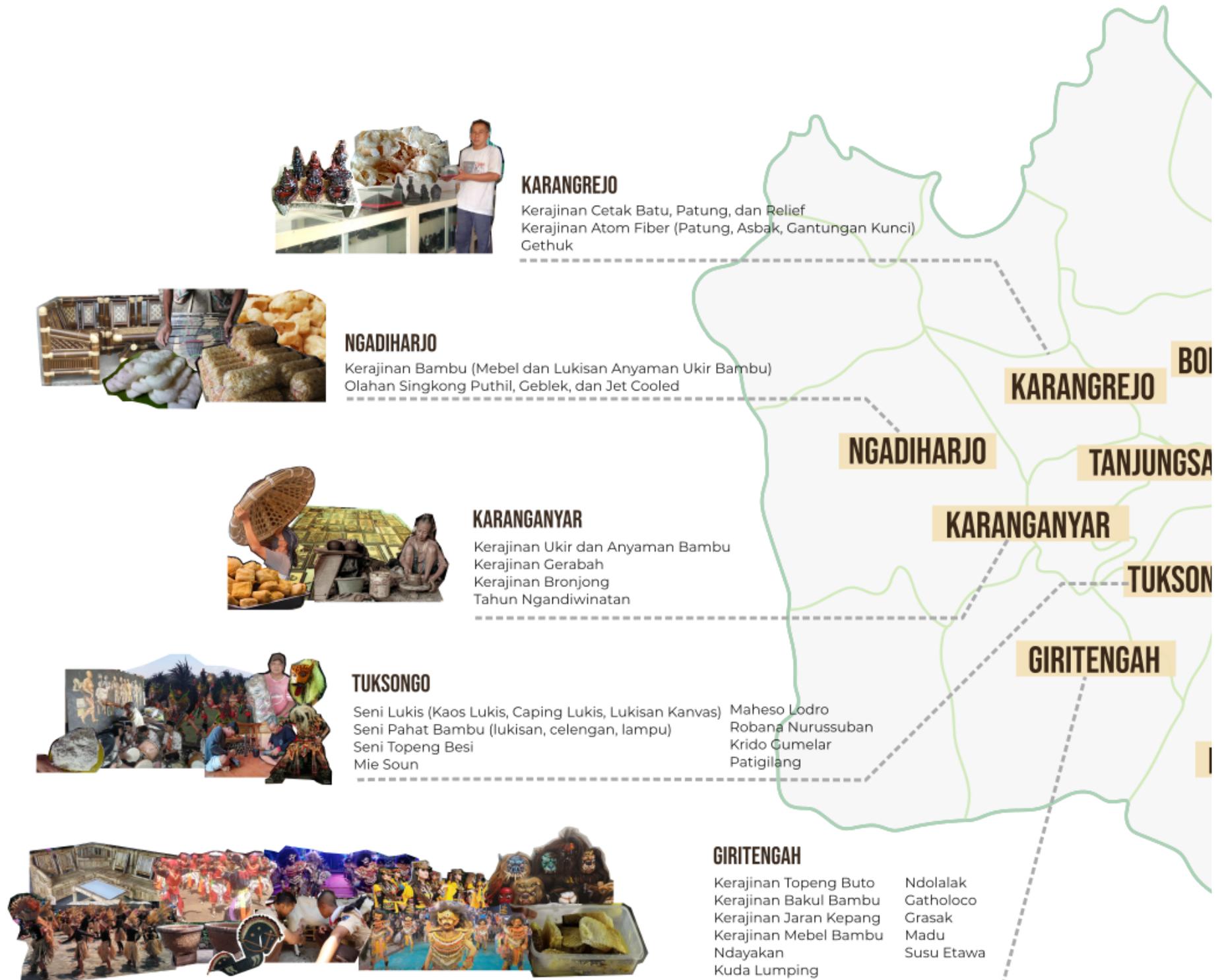


Kajian dan Analisis Ekonomi Kreatif Borobudur

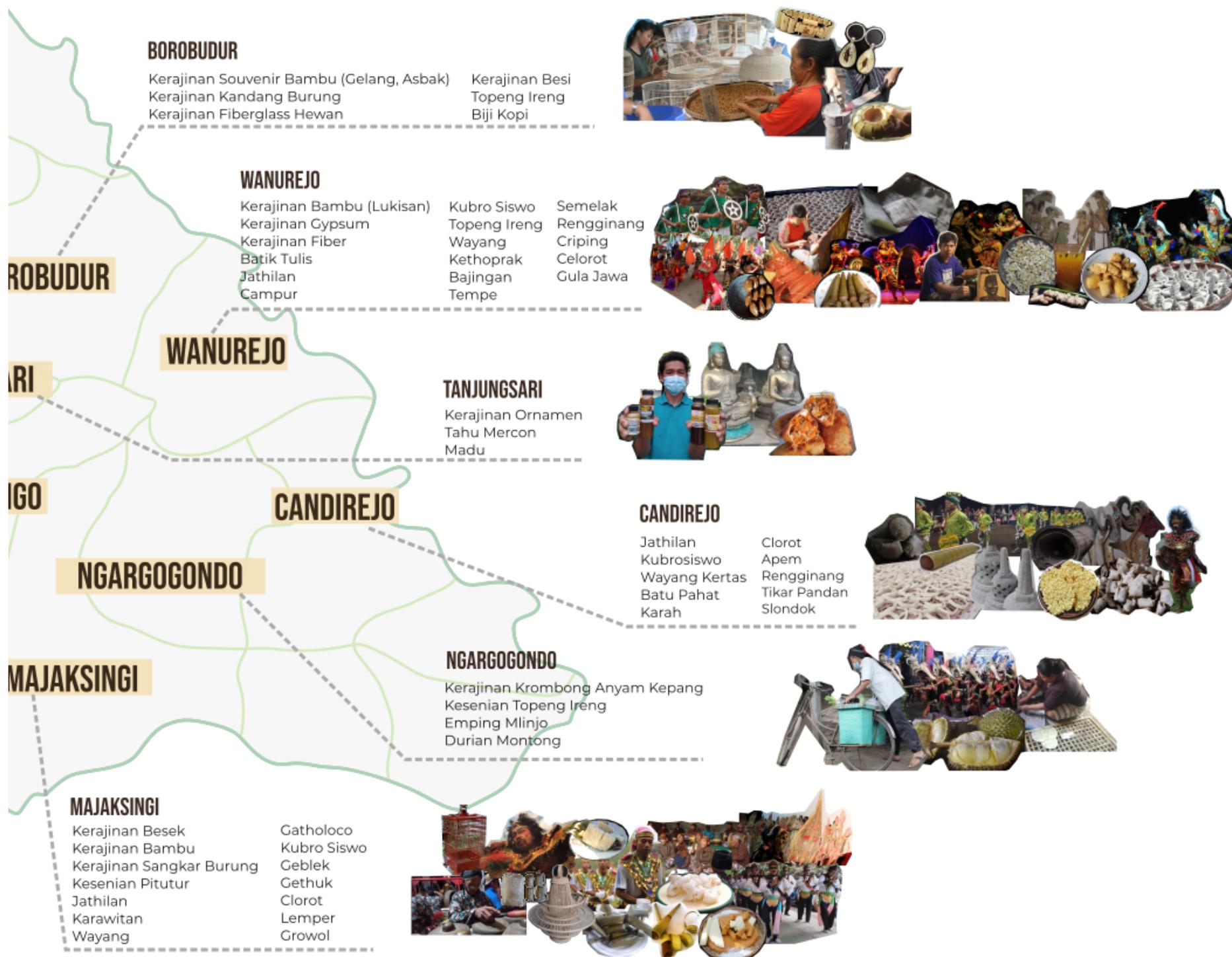
Ekonomi Kreatif Kecamatan Borobudur



Gambar 2.50 Sektor Unggulan Tiap Desa Berdasarkan Data ITMP-BYP dan Website Balkondes Borobudur
Sumber : Dari Berbagai Sumber Gambar di Sunting Penulis, 2023

Kajian dan Analisis Ekonomi Kreatif Borobudur

Ekonomi Kreatif Kecamatan Borobudur



Gambar 2.50 Sektor Unggulan Tiap Desa Berdasarkan Data ITMP-BYP dan Website Balkondes Borobudur

Sumber : Dari Berbagai Sumber Gambar di Sunting Penulis, 2023

Kajian dan Analisis Ekonomi Kreatif Borobudur

Ekonomi Kreatif Kecamatan Borobudur

Dalam mewadahi produk Ekraf dari masyarakat lokal Borobudur untuk dipamerkan di galeri, maka dibutuhkan *display* sebagai media perletakkan produk. Keberagaman bentuk dan ukuran dari Ekraf Borobudur, maka diperlukan analisis terhadap ukuran *display*. Berkaitan dengan cakupan ruang pameran, rancangan memperuntukkan 1 unit *display* diperuntukkan untuk setiap jenis produk dari 3 perwakilan untuk dipamerkan dari tiap desa. Berkaitan dengan ukuran, berikut analisis *display* terkait produk lokal masyarakat Borobudur:

Analisis Display Seni Rupa

Jenis	Ukuran Produk	Analisis Ukuran display (M)
Lukisan kanvas	80 cm (l) x 60 cm (t)	Display A. Galeri : 1,6 (p) x 0,8 (l) x 2.5 (t) Display F. Ruang Jual : 1,6 (p) x 0,8 (l) x 2.5 (t)
Lukisan pahat/ ukir bambu	40 cm (l) x 40 cm (t)	Display A. Galeri : 1,6 (p) x 0,8 (l) x 2.5 (t) Display F. Ruang Jual : 1,6 (p) x 0,8 (l) x 2.5 (t)
Kerajinan cetak batu relief/ornamen	30 cm (p) 30 cm (l) 30 cm (t)	Display B. Galeri : 1, 2 (p) x 1,2 (l) x 1 (t) Display G. Ruang Jual : 1 (p) x 1 (l) x 1 (t)
Kerajinan atom fiber patung	25 cm (p) 25 cm (l) 40 cm (t)	Display B. Galeri : 1.2 (p) x 1.2 (l) x 1 (t) Display G. Ruang Jual : 1 (p) x 1 (l) x 1 (t)
Kerajinan atom fiber gantungan kunci	10 cm (p) 4 cm (l)	Display D. Galeri : 0,5 (p) x 0,5 (l) x 1 (t) Display G. Ruang Jual : 1 (p) x 1 (l) x 1 (t)
Kerajinan gypsum	25 cm (p) 25 cm (l) 40 cm (t)	Display B. Galeri : 1.2 (p) x 1.2 (l) x 1 (t) Display G. Ruang Jual : 1 (p) x 1 (l) x 1 (t)
Kerajinan batu pahat	25 cm (p) 25 cm (l) 40 cm (t)	Display B. Galeri : 1.2 (p) x 1.2 (l) x 1 (t) Display G. Ruang Jual : 1 (p) x 1 (l) x 1 (t)

Tabel 2. 2 Analisis Ukuran Display Seni Rupa

Sumber : Penulis, 2023

Kajian dan Analisis Ekonomi Kreatif Borobudur

Ekonomi Kreatif Kecamatan Borobudur

Analisis Display Seni Kriya

Jenis	Ukuran Produk	Ukuran (M)
Topeng besi	40cm (p) 25 cm (l) 50 cm (t)	Display A. Galeri : 1,6 (p) x 0,8 (l) x 2.5 (t) Display F. Ruang Jual : 1,6 (p) x 0,8 (l) x 2.5 (t)
Furnitur bambu (Kursi)	55 cm (p) 55 cm (l) 70 cm (t)	Display C. Galeri : 1,5 (l) x 1 x 0,3 (t)
Kerajinan kandang burung	30cm (p) 30 cm (l) 63 cm (t)	Display Lingkaran: Diameter 0,6, 0,80, dan 1, Tinggi (0,9, 1, 1,1)
Kerajinan bambu (gelang dan asbak)	13 cm (p) 13 cm (l) 4 cm (t) (asbak), Gelang 6,6 x 6x6 x 15	Display D. Galeri : 0,5 (p) x 0,5 (l) x 1 (t) Display G. Ruang Jual : 1 (p) x 1 (l) x 1 (t)
Kerajinan gerabah	35cm (p) 35 cm (l) 20 cm (t)	Display B. Galeri : 1.2 (p) x 1.2 (l) x 1 (t) Display G. Ruang Jual : 1 (p) x 1 (l) x 1 (t)
Batik Tulis	2 m (p) 1,15 (l)	Display A. Galeri : 1,6 (p) x 0,8 (l) x 2.5 (t) Display F. Ruang Jual : 1,6 (p) x 0,8 (l) x 2.5 (t)
Kerajinan Topeng Buto	40 cm (p) 25 cm (l) 50 cm (t)	Display A. Galeri : 1,6 (p) x 0,8 (l) x 2.5 (t) Display F. Ruang Jual : 1,6 (p) x 0,8 (l) x 2.5 (t)
Kerajinan bakul bambu	30cm (p) 30 cm (l) 20 cm (t)	Display B. Galeri : 1.2 (p) x 1.2 (l) x 1 (t) Display G. Ruang Jual : 1 (p) x 1 (l) x 1 (t)
Kerajinan jaran kepeng	80cm (p) 40 cm (t)	Display A. Galeri : 1,6 (p) x 0,8 (l) x 2.5 (t) Display F. Ruang Jual : 1,5 (p) x 0,6 (l) x 2.5 (t)
Kerajinan besek	25 cm (p) 25 cm (l)	Display D. Galeri : 0,5 (p) x 0,5 (l) x 1 (t)
Kerajinan krombong anyam kepeng/ bronjong	96 cm (p) 55 cm (l) 35 cm (t)	Display C. Galeri : 1,5 (l) x 1 x 0,3 (t)
Kerajinan wayang kertas	100 cm (t) 50 cm (l)	Display A. Galeri : 1,6 (p) x 0,8 (l) x 2.5 (t) Display F. Ruang Jual : 1,6 (p) x 0,8 (l) x 2.5 (t)
Kerajinan tikar pandan	80 cm (p) 150 cm (l)	Display A. Galeri : 1,6 (p) x 0,8 (l) x 2.5 (t) Display F. Ruang Jual : 1,6 (p) x 0,8 (l) x 2.5 (t)
Kerajinan atom fiber asbak	15 cm (p) 15 cm (l) 4 cm (t)	Display D. Galeri : 0,5 (p) x 0,5 (l) x 1 (t) Display G. Ruang Jual : 1 (p) x 1 (l) x 1 (t)
Celengan bambu	Tinggi 40 cm x diameter 12	Display D. Galeri : 0,5 (p) x 0,5 (l) x 1 (t) Display G. Ruang Jual : 1 (p) x 1 (l) x 1 (t)
Lampu Bambu	Tinggi 60 diamter 40	Display Lingkaran: Diameter 0,6, 0,80, dan 1, Tinggi (0,9, 1, 1,1)
Kaos lukis	50 cm (l) x 69 cm (t) (ukuran L) 34 x 48 36x50	Display A. Galeri : 1,6 (p) x 0,8 (l) x 2.5 (t)
Caping lukis	Diameter 53 cm dan 20 cm (t)	Display A. Galeri : 1,6 (p) x 0,8 (l) x 2.5 (t)
Kerajinan besi	Pacul tinggi 80 cm 18 x 25 clurit 100 cm	Display A. Galeri : 1,6 (p) x 0,8 (l) x 2.5 (t)
Bronjong	Diameter 100	Display A. Galeri : 1,6 (p) x 0,8 (l) x 2.5 (t)

Tabel 2. 3 Analisis Ukuran Display Seni Kriya

Sumber : Penulis, 2023

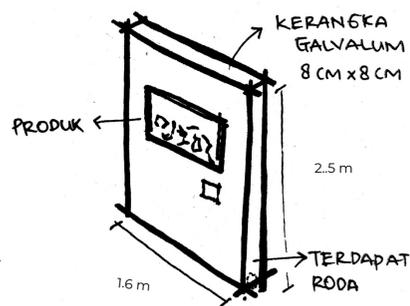
Kajian dan Analisis Ekonomi Kreatif Borobudur

Ekonomi Kreatif Kecamatan Borobudur

Analisis *Display* Seni Rupa dan Seni Kriya

Berdasarkan data produk ekonomi kreatif unggulan dari 11 desa yang dinaungi pada *creative hub* ini, maka dilakukan analisis berkaitan dengan ukuran *display* guna penyajian dalam ruang galeri dan ruang jual. Pada produk seni rupa terdapat 7 jenis *display* yaitu berupa

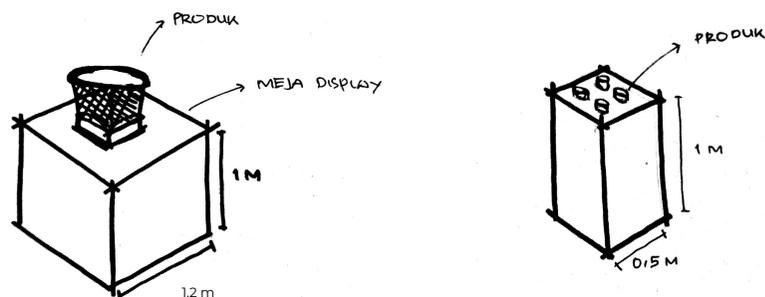
- *Display A*



Gambar 2.51 *Display A*
Sumber : Penulis 2023

Pada penggunaan *display A* diperuntukkan produk ekonomi kreatif yang bersifat 2 dimensi, seperti lukisan kanvas, ukiran bambu, kain batik, dan lain-lain. Selain itu terdapat 2 produk dari 3 dimensi yang menggunakan *display A*, dikarenakan dalam mempresentasikan produk lebih baik yaitu berupa topeng dan capping.

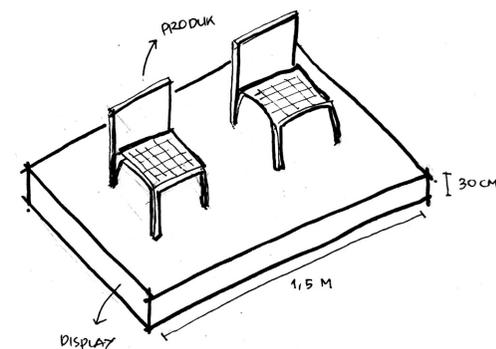
- *Display B dan D*



Gambar 2.52 *Display B dan D*
Sumber : Penulis 2023

Pada penggunaan *display B* dan *D* diperuntukkan pada produk 3 dimensi sehingga dapat ditangkap dari berbagai sisi. Perbedaan *display B* dan *D* ialah berkaitan dengan ukuran produk yang dipajang.

- *Display C*

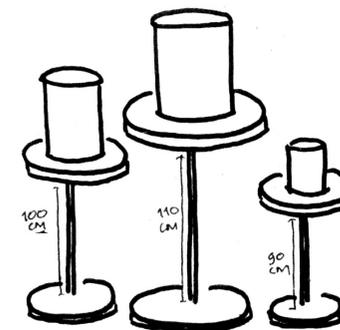


Gambar 2.53 *Display C*
Sumber : Penulis 2023

Penggunaan *display C* berkaitan dengan produk dengan 3 dimensi berukuran besar, dimana *display* berperan menaikkan elevasi guna memajang produk yang ditampilkan.

- *Display Lingkaran*

Pada produk yang memiliki ukuran besar maka digunakan *display* lingkaran.



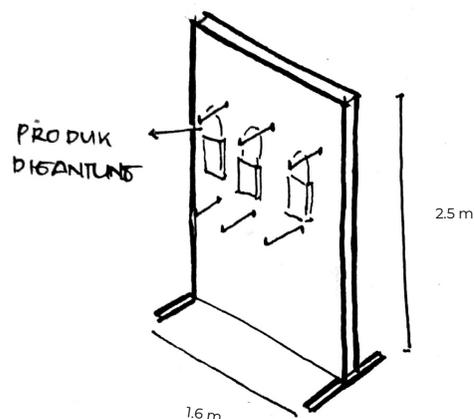
Gambar 2.54 *Display Lingkaran*
Sumber : Penulis 2023

Kajian dan Analisis Ekonomi Kreatif Borobudur

Ekonomi Kreatif Kecamatan Borobudur

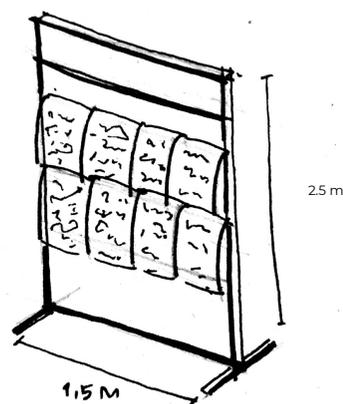
Analisis *Display* Seni Rupa dan Seni Kriya

- *Display F*



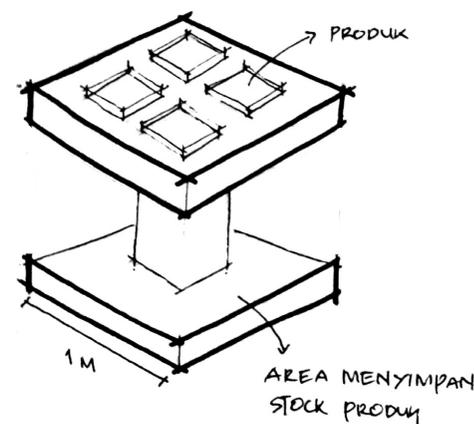
Gambar 2.55 *Display F*
Sumber : Penulis 2023

Pada *display F* diperuntukkan produk 2 dimensi dimana terdapat 2 tipe yaitu untuk display produk 2 dimensi berupa kerajinan jaran kepong, kerajinan wayang kertas, lukisan kanvas, lukisan pahat bambu. Display produk 2 dimensi untuk produk kain batik dan kerajinan tikar pandan memiliki penyusunan sekat yang berbeda guna menyesuaikan fungsi.



Gambar 2.56 *Display F* untuk batik dan tikar pandan
Sumber : Penulis 2023

- *Display G*



Gambar 2.57 *Display G*
Sumber : Penulis 2023

Display G diperuntukkan untuk produk 3 dimensi yang digunakan sebagai etalase ruang jual karya, dimana pada area bawah terdapat bagian menyimpan *stock* produk sehingga pembeli dapat dengan mudah mengambil produk yang ingin dibeli.

Kajian dan Analisis Ekonomi Kreatif Borobudur

Ekonomi Kreatif Kecamatan Borobudur

Analisis *Display* Seni Pertunjukkan

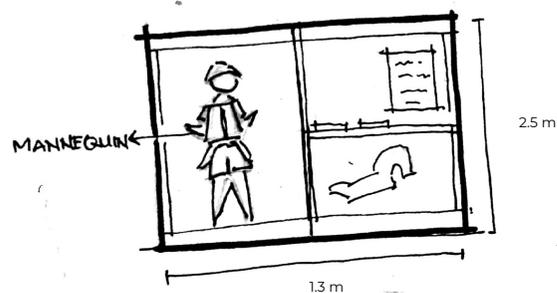
Jenis	Analisis Ukuran
Kridhogumelar; Jathilan; Kuda lumping	Lemari <i>display</i> A. 1,6 (p) x 100 (l) x 80 (t)
Topeng ireng; Maheso Lodro	Lemari <i>display</i> A. 1,6 (p) x 100 (l) x 80 (t)
Kubro siswa	Lemari <i>display</i> A. 1,6 (p) x 100 (l) x 80 (t)
Robana Nurussuban	Lemari <i>display</i> A. 1,6 (p) x 100 (l) x 80 (t)
Kethoprak	Lemari <i>display</i> B . 2 (p) x 100 (l) x 80 (t)
Campur	Lemari <i>display</i> A. 1,6 (p) x 100 (l) x 80 (t)
Wayang	kelir wayang 2,5 (p) x (1,5) tinggi
Ndolalak	Lemari <i>display</i> B . 2 (p) x 100 (l) x 80 (t)
Gatholoco	Lemari <i>display</i> B . 2 (p) x 100 (l) x 80 (t)
Wulangsunu	Lemari <i>display</i> B . 2 (p) x 100 (l) x 80 (t)
Grasak	Lemari <i>display</i> A. 1,6 (p) x 100 (l) x 80 (t)
Pitukur	Lemari <i>display</i> A. 1,6 (p) x 100 (l) x 80 (t)
Karawitan	Panggung ketinggian 40 cm

Tabel 2. 4 Analisis Ukuran Display Seni Pertunjukan

Sumber : Penulis, 2023

Display berkaitan dengan seni pertunjukkan memuat sebuah display yang mempertunjukkan kostum pelaku ekonomi kreatif beserta alat penunjangnya. Berikut analisis *display* berkaitan dengan seni pertunjukkan.

- Lemari *Display* A

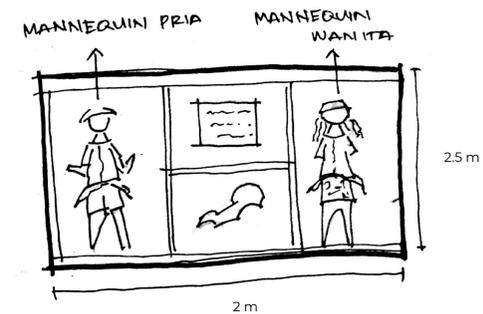


Gambar 2.58 Lemari *Display* A

Sumber : Penulis 2023

Pada *display* ini diperuntukkan pada pertunjukkan yang memiliki kostum antara pria dan wanita yang sama.

- Lemari *Display* B



Gambar 2.59 Lemari *Display* B

Sumber : Penulis 2023

Pada *display* ini diperuntukkan pada pertunjukkan yang memiliki kostum antara pria dan wanita yang berbeda.

- Kelir wayang dan karawitan 3 x 2,5



Gambar 2.60 Kelir Wayang

Sumber : Geyonk, 2016

Pada penampilan wayang dan karawitan melibatkan secara langsung media dalam menampilkan wayang yaitu berupa kelir. Selain itu juga didukung dengan beragam alat musik karawitan yang dipamerkan. Guna memberikan penekanan dalam menampilkan alat musik karawitan, maka pada area tersebut diberi panggung dengan ketinggian 40 cm.

Kajian dan Analisis Ekonomi Kreatif Borobudur

Analisis Display Kuliner

Berkaitan dengan kuliner, terdapat 2 sistem dalam menjual ke publik, yaitu berupa:



Gambar 2.61 Sistem Penjualan
Sumber : Penulis, 2023

Penyajian kuliner guna dijual tersebut, juga perlu diperhatikan dalam *display* makanan dan minuman tersebut, dimana ditinjau dari sistem menjual dan jenis dari makanan dan minuman yang dijual. Berikut tabel terkait dengan kuliner yang dijual pada Borobudur Creative Hub magelang:

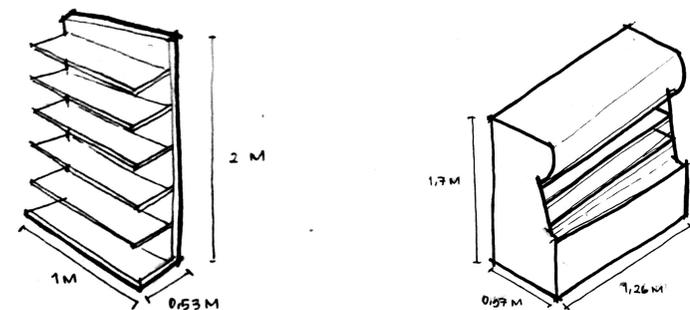
Jenis Makanan/minuman	Makanan/minuman
Makanan Kering	Patigilang, Mie Soun, Jet Cooled, Puthil, Rengginang, Criping, Gula Jawa, Emping Mlinjo, Karah, Slondok
Makanan Basah	Gethuk, Geblek, Tahu Ngandiwinatan, Mercon, Celorot, Tempe, Lemper, Growol, Durian Montong, Apem,
Minuman Botol	Madu, Semelak, Susu Etawa
Minuman Sachet	Kopi, Bajingan,

Tabel 2. 5 Jenis Makanan/Minuman dari Sektor Unggulan 11 Desa
Sumber : Penulis, 2023

Berdasarkan jenis makanan maupun minuman tersebut, dibagi menjadi beberapa jenis display sesuai dengan peruntukkan dalam menjual.

- *Display* kuliner pada ruang jual karya

Berkaitan dengan produk makanan kering, minuman botol, dan minuman sachet maka digunakan display berupa display rak etalase berukuran 1 m (p) 0,53 (l), 2 (t) dan berkaitan dengan makanan basah dan minuman botol menggunakan *display* berupa *freezer*.



Gambar 2.62 *Display* ruang jual karya
Sumber : Penulis, 2023

- *Display* kuliner pada cafe

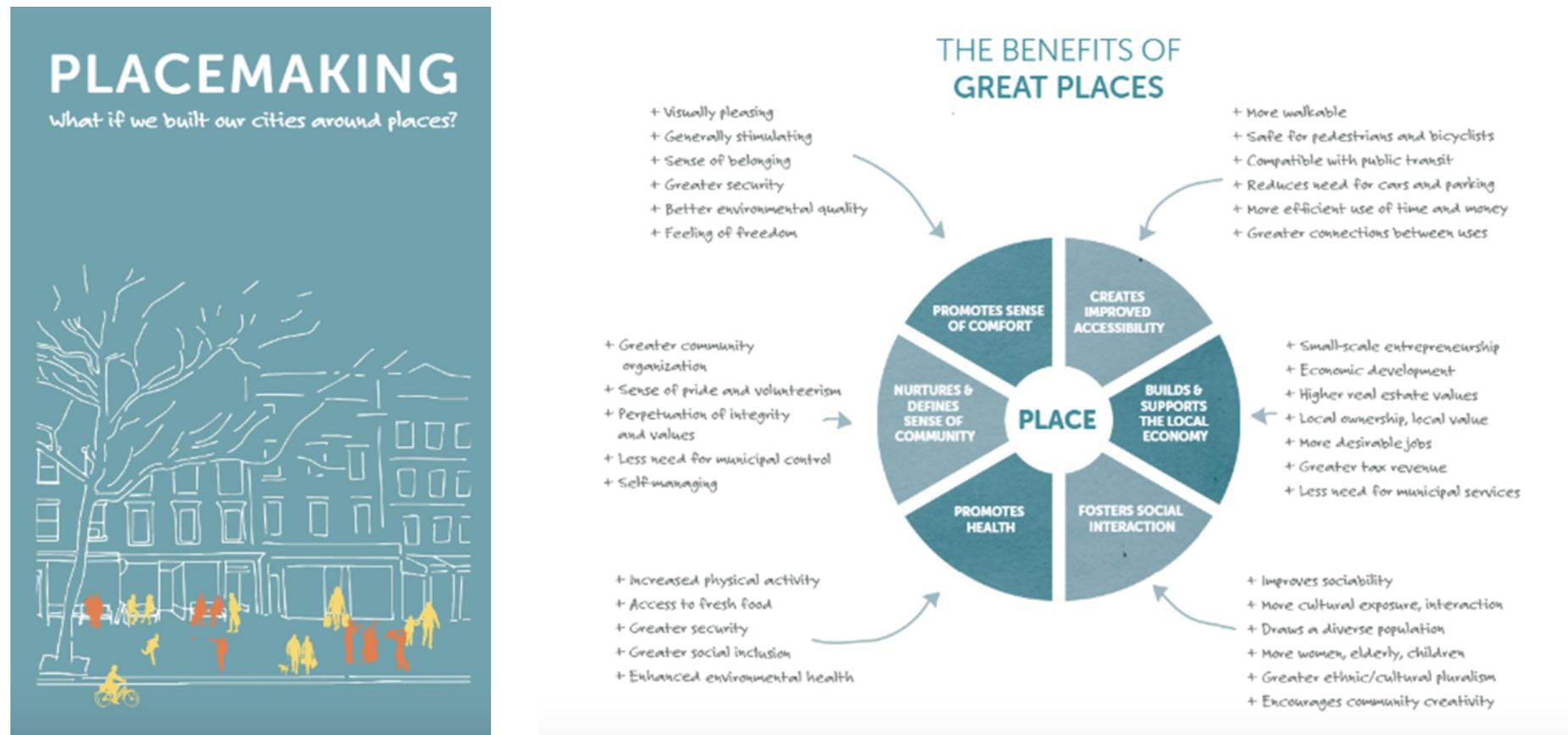
Berkaitan dengan produk makanan yang ada di cafe, dalam penyajian makanan basah menggunakan konsep prasmanan menggunakan display anglo wajan gerabah yang mana merupakan produk dari masyarakat lokal. Berkaitan dengan display minuman, pada cafe terdapat kopi corner sebagai area pembuatan minuman berupa stand minuman.



Gambar 2.63 Anglo
Sumber : Hunies shoop, 2023

Kajian dan Analisis Pendekatan Rancangan dan Permasalahan Desain

Placemaking



Gambar 2. 64 Keuntungan Hadirnya Ruang Publik yang Baik

Sumber : *What if we built our cities around places?*, 2016

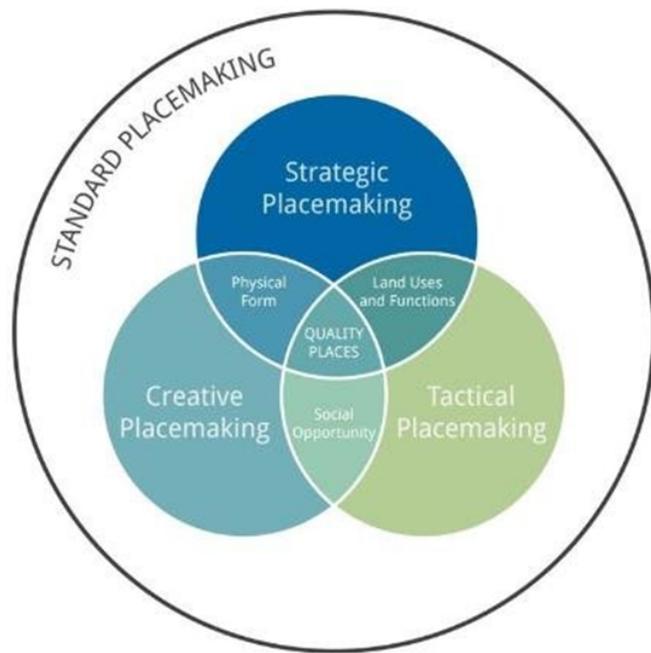
Placemaking menurut Project for Public Spaces (2016) merupakan pemahaman bagaimana ruang publik berperan sebagai pusat komunitas yang memiliki nilai penting didalamnya. Hadirnya ruang tersebut memiliki keterkaitan erat antara pengguna dan tempat yang mereka gunakan. *Placemaking* hadir dari adanya proses bagaimana komunitas berkolaborasi dalam menciptakan sebuah ruang publik dan memaksimalkan nilai Bersama dari ruang tersebut. Adanya upaya ini mampu menciptakan berkelanjutan yang ditinjau dari terdapatnya wadah untuk berkeaktifitas, identitas fisik, budaya, dan sosial. Keberadaan ruang publik sendiri mampu menjadi media kreativitas, ekspresi, dan eksperimentasi.

Placemaking menurut Schneekloth, L. dan Shibley, R.G. (dalam Djailani, Zuhriati A. dan Heryati, 2013) merupakan proses terbentuknya sebuah tempat (*place*) yang diawali dengan sebuah ruang (*space*). Hadirnya sebuah tempat tersebut, akan memberikan daya tarik yang menyenangkan bagi pengunjung untuk bersosialisasi didalamnya (Djailani Zuhriati A. dan Heryati, 2013). Berdasarkan Yi Fu Tuan (1977), ruang adalah kebebasan sedangkan tempat merupakan keamanan. Selain itu ruang lebih cenderung bersifat abstrak dibandingkan dengan tempat. Tempat sendiri bagi penggunanya, dapat memberikan makna yang dihasilkan dari pengalaman pengguna menggunakan tempat tersebut.

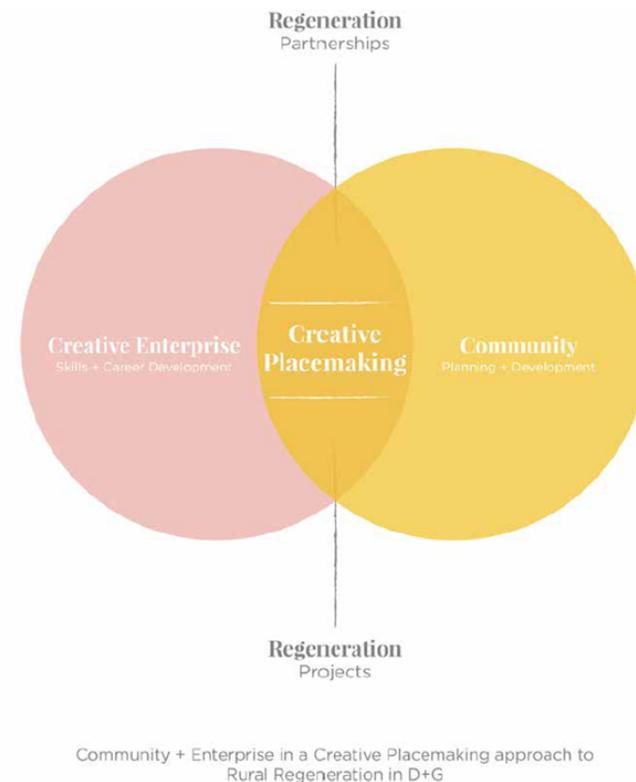
Kajian dan Analisis Pendekatan Rancangan dan Permasalahan Desain

Creative Placemaking

Berdasarkan The Stove Network (2020), *creative placemaking* merupakan upaya menjadikan aktivitas kreatif komunitas sebagai nilai penting dalam menghasikan ruang publik yang inovatif. Keberadaanya sendiri mampu mendukung memperluas jaringan, identitas, pengembangan, pengambilan keputusan untuk bermitra dengan Lembaga public. Berdasarkan Courage & McKoewn (2019) *creative placemaking* potensi seni memainkan peran penting dalam *creative placemaking*, dimana seniman berupaya menjadi pendorong pembentukan tempat menjadi lebih baik.



Gambar 2. 65 Tipe *Placemaking* Menurut Wyckoff
Sumber : Wyckoff, 2014



Gambar 2.66 Keterkaitan antara *Creative Enterprise* dan *Community* dalam Pendekatan *Creative Placemaking*
Sumber : The Stove Network, 2020

Berdasarkan Wyckoff (2014), beliau membagi *placemaking* menjadi 4 tipe yaitu *standard placemaking*, *creative placemaking*, *strategic placemaking*, dan *tactical placemaking*. *Creative placemaking* merupakan pembuatan ruang public yang kreatif, dimana mitra, nirlaba, dan komunitas membentuk karakter fisik dan sosial lingkungan atau wilayah di sekitar kegiatan seni dan budaya. Pendekatan ini mengandung 3 aspek didalamnya yaitu berupa *physical form*, *quality places*, dan *social opportunity*.

Kajian dan Analisis Pendekatan Rancangan dan Permasalahan Desain

Creative Placemaking

Terdapat 3 aspek yang terkandung dalam *creative placemaking* menurut Wyckoff (2014), yaitu:

1. *Physical form*

Merupakan wadah kegiatan kreatif masyarakat berupa lingkungan fisik, dimana aspek ini dikaitkan dengan *social opportunity* dan *quality place* yang akan difokuskan dalam desain (Wardhani et al., 2023). Berdasarkan D.K. Ching (2007) menjelaskan bahwasanya arsitektur terdiri dari ruang struktur keberdekatan, dimana meliputi:

- Pola organisasi, hubungan, kejelasan, dan hirarki
- Definisi spasial dan citra bentuk
- Kualitas bentuk, warna, tekstur, skala, proporsi
- Kualitas permukaan, tepi, dan bukaan.

2. *Quality places*

Merupakan aspek yang mendukung pembentukan *sense of place* yaitu:

- *Safe*
- *Connected*
- *Welcoming*
- *Allow authentic experiences*
- *Accessible*
- *Comfortable*
- *Quiet*
- *Sociable*

3. *Social opportunity*

Merupakan potensi sosial yang dimiliki masyarakat, baik berupa aktivitas seni dan budaya yang mana merupakan wujud dari aktivitas kreatif masyarakat. *Social opportunity* ini mendukung pembentukan *physical form* yang akan menjadi fokus desain (Wyckoff dalam (Wardhani et al., 2023). yy

Berdasarkan Wardhani et al., (2023) hadirnya *creative placemaking* pada ruang publik, didukung dari keberadaan elemen-elemen yang berperan penting dalam menghasilkan gambaran dan makna pada sebuah ruang publik tersebut. Keberadaan elemen tersebut tentunya memperkuat karakter tempat sehingga dapat membuat pengguna merasa nyaman dan mendukung kolaboratif dalam menggunakan ruang publik tersebut.

Kajian dan Analisis Pendekatan Rancangan dan Permasalahan Desain

Creative Placemaking

Quality Places

Sebagai rancangan dengan fungsi sebagai *creative hub* yang berperan sebagai *one stop services*, rancangan harus mampu memperkenalkan melalui bentuk arsitektural bahwasanya *creative hub* ini berlokasi di Kawasan Borobudur. Oleh karena itu pada aspek *quality places* guna mendukung *social opportunity* dalam memperkenalkan kawasan Borobudur maka rancangan ini menggunakan pengalaman lokal (*allow authentic experiences*) sebagai fokus rancangan. Selain itu menurut Agusintadewi (2016), pemahaman kearifan lokal akan lebih mudah dipahami apabila kehadirannya dikaitkan dalam bentuk pengalaman ruang.

Bentuk dalam menghadirkan pengalaman lokal dapat ditinjau dari pemahaman terhadap konteks setempat. Berdasarkan Anthony (dalam Pertiwi et al., 2022) arsitektur kontekstual merupakan pemahaman dimana terdapat keterhubungan antara arsitektur dan site, yang mana memperhatikan lingkungan sekitarnya. Hal ini ditinjau dari kondisi bangunan sekitar, masyarakat, budaya, area, dan material lokal.

Lokasi rancangan yang berada di Kawasan Borobudur, menjadikan keberadaan Candi Borobudur dan lingkungan pedesaan sebagai konteks utama yang diangkat dalam menghadirkan pengalaman lokal dalam bentuk arsitektural. Berikut tabel terkait dengan kriteria *quality places* pada perancangan Borobudur *Creative Hub*.

Parameter	Sub parameter	Kriteria
Quality places	Pengalaman lokal	Bentuk <ul style="list-style-type: none"> • Pada rumah jawa memiliki tiga bentuk yaitu joglo, limasan, dan kampung (Ronald A., 2005) • Rumah jawa memiliki denah berbentuk persegi/persegi panjang (Trisulowati,2003) • Candi Borobudur memiliki 6 teras berbentuk persegi dan 3 denah berbentuk lingkaran (Balai Konservasi Borobudur,2016)
		Struktur <ul style="list-style-type: none"> • Pada Candi Borobudur struktur terdiri dari 9 teras berundak (Balai Konservasi Borobudur,2016) • Pada rumah tradisional jawa terbagi menjadi 3 bagian pada bangunannya yaitu kamadhatu yaitu dasar/pondasi berupa umpak dan lantai, ruphadhatu berupa struktur berupa tiang saka, dan arupadhatu atap (Yuuwono, 2015) .
		Material Lokal <ul style="list-style-type: none"> • Material pada Candi Borobudur berupa batu andesit (Balai Konservasi Borobudur,2017) • Bambu, kayu, dan batu merupakan bahan material lokal pada Kawasan Borobudur (PUPR, 2020)
		Tata ruang dalam <p>Pada rumah jawa menerapkan konsep heirarki dalam penataan ruang dalamnya. Pada area kwadran depan kanan merupakan ruang umum (<i>public space</i>), depan kiri untuk ruang setengah umum (<i>semi public space</i>), belakang kanan untuk ruangan setengah privat (<i>semi private space</i>), dan belakang kiri untuk ruang privat (<i>private space</i>) (Ronald A., 2005).</p>
		Tata ruang luar <ul style="list-style-type: none"> • Ruang luar pada rumah jawa terdiri dari latar ngarep, latar mburi, latar wetan, dan latar kulon (S. Gathot Adi., 2015) • Pada Kawasan Candi Borobudur penataan ruang luar diperuntukkan untuk menikmati pemandangan Candi Borobudur dan berjalan-jalan (PUPR, 2020)

Tabel 2. 6 Parameter, Sub Parameter, dan Kriteria Pengalaman Lokal

Sumber : Penulis, 2023

Kajian dan Analisis Pendekatan Rancangan dan Permasalahan Desain

Creative Placemaking

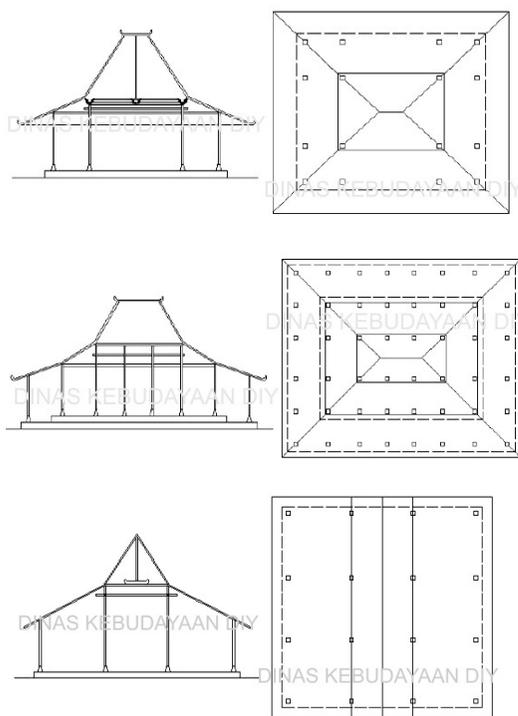
Quality Places

Kriteria pengalaman lokal

- Rumah Tradisional Jawa

Bentuk

Masyarakat tradisional Jawa memiliki pemahaman dalam merepresentasikan identitasnya menggunakan bentuk dan simbol (Trisulowati,2003). Hal ini dapat terlihat pada rumah Jawa. Keberadaan strata sosial dari penghuni berpengaruh terhadap bentuk bangunan maupun atap dari rumah tersebut. Terdapat 3 jenis bangunan yang merupakan hasil dari keberadaan strata sosial pada orang Jawa yaitu bentuk joglo untuk bangsawan, menengah berupa limasan, dan strata kebanyakan berupa kampung (Ronald A., 2005). Pada rumah Jawa memiliki bentuk khas yaitu berupa denah persegi maupun persegi panjang dan keberadaan saka yang menyesuaikan tiap bentuk dari jenis atap (Trisulowati,2003).



Gambar 2. 67 Bentuk Rumah Jawa Berupa Joglo, Limasan, dan Kampung.

Sumber : budaya.jogjaprovo.go.id, 2021

Struktur dan Material

Elemen arsitektural pada rumah Jawa memiliki nilai filosofi didalamnya, dimana terdapat tiga pembagian yang merupakan representasi dari tiga alam kehidupan. pertama ialah Pondasi dan umpak sebagai bentuk representasi dari kamadhatu, dimana sebagai pengakuan peran ibu pertiwi sebagai tempat hidup dan tempat dalam melaksanakan kehidupan. Kedua berupa tiang saka yang merupakan representasi ruphadatu, hal ini memiliki nilai bahwasanya sebagai manusia hendaknya hidup tegak dan lurus dan bersandar kepada Tuhan yang Maha Esa. Ketiga berupa atap yang miring dan membumbung ke atas menuju sudut titik hilang. Bentuk tersebut memiliki arti bahwasanya kehidupan akan kembali kepada yang maha kuasa (Yuuwono, 2015).

Material yang digunakan pada rumah Jawa tradisional ialah berupa kayu sebagai rangka bangunan, atap, dan dinding. Kayu yang biasa digunakan ialah kayu jati, kayu nangka, kayu tahun, kayu glugu. Material bambu digunakan sebagai bahan konstruksi atap. Selain itu penggunaan batu alam sebagai material umpak (Trisulowati,2003).

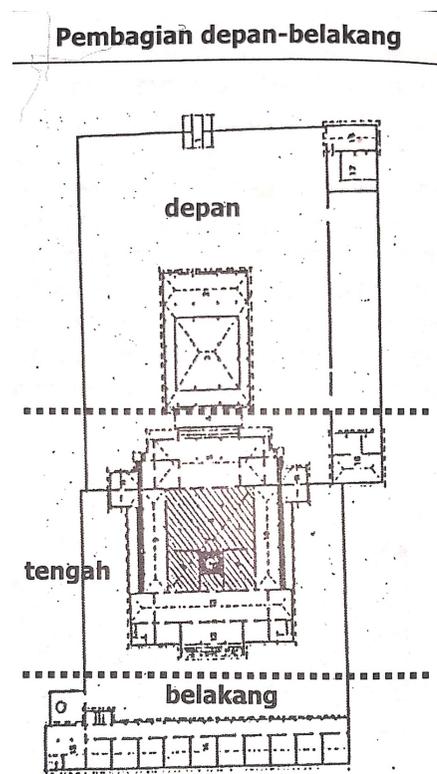
Kajian dan Analisis Pendekatan Rancangan dan Permasalahan Desain

Creative Placemaking

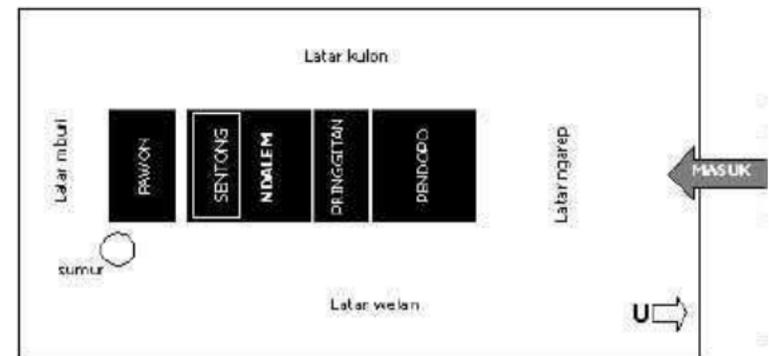
Quality Places

Tata ruang dalam dan tata ruang luar

Berdasarkan Arya Ronald (2005) masyarakat Jawa memiliki pemahaman yang berdampak terhadap pengertian spasial (ruang), dimana memunculkan pemahaman terkait hierarki, berjenjang, berkelas, atau bertingkat-tingkat. Hal ini akan berdampak terhadap perbedaan nilai jarak yang diterapkan dalam ruang, dimana memiliki status ruang privat dan ruang publik, yang mana ruang privat memiliki status lebih intim dan ruang publik yang bersifat longgar. Konsep hierarki dalam penataan ruang dalamnya, berupa area kwadran depan kanan merupakan ruang umum (*public space*), depan kiri untuk ruang setengah umum (semi public space), belakang kanan untuk ruangan setengah privat (semi private space), dan belakang kiri untuk ruang privat (*private space*) (Ronald A., 2005). Berkaitan dengan ruang luar, pada rumah Jawa terdapat 4 latar atau halaman yaitu latar ngarep, latar mburi, latar wetan, dan latar kulon (S. Gathot Adi., 2015)



Gambar 2.68 Tata Letak Ruang dalam Lingkungan Rumah Jawa
Sumber: Arya Ronald, 2005



Gambar 2.69 Tata Letak Ruang luar dalam Lingkungan Rumah Jawa
Sumber: S. Gathot Adi., 2015

Kajian dan Analisis Pendekatan Rancangan dan Permasalahan Desain

Creative Placemaking

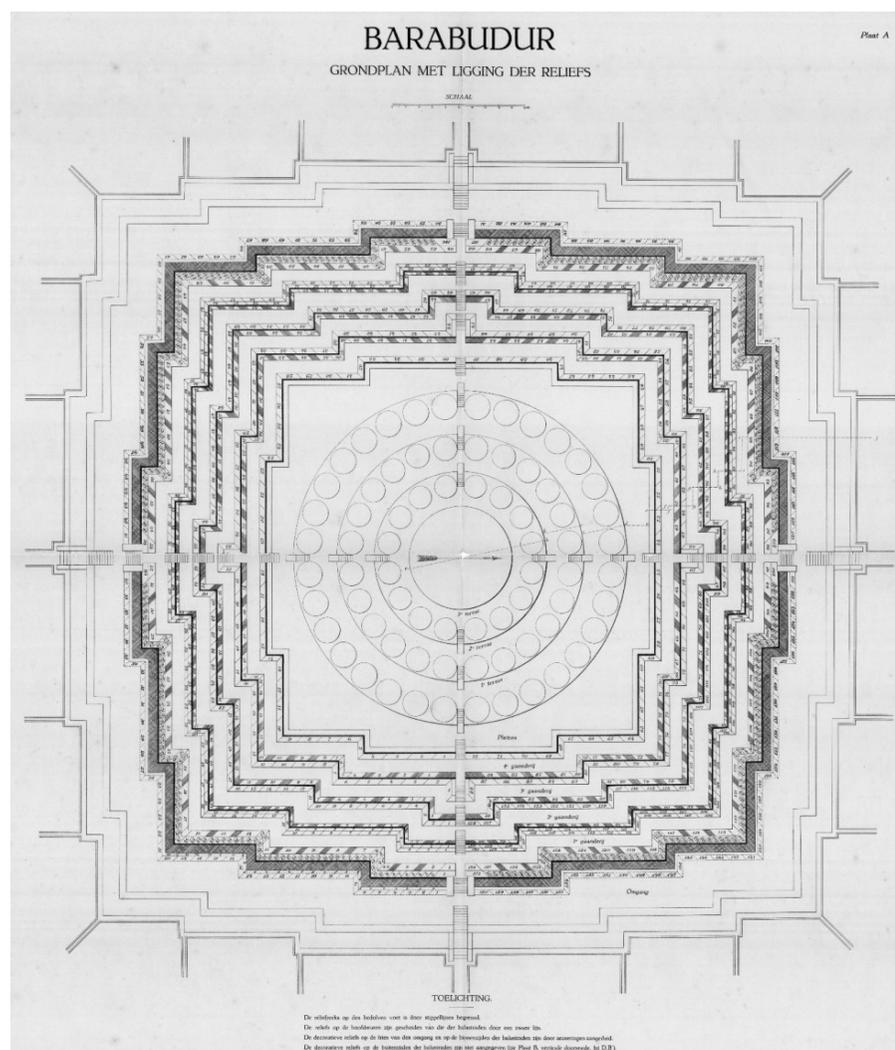
Quality Places

Kriteria pengalaman lokal

- **Candi Borobudur**

Bentuk, Struktur, dan Material

Candi Borobudur memiliki perpaduan bentuk yang disusun dalam satu kesatuan, yaitu bentuk 6 teras berbentuk denah persegi dan 3 denah berbentuk lingkaran. Bentuk tersebut disusun dengan konsep berundak yang terdiri dari 9 buah teras berundak. Situs warisan dunia ini, disusun dengan menggunakan material batu andesit berbentuk persegi yang disusun hingga ketinggian 35,40 meter (Balai Konservasi Borobudur,2016) .



Gambar 2. 70 Tampak Atas Candi Borobudur
Sumber : Balai Konservasi Borobudur,2019

Tata ruang luar



Gambar 2. 71 Ruang Luar Candi Borobudur
Sumber : borobudurpark.com, 2023

Ruang luar pada area kompleks candi borobudur digunakan sebagai sarana pendukung keberadaan candi. Pedestrian dirancang guna memberikan aksesibilitas bagi pengguna untuk menikmati visual candi borobudur dari berbagai sisi. Ruang luar yang mendukung wisatawan cakupan pandang yang besar bertujuan memberikan pengalaman ruang bagi pengunjungnya (PUPR, 2020).