

## OMAH BUDOYO TEMPAT WISATA KREATIF SEBAGAI WADAH INTERAKSI SOSIAL DI YOGYAKARTA

Dona Qoriani<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: 22512022@students.uii.ac.id

**ABSTRAK:** Omah Budoyo merupakan ruang interaksi sosial yang mengangkat budaya lokal Jawa melalui pendekatan placemaking dengan variabel cooperative dan diverse di Kota Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana desain ruang, aktivitas yang beragam, dan pengelolaan fasilitas di Omah Budoyo mendukung terciptanya interaksi sosial. Adanya dua tantangan di Omah Budoyo yang ditemukan, yaitu fasilitas komunal dan pencahayaan yang kurang optimal di beberapa area. Seperti halnya fasilitas komunal berupa tempat duduk yang tidak dapat mengakomodasi kebutuhan pengunjung secara maksimal. Tidak optimalnya pencahayaan seperti redupnya cahaya dan ketidaksesuaian warna. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, dokumentasi, dan wawancara semi-terstruktur. Setelahnya dilakukan pengolahan data dengan cara analisis variabel berdasarkan Project for Public Space (PPS) serta diikuti dengan pemetaan pola interaksi pengunjung pada Omah Budoyo Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain ruang yang fleksibel, aktivitas seni dan budaya, serta keterlibatan komunitas berhasil menciptakan interaksi sosial yang dinamis. Rekomendasi diberikan untuk meningkatkan fasilitas komunal dan pencahayaan di area tertentu untuk kenyamanan pengunjung.

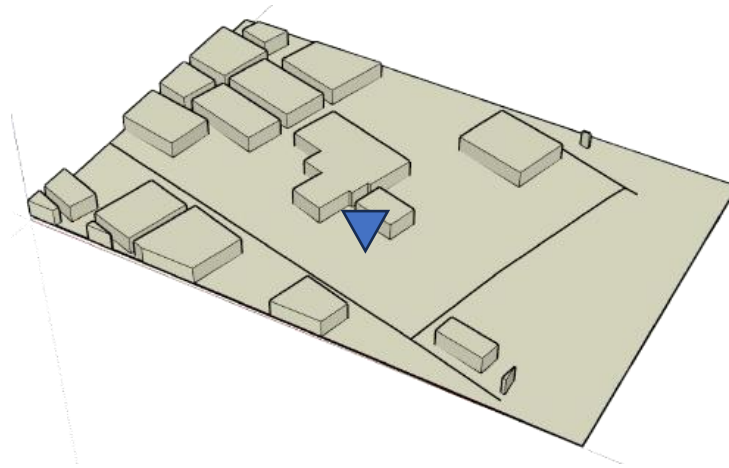
**Kata kunci :** Cooperative, Diverse, Omah Budoyo, dan Placemaking

### I. PENDAHULUAN

#### I.1 Omah Budoyo sebagai Tempat Pengembangan Budaya Jawa

Yogyakarta dikenal sebagai pusat budaya dan destinasi wisata yang menawarkan kekayaan tradisi lokal (Wibawa, 2022). Salah satu tempat yang mendukung pelestarian budaya tersebut adalah Omah Budoyo yang berfungsi sebagai ruang kreatif bagi seniman, pengrajin, dan Masyarakat. Didirikan pada 11 Oktober tahun 2021, Omah Budoyo mengedepankan konsep placemaking untuk menciptakan ruang yang nyaman, aksesibel dan mendukung berbagai aktivitas sosial dan budaya serta memberikan destinasi wisata dengan makna baru di daerahnya (Ayu, 2022)

Lokasinya berada di Jalan Karangajen nomor 793, Brontokusuman, Kecamatan Mergangsan, Kota Yogyakarta seperti terpetakan pada Gambar 1. Omah Budoyo membagi ruangannya menjadi empat zona untuk melakukan beberapa aktivitas, yaitu pameran galeri, toko produk lokal, restoran yang menyajikan makanan, dan pendopo untuk kelas-kelas budaya tempat ini berfungsi sebagai pusat interaksi dan kolaborasi antara seniman dan masyarakat, sekaligus berkontribusi pada pemulihan ekonomi pasca-pandemi.



**Gambar 51** Lokasi Omah Budoyo  
Sumber : Observasi Penulis, 2024

Omah Budoyo menjadi sangat menarik karena bangunan ini dirancang untuk mempertahankan nuansa tradisional Jawa dengan sentuhan modern. Selain itu dengan bagaimana Omah Budoyo memanfaatkan area dengan baik melalui pembagian beberapa ruang yang terstruktur untuk melakukan aktivitasnya menjadi 4 zona fungsional dan tidak di satu area saja, hal ini bertujuan untuk mempermudah para pengunjung menikmati dan mengakses berbagai fasilitas yang ditawarkan. Zona-zona pada Omah Budoyo dapat disajikan pada Gambar 2.

Zona Pertama di Omah Budoyo yaitu ruang pameran/*art gallery*, kualitas interior ruang ini menjadi faktor utama untuk kenyamanan visual saat menikmati karya seni (Alifiano Rezka Adi & Muhammad Rizqi, 2023). Pameran Omah Budoyo dapat dikunjungi oleh para pengunjung tanpa dipungut biaya. Pada setiap 2-3 bulan pameran akan selalu diganti. Hal ini membuat para pengunjung lebih tertarik karena variasi pameran yang rutin diperbarui. Ruang *art gallery* menjadi ruang pembuka di Omah Budoyo dikarenakan letaknya yang di depan bangunan.

Zona kedua yaitu sebagai tempat aktivitas kesenian seperti workshop batik, *ceramic workshop*, *traditional dance (javanese)*, dan non-kesenian seperti *sound healing*, yoga, dan *cooking class* yang dapat dilakukan pada Omah Budoyo. Adanya kegiatan kesenian dapat menyebabkan kesenian Masyarakat lokal akan terus mendapat perhatian dari khalayak umum (Almafsectio & Juniwati, 2021). Semua aktivitas tersebut dilakukan di tempat utama yaitu pendopo merupakan ruang terbuka berada di tengah bangunan. Hal ini membuat pendopo menjadi salah satu tempat untuk berinteraksi sosial paling utama. Faktor yang mempengaruhi efektivitas ruang publik adalah kemampuannya dalam mendorong interaksi sosial di antara para penggunanya (Jordan & Ulimaz, 2019). Setiap kegiatan diberikan jam waktunya sendiri – sendiri seperti contohnya pada pagi hari jam 7 adanya kelas yoga di hari Kamis, Jumat, dan Sabtu, sedangkan untuk *workshop* seperti *ceramic*, tari tradisional, batik, gamelan dan *cooking class* mulai dari jam 1 namun tidak ada hari tetapnya dikarenakan menyesuaikan oleh customer. Sedangkan untuk *sound healing* dilakukan pada malam hari yang diadakan setiap bulannya 2 kali di karenakan pada aktivitas ini memerlukan suasana yang tenang dan nyaman.

Pada zona ketiga yaitu adanya restoran yang menjadi tempat untuk makan dan beristirahat / sebagai ruang tunggu para pengunjung sebelum melakukan kegiatan di pendopo. Hal ini menjadi masalah utama dikarenakan hanya di restoran saja yang memiliki fasilitas tempat duduk, sehingga pada saat area tersebut mencapai kepadatan tertinggi, ruang tunggu tidak dapat mengakomodasi banyaknya kebutuhan pengunjung. Pada area restoran dan pendopo memiliki konsep ruang terbuka yang memiliki berbagai fungsi, salah satunya adalah fungsi

psikologis. Fungsi ini dapat membantu untuk meredam kebisingan, kepadatan, dan kekacauan yang secara psikologis dapat memicu stres atau depresi (Fakhri Mashar, 2021). Sehingga pengunjung menjadi nyaman saat melakukan aktivitas dan juga saat beristirahat di restoran dengan suasana yang asri yang dikelilingi tanaman hijau. Selain itu restoran dapat menjadi tempat untuk melakukan aktivitas seperti *workshop* ketika pendopo sudah melebihi kapasitas.

Zona terakhir pada Omah Budoyo yaitu tempat souvenir yang menjual beberapa macam kerajinan lokal seperti manik – manik, baju batik, dan lainnya yang dapat menjadi kenang – kenangan untuk para pengunjung setelah mengunjungi Omah Budoyo. Peletakkan ruang souvenir di akhir bangunan atau dekat pintu keluar dikarenakan beberapa alasan strategis yang berkaitan dengan pengalaman pengunjung. Seperti halnya untuk mempermudah pengunjung saat mengakses produk – produk souvenir setelah mengelilingi area utama atau sebelumnya. Hal ini dapat disimpulkan untuk mempertimbangkan aspek sirkulasi dan kenyamanan. Selain itu Tujuan utama penataan produk / display yang pertama untuk menarik perhatian dan minat pelanggan (E. Pancaningrum & T. Ulani, 2020). Hal ini dilakukan dengan memanfaatkan warna-warna, pencahayaan, dan elemen lainnya. Kedua dari penataan produk dapat menimbulkan keinginan pelanggan, yaitu membuat mereka ingin memiliki barang-barang yang dipamerkan di ruang souvenir dan pada akhirnya melakukan pembelian setelah masuk ke ruang tersebut (Febriska Aliya Putri Pambagus, 2024)



**Gambar 52** Denah Omah Budoyo  
Sumber : Observasi Penulis, 2024

### STUDI PUSTAKA

Teori *Placemaking*, Pada situs web-nya (*Project for Public Space, 2016*) sebagai organisasi yang mengangkat teori *placemaking*, menjelaskan bahwa *placemaking* adalah proses kolaboratif yang memungkinkan kita untuk menciptakan ruang publik dengan tujuan memaksimalkan nilai bersama dan mempererat hubungan antara orang-orang dengan tempat yang mereka gunakan bersama. Menurut (Wahyuni, 2019) *placemaking* memiliki 3 komponen yang dapat mendukung kesuksesan sebuah tempat yaitu : fisik, fungsi, aktivitas, dan citra/budaya. Menurut (M. A. Wyckoff, 2024) *placemaking* menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kualitas berbagai tempat di suatu lingkungan, dan sebagai perluasan, komunitas dan wilayah di mana tempat tersebut berada.

Teori *sosiability* memiliki variabel seperti *cooperative*, teori ini membantu menciptakan "tempat yang baik" atau "*a great place*". Peran teori *sociability*, yaitu mencakup keterlibatan (*engagement*) pengguna, untuk memastikan bagaimana pengguna dapat terlibat secara maksimal dalam berfungsinya bangunan (Vania & Pelawi, 2023). Pendekatan ini fokus pada

desain dan pengelolaan ruang publik agar menjadi tempat yang nyaman, menarik, dan relevan bagi masyarakat. Dalam konteks *sosialability*, *placemaking* bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang memfasilitasi pertemuan dan aktivitas sosial. Hal ini dapat dilakukan melalui desain yang mempertimbangkan elemen – elemen pada bangunan seperti tempat duduk yang nyaman dengan adanya pohon yang rindang sehingga menjadi teduh, ruang terbuka yang fleksibel untuk berbagai kegiatan. Di sisi lain, fleksibilitas ruang dalam arsitektur adalah konsep bangunan atau ruang yang memungkinkan terjadinya perubahan agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan aktivitas penggunaannya (Marnisari & Winasih, 2024) . Serta penataan lansekap yang menarik dan mudah diakses.

Selain itu partisipasi Masyarakat dalam proses desain dan pengelolaan ruang publik juga sangat penting. Dengan melibatkan warga setempat akan merasa memiliki ruang tersebut dan juga lebih bertanggung jawab terhadapnya sehingga meningkatkan rasa awas dalam pemeliharaan ruang publik (Ismail & Said, 2015). Hal tersebut dapat mendorong interaksi sosial dan kolaborasi komunitas, menjadikan tempat ruang publik tidak hanya sekedar menjadi tempat bersantai atau beraktivitas, tetapi juga bisa menjadi pusat sosial yang memperkuat ikatan antar warga dan menciptakan lingkungan yang lebih inklusif dan harmonis.

Teori Wisata Kreatif, adalah konsep baru dalam industri pariwisata yang menekankan kreativitas. Konsep ini bertujuan untuk menghadirkan pengalaman wisata yang berbeda dan asli dengan memanfaatkan potensi budaya lokal, termasuk seni, tradisi, dan kuliner, sebagai sumber ide dan inspirasi. Wisata kreatif juga menyediakan peluang bagi wisatawan untuk mengasah kreativitas mereka dengan melakukan aktivitas interaktif dan pengalaman belajar, yang menjadi ciri khas dari destinasi tersebut (Resmawa & Masruroh, 2019). Menurut (Hermantoro, Hengky, 2011), pariwisata kreatif merupakan bentuk dari konsep pariwisata yang bertanggung jawab terhadap keberadaan komunitas lokal.

Teori Interaksi Sosial, interaksi sosial merujuk pada hubungan sosial yang bersifat dinamis (Sanjaya Putra & Purnama Sari, 2022). Hubungan ini dapat terjadi antara individu dengan individu lainnya, antara kelompok dengan kelompok lain, atau antara individu dan kelompok. Proses Interaksi sosial menurut Herbert Blumer adalah pada saat manusia bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki sesuatu tersebut bagi manusia. Menurut (Wulandari, 2011) syarat utama dari adanya atau hadirnya aktivitas-aktivitas sosial adalah adanya interaksi sosial.

Teori Konteks Lokal, adalah bentuk pengetahuan terorganisir yang dimiliki oleh masyarakat setempat, yang didapatkan melalui pengalaman yang terakumulasi, serta pemahaman yang mendalam terhadap lingkungan dalam konteks budaya tertentu. Menurut (Pranowo, 2020) Dalam pengertian lain, kearifan lokal adalah kekayaan budaya yang muncul dan berkembang dalam komunitas tertentu, yang diakui, dipercayai, dan dianggap sebagai elemen-elemen penting yang dapat memperkuat hubungan antar anggota masyarakat. Ketika kearifan lokal berfungsi sebagai latar belakang komunikasi, ia berperan sebagai konteks lokal yang bersifat statis. Di sisi lain, ketika kearifan lokal terlibat dalam proses kognitif, ia bertransformasi menjadi konteks lokal yang bersifat dinamis (Hu, 2014).

### **Rumusan Masalah**

Bagaimana proses *placemaking* pada Omah Budoyo sebagai tempat wisata kreatif wadah untuk interaksi sosial?

### **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana Omah Budoyo di Yogyakarta dapat berfungsi sebagai wadah interaksi sosial melalui pendekatan teori *placemaking* dengan variabel *cooperative* dan *diverse*.

### METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian menggunakan cara dengan mengumpulkan data berupa observasi dengan mengamati secara langsung, mendokumentasikan bangunan/tempat penelitian dan melakukan wawancara secara semi terstruktur seperti pada Gambar 3.

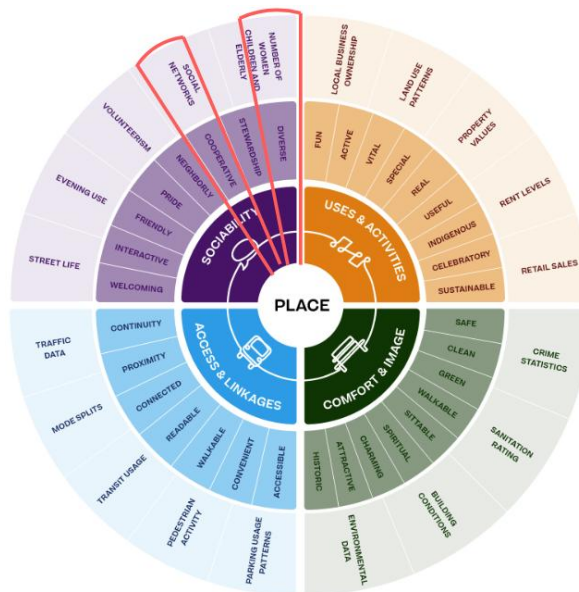


Gambar 53 Kerangka Metode Penelitian  
Sumber : Analisis Penulis, 2024

Penelitian akan dilakukan melalui beberapa tahapan utama, yaitu pertama melakukan observasi lapangan untuk mengidentifikasi kondisi fisik dan aktivitas di Omah Budoyo dengan mengambil foto sebagai dokumentasi untuk memperlihatkan suasana sekitar dan gambar denah dengan pengukuran untuk kepentingan data memperlihatkan sirkulasi serta pembagian zona aktivitas. Kedua data dikumpulkan melalui wawancara ke pengelola bangunan dengan pertanyaan yang sudah disiapkan untuk mengetahui asal usul atau penggunaan ruang untuk aktivitas aja saja pada setiap zonanya dan informasi yang masih belum didapatkan pada tahap pertama (observasi).

### Variabel Penelitian

Berdasarkan teori *placemaking* dari *Project for Public Spaces* (PPS) seperti pada Gambar 4, variabel yang diteliti mencakup *cooperative* dan *diverse*, Variabel *cooperative* ini membantu mengukur bagaimana elemen – elemen tersebut mendukung interaksi sosial dan sebagai tempat rekreasi, sedangkan variabel *diverse* merujuk pada aspek keberagaman interaksi dan aktivitas yang terjadi di ruang publik.



Gambar 54 Diagram PPS (Project for Public Space)  
Sumber : PPS, 2016

Keberagaman ini mencakup berbagai elemen yang mendukung interaksi sosial dan penggunaan ruang oleh berbagai kelompok masyarakat. Dari variable tersebut bagaimana Tingkat kolaborasi dan kerja sama antar individual tau kelompok dalam ruang publik, mencakup bagaimana ruang publik tersebut dapat mendukung interaksi kolaboratif serta mendorong kegiatan yang positif mencakup beberapa aspek seperti adanya kegiatan/program yang tersedia untuk melakukan aktivitas seperti seni, kebudayaan, dan juga *non kultural*. Selain itu pengaruh desain yang dapat mendukung aktivitas seperti ruang yang terbuka dapat digunakan sebagai tempat berkumpul. Dari aspek dan variabel tersebut mendapatkan hasil yaitu *social networks*.

**DATA PENELITIAN**

Data penelitian dari hasil observasi dan wawancara kepada pengurus Omah budoyo untuk mendapatkan informasi yang bersangkutan dengan aktivitas kebudayaan dan mengangkat latar belakang dari aktivitas tersebut. Observasi di sekitar Lokasi penelitian diperlihatkan pada Gambar 5.



**Gambar 5** a) Omah Budoyo b) Art Gallery c) Restoran d) Tempat Penyimpanan Ceramic Workshop e) Pendopo

Sumber : Dokumentasi Penulis, 2024

Data hasil observasi dan wawancara Omah budoyo memiliki banyak kegiatan kolaboratif yang dapat dilakukan oleh pengunjung yang diajarkan langsung oleh para seniman. Hal ini dengan adanya kegiatan kolaboratif menunjukkan variabel *cooperative* pada *placemaking* sedangkan kegiatan yang beragam pada Omah Budoyo menunjukkan variabel *diverse*.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Tabel 1** Analisis Berdasarkan Variabel PPS *cooperative* dan *diverse*

Zona	Cooperative (Kolaborasi)	Diverse (Keberagaman Aktivitas)
Art Gallery	Ruang untuk kolaborasi seni antara seniman dan masyarakat	Memamerkan karya seni dari berbagai latar budaya

Zona	Cooperative (Kolaborasi)	Diverse (Keberagaman Aktivitas)
Pendopo	Workshop budaya (batik, gamelan, tari), kelas yoga	Fleksibilitas untuk berbagai aktivitas budaya dan modern
Restoran	Tempat berkumpul sebelum kegiatan	Fungsi tambahan untuk relaksasi atau workshop
Toko Souvenir	Mendorong kolaborasi pengrajin lokal	Keberagaman produk budaya lokal

Berdasarkan dari hasil variabel PPS pada Tabel 1, variabel *cooperative* terlihat pada kegiatan kolaboratif seperti *workshop* batik dan kelas gamelan yang melibatkan pengunjung. Sedangkan untuk variabel *diverse* ditunjukkan melalui beragam aktivitas budaya tradisional dan modern yang menarik lintas generasi.

**Tabel 2** Elemen Desain dan Pandangan Pengelola/Wawancara

Aktivitas	Zona	Elemen Desain yang Mendukung Interaksi	Pandangan Pengelola/Wawancara
Workshop Batik	Pendopo	Ruang terbuka dengan sirkulasi lancar	Membantu mempererat hubungan pengunjung
<i>Sound Healing</i>	Pendopo	Suasana tenang, malam hari	Menciptakan komunitas spiritual
Pameran Seni	<i>Art Gallery</i>	Pencahayaan dan visibilitas optimal	Menarik pengunjung lintas generasi
Yoga	Pendopo	Zona yang fleksibel, teduh	Fokus pada kesehatan mental dan fisik
Makan/Istirahat	Restoran	Ruang terbuka dengan suasana yang asri	Mendukung interaksi yang nyaman dan santai

Berdasarkan hasil dari desain ruang dan interaksi Omah Budoyo memiliki empat zona utama seperti: *art gallery*, pendopo, restoran, dan toko souvenir, setiap zona dirancang untuk mendukung aktivitas dan fungsi yang spesifik, selain itu menciptakan pengalaman yang nyaman dan memfasilitasi interaksi sosial. Detail elemen desain dan pandangan pengelola disajikan pada Tabel 2.

Pada zona *art gallery* menyediakan ruang pameran dengan menggunakan pencahayaan yang optimal untuk meningkatkan apresiasi terhadap karya seni. Zona pendopo dengan ruang yang terbuka dapat membantu mendapatkan sirkulasi udara yang optimal. Zona restoran menawarkan suasana yang asri dan teduh untuk pengunjung sebelum mengikuti kegiatan ataupun sesudah mengikuti kegiatan. Zona Toko souvenir menyediakan produk kerajinan local sebagai dukungan terhadap ekonomi kreatif.

**Tabel 3** Elemen Desain dan Efek Sosial

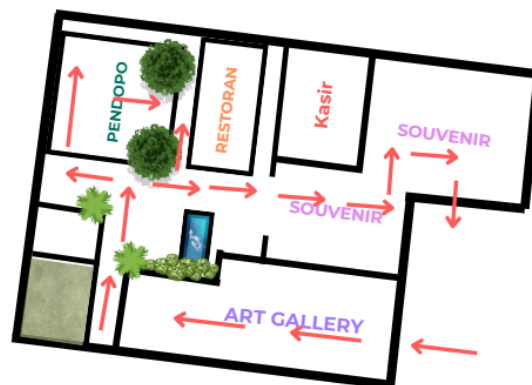
Aktivitas	Zona	Elemen Desain yang Mendukung Interaksi	Frekuensi	Jumlah Peserta	Efek Sosial
Workshop Batik	Pendopo	Ruang terbuka dengan meja kolaboratif	Harian	2-5 orang	Mendukung kolaborasi komunitas budaya
<i>Sound Healing</i>	Pendopo	Suasana tenang, malam hari	Bulanan (2x)	3-15 orang	Membentuk komunitas spiritual kecil
Pameran Seni	<i>Art Gallery</i>	Pencahayaan dan visibilitas optimal	2-3 bulan sekali	1-50 orang	Meningkatkan apresiasi seni lintas generasi
Yoga	Pendopo	Zona fleksibel, teduh	3 kali seminggu	3-15 orang	Meningkatkan kesehatan fisik dan mental

Aktivitas	Zona	Elemen Desain yang Mendukung Interaksi	Frekuensi	Jumlah Peserta	Efek Sosial
Restoran	Restoran	Tempat santai untuk beristirahat	Harian	1-16 orang	Mendukung interaksi santai antar pengunjung

Berdasarkan hasil desain Ruang Memberikan Efek Sosial *workshop* batik yang dilakukan di pendopo dengan konsep ruang yang terbuka dapat mendukung kolaborasi komunitas budaya. Kegiatan lain seperti *sound healing* dengan suasananya yang tenang dapat membentuk spiritual, sedangkan aktivitas yoga di ruang yang teduh dan asri pada pagi hari dapat meningkatkan Kesehatan fisik dan juga mental. Terakhir untuk restoran dengan ruang yang berfungsi sebagai tempat istirahat dapat mendukung interaksi antar pengunjung. Tabel 3 merangkum hasil elemen desain dan efek sosial.

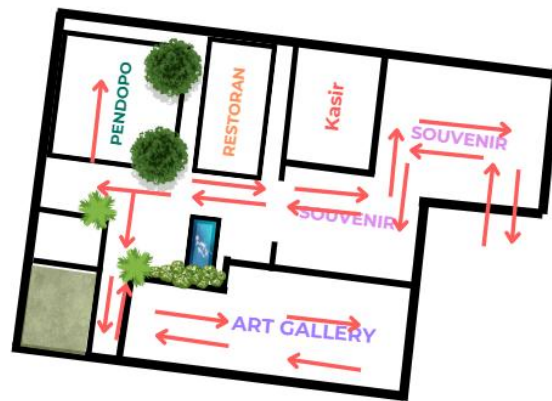
### Pemetaan Interaksi Sosial

Pola sirkulasi ini terjadi ketika kita tidak melakukan *workshop*, sehingga pengunjung diarahkan ke area *art gallery* untuk melihat event yang sedang berlangsung setelah melihat *art gallery* akan di arahkan untuk ke area pendopo yang menjadi bangunan utama aktivitas di Omah Budoyo dan dilanjutkan ke area souvenir sebagai akhir kegiatan. Pola sirkulasi pengunjung tanpa diadakan kegiatan *workshop* disajikan pada Gambar 6.



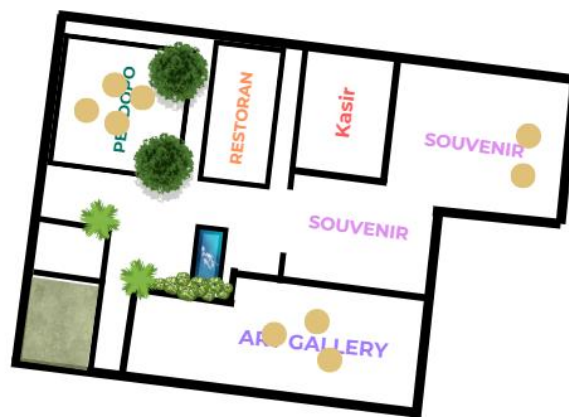
**Gambar 6** Pola Sirkulasi Tanpa Melakukan *Workshop*  
 Sumber : Observasi Penulis, 2024

Pola sirkulasi yang kedua ini dimana pengunjung yang akan melakukan *workshop* akan diarahkan langsung kearah pendopo dengan melewati ruang souvenir setelah melakukan *workshop* seperti pada Gambar 7, pengunjung dapat melihat karya seni di ruang art gallery setelah itu akan Kembali kearah pendopo dan melewati souvenir untuk keluar bangunan.



**Gambar 7** Pola Sirkulasi Saat Melakukan *Workshop*  
Sumber : Observasi Penulis, 2024

Zona pendopo memiliki Tingkat interaksi tertinggi karena fleksibilitasnya untuk berbagai aktivitas. Pola sirkulasi yang mengarahkan pengunjung melalui semua zona memastikan pengalaman yang terintegrasi. Tingkat persebaran interaksi pada Lokasi tinjauan dapat dilihat pada Gambar 8.



**Gambar 8** Interaksi Tertinggi berada di Pendopo  
Sumber : Observasi Penulis, 2024

Pada data menunjukkan bahwa pada Omah Budoyo yang memiliki konsep ruang terbuka di area pendopo berhasil mendukung kolaborasi komunitas budaya yang menjadi titik tertinggi interaksi sosial. Variabel *cooperative* terlihat dari aktivitas kolaboratif antara seniman dan pengunjung dan variabel *diverse* terlihat dari aktivitas yang beragam di Omah Budoyo. Elemen fisik seperti ruang yang fleksibel dan teduh karena adanya vegetasi di beberapa area, hal ini membuat ruang menjadi lebih nyaman ketika melakukan aktivitas. Namun terdapat tantangan yaitu kurangnya fasilitas komunal seperti tempat duduk di area outdoor dan pencahayaan yang kurang optimal pada beberapa area.

#### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Berdasarkan hasil penelitian Omah Budoyo berhasil menciptakan ruang interaksi sosial melalui pendekatan *placemaking* dengan variabel *cooperative* dan juga *diverse*. Variabel *cooperative* terlihat pada aktivitas seperti *workshop* batik, yoga, *cooking class*, gamelan, dan *sound healing* yang melibatkan kolaborasi antara pengunjung dan pengelola. Variabel *diverse* terlihat dari keberagaman aktivitas yang tidak hanya melibatkan kegiatan budaya tradisional tetapi juga kegiatan modern yang relevan dengan kebutuhan pengunjung. Desain ruang yang fleksibel, aktivitas budaya yang beragam, serta pengelolaan fasilitas

mendukung interaksi sosial yang dinamis dan menciptakan suasana yang inklusif. Tempat ini menjadi model ruang publik yang mendukung pelestarian budaya sekaligus meningkatkan keterlibatan komunitas. Adanya tantangan seperti fasilitas komunal dan pencahayaan yang kurang optimal. Hal ini dapat diberikan rekomendasi dengan penambahan tempat duduk pada area outdoor untuk pengunjung dan penggunaan warna lampu yang sesuai dengan ruangan agar ruangan memiliki pencahayaan yang optimal.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alifiano Rezka Adi, & Muhammad Rizqi. (2023). OPTIMALISASI VISIBILITAS MENGGUNAKAN SPACE SYNTAX: STUDI KASUS GEDUNG GALERI NUSANTARA SEMARANG. *Nature: National Academic Journal of Architecture*, 10(2), 166–180. <https://doi.org/10.24252/nature.v10i2a5>
- Almafsectio, A., & Juniwati, A. (2021). Fasilitas Pagelaran dan Pelatihan Seni Budaya di Surakarta.
- Ayu, F., Dosen, A., Arsitektur, J., Sipil, T., Perencanaan, D., & Poedjioetami, E. (2022). Creative Placemaking pada Ruang Terbuka Publik Wisata Bangunan Cagar Budaya, untuk Memperkuat Karakter dan Identitas Tempat CREATIVE PLACEMAKING PADA RUANG TERBUKA PUBLIK WISATA BANGUNAN CAGAR BUDAYA, UNTUK MEMPERKUAT KARAKTER DAN IDENTITAS TEMPAT (Studi Kasus: Gedung Cagar Budaya Sobokartti, Semarang).
- E. Pancaningrum & T. Ulani. (2020). The Effect Of Product On Customer Interests In Mediation by Brand Awariness.
- Fakhri Mashar, M. (2021). Fungsi Psikologis Ruang Terbuka Hijau. *Jurnal Syntax Admiration*, 2(10), 1930–1943. <https://doi.org/10.46799/jsa.v2i10.332>
- Febriska Aliya Putri Pambagus. (2024). Kajian Penataan Ruang dan Display Produk.
- Hermantoro, Hengky. (2011). Creative Based Tourism, Aditri, Cinere Depok
- Hu, X. (2014). Context: from Static to Dynamic. *International Journal of Language and Linguistics*, 2(2), 127–133. <https://doi.org/10.11648/j.ijll.20140202.21>
- Ismail, W. A. W., & Said, I. (2015). Integrating the Community in Urban Design and Planning of Public Spaces: A Review in Malaysian Cities. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 168, 357–364. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.10.241>
- Jordan, N. A., & Ulimaz, M. (2019). HUBUNGAN ANTARA PERILAKU MASYARAKAT DAN PEMBENTUKAN RUANG PUBLIK. *BORDER*, 1(2), 61–72. <https://doi.org/10.33005/border.v1i2.19>
- M. A. Wyckoff. (2024). DEFINITION OF PLACEMAKING: Four Different Types. [www.miplace.org](http://www.miplace.org).
- Marnisari, J. A., & Winasih, S. S. Y. (2024). Penerapan Konsep Fleksibilitas Arsitektur Dalam Perencanaan Pusat Industri Kreatif di Sidoarjo. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(9), 15682–15694. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v7i9.14739>
- Pranowo. (2020). KEARIFAN LOKAL JAWA MENUJU KONTEKS GLOBAL: STUDI MAKNA PRAGMATIK.
- Project of Public Space. (2016). What Makes a Successful Society?
- Resmawa, S. Masruroh. (2019). Konsep Dan Strategi Pengembangan Creative Tourism Pada Kampung Parikan Surabaya.

- Sanjaya Putra, R., & Purnama Sari, W. (2022). Rio Sanjaya Putra, Wulan Purnama Sari: Representasi Interaksi Sosial Siswa SMA dalam Film “7 Hari sebelum 17 Tahun” 380 Representasi Interaksi Sosial Siswa SMA dalam Film “7 Hari sebelum 17 Tahun.”
- Vania, E., & Pelawi, B. (2023). Pengaruh Pengguna Bangunan dalam Penerapan Konsep Placemaking pada Perancangan Arsitektur. <https://doi.org/10.32315/ti.11.c093>
- Wahyuni, S. (2019). PLACEMAKING SEBAGAI STRATEGI REVITALISASI KAWASAN Studi Kasus : Kawasan Pecinan Kota Makassar.
- Wibawa, C. (2022). OPTIMALISASI RUTE WISATA DI YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE TRAVELLING SALESMAN PERSON DAN ALGORITMA BRUTE FORCE. JTS, 1(3).
- Wulandari, T. A. (2011). Materi Pengantar Sosiologi, onesearch.id.