

ATTRACTIVE SPACE PADA BANGUNAN SARSA CHILL & CREATIVE SPACE DI SLEMAN, YOGYAKARTA Mendukung Proses CREATIVE PLACEMAKING Kegiatan Melukis

Lysa Listiani¹, Rini Darmawati², Yulia Rizqilahi³
¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia
¹Surel: 21512032@students.uii.ac.id

ABSTRAK: *Sarsa Chill & Creative Space merupakan destinasi wisata seni dan edukasi yang ramai dikunjungi wisatawan untuk berkreasi dengan kegiatan melukis. Tempat ini jauh dari jalan besar dan berada di tengah persawahan, namun banyak pengunjung yang datang untuk melukis dan berkreasi. Bangunan ini berbentuk Joglo dikelilingi lingkungan alami yang hijau dan asri menjadi daya tarik untuk berkreasi di tempat tersebut. Selain tertarik dengan kegiatan melukis, daya tarik suasana lingkungan alami menjadi alasan pengunjung mendatangi tempat tersebut. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana attractive space mendukung proses creative placemaking pada bangunan Sarsa Chill & Creative Space dengan kegiatan melukis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dengan melakukan observasi, dokumentasi, wawancara, serta pemetaan situasi. Wawancara pada pengunjung berguna untuk mengetahui daya tarik melakukan kegiatan melukis dalam keterkaitannya dengan poin attractive dan fun. Pada tahap analisis dilakukan dengan behavior mapping berupa place-centered map yang memfokuskan pada poin attractive dan fun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses creative placemaking terjadi karena adanya suasana pedesaan dan pemandangan persawahan serta perkebunan disekitar bangunan tersebut. Selain itu, kegiatan melukis dengan beragam media yang unik menjadikan Sarsa Chill & Creative Space menarik untuk dikunjungi.*

Kata kunci: *Attractive Space, Creative Placemaking, Daya Tarik, Kegiatan Melukis*

PENDAHULUAN

Yogyakarta merupakan salah satu wilayah dengan julukan Daerah Istimewa di Indonesia yang kaya akan seni dan budayanya. Tidak hanya seni dan budayanya, namun kekayaan dan keindahan alam yang masih asri. Maka dari itu, Yogyakarta menjadi tujuan destinasi yang sering diminati wisatawan untuk berlibur. Yogyakarta memiliki banyak ragam destinasi wisata seperti wisata sejarah, wisata budaya, wisata seni, wisata alam, wisata edukasi, dan lainnya. Potensi alam, seni dan budaya yang dimiliki oleh Yogyakarta menimbulkan banyak terciptanya tempat wisata baru. Penikmat destinasi wisata yang ada di Yogyakarta tidak hanya dari kalangan wisatawan tetapi juga para mahasiswa dan pelajar yang membutuhkan udara segar.

Sarsa Chill & Creative Space sebagai wajah baru dalam destinasi wisata seni di Yogyakarta. Sarsa berdiri pada bulan Juni tahun 2023 di Kecamatan Ngaglik, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Tempat ini buka setiap hari mulai pukul 09.00 hingga 19.00 WIB. Ruang kreatif pada sebuah bangunan Joglo yang berdiri di pedesaan dan dikelilingi lingkungan alami berupa persawahan dan perkebunan. Suasana dan pemandangan lingkungan alami menjadi potensi dan daya tarik untuk mendatangi tempat tersebut. Tempat ini jauh dari jalan besar dan berada di tengah persawahan, namun banyak pengunjung yang datang untuk melukis dan berkreasi. Bentuk Joglo yang dibangun sebagai pertimbangan komersial dari ruang kreatif ini juga menambah daya tarik dan dapat dinikmati secara visual. *Sarsa Chill & Creative Space* melakukan pendekatan kreativitas melalui kegiatan melukis dengan menyediakan beragam media untuk di lukis.



Gambar 1. Lokasi Sarsa Chill & Creative Space
Sumber: *Google Maps*, 2023

Berdasarkan *National Endowment for the Arts (NEA)* dalam (Wahyuning P et al., 2022) *creative placemaking* diartikan sebagai ruang atau tempat kreatif yang memadukan aktivitas seni, budaya, dan desain yang melibatkan komunitas, seniman, desainer, dan tokoh budaya. Hal ini bertujuan untuk memperkuat komunitas dan mendorong perubahan ekonomi, fisik dan sosial lokal. Pada Sarsa Chill & Creative Space tujuan utamanya sebagai bangunan komersial sehingga hubungan antara masyarakat, seniman, budayawan, wisatawan, mahasiswa dan pelajar hanya sebagai pengunjung yang ingin merasakan pengalaman melukis di tempat tersebut. Bangunan Sarsa Chill & Creative Space tergolong tidak terlalu besar, tetapi banyak pengunjung yang berminat. Pengunjung yang datang ke tempat ini biasanya bersama teman-teman atau keluarga untuk menghabiskan waktu bersama sembari berkreasi. Namun tak jarang ditemui pengunjung yang datang sendirian untuk menikmati berkreasi melalui kegiatan melukis tersebut.

Sarsa Chill & Creative Space sebagai ruang kreatif yang dekat dengan alam memanfaatkan secara penuh cahaya dan udara alami. Terdapat jendela dan pintu di sisi kanan kiri bangunan sebagai bukaan untuk memasukkan cahaya dan udara alami. Keadaan seperti ini menambah daya tarik pengunjung untuk mendatangi tempat ini karena dapat menikmati suasana lingkungan alami sekaligus berkreasi. Maka pada penelitian ini akan dibahas mengenai bagaimana *attractive space* atau daya tarik tempat mendukung proses *creative placemaking* pada bangunan Sarsa Chill & Creative Space dengan kegiatan melukis.



Gambar 2. Suasana di Sarsa Chill & Creative Space
Sumber : Dokumentasi Observasi Penulis, 2023

Sebagai salah satu destinasi wisata, Sarsa Chill & Creative Space menyediakan beragam media untuk dilukis seperti kanvas, cermin, pot bunga, *clay*, *totebag*, *bucket hat*, dan masih banyak lagi. Hal ini menjadi menarik karena pengunjung dapat mengembangkan dan mengeksplorasi kreativitas mereka. Kreativitas memiliki ikatan pada perasaan, ekspresi dan pemikiran seseorang yang tentunya berpotensi menghasilkan ide-ide baru. Kreativitas harus terus dikembangkan untuk meningkatkan potensi yang dimiliki, pengembangan tersebut dilakukan melalui kegiatan melukis (Dwianti A et al., 2021). Oleh karena itu, penelitian ini didorong untuk mengkaji mengenai proses *creative placemaking* yang tercipta pada ruang kreatif dapat mengembangkan kreativitas melalui kegiatan melukis dengan suasana dan pemandangan yang menarik.

Beberapa penelitian terdahulu yang telah membahas tentang *Creative Placemaking* (Wahyuning P et al., 2022) mengkaji sebuah kampung tematik yang tercipta dengan

perspektif seni dan budaya setempat. Sementara pada penelitian ini, membahas tentang *creative placemaking* pada skala mikro yaitu di suatu ruang kreatif yang bernama Sarsa Chill & Creative Space. Berbeda dengan penelitian (Holovatiuk & Leshchenko, 2022) membahas objek-objek arsitektural dapat mempengaruhi daya tarik dan aktivitas masyarakat pada suatu ruang publik. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui daya tarik suasana lingkungan alami mendukung proses *creative placemaking* dengan kegiatan melukis. Jika pada penelitian (Sanjaya A & Juliarthana I, 2019) bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana ruang publik terbuka bisa dimanfaatkan sebagai ruang kreativitas. Sementara pada penelitian ini, mengidentifikasi sebuah bangunan komersial yang dibangun dengan tujuan sebagai ruang untuk berkreasi.

Rumusan Masalah

Bagaimana proses *creative placemaking* kegiatan melukis yang didukung oleh *Attractive Space* pada bangunan Sarsa Chill & Creative Space?

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengkaji bagaimana terjadinya proses *creative placemaking* kegiatan melukis yang didukung oleh *Attractive Space* pada bangunan Sarsa Chill & Creative Space.

STUDI LITERATUR

a. Creative Placemaking

Placemaking dapat diartikan sebagai proses mengubah ruang menjadi suatu tempat. Tempat dapat menghubungkan orang atau sekelompok orang dengan lingkungan fisiknya (Nick Beattie, *Place and Placemaking*, 1985 dalam (Dita Y & Darmawati R, 2021)). *Placemaking* bertujuan untuk mempertegas hubungan visual antara suatu bangunan dengan lingkungannya serta untuk meningkatkan identitas, fungsi dan karakter khas bangunan tersebut (Atika F & Poedjioetami E, 2022).

Placemaking dibedakan menjadi empat tipe, yang terdiri dari *Standard Placemaking*, *Strategic Placemaking*, *Creative Placemaking* dan *Tactical Placemaking*. *Creative Placemaking* adalah proses komprehensif berdasarkan komunitas/kelompok kreatif yang menggunakan seni dan ekspresi budaya untuk menciptakan atau merevitalisasi ruang, proses ini bertujuan untuk menggali identitas suatu tempat dan dapat menginspirasi masyarakat menurut (Mu'minazahra C et al., 2022).

Jika disesuaikan dengan pengembangan pariwisata, *Placemaking* dapat menciptakan destinasi wisata yang menonjolkan ciri dan unsur unik yang memberi makna baru pada suatu tempat (kazar Razali Politeknik Sultan Idris Shah et al., 2017). *Creative placemaking* secara efektif mampu mengintegrasikan suatu desain dengan aktivitas seni dan budaya yang kreatif. Konsep ini dinilai sebagai langkah strategis untuk membentuk sifat fisik dan sosial ruang di sekitar kegiatan seni dan budaya (wyckoff M, 2014).

Menurut artikel *Project for Public Spaces*, terdapat empat aspek pendukung terbentuknya suatu *placemaking*, yaitu:

- a) *Access & Linkages*: penilaian aksesibilitas terhadap keadaan lingkungannya, baik secara visual maupun fisik dari segala kalangan terhadap kawasan tersebut.
- b) *Comfort & Image*: keadaan kenyamanan suatu ruang dengan tampilan yang baik. Dengan kenyamanan yang mencakup persepsi keamanan, kebersihan maupun fasilitas duduk.
- c) *Sociability*: timbulnya suatu rasa untuk berinteraksi dalam suatu kawasan, baik melalui teman maupun orang lain yang menimbulkan kenyamanan dalam berinteraksi.
- d) *Uses & Activities*: terjadinya suatu aktivitas dari keadaan kawasan yang menarik, sehingga pengunjung memiliki rasa untuk berkunjung kembali.

b. *Attractive Space* atau Daya Tarik Tempat

Daya Tarik merupakan mata rantai terpenting dalam suatu kegiatan wisata. Hal ini disebabkan karena faktor utama yang membuat pengunjung dan wisatawan untuk mengunjungi tempat adalah potensi dan daya tarik yang dimiliki tempat tersebut (Devy H & Soemanto R, 2017). Menurut (Basiya R & Rozak H, 2022) menyatakan daya tarik destinasi wisata menjadi motivasi utama bagi pengunjung atau wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat. Oleh karena itu, daya tarik memegang peranan penting dalam mempengaruhi Keputusan seseorang dalam memilih destinasi yang akan dikunjungi.

Dalam (Susianto B et al., 2022) menyebutkan pendapat (Yoeti, 2002) bahwa daya tarik suatu tempat memerlukan tiga unsur, yaitu :

- 1) *Something to see* (Sesuatu yang dapat dilihat), seperti keindahan alam, keunikan alam, bangunan bersejarah, bangunan tradisional, seni dan budaya lokal.
- 2) *Something to do* (Sesuatu yang dapat dilakukan), Seperti berperahu, mencicipi makanan tradisional, menari bersama penari lokal dan mlain-lain.
- 3) *Something to buy* (Sesuatu yang dapat dibeli), untuk memenuhi kebutuhan pengunjung.

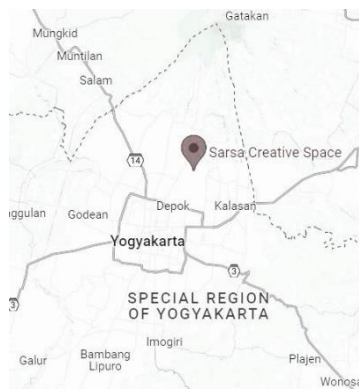
c. Kegiatan Melukis

HB. Sutopo (1994) dalam (Shokiyah N, 2012), mengartikan seni lukis sebagai suatu bentuk aktivitas manusia yang bertujuan untuk membangkitkan emosi melalui tanda-tanda lahiriah. Tanda-tanda ini bisa berupa pendengaran, bergerak atau visual. Melalui tanda-tanda lahiriah dimaksudkan memuat suasana batin sang pencipta untuk disampaikan kepada orang lain agar ikut merasakan apa yang dialami oleh sang pencipta. Seni yang bersifat suara ada dalam seni musik, sedangkan yang bersifat gerak ada dalam seni tari, dan yang bersifat visual disebut dengan seni rupa dapat dilihat pada seni patung dan seni lukis.

Sebagai sebuah karya, lukisan membutuhkan media untuk memproduksinya. media adalah bahan, alat dan teknik yang digunakan untuk menciptakan karya seni yang indah. Media dalam karya seni lukis atau gambar berarti bahan, alat serta perlengkapan yang digunakan untuk menciptakan karya tersebut (Prasetya A Mada & Mutmainah S, 2021). Kegiatan-kegiatan positif dibutuhkan untuk menyalurkan gejolak emosi pada individu manusia. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah kegiatan melukis. Beberapa remaja merasa lebih mudah untuk mengekspresikan apa yang ada didalam diri mereka dengan menggunakan beragam media seperti gambar, potlot, kapur atau cat (Shokhiyah N, 2013).

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian berada di Sarsa Chill & Creative Space di Sleman, Yogyakarta. Lokasi ini sebagai destinasi wisata pada sebuah bangunan Joglo yang menyediakan kegiatan melukis di berbagai media dengan suasana alami sekitar yang masih asri. Suasana lingkungan alam sekitar bangunan menjadi pemicu daya tarik untuk berkreasi di tempat ini. Untuk memperjelas lokasi bangunan ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Lokasi Penelitian
Sumber :Google Maps, 2023

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif yang berfokus pada mengobservasi situasi terkini pada objek. Penggunaan metode ini dilakukan untuk mendapatkan data penelitian terhadap pelaku kegiatan, karakteristik kegiatan melukis pengunjung, posisi letak kegiatan dan waktu kegiatan yang terjadi pada bangunan Sarsa Chill & Creative Space.

Seperti penelitian lainnya, terdapat beberapa tahapan yang harus dilalui oleh peneliti untuk mendapatkan hasil penelitian yang diharapkan. Berikut tahapan yang harus dilewati:

a.) Tahap persiapan

Peneliti mengidentifikasi pertanyaan penelitian dan mempersempit pertanyaan penelitian agar pada tahap pengumpulan data dapat berjalan dengan efektif.

b.) Tahap Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data melalui observasi yang dilakukan untuk memperoleh informasi dan data yang diperlukan dalam bentuk dokumentasi (foto, video, catatan, dan lain-lain). Setelah itu, dilakukan wawancara langsung terhadap pengunjung untuk mendapatkan informasi mengenai lokasi, daya tarik tempat, kegiatan melukis dan lingkungan alami sekitar lokasi.

c.) Tahap analisis

Pada tahap ini data yang telah dikumpulkan, dilakukan analisis dengan *behavior mapping* menggunakan analisis yang lebih spesifik berupa *place-centered map*. *Place-centered map* dilakukan dengan mengamati perilaku pengunjung dalam memilih tempat duduk dan kondisi lingkungan alami yang ada disekitar lokasi kemudian melakukan pemetaan untuk dianalisis. Penciptaan kegiatan yang terjadi dikaji berdasarkan kriteria terbentuknya *placemaking* berbasis *The Place Diagram* yang dikembangkan oleh PPS yaitu *access & linkage, comfort & image, uses & activities, dan sociability*. Secara spesifik, kajian ini memfokuskan pada *uses & activities* dan *comfort & image* pada poin *attractive* dan *fun* serta nilai lainnya yang menjadikan tempat tersebut dikunjungi dan berharga bagi penggunaannya. Pada tahap ini peneliti akan membuat simpulan penelitian yang telah dilakukan dengan memaparkan proses terjadinya *creative placemaking* yang telah diobservasi pada bangunan Sarsa Chill & Creative Space.

Variabel: *Attractive Space*, indikator : tempat melukis yang nyaman, lingkungan alami, media untuk dilukis, parameter : jenis pemandangan yang menarik, jenis tempat duduk.

Variabel: Karakter kegiatan melukis, indikator : posisi beraktivitas melukis, jumlah personil, parameter : macam-macam posisi, pola kegiatan melukis.

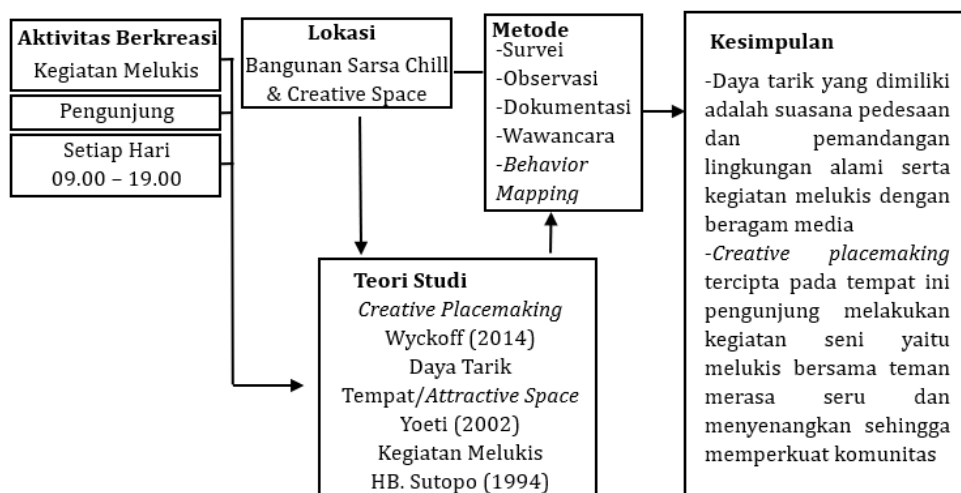
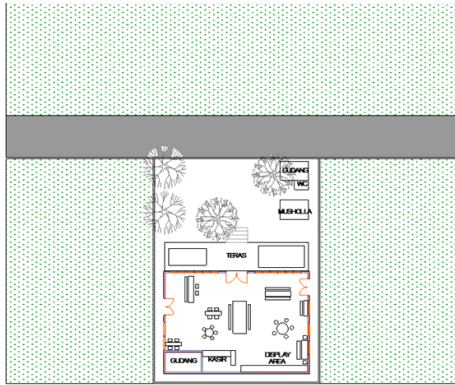


Diagram Alur Penelitian
Sumber : Penulis (2023)

HASIL DAN PEMBAHASAN

a.) Hasil



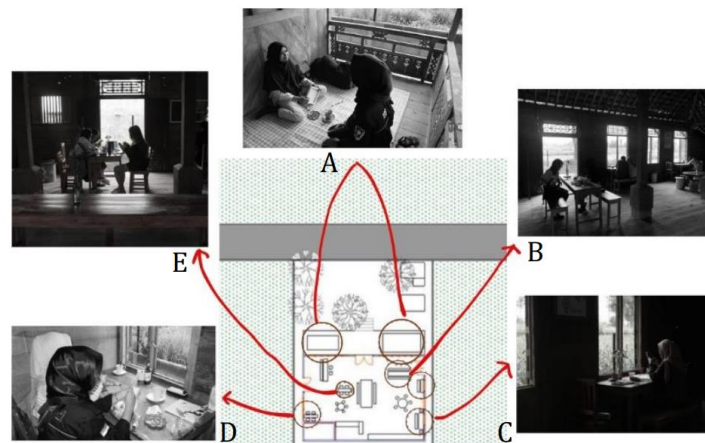
Gambar 4. Situasi dan tata letak meja kursi
Sumber : Observasi Penulis, 2023



Gambar 5. Tampak depan
Sumber : Sketsa Penulis, 2023

Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan pada hari Kamis, 21 September 2023 pada pukul 09.00 – 11.00 WIB (*weekday*) dan 1 Desember 2023 pada pukul 15.00 – 18.00 WIB (*weekend*) ditemukan tata letak meja kursi serta beberapa kegiatan. Ditemukan keadaan saat *weekend* lebih ramai dan padat dibandingkan saat *weekday*.

Bangunan Sarsa Chill & Creative Space dikelilingi oleh lingkungan alami berupa persawahan dan perkebunan. Berbentuk bangunan Joglo yang mempunyai bukaan berupa pintu dan jendela di beberapa sisi. Bukaan tersebut selain untuk memasukkan cahaya dan udara alami juga sebagai bingkai pemandangan yang asri dari persawahan. Terdapat teras di bagian depan bangunan yang bisa digunakan untuk melukis dengan beralaskan tikar. Di bagian dalam bangunan terdapat 9 kelompok meja dan kursi dengan variasi bentuk. Sarsa Chill & Creative Space paling sering dikunjungi oleh pengunjung dengan rentang usia 15-30 tahun bersama teman-teman.



Gambar 6. Posisi duduk yang paling digemari
Sumber : *Behavior Mapping* Berdasarkan Observasi Penulis, 2023

Berdasarkan pengamatan, posisi duduk yang dipilih oleh pengunjung adalah meja kursi paling dekat dengan pintu atau jendela dapat dilihat dari **Gambar 6**. Pengunjung melakukan pemilihan tempat duduk yang masih tersedia dan menurut mereka paling nyaman. Faktor utamanya karena tempat duduk tersebut terletak di samping pintu dan jendela sehingga mereka tertarik untuk menempatnya karena memiliki cahaya yang lebih terang, sejuk dan dapat langsung melihat pemandangan lingkungan alami di sekeliling bangunan.

Setelah melakukan wawancara kepada lima orang pengunjung dengan waktu yang berbeda pada bangunan Sarsa Chill & Creative Space menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

Tabel 1 Alasan dan Pemilihan Posisi Duduk Pengunjung

Nama	Intensitas	Jam Berkunjung	Alasan Berkunjung	Posisi Duduk Yang Dipilih Beserta Alasan
Nadya	2 Kali	09.30 <i>Weekday</i> 15.00 <i>Weekend</i>	Beragam media Lukis Pemandangan alam	Posisi E dan D karena terang dan terasa semilir angin dari persawahan
Keisha	2 Kali	10.00 <i>Weekday</i> 14.00 <i>Weekend</i>	Aktivitas seru Suasana hijau dan asri	Posisi E dan D karena ingin menikmati pemandangan, nyaman dan tidak membosankan
Dian	1 Kali	13.30 <i>Weekend</i>	Tempatnya unik Hobi melukis	Posisi D agar lebih fokus dan mendapat semilir angin
Herni	1 Kali	14.00 <i>Weekend</i>	Kegiatan melukis Suasana alam	Posisi A agar leluasa dan menikmati suasana alam
Sarah	1 Kali	15.15 <i>Weekend</i>	Aktivitas seru Pemandangan asri	Posisi B agar dapat melihat pemandangan dan lebih terang

Sumber : Hasil Wawancara Pengunjung Sarsa Chill & Creative Space, 2023

Dari tabel diatas terlihat bahwa daya tarik pengunjung mendatangi bangunan Sarsa Chill & Creative Space karena aktivitas yang seru dan unik dengan kegiatan melukis yang tersedia beragam media untuk dilukis. Suasana pedesaan dan pemandangan lingkungan alami yang menarik pengunjung untuk beraktivitas di tempat tersebut. Temuan yang didapatkan pengunjung memilih posisi duduk yang dekat dengan bukaan agar dapat menikmati suasana dan pemandangan lingkungan alami. Fenomena inilah yang mendukung terjadinya *creative placemaking* pada bangunan Sarsa Chill & Creative Space.

b.) Pembahasan

Berdasarkan beberapa hasil analisis diatas menjelaskan *attractive space* atau daya tarik tempat yang mendukung proses terbentuknya *creative placemaking* pada bangunan Sarsa Chill & Creative Space. *Attractive space* atau daya tarik tempat pada bangunan Sarsa Chill & Creative Space telah memenuhi tiga unsur, yaitu:

- 1) *Something to see*: suasana pedesaan yang asri dan pemandangan lingkungan alami yang hijau.



Gambar 7. Suasana dan pemandangan di Sarsa Chill & Creative Space
Sumber : Dokumentasi Observasi Penulis, 2023

- 2) *Something to do* : kegiatan melukis dan berkreasi.



Gambar 8. Kegiatan melukis di Sarsa Chill & Creative Space
Sumber : Dokumentasi Observasi Penulis, 2023

- 3) *Something to buy* : beragam media lukis yang dapat dibawa pulang, seperti kanvas, pot bunga, cermin, *clay*, *totebag*, *bucket hat*, celengan, dll.



Gambar 9. *Display Area* di Sarsa Chill & Creative
 Sumber : Dokumentasi Observasi Penulis, 2023

Tiga unsur tersebut yang memperkuat *attractive space* sebagai motivasi pengunjung untuk datang dan melakukan kegiatan melukis. Sehingga terbentuknya *creative placemaking* yang mengintegrasikan kegiatan melukis untuk memperkuat komunitas ataupun emosional diri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara rata-rata pengunjung datang bersama orang-orang terdekat mereka. Melakukan kegiatan melukis bersama teman, pasangan ataupun keluarga di tempat yang nyaman membuat hubungan semakin erat dan menyenangkan. Hal ini merujuk pada poin *fun* dalam fenomena *creative placemaking* pada Sarsa Chill & Creative Space yang akan disimpulkan dalam tabel dibawah.

Tabel 2 Kesan Menyenangkan Saat Berkreasi di Sarsa Chill & Creative Space

Jumlah	Kesan	Foto
3 Orang Perempuan	Ketika melukis bersama teman di tempat ini merasakan pertemanan mereka lebih seru karena sembari bersenda gurau dan mengobrol tetapi tetap produktif menghasilkan karya.	
2 Orang Perempuan	Saat berkreasi di tempat ini merasa lebih dekat dengan teman dan menyegarkan pikiran.	
2 Orang Perempuan dan laki-laki	Pengalaman melukis yang seru dan <i>quality time</i> bersama pasangan tetapi tetap produktif serta menciptakan kenangan baru yang menyenangkan.	
4 Orang Perempuan	Melakukan kegiatan melukis bersama sahabat sembari bercerita dan saling curhat sehingga hubungan persahabatan semakin erat.	
1 Orang Perempuan	Merasakan pengalaman melukis di tempat baru yang unik dan menyenangkan. Menghadirkan semangat baru untuk menjalankan aktivitas selanjutnya.	

Sumber : Wawancara Pengunjung Sarsa Chill & Creative Space, 2023

Dengan adanya kesan menyenangkan dari pengunjung terhadap pengalaman melukis di Sarsa Chill & Creative Space yang mampu mempererat hubungan pertemanan ataupun emosional diri. Sesuai dengan pendapat HB. Sutopo (1994) yang mengartikan seni lukis sebagai kegiatan yang mampu membangkitkan emosional manusia melalui tanda-tanda lahiriah. Dapat diketahui bahwa telah terjadi fenomena *creative placemaking* yang

diciptakan melalui dukungan *attractive space* sehingga menciptakan *fun* pada tempat tersebut berdasarkan pernyataan pengunjung.

KESIMPULAN

Sarsa Chill & Creative Space merupakan sebuah ruang kreatif yang berperan sebagai *place* karena didalamnya terdapat aktivitas berkreasi dari para pengunjung yang datang ketempat tersebut. Ruang kreatif ini memiliki daya tarik sebagai destinasi wisata edukasi dan seni bagi masyarakat atau wisatawan. Potensi dan daya tarik yang dimiliki adalah suasana pedesaan dan pemandangan lingkungan alami di sekitar bangunan serta kegiatan melukis dengan beragam media yang tersedia. Keadaan seperti ini menambah daya tarik pengunjung untuk mendatangi tempat ini karena dapat menikmati suasana lingkungan alami sekaligus berkreasi. Hal ini yang menentukan pengunjung dalam memilih tempat duduk untuk melukis, mereka lebih senang berada di area yang dekat dengan jendela. Karena bagi pengunjung kenyamanan visual mereka menjadi hal yang sangat penting. Setelah melakukan penelitian terkait proses *creative placemaking*, dapat disimpulkan bahwa ruang kreatif ini digunakan pengunjung untuk melakukan kegiatan melukis sembari menikmati pemandangan lingkungan alami dan memanfaatkan waktu bersama teman.

Adanya daya tarik tempat atau *attractive space* pada Sarsa Chill & Creative Space mendukung terciptanya *creative placemaking* dibuktikan dengan pernyataan pengunjung melalui wawancara. Pengunjung mendatangi tempat tersebut dengan motivasi ingin menikmati suasana dan pemandangan lingkungan alami yang mereka lihat melalui media sosial. Selain itu kegiatan yang disediakan oleh Sarsa Chill & Creative Space unik dan seru sehingga pengunjung ingin merasakan pengalaman melukis ditempat tersebut. Dengan demikian *creative placemaking* tercipta pada tempat ini, pengunjung melakukan kegiatan seni yaitu melukis bersama teman merasa seru dan menyenangkan sehingga memperkuat komunitas mereka.

SARAN

Kekurangan pada tempat ini terletak adanya perbedaan suasana yang akan didapatkan oleh pengunjung. Bagi pengunjung yang tidak duduk diposisi dekat dengan bukaan terasa lebih gelap dan tidak dapat melihat pemandangan alami secara langsung. Selain itu, saat *weekend* atau musim liburan terjadi lonjakan pengunjung yang membuat pengunjung tidak mendapatkan posisi duduk yang diinginkan. Saran bagi penelitian selanjutnya dapat mengkaji mengenai kenyamanan ruang dan kenyamanan visual pada ruang kreatif di bangunan Sarsa Chill & Creative Space tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Atika F, & Poedjioetami E. (2022). Creative Placemaking pada Ruang Terbuka Publik Wisata Bangunan Cagar Budaya, untuk Memperkuat Karakter dan Identitas Tempat CREATIF PLACEMAKING PADA RUANG TERBUKA PUBLIK WISATA BANGUNAN CAGAR BUDAYA, UNTUK MEMPERKUAT KARAKTER DAN IDENTITAS TEMPAT (Studi Kasus : Gedung Cagar Budaya Sobokartti, Semarang).
- Basiya R, & Rozak H. (2022). KUALITAS DAYATARIK WISATA, KEPUASAN DAN NIAT KUNJUNGAN KEMBALI WISATAWAN MANCANEGARA DI JAWA TENGAH.
- Devy H, & Soemanto R. (2017). PENGEMBANGAN OBYEK DAN DAYA TARIK WISATA ALAM SEBAGAI DAERAH TUJUAN WISATA DI KABUPATEN KARANGANYAR. Jurnal Sosiologi DILEMA, 32(1).
- Dita Y, & Darmawati R. (2021). Placemaking Koridor Jalan oleh Pedagang Kaki Lima di Jalan Aki Balak Sekitar Landasan Pesawat Bandara Juwara Kota Tarakan, Kalimantan. Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia 2021 in Collaboration with Laboratory of Form and Place Making, 1-15.

- Dwianti A, Ilyas S, & Rusmayadi. (2021). Pengaruh Kegiatan Melukis Menggunakan Bahan Bekas terhadap Peningkatan Kreativitaas Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 213–221.
- Holovatiuk, A., & Leshchenko, N. (2022). Objects-memes in the architectural organization of attractive urban public spaces. *Landscape Architecture and Art*, 20(20), 73–81. <https://doi.org/10.22616/j.landarchart.2022.20.08>
- Mu'minazahra C, Anggraini S, & Lestari A. (2022). CREATIVE PLACEMAKING: KREATIVITAS KOMUNITAS GRAFFITI DI TAMAN CORAT CORET KOTA BOGOR.
- Prasetya A Mada, & Mutmainah S. (2021). SANGGAR LUKIS RA-FA ART DI KOTA MOJOKERTO. In *Jurnal Seni Rupa* (Vol. 9, Issue 3).
- Razali M, Ahmad H, Jusoh H, & Choy E. (2017). Place-making dalam Agenda Pembangunan Pelancongan Place-making in Tourism Development Agenda. <https://www.researchgate.net/publication/318813745>
- Sanjaya A, & Juliarthana I. (2019). PEMANFAATAN BALE BANJAR SEBAGAI RUANG KREATIVITAS ANAK MUDA DI KOTA DENPASAR. In *Jurnal SPACE* (Vol. 1, Issue 1).
- Shokhiyah N. (2013). MELUKIS SEBAGAI MEDIA PEMBENTUKAN KECERDASAN EMOSIONAL PADA REMAJA. 5, 1–17.
- Shokiyah N. (2012). ANALISIS HUBUNGAN ANTARA KEGIATAN MELUKIS DENGAN KEBUTUHAN PSIKOLOGIS PADA REMAJA Disusun oleh.
- Susianto B, Johannes J, & Yacob S. (2022). PENGARUH DAYA TARIK WISATA DAN AMENITAS TERHADAP KEPUTUSAN BERKUNJUNG WISATAWAN PADA DESA WISATA KABUPATEN KERINCI. 3(6). <https://doi.org/10.31933/jimt.v3i6>
- Wahyuning P, Ischak M, & Utomo H. (2022). CREATIVE PLACEMAKING WITH LOCAL WISDOM PERSPECTIVE ON ART AND CULTURE CENTER DESIGN IN JIMBARAN, BALI. *Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah Arsitektur Usakti*, 20(2), 172–182.
- Wyckoff M. (2014). DEFINITION OF PLACEMAKING: Four Different Types. www.miplace.org.