



<https://terbitan.potlot.id/index.php/jurnalekspresiestetik/index>

CRAFTOPIA HERITAGE : MEMBENDAKAN WARISAN BUDAYA TAK BENDA KOTA SEMARANG MELALUI PASAR SENI RUPA

Ari Eko Budiyanto¹⁾, Singgih Adhi Prasetyo²⁾, Rofian³⁾

Universitas Ngudi Waluyo¹⁾, Universitas PGRI Semarang²⁾³⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis tentang ragam warisan budaya tak benda kota Semarang, serta pola pewarisan budaya melalui aktivitas pasar seni rupa pada komunitas dan ekosistem masyarakat di kota Semarang. Warisan budaya tak benda merupakan berbagai perwujudan ekspresi pengetahuan dan keterampilan yang tumbuh disuatu lingkup tertentu dan diwariskan dari generasi ke generasi yang berwujud budaya tak benda. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus dan etnografi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, studi pustaka dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan reduksi data, penyajian data, verifikasi data. Hasil penelitian ini yaitu : (1) penjabaran program pelestarian warisan budaya tak benda kota Semarang melalui program *Craftopia Heritage*, (2) tujuh ragam warisan budaya tak benda kota Semarang, dan (3) pengkayaan seni rupa sebagai media pelestarian warisan budaya tak benda kota Semarang dalam pasar seni rupa dengan memanfaatkan ruang-ruang publik yang strategis.

Kata Kunci: *Craftopia heritage*; Warisan budaya tak benda; Pasar seni rupa.

History Article

Received (7 Mei 2025)

Approved (20 Mei 2025)

Published (2 Juni 2025)

How to Cite

Budiyanto, Ari Eko & Prasetyo, Singgih Adhi & Rofian (2025). *Craftopia Heritage : Membendakan Warisan Budaya Tak Benda Kota Semarang Melalui Pasar Seni Rupa*. JEE-Potlot Publisher, 3(1),1-9

Coressponding Author:

Jl. Diponegoro No. 186, Ungaran Kabupaten Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ Kinjenkissme@gmail.com, singgihadhi@upgris.ac.id, rofian@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Semarang sebagai poros seluruh wilayah Pantai Utara Jawa Tengah memiliki sejarah maritim dengan pelabuhannya yang menjadi sentral perdagangan dan akulturasi budaya. Pelabuhan Tanjung Mas Semarang menjadi prasarana transportasi laut terpenting sejak era kolonial. Dibangun pada abad ke-19 oleh pemerintah Kolonial Belanda sebagai gerbang perdagangan penghubung Jawa Tengah dengan daerah lain. Pelabuhan ini juga menjadi pusat aktivitas pelayaran banyak kapal yang berlabuh. Setelah Indonesia merdeka, pelabuhan ini menjadi pelabuhan terbesar di Indonesia yang mendukung lalu lintas barang skala internasional. Dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan logistik, pelabuhan ini terus mengalami modernisasi. Pembangunan infrastruktur dan fasilitas penunjang dilakukan untuk meningkatkan efisiensi dan kapasitasnya.

Sehingga dari perdagangan laut tersebut membentuk budaya maritim di Semarang. Semisal dalam hal komunitas, kuliner, arsitektur, pemukiman, seni dan tradisi, juga kesadaran ekologi. Interaksi dan karakter sosial masyarakatnya menjadikan Semarang memiliki tradisi dan kehidupan multikultural. Kemaritiman juga menghasilkan berbagai kebudayaan yang menarik. Semisal menu-menu kuliner dari bermacam jenis makanan yang berasal dari hasil laut. Permukiman di kawasan pelabuhan memiliki tinggalan bangunan bersejarah yang mencerminkan gaya arsitektur negara-negara di Eropa. Tarian dan lagu-lagu tradisional banyak menggambarkan tema laut, nelayan, dan perjalanan laut. Merupakan hasil penghormatan dari masyarakatnya dalam membangun kesadaran tentang pentingnya menjaga ekosistem laut dan melestarikan lingkungan pesisir. Menjadikannya bagian penting sebagai warisan budaya kota.

Etnis-etnis yang berkembang hingga kini juga membentuk komunitas dan hunian berupa kampung dan kawasan perkantoran. Maka ada Kampung Jawa, Kampung Tionghoa, Kampung Arab, dan Kawasan Eropa di Kota Semarang. Semisal, pada peninggalan Eropa berupa bangunan-bangunan Kolonial Pemerintahan Hindia Belanda di Kawasan Kota Lama Semarang yang dahulu berfungsi sebagai pusat administrasi. Dengan luas kisaran 31 hektar kawasan ini dulunya dipenuhi bangunan kantor, gereja, restoran, dan rumah bagi kepentingan Kolonial Belanda. Dari perkampungan Jawa, Arab, dan Tionghoa, menjadi lebih berkembang dengan adanya hunian, festival tahunan, pasar, dan tempat ibadah.

Pelestarian dalam sebuah istilah sebagai kegiatan atau yang dilakukan secara terus menerus, terarah dan terpadu guna mewujudkan tujuan tertentu yang mencerminkan adanya sesuatu yang tetap dan abadi, bersifat dinamis, luwes, dan selektif. Pelestarian budaya lokal adalah mempertahankan nilai-nilai seni budaya, nilai tradisional dengan mengembangkan perwujudan yang bersifat dinamis, serta menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang selalu berubah dan berkembang (Jacobus, 2006:115).

Dalam Undang-undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya disebutkan pada Pasal 1 (23) bahwa: Perlindungan adalah upaya mencegah dan menanggulangi dari kerusakan, kehancuran, atau kemusnahan dengan cara Penyelamatan, Pengamanan, Zonasi, Pemeliharaan, dan Pemugaran cagar budaya.

Pelestarian budaya lokal kota Semarang, atau budaya yang tumbuh di daerah ini harus menjadi tanggung jawab bersama oleh Masyarakat setempat. Selain perlindungan secara fisik warisan budaya tak benda (WBTB) kota Semarang, juga harus dijaga untuk melestarikan warisan budaya bangsa dan warisan umat manusia, meningkatkan harkat dan martabat bangsa melalui Cagar Budaya, memperkuat kepribadian bangsa; meningkatkan kesejahteraan rakyat, dan mempromosikan warisan budaya bangsa kepada masyarakat internasional.

Bisa disimpulkan bahwa Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) Kota Semarang berupa nilai-nilai sosial interaksi masyarakatnya, bahasa/ dialog, cara berpakaian dan desain busana, resep dan menu makanan/ obat-obatan, tatanan hunian, penyelenggaraan-penyelenggaraan festival kebudayaannya, dan bentuk kesenian dari komunitas-komunitas seni yang terbentuk. Bahasa dan dialek kesehariannya, logat "semarangan" adalah bukti percampuran etnis yang ada. Toleransi dan keharmonisan dari keberagaman perbedaan menjadi identitas utama masyarakatnya. Kota ini menawarkan pengalaman berbudaya yang unik bagi penduduk lokal maupun para pendatang.

"*Craftopia Heritage* Membendakan Warisan Budaya Tak Berbenda Melalui Pasar Seni Rupa" adalah konsep yang menjadikan seni rupa sebagai media konservasi budaya. Kegiatan kolaboratif berupa pendokumentasian, representasi dan interpretasi Warisan Budaya Tak Benda (WBTB). Dalam bentuk arsip, katalog, gambar, ilustrasi, grafis, instalasi, fotografi, animasi, art video, komik, baik manual maupun digital. "*Craftopia Heritage*" adalah penjabaran kerajinan (*craft*), warisan tradisi (*heritage*), dan pelestarian berkelanjutan (*konservasi*).

"*Craftopia Heritage* Membendakan Warisan Budaya Tak Berbenda Melalui Pasar Seni Rupa" ini bertujuan mendorong kemajuan kinerja seniman dalam mengelola kebudayaannya menjadi materi karya. Fungsi program ini adalah sebagai upaya pelestarian budaya, sarana tampil beragam kesenian, presentasi bermacam teknik dan keterampilan dalam membuat barang dan tempat berbagi pengetahuan tradisional mengenai menu, busana, desain hunian, obat herbal, pola pertanian, juga cara-cara hidup.

Hal tersebut merupakan kebudayaan yang bisa digolongkan kedalam Warisan Budaya Tak Benda (WBTB). Menjadi penting diketahui, karena elemen-elemen budaya yang tidak berwujud fisik (kebendaan) di Kota Semarang memiliki banyak potensi. Apa yang akan kami kerjakan bertujuan untuk menemukan dan menginterpretasi hal-hal tersebut secara estetika. Menggunakan pendekatan karya-karya visual berbasis keilmuan seni rupa dan pemanfaatan limbah.

Dari penyajian ini bisa diambil garis besar bahwa pentingnya mempertahankan warisan budaya, dalam hal ini WBTB sebagai asset budaya yang harus tetap ada dan dilestarikan. Adapun permasalahan dalam penulisan ini adalah, apasajakah bentuk warisan budaya tak benda (WTB) kota Semarang? Apa peran seni rupa dalam pelestarian WTB pada kegiatan *Craftopia Heritage*?

METODE

Menurut Sugiyono (2019), Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Penelitian *Craftopia Heritage* dilaksanakan di Kota Semarang dengan fokus utama pada warisan budaya tak benda yang berkembang di tengah masyarakat urban yang multikultural. Mengingat sifat objek penelitian yang bersifat kultural, simbolik, dan kontekstual, maka pendekatan yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode studi kasus dan etnografi. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali makna, nilai, dan praktik budaya masyarakat secara mendalam serta merekam proses pewarisan tradisi secara alami di lokasi penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan tokoh budaya, pelaku seni, pengrajin dan pemerhati seni, serta masyarakat lokal dengan dokumentasi terhadap kegiatan budaya, artefak, dan arsip terkait. Selain itu, sejarah lisan (*oral history*) digunakan untuk menggali memori kolektif dan narasi subyektif dari para pelaku sejarah atau pewaris tradisi secara langsung. Keabsahan dan kevalidan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, baik triangulasi sumber (berbagai informan), triangulasi teknik (menggabungkan wawancara, observasi, dan dokumentasi), maupun triangulasi waktu (pengumpulan data dalam momen yang berbeda). Validitas juga diperkuat dengan proses member check, yakni mengonfirmasi kembali hasil temuan kepada narasumber agar makna yang direpresentasikan tetap autentik dan tidak terdistorsi oleh interpretasi peneliti agar data yang diperoleh secara keseluruhan bisa dilakukan analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

CRAFTOPIA HERITAGE

Perkembangan seni sebuah kota bisa melambat karena keterbatasan pengelolaan. Kurangnya ruang seni, menurunnya apresiasi publik, dan ekosistem seninya monoton. Sehingga pemberitaan, promo, arsip, pengelolaan media, hingga

kolaborasi dengan jaringan yang lebih luas menjadi tak menarik. Atau bisa dikatakan sulit mencari peluang lebih baik.

Seni adalah hak ekspresi personal dan komunal masyarakat yang harus dipertahankan sebagai kebudayaan. Seharusnya mampu menjadi daya tarik dalam meningkatkan ekonomi kreatif. Ada format dan pola yang bisa dikaji, bagaimana seniman berdaya-guna bisa menikmati hasil secara komersil. Program *Craftopia Heritage* bertujuan untuk menggalang kreatifitas dalam menciptakan inovasi yang keberlanjutan. Mewujudkan pendayagunaan ruang publik berbasis kebudayaan dengan bekerjasama dengan museum dan ruang publik lainnya. Karena masyarakat punya hak akses atas informasi dan menggunakan fasilitas di pendayagunaan ruang publik strategis.

Program *Craftopia Heritage* dirancang oleh tim praktisi seni yang tergabung dalam struktur kelembagaan Maretha Hati Natara Foundation di Semarang. Untuk mendukung pemanfaatan hasil Kelola dana abadi kebudayaan program layanan produksi kegiatan kebudayaan kategori pendayagunaan ruang publik dari kementerian kebudayaan republik Indonesia. Program Kolaborasi Kementerian Kebudayaan Republik Indonesia, DANA INDONESIA, LPDP, dan Maretha Hati Natara Foundation dilaksanakan selama 1 tahun dari akhir tahun 2024 sampai dengan akhir 2025.

Target kegiatan *Craftopia Heritage* adalah memanfaatkan keilmuan seni rupa dalam peningkatan kualitas Pendidikan dan apresiasi Masyarakat terhadap Upaya pelestarian lingkungan, relevansi kebudayaan dan keberlanjutan ekosistem ekonomi kreatif di ruang-ruang publik.

Program *Craftopia Heritage* membantu dalam pelestarian Warisan Budaya Tak Benda dengan cara memperkenalkan, mempromosikan, dan melestarikan karya seni yang mencerminkan nilai-nilai budaya tradisional dan kontemporer. Ini memainkan peran penting dalam mencegah kepunahan budaya dan melestarikan warisan budaya untuk generasi mendatang.

Sebagai sarana pendidikan yang efektif untuk masyarakat dalam memahami dan menghargai seni dan budaya. Melalui pameran seni, diskusi, dan workshop, peserta dapat belajar lebih dalam tentang sejarah, teknik, dan makna di balik karya seni yang dipamerkan. Selain itu, *Craftopia Heritage* memberikan dukungan ekonomi bagi seniman lokal dengan memberikan platform untuk memamerkan dan menjual karya seni mereka. Ini tidak hanya membantu meningkatkan pendapatan para seniman, tetapi juga memperkuat ekosistem seni dan budaya melalui pendayagunaan ruang publik strategis sebagai pusat kebudayaan yang aktif dan inovatif melalui pertukaran ide yang beragam.

Craftopia Heritage memberikan kesempatan bagi seniman untuk mengembangkan keterampilan seni mereka dan memperluas pengalaman dalam mempresentasikan karya mereka kepada publik. Ini dapat membantu dalam

mengasah bakat mereka dan meningkatkan profesionalisme sebagai seniman. Fasilitas kolaborasi dan jaringan kebudayaan, serta menciptakan kesempatan untuk pertukaran ide, pengalaman, dan kerja sama dalam pengembangan proyek seni dan budaya yang lebih besar dan lebih kompleks.

Melalui interaksi langsung dengan karya seni dan seniman, program ini meningkatkan apresiasi terhadap seni di kalangan peserta, yang dapat membawa dampak positif dalam mendorong kegiatan seni lebih lanjut. Program ini akan memperkuat rasa kebersamaan dan identitas bagi Warga Kota Semarang. Menciptakan lingkungan inklusif dan membangun hubungan yang lebih dekat antar anggota komunitas.

WARISAN BUDAYA TAK BENDA KOTA SEMARANG

Program *Craftopia Heritage* sebagai kegiatan pemetaan Warisan Budaya Tak Benda kota Semarang, dengan program riset dan pengkayaan visual, didapatkan tujuh produk pewarisan Budaya Tak Benda yang masih dilestarikan di kota Semarang. Adapun diantaranya, sebagai berikut:

1. Ragam warisan dengan tema; **Laut Membentuk Sejarah Pesisir Kota Semarang**. Dalam catatan ada kegiatan Sedekah Laut atau Merti Laut yang masih dipertahankan sebagai simbol kekuatan kolektif masyarakat pesisir. Di Tambak Lorok Semarang, dengan keanggotaan 850 nelayan yang tergabung dalam Paguyuban Kelompok Usaha Bersama. Mereka secara swadaya mengadakan “Sedekah Laut” setiap Bulan Suro sebagai ritual musim tangkap ikan. Dengan doa bersama, sajian makanan, gelaran wayang kulit, festival layang-layang, panggung seni, dan bersih pantai.
2. Ragam warisan budaya berikutnya yakni tema; **Cerita Mistik Perisai Konservasi Arsitektur Kolonial**. Mistik pada peninggalan bangunan kolonial berfungsi untuk memahami dampak “*kolonialisme*”. Atau secara tak langsung cerita-cerita mistik ini juga berfungsi melindungi peninggalan arsitektur kolonial sebagai cagar budaya.
3. Ragam warisan budaya tema; **Ngesti Pandowo Bertahan Dengan “Wayang On The Street”**. Suguhan wayang orang berbentuk *Wayang On The Street* merupakan inisiatif konservasi antara seniman, pemerintah, pemangku kepentingan, interaksi lintas komunitas, dan upaya pendayagunaan ruang publik. Upaya kolaborasi juga termasuk WBTB untuk memberikan Komunitas Wayang Orang Ngesti Pandowo kesempatan tampil diluar gedung pertunjukan.
4. Ragam warisan budaya tema; **Pasar Dugder Magnet Keragaman Ekonomi Kreatif**. Pasar Dugder bersifat “*tiban*” atau hanya ada diwaktu khusus sebagai penanda datangnya Bulan Ramadhan. Pasar Dugder berlangsung sebelum tradisi kirab dugderan diadakan. Para penjual sajikan bermacam khas dagangan daerahnya, karena tak semua barang-barang yang dijual berasal dari Kota Semarang. Ada mainan tradisional, perabot tanah liat, souvenir, pernik-pernik dekorasi rumah, alat dapur, dan festival kuliner. Pasar ini berpotensi

melahirkan berbagai inovasi yang bisa berperan dalam penguatan ekonomi kreatif.

5. Ragam warisan budaya tema; **Lumpia Semarang Jajanan Tionghoa Citarasa Persaudaraan**. Selain menyajikan rasa, kuliner nusantara juga menyimpan cerita, tradisi, dan identitas masyarakatnya. Setiap jenis makanan menggunakan bahan dan resep lokal yang berbeda-beda menyesuaikan geografis masing-masing daerah. Hidangan tradisional memiliki tata cara, ritual, dan tradisi dalam penyajian. Ragam teknik memasak yang unik mempunyai nilai sejarah dan menunjukkan kekayaan sumber daya alam yang melimpah.
6. Ragam warisan budaya tema; **Potensi Ornamen Baru Pada Batik Semarang**. Pemahaman batik diperlukan sebagai pertahanan identitas kebudayaan. Proses penyesuaian dilakukan berdasarkan tafsiran akan teknik-teknik tradisi. Membatik kini, bisa menciptakan potensi ornamen-ornamen baru. Pembuatan secara modern bisa diterapkan melalui seni rupa, desain grafis, dan fashion. Ini adalah metode konservasi yang bertujuan meraih pasar lebih luas.
7. Ragam warisan budaya tema; **Lafal Unik Tutur Vokal Warga Semarang**. Multikultural menghasilkan bahasa campuran dari bahasa etnis, daerah, prokem, dan bahasa Indonesia. Contohnya pada Bahasa Semarang sisipan 'ik' di akhir kalimat menyatakan kekaguman/ kekecewaan. Sisipan 'ok' penegas sesuatu yang telah dikerjakan, "Hooh", digunakan sebagai jawaban ya. Ada pula "meh" (akan), "mboh" (tak tahu), dan "Ndes" (dari kata Gondes yang dijadikan panggilan akrab).

PASAR SENI RUPA KOTA SEMARANG

Kesadaran masyarakat untuk konservasi WBTB masih minim, nampak pada penyelenggaraan acara seni yang kurang memperhatikan hal tersebut. Maka konsep membendakan WBTB melalui karya seni rupa untuk mendorong revitalisasi dan peningkatan kualitas berkesenian sangat diperlukan. Kemudian, bahwa seni rupa di Semarang belum memiliki karakter dan masih mengikuti kecenderungan kota lain, menyebabkan kualitas karya dan pasarnya tak dinamis. Perlu adanya stimulus agar mendorong kemajuan kinerja seniman dalam mengelola kebudayaannya menjadi materi karya. Hasilnya bisa berupa inventarisasi arsip yang kemudian digunakan untuk membangun narasi dan dijadikan konsep produksi karya berupa karya merchandise dan katalog.

Dua jenis materi kampanye program tersebut (merchandise dan katalog) akan didistribusikan melalui rangkaian MICE (*Meetings, Incentives, Conferences, and Exhibitions*) untuk membentuk forum, jaringan kemitraan, dan stakeholder. Tujuan lain adalah inovasi kreatif yang berdampak luas pada konservasi budaya, kekuatan karya seniman, pengembangan ekonomi kreatif, promosi identitas, edukasi publik, kolaborasi, dan meningkatkan kohesi sosial Warga Semarang.

Konsep dasar penggunaan seni rupa sebagai media konservasi kebudayaan Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) yang potensi menarik dari strategi tersebut adalah:

1. Dokumentasi dan Representasi Visual Seni Rupa sebagai media merekam dan merepresentasikan elemen-elemen warisan budaya tak benda. Bisa melalui karya produksi lukisan, ilustrasi, desain grafis, patung, instalasi, videografi, fotografi, animasi, komik, buku, atau kemungkinan visual lainnya. Seniman akan menangkap esensi dan melakukan interpretasi dari potensi- potensi kebudayaan non fisik ini. Pola pelestarian seperti ini menjadi lebih menarik dan estetik.
2. Karya seni rupa berbasis Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) memiliki muatan media edukasi dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat. Semisal melalui pameran seni, mural ruang publik, dan instalasi seni di ruang publik. Kami akan menyampaikan pesan-pesan budaya dan nilai-nilai tradisional dengan cara yang mudah dipahami.
3. Karakter kinerja seniman yang mampu menggabungkan elemen-elemen tradisional dengan teknik dan gaya kontemporer, menciptakan karya seni yang inovatif dan relevan dengan zaman modern. Inovasi ini tidak hanya menjaga tradisi tetap hidup, tetapi juga membuatnya lebih eksperimental, sehingga meningkatkan kemungkinan kelangsungan budaya tersebut.
4. Seni rupa membantu memperkuat identitas budaya dengan memvisualisasikan simbol-simbol, cerita, dan nilai-nilai yang khas dari suatu komunitas atau kelompok etnis. Karya seni yang mencerminkan identitas budaya tertentu dapat memberikan rasa bangga dan memperkuat rasa kepemilikan terhadap warisan budaya tersebut.
5. Karya seni rupa yang merepresentasikan warisan budaya tak benda dapat dipamerkan di tingkat nasional maupun internasional, membantu mempromosikan budaya Indonesia kepada dunia. Pameran seni di luar negeri, pertukaran budaya, dan festival seni internasional adalah beberapa cara di mana seni rupa dapat berfungsi sebagai alat diplomasi budaya.
6. Seni rupa juga berperan dalam upaya konservasi dan pelestarian budaya. Misalnya, seniman dapat terlibat dalam proyek-proyek restorasi situs-situs bersejarah atau terlibat dalam inisiatif untuk mendokumentasikan dan melestarikan teknik-teknik kerajinan tradisional yang hampir punah. Dengan cara ini, seni rupa membantu memastikan bahwa warisan budaya tak benda tetap terjaga dan dapat dinikmati oleh generasi mendatang.

Masyarakat dari berbagai disiplin ilmu bisa terlibat langsung berkegiatan. Seniman bersama komunitasnya akan berperan aktif secara estetik. Kemudian, para pelaku industri kreatif dengan semangat memperluas pasar dan audiens untuk produk atau layanannya bisa meningkatkan daya kreatifnya. Para stakeholder museum (pengelola museum – kolektor – kurator) akan bertemu dan melakukan studi banding. Pasar seni rupa di ruang publik strategis ini memiliki potensi menggerakkan ekosistem kreatif berbasis pertukaran ide dan kolaborasi agar berkelanjutan.

Secara keseluruhan, bahwa pasar seni rupa di ruang publik sebagai elemen vital dalam kehidupan masyarakat. Pasar seni rupa ini adalah jembatan masa lalu dengan masa kini, menghubungkan intelektual seniman dengan penikmat seni, untuk memperkaya kehidupan komunitas melalui karya-karya kontemporer.

SIMPULAN

Kota Semarang memiliki kekayaan Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) yang lahir dari sejarah maritim, keberagaman etnis, serta kehidupan sosial multikultural yang harmonis. Melalui pendekatan kualitatif dalam program *Craftopia Heritage*, pelestarian WBTB dilakukan dengan cara membendakan elemen-elemen budaya nonfisik ke dalam karya seni rupa yang representatif dan edukatif. Seni rupa dijadikan medium strategis dalam konservasi budaya, mulai dari dokumentasi visual, pameran, hingga kolaborasi kreatif di ruang publik. Program ini tak hanya berperan sebagai penggerak kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pelestarian budaya, tetapi juga mendorong kemajuan ekonomi kreatif lokal dan memperkuat identitas budaya kota. Pasar seni rupa yang dibangun menjadi ruang inklusif bagi seniman, komunitas, dan publik, serta menjadi jembatan antara tradisi dan inovasi demi keberlanjutan kebudayaan Semarang di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Langgar, Adi. (2018). "*Pelestarian Cagar Budaya dan Peran Museum*". <http://www.adhylanggar.info/museum/pelestariandalam-uu-cagar-budaya-dan-peran-museum/> Diakses pada tanggal 13 Desember 2018.
- Moleong, J, Lexy. (2011). "*Metode Penelitian Kualitatif*". Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri tentang Warisan Budaya Tak Benda Indonesia. PERMEN Nomor 106 Tahun 2013.
- Ranjabar, Jacobus. (2026). "*Sistem Sosial Budaya Indonesia: Suatu Pengantar*". Bogor: PT. Ghalia Indonesia.
- Sedyawati, Edi. (2003). "*Warisan Budaya Tak Benda: Masalahnya Kini di Indonesia*". Depok Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Lembaga Penelitian Universitas Indonesia.
- Sugiyono. (2019). "*Metode Penelitian Dan Pengembangan Research Dan Development*". Bandung : Alfabeta.
- <https://danaindonesiana.kemenbud.go.id/program/pendayagunaan-ruang-publik-perseorangan>.