

## INTERAKSI SOSIAL PADA RUMAH KERAJINAN TAS KULIT DI DESA PALGADING

Najma Ishma Tsabita<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: 22512134@students.uui.ac.id

**ABSTRAK:** Rumah produksi kerajinan tas kulit di Palgading memiliki potensi besar yaitu sebagai pusat kreativitas, pelestarian budaya dan tempat edukasi. Heraton Handicraft berfungsi tidak hanya sebagai tempat produksi tetapi juga sebagai ruang interaksi yang menghubungkan pengrajin lokal, masyarakat, dan pengunjung. Tujuan penelitian ini mengevaluasi terjadinya *placemaking* pada rumah kerajinan tradisional tas kulit di Heraton Handicraft dengan tinjauan interaksi sosial antara pengrajin dan pengunjung. Pendekatan kualitatif digunakan dengan metode observasi lapangan dan wawancara semi-terstruktur terhadap pemilik, pekerja, dan pengunjung. Analisis berfokus pada variabel Penggunaan (*uses*) dan Aktivitas (*activity*) untuk melihat bagaimana elemen *placemaking* mendukung interaksi sosial, berdasarkan diagram *Placemaking* dari *Project for Public Spaces (PPS)*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa rumah kerajinan tradisional Heraton Handicraft memberikan peluang dalam menciptakan *placemaking* dalam hal interaksi sosial.

**Kata kunci:** heraton handicraft, interaksi sosial, *placemaking*, tas kulit

### PENDAHULUAN

#### ***Placemaking dan Kerajinan Tas Kulit***

Konsep *placemaking* semakin relevan dalam pengembangan ruang publik yang bermakna dan mendukung interaksi sosial, terutama di lingkungan dengan potensi ekonomi kreatif seperti kerajinan. *Placemaking* bertujuan untuk mengubah ruang menjadi tempat yang memenuhi kebutuhan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat sekitar (Wyckoff, 2013). Dalam konteks kerajinan, pendekatan ini dapat memberikan nilai tambah dengan meningkatkan keterlibatan komunitas lokal dan memperkuat daya tarik wisata. Sebagai contoh, ruang publik seperti M Bloc Space di Jakarta berhasil menjadi tempat yang hidup melalui pendekatan *placemaking*, yang menggabungkan elemen budaya lokal dengan ruang interaksi sosial yang inklusif (Nurazizah & Mildawani, 2021).

Kerajinan tas kulit adalah salah satu bentuk ekonomi kreatif yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan dengan konsep *placemaking*. Industri ini dapat berfungsi sebagai pusat kreativitas dan pelestarian budaya, yang dapat menarik wisatawan serta mendukung perekonomian masyarakat sekitar. Dengan konsep *placemaking*, kerajinan tas kulit dapat menciptakan ruang yang mendukung interaksi dan pelestarian budaya, menghubungkan pengrajin, konsumen, dan wisatawan dalam suatu pengalaman yang bermakna.

Beberapa studi menunjukkan bahwa ruang kerajinan yang berfungsi ganda sebagai tempat produksi dan area interaksi sosial dapat berdampak positif pada kesejahteraan sosial ekonomi pengrajin dan masyarakat sekitar. Di daerah perkotaan, misalnya, ruang kerajinan yang juga berfungsi sebagai tempat tinggal atau tempat usaha lain dapat mendukung keberlanjutan finansial dan memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan komunitas (Mutmainnah dkk., 2023). Dengan pendekatan *placemaking*, ruang kerajinan tas kulit dapat berkembang menjadi pusat interaksi yang tidak hanya bermanfaat bagi komunitas lokal, tetapi juga memberikan nilai tambah bagi para wisatawan yang tertarik dengan produk dan proses kerajinan tradisional.

#### **Kerajinan Tradisional di Heraton Handicraft**

Heraton Handicraft adalah usaha kerajinan tangan yang fokus pada produksi tas anyaman (woven bags) menggunakan material kulit. Mulai dari kulit sapi, domba, hingga buaya.

Heraton Handicraft berdiri dengan tujuan untuk melestarikan budaya lokal, khususnya teknik anyaman tradisional, dan memberdayakan masyarakat setempat melalui industri kreatif. Heraton Handicraft berlokasi di Palgading, Ngaglik, Sinduharjo, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Tempat ini terletak di wilayah yang masih alami dengan suasana desa yang asri, mencerminkan ketenangan dan keindahan budaya Jawa. Lokasi ini juga mudah diakses dari pusat kota Yogyakarta, menjadikannya destinasi yang ideal bagi para wisatawan yang ingin melihat langsung proses pembuatan tas anyaman. Heraton Handicraft didirikan oleh Ibu Hermi, pengrajin lokal di Palgading, Ngaglik, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Heraton Handicraft memberdayakan masyarakat sekitar dengan membuka lapangan kerja bagi perempuan dan kelompok sosial yang membutuhkan. Usaha ini didirikan pada tahun 2006. Kehadiran usaha ini semakin berkembang pesat seiring dengan meningkatnya permintaan akan produk-produk kerajinan tangan yang ramah lingkungan dan tradisional. Dengan terus mengikuti tren pasar dan tetap mempertahankan kearifan lokal, Heraton Handicraft kini menjadi salah satu produsen tas anyaman yang dikenal di kalangan lokal dan wisatawan. Heraton seringkali menjadi pusat produksi tas kulit oleh brand-brand ternama seperti Elizabeth, dll. Produk yang dihasilkan berupates yang dibuat secara manual dengan teknik anyaman tradisional, yang menggabungkan estetika dan fungsionalitas. Tas-tas ini dikenal akan kualitasnya yang tinggi serta memiliki sentuhan budaya lokal yang khas dari Yogyakarta. Setiap tas diproduksi dengan tangan oleh para pengrajin lokal menggunakan teknik anyaman yang teliti dan mendetail. Proses produksi tas melibatkan beberapa tahapan untuk memastikan kualitas tinggi dan nilai estetika yang unik.

### **Rumusan Masalah**

Bagaimana terjadinya *placemaking* pada rumah kerajinan tradisional tas kulit di Heraton Handicraft dengan tinjauan interaksi sosial antar masyarakat dan wisatawan?

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini untuk mengevaluasi terjadinya *placemaking* pada rumah kerajinan tradisional tas kulit di Heraton Handicraft dengan tinjauan interaksi sosial antar masyarakat dan wisatawan.

## **STUDI LITERATUR**

### **a. Placemaking**

Placemaking adalah pendekatan multidisiplin yang bertujuan untuk menciptakan ruang publik yang menarik, fungsional, dan memberdayakan masyarakat. Proses ini melibatkan kolaborasi antara masyarakat, arsitek, desainer, dan pemerintah dalam merancang ruang yang dapat meningkatkan kualitas hidup. Menurut Project for Public Places (PPS), placemaking berfokus pada mengubah ruang biasa menjadi "place" yang memiliki makna sosial, budaya, dan ekonomi. Menurut Gehl (2011), elemen penting dari placemaking meliputi keterlibatan masyarakat, aktivitas dan fungsi, kenyamanan dan keamanan, serta keberlanjutan.

### **b. Rumah Kerajinan Tradisional**

Rumah kerajinan tradisional adalah ruang atau tempat yang dirancang untuk produksi, pameran, dan pengembangan kerajinan tangan yang berbasis pada tradisi lokal. Rumah ini sering kali menjadi simbol identitas budaya masyarakat, serta tempat pelestarian keterampilan tradisional yang diwariskan secara turun temurun (Saptari, 2018). Menurut Atmowiloto (2005), rumah kerajinan tradisional memiliki beberapa fungsi yaitu ekonomi, budaya, edukasi, dan sosial. Seperti halnya pada rumah kerajinan tradisional di Heraton Handicraft yang mencerminkan kolaborasi antara ekonomi, budaya, edukasi dan sosial. Heraton Handicraft merupakan salah

### **c. Kerajinan Tas Kulit**

Proses pembuatan tas menggunakan bahan kulit alami atau sintesis, yang melibatkan teknik tradisional hingga modern. Kulit yang digunakan biasanya berasal dari hewan seperti sapi, kambing, atau domba, dan sering kali menjadi simbol status keahlian, serta estetika. Menurut Wijaya (2015), kerajinan tas kulit di Indonesia telah ada sejak masa kolonial, di mana industri ini mulai berkembang di sentra-sentra kerajinan seperti Garut dan Yogyakarta. Menurut Rohmah (2019) penggunaan alat modern seperti laser cutting dan embossing semakin banyak diterapkan untuk meningkatkan kualitas desain.

#### **d. Interaksi Sosial**

Interaksi sosial merupakan proses hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat (Soekanto, 2014). Proses ini melibatkan komunikasi dan tindakan yang saling memengaruhi serta membentuk struktur sosial dalam masyarakat (Gillin & Gillin, 1954). Agar interaksi sosial dapat terjadi, terdapat dua syarat utama, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial dapat terjadi secara langsung, seperti melalui tatap muka, maupun tidak langsung, misalnya melalui media komunikasi. Sementara itu, komunikasi berperan dalam penyampaian pesan antarindividu atau kelompok dengan tujuan saling memahami satu sama lain (Soerjono Soekanto, 2014).

Interaksi sosial memiliki berbagai bentuk, seperti kerja sama (*cooperation*), persaingan (*competition*), konflik (*conflict*), dan akomodasi (*accommodation*). Kerja sama terjadi ketika individu atau kelompok berupaya mencapai tujuan bersama (Koentjaraningrat, 2009). Sebaliknya, persaingan muncul ketika terdapat upaya untuk mencapai tujuan tertentu secara kompetitif. Konflik merupakan bentuk interaksi yang ditandai dengan pertentangan antara dua pihak atau lebih (Ritzer & Goodman, 2004), sedangkan akomodasi adalah proses penyelesaian konflik yang dilakukan tanpa menghancurkan pihak lain (Gillin & Gillin, 1954).

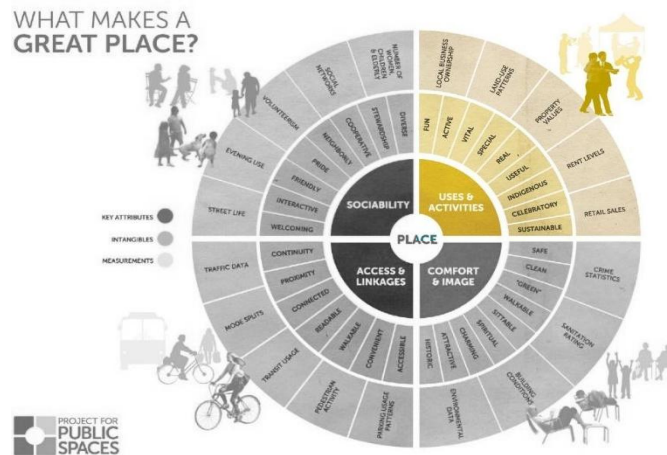
Beberapa faktor memengaruhi interaksi sosial, antara lain imitasi, sugesti, identifikasi, serta simpati dan empati. Imitasi terjadi ketika individu meniru perilaku orang lain yang dianggap berpengaruh (Bandura, 1986), sedangkan sugesti merupakan pengaruh yang diberikan individu atau kelompok kepada pihak lain sehingga membentuk pola pikir tertentu. Identifikasi mengacu pada kecenderungan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan kelompok tertentu (Freud, 1923). Selain itu, simpati dan empati juga berperan penting dalam membangun interaksi sosial yang harmonis (Soekanto, 2014).

Interaksi sosial memiliki peran besar dalam kehidupan masyarakat karena menjadi dasar terbentuknya norma, nilai, dan budaya. Berger dan Luckmann (1966) menyatakan bahwa interaksi sosial berkontribusi dalam membangun realitas sosial yang diterima bersama. Selain itu, interaksi sosial juga berperan dalam pembentukan identitas individu maupun kelompok. Dengan memahami interaksi sosial, masyarakat dapat menciptakan hubungan yang harmonis serta memperkuat struktur sosial dalam komunitas.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Peneliti menggunakan cara pengumpulan data berupa observasi dengan mengamati secara langsung, mendokumentasikan, dan melakukan wawancara semi-terstruktur terhadap pemilik Rumah Kerajinan Tradisional di Heraton Handicraft, masyarakat yang menjadi pekerja di Rumah tersebut dan wisatawan atau pengunjung Heraton Handicraft. Peneliti memilih 6 orang untuk diwawancara, yang mana sudah mewakili kriteria sebagai pengunjung maupun pengrajin, pengunjung pada weekend maupun weekdays, serta anak-anak maupun orang dewasa. Pertama, dilakukan observasi lapangan untuk mengidentifikasi kondisi fisik dan aktivitas di Rumah Kerajinan Tradisional di Heraton Handicraft. Kedua, data dikumpulkan melalui wawancara dan survei kuisioner dengan masyarakat atau pekerja maupun pengunjung atau wisatawan untuk

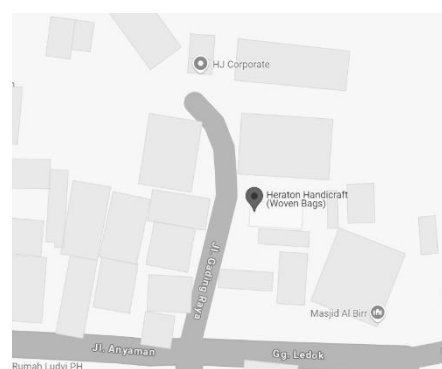
memahami persepsi mereka terhadap Heraton Handicraft sebagai ruang yang memwadahi terjadinya hubungan sosial antar masyarakat dan pengunjung.



**Gambar 1.** Chart  
(Sumber: www.pps.org)

Berdasarkan diagram Placemaking (Gambar 1) dari Project for Public Spaces (PPS), dasar analisis adalah konsep tempat, yang mencakup: access & linkage, comfort & image, uses & activities, dan sociability. Variable yang diteliti mencakup Penggunaan dan Aktivitas (uses & activities) yang difokuskan melalui tiga indikator utama yaitu fun, useful, dan sustainable. Variabel ini membantu mengukur bagaimana elemen-elemen tersebut mendukung interaksi sosial dan fungsi rumah kerajinan tradisional di Heraton Handicraft.

Penelitian akan dilakukan melalui beberapa tahapan utama. Observasi lapangan dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi fisik dan aktivitas di Heraton Handicraft. Kedua, data dikumpulkan melalui wawancara dan survei dengan pengguna, yaitu pengrajin yang sekaligus masyarakat setempat di desa Palgading dan pengunjung/wisatawan, untuk memahami sudut pandang mereka terhadap interaksi sosial yang terjadi di Heraton Handicraft. Ketiga, setelah semua data yang dibutuhkan terkumpul, maka dibuatlah analisis data yang akan memberikan hasil/kesimpulan penelitian dan menjawab rumusan masalah serta mencapai tujuan penelitian.



**Gambar 2.** Lokasi Heraton Handicraft  
(Sumber: Google Maps)

Lokasi Penelitian: Penelitian dilakukan di Dusun Palgading Sinduharjo Ngaglik Sleman DIY. Fokus penelitian adalah Rumah Kerajinan Tradisional di Heraton Handicraft.

a) Pengamatan Lapangan

Pengamatan langsung terhadap aktivitas dan interaksi sosial yang terjadi di dalam rumah kerajinan tradisional Heraton Handicraft. Mengamati dan mencatat kegiatan yang

dilakukan oleh pemilik rumah, pengrajin/pekerja yang mana merupakan masyarakat setempat, dan pengunjung/wistawan. Mengamati dan membuat sketsa alur tata letak ruang dan kegiatan yang menimbulkan terjadinya interaksi sosial di dalam rumah kerajinan tersebut.

#### b) Pengumpulan Data

- Metode pengumpulan foto dan video

Metode ini dilakukan untuk memberikan gambaran secara visual di lokasi penelitian. Ini termasuk desain arsitektur rumah kerajinan tradisional Heraton Handicraft, tata letak ruang pada rumah, kegiatan sosial yang dilakukan oleh pengrajin maupun pengunjung, dan faktor lainnya. Untuk memberikan gambaran yang lebih baik tentang dinamika ruang dan aktivitas sosial yang terjadi di dalamnya.

- Observasi dan catatan lapangan

Peneliti mencatat perilaku pengrajin dan pengunjung, interaksi sosial, dan pola aktivitas di dalam rumah Heraton Handicraft. Peneliti mencatat waktu, frekuensi, dan jenis aktivitas yang dilakukan pengunjung, serta bagaimana aruang publik mendukung interaksi. Catatan lapangan mencakup informasi penting seperti suasana, jumlah pengrajin dan pengunjung, aktivitas yang dilakukan, dan penggunaan ruang.

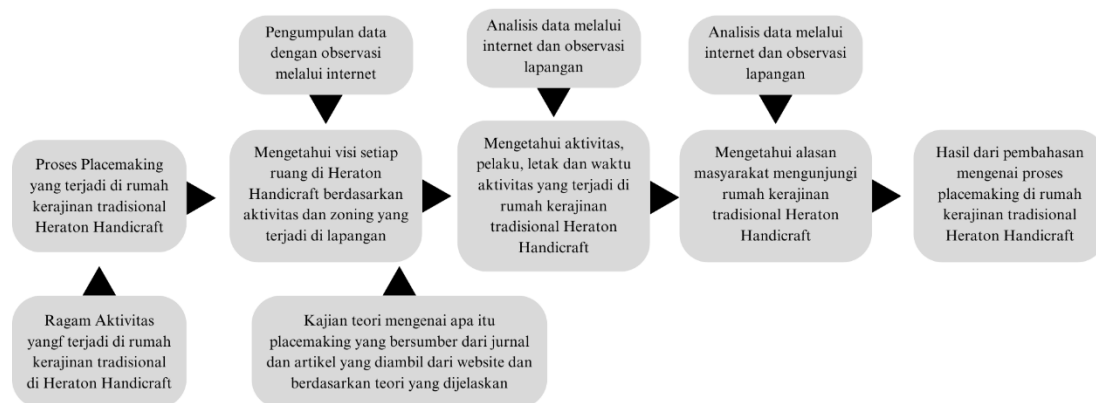
- Wawancara semi-terstruktur

Wawancara dilakukan dengan pemilik rumah kerajinan tradisional Heraton Handicraft, pengrajin/pekerja, pengunjung/wisatawan, dan pihak lain/masyarakat sekitar untuk mengumpulkan data kualitatif tentang persepsi, pengalaman, dan pemikiran mereka tentang rumah kerajinan tradisional Heraton Handicraft sebagai salah satu rumah yang menjadi pusat perekonomian di dusun Palgading.

#### c) Analisis Data

Untuk menggunakan data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, digunakan teknik place-centered map. Untuk mencapai tujuan ini, pengawasan dilakukan terhadap perilaku pengunjung dan pengrajin. Ini termasuk cara mereka mengatur alur tempat serta aktivitas yang dilakukan di dalam rumah Heraton Handicraft. Selain itu, analisis ini mencakup pengamatan terhadap kondisi lingkungan alami di sekitar lokasi. Hasil pengamatan kemudian dipetakan untuk menentukan pola ruang, aktivitas, dan interaksi sosial. Analisis data dilakukan untuk memahami dinamika placemaking di rumah kerajinan tradisional. Tujuan dari proses analisis adalah untuk mengetahui bagaimana rumah kerajinan tradisional mendukung kreativitas, edukasi, dan kebersamaan dalam aktivitas sehari-hari antara penrajin dan pengunjung.

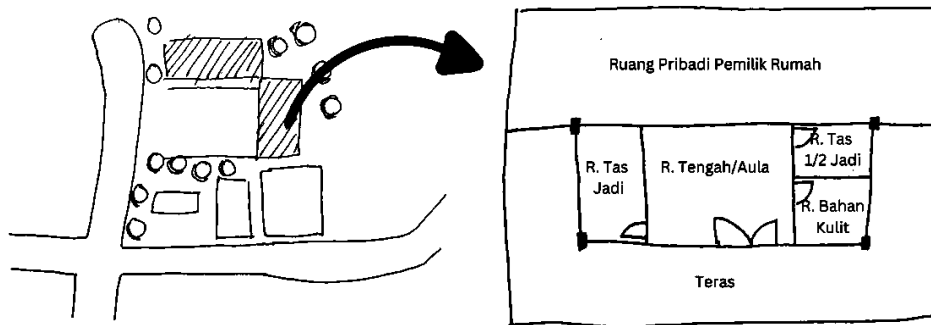
Hasil analisis digunakan untuk menyimpulkan proses terjadinya placemaking di rumah kerajinan tradisional Heraton Handicraft.



Gambar 3. Kerangka Penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a.) Hasil

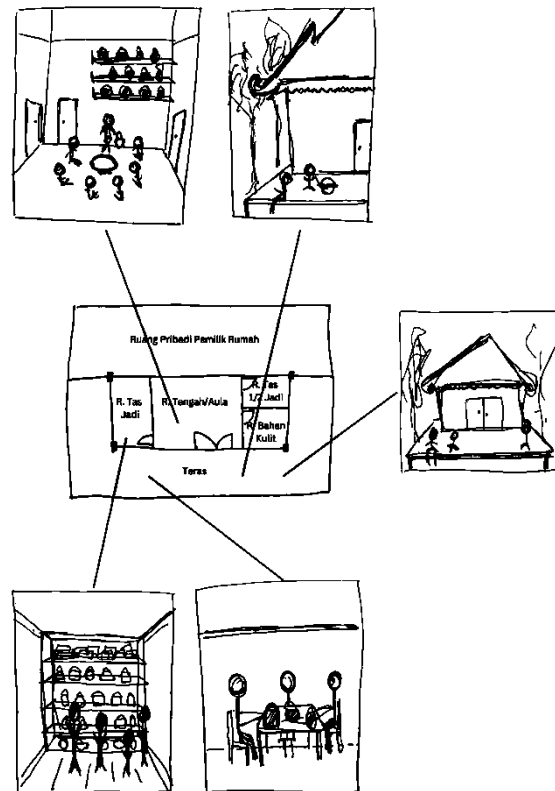


**Gambar 4.** Denah dan Lokasi  
(Sumber: Pribadi)

Berdasarkan data yang diambil, berupa pengamatan lapangan wawancara semi-terstruktur, kemudian dianalisis secara kualitatif yaitu sebagai berikut.

Rumah kerajinan tradisional Heraton Handicraft memiliki bentuk bangunan yang mengadaptasi dari desain arsitektur Joglo yang mencerminkan identitas budaya lokal Jawa. Namun bangunan ini lebih tertutup dari bangunan Joglo biasanya. Tata letak ruang di dalam rumah sangat membatasi area privat dengan area publik yang dapat diakses pengrajin dan pengunjung. Desainnya yang memberikan area teras atau area terbuka yang cukup luas memungkinkan memberikan pengunjung kenyamanan fisik dan mengundang interaksi sosial.

Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan, keadaan rumah kerajinan tradisional saat weekend lebih banyak pengunjung dibanding saat weekday. Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan pada hari Rabu, 18 Desember 2024 pada pukul 09.00 – 13.00 (weekday) dan Sabtu 21 Desember (weekend) dilakukan observasi terhadap alur kegiatan yang terjadi di rumah kerajinan tradisional Heraton Handicraft. Untuk mengamati perbedaan pola aktivitas yang muncul, observasi dilakukan pada hari kerja (weekday) dan akhir pekan (weekend). Hasil observasi menunjukkan Heraton Handicraft memberikan pengalaman aktivitas indoor dan semi-outdoor (teras joglo). Pengunjung pada hari kerja biasanya adalah anak sekolah yang melakukan kunjungan edukasi tentang kerajinan tradisional tas kulit. Pada akhir pekan, pengunjung biasanya adalah pembeli individual tas kulit.



Gambar 5. Sketsa Suasana Heraton Handicraft  
(Sumber: Pribadi)

Area publik di dalam rumah kerajinan tradisional dibagi menjadi tiga fungsi utama: penyimpanan bahan baku, produk setengah jadi, dan produk siap jual. Area tengah dalam rumah bagian area publik dirancang dengan konsep open space dan tanpa dinding pembatas, menjadi ruang yang fleksibel untuk berbagai jenis kegiatan. Paling sering digunakan untuk titik kumpul pengunjung dan tempat menganyam para pengrajin. Pemilik rumah memberikan kebebasan tempat untuk menganyam tas kulit kepada para pengrajin, namun harus tetap di area rumah kerajinan tradisional Heraton Handicraft.

**Tabel 1.** Data hasil wawancara dengan pengunjung.

No	Nama	Usia	Jam Berkunjung	Kegiatan Yang Diikuti
1.	Niati	56 Tahun	08.00 Weekday	Menganyam tas kulit (pengrajin)
2.	Shella	10 Tahun	10.00 Weekday	Kunjungan sekolah
3.	Parmono	60 Tahun	12.00 Weekend	Membeli tas kulit secara grosir (sebagai distributor)
4.	Ela	9 Tahun	09.00 Weekday	Mengamati bahan baku tas kulit
5.	Khusnul	47 Tahun	13.30 Weekend	Membeli tas kulit (individu)
6.	Arsila	9 Tahun	09.00 Weekend	Praktik menganyam

Pengunjung yang bertujuan untuk kunjungan edukasi akan diberikan pengalaman mengamati bahan baku dan cara menganyam tas kulit. Sedangkan pengunjung yang bertujuan untuk membeli tas kulit baik eceran maupun grosir, akan diberikan pengalaman menyaksikan langsung proses pembuatan tas kulit sehingga mereka akan mengetahui dan

memastikan kualitas tas kulit tersebut. Mulai dari aktivitas mengamati bahan baku maupun proses pembuatan tas kulit, tanya jawab mengenai proses pembuatan tas kulit hingga praktik langsung cara menganyam tas kulit, pengunjung maupun pengrajin secara langsung melakukan interaksi sosial yang positif dan berkelanjutan. Dengan jadwal kegiatan yang terorganisir dengan baik, kerjasama mendorong interaksi dan transfer pengetahuan antar generasi. Namun, aspek harmonis dan menyenangkan akan terbentuk ketika kegiatan formal dan informal diimbangi. Rumah kerajinan tradisional Heraton Handicraft telah berfungsi sebagai dorongan interaksi sosial dengan menyediakan bahwa prinsip placemaking berhasil menciptakan fasilitas atau ruang publik yang hidup dan bermakna bagi masyarakat.

### b.) Pembahasan

Desain arsitektur bangunan Heraton Handicraft mengadaptasi rumah Joglo khas arsitektur Jawa telah menciptakan ruang publik yang mendukung konsep placemaking berdasarkan elemen-elemen dalam PPS Diagram. Keselarasan antara aktivitas yang ditawarkan oleh Heraton Handicraft dengan desain arsitektur khas Jawa yang memberikan pengalaman ruang indoor dan semi-outdoor yang menyenangkan menunjukkan elemen penggunaan dan aktivitas. Hal ini memungkinkan aktivitas sosial yang lebih interaktif dan edukatif serta menciptakan lingkungan yang menyenangkan bagi pengunjung, contohnya saat pengunjung melakukan praktik secara langsung cara menganyam tas kulit bersama dengan pengrajin rumah kerajinan tradisional.



Gambar 6. Tampak Depan Bangunan  
(Sumber: Pribadi)



Gambar 7. Tas Kulit  
(Sumber: Pribadi)

Heraton Handicraft berfungsi sebagai tempat yang berguna (useful) dan berkelanjutan (sustainable) dimana pengunjung dapat menambah wawasan mereka mengenai kerajinan tradisional tas kulit, baik dari bahan baku maupun cara menganyam tas kulit sekaligus dapat melakukan transaksi jual beli produk tas kulit. Disebut berkelanjutan karena kerajinan tradisional tas kulit masih menggunakan cara-cara tradisional namun disesuaikan dengan produk yang trendi yaitu tas kulit. Selain itu, Heraton Handicraft juga berfungsi sebagai tempat yang menyenangkan (fun) karena pengunjung dapat merasakan pengalaman langsung praktik menganyam tas kulit. Hal ini menunjukkan bahwa rumah kerajinan tradisional Heraton Handicraft telah dirancang dan digunakan sesuai dengan standar ruang publik ideal yang mendukung interaksi sosial. Dengan fungsi, aktivitas, dan interaksi sosial yang terjadi dalam rumah kerajinan tradisional, Heraton Handicraft mampu menciptakan pengalaman unik bagi pengunjung sekaligus meningkatkan hubungan antara wisatawan dan masyarakat lokal.



Gambar 8. Tas Kulit  
(Sumber: Pribadi)



Gambar 9. Ibu-Ibu Pengunjung  
(Sumber: Pribadi)

### KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa rumah kerajinan tradisional Heraton Handicraft memberikan peran penting dalam menciptakan placemaking melalui interaksi sosial antara pengrajin, wisatawan, dan masyarakat setempat. Dengan desain yang mengadaptasi arsitektur lokal Joglo, ruang ini berhasil mendukung aktivitas kreatif, edukatif, dan ekonomi secara bersamaan. Heraton Handicraft memberikan pengalaman yang beragam, baik bagi pengunjung individual maupun kelompok, melalui pemanfaatan area publik seperti ruang terbuka (teras joglo) dan ruang tengah yang fleksibel tanpa sekat. Pada hari kerja (weekday), aktivitas lebih banyak didominasi oleh kunjungan edukatif dari anak sekolah dan interaksi dengan distributor atau pemilik merek, sedangkan pada akhir pekan (weekend), pengunjung lebih beragam, termasuk pengunjung individual dan wisatawan.

Interaksi sosial yang terjadi di rumah kerajinan ini memperlihatkan bentuk kerja sama yang asosiatif, terutama melalui proses produksi bersama, edukasi kerajinan, dan diskusi antara pengrajin dan pengunjung. Hal ini menunjukkan bahwa Heraton Handicraft tidak hanya menjadi pusat produksi tas kulit, tetapi juga sebagai ruang interaksi yang mendukung pemberdayaan masyarakat, pelestarian budaya, dan daya tarik wisata. Dengan pendekatan placemaking, rumah kerajinan tradisional ini mampu menciptakan lingkungan yang inklusif, menyenangkan, dan berkelanjutan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Prentice-Hall.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (1966). *The Social Construction of Reality*. Anchor Books.
- Freud, S. (1923). *The Ego and the Id*. Hogarth Press.
- Gillin, J. L., & Gillin, J. P. (1954). *Cultural Sociology*. Macmillan.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineka Cipta.
- Mutmainnah, N., Syafriyani, Rahmayanti, & Saputra, W. (2023). Pengaruh Usaha Berbasis Rumah Tangga terhadap Perubahan Pola Tata Ruang Rumah Tinggal. *JAMBURA Journal of Architecture*, 5(1), 149–155.
- Nurazizah, K., & Mildawani, I. (2021). Kajian Placemaking pada Ruang Publik Kreatif M Bloc Space, Jakarta Selatan. *Strategi Pengembangan Wilayah Perkotaan dalam Mewujudkan Pembangunan Berkelanjutan*, 181–188.

Ritzer, G., & Goodman, D. (2004). *Modern Sociological Theory*. McGraw-Hill.

Soekanto, S. (2014). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Rajawali Pers.

Wyckoff, M. A. (2013). *Definition of Placemaking: Four Different Types*. [www.miplace.org](http://www.miplace.org).