

## KATA PENGANTAR

Bismilahirrahmanirrahiim

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul : **Pusat Pamer Seni Kerajinan Di Kawasan Obyek Wisata Candi Borobudur.**

Pada kesempatan ini, penyusun dengan ketulusan hati mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch, selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia,
2. Ir. Suparwoko, MURP, selaku Dosen Pembimbing Utama,
3. Ir. Arman Yulianta, MUP, selaku Dosen Pembimbing Pendamping,
4. Ir. Revianto, M.Arch, yang telah banyak memberikan sumbangan pikiran kepada penyusun,
5. Rekan-rekan mahasiswa yang telah membantu memberikan dorongan semangat
6. Serta semua pihak yang tidak dapat penyusun sebutkan satu-persatu, yang telah memberikan bantuan sehingga tersusunnya penulisan ini.

Dengan keterbatasan yang ada, penyusun menyadari akan banyaknya kekurangan dalam penyusunan buku ini. Namun harapan penyusun bahwa hasil yang ada dapat menjadi sumbangsih pemikiran yang bermanfaat bagi Ilmu pengetahuan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, Mei 1997

Penyusun



Agung Kurniawan

---

91340091/TA

## **ABSTRAKSI**

Potensi yang sangat besar dimiliki Indonesia adalah bidang Kepariwisata. Dengan berbagai macam obyek wisata timbul berbagai fasilitas-fasilitas penunjang disekitar kawasan tersebut. Dengan orientasi ekonomi, berbagai kegiatan yang dapat melayani wisatawan akan berkembang dengan pesat.

Salah satu fasilitas penunjang kepariwisataan yang sangat diinginkan wisatawan adalah pusat-pusat penjualan souvenir yang berasal dari daerah setempat. Dengan mengutamakan proses produksi sampai pada pameran hasil kerajinan akan menjadi atraksi yang menarik.

Obyek wisata Candi Borobudur merupakan obyek wisata yang paling potensial dari kepariwisataan Kabupaten Magelang. Dengan tingkat kunjungan wisatawan yang tinggi menimbulkan orientasi ekonomi pada masyarakat sekitarnya. Hal tersebut dimanfaatkan bagi para pengrajin dari berbagai daerah yang menjadi permasalahan adalah belum tersedianya wadah yang sesuai bagi pemasaran hasil tersebut. Untuk itu perlu adanya pengadaan fasilitas yang mampu mewadahi hasil kerajinan serta menampilkan proses pembuatannya.

Dengan banyaknya kegiatan yang diwadahi diperlukan konsep dasar pola tata ruang kawasan yang memudahkan wisatawan untuk mengetahui proses pembuatannya sampai dengan memamerkan serta memasarkan hasil. Konsep dasar tersebut menggunakan **Konsep Sirkulasi Pradaksina Candi Borobudur**. Untuk lebih menspesifikasikan Pusat Pamer Seni Kerajinan tersebut, perlu penekanan pada salah satu bangunan yang disesuaikan dengan kondisi penampilan bangunan Candi Borobudur. Dengan **Konsep Arsitektur Abstract Regional** dari elemen bangunan obyek wisata Candi Borobudur pada Gedung Pamer, akan memberikan kesan bagi wisatawan pada kunjungan obyek wisata tersebut.

**TUGAS AKHIR**  
**PUSAT PAMER SENI KERAJINAN**  
**DI**  
**KAWASAN OBYEK WISATA CANDI BOROBUDUR**

**LANDASAN KONSEPTUAL**  
**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**



Disusun Oleh :

**AGUNG KURNIAWAN**

91 340 094 / TA  
910051013116120088

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**  
**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**  
**YOGYAKARTA**  
**1997**

## PERSEMBAHAN



*Ku persembahkan untuk :*

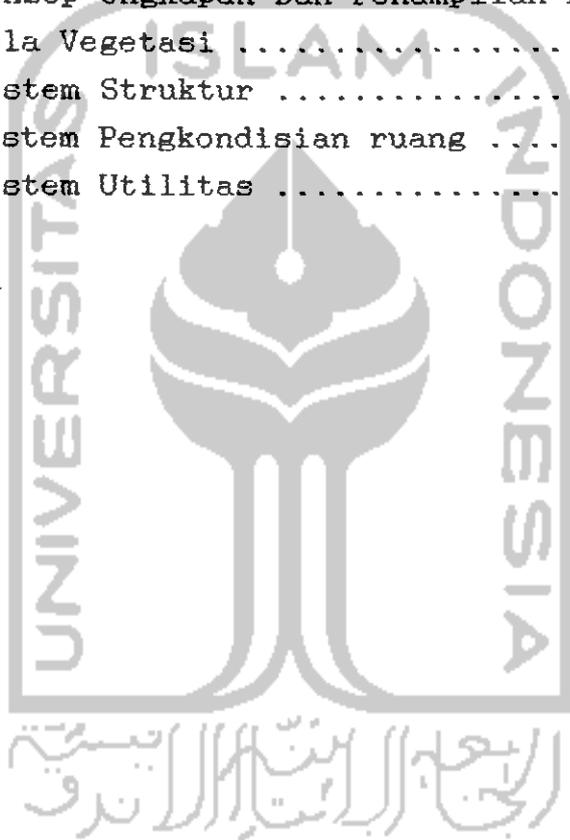
*Ayah, Ibu, Kakak dan Adikku tersayang  
serta Seseorang yang selalu setia  
memberiku dorongan dan semangat.*

Bab III. Analisa Kawasan Gedung Pamer Seni Kerajinan .....	10
Bab IV. Konsep Dasar Perencanaan Dan Perancangan.....	10
1.7. Keaslian Penulisan.....	10
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1. Industri Kerajinan Kawasan Candi Borobudur .....	12
2.1.1. Pengertian .....	12
2.1.2. Potensi .....	13
2.1.3. Proses Pembuatan Kerajinan .....	14
2.2. Pusat Pamer Seni Kerajinan.....	16
2.2.1. Batasan Dan Fungsi Kegiatan .....	16
2.2.2. Lokasi.....	18
2.2.3. Kebutuhan Fasilitas Pusat Pamer Seni Kerajinan Candi Borobudur.....	20
2.3. Tinjauan Arsitektur Candi Borobudur .....	24
2.3.1. Pengertian Umum .....	24
2.3.2. Konsep Arsitektur Candi Borobudur .....	25
2.4. Tinjauan Penataan Bangunan .....	32
2.5. Regionalisme Sebagai Dasar Perancangan .....	34
2.5.1. Pengertian .....	34
2.5.2. Pendapat Tentang Regionalisme .....	34
2.5.3. Konsep Regionalisme Indonesia .....	35
2.5.4. Perbandingan Arsitektur Regionalisme .....	36
<b>BAB III. PUSAT PAMER SENI KERAJINAN</b>	
3.1. Analisa Pusat Pamer Seni Kerajinan.....	42
3.1.1. Kegiatan Terwadahi.....	42
3.1.2. Kawasan Pusat Pamer Seni Kerajinan.....	43
3.1.2.1. Kebutuhan Bangunan.....	43
3.2. Analisa Perancangan Bentuk Bangunan Berdasar Konsep Arsitektur Abstract Regionalisme .....	53
3.2.1. Pola Penataan Bangunan .....	53
3.2.2. Elemen Pembentuk Bangunan .....	57
3.3. Analisa Elemen Alam .....	64
3.4. Kesimpulan .....	67

#### **BAB IV. KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

4.1. Konsep Dasar Perencanaan .....	70
4.1.1. Konsep Lokasi dan Site .....	70
4.1.2. Konsep Sirkulasi .....	71
4.1.3. Konsep Tata Ruang kawasan .....	72
4.2. Konsep Dasar Perancangan .....	73
4.2.1. Konsep Pola Hubungan Ruang .....	73
4.2.2. Konsep Organisasi Ruang .....	75
4.3. Konsep Ungkapan Dan Penampilan Bangunan .....	75
4.4. Pola Vegetasi .....	76
4.5. Sistem Struktur .....	78
4.6. Sistem Pengkondisian ruang .....	78
4.7. Sistem Utilitas .....	78

**DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.a.	Peta Lokasi Peruntukan.....	19
Gambar 2.b.	Peta Route Perjalanan PJX.1.....	23
Gambar 2.c.	Peta Route Perjalanan PJX.2.....	23
Gambar 2.d.	Tingkatan Dalam Candi Borobudur.....	26
Gambar 2.e.	Stupa.....	28
Gambar 2.f.	Dhyani Buddha.....	30
Gambar 2.g.	Gapura.....	31
Gambar 2.h.	Tangga.....	31
Gambar 2.i.	Kyoto Conference Hall.....	37
Gambar 2.j.	National Olympic Games.....	37
Gambar 2.k.	Usulan Ruko Di Kaw. Rahayu-Samirono.....	38
Gambar 2.l.	Dekanat FNG ISI Yogyakarta.....	39
Gambar 2.m.	Intan Beach Village Hotel Bali.....	40
Gambar 3.a.	Tampak Horizontal-Vertical.....	54
Gambar 3.b.	Organisasi Terpusat.....	54
Gambar 3.c.	Tingkatan Pusat Pamer Seni Kerajinan.....	56
Gambar 3.d.	Konsep Pradaksina.....	56
Gambar 3.e.	Stupa Induk Sebagai Dominansi.....	58
Gambar 3.f.	Pencahayaan - Penghawaan.....	59
Gambar 3.g.	Stupa Sebagai Keterkaitan.....	60
Gambar 3.h.	Produksi dan Pasar Seni.....	60
Gambar 3.i.	Kepelatihan.....	61
Gambar 3.j.	Transformasi Bentuk Denah-Tampak.....	62
Gambar 3.k.	Transformasi Bentuk Pencahayaan-Penghawaan..	62
Gambar 3.l.	Transformasi Bentuk Rumah Keong.....	63
Gambar 3.m.	Bentuk Sementara Bangunan.....	63
Gambar 3.n.	Lintasan Matahari.....	64
Gambar 3.o.	Jalur jalan.....	65
Gambar 3.p.	Vegetasi.....	65
Gambar 3.q.	Pola Tata Ruang Kawasan.....	66
Gambar 4.a.	Site Pusat Pameran Seni Kerajinan.....	70
Gambar 4.b.	Pola Tata Ruang Kawasan.....	71
Gambar 4.c.	Kedekatan Fungsi Produksi-Pamer.....	72
Gambar 4.d.	Rupadhatu-Kepelatihan.....	72

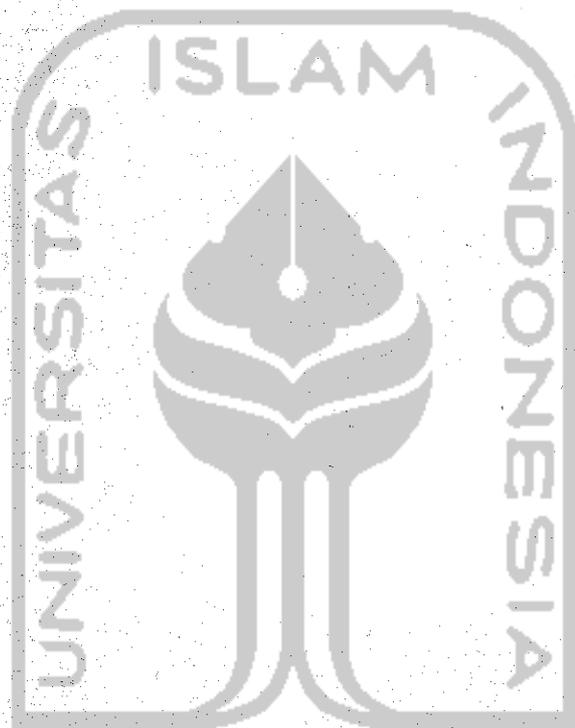
Gambar 4.e. Arupadhatu-Pameran.....	73
Gambar 4.f. Gapura Sebagai Pintu Masuk.....	73
Gambar 4.g. Gedung Pameran.....	74
Gambar 4.h. Bentuk Kegiatan Yang Menarik.....	74
Gambar 4.i. Pintu Masuk bangunan.....	74
Gambar 4.j. Stupa.....	75
Gambar 4.k. Lobang Pada Stupa.....	75
Gambar 4.l. Stupa-stupa Kecil.....	76
Gambar 4.m. Gapura.....	76
Gambar 4.n. Vegetasi Sisi Jalan.....	77
Gambar 4.o. Vegetasi Penyearah.....	77
Gambar 4.p. Vegetasi Peneduh.....	77



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penilaian Lokasi Kegiatan.....	19
Tabel 2.2. Industri Kerajinan Yang Menonjol.....	21
Tabel 3.1. Analisa Ruang Produksi.....	48
Tabel 3.2. Analisa Kebutuhan Pasar Seni.....	50
Tabel 3.3. Sifat Dan Pengelompokan Bangunan.....	55





الجامعة الإسلامية  
الاندونيسية

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Keberadaan sarana dan prasarana primer akan meningkatkan berbagai macam kegiatan. Bila sarana dan prasarana tersebut sesuai dengan potensi suatu daerah, maka perkembangan kegiatan akan semakin cepat. Dampak yang lebih jauh lagi adalah kebutuhan terhadap sarana dan prasarana sekunder bahkan tersier.

Candi Borobudur adalah Obyek Wisata potensial yang difungsikan untuk memenuhi kebutuhan tersier. Sesuai dengan fungsi tersebut, maka banyak wisatawan yang berkunjung. Hal tersebut dimanfaatkan oleh masyarakat sekitar obyek wisata dengan menjual souvenir sebagai cinderamata bagi wisatawan yang datang. Dengan banyaknya pengrajin cinderamata tersebut, maka kebutuhan wadah kegiatan tersebut sangat diperlukan. Dibawah ini akan diuraikan mengenai latar belakang kebutuhan Pusat Kerajinan sebagai wadah kegiatan pemasaran kerajinan.

#### **1.1.1. Konsep Joglosemar Menunjang Kepariwisata C. Borobudur**

Dewasa ini negara-negara yang sedang berkembang menggebu-gebu keinginannya untuk melakukan pembangunan terutama pembangunan di bidang ekonomi. (Kunarjo, *Perencanaan dan Pembiayaan Pembangunan*, Hal 6)

Indonesia sebagai negara berkembang berusaha memajukan perekonomiannya. Perkembangan tersebut terkonsentrasi pada pulau Jawa. Sejauh ini Propinsi Jateng dan DIY terus berusaha mentransformasikan ekonomi dari sektor primer ke sektor non primer. Pada awal Pelita I, kontribusi sektor non Primer dalam PDRB Jateng dan DIY masing-masing sebesar 49,3 % dan 63,1 %. Maka pada akhir Pelita V, kontribusi naik masing-masing 75,9 % dan 81,2 %. (Kedaulatan Rakyat, 6 Januari 1997) . Peningkatan tersebut dapat lebih dioptimalkan dengan cara mengurangi kesenjangan antar wilayah dan pemerataan pelaksanaan

pembangunan. (Konvensi Nasional Masa Depan Pulau Jawa Abad-21, Ketua Bappenas). Didasari pada upaya tersebut, muncul konsep pertimbangan Yogya - Solo - Semarang (Joglosemar) Sebagai motor penggerak perekonomian wilayah ini. Untuk memacu perekonomian wilayah tersebut, sesuai Rencana Tata Ruang Wilayah Nasional (RTRWN) ditetapkan "Kawasan Andalan".

Berdasarkan RTRWN, Pemerintah menetapkan 9 kawasan andalan di wilayah Jateng - DIY dimana empat diantaranya mengumpul dan saling berimpit di wilayah segitiga Joglosemar. Keempat kawasan tersebut adalah kawasan Subosuko (Surakarta, Boyolali, Sukoharjo), Semarang-Demak, DI Yogyakarta dan Borobudur. (Kedaulatan Rakyat, 6 Jan 1997)

Candi Borobudur sebagai salah satu kawasan wisata andalan terletak di daerah Kabupaten Dati II Magelang. Dengan keberadaan tersebut, Kab. Magelang sangat potensial terhadap peningkatan kepariwisataannya yang juga didukung oleh Obyek Wisata yang lain. Dengan kemudahan pencapaian ke daerah tersebut, maka arus wisatawan untuk berkunjung juga semakin besar.

Berdasarkan uraian diatas, maka konsep Joglosemar (Proyek Peningkatan Jalan Jogja-Solo-Semarang) akan menunjang kepariwisataan Candi Borobudur, Kab. Magelang Karena letaknya yang berdekatan dengan kota Yogyakarta.

#### 1.1.2. Potensi Pariwisata Kab. Magelang

Secara Umum, Kawasan Joglosemar memiliki sektor unggulan dan potensi bisnis yang mencakup empat bidang sesuai dengan RTRWP/N yaitu Industri (Pengolahan), Pariwisata, Pertanian Tanaman Pangan dan Perikanan Laut.

Bila ditinjau terhadap lima daerah tingkat II, kawasan Masatandur (Magelang, Salaman, Muntilan, Borobudur) memiliki potensi kuat dibidang pariwisata. (Kedaulatan Rakyat, 8 Jan 1997). Magelang sebagai pusat pariwisata agroindustri, didukung oleh pusat-pusat pendidikan, industri karoseri, obyek wisata buatan dan candi Borobudur, jalur jalan propinsi dan pusat

kegiatan perekonomian lain seperti industri kerajinan.

Sektor industri salah satu penunjang kepariwisataan telah mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Pada pelita V telah memberikan kontribusi terhadap PDRB rata-rata 6,55 % tiap tahun Rp. 21.613.984,75.

Beberapa industri yang telah berkembang di Kab. Magelang sampai tahun 1992 mengalami perkembangan yang pesat, diantaranya berupa Industri Kecil mencapai jumlah 27.461 perusahaan kemudian disusul dengan Aneka Industri sebanyak 21 perusahaan dan Industri Mesin, Logam, dan Electro serta Industri Kimia Dasar mencapai jumlah 3. (Buku Pertanggung Jawaban Bupati KDH Tahun 1992/1993)

Dari data diatas menunjukkan bahwa jumlah Industri Kecil Kab. Magelang mempunyai peringkat teratas kemudian diikuti dengan aneka industri dengan angka pertumbuhan 26,60 %.

Sementara disektor pariwisata pengembangan wisata alam memiliki potensi yang besar karena Kab. Magelang memang mempunyai panorama alam yang indah dan hawa sejuk. Dengan kondisi tersebut maka semakin meningkatkan arus wisatawan untuk berkunjung. Hal tersebut didukung dengan jumlah wisatawan yang berkunjung pada obyek wisata kab. Magelang. Pada tahun 1995, Jumlah pengunjung Candi Borobudur sebesar 2.373.637 disusul dengan TR.Mendut (68.365); C.Mendut(16.354); T. Anggrek (12.996); C.Umbul(4.814) kemudian yang terkecil adalah T.Bleder(6.409).

Dari data diatas menunjukkan bahwa jumlah wisatawan yang terbesar adalah pada obyek wisata Candi Borobudur. Bila ditinjau jumlah wisatawan pada tahun 1993 sejumlah 1.958.538 orang dan mengalami peningkatan sebesar 415.049 orang pada tahun 1995 sehingga pertumbuhannya  $\pm$  21 %.

### 1.1.3. Industri Kerajinan Pada Kawasan Candi Borobudur

Potensi yang ada pada IKK Borobudur adalah Candi Borobudur yang terkenal dan dikunjungi wisatawan

penjuru dunia memberikan fungsi sebagai Kota pariwisata, budaya, pendidikan dan penelitian arkeologi. (Rencana-RUTRK IKK Borobudur). Candi Borobudur merupakan salah satu peninggalan bersejarah dan akan selamanya dilestarikan. Kelanjutan dari area pelestarian ( C. Borobudur ) sebagai peninggalan bersejarah adalah area tersebut dikelilingi oleh kehidupan modern. (Pelestarian Arsitektur dan Perkotaan, Laretna T. Adhisakti, hal 16)

Kehidupan modern tersebut direalisasikan dengan keberadaan fasilitas pariwisata serta akomodasi, restaurant, jasa angkutan, pertunjukkan seni, obyek-obyek kunjungan, souvenir dsb. (Kompilasi Data-RUTRK IKK Borobudur ). Dibawah ini diuraikan perusahaan aneka industri kerajinan beserta sentra asal yang menunjang terhadap sektor kepariwisataan Candi Borobudur. Sentra Kerajinan Tanduk berada di Secang, Kerajinan Bambu (Borobudur dan Tempuran), Kerajinan Wayang Kulit (Dukun), Kerajinan Kaleng Bekas (Sawangan), Kerajinan Pahat Batu (Muntilan), Kerajinan Perak (Kaliangkrik). (Dinas Perindustrian Kab. Magelang)

Dari data diatas menunjukkan bahwa industri kerajinan penunjang kepariwisataan tahun 1995 sangat besar tetapi karena letak-letak sentra yang ada berjauhan maka hasil yang ada tersebut kurang dapat terkonsumsi secara optimal. Hal tersebut didasari pada bentuk kedatangan wisatawan yang disesuaikan dengan Paket Wisata yang mereka ikuti.

#### 1.1.4. Pusat Pamer Seni Kerajinan Pada Kawasan C. Borobudur

Kabupaten Magelang menyimpan potensi budaya yang sangat besar. Dengan keberadaan Candi Borobudur sebagai wisata budaya dan pariwisata yang potensial, maka timbul sentra-sentra kerajinan sebagai penunjang pariwisata yang ada. Untuk memperkenalkan dan meningkatkan pemasaran industri kerajinan Kab. Magelang, maka diusahakan berbagai kegiatan-kegiatan yang mempromosikan hasil-hasil industri

yang ada, yaitu :

1. Festival Borobudur V,
2. Pameran Pembangunan Tahunan,
3. Pameran Festival Keraton Surakarta,
4. Festival Kesenian Tradisional Antar Dati II Se Jateng Di Candi Borobudur,
5. Peringatan Upacara Waicak. (Pertanggung Jawaban Bupati, 1996)

Sejauh ini pelaksanaan Pameran Kerajinan dilaksanakan pada gedung Pamer yang menjadi satu dengan gedung Museum Kawasan Wisata Candi Borobudur. Sementara itu wadah pemasaran hasil kerajinan yang bersifat kontinue hanya dimiliki oleh PT. Taman Wisata Candi Borobudur, Prambanan, Ratu Boko yaitu Gedung Pameran Kerajinan seluas 60 M<sup>2</sup>. Dan yang lebih ironis adalah hasil kerajinan yang diwadahi banyak yang berasal dari luar Kab. Magelang. (Mis. Yogyakarta, Prambanan) Dengan kondisi tersebut, banyak pengrajin yang mengambil inisiatif untuk membuka kios-kios di luar Gedung Pamer tersebut. Sehingga yang timbul adalah ketidakteraturan pedagang yang disebabkan kurangnya wadah pemasaran tersebut.

Sejauh ini kios-kios kerajinan sekitar kawasan Candi Borobudur juga hanya menyajikan kerajinan dalam bentuk jadi, padahal ketertarikan wisatawan juga dapat berdasar dari proses pembuatan kerajinan tersebut. (Survey R. Pamer Kaw. C. Borobudur). Hal tersebut menjadi dasar pemikiran pengrajin perak "Borobudur Silver" yang dalam pengembangannya juga menyajikan proses pembuatan kerajinan perak bagi wisatawan. (Ked. Rakyat, 5 Jan 1997). Konsep-konsep tersebut timbul karena didasari bahwa warung seni yang menjual cinderamata yang menampilkan proses pembuatannya, merupakan daya tarik tersendiri. (Analisa-RUTRK IKK Borobudur, hal III-10)

Sehingga dengan melihat dasar-dasar diatas, maka untuk meningkatkan jumlah wisatawan pada obyek wisata

Candi Borobudur adalah dengan merencanakan " **Pusat Pamer Seni Kerajinan Yang menampilkan proses pembuatannya** ".

Dengan rekomendasi bahwa Pusat Pamer Seni Kerajinan yang menampilkan proses pembuatannya tersebut maka minat wisatawan semakin besar. Sesuai dengan sifat wisatawan yang akan selalu berusaha mengetahui seluruh kegiatan yang mereka terima, bahkan akan berusaha menginginkan lebih (Pengantar Ilmu Pariwisata, Drs.H.Oka.A.Yoeti,MBA), akan berpengaruh pada tingkat kelelahan wisatawan. Sehingga diperlukan sarana akomodasi seperti Restorant, Kantin.

Bila kita tinjau lagi lebih mendalam terhadap para pengrajin tersebut, maka masih banyak kendala-kendala yang dihadapi, yaitu : (Lap. Pelaksanaan Kegiatan Peningkatan Informasi Industri, 1977)

- Manajemen usaha yang masih rendah,
- Kelompok usaha yang belum berjalan sesuai rencana,
- Ketrampilan-ketrampilan yang masih sederhana.

Dengan permasalahan-permasalahan tersebut, tindakan yang dilakukan oleh Dinas Perindustrian adalah melakukan monitoring serta pendataan peningkatan Informasi Industri secara berkelanjutan serta pembinaan yang terarah dan berkelanjutan.

Untuk mawadahi kegiatan tersebut diperlukan Gedung Yang mampu meningkatkan komunikasi antara Dinas Perindustrian dan para pengrajin yaitu keberadaan Gedung Kepelatihan.

## 1.2. Rumusan Permasalahan

Setelah melihat uraian-uraian diatas, maka dapat diambil kesimpulan permasalahan, yaitu :

1. Lokasi Sentra-Sentra Kerajinan yang berjauhan,
2. Sistem pemasaran Hasil Kerajinan yang belum menampilkan proses pembuatannya,
3. Belum tersedianya wadah kegiatan pemasaran yang sesuai

pada Kawasan Candi Borobudur

4. Terbatasnya waktu berkunjung wisatawan untuk mengunjungi Obyek wisata pada Kab. Magelang,
5. Belum tersedianya wadah kegiatan pembinaan yang terarah dari Dinas Perindustrian kepada para Pengrajin.

### 1.2.1. Permasalahan Umum

Dari kesimpulan permasalahan diatas dapat diambil suatu permasalahan umum, yaitu :

Bagaimanakah merencanakan fasilitas Pusat Pamer Seni Kerajinan yang dapat meningkatkan arus wisatawan untuk berkunjung ke Obyek Wisata Candi Borobudur ?

### 1.2.2. Permasalahan Khusus

Berdasar uraian diatas dapat diambil suatu kesimpulan permasalahan khusus, yaitu :

- Bagaimana Pola Tata Ruang Pusat Pamer Seni Kerajinan yang dapat menampilkan proses pembuatan kerajinan cinderamata pada kawasan wisata Candi Borobudur ?
- Bagaimanakah penerapan Arsitektur Abstract Regional pada perancangan Gedung Pamer Kerajinan pada lingkungan Obyek Candi Borobudur ?

## 1.3. Tujuan Dan Sasaran

### 1.3.1. Tujuan

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mendapatkan konsep perancangan Pusat Pamer Seni Kerajinan yang dapat meningkatkan arus wisatawan berkunjung ke Obyek Wisata Candi Borobudur.

### 1.3.2. Sasaran

Sasaran dari penulisan ini adalah diperolehnya penataan bangunan-bangunan yang memberikan keleluasaan wisatawan untuk mengetahui proses-hasil industri kerajinan pada perancangan Pusat Pamer Seni Kerajinan

Kawasan Candi Borobudur.

Diperoleh Perencanaan Bangunan Gedung Pamer Kerajinan dengan penerapan Konsep Arsitektur Abstract Regional

#### 1.4. Lingkup Pembahasan

Pembahasan penulisan ini dibatasi pada hal-hal yang melandasi landasan berfikir tentang :

- Ruang lingkup Pusat Pamer Seni kerajinan, yaitu pewadahan proses-hasil kerajinan Kab. Magelang.
- Ruang lingkup Pola penataan bangunan, yaitu penataan bangunan Pusat Kerajinan untuk menampilkan proses-hasil kerajinan terhadap wisatawan.
- Ruang lingkup Arsitektur lokal, yaitu penampilan bangunan yang didasari pada Konsep Arsitektur Candi Borobudur yang digabungkan dengan Arsitektur Modern.

#### 1.5. Metode Pembahasan

Metode yang digunakan adalah :

##### 1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap Kondisi Obyek Wisata Candi Borobudur, Tingkah laku wisatawan, Aktivitas kegiatan pengrajin serta pemasaran hasil industri kerajinan.

##### 2. Studi Literatur

Studi Literatur dilakukan dengan cara mengkaji kaidah-kaidah beserta data-data yang diperoleh dengan keterkaitan pada pola penataan bangunan Pusat Pameran Seni Kerajinan, serta Konsepsi Arsitektur Abstract Regional Candi Borobudur.

### 3. Analisa

#### 1. Pola Tata Ruang Kawasan

Analisa tata ruang kawasan diperoleh dari perpaduan fungsi bangunan dengan sifat tingkatan C. Borobudur. Sedangkan tahapan analisa diuraikan sebagai berikut :

1. Pewadahan kegiatan fungsi bangunan,
2. Pengelompokan fungsi-fungsi kegiatan bangunan yang disesuaikan dengan sifat tingkatan Candi Borobudur,
3. Penzoningan tata bangunan dengan dasar sirkulasi (Pradaksina) Candi Borobudur.

#### 2. Penampilan Bangunan

Penampilan bangunan diperoleh dari analisa perubahan bentuk Candi Borobudur yang dipadukan dengan konsep bangunan modern dan didasari pada Arsitektur Abstract Regional. Tahapan analisa diuraikan sebagai berikut :

1. Penentuan elemen pembentuk Abstract Regional bangunan,
2. Perubahan bentuk elemen bangunan Candi Borobudur,
3. Penerapan hasil perubahan elemen bangunan Candi Borobudur ke dalam bangunan Gedung Pamer Seni Kerajinan.

#### 4. Sintesa

Sintesa diperoleh dengan mengambil kesimpulan desain dari hasil analisa terhadap Penataan Pusat Pameran Seni Kerajinan serta Gedung Pamer dengan Konsepsi Arsitektur Abstract Regional Candi Borobudur.

### 1.6. Sistematika Penulisan

#### BAB I. PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, sistematika pembahasan, kerangka berpikir.

## BAB II. TINJAUAN UMUM

Berisi tinjauan umum dan tinjauan penataan bangunan Pusat Pameran Seni Kerajinan serta Konsep Arsitektur Abstract Regional Candi Borobudur pada Obyek Wisata Borobudur.

## BAB III. ANALISA PUSAT PAMER SENI KERAJINAN

Berisi tentang analisa penataan bangunan Pusat Pamer Seni Kerajinan serta Gedung Pamer Kerajinan yang disesuaikan dengan Konsep Arsitektur Abstract Regionalisme Candi Borobudur pada Perancangan Pusat Pamer Seni Kerajinan Kawasan Obyek Wisata Candi Borobudur.

## BAB IV. KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi Konsep dasar Penataan bangunan Pusat Pamer Seni Kerajinan dan ruang terbuka, Organisasi ruang serta konsep bentuk penampilan bangunan.

### 1.7. Keaslian Penulisan

dalam penulisan diperlukan keaslian penulisan yang akan membedakan isi penulisan dengan penulisan-penulisan yang telah ada dengan judul yang sama. Dibawah ini akan diuraikan mengenai judul-judul penulisan yang telah ada, yaitu :

#### 1. Art Gallery Seni Rupa DI Yogyakarta,

Nama : Margiyana

No. Mhs : 89 340 023

Penekanan

Isi : Gedung Menunjang Kegiatan Komunikasi Seniman Seni Rupa Masyarakat serta memamerkan Karya Seni Rupa Yogyakarta.

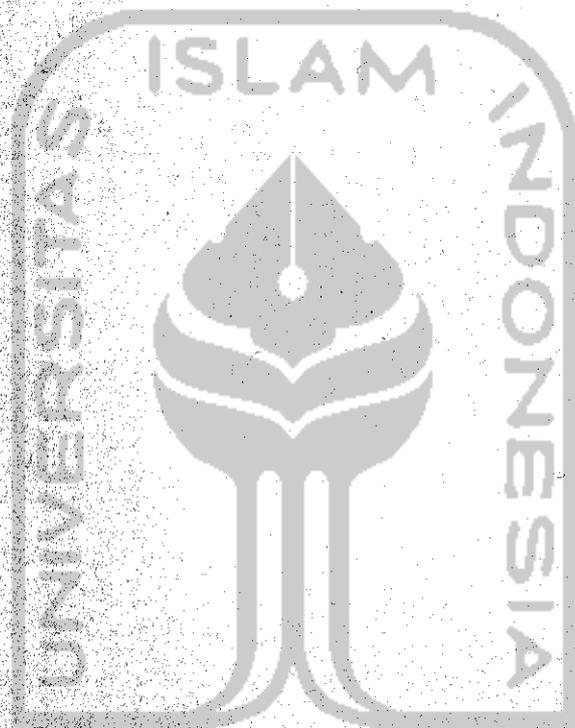
lokasi : DI Yogyakarta

2. Pasar Seni Kerajinan Yogyakarta, Study Materi -Lay Out  
Nama : Gunawan  
No. Mhs : 90 340 057  
Penekanan  
Isi : Mengungkapkan Kesan Akrab, Terbuka dan Menerima  
Lokasi : Yogyakarta

3. Gedung Pamer Pusat Kerajinan Taman Sari Yogyakarta  
Nama : Bani Noor M  
No. Mhs : 91 340 077  
Penekanan  
Isi : Pelestarian dan Dwifungsi bangunan, Sirkulasi dan Hubungan Ruang  
Lokasi : Taman Sari, Yogyakarta

Perbedaan dengan penulisan kami adalah :

4. Pusat Pamer Seni Kerajinan Pada Kawasan Obyek Wisata Candi Borobudur  
Nama : Agung Kurniawan  
No. Mhs : 91 340 094  
Penekanan  
Isi : Pengungkapan Proses Hasil Kerajinan  
: Penataan Bangunan dengan penerapan Konsep Arsitektur Abstract Regional  
Lokasi : Desa Borobudur, Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang.



الجامعة الإسلامية  
الاندونيسية

## **BAB II - TINJAUAN PUSTAKA**

Sebelum tahap penganalisaan, diperlukan adanya pengkajian tentang pengertian-pengertian yang berhubungan dengan unsur-unsur yang berkaitan dengan permasalahan yaitu Pusat Pamer Seni Kerajinan dengan menampilkan proses pembuatannya yang mengungkapkan segi Arsitektur Abstract Regional.

Pada BAB II ini akan diuraikan mengenai Jumlah Wisatawan, Jalur Perjalanan, pengertian industri kerajinan beserta proses pembuatannya, penataan bangunan serta hal-hal yang berhubungan dengan Arsitektur Abstract Regionalisme Candi Borobudur.

### **2.1. Industri Kerajinan Kawasan Candi Borobudur**

#### **2.1.1. Pengertian**

- Definisi Industri adalah kegiatan ekonomi yang mengolah bahan mentah, bahan baku, barang 1/2 jadi, dan/atau barang jadi menjadi barang dengan nilai yang lebih tinggi untuk penggunaannya, termasuk kegiatan rancang bangun dan perekayasaan industri. (Ps.1.Btr.2. UU.No.5.Th.84)
- Bahan Mentah adalah semua bahan yang didapat dari sumber daya alam dan/atau yang diperoleh dari usaha manusia untuk dimanfaatkan lebih lanjut. (Btr.8)
- Bahan Baku Industri adalah bahan mentah yang diolah atau tidak diolah yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana produksi dalam industri. (Btr.9)
- Barang 1/2 Jadi adalah bahan mentah/bahan baku yang telah mengalami satu atau beberapa tahap proses industri yang dapat diproses lebih lanjut menjadi barang jadi. (Btr.10)
- Barang Jadi adalah barang hasil industri yang sudah siap pakai untuk konsumsi akhir atau siap pakai sebagai alat produksi.
- Kerajinan : Kegiatan yang menghasilkan barang jadi yang diproses sebagian dan/atau

keseluruhan dengan tangan.

- **Cinderamata** : Produk industri yang menyangkut bentuk dan ukuran yang dimaksud untuk diberikan kepada seseorang sebagai kenangan.
- **Souvenir** : Produk yang diperjual belikan yang diperoleh seseorang yang dimaksudkan untuk mengenang suatu peristiwa, waktu, tempat tertentu.

### 2.1.2. Potensi

Produk yang dihasilkan dari sentra-sentra kerajinan yang menunjang kepariwisataan Candi Borobudur, yaitu :

1. Kerajinan Tanduk : Merupakan industri kerajinan yang terbesar. Hasil kerajinannya berupa : Souvenir, Hiasan dinding, Elemen dekoratif, dsb.
2. Kerajinan Bambu : Industri kerajinan bambu ini sangat potensial karena bahan bakunya yang mudah diperoleh. Hasil kerajinan berupa : Hiasan dinding, Perabotan RT, Kipas, Sangkar burung, dsb.
3. Kerajinan W. Kulit : Kerajinan yang menghasilkan barang berupa : Hiasan dinding dari kulit, perangkat wayang kulit, kipas, dsb.
4. Kerajinan Kaleng Bekas : Kerajinan yang menggunakan kaleng bekas sebagai barang baku. Hasil yang diperoleh adalah accesories, Hiasan dinding, Barang mainan, dsb.
5. Kerajinan Pahat Batu : Kerajinan pahat batu ini selalu berkembang pesat. Dengan bahan baku 1 batu dapat menghasilkan lebih dari 1 buah hasil.
6. Kerajinan Perak : Kerajinan tersebut menghasilkan

barang-barang berupa : Souvenir,  
Accecories, Hiasan dinding.

### 2.1.3. Proses Pembuatan Kerajinan

Proses pembuatan kerajinan adalah Bentuk kegiatan yang dilakukan dari bahan baku untuk memperoleh hasil barang berupa kerajinan.

Proses pembuatan kerajinan dari kerajinan Tanduk, kerajinan bambu, kerajinan wayang kulit, kerajinan kaleng bekas, kerajinan patung serta kerajinan perak dapat diuraikan di bawah ini, yaitu :

#### 1. Kerajinan Tanduk

Proses pembuatan kerajinan tanduk diuraikan sebagai berikut :

- Barang 1/2 jadi berupa tanduk yang sudah dipersiapkan dikelompokkan sesuai ukuran. Kemudian dengan menggunakan alat tulis digambar sesuai dengan kebutuhan. Setelah itu dibentuk dengan menggunakan Tatah, Pisau serta gergaji. Bila membutuhkan lengkungan atau meluruskan dipergunakan tungku pemanas. Setelah bentuk tersebut selesai, tahap berikutnya adalah tahap finishing yaitu menghaluskan bentuk tersebut dengan kertas penghalus kemudian dibersihkan dari debu dan dicat dengan politur dan dikeringkan.

#### 2. Kerajinan Bambu

- Bahan mentah diperoleh dari alam berupa bambu apus. Bambu dipotong-potong sesuai rencana bentuk (Hiasan dinding, Kipas, Meja kursi). Setelah itu digambar berupa ukuran (Untuk souvenir) dan dibuat cekungan-cekungan dengan menggunakan tatah maupun pisau. Untuk memperoleh bentuk yang berlainan dapat juga dipanaskan untuk memperoleh warna dekoratif. Finishing menggunakan kuas dengan bahan cat maupun politur.

#### 3. Kerajinan Wayang Kulit

- Bahan baku kerajinan wayang kulit adalah lembaran-lembaran kulit yang sudah melalui beberapa proses pengawetan maupun penyamakan. Material kulit tersebut bermacam-macam. Ada kulit yang bulunya masih utuh (Untuk dekorasi dinding) maupun yang sudah disamak (Untuk wayang kulit maupun kipas). Setelah melalui tahap penggambaran, kulit ditatah serta ada yang hanya dihilangkan sebagian bulunya. Setelah selesai, tahap selanjutnya adalah pewarnaan. Kemudian dipasang tangkai (Untuk wayang kulit). Kemudian diangin-anginkan.

#### 4. Kerajinan Kaleng Bekas

Bila melihat bentuk kerajinannya, maka dapat disimpulkan bahwa bahan bakunya menggunakan sisa-sisa kaleng bekas yang sudah tidak terpakai. Proses pembuatannya sebagai berikut :

- Kaleng bekas yang sudah dikumpulkan, dibelah lalu diratakan dengan palu kayu yang dilandasi kain. Setelah itu diukur sesuai kebutuhan. Kemudian dipotong-potong menggunakan gunting seng. Untuk menjaga agar sisi-sisi yang tajam tidak membahayakan, maka sisi tersebut dilipat dengan menggunakan alat penjepit. Setelah semua elemen tercukupi batu dapat dirangkai. Untuk barang-barang kecil, kaleng minyak yang besar dapat dibuat 2 buah kerajinan. Tetapi untuk skala besar kadang dibutuhkan 2 - 2,5 buah kaleng bekas.

#### 5. Kerajinan Pahat Batu

Untuk kerajinan patung, batu yang digunakan adalah Batu Rai. Biasanya batu-batu tersebut diperoleh dari batu galian dalam tanah.

- Batu tersebut diambil dan dibuat bentuk kubus. Setelah rata, batu kubus digambar (Kira-kira) sesuai dengan rencana bentuk. Kemudian ditatah dengan betel baja. Waktu yang dibutuhkan untuk membuat patung berukuran 30 x 30 x 40 dapat memakan waktu ± 1

minggu. Setelah selesai terbentuk, batu tsb harus dihaluskan dengan batu juga.

## **6. Kerajinan Perak**

- Bahan perak berupa lembaran-lembaran perak yang kemudian diukur dan ditatah. Setelah selesai ada yang sebagian dirangkai sesuai dengan rencana bentuk. Untuk kerajinan yang 3 dimensi finishingnya tidak menggunakan bingkai maupun dasaran kain seperti untuk bentuk yang 2 dimensi.

## **2.2. Pusat Pamer Seni Kerajinan**

### **2.2.1. Batasan dan Fungsi Kegiatan**

#### **2.2.1.1. Batasan**

- a. **Pengertian Pusat Pamer Seni Kerajinan** adalah Suatu area yang terdiri dari berbagai bentuk serta fungsi bangunan yang mewadahi fungsi-fungsi kegiatan pengrajin tertentu.
- b. **Pengertian Gedung Pamer Kerajinan** adalah Gedung yang menyajikan berbagai macam hasil kerajinan yang dimaksudkan untuk mempromosikan serta melaksanakan jual beli barang hasil kerajinan tersebut.
- c. **Pengertian Proses Pembuatan Hasil Kerajinan** adalah Suatu bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh hasil berupa barang kerajinan.
- d. **Pengertian Pusat Pamer Seni Kerajinan dengan Proses Hasil** adalah Bangunan-bangunan berbagai fungsi kegiatan yang tidak saja menampilkan hasil kerajinan saja tetapi juga menampilkan proses pembuatannya.

Rencana menampilkan proses pembuatannya tersebut didasari pada ketertarikan wisatawan terhadap kunjungannya ke pengrajin perak "Borobudur Silver" (KR. 5 Jan 1997). Hal yang sama

tersebut juga sudah direncanakan oleh Pemerintah Daerah Kab. Magelang yang dalam rencana pengembangan industri kerajinannya juga menampilkan proses pembuatannya. Penampilan proses pembuatan kerajinan yang merupakan daya tarik tersebut diharapkan mampu menambah obyek wisata selain dari obyek wisata yang telah ada. Hal tersebut berpengaruh pada lama waktu berkunjung dari wisatawan. Dan hal yang lebih jauh adalah untuk meningkatkan Pendapatan Daerah Kab. Magelang.

#### 2.2.1.2. Fungsi dan Kegiatan Terwadahi

Fungsi dan kegiatan dari Pusat Pamer Seni Kerajinan adalah sebagai tempat pameran kerajinan, promosi dan penjualan serta pewardahan proses pembuatannya, yang dapat dilaksanakan dengan :

1. Pengadaan Gedung Pamer dan Pemanfaatan kebutuhan ruang-ruangnya adalah :
  - a. Ruang dalam yang mewadahi 30 persen hasil kerajinan selama 1 tahun.
  - b. Pemenuhan kebutuhan ruang-ruang sebagai wadah pemasaran bagi pengrajin luar daerah sebesar 20 persen dari penjual kerajinan yang ada saat sekarang pada kawasan Obyek Wisata Candi Borobudur.
2. Mewadahi proses-proses pembuatan kerajinan, yaitu dengan :
  - a. Pemenuhan los-los kerja yang dihubungkan dengan Kemudahan pemindahan hasil kerajinan.
  - b. Penempatan bangunan-bangunan pendukung proses kerja.
3. Mewadahi hasil-hasil kerajinan, dengan :
  - a. Penyesuaian antara tempat dengan jenis

- barang,
- b. Pemenuhan sarana penunjang,
  - c. Pembentukan Arsitektur Abstrak Regional.
4. Memamerkan hasil kerajinan dari jenis :
    - a. Kerajinan Tanduk,
    - b. Kerajinan Bambu,
    - c. Kerajinan Wayang Kulit,
    - d. Kerajinan Kaleng Bekas,
    - e. Kerajinan Pahat Batu,
    - f. Kerajinan Perak,
    - g. Kerajinan Tas Kulit,
    - h. Kerajinan Batik Cap,
    - i. Kerajinan Kayu,
    - j. Kerajinan Patung
  5. Mempromosikan hasil-hasil kerajinan, dengan cara :
    - a. Pengadaan pusat informasi,
    - b. Pengadaan sarana penunjang, seperti Akomodasi dan jual-beli.
    - c. Penampilan proses sebagai atraksi yang menarik.

Dengan berbagai kegiatan yang terwadahi serta sarana pendukung seperti diatas maka diharapkan dapat meningkatkan arus wisatawan untuk berkunjung.

### 2.2.2. Lokasi

Candi Borobudur sebagai Obyek Wisata pada Kab. Magelang dengan jumlah wisatawan yang tinggi tersebut, terjadi timbul aglomerasi pelayanan disekitar kawasan Obyek Wisata Candi Borobudur. Diantaranya berupa pemunculan restoran, kios-kios souvenir, dsb. Dengan pemunculan pada pedagang yang tidak teratur tersebut. Maka penataan taman menjadi problem yang belum terselesaikan.

Dengan indikasi tersebut, maka pemerintah daerah Kab. Magelang merekomendasikan tata guna lahan bagi

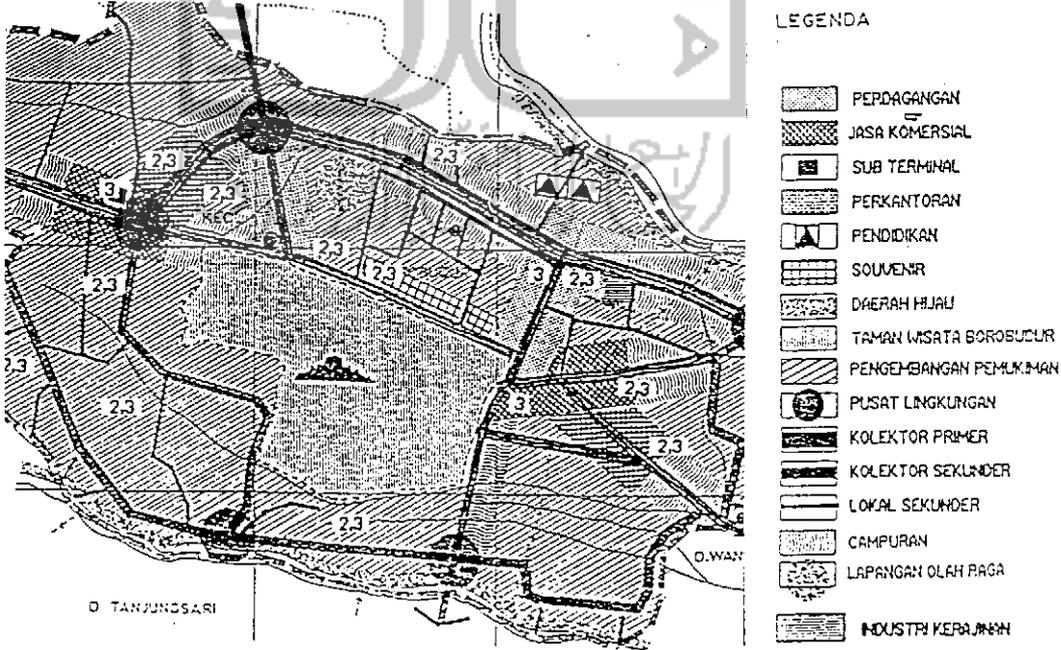
souvenir yang terletak disebelah utara taman didekat area parkir. Pemilihan area tersebut didasari pada aglomerasi wisatawan yang tinggi terletak disekitar area parkir. (Rencana - RUTRK IKK Borobudur)

Lokasi Yang dipilih adalah terletak pada Desa Borobudur dengan indikasi peruntukan souvenir tinggi. Kawasan B4 merupakan lahan yang potensial bagi peruntukan Area Souvenir tersebut.

NO.	SUB BLDK	FAKTOR - FAKTOR								
		PERDAGANGAN	PENDIDIKAN	PERKANTORAN	JASA KOMERSIAL	SOUVENIR	INDUSTRI KERAJINAN	CAMPURAN		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
01	A1	3	3	1	2	2	3	3		
02	A2	3	1	3	3	3	3	3		
03	A3	2	1	1	1	2	2	1		
04	A4	1	2	1	3	2	1	2		
05	A5	2	3	1	2	1	1	3		
06	A6	2	1	1	1	1	1	2		
07	B1	1	1	1	1	1	1	1		
08	B2	2	1	3	3	2	1	2		
09	B3	1	2	3	1	1	1	1		
10	B4	3	1	3	2	3	1	3		
11	C1	1	1	2	1	1	1	1		
12	C2	2	2	1	3	2	1	3		
13	C3	1	3	1	1	1	2	1		
14	C4	2	1	1	1	1	2	2		

SUMBER : TIM PENYUSUN RUTRK-ROTRK IKK BOROBUDUR  
 KETERANGAN : 1. RENDAH  
 2. SEDANG  
 3. TINGGI

Tabel 2.1. Penilaian Lokasi Kegiatan



Gambar 2.a. Peta Lokasi Peruntukkan

### 2.2.3. Kebutuhan Fasilitas Pusat Pameran Seni Kerajinan Candi Borobudur

#### 2.2.3.1. Rencana Wadah Kegiatan

Kegiatan yang pokok yang akan diwadahi adalah memamerkan hasil-hasil kerajinan yang menunjang terhadap kepariwisataan Candi Borobudur. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan keberadaan Pusat Pamer Seni Kerajinan.

Kemudian dengan keberadaan Gedung Pamer Seni Kerajinan sebagai bangunan utama, perlu adanya bangunan-bangunan pendukung kegiatan tersebut, yaitu :

- a. Kegiatan Pameran : Gedung Pamer Seni Kerajinan
- b. Kegiatan Pendidikan : Work Shop, Gedung Kepelatihan,
- c. Kegiatan Akomodasi : Restorant, Kantin.
- d. Kegiatan Jual-beli : Pasar-pasar Seni.

Keberadaan Pusat Pamer Seni Kerajinan yang didukung dengan sarana-sarana penunjang merupakan perwujudan dari timbulnya bangunan-bangunan modern. Dengan pengontrolan dan pengaturan bangunan-bangunan tersebut, maka akan timbul keserasian bangunan modern dengan Candi Borobudur sebagai bangunan pelestarian. Pengendalian dan pengaturan bangunan-bangunan tersebut diaktualisasikan dalam penampilan bangunan yang disesuaikan dengan Arsitektur Abstract Regional.

#### 2.2.3.2. Kebutuhan Ruang Pamer

Untuk kegiatan pameran kerajinan diperlukan wadah dari kegiatan yang ada. Selama ini kegiatan pameran dilaksanakan pada gedung pamer didalam taman wisata Candi Borobudur. Gedung pamer

tersebut menyatu dengan gedung museum yang ditunjang dengan fasilitas coffe shop. Sedangkan ukuran luasan bangunan dari gedung pameran tersebut adalah 6 x 10 m : 60 m<sup>2</sup>. Bila dilihat dari barang-barang yang dipamerkan didalam gedung tersebut, maka kita akan tahu bahwa produk dari barang yang dipamerkan tersebut bukan berasal dari daerah sekitar C. Borobudur. Tetapi berasal dari luar daerah, Mis. kerajinan perak dan batik serta gerabah dari Yogyakarta. Sementara hasil kerajinan dari daerah sekitar yang dipamerkan hanya berupa kerajinan patung yang mempunyai skala yang kecil. Padahal bila kita melihat jumlah produk pengrajin sangat tinggi. hal tersebut dapat diuraikan dibawah ini :

Tabel. 2.2. Industri Kerajinan Yang Menonjol

JNS INDUST	ASAL	JML. PERUSAHAAN	JML TK	PRODUKSI	SATUAN
Ker. Tanduk	Secang	112	483	31.700	kodi
Ker. Bambu	Borobudur	25	25	10.000	Bh
Ker. Bambu	Tempuran	62	80	9.500	Bh
Ker. Wayang Kulit	Dukun	20	20	720	Bh
Ker. Kaleng Bekas	Sawangan	5	190	15.000	Bh
Ker. Pahat	Muntilan	1	5	18.000	Bh
Ker. Perak	Kalianqkrik	16	54	24.000	Bh

Sumber : Dinas Perindustrian Kab. Magelang

Dengan melihat kondisi diatas, maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa kondisi gedung pameran yang ada masih belum dapat mencukupi kebutuhan pemasaran dari hasil kerajinan Kawasan wisata Candi Borobudur.

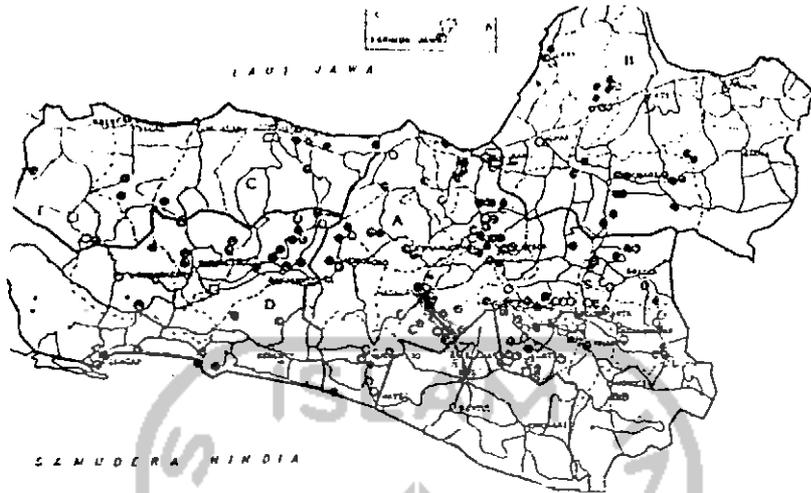
Tinjauan terhadap ekonomi bahwa dengan

menggabungkan pengrajin daerah Kab. Magelang dengan luar daerah yang diwadahi dalam suatu fasilitas akan menambah pendapatan serta meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung.

Sementara itu bila ditinjau asal/transit kedatangan wisatawan ke Obyek Wisata Candi Borobudur sesuai paket wisata adalah : (PACTO Tours and Travel, Garuda Hotel):

- A. PJX.1 Yaitu 2 hari Tinggal dan 1 Malam Menginap,  
Route Perjalanan :
- Hari 1. Airport - Yogyakarta
    - a. Dari Bandara Adi Sucipto ke Hotel
    - b. Pagi, Wisata ke Candi Borobudur - Candi Mendut - Candi Pawon - Yogyakarta.
  - Hari 2. Yogyakarta - Air Port
    - a. Sarapan - Wisata Kraton Yogyakarta - Candi Prambanan - Bandara.
- B. PJX.2 Yaitu 3 hari tinggal dan 2 malam menginap,  
Route Perjalanan :
- Hari 1. Airport - Yogyakarta
    - a. Dari Bandara Adi Sucipto ke Hotel
    - b. Pagi, Wisata ke Candi Borobudur - Candi Mendut - Candi Pawon - Yogyakarta.
  - Hari 2. Kota Yogyakarta - Prambanan
    - a. Mengunjungi Souvenir di kota Yogyakarta - Candi Prambanan - Yogyakarta
  - Hari 3. Yogyakarta - Airport
    - a. Waktu bebas hingga batas waktu pemberangkatan ke Bandara. Check-out pukul 12.00 siang.

a. Route Perjalanan Wisata PJX.1



Gambar 2.b. Peta Route Perjalanan PJX.1

Keterangan :

- 1. Hari Pertama
- 2. Hari Kedua

b. Route Perjalanan Wisata PJX.2



Gambar 2.c. Peta Route Perjalanan PJX.2

Keterangan :

- 1. Hari Pertama
- 2. Hari Kedua
- 3. Hari Ketiga

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa Obyek Wisata Candi Borobudur merupakan obyek wisata yang potensial karena menjadi obyek wisata utama Kabupaten Magelang.

## 2.3. Tinjauan Arsitektur Candi Borobudur

### 2.3.1. Pengertian Umum

Candi Borobudur terletak di pusat jantung pulau Jawa, mempunyai puncak yang menjulang ke angkasa dan dikelilingi bukit Menoreh yang membujur dari arah Timur ke Barat dan gunung Berapi ; Merapi dan Merbabu disebelah Timur, Sumbing dan Sindoro di sebelah Barat.

Candi Borobudur termasuk dalam wilayah Kabupaten Magelang, Karesidenan Kedu, Dati I Propinsi Jateng. Dari Yogyakarta, jaraknya 41 KM ke arah Utara melalui jalan raya menuju Magelang.

Letak Candi Borobudur  $\pm$  269 M diatas permukaan laut serta dikelilingi beberapa gunung. Untuk mengembangkan Kawasan Candi Borobudur, pemerintah Indonesia memutuskan untuk membangun sebuah Taman disektor candi yang luasnya meliputi 85 Ha. Fungsi dari taman tersebut adalah sebagai peredam, mengatur serta menampung arus pengunjung candi yang makin bertambah jumlahnya. (Brosur Kaw.C.Borobudur). Candi borobudur merupakan peninggalan bersejarah yang diminati berbagai wisatawan baik dalam maupun luar negeri.

Jumlah wisatawan yang berkunjung di Kawasan Obyek Wisata Candi Borobudur tiap tahun mengalami peningkatan. Pada tahun 1993 berjumlah 1.958.538 kemudian tahun 1994 bertambah menjadi 2.161.902 dan pada tahun 1995 sebesar 2.379.587. data tersebut menunjukkan bahwa jumlah wisatawan selalu bertambah sebesar 5 % tiap tahunnya.

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa jumlah wisatawan baik nusantara maupun mancanegara mengalami peningkatan. Dengan jumlah wisatawan yang besar tersebut, merupakan faktor yang potensial terhadap peningkatan ekonomi kawasan C.Borobudur.

Bila kita meninjau arti borobudur, sampai sekarang belum diketahui secara jelas. ada 2 pendapat tentang arti borobudur :(Aneka C. Kuno di Indonesia, Hal.79)

a. Prof. Dr. Poerbocaraka dan Stuterheim menyatakan bahwa borobudur berasal dari gabungan kata-kata Bara dan Budur.

Bara : Bahasa Sanskerta, vihara yang berarti kompleks candi dan Bihara atau asrama.

Budur : Bahasa Bali, Beduhur yang berarti diatas.

Borobudur : Asrama atau bihara (kelompok Candi) yang terletak diatas bukit.

b. J.G. CASPANS

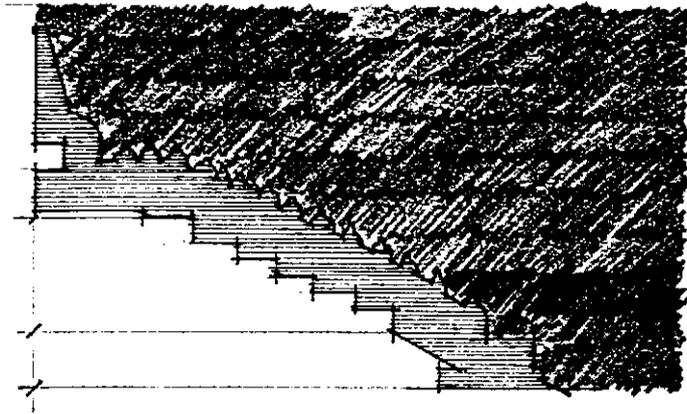
berdasarkan prasasti Cri Kahulunan (842 M), didalamnya terdapat kuil bernama Bhumisambhara. Kata tersebut belum lengkap. ada sepatah kata lagi untuk Gunung dibelakangnya, sehingga nama seluruhnya seharusnya Bhumi Sambharabhadura. Dari kata tersebut, akhirnya terjadi nama Borobudur.

### 2.3.2. Konsep Arsitektur Candi Borobudur

#### 2.3.2.1. Pola Penataan Bangunan

Borobudur merupakan bangunan tangga bermahkota stupa utama. (Kompedium Sejarah Arsitektur, Djauhari Sumintardjo, hal.95). Stupa adalah bangunan berbentuk kubah, berdiri diatas sebuah lapik dan diberi payung diatasnya.

Bila kita melihat letak stupa Candi Borobudur, dapat diartikan bahwa borobudur merupakan perpaduan 2 unsur kebudayaan, yaitu kebudayaan Indonesia asli dan kebudayaan dari luar. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada posisi stupa yang terletak diatas Punden berundak (Ciri khas keb. zaman pra sejarah di Indonesia). (Aneka C. Kuno Indonesia, Drs. R. Soetarno, hal 81).



**Gambar 2.d. Tingkatan Dalam C. Borobudur**

Jumlah punden berundak adalah 6 tingkat yang berbentuk bujur sangkar dan 3 tingkat berbentuk bundar melingkar dan sebuah stupa induk sebagai puncaknya. Semua bagian itu merupakan satu kesatuan dan secara keseluruhan merupakan bangunan satu bangunan stupa. (Ibid. Hal 91)

#### **2.3.2.2. Fungsi dan Bentuk Bangunan**

##### **a. Fungsi Bangunan**

Bangunan Candi Borobudur yang secara keseluruhan merupakan bangunan stupa tersebut, mempunyai fungsi sebagai berikut :

(Aneka C.Kuno di Indonesia, Drs.R.Soetarno, hal.80)

- a. Sebagai Tempat menyimpan reliik (Peninggalan yang dianggap suci) benda-benda, Pakaian, Tulang-belulang sang Buddha.
- b. Sebagai tanda peringatan dan penghormatan kepada sang Buddha serta Sanggha.
- c. Sebagai lambang suci agama Buddha pada umumnya.

#### **2.3.2.3. Bentuk Bangunan**

Stupa Borobudur juga dianggap sebagai

tiruan dari alam semesta yang terdiri dari tiga bagian besar, yaitu **Kamadhatu**, **Rupadhatu** dan **Arupadhatu**.

Untuk mengetahui cerita yang tercantum didalam ketiga bagian tersebut, maka kita harus ber-**Pradaksina** yaitu mengitari tiap lorong dan selasar Candi Borobudur dengan mengarah ke kiri pada tiap tingkat. Jadi, bangunan ini ada di sebelah kanan kita. Dengan cara tersebut, kita dapat mengetahui ke-3 maksud dari tiap tingkatan yang melambangkan keadaan tahap manusia dalam kesempurnaan jiwa. Maksud dari ke-3 bagian tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

a. **Kamadhatu**

- : Merupakan alam bawah,
- : Tempat manusia biasa yg terikat pada nafsu,
- : Di Borobudur merupakan bagian kaki.

b. **Rupadhatu**

- : Merupakan alam antara,
- : Tempat manusia meninggalkan keduniawian,
- : Merupakan relief kehidupan Bodhisatwa,
- : Di Borobudur ada 4 tingkat yang berbentuk Bujur Sangkar.

c. **Arupadhatu**

- : Merupakan alam atas,
- : Tempat para dewa,
- : Merupakan relief pendewaan,
- : di Borobudur ada 3 dataran berundak termasuk Stupa Induk. (*Kompendium Sejarah Arsitektur*, Djauhari Sumintardja, Hal 96).

#### 2.3.2.4. Elemen Dekoratif Candi Borobudur.

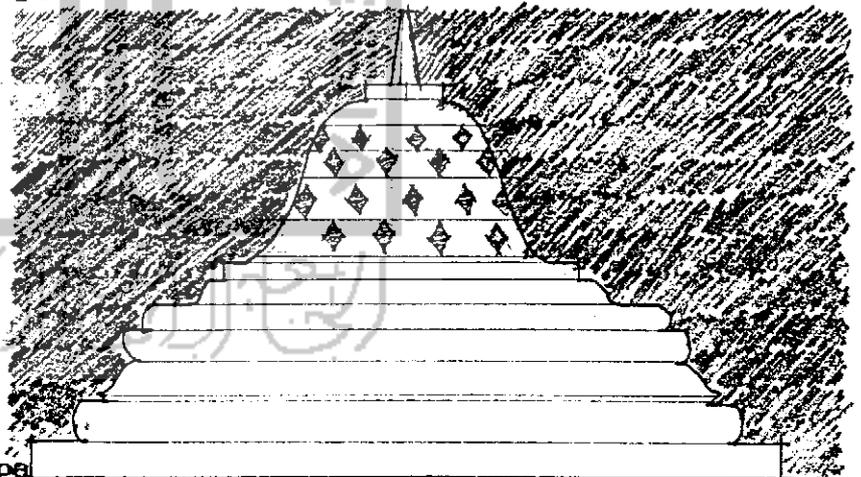
Candi Borobudur merupakan kesatuan dari berbagai elemen bangunan. Elemen-elemen tersebut diantaranya adalah **stupa**, **Patung Buddha**, **Gapura**

dan Tangga. Secara keseluruhan bangunan tersebut terbuat dari Batu Andesit sebanyak 55.000 meter kubik. (Aneka C. Kuno di Indonesia, Hal 91)

a. Stupa

Stupa adalah bangunan berbentuk kubah, berdiri diatas sebuah lapik dan diberi payung diatasnya (sekarang sudah tidak terpasang). (Ibid hal.79) Salah satu fungsi stupa adalah untuk menyimpan relik peninggalan yang dianggap suci.

Pada tingkat Arupadhatu tidak terdapat relief maupun hiasan-hiasan. Arupadhatu terdiri dari 3 tingkat yang masing-masing memuat berturut-turut dari bawah ke atas ; 32, 24 dan 16 buah stupa yang didalamnya berisi arca-arca Budha. Pada dinding stupa terdapat lobang-lobang berbentuk segi 4 belah ketupat.



gambar 2.e. Stupa

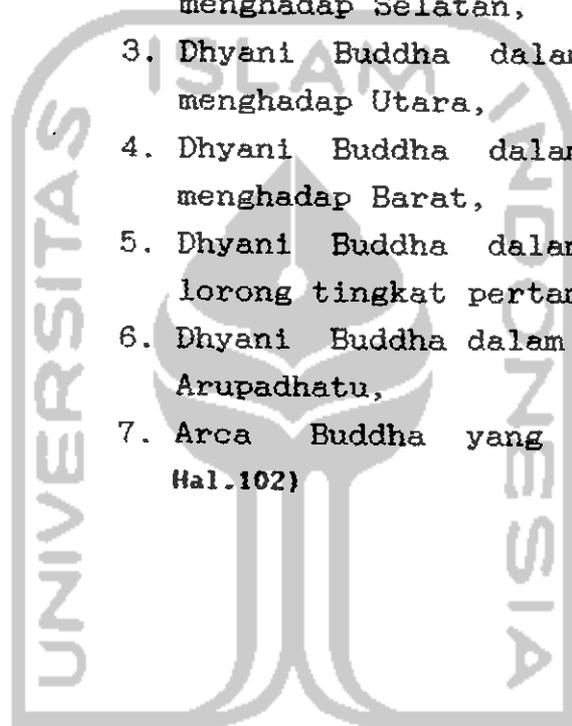
b. Patung Buddha

Arca-arca buddha yang menghiasi borobudur terdiri dari 3 bagian (Yang kelihatan hanya 2), yaitu :

- a. Pakaian luar : ada sikap duduk, bahu kanannya terbuka,

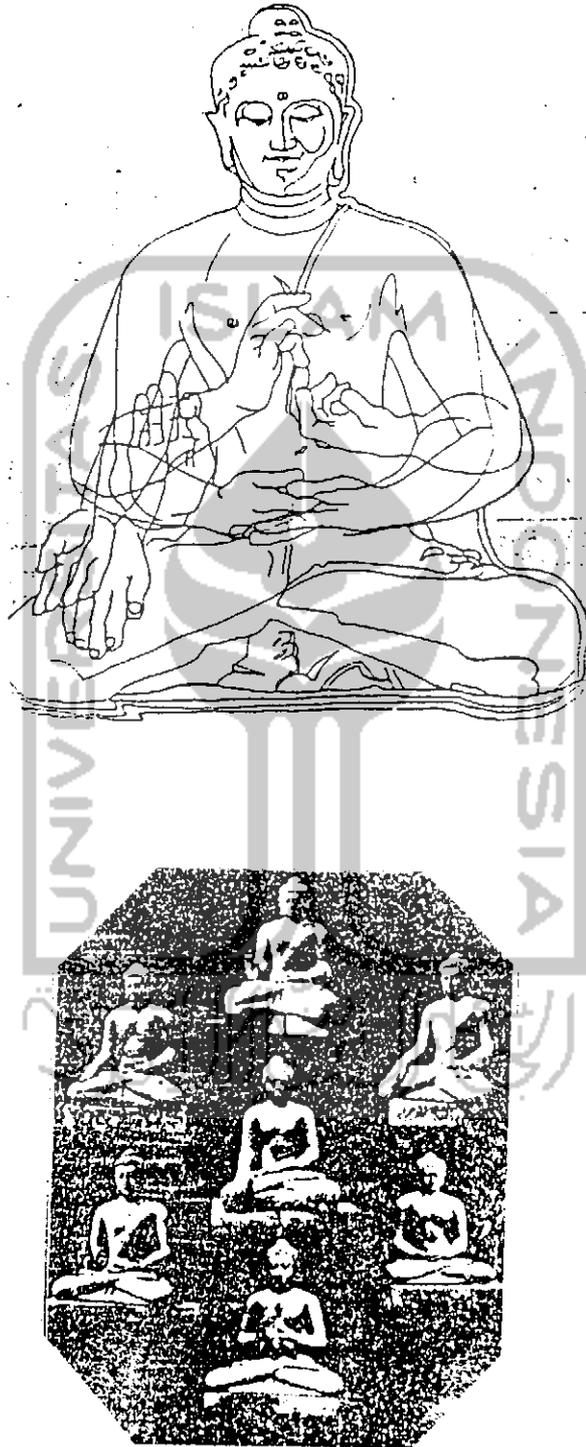
b. Pakaian dalam : tampak pada kakinya.  
Keseluruhan arca buddha yang terdapat di Candi Borobudur jumlahnya 504 + 1 buah. Sedangkan susunan Dhyani Buddha pada Candi Borobudur adalah sebagai berikut, yaitu :

1. Dhyani Buddha dalam relung-relung yang menghadap Timur,
2. Dhyani Buddha dalam relung-relung yang menghadap Selatan,
3. Dhyani Buddha dalam relung-relung yang menghadap Utara,
4. Dhyani Buddha dalam relung-relung yang menghadap Barat,
5. Dhyani Buddha dalam relung-relung pada lorong tingkat pertama,
6. Dhyani Buddha dalam stupa-stupa tingkat Arupadhatu,
7. Arca Buddha yang belum selesai. (Ibid Hal.102)



جامعة الإسلام  
الاندونيسية

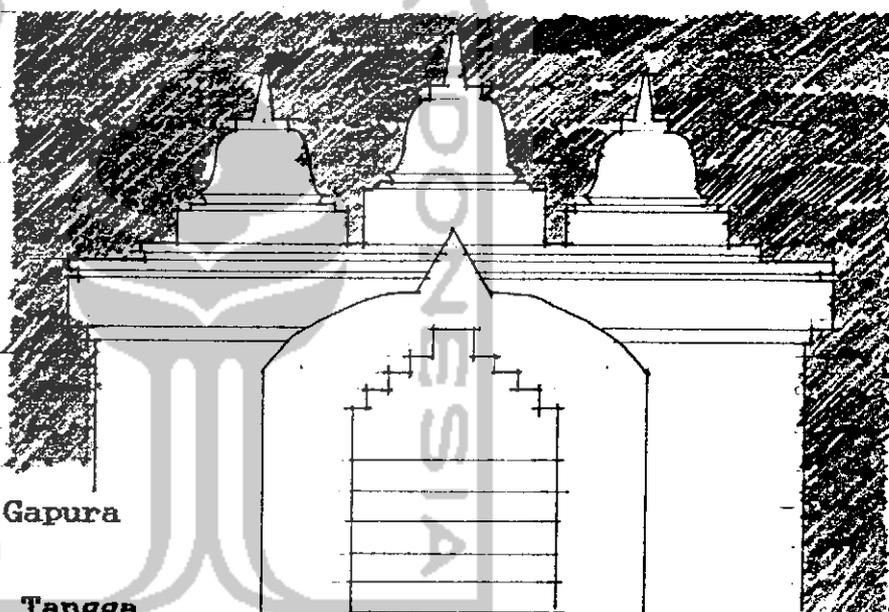
Gambar 2.f. Dhyani Buddha



### c. Gapura

Pintu gerbang / gapura Candi Borobudur berjumlah 24 buah, yaitu 6 buah pada tiap sisi candi yang menuju ke Stupa Induk. Gapura yang terdapat pada pintu paling bawah sudah tidak lengkap hiasannya, hanya ornamen kepalanya saja yang ada.

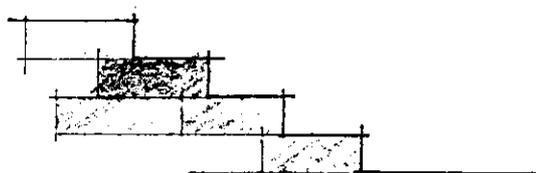
Sedangkan pada gapura yang ke-4 bentuk gapuranya sama atau kembar, pintu ini disebut pintu Dahsyat menuju nirwana. (Brosur Taman Wisata Candi Borobudur).



Gambar 2.g. Gapura

### d. Tangga

Tangga pada Candi Borobudur merupakan penghubung dari tingkatan-tingkatan yang ada yaitu Kamadhatu, Rupadhatu serta Arupadhatu. Pada tiap-tiap tangga penghubung tersebut terdapat Gapura. Sehingga dapat disimpulkan bahwa antara Tangga dengan Gapura komposisinya menyatu.

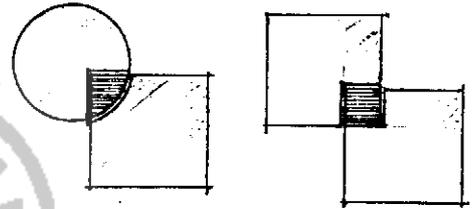


Gambar 2.h. Tangga

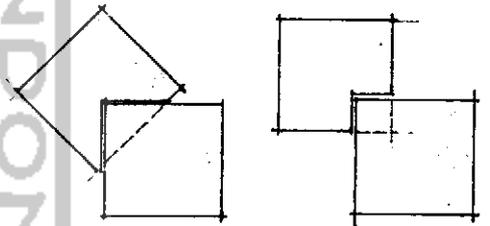
#### 2.4. Tinjauan Penataan Bangunan

Suatu hubungan ruang ataupun bangunan yang saling berkaitan terdiri dari 2 buah ruang yang kawasannya membentuk suatu daerah ruang bersama. Tetapi hasil konfigurasi kedua ruang yang saling berkaitan akan tergantung kepada beberapa penafsiran, yaitu :

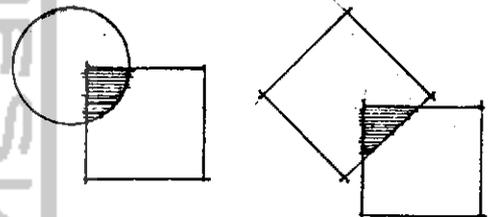
- a. Bagian yang saling berkaitan dari 2 buah ruang dapat digunakan bersama secara seimbang dan merata oleh masing-masing ruang.



- b. Bagian yang saling berkaitan dapat melebur dengan salah satu ruang dan menjadi bagian yang integral dari ruang tersebut.

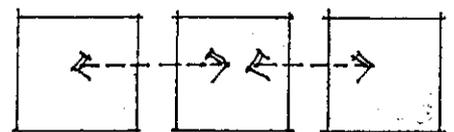


- c. Bagian yang saling berkaitan dapat mengembangkan integritasnya sebagai sebuah ruang yang berfungsi penghubung bagi kedua ruang aslinya. (Arsitektur : Bentuk, Ruang dan susunannya, F.DK. Ching, Hal 198)

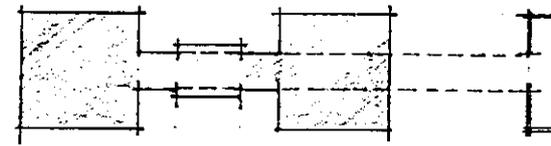


Tetapi bila ruang-ruang tersebut berkaitan dengan mempunyai jarak maka akan timbul adanya ruang antara. Beberapa pengertian ruang antara diuraikan sebagai berikut, yaitu :

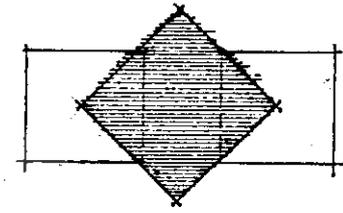
- a. Hubungan kedua ruang tergantung pada sifat ruang antara,  
 b. Ruang perantara dapat berbeda dalam bentuk dan orientasi,  
 c. Ruang perantara dapat setara dalam wujud dan ukuran dalam membentuk urutan linier,



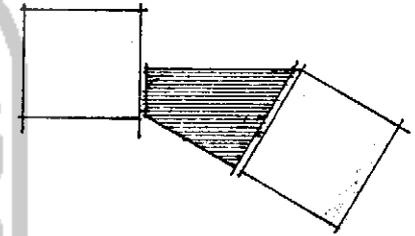
d. Ruang perantara dapat berbentuk linier dari 2 ruang yang berjauhan bahkan dapat menghubungkan ruang-ruang yang tidak ada hubungan langsung,



e. Jika cukup besar, ruang perantara dapat menjadi dominan dalam hubungan dan mampu mengorganisir sejumlah ruang,

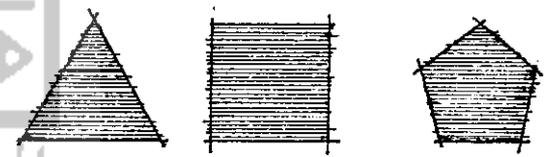


f. Bentuk ruang perantara dapat ditentukan hanya oleh bentuk dan orientasi dari kedua ruang yang dihubungkan / dikaitkan. (Ibid. Hal 199)

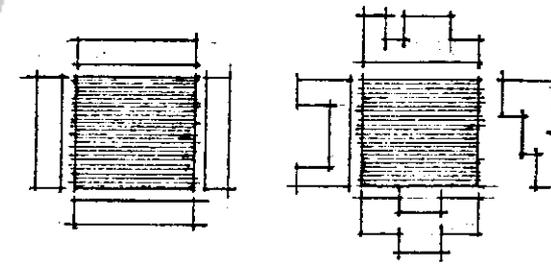


Salah satu hubungan ruang adalah **Terpusat**. Sifat dari organisasi terpusat adalah stabil, terdiri dari ruang-ruang sekunder yang besar dan dominan. Beberapa pengertian yang mendukung dari organisasi terpusat diuraikan sebagai berikut :

a. Ruang pusat sebagai pemersatu, berbentuk teratur dan ukurannya cukup besar untuk mengumpulkan sejumlah ruang sekunder di sekitar bentuk,

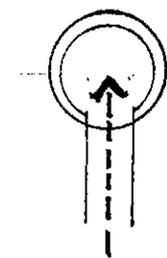


b. Ruang sekunder dapat setara dengan ruang pusat dari segi fungsi, bentuk dan ukuran,



c. Ruang sekunder dapat berbeda dari segi fungsi, bentuk dan ukuran,

d. Dibutuhkan kekhususan dari ruang sekunder terhadap pencapaian ke pusat. (Ibid. Hal 206)



## 2.5. Regionalisme Sebagai Dasar Perancangan

### 2.5.1. Pengertian

Pengertian kata **Regionalisme** dalam perancangan arsitektur diartikan sebagai penyatuan **Arsitektur Tradisional** dengan **Arsitektur Modern**. (Regionalisme, Dalam **Arsitektur Indonesia Sebuah Harapan**, R.A. Wondoamiseno, hal. 5)

Pengertian **Arsitektur Tradisional** adalah suatu hasil kerjasama antara pembuat dan pemakai bangunan maupun artefak lainnya. (Ibid. Hal. 9)

Pengertian **Arsitektur Modern** adalah Bangunan yang mementingkan segi **Fungsional**, **Kenyamanan**, **Teknologi Baru**, **Dinamis** dan **Non Aksial**. (Ibid Hal 27)

### 2.5.2. Pendapat Tentang Regionalisme

**Regionalisme** berkembang sekitar tahun 1960 (Jencks, 1977). Sebagai salah satu perkembangan **Arsitektur modern** yang mempunyai perhatian besar pada ciri kedaerahan, terutama tumbuh di negara berkembang. Adapun ciri kedaerahan yang dimaksud berkaitan erat dengan budaya setempat, iklim dan teknologi pada saatnya. (Ozkan, 1985) Dibawah ini diungkapkan pendapat tentang regionalisme,

#### a. Kenzo Tange. (Dalam karya Prefectural Office Of Kagawa)

**Regionalisme** adalah perancangan bangunan dengan selalu melihat ke belakang, tetapi tidak sekedar menggunakan karakter regionalis untuk mendekor tampak bangunan. (Klotz, 1988).

#### b. Suha Ozkan

Membagi **regionalisme** menjadi 2 yaitu **Concrete Regionalism** dan **Abstract Regionalism**.

- **Concrete Regionalism** meliputi semua pendekatan kepada ekspresi daerah atau regional dengan mencontoh kehebatannya, bagian-bagiannya atau seluruh bangunan di daerah tersebut.
- **Abstract Regionalism**, yaitu menggabungkan unsur-unsur kualitas abstract bangunan, misalnya Massa, Padat dan

Rongga, Proporsi, Rasa Meruang, Penggunaan cahaya dan Prinsip-prinsip Struktural dalam bentuk yang diolah kembali.

c. **William Curtis**

Regionalisme adalah perancangan yang dapat menghasilkan bangunan yang bersifat abadi, melebur atau menyatu antara yang lama dan yang baru, antara regional dan Universal. (Ibid Hal 5)

2.5.3. **Konsep Regionalisme Indonesia**

Seperti yang sudah diungkapkan diatas bahwa Regionalisme adalah Penggabungan / penyatuan antara Arsitektur Tradisional Indonesia dengan Arsitektur Modern.

Sebelum menyatukan kedua arsitektur tersebut diperlukan dasar-dasar pembahasan, yaitu :

- a. Arsitektur Tradisional Indonesia.
  - Bangunan mengandung perlambang,
  - Mempunyai penekanan pada atap,
  - Ornamental, Dekoratif,
  - Simetris.
- b. Arsitektur Modern.
  - Merupakan bangunan fungsional,
  - mementingkan kenyamanan,
  - menggunakan teknologi baru,
  - Dinamis, Non Aksial (Ibid Hal 27)

Dari dasar-dasar pembahasan diatas secara visual harus merupakan kesatuan (*Unity*). Berbagai kemungkinan yang diperoleh dalam pengkaitan arsitektur tradisional dan modern dapat diperoleh hasil akhir sebagai berikut, yaitu :

1. Tempelan elemen Arsitektur Tradisional pada Arsitektur Modern,
2. Elemen fisik Arsitektur Tradisional menyatu di dalam Arsitektur Modern,

3. Elemen fisik Arsitektur Masa Lampau tidak terlihat jelas di dalam Arsitektur Modern,
4. Ujud Arsitektur Tradisional mendominasi Arsitektur Modern,
5. Ekspresi ujud Arsitektur Tradisional menyatu di dalam Arsitektur Modern.

Untuk itu kesatuan (*Unity*) antara Arsitektur Tradisional dan Arsitektur Modern sangat diperlukan. Kesatuan tersebut merupakan kesatuan di dalam komposisi arsitektur. Dalam memperoleh kesatuan komposisi arsitektur tersebut perlu 3 syarat utama, yaitu :

1. **Dominasi**, yaitu ada satu yang menguasai keseluruhan komposisi dicapai dengan menggunakan warna, material maupun obyek-obyek pembentuk komposisi itu sendiri.
2. **Pengulangan**, diperoleh dengan mengulang bentuk, warna, tekture maupun proporsi.
3. **Kesinambungan**, Kesinambungan ditimbulkan dengan adanya garis penghubung maya yang menghubungkan perletakkan obyek-obyek pembentuk komposisi. (Ibid hal 24)

#### 2.5.4. Perbandingan Arsitektur Regionalisme

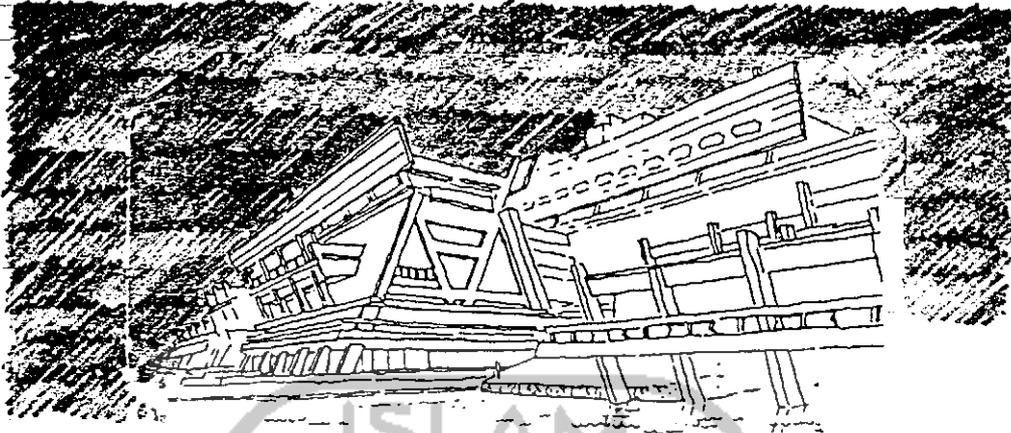
Sebagai bahan perbandingan hasil karya Arsitektur Regionalisme beserta elemen pembentuknya diuraikan dibawah ini.

##### a. Kyoto Conference Hall.

Arsitek : Sachio Otani (Boyd, 1968)

Merupakan contoh **Japan Style** yang paling meyakinkan. Sebuah kompleks bangunan yang luas di area danau, dalam sebuah taman yang terpisah oleh bukit dari jalan Kyoto. (Ibid Hal 21)

Konsep yang diambil dari suatu detail bangunan tradisional yaitu **Chigi** pada kuil Ise, kemudian dikembangkan sebagai tema dalam perancangan yaitu **Trapezoidal**.



Gambar 2.i. Kyoto Conference Hall, Sachio Otani

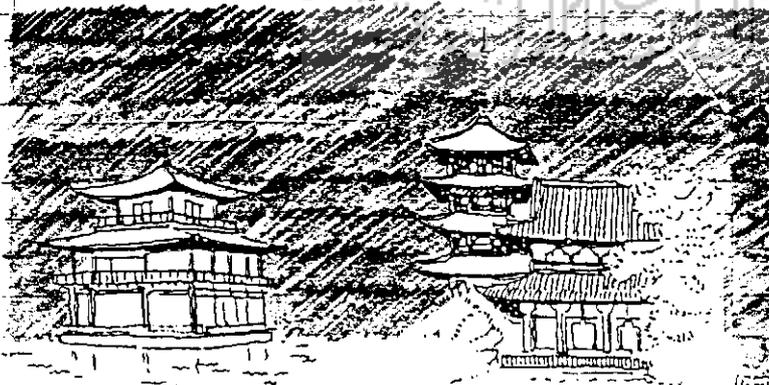
CIRI	KUIL ISE	KYOTO CONFERENCE HALL
DIAGONAL	CHIGI	TRAPEZOIDAL

Sumber : Ibid.

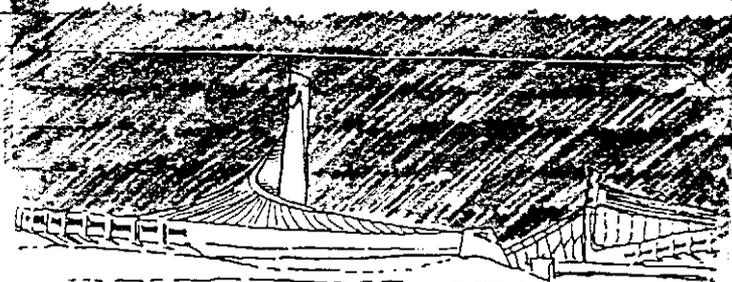
b. National Olympic Games di Tokyo, 1964

Arsitek : Kenzo Tange (Jenck, 1977)

Desain merupakan 2 bangunan berhadapan berada diatas panggung. Tiang-tiang beton sebagai pemegang lengkung hiperbolik, mempunyai pengakhiran miring bergaya jepang, menjadi suatu klise.



BANGUNAN TRADISIONAL JEPANG



Gambar 2.j. National Olympic Games di Tokyo, Kenzo Tange

CIRI	BANG. TRAD. JEPANG	NATIONAL OLYMPIC GAMES
-Grs.lengkung	-Lengkung Atap	- Lengkung Hiperbolik
-Pengakhir atas	- Detail bubungan atap	- Detail Bubungan Hiperbolik
-Struktur yg lugas	- Struktur kayu lugas	- struktur beton lugas

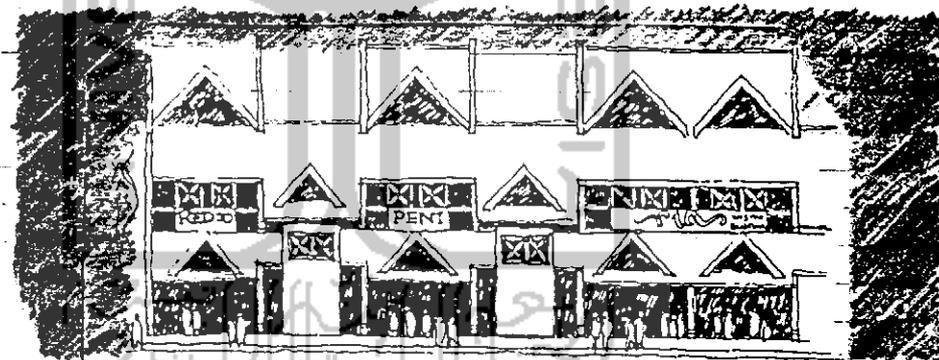
Sumber : Ibid

Kesatuan komposisi dicapai dengan dominasi bentuk lengkung hiperbolik, pengulangan elemen bangunan, kesinambungan elemen-elemen bangunan. (Ibid hal 23)

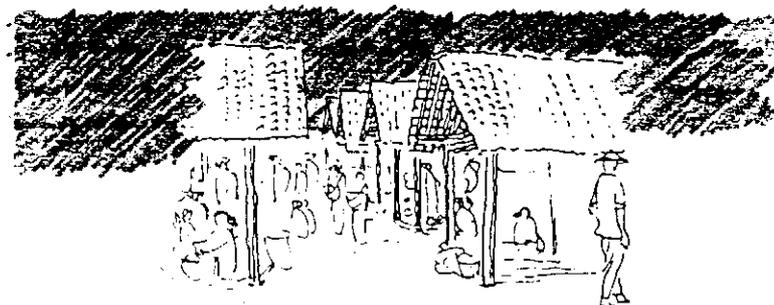
c. Ruko di kawasan Rahayu-Samirono, Yogyakarta.

Arsitek : Djoko Woerjanto, Ria Wikantari

Salah satu bangunan rumah toko, mengambil karakter visual pasar-pasar yang masih ada di pedesaan. Pengambilan ciri utama pasar adalah deretan Tiang, Ruang dan Atap.



USULAN RUMAH TOKO DI KAWASAN RAHAYU-SAMIRONO



PASAR TRADISIONAL

Gambar 2.k. Usulan Ruko Toko Di Kawasan Rahayu-Samirono

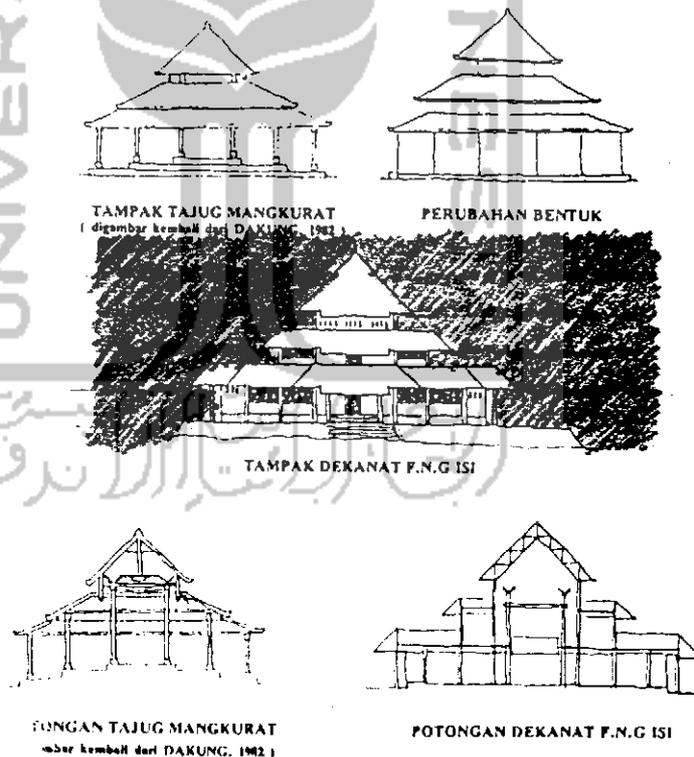
Desain gambar diatas diperoleh dari perpaduan antara elemen tradisional yang mempunyai peran sebagai pembentuk ciri utama.

Kesatuan komposisi dicapai dengan dominasi material genting, pengulangan terlihat pada deretan elemen atap, kesinambungan terjadi dari garis-garis atap. (Ibid hal 32)

d. Dekanat F.N.G. Institut Seni Indonesia, Yogyakarta

Arsitek : Ria Wikantari

Bangunan Dekanat merupakan pusat tiga studio, yaitu studio musik, studio tarian dan studio karawitan. Bangunan ini mengambil bentuk atap salah satu bangunan tajug yang memusat. Atap terdiri dari 3 susun yang terpisah. Atap puncak serupa dengan atap puncak bangunan Tajug Mangkurat, tetapi tidak disangga empat soko guru



Gambar 2.1. Dekanat F.N.G. ISI Yogyakarta

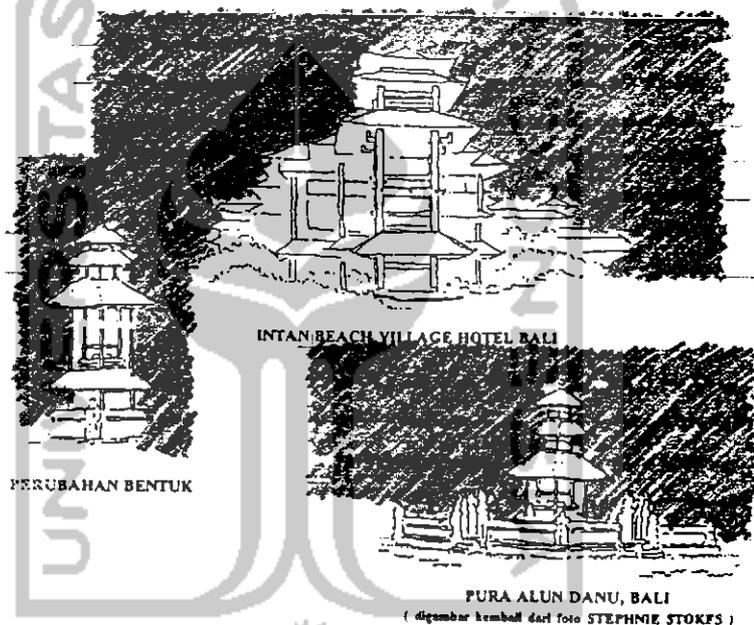
Prinsipnya adalah bangunan Dekanat merupakan bangunan modern tetapi mempunyai ekspresi bangunan tradisional.

e. **Intan Beach Village Hotel Bali**

Arsitek : **Ridwan Tantomu, Adhisakti, Dwijanto, Ika Putra.**

Bila melihat keseluruhan bangunan, pada salah satu bagian hotel ini terdapat menara. Bentuk menara berasal dari **Meru yang ada di Bali.**

Perubahan letak atap-atap tersebut, mengakibatkan tiang-tiang dan tangga beton yang ada di dalamnya menjadi terlihat. Hal ini memperlihatkan adanya penggabungan sistem konstruksi dan material baru atau modern.



**Gambar 2.m. Intan Beach Village Hotel Bali**

Pada prinsipnya bangunan Intan Beach Hotel merupakan bangunan modern dengan menampilkan ekspresi bangunan tradisional. (Ibid hal 47)

Berdasarkan perbandingan-perbandingan yang ada tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Bangunan-bangunan yang ada di luar negeri  
(Kyoto Conference Hall, National Olympic Games Tokyo)

bangunan-bangunan tersebut mengikuti konsep analogi dan hakekat dalam proses perancangannya serta dengan pertimbangan regionalisme **Abstract Regionalism**, yaitu menyatukan unsur-unsur kualitas abstract bangunan tradisional ke dalam bangunan modern.

2. Bangunan-bangunan dalam negeri

a. Bangunan Dekanat ISI dan Intan Beach Village Hotel

Bangunan tersebut berhasil menampilkan ekspresi tradisional dalam bangunan modern.

b. Ruko Samirono, Yogyakarta

Bangunan tersebut berhasil menyatukan elemen arsitektur tradisional ke dalam arsitektur modern dalam komposisi arsitektur. Pertimbangan design regionalism, yaitu mencontoh kehebatan, bangunan-bangunan atau seluruh bangunan di daerah disatukan dengan Arsitektur Modern.





## **BAB III**

### **PUSAT PAMERAN SENI KERAJINAN**

#### **3.1. Analisa Pusat Pamer Seni Kerajinan**

##### **3.1.1. Kegiatan Terwadahi**

Perencanaan bangunan Pusat Pamer Seni Kerajinan yang difungsikan untuk mempromosikan hasil kerajinan difungsikan untuk menunjang kepariwisataan Candi Borobudur, Candi Pawon serta Candi Mendut. Dalam pada itu Pusat Pamer Seni Kerajinan diharapkan mampu untuk mewadahi kegiatan dari wisatawan.

Seperti, yang kita ketahui bahwa wisatawan akan datang bila suatu obyek wisata memenuhi beberapa persyaratan, yaitu : (Pengantar Ilmu Pariwisata, Drs.H.Oka.A Yoeti,MBA, Hal 221)

- a. Something to See  
Ada sesuatu yang dapat dilihat,
- b. Something to Do  
Ada yang dapat dilakukan,
- c. Something to Buy  
Ada sesuatu yang perlu dibeli.

Dengan melihat persyaratan diatas, maka pada Pusat Seni Kerajinan diperlukan fasilitas-fasilitas pendukung.

Dibawah ini diuraikan berbagai kegiatan beserta fasilitas pendukung Pusat Seni Kerajinan, yaitu :

##### **a. Kegiatan Pameran**

Kegiatan pameran yang mewadahi berbagai hasil kerajinan diwadahi pada Gedung Pamer Seni Kerajinan sebagai pokok bangunan. Hasil kerajinan tersebut berasal dari pengrajin setempat serta pengrajin yang berada dalam Taman Wisata Candi Borobudur. Dimungkinkan dalam pengembangannya, Gedung tersebut juga menyediakan tempat bagi bentuk kerajinan baru.

**b. Kegiatan Jual Beli**

Merupakan kegiatan yang potensial bagi para pengrajin. Karena kegiatan tersebut dapat meningkatkan perekonomian serta pendapatan yang lain bila dibandingkan dengan asal mereka.

Kegiatan tersebut diwadahi dengan keberadaan Pasar Seni, Restoran selain dari Gedung Pameran itu sendiri.

**c. Kegiatan Produksi**

Kegiatan produksi tersebut merupakan daya tarik yang sangat tinggi karena wisatawan sangat tertarik dengan proses produksi kerajinan.

Kegiatan tersebut diwadahi dengan keberadaan Work Shop dari seluruh kerajinan.

**d. Kegiatan Kepelatihan**

- **Kepelatihan Pengrajin**

Seperti yang sudah diungkapkan bahwa salah satu permasalahan dari pengrajin adalah masih rendahnya kreatifitas yang ada. Dengan sarana pendidikan tersebut, maka diharapkan dapat meningkatkan hasil kerajinan.

Kegiatan pendidikan dan kepelatihan tersebut diwadahi dalam Pendapa. Untuk kepelatihan kepada pengrajin secara teknis pelaksanaan digunakan sistem berkala dan tidak membutuhkan ruang khusus. Karena dengan melatih pengrajin secara langsung di bangunan produksi akan lebih mengefektif waktu yang ada.

- **Kepelatihan Wisatawan**

Dalam kegiatan kepelatihan, obyek yang dituju tidak saja pada pengrajin tetapi juga bagi umum dalam arti wisatawan mancanegara maupun nusantara juga diberikan fasilitas kepelatihan bagi yang berminat.

**3.1.2. Kawasan Pusat Pamer Seni Kerajinan**

**3.1.2.1 Kebutuhan Bangunan**

Untuk dapat melingkupi berbagai kegiatan yang ada

sebagai wadah kegiatan Pameran, Penjualan, Produksi serta Kepeleatihan. Diperlukan asumsi kebutuhan ruang berdasarkan pada jumlah serta peran dari pemakai. Jumlah pemakai diuraikan sebagai berikut :

**a. Pengelola**

Macam pengelola terbagi dalam beberapa kegiatan, yaitu :

- Pimpinan	: 1 Orang
- Staff Administrasi	: 4 Orang
- Bagian Pameran	: 13 Orang
- Bagian Penjualan	: 6 Orang
- Bagian Produksi	: 6 Orang
- Bagian Kepeleatihan	: 6 Orang
- Bagian Umum	: 6 Orang
- Keamanan	: 8 Orang
- Kebersihan	: 14 Orang
Jumlah	: 67 Orang

**b. Pengrajin**

Jumlah pengrajin yang diwadahi terbagi dalam :

- Kerajinan Tanduk	: 483 Orang
- Kerajinan Bambu	: 105 Orang
- Kerajinan Wayang Kulit	: 20 Orang
- Kerajinan Kaleng Bekas	: 190 Orang
- Kerajinan Pahat Batu	: 5 Orang
- Kerajinan Perak	: 54 Orang
Jumlah	: 857 Orang

**c. Penjual Kerajinan**

Jumlah penjual kerajinan yang ada pada kawasan Candi Borobudur :

- Kerajinan Tas Kulit	: 6 Orang
- Kerajinan Batik Cap	: 8 Orang
- Kerajinan Kayu	: 5 Orang
- Kerajinan Kuningan dan Perunggu	: 14 Orang
- Kerajinan Lukisan	: 5 Orang
	<hr/>
	38 Orang

**c. Pengunjung**

Jumlah pengunjung yang datang terbagi dalam :

- Wisatawan Mancanegara

Kunjungan rata-rata tiap hari : 866 Orang

- Wisatawan Nusantara

Kunjungan rata-rata tiap hari : 5.280 Orang

Dengan data-data yang menunjukkan jumlah pengunjung, serta perkembangan wisatawan yang datang ke C. Borobudur sebesar 5 %. Maka dapat diperoleh perhitungan jumlah pengunjung sampai tahun 2005, sebesar :

$$P = P_0 (1 + r)^t$$

Keterangan :

P : Jumlah Pengunjung Tahun 2005

P<sub>0</sub> : Jumlah Pengunjung Tahun 1995

r : Rata-rata Pertambahan Pengunjung

t : Jangka Waktu Perkembangan

$$P = P_0 (1 + r)^t$$

$$P = 356.149 (1 + 0.05)^{10}$$

$$P = 579.811 \text{ Orang}$$

Dari perhitungan jumlah pertambahan wisatawan mancanegara diatas maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata wisman datang berkunjung tiap hari : 1.611 Orang.

Bila kita melihat jumlah pengrajin yang akan diwadahi untuk menunjang kepariwisataan, dapat diambil ketentuan-ketentuan sebagai berikut, yaitu:

Setelah diketahui pelaku kegiatan yang akan diwadahi, maka diperlukan juga kebutuhan ruang pelaku kegiatan tersebut.

**1. Bangunan Pameran**

**a. Ruang Pameran**



direncanakan mewadahi 6 jenis kerajinan kab. Magelang serta 30 % dari penjual seni kerajinan yang berada pada kawasan Candi Borobudur. Dari jumlah tersebut disediakan ruang 20 % bagi hasil seni kerajinan baru.

Sedangkan perhitungan tersebut dapat diuraikan ; sebagai berikut :

- Kebutuhan Ruang Pameran/Unit :

: 4 x 6 : 24 m<sup>2</sup>

(Data survey tempat penjualan C. Borobudur)

Untuk 6 jenis kerajinan @ 24 m<sup>2</sup> : 144 m<sup>2</sup>

Untuk penjual seni kerajinan diwadahi 30 % :

- Kerajinan Tas Kulit : 2 Org

- Kerajinan Batik Cap : 3 Org

- Kerajinan Kayu : 2 Org

- Kerajinan Kuningan dan Perunggu : 4 Org

- Kerajinan Lukisan : 2 Org

---

13 Org

: 13 x 24 m<sup>2</sup> : 312 m<sup>2</sup>

---

: 456 m<sup>2</sup>

Untuk Seni Kerajinan baru diwadahi 20 % : 547 m<sup>2</sup>

Sirkulasi 20 % : 656 m<sup>2</sup>

Luasan 656 dapat direncanakan dengan jumlah lantai sebanyak 2 lantai.

b. Ruang Pengelola

- Ruang Tamu 4 x 3 : 12 M<sup>2</sup>

- Ruang Pimpinan 3 x 3 : 9 M<sup>2</sup>

- R. Staff 4 Org (1.5 x 2 ) : 12 M<sup>2</sup>

- Bagian Pameran ( 13 Org ) : 52 M<sup>2</sup>

- Bagian Penjualan ( 6 org ) : 24 M<sup>2</sup>

- Bagian Produksi ( 6 org ) : 24 M<sup>2</sup>

- Bagian Pelatihan ( 6 org ) : 24 M<sup>2</sup>



Standard Kebutuhan ruang untuk Kerajinan Pahat batu :

Standard ruang untuk 30 orang diuraikan :

- Standard rg/org : 1,270 x 0,75 : 0,95 m<sup>2</sup>
- Untuk 30 orang : 30 x 0,95 : 28,5 m<sup>2</sup>
- Material Batu 50 % : 13,5 m<sup>2</sup>

---

: 42 m<sup>2</sup>

- Sirkulasi 30 % : 55 m<sup>2</sup>

Sehingga ukuran kebutuhan ruang Produksi Kerajinan Pahat Batu sebesar 55 m<sup>2</sup>

Bila kita melihat jumlah pengrajin yang ada serta ukuran ruang produksi, maka kita dapat mengambil acuan bahwa jumlah maksimal pengrajin yang diwadahi tiap kerajinan adalah 30 orang. Standart untuk ruang produksi kerajinan Tanduk, Bambu, Wayang Kulit, Kaleng Bekas, Perak direkomendasikan sebesar 51 m<sup>2</sup>. Untuk kerajinan Pahat Batu direkomendasikan 55 m<sup>2</sup>.

Untuk sistem pemakaian ruang produksi digunakan sistem pemakaian secara bergiliran yaitu pergantian tiap 3 bulan dalam 1 tahun. Sehingga dari seluruh tenaga kerja yang ada dipisahkan menjadi 4 kelompok kerja. Sedangkan jumlah unit yang diwadahi sesuai dengan sistem pemakaian secara bergiliran. adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1. Analisa Ruang Produksi

NO.	JENIS KERAJINAN	JTK	UTK	UNIT
1.	Kerajinan Tanduk	483 Org	120 Org	4 Unit
2.	Kerajinan Bambu	105 Org	30 Org	1 Unit

3.	Kerajinan Wayang Kulit	20 Org	20 Org	1 Unit
4.	Kerajinan Kaleng Bekas	190 Org	48 Org	2 Unit
5.	Kerajinan Pahat Batu	5 Org	5 Org	1 Unit
6.	Kerajinan Perak	54 Org	30 Org	1 Unit
<b>Jumlah</b>				<b>10 Unit</b>

Keterangan :

JTK : Jumlah Tenaga Kerja

UTK : Unit Tenaga Kerja

Unit : Unit Bangunan

Dari uraian diatas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa kebutuhan unit usaha ruang produksi sebanyak 10 unit.

Perhitungan luasan bangunan adalah sebagai berikut :

1. Kerajinan Tanduk	$51 \text{ m}^2 \times 4 \text{ unit}$	: 204 $\text{m}^2$
2. Kerajinan Bambu	$51 \text{ m}^2 \times 1 \text{ Unit}$	: 51 $\text{m}^2$
3. Kerajinan Wayang	$51 \text{ m}^2 \times 1 \text{ unit}$	: 51 $\text{m}^2$
4. Kerajinan Kaleng	$51 \text{ m}^2 \times 2 \text{ unit}$	: 102 $\text{m}^2$
5. Kerajinan Pahat	$55 \text{ m}^2 \times 1 \text{ unit}$	: 55 $\text{m}^2$
6. Kerajinan Perak	$51 \text{ m}^2 \times 1 \text{ unit}$	: 51 $\text{m}^2$

		: 514 $\text{m}^2$
- Kebutuhan gudang @ 36 $\text{m}^2 \times 10$		: 360 $\text{m}^2$

Jumlah : 874  $\text{m}^2$

## 2. Pasar Seni

Kebutuhan pasar seni kerajinan diperhitungkan pada jumlah produksi 30 orang selama 3 bulan :

## 3.2. Analisa Kebutuhan Pasar Seni

JNS INDUST	JML TK	PRODUKSI	SATUAN	P/3	KR	+20%	JU
Ker.Tanduk	483	31.700	kodi	492	24	32	4
Ker.Bambu	25	10.000	Bh	1.393			
Ker.Bambu	80	9.500	Bh	180	55	66	1
Ker.Mayang Kulit	20	720	Bh	592	45	54	1
Ker.Kaleng Bekas	190	15.000	Bh	450	23	28	2
Ker.Patung	5	18.000	Bh	3.333	45	54	1
Ker.Perak	54	24.000	Bh		8	10	1
Jumlah							10

Keterangan :

JNS INDUST : Jenis industri kerajinan  
 JML TK : Jumlah Tenaga Kerja  
 PRODUKSI : Produksi selama 1 Tahun  
 P/3 : Produksi selama 3 bulan oleh 30 pengrajin  
 KR : Kebutuhan Ruang  
 +20% : Kebutuhan Ruang ditambah 20 % Sirkulasi  
 JU : Jumlah Unit Bangunan

Dari uraian analisa diatas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa jumlah unit bangunan pasar seni sebanyak 10 unit.

Kemudian kebutuhan bangunan Pasar seni bagi penjual kerajinan yang tidak diwadahi di dalam gedung pameran adalah :

- Kerajinan Tas Kulit : 4 Org
- Kerajinan Batik Cap : 5 Org
- Kerajinan Kayu : 3 Org
- Kerajinan Kuningan dan Perunggu : 10 Org

- Kerajinan Lukisan : 3 Org  
25 Org

Standart kebutuhan pasar seni bagi penjual kerajinan yang ada pada kawasan Obyek Wisata Candi Borobudur disesuaikan dengan kondisi sebenarnya yaitu dengan luasan  $12 \text{ m}^2$  (3 x 4).

Perhitungan terhadap 25 penjual tersebut :

-  $12 \text{ m}^2 \times 25$  Orang :  $300 \text{ m}^2$   
 - Sirkulasi 20 % :  $360 \text{ m}^2$

Sehingga luasan yang dibutuhkan untuk bangunan produksi serta pasar seni secara keseluruhan sebesar :

: Produksi + Pasar Seni  
 :  $870 + 360 = 1.230 \text{ m}^2$

b. Restorant

Perhitungan ruang untuk restorant diperhitungkan dengan jumlah wisatawan. Sampai dengan tahun 2005, Wisman berkunjung mencapai 1.611 orang. Bila waktu pelayanan 9 jam (08.00 - 17.00) serta lama maximal orang makan  $1/2$  jam, maka restorant mampu melayani wisatawan :

:  $1.611 / (9 \times 2) = 90$  orang

Ruang makan ( 90 Orang ) @  $1.2 \text{ M}^2$  :  $108 \text{ M}^2$

Untuk kebutuhan kantin bagi wisatawan nusantara diasumsikan luasan bangunan kantin sebesar  $50 \text{ m}^2$  yang terdiri dari 2 unit. Yaitu  $100 \text{ m}^2$ .

Luasan dari Restoran serta kantin yaitu :  $208 \text{ m}^2$ .

### 3. Bangunan Kegiatan Kepelatihan

Bangunan kerajinan kepelatihan terdiri dari :

a. Pendapa

Pendapa difungsikan untuk pertemuan serta bertukar pikiran antara sesama pengrajin, pengrajin dan wisatawan maupun pengrajin dengan pengelola.

Luas pendapa :  $8 \text{ M}' \times 8 \text{ M}' = 64 \text{ M}^2$

## b. Kepelatihan

Gedung Kepelatihan difungsikan sebagai tempat pendidikan bagi para wisatawan yang berminat.

Jumlah wisatawan yang dididik dibatasi maksimal 30 orang. Perhitungan kebutuhan ruang diuraikan sebagai berikut :

## a. Ruang Teori

Standart ruang : 1,3 x 0,75	:	0,98 m <sup>2</sup>
Untuk 30 Orang	:	29,4 m <sup>2</sup>
Sirkulasi 20 %	:	35 m <sup>2</sup>
Ruang Presentasi	:	14 m <sup>2</sup>
<hr/>		
Jumlah	:	49 m <sup>2</sup>

## b. Ruang Praktek

Standart ruang : 1,3 x 1	:	1,3 m <sup>2</sup>
Untuk 30 Orang	:	39 m <sup>2</sup>
Sirkulasi 20 %	:	47 m <sup>2</sup>
Ruang Presentasi	:	14 m <sup>2</sup>
<hr/>		
Jumlah	:	61 m <sup>2</sup>

Ruang Praktek untuk 2 unit membutuhkan luasan sebesar 122 m<sup>2</sup>. Sehingga kebutuhan Ruang kepelatihan sebesar : 49 m<sup>2</sup> + 122 m<sup>2</sup>  
: 171 m<sup>2</sup>

## 4. Area Parkir

Area parkir disesuaikan dengan jumlah wisatawan mancanegara sebesar 866 orang/hari, yaitu :

- 75 % Roda 4 x 866	:	649,5	
		<hr/>	30
			: 21,65
- 25 % Roda 2 x 866	:	216,5	
		<hr/>	2
			: 108,25
Luas parkir roda 4 : 12 M <sup>2</sup>	:	12 x 21,65	: 260 M <sup>2</sup>
Luas parkir roda 2 : 0,9 M <sup>2</sup>	:	0,9 x 108,25	: 98 M <sup>2</sup>
<hr/>			
Jumlah	:		: 358 M <sup>2</sup>

Sirkulasi parkir diasumsikan 50 %

Luas area Parkir : 537 M<sup>2</sup>

Sedangkan untuk parkir bagi pengelola sebesar :

- 25 % Roda 4 x 60 orang : 15 M<sup>2</sup>

- 75 % Roda 2 x 60 orang : 45 M<sup>2</sup>

Luas parkir roda 4 : 12 M<sup>2</sup> : 11 x 45 : 40,5M<sup>2</sup>

Luas parkir roda 2 : 0,9 M<sup>2</sup> : 0,9 x 15 : 165 M<sup>2</sup>

Jumlah : 205,5M<sup>2</sup>

Sirkulasi parkir diasumsikan 50 %,

Luas Area parkir Pengelola adalah : 308 M<sup>2</sup>

Dari analisa diatas dapat disimpulkan bahwa kebutuhan ruang are parkir seluas :

- Area parkir wisatawan : 537 M<sup>2</sup>

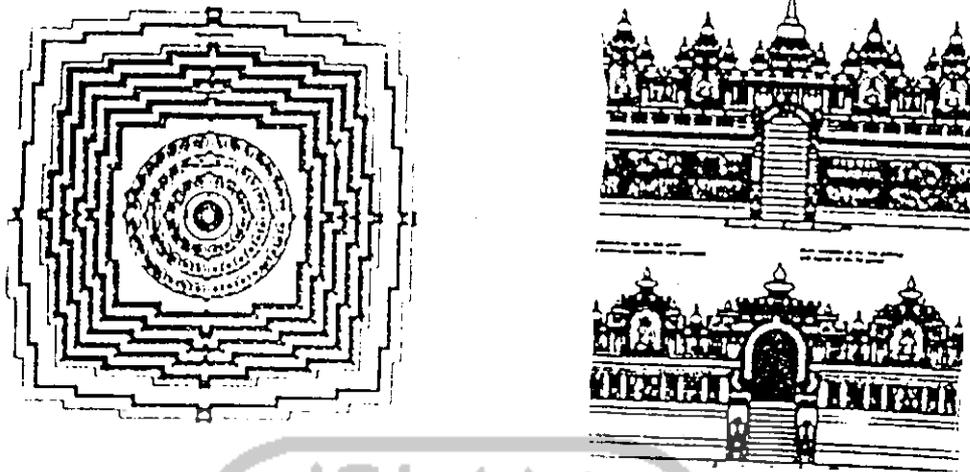
- Area parkir pengelola : 308 M<sup>2</sup>

Jumlah : 845 M<sup>2</sup>

### 3.2. Analisa Perancangan Bentuk Bangunan berdasar Konsep Arsitektur Abstract Regionalisme

#### 3.2.1. Pola Penataan Bangunan

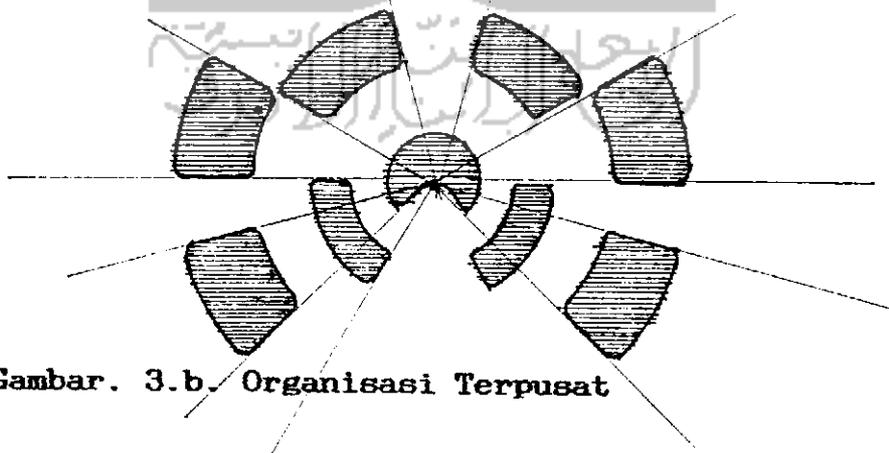
Bentuk secara umum dari candi-candi yang ada berdasarkan pada peninggalan sejarah adalah berbentuk simetri segi empat. Begitu juga dengan Candi Borobudur yang simetri segiempat dengan pengambilan garis tegak lurus pada sisi-sisinya.



**Gambar 3.a. Tampak Horizontal dan Vertical**

Dan Orientasi utamanya adalah Stupa utama yang terletak ditengah-tengah bangunan. Bentukkan stupa tersebut merupakan puncak dari Candi Borobudur yang dapat diartikan juga sebagai inti dari bangunan Candi Borobudur.

Pada pembangunan Pusat Pamer Seni Kerajinan, Gedung Pamer juga merupakan bangunan pusat dari seluruh bangunan penunjang lainnya. Dengan konsep inti atau pusat tersebut, maka pola tata bangunan menggunakan konsep organisasi terpusat dan Gedung Pamer Kerajinan sebagai inti bangunan dari bangunan kegiatan penunjang lainnya.



**Gambar. 3.b. Organisasi Terpusat**

Kemudian bila kita meninjau tingkatan-tingkatan pada candi Borobudur, terdapat 3 tingkatan pembentuk yaitu : Kamadhatu, Rupadhatu serta Arupadhatu.

Dalam penganalisaan pola tata ruang kawasan serta bangunan diperlukan sifat-sifat tingkatan Candi Borobudur tersebut. Sehingga dengan diperolehnya sifat-sifat tersebut, maka pengelompokan fungsi kegiatan bangunan dapat terwujudkan ke dalam tingkatan yang ada.

Dibawah ini diuraikan sifat-sifat beserta kelompok bangunan didalamnya :

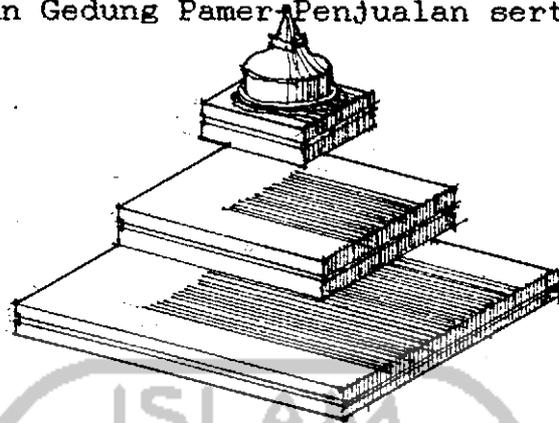
Tabel 3.3. Sifat Dan Pengelompokan bangunan

TINGKATAN	SIFAT	BANGUNAN
Arupadhatu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sempurna</li> <li>- Tanpa Batas</li> <li>- Inti</li> <li>- Lingkaran</li> <li>- Tumpul</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gedung Pameran</li> <li>- Penjualan</li> <li>- Pendapa</li> </ul>
Rupadhatu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Transisi</li> <li>- Antara</li> <li>- Halus-kasar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengelola</li> <li>- Kepelatihan</li> <li>- Ruang Antara</li> <li>- Ruang Terbuka</li> </ul>
Kamadhatu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dasar</li> <li>- Kasar</li> <li>- Tajam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gedung Produksi -</li> <li>- Penjualan</li> <li>- Restorant</li> <li>- Kantin</li> <li>- Parkir</li> </ul>

Sumber : asumsi

- Kamadhatu, merupakan tempat manusia biasa yang terikat pada nafsu, dan termasuk alam bawah. Tingkatan ini dalam penggambarannya pada perencanaan Pusat Pamer Seni Kerajinan diwujudkan dengan bangunan-bangunan Produksi-Pasar Seni kerajinan, Restorant, kantin serta parkir,
- Rupadhatu, merupakan alam antara dan manusia meninggalkan keduniawian yang diwujudkan dengan keberadaan bangunan Pengelola, Kepelatihan bagi wisatawan yang berminat serta Ruang antara,
- Arupadhatu sebagai alam atas, merupakan alam kemulyaan yang diperoleh setelah melakukan berbagai perjuangan.

Konsep pemikiran tersebut diwujudkan dalam bentuk bangunan Gedung Pamer-Penjualan serta Pendapa.

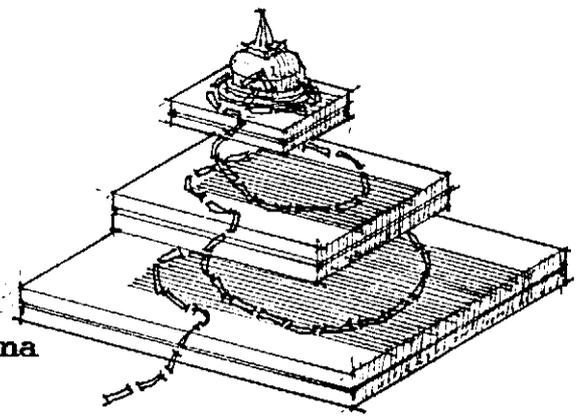
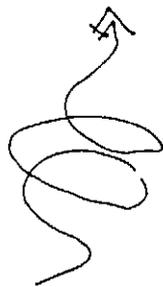


**Gambar 3.c. Tingkatan Pusat Pamer Seni Kerajinan**

Kemudian dari konsep sirkulasinya konsep sirkulasi Candi Borobudur menggunakan konsep Pradaksina. Arti dari pradaksina adalah mengitari bangunan ke arah kiri pada tiap tingkatan (C. Borobudur berada di sebelah kanan). Dan dalam berpradaksina harus sesuai dengan tiap tingkatan untuk mengetahui arti dari tiap relief yang ada. Urutan tersebut harus melalui tingkatan terbawah sampai tingkatan teratas ; Kamadhātu, Rupadhātu, Arupadhātu.

Pada perencanaan Pusat Pamer Seni Kerajinan, konsep tersebut difungsikan bagi wisatawan yang berkunjung untuk mengetahui proses pembuatan seni kerajinan sampai pada pameran hasil seni kerajinan.

Pengetahuan wisatawan terhadap seni kerajinan akan didapat bila mengikuti pola-pola sirkulasi bangunan sebagai berikut :



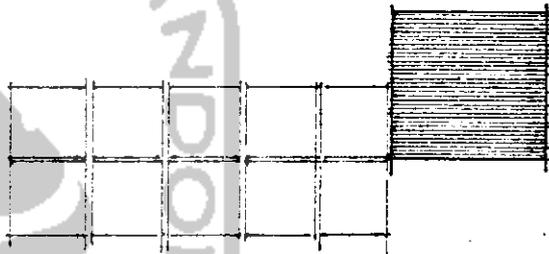
**Gambar 3.d. Konsep Pradaksina**

### 3.2.2. Elemen Pembentuk Bangunan

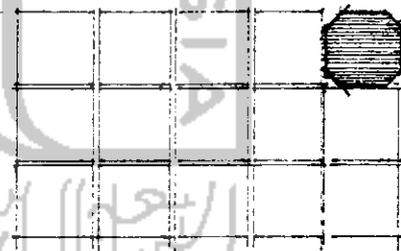
#### 1. Dominasi

Dominasi dapat diartikan dengan bentuk yang mempunyai perbedaan yang nyata yang muncul diantara bentuk-bentuk dan ruang-ruangnya. Bagi sebuah bentuk atau ruang yang ditegaskan sebagai sesuatu yang penting atau menonjol yang dimunculkan dalam suatu organisasi, harus berpenampilan unik. Hal tersebut dicapai dengan memberi :

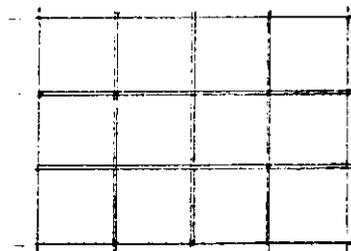
a. Ukuran yang luar biasa



b. Wujud yang unik



c. Lokasi yang strategis, pada suatu bentuk

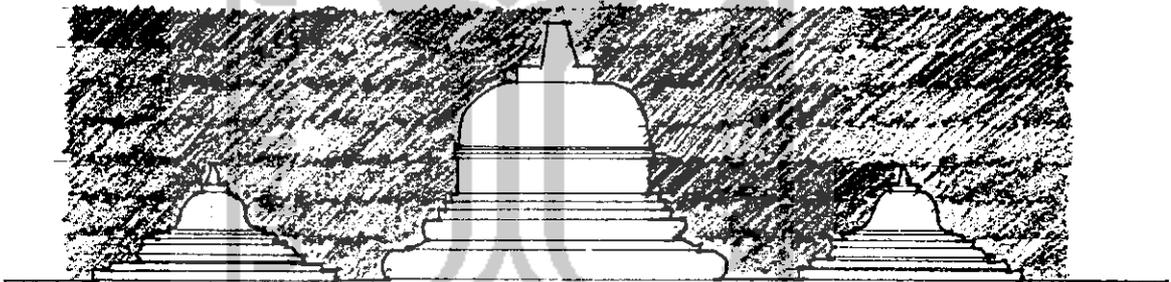


Bila kita melihat pada bangunan Candi Borobudur, bangunan tersebut didominasi dengan keberadaan bentuk Stupa.

Stupa induk mempunyai ukuran yang paling besar jika dibandingkan dengan Stupa-Stupa lain. Dengan garis tengah 16,20 M dan tinggi 12,8 M menjadikan bentuk stupa induk sebagai Stupa yang terbesar. Kemudian wujud Stupa induk yang berbentuk kubah, merupakan wujud yang unik serta lokasinya yang terletak di pusat bangunan menjadikan Stupa sebagai **Dominasi** dari bangunan Candi Borobudur.

Gedung Pamer Kerajinan pada Pusat Pamer Seni Kerajinan sebagai bangunan yang mendominasi dari bangunan penunjang lainnya.

Sehingga rekomendasi dari uraian diatas adalah bentuk Gedung Pamer Kerajinan menyatu dengan bentuk Stupa Candi Borobudur sebagai Dominasi semua bangunan.

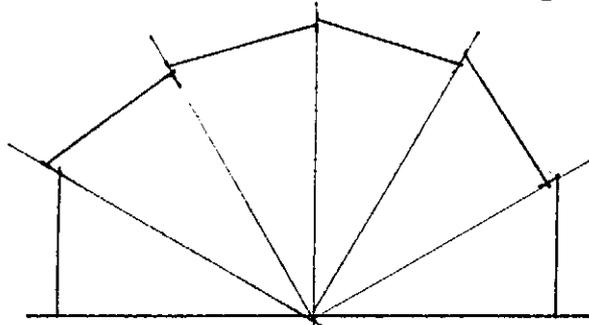


Gambar 3.e. Stupa Induk Sebagai Dominasi

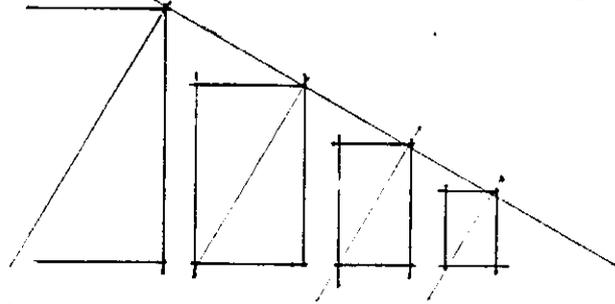
## 2. Pengulangan

Pengulangan mempunyai arti sebagai sifat berulang dari garis, bentuk, wujud dan warna secara teratur atau harmonis. Pola-pola pengulangan dari bentuk dan ruang dapat diorganisir menurut cara :

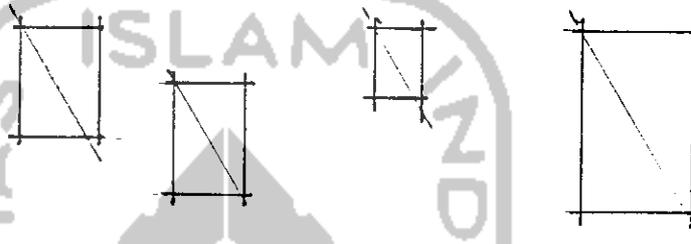
a. Secara radial / konsentris terhadap sebuah titik



b. Berurutan menurut ukuran dalam tatanan linier

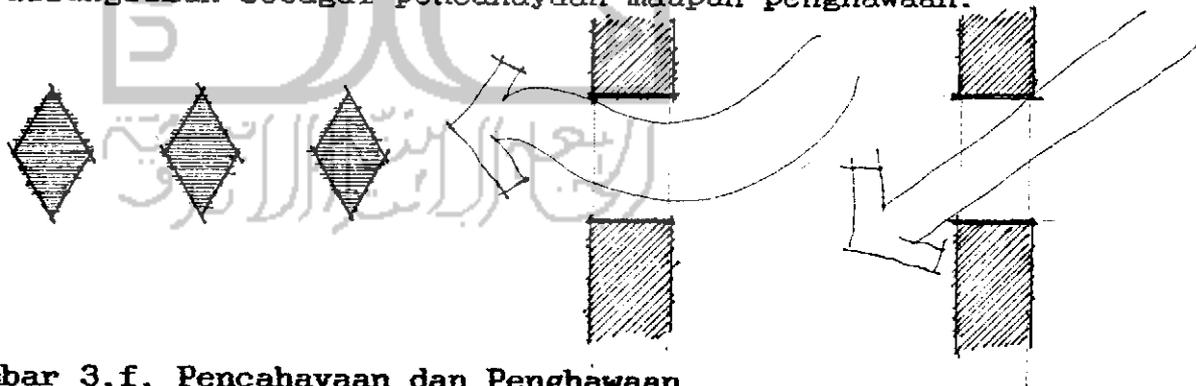


c. Acak tetapi berkaitan dengan kedekatan fungsi maupun kemiripan bentuk



Elemen Pengulangan pada Pusat Pamer Seni Kerajinan adalah dengan memanfaatkan bangunan-bangunan produksi dan pasar seni kerajinan yang difokuskan pada titik dominan Gedung Pamer.

Sedangkan pengulangan elemen bangunan Candi Borobudur dapat ditunjukkan dengan lobang-lobang berbentuk segi empat. Lubang-lubang tersebut dapat juga difungsikan sebagai pencahayaan maupun penghawaan.



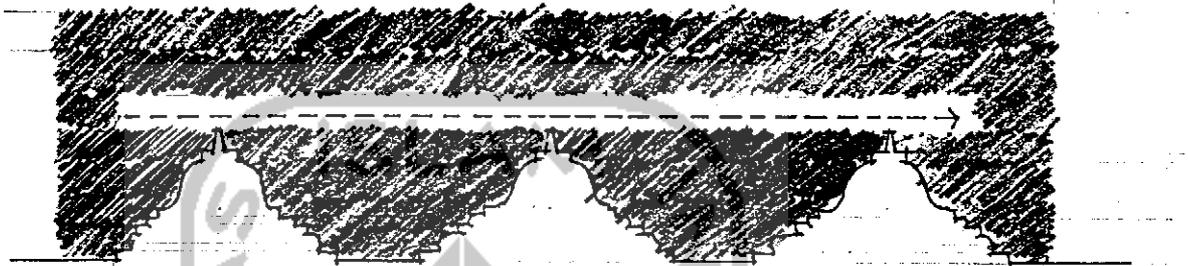
Gambar 3.f. Pencahayaan dan Penghawaan

### 3. Keterkaitan / kesinambungan

Kesinambungan diperoleh dengan adanya garis penghubung maya yang menghubungkan perletakkan obyek-obyek pembentuk komposisi. Garis penghubung dapat diwujudkan dalam suatu garis bidang maupun ruang.

Kesinambungan skala kawasan diwujudkan dengan ruang-ruang antara dari bangunan-bangunan sekeliling gedung pameran, serta keterkaitan bangunan-bangunan produksi dan pasar seni.

Untuk kesinambungan bentuk bangunan gedung pameran diambil dari Kesinambungan stupa-stupa kecil yang dapat membentuk suatu garis penghubung.

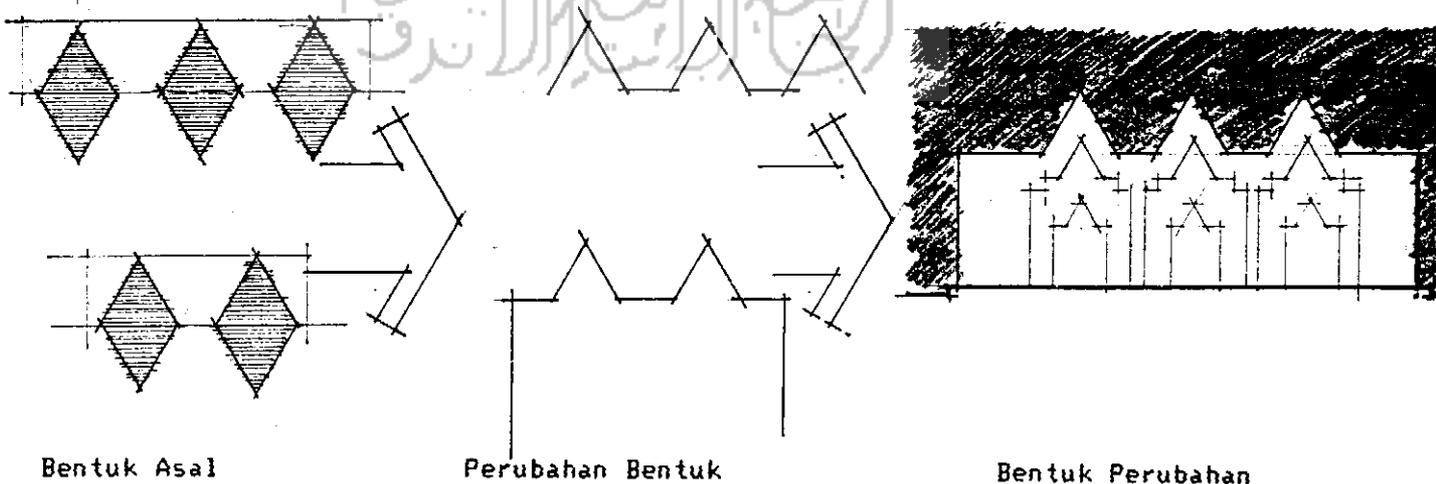


Gambar 3.g. Stupa-stupa sebagai Keterkaitan

Pengambilan elemen-elemen bangunan Candi Borobudur tersebut dalam perencanaan bangunan Gedung Pameran mengalami Perubahan Bentuk dari bentuk asal yang diuraikan sebagai berikut, yaitu :

a. Bangunan Produksi dan Pasar Seni

Pengambilan elemen bangunan berasal dari lubang-lubang pada stupa dengan penekanan pada atap.



Bentuk Asal

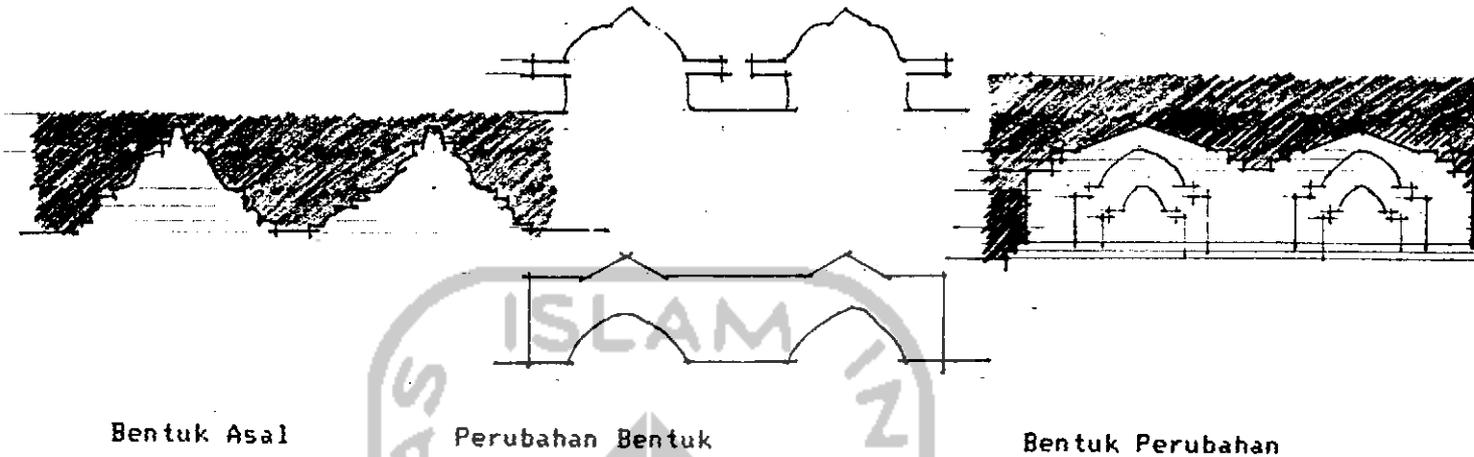
Perubahan Bentuk

Bentuk Perubahan

Gambar 3.h. Produksi dan Pasar Seni

b. Bangunan Gedung Kepelatihan

Penampilan bangunan merupakan ungkapan dari stupa-stupa kecil dengan perubahan bentuk.



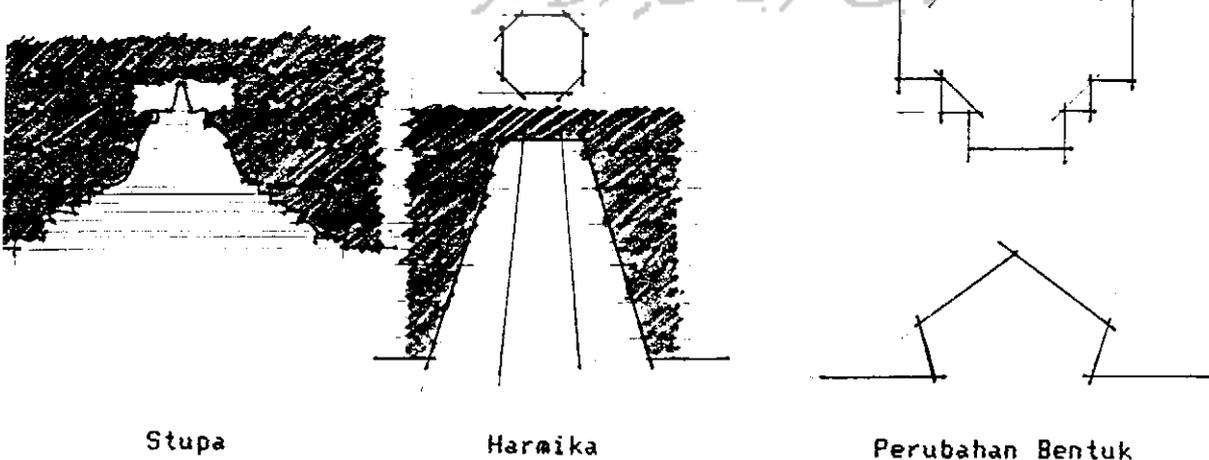
Gambar 3.1. Kepelatihan

c. Bangunan Gedung Pamer Seni Kerajinan

Beberapa elemen yang berpengaruh terhadap pembentukan dan penampilan bangunan Gedung Pamer adalah :

1. Dominasi

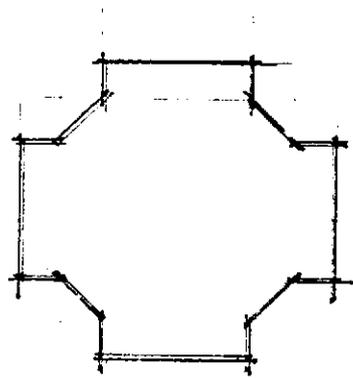
Bentuk Dominan diambil dari bentuk Harmika yang menentukan denah serta tampak penampilan bangunan.



Stupa

Harmika

Perubahan Bentuk



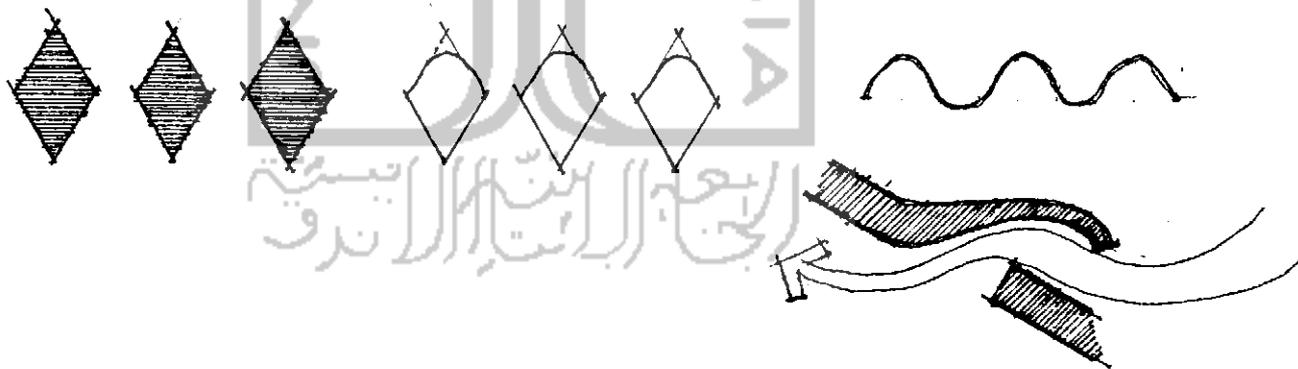
Denah

Ruang Dalam

Gambar 3.j. Transformasi Bentuk Denah-Tampak

2. Pengulangan

Elemen pengulangan dibentuk dari lubang-lubang segi empat pada stupa.



Bentuk Asal

Perubahan Bentuk

Bentuk Perubahan

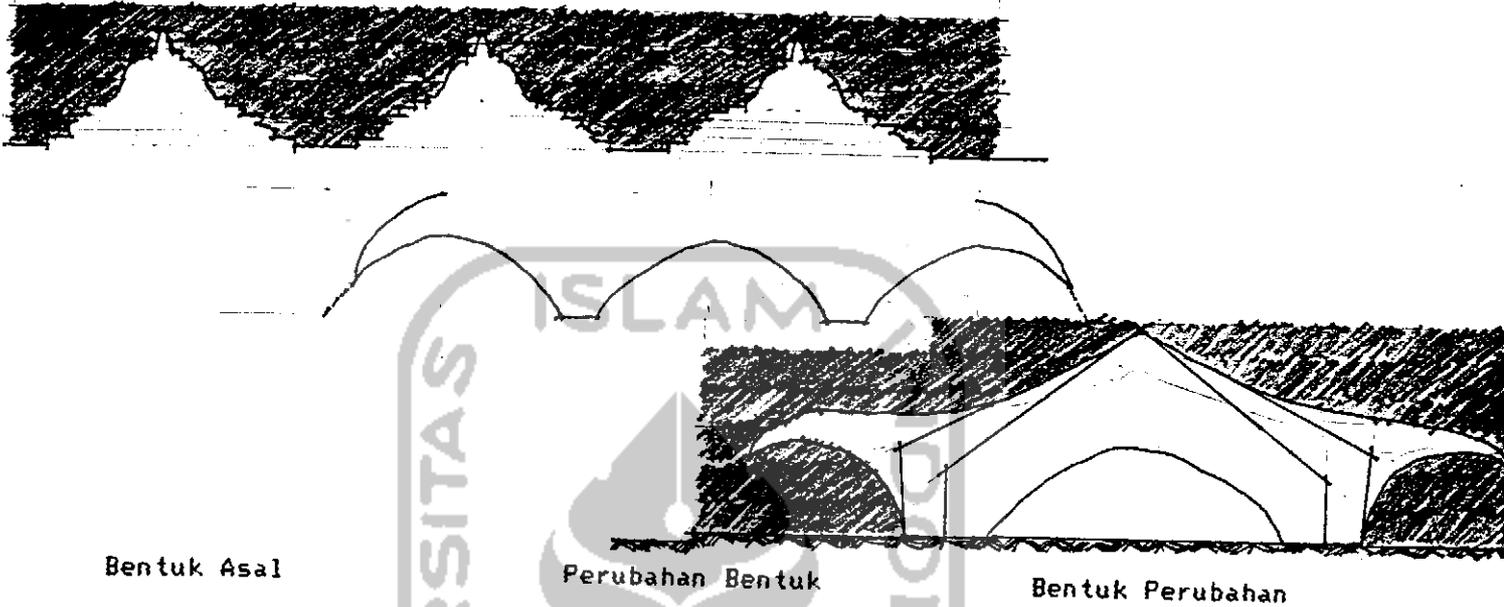
- Fisik
- Keras
- Tajam

- Lunak
- Lembut
- Tumpul

Gambar 3.k. Transformasi Bentuk Pencahayaan-Penghawaan

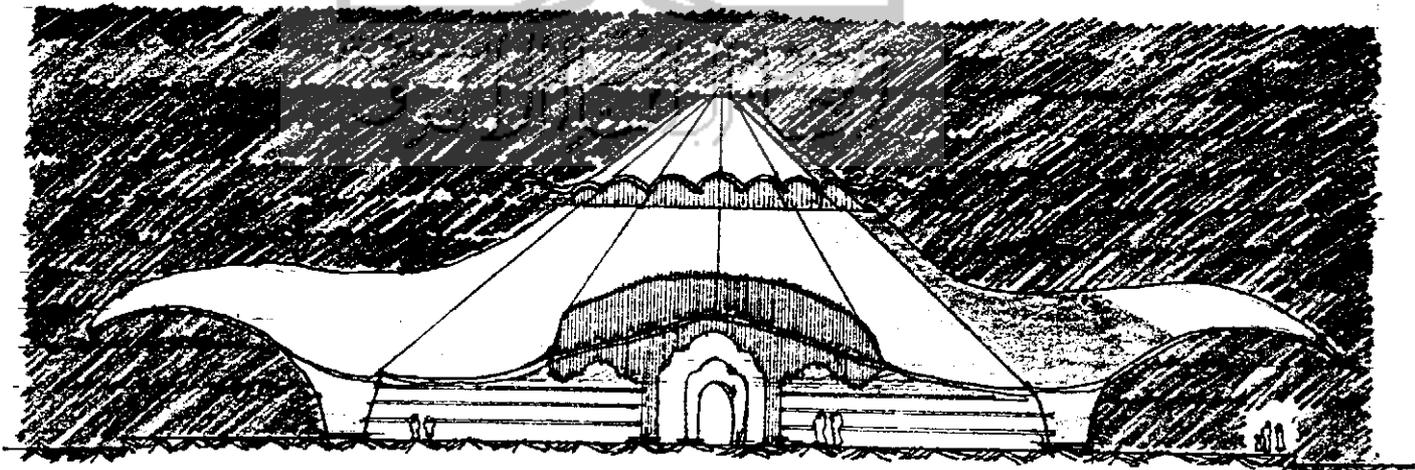
3. Keterkaitan

Keterkaitan bangunan Gedung Pamer merupakan ungkapan wujud dari stupa-stupa kecil.



Gambar 3.1. Transformasi Bentuk Rumah Keong

Dari analisa elemen pembentuk bangunan diatas, maka dapat diambil bentuk sementara dari Gedung Pamer Seni Kerajinan.



Gambar 3.m. Bentuk Sementara Bangunan

### 3.3. Analisa Elemen Alam

Elemen alam terbagi dalam 2 jenis :

1. Elemen Alam yang dapat ditata, misalnya Pohon, Batu, Air, dsb.
2. Elemen Alam yang tidak dapat ditata, misalnya Perbukitan, Sinar Matahari, View. Elemen alam yang tidak dapat ditata tersebut menjadi dasar pertimbangan terhadap perancangan bangunan.

Dibawah ini akan diuraikan mengenai pemanfaatan elemen-elemen yang ada tersebut yang menunjang terhadap perancangan Gedung Pamer.

#### a. Kontur Tanah

Kontur tanah Desa Borobudur disekitar Kawasan Wisata Candi Borobuduro tergolong mempunyai kemiringan tanah yang landai. Dengan kemiringan 0 % merupakan areal yang strategis untuk perencanaan Pusat Pameran Seni Kerajinan.

#### b. Lintasan Matahari

Cahaya matahari berpengaruh pada tingkat kenyamanan pengunjung. Dengan arah lintasan dari Timur ke Barat, memberikan berbagai pertimbangan terhadap perancangan bangunan.

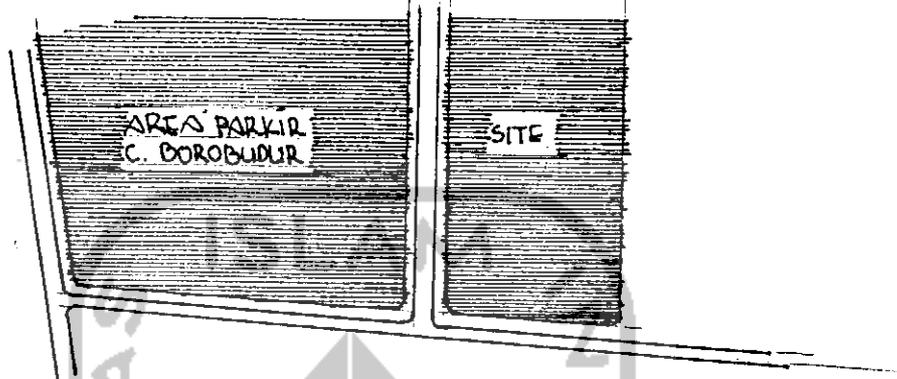


Gambar 3.n. Lintasan Matahari

Karena site terletak pada bayang-bayang matahari bila sore hari maka bukan menjadi masalah bila sisi depan bangunan menghadap ke sebelah Barat site.

### c. Jalur Jalan

Jalur jalan berpengaruh terhadap pencapaian ke bangunan. Jalur jalan utama terletak disebelah Barat dari site. Sehingga kemudahan pencapaian ke Kawasan dapat diperoleh bila Pintu Utama menghadap ke Barat.



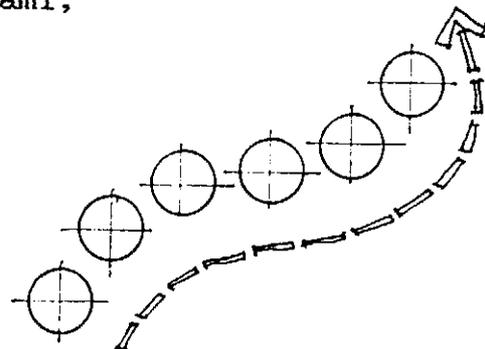
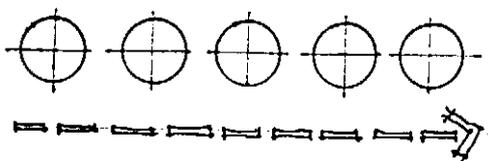
Gambar 3.o. Jalur Jalan

### d. Vegetasi

Jenis vegetasi yang sesuai dapat dimanfaatkan dalam perencanaan bangunan. Jenis Vegetasi dapat berfungsi sebagai penyearah, peneduh, mengungkapkan kesan alami dan mengurangi kegersangan.

Untuk itu penempatan-penempatan vegetasi dapat dikelompokkan dalam beberapa fungsi, yaitu :

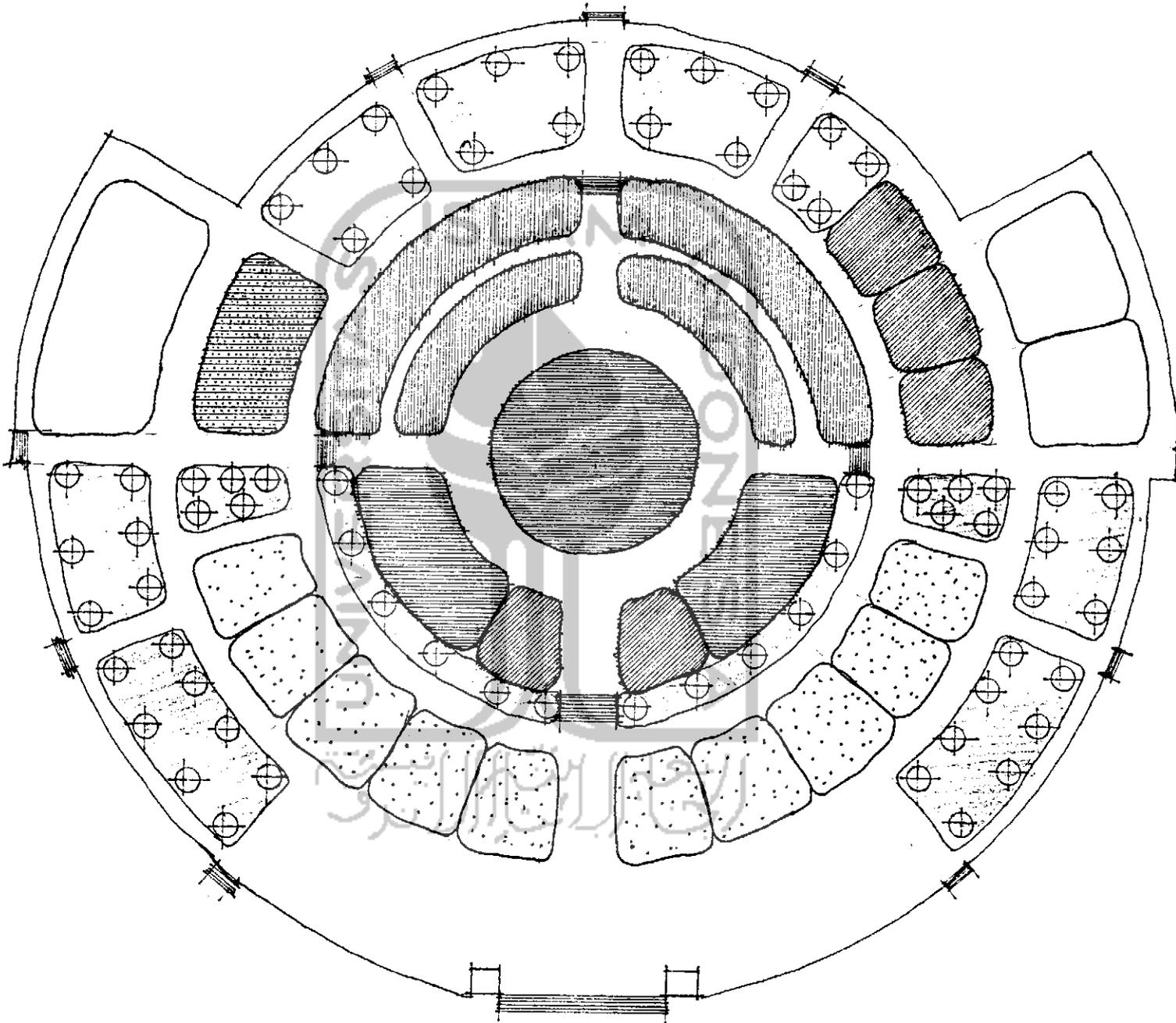
- a. Pohon yang mempunyai jenis yang tinggi
  - Sebagai penyearah,
  - Sebagai Pembatas,
  - Sebagai Penyejuk pandangan.
- b. Pohon yang mempunyai jenis rendah dan rimbun
  - Sebagai Peneduh,
  - Sebagai Pemberi kesan alami,
  - Sebagai Peristirahatan.



Gambar 3.p. Vegetasi

Berdasarkan pada analisa kawasan diatas, maka dapat diambil bentuk pola tata ruang Pusat Pamer Seni Kerajinan.

Gambar 3.g. Pola Tata Ruang Kawasan



- |   |                     |   |                           |
|---|---------------------|---|---------------------------|
|  | : KANTIN, RESTORANT |  | : PASAR SENI              |
|  | : PRODUKSI          |  | : KEPERLATIHAN, PERTEMUAN |
|  | : PENGELOLA         |  | : G. PAMERAN.             |

### 3.4. Kesimpulan

#### 3.4.1. Kepariwisataaan

Konsep JOGLO SEMAR memberikan pengaruh yang kuat terhadap kepariwisataan kab. Magelang dengan keberadaan Obyek Wisata Candi Borobudur. Candi Borobudur sebagai obyek wisata utama dirasa masih belum memberikan kesan yang khusus bagi pengunjung yang datang.

Untuk menambah obyek kepariwisataan serta meningkatkan pendapatan ekonomi baik bagi pemerintah daerah maupun masyarakat, direkomendasikan bentuk wadah industri kerajinan kawasan Candi Borobudur. Ciri khas dari wadah tersebut adalah Pusat Pamer Seni Kerajinan yang menampilkan proses produksinya. Sedangkan jenis-jenis kerajinan yang diwadahi adalah :

1. Kerajinan Tanduk,
2. Kerajinan Bambu,
3. Kerajinan Wayang Kulit,
4. Kerajinan Kaleng Bekas,
5. Kerajinan Pahat Batu,
6. Kerajinan Perak.
7. Kerajinan Tas Kulit
8. Kerajinan Batik Cap
9. Kerajinan Kayu
10. Kerajinan kuningan dan Perunggu

#### 3.4.2. Pusat Pamer Seni Kerajinan

Pusat Pamer Seni Kerajinan sebagai obyek penunjang kepariwisataan Candi Borobudur mempunyai orientasi pengunjung kepada wisatawan mancanegara. Dengan orientasi pengunjung tersebut, maka strategi-strategi yang dilakukan untuk melayaninya adalah :

1. Memilih lokasi Desa Borobudur sebagai daerah yang mempunyai kedekatan pencapaian ke site serta letak yang strategis karena terletak didekat area parkir Kawasan

Obyek Wisata Candi Borobudur.

2. Mempersiapkan layanan fasilitas yang menunjang kegiatan Pusat Pamer Seni Kerajinan dengan keberadaan :
  - a. Bangunan Kegiatan Pameran
  - b. Bangunan Kegiatan Penjualan
  - c. Bangunan Kegiatan Produksi
  - d. Bangunan Kegiatan kepelatihan

### 3.4.3. Gedung Pamer Kerajinan

Fungsi dari Gedung Pamer Kerajinan adalah sebagai obyek penunjang kepariwisataan yang memamerkan hasil kerajinan pada kawasan Candi Borobudur.

Secara geografis, lokasi Pusat Pamer Seni Kerajinan terletak pada IKK Borobudur dan merupakan area yang dekat dengan Taman Wisata Candi Borobudur. Dan yang lebih spesifik lagi adalah kedekatan dengan area parkir Taman Wisata. Dengan latar belakang tersebut, maka penampilan Pusat Pamer Seni Kerajinan dan Gedung Pamer Kerajinan diorientasikan pada penampilan Candi Borobudur.

Dengan Konsep Arsitektur Abstract Regionalisme, yaitu Menggabungkan konsep Arsitektur Candi Borobudur dengan Konsep Arsitektur Modern, maka kesan yang timbul adalah bangunan Pusat Pamer Seni Kerajinan masih berada pada Kawasan Obyek Wisata Candi Borobudur.

Sedangkan penekanan Konsep Arsitektur Abstract Regionalisme yang dimaksudkan adalah :

#### a. Dominasi

Dominasi yang dimaksud adalah Mendominasi bangunan dengan elemen Stupa Candi Borobudur.

#### b. Pengulangan

Pengulangan diperoleh dengan mengambil lobang-lobang stupa berbentuk segi empat yang juga difungsikan sebagai pencahayaan maupun penghawaan, disamping dengan pencahayaan serta penghawaan buatan.

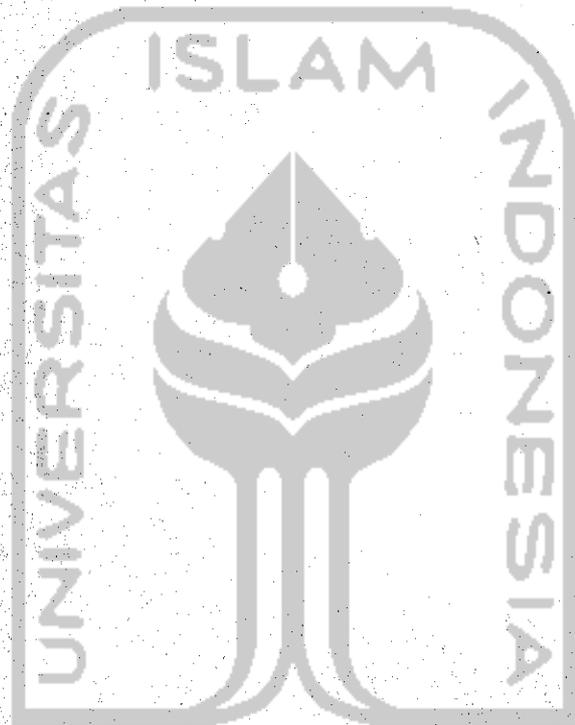
c. Keterkaitan

Keterkaitan dari bangunan-bangunan ditunjukkan dengan stupa-stupa kecil maupun bentukan Punden Berundak.

Kemudian elemen-elemen Candi Borobudur yang dimaksud tersebut dianalisa dengan dasar perubahan bentuk untuk memperoleh penampilan bangunan.

Dengan dasar-dasar yang ada diatas, maka tujuan secara umum adalah dengan keberadaan Pusat Pamer Seni Kerajinan dengan bangunan kegiatan utama berupa Gedung Pamer Kerajinan diatas dapat meningkatkan arus wisatawan untuk datang ke Candi Borobudur.





جامعة الإسلام  
الاندونيسي

## BAB IV. KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

### 4.1. Konsep Dasar Perencanaan

#### 4.1.1. Konsep Lokasi dan Site

Pemilihan lokasi yang diperuntukkan bagi perencanaan Pusat Pamer Seni Kerajinan Candi Borobudur adalah area sekitar Candi Borobudur yang terletak pada Desa Borobudur (Kawasan B4). Konsep tersebut didasari pada pertimbangan :

- a. Lokasi yang potensial,
- b. Kemudahan pencapaian ke site,
- c. Dekat dengan area parkir Obyek Wisata Candi Borobudur,
- d. Peruntukan lahan bagi souvenir sangat tinggi (B4)



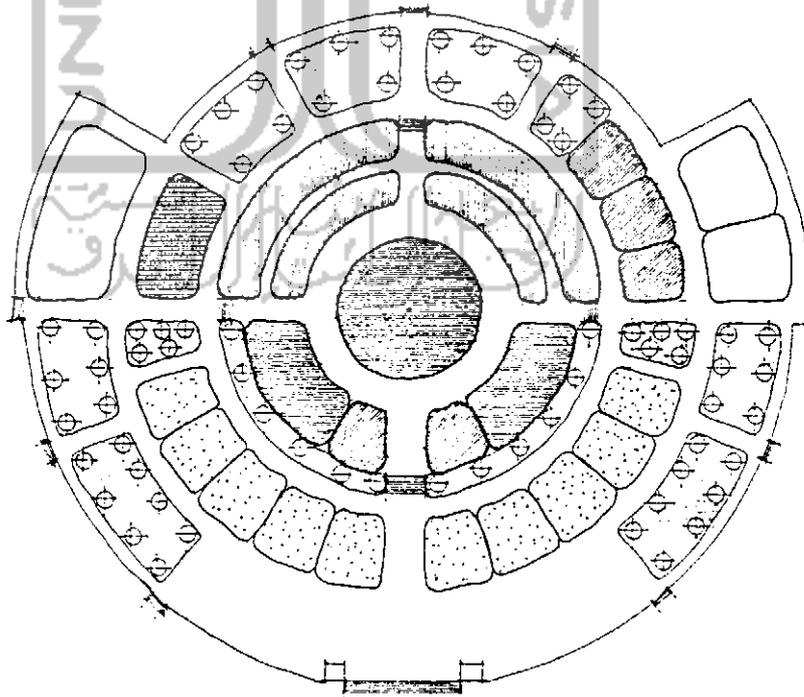
Gambar 4.a. Site Pusat Pamer Seni Kerajinan

#### 4.1.2. Konsep Sirkulasi

Konsep sirkulasi dan pencapaian secara umum didasari pada konsep sirkulasi pada Candi Borobudur.

Dengan konsep sirkulasi Pradaksina yaitu mengitari kawasan/bangunan dari sebelah kiri (Bang. berada di kanan), maka gambaran Candi Borobudur akan muncul pada kawasan tersebut.

- a. Konsep Pradaksina dengan bentuk memusat tersebut memungkinkan area parkir terletak pada sisi depan site. Sebelum pengunjung menuju ke bangunan Gedung Pameran, akan melewati bangunan Proses Pembuatan serta Pasar Seni Hasil Kerajinan.
- b. Untuk sirkulasi seluruh bangunan, difokuskan pada Gedung Pamer sebagai bangunan inti yang dihubungkan dengan ruang-ruang antara.
- c. Ruang-ruang antara dapat juga dibentuk dengan area ruang terbuka.
- d. Sebagai pengarah dipergunakan vegetasi yang juga sebagai penyejuk suasana.



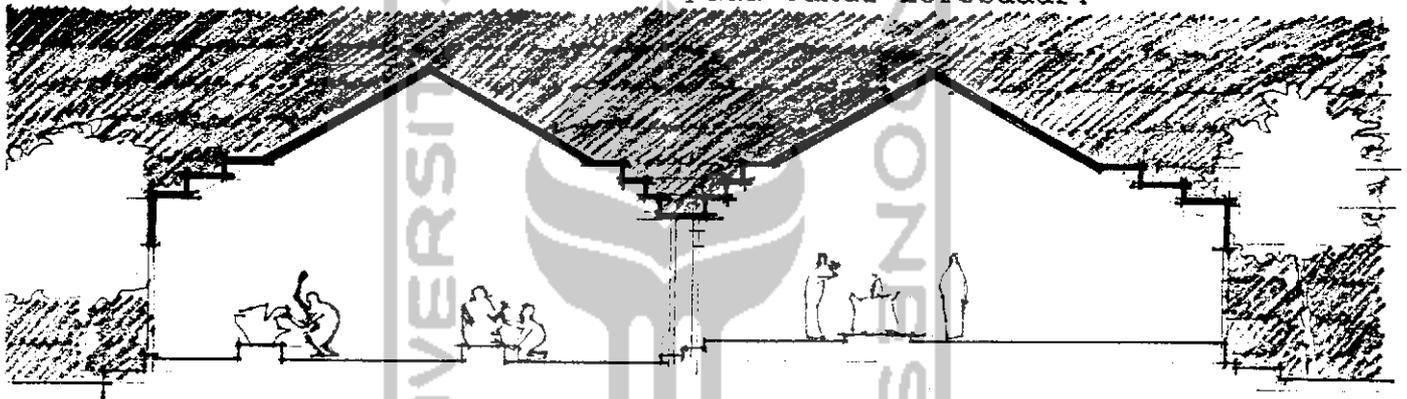
Gambar 4.b. Pola Tata Ruang Kawasan

- e. Untuk sirkulasi ruang dalam disesuaikan dengan karakteristik masing-masing bangunan.

#### 4.1.3. Konsep Tata Ruang Kawasan

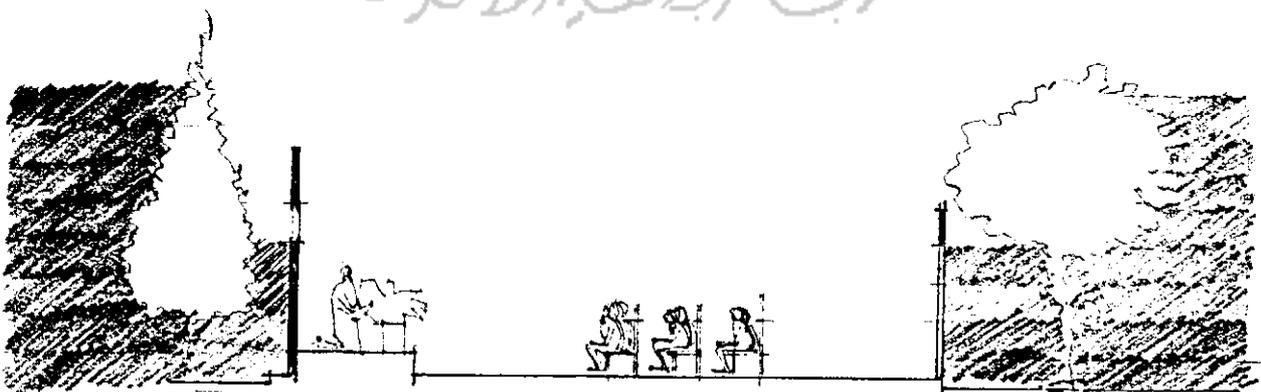
Konsep tata ruang kawasan didasari dengan konsep Pradaksina yang membentuk suatu Organisasi Ruang Terpusat. Dengan konsep tersebut dapat ditempatkan fungsi-fungsi kegiatan yang berurutan, yaitu :

- a. Menampilkan proses produksi kerajinan serta pasar Seni kerajinan lokal serta restaurant sebagai ungkapan dari tingkatan Kamadhatsu pada Candi Borobudur.



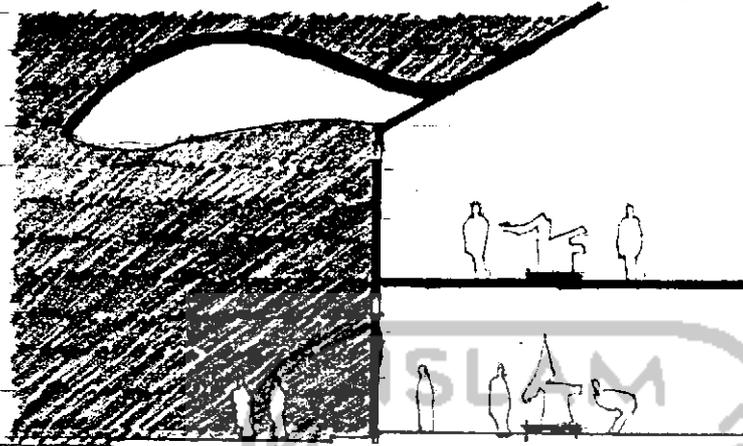
Gambar 4.c. Kedekatan Fungsi Produksi - Pasar

- b. Fungsi bangunan Kepelatihan wisatawan yang dapat dilambangkan pada tingkatan Rupadhatu.



Gambar 4.d. Rupadhatu - Kepelatihan

- c. Serta **Arupadhatu** diungkapkan dengan keberadaan Gedung Pamer Kerajinan serta Pendapa.



Gambar 4.e. Arupadhatu - Pameran

- d. Memfungsikan Bentuk Gapura Sebagai Pintu Masuk Dalam Pusat Pamer Seni Kerajinan maupun tingkatan-tingkatan bangunan.



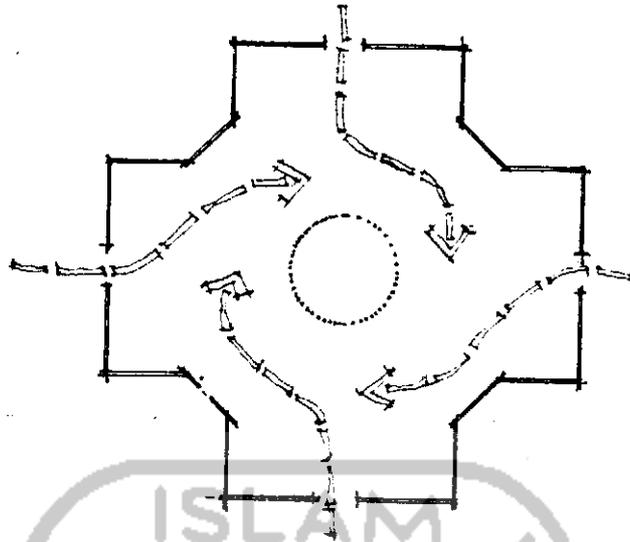
Gambar 4.f. Gapura Sebagai Pintu Masuk

## 42. Konsep Dasar Perancangan

### 4.2.1. Konsep Pola Hubungan Ruang

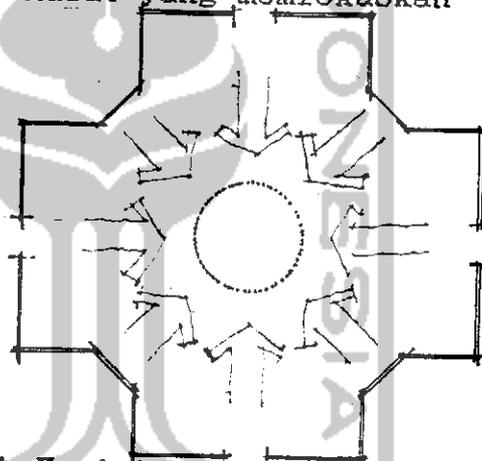
Konsep Pola Hubungan Ruang didasari pada fungsi utama sebagai Gedung Pamer Seni Kerajinan, adalah :

- a. Pola Penataan disesuaikan dengan fungsi bangunan sebagai Gedung yang memamerkan hasil kerajinan.



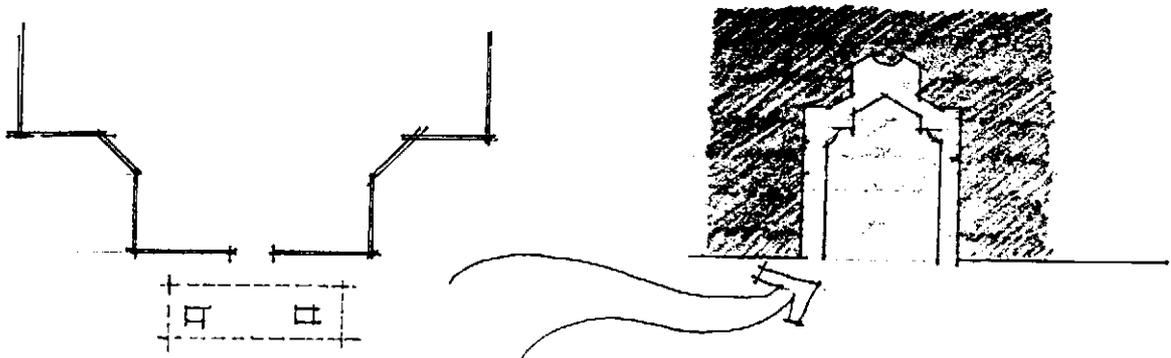
Gambar 4.g. Gedung Pameran

- b. Bentuk pola memusat yang memfokuskan bentuk kegiatan yang menarik.



Gambar 4.h. Bentuk Kegiatan yang Menarik

- c. Pola pergerakan disesuaikan dengan pencapaian pintu masuk bangunan.



Gambar 4.i. Pintu Masuk Bangunan

- d. Kedekatan bangunan disesuaikan dengan fungsi yang saling menunjang.

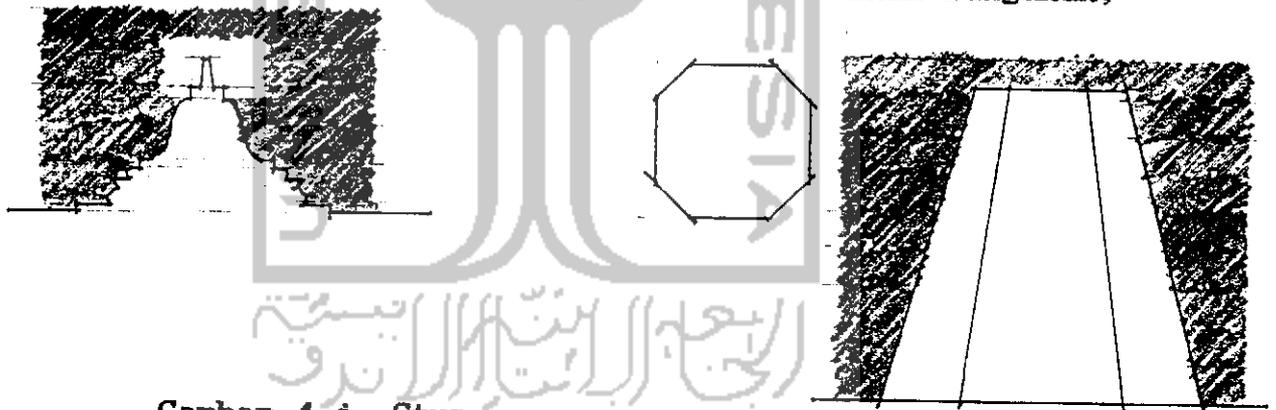
#### 4.2.2. Konsep Organisasi Ruang

Berdasarkan pada pertimbangan analisa bentuk ruang, maka konsep bentuk organisasi ruangnya adalah konsep organisasi ruang terpusat.

#### 4.3. Konsep Ungkapan dan Penampilan Bangunan

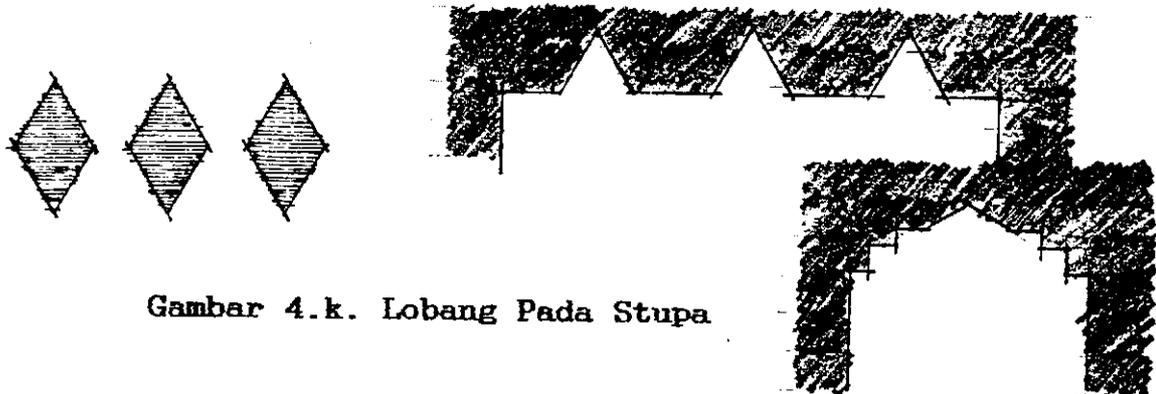
Dengan landasan Konsep Arsitektur Abstract Regionalisme antara bangunan Candi Borobudur dengan bangunan Modern, maka diambil suatu acuan sebagai berikut :

- a. Penampilan bentuk bangunan terpusat.
- b. Memfungsikan elemen-elemen bangunan Candi Borobudur sebagai Preseden perancangan yang diungkapkan dan telah melalui perubahan bentuk, yaitu :
  - Bentuk Stupa sebagai elemen Dominan Bangunan,



Gambar 4.j. Stupa

- Bentuk Lobang-lobang sebagai Elemen Pengulangan,



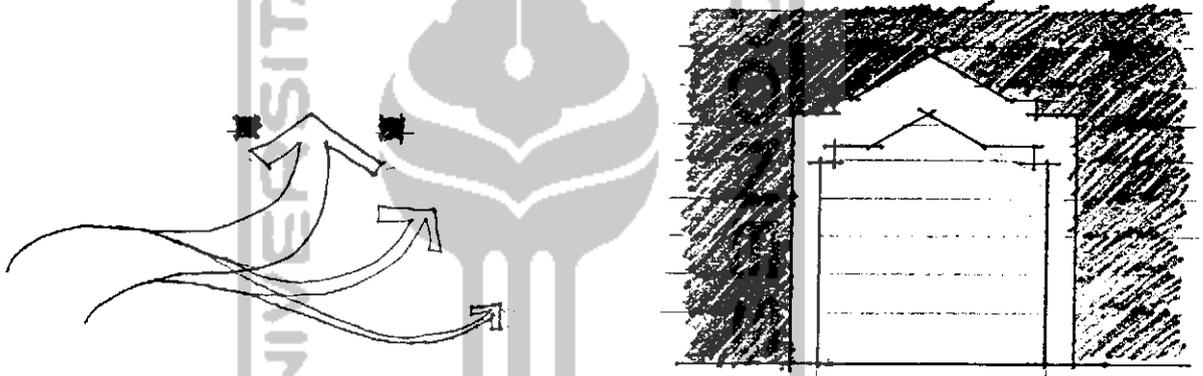
Gambar 4.k. Lobang Pada Stupa

- Bentuk Stupa-stupa Kecil Sebagai Elemen Keterkaitan,



Gambar 4.l. Stupa - Stupa Kecil

- Bentuk Gapura sebagai Elemen Penarik.



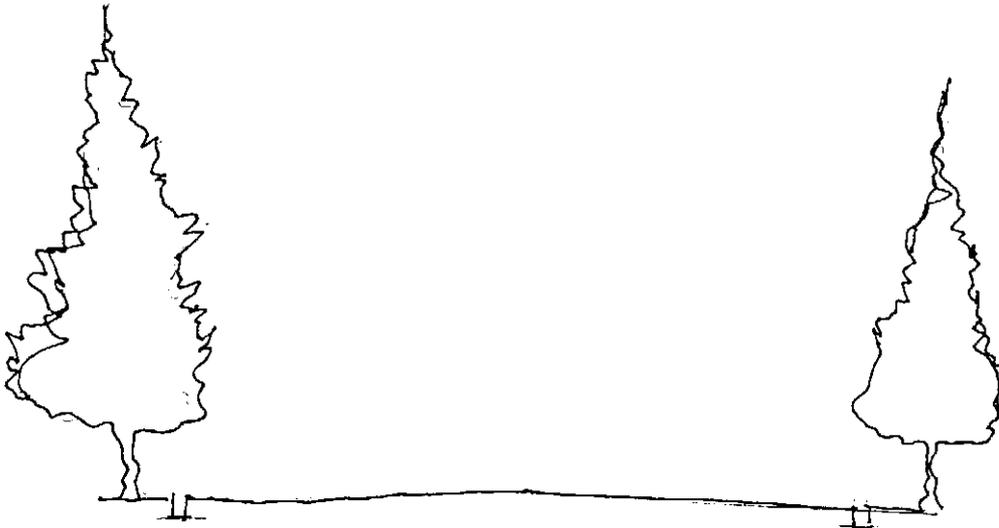
Gambar 4.m. Gapura

- c. Orientasi bangunan diarahkan pada jalan utama, sebelah Barat Site.
- d. Bentuk gubahan massa adalah bentuk gubahan massa majemuk.

#### 4.4. Pola Vegetasi

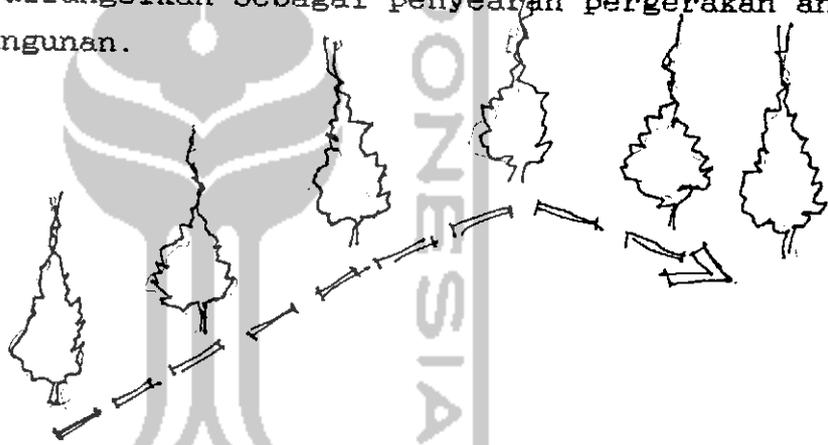
Elemen vegetasi merupakan elemen alam yang dapat ditata. Pemanfaatan elemen vegetasi tersebut menunjang perancangan Pusat Pamer Seni Kerajinan. Sedangkan konsep pola vegetasi dapat diuraikan dibawah ini, yaitu :

- a. Memanfaatkan vegetasi sebagai jalur hijau sepanjang sisi jalan masuk.



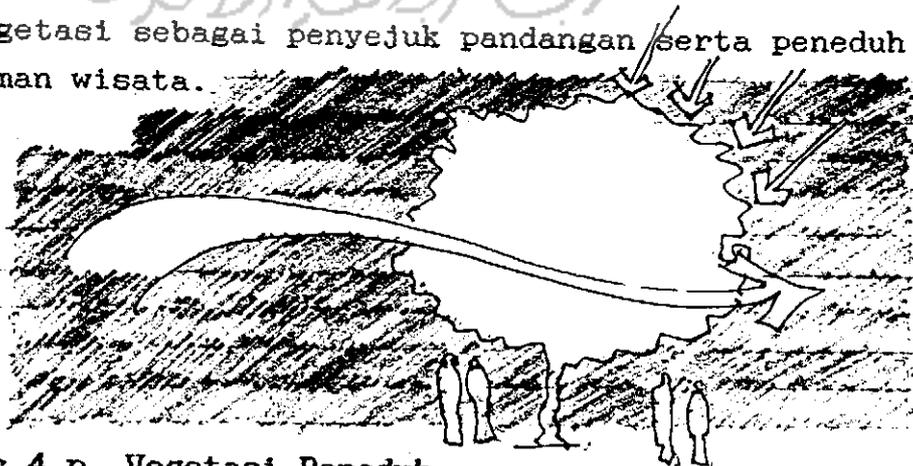
Gambar 4.n. Vegetasi Sisi Jalan

- b. Vegetasi difungsikan sebagai penyearah pergerakan antar fungsi bangunan.



Gambar 4.o. Vegetasi Penyearah

- c. Vegetasi sebagai penyejuk pandangan serta peneduh dari taman wisata.



Gambar 4.p. Vegetasi Peneduh

#### 4.5. Sistem Struktur

Konsep struktur didasari pada penampilan serta kekuatan bangunan. Sehingga struktur yang digunakan akan disesuaikan dengan persyaratan diatas. Pemanfaatan bahan menggunakan kayu, beton bertulang maupun baja.

#### 4.6. Sistem Pengkondisian Ruang

##### a. Pencahayaan

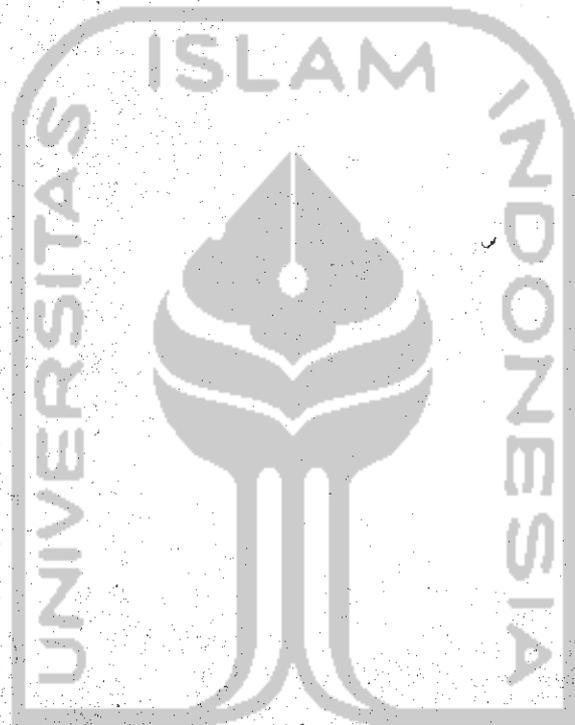
- Pencahayaan alami dicapai melalui pembukaan dinding maupun atap.
- Pencahayaan buatan difungsikan sebagai penyearah serta membantu penampilan barang kerajinan.

##### b. Penghawaan

- Penghawaan pada ruang pameran menggunakan sistem penghawaan alami yang dicapai dengan bukaan-bukaan dinding-dinding penutup maupun atap.

#### 4.7. Sistem Utilitas

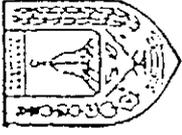
- Sistem utilitas disesuaikan dengan kondisi lahan serta fungsi bangunan.



الجامعة الإسلامية في  
إندونيسيا

## Daftar Pustaka

- Anonim, *Kabupaten Magelang Dalam Angka 1996*, BPS Kabupaten Magelang,
- Anonim, *Rencana Umum Tata Ruang Kota 1994-2012*, Pemerintah Daerah Kabupaten Magelang,
- Anonim, *Laporan Pelaksanaan Kegiatan Peningkatan Informasi Industri Kabupaten Magelang*, Perindustrian Kabupaten Magelang, 1996-1997
- Anonim, *UURI No. 5 Tahun 1984 Tentang Perindustrian*, Perindustri, 1984,
- Anonim, *Pokok-pokok Data*, Perindustrian Kabupaten Magelang, 1995,
- Anonim, *Brosur Taman Wisata Candi Borobudur-Prambanan-Ratu Boko*, 1996,
- Adhisakti, Laretna T, *Pelestarian Arsitektur dan Perkotaan*, 1992
- Ching, Francis D.K, *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Erlangga 1991,
- Kedaulatan Rakyat, *Memperluas Pasar Silver di Mancanegara*, 5 Januari 1997,
- Kedaulatan Rakyat, *Prospek Segitiga Emas "JogloSemar"*, Edisi 1-4, 6-9 Januari 1997,
- Kunarjo, *Perencanaan Dan Pembiayaan Pembangunan*, 1992
- Neufert, Ernest, *Data Arsitek*, Erlangga, 1992,
- Soetarno, R.Drs, *Aneka Candi Kuno di Indonesia*, Dahara Prize, 1993,
- Sumintardja, Djauhari, *Kompendium Sejarah Arsitektur*, Yayasan Lembaga Penyelidikan Masalah Bangunan, 1981,
- Wondoaminseno, Ra, *Regionalisme dalam Arsitektur Indonesia, Sebuah Harapan*, Yayasan Rupadatu, 1991,
- Yoeti, Oka.A,H,Drs,Mba, *Pengantar Ilmu Pariwisata*, Angkasa Bandung, 1996.



PEMERINTAH KABUPATEN  
DAERAH TINGKAT II  
MAGELANG

RENCANA UMUM TATA RUANG KOTA  
RENCANA DETAIL TATA RUANG KOTA  
IBUKOTA KECAMATAN BOROBUDUR  
KABUPATEN DATI II  
MAGELANG

PETA	KODE
CANDI BOROBUDUR DAN SEKITARNYA	PD.III-25

LEGENDA

- 1 Pusat Studi Borobudur
- 2 Kantor Perbahaiz & Pusat Kanser  
Kasi Batu
- 3 Kantor Unit Taman Wisata Candi  
Borobudur
- 4 Pusat Pengajaran
- 5 Toilet/ WC Umum
- 6 Tempat penjualan karcis candi  
PPPK dan Pemintipan barang
- 7 Xios Cenderamala
- 8 Tempat penjualan karcis parkir
- 9 Parkir mobil/trandem
- 10 Parkir bus
- 11 Parkir sepeda motor
- 12 Restoran
- 13 Musholla
- 14 Gedung Pameran
- 15 Bagian Pemeliharaan
- 16 Bagian Pembibitan
- 17 Rumah Jaga
- 18 Pos Jaga
- 19 Shelter

UTARA	SKALA
	0 200 400
	SUMBER PT. TAMAN CANDI BOROBUDUR





PEMERINTAH KABUPATEN  
DAERAH TINGKAT II  
MAGELANG

RENCANA UMUM TATA RUANG KOTA  
RENCANA DETAIL TATA RUANG KOTA  
IBUKOTA KECAMATAN BOROBUDUR  
KABUPATEN DATI II  
MAGELANG

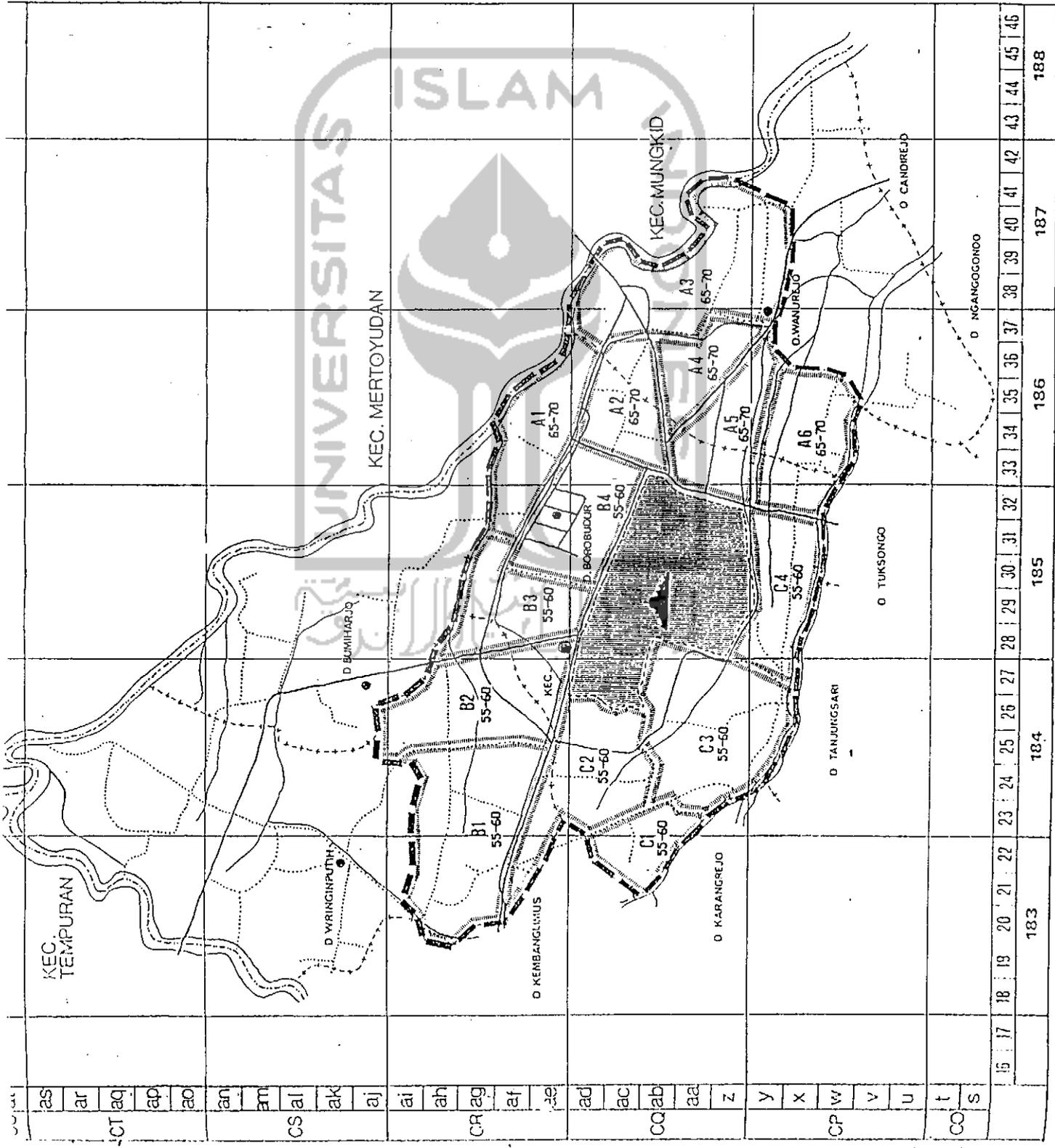
PETA

KODE

RENCANA SEBARAN  
PENDUDUK

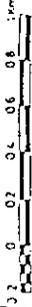
PR 02-02

LEGENDA



UTARA

SKALA



SUMBER

TM PENYUSUN RUTRK  
KK BOROBUDUR

183

184

185

186

187

188



PEMERINTAH KABUPATEN  
DAERAH TINGKAT II  
MAGELANG

RENCANA UMUM TATA RUANG KOTA  
RENCANA-DETAIL TATA RUANG KOTA  
IBUKOTA KECAMATAN BOROBUDUR  
KABUPATEN DATI II  
MAGELANG

PETA

KODE

BAGIAN  
WILAYAH KOTA

PRM-01

LEGENDA

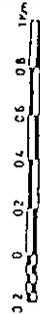
- BATAS KECAMATAN
- BATAS DESA
- BATAS KOTA IBUKOTA  
KEC. BOROBUDUR
- TRAHN MESATA BOROBUDUR

- BAK I = 195,482 HA
- BAK II = 144,780 HA ✓
- BAK III = 202,221 HA
- BAK IV = 104 HA

UTARA



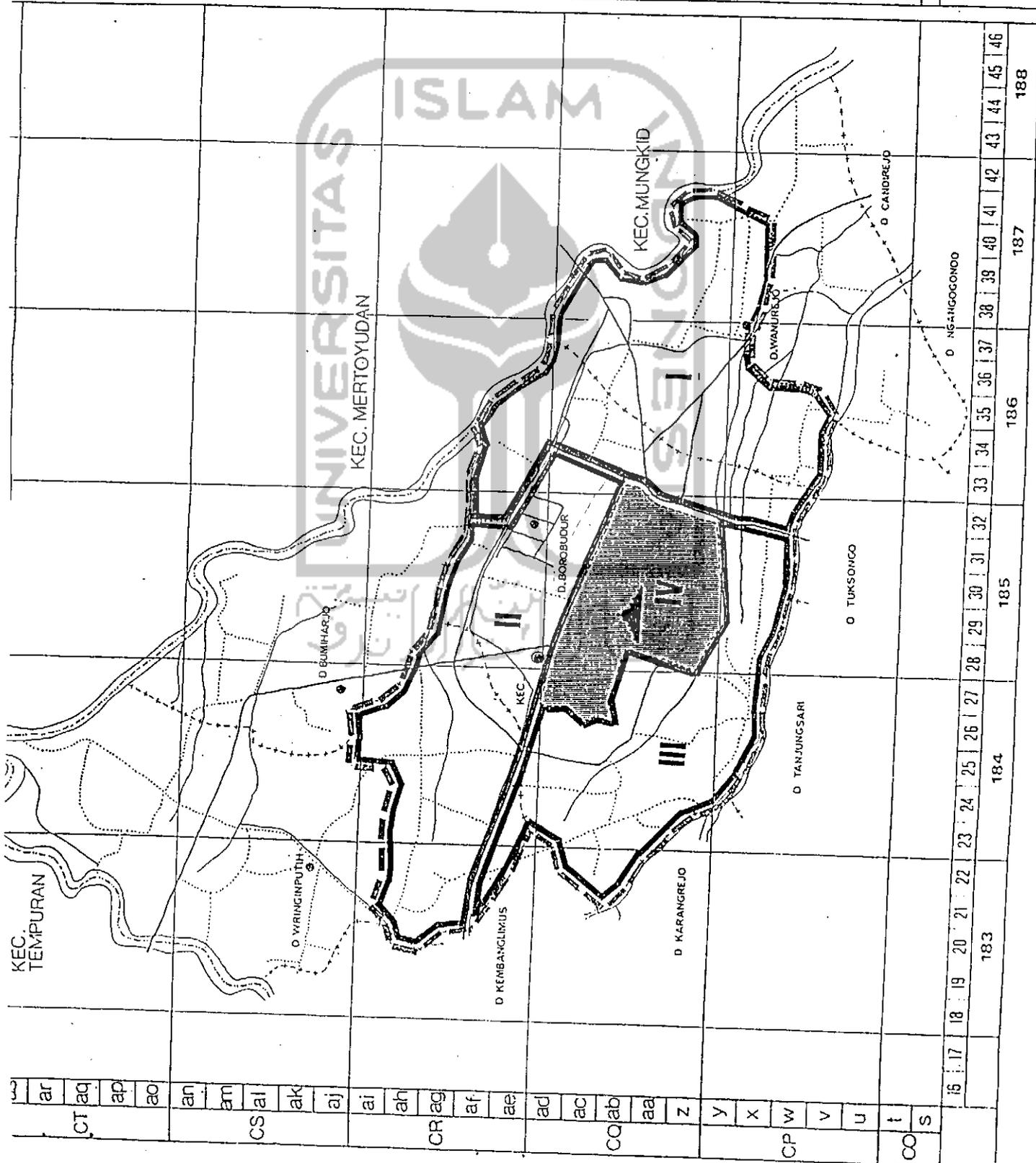
SKALA



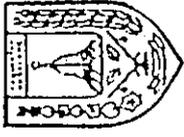
SUMBER

TIM PENYUSUN RUTRK  
IKK BOROBUDUR

\*\*\*\* PETA - RENCANA TATA RUANG KOTA  
RENCANA-DETAIL TATA RUANG KOTA  
IBUKOTA KECAMATAN BOROBUDUR  
KABUPATEN DATI II  
MAGELANG



ar	15	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
ct																	183											188			
ap																	184											185			
ao																	185											186			
an																	186											187			
am																	187											188			
al																	188											189			
ak																	189											190			
aj																	190											191			
ai																	191											192			
ah																	192											193			
ag																	193											194			
af																	194											195			
ae																	195											196			
ad																	196											197			
ac																	197											198			
ab																	198											199			
aa																	199											200			
z																	200											201			
y																	201											202			
x																	202											203			
w																	203											204			
v																	204											205			
u																	205											206			
t																	206											207			
s																	207											208			



PEMERINTAH KABUPATEN  
DAERAH TINGKAT II  
MAGELANG

RENCANA UMUM TATA RUANG KOTA  
RENCANA DETAIL TATA RUANG KOTA  
IBUKOTA KECAMATAN BOROBUDUR  
KABUPATEN DATI II  
MAGELANG

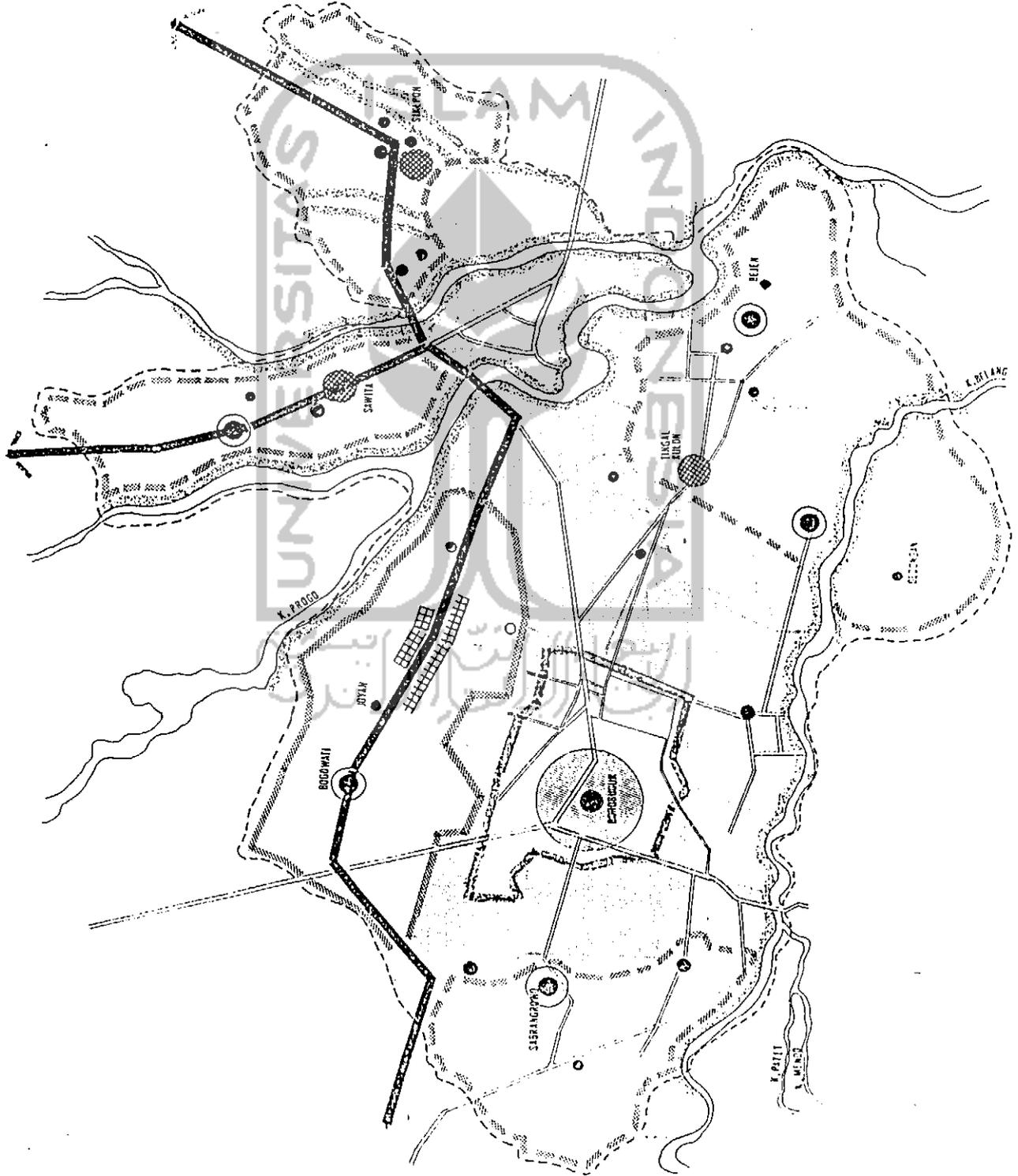
PETA KODE  
POLA PENYEBARAN PUSAT  
PUSAT LINGKUNGAN  
FD. II-10

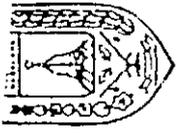
LEGENDA

- SUB ZONE 3A (Kawasan Lintang)
- SUB ZONE 3B (Preservasi)
- SUB ZONE 3C (Dikembangkan)
- SUB ZONE 3D (Dikembangkan)
- SUB ZONE 3E (Pusat Kecamatan)
- PUSAT DUKUH
- PUSAT LINGKUNGAN
- SUB PUSAT LINGKUNGAN
- ZONE 1
- ZONE 2

UTARA SKALA

SUMBER





PEMERINTAH KABUPATEN  
DAERAH TINGKAT II  
MAGELANG

RENCANA UMUM TATA RUANG KOTA  
RENCANA DETAIL TATA RUANG KOTA  
IBUKOTA KECAMATAN BOROBUDUR  
KABUPATEN DATI II  
MAGELANG

PETA KODE

ZONING KEY BOROBUDUR PD.III-04

LEGENDA



Zone 1  
Total Area = 44,8 Km<sup>2</sup>



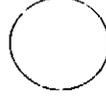
Zone 2  
Total Area = 87,11 Km<sup>2</sup>



Zone 3  
Total Area = 10,11 Km<sup>2</sup>



Zone 4  
Total Area 4a = 17,8 Km<sup>2</sup>  
4b = 8,2 Km<sup>2</sup>



Zone 5  
Total Area = 78,5 Km<sup>2</sup>

UTARA

SKALA



SUMBER

