

## INTISARI

Menurut Oldenburg, Tempat ketiga adalah tempat selain tempat pertama (tempat tinggal) dan tempat kedua (sekolah, kantor) yang dapat menjadi tempat untuk rekreasi, santai, dan bersosialisasi. Keberadaan tempat ketiga di kawasan pendidikan seperti Kampus UGM sangat penting karena mahasiswa membutuhkan ruang aktivitas sosial. Luas Kampus UGM yang cukup luas yaitu 176 Hektar, dan 40.114 orang mahasiswa (Pangkalan Data Pendidikan Tinggi Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi, 2017) mendorong kemunculan tempat ketiga di sekitar kawasan kampus dengan berbagai tipe.

Tempat ketiga harus memiliki nuansa tidak seformal institusi (tempat kedua) namun juga tidak sesantai rumah (tempat pertama). Letak kampus berada dalam irisan kawasan permukiman dan kawasan pendidikan serta juga merupakan inti kawasan mendorong berkembangnya tempat ketiga. Perkembangan tempat ketiga ini selain menjadi pusat kegiatan yang berdampak positif juga membawa dampak negatif pada *image* atau karakter lingkungan pendidikan. Kawasan cenderung *overcrowd*, macet, meningkatnya polusi udara dan suara, melimpahnya parkir *on street* yang menjadi sumber macet kawasan, serta menjamurnya Pedagang Kaki Lima yang menurunkan kualitas kawasan seperti jalur pedestrian, visual kawasan, dan karakter kawasan kampus itu sendiri.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan penjelasan deskriptif. Metode penelitian dengan *interview* dan sketsa *mental mapping* perjalanan dari kampus menuju tempat ketiga. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti hubungan tempat ketiga dengan karakter kawasan (*imageability*) dari segi fisik dan non fisik. Ada 4 tipe tempat ketiga yang signifikan bagi mahasiswa UGM yaitu *coffeeshops*, restoran, pusat perbelanjaan (minimart dengan konsep *point* atau *hub*), ruang terbuka. Hasilnya didapatkan bahwa dari kelima elemen kawasan Lynch, secara umum ada 3 elemen yang harus dipertimbangkan dalam peletakan dan pembuatan tempat ketiga yaitu *path*, *landmark*, *nodes*. *Nodes* merupakan elemen terpenting. *Nodes* dapat berperan sebagai tempat ketiga, maupun kawasan tempat ketiga. Elemen kawasan harus memiliki kualitas dominan dan lingkup visual untuk mendukung strategisnya peletakan tempat ketiga yang terlihat, koheren, dan jelas.

Kata kunci: tempat ketiga, *imageability*, karakter kawasan, Lynch, *mental mapping*

## ABSTRACT

According Oldenburg, *thirdplace* is an area where relaxing, soothing activity occurred within. This place is anywhere but home (firstplace) nor formal institution (secondplace). The activity is mainly social. *Thirdplace* burgeons around education area particularly in the vicinity of Gadjah Mada University. This condition developed swiftly due to vast scope 176 Hectare campus area as well as a big number, 40.114 students of scholar registered in it. (Pangkalan Data Pendidikan Tinggi Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi, 2017). *Thirdplace* emerged in various type, whether commercial or public space.

As a *thirdplace*, it should have a relaxing nuance, not too formal as in institution (secondplace) yet not too informal as in home (firstplace). The area which located in the incision of residential and educational use compel *thirdplace* to grow in prevalence. Gadjah Mada University originally began with village-rural character area that changed rapidly into uncontrollable urban region. It brought positive as well as negative impact toward campus image and character. Street is now overcrowd, the traffic jam take place most of the time, deteriorating of air and sound quality, uncontrollable on street parking which was the cause of another chaotic traffic condition. Street vendor worsen the pedestrian way quality by opening their stall on sidewalk.

This research using qualitative method and is discussed in descriptive explanation. Research method has 2 steps: interview and mental mapping sketch (route from campus to *thirdplace*). This research aim to investigate the correlation between *thirdplace* and its area *imageability* from physical and non physical elements. There are 4 type of *thirdplace*, those are coffeeshops, restaurant, local store (minimart with the concept as point or hub), and open space. As result, based on Lynch theory, in general, in this area there are 3 compulsory main elements: *path*, *landmark*, *nodes*. Nodes is the most important element amongst all. As nodes acts both as *thirdplace* itself and the region around it. Of all elements, It should contain dominance and visual scope to support the *vivid*, *coherent*, and *clarity* quality of *thirdplace* region.

Keywords: *thirdplace*, *imageability*, *character*, *Lynch*, *mental mapping*