

# Komunitas Soetedja Makerfest sebagai Ruang Kreatif: Perspektif Sosiologi Seni dalam Desain Grafis

Adnan Setyoko, Alfiandi Eka Kusuma, Gladi Pawestri Utami

Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

## Informasi Artikel

### Genesis Artikel:

Diterima, 2025-02-18

Direvisi, 2025-03-17

Disetujui, 2025-05-01

### Kata Kunci:

Desain Grafis;

Ekspresi Seni;

Komunitas;

Purwokerto.

## ABSTRAK

Komunitas Soetedja Makerfest hadir sebagai wadah ekspresi seni desain grafis bagi masyarakat Kota Purwokerto. Dengan latar belakang minimnya komunitas yang berfokus pada desain grafis serta terbatasnya ruang alternatif untuk berekspresi, komunitas ini berperan sebagai platform bagi para kreator untuk berkarya, berkolaborasi, dan mengembangkan ekosistem kreatif. **Tujuan** dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Komunitas Soetedja Makerfest dalam melakukan pola praktik berkesenian desain grafis dan peran nya sebagai wadah kreatifitas berkarya desain grafis di Purwokerto. **Metode** yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi guna menganalisis peran Soetedja Makerfest dalam perkembangan desain grafis di Purwokerto. **Hasil penelitian** menunjukkan bahwa Komunitas Soetedja Makerfest menjalankan praktik berkesenian desain grafis secara kolektif melalui kolaborasi antaranggota dan komunitas lain, serta berperan aktif dalam memajukan ekosistem seni dan ekonomi kreatif di Purwokerto. Penelitian ini juga menemukan bahwa Soetedja Makerfest berfungsi sebagai ruang alternatif kolaboratif yang mendorong pertumbuhan desain grafis lokal melalui kegiatan marketplace, workshop, dan diskusi, yang belum banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya. **Kesimpulan** penelitian ini menunjukkan bahwa komunitas ini aktif mengadakan pameran, *workshop*, dan kolaborasi dengan berbagai pelaku kreatif, sekaligus memanfaatkan ruang-ruang alternatif seperti pasar dan coffee shop sebagai tempat ekspresi seni. Dengan pendekatan kolaboratif dan pemanfaatan ruang non-konvensional, Soetedja Makerfest tidak hanya menjadi wadah bagi desainer grafis, tetapi juga berkontribusi dalam membangun ekosistem seni yang lebih inklusif dan berkelanjutan di Purwokerto.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## Penulis Korespondensi:

Adnan Setyoko,

Program Studi Desain Komunikasi Visual,

Universitas Telkom,

Email: [adnans@telkomuniversity.ac.id](mailto:adnans@telkomuniversity.ac.id)

## How to Cite:

A. Setyoko, A. E. Kusuma, dan G. P. Utami, "Komunitas Soetedja Makerfest sebagai Ruang Kreatif: Perspektif Sosiologi Seni dalam Desain Grafis", *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, Vol. 7, No. 1, pp. 23-34, Mei 2025. doi: [10.30812/sasak.v7i1.4896](https://doi.org/10.30812/sasak.v7i1.4896). This is an open access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

## 1. PENDAHULUAN

Komunitas merupakan sekumpulan atau kelompok orang yang memiliki kesukaan dan minat yang sama terhadap suatu hal, mereka tergabung dalam suatu wadah dan melakukan aktifitasnya secara kolektif. Masyarakat atau orang yang tergabung dalam suatu komunitas memiliki visi dan misi yang sepeham, aktifitas yang mereka lakukan juga saling berkaitan satu sama lain. Pada umumnya komunitas didirikan sebagai wadah berinteraksi, berkreasi dan beraktifitas bagi para anggotanya [1]. Secara garis besar komunitas didirikan dengan tujuan dan fungsi tertentu, tujuan dan fungsi komunitas biasanya linier dengan kepekaan dan minat para anggotanya.

Purwokerto merupakan daerah yang terletak di sebelah barat provinsi Jawa tengah. Letak Kota Purwokerto yang sangat strategis, yaitu berada di perlintasan jalur kereta api yang menghubungkan antara Jawa Tengah, Jawa Barat dan DIY. Letaknya yang strategis menjadikan kota kecil ini cukup berkembang dan *multicultural* [2]. Purwokerto juga menjadi salah satu daerah yang dikenal sebagai kota pelajar karena terdapat cukup banyak perguruan tinggi baik negeri maupun swasta. Banyaknya pelajar dari luar kota membawa budaya yang berbeda-beda menjadikan Purwokerto menjadi daerah yang kental dengan keragaman budaya [3]. Sebagai daerah yang cukup ramai tentunya Purwokerto memiliki beragam komunitas seperti komunitas seni, olahraga, komunitas film dan lain sebagainya.

Dari sekian banyak komunitas yang lahir di Purwokerto tidak banyak komunitas yang konsen pada aktivitas seni rupa khususnya desain grafis, bahkan di Purwokerto masih sangat jarang dijumpai studio yang bergerak dibidang industri desain grafis. Selain itu, masih sangat jarang dijumpai ruang-ruang alternatif berkesenian yang mewadahi para seniman atau kreator untuk berekspresi dan berkolaborasi bersama. Ruang-ruang alternatif berkesenian dirasa sangat perlu ketika infrastruktur seperti galeri dan ruang seni pertunjukan belum ada atau tidak mudah diakses oleh semua orang [4, 5]. Bangkitnya ruang-ruang alternatif seni diawali dari kesadaran para seniman untuk menyuarakan bentuk seninya yang tidak mendapat tempat di infrastruktur seni yang telah mapan [6]. Kecenderungan pada tingkat praksis tersebut berlanjut ketika galeri tidak lagi dapat menampung perspektif ideologis yang dimiliki para seniman. Galeri cenderung menjadi pasar yang hanya memikirkan keuntungan semata (kapitalisme), sedangkan kebutuhan kesenian itu sendiri salah satunya adalah sifat bermain-main dan *antiestablishment* [7].

Di tengah minimnya komunitas yang berfokus pada seni rupa, khususnya desain grafis, di Purwokerto, Soetedja Makerfest hadir menjadi fenomena yang menarik untuk diteliti. Kota ini masih kekurangan studio yang bergerak di industri desain grafis serta ruang-ruang alternatif yang dapat menjadi wadah bagi para kreator untuk berekspresi dan berkolaborasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa ekosistem desain grafis di Purwokerto belum berkembang secara optimal, baik dari segi infrastruktur maupun komunitas yang mewadahi para pelaku seni visual. Dalam konteks seni rupa dan desain, ruang-ruang alternatif memiliki peran penting dalam memberikan kesempatan bagi seniman dan desainer untuk menyalurkan ide-ide kreatifnya, terutama ketika galeri konvensional lebih berorientasi pada nilai ekonomi daripada kebebasan berekspresi. Soetedja Makerfest hadir sebagai ruang bagi para kreator untuk bereksplorasi dalam media *artbook*, *zine*, dan poster dengan pendekatan visual yang khas. Namun, peran komunitas ini dalam mengembangkan desain grafis di Purwokerto masih belum banyak dikaji, terutama dalam aspek bagaimana mereka melakukan praktik berkesenian, membangun jejaring kreatif, serta memberikan dampak bagi masyarakat sekitar. Permasalahan utama yang muncul adalah sejauh mana Soetedja Makerfest dapat menjadi katalis bagi perkembangan desain grafis lokal, serta bagaimana komunitas ini menghadapi tantangan dalam mempertahankan eksistensinya di tengah keterbatasan infrastruktur dan minimnya kesadaran masyarakat terhadap desain grafis sebagai bagian dari budaya visual. Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting untuk memahami praktik berkesenian desain grafis yang dilakukan oleh komunitas Soetedja Makerfest serta perannya dalam membangun ekosistem kreatif di Purwokerto, sehingga dapat ditemukan solusi yang mendukung keberlanjutan komunitas ini dan perkembangan desain grafis di kota tersebut.

Kajian terhadap kelompok atau komunitas seni terlihat cukup banyak dan beragam, urgensi dari penelitian tersebut tidak lain untuk membuka wacana kontemporer terhadap konsep berkesenian, pola perilaku para pegiat komunitas seni dan perannya di masyarakat. Kajian tentang ruang lingkup berkesenian dalam sebuah komunitas dikaji oleh [8] yang mengkaji tentang Peran Komunitas Seni Rupa ORArt-ORET Semarang sebagai wadah berekspresi seni warga Kota Semarang. Lalu [9] mengkaji tentang Komunitas MES 56 Yogyakarta dalam melakukan praktik edukatif seni fotografi kontemporer di Yogyakarta. [10] mengkaji tentang praktik seni rupa partisipatori di Yogyakarta oleh Komunitas Ketjilbergerak. Selain itu [11] yang mengkaji tentang aktifitas Komunitas Satoe Atap dalam menciptakan ruang edukasi alternatif bagi anak-anak jalanan di Kota Semarang. Penelitian [12] mengkaji tentang peranan internet dan aktifitas desain grafis di Kampung Desain Komunitas Rewo-Rewo. Penelitian yang penulis lakukan memiliki **perbedaan dan kebaruan** dari penelitian yang sudah ada, yaitu dalam penelitian ini penulis mengkaji tentang bagaimana Komunitas Desain Grafis Soetedja Makerfest dapat menjalankan praktik kolaboratif berkesenian dengan merespon berbagai media dan ruang-ruang alternatif yang ada, serta peran mereka dalam membangun iklim berkesenian desain grafis di Purwokerto. **Penelitian ini bertujuan** untuk mengkaji praktik kolaboratif dan peran komunitas Soetedja Makerfest dalam mengembangkan ekosistem desain grafis di Purwokerto melalui ruang-ruang alternatif. **Kontribusi penelitian** ini dapat memperkaya wacana seni kolektif di bidang desain grafis serta memberikan gambaran mengenai dinamika komunitas kreatif di daerah yang memiliki infrastruktur terbatas.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Data primer dalam penelitian ini dapat membantu peneliti mengurai topik yang diangkat, didukung dengan data sekunder dari berbagai sumber. Sasaran utama dari penelitian ini adalah bagaimana pengaruh atau peran Komunitas Soetedja Makerfest dalam mengembangkan iklim seni desain grafis di Purwokerto. Sumber data diperoleh dari para anggota komunitas Soetedja Makerfest dan partisipan yang pernah terlibat dalam kegiatan mereka. Pada penelitian ini peneliti akan menguraikan bagaimana pola perilaku komunitas Soetedja makerfest dalam melakukan aktifitas berkesenian mereka. Selain itu peneliti juga akan menjabarkan bagaimana ekspresi para kreator dalam praktik seni desain grafis di Purwokerto serta peran mereka terhadap ekosistem kreatif yang ada di Purwokerto. Pembahasan masalah tersebut dilaksanakan dengan pendekatan kebudayaan dengan metode penelitian kualitatif. Masalah dilihat dari sudut pandang fenomena seni yang ada di masyarakat, kehadiran komunitas seni desain grafis sebagai fenomena kebudayaan merujuk pada wujud nyata dari sistem budaya yang meliputi sistem organisasi masyarakat, sistem nilai dan pengetahuan sebagai upaya pemenuhan kebutuhan ekspresi estetik yang dipengaruhi oleh lingkungan, sosial, dan dorongan aktualisasi diri.

Secara ringkas kajian teori dan konsep yang digunakan untuk menganalisis masalah di atas antara lain adalah sosiologi seni, yaitu proses meleburnya dinamika komunitas ke dalam masyarakat dengan keterkaitannya yang bermula dari individu dalam hubungan yang lebih luas pada seni [13]. Sosiologi seni memposisikan karya seni menjadi sebuah catatan sosial [14]. Pada konteks ini sosiologi seni meliputi analisis tentang pelaku-pelaku seni dan hal-hal yang mempengaruhi pelaku tersebut secara menyeluruh [15]. Selanjutnya data dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif dengan pendekatan interpretativisme, kemudian dilakukan pendataan, penyusunan dan pendistribusian data pada bagian-bagian yang lebih spesifik, perangkuman, dan pencarian pola-pola untuk menemukan apa yang penting guna menarik sebuah simpulan. Teks kemudian ditafsirkan melalui pemahaman mendalam [16]. Pemahaman muncul melalui sintesis pemahaman antar tindakan dan tindakan kelompok. Melalui proses pengumpulan data, data peneliti dipilah-pilah serta dicari kaitannya satu dengan yang lain dalam keseluruhan fenomena yang dikaji.

## 3. HASIL DAN ANALISIS

**Temuan penelitian** ini menunjukkan bahwa Komunitas Soetedja Makerfest menjalankan aktivitas keseniannya dengan sistem kerja kolektif. Mereka berkarya secara bersama-sama, baik di antara sesama anggota komunitas maupun melalui kolaborasi dengan komunitas lain. Komunitas Soetedja Makerfest juga berkontribusi dalam memajukan iklim kesenian desain grafis serta mendukung perkembangan ekonomi kreatif di Purwokerto. Hal ini dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti *marketplace*, workshop, dan diskusi. Hasil penelitian ini dibagi menjadi 3 topik pembahasan. Pertama pembahasan tentang Riwayat Soetedja Makerfest, kedua tentang bagaimana peran Soetedja Makerfest sebagai ruang alternatif kolaboratif, dan ketiga pembahasan tentang kontribusi Soetedja Makerfest terhadap perkembangan desain grafis di Purwokerto. **Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu [8]** yang membahas peran komunitas seni dalam menyediakan ruang berekspresi dan berkolaborasi. Namun, terdapat perbedaan mendasar yang menjadi kebaruan dalam penelitian ini. Penelitian Mayang Pitaloka mengenai Komunitas ORArt-ORET Semarang berfokus pada komunitas seni sebagai wadah ekspresi bagi warga Kota Semarang, tanpa menitik beratkan pada aspek desain grafis. Demikian pula [9] tentang Komunitas MESS 56 lebih menyoroti praktik edukatif seni fotografi kontemporer melalui workshop, diskusi, dan pameran di ruang alternatif yang mereka ciptakan. Penelitian [10] mengkaji praktik seni rupa partisipatori oleh Komunitas Ketjilbergerak di Yogyakarta yang melibatkan partisipasi dan kolaborasi publik dalam berkesenian, tetapi tidak secara spesifik membahas desain grafis. Perbedaan utama dalam penelitian ini adalah fokusnya yang secara spesifik mengkaji bagaimana Komunitas Soetedja Makerfest menjalankan praktik kolaboratif dalam berkesenian desain grafis dengan merespon berbagai media dan ruang alternatif yang tersedia. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti peran komunitas tersebut dalam membangun ekosistem desain grafis di Purwokerto, sebuah aspek yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam memahami dinamika komunitas seni yang berfokus pada desain grafis serta bagaimana mereka beradaptasi dan berkembang dalam konteks ruang alternatif.

### 3.1. Riwayat Soetedja Makerfest

Soetedja Makerfest adalah salah satu bentuk kerja kreatif kolaboratif yang digagas oleh Gilang Ramadhan. Beliau merupakan pelaku industri kreatif yang konsen pada sektor ekonomi kreatif yang berupa cipta ruang atau *placemaking*. Sebagai pelaku industri kreatif yang berbasis cipta ruang, tentu kegiatan yang dilakukan erat bersinggungan dengan berbagai pelaku industri kreatif seperti seniman, desainer, komunitas seni, maupun pelaku UMKM kreatif. Mas gram merupakan sosok yang kiprahnya tidak bisa dipandang sepele dan main-main. Banyak proyek *spasial* atau *placemaking* yang diciptakan bersama dengan para kolega dan komunitas kreatif

hingga saat ini, seperti Pasar Wiguna di Yogyakarta, Peken Banyumasan di Banyumas, Biorama di Purwokerto, Pindrikan Market di Semarang, Mlampah Sareng di Purwokerto dan lain-lain. Proyek-proyek kreatif tersebut saat ini masih eksis dan selalu banyak peminatnya. Diantara proyek *spacial* yang disebutkan tadi terdapat satu proyek *special* berbasis komunitas dan kerja kolaboratif para kreator atau biasa disebut oleh beliau para *maker* dengan cakupan aktifitas dibidang desain grafis di Purwokerto yang bernama Soetedja Makerfest.

Mas Gram juga merupakan seorang desainer grafis dan pelaku *placemaking* yang saat ini bertempat tinggal di Purwokerto. Sebagai warga pendatang, beliau melihat Purwokerto sebagai daerah yang sangat potensial dalam sektor kreatif, banyak potensi-potensi warga yang memiliki minat dan spirit di bidang desain grafis. Banyaknya potensi desainer grafis muda di Purwokerto tidak terlepas dari keberadaan program studi Desain Komunikasi Visual di beberapa perguruan tinggi di wilayah tersebut. Namun, hingga saat ini, Purwokerto belum memiliki ruang kolaboratif yang mewadahi para pelaku kreatif desain grafis untuk berkarya bersama, bertukar pandangan mengenai wacana desain grafis terkini, serta memamerkan karya-karya mereka. Melihat kekosongan tersebut, Mas Gram bersama para kreator desain grafis berinisiatif untuk menciptakan ruang kreatif kolaboratif di Purwokerto.

Dari sebuah ruang kreatif kolaboratif, Soetedja Makerfest berkembang menjadi komunitas yang mewadahi para desainer grafis untuk berkolaborasi dalam melakukan kerja-kerja kreatif. Komunitas ini berperan sebagai wadah sekaligus laboratorium bagi para anggotanya untuk saling bertukar gagasan, berkolaborasi dalam menciptakan karya, serta merancang berbagai acara kesenian yang relevan dengan arah gerak kesenian mereka. Desain grafis di Purwokerto sebelumnya masih terdengar asing dan jarang diperbincangkan. Namun, seiring berjalannya waktu, wacana mengenai desain grafis di kota ini semakin sering digaungkan. Perkembangan ini tidak terlepas dari peran organik Soetedja Makerfest yang aktif membangkitkan wacana desain grafis di Purwokerto dan memperlihatkan geliat yang semakin nyata. Hal menarik dari komunitas ini adalah dominasi anggotanya yang terdiri dari desainer muda berbakat. Mereka memiliki potensi besar dalam membuka ruang diskusi dan memperluas wacana desain grafis agar lebih dikenal dan populer. Beberapa anggota dan partisan komunitas Soetedja Makerfest dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Anggota dan partisipan Komunitas Soetedja Makerfest



Gambar 2. Anggota dan partisipan Komunitas Soetedja Makerfest

### 3.2. Anggota dan partisipan Komunitas Soetedja Makerfest

Sebagai ruang kreatif kolaboratif Komunitas Soetedja makerfest memungkinkan para anggotanya untuk mengeksplorasi gaya visual desain grafis yang khas dan saling bertukar pandang akan wacana populer desain grafis. Para penggiat desain grafis di Komunitas Soetedja makerfest tergolong masing muda, kebanyakan dari mereka adalah mahasiswa yang sedang mengemban ilmu dibidang desain komunikasi visual, namun mereka tidak membatasi diri untuk membuka ruang bagi siapa saja yang tertarik dan berpartisipasi dengan kerja-kerja kreatif mereka. Selain desainer grafis, Soetedja Makerfest juga berkolaborasi dengan berbagai pegiat ekonomi kreatif di Purwokerto, seperti para musisi lokal, pegiat UMKM kreatif dan masyarakat yang ingin terlibat dalam kegiatan mereka. Proses kolaboratif multidisiplin yang mereka lakukan diyakini mampu mempercepat dan mempermudah pertumbuhan serta pergerakan komunitas ini dalam menggaungkan wacana desain grafis di Purwokerto Gambar 3 dan 4.



Gambar 3. *Sharing Sesion* tentang Desain Grafis oleh Soetedja Makerfest



Gambar 4. Aktivasi ruang pasar tradisional sebagai ruang berekspresi kesenian

Secara organik Soetedja Makerfest menjadi inkubator bagi para desainer grafis untuk mengembangkan ide gagasan mereka dan memberikan ruang kebebasan berekspresi dalam menyampaikan pesan dan gagasan tentang visual grafis yang khas dari setiap anggotanya. Praktik membangun ruang alternatif untuk berkegiatan dan berkomunikasi seperti yang dilakukan oleh komunitas Soetedja Makerfest merupakan praktik cipta ruang atau spasial. Spasial bukan hanya sekedar lingkungan fisik, tetapi juga melibatkan relasi sosial, pola interaksi dan dinamika kekuasaan yang ada di dalamnya [17, 18].

Melalui berbagai macam kegiatan seperti workshop, diskusi, dan pameran dapat mengasah kemampuan berfikir dan keterampilan artistik para anggota dan peserta yang terlibat, seperti yang tergambar pada Gambar 3 dan 4. Kerja kreatif kolaboratif mampu mendobrak batas-batas kreativitas setiap individu dan mengatasi kebuntuan dalam berpikir para kreator. Melalui kolaborasi, setiap anggota dapat saling bertukar pandangan, berbagi ide kreatif, serta mengasah teknik berkarya secara inovatif. Kerja kolaboratif tidak hanya menjadi wadah bagi para kreator untuk menciptakan karya yang inovatif, tetapi juga berperan dalam membangun jaringan antarkomunitas yang saling mendukung dan saling menginspirasi. Secara konkrit, praktik spasial meliputi jaringan interaksi dan komunikasi yang muncul dalam kehidupan sehari-hari. Konsep ini merujuk pada aktivitas sosial dan interaksinya yang menjamin akan

kontinuitas produksi ruang dan kohesivitasnya [19, 20].

Pada praktiknya Komunitas Soetedja Makerfest memanfaatkan ruang-ruang alternatif dalam melakukan aktivitasnya. Mereka mengaktivasi ruang-ruang publik yang ada di Purwokerto sebagai wadah untuk melakukan aktifitasnya, seperti halnya aktifasi Pasar sebagai ruang pameran karya, workshop, pertunjukan musik dan kolaborasi antar pelaku kreatif, Soetedja Makerfest juga menggunakan coffee shop sebagai tempat kegiatan sharing sasion, pameran karya desain grafis, lapak zine dan workshop, Kemudian juga memanfaatkan rumah kos-kosan untuk menggelar kegiatan workshop screen printing dan perunjukan musik. Kegiatan mengaktivasi ruang-ruang alternatif ini merupakan upaya menerobos batasan-batasan normatif dalam berkesenian dan membuka ruang baru untuk berkreaitivitas di tengah keterbatasan ruang di kota Purwokerto.

### 3.3. Aktifitas Kreatif Soetedja makerfest sebagai Wadah Ekspresi Seni Desain Grafis

Soetedja Makerfest merupakan sebuah platform kreatif yang dirancang sebagai wadah ekspresi seni desain grafis serta interaksi antar komunitas seni visual. Aktivitas ini mencakup serangkaian kegiatan, mulai dari workshop, pameran desain grafis, lokal market, hingga kolaborasi lintas komunitas. Tujuan utama Soetedja Makerfest adalah memberikan ruang eksplorasi bagi para seniman dan pegiat desain grafis untuk berkreasi, berbagi pengetahuan serta membangun jejaring profesional dalam lingkup seni visual.

*Workshop* menjadi salah satu kegiatan utama, Soetedja Makerfest menghadirkan pelatihan intensif yang dirancang untuk membantu peserta memperdalam keterampilan teknis dalam berbagai aspek desain grafis dengan bimbingan langsung dari para praktisi profesional, peserta diajak mempelajari teknik-teknik seperti tipografi, ilustrasi digital, screen printing, kolase seni, branding, hingga eksplorasi desain berbasis media Gambar 5. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pengalaman praktis, tetapi juga memperkaya wawasan peserta tentang seni grafis sebagai bentuk ekspresi kreatif yang memiliki daya tarik estetik. Selain penguasaan teknik, workshop ini juga menekankan pentingnya pemahaman konseptual dalam seni grafis. Peserta diajak untuk mengeksplorasi pendekatan kritis terhadap desain grafis, melihatnya sebagai media komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pesan dan menciptakan dampak. Melalui interaksi langsung dengan para ahli dan kolaborasi dengan sesama peserta, kegiatan ini membuka ruang sinergi antara pelaku kreatif dari berbagai latar belakang. Dengan demikian, workshop ini tidak hanya menjadi sarana belajar, tetapi juga menjadi tempat tumbuhnya jaringan komunitas kreatif yang saling mendukung dan menginspirasi.



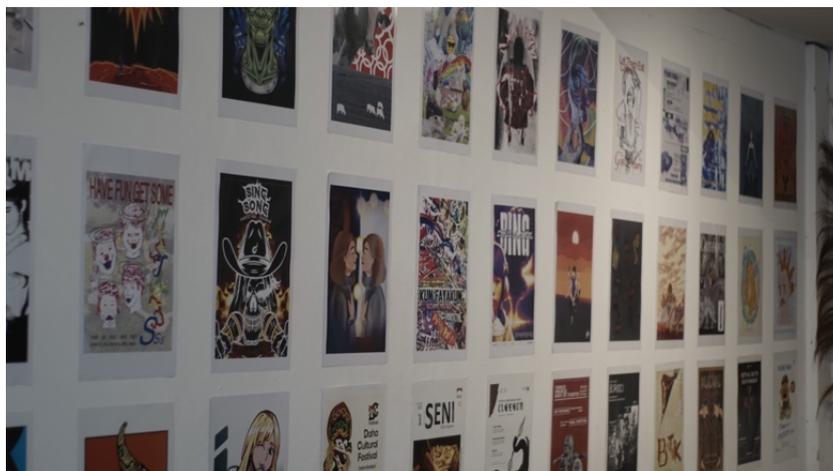
Gambar 5. *Workshop* sablon dan *workshop handcrafting* oleh Soetedja Makerfest

Pameran desain grafis di Soetedja Makerfest menjadi panggung kreatif bagi para seniman untuk menampilkan karya terbaik mereka kepada publik. Berbagai karya seperti poster, ilustrasi, animasi pendek, hingga instalasi visual dipamerkan untuk memberikan pengalaman visual yang menarik sekaligus mendalam. Tidak hanya sekadar memamerkan estetika seni, pameran ini juga berfungsi sebagai media edukasi bagi pengunjung untuk memahami nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam desain grafis. Melalui karya-karya ini, para desainer grafis berusaha menyampaikan pandangan kritis dan ekspresi kreatif yang mencerminkan dinamika sosial, budaya, dan teknologi masa kini. Unikinya, pameran ini sering memanfaatkan ruang-ruang alternatif seperti tempat kost, pasar tradisional, dan coffee shop sebagai lokasi penyelenggaraan. Langkah ini menunjukkan keberanian untuk keluar dari batasan-batasan formal di mana pameran umumnya identik dengan galeri atau ruang seni konvensional. Pemilihan ruang-ruang alternatif ini men-

jadi bentuk usaha adaptasi sekaligus aktualisasi diri di tengah keterbatasan, memperlihatkan bahwa kreativitas tidak pernah terhenti oleh ruang atau keadaan. Selain itu, dengan menjangkau tempat-tempat yang lebih dekat dengan keseharian masyarakat, pameran ini mampu menciptakan sinergi antara pelaku kreatif dan komunitas lokal, memperkuat hubungan antara seni grafis dengan kehidupan sehari-hari. Aktifitas tersebut tergambar pada Gambar 6 dan 7.

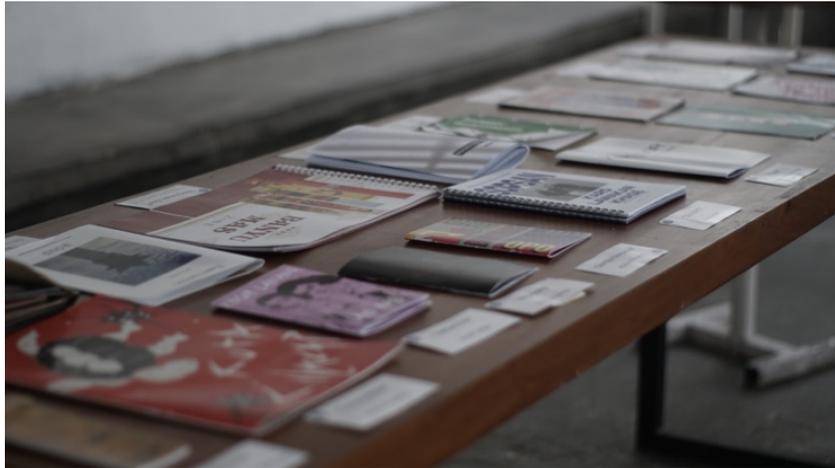


Gambar 6. Pameran desain grafis di rumah Kost-kost-an oleh Soetedja Makerfest



Gambar 7. Pameran karya desain grafis di dalam *coffee shop* oleh Soetedja Makerfest

Sebagai upaya mendukung pemberdayaan ekonomi kreatif, lokal market Soetedja Makerfest menjadi ruang yang menghadirkan berbagai produk desain orisinal seperti merchandise, buku seni, dan karya grafis berkualitas. Melalui kegiatan ini, para pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) di sektor kreatif mendapatkan peluang untuk memamerkan dan memasarkan hasil karya mereka kepada audiens yang lebih luas. Tidak hanya menjadi ajang transaksi, lokal market ini juga berfungsi sebagai platform edukasi yang memperkenalkan desain grafis dan seni sebagai bagian dari produk budaya bernilai ekonomi tinggi. Dengan begitu, seni tidak hanya menjadi bentuk ekspresi kreatif, tetapi juga pilar penting dalam mendukung pertumbuhan ekonomi lokal. Kegiatan berupa lapak zine dan lapak tattoo seperti Gambar 8 dan 9 merupakan bagian bentuk usaha niaga yang mereka lakukan serta bagian dari ajang kolaborasi antar pegiat seni di Purwokerto.



Gambar 8. Lapak zine di acara Soetedja Makerfest



Gambar 9. Lapak tattoo di acara Soetedja Makerfest

Lebih dari sekadar pasar, Soetedja Makerfest menjadi wadah sinergi antara pelaku kreatif dan masyarakat. Para seniman dan desainer grafis tidak hanya dapat memonetisasi karya mereka, tetapi juga membangun koneksi dengan pelaku usaha lainnya untuk menciptakan kolaborasi yang inovatif. Kegiatan ini mencerminkan komitmen untuk mendorong kemajuan UMKM kreatif dengan menyediakan ruang bagi mereka untuk berkembang dan bersaing di pasar yang lebih kompetitif. Dengan dukungan komunitas yang kuat, Soetedja Makerfest berkontribusi dalam memperkuat ekosistem kreatif lokal sekaligus menanamkan apresiasi terhadap karya seni sebagai bagian integral dari budaya yang berdaya saing global.

#### 3.4. Kolaborasi Komunitas Seni Visual

Dalam semangat kolaborasi, Soetedja Makerfest menjadi wadah yang mempertemukan komunitas seni lokal, desainer independen, dan institusi seni formal untuk bekerja bersama menciptakan karya kreatif. Kolaborasi ini diwujudkan melalui berbagai proyek kolektif seperti membuat proyek desain grafis dalam bentuk kolasi yang menghiasi ruang publik, pembuatan zine sebagai bentuk ekspresi literasi visual, pertunjukan musik, *screening* film, hingga eksperimen interaktif yang mengundang partisipasi masyarakat. Dengan menggabungkan berbagai perspektif dan keahlian, proyek-proyek ini tidak hanya menghasilkan karya yang bernilai artistik, tetapi juga menciptakan ruang dialog yang membangun kesadaran akan pentingnya seni dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan kolaboratif seperti workshop pembuatan zine (lihat Gambar 10).



Gambar 10. Kolaborasi kreatif membuat zine di Soetedja Makerfest

Kolaborasi yang difasilitasi oleh Soetedja Makerfest juga bertujuan untuk membangun ekosistem seni visual yang inklusif dan berkelanjutan. Dengan melibatkan berbagai pihak mulai dari komunitas lokal hingga pemangku kepentingan terkait, kegiatan ini mendorong terciptanya sinergi yang memperkuat kerja kreatif secara kolektif. Melalui kolaborasi ini para seniman dan desainer tidak hanya mampu mewujudkan ide-ide mereka tetapi juga memperluas jangkauan karya mereka ke masyarakat luas. Inisiatif ini mencerminkan bahwa kerja kreatif adalah hasil dari upaya bersama yang mempertemukan visi, energi, dan komitmen untuk terus berkarya meskipun di tengah tantangan yang ada.

### 3.5. Kontribusi Soetedja Makerfest terhadap Perkembangan Desain Grafis

Soetedja Makerfest memainkan peran penting dalam mendorong perkembangan seni desain grafis di Purwokerto dengan pendekatan yang mencakup aspek teknis dan konseptual. Sebagai platform kreatif, Soetedja Makerfest menghadirkan berbagai kegiatan yang dirancang untuk mendukung pertumbuhan seniman lokal dengan memberikan kesempatan untuk meningkatkan kompetensi dan memperluas jangkauan karya mereka. Keberadaan Soetedja Makerfest menunjukkan komitmen terhadap pengembangan seni desain grafis sebagai bagian integral dari lanskap seni visual di Purwokerto. Salah satu kontribusi utama Soetedja Makerfest adalah upayanya dalam meningkatkan kapabilitas seniman lokal. Melalui penyelenggaraan pelatihan, lokakarya, dan seminar yang melibatkan praktisi profesional, Komunitas ini memberikan akses kepada para seniman untuk mempelajari teknik baru dan memahami perkembangan terkini dalam industri desain grafis. Selain itu, jejaring profesional yang difasilitasi oleh acara ini membantu seniman lokal membangun koneksi yang dapat membuka peluang kolaborasi dan karier yang lebih luas.

Soetedja Makerfest juga berperan dalam meningkatkan apresiasi publik terhadap seni desain grafis. Pameran dan pasar seni yang diadakan dalam festival ini menjadi jembatan antara seniman dan masyarakat, memperkenalkan karya desain grafis yang sering kali kurang dihargai dibanding seni rupa tradisional. Dengan memberikan ruang untuk apresiasi, komunitas ini membantu mengubah persepsi masyarakat, menjadikan desain grafis sebagai bagian penting dari budaya visual yang patut diperhatikan dan dihargai. Lebih jauh lagi, Soetedja Makerfest menciptakan peluang untuk kolaborasi lintas komunitas yang mendorong inovasi dalam seni visual dengan menggabungkan perspektif dan gaya dari berbagai kelompok. Kolaborasi semacam ini tidak hanya menghasilkan karya yang unik dan kreatif, tetapi juga membangun semangat kebersamaan di antara komunitas seni, sehingga menciptakan ekosistem yang mendukung pertumbuhan seni secara berkelanjutan. Secara keseluruhan, Soetedja Makerfest memberikan dampak yang mendalam bagi perkembangan seni desain grafis di Purwokerto. Dengan fokus pada peningkatan kemampuan teknis, perluasan apresiasi publik, dan kolaborasi yang inovatif, festival ini menjadi penggerak dalam memajukan seni desain grafis. Tidak hanya memberikan manfaat langsung kepada seniman lokal, tetapi juga memperkaya budaya visual Purwokerto, menjadikan seni desain grafis sebagai bagian integral dari identitas seni kota tersebut.

## 4. KESIMPULAN

Komunitas Soetedja Makerfest berperan sebagai wadah ekspresi seni desain grafis bagi masyarakat Kota Purwokerto dengan menyelenggarakan berbagai kegiatan kreatif. Komunitas ini secara aktif mengorganisir pameran desain grafis yang melibatkan berbagai seniman dan kreator lokal, serta mengadakan workshop yang berkaitan dengan bidang desain grafis seperti sablon, kolase art, dan

teknik lainnya. Selain itu, Soetedja Makerfest juga menciptakan peluang bagi para peserta untuk terlibat dalam lokal market yang menampilkan produk-produk kreatif, sekaligus membangun kolaborasi antara komunitas kreatif dengan kelompok atau individu lain. Keunikan dari kegiatan yang diselenggarakan oleh Soetedja Makerfest adalah penggunaan ruang-ruang alternatif yang tidak biasa dipakai untuk acara seni, seperti pasar, coffee shop, dan rumah kos. Pemilihan ruang yang tidak konvensional ini memberikan nuansa yang berbeda bagi para pengunjung dan peserta, serta membuka ruang lebih luas untuk ekspresi kreatif. Hal ini juga berfungsi untuk mendekatkan seni desain grafis dengan publik yang lebih luas, yang mungkin sebelumnya belum terbiasa dengan pameran atau workshop di tempat-tempat yang lebih formal. Melalui berbagai inisiatif ini, Soetedja Makerfest tidak hanya menyediakan ruang bagi ekspresi seni desain grafis, tetapi juga membangun sinergi yang produktif antara seniman, komunitas, dan publik. Komunitas ini turut memperkuat dokumentasi dan publikasi kegiatan, yang penting untuk menciptakan rekam jejak yang dapat dijadikan referensi dalam pengembangan seni visual di masa depan. Dengan demikian, Soetedja Makerfest tidak hanya berperan sebagai wadah ekspresi seni, tetapi juga sebagai katalisator bagi perkembangan seni desain grafis di Purwokerto dan sekitarnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada Komunitas Soetedja Makerfest atas movement yang mereka lakukan beserta karua-karya nya yang sangat menginspirasi para desainer grafis di Purwokerto untuk tumbuh Bersama. Terima kasih kepada Prodi DKV Universitas Telkom Purwokerto atas dukungannya kepada penulis. Terima kasih kepada teman-teman serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulisan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih banyak kepada para penulis yang menjadi sumber referensi dan ispirasi dalam menyelesaikan penelitian ini.

## REFERENSI

- [1] J. A. Wolf, "Community: The true driver of excellence in human experience," *Patient Experience Journal*, vol. 9, no. 1, pp. 1–4, 2022. DOI: [10.35680/2372-0247.1703](https://doi.org/10.35680/2372-0247.1703).
- [2] S. D. Suwandi dan N. Carina, "Reaktivasi area palma-purwokerto melalui urban akupunktur," *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur*, vol. 4, no. 2, pp. 1721–1736, 2023. DOI: [10.24912/stupa.v4i2.22248](https://doi.org/10.24912/stupa.v4i2.22248).
- [3] G. A. Resticka, E. Nurdiyanto, dan S. N. Yanti, "Banyumas proper names: structure and cultural reflection," vol. 6, no. 1, pp. 13–22, 2021. DOI: [10.22515/LJBS.V6I1.2441](https://doi.org/10.22515/LJBS.V6I1.2441).
- [4] K.-G. Zheng dan I. Nah, "A Study on the Characteristic and Cases of Complex Cultural Space of Outsider Art," vol. 33, no. 2, pp. 10–19, 2024. DOI: [10.14774/jkiid.2024.33.2.010](https://doi.org/10.14774/jkiid.2024.33.2.010).
- [5] K. Gurney, "Epistemic Disobedience: Institution-Building as Artistic Practice," in *Arts Research Africa 2022 Conference Proceedings*, Johannesburg: University of the Witwatersrand, 2022, pp. 158–168. DOI: [10.54223/10539/35901](https://doi.org/10.54223/10539/35901).
- [6] N. Saleh, "A State Avant-Gardism: Alternative Spaces and Cultural Policies in the United States," *Visual Resources*, vol. 37, no. 3, pp. 1–26, 2023. DOI: [10.1080/01973762.2023.2191399](https://doi.org/10.1080/01973762.2023.2191399).
- [7] I. Fillis, "The tension between artistic and market orientation in visual art," in *Marketing the Arts*, 1st, London: Taylor & Francis (Routledge), 2010, ch. 4, pp. 31–39. DOI: [10.4324/9780203855072-12](https://doi.org/10.4324/9780203855072-12).
- [8] M. Pitaloka, "Peran Komunitas Seni Rupa "ORArT-ORET" sebagai Wadah Ekspresi Seni Masyarakat Kota Semarang," *Imajinasi*, vol. 11, no. 1, pp. 61–68, Jan. 2017. DOI: <https://doi.org/10.15294/imajinasi.v11i1.11188>.
- [9] M. Anggrian, "Mes 56: Praktik Edukatif Seni Fotografi Kontemporer di Yogyakarta," *Imajinasi*, vol. 12, no. 2, pp. 65–76, 2018. DOI: <https://doi.org/10.15294/imajinasi.v12i2.17473>.
- [10] V. Puspita, "Praktik Seni Rupa Partisipatoris Di Yogyakarta (Studi Kasus Ketjilbergerak Dalam Proyek Sambung Rasa)," Yogyakarta, 2017.
- [11] A. P. Aji dan B. Y. Kausan, "SATU ATAP," *Jurnal Analisa Sosiologi*, vol. 9, no. Edisi Khusus: Sosiologi Perkotaan, pp. 93–107, 2020.
- [12] O. D. Wardana dan J. Husna, "Pemanfaatan Internet Dalam Pembuatan Desain Grafis Di Kampung Desain Komunitas Rewo-Rewo," *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, vol. 6, no. 1, pp. 321–330, 2017.
- [13] A. Sulikowska-Dejena, D. Porczyński, dan E. Wejbert-Wąsiewicz, "Looking at Arts Institutions, Communities, and Space: Reflections and Research from the Field of Art Sociology," *Przegląd Socjologii Jakościowej*, vol. 20, no. 3, pp. 6–13, 2024. DOI: [10.18778/1733-8069.20.3.01](https://doi.org/10.18778/1733-8069.20.3.01).

- [14] A. L. Tota, "When Sociology Meets the Work of Art: Analytical Frameworks to Study Artistic Production and Reception," in *The Interrelation of Phenomenology, Social Sciences and the Arts*, J. D. Michael Barber, Ed., 1st ed., New York: Springer International Publishing, 2014, ch. 1, pp. 95–114. DOI: [10.1007/978-3-319-01390-9\\_8](https://doi.org/10.1007/978-3-319-01390-9_8).
- [15] R. W. Singh, "Sociology looks at the arts," *Visual Studies*, vol. 31, no. 4, pp. 354–355, 2016. DOI: [10.1080/1472586X.2015.1115689](https://doi.org/10.1080/1472586X.2015.1115689).
- [16] V. D. Alexander, *Sociology of the Arts: Exploring Fine and Popular Forms*. 2020.
- [17] J. Li, J. Zhang, dan Q. Liu, "Spatial game with multiple interaction patterns in constrained interaction environment: A computational method based on opponent's ability," *Chaos, Solitons & Fractals*, vol. 178, no. 1, pp. 33–45, 2024. DOI: [10.1016/j.chaos.2023.114376](https://doi.org/10.1016/j.chaos.2023.114376).
- [18] J. S. Kim et al., "Spatial interactions," *Quantitative Economics*, vol. 14, no. 4, pp. 1295–1335, 2023. DOI: [10.3982/qe1720](https://doi.org/10.3982/qe1720).
- [19] J.-C. Goulet-Pelletier dan D. Cousineau, "The Creative Space Theory as a map to explore the mind," *Possibility Studies & Society*, vol. 2, no. 1, pp. 77–106, 2024. DOI: [10.1177/27538699241233195](https://doi.org/10.1177/27538699241233195).
- [20] V. Mejía-Londoño dan E. Redón-Vélez, "Spatial Elements and Their Influence on Creative Work: A Systematic Literature Review," in *International Design Engineering Technical Conferences and Computers and Information in Engineering Conference*, Massachusetts, 2023, pp. 52–62. DOI: [10.1115/detc2023-115000](https://doi.org/10.1115/detc2023-115000).

**[Halaman ini sengaja dikosongkan.]**