

Pertimbangan ulang third place di era digital = Rethinking third place in digital era

Rosalia Febyola Puspita Hadi, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20490477&lokasi=lokal>

Abstrak

Seiring berkembangnya waktu, kota-kota perlu memperhatikan kebutuhan manusia yang berubah sebagai makhluk sosial. Menciptakan sebuah lingkungan yang mengundang, termasuk third places, adalah fenomena yang menarik karena kemunculannya merupakan suatu urgensi demi meningkatkan kualitas hidup manusia. Disebutkan oleh Oldenburg, third place adalah jangkar sebuah komunitas dan kehidupan publik perkotaan untuk tumbuh. Menurutnya, third place adalah tempat netral, tidak ada yang bertindak sebagai tuan rumah, informal, dan penuh dengan individu di luar ranah rumah dan pekerjaan. Karakteristik yang disebutkan Oldenburg jauh sebelum teknologi informasi dan komunikasi (ICT) bersama dengan media sosial dan internet belum diciptakan. Di era modern ini, ICT telah menjadi "the fabric of everyday life" (Weiser, 1991), ICT memiliki peran penting dalam meningkatkan ruang fisik (Anacleto & Fels, 2013) dan mengambil tindakan untuk keberadaannya. Dengan begitu, kebutuhan masyarakat akan berubah dan mereka menuntut lebih banyak kebutuhan di dalam third place. Third place hari ini perlu dipertimbangkan kembali agar sesuai dengan kebutuhan dan gaya hidup manusia, termasuk komunitas yang hidup di dalamnya. Sebagai metode, penelitian ini menggunakan observasi langsung dan analisis kualitatif komunitas Sketsa Pulang Kerja yang berkumpul di Platform 78 Café sebagai third place, serta studi preseden terhadap Pixar Studio untuk melihat third place di era kontemporer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fasilitas dan integrasi teknologi adalah aspek terpenting untuk menumbuhkan rasa kebersamaan. Kehadiran ICT berdampak pada sosialisasi di third place, orang-orang sering melekat pada teknologi dan layanan jaringan. Hal ini terjadi karena ada bentuk sosialisasi yang lain.

.....As time develops, cities need to pay attention to human changing needs as social beings. Creating such an inviting environment, including third places, is an interesting phenomenon because it is such an emergence in order to enhance the quality of life. Mentioned by Oldenburg, third places are the anchor of community and urban public life to grow. According to him, third place is a neutral place, no one acts as a host, informal, and filled with individuals beyond the realms of home and work. The characteristics that Oldenburg mentioned were long before information and communication technology (ICTs) along with social media and the internet had not yet been created. In this modern era, ICTs has become "the fabric of everyday life" (Weiser, 1991), it has an important role in increasing physical space (Anacleto & Fels, 2013) and taking action for its existence. That way, society's needs will change and they demand more needs within third place. Third place today needs reconsideration to fit in the community. As a method, this study used direct observation and qualitative analysis of Sketsa Pulang Kerja community that congregated in Platform 78 Café as the third place, and precedent study of Pixar Studio as a contemporary third place. The result showed that amenities and technology integration were the most important aspects to foster the sense of community. The presence of ICTs impacts the sociability in third place, people are often attached to technology and networking services. This happened because there was another form of socialization.