

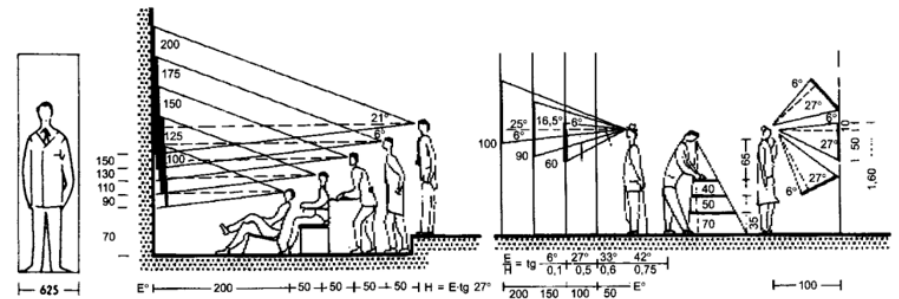
# Kajian dan Analisis Tipologi Bangunan dan Permasalahan Desain

## Creative Hub

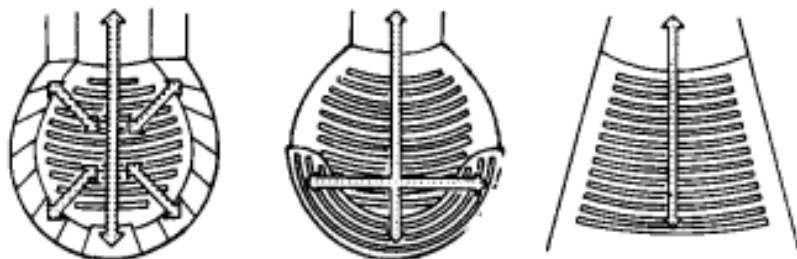
### Presentation space

#### Galeri

Galeri merupakan representasi dari presentation space pada rancangan *creative hub* ini. Galeri ini nantinya akan menampung karya dalam sektor seni rupa, seni kriya, seni musik dan pertunjukkan. Pada seni rupa dan seni kriya, akan memamerkan produk hasil masyarakat lokal borobudur, baik dalam bentuk 2 dimensi dan 3 dimensi. Pada galeri seni musik dan pertunjukkan, alat serta sarana pertunjukkan pada kegiatan tersebut menjadi produk yang akan dipamerkan. Pada galeri sendiri, kenyamanan pengguna dalam menggunakan ruang bergantung pada bagaimana pengguna mampu menangkap visual barang yang dipamerkan dengan baik dan tepat.

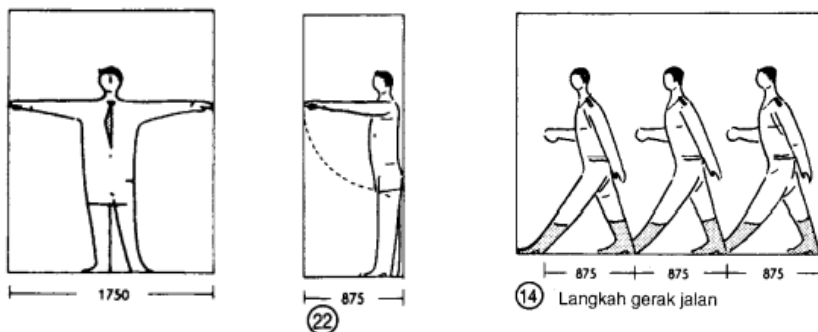


Gambar 2. 29 Posisi Sseorang dalam Memperhatikan Karya dan Jangkauan Pengelihatan Pada Galeri  
Sumber : Data Arsitek 1 dan 2, 1996 dan 2002



④ Hubungan kontak penonton terhadap panggung dan sebaliknya.

Gambar 2. 27 Kontak Penonton Terhadap Panggung  
Sumber : Data Arsitek 2, 2002



Gambar 2. 30 Dimensi Aktivitas yang Merepresentasikan Gerakan Tari  
Sumber : Data Arsitek 1, 1996

#### Amphitheater

Pada rancangan ini amphitheater berperan sebagai area menunjukkan pertunjukan pada sektor musik dan pertunjukkan. Pada ruang ini, kebebasan gerak dalam menampilkan pertunjukkan merupakan fokus penting yang ditekankan. Selain itu keberhasilan pada ruang ini juga ditinjau dari bagaimana penonton dapat menangkap dengan baik pertunjukkan yang ditampilkan, dimana penataan layout amphitheater perlu dirancang dengan baik agar semua penonton dapat menangkap secara jelas.

Pada rancangan ini nantinya akan menerapkan bentuk setengah lingkaran dimana bentuk tersebut mempunyai 1 titik timbal balik yang efisien sehingga semua pengunjung memiliki kesempatan dalam menikmati karya dengan baik dan nyaman.

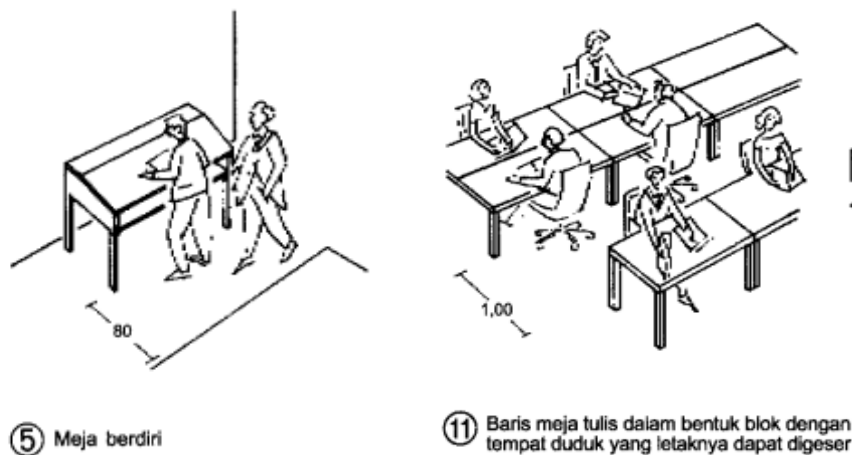
## Kajian dan Analisis Tipologi Bangunan dan Permasalahan Desain

### Creative Hub

#### Making space

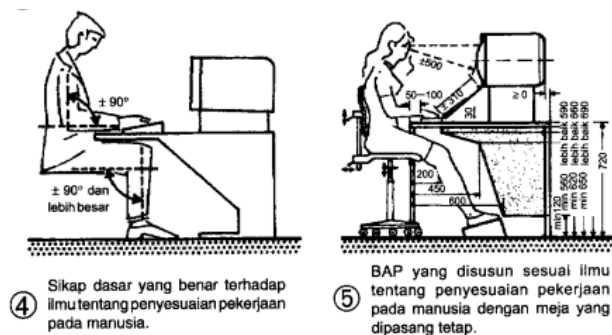
##### Studio

Pada ruangan ini memiliki aktivitas yang berkuat pada produksi sehingga membutuhkan media berupa meja untuk memudahkan proses pengerjaan produk. Selain itu pada ruangan ini juga terdapat aktivitas mengajar guna membimbing pelaku ekonomi kreatif untuk menghasilkan produk tersebut. Pada rancangan ini terdapat 3 studio yaitu berupa studio desain produk, dimana terdapat dua kondisi dimana menggunakan kursi dan berdiri. Studio editing, dimana melibatkan penggunaan komputer sebagai media pengerjaannya. Studio fotografi yang didalamnya melibatkan alat-alat fotografi guna menunjang keberlangsungan proses



Gambar 2.31 Dimensi Aktivitas Pada Studio Desain Produk

Sumber : Data Arsitek 2, 2002



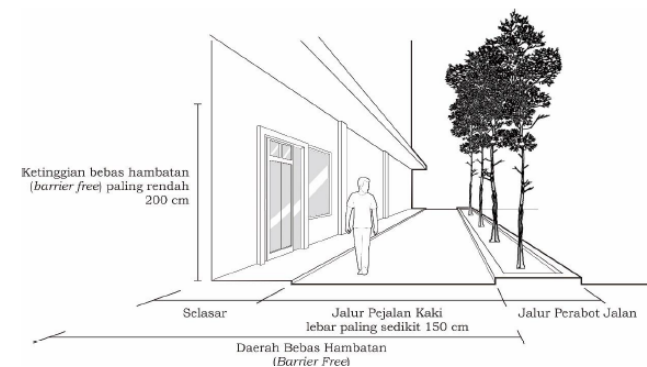
Gambar 2.32 Dimensi Aktivitas pada Studio Editing

Sumber : Data Arsitek 2, 2002

#### Intermession space

##### Selasar dan Taman

Dalam menghadirkan intermession space yang aman dan nyaman maka dimensi sirkulasi yang mengacu pada dimensi pejalan kaki standar yang dapat dilalui oleh semua pengguna, dimana termasuk difabel.



Gambar 2.33 Standar Selasar

Sumber : Peraturan Menteri PUPR Nomor 14/PRT/M/2017 Tentang Persyaratan Kemudahan Bangunan Gedung

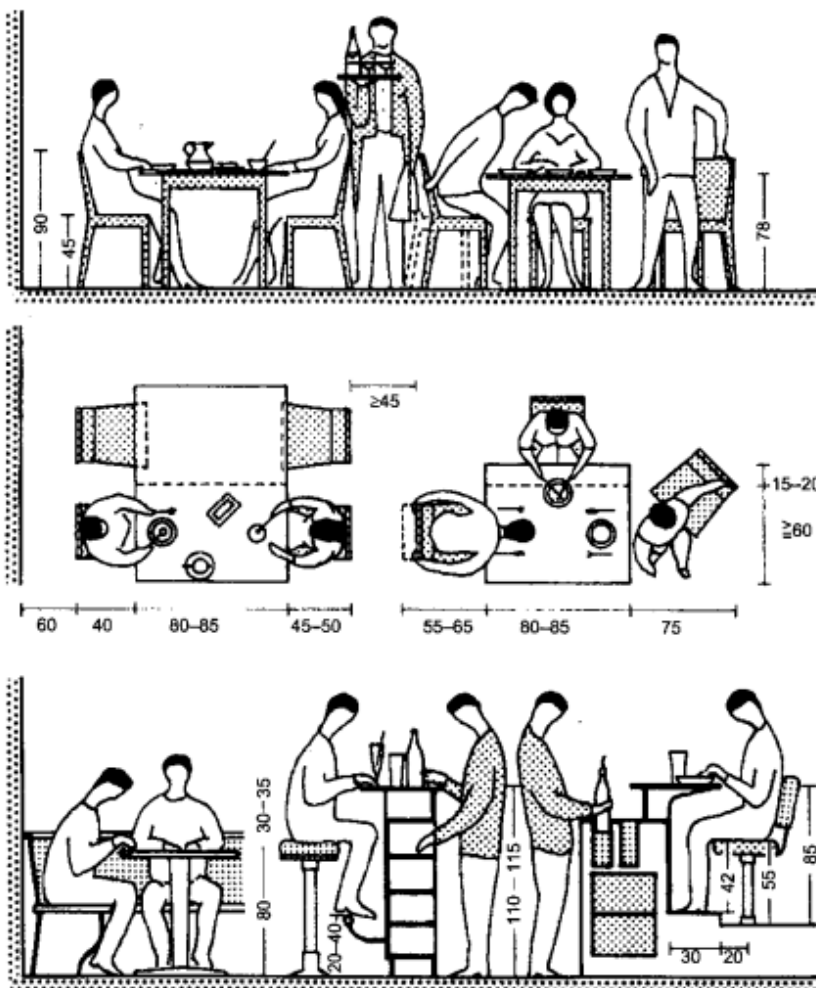
## Kajian dan Analisis Tipologi Bangunan dan Permasalahan Desain

### Creative Hub

#### Intermission space

##### Cafe

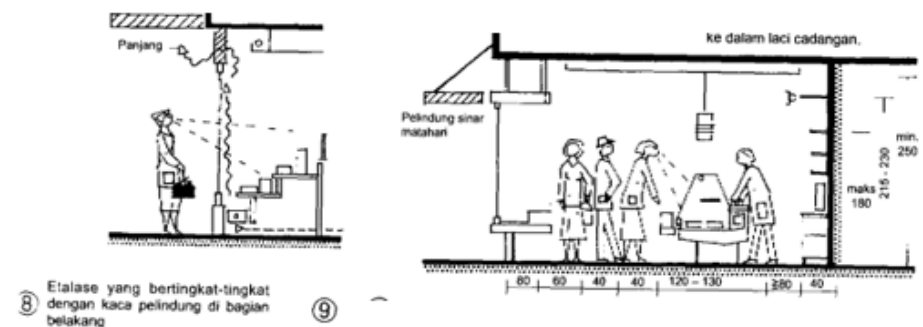
Keberadaan ruangan ini sebagai area pelepas penat bagi pelaku ekonomi kreatif untuk mengisi perut dan melepas dahaga. Selain itu keberadaan cafe ini juga diperuntukkan kepada wisatawan untuk mengenal makanan dan minuman lokal yang biasa dikonsumsi oleh masyarakat.



Gambar 2. 34 Dimensi Cafe  
Sumber : Data Arsitek 2, 2002

##### Ruang Jual Karya

Ruangan yang bersifat komersil ini memfokuskan dalam peletakkan produk ekonomi kreatif yang mudah untuk ditangkap mata sehingga memudahkan ketertarikan pengunjung untuk membeli produk tersebut.



Gambar 2. 35 Dimensi pada Tempat Berbelanja  
Sumber : Data Arsitek 2, 2002



Gambar 2. 36 Dimensi Orang Berbelanja  
Sumber : Data Arsitek 2, 2002

## Kajian dan Analisis Tipologi Bangunan dan Permasalahan Desain

### Perilaku Pengguna *Creative Hub*

#### Wisatawan

Sebagai sasaran utama pengguna, pemahaman mengenai perilaku wisatawan menjadi aspek penting dalam mendesain creative hub.

- Perilaku wisatawan berkaitan dengan waktu kunjungan



Gambar 2. 37 Perilaku Wisatawan Berkaitan dengan Waktu Kunjungan  
Sumber : Penulis, 2023

- Perilaku wisatawan berkaitan dengan jumlah rombongan



Gambar 2. 38 Perilaku Wisatawan Berkaitan dengan Jumlah Rombongan  
Sumber : Penulis, 2023

- Perilaku wisatawan terhadap spot *instagrammable*



Gambar 2. 39 Perilaku Wisatawan Terhadap Spot *instagrammable*  
Sumber : Penulis, 2023

Sebagai wisatawan pengelolaan waktu untuk berkunjung di tempat wisata merupakan hal yang perlu dipertimbangkan dengan matang, dimana wisatawan memiliki pola pikir untuk mendapatkan banyak pengalaman namun dalam waktu yang singkat. Oleh karena itu rancangan creative hub perlu mempertimbangkan aspek efisiensi waktu dalam penataan ruang yang mana akan berdampak terhadap waktu pengunjung dalam mengenal wisata Borobudur melalui rancangan

Perilaku wisatawan yang suka menghadiri tempat wisata dalam masa yang banyak, menjadikan rancangan harus mampu merespon keruangan pada area depan yang siap terhadap banyaknya pengunjung yang berkumpul pada titik tersebut. oleh karena itu pengaturan ruang pada area masuk, harus mempertimbangkan luasan ruang, kenyamanan gerak, dan kenyamanan fisik penggunaannya untuk berkumpul dalam skala banyak.

Salah satu alasan wisatawan berkunjung khususnya anak muda ialah mendatangi tempat yang *instagrammable*, dimana memiliki spot yang menarik, dimana tidak dapat ditemukan di tempat lain. Oleh karena itu spot ini dapat menjadi daya tarik rancangan, dimana rancangan harus mampu menanggapi bentang alam sekitar sebagai background rancangan dan merancang titik-titik yang mampu meningkatkan *branding* rancangan.

## Kajian dan Analisis Tipologi Bangunan dan Permasalahan Desain

### Perilaku Pengguna *Creative Hub*

#### Pelaku Ekraf Masyarakat Lokal Borobudur

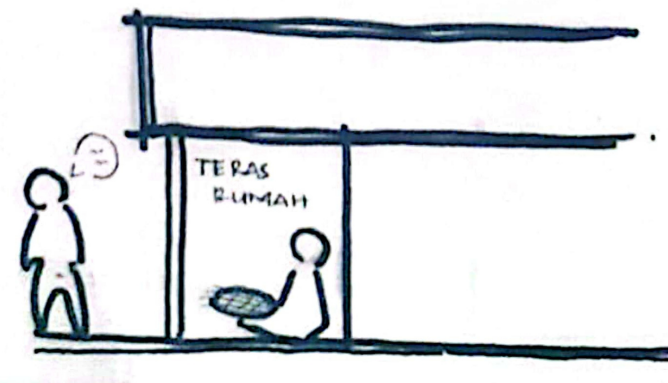
- Perilaku pelaku Ekraf dalam menggunakan ruang untuk bekerja

Berdasarkan pengamatan terhadap pelaku Ekraf di Kawasan Borobudur, pelaku melakukan kegiatan di perkarangan rumahnya, tepatnya di teras. Mereka memanfaatkan teras sebagai ruang produksi dimana tidak hanya sebatas melakukan pekerjaan mereka tetapi juga diiringi dengan bersosialisasi dengan tetangganya.

Pengalaman ruang yang terbuka namun tetap terlindungi dari kondisi cuaca menjadi salah satu aspek pertimbangan dan dapat menjadi pertimbangan desain untuk merencanakan ruang kerja bagi pelaku kreatif yang tidak masif secara utuh.

- Posisi duduk pelaku Ekraf dalam melakukan kegiatan kreatif

Berdasarkan pengamatan pelaku Ekraf dalam melakukan kegiatan memiliki perbedaan posisi duduk, dimana akan mempengaruhi pengalaman dalam menggunakan ruang, hal ini tentunya juga mempertimbangkan produk apa yang sedang dikerjakan, apakah memungkinkan untuk bersila, duduk menggunakan dingklik, maupun menggunakan kursi. Selain itu dalam berdiskusi, masyarakat juga melakukan posisi bersila maupun menggunakan kursi. Oleh karena itu hal ini menjadi pertimbangan dalam perancangan ruang, apakah menggunakan *furniture* kursi atau berupa ruang kosong yang diperkhususkan untuk bersila. Berkaitan dengan hal ini juga akan didukung oleh wawancara kepada pengguna berkaitan dengan ruang yang ada di Borobudur *Creative Hub*



Gambar 2. 40 Perilaku Pelaku Ekraf dalam Menggunakan Ruang untuk Bekerja  
Sumber : Penulis, 2023

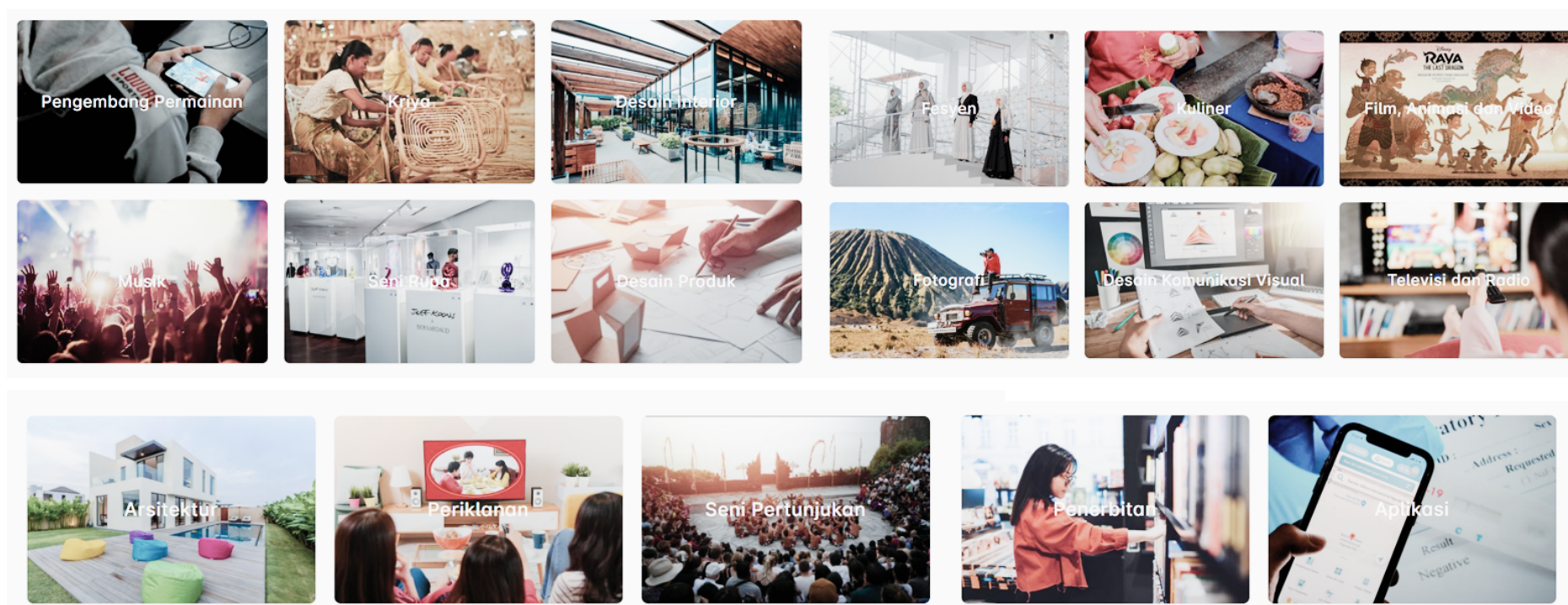


Gambar 2. 41 Posisi Duduk Pelaku Ekraf dalam Melakukan Kegiatan Kreatif  
Sumber : Penulis, 2023

## Kajian dan Analisis Ekonomi Kreatif Borobudur

### Ekonomi Kreatif Kecamatan Borobudur

Ekonomi kreatif menurut Kemenparekraf ialah penekanan terhadap daya pikir dan kreatifitas yang menghasilkan suatu barang dengan tambahan nilai didalamnya. Keberadaanya menjadi salah satu sektor yang mampu mendorong ekonomi sosial yang berkelanjutan, dimana memaksimalkan potensi masyarakat dan peluang ekonomi. Di Indonesia sendiri, keberadaan ekonomi kreatif menjadi katalisator untuk pertumbuhan ekonomi Indonesia di era perlambatan pertumbuhan ekonomi global. Di Indonesia sendiri terdapat 17 subsektor yang terkandung dalam ekonomi kreatif, yaitu pengembangan permainan, kriya, desain interior, musik, seni rupa, desain produk, *fashion*, kuliner, film, animasi, dan video, fotografi, desain komunikasi visual, TV dan radio, arsitektur, periklanan, seni pertunjukan, penerbitan, dan aplikasi.



Gambar 2. 42 Sub Sektor Ekonomi Kreatif Indonesia

Sumber : Kemenparekraf, 2023

## Kajian dan Analisis Ekonomi Kreatif Borobudur

### Ekonomi Kreatif Kecamatan Borobudur

#### Seni Rupa

Keindahan cagar budaya berupa Candi Borobudur serta bentang alam yang indah berupa pemandangan perbukitan, menjadikan inspirasi dalam melakukan ide kreatif yang dituangkan dalam sebuah gambar. Tidak hanya sebatas seniman memvisualisasikan karya tersebut dalam media, tetapi juga menjadikan kreatifitas tersebut sebagai sumber mata pencaharian mereka. Di Kawasan Borobudur sendiri terdapat komunitas seniman yang dikenal sebagai Komunitas Seniman Borobudur Indonesia (KSBI). Berdasarkan website magelangimages (2010), Komunitas ini hadir sebagai wadah mempersatukan para seniman di Kawasan Borobudur, yang mana mulanya belum kompak dan perkumpulan sebelum didiriknya KSBI ini hanya memiliki sifat temporer.



Gambar 2.44 Produk Ukiran Lukisan Bambu  
Sumber : gapuranews.com, 2017



Gambar 2.43 Seniman Seni Rupa 2 Dimensi Borobudur

Sumber : magelangimages.wordpress.com, 2010, Antara/R. Rekotomo, 2020

Wujud inovasi kreatif masyarakat Borobudur dapat terlihat dalam menggunakan material bambu sebagai media untuk melukis, yang mana biasanya media melukis menggunakan kertas atau kanvas. Para seniman mengukir gambar diatas permukaan kulit bambu, dimana ukiran tersebut menghasilkan nilai estetika didalamnya.



Gambar 2.45 Seniman Seni Rupa 3 Dimensi Borobudur  
Sumber : mycity.co.id

## Kajian dan Analisis Ekonomi Kreatif Borobudur

### Ekonomi Kreatif Kecamatan Borobudur



Gambar 2.46 Pengerajin Kriya Borobudur

Sumber : Zain Firmansyah, 2019, gpriority.co.id, 2022, Merdeka.com, 2022, finance.detik.com, 2015

### Seni Kriya

Berdasarkan data ITMP-BYP dan Website Balkondes Borobudur, pada sub sektor kriya di Kawasan Borobudur, kerajinan bambu dan gerabah menjadi salah satu kriya yang diunggulkan pada kawasan ini. Sub sektor tersebut bahkan menjadi identitas seperti pada Desa Karanganyar sebagai desa kerajinan gerabah. Tidak hanya gerabah, Borobudur sebagai tempat wisata memberikan peluang besar terhadap industri kreatif kriya berupa produksi souvenir. Selain itu terdapat industri kreatif berupa batik, dimana memiliki ciri khas berupa penggunaan relief Candi Borobudur sebagai motif batik tulis.

### Seni Pertunjukkan dan Musik

Terdapat beragam budaya kesenian yang terdapat pada kawasan ini, yaitu seperti jathilan, wayang, topeng ireng, kobra siswa dan lain-lain. Banyaknya orang yang mengunjungi Candi Borobudur, menjadikan kawasan Borobudur memiliki peluang besar dalam mendapatkan banyak atensi untuk mempertunjukkan budaya seperti tari dan music. Hal ini dapat terlihat terdapatnya beragam acara kesenian yang diadakan pada kawasan ini seperti Moroborobudur dan Borobudur Art Vaganza. Beragamnya potensi masyarakat dalam menari, bermain musik tentunya perlu didukung dengan ketersediaan wadah untuk mengembangkan bakat mereka.



Gambar 2.47 Seniman Pertunjukkan dan Musik  
Sumber : Hadianto, 2020



## Kajian dan Analisis Ekonomi Kreatif Borobudur

### Ekonomi Kreatif Kecamatan Borobudur

#### Kuliner

Terdapat bergaam kuliner pada Kawasan Borobudur yang tentunya tidak dapat ditemukan pada daerah lain. Oleh karena itu pada rancangan ini juga mewadahi bagi pelaku ekonomi kreatif yang berkecukupan dalam dunia kuliner untuk turut serta memperkenalkan kuliner melalui hadirnya cafe yang menjual makanan tradisional dari Kawasan Borobudur. Seperti contohnya ialah gethuk dan apem.



Gambar 2.48 Kuliner Khas Borobudur

Sumber : Agung, 2015 dan Jevi,2020

## Kajian dan Analisis Ekonomi Kreatif Borobudur

### Ekonomi Kreatif Kecamatan Borobudur



Gambar 2.49 Data Pelaku Ekraf dari 11 Desa yang Dinaungi  
 Sumber : Dari Berbagai Sumber Gambar di Sunting Penulis, 2023

Berdasarkan data Kecamatan Borobudur Tahun 2023 didapatkan bahwasanya total UMKM yang berada pada 11 desa yaitu Borobudur, Karangrejo, Karanganyar, Ngadiharjo, Ngargogondo, Tanjungsari, Majaksingi, Wanurejo, Giritengah, dan Candirejo, Tuksongo sebanyak 104 UMKM. Berdasarkan pemetaan sektor unggulan diketahui bahwasanya masyarakat local Borobudur memiliki minat yang besar terhadap seni kriya, seni pertunjukkan, seni musik, seni rupa, dan kuliner. Oleh karena itu pada rancangan Borobudur *Creative Hub* ini, mencoba mewadahi keempat sub sektor yang merupakan sector unggulan dari tiap desa di Borobudur. Selain itu dihadapkannya dalam rancangan berupa wadah pengembangan potensi pada sub sektor yang mendukung pariwisata yaitu berupa desain produk, fotografi, dan film, animasi, dan video. Pemilihan sub sektor tersebut dipicu oleh meningkatkan branding Kawasan Borobudur melalui media social, dimana sub sektor tersebut sangat krusial dalam proses kreatif guna menghadirkan atau menghasilkan karya yang akan dipublikasikan. Selain itu berkaitan dengan desain produk ialah mendukung masyarakat local untuk mengenalkan keunggulan karya mereka yang dikemas dengan baik dan menarik, sehingga memiliki nilai jual lebih kepada pembeli.