

## PENGARUH PLACEMAKING TERHADAP KEBERLANJUTAN KOMUNITAS BUDAYA

### Studi Kasus Omah Cangkem Bangunjiwo, Bantul

Khairunnisa Nur Afifah<sup>1</sup>, Rini Darmawati<sup>2</sup>, dan Nisrina Salsabila Almira<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

<sup>1</sup>Surel: 22512087@students.uui.ac.id

**ABSTRAK:** Kesenian daerah berperan dalam memperkuat identitas suatu budaya dan menjaga keberlanjutan warisan budaya. Penelitian ini menganalisis pengaruh placemaking terhadap keberlanjutan komunitas budaya di Omah cangkem, Bantul, dengan menggunakan fokus pada parameter uses and activities. Pendekatan kualitatif dan wawancara dengan pengelola dan pengunjung. Hasil menunjukkan bahwa berbagai aktivitas seni yang dilakukan, seperti latihan gamelan dan festival seni, berhasil mendukung keberlanjutan komunitas. Partisipasi masyarakat lokal terhadap kegiatan rutin pada Omah Cangkem membuktikan pentingnya kesenian tradisional dalam menciptakan ruang yang bermakna dan interaktif. Rekomendasi diberikan untuk meningkatkan fasilitas dan memperluas kolaborasi dalam melestarikan budaya lokal.

**Kata kunci:** Budaya, Komunitas, Uses and activity, Omah cangkem.

## PENDAHULUAN

### Latar belakang

Kesenian lokal tidak hanya merupakan warisan dan kekayaan budaya yang berharga, tetapi juga berfungsi sebagai fondasi untuk memersatukan bangsa. Kesenian lokal memiliki peran strategis dalam memperkuat identitas budaya dan menjaga keberlanjutan warisan budaya di tengah arus modernisasi. Sebagai negara yang kaya akan tradisi, Indonesia menghadapi tantangan dalam memastikan keterlibatan generasi muda secara aktif dalam pelestarian budaya. Salah satu upaya pelestarian terlihat di desa Bangunjiwo, Bantul, melalui Studio Omah Cangkem. Studio ini berfungsi sebagai pusat pelatihan gamelan sekaligus ruang interaksi budaya bagi masyarakat setempat. Omah Cangkem, studio seni milik Pardiman Djoyonegoro yang berfokus pada musik gamelan tradisional, adalah salah satu pusat komunitas seni di desa ini. Berlokasi di Karangjati, Bangunjiwo, Studio Omah Cangkem adalah tempat untuk berlatih gamelan dan tempat berkegiatan seni dan budaya. Beragam kegiatan seperti Acapella Mataraman, Icipilli Mitirimin, Sragam ABG, Gamelan Emperan Khayangan, Gamelan Style, dan Wayang Pelajar diselenggarakan di sini, menjadikannya simbol pembelajaran seni yang berkelanjutan di tengah masyarakat sekitar (Studio Omah Cangkem, n.d.)



**Gambar 21** Placemaking di bangunan utama lantai 1

Sumber : Dokumentasi penulis, 2024



**Gambar 22** Placemaking pada kegiatan karawitan di lantai 2

Sumber : Dokumentasi penulis, 2024

Omah Cangkem menjadi tempat yang ramah bagi mereka yang ingin berekspresi melalui seni, khususnya musik. Anak-anak dan remaja menerima pelatihan gamelan secara rutin di

tempat ini. Pelatihan ini tidak hanya mengajarkan keterampilan bermusik, tetapi juga menanamkan prinsip moral, membentuk karakter generasi muda melalui seni. Lebih dari itu, Omah Cangkem juga memiliki ruang untuk *workshop* kreatif. *Workshop* ini menggabungkan ide-ide baru dan pengembangan keterampilan seni. Bahkan tempat ini sering menjadi lokasi pertunjukan yang memanfaatkan lanskap alam sekitar sebagai latar belakang, memberikan pengalaman seni yang unik bagi penonton dan penggiat seni. Pertunjukan seni dan berbagai aktifitas kesenian tersebutlah yang tetap membuat komunitas ini hidup, dengan adanya berbagai kegiatan yang memungkinkan manusia satu sama lainnya berinteraksi, omah cangkem menjadikan wadah untuk komunitas tetap berjalan.

### RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana *placemaking* yang terjadi pada komunitas karawitan di studio Omah cangkem, Bantul dengan fokus pada parameter *uses and activity*?
2. Pada area mana saja titik aktivitas dan interaksi sosial yang terjadi pada omah cangkem?

### TUJUAN PENELITIAN

1. Menganalisis pengaruh *placemaking* terhadap keberlanjutan komunitas budaya di Omah Cangkem, Desa Bangunjiwo, dengan fokus pada parameter *uses and activities*.
2. Memberikan wawasan mengenai bagaimana pendekatan *placemaking* yang terjadi pada komunitas karawitan di Studio Omah Cangkem dengan mengidentifikasi interaksi sosial dan titik aktivitas yang terjadi.

### KAJIAN PUSTAKA

#### Pengertian *Placemaking*

Menurut Wyckoff (2014), *placemaking* merupakan suatu proses yang bertujuan untuk menciptakan tempat atau fasilitas yang berkualitas. Dimana suatu tempat tersebut mampu membuat pengunjung merasa terikat dan kemudian ingin berpartisipasi di dalamnya, melalui berbagai aktivitas seperti tinggal, bermain, belajar, dan bekerja. Richards (2017) mengemukakan bahwa branding tempat dapat diwujudkan dalam bentuk *placemaking* melalui penyelenggaraan acara-acara tahunan yang biasanya diadakan di suatu lokasi atau daerah. Wahyuni (2018) menyatakan bahwa penerapan *placemaking* merupakan salah satu alternatif dalam penataan lingkungan binaan yang dapat meningkatkan kenyamanan pengguna yang diperkuat dengan Alzahrani (2017) yang menyatakan bahwa pendekatan *placemaking* berfokus pada kepentingan manusia, yaitu proses menciptakan ruang yang menarik bagi masyarakat. Desain bangunan harus mampu menciptakan kenyamanan dan memberi pemahaman yang mendalam tentang karakter suatu lokasi, yang pada gilirannya dapat memengaruhi kesehatan sosial, ekologis, fisik, dan emosional individu serta komunitas secara keseluruhan (Madden, 2011).



**Gambar 23.** Diagram *placemaking*  
Sumber: *Project for public space*, 2011

### Uses And Activity

Menurut Madden (2011), pendekatan *placemaking* dalam elemen *uses and activities* memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk melakukan berbagai kegiatan yang membuat suatu tempat terasa istimewa. Hal ini menciptakan ruang yang terbuka bagi pengguna, sehingga menimbulkan keinginan untuk kembali dan memberikan nilai khusus pada area tersebut.

#### 1. *Fun*

Menurut (*Project for Public Space*, 2011) dan (Bachtiar & Solikhah, 2024) Definisi *fun* adalah menciptakan pengalaman ruang yang menyenangkan serta interaktif dimana terdapat partisipasi pengunjung sehingga menciptakan keterlibatan dan membangun hubungan yang positif sehingga menumbuhkan suasana ceria dan menarik

#### 2. *Active*

Menurut (*Project for Public Space*, 2011) dan (Bachtiar & Solikhah, 2024) Definisi *active* adalah memanfaatkan ruang kosong yang kemudian dapat memfasilitasi beragam kegiatan yang dapat diikuti oleh pengunjung, sehingga tempat tersebut diasosiasikan sebagai ruang yang aktif dimana aktivitas yang berlangsung dapat menjamin keaktifan pengunjung secara berkelanjutan dan menciptakan suasana yang dinamis didalamnya.

#### 3. *Special*

Menurut (*Project for Public Space*, 2011) dan (Bachtiar & Solikhah, 2024) Definisi *special* adalah objek *placemaking* dapat diasosiasikan sebagai tempat yang spesial dan memiliki keunikan serta ciri khas pada tempat melalui fungsi maupun aktivitas yang khusus untuk memfasilitasi kegiatan dan menarik minat pengunjung.

#### 4. *Indigenous*

Menurut (*Project for Public Space*, 2011) dan (Bachtiar & Solikhah, 2024) Definisi *Indigenous*, memuat nilai otentik atau kelokalan serta memfasilitasi kegiatan yang bersifat lokal dan kontekstual sehingga mendorong pengunjung untuk menggunakan tempat tersebut

### Pengertian creative placemaking

Wyckoff (2014) mengklasifikasikan *placemaking* ke dalam empat kategori, yaitu: *Standard Placemaking*, *Strategic Placemaking*, *Tactical Placemaking*, dan *Creative Placemaking*. Menurut (Markusen, 2010) *Creative Placemaking* menggabungkan seni, budaya dan aktivitas desain yang bertujuan untuk memperkuat komunitas. Proses ini menggunakan kolaborasi antar sektor, melibatkan partisipasi mendalam dari komunitas, seniman, desainer, dan penjaga budaya yang mendukung perubahan ekonomi, fisik, dan sosial di tingkat lokal.

### Pengertian Komunitas

Komunitas adalah kelompok yang terdiri dari berbagai individu yang saling peduli satu sama lain melebihi batas yang biasa, serta memiliki minat atau prinsip yang sama. Hal ini menghasilkan hubungan pribadi yang kuat di antara anggota komunitas (Hermawan, 2008). Menurut Soenarno (2002), komunitas merupakan suatu bentuk interaksi dan identifikasi sosial yang dibentuk dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional.

### Pengertian Gamelan

Metalofon, gambang, gendang, dan gong adalah komponen utama gamelan. Gamelan merujuk pada instrumennya atau alatnya, yang dibentuk dan dibunyikan sebagai satu kesatuan (Supanggih, 2002). Menurut Sarwono (2002), kata gamelan berasal dari kata *gamel* dalam bahasa Jawa, yang berarti memukul atau menabuh, dan diikuti oleh akhiran *-an*, yang menjadikannya kata benda. Selain itu, Purwadi (2009) menjelaskan bahwa musik gamelan dimainkan secara berkelompok dan setiap pemain diberi sebuah tugas untuk membuat bunyi yang teratur dan enak didengar. Akibatnya, pemain alat musik gamelan

tidak hanya belajar teknik memainkan gamelan tetapi juga memahami makna yang terkandung dalam alat musik dan cara memainkan mereka.

**Pengertian Budaya**

Pola asumsi dasar dari sejumlah masyarakat atau tata cara hidup masyarakat atau kegiatan manusia yang secara sistematis diturunkan melalui generasi ke generasi dengan berbagai proses pembelajaran untuk menciptakan cara hidup tertentu yang paling cocok dengan lingkungannya dikenal sebagai budaya (Wibowo, 2013).

Menurut Syaiful (2013), budaya dapat didefinisikan sebagai ide yang menimbulkan minat dan terkait dengan cara hidup manusia, termasuk pembelajaran tentang cara berpikir, merasa, mempercayai, dan mengusahakan apa yang dianggap sesuai dengan budayanya. Dalam arti lain, budaya adalah gejala dan tingkah laku sosial yang menggambarkan identitas dan citra suatu masyarakat. Pola asumsi dasar bersama yang dipelajari oleh kelompok melalui pemecahan masalah integrasi internal dan adaptasi eksternal. Sebuah kelompok orang yang terorganisir yang memiliki tujuan, keyakinan, dan nilai yang sama. Pengaruhnya pada motivasi dapat diukur (Michael, 2000).

**METODE PENELITIAN**

Lokasi penelitian ini berada pada Studio Omah Cangkem di Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Studio Omah Cangkem tidak hanya berfungsi sebagai tempat latihan musik tetapi juga sebagai pusat kegiatan seni dan budaya. Selain itu Studio Omah cangkem merupakan salah satu destinasi wisata edukasi yang ada di bangunjiwo, Bantul dengan suasana alam sekitar yang masih asri untuk belajar Suasana alam yang asri pada sekitar bangunan berpadu dengan suara gamelan, menjadikan nilai lebih untuk Studio Omah Cangkem yang membuat suasana menjadi syahdu dan menenangkan. Hal ini membuat Studio Omah Cangkem sering dikunjungi oleh pelajar dari berbagai kalangan dan daerah. Untuk memperjelas lokasi bangunan ini dapat dilihat pada gambar berikut.



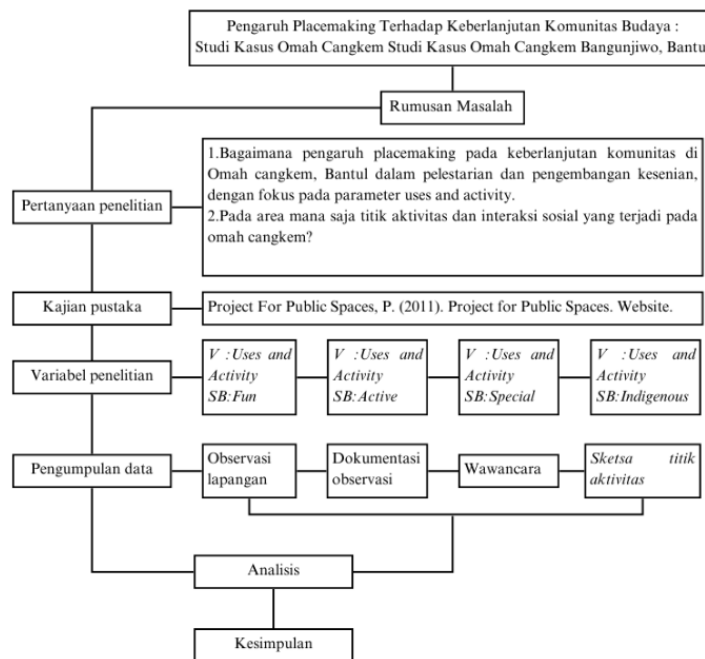
**Gambar 24** Lokasi Studio Omah Cangkem  
 Sumber : Google maps, 2024

**Tabel 3.** Variabel, Sub Variabel, Definisi, Parameter, dan Indikator

Variabel	Parameter	Indikator
<b>Fun</b> ( <i>Project for Public Space</i> , 2011)	Pengalaman ruang yang menyenangkan dan interaktivitas ruang	Tingkat partisipasi pengunjung dalam dan aktivitas
<b>Active</b> ( <i>Project for Public Space</i> , 2011)	Keterlibatan masyarakat dalam memanfaatkan ruang untuk beragam kegiatan.	Tingkat partisipasi pengunjung dalam aktivitas.

<b>Special</b> ( <i>Project for Public Space</i> , 2011)	Kegiatan yang menonjolkan budaya dan tradisi lokal.	yang mendukung aktivitas khusus	Ketersediaan fasilitas yang mendukung aktivitas khusus
<b>Indigenous</b> ( <i>Project for Public Space</i> , 2011)	Partisipasi komunitas lokal dalam pengembangan dan penyelenggaraan aktivitas.	komunitas dalam dan omah cangkem.	Dukungan dan kunjungan komunitas terhadap kegiatan yang ada pada studio

Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Dengan mengamati secara langsung, mencatat, dan melakukan wawancara semi-terstruktur di Studio Omah Cangkem, peneliti menggunakan metode pengumpulan data observasi. Menurut Moleong (2013), penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena yang dialami oleh subjek, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan, dengan cara deskriptif menggunakan berbagai metode ilmiah dalam konteks yang alami.



**Gambar 25.** Kerangka berfikir  
Sumber : Penulis, 2024

Pendekatan penelitian ini bersifat kualitatif-deskriptif, dengan lokasi penelitian di Studio Omah Cangkem, Bantul. Teknik pengumpulan data meliputi :

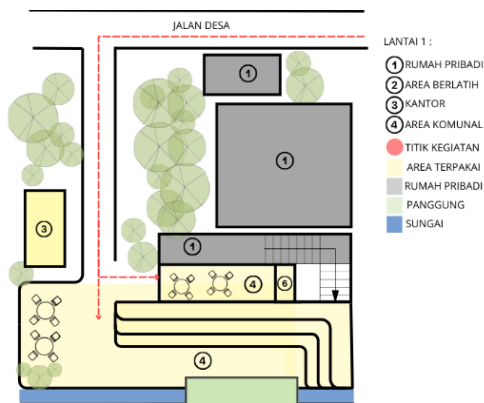
1. Menurut (Zuriah, 2009) pengamatan dan pencatatan pada objek penelitian yang dilakukan secara sistematis disebut proses observasi. Melakukan observasi partisipatif dengan mengamati aktivitas seni dan interaksi pengunjung secara langsung.
2. Kegiatan wawancara Semi-Terstruktur dengan tujuan mendapatkan informasi mendalam dari pengelola dan pengunjung (Zuriah, 2009), wawancara adalah media pengumpul sebuah informasi dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan yang kemudian ditanyakan dan dijawab secara lisan.
3. Proses pendokumentasian merupakan cara mengumpulkan data visual dan catatan terkait aktivitas yang terjadi pada Lokasi penelitian. Dokumentasi, menurut (Zuriah,

2009), adalah teknik pengumpulan data melalui dokumen resmi seperti arsip. Hal ini dapat mencakup buku tentang teori, pendapat, dalil, hukum, dan lain-lain yang berkaitan dengan subjek penelitian.

Tahapan analisis dilakukan dengan mengelompokkan temuan berdasarkan parameter *fun, active, special, dan indigenous* dari *placemaking (Project for Public Space, 2011)*

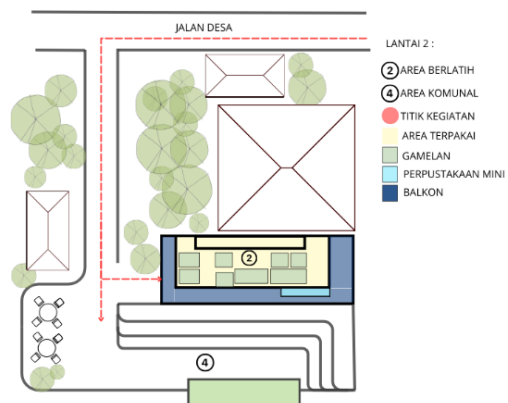
### HASIL DAN PEMBAHASAN

Studio Omah Cangkem terletak di area persawahan Karangjati, Bangunjiwo, Bantul yang kemudian berhasil menciptakan ruang interaksi yang dinamis dan alami. Pada area lantai satu digunakan untuk aktivitas komunal seperti pagelaran seni dan latihan karawitan, sedangkan lantai dua berfungsi sebagai ruang latihan gamelan dengan pemandangan persawahan. Aktivitas ini memperkuat hubungan sosial dan menciptakan pengalaman budaya yang bermakna. Omah Cangkem tidak hanya berfungsi sebagai tempat latihan karawitan dan pertunjukan wayang kulit, tetapi juga sebagai pusat komunitas yang menghubungkan berbagai lapisan masyarakat. Dengan mengadakan kegiatan rutin seperti latihan karawitan dan festival seni, Omah Cangkem berkontribusi pada penguatan identitas budaya lokal di Bantul, Yogyakarta.



**Gambar 26** Siteplan Omah Cangkem pada lantai 1

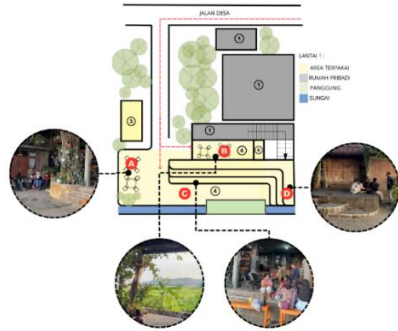
Sumber : Penulis, 2024



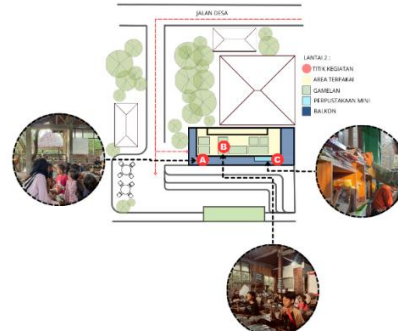
**Gambar 27** Siteplan Omah Cangkem pada lantai 2

Sumber : Penulis, 2024

Bangunan ini terdiri dari 2 fungsi bangunan, bangunan utama sebagai rumah tinggal dari bapak Pardiman dan juga sebagai tempat aktivitas komunitas gamelan. Aktivitas tersebut berupa berlatih, pentas seni, berkumpul dan bermain. Pada lantai 1 terdapat area komunal dengan beberapa kelompok orang dengan kegiatan yang sama yaitu berbincang pada area ini, pada titik a dan d, area ini berada pada belakang pohon sehingga suasana lebih teduh. Sedangkan area b dan c, pada titik ini angin yang bertiup lumayan kencang karena tidak ada penghalang pohon, namun disertai pemandangan yang indah. Pada lantai 1 ini juga sebagai tempat diadakannya pagelaran seni yang diadakan secara rutin setahun sekali dengan panggung yang didirikan diatas Sungai dan juga sawah sebagai latar belakangnya.



**Gambar 28** Aktivitas di Omah Cangkem pada lantai 1  
Sumber : Penulis, 2024



**Gambar 29** Siteplan Omah Cangkem pada lantai 2  
Sumber : Penulis, 2024

Pada lantai 1 juga terdapat kantin dengan berjualan minuman yang terletak dibawah tangga , dengan penyelenggara para orang tua yang secara inisiatif mengadakan kegiatan ini setiap hari minggu dan kemudian hasil dari berjualan disumbangkan untuk pelaksanaan pentas seni di Omah Cangkem. Latihan rutin yang dilaksanakan di Omah Cangkem, ada 2 waktu yaitu, Jumat pukul 16.00-20.00 dan juga Minggu pukul 16.00-19.00. Pada hari jumat latihan gamelan diikuti oleh anak anak dengan kategori paud sampai kelas 6 SD, dan untuk remaja dan pemuda dilakukan pada malam harinya. Sedangkan pada hari minggu dilakukan pelatihan keroncong yang diikuti oleh orang tua. Berikut adalah data berupa gambar yang didapatkan selama proses observasi yang dilakukan pukul 15.00-17.00.

**Tabel 2** Temuan Aktivitas di Studio Omah Cangkem pukul 15.00-17.00

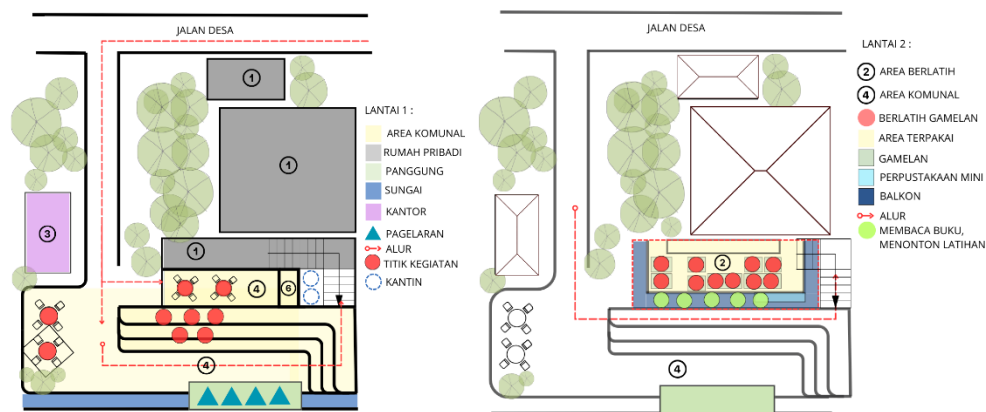
Foto Aktivitas	Keterangan
	<p>Disini terdapat ruang public berupa ruang komunal yang berada pada lantai 1. Pada lantai 1 terdapat tempat duduk berupa kursi dan juga lantai yang dibuat berbeda ketinggian sehingga pengunjung tetap dapat duduk. Selain itu, area komunal ini digunakan anak anak untuk bermain saat mereka tidak berlatih, seperti sepak bola, ular naga, bahkan kejar kejaran. Tidak hanya anak anak, namun juga orang tua yang menunggu anaknya untuk berlatih juga merasa betah untuk menunggu dan juga berbincang dengan orang tua yang lain.</p>
	<p>Pengunjung yang datang untuk menyaksikan latihan gamelan dan juga hanya ingin bersantai juga merasa betah selain karena mendengarkan suara gamelan namun juga karena suasana yang asri dengan pemandangan sawah dan juga angin yang bertiup memberikan kesan yang menyenangkan. Berbincang disini memberikan pengalaman tersendiri, suasana yang mendukung sangat meningkatkan nilai nilai kelokalan yang ada pada bangunan ini.</p>
	<p>Pada lantai 2 terdapat area berlatih disertai balkon yang terbuka sehingga dapat melihat pemandangan dan juga dapat menyaksikan latihan gamelan. Anak anak yang sudah selesai berlatih maupun sedang menunggu giliran berlatih, menunggu pada area balkon dengan sabar dan juga antusias. Anak anak tetap memperhatikan teman temannya yang sedang berlatih gamelan.</p>



Area Latihan gamelan dan anak-anak yang sedang menunggu giliran, serta pojok baca.

Pada area balkon ini disediakan rak yang berisikan buku-buku yang berasal dari sumbangan setiap siswa yang ingin mendaftar untuk berlatih di Omah Cangkem, buku-buku ini juga sering dibaca oleh anak-anak yang sudah selesai berlatih maupun yang sedang menunggu gilirannya. Tak luput dari pengunjung umum, area ini juga dijadikan tempat untuk para pengunjung yang ingin menyaksikan latihan gamelan. Pengunjung tidak hanya berasal dari warga setempat namun juga banyak pengunjung yang berasal dari kota, luar kota, dan bahkan dari luar negeri. Area latihan gamelan juga sering digunakan untuk workshop gamelan yang diikuti oleh pengunjung umum, namun dilaksanakan diluar jam latihan dan melakukan reservasi. Sedangkan untuk workshop skala besar seperti anak-anak study tour, dilakukan dilantai 1.

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2024



Gambar 30 Analisa Place-centered Mapping

Sumber : Dokumen Penulis, 2024

### Parameter Pengalaman Ruang yang Menyenangkan dan Interaktivitas Ruang

Berdasarkan hasil analisa *Place Centered Mapping*, area lantai dua terdapat ruang latihan gamelan di Studio Omah Cangkem dirancang untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan interaktif. Dilengkapi dengan balkon dan perpustakaan kecil, ruang ini memungkinkan pengunjung untuk menikmati aktivitas sambil berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Suara gamelan yang harmonis berpadu dengan suasana alami, semakin memperkaya pengalaman pengunjung. Area lantai satu, terdapat ruang komunal dan area tempat duduk bersantai yang mendukung diskusi, membuat suasana interaktif semakin terasa. Pemandangan persawahan yang indah, ditambah angin sepoi-sepoi, menciptakan kenyamanan yang mendorong pengunjung untuk berlama-lama dan terlibat dalam interaksi sosial. Tingkat partisipasi pengunjung dalam aktivitas gamelan dan interaksi di ruang ini menunjukkan bahwa Studio Omah Cangkem berhasil menciptakan pengalaman yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga menarik. Dengan adanya interaksi sosial yang terbangun serta elemen estetika dan lingkungan yang mendukung, tempat ini menjadi unik dan meninggalkan kesan mendalam bagi setiap pengunjung yang datang.

### Parameter Tingkat partisipasi pengunjung dalam aktivitas.

Dengan partisipasi masyarakat dari Kabupaten Bantul dan daerah sekitarnya, gamelan rutin diadakan pada hari Jumat antara pukul 16.00 dan 18.00. Anak-anak dari PAUD hingga sekolah dasar kelas 6 terlibat dalam kegiatan ini. Ada sejumlah titik aktivitas yang menonjol. Orang tua berkumpul di komunitas dan berbicara satu sama lain, menciptakan suasana sosial yang aktif. Anak-anak belajar gamelan dan membaca di micro library di lantai

dua. Selain itu, ada kantin dengan makanan dan minuman yang dikelola secara inisiatif oleh wali peserta kesenian selama acara komunitas seperti pentas seni. Penjualan biasanya memberikan bantuan kepada sanggar dan menabung untuk biaya penyelenggaraan pentas seni. Ruang ini memiliki banyak aktivitas yang meningkatkan partisipasi dan menciptakan suasana yang dinamis. Ini sesuai dengan konsep "aktif" sebagai ruang yang memfasilitasi keterlibatan pengunjung yang berkelanjutan.

**Parameter Kegiatan yang menonjolkan budaya dan tradisi lokal.**

Latihan gamelan dilakukan di ruang khusus di lantai dua bangunan rumah Bapak Pardiman. Ruangan ini memiliki alat gamelan dan area untuk berlatih dan menonton.

Selain itu, Festival Imbal Bonang, yang diadakan di lantai satu Omah Cangkem, membuat ruang ini unik. Gamelan dan identitas budaya lokal diperkuat di festival ini. Ruang ini menunjukkan keunggulannya dalam merayakan dan melestarikan budaya gamelan dengan fasilitas dan kegiatan yang unik.

**Parameter Partisipasi komunitas lokal dalam pengembangan dan penyelenggaraan aktivitas.**

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa masyarakat sekitar aktif mengambil bagian dalam kegiatan latihan rutin yang diadakan pada hari Jumat dan Minggu, pukul 16.00–20.00. Area komunal, teras belakang rumah Bapak Pardiman yang menghadap langsung ke sawah, adalah tempat pertunjukan karawitan dilakukan. Kegiatan ini dilakukan secara rutin sepanjang tahun, bersama dengan festival dan pentas seni. Komunitas kesenian karawitan diundang untuk berpartisipasi dalam pertunjukan seni yang diadakan selama festival tersebut. Selain itu, studio Omah Cangkem sering menerima kunjungan dari berbagai komunitas seni, seperti tari, karawitan, dan sekolah dari dalam dan luar kota. Kesenian gamelan dan tarian yang diadakan secara kondisional adalah dua kegiatan khusus yang menonjol. Dengan partisipasi aktif ini, masyarakat menunjukkan komitmen mereka untuk melestarikan dan merayakan budaya lokal, yang menciptakan ruang yang kaya akan tradisi dan identitas budaya.

Menurut (Tamariska & Ekomadyo, 2017) *Placemaking* memiliki peran penting dalam mempertahankan budaya lokal, terutama dalam menciptakan ruang sosial dan ruang interaksi. Pada Studio Omah Cangkem, terjadi interaksi pada ruang sosial melalui *placemaking uses and activities*.

**Tabel 3** Faktor terbentuknya *placemaking* di Studio Omah Cangkem

Parameter	Area Komunal	Ruang Latihan	Balkon	Kantin
Pengalaman Ruang yang Menyenangkan dan Interaktivitas Ruang	✓	✓	✓	✓
Tingkat partisipasi pengunjung dalam aktivitas.	✓	✓	✓	✓
Kegiatan yang menonjolkan budaya dan tradisi lokal.	✓	✓	×	×
Partisipasi komunitas lokal dalam pengembangan dan penyelenggaraan aktivitas.	✓	✓	×	✓

Sumber : Hasil Penelitian Penulis, 2024

Aktivitas yang berlangsung di Studio Omah Cangkem mencerminkan bagaimana interaksi sosial terjalin melalui pertemuan dan interaksi antar individu. Studio Omah Cangkem berfungsi sebagai tempat berkumpul, belajar, dan berinteraksi antar individu satu dan lainnya dengan berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga lansia, untuk beraktivitas bersama. Interaksi antar anak-anak yang sedang berlatih dan juga antar orang

tua yang menunggu anaknya berlatih misalnya, hal ini menjadikan Studio Omah Cangkem menjadi bukti bagaimana interaksi sosial dapat berkembang di kalangan Masyarakat, dengan dampak yang signifikan terhadap penguatan hubungan sosial di komunitas. Hal ini didukung dengan *variable Fun; Active; Special; Indigenous*;

Fun : area balkon dan ruang latihan memberikan pengalaman menyenangkan dengan suasana asri dan interaktif.

Active: aktivitas rutin seperti latihan gamelan dan festival seni melibatkan berbagai kelompok usia, menciptakan dinamika yang berkelanjutan.

Special : pertunjukan seni diadakan dengan memanfaatkan lanskap alami sebagai latar belakang, menonjolkan keunikan dari tempat ini

Indigenous : dukungan masyarakat lokal terhadap kegiatan seni menunjukkan pentingnya nilai kelokalan dalam melestarikan budaya

### **KESIMPULAN**

Studio Omah Cangkem, yang terletak di area persawahan Karangjati, Bangunjiwo, Bantul, berhasil menciptakan ruang interaksi yang dinamis dan alami. Dengan dua lantai yang berfungsi berbeda. Lantai satu sebagai ruang komunal untuk pagelaran seni dan lantai dua sebagai ruang latihan gamelan Omah Cangkem menjadi pusat kegiatan budaya yang memperkuat hubungan sosial di masyarakat.

Aktivitas rutin seperti latihan gamelan dan festival seni menarik partisipasi dari berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga lansia, menciptakan suasana yang aktif dan interaktif. Interaksi yang terjadi, baik di antara anak-anak yang bermain dan berlatih maupun orang dewasa yang berbincang, mendukung komunikasi yang memperkuat hubungan sosial. Parameter tingkat partisipasi pengunjung dalam aktivitas menunjukkan bahwa komunitas lokal terlibat secara aktif, baik dalam berlatih maupun dalam berinteraksi sosial. Ruang-ruang yang dirancang dengan baik, seperti area komunal dan balkon yang menawarkan pemandangan indah, meningkatkan kenyamanan dan keasyikan pengunjung, sejalan dengan variabel "*Fun*" dan "*Active*." Kegiatan yang melibatkan masyarakat, seperti penjualan di kantin yang dikelola oleh orang tua, menunjukkan partisipasi komunitas lokal dalam pengembangan dan penyelenggaraan aktivitas, yang mengaitkan dengan parameter partisipasi komunitas lokal. Kualitas interaksi sosial ini dipengaruhi oleh konteks lingkungan, seperti suasana alami persawahan yang memberikan kenyamanan dan pemandangan yang indah. Variabel "*Special*" terlihat melalui pertunjukan seni yang memanfaatkan lanskap alami sebagai latar belakang, menonjolkan keunikan tempat ini. Selain itu, variabel "*Indigenous*" tercermin dalam dukungan masyarakat lokal yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan seni, menunjukkan pentingnya pelestarian budaya dan tradisi lokal. Dengan dukungan dari komunitas lokal yang aktif berpartisipasi, Omah Cangkem berperan dalam membangun hubungan sosial yang kuat dan identitas budaya yang kaya, sekaligus menciptakan pengalaman yang lebih mendalam bagi pengunjung. Melalui pemahaman yang lebih holistik tentang konstelasi konteks sekitar, Studio Omah Cangkem tidak hanya berfungsi sebagai arena untuk aktivitas, tetapi juga sebagai katalisator untuk interaksi sosial yang berkualitas dan pelestarian budaya lokal yang berkelanjutan. Omah Cangkem tidak hanya melestarikan nilai-nilai kelokalan, tetapi juga memperkuat identitas budaya lokal, menjadikannya ruang yang kaya akan tradisi dan budaya.

### **REKOMENDASI**

Disarankan agar Studio Omah Cangkem mengembangkan fasilitas lainnya, seperti ruang kedap suara dan ruang pertunjukan yang lebih memadai, agar latihan dan pertunjukan menjadi lebih baik dan pengunjung memiliki pengalaman yang lebih baik. Mengadakan Café

atau kegiatan ekonomi lainnya agar tempat lebih dikenali dan juga keuntungannya dapat digunakan untuk penyelenggaraan pentas seni. Berkolaborasi dengan pemerintah lokal dalam perbaikan infrastruktur adalah langkah strategis untuk meningkatkan aksesibilitas Studio Omah Cangkem. Program yang dirancang khusus untuk komunitas sekitar dapat meningkatkan keterlibatan dan menarik lebih banyak orang untuk mengikuti kegiatan dengan meningkatkan promosinya melalui media sosial dan saluran komunikasi lainnya. Menggandeng artis luar daerah untuk bekerja sama dalam pertunjukan atau workshop juga akan memperkaya pengalaman dan membuat jaringan baru. Program pendidikan dan pelatihan dalam seni karawitan dan berbagai jenis seni lainnya dapat meningkatkan wawasan dan keterampilan masyarakat. Terakhir, untuk terus meningkatkan kegiatan dan fasilitas yang ada, evaluasi rutin dan pengumpulan umpan balik dari peserta dan pengunjung sangat penting. Dengan melakukan tindakan ini, Omah Cangkem akan dapat tetap menjadi pusat budaya yang dinamis dan memberikan kontribusi yang signifikan untuk pelestarian seni dan pengembangan komunitas di sekitarnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alzahrani, A., Borsi, K., & Jarman, D. 2017. Place-making and its implications for social value: A comparison study of two urban squares in London. *International Journal of Sustainable Development and Planning*, 12(4).
- Bachtiar, K. L., & Solikhah, N. 2024. PENERAPAN METODE PLACEMAKING PARAMETER USES AND ACTIVITIES TERHADAP RANCANGAN LIFESTYLE CENTER UNTUK PRODUK FASHION LOKAL SKALA MIKRO. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 6(1), 387–402.
- Hastanto, Sri. 2012. *Kajian Musik Nusantara*. Surakarta: ISI Press Surakarta Haviland, W. 1999. *Antropologi Jilid 1*.
- M. A. Wykoff. 2014. Definition of placemaking: four different types, MSU L. Policy Inst.
- Madden. 2021. What is placemaking? Project for Public Spaces
- Markusen, A. & Gadwa, A. 2010. *Creative Placemaking*. National Endowment for the Arts.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Project For Public Spaces, P. 2011. <https://www.pps.org/article/grplacefeat> (accessed November 15, 2024)
- Purwadi. 2009. *Seni Karawitan I*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Richards, G. 2017. From place branding to placemaking: the role of events. *International Journal of Event and Festival Management*.
- Supanggah. 2002. *Rahayu.Bothekan Karawitan I*. Jakarta : Ford Foundation dan Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Sarwono, J., & Lam, W, Y. 2002. The preferred initial time delay gapand interaural cross correlation for a Javanese gamelan performance hall. *Journal of Sound and Vibration*, 258(3), 451 – 461.
- Santoso, Hadi. 2012. *Tuntunan Memukul Gamelan*. Semarang : Dahara Prise.
- Sagala S. 2013. *Memahami Organisasi Pendidikan: Budaya dan Reinventing Organisasi Pendidikan*, hal.111.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Tamariska, S. R., & Ekomadyo, A. S. 2017. 'Place-Making Ruang Interaksi Sosial Kampung Kota': Studi Kasus: Koridor Jalan Tubagus Ismail Bawah, Bandung. *Jurnal Koridor*, 8(2), 172-183.
- Wibowo, *Budaya Organisasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal. 15-16.
- Wahyuni, S. 2018. *PLACEMAKING SEBAGAI STRATEGI REVITALISASI KAWASAN* Studi Kasus : Kawasan Pecinan Kota Makassar.
- Zuriah, N. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan: Teori-Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zwell M. 2000. *Creating a Culture of Competence*, hal.9