

## Program Ruang

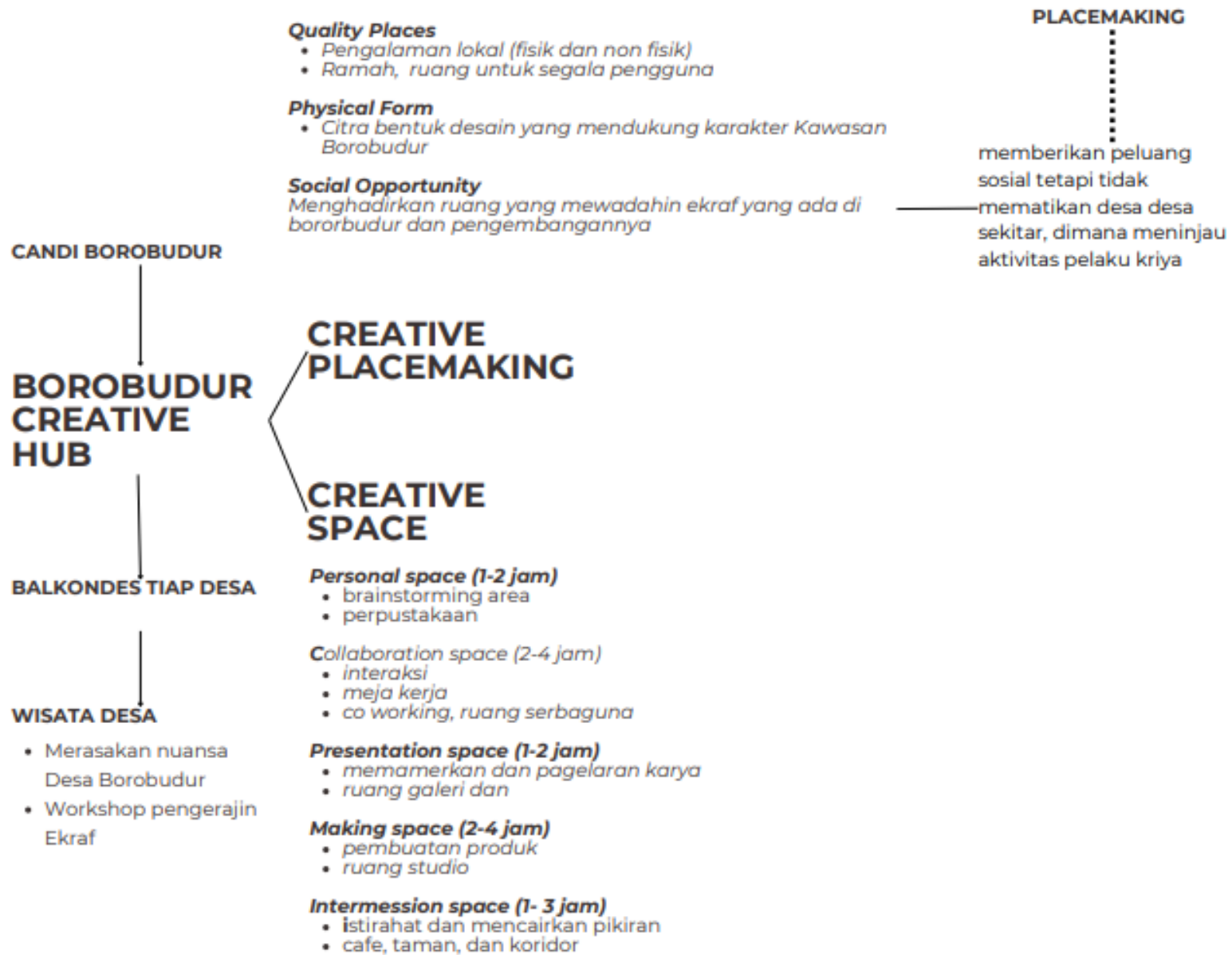
### Property size

PROPERTY SIZE			
RUANG	POSISI LANTAI		TOTAL
	1	2	
<b>RUANG EKONOMI KREATIF</b>			
Galeri Seni Rupa	167		167 M <sup>2</sup>
Galeri Seni Kriya	167		167 M <sup>2</sup>
Galeri Seni Pertunjukkan dan Musik	126		126 M <sup>2</sup>
Perpustakaan	58		58 M <sup>2</sup>
Studio <i>editing</i> dan Desain Produk		116	116 M <sup>2</sup>
Studio Fotografi		58	58 M <sup>2</sup>
<i>Co working</i> A		38	38 M <sup>2</sup>
<i>Co working</i> B		20	20 M <sup>2</sup>
Amphitheater	219		219 M <sup>2</sup>
Panggung	125		125 M <sup>2</sup>
Taman Ekraf	276		276 M <sup>2</sup>
Ruang Serbaguna	131		131 M <sup>2</sup>
<b>AREA KOMERSIL</b>			
Ruang Jual Ekraf	131		131 M <sup>2</sup>
Cafe	118	251	369 M <sup>2</sup>
<b>AREA PENERIMA</b>			
Teras Lobby Masuk	78		78 M <sup>2</sup>
lobby dan Resepsionis	134		134 M <sup>2</sup>
Lobby Pengelola		98	98 M <sup>2</sup>
<b>AREA PENGELOLA</b>			
Ruang Pengelola		78	78 M <sup>2</sup>
Ruang Arsip		14	14 M <sup>2</sup>
Ruang Pegawai	30		30 M <sup>2</sup>
<b>AREA SERVIS</b>			
Toilet Umum	185	70	255 M <sup>2</sup>
Toilet Difabel	10	10	20 M <sup>2</sup>
Toilet Cafe	36	36	72 M <sup>2</sup>
Ruang CCTV		17,5	17,5 M <sup>2</sup>
Ruang Panel	21		21 M <sup>2</sup>
Ruang Genset	15		15 M <sup>2</sup>
Ruang Trafo	15		15 M <sup>2</sup>

PROPERTY SIZE			
RUANG	POSISI LANTAI		TOTAL
	1	2	
<b>AREA SERVIS</b>			
Ruang Trafo	15		15 M <sup>2</sup>
Ruang Security	10		10 M <sup>2</sup>
Ruang Janitor	12		12 M <sup>2</sup>
Ruang Sampah	13		13 M <sup>2</sup>
Gudang Umum	42		42 M <sup>2</sup>
Gudang Ruang Serbaguna	36		36 M <sup>2</sup>
Gudang Ruang Jual Ekraf	36		36 M <sup>2</sup>
<i>Loading Dock</i>	12		12 M <sup>2</sup>
Backstage	84		85 M <sup>2</sup>
Toilet Backstage	10,5		10,5 M <sup>2</sup>
Dapur		36	36 M <sup>2</sup>
Musholla		46	46 M <sup>2</sup>
Tempat wudhu dan Toilet		92	92 M <sup>2</sup>
<b>SIRKULASI VERTIKAL</b>			
Tangga	44		44 M <sup>2</sup>
Ramp	129		129 M <sup>2</sup>
<b>SIRKULASI HORIZONTAL</b>			
Selasar	259,4	102,3	361,7 M <sup>2</sup>
Pedestrian	378,4		378,4 M <sup>2</sup>
<b>SIRKULASI KENDARAAN</b>			
Parkir	784		784 M <sup>2</sup>
Sirkulasi Kendaraan	1167,3		1167,3 M <sup>2</sup>
<b>AREA HIJAU</b>			
Area Hijau (Rumput)	5002,4		5002,4 M <sup>2</sup>
<b>Luas Area Ekonomi Kreatif</b>			<b>1501 M<sup>2</sup></b>
<b>Luas Area Komersil</b>			<b>500 M<sup>2</sup></b>
<b>Luas Area Penerima</b>			<b>310 M<sup>2</sup></b>
<b>Luas Area Pengelola</b>			<b>122 M<sup>2</sup></b>
<b>Luas Area Servis</b>			<b>445,5 M<sup>2</sup></b>
<b>Luas Total Bangunan Lantai 1</b>			<b>2051,9 M<sup>2</sup></b>
<b>Luas Total Bangunan Lantai 2</b>			<b>1300,8 M<sup>2</sup></b>
<b>Luas Total Bangunan</b>			<b>3352,7 M<sup>2</sup></b>
<b>Luas Total Bangunan dan Sirkulasi Luar Bangunan</b>			<b>6298,4 M<sup>2</sup></b>
<b>Luas Area Non Hijau</b>			<b>4997,6 M<sup>2</sup></b>
<b>Luas Area Terbuka Hijau</b>			<b>5002,4 M<sup>2</sup></b>

Tabel 3.11 Property Size  
Sumber : Penulis, 2023

# Konsep Creative Hub Borobudur Magelang

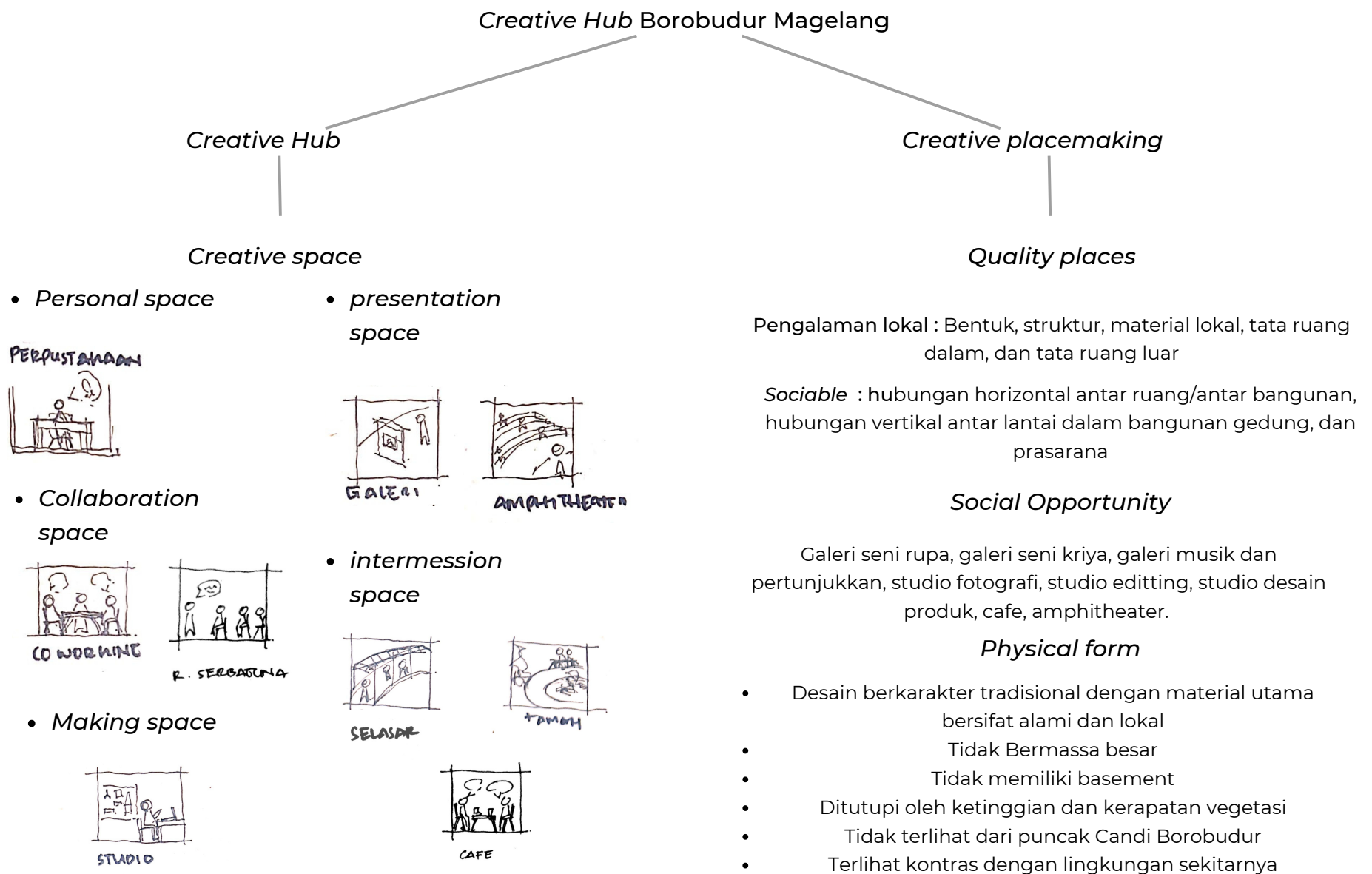


Gambar 3.40 Skema Program  
Sumber : Penulis, 2023

## Konsep Arsitektural

Pada rancangan ini, *creative hub* dan *creative placemaking* menjadi dua variabel yang akan dikembangkan menjadi desain. *Creative hub* ditinjau dari tipologi ruang kreatif yaitu berupa *personal space*, *collaboration space*, *presentation space*, *making space*, dan *intermission space*.

Berkaitan dengan *creative placemaking*, ditinjau dari *physical form* yang memberikan citra kawasan Borobudur sebagai kawasan pariwisata yang tetap melestarikan nuansa pedesaan. *Quality places* dalam bentuk pengalaman lokal dan ramah. Social opportunity dalam bentuk menghadirkan ruang-ruang yang merespon sektor unggulan Borobudur dan sub sektor menunjang pariwisata didalamnya.



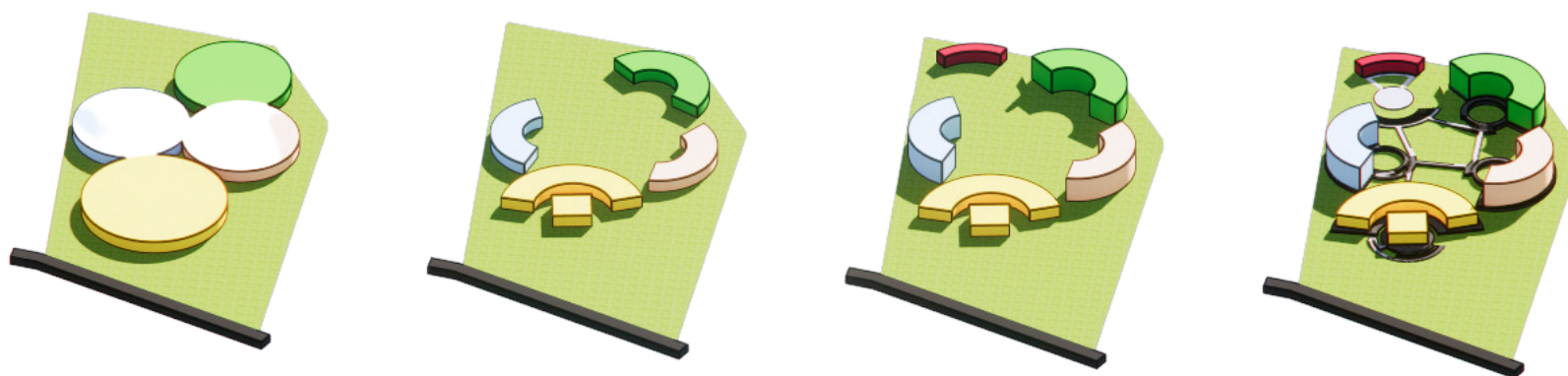
Gambar 3. 41 Bagan Konsep Arsitektural Rancangan  
Sumber : Penulis, 2023

## Konsep Figuratif Rancangan

### Tata massa

Pada rancangan Borobudur *Creative Hub* mengacu bentuk dasar berupa lingkaran. Pemilihan bentuk ini dikarenakan menghadirkan kesan ruang yang ramah dan terbuka terhadap penggunanya, tentunya pemilihan tersebut berkorelasi terhadap *creative hub* yang mana merupakan bangunan publik. Permainan bentuk lingkaran juga mendukung menghasilkan suasana ruang yang tidak monoton, dimana sebagai ruang kreatif suasana menjadi aspek yang penting untuk dipertimbangkan guna mendukung aktivitas yang akan dilakukan. Selain itu Pada rancangan tapak menggunakan bentuk lingkaran sebagai dasar pengembangannya. yang mana merupakan respon *quality space* berkaitan dengan pengalaman ruang luar dan ruang dalam pada Candi Borobudur dan rumah Jawa.

Konsep penataan massa didasarkan pada hierarki ruang, dimana pengunjung akan diajak untuk mengikuti arus perjalanan dalam memahami dan mengenal potensi masyarakat dari 11 desa yang ada di Kecamatan Borobudur melalui ruang. Pada area pertama terdapat area pengenalan terkait apa saja ekraf unggulan yang digeluti masyarakat. Selanjutnya pengunjung dibawa menuju area komersil, dimana keberadaannya mendukung pendapatan dari produk ekraf yang telah dibuat oleh masyarakat setempat. Pada area ini juga berperan sebagai zona transisi atau istirahat untuk melanjutkan kegiatan berikutnya. Selanjutnya berupa area berkumpul dimana area ini digunakan sebagai wadah berkumpul dengan jumlah massa tingkat sedang. Area ini digunakan sebagai wadah berkumpul masyarakat dan wisatawan apabila terdapat *event* yang mengumpulkan beberapa desa Pada area terakhir yaitu berupa area pertunjukan, dimana berperan sebagai wadah presentasi karya dari sub sektor seni pertunjukan dan musik.



Gambar 3. 42 Konsep Tata Massa

Sumber : Penulis, 2023

Bentuk dasar berupa lingkaran yang mengadaptasi bentuk dari candi borobudur, terdapat 4 massa berbentuk lingkaran yang memiliki fungsi berbedesa

Pemotongan massa dari lingkaran secara utuh menjadi beberapa bagian guna memberikan kesan keterbukaan dan massa persegi sebagai penekanan bentuk ruang pada lobby dan pengalaman lokal melalui bentuk

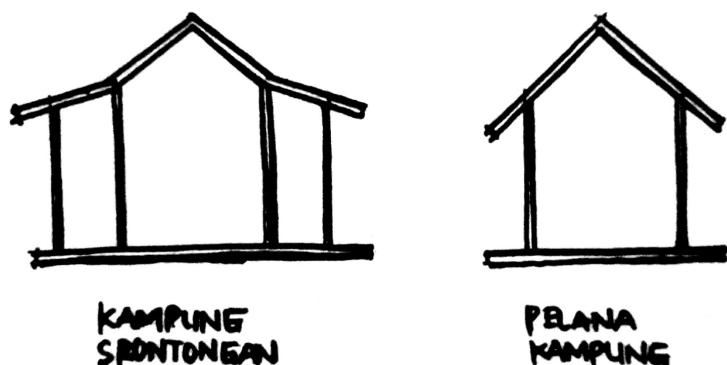
Massa bertambah ketinggian menjadi dua lantai sebagai respon terhadap ketinggian maksimum pada zona B,C, dan D dan terdapat penambahan zona privat baru yang mengalami penurunan elevasi sebagai ruang amphithetater

Terdapat penambahan elevasi guna mendukung penciptaan ruang berundak dari konsep pengalaman lokal yang didukung dengan tangga dan ramp sebagai akses ke setiap bangunan

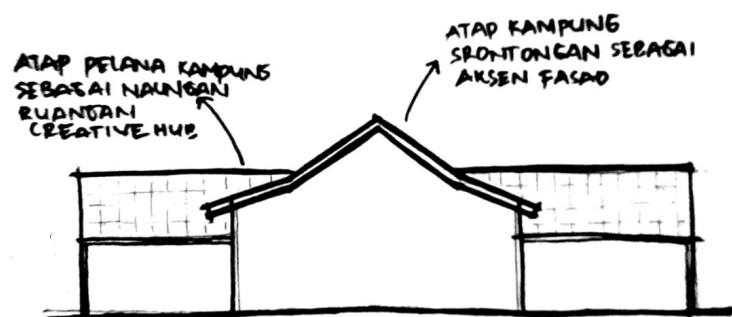
## Konsep Figuratif Rancangan

### Gubahan atap

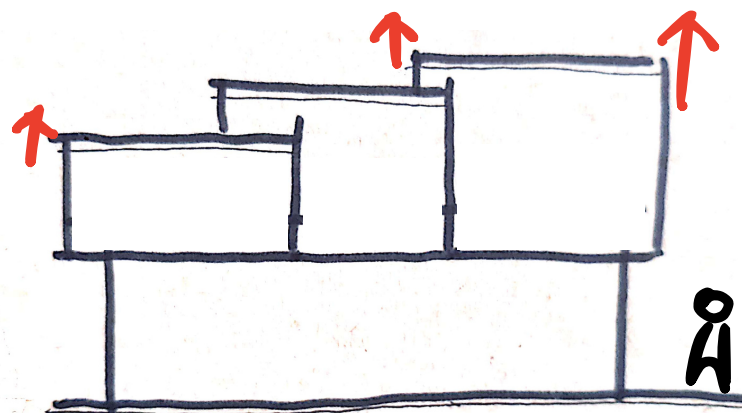
Bentuk atap pada rancangan ini menerapkan bentuk dari rumah kampung yang mempunyai bentuk atap kampung srontongan dan pelana kampung, dimana merupakan respon dari konteks tempat tinggal masyarakat sekitar. Pada atap kampung srontongan digunakan pada sisi fasad utama rancangan, dimana memiliki tujuan untuk memberikan aksen sebagai pintu masuk rancangan *creative hub*. Sedangkan atap pelana kampung digunakan sebagai naungan dari ruang-ruang yang diwadahi di *creative hub*. Penerapan bentuk ini merupakan respon dari bentuk bangunan yaitu pengalaman lokal.



Gambar 3.43 Sketsa bentuk atap omah kampung  
Sumber : Penulis, 2023



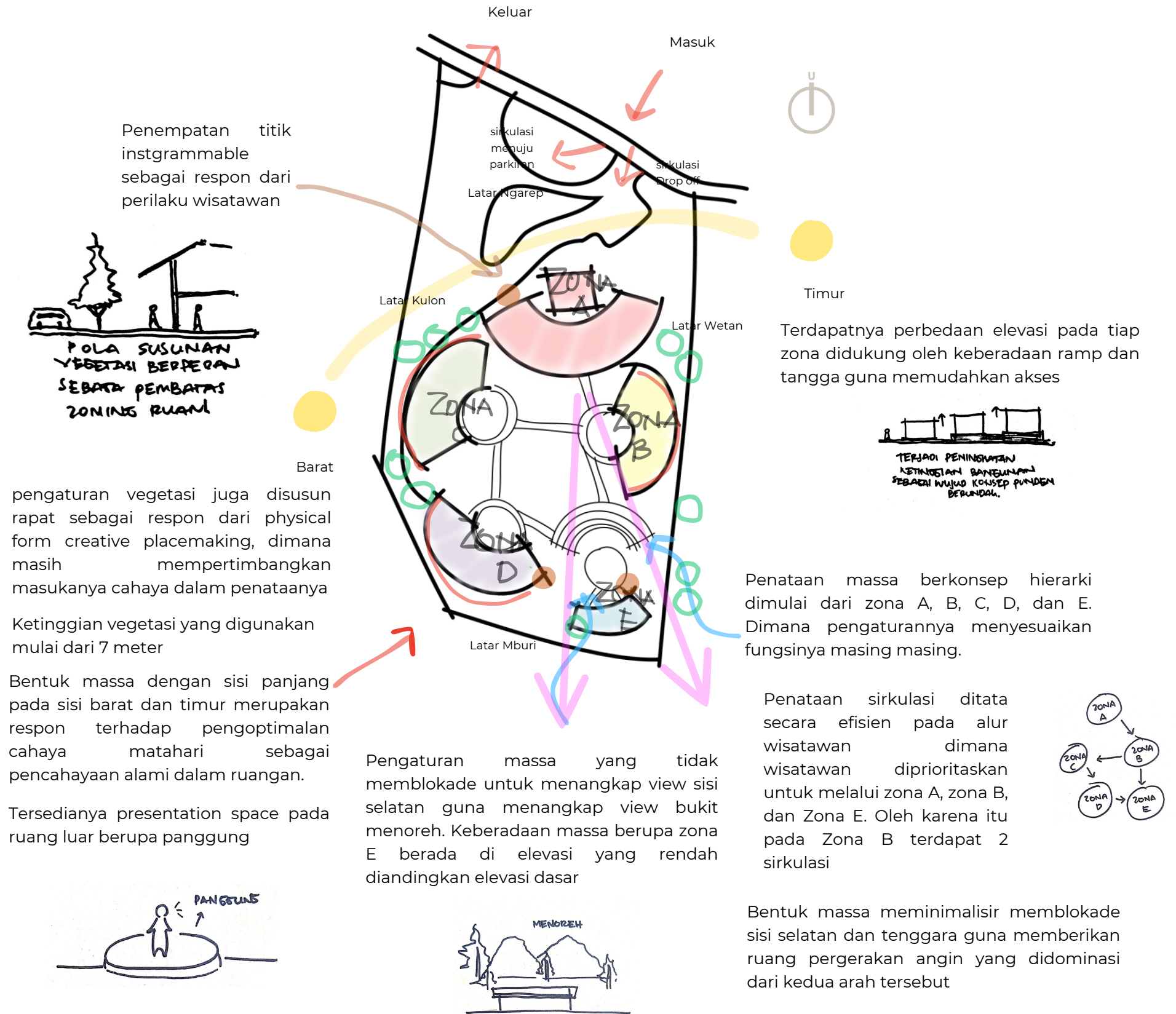
Gambar 3.44 Sketsa bentuk atap rancangan  
Sumber : Penulis, 2023



Gambar 3.45 Sketsa bentuk atap berundak  
Sumber : Penulis, 2023

Selain itu bentuk respon pengalaman lokal melalui bentuk atap, juga direalisasikan dalam bentuk atap yang berundak. Hal ini merupakan representasi dari teras borobudur yang berundak melalui perbedaan elevasi.

## Konsep Tata Tapak



Gambar 3.46 Konsep Tata Tapak  
Sumber : Penulis, 2023

## Konsep Tata Lanskap



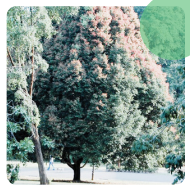
### Tanjung

*Mimosops Elengi*

Gambar 3.48 Tanjung

Sumber : [www.nparks.gov.sg](http://www.nparks.gov.sg), 2021

Digunakan pada area parkir guna memperindang area parkir



### Nagasari

*Messua Ferrea*

Gambar 3.49 Nagasari

Sumber : [kehati.jogjaprovo.go.id](http://kehati.jogjaprovo.go.id), 2023

Digunakan pada area sekeliling bangunan guna memperindang pengunjung ketika di dalam bangunan



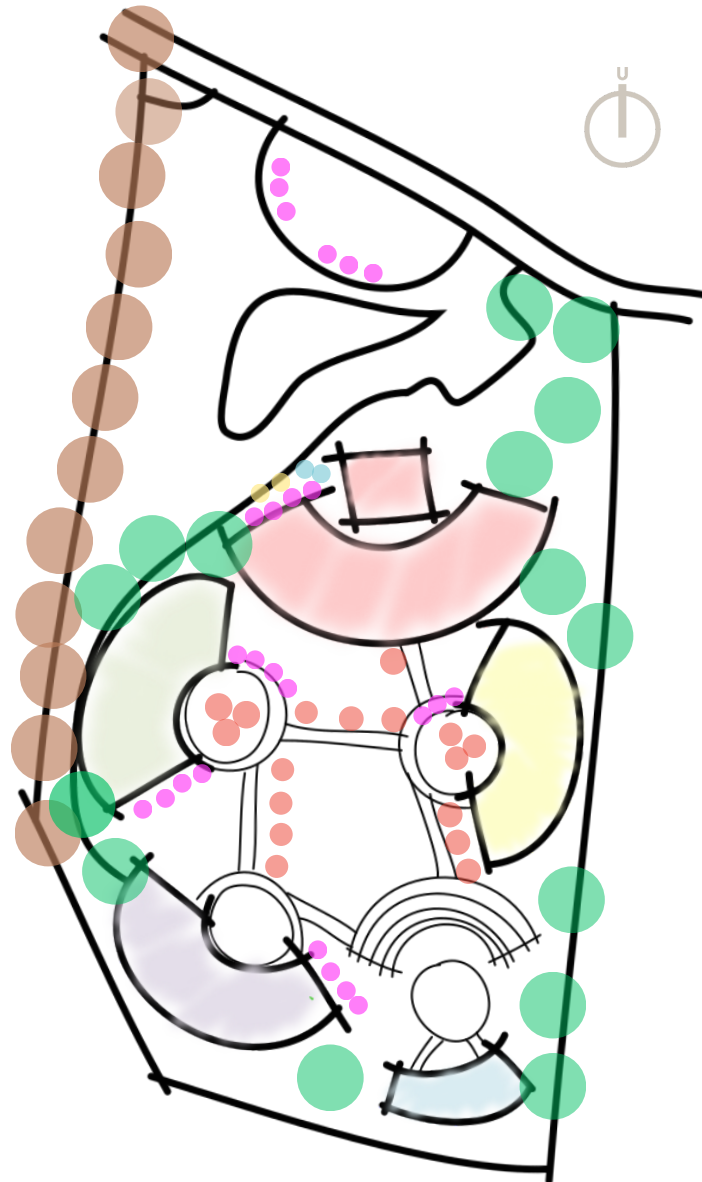
### Ketapang Kencana

*Terminalia Mantaly*

Gambar 3.50 Ketapang Kencana

Sumber : [www.dictio.id](http://www.dictio.id), 2016

Digunakan pada area pedestrian guna memperindang area pedestrian



Gambar 3.47 Konsep Tata Lanskap

Sumber : Penulis, 2023

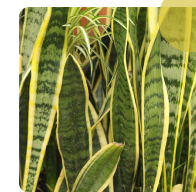


### Bonsai

*Ficus microcarpa*

Gambar 3.51 Bonsai

Sumber : [pixabay.com](http://pixabay.com), 2016



### Lidah mertua

*Sansevieria*

Gambar 3.52 Lidah Mertua

Sumber : [pixabay.com](http://pixabay.com), 2018



### Bambu

*Bambusoideae*

Gambar 3.53 Bambu

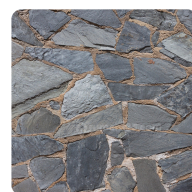
Sumber : [www.pxfuel.com](http://www.pxfuel.com), 2023



### Paving Block

Perkerasan pada area kendaraan

Gambar 3.54 Paving Block  
Sumber : [pixabay.com](http://pixabay.com), 2018



### Batu alam

Perkerasan pada area pedestrian yang berundak

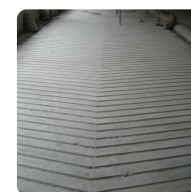
Gambar 3.55 Batu Alam  
Sumber : [pngtree.com](http://pngtree.com), 2018



### Cobblestone Pavers

Perkerasan pada area pedestrian horizontal

Gambar 3.56 Cobblestone Pavers  
Sumber : [9brothersbuilding.com](http://9brothersbuilding.com), 2023



### Beton

Perkerasan pada area ramp

Gambar 3.57 Beton  
Sumber : [www.ahlibeton.co.id](http://www.ahlibeton.co.id), 2019

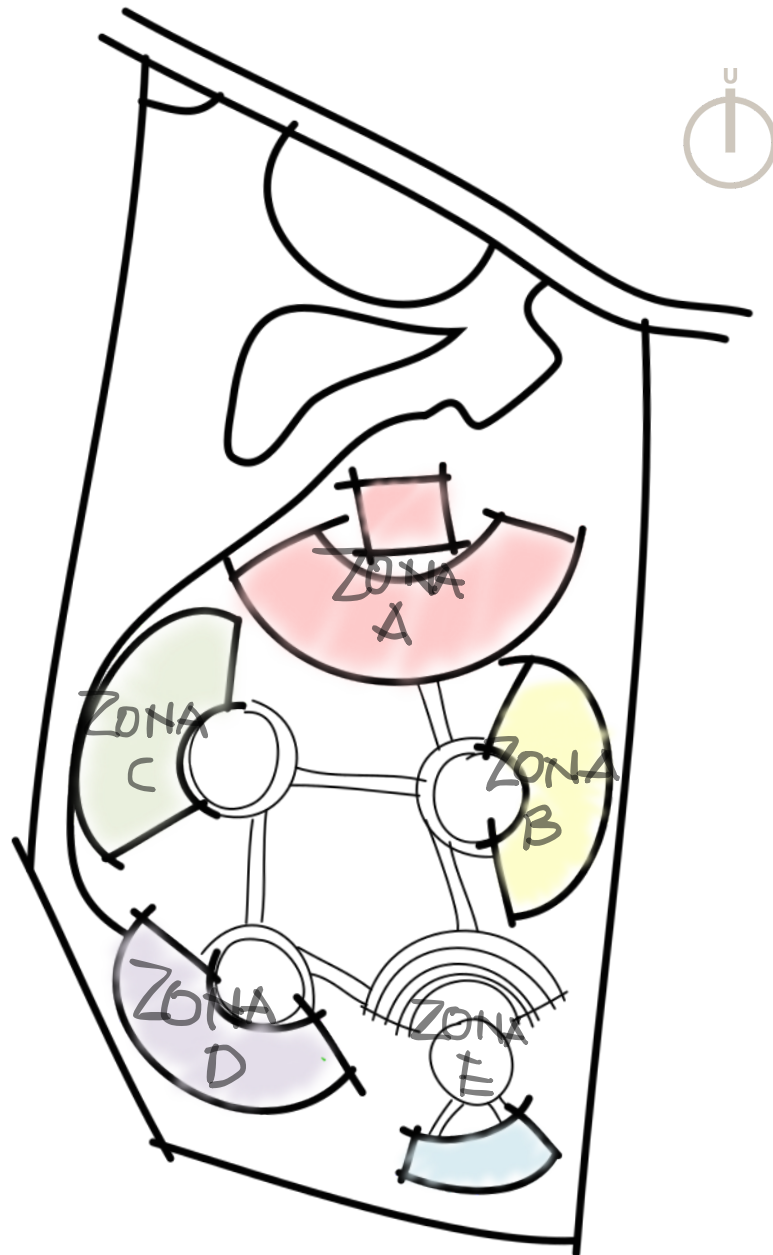


### Rumput

Gambar 3.58 Rumput  
Sumber : [pixabay.com](http://pixabay.com), 2017

## Konsep Tata Ruang

### Zoning Ruang



Zoning pada rancangan Borobudur *Creative Hub*, dibagi berdasarkan unit massanya. Pemisahan zoning tiap massa merupakan respon terhadap physical form, dimana rancangan tidak menjadi satu kesatuan sehingga menghasilkan massa yang besar.

**Zona A** sebagai zona penerima dan galeri. Pada zona ini bersifat publik.

**Zona B** sebagai zona komersil, dimana terdapat aktivitas jual beli. merupakan zona publik.

**Zona C** sebagai zona kreatif, dimana aktifitas Pelaku Ekraf berlangsung. merupakan zona semi publik.

**Zona D** merupakan zona servis dimana sebagai pusat pengelola, bersifat privat.

**Zona E** merupakan zona pertunjukkan, pada area depan bersifat publik dan pada backstage bersifat privat.

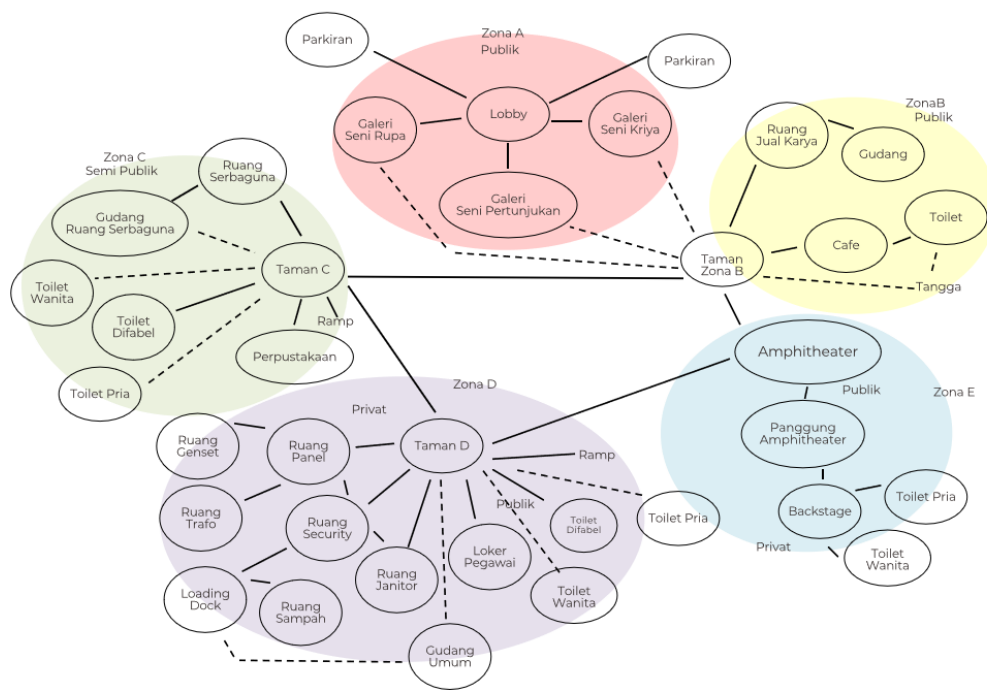
Gambar 3.59 Zoning Ruang  
Sumber : Penulis, 2023



## Konsep Tata Ruang

Pada rancangan tapak menggunakan bentuk lingkaran sebagai dasar pengembangannya. yang mana merupakan respon *quality space* berkaitan dengan pengalaman ruang luar dan ruang dalam pada Candi Borobudur dan rumah Jawa.

Pada penataan ruang menggunakan konsep ruang rumah Jawa, dimana terdapat hierarki ruang dari publik ke privat. pada tahap awal bersifat pengenalan atau orang asing, dimana semakin menuju kedalam dikarenakan sudah saling mengenal maka perjalanan menuju ruang yang lebih lanjut lebih intim.



LANTAI 1

**Zona A** merupakan zona pengenalan terhadap ekonomi kreatif yang ada di 11 desa di Kecamatan Borobudur. Pada lantai ini terdapat galeri seni rupa, kriya, dan pertunjukkan dan musik.

**Zona B** berperan sebagai area komersil, dimana produk Ekraf dijual. Selain itu terdapat cafe yang menjual kuliner lokal masyarakat setempat. pada zona B tidak menggunakan ramp karena cafe juga berada pada lantai 1 dan menyajikan kesempatan pengguna ruang yang sama

**Zona C** berperan zona kreatif, dimana pelaku Ekraf borobudur melakukan kegiatan kerja mereka di area ini. Selain itu juga sebagai area berkumpul dalam skala besar. dimana hadir dalam bentuk ruang serbaguna. Pada zona ini memiliki pembagian zoning berdasarkan tingkat kebisingan dan pergerakan sehingga perpustakaan berada pada lantai 1 dan ruang kerja berada di lantai 2.

**Zona D** merupakan area servis yang diposisikan guna dapat menjangkau berbagai sisi yang ada di creative hub.

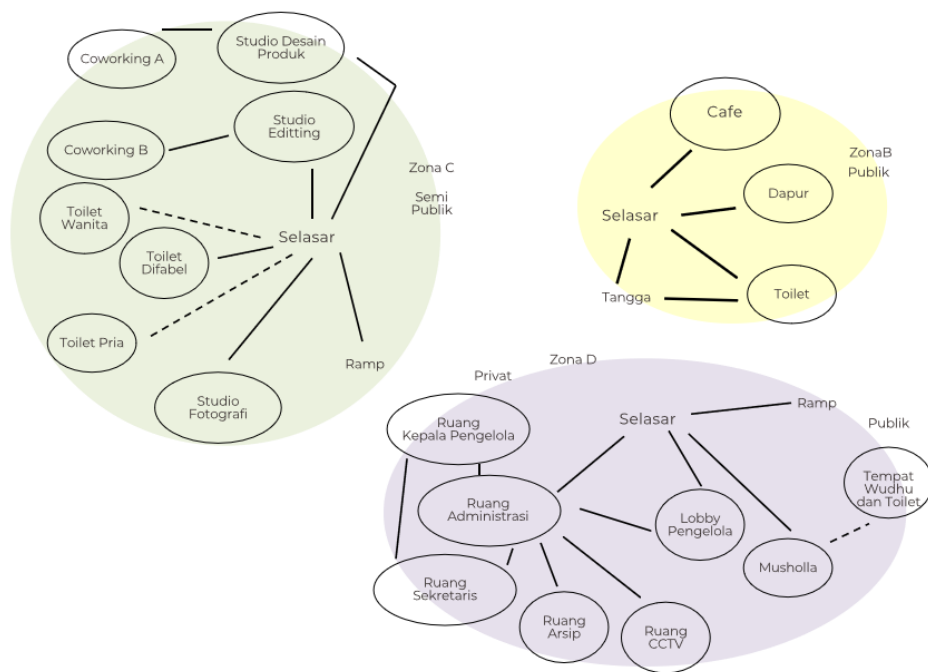
**Zona E** berperan sebagai area pertunjukkan seni dimana hadir dalam bentuk ruang Amphitheater. backstage sebagai ruang ganti dan rias.

Keberadaan ruang zona A, B, C, merupakan respon terhadap *social opportunity* melalui adanya wadah untuk pelaku ekraf mengembangkan bakatnya

- Hubungan Langsung
- - - - - Hubungan Tidak Langsung

Gambar 3.60 Bubble Diagram Lantai 1  
Sumber : Penulis, 2023

## Konsep Tata Ruang



Lantai 2

**Zona B** pada lantai 2 merupakan zona kreatif dimana area ini merupakan area yang memiliki banyak pergerakan dan memiliki tingkat kebisingan yang tinggi sehingga pada area ini difokuskan pada ruang kerja.

**Zona C** pada lantai 2 merupakan zona kreatif dimana area ini merupakan area yang memiliki banyak pergerakan dan memiliki tingkat kebisingan yang tinggi sehingga pada area ini difokuskan pada ruang kerja.

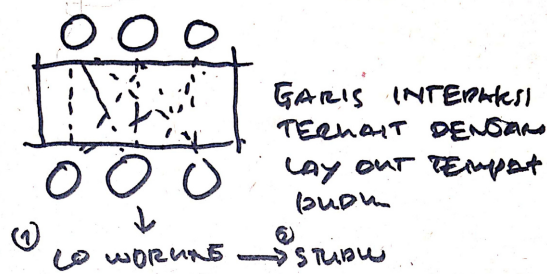
**Zona D** merupakan area privat berupa pengelola, namun tetap terdapat area publik pada sisi dekat ramp, dimana berupa fasilitas musholla. pemilihan ruang musholla pada lantai 2 ini pun juga mempertimbangkan kegiatan yang terus menerus berkumpul di titik tersebut. Selain itu terdapat ruang transisi berupa lobby pengelola sebagai pembatas zona

- Hubungan Langsung
- - - - - Hubungan Tidak Langsung

Gambar 3.61 Bubble Diagram Lantai 2

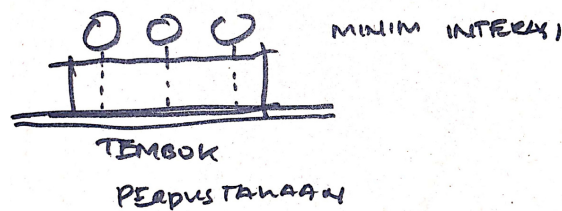
Sumber : Penulis, 2023

## Konsep Interior



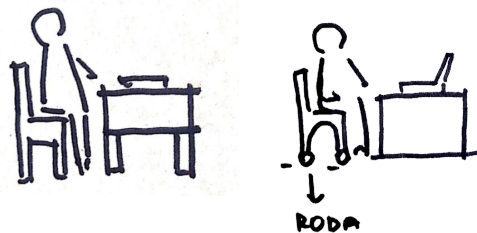
Gambar 3.62 Sketsa Konsep Penataan Interior Co-Working

Sumber : Penulis, 2023



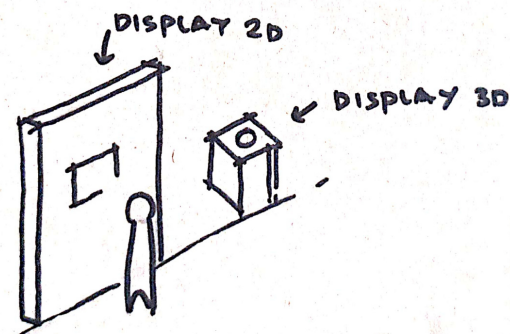
Gambar 3. 63 Sketsa Konsep Penataan Interior Perpustakaan

Sumber : Penulis, 2023



Gambar 3. 64 Sketsa Konsep Kursi

Sumber : Penulis, 2023



Gambar 3. 65 Sketsa Konsep Display

Sumber : Penulis, 2023

Sebagai wujud ruang kreatif berupa *maker space* dan *collaboration space*, maka penataan ruang berupa furnitur dirancang berhadapan guna mendukung interaksi sosial penggunaannya.

Terkait *personal space*, dimana membutuhkan ruang yang meminimalisir interaksi maka penataan furnitur dirancang tidak memberikan kesempatan untuk individu saling bertemu.

Dikarenakan ruang merupakan ruang kerja dimana membutuhkan media sebagai meletakkan barang maka memerlukan keberadaan meja dan kursi sebagai pendukung, selain itu pada *collaboration space* yang memiliki banyak pergerakan maka penggunaan furniture yang fleksibel untuk dipindahkan menjadi pilihan yang baik guna mendukung kegiatan tersebut

Pada *presentation space* menggunakan display sebagai media presentasi yang akan dipamerkan, dimana luasannya menyesuaikan ukuran dari produk kreatif yang disajikan

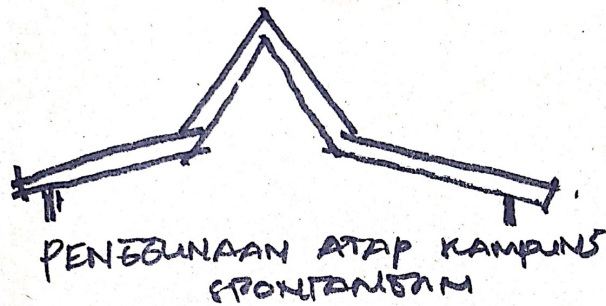
Pada *personal space* akses pengathuan diwadahi melalui interior berupa keberadaan rak buku sebagai penyimpanan koleksi buku

Pada ruang serbaguna yang diperuntukkan pertemuan besar sebagai ruang kolaborasi, pengaturan furniture menyesuaikan hasil kuisisioner dimana pertimbangan penataan interior ialah menggunakan kursi atau duduk bersila

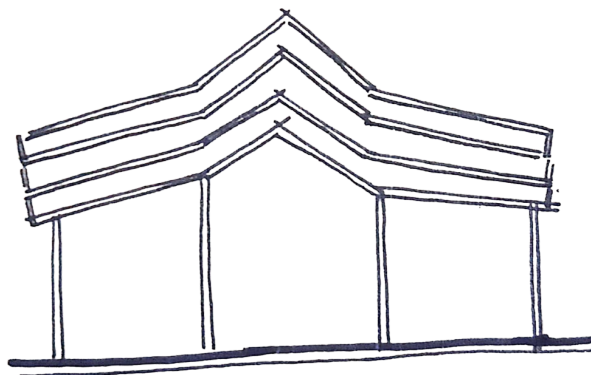
## Konsep Penampilan Bangunan

### Fasad

Pada fasad bentuk atap kampung srontongan dimainkan sebagai aksan fasad creative hub yang berada dalam lingkaran massa galeri dengan mempertahankan penggunaan struktur dari rumah jawa kampung tersebut. Permainan bentuk fasad yang direpresentasikan melalui atap kampung srontongan ialah melalui repetisi bentuk guna penekanan karakter fasad. Penerapan bentuk ini ialah respon terhadap creative placemaking berupa pengalaman lokal.

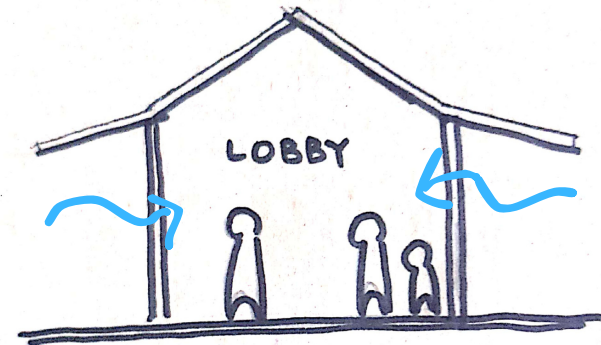


Gambar 3.66 Sketsa Implementasi Bentuk Atap  
Sumber : Penulis, 2023



penekanan bentuk fasad melalui reptisi bentuk atap

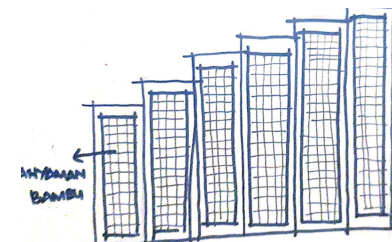
Gambar 3.67 Sketsa Fasad  
Sumber : Penulis, 2023



Gambar 3.68 Sketsa Ruang Lobby  
Sumber : Penulis, 2023

Pada fasad yang merupakan area masuk pengunjung menuju *creative hub*, dimana akan banyak orang berkumpul. Maka pada massa pada zona A ini mengusung konsep semi terbuka dimana memberikan kebebasan gerak dalam ruang dan memberikan kenyamanan dikarenakan pertukaran udara yang terus berpindah. Selain itu konsep ruang semi terbuka dimana rancangan akan memberikan kesan desain yang ramah terhadap siapapun, sehingga orang yang melintas pada site merasakan desain yang terbuka untuk publik sehingga meminimalisir perasaan segan.

Pada fasad terdapat dua alternatif desain fasad sebagai pengisi sisi depan area fasad sehingga menambah nilai dalam ruang yang semi terbuka, namun tetap memberikan estetika dalam penampilannya.

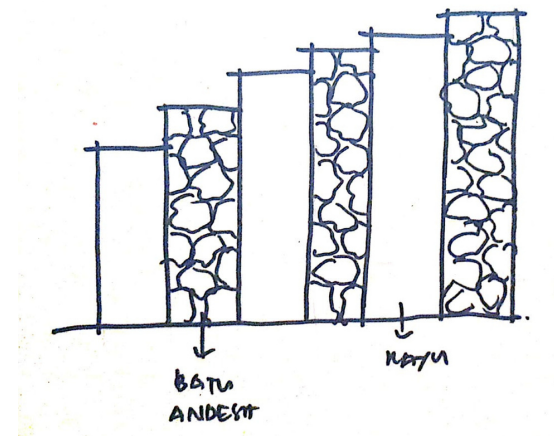


Gambar 3.69 Sketsa Alternatif 1 Fasad  
Sumber : Penulis, 2023

Alternatif pertama berupa susunan rangka anyaman bambu yang disusun vertikal, dimana desain pada alternatif kedua mengikuti pengisian elemen atap menggunakan anyaman.

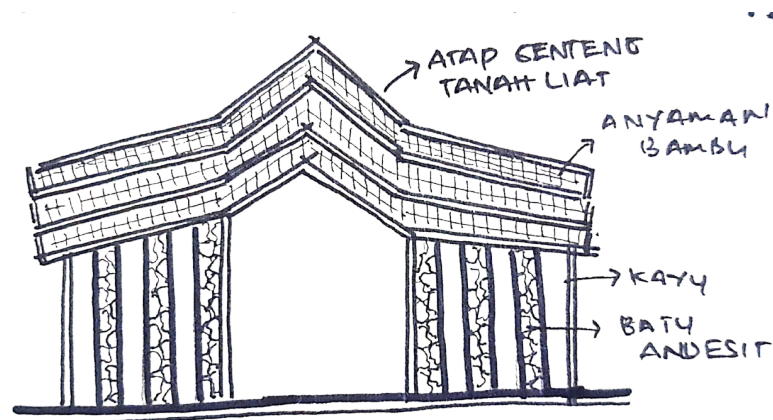
## Konsep Penampilan Bangunan

Alternatif pertama berupa susunan dinding partisi kayu dan batu andesit, dimana disusun dengan kemiringan sehingga tidak memberikan kesan ruang yang tertutup secara utuh.



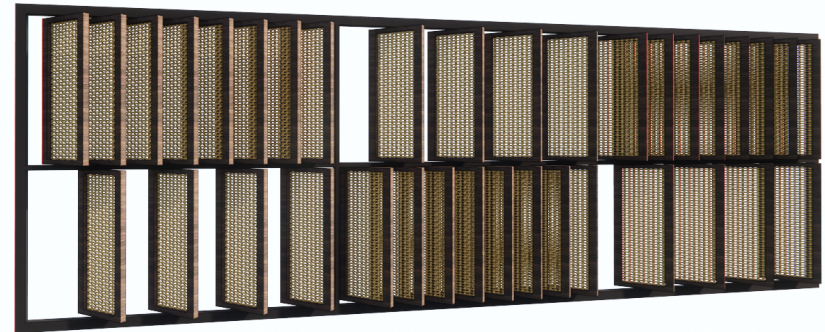
Gambar 3.70 Sketsa Alternatif 2 Fasad  
Sumber : Penulis, 2023

Berdasarkan hasil kuisioner didapatkan bahwasanya pada fasad menggunakan alternatif kedua, dimana bagi responden yaitu masyarakat lokal dan wisatawan, alternatif kedua lebih menggambarkan karakteristik kawasan Borobudur.



Gambar 3.71 Sketsa Desain Fasad  
Sumber : Penulis, 2023

## Shading

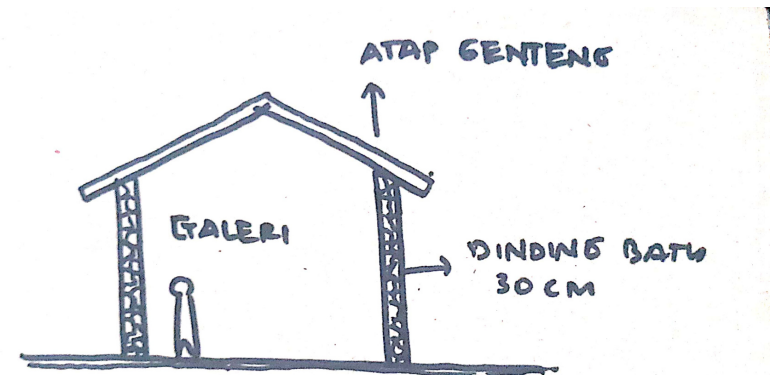


Gambar 3.72 Shading Anyaman  
Sumber : Penulis, 2023

Shading bambu berada pada zona C dimana merupakan zona kreatif. Penggunaan shading pada studio editing dan studio desain produk merupakan respon terhadap pembentukan ruang yang tidak tertutup secara masif, dimana merespon perilaku pelaku ekraf yang biasa melakukan kegiatan pada teras rumahnya.

## Konsep Material dan Selubung Bangunan

Terkait dengan selubung bangunan, pada bagian tegakan berupa dinding menggunakan material batu andesit sebagai representasi dari Candi Borobudur, selain itu terdapat penggunaan dinding papan kayu. . Pemilihan material juga digunakan yang mampu meminimalisir perpindahan panas. Pada naungan menggunakan material atap genteng tanah liat dimana merupakan material yang digunakan pada rumah-rumah jawa di tempat sekitar. Penggunaan selubung bangunan berupa batu andesit dengan ketebalan 300 cm berada pada lantai 1 sedangkan penggunaan dinding kayu berada pada lantai 1 dan 2. Pada area kamar mandi dan area servis seperti dapur menggunakan dinding batu bata guna meminimalisir kerusakan pada dinding akibat aktivitas yang dilakukan didalamnya



Gambar 3.73 Selubung Bangunan Galeri

Sumber : Penulis, 2023

Pada rancangan menggunakan 3 material utama, yaitu:



Kayu

Gambar 3.74 Material Kayu  
Sumber : sendokkayu.com,2021

Penggunaan material ini pada rancangan guna menghasilkan desain yang menanggapi konteks sekitar, dimana didominasi oleh rumah joglo yang bermaterialkan kayu



Batu Alam

Gambar 3.75 Material Batu Alam  
Sumber : linktown.co.id,2023

Penggunaan batu alam pada rancangan guna menghadirkan pengalaman lokal yang mana merupakan wujud representasi dari Candi Borobudur.



Bambu

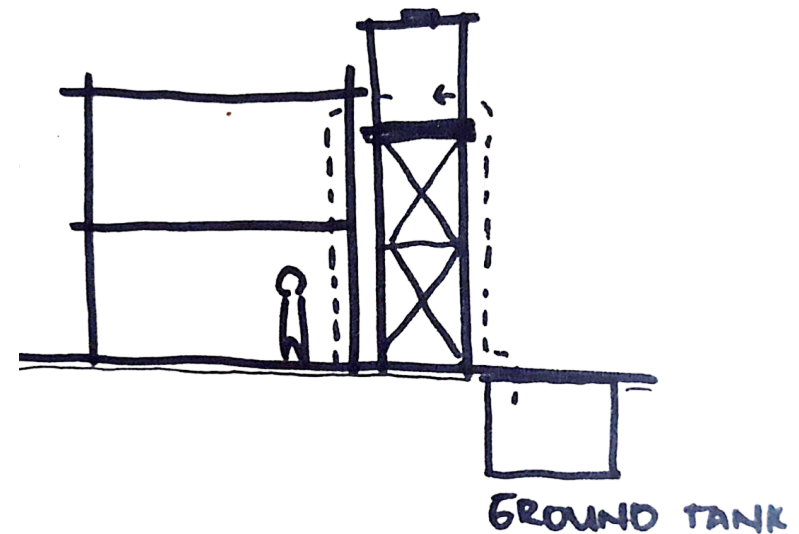
Gambar 3.76 Material Bambu  
Sumber : pngtree.com,2022

Bambu sebagai material lokal Borobudur dimana penggunaan material ini dapat dikembangkan menjadi beragam elemen arsitektural yang inovatif.

## Konsep Infrastruktur bangunan

### SISTEM AIR

Pada rancangan ini menggunakan sistem air bersih berupa *down feed system*, hal ini dikarenakan sebagai ruang publik yang dikunjungi oleh banyak orang, mendukung rancangan untuk adanya keberadaan air setiap waktu, oleh karena itu penggunaan sistem ini diterapkan pada rancangan. Pada kasus ini air bersumber dari PDAM. Dikarenakan rancangan memiliki tingkat elevasi yang beragam maka tandon berada setiap massa.

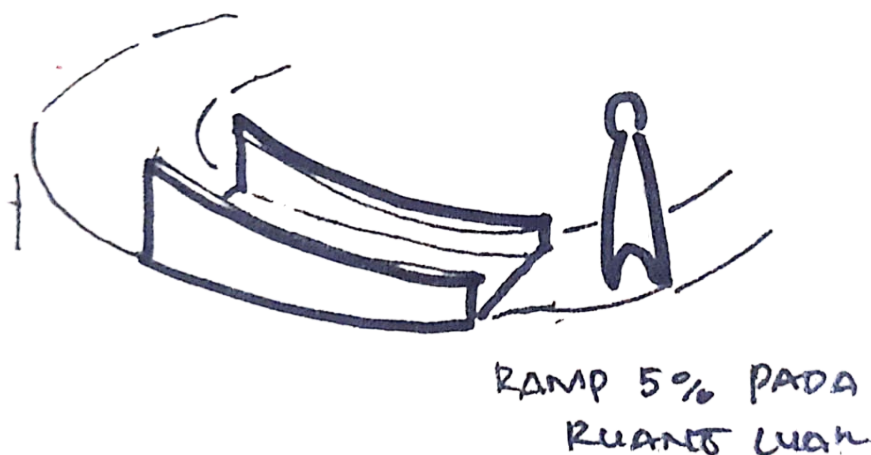


Gambar 3.77 Sketsa Sistem Air Bersih  
Sumber : Penulis, 2023

### SISTEM LISTRIK

Terkait dengan sumber listrik, rancangan ini menggunakan sumber utama yaitu dari PLN dan sumber kedua apabila terjadi pemadaman ialah menggunakan genset berkapasitas 100 KVA.

### SISTEM TRANSPORTASI

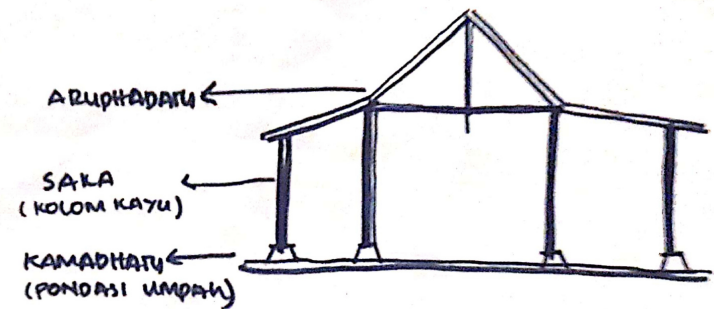


Gambar 3.78 Sketsa Sistem  
Transportasi  
Sumber : Penulis, 2023

Berkaitan dengan sistem hubungan vertikal pada rancangan, menggunakan 2 jenis yaitu tangga pada zona B. Hal ini dikarenakan pada zona B lantai 2 merupakan perluasan cafe dari lantai 1, sehingga keberadaan ramp agar dapat diakses oleh semua pengguna dapat merasakan pengalaman ruang cafe, dapat dirasakan pada lantai 1. Selain itu terdapat ramp sebagai akses menuju tiap zona dan ada yang berada pada zona C dan D. Hadirnya ramp tidak hanya sebatas pemenuhan akan akses menuju lantai 2, keberadaan ramp juga didesain sebagai permainan bentuk dari rancangan

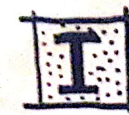
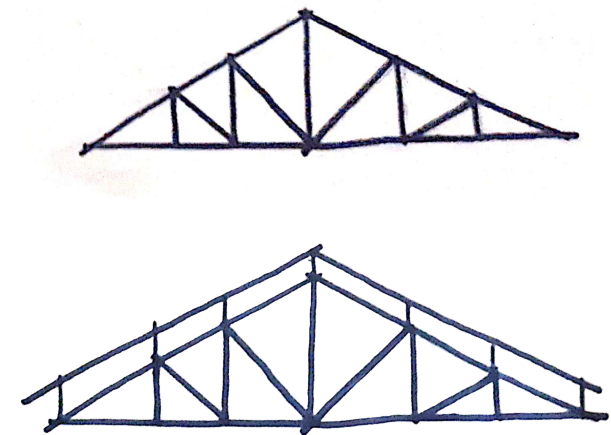
## Konsep Struktur

Pada rancangan struktur menerapkan konsep struktur rumah jawa pada area lobby, dimana penggunaan struktur rumah atap kampung itu turut memberikan kesan pertama mengenai ruang pertama yang didatangi. Pada struktur rumah kampung ini menggunakan struktur kayu dimana memiliki kolom ukuran 20x20 cm dengan pondasi umpak



Gambar 3.79 Sketsa Konsep Struktur Lobby  
Sumber : Penulis, 2023

Pada Zona B, C, D dan E dikarenakan menyesuaikan kegiatan yang berlangsung pada zona tersebut maka penggunaan struktur ialah menggunakan bentang lebar dengan ukuran kolom utama 30x30 cm. Pada kolom menggunakan kolom komposit dimana didalamnya terdapat baja WF guna perkuatan terhadap bentang lebar. Selain itu truss berupa baja dimana terdapat modifikasi perpanjangan pola guna menghasilkan struktur atap yang berundak.



KOLOM KOMPOSIT  
BAJA WF

Gambar 3.80 Sketsa Konsep Truss  
Sumber : Penulis, 2023



# BAB 4

HASIL RANCANGAN

## Situasi



### REGULASI SITE

KDB	KLB	KDH	GSB
50%	2xKDB	50%	4-10 M

### RANCANGAN

Luas site 10,000 M<sup>2</sup>

Luas lantai dasar rancangan 2051,9 M<sup>2</sup> atau 20% dari luas lahan.

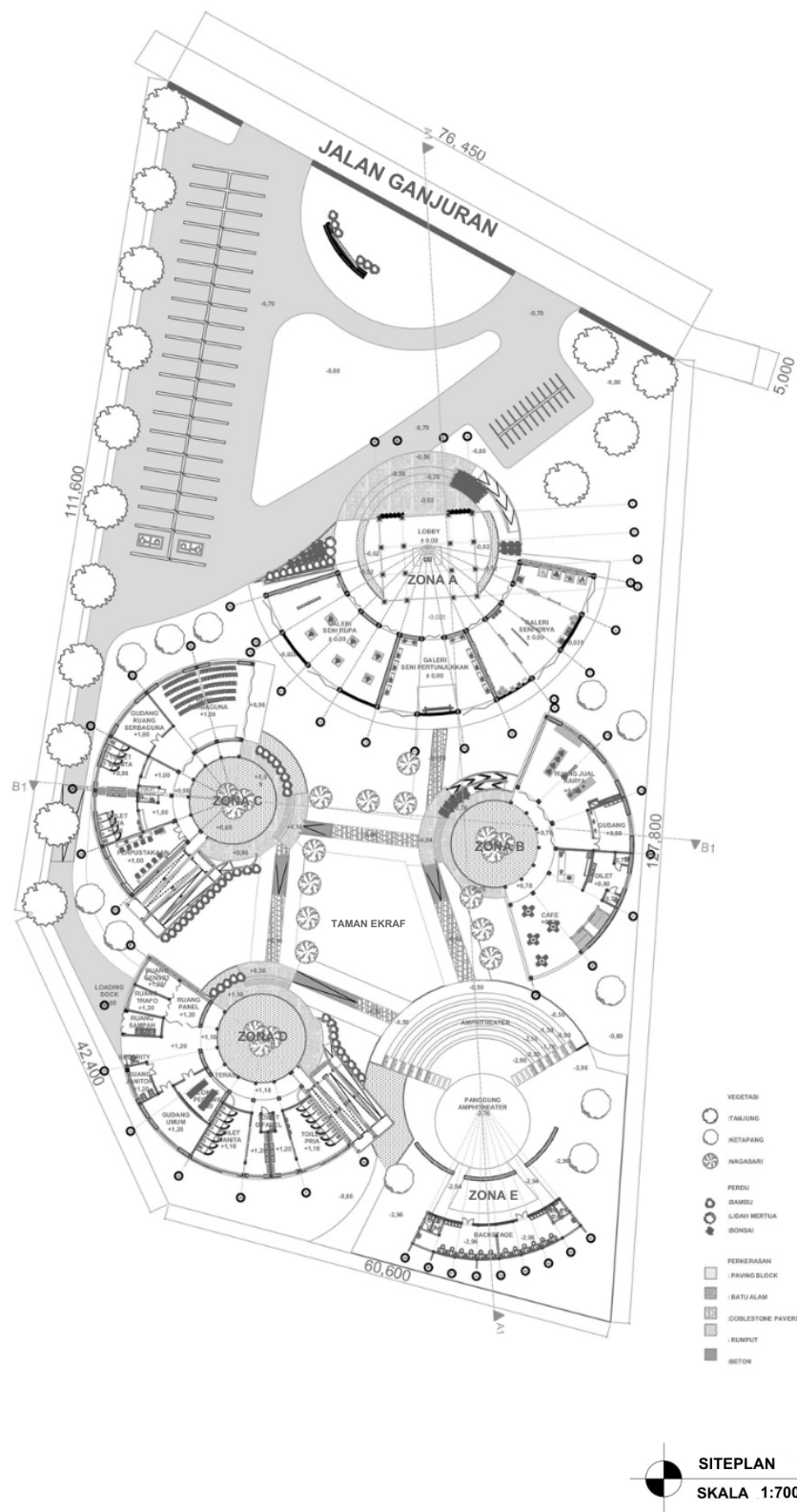
Luas total keseluruhan bangunan 3352,7 M<sup>2</sup> dengan luas lantai 1 sebesar 2051,9 M<sup>2</sup> dan luas lantai 2 sebesar 1300,8 M<sup>2</sup>.

Ruang terbuka hijau pada rancangan 5002,406 M<sup>2</sup> atau 50% dari luas lahan.



Gambar 4.1 Situasi  
Sumber : Penulis, 2023

## Siteplan

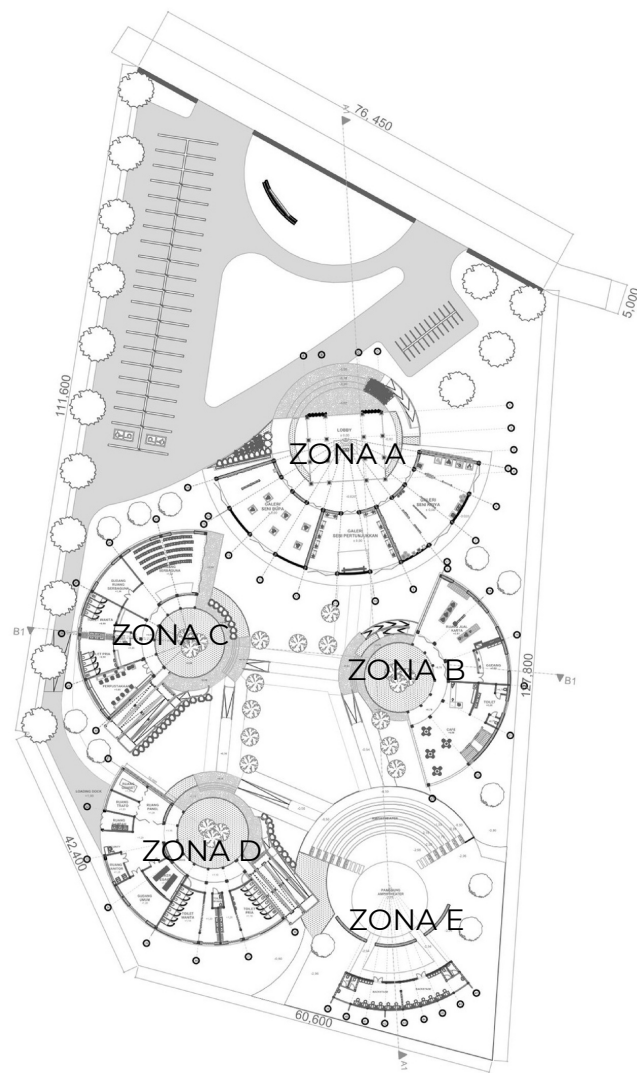


Gambar 4.2 Siteplan  
Sumber : Penulis, 2023

Pada rancangan terdapat lima zona yang dibagi berdasarkan fungsi dari ruang. Pada zona A berperan sebagai area masuk dan galeri, zona B sebagai area komersil, zona C berupa area kreatif, zona D berupa area pengelola, dan zona E sebagai area pertunjukkan. Tata tapak pada rancangan merespon parameter creative placemaking, seperti perletakkan vegetasi yang rapat namun tetap mempertimbangkan view dan cahaya matahari.

Kolaborasi pelaku Ekraf terhadap ruang luar dan ruang dalam dapat terlihat pada ruang dalam sebagai ruang kerja dan ruang pameran. Pada rancangan, ruang luar berperan sebagai *intermission space* yang diimplementasikan dalam bentuk selasar yang dikelilingi taman dan *presentation space* pada area pertunjukkan.

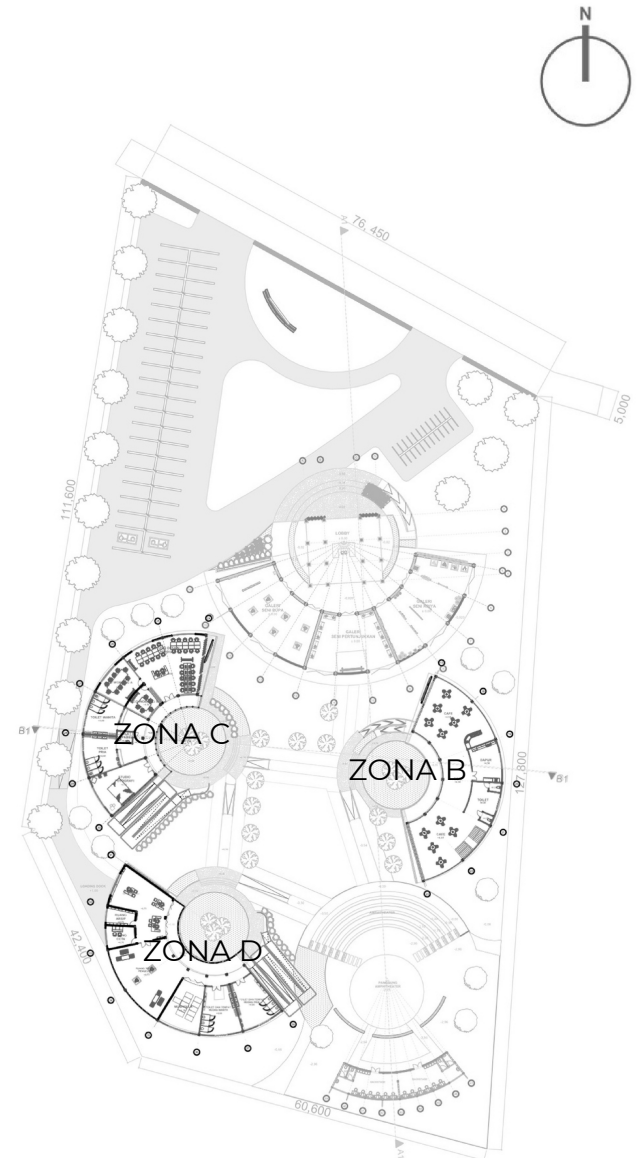
# Denah Kawasan



**DENAH KAWASAN LANTAI 1**  
SKALA 1:700

Gambar 4.3 Denah Kawasan Lantai 1  
Sumber : Penulis, 2023

Pada rancangan lantai 1 terdapat zona A yaitu berupa lobby dan galeri, zona B berupa ruang komersil, zona C berupa ruang kreatif, zona D berupa area pengelola, dan zona E berupa area pertunjukan. Pada lantai satu berkaitan dengan *physical form* terkait ruang parkir, area parkir hanya terdapat pada area depan rancangan, tidak terdapat basement sebagai pemenuhan akan kebutuhan parkir.



**DENAH KAWASAN LANTAI 2**  
SKALA 1:700

Gambar 4.4 Denah Kawasan Lantai 2  
Sumber : Penulis, 2023

Pengaturan ruang dari zona A hingga zona E menerapkan konsep hierarki seperti pada rumah Jawa, dimana pada area depan bersifat publik dan semakin keujung bersifat privat. Tidak hanya itu saja, respon *creative placemaking* terhadap penataan ruang juga didukung oleh kondisi rancangan yang memiliki latar ngarep, latar mburi, latar wetan, dan latar kulon.

## Denah Kawasan



Gambar 4.5 *Explode* Denah Kawasan Lantai 1 dan 2  
Sumber : Penulis, 2023

Zona A merupakan zona pengenalan terhadap ekonomi kreatif yang ada di 11 desa di Kecamatan Borobudur. Pada lantai ini terdapat galeri seni rupa, kriya, dan pertunjukkan dan musik.

Zona B berperan sebagai area komersil. Pada lantai 2 merupakan zona perluasan cafe dari lantai 1

Zona C berperan zona kreatif, dimana pelaku ekraf borobudur melakukan kegiatan kerja mereka di area ini . Pada zona ini memiliki pembagian zoning berdasarkan tingkat kebisingan dan pergerakan. Pada lantai 2 merupakan zona kreatif dimana area ini merupakan area yang memiliki banyak pergerakan dan memiliki tingkat kebisingan yang tinggi sehingga pada area ini difokuskan pada ruang kerja.

Zona D merupakan area servis yang diposisikan guna dapat menjangkau berbagai sisi yang ada di *creative hub*.

Zona E berperan sebagai area pertunjukkan seni dimana hadir dalam bentuk ruang Amphitheater.

Keberadaan ruang zona A, B, C, merupakan respon terhadap *social opportunity* melalui adanya wadah untuk pelaku ekraf mengembangkan bakatnya.

## Tampak Kawasan

Bentuk atap kampung srontong sebagai aksen fasad, bentuk atap berundak sebagai representasi pundek berundak Borobudur merupakan respon terhadap *creative placemaking* berupa pengalaman lokal dan *physical form* sebagai respon konteks sekitar yang merupakan rumah kampung Jawa.



Gambar 4.6 Tampak Utara Kawasan  
Sumber : Penulis, 2023

Pada fasad merepresentasikan *creative placemaking* berupa pengalaman lokal yang dapat dilihat melalui penggunaan material lokal berupa kayu, batu andesit, dan olahan bambu berupa anyaman.

Pada fasad juga terdapat spot instagramable sebagai respon perilaku wisatawan untuk berfoto.

setiap zona memiliki ketinggian maksimal dua lantai dimana merespon *physical form* yang memiliki peraturan terkait besaran massa.



Gambar 4.7 Tampak Selatan Kawasan  
Sumber : Penulis, 2023

## Tampak Kawasan

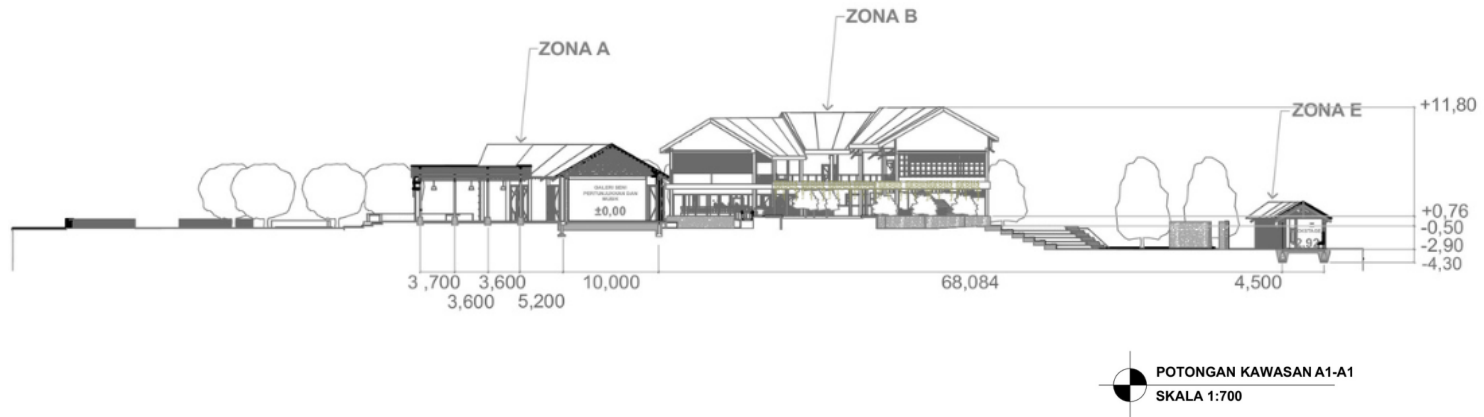


Gambar 4.8 Tampak Barat Kawasan  
Sumber : Penulis, 2023

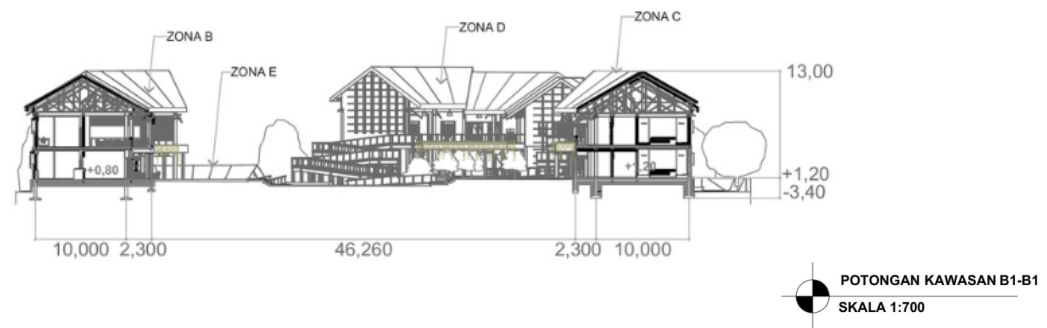


Gambar 4.9 Tampak Timur Kawasan  
Sumber : Penulis, 2023

# Potongan Kawasan



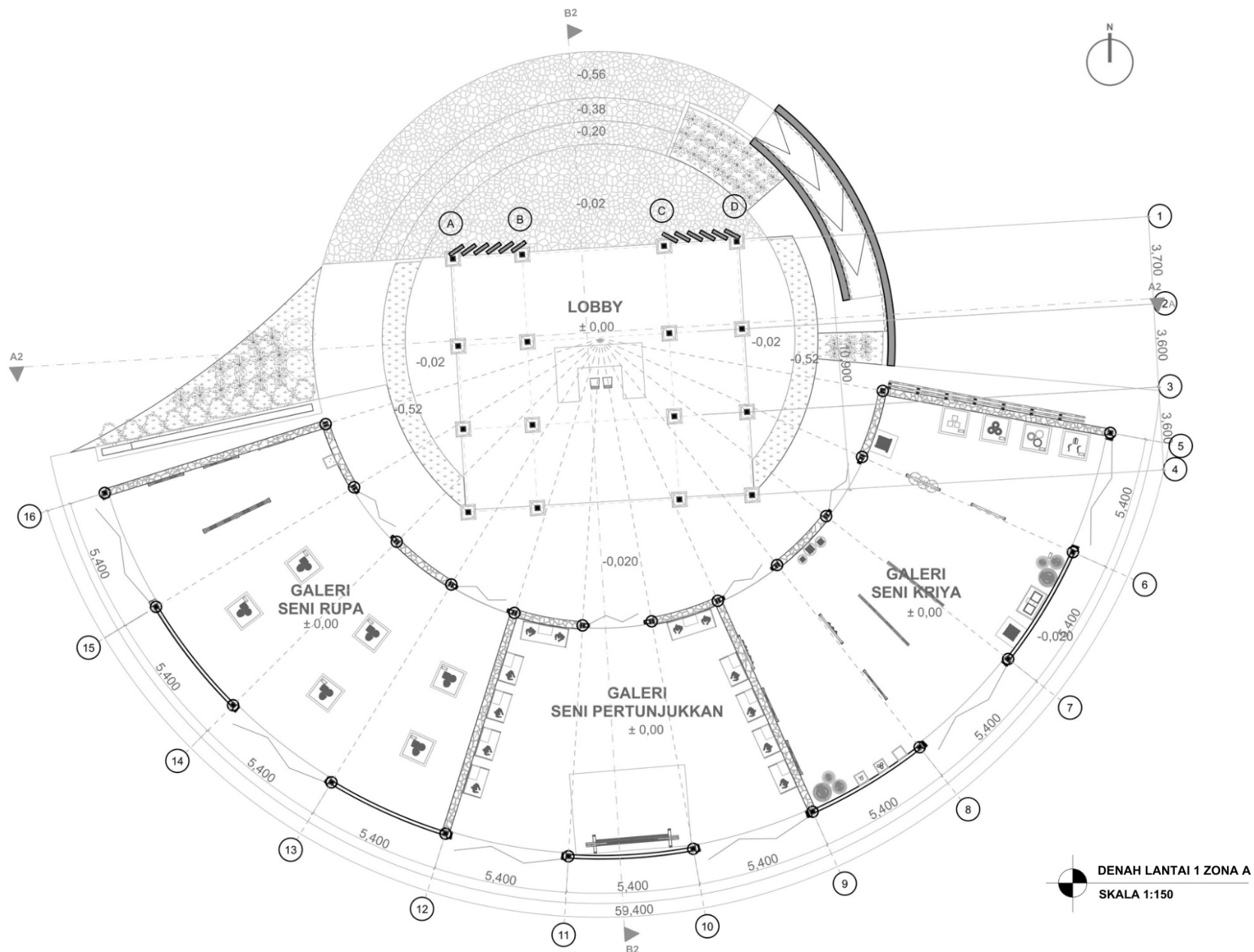
Gambar 4.10 Potongan Kawasan A1-A1  
Sumber : Penulis, 2023



Gambar 4.11 Potongan Kawasan B1-B1  
Sumber : Penulis, 2023



## Denah Zona A



Gambar 4.12 Denah Zona A  
Sumber : Penulis, 2023

Pada zona A merupakan area masuk *creative hub* dimana dimulai dari lobby yang dirancang semi terbuka. Hal ini merupakan respon terhadap perilaku wisatawan yang akan berkumpul dalam jumlah banyak dan berpengaruh terhadap kenyamanan ruang. pada zona A tersusun dari massa persegi dan massa lingkaran tidak penuh. Pada zona A merupakan pemenuhan terhadap *social opportunity* berupa ruang presentasi untuk memamerkan produk