

## **SOKARAJA NIGHT ART FESTIVAL: PENGUATAN IDENTITAS LOKAL MELALUI RUANG PUBLIK KREATIF**

**Tenia Wahyuningrum<sup>1\*</sup>, Gilang Ramadhan<sup>2</sup>, Aditya Tama Isdiarto<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Telkom, Kabupaten Banyumas, Indonesia  
<sup>2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom, Kabupaten Banyumas, Indonesia  
\*teniaw@telkomuniversity.ac.id

### **Abstrak**

*Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas menyimpan banyak potensi unggulan, diantaranya pertanian, peternakan, industri dan wisata. Industri kuliner seperti getuk, sroto, dan kearifan budaya lokal seperti lukisan bergaya khas Mooi Indie serta batik Sokaraja menjadi daya tarik tersendiri. Di wilayah tersebut, banyak bangunan tua bersejarah di wilayah tersebut yang belum dimanfaatkan dengan baik. Pada program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menghidupkan kembali potensi budaya warisan leluhur melalui pendekatan digital placemaking. Kegiatan yang dilakukan yaitu dengan menciptakan ruang publik yang menarik, dan dapat dijangkau seluruh lapisan masyarakat. Digital placemaking diberi tajuk Sokaraja Night Art Festival (SNAF), yang menampilkan proyeksi video mapping pada bangunan tua di daerah Sokaraja, dikombinasikan dengan light art, live painting, tarian tradisional, dan bazar usaha mikro kecil dan menengah (UMKM). Metode yang digunakan dalam kegiatan PkM ini yaitu perencanaan dan desain, implementasi, serta evaluasi. Pelaksanaan dilakukan di simpang klenteng Hok Tek Bio, Sokaraja, dengan tema Molecul Mooi Indie sebagai ikon seni lukis lokal. Evaluasi melalui media sosial menunjukkan jangkauan konten SNAF yang luas dan respons positif dari masyarakat. Hal ini dapat diketahui dari jumlah tayangan di Instagram resmi @sokarajanightfestival yang naik 1,57% di 90 hari sejak bulan November 2024-Januari 2025.*

**Kata kunci:** *placemaking, light art, budaya daerah, Mooi Indie, wisata, Sokaraja Night Art Festival*

### **Abstract**

*Sokaraja District in Banyumas Regency holds significant local potential in agriculture, livestock, industry, and tourism. Its culinary industry—famous for traditional delicacies like "getuk goreng" and "sroto"—and cultural assets such as Mooi Indie-style paintings and Sokaraja batik offer unique attractions. However, many historical buildings in the area remain underutilized. This community service program aims to revitalize local cultural heritage through a digital placemaking approach. We carried out the activity by creating an engaging public space accessible to all community members. The Sokaraja Night Art Festival (SNAF) initiative featured video mapping projections on historical buildings combined with light art, live painting, traditional dance performances, and a bazaar for micro, small, and medium enterprises (MSMEs). The implementation program involves planning, design, execution, and evaluation stages. The main event was held at the Hok Tek Bio temple intersection in Sokaraja, with the theme Molecul Mooi Indie symbolizing local visual art. Evaluation via social media showed broad content reach and positive public response. Notably, the official Instagram account @sokarajanightfestival recorded a 1.57% increase in views over 90 days, from November 2024 to January 2025.*

**Keywords:** *placemaking, light art, local culture, Mooi Indie, tourism, Sokaraja Night Art Festival*

### **Pendahuluan**

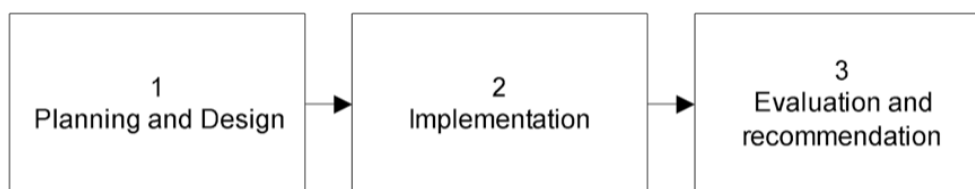
Kabupaten Banyumas terletak di Provinsi Jawa Tengah, berada pada posisi strategis dengan kekayaan Sungai Serayu dan Gunung Slamet. Hal tersebut yang menyebabkan tanah di Banyumas tergolong subur untuk pertanian, sehingga sesuai dengan karakteristik pedesaan. Setiap desa memiliki potensi masing-masing, baik di bidang peternakan, perkebunan, perikanan, industri, dan perdagangan. Adapun desa-desa di Kecamatan Sokaraja, menyimpan keunggulan di sektor pertanian, peternakan dan

industri kecil (Bambang, 2016). Beberapa industri skala mikro, kecil dan menengah seperti batik Sokaraja, getuk goreng, sroto Sokaraja, lukisan Mooi Indie sebagai warisan budaya leluhur telah turun temurun menjadi kearifan lokal masyarakat di daerah tersebut (Fery, 2016; Hidayat, 2019; Mikraj et al., 2024; Saifullah Ammar, 2024). Beragam bangunan bersejarah tersebar di Kecamatan Sokaraja merupakan peninggalan masa lalu menarik untuk menjadi potensi wisata yang belum banyak digali. Bangunan tersebut antara lain Klenteng Hok Tek Bio, SD Kristen Sokaraja Kidul, dan bekas stasiun kereta api dan beberapa bangunan klasik di sekitar pasar serta pusat pemerintahan kecamatan (Azizah, 2023). Upaya pemerintah daerah untuk melestarikan budaya warisan leluhur yaitu dengan menggelar *event* “Sokaraja Mbigar”. Namun demikian, pagelaran tersebut tidak dilaksanakan secara rutin, sehingga antusiasme warga kurang. Untuk menarik minat masyarakat, agenda budaya tersebut perlu dikemas dengan lebih modern dan dapat diakses secara inklusif. Diantara berbagai kegiatan di *event* tersebut, *destination branding* melalui *digital placemaking* yang diberi judul “Sokaraja Night Art Festival (SNAF)”. Pagelaran SNAF merupakan perpaduan seni teknologi digital dan *video mapping* pada bangunan kuno secara *outdoor* di Sokaraja untuk memberikan *user experience* yang lebih baik (Erwin, 2023).

*Video mapping* merupakan teknik proyeksi visual yang menggunakan permukaan objek seperti bangunan, patung atau permukaan tidak rata lainnya sebagai layar untuk menampilkan efek visual yang disesuaikan dengan kontur objek (De Paolis et al., 2022). *Video mapping* merupakan integrasi antara pertunjukan dan teknologi dengan teknik pencahayaan dan proyeksi visual yang dinamis (Arsitadewi et al., 2024). Dengan menjadikan bangunan-bangunan bersejarah di Sokaraja sebagai objek proyeksi *video*, diharapkan dapat menjadi spot wisata baru berkonsep *digital placemaking* yang menarik perhatian masyarakat. *Digital placemaking* yang diberi nama SNAF sebagai kegiatan awal perlu mendapatkan dukungan dari pemerintah, perguruan tinggi dan masyarakat untuk dapat dijalankan secara rutin, dan dijamin kelangsungannya (Erwin, 2023). *Digital placemaking* merupakan studi fisik, digital, sosial, dan lingkungan yang berasal dari banyaknya *smartphone* dan *platform* sosial media (Ouda et al., 2022). *Digital placemaking* memberikan kesempatan untuk para seniman, organisasi seni dan pengembangan masyarakat, yang menekankan pada kearifan lokal dalam revitalisasi pekerjaan masyarakat (Wahyuningrum et al., 2023). Sebuah studi menunjukkan bahwa praktik baik adanya *digital placemaking* memiliki kontribusi penting dalam kesehatan dan kesejahteraan masyarakat (Fernandez de Osso Fuentes et al., 2023; Fuentes et al., 2022). Tujuan utama kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu untuk mengajak masyarakat melestarikan objek bangunan bersejarah, sekaligus mengenalkan pada masyarakat budaya dan kearifan lokal Sokaraja melalui konten *video* yang disajikan melalui *lighting performance art*, *live painting*, *live dance* dan kegiatan lain yang mendukung industri mikro dan kecil dengan membuka *stand bazaar* di sekitar lokasi PkM.

## Metode

Metode dalam pelaksanaan PkM yang terdiri dari 3 langkah, yaitu: 1) *Planning and design*; 2) *Implementation*; 3) *Evaluation and recommendation*. Pemilihan metode PkM tersebut diharapkan dapat memastikan setiap kegiatan berjalan efektif dan memberikan manfaat optimal, dengan mempertimbangkan budaya dan karakteristik masyarakat. Gambar 1 menunjukkan metode PkM *digital placemaking*, SNAF.



Gambar 1. Metode PkM *digital placemaking*, Sokaraja Night Art Festival (SNAF)

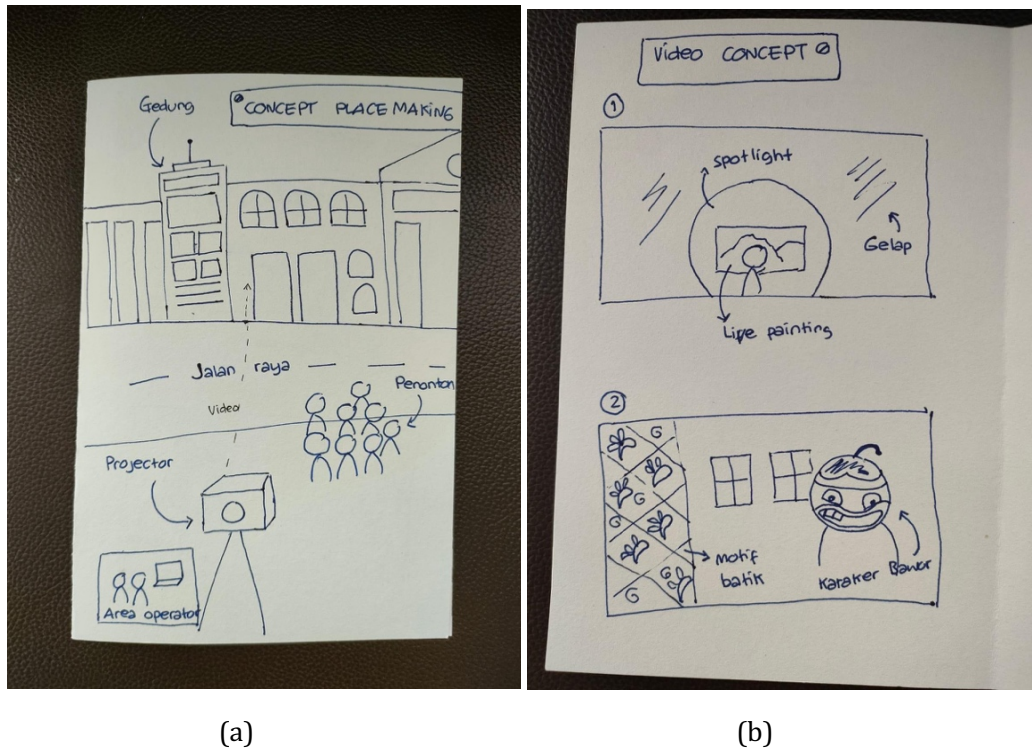
Tahapan *planning and design* merupakan langkah awal yang dilakukan dengan koordinasi dengan pihak-pihak terkait, termasuk mengurus perizinan, pemilihan lokasi, mengidentifikasi kebutuhan saat pelaksanaan kegiatan, pembagian peran dan tanggung jawab, serta perancangan *video* dan animasi yang akan ditampilkan saat acara. Tahapan *implementation* menjadi bagian inti, yaitu pelaksanaan kegiatan pada event SNAF, melakukan *video mapping*, serta instalasi peralatan di lokasi. Tahap *evaluation and recommendation* dilakukan dengan mengidentifikasi respons dan umpan balik masyarakat melalui media *instagram* setelah kegiatan PkM selesai.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Tahap *planning and design*

Hasil dari tahap *planning and design* yaitu ringkasan konsep dari *digital placemaking*. Berdasarkan hasil *brainstorming* dengan pemerintah kecamatan, seniman, dan tim PkM, didapatkan kesepakatan untuk melaksanakan event SNAF di Jalan Raya Banjarnegara-Purwokerto, Simpang Klenteng Hok Tek Bio, Sokaraja. Lokasi ini dipilih karena merupakan jalan yang cukup ramai, sehingga diharapkan mampu memantik perhatian masyarakat. Selain itu, *video mapping* akan menggunakan bangunan tua di sekitar Klenteng sebagai objek proyeksi. Adapun tema yang diusung adalah “*Molecul Mooi Indie*”, untuk mengangkat kembali kejayaan lukisan khas Sokaraja. *Art performance* yang juga ditampilkan pada event tersebut yaitu *live dance* dengan mempersembahkan tarian lengger Banyumasan, serta *live painting* oleh seniman lukis Sokaraja. *Performance art* dan *video mapping* diharapkan dapat memberikan pengalaman visual yang imersif dan interaktif. Kolaborasi tersebut menghadirkan cara baru bagi penonton untuk merasakan pesan sekaligus estetika yang mendalam (Arsitadewi et al., 2024). Adapun konsep rancangan *video mapping* dapat ditunjukkan pada Gambar 2.

Pada rancangan konsep *digital placemaking* (Gambar 2(a)) *video mapping* akan diproyeksikan pada bangunan gedung tua yang berlokasi di simpang klenteng Hok Tek Bio, Sokaraja. Pada area proyeksi, ditempatkan pelukis Mooi Indie yang sedang melakukan *live painting*. Sorotan lampu akan diarahkan kepada pelukis beberapa menit sekali. Area operator dan penonton berada pada seberang jalan gedung sisi barat. Jarak antara gedung dan operator sekitar 12 m, sedangkan tinggi gedung kurang lebih 6-7 m. Untuk mendukung proyeksi yang baik, maka kegiatan ini memerlukan peralatan antara lain laser proyektor dengan resolusi dan *brightness* tinggi untuk menyajikan gambar dengan warna lebih tajam dan kecerahan yang konsisten, lensa yang sesuai dengan ukuran dan bentuk objek yang diproyeksikan, *software* untuk *video editing*, *software* untuk *video mapping*. Adapun perangkat lain yang perlu disiapkan yaitu, steker, lampu, kabel, tenda untuk melindungi proyektor jika terjadi cuaca hujan. Gambar 2 (b) merepresentasikan konsep *video* dengan konten Bawor (maskot wayang khas Banyumas), serta motif batik khas Sokaraja untuk memberikan wawasan bagi penonton tentang budaya dan kearifan lokal masyarakat Sokaraja. Gambar 3 adalah gedung tua yang akan menjadi *spot* proyeksi *video*.



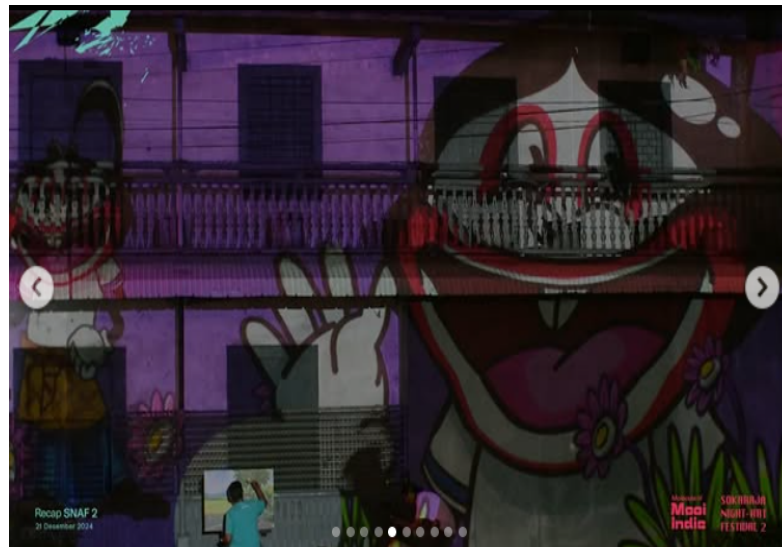
Gambar 2. Rancangan konsep *digital placemaking* (a); rancangan konten *video mapping* (b)



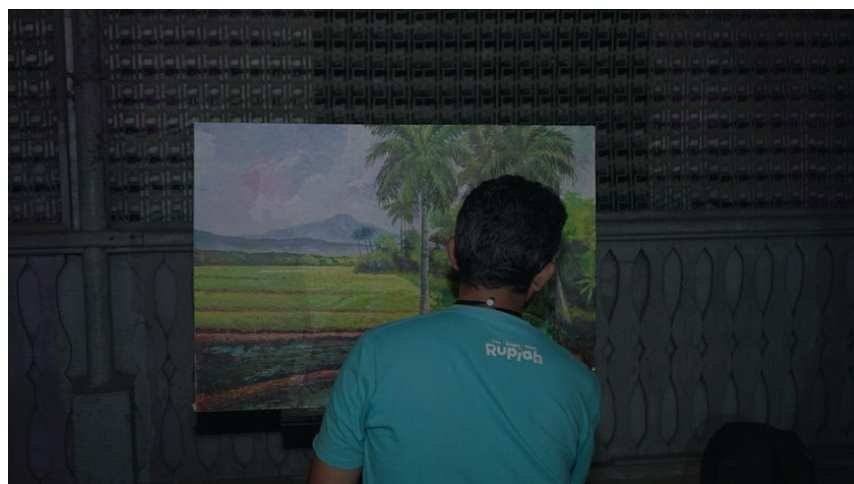
Gambar 3. Gedung tua tempat proyeksi *video*

Adapun Gambar 4 menjelaskan jarak dan peta lokasi PkM dengan kampus, sekitar 6,8 Km atau kurang lebih 13 menit jika ditempuh dengan kendaraan roda empat. Kampus berada pada Kecamatan Purwokerto Selatan, sedangkan lokasi berada pada Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas. Jarak yang relatif dekat dengan aksesibilitas yang mudah mendukung kelancaran mobilitas dan memungkinkan pelaksanaan menjadi lebih intensif, efisien dan berkesinambungan sesuai dengan kebutuhan masyarakat sasaran.





Gambar 6. Video mapping SNAF menampilkan animasi Bawor dan *live painting performance* dari pelukis Sokaraja dengan sorotan lampu



Gambar 7. *Live painting performance* dari pelukis Sokaraja

Pelaksanaan SNAF berlangsung pada tanggal 21 Desember 2024, dengan jumlah audiens kurang lebih 50 orang dan telah berhasil menarik perhatian masyarakat sekitar. Gambar 6-10 menunjukkan hasil *video mapping*, *live performances* dari seniman tari dan lukis, operator yang bekerja di balik layar serta *tenant bazaar* UMKM dengan produk kopi lokal.

*Light performance art* berlangsung selama 3 jam, yaitu pada pukul 19.00-22.00 WIB. Selama proses pertunjukkan lampu dan *video mapping*, para seniman dari Ikatan Pelukis Banyumas melakukan atraksi melukis secara langsung di hadapan para audiens. Lukisan yang diusung bertema Mooi Indie, dengan pemandangan alam sebagai ciri khasnya (Gambar 7).

Atraksi tarian lengger Banyumasan dipentaskan oleh Torra, penari laki-laki yang berdandan seperti perempuan (lengger lanang) menggunakan selendang sebagai properti utama, dengan diiringi musik calung. Gerakan tarian lengger lembut, luwes dan ekspresif, mengandung unsur hiburan selayaknya kesenian rakyat yang mengandung simbol keramahtamahan (Gambar 8).



Gambar 8. *Live dancing performance* oleh penari Lengger Banyumasan



Gambar 9. Tim operator *video mapping*

Konsep *placemaking* pada umumnya juga menggandeng pelaku usaha mikro, kecil dan menengah untuk berpartisipasi dalam peningkatan perekonomian masyarakat sekitar. Gambar 10 menunjukkan UMKM yang terlibat dalam kegiatan SNAF, diantaranya *aula coffee club* dan *milky bun* yang menjual produk *homemade* kopi dan burger dari bahan-bahan lokal.



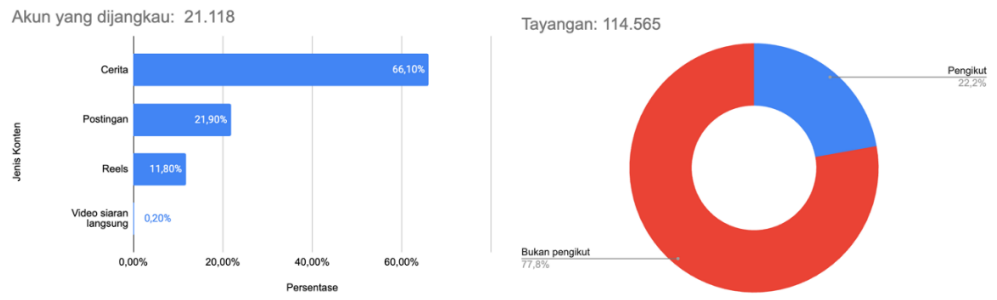
Gambar 10. *Tenant bazaar* UMKM dengan produk kopi lokal

Gambar 9 menunjukkan kegiatan tim operator dalam mengatur waktu proyeksi secara presisi, mengoperasikan proyeksi video, menempatkan *lasser projector* dan instalasi *hardware* agar sesuai dengan sudut pandang dan area objek gedung. Operator terdiri dari 4 orang dari mahasiswa dan dosen yang bekerja dari seberang gedung yang akan menjadi tempat pertunjukan *video mapping*.

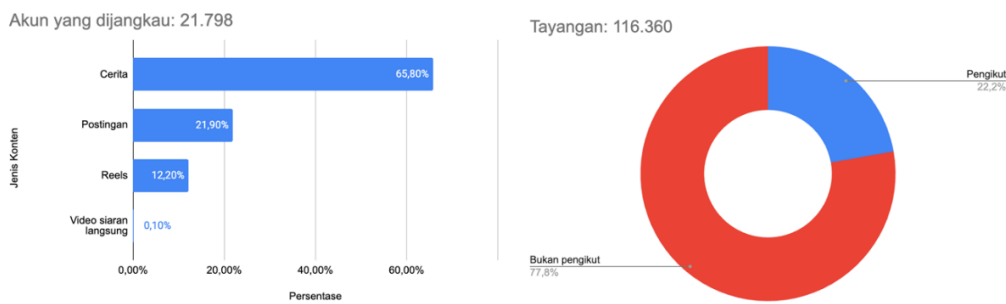
### C. Tahap *evaluation and recommendation*

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan memperhatikan interaksi masyarakat melalui akun Instagram @sokarajanightfestival sebagai media resmi yang digunakan dalam sosialisasi SNAF. Gambar 11 adalah statistik performansi Instagram selama 1 bulan yaitu tanggal 1-31 Desember 2024 yaitu bulan dimana SNAF dilaksanakan (sebelum dan sesudah acara SNAF). Jumlah total tayangan konten (*posting* atau *story*) yaitu 114.565 tayangan yang dilihat oleh *user* menunjukkan konten terekspose ke audiens. Akun yang dijangkau sebanyak 21.118 menunjukkan bahwa konten tersebut benar-benar dilihat, bukan orang yang sama melihat beberapa kali. Persentase pengguna bukan pengikut lebih besar yaitu 77,8% sedangkan pengikut 22,2%. Hal ini menunjukkan bahwa konten SNAF telah terekspose sangat luas, baik oleh pengikut maupun bukan pengikut, menunjukkan konten SNAF memiliki daya sebar yang kuat ke luar lingkaran *followers*.

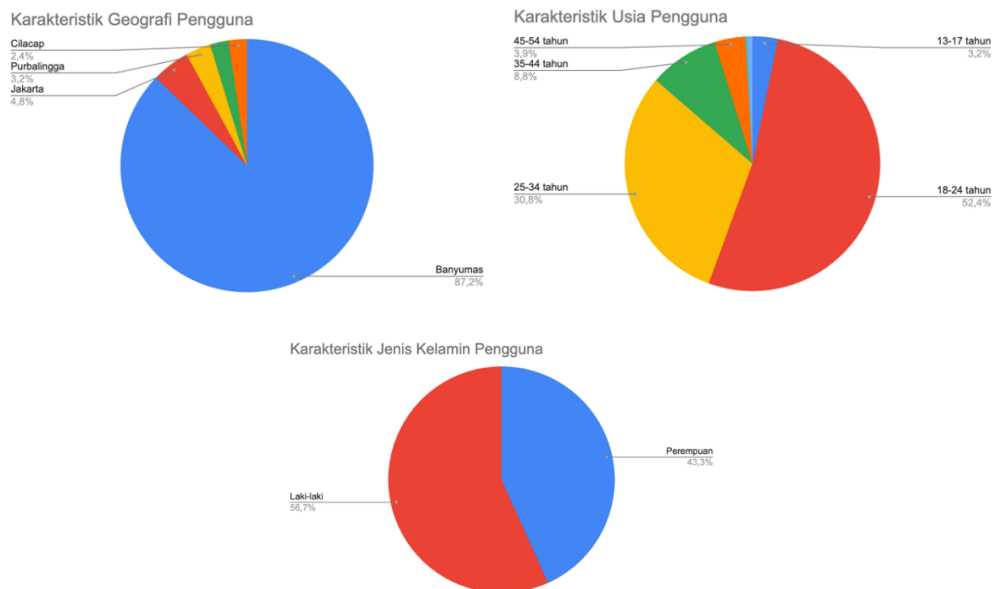
Performansi indikator Instagram kemudian diperluas selama 90 hari untuk melihat dampak kegiatan setelah kegiatan PkM, dan mendapatkan informasi bahwa terdapat kenaikan sebesar 1.795 tayangan ( $116.360 - 114.565 = 1.795$ ), dengan persentase kenaikan  $1.795 / 114.565 \times 100 = 1,57\%$  (Gambar 12). Tanpa penambahan konten baik *post* maupun *story* di bulan Januari, dapat dikatakan bahwa konten SNAF dilihat lebih banyak dibanding bulan sebelumnya. Hal ini terjadi karena meningkatnya aktivitas *posting*, lebih banyak interaksi, serta penggunaan *hashtag* atau kolaborasi yang lebih efektif. Hal ini diperkuat dengan statistik *reels* yang naik dari 11,8% menjadi 12,2%. Sedangkan untuk cerita dan video siaran langsung mengalami penurunan, yaitu 66,1% dan 0,2% menjadi 65,8% dan 0,1%. Penurunan minat audiens terhadap cerita dan *video* siaran langsung kemungkinan karena admin jarang mengunggah konten jenis ini.



Gambar 11. Tayangan *post* dan *story* SNAF selama 30 hari (1-31 Desember 2024)



Gambar 12. Tayangan *post* dan *story* SNAF selama 90 hari (1 November-31 Januari 2025)



Gambar 13. Karakteristik pengguna yang berinteraksi dengan konten SNAF

Jika dilihat dari karakteristik pengguna, rentang usia yang berinteraksi dengan konten SNAF paling banyak 18-24 tahun atau gen Z (Gambar 13). Maksudnya, kegiatan PkM telah berhasil menarik perhatian generasi muda dalam upaya mengenalkan budaya dan kearifan lokal Sokaraja. Lebih lanjut,

jika ditinjau dari jenis kelamin, pengguna laki-laki lebih dominan dalam berinteraksi dengan konten SNAF yaitu sebanyak 56,4% sedangkan perempuan sebanyak 43,5%.

Berdasarkan hasil PkM, maka rekomendasi yang dapat diberikan untuk keberlanjutan program antara lain peningkatan kolaborasi dengan pihak-pihak yang lebih banyak, seperti dinas pariwisata, pelaku UMKM, dan media lokal untuk menjangkau audiens yang lebih luas, kemitraan dengan perguruan tinggi untuk memastikan kesinambungan program, penguatan promosi digital secara terjadwal dan konsisten untuk menjaga keterlibatan audiens sebelum dan sesudah festival, menambahkan aktivitas dan format *event* seperti *workshop video mapping*, pelatihan lukis atau tari atau kompetisi konten kreatif bertema budaya lokal Sokaraja.

## Kesimpulan

Sokaraja Night Art Festival (SNAF) telah berhasil diselenggarakan dan menjadi media penguatan identitas lokal melalui pendekatan *digital placemaking* yang inklusif dan kreatif. Pagelaran seni berbasis teknologi seperti *video mapping* menjadi daya tarik sendiri bagi masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari *engagements audiens* pada instagram resmi SNAF. Hasil analisis tayangan *post* dan *story* di Instagram menunjukkan, meskipun kegiatan telah berlalu, namun masih memberikan dampak dengan bertambahnya jumlah *views* setelah kegiatan. Dengan adanya kegiatan tersebut, mampu menarik perhatian publik dan meningkatkan kesadaran masyarakat dalam pelestarian budaya daerah, khususnya Sokaraja. Untuk mendukung kegiatan yang berkelanjutan, perlu adanya upaya berbagai pihak agar kegiatan ini dapat diselenggarakan secara rutin menjadi agenda wisata budaya tahunan.

## Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada LPPM Universitas Telkom dan Pemerintah Kecamatan Sokaraja atas kerja sama dan kontribusinya dalam kegiatan PkM baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis juga mengucapkan terima kasih atas partisipasi mahasiswa, masyarakat dan warga setempat yang telah memberikan dukungan dalam kegiatan PkM ini.

## Daftar Pustaka

- Arsitadewi, S., Gayanti, P., Cindylaras, N., Ferida, Y., Desain, P. M., & Trisakti, U. (2024). Judul Penguatan Pembacaan Pesan Pada Kolaborasi Pertunjukkan Performance Art dengan Video Mapping sebagai Media Kontemporer. *Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 06(03), 392–404.
- Azizah, R. N. (2023). Internalisasi Nilai-nilai Multikulturalisme pada Pemuda melalui Pendalaman Tempat Bersejarah di Kecamatan Sokaraja, Kabupaten Banyumas. *Islamische Bildung: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 53–60.
- Bambang. (2016). Pemetaan Potensi Desa Di Kabupaten Banyumas. *Economics, Social, and Development Studies*, 3(2), 123–155.
- De Paolis, L. T., Liaci, S., Sumerano, G., & De Luca, V. (2022). A Video Mapping Performance as an Innovative Tool to Bring to Life and Narrate a Pictorial Cycle. *Information (Switzerland)*, 13(3), 1–11.

- Erwin, A. (2023, December 24). Sokaraja Night Art Festival di Simpang Kalipelus, Kenalkan Kearifan Lokal Lewat Paduan Seni Teknologi Digital. *Radar Banyumas*, 1. <https://radarbanyumas.disway.id/read/91794/sokaraja-night-art-festival-di-simpang-kalipelus-kenalkan-kearifan-lokal-lewat-paduan-seni-teknologi-digital>
- Fernandez de Osso Fuentes, M. J., Keegan, B. J., Jones, M. V., & MacIntyre, T. (2023). Digital placemaking, health & wellbeing and nature-based solutions: A systematic review and practice model. *Urban Forestry and Urban Greening*, 79(November 2022), 127796.
- Fery, S. (2016). Seni Lukis Sokaraja: Proses Pewarisan Dan Pemasarannya Dalam Konteks Pasar Seni. *Imaji*, 14(1), 21–37. <https://doi.org/10.21831/imaji.v14i1.9531>
- Fuentes, F. D. O., Keegan, B. J., Jones, M. V., & MacIntyre, T. (2022). How can digital placemaking impact health and wellbeing of citizens through green and blue space connections? A systematic literature review protocol. *PROSPERO International Prospective Register of Systematic Reviews*, (869764), 1–9.
- Hidayat, A. (2019). Batik Sokaraja dalam Wacana Tarekat: Wujud Transformasi pada Etos Kerja Perajin. *Jurnal Kajian Islam Dan Budaya*, 17(1), 33–59.
- Mikraj, A. L., Qonita, R. A., Ayu, I., Pribadi, P., Sutikno, C., & Amanda, A. (2024). *Strategi Pengembangan Industri Kreatif Di Kampung Batik Sokaraja Kabupaten Banyumas*. 5(1), 1865–1887.
- Ouda, M., Abd, N., & Aziz, E. (2022). Digital Placemaking: Perceiving Meaningful Spaces Through the Digital Environment. *Contingency Planning of Adaptiv Urbanism FURP 2022*, 1, 1–19.
- Saifullah Ammar, M. H. (2024). Metode Pembiasaan Dan Keteladanan Untuk Mendidik Karakter Siswa Di Smp It Mutiara Ilmu Sokaraja. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 1861–1864.
- Wahyuningrum, T., Pamungkas, G. P., & Ramadhan, G. (2023). *Sinergi Kualitas Ruang dan Manusia dalam Mengembangkan Potensi UMKM di Wilayah Banyumas Melalui Creative Placemaking*. 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.20895/ijcosin.v3i1.887>