

BAB 5

EVALUASI RANCANGAN

Kesimpulan Evaluasi Rancangan

Berdasarkan evaluasi rancangan yang dilakukan pada tanggal 16 November 2023, didapati beberapa catatan terkait rancangan Borobudur *Creative Hub* yang diberikan oleh dosen penguji sebagai bahan evaluasi terkait desain yang telah dirancang. Catatan yang diberikan oleh dosen penguji yaitu sebagai berikut:

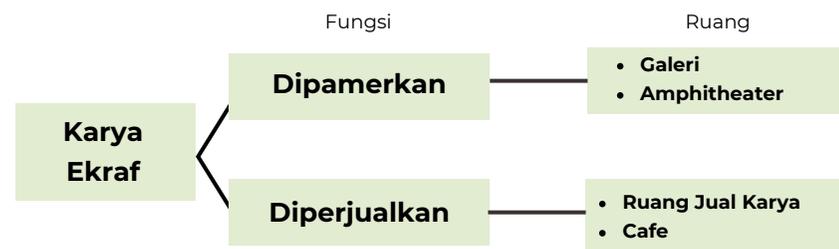
1. Memperjelas rancangan Borobudur *Creative Hub* sebagai wadah pelaku Ekraf Borobudur
2. Keunggulan rancangan dengan pendekatan *creative placemaking* dan keterhubungannya terhadap wisata di lingkungan Kawasan Borobudur
3. Batas ketetanggaan
4. Memperjelas konsep bentuk, sirkulasi, dan kenaikan elevasi
5. Memperjelas aktivitas ruang luar
6. Pertimbangan transportasi vertikal pada zona D (pengelola) dan zona B (cafe dan ruang jual karya) dan perletakkan musholla
7. Rancangan dalam merespon iklim tropis

Berdasarkan poin-poin tersebut, maka pada bab ini berisikan bahasan hasil penjabaran dari evaluasi yang telah diberikan oleh dosen penguji yang mana sebagai refleksi dalam mendesain.

Kesimpulan Evaluasi Rancangan

Memperjelas Rancangan Borobudur *Creative Hub* Sebagai Wadah Pelaku Ekraf Borobudur

Rancangan Borobudur *Creative Hub*, merupakan wadah bagi masyarakat lokal Borobudur untuk mengembangkan potensi yang dimiliki dalam lingkup ekonomi kreatif. Hadirnya wadah ini ialah untuk menjembatani masyarakat lokal ke masyarakat luas dalam mengenalkan potensi mereka dalam bentuk karya. Rancangan mewadahi ruang untuk memamerkan karya sebagai ajang pengenalan terhadap pelaku Ekraf yang ada pada 11 desa di Kecamatan Borobudur, yang mana memuat nilai edukasi didalamnya. Selain itu juga terdapat karya yang diperuntukkan untuk dijual kepada pengunjung *creative hub*. Pada rancangan, juga turut mewadahi ruang untuk pelaku Ekraf dalam produksi, dimana ruangan berupa studio fotografi, editing, dan desain produk. Ketiga ruang tersebut dihasilkan dari analisis yang telah penulis lakukan pada halaman 53.



Gambar 5.1 Skema Karya Ekraf pada Rancangan
Sumber : Penulis (2023)

Pada rancangan awal, area yang memiliki nilai komersil berada pada zona B yaitu area ruang jual karya dan cafe, dimana memiliki luas total 500 meter persegi dengan luas total bangunan 3352,7 meter persegi. Berdasarkan evaluasi dari dosen penguji menyatakan bahwasanya keberadaan kedua ruangan tersebut yang memiliki nilai komersil didalamnya tidak memberikan keuntungan bagi rancangan. Dikarenakan hanya mencakup 14% dari rancangan. Hal ini tentunya menjadi pertimbangan terhadap biaya pengelolaan rancangan agar mampu terawat dan berjalan berkelanjutan sesuai dengan fungsi awal yang telah ditentukan, yaitu sebagai wadah untuk masyarakat lokal Borobudur. Oleh karena itu guna pertimbangan lebih lanjut berkaitan dengan area yang memiliki nilai komersil pada rancangan, maka dilakukan kajian proporsi ruang pada preseden *creative hub* yang telah dikaji pada bab 2.

Berdasarkan *website* resmi PUPR didapati bahwasanya Puncak Waringin *Creative Hub* memiliki luas area komersil sebesar 525 meter persegi dimana memiliki luas bangunan 875 meter persegi (PUPR, 2019). Berdasarkan data tersebut didapati bahwasanya proporsi ruang komersil ialah 60%. Selanjutnya pada preseden Bandung *Creative Hub*, berdasarkan *website* resmi Kota Bandung (2022) didapati bahwasanya penggunaan ruang untuk pelaku Ekraf tidak dipungut biaya dalam menggunakan ruang studio, perpustakaan, dan ruang-ruang lainnya. Ruang yang memiliki nilai komersil berada pada *cafe* dan *concept store* yang berada pada lantai 1 dan lantai 2. Sedangkan pada Bogor *Creative Hub* berdasarkan laman berita *megapolitan.antaraneews.com* (2023) didapati bahwasanya penggunaan ruang tidak dipungut biaya, dan tidak terdapat ruang yang memiliki nilai komersil didalamnya.

Dari ketiga preseden yaitu Puncak Waringin *Creative Hub*, Bandung *Creative Hub*, dan Bogor *Creative Hub*, ditarik kesimpulan bahwasanya *creative hub* hadir sebagai pemenuhan akan wadah pelaku ekonomi kreatif yang memuat nilai edukasi didalamnya. Dari kedua preseden mengenai tipologi tersebut, juga didukung oleh hadirnya ruang komersil guna menunjang perputaran ekonomi pada bangunan tersebut. Pada rancangan *Creative Hub* Borobudur sendiri, ruang komersil diimplementasikan melalui ruang jual karya dan cafe. Kedua ruang tersebut hadir sebagai wadah penjualan produk Ekraf dari 11 desa yang dinaungi pada rancangan ini.

Berdasarkan catatan dari penguji, keberadaan kedua ruang tersebut sebagai area komersil, kurang menguntungkan pada rancangan Borobudur *Creative Hub*. Hal ini akan berdampak terhadap keberlanjutan dari fungsi rancangan ini, dimana perlu adanya pertimbangan terkait perawatan bangunan dan aspek-aspek lain yang memerlukan pembiayaan. Oleh karena itu sebagai respon terhadap catatan dari dosen penguji terkait perolehan keuntungan pada rancangan, maka pada area ekonomi kreatif diadakannya sistem sewa sehingga ruang tersebut memiliki nilai komersil.

Kesimpulan Evaluasi Desain

Memperjelas Rancangan Borobudur Creative Hub Sebagai Wadah Pelaku Ekraf Borobudur

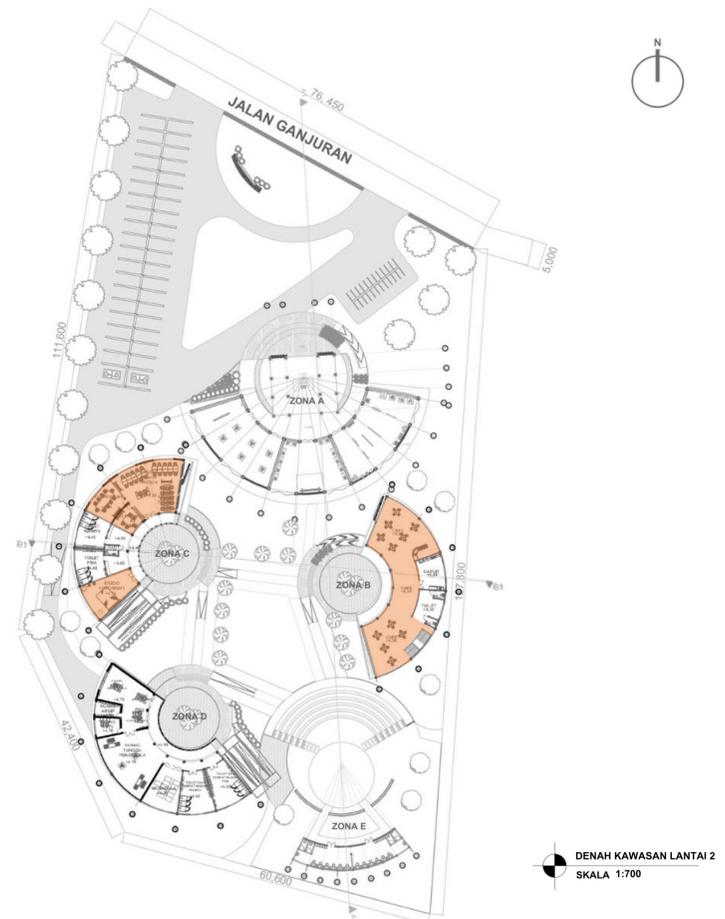
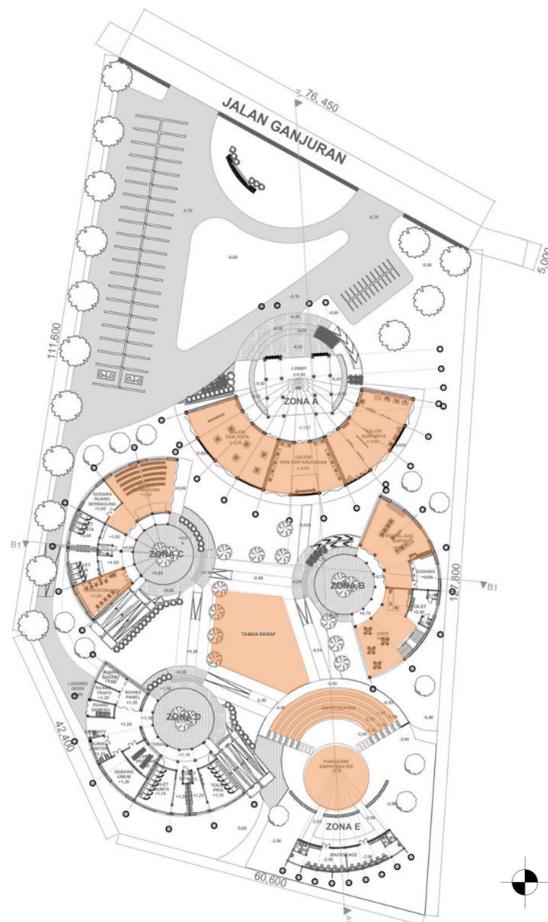
Pada rancangan Borobudur *Creative Hub*, dikenakan biaya masuk kepada wisatawan yang berkunjung. Harga tersebut menyajikan produk Ekraf yang dipamerkan dari 11 desa yang dinaungi dan pertunjukkan yang didukung dengan pemandangan Bukit Menoreh sebagai *background* dari rancangan. Sedangkan bagi masyarakat lokal Borobudur, dikenakan biaya sewa dalam menggunakan area ekonomi kreatif. Pembayaran tersebut guna mendukung biaya operasional dari Borobudur Creative Hub, sehingga dapat terawat dan berjalan sesuai fungsinya.

Borobudur *Creative Hub* memiliki luasan total bangunan yaitu 3352,7 M². Area yang dikomersilkan sendiri memiliki luas total 2001 M². Dari perhitungan tersebut didapatkan bahwasanya luasan ruang yang memuat nilai komersil didalamnya ialah sebesar 59,6 %.

Area yang dikomersilkan beserta luasan ruangan sebagai berikut :

Galeri Seni Rupa	: 167 M ²	Area Ekraf	Ruang yang Dikomersilkan	Sewa
Galeri Seni Kriya	: 167 M ²			
Galeri Seni Pertunjukkan dan Musik	: 126 M ²			
Perpustakaan	: 58 M ²			
Studio <i>editing</i> dan Desain Produk	: 116 M ²			
Studio Fotografi	: 58 M ²			
Co working A	: 38 M ²			
Co working B	: 20 M ²			
Amphitheater	: 219 M ²			
Panggung	: 125 M ²			
Taman Ekraf	: 276 M ²			
Ruang Serbaguna	: 131 M ²	Area Komersil	Jual	
Ruang Jual Ekraf	: 131 M ²			
Cafe	: 369 M ²			
Total	: 2001 M²			

Gambar 5.2 Luasan Ruang yang Dikomersilkan
Sumber : Penulis (2023)



Gambar 5.3 Ruang yang Dikomersilkan
Sumber : Penulis (2023)

Kesimpulan Evaluasi Rancangan

Keunggulan Rancangan dengan Pendekatan *Creative Placemaking* dan Keterhubungannya Terhadap Wisata di Lingkungan Kawasan Borobudur

Berkaitan dengan *placemaking*, dosen penguji memberikan catatan tentang apa keunggulan dari rancangan yang berada di lingkungan Kawasan Borobudur dan membuat orang datang ke Borobudur *Creative Hub*. Rancangan merupakan ruang publik yang hadir tidak hanya sebagai sebuah ruang untuk menghubungkan 11 desa yang dinaungi pada Kecamatan Borobudur, tetapi hadir sebagai tempat yang mewadahi kreativitas, ekspresi, dan eksperimentasi dari pelaku Ekraf. Potensi kreatif dari masyarakat lokal, menjadi faktor utama dalam menghidupkan *creative hub* ini. Oleh karena itu, untuk mendukung potensi kreatif yang dimiliki masyarakat melalui sebuah ruang digunakan pendekatan *creative placemaking* pada rancangan.

Rancangan hadir sebagai wadah masyarakat lokal untuk mengembangkan potensi kreatifnya, tidak serta merta mewadahi pelaku ekraf secara utuh dalam proses produksinya. Hanya terdapat beberapa aktivitas yang dinaungi proses produksinya. Berkaitan dengan analisis aktivitas kreatif yang dinaungi pada rancangan ini, penjelasan lebih rinci telah penulis lakukan pada halaman 53. Pengadaan ruang yang diwadahi pada rancangan ini mendukung untuk mempertahankan kebiasaan masyarakat, dimana salah satunya ialah mengerjakan produk Ekraf pada teras rumahnya. Kegiatan tersebut menjadi daya tarik tiap desa dan menjadi potensi wisata bagi desa tersebut. Upaya mempertahankan kebiasaan tersebut, mendukung desa-desa sekitar untuk tetap hidup. Oleh karena itu rancangan juga berperan sebagai wadah yang menghubungkan sehingga desa-desa sekitar dapat dikenal lebih luas sehingga lebih banyak dikunjungi. Hal ini tentunya selaras dengan konsep *placemaking*, dimana hadirnya *creative hub* ini mampu untuk menghidupkan desa-desa sekitar melalui *branding* yang dilakukan pada *creative hub*.

Upaya dalam mewadahi pelaku Ekraf dari 11 desa dan konsep *placemaking* selaras dengan keterhubungan rancangan terhadap wisata di lingkungan Borobudur. Candi Borobudur sebagai tujuan utama wisatawan, dimana menjadi tempat pertama yang dikunjungi wisatawan. Selanjutnya wisatawan diprogramkan menuju Borobudur *Creative Hub*, dimana

wisatawan akan diperkenalkan mengenai 11 desa yang dinaungi pada rancangan, pengenalan terhadap 11 desa ini menggunakan karya ekonomi kreatif dari masyarakat lokal sebagai ajang *branding* desa dan pelaku Ekraf didalamnya. Wisatawan juga dapat membeli produk Ekraf dan menikmati kuliner lokal Borobudur. Setelah wisatawan menikmati fasilitas dan memperoleh wawasan berkaitan dengan 11 desa yang dinaungi, wisatawan dapat mengeksplor lebih dalam desa yang tertarik untuk dikunjungi, yang mana diarahkan menuju balkondes. Balkondes ini sendiri berperan sebagai titik tamu wisatawan dalam mengunjungi desa. Selanjutnya wisatawan dapat melihat wisata yang ditawarkan dari desa tersebut, dimana salah satunya ialah aktivitas pelaku Ekraf seperti memproduksi gerabah, anyaman, dan lukisan bambu.



Gambar 5.4 Skema Hub pada *Creative Hub* Borobudur
Sumber : Penulis (2023)

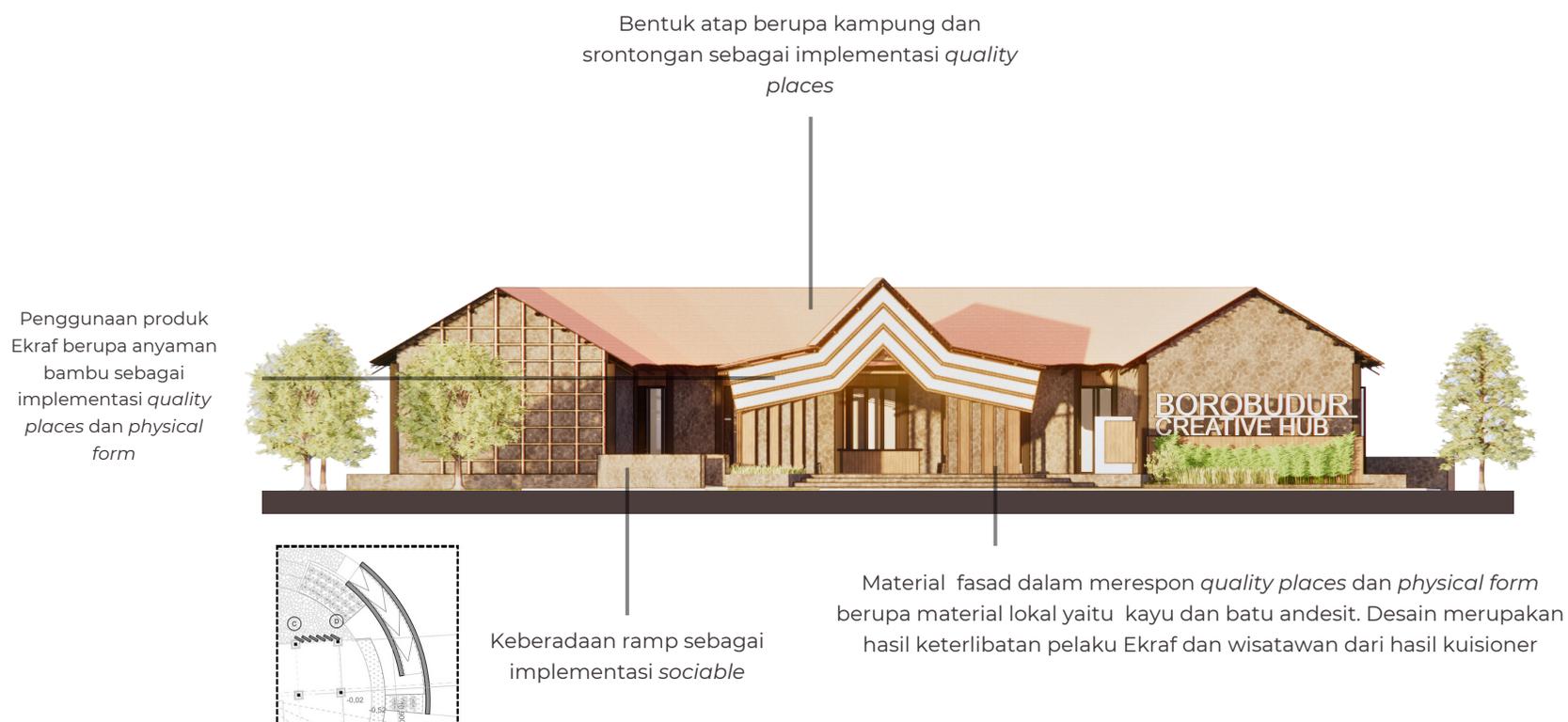
Berkaitan keunggulan dalam bentuk fisik, desain rancangan hadir tidak hanya sebagai ruang publik saja. Tetapi memuat nilai pada desain yang dirancang guna mendukung kegiatan kreatif masyarakat lokal sekitar. Desain yang mendukung dan melibatkan baik kegiatan maupun produk kreatif sebagai bagian dari rancangan, diselesaikan dengan pendekatan *creative placemaking*. Pada *creative placemaking*, desain rancangan ditinjau dari 3 aspek yaitu *quality places, physical*

Kesimpulan Evaluasi Rancangan

Keunggulan Rancangan dengan Pendekatan *Creative Placemaking* dan Keterhubungannya Terhadap Wisata di Lingkungan Kawasan Borobudur

form, dan *social opportunity*. Physical form pada pendekatan ini berperan, sebagai wadah pelaku Ekraf berupa lingkungan fisik, dimana nantinya dikaitkan dengan *social opportunity* dan *quality places*. Pada implementasi physical form, desain mengambil fokus pada citra, dimana rancangan menekankan fokus citra dalam merancang pada Kawasan Borobudur berupa melestarikan suasana pedesaan Borobudur. Berkaitan dengan *quality places*, pengalaman lokal diangkat sebagai respon terhadap creative hub sebagai *one stop services*. Dimana desain sebagai representasi untuk memperkenalkan melalui bentuk arsitektural bahwasanya *creative hub* ini berlokasi di Kawasan Borobudur. Selain itu pada parameter *quality places* terdapat sub parameter *sociable* dimana ruang publik mampu mewadahi akses seluruh kalangan masyarakat.

Aspek lain berkaitan dengan keunggulan ialah *social opportunity*, dimana rancangan merespon wadah yang fokus utamanya ialah membantu pergerakan ekonomi wisata pada Kawasan Borobudur. Sektor unggulan menjadi wadah utama pada *creative hub* ini yaitu seni rupa, seni kriya, seni musik, kuliner, dan seni pertunjukkan. Selanjutnya terdapat 2 sub sektor tambahan sebagai pendukung dalam peningkatan mutu sub sektor unggulan yaitu berupa desain produk dan fotografi. Selain itu keterlibatan pelaku Ekraf dan wisatawan juga turut serta dalam mendukung keunggulan desain dalam mengimplementasikan *creative placemaking* melalui rancangan, yaitu melalui kuisisioner. Penjelasan keunggulan rancangan lebih rinci terdapat pada hasil uji rancangan, yaitu pada halaman 154-167. Berikut penjelasan keunggulan rancangan yang ada pada komoditas utama yaitu pada zona A.



Gambar 5.5 Respon Keunggulan pada zona A

Sumber : Penulis (2023)

Kesimpulan Evaluasi Rancangan

Memperjelas Konsep Bentuk, Sirkulasi, dan Kenaikan Elevasi



Gambar 5.6 Respon Evaluasi Konsep Bentuk
Sumber : Penulis (2023)

Berkaitan dengan bentuk, dosen penguji memberi catatan untuk memperjelas berkaitan dengan orientasi bentuk dari setiap zona pada rancangan Borobudur *Creative Hub*. Berikut respon terhadap catatan tersebut :

- Zona A

Sisi lengkung lingkaran yang pendek diorientasikan menuju sisi Utara yang mana merupakan akses utama pengunjung untuk memasuki creative hub. Sisi pendek yang melingkar tersebut juga mendukung untuk memberikan kesan keterbukaan terhadap pengunjung, dimana pengunjung dapat melihat ruang secara bebas pada zona A.

- Zona B

Sisi lengkung lingkaran yang pendek diorientasikan menuju sisi Barat yang merupakan respon terhadap *view* bagi pedestrian ketika mengunjungi Borobudur *Creative Hub*. Orientasi pada zona B dirancang untuk tidak memblokir *view* pedestrian terhadap pemandangan pada sisi Selatan yaitu berupa Bukit Menoreh.

- Zona C

Sisi lengkung lingkaran yang pendek diorientasikan menuju sisi Timur dikarenakan arah jalur pedestrian pada zona B. Selain itu, orientasi zona C juga merupakan respon terhadap kajian preseden yaitu berupa Bogor *Creative Hub*, dimana sebagai area kreatif yang terbuka bagi masyarakat lokal. Bentuk lingkaran mendukung sifat ruang yang terbuka dan dan transparan, sehingga orang tidak merasa canggung.

- Zona D

Sisi lengkung lingkaran yang pendek diorientasikan menuju sisi Timur Laut guna dapat menjangkau aktivitas yang terjadi pada creative hub. Hal ini menyesuaikan dari fungsi zona D yaitu merupakan area pengelola.

- Zona E

Sisi lengkung lingkaran yang pendek diorientasikan menuju sisi Utara, merupakan respon terhadap keberadaan amphitheater. Zona E berperan sebagai *background* dari panggung yang didukung dengan keberadaan pemandangan perbukitan sekitar.

Kesimpulan Evaluasi Rancangan

Memperjelas Konsep Bentuk, Sirkulasi, dan Kenaikan Elevasi

Berkaitan dengan sirkulasi, dosen penguji memberikan catatan berkaitan dengan memperjelas konsep sirkulasi kendaraan dan antar zona. Berikut respon terhadap catatan tersebut ialah :

- Kendaraan

Pada kendaraan terdapat 2 jalur dimana pada garis berwarna biru merupakan alur bagi kendaraan yang langsung menuju parkir. Pada alur sirkulasi berwarna merah merupakan alur kendaraan untuk menuju *drop off*.

Pedestrian

- Wisatawan

Alur sirkulasi diwakili dengan warna oranye, dengan pergerakan wisatawan dimulai dari zona A yaitu area masuk *creative hub* berupa lobby, dimana pembayaran tiket dan galeri Ekraf berada. Selanjutnya pergerakan menuju zona B yang berisikan ruang jual karya dan cafe, pada area ini wisatawan melakukan perjalanan berupa menjajakan uang mereka untuk membeli produk Ekraf. Zona terakhir dalam pergerakan wisatawan pada rancangan ini ialah menuju zona E berupa amphitheater guna melihat pertunjukkan yang ditampilkan. Selain itu pada *Creative Hub* Borobudur, diadakan tiap bulannya agenda workshop yang diadakan pada taman Ekraf. Sehingga akses menuju taman tersebut dilalui pada sirkulasi menuju amphitheater.

- Pelaku Ekraf

Alur sirkulasi diwakili oleh warna hijau, dengan pergerakan pelaku Ekraf dimulai dari Zona A, dimana pelaku mendaftarkan diri untuk penyewaan ruang pada lobby. Berikutnya menuju Zona C, dimana pelaku Ekraf dapat melakukan kerja untuk mengolah maupun mengembangkan produk. Alur pergerakan terakhir diperuntukkan kepada pelaku Ekraf seni pertunjukkan dan musik untuk mempertunjukkan karya mereka. Selain itu juga terdapat alur pergerakan tambahan yang hadir setiap bulan menuju taman Ekraf.

- Pengelola

Alur sirkulasi diwakili warna ungu, dengan pergerakan dari zona A menuju zona D yang merupakan ruang kerja bagi pengelola berlangsung.



Gambar 5.7 Respon Evaluasi Konsep Sirkulasi
Sumber : Penulis (2023)

Kesimpulan Evaluasi Rancangan

Memperjelas Konsep Bentuk, Sirkulasi, dan Kenaikan Elevasi

Berkaitan dengan kenaikan elevasi, dosen penguji memberi catatan untuk memperjelas berkaitan dengan kenaikan elevasi yang ada pada rancangan. Adanya perbedaan elevasi pada rancangan merupakan respon terhadap *creative placemaking* yaitu berupa parameter *quality places* pengalaman lokal dengan kriteria bentuk. Bentuk yang diacu sendiri merupakan bentuk dari Candi Borobudur yaitu berupa berundak. Adanya perbedaan elevasi tiap teras pada Candi Borobudur, memberikan pengalaman ruang bagi pengunjung dari dasar hingga puncak candi melalui keberadaan tangga didalamnya. Pengalaman ruang ini tentunya tidak mudah ditemukan di tempat wisata lain, sehingga pengalaman ruang berupa menaikkan elevasi tiap massa dijadikan implementasi pada rancangan terhadap parameter *quality places*.



Gambar 5.8 Pengalaman Ruang Candi Borobudur
Sumber: Ferganata Indra Riatmoko, 2023 (Atas) Corcomm
TWC, 2023 (Bawah)

Pada rancangan Borobudur *Creative Hub*, kenaikan elevasi berada pada tiap massa dimana semakin ke Selatan massa memiliki elevasi yang semakin tinggi. Pada zona A memiliki ketinggian 0,8 meter dari tanah, zona B 1,4 meter, zona C 1,6, dan zona D 1,8 meter. Ketinggian dari elevasi tiap massa juga mempertimbangkan berkaitan dengan *physical form* berupa tidak bermassa besar. Pada lahan tidak diberlakukan secara penuh *cut and fill*, hanya pada bagian berelevasi. Selain itu, tanah yang dipergunakan untuk *cut and fill* ialah tanah yang diurug pada bagian amphitheater.



Gambar 5.9 Kenaikan Elevasi Pada Zona B
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 5.10 Kenaikan Elevasi Pada Zona C
Sumber: Penulis, 2023

Kesimpulan Evaluasi Rancangan

Batas Ketetangaan



Pada rancangan Borobudur *Creative Hub* terdapat catatan dari dosen penguji berkaitan dengan batas ketetangaan pada sisi timur, dimana berhimpitan dengan batas site. Pada rancangan sendiri jarak rancangan pada zona B terhadap batas site pada sisi timur ialah 1,25 meter. Mempertimbangkan ketetangaan seperti jatuhnya air dari atap, privasi, dan keamanan, maka sebaiknya pada zona B digeser menuju sisi barat sejauh 4 meter dari batas site.

Gambar 5.11 Batas ketetangaan
Sumber : Penulis (2023)