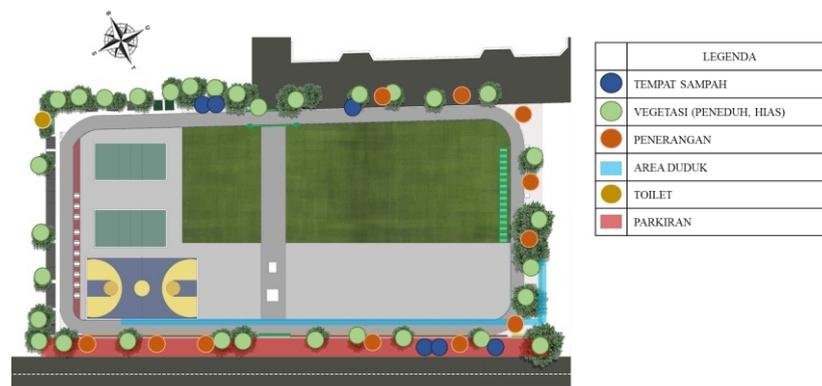
Gambar 4.14 Aksesibilitas (Analisa Penulis, 2024)

Lapangan Sudirman Lhokseumawe memiliki lokasi strategis dan *multiple points of entry*. walaupun, terdapat beberapa area yang memerlukan

perbaikan dan penambahan akses khusus bagi penyandang disabilitas yang belum ditemukan pada lapangan ini. Penataan aksesibilitas yang tepat akan meningkatkan fungsi Lapangan Sudirman sebagai ruang publik yang inklusif dan nyaman bagi semua kalangan masyarakat.

d) Fasilitas pendukung

Menurut teori Gifford (2007) dalam *Environmental Psychology: Principles and Practice*, aspek situasional dalam lingkungan binaan mencakup ketersediaan dan kualitas fasilitas pendukung yang mempengaruhi perilaku dan kenyamanan pengguna. Fasilitas yang memadai dapat meningkatkan kontrol personal pengguna dan menciptakan lingkungan yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengunjung. Carr et al (1992) menyatakan bahwa keberhasilan ruang publik sangat bergantung pada kelengkapan fasilitas pendukung yang memenuhi kebutuhan dasar penggunanya. Carmona et al (2010) juga menambahkan bahwa fasilitas pendukung seperti area duduk, peneduh, toilet, dan penerangan merupakan elemen vital yang menentukan tingkat kenyamanan dan durasi kunjungan pada ruang publik. Ketersediaan fasilitas yang baik dapat mendorong interaksi sosial dan meningkatkan vitalitas ruang publik.



Gambar 4.15 Fasilitas Pendukung (Analisa Penulis, 2024)

Lapangan Sudirman Lhokseumawe memiliki beberapa fasilitas pendukung. Fasilitas tersebut meliputi berbagai hal yang melengkapi fungsi utama lapangan antara lain: Area duduk, area peneduh, toilet, tempat sampah, penerangan dan parkir. Namun, terdapat banyak area yang memerlukan

perbaikan agar dapat mengurangi potensi tumpang tindih aktivitas. Area duduk terlihat tidak merata distribusinya dan jumlahnya masih terbatas. Peneduh yang ada belum optimal melindungi pengunjung dari paparan sinar matahari langsung, terutama pada siang dan sore hari. Toilet umum memiliki kondisi yang kurang terawat dan lokasi yang kurang strategis. Tempat sampah terkonsentrasi di beberapa titik saja, menyebabkan penumpukan sampah. Penerangan di area parkir dan tempat duduk masih minim, sementara area parkir sendiri mengalami kerusakan dan tumpang tindih fungsi dengan aktivitas kuliner.

Adapun berikut ini tabel analisa fasilitas pendukung di Lapangan Sudirman Lhokseumawe:

Tabel 4.4 Analisis Fasilitas Pendukung di Lapangan Sudirman Lhokseumawe (Analisa Penulis, 2024)

Fasilitas Pendukung	Keterangan	Analisis
 <p>Area Duduk</p>	<p>Area duduk yang mulai rusak dan terlalu dekat dengan area <i>track jogging</i>. Hal ini dapat meningkatkan potensi kesesakan aktivitas di lapangan Sudirman Lhokseumawe.</p>	<p>Mengurangi kenyamanan pengunjung dan dapat menyebabkan konflik ruang dengan pengguna <i>track jogging</i>. Perlu penambahan dan penataan ulang untuk mengakomodasi jumlah pengunjung.</p>
 <p>Peneduh</p>	<p>Jumlah terbatas, terutama di area terbuka.</p>	<p>Perlu peningkatan, terutama di area yang terpapar sinar matahari langsung pada siang dan sore hari.</p>

Tabel 4.4 (Lanjutan)

 <p>Toilet</p>	<p>Kondisi kurang bersih, dan sudah mulai rusak. Terletak di sudut kiri lapangan area belakang.</p>	<p>Perlu perbaikan dan penambahan toilet di lokasi yang lebih mudah diakses.</p>
 <p>Tempat Sampah</p>	<p>Jumlah terbatas, dan tidak merata.</p>	<p>Perlu distribusi yang lebih merata di seluruh area lapangan untuk menghindari penumpukan sampah.</p>
 <p>Penerangan</p>	<p>Cahaya kurang terang di beberapa area sehingga dapat menyebabkan <i>blenda spot</i>, terutama malam hari.</p>	<p>Perlu peningkatan intensitas dan distribusi penerangan untuk meningkatkan aspek keamanan dan kenyamanan.</p>
 <p>Area Parkir</p>	<p>Kapasitas terbatas, area parkir tersedia di depan lapangan namun kondisinya mulai rusak.</p>	<p>Perlunya perbaikan untuk meningkatkan estetika dan kenyamanan pengunjung.</p>

Fasilitas pendukung di Lapangan Sudirman Lhokseumawe memerlukan peningkatan secara komprehensif. Perbaikan dan penambahan fasilitas perlu mempertimbangkan aspek distribusi spasial, aksesibilitas, dan kualitas untuk menghindari tumpang tindih aktivitas. Penataan ulang area parkir, penambahan area duduk dan peneduh, serta perbaikan sistem penerangan dan persampahan menjadi prioritas untuk meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengunjung. Implementasi perbaikan ini diharapkan dapat

mengoptimalkan fungsi Lapangan Sudirman sebagai ruang publik multifungsi yang berkualitas.

#### 4.3.2 Aspek Behavioral

Aspek ini berkaitan dengan hal bagaimana orang dalam berperilaku dan berinteraksi dalam ruang publik.

##### a) Adaptasi Perilaku

Adaptasi perilaku merupakan perubahan cara bertindak atau berinteraksi yang dilakukan individu maupun kelompok sebagai respons terhadap kondisi baru atau perubahan yang terjadi di lingkungan mereka. Beberapa strategi adaptasi, termasuk menarik diri, mencari ruang pribadi, teritorialitas, *filtering*, adaptasi verbal dan non-verbal, pengaturan waktu, dan perubahan rute. Menurut Barker (1968), menekankan bahwa perilaku manusia sangat terkait dengan konteks lingkungan tempat perilaku tersebut terjadi. Adaptasi perilaku merupakan bentuk negosiasi antara kebutuhan individu dengan tuntutan sosial dan kendala fisik lingkungan (Lang, 1994). Adaptasi perilaku pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe mengacu pada respon pengunjung dalam menyesuaikan diri terhadap kondisi di lapangan. Hal ini penting untuk melihat bagaimana pengunjung beraktivitas dengan fisik serta lingkungan sosialnya, terkhusus ketika terjadinya kepadatan atau kesesakan aktivitas pada *setting* ruang (lapangan).

Pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe dapat dilihat adaptasi perilaku dalam berbagai aspek. Aspek- aspek tersebut antara lain aspek olahraga, aspek bersantai, aspek kuliner dan aspek rekreasi. Aspek olahraga dapat dilihat ketika pengunjung *jogging* memilih waktu yang memiliki kepadatan rendah yaitu pada pagi hari dan sore hari sebelum adanya aktivitas rekreasi (bermain anak: sewa listrik) yang akan mengganggu. Pada aspek bersantai, pengunjung secara aktif mencari area yang tidak terlalu padat untuk mendapatkan kenyamanan optimal. Lalu, pada aspek kuliner pengunjung akan memesan pada meja yang telah disediakan dan tidak perlu mengantre didepan stan makanan agar tidak memunculkan kepadatan. Sedangkan pada

aspek rekreasi, PKL akan menggunakan area lapangan sore menjelang malam yang didominasi pada malam hari untuk meminimalisir bentrokan pada pengunjung aktivitas lain.

Kemudian, adaptasi perilaku yang dilakukan pengunjung ketika masih ada beberapa insiden pada lapangan seperti terkena bola basket maupun gangguan motor listrik yaitu dengan sistem komunikasi non-verbal atau peraturan tidak tertulis dalam penggunaan ruang bersama. Hal ini dapat dilihat dari pedagang kuliner *foodcourt* yang memasang penghalang jalur untuk motor dan mobil listrik di area sekitar kuliner yang terlihat pada (Gambar 4.16). Kemudian pengunjung yang berolahraga akan lebih berhati-hati ketika bermain, dan pengunjung yang bersantai akan menghindari area rawan terkena insiden.



Gambar 4.16 Penghalang *Track Jogging* pada Malam Hari oleh Pedagang Kuliner (Dokumentasi Pribadi, 2024)

Adapun beberapa cara pengunjung dalam adaptasi perilaku setelah survei antara lain; mencari area yang lebih sepi, tetap berada di area tersebut, mengubah rencana kegiatan dan menunggu sampai kerumunan berkurang. Dapat dilihat seperti (Gambar 4.17), yang mana beberapa pengunjung mencari kawasan yang lebih sepi di tengah keramaian saat acara *live music* berlangsung.



Gambar 4.17 Pengunjung yang Mencari Area yang Lebih Sepi Saat Ada Acara *Live Music* di Acara *Artjeh Space* (Dokumentasi Pribadi, 2024)

Adaptasi perilaku di Lapangan Sudirman Lhokseumawe mempresentasikan konsep *behavioral adaptation* yang bersifat dinamis dan responsif. Pengunjung menunjukkan kemampuan untuk mengembangkan sistem komunikasi non-verbal dan peraturan tidak tertulis dalam penggunaan ruang bersama. Pola adaptasi ini mencerminkan keberhasilan ruang publik dalam mengakomodasi berbagai aktivitas melalui mekanisme *self-regulation* dari para penggunanya. Meskipun tetap diperlukan penataan fisik yang lebih optimal untuk meminimalisir potensi konflik antar aktivitas..

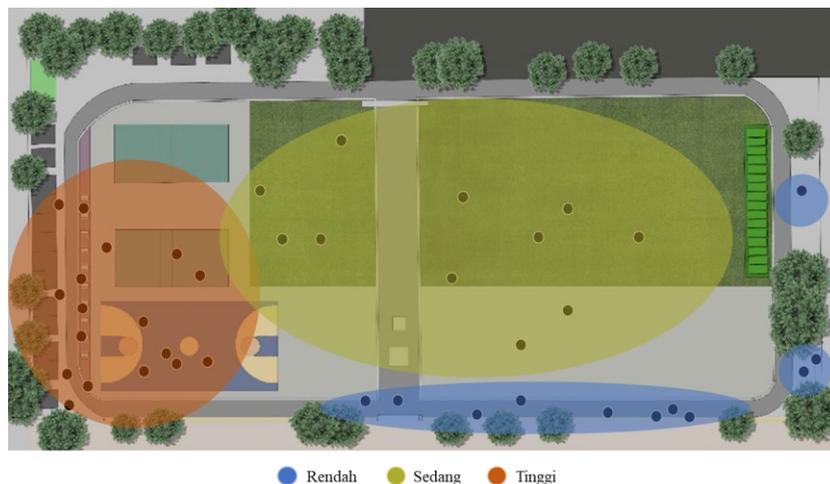
b) Pola Interaksi Sosial

Pola interaksi sosial merupakan cara individu dalam berkomunikasi dan berhubungan satu sama lain dalam beraktivitas. Pola interaksi sosial pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe terbentuk ketika berbagai pengunjung beraktivitas. Menurut Lang (1987) ruang publik yang baik harus mampu mengakomodasi berbagai aktivitas sosial sambil tetap mempertahankan kenyamanan personal penggunanya.

Pola interaksi ini dapat menunjukkan bagaimana aktivitas dalam mempengaruhi perilaku sosial dan kualitas pengalaman pengunjung di Lapangan Sudirman Lhokseumawe. Pada sore menjelang malam hari, interaksi sosial yang terjadi mengalami kepadatan tinggi apalagi di waktu libur maupun akhir pekan. Pengunjung akan lebih selektif dalam beraktivitas sehingga menciptakan gelembung sosial kecil di tengah

keramaian. Hal ini dapat dilihat ketika terbentuknya berbagai kelompok kecil di tiap sudut lapangan baik di area olahraga, kuliner, bersantai maupun bermain anak (rekreasi).

Selain itu, juga dapat memicu interaksi spontan seperti ketika orang tua yang mengawasi anak bermain di area rekreasi yang saling berinteraksi antar sesama orang tua. Demikian pula ketika sesama pengunjung saling berkomunikasi untuk penggunaan ruang yang sama, bisa saling bergantian atau memberikan batasan ruang untuk meminimalisir konflik ruang. Hal ini akan menciptakan peraturan tidak tertulis dan ketika bagaimana berperilaku di Lapangan Sudirman Lhokseumawe.



Gambar 4.18 Pola interaksi Sosial di Lapangan Sudirman Lhokseumawe (Analisa Penulis, 2024)

Pola interaksi sosial di Lapangan Sudirman Lhokseumawe mencerminkan kompleksitas dinamika ruang publik urban. Melalui proses adaptasi dan negosiasi simbolik, pengguna ruang menciptakan tatanan sosial yang fleksibel namun terstruktur. Kemampuan individu untuk membentuk "gelembung sosial" sambil tetap terhubung dengan lingkungan sekitar menunjukkan resiliensi sosial dan kecerdasan spasial masyarakat. Ruang publik tidak sekadar wadah aktivitas, melainkan arena di mana identitas sosial, norma, dan interaksi manusia berkelindan secara dinamis dan bermakna.

c) Penggunaan Ruang

Penggunaan ruang mengacu pada penggunaan dan interaksi pengunjung dalam lingkungan fisik yang tersedia. Pada konteks *activity study teory* penggunaan ruang menjadi kompleks dan dinamis. Menurut Barker (1968), perilaku manusia sangat terkait dengan *setting* fisik dan temporal di mana aktivitas tersebut berlangsung.

Pada Lapangan Sudirman penggunaan ruang yang terjadi bervariasi. Pagi hari akan didominasi oleh pengunjung yang berolahraga di area *track jogging*, alat bantu olahraga maupun olahraga jenis lainnya. Pada waktu ini penggunaan ruang akan lebih teratur dan mengalami kelengangan.



Gambar 4.19 Penggunaan Ruang Pagi hari (Dokumentasi Pribadi, 2024)

Pada siang hari penggunaan ruang minim terjadi dikarenakan pengaruh cuaca yang kurang mendukung untuk beraktivitas. Lalu, sore hari akan mulai dipadati pengunjung dengan berbagai aktivitas seperti bersantai, berolahraga, kulineran dan beberapa rekreasi (wahana bermain anak). Penggunaan ruang pada waktu ini rentan mengalami kesesakan. Didukung cuaca yang lebih sejuk dan nyaman untuk beraktivitas. Sehingga waktu ini menjadi waktu favorit pengunjung dalam berkunjung.



Gambar 4.20 Penggunaan Ruang Sore hari (Dokumentasi Pribadi, 2024)

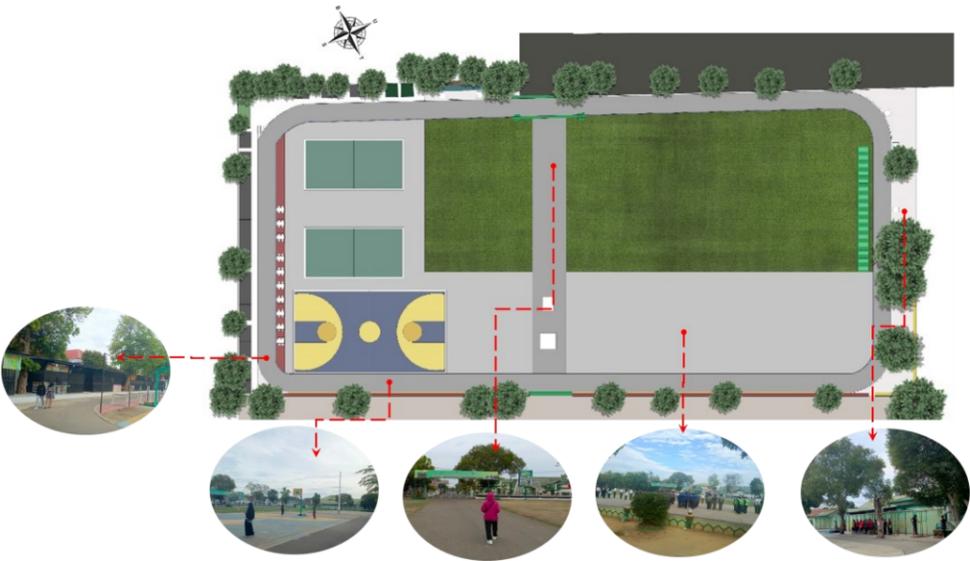
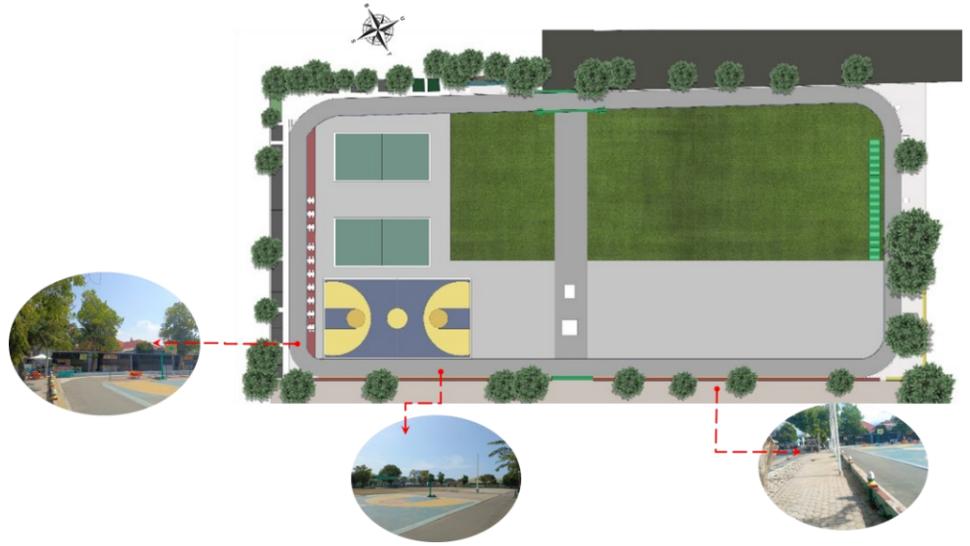
Kemudian, pada malam hari hampir sama dengan sore hari. Penggunaan ruang mulai meningkat. Apalagi ditambah area bermain anak yang semakin banyak di malam hari yang menambah suasana ramai. Hal ini terkadang berdampak pada kesesakan aktivitas.



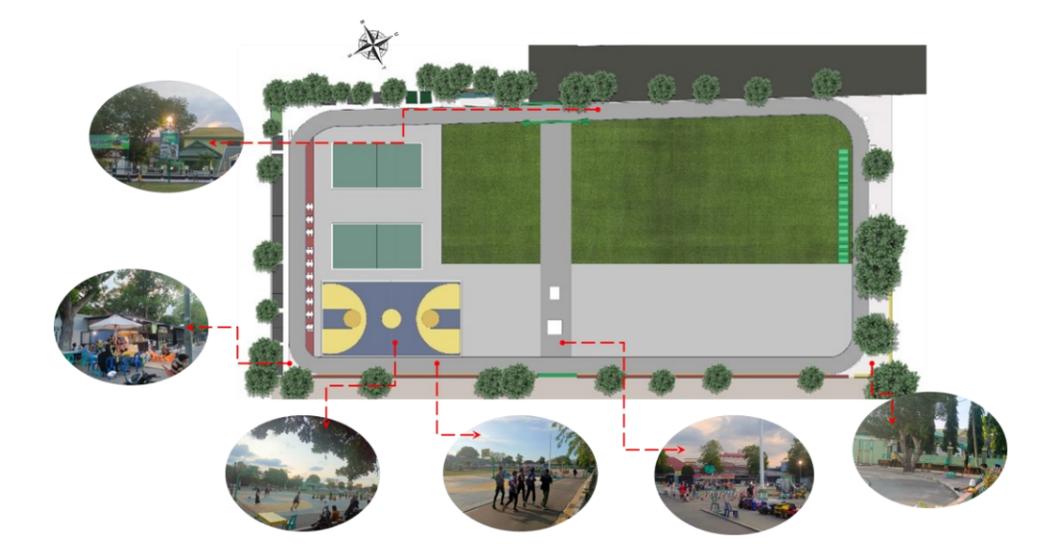
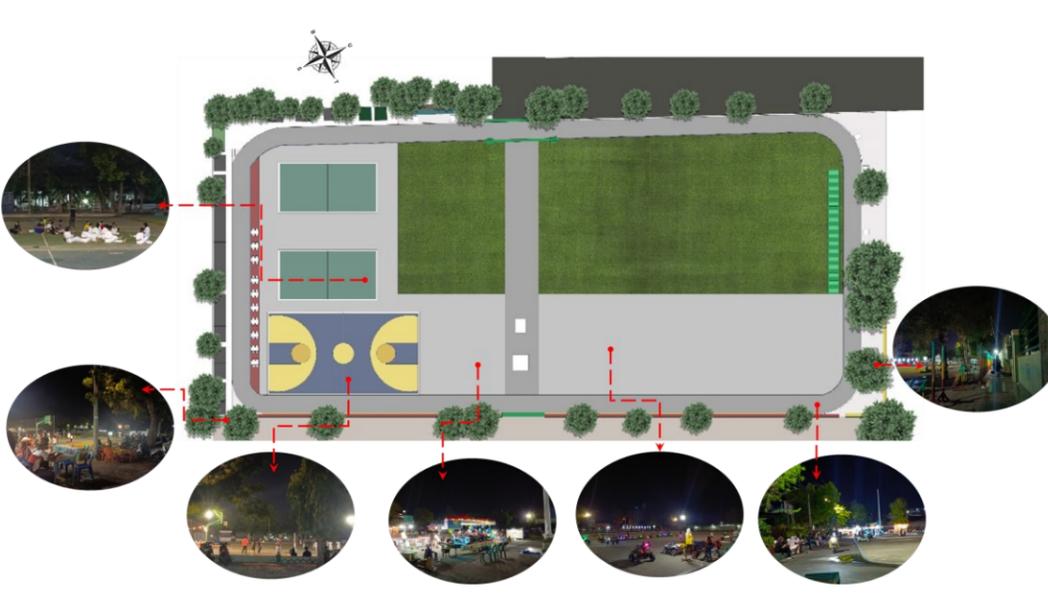
Gambar 4.21 Penggunaan Ruang Malam hari (Dokumentasi Pribadi, 2024)

Variasi penggunaan ruang berdasarkan waktu mencerminkan adaptasi temporal, sementara keberagaman aktivitas dalam satu ruang menunjukkan adaptasi spasial. Namun, terdapat tantangan berupa potensi konflik ruang pada waktu-waktu tertentu yang perlu diantisipasi dalam pengelolaan ruang.

Tabel 4.5 Analisis Penggunaan Ruang di Lapangan Sudirman Lhokseumawe (Analisa Penulis, 2024)

LAPANGAN SUDIRMAN LHOKSEUMAWE			
Aspek Behavioral (Penggunaan Ruang)			
Waktu	Dokumentasi	Keterangan	Analisis
Pagi Hari		<p>Pagi hari akan didominasi oleh pengunjung yang berolahraga di area <i>track jogging</i>, alat bantu olahraga, basket, maupun olahraga jenis lainnya. Serta adanya upacara setiap hari senin dan apel pagi rutin yang dilakukan oleh TNI setiap harinya kecuali hari libur. Pada waktu ini penggunaan ruang akan lebih teratur dan mengalami kelengangan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pagi hari merupakan waktu yang paling efektif bagi masyarakat untuk berolahraga.</li> <li>• Penggunaan ruang cenderung terstruktur dan teratur.</li> </ul>
Siang hari		<p>Pada siang hari penggunaan ruang minim terjadi dikarenakan pengaruh cuaca yang kurang mendukung untuk beraktivitas. Apalagi hari kerja dan sekolah orang lebih menikmati waktu istirahat di tempat yang lebih sejuk dibanding Lapangan Sudirman Lhokseumawe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaca yang kurang cocok untuk beraktivitas.</li> <li>• Penggunaan ruang minim.</li> </ul>

Tabel 4.5 (Lanjutan)

Sore hari		<p>Pada sore hari akan mulai dipadati pengunjung dengan berbagai aktivitas seperti bersantai, berolahraga, kulineran dan mulai dibukanya beberapa rekreasi (wahana bermain anak). Penggunaan ruang pada waktu ini rentan mengalami kesesakan aktivitas. Didukung cuaca yang lebih sejuk dan nyaman untuk beraktivitas. Sehingga waktu ini menjadi waktu favorit pengunjung dalam berkunjung.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sore hari merupakan waktu yang paling favorit bagi masyarakat untuk mengunjungi lapangan. Cuaca yang mendukung serta ketersediaan fasilitas</li> <li>• Penggunaan ruang meningkat drastis.</li> </ul>
Malam hari		<p>Kemudian, pada malam hari hampir sama dengan sore hari. Penggunaan ruang mulai meningkat. Apalagi ditambah area bermain anak yang semakin banyak dimalam hari yang menambah suasana ramai. Hal ini terkadang berdampak pada kesesakan aktivitas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan ruang hampir sama dengan sore hari. Keramaian semakin meningkat dengan adanya tambahan wahana bermain anak.</li> <li>• Penggunaan ruang meningkat terutama pada malam minggu.</li> </ul>

Pola penggunaan ruang di Lapangan Sudirman Lhokseumawe menunjukkan adanya korelasi yang kuat antara waktu, cuaca, dan jenis aktivitas yang tersedia. Pagi hari merupakan waktu yang paling efektif untuk berolahraga, sedangkan sore dan malam hari merupakan waktu yang paling ramai dan beragam aktivitasnya. Sehingga, potensi terjadinya kesesakan aktivitas lebih tinggi pada saat ini terutama di akhir pekan dan ketika terjadinya *event* besar.

d) Konflik Ruang

Konflik ruang pada dasarnya terjadi ketika standarisasi atau ekspektasi tidak sesuai dengan realitas yang ada. Keterbatasan ruang seringkali menjadi pemicu utama terjadinya konflik ruang, terutama saat berbagai aktivitas harus menggunakan ruang yang sama. Fenomena ini menggambarkan kompleksnya interaksi antar aktivitas dan keragaman kebutuhan pengunjung dalam ruang terbatas. Menurut Carr et al (1992) ruang publik yang baik harus dapat mengakomodasi berbagai aktivitas pengguna tanpa menimbulkan konflik, melalui desain yang *responsive*, *democratic* dan bermakna. Konflik ruang dapat memberikan pengaruh negatif terhadap kualitas dan kenyamanan ruang publik bagi pengunjung.

Konflik ruang yang terjadi pada Lapangan Sudirman beragam, yang disebabkan oleh beberapa faktor seperti waktu, kenyamanan dan keterbatasan area. Salah satunya beradunya antar aktivitas. Pengunjung yang ingin bersantai atau kulineran merasa terganggu dengan aktivitas olahraga, yang terkadang bola basket mengenai mereka. Sebaliknya, pengunjung yang berolahraga juga merasa terbatas ruang geraknya dikarenakan pengunjung lain yang beraktivitas berdekatan dengan mereka. Permasalahan utama terletak pada minimnya pemisahan zona aktivitas.

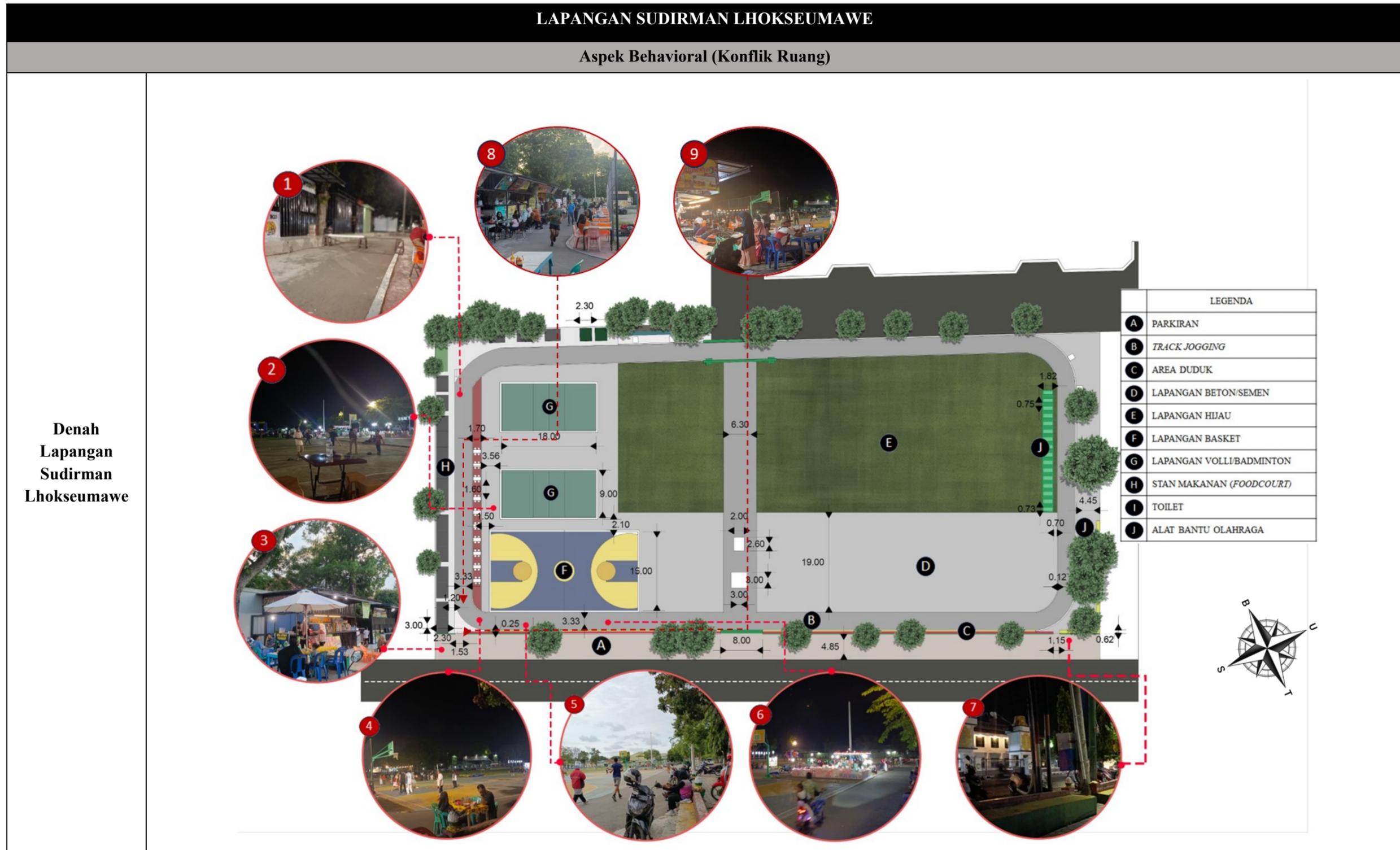
Lalu, masalah penerangan dan kebisingan juga merupakan salah satu konflik pada ruang publik. Pengunjung yang butuh ketenangan akan terganggu akibat motor listrik yang memiliki suara nyaring atau suara aktivitas lainnya. Pada malam hari, diperlukan penerangan lebih dan merata untuk menghindari *blind spot* yang akan menyebabkan masalah pada keamanan dan kenyamanan. Sudut kiri bagian depan lapangan yang butuh penerangan lebih yaitu sekitar area alat bantu olahraga, tempat duduk dan parkir.



Gambar 4.22 Konflik Ruang pada Malam Hari - Beradunya Aktivitas Bermain Bola dengan Kulineran (Analisa Penulis, 2024)

Konflik ruang yang jarang terjadi namun berakibat fatal seperti insiden kecelakaan motor listrik dan mobil *remote* ataupun cedera bola yang terlempar saat tengah bersantai di sudut lapangan. Hal ini sangat mengganggu keamanan serta kenyamanan pengunjung. Keterbatasan ruang, beragamnya aktivitas, dan kurangnya manajemen ruang yang efektif telah menciptakan kondisi yang berpotensi untuk terjadinya konflik ruang. Oleh karena itu, diperlukan lagi peningkatan dalam penataan ruang serta pengawasan dan edukasi bagi antar pengunjung untuk meminimalisir konflik ruang yang terjadi di Lapangan Sudirman Lhokseumawe.

Tabel 4.6 Analisis Konflik Ruang Lapangan Sudirman Lhokseumawe (Analisa Penulis, 2024)



Tabel 4.6 (lanjutan)

<p><b>Keterangan</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada malam hari pedagang <i>foodcourt</i> menutup jalur <i>track jogging</i>, dikarenakan beberapa anak-anak yang masih melewati area tersebut padahal sudah dilarang sebagai lintasan motor listrik maupun mobil <i>remote</i>. <i>Track jogging</i> yang hanya berjarak 3.33 m dan langsung berbatasan dengan area kuliner berupa tempat makan disebelah kanan yang berukuran 1,7m dan sebelah kiri dengan <i>foodcourt</i> yang berjarak 1.2 m berpotensi memunculkan konflik ruang yang pernah terjadi sebelumnya yaitu insiden kecelakaan kecil.</li> <li>2. Pada hari libur terutama malam minggu, pengunjung kuliner memadati area kuliner menyebabkan pedagang memperluas area hingga ke pinggiran lapangan voli.. Hal ini memicu konflik ruang yang mana sebelumnya tempat makan berjarak 3.56 m dan terhalang besi pembatas menjadi terhubung langsung ke lapangan. Ini menimbulkan konflik ruang antar pengunjung olahraga dan kuliner.</li> <li>3. Area kuliner yang menggunakan area parkir dan hampir menutupi pintu masuk sebelah kiri lapangan yang berukuran 1.53 m. Hal ini memunculkan potensi konflik ruang dikarenakan menghambat akses masuk beberapa pengunjung yang melewati area tersebut.</li> <li>4. Hal yang sama dengan <i>point 2</i>, pada malam minggu pengunjung yang memadati area kuliner memperluas area di <i>track jogging</i> berukuran 3.33 m. Hal ini mempersempit jarak dengan pengunjung yang berolahraga basket dan yang tengah bersantai di area duduk.</li> <li>5. Terlihat beberapa konflik ruang dimana jarak antara pengunjung yang bersantai dengan lapangan hanya 3.33 m. Hal ini menyebabkan potensi konflik ruang antar pengunjung yang bersantai dengan yang berolahraga basket. Lalu, jarak antara orang yang bersantai dengan <i>track jogging</i> hanya 25 cm. Ini juga dapat menjai potensi terjadinya konflik ruang antara pengunjung bersantai dan <i>jogging</i>.</li> <li>6. Pengunjung wahana bermain anak yang kadang menggunakan <i>track jogging</i> sebagai lintasan menimbulkan potensi konflik ruang antar area bersantai, yang kadang hanya berjarak setengah meter.</li> <li>7. Area <i>blind spot</i> biasanya terletak diujung lapangan karena pencahayaan yang kurang dan tertutupi oleh pohon. Hal ini dapat yang akan menyebabkan masalah pada keamanan dan kenyamanan.</li> <li>8. Area kuliner yang makin melebar hingga area <i>track jogging</i> membuat beberapa pengunjung antara pengunjung yang berolahraga dan berkuliner saling merasa terganggu.</li> <li>9. Area kiri yang rawan mengalami konflik ruang adalah sebelah kiri lapangan, ditambah intensitas pengunjung yang sering berkumpul pada bagian ini.</li> </ol>
<p><b>Analisis</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kurangnya pengaturan antar zonasi antar ruang, menyebabkan terjadinya tumpang tindih penggunaan ruang. Meskipun telah dilakukan pembagian zona, namun masih terdapat pelanggaran yang dilakukan oleh oknum tertentu. Selain itu, tata letak yang kurang optimal turut memperparah masalah ini.</li> <li>2. Peningkatan jumlah pengunjung, terutama pada akhir pekan menyebabkan permintaan akan ruang menjadi lebih tinggi dan memicu persaingan dalam penggunaan ruang. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya ruang yang tersedia untuk mengakomodasi kebutuhan pengunjung yang semakin meningkat.</li> <li>3. Kurangnya kesadaran akan kepentingan bersama, sehingga memunculkan potensi konflik ruang.</li> </ol>

Adapun berikut ini merupakan analisa aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawr pada aspek Bbehavioral selama seminggu sesuai waktu pada (tabel 3.2) sebagai berikut ini:

Tabel 4.7 Analisis Aktivitas di Lapangan Sudirman Lhokseumawe pada Aspek Behavioral Periode Seminggu (Analisa Penulis, 2024)

Senin, 20 MEI 2024		
Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe		
Waktu	Pagi (07.00 – 09.00 WIB)	Keterangan
<b>Simulasi Aktivitas</b>	<p style="text-align: center;">● Berolahraga ● Bersantai ● Kulineran ● Wahana bermain anak ● Apel TNI ● Berdagang</p>	<p>Pada pagi hari lapangan mengalami kelenggangan, kecuali aktivitas rutin oleh TNI yaitu upacara.</p> <p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="border: 1px solid pink; display: inline-block; width: 15px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Adaptasi Perilaku</li> <li><span style="border: 1px solid yellow; display: inline-block; width: 15px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Pola Interaksi Sosial</li> <li><span style="border: 1px solid blue; display: inline-block; width: 15px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Penggunaan Ruang</li> <li><span style="border: 1px solid red; display: inline-block; width: 15px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Konflik Ruang</li> </ul>
<b>Adaptasi Perilaku</b>	Adanya kegiatan Upacara membuat lapangan tidak bisa digunakan sementara untuk publik. Pengunjung menyesuaikan waktu aktivitas dengan jadwal upacara TNI.	
<b>Pola Interaksi Sosial</b>	Pola interaksi hanya terdapat antar TNI, Minimal dan terstruktur.	
<b>Penggunaan Ruang</b>	Teratur dan terprediksi.	
<b>Konflik Ruang</b>	-	

Tabel 4.7 (Lanjutan)

Senin, 20 MEI 2024

## Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Waktu	Sore (16.00 – 18.00 WIB)		Keterangan
Simulasi Aktivitas	 <p data-bbox="727 1318 1884 1354"> <span style="color: green;">●</span> Berolahraga    <span style="color: blue;">●</span> Bersantai    <span style="color: brown;">●</span> Kulineran    <span style="color: orange;">●</span> Wahana bermain anak    <span style="color: grey;">●</span> Apel TNI    <span style="color: red;">●</span> Berdagang </p>		<p data-bbox="2228 541 2677 808">Pada sore hari aktivitas di Lapangan Sudirman minim karena pengaruh cuaca yang hujan dan berangin. Hampir tidak adanya aktivitas, walaupun masih ada beberapa pedagang stan makanan (<i>foodcourt</i>) yang mulai buka.</p> <p data-bbox="2228 1060 2374 1081">Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="2228 1108 2478 1134"><span style="border: 1px solid pink; display: inline-block; width: 15px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Adaptasi Perilaku</li> <li data-bbox="2228 1144 2493 1169"><span style="border: 1px solid yellow; display: inline-block; width: 15px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Pola Interaksi Sosial</li> <li data-bbox="2228 1180 2487 1205"><span style="border: 1px solid blue; display: inline-block; width: 15px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Penggunaan Ruang</li> <li data-bbox="2228 1215 2448 1241"><span style="border: 1px solid red; display: inline-block; width: 15px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Konflik Ruang</li> </ul>
Adaptasi Perilaku	Pengunjung menunda aktivitas karena cuaca.		
Pola Interaksi Sosial	Terbatas pada area <i>foodcourt</i> .		
Penggunaan Ruang	Terpusat di area teduh (stan makanan).		
Konflik Ruang	Minimal karena cuaca membatasi aktivitas.		

Tabel 4.7 (Lanjutan)

Senin, 20 MEI 2024

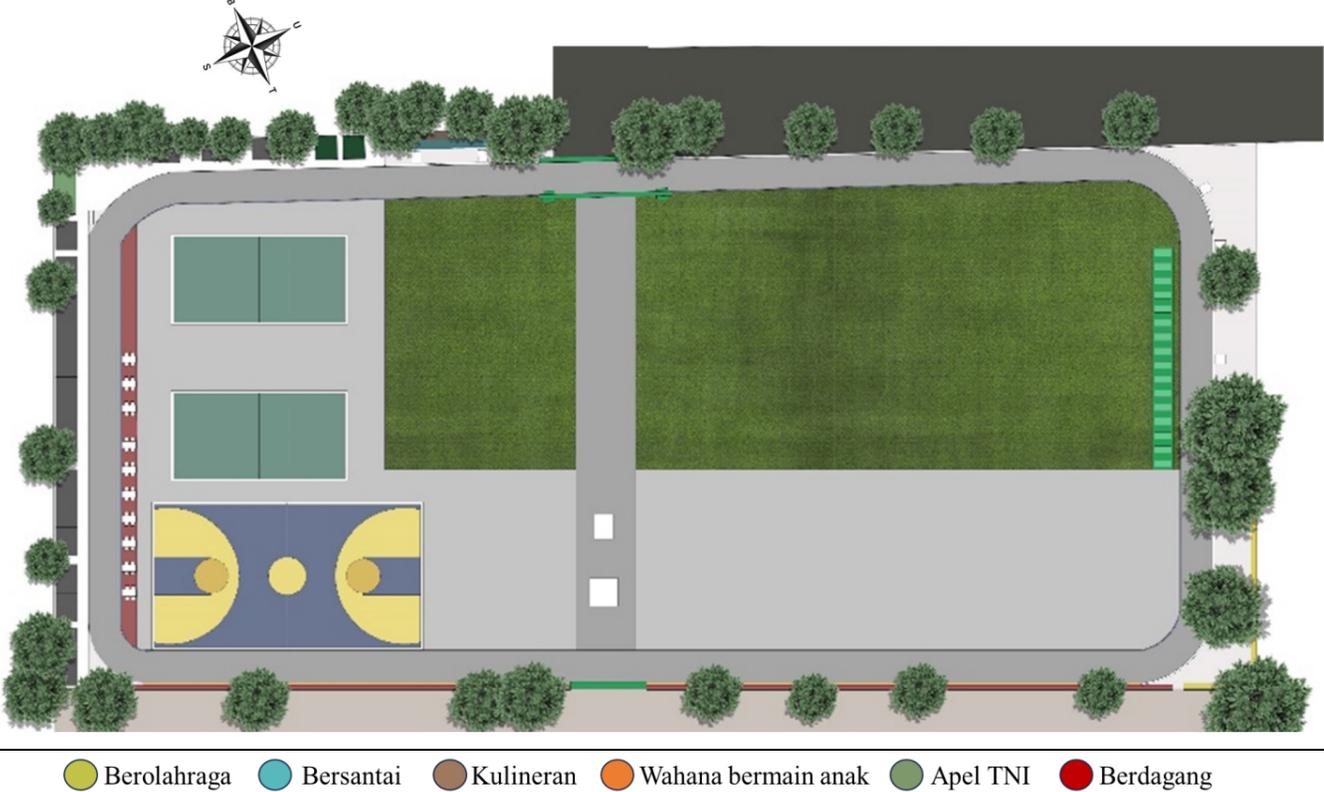
Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Waktu	Malam (20.00 – 22.00 WIB)		Keterangan
Simulasi Aktivitas			<p>Pada malam hari, aktivitas meningkat dibanding sore karena hujan yang sudah reda. Aktivitas kulineran, wahana bermain anak yang buka setiap malamnya, bersantai dan beberapa orang yang berolahraga.</p> <p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="border: 1px solid pink; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Adaptasi Perilaku</li> <li><span style="border: 1px solid yellow; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Pola Interaksi Sosial</li> <li><span style="border: 1px solid blue; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Penggunaan Ruang</li> <li><span style="border: 1px solid red; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Konflik Ruang</li> </ul>
Adaptasi Perilaku	Pengunjung mulai beraktivitas setelah cuaca membaik.		
Pola Interaksi Sosial	Meningkat di area kuliner dan wahana bermain anak (rekreasi).		
Penggunaan Ruang	Mulai terjadi pembagian ruang.		
Konflik Ruang	Minimal karena aktivitas yang sedikit dikarenakan cuaca.		

Tabel 4.7 (Lanjutan)

Selasa, 21 MEI 2024

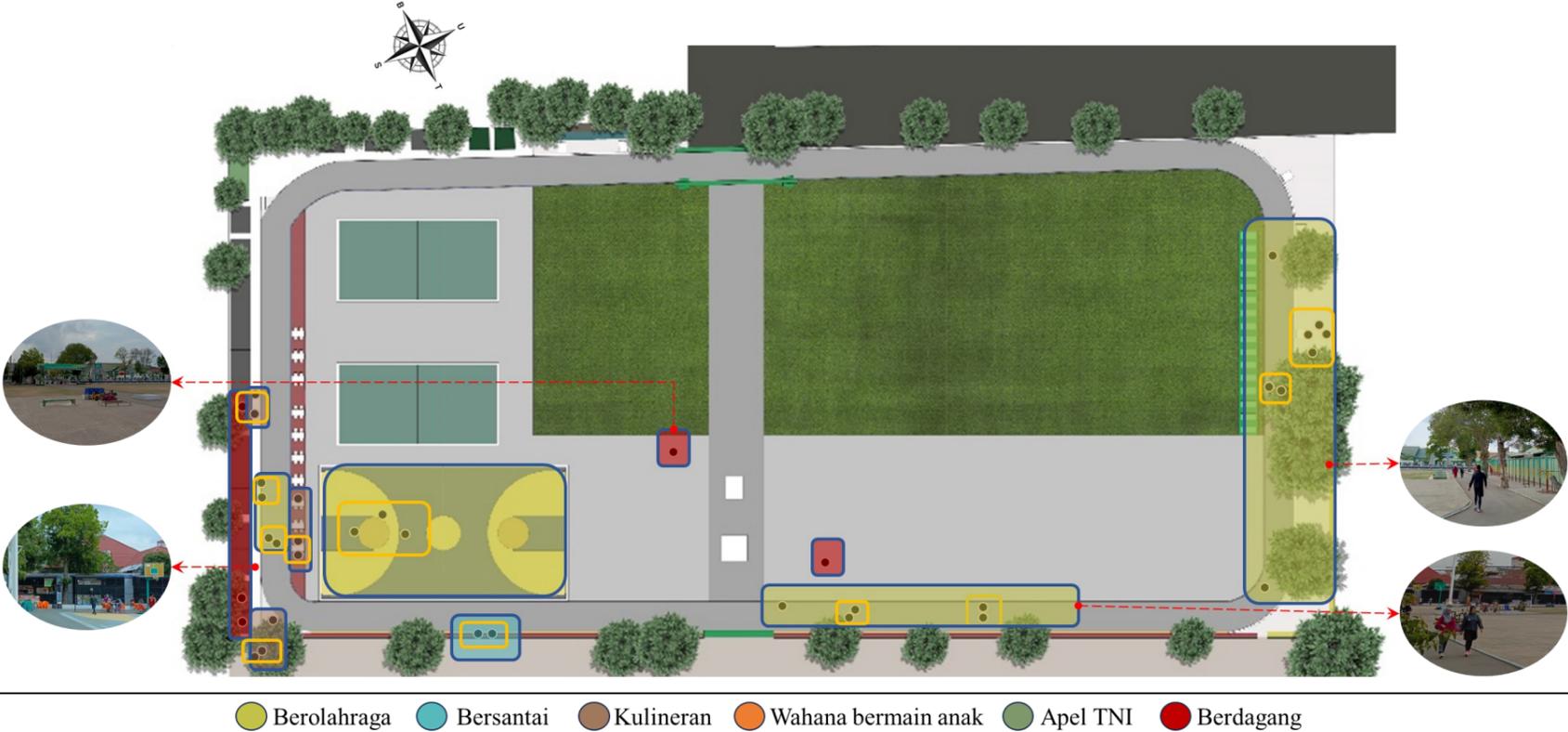
## Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Waktu	Pagi (07.00 – 09.00 WIB)	Keterangan
Simulasi Aktivitas	 <p data-bbox="736 1318 1893 1354">● Berolahraga ● Bersantai ● Kulineran ● Wahana bermain anak ● Apel TNI ● Berdagang</p>	<p data-bbox="2249 541 2674 716">Pada pagi hari aktivitas hampir tidak ada dikarenakan cuaca kurang mendukung yaitu hujan. Sehingga lapangan mengalami kelengangan.</p> <p data-bbox="2249 1119 2386 1146">Keterangan:</p> <ul data-bbox="2249 1171 2516 1304" style="list-style-type: none"> <li><span style="border: 1px solid pink; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Adaptasi Perilaku</li> <li><span style="border: 1px solid yellow; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Pola Interaksi Sosial</li> <li><span style="border: 1px solid blue; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Penggunaan Ruang</li> <li><span style="border: 1px solid red; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Konflik Ruang</li> </ul>
Adaptasi Perilaku	Pengunjung menghindari aktivitas karena cuaca.	
Pola Interaksi Sosial	Minimal.	
Penggunaan Ruang	Sangat terbatas.	
Konflik Ruang	Tidak ada.	

Tabel 4.7 (Lanjutan)

Selasa, 21 MEI 2024

Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Waktu	Sore (16.00 – 18.00 WIB)	Keterangan
Simulasi Aktivitas	 <p data-bbox="736 1310 1893 1346">● Berolahraga ● Bersantai ● Kulineran ● Wahana bermain anak ● Apel TNI ● Berdagang</p>	<p data-bbox="2243 537 2680 783">Pada sore hari aktivitas meningkat dibanding pagi hari, cuaca mulai sejuk walaupun mendung. Ada beberapa aktivitas di area olahraga, kuliner dan bersantai.</p> <p data-bbox="2243 1100 2386 1129">Keterangan:</p> <ul data-bbox="2243 1150 2516 1283" style="list-style-type: none"> <li><span style="border: 1px solid pink; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Adaptasi Perilaku</li> <li><span style="border: 1px solid yellow; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Pola Interaksi Sosial</li> <li><span style="border: 1px solid blue; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Penggunaan Ruang</li> <li><span style="border: 1px solid red; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Konflik Ruang</li> </ul>
Adaptasi Perilaku	Pengunjung mulai beraktivitas seiring cuaca membaik.	
Pola Interaksi Sosial	Mulai terbentuk kelompok-kelompok aktivitas.	
Penggunaan Ruang	Terbagi sesuai fungsi area.	
Konflik Ruang	Minimal karena aktivitas masih teratur.	

Tabel 4.7 (Lanjutan)

Selasa, 21 MEI 2024

Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Waktu	Malam (20.00 – 22.00 WIB)		Keterangan
<p><b>Simulasi Aktivitas</b></p>	<p style="text-align: center;">● Berolahraga ● Bersantai ● Kulineran ● Wahana bermain anak ● Apel TNI ● Berdagang</p>		<p>Pada malam hari sama halnya dengan pagi aktivitas minim dikarenakan cuaca yang kurang mendukung untuk beraktivitas yaitu hujan deras. Sehingga, lapangan mengalami kelengangan. Walaupun masih ada beberapa stan makanan yang tetap buka, pengunjung kulineran, PKL, pengunjung yang bersantai dan bermain wahana bermain anak setelah hujan reda.</p> <p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="border: 1px solid pink; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Adaptasi Perilaku</li> <li><span style="border: 1px solid yellow; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Pola Interaksi Sosial</li> <li><span style="border: 1px solid blue; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Penggunaan Ruang</li> <li><span style="border: 1px solid red; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Konflik Ruang</li> </ul>
<p><b>Adaptasi Perilaku</b></p>	<p>Pengunjung bertahan di area teduh.</p>		
<p><b>Pola Interaksi Sosial</b></p>	<p>Terbatas pada area tertutup. Kemudian ketika hujan reda mulai ada interaksi sosial pada area terbuka.</p>		
<p><b>Penggunaan Ruang</b></p>	<p>Terbagi sesuai fungsi area.</p>		
<p><b>Konflik Ruang</b></p>	<p>Minimal karena cuaca membatasi.</p>		

Tabel 4.7 (Lanjutan)

Rabu, 22 MEI 2024

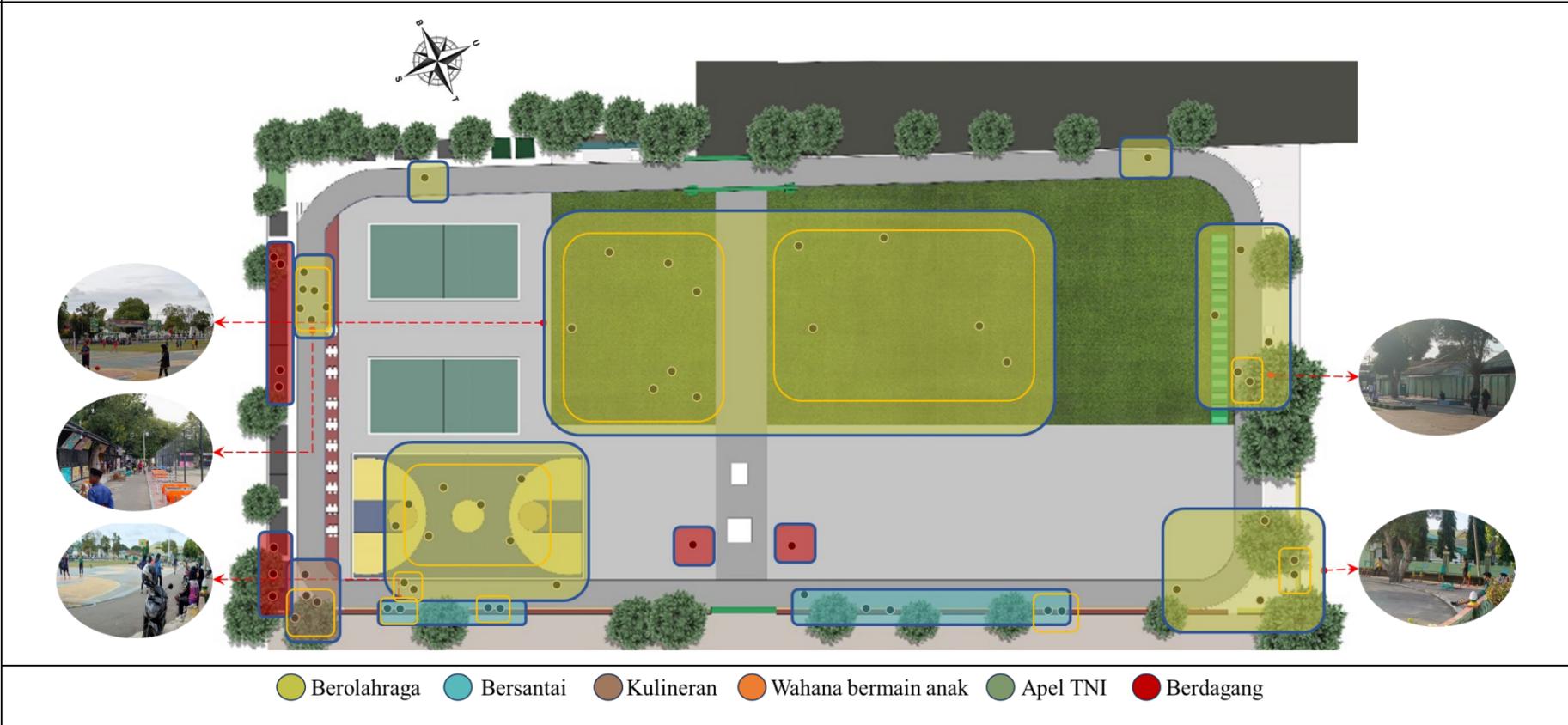
## Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Waktu	Pagi (07.00 – 09.00 WIB)		Keterangan
Simulasi Aktivitas	 <p data-bbox="736 1312 1893 1344">● Berolahraga ● Bersantai ● Kulineran ● Wahana bermain anak ● Apel TNI ● Berdagang</p>		<p data-bbox="2249 541 2674 619">Pada pagi hari di Lapangan Sudirman, terdapat apel pagi rutin oleh TNI.</p> <p data-bbox="2249 1024 2389 1052">Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="2249 1077 2496 1104">■ Adaptasi Perilaku</li> <li data-bbox="2249 1115 2516 1142">■ Pola Interaksi Sosial</li> <li data-bbox="2249 1152 2504 1180">■ Penggunaan Ruang</li> <li data-bbox="2249 1190 2466 1218">■ Konflik Ruang</li> </ul>
Adaptasi Perilaku	Pengunjung menghindari lapangan dikarenakan adanya kegiatan rutin TNI (apel pagi).		
Pola Interaksi Sosial	Teratur antara sesama TNI.		
Penggunaan Ruang	Terstruktur.		
Konflik Ruang	Minimal dengan koordinasi baik.		

Tabel 4.7 (Lanjutan)

Rabu, 22 MEI 2024

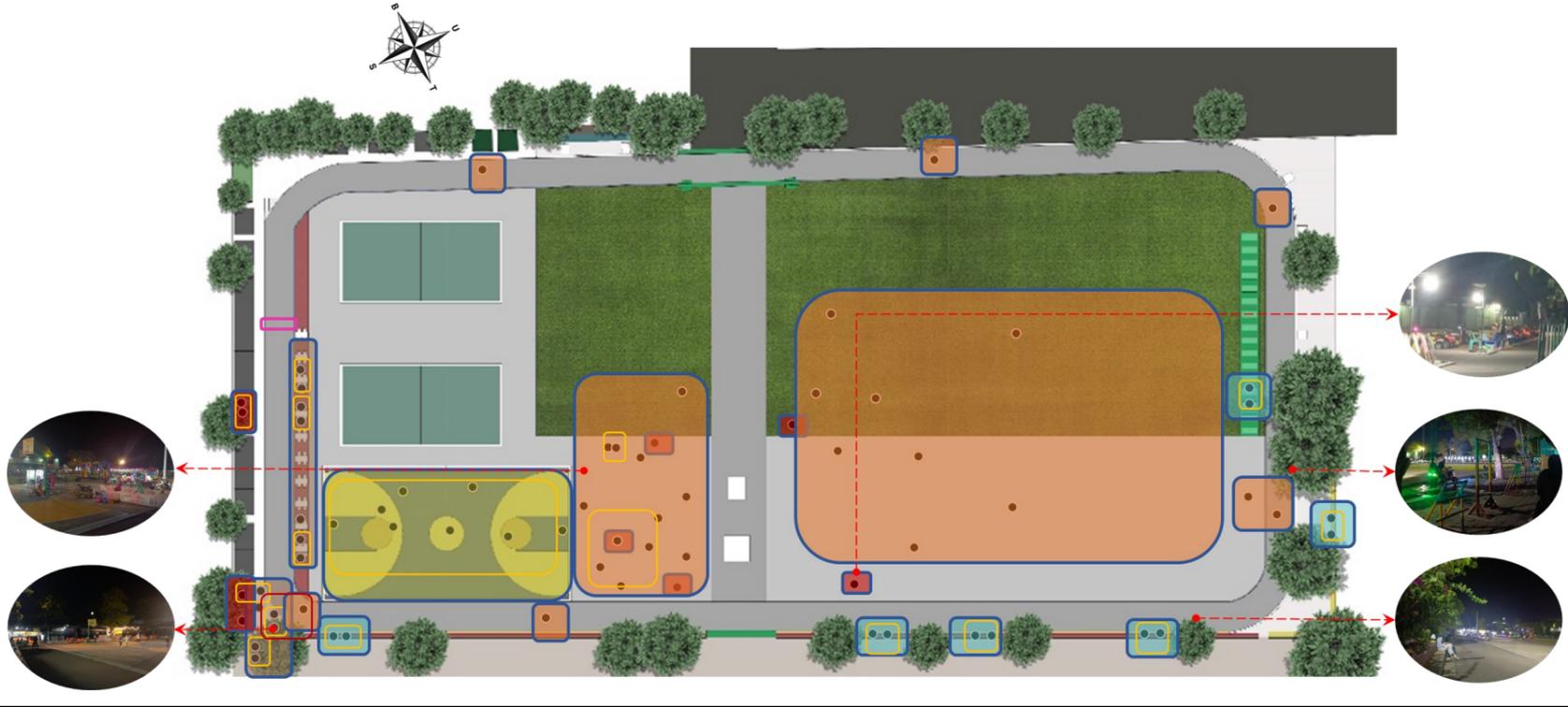
## Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Waktu	Sore (16.00 – 18.00 WIB)		Keterangan
Simulasi Aktivitas			<p>Pada sore hari adanya peningkatan aktivitas seperti hari sebelumnya. Dibandingkan dengan pagi hari.</p> <p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: pink;">▭</span> Adaptasi Perilaku</li> <li><span style="color: yellow;">▭</span> Pola Interaksi Sosial</li> <li><span style="color: blue;">▭</span> Penggunaan Ruang</li> <li><span style="color: red;">▭</span> Konflik Ruang</li> </ul>
<b>Adaptasi Perilaku</b>	Penyesuaian dengan kepadatan meningkat.		
<b>Pola Interaksi Sosial</b>	Mulai kompleks.		
<b>Penggunaan Ruang</b>	Mulai padat, namun masi terstruktur.		
<b>Konflik Ruang</b>	Minimal, karena masih bisa diatasi dengan baik.		

Tabel 4.7 (Lanjutan)

Rabu, 22 MEI 2024

Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Waktu	Malam (20.00 – 22.00 WIB)		Keterangan
Simulasi Aktivitas	 <p data-bbox="736 1318 1893 1354">● Berolahraga ● Bersantai ● Kulineran ● Wahana bermain anak ● Apel TNI ● Berdagang</p>		<p data-bbox="2243 541 2680 766">Pada malam hari, aktivitas semakin bervariasi, dan sama halnya dengan sore disini aktivitas mulai beragam. Bersantai, kulineran, berolahraga, dan wahana bermain anak.</p> <p data-bbox="2243 1123 2389 1155">Keterangan:</p> <ul data-bbox="2243 1165 2522 1312" style="list-style-type: none"> <li><span style="border: 1px solid pink; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Adaptasi Perilaku</li> <li><span style="border: 1px solid yellow; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Pola Interaksi Sosial</li> <li><span style="border: 1px solid blue; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Penggunaan Ruang</li> <li><span style="border: 1px solid red; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Konflik Ruang</li> </ul>
Adaptasi Perilaku	Strategi berbagi ruang. Pedagang memberi batasan berupa kursi penghalang agar anak-anak tidak sembarangan melewati area kuliner di malam hari.		
Pola Interaksi Sosial	Kompleks dan dinamis.		
Penggunaan Ruang	Mulai terjadi tumpang tindih.		
Konflik Ruang	Mulai muncul potensi konflik pada area kiri.		

Tabel 4.7 (Lanjutan)

Kamis, 23 MEI 2024

## Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Waktu	Pagi (07.00 – 09.00 WIB)	Keterangan
Simulasi Aktivitas	 <p data-bbox="736 1318 1893 1354">● Berolahraga ● Bersantai ● Kulineran ● Wahana bermain anak ● Apel TNI ● Berdagang</p>	<p data-bbox="2249 541 2674 716">Pada pagi hari di Lapangan Sudirman, adanya beberapa pengunjung sedang berolahraga sebelum dimulainya apel TNI rutin.</p> <p data-bbox="2249 1119 2386 1146">Keterangan:</p> <ul data-bbox="2249 1171 2516 1304" style="list-style-type: none"> <li><span style="border: 1px dashed pink; display: inline-block; width: 15px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Adaptasi Perilaku</li> <li><span style="border: 1px dashed yellow; display: inline-block; width: 15px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Pola Interaksi Sosial</li> <li><span style="border: 1px dashed blue; display: inline-block; width: 15px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Penggunaan Ruang</li> <li><span style="border: 1px dashed red; display: inline-block; width: 15px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Konflik Ruang</li> </ul>
Adaptasi Perilaku	Rutinitas teratur oleh TNI.	
Pola Interaksi Sosial	Terstruktur.	
Penggunaan Ruang	Efisien.	
Konflik Ruang	Minimal.	

Tabel 4.7 (Lanjutan)

Kamis, 23 MEI 2024

Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Waktu	Sore (16.00 – 18.00 WIB)	Keterangan
Simulasi Aktivitas	<p style="text-align: center;">● Berolahraga ● Bersantai ● Kulineran ● Wahana bermain anak ● Apel TNI ● Berdagang</p>	<p>Pada sore hari aktivitas meningkat dibanding pagi hari, cuaca mulai sejuk walaupun mendung. Ada beberapa aktivitas di area olahraga, kuliner dan bersantai.</p> <p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="border: 1px solid pink; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Adaptasi Perilaku</li> <li><span style="border: 1px solid yellow; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Pola Interaksi Sosial</li> <li><span style="border: 1px solid blue; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Penggunaan Ruang</li> <li><span style="border: 1px solid red; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Konflik Ruang</li> </ul>
Adaptasi Perilaku	Penyesuaian dengan keramaian. Terutama antara pengunjung jogging dan kulineran.	
Pola Interaksi Sosial	Meningkat.	
Penggunaan Ruang	Mulai padat.	
Konflik Ruang	Potensi konflik di area sebelah kiri lapangan antara orang berolahraga dengan kulineran.	

Tabel 4.7 (Lanjutan)

Kamis, 23 MEI 2024

## Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Waktu	Malam (20.00 – 22.00 WIB)		Keterangan
Simulasi Aktivitas	 <p data-bbox="744 1310 1902 1346"> <span style="color: green;">●</span> Berolahraga   <span style="color: blue;">●</span> Bersantai   <span style="color: brown;">●</span> Kulineran   <span style="color: orange;">●</span> Wahana bermain anak   <span style="color: green;">●</span> Apel TNI   <span style="color: red;">●</span> Berdagang </p>		<p data-bbox="2279 541 2674 810">Pada malam hari, lebih beragam aktivitas karena wahana permainan sudah buka semuanya seperti sewa motor listrik, rumah balon dll. Aktivitas di Lapangan Sudirman meningkat.</p> <p data-bbox="2279 1129 2407 1157">Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="2279 1178 2516 1205"><span style="color: pink;">□</span> Adaptasi Perilaku</li> <li data-bbox="2279 1213 2540 1241"><span style="color: yellow;">□</span> Pola Interaksi Sosial</li> <li data-bbox="2279 1249 2525 1276"><span style="color: blue;">□</span> Penggunaan Ruang</li> <li data-bbox="2279 1285 2487 1312"><span style="color: red;">□</span> Konflik Ruang</li> </ul>
Adaptasi Perilaku	Kompleks dengan banyak aktivitas.		
Pola Interaksi Sosial	Sangat dinamis.		
Penggunaan Ruang	Padat.		
Konflik Ruang	Tinggi di area berbagi yaitu pengunjung wahana bermain anak (motor listrik) dengan pengunjung yang sedang bersantai dan berolahraga.		

Tabel 4.7 (Lanjutan)

Jum'at, 24 MEI 2024

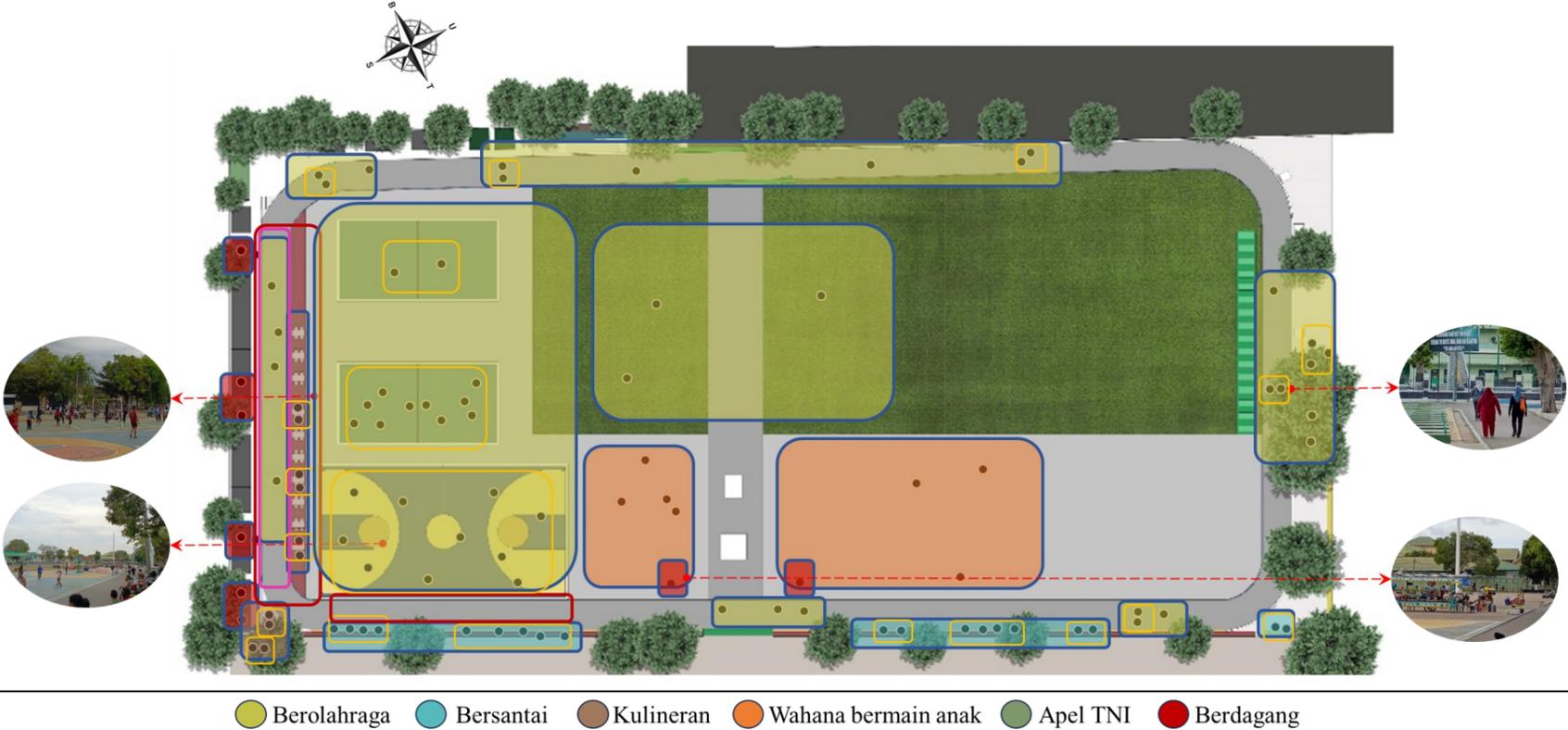
Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Waktu	Pagi (07.00 – 09.00 WIB)	Keterangan
Simulasi Aktivitas	<p style="text-align: center;">● Berolahraga ● Bersantai ● Kulineran ● Wahana bermain anak ● Apel TNI ● Berdagang</p>	<p>Pagi hari sama seperti hari-hari sebelumnya. Adanya beberapa pengunjung yang berolahraga sebelum dimulainya apel TNI.</p> <p>Keterangan:  <span style="border: 1px solid pink; display: inline-block; width: 10px; height: 10px;"></span> Adaptasi Perilaku  <span style="border: 1px solid yellow; display: inline-block; width: 10px; height: 10px;"></span> Pola Interaksi Sosial  <span style="border: 1px solid blue; display: inline-block; width: 10px; height: 10px;"></span> Penggunaan Ruang  <span style="border: 1px solid red; display: inline-block; width: 10px; height: 10px;"></span> Konflik Ruang</p>
Adaptasi Perilaku	Pola tetap.	
Pola Interaksi Sosial	Teratur.	
Penggunaan Ruang	Efisien.	
Konflik Ruang	Minimal.	

Tabel 4.7 (Lanjutan)

Jum'at, 24 MEI 2024

Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Waktu	Sore (16.00 – 18.00 WIB)		Keterangan
Simulasi Aktivitas			<p>Sore hari, lapangan mengalami peningkatan aktivitas oleh pengunjung yang berkunjung.</p> <p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="border: 1px solid pink; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Adaptasi Perilaku</li> <li><span style="border: 1px solid yellow; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Pola Interaksi Sosial</li> <li><span style="border: 1px solid blue; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Penggunaan Ruang</li> <li><span style="border: 1px solid red; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Konflik Ruang</li> </ul>
Adaptasi Perilaku	Penyesuaian dengan keramaian. Terutama area kiri lapangan.		
Pola Interaksi Sosial	Aktif.		
Penggunaan Ruang	Mulai padat.		
Konflik Ruang	Tinggi di area berbagi, yaitu area kiri lapangan antara pengunjung yang berolahraga dengan kulineran dan juga antara pengunjung olahraga basket dengan penonton karena jaraknya terlalu dekat hanya 3.33m dibatasi oleh <i>track jogging</i> , menimbulkan potensi konflik ruang (insiden kena bola).		

Tabel 4.7 (Lanjutan)

Jum'at, 24 MEI 2024

Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Waktu	Malam (20.00 – 22.00 WIB)	Keterangan
Simulasi Aktivitas	<p style="text-align: center;">● Berolahraga ● Bersantai ● Kulineran ● Wahana bermain anak ● Apel TNI ● Berdagang</p>	<p>Pada Jumat malam, aktivitas semakin beragam. Serta terdapat aktivitas rutin yaitu taekwondo yang beradu dengan aktivitas wahana bermain anak.</p> <p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adaptasi Perilaku</li> <li>Pola Interaksi Sosial</li> <li>Penggunaan Ruang</li> <li>Konflik Ruang</li> </ul>
Adaptasi Perilaku	Kompleks.	
Pola Interaksi Sosial	Sangat dinamis.	
Penggunaan Ruang	Padat dengan aktivitas beragam.	
Konflik Ruang	Pengunjung wahana bermain anak (motor listrik) dengan pengunjung yang tengah bersantai.	

Tabel 4.7 (Lanjutan)

Sabtu, 25 MEI 2024

Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Waktu	Pagi (07.00 – 09.00 WIB)	Keterangan
Simulasi Aktivitas	<p style="text-align: center;">● Berolahraga ● Bersantai ● Kulineran ● Wahana bermain anak ● Apel TNI ● Berdagang</p>	<p>Aktivitas di pagi hari meningkat dikarenakan merupakan akhir pekan. Walaupun masih aktivitas olahraga. Namun, pengunjung lebih banyak dibanding biasanya.</p> <p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="border: 1px solid pink; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Adaptasi Perilaku</li> <li><span style="border: 1px solid yellow; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Pola Interaksi Sosial</li> <li><span style="border: 1px solid blue; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Penggunaan Ruang</li> <li><span style="border: 1px solid red; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Konflik Ruang</li> </ul>
Adaptasi Perilaku	Penyesuaian dengan keramaian <i>weekend</i> .	
Pola Interaksi Sosial	Hanya antara pengunjung yang berolahraga. Tidak ada aktivitas lainnya.	
Penggunaan Ruang	Mulai padat, namun terstruktur karean cuman ada aktivitas olahraga.	
Konflik Ruang	-	

Tabel 4.7 (Lanjutan)

Sabtu, 25 MEI 2024

Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Waktu	Sore (16.00 – 18.00 WIB)	Keterangan
Simulasi Aktivitas	 <p style="text-align: center;">● Berolahraga ● Bersantai ● Kulineran ● Wahana bermain anak ● Apel TNI ● Berdagang</p>	<p>Pada sore hari, aktivitas semakin meningkat menjelang maghrib dikarenakan cuaca yang sejuk dan membuat nyaman dalam beraktivitas seperti olahraga, bersantai dan kulineran.</p> <p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="border: 1px solid pink; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Adaptasi Perilaku</li> <li><span style="border: 1px solid yellow; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Pola Interaksi Sosial</li> <li><span style="border: 1px solid blue; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Penggunaan Ruang</li> <li><span style="border: 1px solid red; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Konflik Ruang</li> </ul>
Adaptasi Perilaku	Strategi berbagi ruang. Terutama area kiri lapangan.	
Pola Interaksi Sosial	Sangat aktif dan dinamis.	
Penggunaan Ruang	Padat sesuai fungsi dan tujuan masing-masing pengunjung.	
Konflik Ruang	Tinggi di area berbagi, yaitu area kiri lapangan antara pengunjung jogging dengan kulineran.	

Tabel 4.7 (Lanjutan)

Sabtu, 25 MEI 2024

Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Waktu	Malam (20.00 – 22.00 WIB)		Keterangan
Simulasi Aktivitas			<p>Pada malam hari, yang merupakan malam minggu menambah kepadatan pada area lapangan, terutama area kuliner yang sampai melebarkan zona ke area olahraga. Aktivitas mengalami peningkatan. Terdapat juga wahana bermain anak sewa motor listrik yang kadang bersinggungan dengan pejalan kaki dan orang yang berolahraga.</p> <p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: pink;">▭</span> Adaptasi Perilaku</li> <li><span style="color: yellow;">▭</span> Pola Interaksi Sosial</li> <li><span style="color: blue;">▭</span> Penggunaan Ruang</li> <li><span style="color: red;">▭</span> Konflik Ruang</li> </ul>
Adaptasi Perilaku	Sangat kompleks. Terutama area kuliner yang melebar ke arah lapangan voli, sehingga mempersempit jarak dan tidak ada batasan lagi (dinding besi).		
Pola Interaksi Sosial	Maksimal.		
Penggunaan Ruang	Sangat padat.		
Konflik Ruang	Sangat tinggi, ditambah intensitas pengunjung yang lebih ramai dibanding dari biasanya.		

Tabel 4.7 (Lanjutan)

Minggu, 26 MEI 2024

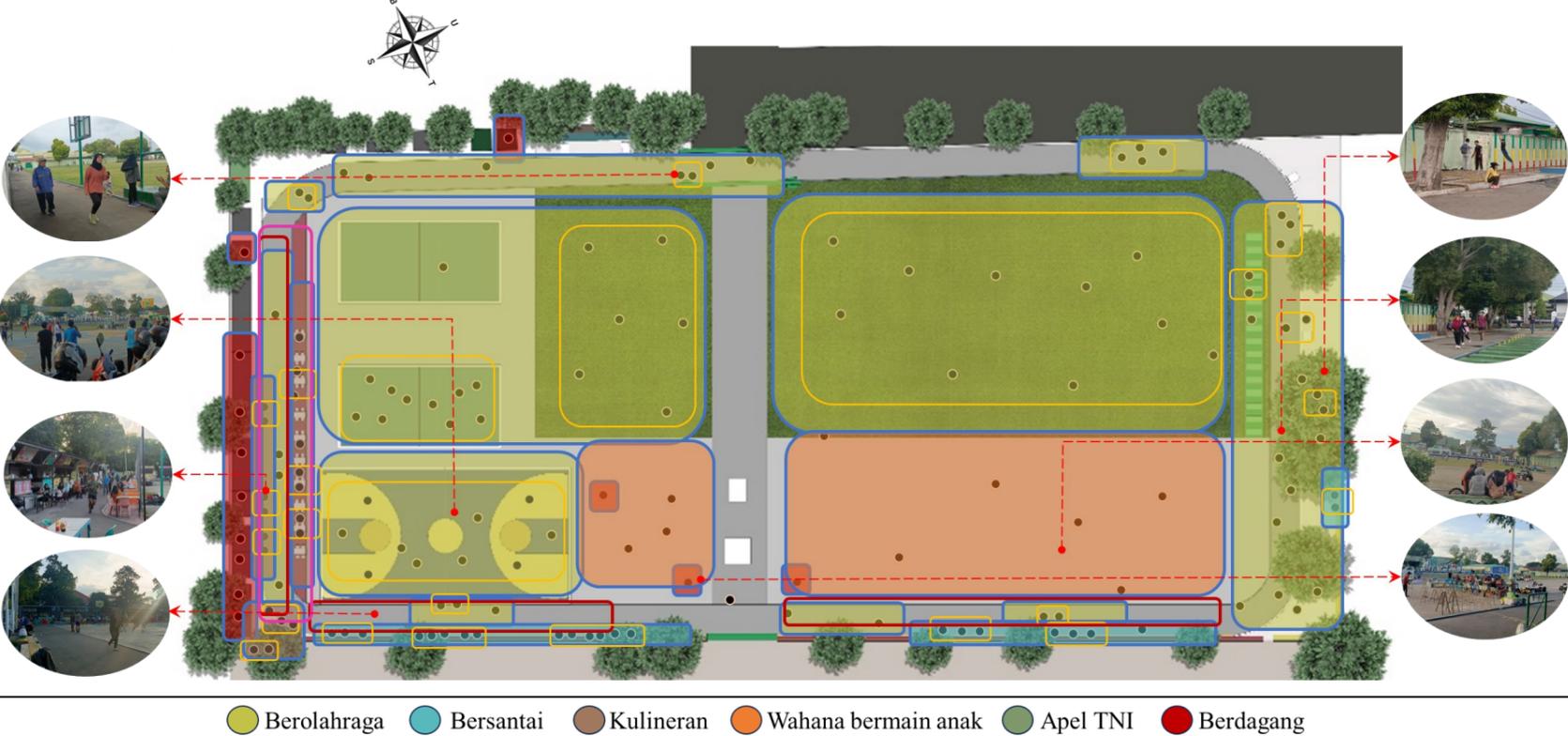
Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Waktu	Pagi (07.00 – 09.00 WIB)	Keterangan
Simulasi Aktivitas	<p style="text-align: center;">● Berolahraga ● Bersantai ● Kulineran ● Wahana bermain anak ● Apel TNI ● Berdagang</p>	<p>Aktivitas olahraga akhir pekan meningkat, ditambah cuaca yang mendukung sejuk dan hari libur. Namun, aktivitas yang terjadi masih bisa terkontrol dan teratur.</p> <p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="border: 1px solid pink; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Adaptasi Perilaku</li> <li><span style="border: 1px solid yellow; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Pola Interaksi Sosial</li> <li><span style="border: 1px solid blue; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Penggunaan Ruang</li> <li><span style="border: 1px solid red; display: inline-block; width: 10px; height: 10px; margin-right: 5px;"></span> Konflik Ruang</li> </ul>
Adaptasi Perilaku	Penyesuaian dengan keramaian.	
Pola Interaksi Sosial	Aktif.	
Penggunaan Ruang	Teratur meski ramai.	
Konflik Ruang	-	

Tabel 4.7 (Lanjutan)

Minggu, 26 MEI 2024

Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Waktu	Sore (16.00 – 18.00 WIB)	Keterangan
Simulasi Aktivitas	 <p data-bbox="736 1310 1893 1346"> <span style="color: green;">●</span> Berolahraga               <span style="color: blue;">●</span> Bersantai               <span style="color: brown;">●</span> Kulineran               <span style="color: orange;">●</span> Wahana bermain anak               <span style="color: lightgreen;">●</span> Apel TNI               <span style="color: red;">●</span> Berdagang         </p> <p data-bbox="2249 1125 2516 1310"> <b>Keterangan:</b>  <span style="border: 1px solid pink; display: inline-block; width: 10px; height: 10px;"></span> Adaptasi Perilaku  <span style="border: 1px solid yellow; display: inline-block; width: 10px; height: 10px;"></span> Pola Interaksi Sosial  <span style="border: 1px solid blue; display: inline-block; width: 10px; height: 10px;"></span> Penggunaan Ruang  <span style="border: 1px solid red; display: inline-block; width: 10px; height: 10px;"></span> Konflik Ruang         </p>	<p data-bbox="2249 541 2677 764">                 Pada siang hari, aktivitas akhir pekan sangat ramai dan mulai meningkat dibanding pagi dan lebih beragam. Hal ini juga dikarenakan cuaca yang cerah.             </p> <p data-bbox="2249 1125 2386 1150">Keterangan:</p>
Adaptasi Perilaku	Kompleks.	
Pola Interaksi Sosial	Sangat dinamis.	
Penggunaan Ruang	Sangat padat.	
Konflik Ruang	Tinggi, ditambah <i>weekend</i> membuat intensitas pengunjung melonjak dibanding hari biasanya.	

Tabel 4.7 (Lanjutan)

Minggu, 26 MEI 2024

Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Waktu	Malam (20.00 – 22.00 WIB)		Keterangan
Simulasi Aktivitas			<p>Aktivitas pada malam hari lebih ramai dibanding sore hari. Dengan aneka aktivitas yang beragam. Serta potensi kesesakan aktivitas yang juga meningkat karena beberapa aktivitas ditempatkan yang sama seperti motor listrik yang beradu dengan pengunjung yang bersantai.</p> <p>Keterangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: pink;">█</span> Adaptasi Perilaku</li> <li><span style="color: yellow;">█</span> Pola Interaksi Sosial</li> <li><span style="color: blue;">█</span> Penggunaan Ruang</li> <li><span style="color: red;">█</span> Konflik Ruang</li> </ul>
Adaptasi Perilaku	Sangat kompleks. Terutama area kuliner yang melebar ke arah lapangan voli, sehingga mempersempit jarak dan tidak ada batasan lagi (dinding besi).		
Pola Interaksi Sosial	Maksimal.		
Penggunaan Ruang	Sangat padat.		
Konflik Ruang	Antara pengunjung wahana bermain anak (motor listrik) dengan pengunjung yang tengah bersantai dan kulineran.		

Analisis aktivitas di Lapangan Sudirman Lhokseumawe pada aspek behavioral periode seminggu menunjukkan bahwasanya dinamika aktivitas yang beragam. Adaptasi perilaku pengunjung yang sangat dipengaruhi oleh oleh dinamika temporal dan kondisi lingkungan. Kemudian, pola interaksi sosial meningkat di sore dan malam hari terutama di malam minggu dan minggu sore dikarenakan *wekeend*. Lalu, penggunaan ruang yang mulai beragam dan kompleks ketika sore dan malam hari. Hal ini mencerminkan karakteristik ruang publik yang hidup dan adaptif. Selanjutnya, konflik ruang tertinggi terjadi pada malam hari dan akhir pekan dikarenakan intensitas pengunjung yang lebih ramai dibanding hari biasanya. Kondisi ini menggambarkan tantangan pengelolaan ruang publik dalam mengakomodasi beragam kebutuhan dan kepentingan pengunjung.

#### 4.3.3 Aspek Emosional

Aspek ini berkaitan dengan hal yang melibatkan respon mental/psikologis dan emosional pengunjung terhadap ruang publik.

##### a) Kenyamanan

Menurut Gifford (2007), kenyamanan memiliki dimensi yang kompleks yang meliputi aspek emosional sebagai salah satu komponennya. Aspek emosional dalam kenyamanan berkaitan dengan bagaimana seseorang merasakan dan merespons terhadap lingkungan sekitarnya. Kenyamanan merupakan aspek penting dalam suatu ruang publik. Kenyamanan mencakup hal fisik, psikologis maupun sosial. Hal tersebut saling terhubung yang akan mempengaruhi kenyamanan pengunjung dalam beraktivitas. Ruang publik yang sukses harus dapat memenuhi kebutuhan kenyamanan penggunaannya secara menyeluruh (Carr et al., 1992).

Pada aspek fisik, Lapangan Sudirman Lhokseumawe dipengaruhi oleh *eksisting* atau kondisi lingkungan serta fasilitas yang ada. Keberadaan area duduk yang cukup, toilet yang bersih dapat meningkatkan kenyamanan bagi pengunjung. Pada aspek psikologis, kenyamanan pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe mencakup pada hal relaksasi, aman, dan kebebasan dalam beraktivitas. Penerangan yang memadai saat malam hari selain memberikan

visibilitas juga akan memberi rasa aman bagi pengunjung. Estetika juga mempengaruhi kenyamanan psikologi pengunjung. Penataan ruang yang baik, desain yang menarik, dan kebersihan dapat memberikan kenyamanan yang menyenangkan. Sebaliknya jika area lapangan kotor dan tidak terawat dapat mengurangi kenyamanan. Pada aspek sosial kenyamanan di Lapangan Sudirman Lhokseumawe akan dipengaruhi oleh interaksi antar pengunjung dan tingkat kesesakan dan kelengangan pengunjung. Pada sore menjelang malam terutama di akhir pekan, lapangan akan mengalami tingkat kesesakan yang tinggi. Hal ini dapat mengurangi kenyamanan pengunjung. Namun sebaliknya, bagi sebagian pengunjung kesesakan berdampak positif karena dapat meningkatkan rasa nyaman karena terciptanya suasana yang hidup di keramaian.

Hasil survei menunjukkan sejauh ini pengunjung Lapangan Sudirman merasa cukup nyaman dan hanya sebagian kecil yang merasa kurang nyaman. Temuan menunjukkan bahwa 75% responden merasa nyaman dengan kondisi *existing* lapangan, sementara 25% sisanya mengungkapkan ketidaknyamanan terutama terkait dengan tumpang tindih ruang.

Lapangan Sudirman Lhokseumawe telah berhasil menciptakan lingkungan yang secara umum mendukung kenyamanan emosional pengunjungnya. Namun, terdapat ruang untuk peningkatan, terutama dalam hal pengelolaan kapasitas dan distribusi pengunjung. Keseimbangan antara aspek fisik, psikologis, dan sosial perlu terus dijaga dan ditingkatkan untuk memastikan keberlanjutan fungsi lapangan sebagai ruang publik yang nyaman. Strategi pengelolaan yang lebih adaptif, terutama pada periode *peak hours* dapat dipertimbangkan untuk mengoptimalkan pengalaman pengunjung.



Gambar 4.23 Parkiran yang Mulai Rusak (Dokumentasi Pribadi, 2024)

b) Kepuasan

Kepuasan mengacu pada hal bagaimana ruang publik berhasil memenuhi kebutuhan penggunanya. Menurut Gifford (2007), kepuasan merupakan aspek emosional yang terbentuk dari interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Kepuasan pengguna ruang publik dipengaruhi oleh tiga aspek utama: kenyamanan fisik, kualitas interaksi sosial, dan aksesibilitas (Carr et al., 1992). Namun, pada konflik ruang seperti kesesakan maupun kelengangan juga dapat mengurangi kepuasan karena tidak memenuhi kebutuhan pengunjung maupun tidak sesuai harapan pengunjung saat berkunjung. Namun, kepuasan pengunjung juga bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan dasar melainkan dapat menciptakan kenangan dan pengalaman yang memuaskan.

Pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe ditemukan beberapa fasilitas yang mulai rusak, serta adanya masalah konflik ruang yang dapat menyebabkan penurunan dalam kepuasan pengunjung. Hal ini sangat mempengaruhi kualitas suatu ruang publik. Kemudian ketika pengunjung di area kuliner yang seharusnya berada di area kuliner mulai memakai area olahraga karena keterbatasan ruang juga mempengaruhi kepuasan pengunjung (Gambar 4.24). Hal ini dikarenakan pengunjung satu sama lain antar area akan merasa terganggu ruang geraknya dalam beraktivitas. Meskipun demikian, mayoritas responden menyatakan tingkat kepuasan yang cukup, dengan hanya sebagian kecil yang menyatakan ketidakpuasan.



Gambar 4.24 Pengunjung Area Kuliner Menggunakan Area Olahraga karena Kekurangan Ruang (Dokumentasi Pribadi, 2024)

Lapangan Sudirman Lhokseumawe memiliki beberapa fasilitas yang rusak, konflik ruang. Hal ini dapat membuat adanya penurunan kualitas ruang publik sehingga memicu penurunan kepuasan pengunjung. Situasi ini dapat meningkatkan persepsi kesesakan, bahkan jika kepadatan aktual tidak berubah.

c) Keamanan

Keamanan merupakan faktor yang dapat mempengaruhi persepsi dan pengalaman seseorang dalam suatu lingkungan. Keamanan dapat mempengaruhi pengalaman pengunjung dan kualitas suatu ruang publik. Keamanan memiliki makna berbeda bagi setiap orang. Menurut Carmona et al (2010) keamanan dalam ruang publik dapat ditingkatkan melalui pengawasan alami (*natural surveillance*), pencahayaan yang memadai, dan zonasi aktivitas yang tepat. Ada yang merasa aman di tengah keramaian karena menciptakan pengawasan alami. Apalagi ketika berkunjung sendiri ke lapangan. Namun, ada yang sebaliknya karena kesesakan meningkatkan risiko konflik ruang atau insiden seperti pencopetan, pelecehan dan lainnya. Hal ini sangat relevan bagi pengguna yang rentan seperti anak-anak, Perempuan, lansia maupun penyandang disabilitas.

Temuan di Lapangan Sudirman Lhokseumawe menunjukkan bahwa mayoritas pengunjung merasa aman, terutama karena keberadaan institusi TNI (Korem 011 Lilawangsa, Kodim 0103, dan Polisi Militer) di sekitar

lokasi. Namun, ditemukan beberapa kekhawatiran spesifik seperti pengawasan anak-anak di tengah aktivitas beragam, keamanan parkir di area dengan penerangan redup, serta konflik aktivitas antar pengunjung seperti insiden bola yang mengenai pengunjung lain dan gangguan dari penggunaan motor listrik.



Gambar 4.25 Penerangan yang Kurang Mengganggu Keamanan Pengunjung (Analisa Penulis, 2024)

Permasalahan keamanan di Lapangan Sudirman lebih berfokus pada konflik internal antar pengguna dibandingkan ancaman eksternal. Hal ini sejalan dengan teori Gifford tentang kompleksitas persepsi keamanan dalam ruang publik. Meskipun kehadiran institusi militer memberikan jaminan keamanan dari tindak kejahatan, masih diperlukan penataan zonasi aktivitas yang lebih baik dan penerapan desain yang mendukung pengawasan alami untuk mengurangi konflik penggunaan ruang. Perbaikan sistem pencahayaan dan pengaturan vegetasi juga diperlukan untuk meningkatkan persepsi keamanan di area-area tertentu.

#### 4.4 Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas berdasarkan adaptasi teori Gifford (2007), antara lain:

##### 4.4.1 Faktor Personal

Faktor personal merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi aktivitas seperti kondisi psikologis, pengalaman, dan kepribadian. Adaptasi juga merupakan

aspek dari faktor personal. Sebagian orang mungkin dapat menyesuaikan diri dalam beraktivitas, namun ada yang sebaliknya. Menurut Gifford (2007) faktor personal sebagai elemen kunci dalam memahami persepsi dan respons individu dalam beraktivitas. Teorinya menekankan lima aspek utama: karakteristik kepribadian, pengalaman masa lalu, ekspektasi situasional, preferensi ruang dan privasi, serta kemampuan adaptasi. Interaksi antara faktor-faktor personal ini dengan kondisi lingkungan menentukan bagaimana seseorang dalam beraktivitas. Faktor personal juga tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial-budaya, dimana aktivitas tersebut berlangsung (Lang, 1994).

Pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe faktor personal yang terjadi contohnya pengunjung yang *ektrovert* merasa nyaman dengan keramaian saat acara-acara besar seperti Festival Meurah Silu, sementara bagi pengunjung *introvert* akan memilih waktu lapangan lebih sepi agar menciptakan ketenangan dalam beraktivitas (berolahraga). Data 100 pengunjung melalui wawancara dan kuesioner lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka menyadari pentingnya faktor personal dalam mempengaruhi persepsi mereka terhadap keramaian. 52 orang mengatakan bahwa faktor pribadi cukup mempengaruhi, 25 orang merasa sedikit terpengaruh, 16 orang sangat terpengaruh, dan hanya 7 orang yang merasa tidak terpengaruh sama sekali. Ketika diminta untuk memilih faktor personal yang paling berpengaruh, kebanyakan responden memilih karakteristik pribadi 30 orang, diikuti oleh kemampuan adaptasi 28 orang dan keinginan akan ruang dan privasi 24 orang. Faktor-faktor lain seperti ekspektasi situasional oleh 6 orang dan gabungan semua faktor juga oleh 8 orang, sementara pengalaman masa lalu hanya dipilih oleh 4 orang.

Faktor personal memainkan peran krusial dalam membentuk pola aktivitas di Lapangan Sudirman Lhokseumawe. Dominasi karakteristik pribadi dan kemampuan adaptasi sebagai faktor yang paling berpengaruh mengindikasikan bahwa desain dan pengelolaan ruang publik perlu mempertimbangkan keberagaman karakteristik penggunanya. Hal ini sejalan dengan teori Gifford (2007) yang menekankan pentingnya memahami interaksi antara faktor personal

dengan lingkungan dalam menciptakan ruang publik yang inklusif dan responsif terhadap kebutuhan penggunanya..

#### 4.4.2 Faktor Sosial

Faktor sosial mengacu pada masalah sosial yang terbentuk dalam beraktivitas. Keberadaan dan persepsi orang lain di sekitar dapat mempengaruhi aktivitas. Menurut Gifford (2007) faktor sosial memainkan peran vital dalam membentuk pengalaman individu di ruang publik. Ia mengidentifikasi terdapat lima aspek kunci faktor sosial: keberadaan dan karakteristik orang lain, kualitas interaksi sosial, dinamika kelompok dan konflik, informasi sosial, serta norma sosial dan budaya terkait aktivitas. Karakteristik orang yang beraneka ragam dapat membuat seseorang merasa nyaman bahkan sebaliknya dalam keramaian. Persilihan antar kelompok pengguna ruang publik juga berkontribusi dalam pengalaman beraktivitas. Interaksi positif yang tercipta dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan kenyamanan yang meningkatkan walaupun di tengah keramaian. Apabila interaksi yang terjadi pasif atau minim maka dapat menimbulkan perasaan terisolasi di tengah keramaian. Jenis informasi mengenai aktivitas yang disebarkan juga dapat mempengaruhi respon pengunjung dalam beraktivitas di ruang publik. Semua hal yang berkaitan dengan faktor sosial tersebut saling berkaitan yang menciptakan pengalaman kompleks dan dinamis dalam beraktivitas. Elemen-elemen sosial ini tidak berdiri sendiri, melainkan berinteraksi secara kompleks dengan faktor personal dan lingkungan. Interaksi ini menghasilkan pengalaman beraktivitas yang dinamis dan bervariasi, menunjukkan bahwa beraktivitas bukan hanya ditentukan oleh desain fisiknya, tetapi juga oleh bagaimana ruang tersebut memfasilitasi interaksi sosial yang positif (Gehl, 2011).

Data 100 pengunjung Lapangan Sudirman Lhokseumawe menunjukkan bahwa mayoritas mengakui adanya pengaruh faktor sosial dalam beraktivitas. Dimana dari jumlah tersebut, 56 orang menyatakan faktor sosial cukup berpengaruh, 20 orang merasa pengaruhnya sedikit, 19 orang sangat berpengaruh dan yang merasa tidak mempengaruhi sama sekali sebanyak 5 orang. Faktor yang paling signifikan adalah keberadaan dan karakteristik orang lain 54 orang, diikuti oleh kualitas interaksi sosial 19 orang. Faktor-faktor lain seperti dinamika

kelompok dan konflik sebanyak 14 orang, informasi sosial 7 orang, semua faktor 5 orang serta norma sosial dan budaya 1 orang.

Faktor sosial di Lapangan Sudirman Lhokseumawe dalam membentuk aktivitas ruang publik, dengan keberadaan orang lain dan kualitas interaksi sosial sebagai faktor dominan. Hal ini menunjukkan bahwa pengunjung sangat sensitif terhadap konteks sosial di sekitar mereka. Hal ini sejalan dengan teori Gifford (2007) yang menekankan kompleksitas interaksi sosial dalam ruang publik. Temuan ini mengimplikasikan pentingnya manajemen ruang publik yang mempertimbangkan dinamika sosial untuk menciptakan pengalaman yang positif bagi semua pengunjung.

#### 4.4.3 Faktor Fisik

Faktor fisik memiliki peran penting dalam bagaimana orang beraktivitas dan berinteraksi dengan ruang publik. Menurut Gifford (2007) elemen-elemen fisik seperti ukuran ruang, desain, fasilitas, vegetasi, jalur sirkulasi, dan infrastruktur pendukung dapat mempengaruhi aktivitas dan kenyamanan pengunjung. Ukuran dari suatu ruang publik mempengaruhi potensi terjadinya aktivitas. Ruang yang dapat menampung dan memenuhi kebutuhan pengguna akan terasa nyaman meski di tengah keramaian. Desain yang bervariasi dan fasilitas yang tersedia pada ruang publik seperti lapangan dapat mengurangi konsentrasi kesesakan di satu area. Sehingga, pengunjung bisa menikmati atau beraktivitas tanpa terburu-buru. Penataan vegetasi dan area hijau selain dapat meningkatkan estetika, juga dapat menciptakan ruang dalam ruang sebagai pembatas alami serta mengurangi ketidaknyamanan terutama di waktu yang panas. Desain jalur pejalan kaki, area parkir juga mempengaruhi dalam sirkulasi distribusi pengunjung. Jalur yang lebar dapat mengurangi kepadatan akibat kemacetan. Sementara itu, area parkir yang mudah diakses dapat mengurangi kesesakan di titik-titik masuk ke lapangan. Keberadaan dan penempatan fasilitas umum seperti tempat sampah dan penerangan juga berkontribusi dalam pengalaman pengunjung di ruang publik. Tempat sampah yang strategis dapat menjaga kebersihan tiap sudut area. Penerangan yang baik tidak hanya meningkatkan rasa aman, namun dapat juga penggunaan ruang yang lebih lama dan merata tiap harinya. Semua elemen fisik diatas menciptakan respon

dalam beraktivitas. Pengoptimalan elemen fisik tersebut dapat menciptakan ruang publik yang lebih nyaman dan aman dalam beraktivitas. Menurut Carmona et al (2010) kualitas fisik ruang publik memiliki dampak langsung terhadap intensitas dan pola penggunaannya.

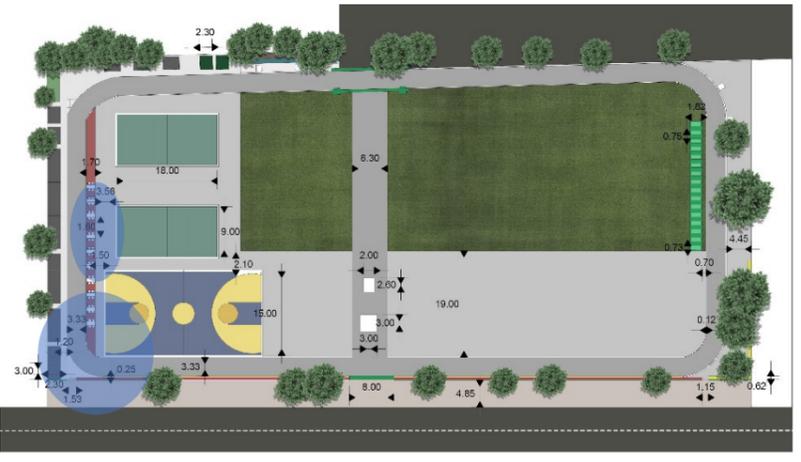
Data 100 pengunjung Lapangan Sudirman Lhokseumawe menunjukkan bahwa 53 responden menganggap faktor fisik cukup mempengaruhi dalam beraktivitas. Ukuran ruang menjadi faktor yang paling banyak dipilih 41% sebagai penyebab utama aktivitas, diikuti oleh fasilitas 16%, fasilitas pendukung 14% , jalur sirkulasi 12%, semua faktor 11% dan desain 5%. Menariknya, vegetasi menjadi faktor yang paling jarang dipilih yaitu 1%. Survei juga mengungkapkan bahwa tingkat aktivitas di lapangan dipengaruhi oleh waktu, hari, dan cuaca, dengan tingkat tertinggi terjadi pada akhir pekan saat cuaca cerah, terutama di sore dan malam hari. Pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe terdapat berbagai jenis fasilitas antara lain tempat duduk, stan makanan, *track jogging*, lapangan olahraga, alat bantu olahraga, toilet, dan parkir. Hingga fasilitas pendukung seperti tempat sampah, vegetasi dan penerangan. Hal ini mendukung sifat lapangan ini yang multifungsi. Namun, fasilitas-fasilitas tersebut sudah ada beberapa yang mulai rusak dan butuh perbaikan ataupun peningkatan yang lebih baik. Pembagian ruang yang jelas antara area tiap aktivitas berbeda juga perlu ditekankan lagi, agar tidak menimbulkan konflik ruang untuk meminimalisir kesesakan yang terjadi. Kemudian, tingkat aktivitas pada ruang publik di Lapangan Sudirman Lhokseumawe dipengaruhi oleh waktu, hari dan cuaca. Akhir pekan, terutama saat cuaca cerah, menunjukkan tingkat kesesakan tertinggi. Cuaca buruk seperti hujan dan guntur secara signifikan mengurangi aktivitas dan kesesakan. Waktu sore dan malam hari cenderung lebih ramai dibandingkan pagi hari, kecuali untuk kegiatan apel TNI di pagi hari kerja. Konflik ruang paling sering terjadi di malam hari akhir pekan saat berbagai aktivitas (olahraga, kuliner, dan wahana bermain anak) berbaur di area yang sama sehingga mengalami potensi kesesakan yang lebih tinggi di waktu ini.

Faktor fisik memainkan peran vital dalam menentukan keberhasilan Lapangan Sudirman Lhokseumawe sebagai ruang publik. Dominasi ukuran ruang

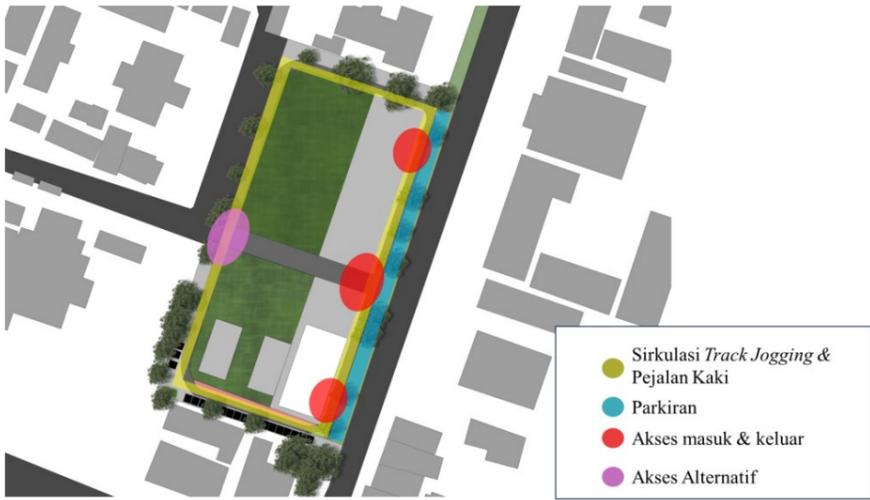
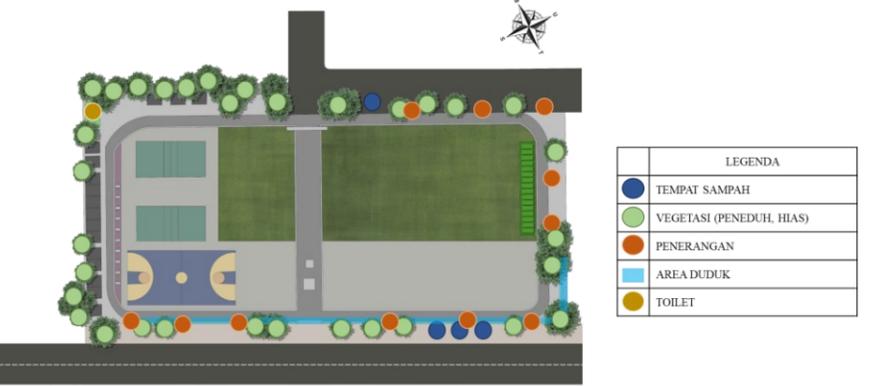
sebagai faktor utama menunjukkan pentingnya kapasitas dan distribusi ruang yang memadai. Pola penggunaan temporal dan spasial yang terungkap mengimplikasikan perlunya strategi pengelolaan yang lebih adaptif, terutama dalam mengakomodasi berbagai aktivitas pada waktu-waktu puncak. Sejalan dengan teori Gifford (2007), temuan ini menegaskan bahwa optimalisasi elemen fisik, termasuk pemeliharaan fasilitas dan pengaturan zonasi aktivitas sangat krusial dalam menciptakan ruang publik yang nyaman dan berkelanjutan.

Adapun Hasil pembahasan kajian aktivitas di Lapangan Sudirman Lhokseumawe dapat dilihat pada tabel 4.8:

Tabel 4.8 Hasil Pembahasan Kajian Aktivitas di Lapangan Sudirman Lhokseumawe (Analisa Penulis, 2024)

Kajian Aktivitas Lapangan Sudirman Lhokseumawe				
Parameter	Indikator	Dokumentasi	Keterangan	Hasil
Aspek Situasional	Kepadatan Spasial	 <p>LEGENDA</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>AREA OLAHRAGA</li> <li>AREA BERSANTAI</li> <li>AREA KULINER</li> <li>AREA REKREASI (BERMAIN ANAK)</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>mayoritas 100 pengunjung (48%) merasa area tersebut tidak terlalu padat. Sementara itu, (46%) menganggap area cukup padat, dan hanya sedikit yang merasa sangat padat (2%) atau sepi (4%).</li> <li>Area olahraga menjadi lokasi terpadat menurut (56%) responden, diikuti oleh area kuliner (27%), area bersantai (12%), dan area rekreasi/wahana bermain anak (5%).</li> </ol>	Lapangan Sudirman Lhokseumawe menunjukkan variasi kepadatan berdasarkan waktu dan lokasi. Meski luas, distribusi pengunjung tidak merata, mempengaruhi persepsi kesesakan di area tertentu.
	Tata letak		<ol style="list-style-type: none"> <li>Tata letak antar beberapa fasilitas memiliki jarak yang terlalu dekat. Potensi kesesakan aktivitas terlihat di bagian lapangan zona kiri terutama saat akhir pekan di waktu sore dan malam.</li> <li>Data pengunjung Lapangan Sudirman Lhokseumawe menunjukkan bahwa mayoritas 100 pengunjung (66%) merasa tata letak lapangan Sudirman cukup efektif. Sementara itu, (20%) menganggap sangat efektif, (12%) kurang efektif dan hanya sedikit yang merasa tidak efektif (2%).</li> </ol>	Meskipun tata letak Lapangan Sudirman Lhokseumawe sudah cukup efektif berdasarkan persepsi mayoritas pengunjung, masih diperlukan penyempurnaan terutama dalam hal pengaturan jarak antar fasilitas.

Tabel 4.8 (Lanjutan)

	<p>Aksesibilitas</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lapangan ini memiliki aksesibilitas yang cukup baik dan memiliki beberapa aspek yang sesuai dengan teori aksesibilitas Gifford (2007), terutama dalam hal lokasi strategis dan <i>multiple points of entry</i>.</li> <li>2. Akses pintu masuk bagian depan sebelah kiri memiliki ukuran terlalu kecil dan sering kali terhalang oleh orang yang berkuliner ketika sore menjelang malam.</li> </ol>	<p>Terdapat beberapa area yang memerlukan perbaikan dan penambahan akses khusus bagi penyandang disabilitas yang belum ditemukan pada lapangan ini. Namun, aksesibilitas pada Lapangan ini tidak begitu mempengaruhi kesesakan aktivitas.</p>
	<p>Fasilitas pendukung</p>		<p>Lapangan Sudirman Lhokseumawe terdiri dari elemen-elemen yang melengkapi fungsi utama lapangan, antara lain area duduk, peneduh, toilet, tempat sampah, dan penerangan.</p>	<p>Kurangnya perawatan sehingga sebagian fasilitas mulai rusak dan tidak terawat. Diperlukan evaluasi dan peningkatan pada fasilitas-fasilitas tersebut sehingga dapat mengurangi potensi konflik ruang terutama pada area duduk dan parkir.</p>
<p>Aspek Behavioral</p>	<p>Adaptasi perilaku</p>	 <p>Penghalang Track Jogging pada Malam Hari oleh Pedagang Kuliner</p>	<p>Pengunjung umumnya mampu beradaptasi dengan baik, terlihat dari cara menghindari konflik ruang serta pemilihan waktu dan area untuk berbagai aktivitas.</p>	<p>Pengunjung dan pengguna lapangan telah mengembangkan berbagai strategi untuk mengelola kesesakan aktivitas dan potensi konflik dalam penggunaan ruang bersama.</p>

Tabel 4.8 (Lanjutan)

		 <p>Pengunjung yang Mencari Area yang Lebih Sepi Saat Ada Acara <i>Live Music</i> di Acara <i>Artjeh Space</i></p>		
	<p>Pola Interaksi Sosial</p>	 <p>Pola Interaksi Sosial Di Lapangan Sudirman Lhokseumawe</p>	<p>Interaksi sosial beragam dan dinamis, dengan kesesakan aktivitas dapat mempengaruhi pola interaksi. Pada pagi hari pola interaksi yang terjadi di Lapangan Sudirman minim interaksi. Pada sore hari mulai meningkat. Dan malam hari jauh lebih meningkat. Hal ini juga berpengaruh pada waktu dan cuaca. Pola interaksi yang terbentuk membuktikan Lapangan ini merupakan lapangan multifungsi yang masih perlu penataan ulang untuk menghindari konflik ruang ketika terjadinya potensi kesesakan aktivitas.</p>	<p>Pengunjung beradaptasi terhadap kepadatan tinggi melalui pembentukan kelompok kecil, negosiasi ruang, dan pengembangan norma tak tertulis. Meski demikian, interaksi spontan positif masih terjadi, menunjukkan bahwa desain lapangan dan konteks sosial..</p>
	<p>Penggunaan Ruang</p>	 <p>Penggunaan Ruang Pagi Hari      Penggunaan Ruang Sore Hari</p>	<p>Penggunaan ruang bervariasi tergantung waktu, dengan pagi hari didominasi aktivitas olahraga, sementara sore dan malam lebih beragam.</p>	<p>Penggunaan ruang cukup fleksibel, namun risiko kesesakan tinggi terutama pada sore dan malam hari. Terutama i akhir pekan dan <i>event</i> besar.</p>

Tabel 4.8 (Lanjutan)

		 <p>Penggunaan Ruang Malam Hari</p>		
	Konflik Ruang	 <p>Konflik Ruang pada Malam Hari (Beradunya Aktivitas bermain bola dengan kulineran)</p>	<p>Konflik ruang yang terjadi di Lapangan Sudirman Lhokseumawe dikarenakan beradunya berbagai aktivitas dalam ruang terbatas, seperti gangguan antar aktivitas atau masalah penerangan dan kebisingan. Konflik ruang di lapangan Sudirman terlihat di area kiri lapangan.</p>	<p>Keterbatasan ruang, beragamnya aktivitas, dan kurangnya manajemen ruang yang efektif telah menciptakan kondisi yang kondusif untuk terjadinya konflik ruang hingga meningkatkan potensi kesesakan aktivitas.</p>
Aspek Emosional	Kenyamanan	 <p>Fasilitas Parkir yang Mulai Rusak</p>	<p>Tingkat kenyamanan bervariasi tergantung waktu dan lokasi, dengan kesesakan dapat mengurangi kenyamanan pengunjung.</p>	<p>Lapangan Sudirman Lhokseumawe secara umum sejalan dengan teori Gifford (2007) tentang kenyamanan dan persepsi kesesakan. Meskipun pengunjung merasa nyaman, masih ada yang perlu adanya peningkatan seperti fasilitas yang mulai rusak.</p>

Tabel 4.8 (Lanjutan)

	Kepuasan	 <p data-bbox="670 793 1516 856">Pengunjung Area Kuliner Menggunakan Area Olahraga Karena Kekurangan Ruang</p>	<p data-bbox="1599 401 2095 674">Pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe tingkat kepuasan pengunjung umumnya baik, dengan akses yang mudah dijangkau oleh pengunjung. Namun beberapa faktor fisik seperti fasilitas yang mulai rusak mengurangi tingkat kepuasan pengunjung.</p>	<p data-bbox="2148 401 2763 527">Fasilitas yang rusak, konflik ruang, dan penurunan kualitas ruang publik berkontribusi pada penurunan kepuasan pengunjung.</p>
	Keamanan	 <p data-bbox="744 1262 1442 1297">Penerangan yang Kurang Mengganggu Keamanan Pengunjung</p>	<p data-bbox="1599 856 2095 1178">Persepsi keamanan di Lapangan Sudirman Lhokseumawe umumnya baik, namun perlu peningkatan di beberapa area, seperti area kuliner dan olahraga yang memiliki potensi kesesakan aktivitas tinggi terutama ketika akhir pekan. Lalu, pada malam hari butuh penerangan lebih.</p>	<p data-bbox="2148 856 2763 1129">Lapangan Sudirman Lhokseumawe sangat sesuai dengan teori Gifford (2007) tentang keamanan dalam lingkungan publik. Masalah-masalah yang diidentifikasi, seperti penerangan yang kurang memadai, kekhawatiran orang tua, dan potensi konflik di keramaian.</p>

## 4.5 Rekapitulasi Penelitian

Adapun rekapitulasi pada penelitian ini sebagai berikut:

### 4.5.1 Rekapitulasi Jenis-jenis aktivitas

Berikut ini rekapitulasi jenis-jenis aktivitas periode seminggu di Lapangan Sudirman Lhokseumawe:

Tabel 4.9 Rekapitulasi Jenis-Jenis Aktivitas Periode Seminggu di Lapangan Sudirman Lhokseumawe (Analisa Penulis, 2024)

Hari/Tanggal	Waktu	Jenis-jenis Aktivitas		
		Kebutuhan	Pilihan	Sosial
Senin, 20 Mei 2024	Pagi	✓	x	✓
	Sore	✓	✓	x
	Malam	✓	✓	✓
Selasa, 21 Mei 2024	Pagi	x	x	x
	Sore	✓	✓	✓
	Malam	✓	✓	✓
Rabu, 22 Mei 2024	Pagi	✓	x	✓
	Sore	✓	✓	✓
	Malam	✓	✓	✓
Kamis, 23 Mei 2024	Pagi	✓	✓	✓
	Sore	✓	✓	✓
	Malam	✓	✓	✓
Jumat, 24 Mei 2024	Pagi	✓	x	✓
	Sore	✓	✓	✓
	Malam	✓	✓	✓
Sabtu, 25 Mei 2024	Pagi	✓	✓	✓
	Sore	✓	✓	✓
	Malam	✓	✓	✓
Minggu, 26 Mei 2024	Pagi	✓	✓	✓
	Sore	✓	✓	✓
	Malam	✓	✓	✓

Berdasarkan tabel diatas, Lapangan Sudirman memiliki tiga jenis aktivitas sesuai dengan teori Gehl (2011). Dimana aktivitas kebutuhan yang mendominasi pada lapangan ini. Diikuti aktivitas sosial, lalu aktivitas pilihan. Hal ini dikarenakan pengaruh cuaca dan beberapa faktor lainnya seperti faktor personal, sosial dan fisik.

## 4.5.2 Rekapitulasi Kajian aktivitas

Berikut ini rekapitulasi kajian aktivitas periode seminggu di Lapangan Sudirman Lhokseumawe:

Tabel 4.10 Rekapitulasi Kajian Aktivitas Periode Seminggu di Lapangan Sudirman Lhokseumawe (Analisa Penulis, 2024)

Hari/Tanggal	Parameter	Indikator	Waktu Penelitian		
			Pagi	Sore	Malam
Senin, 20 Mei 2024	Situsional	Kepadatan Spasial	x	x	x
		Tata Letak	✓	✓	✓
		Aksesibilitas	✓	✓	✓
		Fasilitas Pendukung	✓	x	x
	Behavioral	Adaptasi Perilaku	✓	✓	✓
		Pola Interaksi Sosial	✓	✓	✓
		Penggunaan Ruang	✓	✓	✓
		Konflik Ruang	x	x	x
	Emosional	Kenyamanan	✓	x	✓
		Kepuasan	✓	x	✓
Keamanan		✓	✓	✓	
Selasa, 21 Mei 2024	Situsional	Kepadatan Spasial	x	x	✓
		Tata Letak	x	✓	✓
		Aksesibilitas	x	✓	✓
		Fasilitas Pendukung	✓	x	x
	Behavioral	Adaptasi Perilaku	✓	✓	✓
		Pola Interaksi Sosial	x	✓	✓
		Penggunaan Ruang	x	✓	✓
		Konflik Ruang	x	x	x
	Emosional	Kenyamanan	x	✓	✓
		Kepuasan	x	✓	✓
Keamanan		x	✓	✓	
Rabu, 22 Mei 2024	Situsional	Kepadatan Spasial	x	✓	✓
		Tata Letak	✓	✓	✓
		Aksesibilitas	✓	✓	✓
		Fasilitas Pendukung	✓	x	x
	Behavioral	Adaptasi Perilaku	✓	✓	✓
		Pola Interaksi Sosial	✓	✓	✓
		Penggunaan Ruang	✓	✓	✓
Konflik Ruang	x	x	✓		

Tabel 4.10 (Lanjutan)

	Emosional	Kenyamanan	✓	✓	✓
		Kepuasan	✓	✓	✓
		Keamanan	✓	✓	✓
Kamis, 23 Mei 2024	Situsional	Kepadatan Spasial	x	✓	✓
		Tata Letak	✓	✓	✓
		Aksesibilitas	✓	✓	✓
		Fasilitas Pendukung	✓	x	x
	Behavioral	Adaptasi Perilaku	✓	✓	✓
		Pola Interaksi Sosial	✓	✓	✓
		Penggunaan Ruang	✓	✓	✓
		Konflik Ruang	x	✓	✓
	Emosional	Kenyamanan	✓	✓	✓
		Kepuasan	✓	✓	✓
		Keamanan	✓	✓	✓
	Jumat, 24 Mei 2024	Situsional	Kepadatan Spasial	x	✓
Tata Letak			✓	✓	✓
Aksesibilitas			✓	✓	✓
Fasilitas Pendukung			✓	x	x
Behavioral		Adaptasi Perilaku	✓	✓	✓
		Pola Interaksi Sosial	✓	✓	✓
		Penggunaan Ruang	✓	✓	✓
		Konflik Ruang	x	✓	✓
Emosional		Kenyamanan	✓	✓	✓
		Kepuasan	✓	✓	✓
		Keamanan	✓	✓	✓
Sabtu, 25 Mei 2024		Situsional	Kepadatan Spasial	✓	✓
	Tata Letak		✓	✓	✓
	Aksesibilitas		✓	✓	✓
	Fasilitas Pendukung		✓	x	x
	Behavioral	Adaptasi Perilaku	✓	✓	✓
		Pola Interaksi Sosial	✓	✓	✓
		Penggunaan Ruang	✓	✓	✓
		Konflik Ruang	x	✓	✓
	Emosional	Kenyamanan	✓	x	x
		Kepuasan	✓	x	x
		Keamanan	✓	x	x

Tabel 4.10 (Lanjutan)

Minggu, 26 Mei 2024	Situasional	Kepadatan Spasial	x	✓	✓
		Tata Letak	✓	✓	✓
		Aksesibilitas	✓	✓	✓
		Fasilitas Pendukung	✓	x	x
	Behavioral	Adaptasi Perilaku	✓	✓	✓
		Pola Interaksi Sosial	✓	✓	✓
		Penggunaan Ruang	✓	✓	✓
		Konflik Ruang	x	✓	✓
	Emosional	Kenyamanan	✓	x	x
		Kepuasan	✓	x	x
Keamanan		✓	x	x	

Berdasarkan tabel 4.10 kajian aktivitas yang terjadi di Lapangan Sudirman Lhokseumawe didominasi oleh aspek behavioral. Hal ini menunjukkan aktivitas yang terjadi di lapangan ini berkaitan dengan hal bagaimana individu atau kelompok dalam berperilaku dan berinteraksi dalam ruang publik. Juga terdapat variasi pemenuhan aspek situasional, behavioral, dan emosional pada waktu pagi, sore, dan malam. Aspek situasional seperti kepadatan spasial dan tata letak cenderung tidak terpenuhi pada pagi dan sore hari, namun lebih baik di malam hari. Aksesibilitas dan fasilitas pendukung umumnya memenuhi kebutuhan pada semua waktu, meskipun terdapat beberapa kekurangan tertentu. Dari aspek behavioral, pola interaksi sosial dan penggunaan ruang terpenuhi lebih dominan di sore dan malam hari, namun potensi konflik ruang meningkat pada waktu-waktu tersebut. Dari aspek emosional, kenyamanan dan keamanan sering terpenuhi pada malam hari, sementara kepuasan pengunjung bervariasi tergantung waktu dan aktivitas. Secara keseluruhan, sore hari menjadi waktu dengan tantangan tertinggi dalam memenuhi berbagai indikator, sementara malam hari menunjukkan tingkat kepuasan dan kenyamanan yang lebih baik secara umum.

#### 4.5.3 Rekapitulasi Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas

Berikut ini rekapitulasi faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas periode seminggu di Lapangan Sudirman Lhokseumawe:

Tabel 4.11 Rekapitulasi Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Periode Seminggu di Lapangan Sudirman Lhokseumawe (Analisa Penulis, 2024)

Hari/Tanggal	Waktu	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas		
		Personal	Sosial	Fisik
Senin, 20 Mei 2024	Pagi	✓	x	✓
	Sore	✓	✓	✓
	Malam	✓	✓	✓
Selasa, 21 Mei 2024	Pagi	x	x	✓
	Sore	✓	✓	✓
	Malam	✓	✓	✓
Rabu, 22 Mei 2024	Pagi	✓	x	✓
	Sore	✓	✓	✓
	Malam	✓	✓	✓
Kamis, 23 Mei 2024	Pagi	✓	x	✓
	Sore	✓	✓	✓
	Malam	✓	✓	✓
Jumat, 24 Mei 2024	Pagi	✓	x	✓
	Sore	✓	✓	✓
	Malam	✓	✓	✓
Sabtu, 25 Mei 2024	Pagi	✓	✓	✓
	Sore	✓	✓	✓
	Malam	✓	✓	✓
Minggu, 26 Mei 2024	Pagi	✓	✓	✓
	Sore	✓	✓	✓
	Malam	✓	✓	✓

Berdasarkan Tabel 4.11 rekapitulasi faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas periode seminggu di Lapangan Sudirman Lhokseumawe menunjukkan bahwasanya terdapat 3 faktor yang mempengaruhinya yaitu faktor personal, faktor sosial dan faktor fisik. Faktor fisik terbukti paling konsisten memengaruhi aktivitas di Lapangan Sudirman sepanjang waktu dan hari, didukung oleh fasilitas dan desain ruang publik yang memadai. Faktor sosial menjadi dominan di sore dan malam hari, saat interaksi sosial dan aktivitas kelompok meningkat, sementara faktor personal lebih signifikan di pagi hari karena aktivitas olahraga dan rutinitas individu (apel TNI). Pengaruh waktu terhadap faktor-faktor ini menunjukkan bahwa di pagi hari aktivitas lebih bergantung pada kebutuhan personal dan fisik, di sore hari interaksi

sosial mulai meningkat dipengaruhi norma budaya waktu santai, dan malam hari didominasi oleh aktivitas kelompok yang melibatkan banyak orang. Untuk mendukung aktivitas ini, diperlukan peningkatan infrastruktur fisik, terutama di malam hari dan akhir pekan yang sangat padat, serta penataan zona aktivitas yang lebih jelas untuk mengurangi konflik penggunaan ruang, seperti antara wahana bermain dan pengunjung yang bersantai.

#### 4.5.4 Rekapitulasi Secara Keseluruhan pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe

Berikut ini rekapitulasi secara keseluruhan pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe:

Tabel 4.12 Rekapitulasi Secara Keseluruhan pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe (Analisa Penulis, 2024)

No.	Teori			
1.	Aktivitas ruang publik	Aktivitas Kebutuhan	✓	
		Aktivitas Pilihan	✓	
		Aktivitas Sosial	✓	
2.	Kajian Aktivitas	Aspek Situsalional	Kepadatan Spasial	✓
			Tata Letak	✓
			Aksesibilitas	✓
			Fasilitas Pendukung	x
		Aspek Behavioral	Adaptasi Perilaku	✓
			Pola Interaksi Sosial	✓
			Penggunaan Ruang	✓
			Konflik Ruang	✓
		Aspek Emosional	Kenyamanan	✓
			Kepuasan	✓
Keamanan	✓			
3.	Faktor-Faktor Aktivitas	Faktor Personal	✓	
		Faktor Sosial	✓	
		Faktor Fisik	✓	

Rekapitulasi secara keseluruhan pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe menunjukkan bahwasanya lapangan ini sesuai dengan teori Gehl (2011) mengenai aktivitas-aktivitas di ruang publik yaitu:

1. Aktivitas kebutuhan, yang dilakukan karena dasar kebutuhan ; berolahraga untuk kesehatan, berdagang untuk mencari nafkah dan bersantai untuk kesehatan mental ataupun *refreshing*.
2. Aktivitas pilihan, yang dilakukan ketika ada waktu luang ; berolahraga pilihan (basket, voli, sepak bola, taekwondo, jogging dan alat bantu olahraga), bersantai, kulineran dan wahana bermain anak.
3. Aktivitas sosial, yang dilakukan sesama pengunjung menghasilkan interaksi sosial; olahraga tim (basket, sepak bola, voli, dan taekwondo), acara khusus (pameran, festival, acara komunitas, bazar, dll), dan bercengkerama sesama pengunjung.

Lapangan Sudirman menghadirkan ruang publik dinamis yang didominasi aktivitas olahraga, sekaligus dilengkapi beragam aktivitas pilihan dan sosial. Keberagaman fungsi ini menjadikan lapangan tidak sekadar area olahraga, melainkan kawasan multifungsional yang responsif terhadap kebutuhan masyarakat, serta menghadirkan pengalaman ruang publik yang hidup dan bermakna.

Lapangan Sudirman Lhokseumawe juga telah berhasil mengimplementasikan aspek-aspek dari adaptasi teori Gifford (2007) mengenai kajian aktivitas kompleks melalui interaksi dinamis antara tiga faktor utama: personal, sosial, dan fisik. Faktor personal yang tercermin dari karakteristik individu dan kemampuan adaptasi, faktor sosial yang tampak melalui interaksi dan keberadaan orang lain, serta faktor fisik yang ditentukan oleh dimensi ruang. Ketiga faktor ini saling terhubung membentuk dinamika aktivitas yang beragam dan kompleks di Lapangan Sudirman Lhokseumawe. Meskipun demikian, masih terdapat ruang untuk peningkatan, khususnya pada aspek situasional bagian fasilitas pendukung guna mengoptimalkan potensi ruang publik yang ada.

## **BAB V PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Ruang publik merupakan wadah dari berbagai kalangan manusia beraktivitas didalamnya. Lapangan Sudirman Lhokseumawe merupakan ruang publik multifungsi yang terdapat beragam aktivitas didalamnya. Berdasarkan teori Gehl (2011) antara lain; aktivitas utama/kebutuhan (olahraga rutin, berdagang dan bersantai), aktivitas pilihan (olahraga pilihan, bersantai, bermain wahana permainan, dan kuliner), serta aktivitas sosial (olahraga tim, bercengkerama, penyuluhan, pameran, dan festival). Aktivitas yang mendominasi lapangan ini yaitu olahraga. Perubahan fungsi yang terjadi sesuai kebutuhan pada lapangan ini terjadi berdasarkan waktu. Pagi hari didominasi kegiatan olahraga. Sore hari mulai dibukanya stan makanan, terdapat olahraga pilihan seperti basket, voli, badminton dan lainnya, dan orang-orang yang tengah bersantai. Kemudian, malam hari semakin beragam ditambah mulai dibukanya aktivitas berdagang oleh pedagang informal (PKL) yaitu wahana bermain anak. Sehingga, di waktu sore dan malam ini muncul potensi konflik ruang yang menyebabkan potensi kesesakan aktivitas. Waktu favorit pengunjung yaitu pada sore hari dipengaruhi suhu yang sejuk mendukung berbagai aktivitas. Area lapangan terpadat aktivitas yaitu sebelah kiri lapangan.

Kajian aktivitas berdasarkan adaptasi teori Gifford (2007) yaitu aspek situasional, behavioral dan emosional sesuai dengan apa yang terjadi pada Lapangan Sudirman Lhokseumawe. Hal ini ditinjau dari beberapa indikator tiap jenis kajian aktivitas. Potensi kesesakan didominasi oleh aspek behavioral. Dinamika aktivitas yang terjadi di Lapangan Sudirman, terutama pada akhir pekan dan hari libur. Hal ini disebabkan oleh kepadatan aktivitas yang tinggi, berikutan urutan area dari tingkat kepadatan tinggi ke rendah yaitu area olahraga-area kuliner-area bersantai-area rekreasi (wahana bermain anak). Apalagi pada saat terjadinya acara besar seperti pameran, bazar maupun festival. Namun hal ini hanya terjadi dalam beberapa hari. Pengaruh cuaca juga menjadi hal yang mempengaruhi

aktivitas di Lapangan Sudirman Lhokseumawe. Area yang rawan terjadinya permasalahan aktivitas yaitu bagian kiri lapangan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas dibagi menjadi 3 faktor yaitu faktor personal, faktor sosial dan faktor fisik. Sehingga, menyebabkan terjadinya beragam aktivitas di Lapangan Sudirman. Faktor personal didominasi oleh karakteristik pribadi sebagai penyebab terjadinya aktivitas, kemudian diikuti oleh sebagian kecil oleh preferensi ruang dan privasi, kemampuan adaptasi, ekspektasi situasional dan pengalaman masa lalu. Kemudian, faktor Sosial didominasi oleh keberadaan & karakteristik orang lain, lalu sebagian lagi memilih kualitas interaksi sosial, dinamika kelompok & konflik, informasi sosial dan norma sosial & budaya. Selanjutnya, faktor fisik yang didominasi oleh ukuran ruang, kemudian sebagian lagi diikuti oleh fasilitas, jalur sirkulasi, fasilitas pendukung, desain dan vegetasi. Faktor yang mendominasi aktivitas di Lapangan Sudirman Lhokseumawe yaitu faktor sosial sebanyak 75% melalui 100 responden.

## **5.2 Saran**

Penelitian ini adalah penelitian yang mengkaji aktivitas pada ruang publik di Lapangan Sudirman Lhokseumawe. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan pada pihak pengelola agar melakukan penataan ulang dan zonasi area yang lebih terorganisir. Kemudian, meningkatkan fasilitas pendukung seperti; tempat duduk, pembatas area, jalur pejalan kaki, tempat sampah, toilet dan penerangan yang memadai, serta memperbaiki area parkir yang sudah mulai rusak. Lalu, membuat aturan dan kebijakan yang jelas mengenai penggunaan ruang publik, termasuk waktu operasional dan jenis aktivitas yang diizinkan di setiap area. Selanjutnya dapat melakukan sosialisasi dan edukasi kepada masyarakat mengenai pentingnya menjaga kenyamanan dan keamanan di ruang publik, serta mengadakan evaluasi secara berkala terhadap kondisi dan pemanfaatan ruang publik, serta melibatkan masukan dari masyarakat untuk perbaikan dan pengembangan yang berkelanjutan. Sehingga dapat meningkatkan kenyamanan dan kualitas ruang publik di Lapangan Sudirman Lhokseumawe.

## DAFTAR PUSTAKA

- Altman, I. (1975). *The Environment and Social Behavior: Privacy, Personal Space, Territory, Crowding*. Brooks/Cole Publishing Company.  
<https://books.google.co.id/books?id=1CZmAAAAIAAJ>
- Amin, N. F. ; S. G. K. A. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31.  
<https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Atmaja, I. K. S. I. K. S. (2020). Instrumen Penelitian. In T. Fiktorius (Ed.), *Crafty Oligarchs, Savvy Voters*. Mahameru Press.  
<https://doi.org/10.1017/9781108694247.012>
- Banda, J. A., Wilcox, S., Colabianchi, N., Hooker, S. P., Kaczynski, A. T., & Hussey, J. (2014). The Associations Between Park Environments and Park Use in Southern US Communities. *Journal of Rural Health*, 30(4), 369–378.  
<https://doi.org/10.1111/jrh.12071>
- Barker, R. G. (1968). *Ecological Psychology. Concepts and Methods for Studying The Environment of Human Behavior*. Stanford University Press.
- Barker, R. G., & Station, U. K. M. P. F. (1968). *Ecological Psychology: Concepts and Methods for Studying the Environment of Human Behavior*. Stanford University Press. <https://books.google.co.id/books?id=p1arAAAAIAAJ>
- Carmona, M., Tiesdell, S., Heath, T., & Oc, T. (2003). *Public Places Urban Spaces*. The dimensions of urban design, New York. In *Architectural Press* (Vol. 2).
- Carr, S., Francis, M., Rivlin, L. G., & Stone, A. M. (1992). *Public Spaces*. In *Cambridge University Press* (Environmen).  
<https://books.google.co.id/books?id=EmFcQgAACAAJ>
- Ching, F. D. K. (2008). *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan* (3rd ed.). Erlangga.
- Cohen, D. A., McKenzie, T. L., Sehgal, A., Williamson, S., Golinelli, D., & Lurie, N. (2007). *Contribution of Public Parks to Physical Activity*. *American Journal of Public Health*, 97(3), 509–514.  
<https://doi.org/10.2105/AJPH.2005.072447>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed*

- Methods Approaches.* SAGE Publications.  
[https://books.google.co.id/books?id=4uB76IC\\_pOQC](https://books.google.co.id/books?id=4uB76IC_pOQC)
- Eckbo, G. (1969). *The Landscape We See*. New York: McGraw-Hill.  
<https://books.google.co.id/books?id=IYmLELT7BCkC>
- Gehl, J. (2011). *Life Between Buildings: Using Public Space*. Island Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=X707aiCq6T8C>
- Ghaisani, S., Ramdlani, S., & Ernawati, J. (2016). Pola Aktivitas Pemanfaatan Ruang Luar Kawasan Wisata Songgoriti Batu. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*, 4(2).
- Gifford's, R. (2007). *Environmental Psychology: Principles And Practice*. In *Canadian Journal of Behavioural Science / Revue canadienne des sciences du comportement*.
- Girsang, M. G., & Sariffuddin, S. (2017). Aktivitas Pengguna Taman Tirto Agung sebagai Ruang Publik. *TEKNIK PWK (Perencanaan Wilayah Kota)*, 6(1), 1–9. <http://ejournal3.undip.ac.id/index.php/pwk>
- Gunawan, F. A. A. (2021). Persepsi Pengunjung terhadap Kualitas Rest Area Taman Gisting sebagai Ruang Publik. Institut Teknologi Sumatera.
- Gunay, P. (2022). *Exploring Interaction Patterns of Public Seating as A Triangulation Element Encouraging Social Interaction*. 8. [https://doi.org/10.48340/ecscw2022\\_dc08](https://doi.org/10.48340/ecscw2022_dc08)
- Hakim, R. (1987). Unsur Perancangan dalam Arsitektur Lansekap. Bina Aksara.  
<https://books.google.co.id/books?id=j1FENAAACAAJ>
- Hakim, R., & Utomo, H. (2003). *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap: Prinsip - Unsur dan Aplikasi Desain*. PT Bumi Aksara.  
<https://books.google.co.id/books?id=WMdUnQAACAAJ>
- Hantono, D. (2017). Pola Aktivitas Ruang Terbuka Publik pada Kawasan Taman Fatahillah Jakarta. *Jurnal Arsitektur KOMPOSISI*, 11(6), 265.  
<https://doi.org/10.24002/jars.v11i6.1360>
- Hantono, D., & Ariantantrie, N. (2018). Kajian Ruang Publik dan Isu Yang Berkembang di Dalamnya. *Vitruvian*, 8(1), 43.  
<https://doi.org/10.22441/vitruvian.2018.v8i1.005>

- Hantono, D., Sidabutar, Y. F. D., & Hanafiah, U. I. M. (2018). Kajian Ruang Publik Kota Antara Aktivitas dan Keterbatasan. *Langkau Betang: Jurnal Arsitektur*, 5(2), 80. <https://doi.org/10.26418/lantang.v5i2.29387>
- Lang, J. T. (1987). *Creating Architectural Theory: The Role of The Behavioral Sciences in Environmental Design*. Van Nostrand Reinhold Company. <https://books.google.co.id/books?id=IHlwQgAACAAJ>
- Lang, J. T. (1994). *Urban Design: The American Experience* (1st ed.). J. Wiley & Sons, New York.
- M.Syafi'i. (2021). Dimensi Sosial pada Ruang Publik (Studi Kasus: Lapangan Jendral Sudirman Lhokseumawe). Universitas Malikussaleh.
- Maimunah, W. (2016). Hubungan Antara Kesenakan dengan Privasi pada Mahasiswa yang Tinggal di Pondok Pesantren. *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*, 8(1), 35–39.
- Manuputty, F. M. L. (2020). Aktivitas Remaja di Ruang Publik Lapangan Merdeka Kota Ambon. *Komunitas, Jurnal Ilmu Sosiologi*, 3(2), 129–137.
- Mathew Carmona, Steve Tiesdell, Tim Heath, T. O. (2010). *Public Places, Urban Spaces: The Dimensions of Urban Design* (illustrate). Architectural Press. <https://books.google.co.id/books?id=GTQqshLjwCoC>
- Matthew B. Miles, A. M. H. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. In *Evaluation and Program Planning* (2nd ed). SAGE Publications. [https://doi.org/10.1016/0149-7189\(96\)88232-2](https://doi.org/10.1016/0149-7189(96)88232-2)
- McCormack, G. R., Rock, M., Swanson, K., Burton, L., & Massolo, A. (2014). *Physical Activity Patterns in Urban Neighbourhood Parks: Insights from A Multiple Case Study*. *BMC Public Health*, 14(1), 1–13. <https://doi.org/10.1186/1471-2458-14-962>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis* (3rd ed.). SAGE Publications. <https://books.google.co.id/books?id=3CNrUbTu6CsC>
- Putri Damara, K., Sasongko, W., & Surjono. (2023). Pengaruh Kualitas Ruang Publik Terhadap Revisit Intention di Alun-Alun Kota Batu. *Planning for Urban Region and Environment*, 12(1), 1–12.

- <https://purejournal.ub.ac.id/index.php/pure/article/view/475>
- Rapoport, A. (1977). *Human Aspects of Urban Form* (1st ed.). Pergamon Press.  
<https://doi.org/10.1016/c2013-0-02616-3>
- Saleh, S. (2017). Analisis Data Kualitatif. In H. Upu (Ed.), *Pustaka Ramadhan*. Pustaka Ramadhan. <https://core.ac.uk/download/pdf/228075212.pdf>
- Santoso, J. T., Mustikawati, T., Suryasari, N., & Titisari, E. Y. (2016). Pola Aktivitas Wisata Belanja di Kampung Wisata Keramik Dinoyo, Malang (*Activity Pattern of Shopping Tourism in Dinoyo Ceramics Tourism Kampong, Malang*). *Tesa Arsitektur (Terakreditasi B)*, 14(1), 1–9.  
<http://journal.unika.ac.id/index.php/tesa/article/view/560>
- Schmidt, D. E., & Keating, J. P. (1979). *Human Crowding and Personal Control: An Integration of The Research*. *Psychological Bulletin*, 86(4), 680–700.  
<https://doi.org/10.1037/0033-2909.86.4.680>
- Stokols, D. (1972). *On The Distinction Between Density and Crowding: Some Implications for Future Research*. *Psychological Review*, 79, 275–277.  
<https://doi.org/10.1037/h0032706>
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta Bandung.
- Viantara, R. (2020). Analisis Taman Tematik sebagai Ruang Terbuka Publik di Kota Bandung. *Risma Viantara*, 3(1), 46–56.
- Whyte, W. H. (1980). *The Social Life of Small Urban Spaces*. Conservation Foundation. <https://books.google.co.id/books?id=llhPAAAAMAAJ>
- Wulandari, R. (2022). *Aktivitas Sosial Organisasi Madrasah Relawan Lampung [UIN Raden Intan Lampung]*.  
[https://repository.radenintan.ac.id/19701/1/SKRIPSI BAB 1 %26 BAB 5.pdf](https://repository.radenintan.ac.id/19701/1/SKRIPSI%20BAB%201%20BAB%205.pdf)

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Kisi-Kisi Pedoman Pertanyaan Penelitian:

#### 1. Kisi-Kisi Pedoman Pertanyaan Penelitian

##### Kisi-Kisi Pedoman Pertanyaan Penelitian

NO	Sasaran	Parameter	Pertanyaan	Teknik Pengambilan Data
1.	Menemukan Informasi umum terkait Lapangan Sudirman Lhokseumawe	Pertanyaan Umum	1) Apakah Anda sering mengunjungi Lapangan Sudirman? 2) Pada hari apa biasanya Anda berkunjung ke Lapangan Sudirman? 3) Berapa lama rata-rata Anda berada di Lapangan Sudirman setiap kali berkunjung? 4) Anda mengunjungi Lapangan Sudirman biasanya bersama siapa? 5) Bagaimana prosedur dan ketentuan menyewa Lapangan Sudirman untuk diadakan sebuah acara? 6) Bagaimana sistem perizinan dan pengelola stan makanan ( <i>foodcourt</i> )? 7) Ada berapa penyewa stan makanan ( <i>foodcourt</i> )?	Observasi, Wawancara, Kuesioner

			8) Ada berapa pedagang informal yang menyewa lapangan untuk wahana bermain anak?	
2.	Menemukan jenis aktivitas yang terjadi Lapangan Sudirman Lhokseumawe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktivitas Kebutuhan</li> <li>• Aktivitas Pilihan</li> <li>• Aktivitas Sosial</li> </ul>	<p>1) Menurut teori Gehl Aktivitas utama merupakan aktivitas wajib dan rutin yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan. Apa aktivitas utama Anda saat berada di Lapangan Sudirman?</p> <p>2) Apa yang mendorong Anda untuk melakukan aktivitas utama tersebut?</p> <p>3) Menurut teori Gehl Aktivitas pilihan merupakan kegiatan yang dilakukan ketika ada kesempatan pada waktu yang tepat. Aktivitas apa yang kadang-kadang Anda lakukan di Lapangan Sudirman?</p> <p>4) Apa yang mendorong Anda untuk melakukan aktivitas pilihan tersebut?</p> <p>5) Menurut teori Gehl Aktivitas Sosial merupakan kegiatan yang melibatkan interaksi</p>	Observasi, wawancara, kuesioner

			<p>dengan sekitarnya.</p> <p>Aktivitas Sosial apa yang Anda lakukan di Lapangan Sudirman?</p> <p>6) Seberapa sering Anda berinteraksi dengan pengunjung lain di Lapangan Sudirman?</p>	
3.	Menemukan kajian aktivitas yang terjadi Lapangan Sudirman Lhokseumawe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aspek Situasional</li> <li>• Aspek Behavioral</li> <li>• Aspek Emosional</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Area Lapangan Sudirman bagian mana yang sering Anda kunjungi?</li> <li>2) Area mana yang selalu memiliki kepadatan tinggi ketika Anda berkunjung?</li> <li>3) Bagaimana Anda menilai kepadatan pengunjung di Lapangan Sudirman saat Anda berada di sana?</li> <li>4) Bagaimana tata letak fasilitas di Lapangan Sudirman menurut Anda?</li> <li>5) Melalui akses mana Anda biasanya memasuki Lapangan Sudirman?</li> <li>6) Seberapa mudah aksesibilitas di Lapangan Sudirman menurut Anda?</li> <li>7) Bagaimana penilaian Anda terhadap fasilitas pendukung di Lapangan Sudirman (misalnya;</li> </ol>	Observasi, wawancara, kuesioner

			<p>tempat duduk, toilet, tempat sampah, penerangan)?</p> <p>8) Bagaimana Anda beradaptasi jika area di Lapangan Sudirman sangat ramai?</p> <p>9) Apakah Anda merasa ada konflik dalam penggunaan ruang di Lapangan Sudirman?</p> <p>10) Bagaimana kesesakan mempengaruhi interaksi sosial Anda?</p> <p>11) Seberapa sering Anda perlu menyesuaikan penggunaan ruang karena kesesakan?</p> <p>12) Apakah Anda merasa nyaman dengan fasilitas yang tersedia di Lapangan Sudirman? (Ya/Tidak) Jika tidak, fasilitas apa yang perlu ditingkatkan?</p> <p>13) Seberapa puas Anda dengan pengalaman Anda di Lapangan Sudirman?</p> <p>14) Apakah Anda merasa aman di Lapangan Sudirman? (ya/tidak) jika tidak apa alasannya?</p>	
--	--	--	--	--

			<p>15) Apakah Anda merasa terganggu dengan aktivitas lain yang dilakukan oleh pengunjung lain saat Anda berada di Lapangan Sudirman? (Ya/Tidak) Jika ya, aktivitas apa yang mengganggu Anda?</p> <p>16) Apakah Anda merasa ada cukup ruang untuk bergerak di Lapangan Sudirman selama jam sibuk?</p> <p>17) Pernahkah Anda mengalami kecelakaan atau insiden tidak diinginkan saat berada di Lapangan Sudirman? (Ya/Tidak) Jika ya, insiden apa yang terjadi?</p> <p>18) Menurut Anda, apakah perlu adanya pembatasan atau pemisahan area untuk aktivitas tertentu di Lapangan Sudirman? (Ya/Tidak) Jika ya, aktivitas apa saja yang perlu dipisahkan areanya?</p>	
--	--	--	--	--

3.	Menemukan faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas yang terjadi Lapangan Sudirman Lhokseumawe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faktor Personal</li> <li>• Faktor Sosial</li> <li>• Faktor Fisik</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Apa faktor utama yang menyebabkan aktivitas menurut Anda?</li> <li>2) Apa faktor personal yang menyebabkan aktivitas menurut Anda?</li> <li>3) Seberapa besar karakteristik personal Anda mempengaruhi aktivitas?</li> <li>4) Apa faktor sosial yang menyebabkan aktivitas Anda?</li> <li>5) Seberapa besar faktor sosial mempengaruhi aktivitas?</li> <li>6) Apa faktor fisik yang menyebabkan aktivitas menurut Anda?</li> <li>7) Seberapa besar kondisi fisik ruang mempengaruhi persepsi Anda tentang aktivitas?</li> <li>8) Apa saran Anda untuk meningkatkan pengalaman pengunjung di Lapangan Sudirman?</li> </ol>	Observasi, wawancara, kuesioner
----	--	--	---	---------------------------------

## Lampiran 2 Surat Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MALIKUSSALEH

FAKULTAS TEKNIK

Jalan Batam, Blang Pulo Muara Satu - Lhokseumawe - Aceh (24352)

Telepon. (0645) 41373 - 40915 Faks. 0645 - 44450

Laman: <http://teknik.unimal.ac.id> Email: [ft@unimal.ac.id](mailto:ft@unimal.ac.id)

Nomor : *2080* /UN45.2.1/DT.00.01 /2024  
Lampiran : -  
Hal : Pengambilan Data TGA

*12* Juni 2024

Yth,  
Bapak Dandim 0103 Aceh Utara  
di-  
Tempat

Dengan Hormat,  
disampaikan bahwa proses pembekalan mahasiswa untuk memahami dan mendalami pengetahuan yang aplikatif, maka dengan ini dimohon agar dapat mengizinkan mahasiswa yang mengambil Mata Kuliah Skripsi TAR 802, diwajibkan melakukan survei untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan, kepada mahasiswa tersebut dibawah ini:

No.	Nama	NIM	Prodi
1	Regina	200160007	Arsitektur

Untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan guna melengkapi Tugas Akhir dengan judul **Kajian Aktivitas Pengunjung Pada Ruang Publik Di Lapangan Sudirman Lhokseumawe.**

Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

*a.n. Dekan*  
Wakil Dekan Bidang Akademik,  
*Dr. Ing. Sofyan, S.T., M.T.*  
NIP. 1975081820021210003

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Teknik
2. Ka. Prodi Arsitektur.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS MALIKUSSALEH

FAKULTAS TEKNIK

Jalan Batam, Blang Pulo Muara Satu - Lhokseumawe - Aceh (24352)

Telepon. (0645) 41373 - 40915 Faks. 0645 - 44450

Laman: <http://teknik.unimal.ac.id> Email: [ft@unimal.ac.id](mailto:ft@unimal.ac.id)

Nomor : 2801 /UN45.2.1/DT.00.01 /2024

Oktober 2024

Lampiran : -

Hal : Pengambilan Data TGA

Yth,  
Komandan Korem (Danrem) 011/Lilawangsa  
Kota Lhokseumawe  
di-

Tempat

Dengan Hormat,  
disampaikan bahwa proses pembekalan mahasiswa untuk memahami dan mendalami pengetahuan yang aplikatif, maka dengan ini dimohon agar dapat mengizinkan mahasiswa yang mengambil Mata Kuliah Skripsi TAR 802, diwajibkan melakukan survei untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan pada tanggal 10 Oktober 2024, kepada mahasiswa tersebut dibawah ini:

No.	Nama	NIM	Prodi
1	Regina	200160007	Arsitektur

Untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan guna melengkapi Tugas Akhir dengan judul **Kajian Aktivitas Pengunjung Pada Ruang Publik Di Lapangan Sudirman Lhokseumawe.**

Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.



Dr. Ing. Sofyan, S.T., M.T.  
NIP. 1975081820021210003

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Teknik
2. Ka. Prodi Arsitektur.

## Lampiran 3 Biodata Mahasiswa

**BIODATA MAHASISWA****1. Personal**

Nama : Regina  
 NIM : 200160007  
 Tempat/Tanggal Lahir : Koto Laweh/13 Juli 2002  
 Jurusan/Prodi : Teknik/Arsitektur  
 Alamat : Jorong Sei Buluah, Sumbar  
 No.HP/Telpon : 0895618621093  
 Email : [regina.200160007@mhs.unimal.ac.id](mailto:regina.200160007@mhs.unimal.ac.id)

**2. Orang Tua**

Nama Ayah : Eddy Junaidi  
 Pekerjaan : Tukang Jahit  
 Umur : 46 Tahun  
 Alamat : Jorong Sei Buluah, Sumbar  
 Nama Ibu : Lasnia  
 Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga  
 Umur : 42 Tahun  
 Alamat : Jorong Sei Buluah, Sumbar

**3. Pendidikan Formal**

Asal SLTA (2020) : MAS Thawalib Parabek Bukittinggi  
 Asal SLTP (2017) : SMP N 01 Banuhampu  
 Asal SD (2014) : SDN 03 Cingkariang

**4. Software Komputer yang dikuasai**

Jenis Software : Microsoft Word

Tingkat penguasaan	: *) Intermediate
Jenis Software	: Microsoft Power Point
Tingkat penguasaan	: *) Intermediate
Jenis Software	: Microsoft Excel
Tingkat penguasaan	: *) Intermediate
Jenis Software	: Autocad
Tingkat penguasaan	: *) Intermediate
Jenis Software	: Autodesk Revit
Tingkat penguasaan	: *) Intermediate
Jenis Software	: Sketchup
Tingkat penguasaan	: *) Intermediate
Software	: Enscape
Tingkat penguasaan	: *) Intermediate
Jenis Software	: Lumion
Tingkat penguasaan	: *) Intermediate
Software	: Rhinoceros
Tingkat penguasaan	: *) Basic
Jenis Software	: Corel Draw
Tingkat penguasaan	: *) Basic
Jenis Software	: Adobe Photoshop
Tingkat penguasaan	: *) Basic

Lhokseumawe, 25 November

Penulis,



Regina

NIM. 200160007