

Kajian dan Analisis Tapak dan Permasalahan Desain

Konteks Sekitar

Kondisi Topografi

Site merupakan lahan hijau berupa area persawahan dan perkebunan. Kondisi pada site tidak memiliki ketinggian elevasi didalamnya sehingga lahan permukaan site mempunyai topografi datar. Keadaan site yang datar memudahkan dalam perancangan dikarenakan mengurangi pengurugan tanah yang berdampak terhadap lingkungan.



Gambar 2.12 Kondisi Topografi Site

Sumber : Google Maps disunting oleh penulis, 2022



Gambar 2.13 Area Terbangun dan Area Hijau Sekitar Site

Sumber : Google Earth disunting oleh penulis, 2023

Area Hijau dan Terbangun

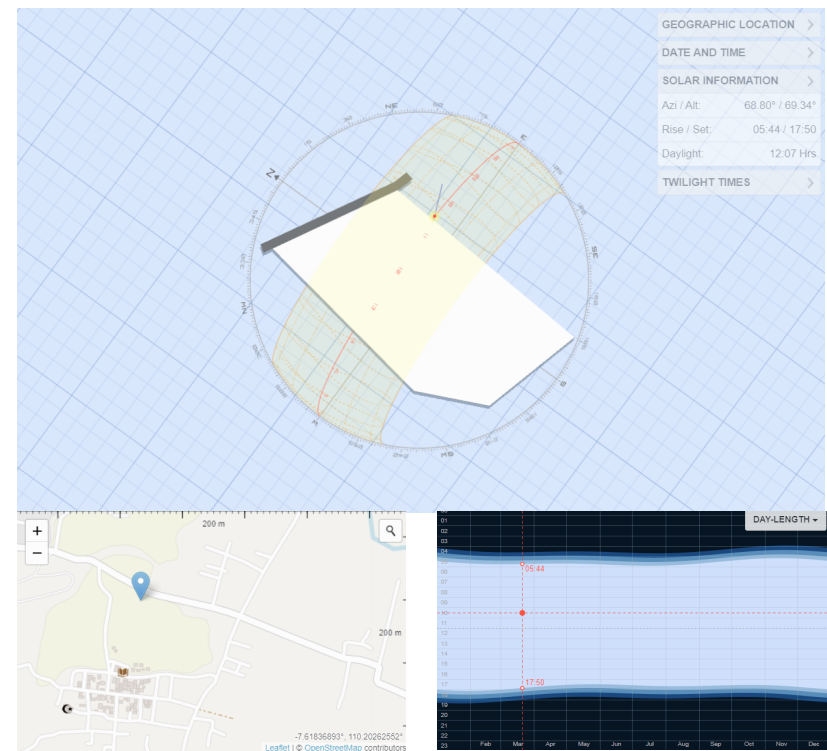
Area terbangun pada sekitar site didominasi oleh bangunan permanen berupa rumah milik warga setempat. Selain itu area terbangun dengan lahan besar yaitu berupa Kompleks Candi Borobudur. Pada area hijau sendiri didominasi oleh lahan persawahan dan perkebunan milik warga setempat.

Kajian dan Analisis Tapak dan Permasalahan Desain

Iklm Setempat

Matahari

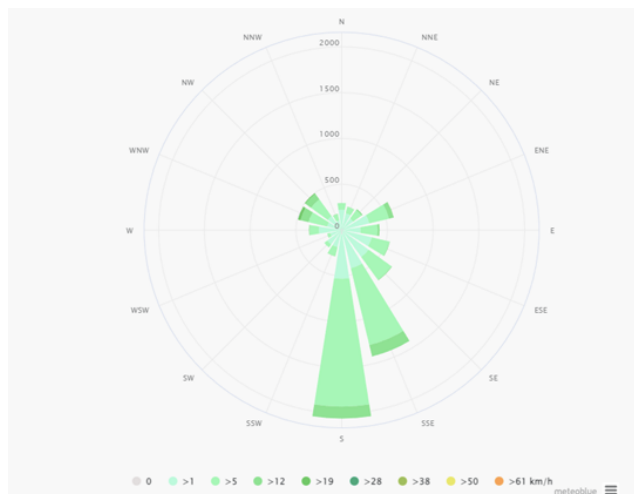
Lokasi site berada pada area tropis, dimana memiliki dua musim yaitu hujan dan kemarau. Oleh karena itu dalam merancang perlu mempertimbangkan bentuk atap miring guna merespon iklim tropis. Lingkungan sekitar site yang minim kedekatan ketetanggan, menjadikan rancangan mampu mengoptimalkan sinar matahari sebagai upaya pengoptimalan pencahayaan alami dalam ruang. Pada sisi timur dan barat dapat dioptimalkan dalam memasukkan cahaya matahari ke dalam bangunan sebagai upaya pengoptimalan pencahayaan alami melalui bukaan.



Gambar 2.14 Pergerakan Matahari pada Site

Sumber : andrewmarsh.com, 2023

Arah Angin

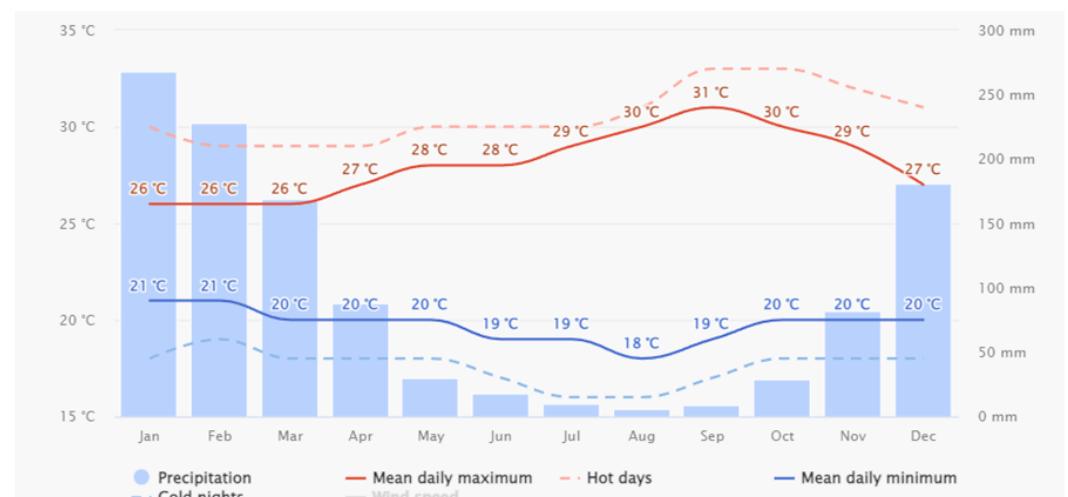


Gambar 2.15 Arah Angin pada Site

Sumber : meteoblue.com, 2023

Arah angin didominasi dari sisi Selatan dan Tenggara, dimana keberadaan arah angin tersebut dapat digunakan sebagai pengoptimalan penghawaan alami dalam ruang dan mengoptimalkan desain terbuka. Oleh karena itu pada rancangan perlu meminimalisir blokade massa yang mampu mematikan sirkulasi udara dalam tapak

Suhu



Gambar 2.16 Suhu pada Site

Sumber : meteoblue.com, 2023

Suhu maksimum rata-rata pada kawasan ini sebesar 28 derajat celcius dan suhu terendah rata-rata 20 celcius. Suhu rata-rata yang tidak terlalu panas menjadi potensi dalam merancang, tentang bagaimana memasukkan udara dengan baik guna mendukung kenyamanan pengguna dalam melakukan proses kreatif. Oleh karena itu potensi dalam memasukkan udara menjadi peluang besar dalam mendesain bukaan.

Kajian dan Analisis Tapak dan Permasalahan Desain

Regulasi

Pada kawasan SP2 belum terdapat regulasi berkaitan dengan pembangunan yang ditetapkan dari Perpres No. 58 tahun 2014 Rencana Tata Ruang Kawasan Borobudur dan Sekitarnya seperti pada SP1. Informasi mengenai RTRW Kabupaten Magelang yang terbaru tidak terdapat besaran regulasi pembangunan, oleh karena itu peraturan mengacu pada Peraturan Daerah Kabupaten Magelang nomor 5 tahun 1998 tentang Rencana Umum Tata Ruang Kota dengan Kedalaman Rencana Detail Tata Ruang Kota Ibukota Kecamatan Borobudur Tahun 1998 Sampai Dengan 2003. Terkait dengan GSB dan RTH mengacu pada Perpres No. 58 tahun 2014 yang disesuaikan dengan KDB site.

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

Perhitungan

Luas Lahan : 10,000 Meter Persegi

Lebar Jalan : 5 Meter

KDB: 50% x 10,000 M²

: 5,000 (Luas lahan yang dapat dibangun)

KLB : 2 x 5,000

: 10,000 / 5,000

: 2 Lantai

RTH : 50% x 10,000

: 5,000 (Luas lahan hijau)

Tampilan Bangunan
1) desain berkarakter tradisional dengan material utama bersifat alami dan lokal
2) tidak bermassa besar
3) tidak memiliki <i>basement</i>
4) tidak terlihat dari puncak Candi Borobudur
5) ditutupi oleh ketinggian dan kerapatan vegetasi
6) tidak terlihat kontras dengan lingkungan sekitarnya

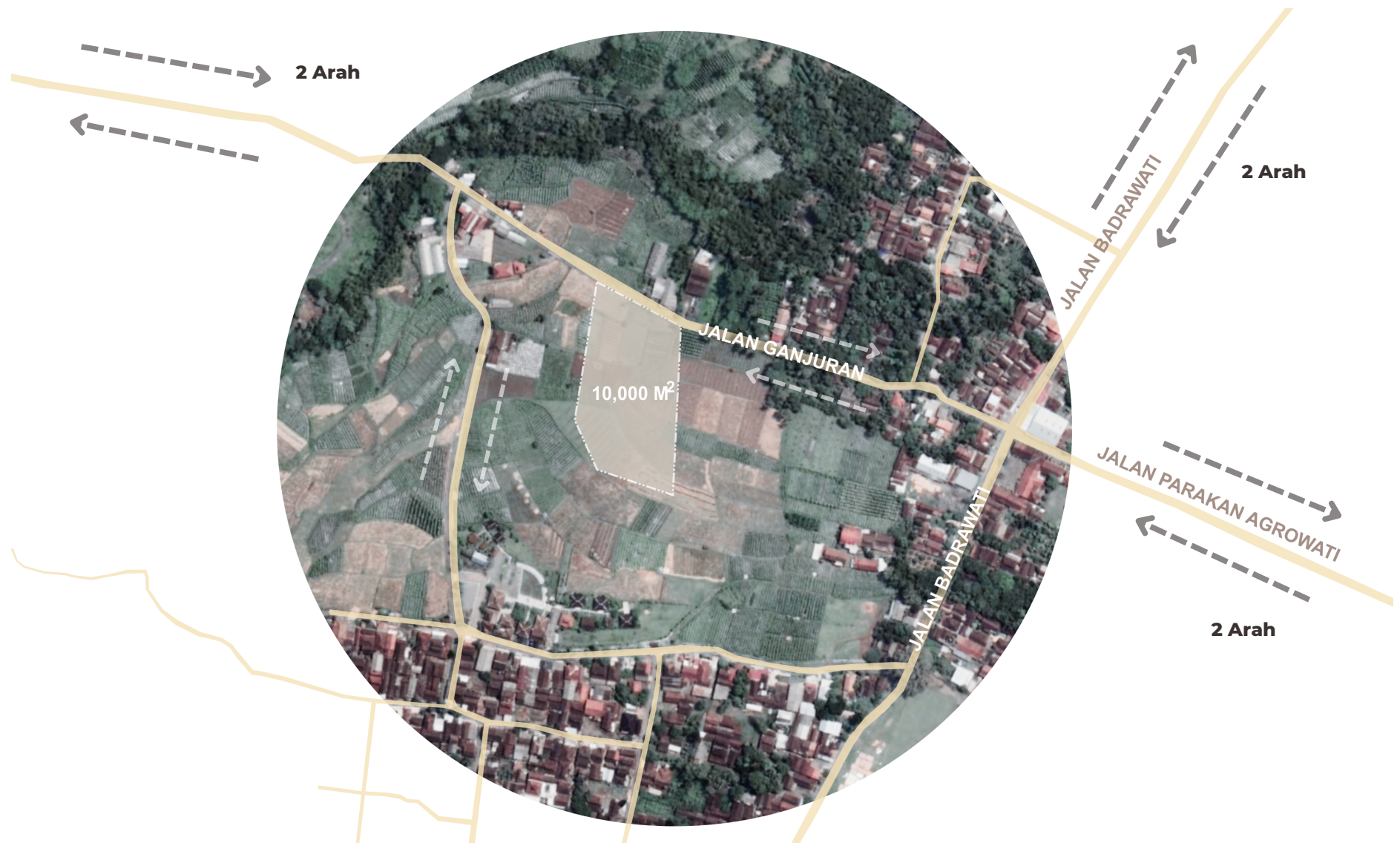
Gambar 2.17 Tampilan Bangunan pada Kawasan Borobudur
 Sumber : Perpres No. 58 tahun 2014

Sebagai kawasan strategis nasional, terdapat syarat khusus dalam pembangunan di Kawasan Borobudur, mengacu pada Perpres No. 58 tahun 2014 Rencana Tata Ruang Kawasan Borobudur dan Sekitarnya berikut prasyarat bangunan yang akan dirancang.

Berdasarkan peraturan tersebut pada rancangan dapat mengacu pada konteks sekitar yang mana masih mempertahankan karakter tradisional yaitu berupa rumah jawa dan Candi Borobudur. Berkaitan dengan massa besara, ditinjau dari lingkungan sekitar didominasi oleh bangunan dua lantai, sehingga dalam rancangan ini sebagai batasan tidak bermassa besar ialah tidak elbih dari dua lantai. Hal tersebut tentunya juga meninjau berkaitan dengan ketidak terlihatan dari puncak Borobudur. Terlihat kontras dengan lingkungan sekitarnya, pad arancangan akan menggunakan bentuk yang organik dimana lingkungan sekitar memiliki bentuk kaku dari persegi yang mana merupakan bentuk dasar dari rumah jawa.

Kajian dan Analisis Tapak dan Permasalahan Desain

Sirkulasi



Gambar 2. 18 Sirkulasi

Sumber : Google Earth disunting oleh penulis, 2023

Lebar jalan sebagai akses masuk menuju site yaitu Jalan Ganjuran, yaitu sebesar 5 meter. Jalan ini mencakupi dua sirkulasi dari arah Desa Tanjungsari, Jalan Badrawati, dan Jalan Parakan Agrowati. Kondisi jalan didominasi oleh pengendara motor dengan tingkat kemacetan yang rendah. Dikarenakan hanya terdapat satu akses menuju site, maka perlu adanya upaya dalam meminilaisir kemacetan pada titik rancangan *creative hub*.

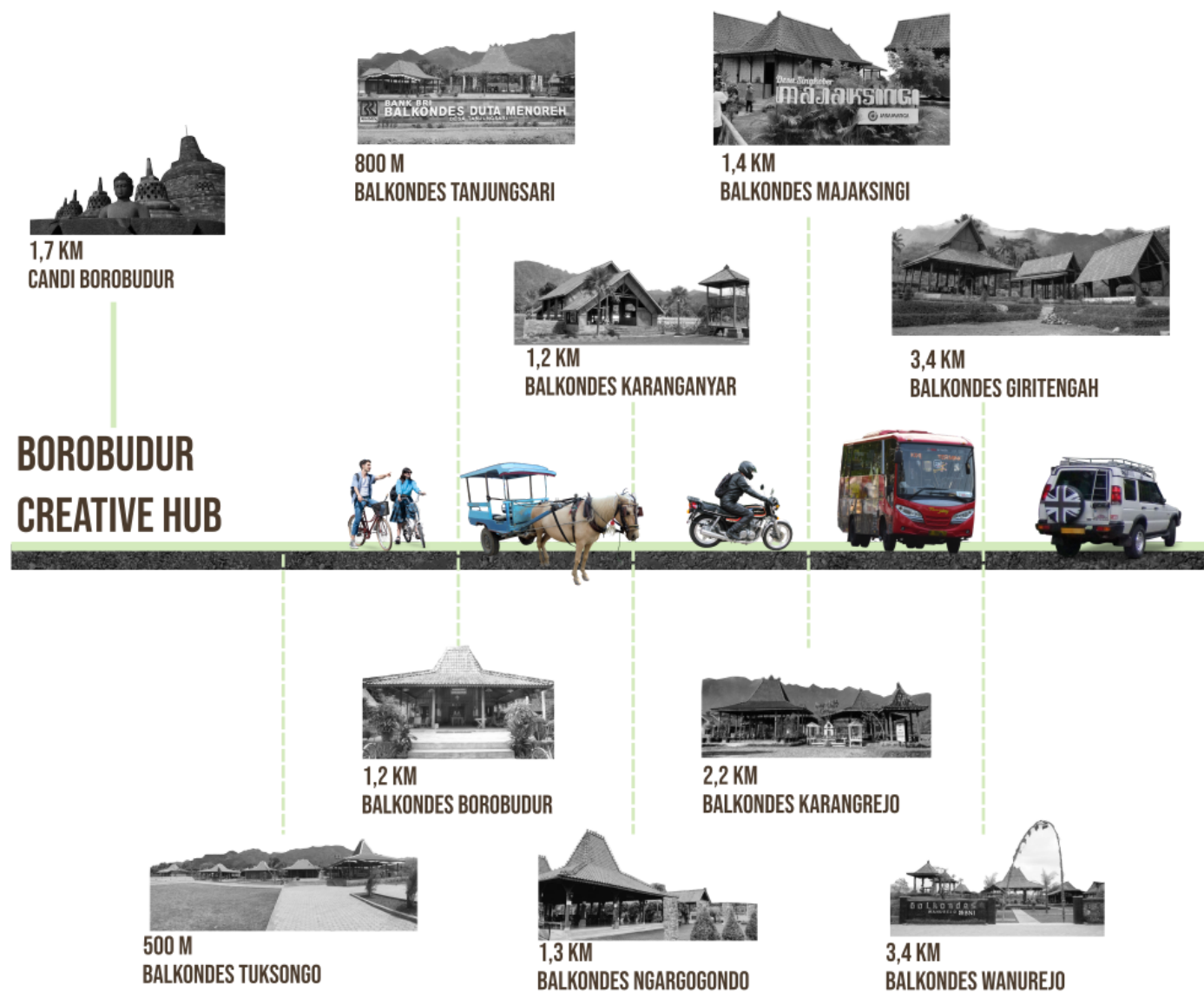


Gambar 2. 19 Jalan Utama

Sumber : Pribadi , 2023

Sirkulasi dan Lalu Lintas

Transportasi



Gambar 2. 20 Jarak Antar Titik Pusat Wisata di Borobudur

Sumber : Penulis , 2023

Pada Kawasan Borobudur, transportasi lokal yang dikelola oleh masyarakat ialah andong dan sepeda. Berkaitan dengan kemudahan intergrasi di Kawasan Borobudur, bus Transjateng menjadi transportasi yang direncanakan untuk menghubungkan titik-titik wisata yang ada di Kawasan Borobudur. Adanya bus tersebut, juga meminimalisir kemacetan yang disebabkan oleh bus wisata yang berkunjung dalam jumlah banyak. Oleh karena itu pada rancangan tidak menyediakan lahan parkir untuk bus guna mendukung program tersebut dan meminimalisir kemacetan di area sekitar.

Kajian dan Analisis Tipologi Bangunan dan Permasalahan Desain

Creative Hub

Creative Hub merupakan ruang kolaboratif inovatif yang terbentuk dari keberagaman bakat dan keterampilan. Ruang dihadirkan untuk pengguna sebagai ruang kerja, partisipasi, dan konsumsi yang terwadahi dalam satu kesatuan. Keberadaan *creative hub* ini yang memiliki banyak jaringan, mampu mendukung industri kreatif lokal maupun regional untuk menghasilkan lapangan pekerjaan, pendidikan, dan peluang lainnya. Kesuksesan *creative hub* ditinjau dari pemahaman keunikan dari hub tersebut dan komunitas kreatif lokal yang terlibat. Bagaimana ruang mampu memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk mengembangkan potensi mereka yang didukung dengan alat dan layanan spesialis Pratt, A.C. et al (2016).

Keberadaan *creative hub* ialah menjadikan ruang tersebut sebagai simpul bagi pelaku ekonomi kreatif yang tinggal di area tersebut. Adanya wadah tersebut bertujuan mewadahi masyarakat lokal yang bergerak dalam ekonomi kreatif untuk menuangkan ide kreatif yang mereka miliki dan dapat menghasilkan produk dengan nilai ekonomis didalamnya (Kemenparekraf, 2021). Selain itu, hadirnya *creative hub* berperan sebagai *one stop services* (Kemenparekraf, 2022).



Gambar 2. 21 Aktivitas Menjahit di Creative Hub Jakarta
Sumber : Instagram @jakartacreativehub , 2022



Gambar 2. 22 Aktivitas Kreatif di Creative Hub Jakarta
Sumber : Instagram @jakartacreativehub, 2019

Tujuan *creative hub* menurut Matheson. et al (2015) ialah:

- Menyediakan fasilitas untuk mendorong gagasan, proyek, organisasi, dan bisnis yang dilakukan. Baik berupa pelatihan keterampilan, pengembangan, dan peluang global.
- Mewadahi kolaborasi komunitas
- Mewadahi komunikasi yang lebih luas dan aktif
- Mewadahi bakat untuk berinovasi

Kajian dan Analisis Tipologi Bangunan dan Permasalahan Desain

Creative Hub

Berdasarkan Thoring et al (2018) terdapat 5 tipologi ruang ruang kreatif, yaitu berupa:

1. *Personal space*

Merupakan ruang yang difokuskan untuk mengasah pemikiran, membaca, dan menulis, dimana membutuhkan ruang yang minim terhadap interaksi sosial guna menghasilkan suasa ruang yang tenang Thoring et al (2018) . Pada perancangan *creative hub* ini personal space diwujudkan dalam bentuk perpustakaan, dimana ruang tersebut menghadirkan suasana yang tenang dan rileks untuk berfikir dan berperan sebagai ruang yang mampu menambah wawasan melalui koleksi bacaan yang disediakan.

2. *Collaboration space*

Hadirinya ruang ini harus mampu mendorong pengguna untuk berkomunikasi guna mencapai kolaborasi yang diinginkan. Keberadaan ruang ini didukung penataan ruang seperti perletakkan *furniture* yang memudahkan kolaborasi antar pihak Thoring et al (2018). Pada perancangan *creative hub* ini *collaboration space* diwujudkan dalam bentuk *coworking* dan ruang serbaguna. Pada ruangan ini nantinya tiap sub sektor ekonomi kreatif mampu mendorong menghasilkan inovasi baru sebagai wujud ekonomi kreatif didalamnya.

3. *Presentation space*

Pada ruang ini harus mampu menghadirkan feedback terhadap karya yang dipamerkan. Keberadaan ruang ini, memaksimalkan bagaimana karya tersebut diekspresikan secara penuh dan tersampaikan secara penuh kepada penonton Thoring et al (2018). Pada perancangan *creative hub* ini *presentation space* diwujudkan dalam bentuk ruang pertunjukkan berupa amphitheater dan galeri. Pada ruang kedua ruang tersebut, aspek penting yang menjadi pertimbangan dalam ruang tersebut ialah berupa sudut pandang yang baik bagi penonton sehingga karya yang dihasilkan dapat disampaikan secara optimal.

SPACE TYPE



1. PERSONAL SPACE
allows for concentrated 'heads-down' work (thinking, reading, writing), deep work, and reflection; requires reduced stimulation to avoid distraction.



2. COLLABORATION SPACE
is used for group work, workshops, face-to-face discussions, client meetings, or student-teacher consultations.



3. PRESENTATION SPACE
is used to share, present, and consume knowledge, ideas, and work results in a one-directional way (presentations or exhibitions)



4. MAKING SPACE
is used for model making and building; allows experimentation, play, noise, and dirt.



5. INTERMISSION SPACE
connects other space types; is used for breaks, recreation, and transfers; includes hallways, stairs, cafeterias, and outdoor areas.

Gambar 2. 23 Tipologi Ruang Kreatif
Sumber : Thoring et all. , 2018

Kajian dan Analisis Tipologi Bangunan dan Permasalahan Desain

Creative Hub

4. Making space

Ruang ini hadir sebagai wadah untuk berproses dalam mengekspresikan eksplorasi yang telah dirancang. Thoring et al (2018). Pada perancangan *creative hub* ini making space diwujudkan dalam bentuk ruang kreatif berupa studio. Ruang ini berperan sebagai proses penghasilan suatu karya, dimana pengguna melakukan eksplorasi secara fisik terhadap karya yang akan dibuat. Kebisingan menjadi faktor penting dalam perancangan ruang ini guna menunjang proses eksplorasi.

5. Intermession space

Ruang ini hadir sebagai ruang transisi yang berperan sebagai ruang istirahat, rekreasi, dan transfer Thoring et al (2018). Pada perancangan *creative hub intermession space* dihadirkan dalam bentuk ruang luar berupa selasar dan taman yang berperan sebagai transisi antar ruang satu menuju ruang lainnya. Sedangkan pada ruang dalam berupa cafe. Ruang ini akan dirancang untuk fase penghilangan penat sejenak untuk melanjutkan aktivitas berikutnya.

Table 1. Requirements matrix of space types related to spatial qualities

	Knowledge Processor	Indicator of Culture	Process Enabler	Social Dimension	Source of Stimulation
Personal Space <i>should/might:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - protect knowledge - provide access to explicit knowledge - provide repository 	<ul style="list-style-type: none"> - indicate privacy - provide separation from others - express individuality 	<ul style="list-style-type: none"> - provide secluded booths - provide appropriate equipment 	<ul style="list-style-type: none"> - reduce social interactions 	<ul style="list-style-type: none"> - be protected from external stimulation - provide individually adjustable stimulation
Collaboration Space <i>should/might:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - provide access to knowledge - display explicit knowledge - enable tacit knowledge exchange 	<ul style="list-style-type: none"> - indicate rules for usage and behaviour - be accessible - be playful - facilitate common rituals 	<ul style="list-style-type: none"> - facilitate teamwork - provide collaboration furniture - include flexible and moveable furniture 	<ul style="list-style-type: none"> - invite and enable social interaction - provide meeting areas 	<ul style="list-style-type: none"> - provide visual and acoustic stimulation - allow higher noise level - limit noise level to acceptable degree
Making Space <i>should/might:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - provide instructions for usage - display artefact knowledge 	<ul style="list-style-type: none"> - invite experimentation - invite trial-and-error - allow noise and dirt 	<ul style="list-style-type: none"> - provide materials - provide making infrastructure 	<ul style="list-style-type: none"> - facilitate task-related social interactions 	<ul style="list-style-type: none"> - allow higher noise/dirt level - limit noise/dirt to acceptable degree
Presentation Space <i>should/might:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - facilitate knowledge transfer - display artefact knowledge 	<ul style="list-style-type: none"> - upvalue/highlight presenter or work - enable/encourage feedback 	<ul style="list-style-type: none"> - provide infrastructure for presenting - provide a platform to display/present work 	<ul style="list-style-type: none"> - invite feedback/discussions 	<ul style="list-style-type: none"> - reduce external distraction - presentation should become main stimulation
Intermission Space <i>should/might:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - facilitate knowledge transfer - display knowledge of general interest - provide access to field/user research 	<ul style="list-style-type: none"> - be inviting, cosy, welcoming, or representative - facilitate common rituals 	<ul style="list-style-type: none"> - provide outdoor access - provide recreation area - provide access to suppliers - be in proximity to other spaces 	<ul style="list-style-type: none"> - facilitate coincidental meetings - enable collective breaks 	<ul style="list-style-type: none"> - provide fresh air and/or food - provide reduced stimulation - provide natural stimulation

Gambar 2. 24 Persyaratan Tipologi Ruang Kreatif Menurut Thoring et all

Sumber : Thoring et all. , 2018

Kajian dan Analisis Tipologi Bangunan dan Permasalahan Desain

Creative Hub

Berdasarkan teori tipologi ruang kreatif menurut Thoring et all (2018), disusun tabel terkait dengan parameter keberhasilan desain sebagai ruang kreatif berikut :

Parameter	Indikator
<i>Personal space</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kondisi ruang yang mendukung konsentrasi • Memfasilitasi akses pengetahuan • Mendukung kegiatan secara pesonal dan meminimalisir interaksi sosial
<i>Collaboration space</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Memfasilitasi akses pengetahuan • Mendukung interaksi sosial dan kerja tim • Funitur yang mampu mendukung kolaborasi yang fleksibel dan mudah dipindahkan
<i>Presentation space</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapatnya wadah untuk menampilkan karya • Menjadikan presentasi sebagai fokus utama • Mengundang tanggapan dari penonton
<i>Making space</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mendukung aktivitas bereksperimen • Mendukung interaksi sosial berkaitan dengan proses kreatif
<i>Intermession space</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang yang memberikan kesan keterbukaan, nyaman, dan ramah • Mendukung kemudahan dan keterhubungan akses antar ruang

Tabel 2.1 Parameter dan Indikator *Creative Hub*

Sumber : Penulis, 2023

Selain ke lima tipologi ruang kreatif tersebut, guna mendukung produk yang telah dihasilkan untuk mencapai ekonomi kreatif maka didukung dengan keberadaan ruang komersil.

Ruang Jual Karya

Ruang ini hadir sebagai etalase dalam memamerkan produk yang dikemas dengan baik, guna menjual produk tersebut kepada pembeli. Pada ruangan ini,, ruang dirancang dengan kemudahan visual sehingga pembeli dapat dengan mudah mengenali produk dan membelinya.



Gambar 2. 25 Etalase Produk Kreatif pada Creative Hub Bandung

Sumber : Siti Masithoh, 2018

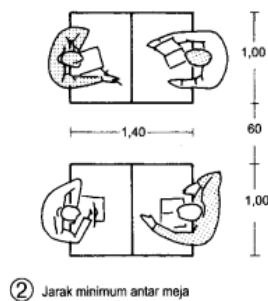
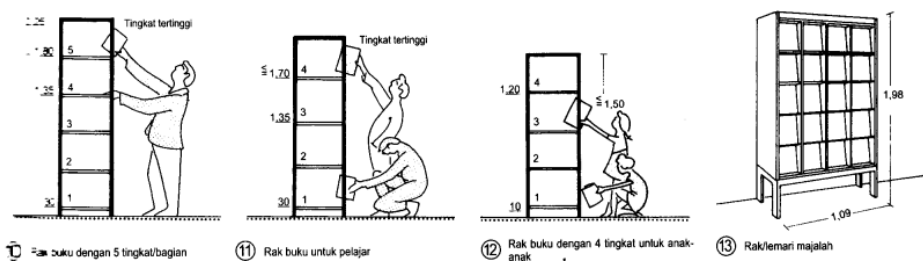
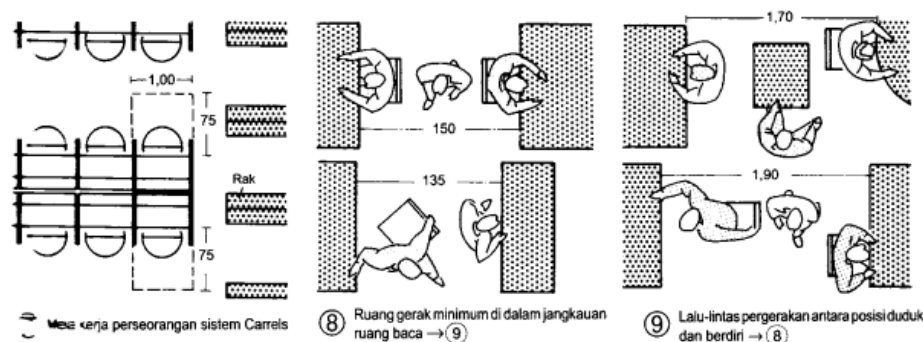
Kajian dan Analisis Tipologi Bangunan dan Permasalahan Desain

Creative Hub

Personal space

Perpustakaan

Persustakaan merupakan implementasi dari personal space pada rancangan creative hub ini. Ruang ini hadir sebagai area yang mendukung konsentrasi pengguna ruangnya, dimana pengguna melakukan brainstorming pada area ini. Kenyamanan pengguna dalam menggunakan ruangan ini ialah kenyamanan akustik, dimana letak ruangan berada pada area yang minim kebisingan. Akses pengetahuan yang dihadirkan dalam ruangan ini ialah berupa koleksi buku yang berkaitan dengan ekonomi kreatif. Pada pengaturan ruangan ini, hal yang perlu dipertimbangkan ialah dimensi berkaitan dengan furnitur meja, tempat duduk, dan rak buku.

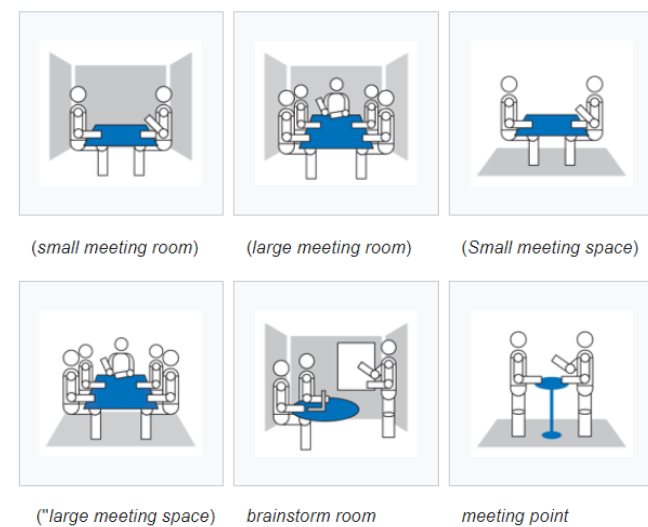


Gambar 2. 26 Dimensi pada Perpustakaan
Sumber : Data Arsitek, 2002

Collaboration space- co working dan ruang serbaguna

Co working

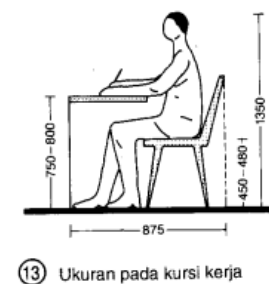
Co working merupakan representasi dari collaboration space, dimana interaksi sosial menjadi perihal yang penting untuk ditekankan dalam merancang ruang ini. Pada ruang ini sendiri akan dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan jumlah pengguna dari ruang tersebut.



Gambar 2. 27 Kategorisasi Ruang Pertemuan Berdasarkan Jumlah Pengguna
Sumber : [Juriaan van Meel et all, 2010](#)

Ruang Serbaguna

Pada rancangan ini ruang serbaguna berperan sebagai collaborative space dalam cakupan besar, dimana mempertimbangkan jumlah total dari pelaku ekonomi kreatif di 11 desa yang akan dinaungi pada rancangan ini.



Gambar 2. 28 Dimensi dengan Posisi Orang Duduk di Kursi dan Mencatat
Sumber : Data Arsitek 1, 1996