

PEMANFAATAN RUANG PADA RUMAH TINGGAL SEBAGAI TEMPAT PELATIHAN DAN KERAJINAN BAMBU DI DESA WISATA BRAJAN, MINGGIR, SLEMAN

Tabina Aura Janitra Yasmin¹, Yulia Rizqilahi¹, Rini Darmawati¹

¹Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

¹Surel: 21512205@students.uii.ac.id

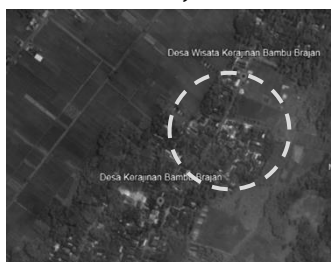
ABSTRAK: Desa wisata sebagai salah satu destinasi andalan pariwisata memberikan fasilitas dengan pemberdayaan masyarakat dan adanya potensi lokal. Salah satu desa wisata yang menawarkan potensi lokal adalah Desa Wisata Brajan dengan produk kerajinan bambu yang beragam dan menawarkan kegiatan pelatihan kerajinan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana proses terjadinya placemaking di Desa Wisata Brajan. Penelitian ini juga akan meneliti terkait penggunaan rumah tinggal sebagai tempat produksi dan pelatihan kerajinan bambu melalui perbandingan dua rumah kerajinan bambu. Penelitian ini menggunakan metode berupa penelitian kualitatif yang dilakukan melalui wawancara dan observasi. Hasil wawancara dan observasi akan dianalisis menggunakan deskripsi dan tabel perbandingan. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa terdapat beberapa persamaan dan perbedaan diantara kedua rumah kerajinan. Persamaan terletak pada ruang yang digunakan yaitu teras rumah, sedangkan perbedaan terletak pada plotting titik tempat duduk pada saat pelatihan terjadi. Selain itu juga ditemukan adanya interaksi antara pengrajin dan pengepul maupun pengrajin dengan peserta pelatihan.

Kata Kunci: Interaksi, Pelatihan dan Kerajinan Bambu, Placemaking

PENDAHULUAN

Yogyakarta memiliki banyak potensi destinasi yang menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan, salah satunya yaitu desa wisata yang menjadi salah satu objek andalan dari sektor pariwisata. Berdasarkan pemaparan dari Yulianto dan Putri (2021) salah satu aspek substansial dalam membangun kawasan pariwisata yang menyuguhkan fasilitas dan pelayanan bagi wisatawan dengan memberdayakan masyarakat sekitar.

Memanfaatkan potensi lokal dengan sumber daya yang ada, membuat desa wisata memiliki daya tarik masing-masing. Hal ini memikat wisatawan, baik wisatawan lokal maupun wisatawan dari berbagai daerah. Seperti yang disebutkan pada Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, daya tarik wisata merupakan segala sesuatu yang mempunyai keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan. Salah satu desa wisata yang menawarkan potensi lokal hasil buatan manusia adalah Desa Wisata Brajan. Desa wisata ini berlokasi di Sendang Arum, Minggir, Sleman, Yogyakarta. Desa Brajan ditetapkan sebagai desa wisata sejak tahun 2006 (Paskasari, 2020).



Gambar 1. Lokasi Penelitian
Sumber: Google Earth (2023)

Mayoritas masyarakat Desa Wisata Brajan memiliki mata pencaharian sebagai pengrajin. Kegiatan produksi kerajinan bambu ini sudah turun temurun sejak dulu dan menjadi latar belakang bagaimana Desa Wisata Brajan lahir. Kerajinan bambu yang dihasilkan oleh masyarakat dijual hingga ke luar daerah, Tidak menawarkan hasil jadi saja, namun secara tidak langsung masyarakat juga melakukan *placemaking*.

Dalam *Place and Placemaking* (1985) Nick Beattie menjelaskan bahwa *placemaking* merupakan proses transformasi suatu ruang (*space*) menjadi tempat (*place*). Terjadinya *placemaking* Di Desa Brajan didukung oleh sumber daya manusianya dengan cara membuka pelatihan dan memanfaatkan fasilitas umum seperti balai padukuhan atau fasilitas pribadi (rumah) menjadi tempat wisata pelatihan. Penelitian yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan rumah tinggal sebagai tempat produksi dan pelatihan kerajinan bambu dengan perbandingan dua rumah kerajinan. Penelitian ini didorong karena penggunaan ruang pada rumah kerajinan tersebut yang juga menggunakan rumah pribadi sebagai fasilitas terjadinya *placemaking*.

Berdasarkan uraian di atas maka didapatkan bahwa adanya potensi dan sumber daya, mendukung terjadinya *placemaking* di Desa Wisata Brajan terutama pada beberapa rumah kerajinan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui *placemaking* dengan aktivitas produksi dan pelatihan dalam lingkup ruang yang terbatas yaitu rumah tinggal yang memiliki karakteristik ruang privat.

Hanbraken dalam Murtini et al (2018) menjelaskan bahwa cara berarsitektur, pada suatu ruang dapat menghadapi perubahan akibat penyesuaian kebutuhan pengguna. Perubahan tersebut bisa berupa *addition* (penambahan), *elimination* (pengurangan), dan *movement* (pergerakan). Sedangkan yang terjadi pada rumah kerajinan bambu di Desa Wisata Brajan cenderung fleksibel dalam penggunaan ruangnya, biasanya terjadi di teras rumah, sehingga ketiga perubahan tersebut tidak terjadi.

Penelitian yang mendiskusikan terkait *placemaking* di Desa Wisata Brajan masih terbatas. Penelitian yang selaras dengan penelitian ini adalah terkait *placemaking* wisata budaya oleh Taufik, M., Khairushifa, I., & Praktikno, P. (2021) yang membahas bagaimana perubahan ruang akibat adanya wisatawan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Astuti, R., & Saptorini, H. (2021) membahas tentang pengembangan rumah tinggal kepala desa menjadi pusat kegiatan seni. Penelitian yang dilakukan oleh Kusumastuti, R. D., & Kusuma, A. S. (2022) yang menggunakan ruang terbuka sebagai fasilitas interaksi sosial. berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan ruang privat yaitu rumah tinggal sebagai fasilitas interaksi sosial. Ketiga penelitian diatas mempunyai perbedaan dengan penelitian ini, yang bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan ruang pada rumah tinggal sebagai ruang privat dengan adanya *placemaking* tanpa merubah keseluruhan dari rumah tersebut.

Rumusan Masalah

Bagaimana terjadinya *placemaking* pada dua rumah tinggal di Desa Wisata Brajan sebagai wadah pelatihan kerajinan bambu yang di dalamnya terjadi interaksi sosial?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui proses terjadinya *placemaking* pada dua rumah tinggal sebagai tempat pelatihan dan kerajinan bambu di Desa Wisata Brajan.

KAJIAN PUSTAKA

Pelatihan dan Kerajinan Bambu

Menurut McClure (1972) dalam Rosyida (2022) mengemukakan bahwa bambu merupakan sumber daya alam yang bisa diperbarui dan memiliki kontribusi penting di kehidupan

masyarakat desa. Sumber daya ini memiliki ciri yang bagus dalam pemanfaatannya seperti batang yang kuat, lurus, keras, ulet, rata, ringan, mudah dibelah, dibentuk, diangkut, dan dikerjakan. Kualitas bambu dapat dilihat dari aspek ekonomi, ekologi, dan sosial budaya. Selain itu bambu juga tumbuh dengan cepat yang dapat dijadikan sebagai sumber pendapatan.

Di Indonesia, kerajinan dengan berbahan baku bambu menyimpan histori yang panjang pada komoditas yang dibuat oleh masyarakat lokal. Tidak hanya karena bambu bernilai ekonomis, namun juga produk kerajinan yang dihasilkan beragam, seperti produk furniture dan juga pendukung kegiatan kuliner (Susilo dkk, 2019).

Menurut Horjan (2015) & Baskaran (2016) dalam Sugiarti (2020), kerajinan memiliki potensi sebagai pesona wisata yang khas dan menunjang keberagaman pertunjukan dan memiliki kontribusi untuk wisatawan dalam memberikan pengalaman kunjungan wisata. Dalam mengembangkan wisata, terdapat empat kriteria supaya menarik minat pengunjung, yaitu:

- a. *Something to see* : memiliki sesuatu yang dapat dijadikan objek pertunjukan oleh wisatawan.
- b. *Something to do* : memiliki sesuatu yang dapat membagikan rasa senang dan bahagia berupa fasilitas wisata.
- c. *Something to buy* : fasilitas untuk berbelanja berupa kekhasan daerah tersebut.
- d. *Something to learn* : memiliki fasilitas edukasi kepada wisatawan (Yoeti, 2010) dalam (Astiana dkk, 2021).

Pelatihan dan pendampingan diperlukan untuk memajukan sumberdaya di desa sesuai dengan kemampuan dari masyarakat desa yang ingin aktif di pengembangan desa wisata (Busaini dkk, 2020), (Naibaho & Lubis, 2016), dan (Prabawati, 2019) dalam (Astiana dkk, 2021).

Pelatihan sering mengacu pada keilmuan dan cara untuk mendapatkan keterampilan sebagai hasil dari bimbingan tentang keahlian praktis, keterampilan, dan pelajaran yang berkenaan dengan kapabilitas seseorang (Syavaah dan Shiddi, 2021).

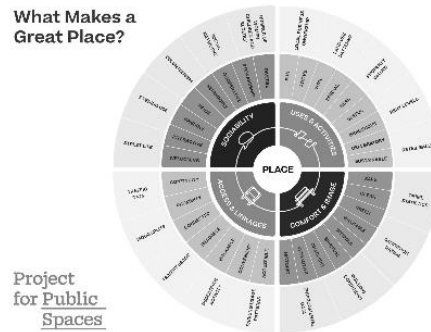
Placemaking

Dalam *Place and Placemaking* (1985) Nick Beattie menjelaskan bahwa *placemaking* merupakan proses transformasi suatu ruang (*space*) menjadi tempat (*place*). Sedangkan menurut Schneekloth, L & Shibley, R.G., (1995) pada Pratama & Marcillia (2019) *placemaking* merupakan usaha manusia dalam memperbaiki ruang mereka menjadi tempat, menemukan diri mereka di tempat mereka hidup. *Placemaking* bertujuan untuk membuat suatu kawasan yang mampu memikat orang disekitar bahkan internasional (Lew, 2017) dalam (Najib dkk, 2022).

Madden (2011) dalam Nugroho dkk (2022) menyebutkan jika keberhasilan suatu tempat, ada 4 soal yang harus diperhatikan yaitu:

- a. *Access & linkage* : akses antar tempat yang mudah baik fisik maupun visual.
- b. *Comfort & image* : kenyamanan saat beraktivitas dengan kesan yang ramah, dapat dilihat dari segi aman, bersih dan terdapat ruang istirahat dengan tempat duduk yang aman dan bersih.
- c. *Users & activities* : pengunjung dapat melakukan kegiatan dengan berbagai aktivitas yang menjadikan tempat tersebut seperti ruang bebas dan memberikan pengalaman ingin kembali pada wilayah tersebut..

- d. *Sociability* : kawasan yang dapat mendukung terjadinya interaksi ruang yang aman, aktif, dan ramai.



Gambar 2. *The Place Diagram*
Sumber: *Project for Public Space*

Interaksi

Interaksi menurut Mulyadi, Y. Y., & Liauw, F. (2020) adalah suatu aktivitas yang menghimpun lebih dari satu perseorangan. Manusia sebagai makhluk sosial perlu orang lain. Interaksi sosial adalah ikatan yang dinamis yang berkenaan dengan interaksi antar individu, antara satu kelompok dengan kelompok lain, maupun interaksi antara individu dengan kelompok (Xiao, A. 2018).

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian

Penelitian dilakukan di dua rumah kerajinan bambu di Desa Wisata Brajan.



- A Rumah kerajinan bambu Bapak Tri Yanta
- B Rumah kerajinan bambu Bapak Suyatno

Gambar 3. Titik Lokasi Penelitian
Sumber: Analisis pribadi (2023)

Jenis metode penelitian

Metode penelitian berupa metode penelitian kualitatif. Creswell & Creswell, (2018) menjelaskan bahwa pendekatan kualitatif adalah “suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia.”

Objek dan subjek penelitian

Objek pada penelitian ini merupakan rumah kerajinan bambu Suyatno dan Tri Yanta dengan subjek penelitian yaitu pemilik rumah kerajinan bambu.

Sumber data dan teknik pengumpulan data

Data Primer menurut Hasan (2002) *dalam* Saputri dan Islami (2021) adalah data yang didapat secara langsung oleh peneliti saat di lapangan. Menggunakan jenis sumber data primer. Data primer ini diperoleh dari wawancara dan observasi.

Variabel dan parameter

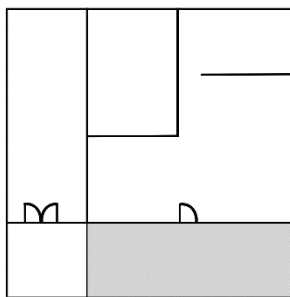
Variabel penelitian ini adalah 1. Interaksi sosial, indikator: terjadi komunikasi pengrajin dan pengunjung. Pengunjung-pengunjung, pengrajin-pengrajin, maupun pengunjung-pengrajin. 2. Daya tarik, indikator: pengunjung tertarik mengikuti pelatihan kerajinan. 3. Kemudahan akses, indikator: mudah dicari dan bisa diakses oleh kendaraan bermotor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

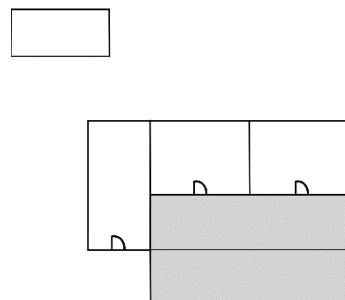
Hasil

Menurut hasil wawancara bersama Kepala Desa Brajan, sebagian besar masyarakat desa wisata merupakan pengrajin dan pengepul kerajinan bambu. Dahulu, produksi kerajinan di Desa Brajan hanya besek dan wakul (tempat nasi). Berawal dari pelatihan yang diselenggarakan oleh dinas akhirnya berhasil dikembangkan oleh warga Desa Wisata Brajan. Anak-anak muda jaman dulu mendirikan kelompok bernama Prinxmas yang terdiri dari beberapa remaja. Mereka mengembangkan dan belajar di pelatihan dinas dan dikembangkan di Desa Brajan hingga sekarang. Namun, untuk saat ini masing-masing anggota Prinxmas sudah mendirikan tempat produksi kerajinan bambu.

Produksi kerajinan bambu dilakukan di rumah tinggal masing-masing. Kerajinan bambu yang dihasilkan oleh masyarakat pun tidak hanya dijual di dalam daerah. Seperti yang dikemukakan oleh salah satu pengepul Desa Brajan yang telah diwawancara, kerajinan bambu dijual mulai dari Beringharjo hingga ke luar daerah seperti Bandung, Tasik, dan Purworejo. Proses pembuatan kerajinan biasanya dilakukan oleh keluarga pengrajin yang memiliki rumah tersebut. Namun diantara sekian yang menggunakan rumah tinggal sebagai tempat kerajinan bambu, ada beberapa rumah yang digunakan sebagai tempat produksi sekaligus tempat pelatihan. Hal ini kemudian diketahui bahwa rata-rata ruang pada rumah kerajinan yang digunakan untuk produksi dan pelatihan tidak dirancang secara sengaja untuk mewadahi kegiatan tersebut. Sehingga muncul pemanfaatan ruang yang ada di rumah tinggal seperti teras.



Gambar 4. Teras Rumah Kerajinan
Bapak Suyatno
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)



Gambar 5. Teras Rumah Kerajinan
Bapak Tri Yanta
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)



Gambar 6. Rumah Kerajinan Bapak Suyatno

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)



Gambar 7. Rumah Kerajinan Bapak Tri Yanta

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)



Gambar 8. Display/penyimpanan Kerajinan Bambu Rumah Bapak Suyatno
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)



Gambar 9. Display/penyimpanan Kerajinan Bambu Rumah Bapak Tri Yanta
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Produksi kerajinan yang dikerjakan bisa mencapai lebih dari puluhan buah. Banyaknya produksi dan harus mengejar target waktu maka dibutuhkan tenaga kerja yang lebih. Kegiatan produksi kerajinan ini, terbentuklah *placemaking*. Sumber daya manusia yang ada, juga mendukung terbentuknya *placemaking* dengan adanya pelatihan yang terjadi di Desa Brajan. *Placemaking* ini kadang terjadi di satu tempat seperti Pendopo milik Ketua Desa Wisata ataupun di rumah tinggal pengepul.

Menurut pemaparan dari salah satu pengepul, pelatihan biasanya tergantung dari penyelenggara, karena tidak semua rumah kerajinan bisa menyelenggarakan pelatihan kerajinan. Kriteria pengunjung pelatihan bisa dari seluruh kalangan, seperti masyarakat umum, pelajar, dan mahasiswa. Pengunjung pelatihan tidak hanya dari dalam daerah bahkan dari luar daerah seperti Sumatera, Papua, Purbalingga.

Pelatihan dilakukan dengan beberapa pelatih yang merupakan warga Brajan sendiri. Pelatihan ini juga memiliki perbedaan tingkat kesulitan yaitu dimulai dari tingkat mudah, menengah, hingga tingkat sulit. Tingkat pelatihan tergantung dengan permintaan pengunjung. Perbedaan tingkat kesulitan dalam pelatihan kerajinan ini juga ada perbedaan pada pelatih. Pada kelas mudah untuk anak sekolah biasanya diampu oleh ibu-ibu, sedangkan kelas sulit akan dilatih oleh pelatih khusus. Kegiatan pelatihan ini menjadi daya tarik bagi para masyarakat luar untuk berkunjung dan berlatih ke Desa Wisata Brajan.



Gambar 10. Pelatihan Anak Sekolah
Sumber: bambubrajan.net (2023)

Selain karena pelatihan yang menjadi daya tarik bagi masyarakat luar, kemudahan akses juga memudahkan para pengunjung untuk mencari lokasi menuju Desa Wisata Brajan. Letak dua rumah kerajinan bambu yang menyediakan pelatihan kerajinan pun lokasinya berdekatan.



Gambar 11. Sirkulasi menuju rumah kerajinan dan pelatihan
Sumber: Analisis Pribadi (2023)

Pelatihan ini tidak hanya bagi pengunjung yang ingin belajar membuat kerajinan saja, namun juga bagi pengrajin atau pengusaha yang ingin mengembangkan kemampuan dalam membuat kerajinan yang kemudian biasanya memilih kelas pelatihan tingkat sulit.

Kegiatan *placemaking* berupa pelatihan ini dilakukan di beberapa rumah kerajinan milik warga yaitu rumah kerajinan Bapak Suyatno, rumah kerajinan Bapak Tri Yanta, rumah kerajinan Bapak Sulisman dan rumah kerajinan Bapak Supardi. Keempat rumah kerajinan ini sekaligus merupakan rumah tinggal pribadi para pengrajin.

PEMBAHASAN

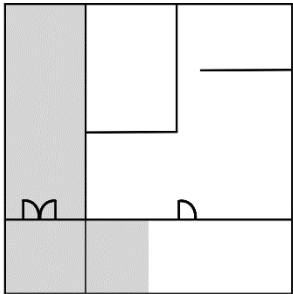
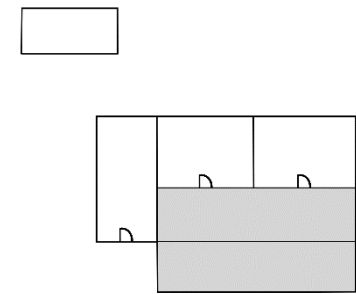
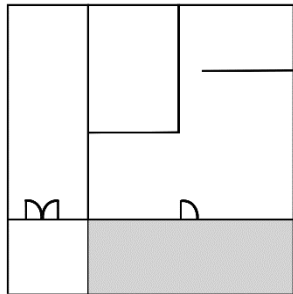
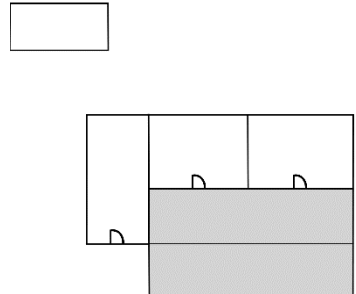
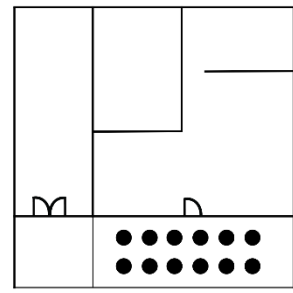
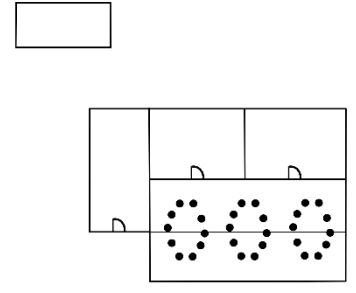
Penelitian mengenai *placemaking* di Desa Wisata Brajan didapatkan bahwa *placemaking* terjadi karena adanya potensi dari sumber daya yang ada pada Desa Wisata Brajan sehingga dapat menarik masyarakat luar terhadap potensi tersebut. Potensi tersebut berupa kerajinan bambu yang memiliki beragam jenis dan juga penyelenggaraan kegiatan pelatihan bagi semua kalangan. Selain itu, *placemaking* juga terjadi akibat adanya pemanfaatan ruang pada rumah kerajinan yang kemudian menghasilkan interaksi antara sesama anggota kelompok pengunjung maupun dengan pengrajin.

Produksi kerajinan bambu melalui beberapa proses, pembuatan yang meliputi proses memotong atau mengerat bambu. Bambu yang telah diirak kemudian dijemur dibawah terik matahari. Kemudian bambu tersebut akan dianyam secara manual, sehingga menjadi barang kerajinan setengah jadi seperti hiasan lampu, tempat tissue, tempat sendok garpu,

dan lain-lain. Setelah menjadi bahan setengah jadi, kemudian anyaman tersebut akan melalui proses pengecatan yang nantinya akan diproses untuk dijemur kembali. Selanjutnya anyaman yang sudah jadi dilakukan *finishing* atau pengrajin akan menyerahkan hasil setengah jadi kepada pengepul kerajinan bambu. Hal ini juga membuktikan bahwa proses produksi juga menghasilkan adanya interaksi antara pengepul dan juga pengrajin.

Di bawah ini adalah kajian dan tabel yang didapat dari hasil *interview* dan observasi mengenai pemanfaatan ruang yang digunakan sebagai proses produksi dan *display* serta pola titik tempat duduk kegiatan pelatihan pada rumah kerajinan bambu. Pada penelitian ini diambil dua rumah kerajinan sebagai sampel perbandingan.

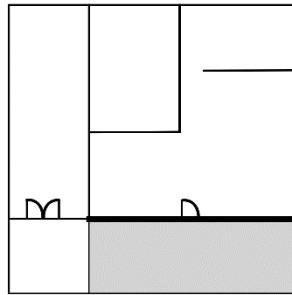
Tabel 4. Hasil Data Perbandingan

Fungsi	Rumah Kerajinan Bapak Suyatno	Rumah Kerajinan Bapak Tri Yanta
Tempat produksi dan penyimpanan		
Area pelatihan		
Pola titik tempat duduk		

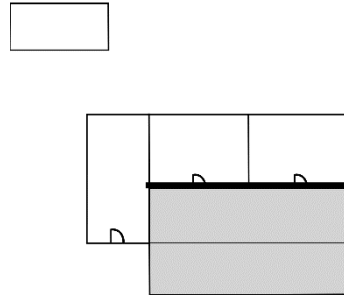
Sumber: Analisis Pribadi (2023)

Berdasarkan perbandingan pada tabel tersebut, dapat diketahui bahwa rumah-rumah kerajinan tersebut memiliki sedikit perbedaan pada tempat produksi dan penyimpanan hasil kerajinan. Pada rumah kerajinan Bapak Suyatno memiliki ruang khusus untuk

produksi dan penyimpanan walaupun juga menggunakan teras sebagai area menyimpan beberapa kerajinan. Sedangkan pada rumah Bapak Tri Yanta menggunakan teras sebagai area produksi dan penyimpanan hasil kerajinan.



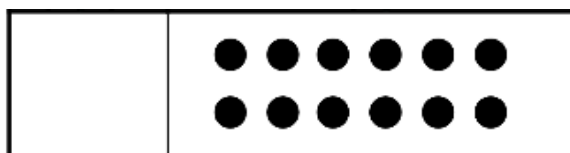
Gambar 12. Teras Rumah Bapak Suyatno
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)



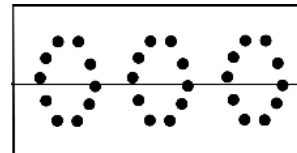
Gambar 13. Teras Rumah Bapak Tri Yanta
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Berdasarkan gambar 8 dan 9 yang ditandai dengan warna abu-abu merupakan area publik yang digunakan sebagai tempat *placemaking*. Sedangkan bagian yang ditandai dengan warna putih merupakan area privat. Area publik ini merupakan teras yang memiliki peran sebagai fasilitas beraktivitas bagi pengrajin atau pengunjung pelatihan. Teras juga berperan dalam mendukung terjadinya interaksi antara pengrajin dengan pengunjung. Kedua rumah tersebut tidak memiliki perubahan fungsi ruang yang signifikan sehingga fungsi ruang masih sama walaupun memiliki aktivitas yang berbeda. Antara area publik dan privat pada kedua rumah kerajinan bambu, dibatasi dengan pembatas fisik yaitu pintu dan dinding.

Persamaan dari kedua rumah tersebut dapat dilihat pada area pelatihan yang sama-sama menggunakan teras sebagai tempat untuk melakukan kegiatan pelatihan. Proses pelatihan dilakukan dengan duduk lesehan dan menghasilkan pola. Pada rumah kerajinan Bapak Suyatno diketahui memiliki pola persegi panjang dan berhadap-hadapan. Sedangkan pada rumah kerajinan Bapak Tri Yanta cenderung memiliki pola berkelompok yaitu melingkar. Hal ini menunjukkan perbedaan pola titik tempat duduk pada kedua rumah kerajinan tersebut.

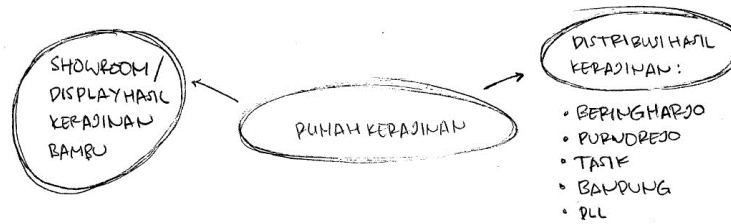


Gambar 14. Pola Titik Tempat Duduk
Pelatihan di Rumah Bapak Suyatno
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)



Gambar 15. Pola Titik Tempat Duduk
Pelatihan di Rumah Bapak Tri Yanta
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Diagram di bawah adalah hubungan luar antara rumah kerajinan bambu dengan proses produksinya. Hasil dari produksi bambu ada yang didistribusikan ke beberapa daerah dan beberapa ada yang mempunyai *showroom* akan menyimpan hasil kerajinan pada *showroom* tersebut.



Gambar 16. Diagram hubungan luar
Sumber: Analisis pribadi (2023)

KESIMPULAN DAN SARAN

Terciptanya *placemaking* di Desa Wisata Brajan, dapat dilihat dari hasil penelitian berdasarkan indikator *Project for Public Space* (PPS) yaitu :

1. *Comfort & Image* : Desa Wisata Brajan memiliki daya tarik sebagai desa wisata dengan sumber daya manusia yang mendukung potensi yang ada yaitu kerajinan bambu dan pelatihan kerajinan bambu.
2. *Access & Linkages* : Rumah kerajinan bambu yang mengadakan pelatihan, mudah untuk diakses. Selain itu, penggunaan teras sebagai tempat untuk berproses dalam kegiatan pelatihan yang cenderung fleksibel dan memudahkan peserta pelatihan untuk beraktivitas secara leshan.
3. *Sociability* : Aktivitas yang ada pada Desa Wisata Brajan dikelola oleh masyarakatnya sendiri. Pada proses produksi maupun pelatihan, masyarakat saling bekerja sama yaitu antar pengepul dengan pengrajin dalam memproduksi kerajinan bambu. Aktivitas ini akan menimbulkan interaksi antara pengepul dan pengrajin. Selain itu, munculnya interaksi juga terjadi pada saat pelatihan. Peserta pelatihan yang datang, sebagian besar adalah rombongan. Saat kegiatan pelatihan terjadi, disana juga akan terjadi interaksi baik antar anggota rombongan ataupun anggota dengan pelatih. Hal ini mengindikasikan bahwa *placemaking* yang terjadi tidak hanya berpengaruh pada pemanfaatan ruang namun juga ada interaksi di dalamnya.

Penelitian ini juga mendapati bahwa rumah kerajinan bambu yang pada dasarnya adalah rumah tinggal pribadi milik pengepul yang digunakan sebagai tempat produksi dan pelatihan kerajinan bambu. Beberapa rumah kerajinan memiliki persamaan dengan penggunaan teras sebagai tempat pelatihan dan perbedaan pada pola titik tempat duduk saat pelatihan itu terjadi.

Pemanfaatan ruang sebagai tempat kerajinan menghasilkan interaksi sosial antara pengepul dan antar peserta pelatihan yang menciptakan *placemaking*. Keberhasilan proses *placemaking* ini dapat dilihat dari variable dan parameter yang dijadikan sebagai tolak ukur analisis penelitian mengenai kajian proses *placemaking* yang terjadi di beberapa rumah tinggal di Desa Wisata Brajan. Hasil dari penelitian ini telah mencapai tujuan yaitu untuk mengetahui proses terjadinya *placemaking* pada rumah tinggal di Desa Wisata Brajan sebagai tempat pelatihan dan kerajinan bambu.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji Syukur penulis ucapkan rasa syukur kepada Allah SWT. atas diberikannya kemudahan dalam menyusun penelitian ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak atas bantuan, saran, dan bimbingan sampai penelitian ini selesai. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibu Rini Darmawati selaku dosen pengampu, Mba Yulia Rizqilahi selaku asisten dosen dan beberapa pihak dari Desa Wisata Brajan yang sudah bersedia meluangkan waktu untuk wawancara dan observasi.

DAFTAR PUSTAKA

Books (monographs)

Murdiyanto, E. 2020. *Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai contoh proposal)*.

Journal articles

Astuti, R., & Saptorini, H. 2021. RUMAH KEPALA DUSUN MENJADI SANGGAR SENI Proses Placemaking di Dusun Sabrangkidul, Purwosari, Girimulyo, Kulon Progo.

Astiana, R., Afriza, L., & Rahadian, W. R. 2021. Pelatihan Pengelolaan Desa Wisata Untuk Peningkatan Sumber Daya Manusia Di Kabupaten Buton. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 424-430.

Beattie, Nick. 1985. *Place and Placemaking*. Melbourne : Faculty of Architecture and Building RMIT University.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. .2018. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, SAGE, USA

Ischak, M., & Wahyuning, P. F. 2022. *CREATIVE PLACEMAKING DENGAN PERSPEKTIF KEARIFAN LOKAL PADA PERANCANGAN PUSAT SENI DAN BUDAYA DI JIMBARAN, BALI*. *AGORA: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah Arsitektur Usakti*, 20(2), 172-182.

Kusumastuti, R. D., & Kusuma, A. S. 2022. Angkringan Sebagai Ruang Publik Dan Sarana Interaksi Sosial Di Kota Bogor. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 5(1), 91-105.

Mulyadi, Y. Y., & Liauw, F. 2020. Wadah Interaksi Sosial. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 2(1), 37-44.

Murtini, T. W., Wijaya, A. S., & Adiyati, A. 2018. Pola Mix Use Ruang Rumah Tinggal Pengrajin Batik Desa Babagan Yang Berbasis Gender. *TATALOKA*, 20(2), 113-123.

Nugroho, M. I., & Ischak, M. 2022. *The PLACEMAKING PADA KAWASAN CAGAR BUDAYA PERUM PERURI DENGAN MERESPON TRANSIT ORIENTED DEVELOPMENT (TOD)*. *AGORA: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah Arsitektur Usakti*, 20(1).

Paskasari, C. S. 2020. Kapasitas Kelembagaan Pengelola Desa Wisata Brajan Kabupaten Sleman. *Jurnal Pariwisata Terapan*, 4(1), 12-24.

Pratama, D. R., & Marcillia, S. R. 2019. Placemaking Kawasan Permukiman Dome Nglepen Sebagai Kawasan Desa Wisata. *Jurnal Arsitektur dan Perencanaan (JUARA)*, 2(2), 119-137.

Presiden, R. I. 2009. *Undang-undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataaan*. Jakarta: Sekretariat Presiden RI.

Rosyida, I. A., Sofeny, D., Setyawan, W. A., Ningrum, E. W., & Fajri, R. N. L. 2022. Pemberdayaan Pengrajin Anyaman Bambu Untuk Meningkatkan Daya Saing Pasar Di Desa Krangkong. *Jurnal Mandala Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 244-255.

Saputri, G. Y., & Islami, F. S. 2021. Analisis Dampak Revitalisasi Pasar Tradisional Terhadap Pendapatan Pedagang Pasar Tradisional Bobotsari.

Susilo, S., Budijanto, B., Kistiyanto, M. S., Hartono, R., & Insani, N. 2019. Pendampingan industri lokal anyaman bambu untuk meningkatkan daya saing pasar di Desa Binaan Dusun Kedampul Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang. *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial (JPDS)*, 36-46.

Syavaah, A., & Shiddi, J. 2022. Pelatihan kerajinan kain perca sebagai inovasi peningkatan ekonomi di desa Patihan Kidul. *PRODIMAS: Prosiding Pengabdian Masyarakat*, 1, 158-173.

- Taufik, M., Khairusshifa, I., & Praktikno, P. 2021. Kampung Naga dalam Teropong Pariwisata Studi Tentang Place Making Wisata Budaya.
- Yulianto, A., & Putri, E. D. H. 2021. Strategi Pengembangan Daya Tarik Untuk Mendukung Promosi Desa Wisata Puspoardi Yogyakarta. *Jurnal Pariwisata*, 8(1), 51- 62.
- Xiao, A. 2018. Konsep interaksi sosial dalam komunikasi, teknologi, masyarakat. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(2), 94-99.