

CREATIVE PLACEMAKING PADA RUANG TERBUKA PUBLIK WISATA BANGUNAN CAGAR BUDAYA, UNTUK MEMPERKUAT KARAKTER DAN IDENTITAS TEMPAT (Studi Kasus : Gedung Cagar Budaya Sobokartti, Semarang)

Firdha Ayu Atika

Dosen Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, ITATS
e-mail: firdhayu@itats.ac.id

Esty Poedjioetami

Dosen Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, ITATS
e-mail: esty.poedjioetami@itats.ac.id

ABSTRAK

Gedung Kesenian Sobokartti merupakan salah satu cagar budaya di Kota Semarang, yang perlu dilestarikan keberadaannya. Upaya revitalisasi dilakukan untuk menghidupkan kembali eksistensi dari Gedung Sobokartti, sebagai pusat aktivitas budaya. Penelitian ini menekankan kepada penataan ruang terbuka publik, yang dapat berpotensi untuk memperkuat karakter dan identitas suatu tempat. Creative Placemaking digunakan sebagai pendekatan desain ruang publik yang merefleksikan kreatifitas dari seni dan budaya. Studi ini menggunakan metode kualitatif, yang dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, untuk meningkatkan karakter dan identitas ruang terbuka publik Sobokartti adalah dengan mengkombinasikan aspek budaya, makna, dan kreatifitas menjadi satu kesatuan.

Kata kunci : Bangunan Cagar Budaya, Creative Placemaking, Gedung Kesenian Sobokartti, Placemaking, Ruang Terbuka Publik

ABSTRACT

The Sobokartti Art Building is one of the cultural heritages in Semarang, which needs to be preserved. Revitalization were carried out to revive the existence of the Sobokartti Building, as a center for cultural activities. This study emphasizes the arrangement of public open spaces, which can have the potential to strengthen the character and identity of a place. Creative Placemaking is used as a public space design approach that reflects the creativity of art and culture. This study used a qualitative method, which was analyzed descriptively. The results showed that, to improve the character and identity of Sobokartti's public open space is to combine aspects of culture, meaning, and creativity into a single unit.

Keywords : Cultural Heritage Buildings, Creative Placemaking, Sobokartti Art Building, Placemaking, Public Open Space

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2010, Cagar Budaya (CB) merupakan peninggalan budaya yang memiliki nilai sejarah, pendidikan, pengetahuan, agama, dan sifat kebendaan, biasanya berwujud bangunan, benda, struktur, situs, maupun kawasan. Sedangkan Bangunan Cagar Budaya (BCB) adalah bentuk CB dari benda buatan manusia/alam yang memiliki ruang (berdinding/tidak berdinding) dan beratap (Panggabean, 2014). UNESCO mengamanatkan bahwa BCB harus dikelola untuk melestarikan warisan budaya masa lalu yang diturunkan dari generasi ke generasi (Sujana, 2017).

Pelestarian BCB sangat penting dilakukan untuk mengetahui nilai-nilai pada lingkungan sekitar, baik lingkungan alam maupun budaya. Pemanfaatan dan pengolahan warisan menjadi bagian fundamental dalam manajemen desain berkelanjutan dari lingkungan buatan. Pelestarian dapat dilakukan dengan cara menggunakan sumber daya yang ada melalui penambahan ataupun adaptasi fungsi baru, dengan tetap menjaga keseimbangan lingkungan dalam keselarasan (Adishakti, 2016).

BCB sering sekali menjadi sasaran pembongkaran akibat pembangunan kota. Kota Semarang memiliki beragam warisan CB. Pemkot Semarang telah membuat regulasi untuk melindungi dan mempertahankan BCB. Upaya tersebut dilakukan melalui penetapan SK Walikota tentang BCB di Kota Semarang yang patut dilestarikan (Rubianto, 2018). Pariwisata dikategorikan berdasarkan pemasaran wisata, yang berkaitan dengan jenis pilihan wisata berdasarkan minat maupun keinginan dari wisatawan. Salah satu jenis wisata yang dimaksud adalah wisata budaya (Atika, 2016). Untuk memperkenalkan budaya sebagai salah satu aspek yang menarik minat wisatawan berkunjung, maka harus ada strategi untuk menjaga kebudayaan dari segi warisan budaya dan dari segi kompetitifnya (Kirom et al., 2016).

Konsep pariwisata telah mengubah ruang menjadi tempat untuk tujuan wisata. Teori *Placemaking* merupakan pendekatan perencanaan dan pengelolaan ruang publik melalui masyarakat. Jika disesuaikan dengan pengembangan pariwisata, *Placemaking* dapat menciptakan destinasi wisata yang menonjolkan karakter dan elemen untuk memberikan makna baru akan suatu tempat (Razali et al., 2017). *Placemaking* menitikberatkan hubungan visual antara keterkaitan bangunan dengan ruang publik, yang bertujuan memperkuat identitas, fungsi dan karakter spesifik dari bangunan tersebut (Rubianto, 2018). Upaya penanganan tersebut akan menguntungkan banyak pihak, tanpa merusak nilai budaya dan sejarah (Atika & Pudjiono, 2012). *Creative placemaking* secara efektif mampu mengintegrasikan suatu desain dengan kegiatan seni dan budaya yang kreatif. Konsep ini dinilai dapat

menjadi langkah strategis membentuk karakter fisik maupun sosial, dari ruang sekitar kegiatan seni dan budaya (M. A. Wyckoff, 2014).

Gedung Sobokartti menjadi tempat destinasi wisata seni dan budaya yang menarik dan representatif. Namun, eksistensinya sempat meredup, akibat konflik internal Sobokartti. Upaya pelestarian menjaga keberadaan Sobokartti sudah dilakukan, dengan cara perlindungan, pemanfaatan dan pengembangan kegiatan seni. Untuk mendukung aktivitas seni di Gedung Sobokartti, perbaikan sarana prasana yang kurang memadai juga perlu dilakukan (Karunianingtiyas & Putra, 2021). Revitalisasi dari wisata budaya Gedung Sobokartti sangat perlu dilakukan, agar kompleks tersebut menjadi vital kembali. Proses revitalisasi tidak hanya terkait aspek ekonomi saja, melainkan juga aspek fisik dari bangunan maupun ruang publiknya (Hayyumi, 2018).

Dari penelitian terdahulu, telah dirumuskan rekomendasi dalam upaya revitalisasi Interior Bangunan dan pelestarian maupun pengembangan aktivitas seni budaya di Gedung Sobokartti. Akan tetapi, belum ada penelitian yang membahas tentang upaya revitalisasi perbaikan ruang terbuka publiknya, yang mendukung karakter dan identitas BCB Sobokartti. Oleh karena itu, *Creative Placemaking* dipilih sebagai pendekatan yang diterapkan pada penelitian ini, untuk memperkuat karakter dan identitas ruang terbuka publik wisata budaya Sobokartti.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Bangunan Cagar Budaya (BCB)

Pelestarian warisan Cagar Budaya (CB) dapat mendorong peningkatan nilai sosial, ekonomi dan lingkungan pada area perkotaan. CB secara tidak langsung menumbuhkan *sense of place* (rasa akan suatu tempat), karena memiliki karakter dan identitas lokal yang kuat. Upaya pelestarian dapat dilakukan dengan cara melindungi, mengembangkan, memanfaatkan dan mengelola CB serta nilai-nilai yang ada. Pelestarian CB harus mengutamakan kepuasan dari kebutuhan pengguna (Elabd et al., 2021). Kontribusi masyarakat juga perlu dilakukan untuk meningkatkan kondisi ekonomi, lingkungan, maupun sosial dari CB, dengan cara melakukan pemeliharaan, pemantauan dan rencana manajemen siklus. Tentunya, masyarakat bertanggung jawab untuk berpartisipasi dalam proses pelestarian budaya (Wirastari & Suprihardjo, 2012). Dalam Pelestarian BCB, terdapat upaya – upaya penanganan yang dilakukan. Pelestarian adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengawetkan dan memelihara CB dari waktu ke waktu. Cara tersebut dapat mencakup aspek non fisik lainnya, tidak hanya aspek fisik saja. Adapun upaya pelestarian penanganan CB dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1.
Penanganan Pelestarian BCB

No	Jenis Penanganan	Definisi
1	Konservasi (Penanggulangan)	Proses manajemen CB, agar nilai budayanya tetap terjaga dengan baik. Kegiatan ini dapat mencakup kegiatan pelestarian, seperti preservasi, rekonstruksi, restorasi, dsb.
2	Pemeliharaan	Aktivitas membersihkan/menata CB yang sudah atau belum dilakukan pemugaran, supaya terawat dan terjaga kebersihannya.
3	Preservasi (Pencegahan)	Mengembalikan suatu bangunan seperti kondisi asli, tanpa ada modifikasi maupun penghancuran.
4	Restorasi atau Rehabilitasi	Pelestarian dengan cara memulihkan dan memperbaiki keadaan bangunan seperti sedia kala, dengan cara menghapus tambahan yang ada dan menambahkan komponen asli tanpa menggunakan material baru. Hal ini bertujuan menjaga kestabilan CB supaya tetap terjaga.
5	Rekonstruksi	Menyusun kembali atau mengganti bagian yang hilang dari CB, dengan menggunakan material lama/baru.
6	Konsolidasi	Aktivitas penguatan ikatan struktur atau material eksisting, tanpa dilakukan pembongkaran.
7	Adaptasi atau Revitalisasi	Penyesuaian fungsi dengan perkembangan zaman, tanpa adanya perubahan dari fisik CB itu sendiri. Proses ini diyakini mampu menghidupkan kembali eksistensi dari CB.
8	Demolisi	Proses penghancuran atau perombakan suatu bangunan yang dianggap rusak dan membahayakan keselamatan pengguna.
9	Pemugaran	Kegiatan pembongkaran CB, baik sebagian maupun keseluruhan, yang selanjutnya disusun dan ditata kembali sesuai dengan bentuk asli. Proses ini juga diikuti dengan perkuatan struktur.
10	Pengawasan	Pengawasan CB oleh masyarakat, yang bertujuan meminimalisir penyimpangan perubahan dari bentuk asli.

Sumber: (Sari et al., 2017)

Menurut Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2010, sebuah bangunan dikatakan sebagai Bangunan Cagar Budaya (BCB) apabila umur bangunan minimal 50 tahun atau lebih yang mewakili langgam di eranya. Selain itu, BCB

harus memiliki makna khusus bagi sejarah, pendidikan, iptek, agama, maupun budaya yang memperkuat jati diri bangsa. BCB secara tidak langsung menyiratkan bahwa, suatu bangunan membutuhkan pelestarian berkaitan dengan sejarah, arsitektur, budaya, lingkungan dan ekologis. Istilah pelestarian didefinisikan sebagai langkah-langkah atau tindakan yang bertujuan menjaga warisan budaya. Hal tersebut dilakukan dengan cara menghormati makna yang ada, termasuk aksesibilitas di generasi sekarang maupun di masa depan (Nurbaiti, 2020). Upaya pelestarian dari Gedung Sobokartti juga sangat penting untuk dijalankan. Adapun upaya pelestarian yang digunakan dalam penelitian ini adalah revitalisasi ruang terbuka publik, melalui pengaplikasian konsep *Creative Placemaking* di Sobokartti.

2.2 Ruang Terbuka Publik (*Open Space*)

Ruang publik merupakan ruang yang dapat difungsikan sebagai tempat melakukan berbagai macam aktivitas untuk kepentingan umum. Jenis dari ruang publik dibedakan menjadi dua tipe, yaitu terbuka dan tertutup. Ruang publik tertutup biasanya terletak di dalam bangunan. Berbeda halnya dengan ruang terbuka publik yang sering ditemui di ruang luar sebuah bangunan (Mulyandari & Bhayusukma, 2015). Ruang luar merupakan garda pertama dalam memasuki dan memberikan arah menuju sebuah bangunan (Hidayat & Poedjioetami, 2021).

Keberhasilan ruang publik ditentukan dari banyaknya pengguna yang mengunjungi dan menggunakan tempat tersebut. Berdasarkan Teori dari Stephen Carr, terdapat lima aspek yang dibutuhkan pengguna untuk mencapai kepuasan akan desain ruang publik yang responsif (Hartoyo & Santoni, 2018). Adapun penjelasan mengenai lima aspek penting yang dimaksud, dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pengukuran Kepuasan Pengguna Terhadap Ruang Publik
Sumber : (Carr, 1992)

Penilaian mengenai kepuasan pengguna terhadap Ruang Publik, pada penelitian ini akan ditujukan kepada pengunjung Sobokartti yang menikmati pertunjukan maupun mempelajari seni budaya. Hasil yang didapatkan kemudian dikolaborasikan dengan Konsep *Placemaking*.

2.3 Konsep *Placemaking*

Placemaking merupakan teori pembuatan sebuah tempat, dimana tempat tersebut memiliki identitas sendiri, berkelanjutan, tangguh, serta mencerminkan kehidupan. Keterlibatan masyarakat mendukung kesuksesan perancangan dan pembangunan sebuah tempat. *Placemaking* telah diadaptasi dengan menonjolkan karakter dan elemen sebuah tempat serta memberikan makna baru secara fisik dan psikologis (Razali et al., 2017).

Dalam perancangan sebuah ruang publik, akan jauh lebih baik apabila menggunakan konsep *Placemaking*. *Placemaking* menghasilkan tempat melalui keterlibatan, kepemilikan dan keterkaitan dengan fungsi ruang yang ada. Pendekatan *Placemaking* adalah pendekatan *bottom-up* yang memberdayakan dan melibatkan masyarakat. Hal ini mengacu kepada peran serta dari masyarakat, bukan hanya sekedar mengandalkan para ahli. Pendekatan *Placemaking* didefinisikan bahwa masyarakat adalah pemilik ruang publik. Masyarakat terlibat dalam proses pembuatan ruang publik, yang merupakan tujuan bersama pemerintah daerah dan kelompok tertentu. Dalam perencanaan ruang publik perlu adanya pertimbangan aspek norma-norma sosial, iklim, dan tradisi (Atika et al., 2015).

Placemaking dibedakan menjadi empat tipe, yang terdiri dari *Standard Placemaking*, *Strategic Placemaking*, *Creative Placemaking* dan *Tactical Placemaking*. *Creative Placemaking* melambangkan seni, budaya, dan pemikiran kreatif dalam semua aspek lingkungan yang dibangun. Tujuan *Creative Placemaking* diterapkan dalam pengembangan sebuah rancangan atau kegiatan seni budaya (Markusen & Nicodemus, n.d.). Adapun prinsip dasar *Creative Placemaking* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2.
Prinsip Desain Dasar Creative Placemaking

No	Prinsip	Definisi
1	Budaya	Adanya hubungan antar ruang yang memanfaatkan budaya <i>tangible</i> (benda) dan budaya <i>intangible</i> (tradisi).
2	Makna	Desain sebuah ruang yang mampu menceritakan / menjelaskan makna, dengan cara memadukan kebutuhan pengguna, kegiatan dan lokasi.
3	Kreatifitas	Penciptaan ruang kreatif bersama dan berelasi untuk meningkatkan kualitas hidup, melalui kegiatan lokakarya atau kreasi bersama.

Sumber : (Richards, 2020)

Penelitian ini merujuk pada pembahasan tinjauan pustaka terkait dengan BCB dan *Placemaking*. Berdasarkan penelitian sebelumnya, aktivitas pelestarian bangunan Gedung Sobokartti sudah banyak dilakukan, berbeda halnya dengan ruang publiknya. Melalui konsep *Creative Placemaking*, desain ruang publik wisata Gedung Sobokartti dibuat lebih bermakna. Dengan adanya keseimbangan yang tepat, ruang publik dapat berfungsi sebagai tempat untuk berinteraksi manusia dan mengekspresikan budaya.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yang menguraikan fakta empiri dan fenomena dengan sistematis yang dilengkapi dengan elaborasi data. Teknik pengumpulan data, terkait pengamatan langsung kondisi Ruang Terbuka Publik Sobokartti, dilakukan dengan cara observasi lapangan. Selain itu teknik *in-depth interview* digunakan untuk mengetahui penilaian akan kepuasan Ruang Terbuka Publik Sobokartti, berdasarkan pengalaman dari pengunjung/wisatawan yang datang. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yang menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan. Hasil akhir penelitian ini menekankan gambaran mengenai kondisi ruang terbuka publik Gedung Sobokartti, yang kemudian dianalisis dengan menggunakan pendekatan dari hasil kajian literatur konsep *Creative Placemaking*. Sketsa ide dua dimensi dan tiga dimensi turut disertakan, untuk memperkuat pengaplikasian konsep di lokasi studi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Lokasi Penelitian

Gedung Sobokartti masuk dalam daftar BCB yang dilestarikan Kota Semarang dan telah berdiri sejak tahun 1929. Gedung Sobokartti difungsikan sebagai bangunan wisata budaya sampai dengan saat ini. Sobokartti yang dahulu merupakan Gedung pertunjukan besar dan berada di posisi strategis, yang sangat mudah dijangkau oleh masyarakat luas. Seiring dengan perubahan zaman, Gedung tersebut dikelilingi area kumuh, akibat adanya pertumbuhan kampung yang merubah lansekap Sobokartti (Darmawan, 2018).

Sobokartti merupakan gedung pertunjukan hasil warisan akulturasi Budaya Jawa, Belanda dan Tionghoa. Salah satu bentuk akulturasi ditunjukkan dari percampuran konsep pendopo Jawa yang digabungkan dengan gedung teater ala Eropa. Lokasi Gedung Sobokartti berada di Jl. Dr. Cipto No. 31-33, Semarang, dengan luas area mencapai 2.600 m² (Gambar 2). Akses pencapaian menuju Sobokartti dapat ditempuh melalui Jalan Raya Dr. Cipto dan Jalan Pasar Dargo. Bangunan utama Sobokartti berada di

tengah – tengah tapak, yang menjadi pusat/inti dari kompleks. Orientasi bangunan utama mengarah ke Jalan Pasar Dargo dan pusat pertokoan. Kondisi bangunan masih difungsikan sampai dengan sekarang. Namun keberadaan ruang publik yang ada di sekitar site nampak perlu diperbaiki. Maka dari itu, revitalisasi perlu dilakukan untuk mengembangkan dan menumbuhkan eksistensi Sobokartti agar vital kembali.



Gambar 2. Peta Letak Gedung Sobokartti Semarang

Sumber : Googlemaps, 2021

Saat ini, Gedung Sobokartti menjadi tempat untuk kelompok penggiat seni. Kegiatan yang diakomodasi di Gedung Sobokartti meliputi kursus pedhalangan, pranatacara, dan membatik. Tidak hanya itu, aktivitas latihan tari dan karawitan juga turut diselenggarakan. Pentas pedhalangan menjadi agenda rutin yang dilakukan di Gedung Sobokartti. Pengunjung yang datang berasal dari berbagai macam kalangan maupun usia. Wisatawan lokal maupun mancanegara diedukasi mengenai kesenian asli Indonesia, agar meningkatnya apresiasi masyarakat terhadap budaya sendiri.

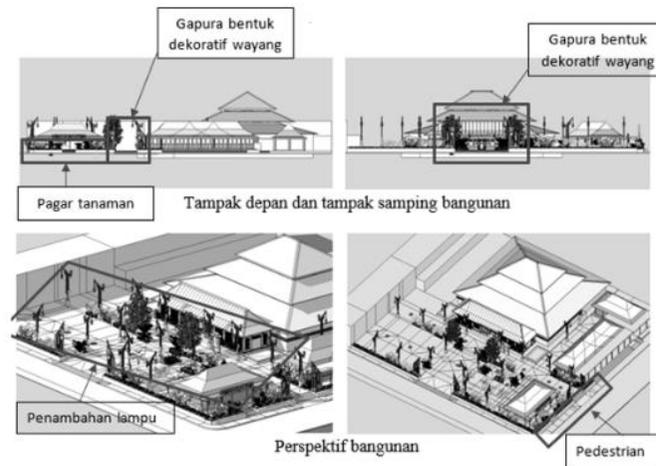


Gambar 3. Kondisi Eksisting Ruang Terbuka Publik Sobokartti

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2021

4.2 Pengaplikasian *Creative Placemaking*

Creative Placemaking digunakan sebagai strategi mendesain ruang publik, dimana menggambarkan budaya, makna dan elemen kreativitas yang saling terintegrasi. Gedung Sobokartti merupakan warisan budaya yang perlu dilestarikan. Oleh karena itu, *Creative Placemaking* digunakan sebagai pendekatan untuk menghasilkan ruang publik kreatif Sobokartti. Adapun hasil yang diperoleh antara lain sebagai berikut:



Gambar 4. Sketsa Ide Pengembangan Konsep Creative Placemaking
Sumber : Googlemaps, 2021

Budaya

Keterkaitan hubungan antar ruang sangat perlu diperhatikan dalam perencanaan ruang publik. Hal ini dilakukan dengan cara memanfaatkan budaya *tangible* (benda) dan budaya *intangible* (tradisi). Budaya *tangible* pada penelitian ini dimunculkan dengan menghadirkan kembali sosok dari bentuk utama BCB Sobokartti. Bentuk unik dari atap Sobokartti mengekspresikan figur atap ikonik dari Arsitektur Lokal yang diambil dari pendopo atau joglo. Oleh karena itu, potensi keunikan bentuk atap Sobokartti dihadirkan kembali sebagai pola yang diaplikasikan pada perkerasan jalan. Seperti yang ada pada tatanan lansekap eksisting, pola perkerasan ruang luar cenderung monoton dan kurang menyatu dengan konteks BCB. Oleh karenanya, pola perkerasan perlu diubah dan disesuaikan, dengan memunculkan pola segitiga yang menginterpretasikan bentuk atap Gedung Sobokartti (Gambar 4). Pola perkerasan dari *pebble wash* tersebut menggunakan warna terjemahan dari BCB Sobokartti. Adapun dominasi warna yang dimaksudkan meliputi warna putih, abu-abu, merah bata dan coklat.



Gambar 5. Before After Desain Pedestrian
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2021

Pentas pedhalangan menjadi kegiatan rutin yang dilakukan di Gedung Sobokartti. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa cinta dan rasa ingin tahu akan kesenian tersebut. Seni pedhalangan merupakan tradisi (*intangible*) kesenian warisan leluhur, yang menunjukkan pementasan wayang. Dalam pertunjukan wayang, gunung dipakai sebagai media pembuka dan penutup babak. Akses masuk pengunjung Sobokartti dapat dicapai dari sisi selatan dan sisi timur. Kondisi dari gapura eksisting kurang mencitrakan BCB Sobokartti. Untuk itu, gapura didesain dengan menggunakan konsep kontekstual yang selaras dengan BCB Sobokartti, melalui perpaduan unsur tradisional dekoratif. Konsep gunung wayang digunakan dan diterapkan pada area *entrance* kawasan, untuk memperkuat citra kawasan Sobokartti yang mewadahi aktivitas pertunjukan rutin kesenian pedhalangan.



Gambar 6. Before After Desain Gerbang Masuk Sisi Selatan

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2021

Makna

Pemaknaan ruang sangat penting dalam kegiatan revitalisasi, dimana desain harus bisa memadukan keinginan dari pengguna, kegiatan dan lokasi. Untuk mengetahui keinginan dari pengguna mengenai kepuasan terhadap Ruang Terbuka Publik Sobokartti, maka dilakukan wawancara dengan pengunjung yang datang. Dari hasil wawancara didapatkan bahwa, kenyamanan pencapaian ke bangunan utama sudah mudah untuk diakses. Penataan tapak Sobokartti dibagi menjadi 6 zonifikasi yaitu bangunan utama, kantor, pendopo, dapur, amphiteater dan rumah warga. Pembagian zonifikasi pada tata lansekap saling terkoneksi dengan perkerasan dan pola jalan yang mengarah ke bangunan utama.

Pengunjung Sobokartti tidak banyak melakukan aktivitas di luar bangunan utama. Aktivitas utama kegiatan budaya terpusat di BCB Sobokartti, yang merupakan aula pertunjukan tertutup. Saat pementasan berlangsung, pengunjung masih bisa menikmati keberadaan Ruang Terbuka Publik tanpa terlibat interaksi dengan pengunjung lain. Pengunjung yang berada di luar ruangan, tidak bisa mengetahui pementasan yang diselenggarakan apabila tidak masuk ke dalam bangunan utama. Apabila tidak ada pertunjukan kesenian *outdoor*, Ruang Terbuka Publik Sobokartti cenderung sepi dan tidak ada aktivitas. Sebagian besar yang menggunakan

Ruang Terbuka Publik Sobokartti merupakan warga penduduk sekitar. Aktivitas yang dilakukan hanya sekedar duduk santai dan memarkir kendaraannya.

Bagi pengunjung, Ruang Terbuka Publik Sobokartti dianggap sebagai ruang luar yang sudah cukup memberikan relaksasi. Hal ini didukung dengan banyaknya penambahan vegetasi pada titik tertentu. Pengunjung memaknai Ruang Terbuka Publik yang ada, sebaiknya mampu merepresentasikan dan mendukung keberadaan BCB utama. Meskipun sudah difasilitasi dengan *amphitheater* dan pendopo, pengunjung menilai wujud desain yang dihadirkan kontras berbeda dengan konteks BCB utama. Maka dari itu, penggunaan atap limasan bersusun dipilih untuk diterapkan dalam desain atap pendopo, untuk memunculkan sosok dari bangunan utama saat pengunjung datang masuk dari sisi timur. *Amphitheater* juga perlu didesain dengan menggunakan pola perkerasan representatif Sobokartti dan tata panggung yang menjadikan bangunan utama sebagai latar belakang.



Gambar 7. Before After Desain Gerbang Masuk Sisi Selatan
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2021

Agar semakin memperkuat makna representatif Sobokartti, desain *street furniture* yang bernuansa budaya seperti bangku, lampu, tempat sampah, desain *signage* nama bangunan dan papan informasi juga penting untuk ditambahkan. Eksisting pagar, yang semula kaku dan tertutup, juga perlu dibuat lebih terbuka melalui penggunaan pagar pot massif yang dikombinasikan dengan tanaman. Hal ini dimaksudkan agar kawasan wisata Sobokartti mampu memberikan makna keterbukaan baik secara fisik maupun visual, yang menunjukkan BCB sebagai pusat aktivitas budaya.



Gambar 8. Before After Desain Entrance Sisi Timur
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2021

Kreatifitas

Pembentukan ruang kreatif bersama perlu dilakukan untuk menciptakan kualitas hidup yang baik di destinasi wisata. Pariwisata kreatif didasarkan pada teori pembangunan berkelanjutan, yang menawarkan pengalaman belajar dan pelatihan agar wisatawan bisa berperan aktif (Resmawa & Masruroh, 2019). Pembangunan pariwisata berkelanjutan menjadi pendekatan multidisiplin, dimana memperhatikan aspek lingkungan, sosial, budaya dan ekonomi. Sobokartti merupakan wisata CB di Kota Semarang, yang menghadirkan kegiatan – kegiatan kreatif di bidang seni dan budaya. *Stakeholder* pariwisata, meliputi pemerintah, masyarakat dan wisatawan, sudah bertanggung jawab dan menempatkan Sobokartti sebagai tempat wisata budaya. Hal ini dibuktikan dari adanya peran aktif *stakeholder* dalam pelestarian BCB maupun seni budaya di Sobokartti.

Wisata Sobokartti telah terfasilitasi ruang kreatif bersama berupa aula pertunjukan yang ada di dalam bangunan utama. Untuk kegiatan di luar ruangan, *amphitheater* dan pendopo menjadi alternatif tempat pagelaran kesenian. Berdasarkan hasil wawancara, pengunjung belum memiliki keinginan untuk mencoba pengalaman baru saat berada di Ruang Terbuka Publik Sobokartti. Mereka cenderung melewati/melintasi fasilitas yang ada di ruang luar bangunan. Hal ini dikarenakan tidak banyak atraksi budaya dan kegiatan pendukung lain yang dilakukan di Ruang Terbuka Publik Sobokartti.

Kawasan wisata harus mewadahi aktivitas wisata, dimana dikategorikan menjadi tiga aspek yaitu *what to see* (atraksi di tempat wisata), *what to buy* (souvenir khas sebagai kenang – kenangan) , dan *what to do* (aktivitas wisatawan) (Yoeti dalam Helpiasuti, 2019). Destinasi wisata Sobokartti sudah berhasil memenuhi aspek *what to see* dan *what to do*. Wisatawan Sobokartti diberikan wadah untuk melihat dan melakukan aktivitas kesenian. Hanya saja, aspek *what to buy* yang berkaitan dengan aktivitas ekonomi Sobokartti masih minim ditemukan. Oleh karena itu, prioritas pengembangan Sobokartti kedepannya bisa difokuskan dalam menyediakan fasilitas untuk kegiatan ekonomi kreatif. Pengembangan ini dapat melibatkan usaha skala/mikro dari masyarakat setempat.

Berdasarkan UU Cagar Budaya (CB), terdapat aturan mengenai pemanfaatan ruang dan penetapan area/zonasi. Langkah strategis ini mengkategorikan area CB menjadi area inti, area penyangga, area pengembangan dan area penunjang. Area penyangga merupakan zona yang melindungi area inti CB, dimana area inti menjadi bagian penting untuk dijaga keberadaannya. Area pengembangan memiliki cakupan ekspansi wilayah akan potensi CB, dalam hal rekreasi, daerah konservasi alam, budaya tradisional, lanskap budaya, kepariwisataan dan keagamaan. Sedangkan area penunjang difungsikan untuk menyediakan sarana prasarana

pendukung CB dalam aktivitas rekreasi dan komersial. Untuk mendukung upaya revitalisasi Sobokartti, maka penetapan sistem zonasi CB dan pemanfaatan ruang perlu ditentukan terlebih dahulu.

Eksisting Ruang Terbuka Publik Sobokartti sudah terlayani fasilitas ruang bersama, yang menjadi unsur dasar dalam meningkatkan kreatifitas pengguna. Namun kegiatan kreatif yang dimaksudkan hanya sebatas aktivitas kesenian saja. Pada dasarnya Sobokartti tidak bisa berdiri sendiri dalam mempertahankan eksistensinya. Oleh karenanya, perlu adanya pengembangan wilayah Ruang Terbuka Publik dengan menyediakan sarana dan prasarana pendukung bagi kegiatan budaya maupun kegiatan ekonomi kreatif. Pengembangan dapat dilakukan pada sistem zonasi BCB yang ditentukan sebelumnya, khususnya di area pendukung dan area penunjang. Ekspansi area bisa jadi melibatkan permukiman warga sekitar ataupun pusat pertokoan di sisi selatan Sobokartti.

5. KESIMPULAN

Pelestarian Wisata Cagar Budaya Sobokartti memang sepatutnya dilakukan, baik dari segi bangunan maupun ruang publiknya. Langkah pelestarian revitalisasi dipilih untuk mengembalikan eksistensi dari Gedung Sobokartti, sebagai objek vital untuk kegiatan budaya. Ruang terbuka publik juga sangat berpengaruh dalam meningkatkan karakter dan identitas destinasi wisata, apabila menggunakan pendekatan yang tepat. Konsep *Placemaking* dalam pariwisata harus menekankan keunikan karakter tempat untuk memberikan pandangan positif serta memori pengalaman terbaik, yang ditujukan bagi para pengunjung. *Creative Placemaking* dapat menjadikan desain ruang publik yang mencerminkan pemikiran akan seni dan budaya yang kreatif.

Berdasarkan hasil studi, dapat disimpulkan bahwa untuk mempertegas karakter dan identitas dari Ruang Terbuka Publik Sobokartti, adalah dengan membuat desain yang menyatukan gambaran akan budaya, makna dan elemen kreativitas. Gambaran budaya dapat dimunculkan dari repetisi sosok Bangunan Cagar Budaya (BCB) dan wujud elemen dekoratif dari tradisi yang dilestarikan. Pemaknaan Ruang Terbuka Publik harus mampu merepresentasikan dan memperkuat keberadaan BCB, melalui perancangan *street furniture* bernuansa budaya yang kontekstual. Selain itu desain pagar sekeliling tapak dibuat lebih terbuka baik secara fisik maupun visual namun tetap jelas batasannya, untuk mempertegas makna keberadaan BCB. Desain ruang kreatif bersama perlu dirancang dengan tujuan memunculkan sosok BCB atau menjadikan BCB sebagai latar belakang. Arah pengembangan Ruang Terbuka Publik ditekankan kepada penyediaan fasilitas yang mawadahi aktivitas ekonomi kreatif pada sistem zonasi yang telah ditetapkan sebelumnya, khususnya di area pengembangan atau area penunjang.

Penelitian ini memiliki manfaat di bidang disiplin ilmu pengembangan Ruang Terbuka Publik, yang mendukung karakter dan identitas dari BCB. Namun penelitian ini masih memiliki kekurangan, dimana belum adanya informasi mengenai deliniasi sistem zonasi BCB di kawasan Sobokartti. Batasan area untuk pengembangan dan pendukung aktivitas budaya atau non-budaya masih dipertanyakan. Sehingga rekomendasi topik untuk penelitian berikutnya adalah berkaitan dengan rencana pengembangan berdasarkan sistem zonasi BCB untuk kegiatan pelestarian budaya maupun aktivitas ekonomi kreatif di Sobokartti.

DAFTAR PUSTAKA

- Adishakti, L. T. (2016). *PENGANTAR PELESTARIAN PUSAKA*. 25.
- Atika, F. A. (2016). *Optimalisasi Fungsi Perumahan Yang Berkelanjutan Dalam Menunjang Pariwisata (Studi Kasus: Makam Sunan Giri, Desa Klanganon, Kebomas, Gresik)*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Atika, F. A., & Pudjiono, M. S. (2012). Pendekatan Kontekstual pada Rancangan Pusat Kajian Perkembangan Islam di Komplek Makam Siti Fatimah binti Maimun, Leran, Manyar, Gresik. *JURNAL SAINS DAN SENI POMITS*, 1(1), 1–15. Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
- Atika, F. A., Rosilawati, H., Chavez, V., & Santosa, H. R. (2015). Streetscape Concept as Supporting Prosperity in Kampung Sukolilo Baru Lor Surabaya, Indonesia. *International Research Journal of Human Resources and Social Sciences*, 2(5), 41–58.
- Darmawan, K. (2018). *NARRATIVES OF SOBOKARTTI AS A CULTURAL HERITAGE BUILDING* [Other, UNIKA SOEGIJAPRANATA SEMARANG]. <http://repository.unika.ac.id/18929/>
- Elabd, N. M., Mansour, Y. M., & Khodier, L. M. (2021). Utilizing innovative technologies to achieve resilience in heritage buildings preservation. *Developments in the Built Environment*, 8, 100058. <https://doi.org/10.1016/j.dibe.2021.100058>
- Hartoyo, H., & Santoni. (2018). *KRITERIA RUANG PUBLIK KALIJODO PENDUKUNG AKSESIBILITAS DAN PENINGKATAN AKTIVITAS*. OSF Preprints. <https://doi.org/10.31219/osf.io/spuqx>
- HAYYUMI, N. (2018). *REVITALISASI DESAIN INTERIOR GEDUNG KESENIAN SOBOKARTTI DI SEMARANG* [S1, FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN]. <http://repository.isi-ska.ac.id/2687/>
- Helpiastuti, S. B. (2019). Pengembangan Destinasi Pariwisata Kreatif Melalui Pasar Lumpur. *Journal of Tourism and Creativity*, 2(1).
- Hidayat, M., & Poedjioetami, E. (2021). *ARCHITECTURE BEHAVIOUR OF OUTDOOR SPACE DESIGN FOR VISUALLY IMPAIRED PEOPLE*.
- Karunianingtiyas, I. N., & Putra, B. H. (2021). Pelestarian Seni Di Sanggar Sobokartti Kota Semarang. *Jurnal Seni Tari*, 10(1), 15–24. <https://doi.org/10.15294/jst.v10i1.46385>

- Kirom, N. R., Sudarmiatin, S., & Putra, I. W. J. A. (2016). FAKTOR-FAKTOR PENENTU DAYA TARIK WISATA BUDAYA DAN PENGARUHNYA TERHADAP KEPUASAN WISATAWAN. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(3), 536–546. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i3.6184>
- M. A. Wyckoff. (2014). Definition of placemaking: Four different types. *Planning & Zoning News*, 32((3)), 1.
- Markusen, A., & Nicodemus, A. G. (n.d.). *Creative Placemaking: How to Do It Well*. 8.
- Mulyandari, H., & Bhayusukma, M. Y. (2015). PROSPEK PUBLIC SPACE PADA KAMPUNG SUSUN SEBAGAI RUANG INTERAKSI SOSIAL, EKONOMI DAN PENGEMBANGAN ILMU DI AREA BANTARAN SUNGAI. *Jurnal Teknik Sipil Dan Perencanaan*, 17(2), 89–98. <https://doi.org/10.15294/jtsp.v17i2.6883>
- Nurbaiti, S. (2020). PENGATURAN PERLINDUNGAN BANGUNAN CAGAR BUDAYA PADA MASA PERANG DALAM UU NO.11 TAHUN 2010 TENTANG CAGAR BUDAYA. *terAs Law Review*, 1(2), 165–178. <https://doi.org/10.25105/teras-irev.v1i2.7112>
- Panggabean, S. A. (2014). PERUBAHAN FUNGSI DAN STRUKTUR BANGUNAN CAGAR BUDAYA KOTA SEMARANG DITINJAU DARI PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2010. *Unnes Law Journal: Jurnal Hukum Universitas Negeri Semarang*, 3(2), 24–34. <https://doi.org/10.15294/ulj.v3i2.4539>
- Razali, M. K., Ahmad, H., Jusoh, H., & Choy, E. A. (2017). Place-making dalam Agenda Pembangunan Pelancongan (Place-making in Tourism Development Agenda). *Geografia-Malaysian Journal of Society and Space*, 13(1), Article 1. <http://ejournal.ukm.my/gmjss/article/view/16713>
- Resmawa, I. N., & Masrurroh, S. (2019). Konsep Dan Strategi Pengembangan Creative Tourism Pada Kampung Parikan Surabaya. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 25–30.
- Richards, G. (2020). Designing creative places: The role of creative tourism. *Annals of Tourism Research*, 85, 102922. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2020.102922>
- Rubianto, L. (2018). *Transformasi ruang kampung space menjadi place di kampung Tambak Asri Surabaya sebagai kampung berkelanjutan*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

- Sari, S. R., Harani, A. R., & Werdiningsih, H. (2017). PELESTARIAN DAN PENGEMBANGAN KAWASAN KOTA LAMA SEBAGAI LANDASAN BUDAYA KOTA SEMARANG. *MODUL*, 17(1), 49–55. <https://doi.org/10.14710/mdl.17.1.2017.49-55>
- Sujana, A. (2017). Adaptasi Bangunan Cagar Budaya Perspektif Indonesia. *Seminar Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia*, A083–A090. <https://doi.org/10.32315/sem.1.a083>
- Wirastari, V. A., & Suprihardjo, R. (2012). Pelestarian Kawasan Cagar Budaya Berbasis Partisipasi Masyarakat (Studi Kasus: Kawasan Cagar Budaya Bubutan, Surabaya). *Jurnal Teknik ITS*, 1(1), C63–C67. <https://doi.org/10.12962/j23373539.v1i1.1026>