

Gambar 3.69 Sketsa Alternatif 1 Fasad.....	102
Gambar 3.70 Sketsa Alternatif 2 Fasad.....	103
Gambar 3.71 Sketsa Desain Fasad.....	103
Gambar 3.72 <i>Shading</i> Anyaman.....	103
Gambar 3.73 Selubung Bangunan Galeri.....	104
Gambar 3.74 Material Kayu.....	104
Gambar 3.75 Material Batu Alam.....	104
Gambar 3.76 Material Bambu.....	104
Gambar 3.77 Sketsa Sistem Air Bersih.....	105
Gambar 3.78 Sketsa Sistem Transportasi.....	105

BAB 4 HASIL RANCANGAN

Gambar 4.1 Situasi.....	108
Gambar 4.2 Siteplan.....	109
Gambar 4.3 Denah Kawasan Lantai 1.....	110
Gambar 4.4 Denah Kawasan Lantai 2.....	111
Gambar 4.5 <i>Explode</i> Denah Kawasan Lantai 1 dan 2.....	112
Gambar 4.6 Tampak Utara Kawasan.....	112
Gambar 4.7 Tampak Selatan Kawasan.....	112
Gambar 4.8 Tampak Barat Kawasan.....	113
Gambar 4.9 Tampak Timur Kawasan.....	113
Gambar 4.10 Potongan Kawasan A1-A1.....	114
Gambar 4.11 Potongan Kawasan B1-B1.....	114
Gambar 4.12 Denah Zona A.....	115
Gambar 4.13 Tampak Depan Zona A.....	116
Gambar 4.14 Tampak Belakang Zona A.....	116
Gambar 4.15 Potongan A2-A2 Zona A.....	117
Gambar 4.16 Potongan B2-B2 Zona A.....	117
Gambar 4.17 Denah Zona B Lantai 1.....	118
Gambar 4.18 Denah Zona B Lantai 2.....	118
Gambar 4.19 Tampak Depan Zona B.....	119
Gambar 4.20 Tampak Belakang Zona B.....	119
Gambar 4.21 Potongan A3-A3 Zona B.....	120
Gambar 4.22 Potongan B3-B3 Zona B.....	120
Gambar 4.23 Denah Lantai 1 Zona C.....	121
Gambar 4.24 Denah Lantai 2 Zona C.....	121
Gambar 4.25 Tampak Depan Zona C.....	122
Gambar 4.26 Tampak Belakang Zona C.....	122
Gambar 4.27 Potongan A4-A4 Zona C.....	123
Gambar 4.28 Potongan B4-B4 Zona C.....	123
Gambar 4.29 Denah Lantai 1 Zona D.....	124
Gambar 4.30 Denah Lantai 2 Zona D.....	124
Gambar 4.31 Tampak Depan Zona D.....	125

Gambar 4.32 Tampak Belakang Zona D.....	125
Gambar 4.33 Potongan A5-A5 Zona D.....	126
Gambar 4.34 Potongan B5-B5 Zona D.....	126
Gambar 4.35 Denah Zona E.....	127
Gambar 4.36 Tampak Depan Zona E.....	128
Gambar 4.37 Tampak Belakang Zona E.....	128
Gambar 4.38 Potongan A6-A6 Zona E.....	129
Gambar 4.39 Potongan B6-B6 Zona E.....	129
Gambar 4.40 Explode Struktur Zona A.....	130
Gambar 4.41 Explode Struktur Zona E.....	130
Gambar 4.42 Explode Struktur Zona B.....	131
Gambar 4.43 Explode Struktur Zona C.....	131
Gambar 4.44 Explode Struktur Zona D.....	132
Gambar 4.45 Detail Arsitektural A.....	133
Gambar 4.46 Detail Arsitektural B.....	134
Gambar 4.47 Detail Arsitektural C.....	135
Gambar 4.48 Detail Arsitektural E.....	136
Gambar 4.49 Detail Arsitektural E.....	137
Gambar 4.50 Skema Pencahayaan.....	138
Gambar 4.51 Skema Penghawaan.....	138
Gambar 4.52 Skema Interior.....	139
Gambar 4.53 Skema Utilitas Kawasan Lantai 1.....	140
Gambar 4.54 Skema Utilitas Kawasan Lantai 2.....	141
Gambar 4.55 Skema Transportasi Vertikal dan Barrier Free.....	142
Gambar 4.58 Skema Penanggulangan Kebakaran dan Evakuasi Darurat.....	143
Gambar 4.59 Suasana Lobby.....	144
Gambar 4.60 Suasana Galeri Seni Rupa.....	144
Gambar 4.61 Suasana Galeri Seni Pertunjukkan dan Musik.....	144
Gambar 4.62 Suasana Galeri Seni Kriya.....	144
Gambar 4.63 Suasana Ruang Jual Karya.....	144
Gambar 4.64 Suasana Cafe Lantai 1.....	144
Gambar 4.65 Suasana Cafe Lantai 2.....	145
Gambar 4.66 Suasana Ruang Serbaguna.....	145
Gambar 4.67 Suasana Perpustakaan.....	145
Gambar 4.68 Suasana Toilet.....	145
Gambar 4.69 Suasana Studio Fotografi.....	145
Gambar 4.70 Suasana Studio Desain Produk dan Editing.....	145
Gambar 4.71 Suasana Fasad.....	146
Gambar 4.72 Suasana Area Parkir.....	146
Gambar 4.73 Suasana Zona	146
Gambar 4.74 Suasana Zona C.....	146
Gambar 4.75 Shading Zona Kreatif.....	146
Gambar 4.76 Suasana Zona C Selasar.....	146

Gambar 4.77 Suasana Eksterior Ruang Serbaguna.....	147
Gambar 4.78 Suasana Zona D.....	147
Gambar 4.79 Detail Arsitektural pada Zona B.....	147
Gambar 4.80 View dari Zona B.....	147
Gambar 4.81 Suasana Zona C.....	147
Gambar 4.82 View dari Sisi Selatan.....	147
Gambar 4.83 View dari Zona C.....	148
Gambar 4.84 Suasana Amphitheater.....	148
Gambar 4.85 Detail Denah Perpustakaan.....	149
Gambar 4.86 Suasana <i>Personal Space</i> Perpustakaan.....	149
Gambar 4.87 Detail Denah <i>Co Working</i>	150
Gambar 4.88 Detail Denah Ruang Serbaguna.....	150
Gambar 4.89 Suasana <i>Collaboration Space</i> Pada <i>Co Working</i>	150
Gambar 4.90 Suasana <i>Collaboration Space</i> Pada Ruang	150
Gambar 4.91 Detail Denah Galeri.....	150
Gambar 4.92 Suasana <i>Presentation Space</i> Pada Galeri.....	151
Gambar 4.93 Suasana <i>Presentation Space</i> Amphitheater.....	151
Gambar 4.94 Detail Denah Amphitheate.....	151
Gambar 4.95 Detail Denah Studio Desain Editing dan Desain Produk.....	151
Gambar 4.96 Detail Denah Studio Fotografi.....	152
Gambar 4.97 Suasana <i>Making Space</i> Studio Editing dan Desain Produk.....	152
Gambar 4.98 Suasana <i>Making Space</i> Studio Fotografi.....	152
Gambar 4.99 Suasana <i>Intermession Space</i> Selasar Lantai 2.....	152
Gambar 4.100 Suasana <i>Intermession Space</i> Selasar Lantai 1.....	153
Gambar 4.101 Suasana <i>Intermession Space</i> Selasar Pada Cafe.....	153
Gambar 4.102 <i>Quality Places</i> Berupa Bentuk Atap Rancangan.....	153
Gambar 4.103 <i>Quality Places</i> Berupa Denah Persegi dan Lingkaran pada Rancangan.....	154
Gambar 4.104 <i>Quality Places</i> Berupa Atap Berundak.....	154
Gambar 4.105 <i>Quality Places</i> Berupa Sirkulasi Berundak.....	155
Gambar 4.106 <i>Quality Places</i> Berupa Struktur Rumah Kampung Jawa.....	155
Gambar 4.107 <i>Quality Places</i> Berupa Material Lokal.....	156
Gambar 4.108 <i>Quality Places</i> Berupa Material Lokal yang Dikembangkan.....	156
Gambar 4.109 <i>Quality Places</i> Berupa Tata Ruang Dalam.....	157
Gambar 4.110 <i>Quality Places</i> Berupa Tata Ruang Luar.....	158
Gambar 4.111 <i>Quality Places</i> Berupa Pintu Sebagai Hubungan Horizontal Antar Ruang.....	159
Gambar 4.112 <i>Quality Places</i> Berupa Selasar dan Pedestrian Sebagai Hubungan Horizontal Antar Ruang.....	159
Gambar 4.113 Lebar dan Kelandaian Ramp Antar Sirkulasi.....	160
Gambar 4.114 <i>Pattern</i> Ramp.....	160
Gambar 4.115 Lebar dan Kelandaian Ramp Antar Bangunan.....	160
Gambar 4.116 Detail Denah Toilet.....	161
Gambar 4.117 Jarak Parkir Difabel Menuju Area Masuk.....	161
Gambar 4.118 <i>Physical Form</i> Berupa Karakter.....	162
Gambar 4.119 <i>Physical Form</i> Berupa Besaran Massa.....	162
Gambar 4.120 <i>Physical Form</i> Berupa Tidak Terdapatnya	163
Gambar 4.121 <i>Physical Form</i> Berupa Ketinggian Kawasan.....	163
Gambar 4.122 <i>Physical Form</i> Berupa Kerapatan Vegetasi.....	164

Gambar 4.123 <i>Physical Form</i> Sebagai Respon Tidak Kontras Terhadap Sekitar.....	164
Gambar 4.124 <i>Social Opportunity</i> pada Rancangan.....	165
Gambar 4.125 Alternatif Fasad.....	168
Gambar 4.126 Hasil Kuisisioner 1.....	168
Gambar 4.127 Alternatif 2 Sebagai Desain Fasad.....	168
Gambar 4.128 Alternatif Pintu.....	168
Gambar 4.129 Hasil Kuisisioner 2.....	168
Gambar 4.130 Alternatif 2 Sebagai Desain Pintu.....	168
Gambar 4.131 Alternatif Panggung.....	169
Gambar 4.132 Hasil Kuisisioner 3.....	169
Gambar 4.133 Alternatif 2 Sebagai Desain Panggung.....	169
Gambar 4.134 Hasil Kuisisioner 4.....	169
Gambar 4.135 Penggunaan Kursi Sebagai Respon.....	169
Gambar 4.136 Skema Kuisisioner.....	169
Gambar 4.137 Hasil Kuisisioner 5.....	170
Gambar 4.138 Respon Kuisisioner Pengembangan Ruang Studio.....	170

BAB 5 EVALUASI RANCANGAN

Gambar 5.1 Skema Karya Ekraf pada Rancangan.....	173
Gambar 5.2 Luasan Ruang yang Dikormersilkan.....	174
Gambar 5.3 Ruang yang Dikormersilkan.....	174
Gambar 5.4 Skema Hub pada <i>Creative Hub</i> Borobudur.....	175
Gambar 5.5 Respon Keunggulan pada zona A.....	176
Gambar 5.6 Respon Evaluasi Konsep Bentuk.....	177
Gambar 5.7 Respon Evaluasi Konsep Sirkulasi.....	178
Gambar 5.8 Pengalaman Ruang Candi Borobudur.....	179
Gambar 5.9 Kenaikan Elevasi Pada Zona B.....	179
Gambar 5.10 Kenaikan Elevasi Pada Zona C.....	179
Gambar 5.11 Batas ketetanggaan.....	180
Gambar 5.12 Kegiatan <i>Workshop</i> di Candi Borobudur.....	181
Gambar 5.13 Kegiatan <i>Workshop</i> di Taman Ekraf.....	181
Gambar 5.14 Sirkulasi pada Zona D.....	182
Gambar 5.15 Respon Sirkulasi dan Ruang Zona B.....	182

DAFTAR TABEL

BAB 1 PENDAHULUAN

Tabel 1.1 Tabel Keaslian Penulisan.....	8
---	---

BAB 2 PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHANNYA

Tabel 2.1 Parameter dan Indikator <i>Creative Hub</i>	24
Tabel 2.2 Analisis Ukuran <i>Display</i> Seni Rupa.....	38
Tabel 2.3 Analisis Ukuran <i>Display</i> Seni Kriya.....	39
Tabel 2.4 Analisis Ukuran <i>Display</i> Seni Pertunjukan.....	42
Tabel 2.5 Jenis Makanan/Minuman dari Sektor Unggulan 11 Desa.....	43
Tabel 2.6 Parameter, Sub Parameter, dan Kriteria <i>Pengalaman Lokal</i>	47
Tabel 2.7 Analisis <i>Pengalaman Lokal</i>	51
Tabel 2.8 Parameter, Sub Parameter, dan Kriteria <i>Sociable</i>	52
Tabel 2.9 Kriteria Tampilan Bangunan.....	54
Tabel 2.10 Analisis Peraturan Tampilan Bangunan.....	55
Tabel 2.11 Kajian dan Analisis Preseden.....	65

BAB 3 PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN

Tabel 3.1 Ukuran kebutuhan ruang parkir.....	72
Tabel 3.2 Standar Jumlah Toilet.....	72
Tabel 3.3 Aktivitas Perilaku Pelaku Ekraf Borobudur.....	73
Tabel 3.4 Aktivitas Perilaku Pelaku Ekraf Seni Pertunjukkan dan Musik Borobudur.....	74
Tabel 3.5 Detail Aktivitas Ekraf Borobudur.....	77
Tabel 3.6 Aktivitas Wisatawan.....	80
Tabel 3.7 Detail Aktivitas Wisatawan Sumber : Penulis, 2023.....	81
Tabel 3.8 Aktivitas Pengelola.....	84
Tabel 3.9 Detail Aktivitas Pengelola.....	85
Tabel 3.10 Program Ruang.....	88
Tabel 3.11 <i>Property Size</i>	91

BAB 4 HASIL RANCANGAN

Tabel 4.1 Akumulasi Uji Rancangan.....	166
--	-----

BAB 1

PENDAHULUAN

Latar Belakang Persoalan Perancangan

Pengembangan Kawasan Borobudur Sebagai Destinasi Super Prioritas

Candi Borobudur merupakan situs peninggalan dari dinasti Syailendra, dimana memiliki nilai sejarah yang istimewa terkandung didalamnya. Candi Borobudur telah ditetapkan sebagai situs warisan dunia oleh UNESCO pada tahun 1991 (Balai Konservasi Borobudur, 2017). Berlokasi di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah, keberadaan candi di lokasi tersebut turut serta didukung oleh keindahan pemandangan dari Bukit Menoreh. Tidak hanya sebatas keberadaan situs cagar budaya berupa candi, keindahan bentang alam serta nuansa pedesaan yang dihadirkan di Borobudur menjadikan tempat ini memiliki daya tarik yang khas untuk wisatawan berkunjung. Berdasarkan Kemenparekraf (2021), kekhasan dan keunggulan yang dimiliki oleh Borobudur menjadikan situs warisan dunia ini ditetapkan sebagai salah satu dari lima Destinasi Super Prioritas (DSP).

Predikat yang diberi pada situs warisan budaya dunia tersebut, menuntut Kawasan Borobudur untuk melakukan upaya pengembangan kawasan guna mendukung pengalaman wisatawan ketika berkunjung. Pengembangan yang dilakukan tidak semata-mata hanya memperhatikan kepuasan wisatawan saja. Upaya pengembangan juga perlu memperhatikan konteks Borobudur sebagai situs pusaka dunia yang berkelanjutan. Berdasarkan Kementerian PUPR (2022), upaya yang dilakukan pemerintah dalam merespon pengembangan kawasan ialah melalui penataan kawasan dengan membangun infrastruktur terpadu dan berkelanjutan yang selaras dengan konsep Borobudur sebagai situs warisan budaya dunia.

Pengembangan kawasan Borobudur sendiri, tentunya tidak hanya dalam bentuk fisik saja berupa infrastruktur tetapi juga kesiapan masyarakat lokal dalam menghadapi perkembangan kawasan yang ada. Berdasarkan Portal Berita Pemerintah Provinsi Jawa Tengah (2019), Ganjar selaku Gubernur Jawa Tengah menyatakan bahwasanya masyarakat lokal perlu berupaya dalam mengembangkan sumber daya mereka guna mendukung keberhasilan Borobudur sebagai destinasi wisata unggulan dunia. Beliau juga menjelaskan bahwasanya prinsip dari pariwisata sendiri tidak akan berhasil apabila tidak dilakukan promosi, infrastruktur yang mendukung, dan sumber daya manusia yang memadai.



Gambar 1.1 Berita Penataan Kawasan Borobudur
Sumber : pu.go.id,2022



Gambar 1.2 Berita Pengembangan Borobudur
Sumber : jatengprov.go.id,2019

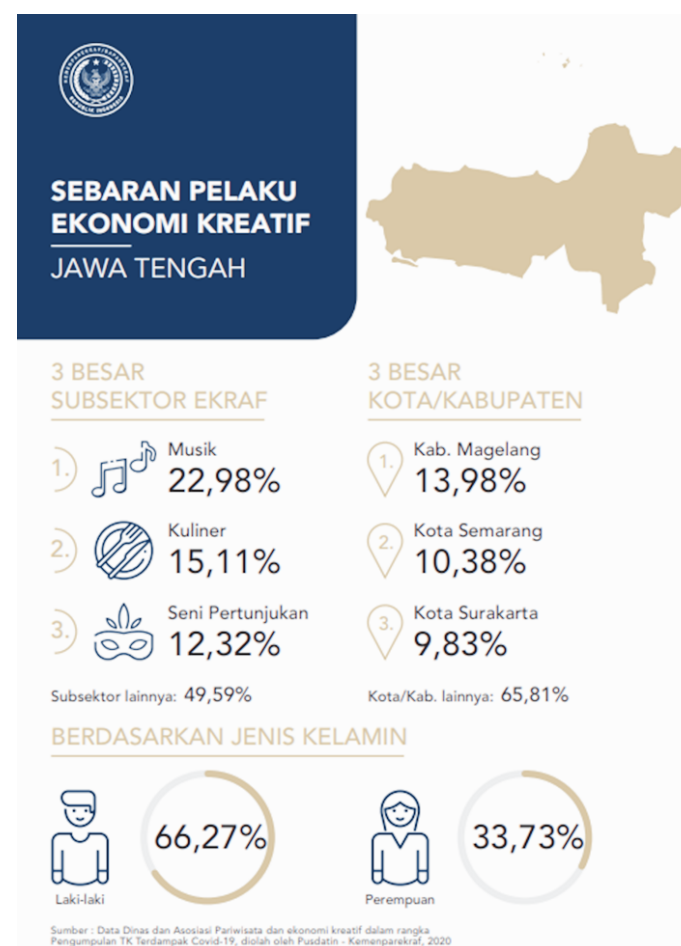
Latar belakang Persoalan Perancangan

Ekonomi Kreatif Sebagai Upaya Pemberdayaan Masyarakat Lokal Borobudur

Candi Borobudur sebagai salah satu Destinasi Super Prioritas (DSP), memiliki peluang besar dalam mengembangkan usaha pada kawasan ini. Hal ini dipicu banyaknya pengunjung yang mendatangi tempat tersebut sehingga memiliki potensi bisnis yang baik untuk dijalankan. Adanya potensi bisnis tersebut juga turut mengancam kehidupan masyarakat lokal Borobudur, dimana mereka harus mampu dan siap untuk bersaing dengan investor dari luar. Ancaman ini akan berbahaya apabila masyarakat lokal tersebut justru tergeser dan terlupakan dari adanya pengembangan kawasan. Oleh karena itu perlu adanya upaya pengembangan sumber daya manusia guna mencapai kesejahteraan ekonomi.

Salah satu upaya untuk mengembangkan sumber daya manusia (SDM) masyarakat lokal ialah berupa ekonomi kreatif. Menurut Pambudi & Rahardjo (2021), dalam meningkatkan ekonomi kreatif sendiri terdapat kunci yaitu berupa ide, gagasan, inovasi, dan talenta. Apabila kunci tersebut dapat dikelola dengan baik, maka akan menghasilkan pemberdayaan masyarakat dan pengembangan sumber daya manusia (Pambudi & Rahardjo, 2021). Berdasarkan pernyataan tersebut diketahui bahwasanya pentingnya sebuah proses dalam menghasilkan sumber daya manusia yang lebih baik melalui ekonomi kreatif.

Berdasarkan data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Kabupaten Magelang memiliki jumlah tertinggi berkaitan dengan pelaku ekonomi kreatif yaitu sebesar 13,98% di Jawa Tengah (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2020). Berdasarkan jumlah tersebut diketahui bahwasanya Kabupaten Magelang memiliki ketertarikan besar terhadap ekonomi kreatif, sehingga memiliki peluang besar terhadap perkembangan ekonomi kreatif selanjutnya. Dalam mengembangkan ekonomi kreatif ini lebih lanjut, keberadaan ruang menjadi salah satu faktor penghambat dalam mengembangkan ide kreatif masyarakat. Oleh karena itu hadirnya ruang memiliki nilai penting dalam mewartakan proses pengembangan ekonomi kreatif, dimana salah satunya ialah hadirnya *creative hub* pada Borobudur yang mampu mewartakan para pelaku ekonomi kreatif tersebut serta membantu mewujudkan pemberdayaan masyarakat melalui ruang.



Gambar 1. 3 Data Ekraf Jawa Tengah
Sumber :Statistik Ekonomi Kreatif 2020,
Kementerian Pariwisata dan Ekonomi
Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
RI.,2020

Latar belakang Persoalan Perancangan

Ruang Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Lokal Borobudur

Pada Kawasan Borobudur sendiri, telah terdapat ruang yang berkaitan erat dengan wadah pemberdayaan ekonomi masyarakat lokal Borobudur yaitu berupa Balkondes (Balai Ekonomi Desa). Berdasarkan Rencana Pengelolaan Pengunjung Borobudur yang dipublikasikan oleh PUPR, Balkondes merupakan program dari BUMN berupa menghadirkan ruang guna mengembangkan potensi ekonomi tingkat desa bagi pemerintah desa ataupun masyarakat. Keberadaan utama dari Balkondes sendiri ialah memberikan pelayanan maksimal kepada wisatawan yang berkunjung ke Kawasan Borobudur. Hal ini tentunya akan berdampak terhadap naiknya ekonomi masyarakat desa setempat (Kementerian PUPR, 2020).

Terdapat berbagai fasilitas yang dinaungi pada Balkondes, yaitu berupa ruang pertemuan, toko souvenir, ruang kuliner, panggung seni, dan penginapan. Keberadaan wadah dalam memperkenalkan satu desa dalam wujud sebuah ruang, sayangnya memiliki keterbatasan dalam mendapati pengunjung. Hal ini dikarenakan keberadaan balkondes yang tersebar di berbagai titik di Kecamatan Borobudur, dimana terdapat titik yang jauh dari Borobudur sehingga mempengaruhi jumlah kedatangan pengunjung. Hal ini juga didukung oleh waktu terbatas yang dimiliki wisatawan untuk mengeksplor wilayah sekitar Borobudur.

Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwasanya pentingnya kehadiran ruang sebagai wadah penghubung pengembangan ekonomi kreatif bagi masyarakat lokal Borobudur melalui potensi-potensi kreatif yang masyarakat miliki. Salah satu upaya tersebut ialah menghadirkan ruang kreatif yang mampu mendukung proses kreatif guna mengembangkan potensi yang masyarakat miliki dan mendukung wadah untuk tiap desa mempromosikan dalam satu tempat. Keberadaan ruang ini tentunya juga mampu mendukung pemberdayaan masyarakat melalui meningkatnya kualitas sumber daya manusia.

Creative placemaking dapat menjadi salah satu pendekatan yang mampu mendukung berjalannya ruang kreatif. Hal ini dikarenakan pendekatan ini menekankan pada menghasilkan ruang publik yang dihasilkan dari aktivitas yang melibatkan kreativitas, dimana terdapat keterlibatan kegiatan seni dan budaya didalamnya (Wyckoff, 2014). Oleh karena itu penerapan pendekatan melalui kegiatan kreatif masyarakat lokal Borobudur tersebut, dinilai tepat karena mendukung dalam menghasilkan ruang yang inovatif dan mampu memberdayakan masyarakat. Salah satu wujud ruang dalam menghadirkan ruang kreatif tersebut ialah dalam bentuk *creative hub*.



Gambar 1. 4 Balkondes Karanganyar
Sumber : Penulis (2023)



Gambar 1. 5 Etalase Produk pada Balkondes
Sumber : balkondesborobudur.com, 2023

Pernyataan Persoalan perancangan dan Batasannya

PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana merancang *creative hub* guna mendukung wadah ekonomi kreatif masyarakat lokal borobudur melalui pendekatan *creative placemaking*?

PERMASALAHAN KHUSUS

1. Bagaimana merancang *creative hub* dengan pendekatan *creative placemaking* yang ditinjau dari *quality places, physical form, dan social opportunity* pada Kawasan Borobudur?
2. Bagaimana merancang ruang dalam dan ruang luar yang dapat mewadahi aktivitas kreatif dari ekonomi kreatif masyarakat lokal Borobudur dan mendukung kolaborasi didalamnya?

SASARAN PERANCANGAN

1. Merancang *creative hub* dengan pendekatan *creative placemaking* yang ditinjau dari *quality places, physical form, dan social opportunity* pada Kawasan Borobudur.
2. Merancang ruang dalam dan ruang luar yang dapat mewadahi aktivitas kreatif dari ekonomi kreatif masyarakat lokal Borobudur dan mendukung kolaborasi didalamnya.

TUJUAN PERANCANGAN

Merancang *creative hub* guna mendukung wadah ekonomi kreatif masyarakat lokal Borobudur melalui pendekatan *creative placemaking*.

BATASAN PERANCANGAN

1. Rancangan berupa *creative hub* yang fokus dalam mewadahi aktivitas kreatif dari ekonomi kreatif masyarakat lokal Borobudur.
2. Penggunaan pendekatan *creative placemaking* dalam merancang *Creative Hub* Borobudur Magelang.