

# IDENTIFIKASI PENERAPAN ATRIBUT *USE AND ACTIVITIES* DALAM *CREATIVE PLACEMAKING* PADA LOKANANTA BLOC SURAKARTA

Marchelia Gupita Sari<sup>1</sup>, Widasapta Sutapa<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pradita, email: marchelia.gupita@pradita.ac.id

<sup>2</sup>Program Studi Desain Interior, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pradita, email: widasapta.sutapa@pradita.ac.id

## ABSTRAK

*Lokananta Bloc, hasil adaptive reuse kompleks kawasan dan Bangunan Studio Lokananta Surakarta. Ditujukan sebagai “Titik Nol” Musik Indonesia. Lokananta bertransformasi sebagai destinasi wisata musik Indonesia dan ruang publik komersial insan kreatif. Pendekatan yang digunakan adalah placemaking. Makalah ini bertujuan mengidentifikasi dan mendeskripsikan key feature dari creative placemaking dalam pengembangan fase 1 kompleks bangunan. Untuk skala ruang interior, makalah ini mengidentifikasi indikator karakter ruang use and activity placemaking di Galeri Lokananta berdasarkan teori Creative Placemaking. Metode penelitian adalah kuasi-kualitatif karena mengambil indikator dari kajian pustaka ke dalam pengambilan data. Teknik pengambilan data adalah observasi lapangan, wawancara, dan studi literatur. Analisis data dilakukan photomapping dan interpretasi menggunakan tabel. Temuan penelitian adalah teridentifikasinya atribut uses and activities placemaking pada bangunan Lokananta secara keseluruhan. Key features yang menonjol adalah keragaman aktivitas kreatif yang ditawarkan. Indikator streetlife belum banyak terlihat di weekdays. Namun begitu, Lokananta mampu menyumbang vibrancy kota dengan menyediakan wadah bagi komunitas urban untuk mengembangkan kreativitas.*

**Kata kunci:** kreatif, Lokananta, placemaking, Surakarta,

### Info Artikel:

Dikirim: 26 Juli 2024; Revisi: 12 Agustus 2024; Diterima: 28 Agustus 2024; Diterbitkan: 30 September 2024



©2024 The Author(s). Published by Arsitekno, Architecture Program, Universitas Malikussaleh, Aceh, Indonesia under the Creative Commons Attribution 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

## 1. PENDAHULUAN

Studio Musik Lokananta di Kota Surakarta menorehkan peran penting dalam diseminasi musik Indonesia. Menjadi perusahaan negara pada Tahun 1956, berkiprah pada dekade-dekade berikutnya, hingga dinyatakan ‘pailit’ setelah pasarnya digerogoti para pembajak musik. Nama ‘Lokananta’ bermakna ‘*gamelan di kahyangan*’ yang memiliki nilai signifikansi tinggi. Kepala Dinas Tata Ruang Kota No. 646/40/I/2014 Penetapan bangunan yang dianggap telah memenuhi kriteria sebagai cagar budaya sesuai UU RI No. 11/2010 tentang Cagar Budaya [1]. Perusahaan Negara ‘Lokananta’, sesuai dengan PP Nomor 215 Tahun 1961, memiliki andil besar dalam pembuatan piring hitam atau *vinyl*, penerbitan buku, majalah, penerbitan yang berhubungan dengan keperluan RRI (Radio Republik Indonesia), dan menggelar pertunjukan-pertunjukan kesenian sebagai usaha hubungan masyarakat. Dalam perkembangannya, Lokananta mengempakkan sayap ke bidang komersial, tidak hanya untuk kebutuhan RRI saja. Legenda musik Indonesia lahir dari Lokananta pada dekade tahun 70-an dan 80-an, meliputi Gesang, Waldjinah, Bing Slamet, Titiek Puspa, dan Sam Saimun. Kesejarahannya yang panjang itulah menjadikan Studio Lokananta mengandung nilai saintifik berupa pengetahuan tentang teknik rekaman analog, pengolahan musik, dan pemutaran musik pada dekade tahun 1950-1990-an. Kualitas rekaman Lokananta juga dinilai baik di antara perusahaan rekaman di Jawa Tengah lainnya pada era

tersebut [2]. Nilai saintifik ini dapat merespons kebutuhan riset musik Indonesia di kancah riset dunia.



**Gambar 1. Lokasi dan Siteplan Lokananta Bloc**

Sumber : Adaptasi dari [3]

Kompleks Bangunan Lokananta terletak di Jl. A. Yani No.379 A, Kerten, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta. Dalam konstelasinya dengan sekitar, kompleks bangunan ini dapat dicapai hanya sekitar 10 menit berkendara dari Stasiun Purwosari dan dekat dengan Koridor BST (Batik Solo Trans). Dalam perkembangannya, Kompleks Bangunan Lokananta sempat tidak beroperasi. Kondisi ini menjadi isu yang sangat disayangkan. Jika ditilik dari segi lokasi, letaknya strategis di dalam Kota Surakarta, aksesibel, dan merupakan aset potensial sebagai tempat komunitas kreatif di Kota Surakarta, sekaligus dapat menghidupi keberlangsungan dirinya sendiri.

Di sisi lain, terdapat isu kebutuhan untuk tempat beraktivitas dan berekspresi bagi komunitas urban di suatu kota. Masyarakat perkotaan dewasa ini sudah semakin sulit mencari ruang untuk memenuhi kebutuhan ruang bersosial karena setiap sudut kota memiliki 'harga' yang harus ditebus dengan modal finansial besar. Komunitas urban mestinya dapat memanfaatkan ruang kota secara maksimal sesuai dengan aktivitasnya.

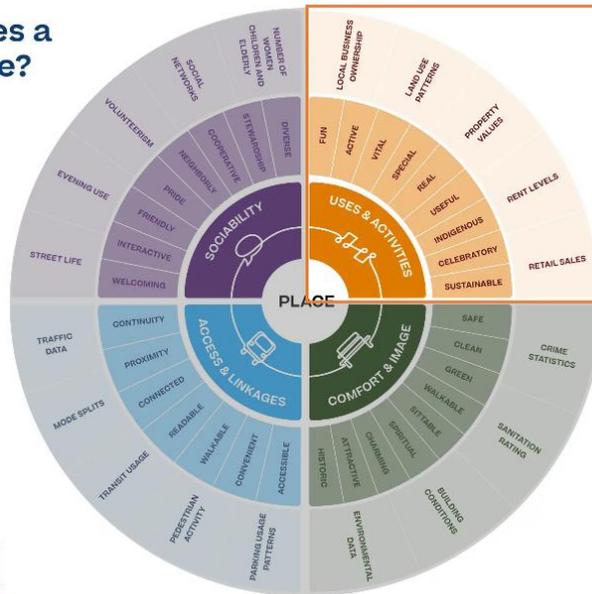
Menanggapi dua isu tersebut, semestinya pihak kota menilik struktur bangunan-bangunan yang *vacant* untuk dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan zaman. Dewasa ini telah terjadi pergeseran tujuan preservasi nilai ke alasan keuangan, bahkan untuk perkembangan teknologi. "*Zeitgeist*" adalah semangat zaman yang dibawa oleh suatu bangunan tanpa mengindahkan aspek kontemporer. Maka dari itu, perlu keseimbangan antara konteks kesejarahan dan nilai penting bangunan sehingga tidak sekadar terjebak oleh nostalgia atau malah menghilangkan nilai-nilai yang dibawa oleh bangunan. *Adaptive reuse* harus selaras dengan rencana kontekstual dalam perkembangan jaman, namun tidak menghilangkan jati diri bangunan. Senada dengan *placemaking*, bangunan pusaka (*heritage*) memberi komunitas lokal alasan yang kuat untuk melindungi lingkungan lokal mereka dan memperbaiki lingkungan kualitas hidup mereka dalam hal keberlanjutan. Selain itu, sejalan dengan *branding* Kota Surakarta sebagai kota budaya, maka perlu adanya strategi *placemaking* yang mengangkat program seni budaya untuk 'social opportunity' [4].

Angin segar bertiup tatkala proses revitalisasi Lokananta dilakukan pada Tahun 2022 oleh *Ruang Riang Millennial* di bawah pengawasan Perusahaan Pengelola Aset (PPA) menggunakan *branding* "Lokananta Bloc". Lokananta Bloc yang dibuka pada Tahun 2023 didaulat menjadi destinasi wisata cagar budaya sekaligus ruang kreatif publik komersial berbasis musik. Peresmian Lokananta Bloc dilakukan sebagai upaya revitalisasi untuk mempertahankan aset-aset yang ada. Lokananta memiliki visi menjadi *creative and commercial hub* bagi para musisi, seniman, dan UMKM lokal terkurasi sehingga dapat memberikan dampak sosial, pertumbuhan ekonomi, dan pelestarian budaya Indonesia. Lokananta diharapkan memiliki masa depan berkelanjutan dengan berfokus pada lima pilar bisnis, yaitu 1) museum/galeri, 2) studio rekaman, 3) area pertunjukan musik, seni, 4) area kuliner, dan 5) galeri UMKM terkurasi.

Lokananta Bloc menerapkan pola *placemaking* seperti *Bloc Space* lainnya, seperti di M Bloc, Pos Bloc, maupun JNM Bloc. Jika menilik *placemaking a la Bloc Space*, komunitas dan program aktivitas adalah nyawa. Aktor utama dari *placemaking* adalah komunitas karena mereka yang dapat memberikan gambaran sejarah lokasi, identitas, dan menjelaskan kebutuhan mereka sebagai pengguna terhadap ruang publik, mengkapitalisasi aset lokal, serta menggali inspirasi dan potensinya [5].

**What Makes a Great Place?**

**Project for Public Spaces**



**Gambar 2. Metode Place Diagram oleh Project for Public Space (PPS)**

Sumber: Adaptasi dari [6]

Organisasi *Project for Public Spaces* (PPS) telah memberikan formula 4 (empat) kunci utama pada *placemaking*, yaitu 1) *Access and Linkages*, 2) *Comfort and Image*, 3) *Uses and Activities*, dan 4) *Sociability*. Empat jenis *placemaking*, yaitu 1) *Standard Placemaking*, 2) *Strategic Placemaking*, 3) *Creative Placemaking*, dan 4) *Tactical Placemaking*. *Creative placemaking* memiliki karakteristik : 1) proyek atau aktivitas berfokus pada seni, budaya, dan kreativitas, 2) memanfaatkan lahan, bangunan, dan infrastruktur terbengkalai, 3) dapat membentuk identitas komunitas, 4) sebaiknya dikelola warga selingkungan, yang menghormati identitas lokal, 4) dapat menggerakkan ekonomi setempat [7]. Ruang publik yang baik tidak hanya dapat diukur semata-mata dari atribut fisik, namun harus dapat digunakan manusia sebagai sumber komunitas vital. Lebih jauh, *Project for Public Spaces* (PPS) menggunakan indikator *uses and activities* berupa karakter *fun, active, special, real, vital, useful, indigenous, celebratory, dan sustainable*.

*Place-based-orientation* menunjukkan bahwa aktivitas didasarkan pada hal-hal khusus mengenai tempat tersebut. Seperti yang dikemukakan benang utama dalam proses *Creative Placemaking* adalah membangun identitas dan lintasan sejarah suatu tempat – dengan semua anugerah dan beban apapun yang dibawa oleh sejarah. *Creative placemaking* berarti menciptakan sebuah tempat yang memiliki makna, diisi oleh kegiatan-kegiatan yang kreatif yang bertujuan untuk meningkatkan kelangsungan hidup bisnis lokal, pendukung pergerakan, memperluas jaringan, berbagi pengalaman, menginspirasi dan terinspirasi serta menjadi sumber daya bagi pelaku *placemaking* yang akan sangat mempengaruhi ekonomi kreatif [6], fokus pada budidaya aset manusia, fisik dan budaya lokal yang sudah ada. Komunitas membangun karakter dan cerita lokal yang khas.

Studi tentang eksistensi *creative hub* di Lokananta Bloc sudah dibahas secara makro [9] hanya saja, belum ada pembahasan spesifik tentang karakter ruang dalam Bangunan Galeri Lokananta secara mendetail. Selain itu, perlu melihat *creative placemaking* dengan indikator yang lebih spesifik. Oleh karena itu, pertanyaan penelitian yang diajukan adalah :

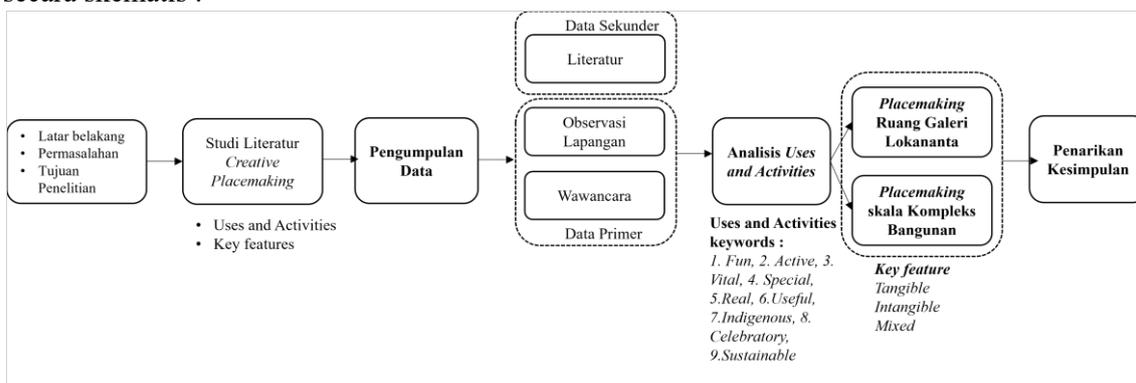
- 1) Seperti apakah penerapan *key features* dalam *creative placemaking* pada skala kompleks bangunan Lokananta Bloc?
- 2) Seperti apakah penerapan *creative placemaking*, terutama ditinjau dari indikator *uses and activity* pada skala bangunan Galeri Lokananta?

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seperti apa penerapan *key feature* dari ekspresi *creative placemaking* yang akan ada di pembahasan 3.1. Tujuan kedua adalah identifikasi penerapan indikator *uses and activity* pada *placemaking* museum Lokananta yang ada di pembahasan 3.2. Bagaimana fungsi, kegunaan, dan aktivitas yang diberikan museum Lokananta Surakarta melalui pendekatan *placemaking* menjadikan bangunan cagar budaya tersebut bermanfaat bagi masyarakat.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuasi-kualitatif (kualitatif sebagian). Kuasi-kualitatif berkembang karena mengikuti tradisi *post-positivistik* [10]. Penelitian kuasi-kualitatif menempatkan tinjauan pustaka pada bagian awal supaya peneliti dapat mengetahui adanya *gap* atau celah penelitian. Teori tentang prinsip *creative placemaking*, khususnya bagian *use and activities* dan *key feature* bukan hanya sebagai *background knowledge*, tetapi dipakai sebagai acuan melihat realita. Data yang dikumpulkan adalah data primer dan data sekunder berupa foto, gambar, dan uraian deskriptif mengenai penerapan prinsip *creative placemaking*. Teknik perolehan data melalui wawancara, observasi pada ruang dalam, dan ruang luar secara terjadwal (mengambil *weekday* atau hari biasa, *weekend* atau akhir pekan) di Kompleks Lokananta Bloc Solo untuk data primer. Untuk pengambilan data sekunder, peneliti melakukan studi literatur yang terkait dengan *placemaking*.

Temuan pada proses observasi terjadwal dan studi literatur dihimpun, diidentifikasi dalam bentuk tabel. Analisis data dilakukan dengan cara diinterpretasikan seperti apa *creative placemaking* yang dilakukan sehingga dapat diambil kesimpulan penelitian. Penggunaan indikator *uses and activity* bertujuan mengetahui bagaimana efektivitas *creative placemaking* pada kompleks Lokananta. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui terpenuhi atau tidaknya kebutuhan pengunjung sebagai pengguna ruang melalui fungsi baru yang ditawarkan di ruang-ruang Lokananta. Penelitian ini tidak menghasilkan teori baru, namun mendeskripsikan fenomena yang ada dan memahami sesuai dengan prinsip dari teori. Berikut merupakan tahapan penelitian secara skematis :



Gambar 3. Kerangka Berpikir Penelitian

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Indikator *uses and activities* dilihat dari skala mikro, yaitu ruang dalam bangunan Lokananta. Untuk *key feature* dari *creative placemaking* dapat dilihat dari skala meso, yaitu Kompleks Bangunan Lokananta.

3.1. Key Feature dari Creative Placemaking skala Kompleks Bangunan Lokananta

Tabel 1. Key Feature dari Creative Placemaking Expression

Tangible	Mixed	Intangible
1. Building Colors (and Style)	1. Festival and special events – diverse audiences gathering	1. Branding, marketing, advertising, and public relations
2. Art and Signage themes	2. Streetlife	2. History and heritage : famous people and events
3. Mural	3. Aural (sound) and olfactory sensations	3. Myths : fairy tales, legends, fiction , and entertainment tourism
4. Exhibitions	4. Formal and informal entertainment – exposure to art	
5. Public Art		
6. Theatre sets		

Sumber : Adaptasi dari [11]

Key feature Creative Placemaking [8], aspek Tangible, Kompleks Lokananta Surakarta memiliki bangunan tambahan berupa ‘Gerai Lokananta’ yang terdiri atas beberapa lingkup gerai: a) food and beverages, b) art gallery and experience, c) fashion, dan d) record store Lokananta. Secara fisik, keberadaan gerai ini memiliki langgam arsitektur yang sudah sesuaikan dari bangunan eksisting Galeri Lokananta. Untuk aspek 1) Building colors and style, dari foto yang dihimpun peneliti dapat dilihat bahwa revitalisasi Galeri Lokananta mempertahankan ciri khas bangunan era Tahun 1930-an. Elemen dinding dan entrance langgam ‘Art Deco’ menjadi ikon bangunan. Ragam jenis pintu dan jendela masih dipertahankan untuk memberikan kontinuitas visual. Entrance langgam Art Deco masih dipertahankan untuk penempatan signage Lokananta yang ikonik.



Gambar 4. Continuity atau kemenerusan fasad pada Langgam Art Deco

Sumber: Adaptasi dari [12], [13]

Dari aspek Intangible, program revitalisasi Lokananta memiliki 1.) kekuatan branding yang kontekstual dengan fungsi masa lalunya, yaitu sebagai ‘Titik Nol Musik Indonesia’. Branding musik ini dimuat berbagai kabar media daring, salah satunya berjudul “Lokananta, ‘Titik Nol’ Musik Indonesia yang Kini Hidup Kembali” [14]. Untuk aspek 2) History and heritage, mengenai orang ataupun notable event, teridentifikasi penokohan “Waljinah”, legenda genre musik keroncong, “Gesang”, “Ki Sabdo Narto” mewakili seniman di ruang pameran galeri Lokananta, “Soekarno”, tokoh penting dalam nasionalisme, dan musisi kontemporer “The White Shoes and the Couples Company (WSCC)”. Penokohan ini ada di Ruang Lini Masa, Ruang Bengawan Solo, Ruang Proklamasi, dan Ruang pameran temporer bertajuk ‘Lokananta Remastered’ (2023). Kejadian penting yang diasosiasikan pada Lokananta tidak dihilangkan, namun menjadi elemen penting di Lokananta Bloc, seperti debut dan perjalanan karir tokoh legendaris musik. Aspek 3) Myths, Lokananta memiliki semangat untuk mengangkat musik Indonesia dari awal muncul hingga era kontemporer berupa ruang untuk panggung skala besar yang ditujukan untuk festival musik dan ruang untuk kegiatan komunitas secara nasional. Myths dikemas dalam penceritaan jejak-jejak tokoh.

2) Art and Signage themes dapat dilihat pada nostalgia atau meromantisasi mobil operasional Lokananta yang dijadikan ikon halaman depan. Mobil operasional tersebut dicat merah dan dikontraskan dengan unsur lanskap bangunan yang netral. Lanskap bermaterial gravel, dengan tone abu-abu. Elemen murals, exhibitions, public arts, dan theatre sets teridentifikasi dalam

skema *siteplan* kompleks bangunan berikut:



**Gambar 5. Aspek *Tangible* pada Lokananta Bloc berdasarkan Teori McKinnon (2023)**

*Key features* pada *Creative Placemaking* dapat diamati dari eksistensi elemen fisik dan aktivitasnya di Kompleks bangunan Lokananta Surakarta yang beragam. Hal ini menunjukkan bahwa ketersediaan elemen *tangible* mampu membawa *vibrancy* pada kompleks bangunan Lokananta Surakarta. Penyediaan beragam fasilitas mendukung program aktivitas kesenian dan budaya. Fasilitas tersebut nampaknya mengikuti pola *Bloc Space*. Namun begitu, *key features* 'streetlife' pada Lokananta Bloc belum terindikasi seperti pada *M Bloc Space* Jakarta yang telah dapat mengaktifkan jalur *pedestrian* atau pejalan kaki di sekitar kompleks bangunan Lokananta. Walaupun begitu, gerai Lokananta yang terletak di depan area parkir kendaraan mobil memberikan akses dan keterbukaan yang baik. Kompleks bangunan Lokananta masih *permeable* dari pejalan kaki.



Gambar 6. Aspek *Mixed (Tangible-Intangible)* pada *Key Feature Creative Placemaking*  
 Sumber: Adaptasi dari [15]

### 3.2. Identifikasi Indikator Karakter Ruang dalam *Creative Placemaking* Galeri Lokananta

Tabel 2. Indikator Karakter di Ruang *Linimasa*

Indikator karakter ruang	Observasi dan Elemen Ruang sebagai Pendukung Indikator	Temuan (interpretasi)
1. <i>Fun</i>		a. Aktivitas : berfoto dan mengambil video b. Interpretasi karakter: penempatan objek pada dinding sebagai pemantik aktivitas c. Interior pendukung : dinding sebagai <i>background foto</i>
2. <i>Active</i>		a. Aktivitas : berfoto, ambil video, berkeliling mendengarkan narasi <i>guide</i> tentang periode kesejarahan Lokananta b. Interpretasi karakter : Pengunjung dapat mengelilingi vitrin sebagai <i>focal point</i> artefak c. Interior pendukung : Vitrin kaca sebagai <i>focal point</i> , digantung di tengah ruangan dengan suspensi kabel. Elemen fisik : dinding, <i>Vitrin</i> di tengah ruang berkonsep ' <i>floating</i> ' memantik pengunjung lebih eksplorasi ruang
3. <i>Vital</i> , 4. <i>Special</i> , 5. <i>Real</i> , 6. <i>Useful</i>		a. Aktivitas : berkeliling mendengarkan narasi <i>guide</i> b. Interpretasi karakter: pengunjung mengetahui nilai signifikansi kesejarahan dan autentitas bangunan Lokananta c. Interior pendukung : pemilihan objek pada dinding merupakan objek yang vital, spesial, dan <i>real</i> (autentik). <i>Blueprint</i> gedung Lokananta ditampilkan jelas.
7. <i>Indigenous</i>	Mempertahankan struktur <i>grid</i>	
8. <i>Celebratory</i>	Tidak ada aktivitas dan elemen ruang bersifat <i>celebratory</i>	
9. <i>Sustainable</i>	Penggunaan pencahayaan alami dari kusen jendela dan pintu	a. Interior pendukung : pencahayaan alami pada galeri Lokananta tidak merusak artefak ataupun model, namun menghemat energi untuk penerangan benda yang dipamerkan. Adanya pencahayaan alami kusen jendela dan pintu yang dipertahankan

Tabel 3. Indikator karakter untuk Ruang *Gamelan*

Indikator	Observasi dan Elemen Ruang sebagai Pendukung	Temuan (interpretasi)
1. <i>Fun</i> 2. <i>Active</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Aktivitas : menonton gamelan, mendengarkan narasi dari <i>guide</i></li> <li>b. Interpretasi: kurang terlihat karena tidak ada interaksi pengunjung dengan benda pameran</li> <li>c. Interior pendukung : elemen lantai. Peninggian lantai dan perbedaan warna untuk memisahkan zona pengunjung dan benda pameran</li> </ul>
3. <i>Vital</i> 4. <i>Special</i> 5. <i>Real</i> 6. <i>Useful</i> 7. <i>Indigenous</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Aktivitas : mendengarkan narasi dari <i>guide</i></li> <li>b. Interpretasi indikator : objek pameran</li> <li>c. Interior pendukung: tidak ada narasi penjelasan gamelan</li> </ul>
8. <i>Celebratory</i>	Tidak ada aktivitas bersifat <i>celebratory</i>	
9. <i>Sustainable</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Aktivitas : -</li> <li>b. Interpretasi indikator : dari segi fisik, penggunaan pencahayaan alami dan penghawaan</li> <li>c. Interior pendukung: <i>ceiling</i> dan jendela</li> </ul>

Tabel 4. Indikator Karakter di Ruang *Aneka Nada*

Indikator	Observasi dan Elemen Ruang sebagai Pendukung Indikator	Temuan (interpretasi)
1. <i>Fun</i> 2. <i>Active</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Aktivitas : pengunjung dapat mencari lagu legendaris Indonesia di katalog daring Irama Nusantara, mendengarkan lagu, mendengarkan narasi <i>guide</i></li> <li>b. Interpretasi indikator :</li> <li>c. Interior pendukung : meja untuk mengakses <i>tablet</i> katalog daring lagu legendaris Indonesia</li> </ul>
3. <i>Vital</i> 4. <i>Special</i> 5. <i>Real</i> 6. <i>Useful</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Aktivitas : pengunjung dapat mendengarkan lagu versi digital</li> <li>b. Interpretasi indikator : nilai saintifik</li> <li>c. Interior pendukung : rak setinggi ruangan dan pengaturan pita suara untuk kesan monumental</li> </ul>
7. <i>Indigenous</i>		
8. <i>Celebratory</i>	Tidak ada aktivitas bersifat <i>celebratory</i>	
9. <i>Sustainable</i>	Pencahayaan alami dan penghawaan alami	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Aktivitas : -</li> <li>b. Interpretasi indikator : elemen fisik</li> <li>c. Interior pendukung : jendela untuk pencahayaan alami dan ruangan dengan pintu terbuka untuk penghawaan alami ruangan</li> </ul>

Tabel 5. Indikator karakter untuk Ruang Bengawan Solo

Indikator	Observasi dan Elemen Ruang sebagai Pendukung	Temuan (interpretasi)
1. <i>Fun</i> 2. <i>Active</i>		a. Aktivitas : berfoto dan ambil video b. Interpretasi indikator : ruangan yang <i>immersive</i> c. Interior pendukung : Dinding sebagai sarana <i>Video Mapping Projector</i> visualisasi produksi lagu
3. <i>Vital</i> 4. <i>Special</i> 5. <i>Real</i> 6. <i>Useful</i>		a. Aktivitas : membaca alur proses produksi lagu dan distribusi lagu b. Interpretasi indikator : ruangan <i>immersive</i> untuk edukasi c. Interior pendukung : Dinding sebagai sarana <i>Video Mapping Projector</i>
7. <i>Indigenous</i>	Mempertahankan struktur ruangan menjadi Ruang Bengawan Solo	
8. <i>Celebratory</i>	Tidak ada aktivitas bersifat <i>celebratory</i>	
9. <i>Sustainable</i>	-	-

Tabel 6. Indikator Karakter Aneka Nada

Indikator	Observasi dan Elemen Ruang sebagai Pendukung	Temuan (interpretasi)
1. <i>Fun</i> 2. <i>Active</i>		a. Aktivitas : berfoto, ambil video, mendengarkan musik b. Interpretasi karakter <i>fun</i> : Objek ditempel di dinding menjadi <i>background</i> berfoto dan video oleh pengunjung c. Interior pendukung : <i>furniture</i> kursi di tengah ruangan
3. <i>Vital</i> 4. <i>Special</i> 5. <i>Real</i> 6. <i>Useful</i>		a. Aktivitas : berkeliling mendengarkan narasi <i>guide</i> b. Interpretasi karakter c. Interior pendukung : artefak dan model pada dinding
7. <i>Indigenous</i>	Mempertahankan struktur ruangan menjadi Ruang Aneka Nada.	
8. <i>Celebratory</i>	Tidak ada aktivitas bersifat <i>celebratory</i>	
9. <i>Sustainable</i>		a. Interior pendukung : kusen jendela yang dipertahankan sebagai elemen fasad dan sebagai elemen pencahayaan alami

Tabel 7. Karakter Indikator Ruang Proklamasi

Indikator	Observasi dan Elemen Ruang sebagai Pendukung	Temuan (interpretasi)
1. <i>Fun</i> 2. <i>Active</i> 3. <i>Vital</i> 4. <i>Special</i> 5. <i>Real</i> 6. <i>Useful</i>		a. Aktivitas : mendengarkan rekaman pidato Presiden Soekarno b. Interpretasi karakter <i>fun</i> : nostalgia pada era kemerdekaan Republik Indonesia dengan pengalaman audio dan visual c. Interior pendukung : kain atau <i>fabric</i> dan <i>video mapping projector</i>

Indikator	Observasi dan Elemen Ruang sebagai Pendukung	Temuan (interpretasi)
7. <i>Indigenous</i> 8. <i>Celebratory</i>	Mempertahankan struktur bangunan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Aktivitas : apresiasi <i>event</i> bersejarah Indonesia</li> <li>b. Interpretasi karakter: penokohan ‘Soekarno’</li> <li>c. Interior pendukung : kesan <i>flowy</i> dari material instalasi, <i>lighting</i> temaram, angin dan suhu ruangan, dan suara yang memberikan kesan khidmat</li> </ul>
9. <i>Sustainable</i>	Menggunakan material <i>fabric</i> atau kain pada instalasi seni di ruangan	

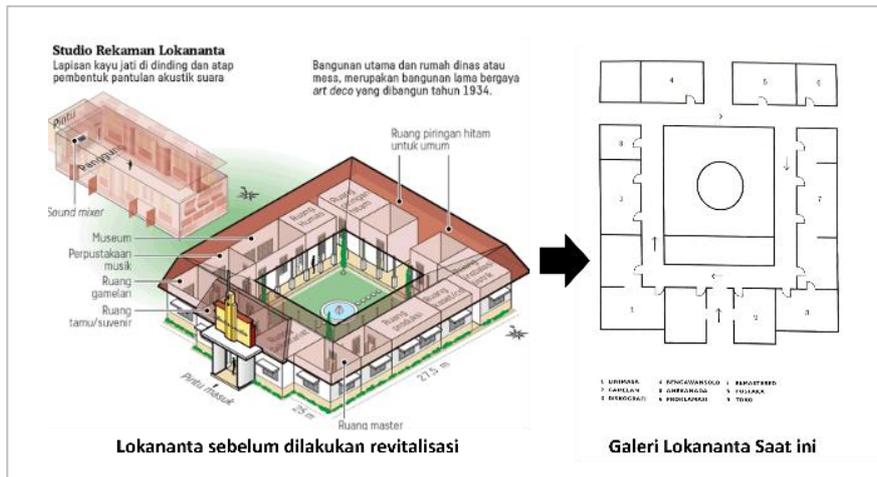
Tabel 8. Karakter Indikator Ruang Pameran Temporer ‘*Lokananta Remastered*’

Indikator Karakter	Observasi dan Elemen Ruang sebagai Pendukung	Temuan (interpretasi)
1. <i>Fun</i> 2. <i>Active</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Aktivitas : melihat pameran, mencoba teknologi analog, mendengarkan karya album lokal Indonesia,</li> <li>b. Interpretasi karakter : ruang bersifat interaktif. Pengunjung mengalami pengalaman audio (dari kaset), dan pengalaman visual (dari 6 instalasi seni)</li> <li>c. Interior pendukung: seni instalasi, layout <i>display</i> pameran temporer dengan <i>tone</i> material kayu</li> </ul>
3. <i>Vital</i> 4. <i>Special</i> 5. <i>Real</i> 6. <i>Useful</i>	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Aktivitas : duduk bersantai, membaca <i>zine</i> musik, terbitan musik, dan melihat foto dokumentasi skena musik Indonesia</li> <li>b. Interpretasi karakter : pengunjung dapat mengapresiasi komunitas musik Indonesia, baik musisi mapan maupun indie dalam periode hingga era kontemporer</li> <li>c. Interior pendukung: meja dan kursi santai untuk mengeksplorasi arsip dan benda pameran</li> </ul>
7. <i>Indigenous</i>	Mempertahankan struktur dari bangunan lama. <i>Tone</i> material yang ditambahkan adalah kesan material kayu yang <i>warm</i> atau hangat yang identik dengan kesan ‘ <i>retro</i> ’, ‘ <i>vintage</i> ’, dan <i>nostalgia</i> .	
8. <i>Celebratory</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Aktivitas : apresiasi musisi Indonesia</li> <li>b. Interpretasi karakter : apresiasi kepada musisi lokal Indonesia sampai era kontemporer</li> <li>c. Interior pendukung : meja dan kursi santai untuk mendengarkan musik dekade terdahulu sampai era kontemporer</li> </ul>
9. <i>Sustainable</i>		Interior pendukung : penggunaan material alami sebagai <i>furniture</i> , <i>display</i> pameran, dan beberapa panel dinding bernuansa kayu

Tabel 9. Indikator Karakter Ruang pada Lokananta Bloc

No.	Indikator Karakter Ruang	1 R. Linimasa	2 R. Gamelan	3 R. Aneka Nada	4 R. Bengawan Solo	5 R. Proklamasi	6 R. Temporer
1.	<i>Fun</i>	V	V	V	V	V	V
2.	<i>Active</i>	-	-	V	V	V	V

No.	Indikator Karakter Ruang	Indikator					
		1 R. Linimasa	2 R. Gamelan	3 R. Aneka Nada	4 R. Bengawan Solo	5 R. Proklamasi	6 R. Temporer
3.	<i>Vital</i>	√	√	√	√	√	√
4.	<i>Special</i>	√	√	√	√	√	√
5.	<i>Real</i>	√	√	√	√	-	√
6.	<i>Useful</i>	√	√	√	√	√	√
7.	<i>Indigenous</i>	√	√	√	√	√	√
8.	<i>Celebratory</i>	-	-	-	√	√	√
9.	<i>Sustainable</i>	√	√	√	√	-	√
Total dari indikator		7 / 9	8 / 9	8 / 9	8 / 9	7 / 9	9 / 9



Gambar 7. Kemenerusan atau *continuity* ruang-ruang di Galeri Lokananta

Sumber: Adaptasi dari [16]

Dari tabel dan gambar yang telah disajikan dapat disimpulkan indikator karakter *placemaking* yang paling terlihat adalah “*indigenous*”. Adanya ‘*continuity*’ atau *kemenerusan* sebagai prinsip *adaptive reuse* menjadi argumentasi indikator ini. Kemenerusan pola ruang dari masa ke masa karena minimnya intervensi perubahan yang dilakukan oleh arsitek. Hal ini untuk menjaga nilai signifikansi bangunan. Galeri Lokananta masih mempertahankan ruangan berpola *grid* dengan keberadaan selasar terbuka dan *innercourt* di tengah. Tata Lanskap ruang luar berubah. Lanskap ruang luar masih mempertahankan elemen air berupa kolam walaupun menjadi desain yang lebih kontemporer.



Gambar 8. Kemenerusan elemen *innercourt* adanya kolam

Indikator “*fun*”, “*active*”, ada di ruang-ruang yang interaktif dengan benda pameran, terutama pada ruang pameran temporer yang diisi oleh pameran “*Lokananta Remastered*”. Indikator “*celebratory*” ditemui di ruang dengan narasi penokohan. Indikator “*sustainable*” terlihat jelas pada pencahayaan alami karena bangunan memiliki sumber cahaya matahari melimpah di *innercourt*, serta mempertahankan letak jendela dan mengatur *layout* pameran sehingga sinar matahari dapat masuk ke dalam ruangan tanpa merusak benda pameran.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Ditinjau pada indikator *uses and activities* dan *key features*, proses *creative placemaking* Lokananta Bloc tergolong berhasil berdasarkan teori '*Creative Placemaking*' [8] aspek *tangible*, *intangible*, dan *mixed*. Keberagaman program kreatif yang berhasil diselenggarakan pada Lokananta Bloc memberi beragam pilihan pada pengunjung. Melalui penerapan indikator *uses and activity* pada *placemaking* Gedung Lokananta, pengunjung mendapat nilai budaya dan sosial. Eksistensi *uses and activities* pada Lokananta Bloc memberikan gambaran fungsi baru pada suatu tempat memang kontekstual dengan nilai-nilai yang dibawanya sekaligus memenuhi kebutuhan masyarakat.

Pada kasus Lokananta Bloc, pengelola tidak menghilangkan fungsi asli dari Gedung Lokananta sebelum direvitalisasi. Proses *creative placemaking* Lokananta Bloc mentransformasi Bangunan Cagar Budaya (BCB) menjadi ruang yang berkualitas. Meskipun demikian, perlu adanya evaluasi secara terukur tentang pelibatan komunitas lokal, terutama pada komunitas skena musik dalam perkembangan kebutuhan, dan kebudayaan. Evaluasi yang sifatnya terukur diperlukan [17]. Keterbatasan penelitian ini adalah tidak mencakup metode *Place Diagram* bagian *uses and activities* pada tingkatan radius yang lebih luas. Maka dari itu, penelitian ini semestinya dilanjutkan dengan menyertakan *impact* ke lingkungan sekitar. Selain itu, dari hasil penelitian tentang *creative placemaking* melibatkan berbagai macam lintas disiplin ilmu [18].

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada *Project Manager* Lokananta Bloc atas korespondensi data yang diperlukan untuk keberlangsungan penelitian selama ini. Kami berterima kasih kepada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pradita yang telah bersedia menaungi kami sehingga kolaborasi penelitian lintas disiplin ilmu ini dapat diwujudkan. Kami berterima kasih kepada Sdr. Stefanus Rifaldo untuk proses pengolahan data penelitian. Semoga penelitian lintas program studi dapat senantiasa berlanjut.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. K. Hastuti, U. Yulia, and Y. S. Dadtun, "Peningkatan daya saing Lokananta sebagai destinasi wisata sejarah di Surakarta," *Pros. PKMCSR*, vol. 2, no. 2019, pp. 1020–1027.
- [2] D. R. Puguh, "Perusahaan rekaman Lokananta, 1956-1990-an: Perkembangan produksi dan kiprahnya dalam penyebaran seni pertunjukan Jawa Surakarta," *Sasdaya Gadjah Mada J. Humanit.*, vol. 2, no. 2, pp. 425–450, 2018.
- [3] Google Maps, "Lokananta Bloc · CQVW+49P, Kerten, Laweyan, Surakarta City, Central Java 57143," Lokananta Bloc, Kerten, Laweyan, Surakarta City, Central Java 57143. Accessed: Aug. 28, 2024. [Online]. Available: [https://www.google.com/maps/place/Lokananta+Bloc/@-7.558062,110.7937509,441m/data=!3m1!1e3!4m6!3m5!1s0x2e7a158e5c622e63:0xca1c7174693cd1f7!8m2!3d-7.5577331!4d110.7954845!16s%2Fg%2F11kc04\\_ff8?entry=ttu&g\\_ep=EgoyMDI0MDgyMy4wIKXMDSoASAFQAw%3D%3D](https://www.google.com/maps/place/Lokananta+Bloc/@-7.558062,110.7937509,441m/data=!3m1!1e3!4m6!3m5!1s0x2e7a158e5c622e63:0xca1c7174693cd1f7!8m2!3d-7.5577331!4d110.7954845!16s%2Fg%2F11kc04_ff8?entry=ttu&g_ep=EgoyMDI0MDgyMy4wIKXMDSoASAFQAw%3D%3D)
- [4] M. A. Wyckoff, "Definition of placemaking: Four different types," *Plan. Zoning News*, vol. 32, no. 3, p. 1, 2014.
- [5] S. M. Bagiouk and E. Sofianou, "Historic buildings and urban area revitalisation through placemaking: A case study," 2020.
- [6] Project for Public Spaces, "What makes a successful place?," Project for Public Spaces. Accessed: Aug. 28, 2024. [Online]. Available: <https://www.pps.org/article/grplacefeat>
- [7] Y. G. Surarjo, *Cerita tentang placemaking*. M Bloc Academy.
- [8] C. McKinnon and A. Schrag, "Understanding creative placemaking: A literature review," 2023.
- [9] D. F. Amanda and W. Nurjayanti, "Eksistensi creative hub terhadap minat pengunjung di Cagar Budaya Lokananta, Surakarta," in *Prosiding (SIAR) Seminar Ilmiah Arsitektur*, 2024, pp. 67–76.
- [10] B. Bungin and Ciq. nCIQaR, "Post-qualitative social research methods: Kuantitatif-kualitatif-mixed methods positivism-postpositivism-phenomenology-postmodern," 2020.
- [11] C. McKinnon and A. Schrag, "Understanding creative placemaking: A literature review," 2023.
- [12] M. H. Asyhad, "Sejarah industri musik Indonesia: Lokananta, dokumentasi kebudayaan musik - intisari," Intisari. Accessed: Sep. 08, 2024. [Online]. Available: <https://intisari.grid.id/read/0335085/sejarah-industri-musik-indonesia-lokananta-dokumentasi-kebudayaan-musik>

- [13] "Facebook Solo Zaman Dulu," Facebook. Accessed: Sep. 08, 2024. [Online]. Available: [https://web.facebook.com/solozamandulu/photos/a.133629957289703/330140850971945/?type=3&locale=id\\_ID&\\_rdc=1&\\_rdr](https://web.facebook.com/solozamandulu/photos/a.133629957289703/330140850971945/?type=3&locale=id_ID&_rdc=1&_rdr)
- [14] "Lokananta, 'Titik Nol' musik Indonesia yang kini hidup kembali," *Republika*, p. <https://www.republika.id/posts/41554/lokananta-titik-nol-musik-indonesia-yang-kini-hidup-kembali>.
- [15] "Lokananta (@lokanantabloc) • Instagram profile." Accessed: Sep. 08, 2024. [Online]. Available: <https://www.instagram.com/lokanantabloc/>
- [16] D. Indratno, "Di Lokananta, rekaman proklamasi itu tersimpan," *kompas.id*. Accessed: Aug. 28, 2024. [Online]. Available: [https://www.kompas.id/baca/kompas\\_multimedia/di-lokananta-rekaman-proklamasi-itu-tersimpan](https://www.kompas.id/baca/kompas_multimedia/di-lokananta-rekaman-proklamasi-itu-tersimpan)
- [17] M. J. Stern, "Measuring the outcomes of creative placemaking," in *Transatlantic Symposium. The Role of Artists & the Arts in Urban Resilience Baltimore, Social Impact of the Arts Project, Baltimore, 2014. Proceedings...*, Baltimore, 2014, pp. 84–95.
- [18] N. Basaraba, "The emergence of creative and digital place-making: A scoping review across disciplines," *New Media Soc.*, vol. 25, no. 6, pp. 1470–1497, 2023.