

Digital Placemaking di Ruang Publik Pascatambang: Pembentukan Sense of Place pada Berangau Park Tanjung Enim

Nur Budi Hariyanto ¹, Ujang Rusdianto²

^{1,2} Universitas Multimedia Nusantara

E-mail: nur.budi@lecturer.umn.ac.id

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerk.in.v5i1.6598>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 15 Juli 2026

Revised: 20 Juli 2026

Accepted: 23 Juli 2026

Kata Kunci

Pembuatan Tempat Digital,
Sense Of Place, Ruang Publik,
Kawasan Pascatambang,
Taman Berangau

Keywords

Digital Placemaking, Sense Of
Place, Ruang Publik,
Kawasan Pascatambang,
Berangau Park



ABSTRACT

Pembentukan keterikatan emosional, psikologis dan persepsi seseorang atau masyarakat terhadap suatu tempat, pada saat ini tidak hanya berdasarkan atas pengalaman berinteraksi secara fisik, namun hamper selalu berpadu dengan penggunaan teknologi digital. Kajian ini menganalisis praktik digital placemaking dalam pembentukan sense of place pada ruang publik Berangau Park Tanjung Enim, Sumatera Selatan. Berangau Park merupakan ruang terbuka hijau yang dibangun PT Bukit Asam Tbk pada kawasan bekas aktivitas pertambangan sebagai bagian dari program Tanjung Enim Kota Wisata. Penelitian menggunakan paradigma konstruktivis dengan pendekatan studi kasus Robert E. Stake untuk memahami transformasi ruang pascatambang melalui aktivitas sosial dan komunikasi digital masyarakat. Data penelitian diperoleh melalui wawancara mendalam dengan key informants, observasi, studi pustaka, dan dokumentasi perusahaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa transformasi Berangau Park menghasilkan perubahan identitas kawasan dari ruang industri menjadi ruang sosial masyarakat. Praktik digital placemaking berkembang melalui aktivitas olahraga, rekreasi, interaksi komunitas, serta penggunaan media sosial seperti TikTok dan Instagram dalam produksi konten digital pengunjung. Aktivitas tersebut membentuk pengalaman emosional masyarakat terhadap ruang publik dan memperkuat sense of place pada kawasan pascatambang. Selain itu, keterlibatan PTBA dalam publikasi digital dan komunikasi keberlanjutan turut memperkuat representasi identitas baru Berangau Park sebagai ruang publik masyarakat Tanjung Enim.

The formation of emotional, psychological, and perceptual attachments to a place by individuals or communities is now not only based on physical interactions but is also often combined with the use of digital technology. This study analyzes digital placemaking practices in shaping a sense of place in the public space of Berangau Park, Tanjung Enim, South Sumatra. Berangau Park is a green open space built by PT Bukit Asam Tbk in a former mining area as part of the Tanjung Enim Tourism City program. The study uses a constructivist paradigm with a Robert E. Stake case study approach to understand the transformation of post-mining space through social activities and community digital communication. Research data were obtained through in-depth interviews with key informants, observations, literature studies, and company documentation. The results show that the transformation of Berangau Park resulted in a change in the area's identity from an industrial space to a social space for the community. Digital placemaking practices developed through sports activities, recreation, community interactions, and the use of social media such as TikTok and Instagram in producing digital content for visitors. These activities shape the community's emotional experience of the public space and strengthen the sense of place in the post-mining area. In addition, PTBA's involvement in digital publications and sustainability communications also strengthens the representation of Berangau Park's new identity as a public space for the Tanjung Enim community.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite Nur Budi Hariyanto et al (2026) Digital Placemaking di Ruang Publik Pascatambang: Pembentukan Sense of Place pada Berangau Park Tanjung Enim <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.6598>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital memengaruhi cara masyarakat menggunakan dan memaknai ruang publik. Aktivitas masyarakat di ruang publik saat ini banyak berkaitan dengan penggunaan media sosial, dokumentasi visual, dan interaksi digital berbasis lokasi. Interaksi digital social masyarakat berkaitan dengan ruang public suatu tempat atau lokasi tersebut yang kemudian memunculkan fenomena *digital placemaking*. Praktik *digital placemaking* berkembang melalui integrasi teknologi digital, aktivitas sosial, dan pengalaman ruang dalam kehidupan masyarakat urban (Basaraba, 2023). Kondisi tersebut membuat ruang publik memiliki fungsi sosial sekaligus fungsi representasi digital. Ruang publik kemudian menjadi bagian dari aktivitas komunikasi masyarakat di lingkungan digital.

Perubahan tersebut terlihat pada berbagai ruang publik di Indonesia, termasuk kawasan wisata dan ruang terbuka hijau di daerah berkembang. Pengunjung ruang publik sering memanfaatkan lokasi tertentu untuk membuat konten visual melalui TikTok, Instagram, maupun media sosial lainnya. Shen dan Cheng (2025) menyebut bahwa media sosial memiliki peran penting dalam membentuk citra ruang dan pengalaman wisata masyarakat. Aktivitas digital masyarakat kemudian memengaruhi popularitas dan identitas suatu tempat. Pengalaman ruang akhirnya terbentuk melalui interaksi langsung dan aktivitas komunikasi digital secara bersamaan.

Fenomena tersebut juga muncul pada Berangau Park di Tanjung Enim, Sumatera Selatan. Berangau Park dibangun oleh PT Bukit Asam Tbk sebagai ruang terbuka hijau untuk mendukung program Tanjung Enim Kota Wisata. Kawasan ini berdiri di atas lahan yang sebelumnya berkaitan dengan aktivitas pertambangan PT Bukit Asam Tbk. Perubahan fungsi lahan tersebut menunjukkan adanya transformasi ruang industri menjadi ruang sosial masyarakat. Berangau Park kemudian berkembang menjadi lokasi rekreasi, olahraga, interaksi sosial, dan aktivitas digital masyarakat Tanjung Enim.

Kondisi tersebut memperlihatkan perubahan identitas ruang pada kawasan bekas tambang. Masyarakat mulai menggunakan Berangau Park sebagai tempat berkumpul, berolahraga, dan memproduksi konten media sosial. Aktivitas seperti pengambilan foto, video pendek, dan unggahan digital memperkuat eksposur ruang di media sosial. Aktivitas media sosial berbasis lokasi dapat membentuk autentisitas ruang melalui pengalaman digital masyarakat (Cameron, 2020). Pengalaman tersebut kemudian menghasilkan identitas baru terhadap ruang yang sebelumnya memiliki fungsi industri.

Berangau Park juga memiliki karakter ruang publik yang mendukung aktivitas sosial masyarakat. Kawasan ini menyediakan *jogging track*, area permainan tradisional, ruang terbuka, dan fasilitas komunitas. Hal ini pula yang mendorong terciptanya ruang aktivitas digital masyarakat. Firjatullah dan Subiyantoro (2024) menjelaskan bahwa *digital placemaking* berkembang melalui ruang publik yang mampu memfasilitasi interaksi sosial dan aktivitas masyarakat. Fasilitas tersebut mendorong masyarakat untuk menggunakan ruang secara rutin dalam aktivitas sehari-hari.

Intensitas penggunaan ruang, memengaruhi keterikatan emosional masyarakat terhadap tempat tersebut. Keterikatan masyarakat terhadap ruang berkaitan dengan konsep *sense of place*. Fernandez-Osso Fuentes et al. (2024) menjelaskan bahwa pengalaman ruang dapat membentuk hubungan emosional masyarakat melalui aktivitas sosial dan pengalaman digital. Pengalaman tersebut muncul melalui interaksi masyarakat dengan lingkungan fisik maupun lingkungan digital. Dalam konteks ruang publik, *sense of place* berkembang melalui pengalaman berulang yang membentuk kenyamanan, identitas, dan keterikatan terhadap tempat tertentu. Pengalaman tersebut terlihat pada penggunaan Berangau Park sebagai ruang sosial masyarakat Tanjung Enim.

Meskipun kajian mengenai *digital placemaking* mulai berkembang, penelitian pada ruang publik bekas kawasan tambang masih terbatas. Sebagian penelitian sebelumnya lebih banyak membahas ruang publik perkotaan, *smart city*, atau kawasan wisata berbasis teknologi. Kurniawaty et al. (2022) menempatkan *digital placemaking* dalam konteks pengembangan arsitektur dan teknologi ruang kota.

Sementara itu, penelitian mengenai pembentukan *sense of place* pada ruang publik hasil transformasi lahan industri masih jarang ditemukan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang penelitian yang masih terbuka dalam kajian komunikasi dan ruang publik.

Penelitian ini menggunakan konsep *digital placemaking* untuk melihat pembentukan *sense of place* pada Berangau Park Tanjung Enim. Haleboua dan Polson (2021) menjelaskan bahwa *digital placemaking* berkaitan dengan praktik pembentukan makna ruang melalui teknologi digital dan aktivitas sosial masyarakat. *Digital placemaking* berkaitan dengan praktik pembentukan makna ruang melalui integrasi teknologi digital, media komunikasi, dan aktivitas masyarakat (Toland et al. (2020). Pada lingkungan perkotaan, integrasi teknologi digital pada ruang publik dapat meningkatkan keterlibatan masyarakat dan memperluas partisipasi sosial (Hunter et al, 2022).

Penelitian ini memfokuskan kajian pada tiga unsur utama, yaitu interaksi digital, keterlibatan sosial masyarakat, dan pembentukan identitas ruang. Ketiga unsur tersebut digunakan untuk melihat bagaimana aktivitas digital masyarakat memengaruhi pengalaman ruang pada Berangau Park. Fokus tersebut sesuai dengan karakter ruang publik Berangau Park sebagai kawasan rekreasi hasil transformasi lahan bekas tambang.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis praktik *digital placemaking* dalam pembentukan *sense of place* pada ruang publik Berangau Park Tanjung Enim. Penelitian ini penting dilakukan karena Berangau Park menunjukkan perubahan fungsi ruang dari kawasan industri menuju ruang sosial masyarakat yang aktif dalam budaya digital. Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap kajian komunikasi digital dan ruang publik pada wilayah pascatambang di Indonesia. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam pengembangan ruang publik berbasis pengalaman sosial dan komunikasi digital masyarakat lokal.

METODE

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis untuk memahami proses pembentukan makna ruang pada Berangau Park Tanjung Enim. Paradigma konstruktivis memandang realitas sosial sebagai hasil konstruksi pengalaman, interaksi, dan interpretasi individu terhadap lingkungan sosialnya. Dalam konteks penelitian ini, pembentukan *sense of place* pada Berangau Park dipahami melalui pengalaman sosial masyarakat dan praktik komunikasi digital yang berkembang pada ruang publik tersebut. Pendekatan ini digunakan karena penelitian berfokus pada proses pemaknaan ruang hasil transformasi lahan bekas tambang PT Bukit Asam Tbk menjadi ruang publik masyarakat. Paradigma konstruktivis memungkinkan peneliti memahami bagaimana aktor sosial membangun identitas ruang melalui pengalaman sosial dan aktivitas digital.

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan Robert E. Stake. Stake (1995) menjelaskan bahwa studi kasus digunakan untuk memahami fenomena secara mendalam pada konteks tertentu melalui eksplorasi pengalaman, aktivitas, dan lingkungan sosial yang melingkupi kasus tersebut. Penelitian ini menempatkan Berangau Park sebagai kasus tunggal yang dianalisis berdasarkan proses transformasi ruang, aktivitas sosial masyarakat, dan praktik *digital placemaking* yang berkembang pada kawasan tersebut. Pendekatan studi kasus dipilih karena penelitian berupaya memahami dinamika sosial dan pembentukan makna ruang dalam konteks spesifik ruang publik bekas kawasan tambang. Melalui pendekatan ini, penelitian dapat menggambarkan hubungan antara aktivitas digital masyarakat dengan pembentukan *sense of place* pada Berangau Park.

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam dengan pihak-pihak yang terlibat dalam pengembangan Berangau Park, yaitu Public Relation Manager PT Bukit Asam Tbk, TEKW Construction Head, dan Engagement and Partnership Manager CSR PT Bukit Asam Tbk. Pemilihan informan dilakukan secara purposif berdasarkan keterlibatan mereka dalam proses pembangunan dan pengelolaan Berangau Park. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai tujuan pembangunan ruang publik, strategi pengembangan kawasan, serta pandangan institusi terhadap transformasi lahan bekas tambang menjadi ruang sosial masyarakat. Data primer juga digunakan untuk memahami bagaimana PT Bukit Asam Tbk membangun citra kawasan melalui pendekatan ruang publik dan komunikasi keberlanjutan perusahaan.

Data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen yang berkaitan dengan pengembangan Berangau Park dan kebijakan keberlanjutan PT Bukit Asam Tbk. Dokumen tersebut meliputi Laporan

Keberlanjutan PTBA 2025, situs resmi ptba.co.id, kebijakan keberlanjutan perusahaan, publikasi media massa, serta jurnal nasional dan internasional yang terbit pada periode 2016–2026. Penggunaan data sekunder dilakukan untuk memperkuat interpretasi hasil penelitian dan melihat hubungan antara kebijakan perusahaan dengan praktik transformasi ruang publik. Dokumen perusahaan digunakan untuk memahami arah pembangunan ruang terbuka hijau dan program Tanjung Enim Kota Wisata. Sementara itu, jurnal ilmiah digunakan untuk memperkuat analisis konseptual mengenai *digital placemaking* dan *sense of place*.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Wawancara mendalam digunakan untuk memperoleh data mengenai proses pembangunan Berangau Park, strategi pengelolaan ruang publik, dan pemaknaan ruang oleh pihak pengelola. Observasi dilakukan secara langsung pada kawasan Berangau Park untuk melihat aktivitas masyarakat, penggunaan ruang publik, dan praktik komunikasi digital yang berlangsung di lokasi penelitian. Peneliti mengamati aktivitas pengunjung seperti dokumentasi visual, penggunaan media sosial, interaksi sosial, dan pemanfaatan fasilitas ruang publik. Studi pustaka dilakukan untuk mengkaji teori dan penelitian terdahulu mengenai digital placemaking, transformasi ruang publik, dan pembentukan *sense of place*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi data. Moleong (2018) menjelaskan bahwa triangulasi digunakan untuk memeriksa validitas data melalui perbandingan berbagai sumber dan teknik pengumpulan data. Dalam penelitian ini, triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, hasil observasi lapangan, dan data dokumentasi perusahaan maupun publikasi media. Analisis dilakukan dengan melihat keterkaitan antara kebijakan pengembangan ruang publik PT Bukit Asam Tbk dengan aktivitas sosial dan praktik digital masyarakat pada Berangau Park. Proses analisis juga dilakukan untuk melihat bagaimana transformasi ruang bekas tambang membentuk identitas baru kawasan melalui pengalaman sosial masyarakat.

Tahapan analisis data dilakukan melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Creswell dan Poth (2018) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif memerlukan interpretasi data secara bertahap agar hubungan antarfenomena dapat dipahami secara mendalam. Dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu mengelompokkan data berdasarkan tema digital placemaking, aktivitas komunikasi digital, dan pembentukan *sense of place*. Selanjutnya, data dianalisis untuk melihat hubungan antara transformasi ruang publik dengan pengalaman sosial masyarakat pada Berangau Park. Hasil analisis kemudian digunakan untuk menjelaskan bagaimana praktik *digital placemaking* berkembang pada ruang publik hasil transformasi lahan bekas tambang PT Bukit Asam Tbk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi kualitatif ini memiliki validitas hasil penelitian berdasarkan pada kredibilitas dan pengetahuan dan keterlibatan informan dalam proses transformasi pembentukan *sense of place* terhadap digital placemaking Berangau Park. Tiga informan kunci yang diwawancara, mewakili struktur dan fungsional perusahaan PT Bukit Asam yang mengelola Berangau Park.

No	Kode	Jabatan	Kompetensi
1	Informan 1	Public Relation Manager PT Bukit Asam Tbk	Informan memberikan penjelasan mengenai strategi komunikasi, mengelola citra positif perusahaan di mata publik, membangun hubungan baik dengan masyarakat dan para pemangku kepentingan.
2	Informan 2	TEKW Construction Head PT Bukit Asam Tbk	Informan memaparkan proses pembangunan infrastruktur di bawah naungan perusahaan, termasuk infrastruktur yang berkaitan dengan fungsi sosial.
3	Informan 3	Community Engagement and Partnership Manager PT Bukit Asam Tbk	Informan memaparkan program keberlanjutan perusahaan yang selaras dengan pendekatan <i>triple bottom line</i> (aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan) serta kerangka kerja

			<i>environmental, social, and governance (ESG). Di dalamnya, termasuk pengelolaan lingkungan pascatambang dengan melakukan pendekatan inovasi sosial (Corporate Social Innovation / CSI) yang berdampak pada masyarakat secara berkelanjutan.</i>
--	--	--	---

Transformasi Lahan Bekas Tambang Menjadi Ruang Public

Penelitian yang dilakukan menemukan terjadinya perubahan fungsi ruang dari lahan bekas tambang PT Bukit Asam Tbk di Berangau, Muara Enim menjadi taman atau ruang public yang digunakan masyarakat untuk aktivitas sosial dan rekreasi. Berangau Park dibangun menjadi ruang terbuka hijau untuk kegiatan social masyarakat sebagai bagian dari program Tanjung Enim Kota Wisata yang dikembangkan PT Bukit Asam Tbk bersama pemerintah daerah. Transformasi tersebut memperlihatkan perubahan orientasi pengelolaan ruang pada kawasan pascatambang. Ruang yang sebelumnya berorientasi pada aktivitas industri kemudian diarahkan menjadi ruang sosial masyarakat.

Perubahan fungsi ruang tersebut berkaitan dengan strategi perusahaan dalam membangun identitas baru kawasan Tanjung Enim. Berdasarkan hasil wawancara, PT Bukit Asam Tbk memandang pembangunan Berangau Park sebagai bagian dari pengembangan kawasan berbasis masyarakat dan lingkungan.

“Berangau Park dibangun untuk memberikan ruang terbuka bagi masyarakat sekaligus mendukung program Tanjung Enim Kota Wisata. Kawasan ini juga menjadi simbol perubahan kawasan tambang menjadi ruang publik yang bisa dimanfaatkan masyarakat.”

(Informan 1, interview 2026).

Pembangunan Berangau Park dilakukan terintegrasi dengan upaya melakukan perubahan citra kawasan Tanjung Enim. Ruang publik digunakan sebagai bagian dari representasi identitas baru kawasan pascatambang. Grace (2024) menjelaskan bahwa transformasi ruang berbasis *placemaking* dapat membentuk identitas kawasan melalui pengalaman sosial dan perubahan fungsi ruang. Dalam konteks Berangau Park, transformasi ruang dilakukan melalui pembangunan ruang terbuka hijau yang mendukung aktivitas masyarakat. Pengalaman masyarakat terhadap kawasan kemudian berkembang melalui penggunaan ruang publik dalam aktivitas sehari-hari.

Pembangunan Berangau Park juga berkaitan dengan upaya menghadirkan ruang publik keberlanjutan atau *placemaking*. Secara fisik, kawasan tersebut dilengkapi dengan fasilitas seperti *jogging track*, area permainan tradisional, gazebo, ruang terbuka, dan fasilitas rekreasi masyarakat. Fasilitas tersebut dirancang untuk mendukung aktivitas sosial masyarakat pada ruang public dan masyarakat selanjutnya memiliki rasa keterikatan secara emosional dengan tempat tersebut.

Informan 3 menjelaskan *placemaking* Berangau Park didesain agar masyarakat memiliki ruang interaksi yang nyaman. Minat masyarakat terbangun dan aktivitas yang dilakukan mereka narasikan dengan memanfaatkan teknologi digital.

Fredericks et al. (2016) menjelaskan bahwa penggunaan teknologi dan desain ruang publik perlu diarahkan untuk mendukung pengalaman masyarakat dalam menggunakan ruang kota. Pendekatan tersebut terlihat pada Berangau Park melalui penyediaan ruang terbuka yang mendukung aktivitas sosial dan aktivitas digital masyarakat. Pengunjung memanfaatkan kawasan untuk berolahraga, berkumpul, dan mendokumentasikan aktivitas melalui media sosial.

“Konsep pembangunan Berangau Park memang diarahkan sebagai ruang publik yang aktif digunakan masyarakat. Karena itu, desain kawasan dibuat terbuka dan mendukung aktivitas bersama.”

(Informan 2, interview, 2026).

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembangunan ruang publik tidak hanya berfokus pada aspek fisik, tetapi juga pada pengalaman sosial masyarakat terhadap ruang. Aktivitas digital masyarakat menjadi bagian penting dalam pembentukan identitas Berangau Park. Pengunjung sering menggunakan kawasan untuk membuat foto, video pendek, dan dokumentasi visual yang diunggah melalui TikTok maupun Instagram. Aktivitas tersebut memperlihatkan bahwa pengalaman masyarakat terhadap ruang berkembang melalui praktik komunikasi digital. Caldwell et al. (2016) menjelaskan bahwa interaksi digital pada ruang publik dapat memperkuat keterlibatan masyarakat terhadap ruang melalui pengalaman visual dan partisipasi sosial. Dalam konteks Berangau Park, aktivitas dokumentasi digital

membentuk eksposur kawasan di media sosial dan memperluas penyebaran citra ruang kepada masyarakat luas.



Gambar 1. Kondisi Berangau Park sebagai Ruang Publik Pascatambang di Tanjung Enim
Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2026.

Media social yang aktif digunakan public juga memengaruhi representasi identitas baru Berangau Park sebagai ruang publik masyarakat Tanjung Enim. Kawasan ini mulai dikenal sebagai lokasi rekreasi dan ruang sosial yang aktif digunakan masyarakat lokal. Dokumentasi visual pengunjung menghasilkan representasi baru terhadap kawasan yang sebelumnya identik dengan aktivitas pertambangan. Informan 3 menjelaskan bahwa keberadaan media sosial memberikan pengaruh terhadap perkembangan citra Berangau Park di masyarakat.

“Sekarang masyarakat banyak mengenal Berangau Park dari media sosial. Banyak pengunjung yang datang karena melihat foto atau video dari pengunjung lain.”
(Informan 3, interview, 2026).

Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa media sosial memiliki peran dalam memperkenalkan identitas baru kawasan pascatambang kepada masyarakat. Breek et al. (2022) menjelaskan bahwa praktik *online placemaking* berkaitan dengan proses pembentukan identitas ruang melalui aktivitas komunikasi digital masyarakat. Aktivitas digital pengunjung kemudian menghasilkan pengalaman kolektif terhadap ruang publik. Dalam konteks Berangau Park, produksi konten digital masyarakat memperkuat perubahan citra kawasan dari ruang industri menjadi ruang sosial masyarakat.

Transformasi Berangau Park memperlihatkan adanya perubahan makna ruang pada kawasan pascatambang di Tanjung Enim. Ruang publik digunakan masyarakat sebagai lokasi aktivitas sosial, olahraga, rekreasi, dan komunikasi digital. Aktivitas tersebut membentuk identitas baru kawasan melalui pengalaman sosial dan pengalaman digital masyarakat. Penggunaan media sosial dalam aktivitas ruang publik juga memperkuat penyebaran citra kawasan kepada masyarakat luas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa transformasi ruang publik pada kawasan pascatambang memiliki hubungan dengan praktik *digital placemaking* dalam kehidupan masyarakat.

Aktivitas Sosial dan Interaksi Digital pada Berangau Park

Dari pengamatan dalam penelitian, Berangau Park digunakan masyarakat sebagai ruang publik untuk berbagai aktivitas sosial sehari-hari. Aktivitas yang terlihat di kawasan ini meliputi olahraga, rekreasi keluarga, interaksi komunitas, dan kegiatan berkumpul pada sore hingga malam hari. Pengunjung memanfaatkan fasilitas seperti *jogging track*, area duduk terbuka, ruang permainan anak, dan area terbuka untuk melakukan aktivitas bersama.

Intensitas penggunaan ruang meningkat pada akhir pekan dan malam hari ketika masyarakat memiliki waktu luang untuk beraktivitas di ruang publik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Berangau Park memiliki fungsi sosial dalam aktivitas masyarakat Tanjung Enim.

Aktivitas sosial masyarakat pada ruang publik berkaitan dengan pengalaman interaksi yang terbentuk dalam penggunaan ruang sehari-hari. Hespanhol (2018) menjelaskan bahwa ruang publik memiliki fungsi sosial ketika mampu menciptakan pengalaman interaksi yang bermakna bagi masyarakat. Pengalaman tersebut berkembang melalui aktivitas bersama, komunikasi sosial, dan keterlibatan masyarakat dalam penggunaan ruang. Dalam konteks Berangau Park, masyarakat menggunakan ruang publik untuk berolahraga, berbincang, dan melakukan aktivitas kelompok secara rutin. Aktivitas tersebut memperlihatkan bahwa ruang publik memiliki hubungan dengan pembentukan pengalaman sosial masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi, penggunaan ruang publik pada Berangau Park memperlihatkan pola aktivitas yang cukup aktif pada waktu tertentu. Kawasan ini ramai digunakan masyarakat pada sore hari setelah aktivitas kerja dan sekolah selesai. Pada malam hari, pengunjung memanfaatkan ruang

terbuka untuk berkumpul dan menikmati suasana kawasan. *Informan 1* menjelaskan bahwa tingginya aktivitas masyarakat menunjukkan fungsi sosial Berangau Park dalam kehidupan masyarakat Tanjung Enim.

“Setelah Berangau Park dibuka, masyarakat cukup aktif menggunakan kawasan ini untuk olahraga dan berkumpul. Aktivitas masyarakat paling ramai biasanya sore sampai malam hari.”
(*Informan 1, interview, 2026*).

Selain aktivitas sosial secara langsung, Berangau Park juga menunjukkan praktik komunikasi digital yang cukup aktif di kalangan pengunjung. Pengunjung sering memanfaatkan kawasan untuk membuat foto, video pendek, dan dokumentasi visual melalui media sosial. Aktivitas tersebut terlihat pada penggunaan TikTok, Instagram, dan media sosial berbasis lokasi yang digunakan untuk membagikan pengalaman ruang kepada pengguna lain. Dokumentasi visual menjadi bagian dari pengalaman masyarakat dalam menggunakan ruang publik. Pengunjung tidak hanya menikmati ruang secara langsung, tetapi juga memproduksi representasi digital terhadap kawasan tersebut.



Gambar 2. Aktivitas Pengunjung Berangau Park dalam Dokumentasi Digital dan Media Sosial
Sumber: Instagram @pemkab_muaraenim, 2026.

Praktik komunikasi digital tersebut memperlihatkan hubungan antara pengalaman ruang dan produksi konten visual masyarakat. Lovendianto et al. (2023) menjelaskan bahwa pengalaman visual dan proyeksi digital dapat memperkuat makna ruang melalui interaksi masyarakat terhadap lingkungan visual tertentu. Dalam konteks Berangau Park, aktivitas fotografi dan dokumentasi digital membentuk pengalaman visual masyarakat terhadap kawasan pascatambang. Pengalaman tersebut kemudian dipublikasikan melalui media sosial dan menghasilkan penyebaran citra ruang secara lebih luas. Aktivitas digital pengunjung kemudian menjadi bagian dari pembentukan identitas ruang publik.

Aktivitas komunikasi digital pada Berangau Park juga memperlihatkan penggunaan media sosial berbasis lokasi dalam pengalaman ruang masyarakat. Pengunjung sering menambahkan lokasi Berangau Park pada unggahan foto dan video di media sosial. Aktivitas tersebut memperlihatkan bahwa ruang publik memiliki keterkaitan dengan praktik representasi digital masyarakat. Jang et al. (2024) menjelaskan bahwa identitas ruang dapat berkembang melalui pengalaman digital dan representasi visual masyarakat terhadap suatu tempat. Dalam konteks Berangau Park, media sosial digunakan masyarakat untuk membentuk pengalaman kolektif terhadap ruang publik pascatambang di Tanjung Enim.

Selain berasal dari aktivitas pengunjung, produksi informasi digital mengenai Berangau Park juga dilakukan oleh PT Bukit Asam Tbk melalui media perusahaan dan publikasi media massa. PTBA secara aktif mempublikasikan pembangunan Berangau Park melalui situs resmi perusahaan, media sosial perusahaan, dan pemberitaan media daring. Informasi tersebut berkaitan dengan pengembangan ruang terbuka hijau, program Tanjung Enim Kota Wisata, dan aktivitas masyarakat pada kawasan Berangau Park. Strategi komunikasi tersebut digunakan perusahaan untuk membangun citra kawasan sebagai ruang publik masyarakat. Aktivitas komunikasi perusahaan kemudian memperkuat penyebaran identitas baru kawasan pascatambang.

Informan 2 menjelaskan bahwa publikasi digital dilakukan untuk memperkenalkan fungsi baru kawasan kepada masyarakat luas. Informasi mengenai Berangau Park dipublikasikan sebagai bagian dari transformasi kawasan Tanjung Enim melalui program keberlanjutan perusahaan.

“Publikasi mengenai Berangau Park memang dilakukan melalui media perusahaan supaya masyarakat mengetahui perubahan kawasan ini menjadi ruang publik yang bisa digunakan bersama.”

(Informan 2, interview, 2026).

Strategi komunikasi tersebut menunjukkan bahwa ruang publik memiliki hubungan dengan komunikasi keberlanjutan perusahaan. Hemment et al. (2020) menjelaskan bahwa ruang publik pada era digital berkembang melalui narasi visual dan komunikasi data yang membentuk pengalaman masyarakat terhadap ruang kota. Dalam konteks Berangau Park, publikasi digital perusahaan dan aktivitas media sosial masyarakat menghasilkan representasi baru terhadap kawasan pascatambang. Representasi tersebut kemudian memperkuat citra Berangau Park sebagai ruang publik dan ruang sosial masyarakat Tanjung Enim.

Aktivitas sosial dan komunikasi digital pada Berangau Park memperlihatkan adanya hubungan antara penggunaan ruang publik dan pembentukan pengalaman digital masyarakat. Hal ini sesuai dengan penjelasan Suzuki et al. (2025) *digital placemaking* berkaitan dengan pembentukan identitas ruang melalui integrasi pengalaman sosial dan teknologi digital dalam ruang publik. Pengunjung menggunakan ruang publik untuk aktivitas sosial sekaligus memproduksi dokumentasi visual melalui media sosial. PT Bukit Asam Tbk juga terlibat dalam produksi informasi digital mengenai kawasan sebagai bagian dari strategi komunikasi perusahaan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa praktik *digital placemaking* pada Berangau Park berkembang melalui interaksi sosial masyarakat dan komunikasi digital yang berlangsung secara bersamaan.

Pembentukan *Sense of Place* pada Berangau Park Tanjung Enim

Pembentukan *sense of place* pada Berangau Park berkembang melalui pengalaman masyarakat dalam menggunakan ruang publik secara rutin. Pengunjung memanfaatkan kawasan untuk berolahraga, berkumpul, dan melakukan aktivitas rekreasi bersama keluarga maupun komunitas. Pengalaman tersebut membentuk persepsi masyarakat terhadap kenyamanan dan fungsi ruang publik di kawasan Tanjung Enim. Masyarakat mulai memandang Berangau Park sebagai ruang yang dapat digunakan untuk aktivitas sosial sehari-hari. Kondisi tersebut memperlihatkan adanya hubungan antara penggunaan ruang dan keterikatan masyarakat terhadap tempat.

Berangau Park mengalami transformasi menjadi *placemaking* karena interaksi sosial masyarakat tersebut. Pada akhirnya, transformasi ruang publik pada kawasan tertentu dapat memengaruhi identitas dan pengalaman masyarakat terhadap ruang tersebut (Pradini et al., 2024). Pengembangan ruang publik berbasis *placemaking* dapat meningkatkan aktivitas sosial masyarakat dan penggunaan ruang secara kolektif. Perubahan tersebut terlihat pada ruang publik yang mengalami transformasi fungsi dari kawasan industri menjadi kawasan sosial masyarakat.

Pengalaman masyarakat terhadap ruang publik memiliki kaitan dengan proses pembentukan makna ruang dalam kehidupan sosial. Saptorini (2023) menjelaskan bahwa *placemaking* berkembang melalui hubungan antara aktivitas masyarakat, pengalaman ruang, dan makna sosial yang terbentuk dalam penggunaan ruang publik. Dalam konteks Berangau Park, masyarakat membangun pengalaman ruang melalui aktivitas sosial yang dilakukan secara berulang. Aktivitas tersebut menghasilkan kedekatan emosional masyarakat terhadap kawasan. Pengalaman ruang kemudian berkembang menjadi bagian dari identitas sosial masyarakat Tanjung Enim.

Keterikatan emosional masyarakat terhadap Berangau Park terlihat dari tingginya intensitas penggunaan ruang publik pada waktu tertentu. Kawasan ini menjadi lokasi yang digunakan masyarakat untuk menghabiskan waktu bersama keluarga dan komunitas. Aktivitas tersebut memperlihatkan bahwa masyarakat memiliki pengalaman sosial yang cukup kuat terhadap ruang publik. Informan 3 menjelaskan bahwa masyarakat mulai menjadikan Berangau Park sebagai salah satu ruang aktivitas sosial di Tanjung Enim.

“Sekarang masyarakat cukup dekat dengan Berangau Park karena tempat ini sering dipakai untuk olahraga, berkumpul, dan kegiatan keluarga.”
(Informan 3, interview, 2026).

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan ruang secara berulang memengaruhi pembentukan keterikatan masyarakat terhadap kawasan. Safitri et al. (2026) menjelaskan bahwa pendekatan *placemaking* dapat membentuk identitas ruang melalui pengalaman sosial dan keterlibatan masyarakat dalam penggunaan ruang publik. Dalam konteks Berangau Park, keterlibatan masyarakat

pada aktivitas ruang menghasilkan pengalaman emosional terhadap kawasan pascatambang. Pengalaman tersebut kemudian membentuk *sense of place* masyarakat terhadap Berangai Parka sebagai ruang publik.

Selain terbentuk melalui aktivitas sosial, *sense of place* pada Berangau Park juga berkembang melalui aktivitas digital masyarakat. Pengunjung menggunakan media sosial untuk membagikan pengalaman ruang melalui foto, video pendek, dan dokumentasi visual. Aktivitas tersebut menghasilkan representasi digital mengenai Berangau Park sebagai ruang publik masyarakat Tanjung Enim. Media sosial kemudian menjadi sarana pembentukan identitas ruang melalui pengalaman digital masyarakat. Dokumentasi visual pengunjung memperkuat citra kawasan di lingkungan digital. Ini menggambarkan pernyataan Grace (2024) bahwa ruang publik pada era digital berkembang melalui pengalaman visual dan narasi sosial yang diproduksi masyarakat dalam lingkungan digital.



Gambar 3. Fasilitas Ruang Publik Berangau Park untuk Aktivitas Sosial Masyarakat

Sumber: Dokumentasi PT Bukit Asam Tbk, 2026.

Teknologi digital pada ruang public, dapat meningkatkan kualitas pengalaman masyarakat terhadap lingkungan urban (Pajani et al.,2025) Teknologi visual, media interaktif, dan aktivitas digital masyarakat memengaruhi pengalaman ruang pada kawasan publik. Pengalaman tersebut kemudian membentuk hubungan emosional masyarakat terhadap ruang tertentu. Kondisi ini menunjukkan bahwa ruang publik pada era digital memiliki hubungan dengan aktivitas komunikasi dan pengalaman visual masyarakat.

SIMPULAN

Aktivitas digital masyarakat memperlihatkan bahwa pengalaman ruang berkembang melalui interaksi fisik dan interaksi digital secara bersamaan. Suzuki et al. (2025) menjelaskan bahwa *digital placemaking* berkaitan dengan pembentukan identitas ruang melalui integrasi pengalaman sosial dan teknologi digital dalam ruang publik. Dalam konteks Berangau Park, media sosial digunakan masyarakat untuk membentuk pengalaman kolektif terhadap kawasan. Pengunjung tidak hanya menggunakan ruang secara langsung, tetapi juga membangun representasi ruang melalui aktivitas digital. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa pengalaman ruang berkembang melalui komunikasi digital masyarakat.

Pengalaman digital masyarakat juga memperkuat citra Berangau Park sebagai ruang sosial pascatambang di Tanjung Enim. Dokumentasi visual yang diunggah pengunjung menghasilkan penyebaran informasi mengenai kawasan kepada masyarakat luas. Aktivitas tersebut memperlihatkan bahwa media sosial memiliki peran dalam pembentukan identitas ruang publik. Pengalaman digital masyarakat menghasilkan citra baru terhadap kawasan yang sebelumnya identik dengan aktivitas industri pertambangan.

Selain itu, perubahan makna ruang pada Berangau Park memperlihatkan adanya transformasi identitas kawasan pascatambang. Kawasan yang sebelumnya berkaitan dengan aktivitas industri kini berkembang menjadi ruang publik masyarakat. Aktivitas sosial dan aktivitas digital masyarakat memperkuat perubahan fungsi ruang pada kawasan tersebut.

Perubahan tersebut menunjukkan bahwa ruang publik memiliki hubungan dengan pembentukan identitas sosial masyarakat terhadap kawasan tertentu. Oyelude (2018) menjelaskan bahwa pendekatan placemaking dapat menghasilkan pengalaman ruang yang memperkuat hubungan masyarakat terhadap lingkungan sosialnya. Dalam konteks Berangau Park, pengalaman masyarakat terhadap ruang berkembang melalui aktivitas sosial, komunikasi digital, dan perubahan fungsi kawasan

pascatambang. Aktivitas tersebut membentuk *sense of place* masyarakat terhadap ruang publik hasil transformasi lahan bekas tambang PT Bukit Asam Tbk.

Pembentukan *sense of place* pada Berangau Park memperlihatkan bahwa pengalaman ruang masyarakat berkembang melalui aktivitas sosial dan pengalaman digital secara bersamaan. Masyarakat menggunakan kawasan sebagai ruang interaksi sosial sekaligus ruang representasi digital melalui media sosial. Transformasi kawasan pascatambang menjadi ruang publik juga menghasilkan perubahan identitas ruang pada lingkungan masyarakat Tanjung Enim. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa praktik *digital placemaking* memiliki hubungan dengan pembentukan pengalaman emosional masyarakat terhadap ruang publik hasil transformasi kawasan industri.

Penelitian ini menunjukkan bahwa Berangau Park merupakan bentuk transformasi lahan bekas tambang PT Bukit Asam Tbk menjadi ruang publik yang memiliki fungsi sosial dan digital dalam kehidupan masyarakat Tanjung Enim. Transformasi kawasan tersebut tidak hanya mengubah fungsi fisik ruang, tetapi juga menghasilkan perubahan identitas kawasan dari ruang industri menjadi ruang sosial masyarakat. Praktik *digital placemaking* pada Berangau Park berkembang melalui aktivitas sosial pengunjung, penggunaan media sosial, serta komunikasi digital yang dilakukan masyarakat dan perusahaan. Aktivitas olahraga, rekreasi, dokumentasi visual, dan produksi konten digital membentuk pengalaman ruang yang memengaruhi pembentukan *sense of place* masyarakat terhadap kawasan. Pengalaman tersebut memperlihatkan bahwa keterikatan masyarakat terhadap ruang publik berkembang melalui interaksi sosial dan aktivitas digital secara bersamaan.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi terhadap pengembangan kajian komunikasi digital, ruang publik, dan transformasi kawasan pascatambang di Indonesia. *Digital placemaking* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial dan aktivitas komunikasi digital memiliki peran dalam pembentukan identitas ruang publik pada kawasan tertentu. Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa ruang publik hasil transformasi lahan industri dapat membentuk pengalaman emosional masyarakat melalui aktivitas sosial dan representasi digital ruang. Selain itu, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pengembangan ruang publik berbasis keberlanjutan dapat digunakan sebagai strategi pembentukan citra kawasan pascatambang. Dalam konteks praktis, hasil penelitian dapat menjadi rujukan bagi perusahaan maupun pemerintah daerah dalam mengembangkan ruang publik berbasis partisipasi sosial dan pengalaman digital masyarakat.

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan ruang publik pada kawasan pascatambang perlu memperhatikan pengalaman sosial masyarakat dan aktivitas komunikasi digital yang berkembang di lingkungan publik. PT Bukit Asam Tbk dapat memperluas pengembangan aktivitas komunitas, ruang kreatif, dan program digital berbasis masyarakat untuk memperkuat identitas Berangau Park sebagai ruang sosial Tanjung Enim.

Pengelolaan media sosial kawasan juga dapat dilakukan secara lebih aktif untuk memperkuat representasi ruang publik di lingkungan digital. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian mengenai *digital placemaking* pada ruang publik berbasis industri, kawasan wisata lokal, maupun ruang publik berbasis keberlanjutan di daerah lain. Pengembangan kajian tersebut penting untuk memperluas pemahaman mengenai hubungan antara transformasi ruang, komunikasi digital, dan pembentukan *sense of place* masyarakat pada era digital.

REFERENCESS

- Basaraba, N. (2023). The emergence of creative and digital place-making: A scoping review across disciplines. *New Media & Society*, 25(6), 1470–1497. <https://doi.org/10.1177/14614448211044942>
- Breek, P., Eshuis, J., & Hermes, J. (2022). Street-level bureaucrats: Tensions and challenges in online placemaking. *Journal of Place Management and Development*, 15(4), 357–373. <https://doi.org/10.1108/JPMD-01-2021-0008>
- Caldwell, G. A., Osborne, L., Mewburn, I., & Crowther, P. (2016). InstaBooth: Exploring community engagement through interactive urban media. Queensland University of Technology.
- Cameron, R. (2020). Constructing authenticity: Location-based social networks, digital placemaking, and the design of centralized urban spaces. In M. de Lange & M. de Waal (Eds.), *The Hackable City* (pp. xx–xx). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-06237-8_8
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). Qualitative inquiry and research design: Choosing among five

- approaches (4th ed.). SAGE Publications.
- Dwi Handayani. (2026). Hasil wawancara mengenai pembangunan dan pengelolaan Berangau Park PT Bukit Asam Tbk. Tanjung Enim.
- Fernandez-Osso Fuentes, M. J., Keegan, B. J., Jones, M. V., & MacIntyre, T. E. (2024). Conceptualizing digital placemaking in nature for wellbeing. *Technological Forecasting and Social Change*, 203, 123440. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2024.123440>
- Fernandez-Osso Fuentes, M. J., Keegan, B. J., Jones, M. V., & MacIntyre, T. (2022). Digital placemaking, health & wellbeing and nature-based solutions: A systematic review and practice model. *Urban Forestry & Urban Greening*, 74, 127796. <https://doi.org/10.1016/j.ufug.2022.127796>
- Firjatullah, N., & Subiyantoro, H. (2024). Strategi dalam merancang ruang publik dengan digital placemaking initiatives. *Widyastana*, 3(1). <https://doi.org/10.33005/widyastana.v3i1.52>
- Fredericks, J., Hespanhol, L., & Tomitsch, M. (2016). Not just pretty lights: Using digital technologies to inform city making. In *Proceedings of the 3rd Conference on Media Architecture Biennale* (pp. xx–xx). ACM. <https://doi.org/10.1145/2946803.2946810>
- Grace, M. (2024). Placemaking, nature, and the promise of digital transformation. In *Digital Futures and Urban Transformation* (pp. xx–xx). Emerald Publishing. <https://doi.org/10.1108/978-1-83753-130-120241008>
- Halegoua, G., & Polson, E. (2021). Exploring digital placemaking. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 27(3), 573–575. <https://doi.org/10.1177/13548565211014828>
- Hemment, D., Bletcher, J., & Coulton, P. (2020). Everything Every Time (ETET): Data storytelling and urban interaction. *FutureEverything*.
- Hespanhol, L. (2018). Meaningful interactions in public space: Designing interactive urban interventions. Queensland University of Technology.
- Hunter, M. G., Soro, A., Brown, R. A., Harman, J., & Yigitcanlar, T. (2022). Augmenting community engagement in city 4.0: Considerations for digital agency in urban public space. *Sustainability*, 14(16), 9803. <https://doi.org/10.3390/su14169803>
- Jang, K. M., Chen, J., Kang, Y., Kim, J., Lee, J., Duarte, F., & Ratti, C. (2024). Place identity: A generative AI's perspective. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11, 1156. <https://doi.org/10.1057/s41599-024-03539-7>
- Kurniawaty, G., et al. (2022). Digital placemaking and its effect to the architectural development (Case study: City of Dreams, Macau). *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1058, 012021. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/1058/1/012021>
- PT Bukit Asam Tbk. (2025). Laporan keberlanjutan PT Bukit Asam Tbk 2025. <https://www.ptba.co.id>
- Lovendianto, J., Samodra, F. X. T. B., & Ekasiwi, S. N. N. (2023). Virtual layer: Pepper ghost illusion and digital projection to reinforce place meaning. *Sinektika*, 23(1). <https://doi.org/10.23917/sinektika.v23i1.12836>
- Listati. (2026). Hasil wawancara mengenai program CSR dan pengembangan ruang publik Berangau Park PT Bukit Asam Tbk. Tanjung Enim.
- Moleong, L. J. (2018). Metodologi penelitian kualitatif (38th ed.). PT Remaja Rosdakarya. ISBN: 979-514-051-5.
- Oyelude, A. A. (2018). Placemaking and technology as tools for greening libraries. *Library Hi Tech News*, 35(10), 9–11. <https://doi.org/10.1108/LHTN-09-2018-0061>
- Pajani, M., Safavi, A., & Shakibamanesh, A. (2025). Augmented reality and digital placemaking: Enhancing quality of life in urban public spaces. *Journal of Place Management and Development*. <https://doi.org/10.1080/17549175.2025.2455620>
- Pemerintah Kabupaten Muara Enim. (2026). Publikasi kegiatan dan dokumentasi Berangau Park. Instagram. https://www.instagram.com/pemkab_muaraenim
- Pradini, P. S., Hartanti, N. B., & Prabowo, H. (2024). Digital-driven public space design and creative placemaking for enhancing urban resilience and community well-being in Indonesia. In *Understanding Global Digital Era Technologies and Transformations in Society* (pp. 171–190). NCM Publishing House.
- Reco Leka Valendri. (2026). Hasil wawancara mengenai komunikasi perusahaan dan pengembangan Berangau Park PT Bukit Asam Tbk. Tanjung Enim.

- Stake, R. E. (1995). The art of case study research. SAGE Publications.
- Safitri, R., Juwito, M. P., Fatona, G., Rosantika, P. M., Pratama, A. Y., & Ramadhan, E. (2026). Pendekatan place-making sebagai strategi revitalisasi kawasan ruang terbuka heritage: Studi kasus Kota Bengkulu. *Variable Research Journal*, 3(1), 105–120. Link <https://variablejournal.my.id/index.php/VRJ/article/view/304>
- Saptorini, H. (2023). Placemaking: Antara fakta, makna, dan aksi. *Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia*, 6(1).
- Shen, C., & Cheng, J. (2025). Social media power catalyzing urban tourism innovation: Applying spatial-institutional-affective framework in placemaking. *Tourism Geographies*. <https://doi.org/10.1080/14616688.2025.2564275>
- Suzuki, T., Dillon, A., & Fleischmann, K. (2025). Exploring the intersection of digital placemaking and information science in smart cities. *Proceedings of the Annual Conference of CAIS*. <https://doi.org/10.29173/cais2005>
- Toland, A., Wilken, R., Humphreys, L., Polson, E., & Norum, R. (2020). Digital placemaking. *AoIR Selected Papers of Internet Research*. <https://doi.org/10.5210/spir.v2020i0.11152>