

Preferensi Masyarakat Terhadap Kriteria Perancangan Ruang Komunitas

Community Preferences for Community Space Design Criteria

Nelfi Rifma Nurulhijah^{1)*}, Hanson E. Kusuma²⁾

¹⁾ Program Magister Arsitektur, SAPPK, Institut Teknologi Bandung

²⁾ Kelompok Keahlian Perancangan Arsitektur, Institut Teknologi Bandung

Jl. Ganesa No.10, Lb. Siliwangi, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40132

^{1)*}nelfirifma@gmail.com

[Diterima 27/03/2023, Disetujui 11/04/2023, Diterbitkan 18/04/2023]

Abstrak

Sifat alami manusia sebagai makhluk sosial saling membutuhkan untuk bertahan hidup dan menimbulkan interaksi di dalamnya. Interaksi sosial dapat membentuk komunitas atau kelompok tertentu. Dalam sebuah komunitas, masyarakat membutuhkan ruang untuk beraktivitas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui preferensi masyarakat mengenai pemilihan tempat berkumpulnya komunitas, guna mempertimbangkan kriteria perancangan ruang komunitas. Penggunaan metode kualitatif-eksploratif dengan pendekatan *grounded theory* pada penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan data berupa pemilihan kriteria tempat komunitas. Analisis data menggunakan empat tahap yakni *open coding*, *axial coding*, *selective coding*, dan analisis distribusi untuk menentukan tingkat jawaban dari partisipan. Hasil penelitian ditemukan bahwa dalam merancang sebuah tempat atau ruang komunitas dapat menggunakan tiga kriteria perancangan antara lain konsep ruang, perencanaan ruang, serta karakter dan suasana ruang.

Kata kunci: komunitas, kriteria perancangan, ruang komunitas.

Abstract

The nature humans as social beings need each other to survive and cause interactions in them. Social interactions can form specific communities or groups. In a community, people need space to move. Therefore, this study aims to determine community preferences regarding the choice of community gathering places to consider community space design criteria. Using exploratory qualitative methods with a grounded theory approach in this study is expected to produce data by selecting criteria for community places. Data analysis used four stages, namely open coding, axial coding, selective coding, and distribution analysis to determine the level of answers from participants. The results of the study found that in designing a place or community space, three design criteria could be used, including the concept of space, spatial planning, and the character and atmosphere of the space.

Keywords: *community; community space; design criteria*

©Jurnal Arsir Universitas Muhammadiyah Palembang

p-ISSN 2580-1155

e-ISSN 2614-4034

Pendahuluan

Manusia sebagai makhluk sosial pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dari manusia lainnya. Hal ini disebabkan oleh sifat alami manusia yang memiliki keterikatan dan saling membutuhkan satu sama lain. Hubungan antar sesama manusia akan menimbulkan sebuah interaksi didalamnya. Interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis dimana orang perorangan, kelompok perkelompok, maupun perorangan terhadap perkelompok ataupun sebaliknya saling terhubung. Manusia tentunya membutuhkan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang akan merasa kesulitan dalam memahami dunia sosial tanpa adanya interaksi (Emanuel Omedetho Jermias & Abdul Rahman, 2022). Proses interaksi sosial dalam masyarakat ditandai dengan adanya kontak sosial dan komunikasi yang dilakukan oleh dua orang pelaku atau lebih. Kontak sosial adalah suatu hubungan sosial antara individu satu dengan individu lain yang terjadi secara langsung, sedangkan komunikasi adalah suatu pesan yang disampaikan oleh seseorang kepada orang lain (Muslim, 2013).

Interaksi sosial dilakukan dengan intensitas yang tinggi dan dilakukan secara berkelompok dengan suatu tujuan tertentu dapat membentuk sebuah kelompok atau komunitas. Komunitas dapat merujuk pada orang-orang yang terhubung oleh minat atau tempat secara geografis (Plunkett et al., 2018). Skala komunitas fleksibel dan dapat berupa lingkungan sekitar hingga sebuah kota (Nikolay & Douglas D, 2014). Komunitas terbentuk atas dasar kebutuhan dalam penyaluran hobi, membentuk sebuah keluarga baru, menjadi media dalam mengekspresikan jati diri seseorang secara berkelompok, serta menjadi sebuah tempat berkumpul yang nyaman (Emanuel Omedetho Jermias & Abdul Rahman, 2022). Orang-orang dapat memulai atau bergabung dalam suatu komunitas dengan tujuan agar saling terhubung bersama orang lain dengan latar belakang, hobi, minat dan keahlian yang sama, meningkatkan keterampilan mereka, menyalurkan hobi mereka, mendukung keberadaan mereka sendiri hingga dapat berkembang (Kurniawati et al., 2017).

Sekelompok orang tidak akan membentuk sebuah komunitas jika mereka tidak memiliki aktivitas atau kegiatan dan minat yang dilakukan secara bersama. Hal tersebut juga dijelaskan oleh (Vanina Delobelle, 2008), dalam pernyataannya menyebutkan bahwa sebuah komunitas ialah sekumpulan orang yang berbagi minat yang sama dengan didasari oleh 4 faktor yaitu:

- 1) Komunikasi dan keinginan untuk saling berbagi.
- 2) Memiliki tempat yang disepakati untuk bertemu.
- 3) Adanya suatu kebiasaan yang disebabkan oleh aktivitas-aktivitas yang dilakukan secara teratur.
- 4) Memberikan pengaruh pada anggota lain.

Sebuah komunitas membutuhkan tempat atau ruang yang dapat memwadahi aktivitasnya. Dalam hal ini, ruang juga dibutuhkan sebagai media dalam interaksi sesama anggota kelompoknya. Baik individu maupun kelompok dalam suatu komunitas memiliki keterkaitan satu sama lain, serta memiliki masalah dan sebuah ketergantungan yang serupa, sehingga peristiwa tersebut menjadi satu hal yang perlu dipertimbangkan dalam penataan ruang komunitas. Perencanaan sebuah ruang untuk komunitas menjadi satu hal yang perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan dan eksistensi baik dalam individu maupun secara berkelompok.

Dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa ruang atau tempat komunitas menjadi penting karena dapat mewujudkan sebuah ruang dalam melakukan berbagai aktivitas secara individu hingga berkelompok. Dengan demikian, tulisan ini bermaksud untuk melihat dan memahami preferensi masyarakat saat menentukan kriteria ruang komunitas. Penelitian ini

diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam sebuah perencanaan tempat-tempat berkumpul kelompok atau komunitas.

Metode Penelitian

Metode kualitatif-eksploratif dengan pendekatan *grounded theory* digunakan pada penelitian ini agar dapat menghasilkan data mengenai pemilihan kriteria ruang komunitas. *Grounded theory* merupakan sebuah metode dengan pendekatan yang refleksi dan terbuka, dimana pengumpulan data dan pengembangan konsep teoritis dapat berlangsung secara berkelanjutan serta bertujuan untuk membuat teori baru atau mengembangkan teori yang ada sebelumnya (Kosasih, 2018).

Pengumpulan Data

Data dikumpulkan secara terbuka (*open-ended*) menggunakan teknik *snowball sampling* yang diperoleh dengan cara menyebar dari satu responden ke responden lainnya, teknik ini dapat digunakan untuk menjelaskan pola sosial ataupun komunikasi dalam suatu komunitas (Nurdiani, 2014). Kuesioner daring disebar secara *online* untuk memudahkan peneliti dalam mengakses tanggapan dari para responden, serta disebar secara terbuka sehingga membebaskan responden untuk mengisi berbagai pertanyaan yang diajukan berupa identitas diri, jenis komunitas, tempat yang menjadi pilihan saat melakukan kegiatan komunitas, alasan pemilihan tempat, durasi kegiatan dan akses menuju lokasi tersebut.

Data yang berhasil dikumpulkan sebanyak 139 responden dengan durasi pengumpulan data selama 1 minggu. Sebagian besar responden berasal dari Yogyakarta sebanyak 44 responden, sedangkan responden lain tersebar di beberapa kota di pulau Jawa maupun luar pulau Jawa sebanyak 10 hingga 20 responden. Dilihat dari data responden terdiri dari 71 laki-laki dan 68 perempuan yang didominasi oleh mahasiswa dengan jumlah 51 orang.

Analisis Data

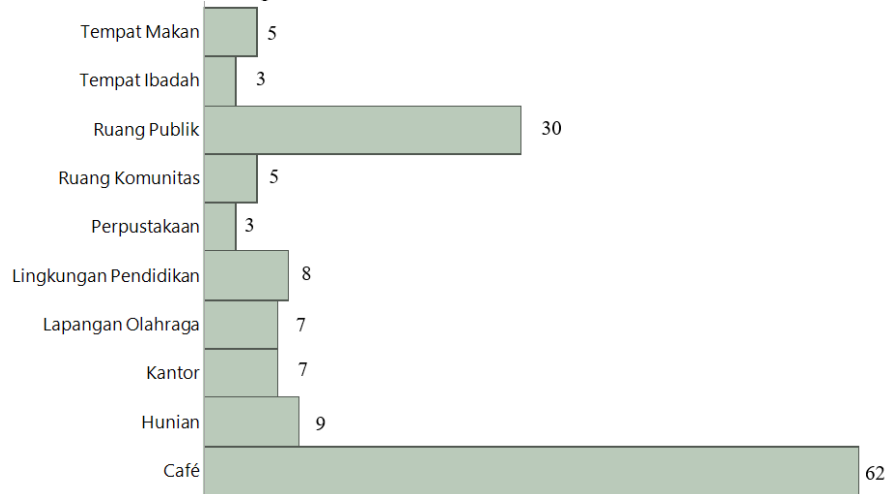
Analisis data yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan metode analisis data isi menurut Creswell (2007) dan Corbin (2008). Analisis tersebut terdiri dari 4 (empat) tahap yakni, *open coding*, *axial coding*, dan *selective coding*, serta analisis distribusi sebagai tahap untuk memperoleh tingkat jawaban responden. *Open coding* sebagai tahap pertama yang digunakan dengan proses memilah data pada jawaban responden untuk menghasilkan jawaban yang akurat dan tidak akurat lalu diuraikan menjadi segmen, kode, dan kategori. Tahap kedua yaitu *axial coding* yang menggunakan analisis korespondensi untuk mencari hubungan antar kategori. Selanjutnya tahap ketiga yaitu *selective coding* dilakukan dengan menemukan model hipotesis pada setiap kategori yang dihasilkan dari tahap sebelumnya dengan menggunakan *software* statistik lalu dilanjutkan dengan analisis distribusi untuk menemukan frekuensi kata kunci yang sering terlihat dalam jawaban responden.

Hasil dan Pembahasan

Karakteristik Pemilihan Tempat

Kategori dalam pemilihan tempat komunitas dilakukan melalui tahap analisis *open coding* untuk memperoleh informasi serta mendukung kriteria perancangan ruang komunitas. Dari analisis tersebut, terdapat beberapa kategori yang dikelompokkan antara lain: tempat makan, tempat ibadah, ruang komunitas, ruang publik, perpustakaan, lingkungan pendidikan, lapangan olahraga, kantor, hunian, dan *café*. Langkah berikutnya, dengan menggunakan analisis distribusi dapat memperoleh informasi mengenai frekuensi terbanyak pada pemilihan ruang yang sering digunakan oleh komunitas dalam melakukan kegiatannya. Dari hasil analisis, ditemukan bahwa kategori *café* sebesar 62 (44,6%) dan kategori ruang publik

sebesar 30 (21,5%) menjadi dua kategori terbanyak yang dipilih. Sedangkan kategori yang tidak dominan terdapat pada tempat ibadah dan perpustakaan yang masing-masing memiliki nilai sebesar 3 (0,02%). Berdasarkan hasil analisis distribusi yang dapat dilihat pada gambar 1, dapat disimpulkan bahwa *café* adalah pilihan masyarakat sebagai tempat untuk melakukan kegiatan dalam sebuah kelompok atau komunitas.



Gambar 1. Analisis Distribusi Pemilihan Tempat Komunitas (Sumber: Penulis, 2021)

Pada tahap awal analisis terkait pemilihan tempat komunitas diperoleh beberapa pernyataan alasan terhadap pemilihan tempat tersebut oleh responden, sebagai berikut:

“Bisa melakukan kegiatan lain khususnya diskusi dengan nyaman tanpa ada batas waktu.” (Responden No. 8, laki-laki usia 24 tahun, mahasiswa).

“Nyaman digunakan untuk berdiskusi, tersedia makanan & minuman untuk menemani diskusi.” (Responden No. 12, perempuan usia 26 tahun, desain grafis).

“Memiliki area outdoor maupun indoor, terdapat ruang rapat, bangunan lebih memiliki banyak bukaan, parkir luas, halaman dipenuhi tumbuh-tumbuhan.” (Responden No. 27, perempuan usia 23 tahun, mahasiswa).

“Karena tempatnya yang nyaman dan harga menu sangat sesuai dengan budget mahasiswa.” (Responden No. 102, laki-laki usia 22 tahun, mahasiswa).

“Tempat yang nyaman untuk berdiskusi, tersedia makanan yang dapat disantap ditempat, duduk di ruangan yang bagus dan memiliki suasana yang indah untuk dibagikan ke media sosial.” (Responden No. 109, perempuan usia 23 tahun, drafter).

Dari pernyataan-pernyataan responden di atas, kata kunci yang dihasilkan untuk merepresentasikan karakteristik pemilihan tempat komunitas yaitu, “nyaman”, “tanpa batas waktu”, “makanan dan minuman”, “jenis ruangan”, “sirkulasi udara” dan “fasilitas”. Kata kunci tersebut kemudian dikelompokkan menjadi beberapa kategori pada Tabel 1 di bawah ini.

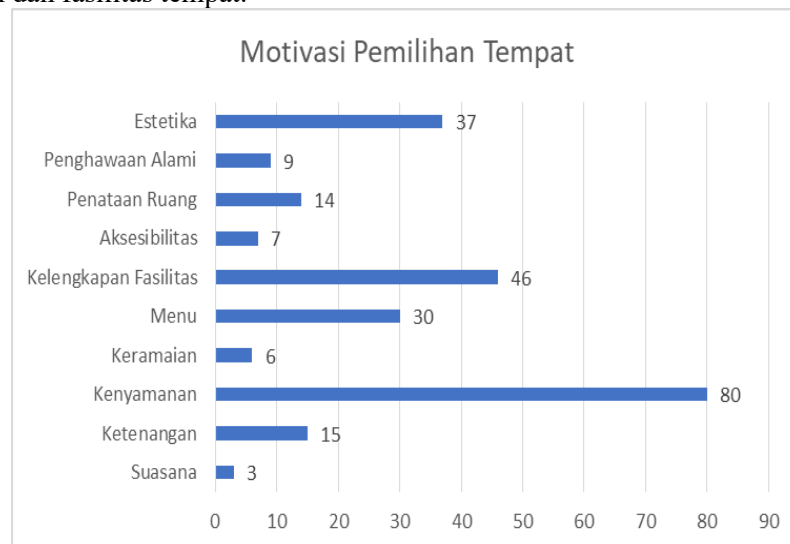
Tabel 1. *Open Coding* Karakteristik Pemilihan Tempat Komunitas

Kategori	F	Kata Kunci
Estetika	37	Tempat Yang Menarik
		<i>View</i>
Penghawaan Alami	9	Sirkulasi Udara
Penataan Ruang	14	Ruangan Luas
		Jenis Ruangan
		<i>Interior</i>

Kategori	F	Kata Kunci
Aksesibilitas	7	Mudah Dijangkau
Kelengkapan Fasilitas	46	Jaringan Internet
		Fasilitas
Menu	30	Menu Beraneka Ragam
		Menu Murah dan Enak
Keramaian	6	Ramai
		Nyaman
Kenyamanan	80	Penyegaran Pikiran (<i>refreshing</i>)
		Bersih
		Tanpa Batas Waktu
		Praktis
Ketenangan	15	Tenang
		Healing
Suasana	3	Suasana

(Sumber: Analisis Penulis, 2021)

Hasil open coding ditemukan adanya 10 kategori karakteristik tempat yang perlu diperhatikan dalam pemilihan tempat komunitas, yakni estetika, penghawaan alami, penataan ruang, aksesibilitas, kelengkapan fasilitas, menu, keramaian, kenyamanan, ketenangan, dan suasana. Langkah berikutnya adalah analisis distribusi untuk melihat frekuensi terbanyak dari responden dalam menentukan karakteristik sebuah tempat dalam melakukan kegiatan sebuah kelompok atau komunitas. Dari hasil analisis distribusi (Lihat Gambar 2) menunjukkan bahwa aspek kenyamanan menjadi kategori yang dominan. Hal ini dapat dilihat melalui jumlah pilihan responden sebesar 80 (57%) disusul aspek kelengkapan fasilitas sebesar 46 (33%). Aspek suasana merupakan kategori dengan jumlah pilihan sedikit yaitu sebesar 3 (0,02%). Oleh karena itu, perencanaan sebuah tempat komunitas dapat memprioritaskan kenyamanan dan fasilitas tempat.

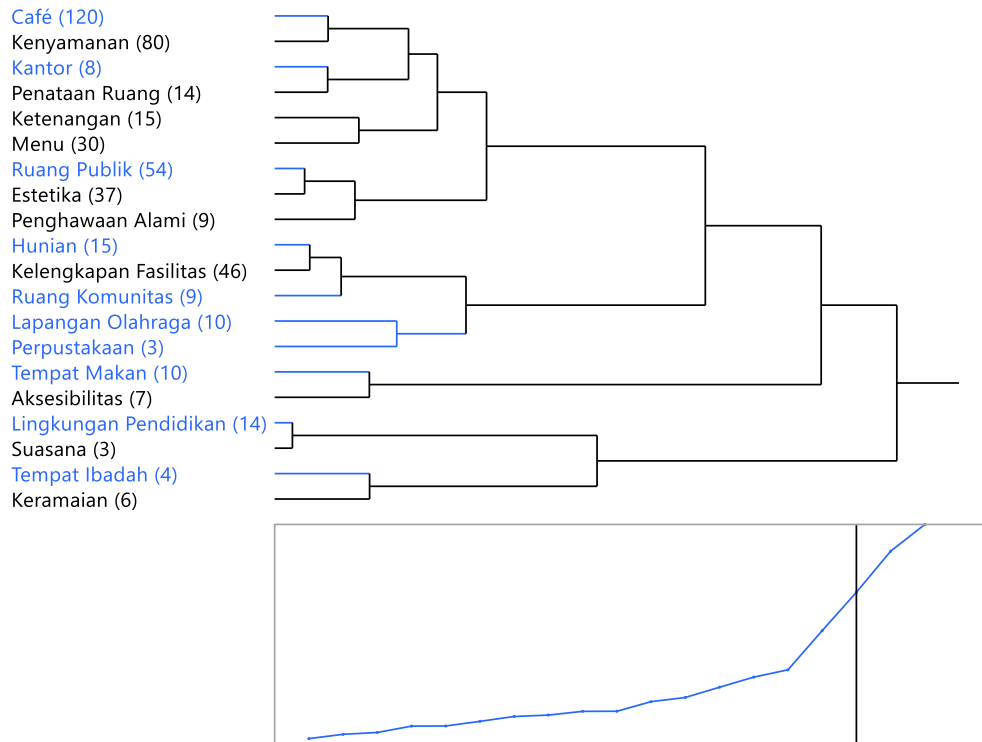


Gambar 2. Analisis Distribusi Frekuensi Kategori Karakteristik Pemilihan Tempat Komunitas (Sumber: Penulis, 2021)

Korespondensi Pemilihan Tempat Komunitas dan Karakteristik Tempat Kegiatan Komunitas

Setelah melakukan beberapa tahap *open coding* dan analisis distribusi pada pemilihan tempat yang digunakan oleh komunitas dengan karakteristik tempat tersebut, tahap

berikutnya adalah *axial coding* yang dilakukan dengan menggunakan metode *ward hierarchical* untuk menghasilkan analisis korespondensi. Hasil analisis *axial coding* akan memperoleh bagaimana keterkaitan antara dua variabel yaitu pemilihan tempat dan karakteristik tempat berkumpul sebuah komunitas.



Gambar 3. Diagram Analisis Korespondensi Pemilihan Tempat dan Karakteristik Tempat Komunitas ($p = 0,1522$) (Sumber: Hasil Analisis, 2021)

Hasil analisis korespondensi (gambar 3.) antara karakteristik tempat dan kegiatan komunitas memiliki nilai signifikansi sebesar $p = 0,1522$. Nilai signifikansi tersebut termasuk nilai yang rendah, namun hasil korespondensi antara dua variabel pemilihan tempat dan karakteristik tempat yang dipilih oleh korespondensi, dapat dihubungkan dan dikelompokan. Responden yang memilih tempat berkumpul seperti *café* dan ruang publik dalam kegiatan sebuah kelompok atau komunitas mengutamakan rasa nyaman dan tenang, sehingga suatu kegiatan dapat berjalan dengan baik. Pola penataan ruang yang baik dan teratur akan meningkatkan produktivitas, memberikan keefektifan dan kenyamanan dalam bekerja.

Di masa sekarang, *café* telah menjadi salah satu referensi yang sangat sering digunakan dalam melakukan berbagai aktivitas. Generasi milenial banyak meluangkan waktunya di *café* atau kedai kopi sehingga mengalami pertumbuhan di lingkungan masyarakat (Momuat et al., 2021). Dalam artikel “*Public Sphere dalam Secangkir Kopi*” oleh Muhajir Al Fairusy mengatakan interaksi yang terjalin di sebuah kedai kopi merupakan budaya lisan, karena setiap pengunjung mengutamakan komunikasi personal dengan tatap muka dan ruang sosial yang mengandalkan pendengaran (Fauzi, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa *café* sebagai ruang yang dapat mendukung kegiatan baik individu hingga berkelompok. *Café* atau kedai-kedai menjadi pilihan karena memiliki desain yang menarik dan menawarkan berbagai fasilitas pendukung saat melakukan kegiatan individu maupun berkelompok antara lain, internet gratis, tersedianya makan dan minum, ruang ibadah, toilet,

dan pelayanan lainnya yang tidak diperoleh di tempat lain. Hal ini yang menyebabkan *café* menjadi referensi tempat atau ruang yang dapat digunakan secara fleksibel oleh semua kalangan usia dan komunitas. Tidak hanya fasilitas dan daya tarik desain yang menjadi faktor utama, namun kenyamanan yang dialami oleh pengguna menjadi poin penting dalam pemilihan tempat untuk melakukan kegiatan suatu kelompok atau komunitas. Hal tersebut dijelaskan dalam penelitian sebelumnya, bahwa terdapat empat motivasi yang mempengaruhi keinginan konsumen untuk kembali ke *café* atau kedai kopi, dan motivasi yang paling dominan adalah kenyamanan dan kualitas produk dengan alasan kenyamanan, kualitas produk, aksesibilitas, manusia dan finansial (Asys et al., 2022).

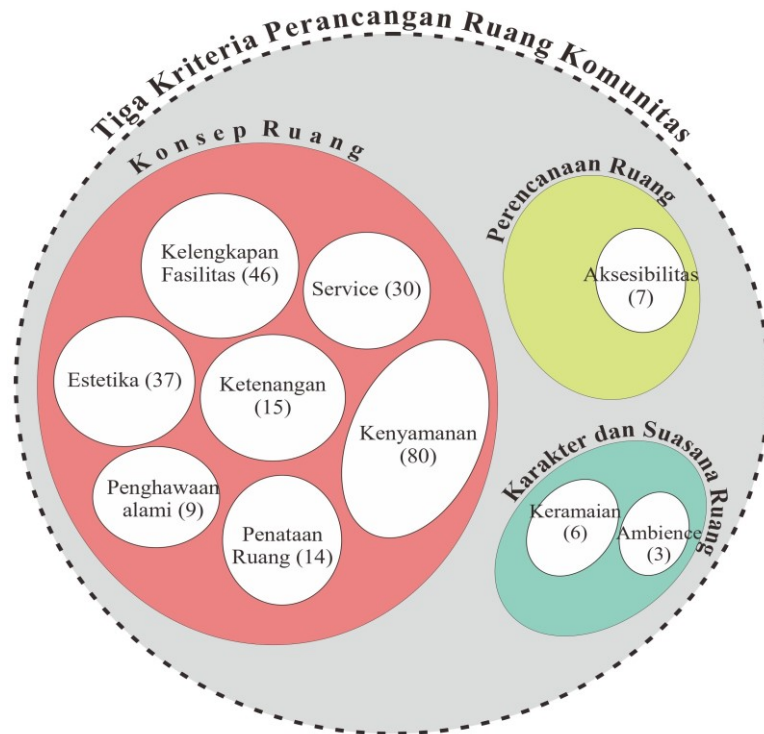
Hasil analisis data selanjutnya menemukan bahwa ruang publik dapat menjadi salah satu alternatif yang digunakan sebagai tempat kegiatan kelompok atau komunitas karena memiliki estetika pada pola ruangnya dan dapat diakses secara bebas oleh masyarakat. Ruang publik yang memiliki udara alami akan memberikan perasaan nyaman pada setiap penggunaannya. Menurut penelitian terdahulu, komunitas disebut sebagai salah satu pengaruh yang dapat menciptakan ruang publik (*public space*) menjadi berfungsi kembali dengan hadirnya sebuah komunitas kreatif dalam ruang publik tersebut (Nafila, 2013). Komunitas dapat menarik orang banyak dan menggunakan ruang publik untuk kegiatan yang mereka inginkan (Lingasani & Ida Bagus Gede Parama Putra, 2017). Hal ini dapat menjadikan ruang publik sebagai tempat bagi komunitas untuk mengekspresikan diri tanpa batas. Selain itu, ruang publik digunakan sebagai tempat interaksi masyarakat yang ada di sekitarnya, sehingga dapat menimbulkan sebuah perubahan dan perkembangan kualitas sosial budaya dan spasial (Wirasmoyo, 2017).

Model Hipotesis Pemilihan Tempat Berdasarkan Karakteristik Tempat Komunitas

Dari hasil analisis korespondensi yang telah dilakukan maka diperoleh 3 (tiga) kriteria perancangan tempat komunitas. Ketiga kriteria ini menunjukkan faktor-faktor yang menjadi latar belakang pemilihan tempat dalam melakukan kegiatan sebuah kelompok atau komunitas. Tiga kriteria perancangan tersebut antara lain konsep ruang, perencanaan ruang, serta karakter dan suasana ruang. Pada gambar model hipotesis (Lihat Gambar 4), diagram lingkaran menunjukkan frekuensi yang muncul. Semakin tinggi frekuensi yang ditampilkan, semakin besar diagram lingkarannya. Warna pada setiap diagram mewakili kriteria dalam perancangan tempat komunitas, warna merah muda merupakan konsep ruang, warna kuning merupakan perencanaan ruang, dan warna biru merupakan karakter dan suasana ruang.

Dalam kriteria konsep ruang, kenyamanan merupakan faktor yang dominan. Pengguna memilih tempat komunitas karena merasa nyaman hingga dapat menjadi ruang untuk menyegarkan pikiran (*refreshing*), kebersihan tempat, praktis, dan dapat digunakan tanpa batas waktu tertentu. Tidak hanya kenyamanan, kelengkapan fasilitas seperti internet dan fasilitas lain yang mendukung kegiatan suatu kelompok atau komunitas, menjadi faktor yang dominan selanjutnya. Disusul oleh faktor lain yaitu pelayanan (*service*), estetika, ketenangan, penataan ruang, dan penghawaan alami menjadi faktor-faktor lainnya dalam kriteria perancangan konsep ruang pada sebuah tempat komunitas.

Kriteria perancangan berikutnya yaitu perencanaan ruang dengan faktor aksesibilitas. Pengguna memilih lokasi yang mudah dijangkau untuk memudahkan aksesibilitas yang digunakan. Selanjutnya, kriteria perancangan pada karakter dan suasana ruang menjadi pilihan yang rendah dibandingkan dengan dua kriteria lainnya. Kriteria ini terdiri dari faktor keramaian dan suasana.



Gambar 4. Model Hipotesis Kriteria Perancangan Ruang Komunitas (Sumber: Hasil Analisis, 2021)

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa dalam merancang sebuah tempat atau ruang komunitas dapat menggunakan 3 (tiga) kriteria perancangan antara lain konsep ruang, perencanaan ruang, serta karakter dan suasana ruang. Kriteria pertama merupakan kriteria dalam pemilihan konsep ruang. Perancangan sebuah ruang komunitas mengutamakan sebuah konsep ruang dengan kenyamanan sebagai faktor utama. Selain itu, kelengkapan fasilitas menjadi faktor yang dominan selanjutnya. Faktor-faktor lain seperti pelayanan, estetika, ketenangan, tata ruang dan penghawaan alami mengikuti kriteria lain dalam perancangan konsep ruang tempat komunitas. Kriteria kedua adalah perencanaan ruang, pengguna dapat merencanakan wilayah yang mudah diakses, merencanakan tata ruang dalam suatu ruang komunitas dengan mengutamakan keamanan dan kenyamanan. Kriteria ketiga adalah merancang sebuah ruang dengan mengutamakan karakter dan suasana ruang. Hal ini dapat membentuk citra dalam konteks ruang dan mendukung seluruh kegiatan pengguna sehingga memberikan kesan dan pengalaman yang baik dalam melakukan kegiatannya secara individu maupun berkelompok. Ketiga kriteria tersebut dapat dipertimbangkan dalam melakukan perencanaan dan perancangan bangunan-bangunan komunitas dan bersifat publik seperti *community center*, *community hub* maupun *public space*.

Daftar Pustaka

Asys, B. W., Kusuma, H. E., & Ishak, R. A. (2022). Empat Motivasi Keinginan Berkunjung Kembali Konsumen Ke Kedai Kopi. *Nature: National Academic Journal of Architecture*, 9(2), 1-15. <https://doi.org/10.24252/nature.v9i2a1>

- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications. <https://bit.ly/Qualitativeinquiryandresearchdesign>
- Delobelle, V. (2008). Corporate Community Management by Vanina Delobelle, PhD. (Online) www.vaninadelobelle.com.
- Fauzi, E. P. (2019). Kedai kopi dan komunitas seni sebagai wujud ruang publik modern. *Jurnal Jurnalisa*, 5(1). <https://doi.org/10.24252/jurnalisa.v5i1.9893>
- Corbin, J., & Strauss, A. (2008). Qualitative research. *Techniques and procedures for developing grounded theory*, 3. <https://doi.org/10.1177/1094428108324514>
- Jermias, E. O., & Rahman, A. (2022). Interaksionisme Simbolik Pada Komunitas Cinema Appreciator Makassar Di Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 2(3), 253-262. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v2i3.596>
- Kosasih, A. (2018, September). Pendekatan grounded teori (grounded theory approach) sebuah kajian sejarah, teori, prinsip dan strategi metodenya. In *Prosiding Seminar Dosen Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Tahun 2018*. <https://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/dispangenap2018/article/view/194/126>
- Kurniawati, I., Wulan, R. R., & Pamungkas, I. N. (2017). Pola komunikasi pertemuan offline komunitas insta nusantara Bandung. *Jurnal kajian komunikasi*, 5(1), 31-42. <https://doi.org/10.24198/jkk.v5i1.8437>
- Lingasani, M. A. W., & Putra, I. B. G. P. (2017). Pembentukan Identitas Ruang Oleh Suatu Komunitas Kreatif di Ruang Publik (Area Car Free Day) Dago, Bandung. *Undagi: Jurnal Ilmiah Jurusan Arsitektur Universitas Warmadewa*, 5(2), 27-32. <https://doi.org/10.22225/undagi.5.2.408.27-32>
- Mihaylov, N., & Perkins, D. D. (2014). Community place attachment and its role in social capital development. *Place attachment: Advances in theory, methods and applications*, 61. <https://bit.ly/Communityplaceattachmentanditsroleinsocialcapitaldevelopment>
- Momuat, W. K. P. (2021). Peran komunitas literasi dalam mendukung minat baca generasi milenial di rumah baca cafe Kota Kotamobagu. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(4). <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/36166>
- Muslim, A. (2013). Interaksi sosial dalam masyarakat multietnis. *Jurnal diskursus islam*, 1(3), 483-494. <https://doi.org/10.24252/jdi.v1i3.6642>
- Nafila, O. (2013). Peran Komunitas Kreatif dalam Pengembangan Pariwisata Budaya di Situs Megalitikum Gunung Padang. *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*, 24(1), 65-80. <https://bit.ly/PeranKomunitasKreatifdalamPengembanganPariwisataBudayadiSitusMegalitikumGunungPadang>
- Nurdiani, N. (2014). Teknik sampling snowball dalam penelitian lapangan. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 5(2), 1110-1118. <https://doi.org/10.21512/comtech.v5i2.2427>
- Plunkett, D., Phillips, R., & Ucar Kocaoglu, B. (2018). Place attachment and community development. *Journal of Community Practice*, 26(4), 471-482. <https://doi.org/10.1080/10705422.2018.1521352>
- Wirasmoyo, Wiliarto. 2017. "Optimasi Lahan Terlantar Menjadi Ruang Publik Di Kampung Kota Studi Kasus: Lahan Terlantar Kampung Badran RW. 09, Yogyakarta". *Jurnal Arsitektur KOMPOSISI*, 11(5). <https://doi.org/10.24002/jars.v11i5.1295>