

Program Ruang

Klasifikasi user

Pemilik

Pada rancangan Borobudur *Creative Hub*, didirikan oleh BUMN yang kemudian diserahkan kepada pemerintah Kecamatan Borobudur.

Pengelola

BUMDes (Badan Usaha Milik Desa) dari 11 desa yang dinaungi sebagai sasaran utama pada rancangan ini.

Mitra Pengelola

Masyarakat lokal Borobudur yang berasal dari 11 desa yang dinaungi, hal ini dipicu oleh keberadaan pelaku ekonomi kreatif yang tidak memiliki ruang untuk mewadai potensi mereka. Oleh karena itu mereka bergantung secara penuh terhadap keberadaan rancangan ini.

Pengguna Akhir

- Masyarakat lokal Borobudur dari segala rentang usia

Sasaran pengguna akhir ialah masyarakat lokal yang berasal dari 10 desa dari Kecamatan Borobudur yaitu Borobudur, Karangrejo, Karanganyar, Ngadiharjo, Ngargogondo, Tanjungsari, Majaksingi, Wanurejo, Giritengah, dan Candirejo. 11 desa tersebut ditinjau dari radius kedekatan dan ditinjau dari seberapa besarnya pengaruh pariwisata terhadap desa tersebut

- Wisatawan Borobudur

Keberadaan pengguna pada rancangan ini ialah mendukung para pelaku ekonomi kreatif dalam mengenalkan produk, prosesnya, dan membeli hasil karya tersebut. Guna menambah pengalaman, wisatawan juga dapat mengikuti workshop ekonomi kreatif yang diselenggarakan oleh pelaku ekonomi kreatif setempat. Wisatawan yang datang ke rancangan ini ialah wisatawan yang telah mengunjungi Balkondes dari setiap desa

Program Ruang

Estimasi pengguna

Estimasi Jumlah Pengguna

Pada rancangan *creative hub* ini, mengacu pada kapasitas yang dapat dinaungi pada balkondes yang terdapat di Kawasan Borobudur. Pemilihan estimasi jumlah pengunjung mengacu pada balkondes dikarenakan salah satu peran dari balkondes ialah pemerataan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Candi Borobudur. Berdasarkan artikel [kompas.com](https://www.kompas.com)(2022) berkaitan dengan kapasitas yang dapat ditampung pada Balkondes Karangrejo ialah sebesar 250-500 orang.

Berdasarkan data tersebut maka pada rancangan ini mengacu pada kapasitas 350 orang wisatawan yang ditampung pada rancangan Borobudur *Creative Hub*. Selain itu guna mendukung aktivitas pada *creative hub* maka dibutuhkan pengelola dan petugas dengan jumlah sebagai berikut:

- Pengelola : 5 orang
- Petugas keamanan dan CCTV : 3 orang
- Petugas Kebersihan : 5 orang
- Resepsionis : 2 orang
- Penjaga perpustakaan : 1 orang
- Petugas cafe : 9 orang
- Instruktur studio : 3 orang

Berkaitan dengan jumlah pelaku ekonomi kreatif yang akan ditampung pada rancangan *creative hub* ini ialah sebanyak 104 UMKM yang berasal dari 11 desa yang ada di Kecamatan Borobudur yaitu Borobudur, Karangrejo, Karanganyar, Ngadiharjo, Ngargogondo, Tanjungsari, Majaksingi, Wanurejo, Giritengah, Candirejo, dan Taksongo. Angka tersebut didapatkan dari data Kecamatan Borobudur Tahun 2023 berkaitan dengan pelaku Ekraf.

Pengguna selanjutnya yang dinaungi ialah seniman pertunjukkan dan musik. Pada rancangan ini pertunjukkan dijadwalkan pada tiap waktunya ialah sebanyak dua kegiatan, sehingga tiap kegiatan diwakilkan dengan 20 orang pemain dengan 14 pemusik. Didapatkan total seniman pertunjukkan dan musik dalam satu waktu yaitu pagi /siang /malam adalah 68 orang.

Berdasarkan perhitungan terkait jumlah pengguna maka didapatkan bahwasanya total pengguna yang dapat ditampung pada rancangan ini sebanyak

- Wisatawan : 350 orang
- Pengelola dan Petugas : 28 orang
- Pelaku UMKM : 104 orang
- Pelaku Seni Tari dan Musik : 68 orang

Total Pengguna : 550 orang

Program Ruang

Kebutuhan fasilitas toilet dan parkir

Berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat Nomor 272/HK.105/DRJD/96 Tentang Pedoman Teknis Penyelenggaraan Fasilitas Parkir, berkaitan dengan kebutuhan parkir pada rancangan yang setipe dengan *creative hub* ialah sebagai berikut

f) Tempat rekreasi

Luas Areal Total (100m ²)	50	100	150	200	400	800	1600	3200	6400
Kebutuhan (SRP)	103	109	115	122	146	196	295	494	892

Tabel 3.1 Ukuran kebutuhan ruang parkir

Sumber: Pedoman Teknis Penyelenggaraan Fasilitas Parkir, 1996

Dari tabel didapati bahwasanya tiap 1 m² maka dibutuhkan SRP sebesar 0,02 meter persegi. Oleh karena itu didapati kebutuhan akan parkir pada rancangan *creative hub* ialah:

Luas area terbangun : 3147,046 meter persegi

Kebutuhan akan ruang parkir : 62,94 dibulatkan 63 parkir

Dari jumlah tersebut kemudian dianalisis dengan jumlah pengunjung

- Wisatawan : 350 orang (63,6%)
- Pengelola dan Petugas : 28 orang (5%)
- Pelaku UMKM : 104 orang (18,9)
- Pelaku Seni Tari dan Musik : 68 orang (12,3)

Total Pengguna : 550 orang

Berdasarkan persenan tersebut maka diasumsikan bahwasanya pengguna mobil yang didominasi oleh wisatawan dibulatkan ialah 64% dan 36% ialah motor. Sehingga didapat kebutuhan akan parkir mobil ialah 40 parkir mobil dan 23 parkir motor.

Pada persentase mobil kemudian digunakan 2 unit lahan parkir sebagai parkir andong.

Berkaitan dengan toilet, berdasarkan pedoman standar toilet umum Indonesia didapatkan bahwasanya

3.3.9 jumlah minimum dari toilet di tempat-tempat umum dan lembaga dalam situasi bencana

Lokasi	Jangka Pendek	Jangka Panjang
Area pasar	1 toilet sampai 50 stalls	1 toilet sampai 20 stalls
Rumah sakit	1 toilet sampai 20 tempat Tempat tidur 50 pasien	1 toilet sampai 10 tempat Tidur 20 pasien
Pusat Makanan	1 toilet sampai 50 dewasa 1 toilet sampai 20 anak	1toiletsampai 20 dewasa 1toiletsampai 10 anak
Resepsionis, Transit	1 toilet sampai 50 individu; 3:1 wanita : pria	
Sekolah	1 toilet sampai 30 wanita 1 toilet sampai 60 pria	1 toilet sampai 30 wanita 1 toilet sampai 60 pria
Kantor		1 toilet sampai 20 staff

Source: Adapted from Harvey, Baghi and Reed (2002)

Tabel 3.2 Standar Jumlah Toilet

Sumber: Pedoman Standar Toilet Umum Indonesia, 2016

Berdasarkan tabel tersebut, rancangan mendekati pendekatan pusat makanan sehingga didapati untuk jangka panjang ialah 1 toilet 20 dewasa. Oleh karena itu berdasarkan total pengunjung ialah 550 orang maka dari itu kebutuhan akan toilet ialah 27,5 yang dibulatkan menjadi 28 bilik toilet.

Program Ruang

Aktivitas pelaku Ekraf




Aktivitas	Detail Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Kedatangan	Memikirkan kendaraan	Ruang Parkir
Bertanya mengenai Informasi ketersediaan ruang	Mengunjungi resepsionis untuk bertanya	<ul style="list-style-type: none"> • Resepsionis • Lobby
Brainstorming	Brainstorming untuk mengembangkan ide dengan suasana yang hening untuk berkonsentrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Perpustakaan
Mengolah produk	Merealisasikan hasil brainstorming dalam bentuk produk	<ul style="list-style-type: none"> • Studio
Berdiskusi	Diskusi yang melibatkan lebih dari dua pihak sehingga menghasilkan kolaborasi	<ul style="list-style-type: none"> • Co working
Pertemuan besar	Berupa pelatihan dalam cakupan banyak orang	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang serbaguna
Istirahat	Duduk santai dan bercengkrama Bersama teman	<ul style="list-style-type: none"> • Café • Taman
Buang air kecil atau buang air besar	Buang air kecil atau buang air besar atau mencuci tangan	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet
Sholat	Melakukan wudhu sebelum menunaikan sholat	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat wudhu • Musholla

Tabel 3.3 Aktivitas Perilaku Pelaku Ekraf Borobudur

Sumber : Penulis, 2023

Program Ruang




Aktivitas perilaku pelaku Ekraf

Kegiatan	Gambaran Kegiatan	Asumsi Jumlah Pemain	Perilaku pemain	Perilaku Penonton	Kebutuhan ruang
Topeng ireng (seni pertunjukan)	 <p>Gambar 3.1 Topeng Ireng Sumber: jadesta.kemenparekraf.go.id/ 2023</p>	10 orang (pemain)	<ul style="list-style-type: none"> Tarian yang didominasi Gerakan kaki yang menghasilkan bunyi Pegerakan badan yang membutuhkan ruang gerak yang bebas Pemain bersifat kelompok Gerak tarian yang konsisten pada satu titik 	Posisi berdiri dan duduk memperhatikan tarian	<ul style="list-style-type: none"> Ruang pertunjukan Ruang ganti
Kubro Siswa (seni pertunjukan)	 <p>Gambar 3.2 Kubro Siswo Sumber: budaya.blog.unisbank.ac.id, 2021</p>	8-16 orang (pemain)	<ul style="list-style-type: none"> Pegerakan badan yang membutuhkan ruang gerak yang bebas Pemain bersifat kelompok Gerak tarian yang konsisten pada satu titik 	Posisi berdiri dan duduk memperhatikan tarian	<ul style="list-style-type: none"> Ruang pertunjukan Ruang ganti
Jathilan/ Krido gumelar/kuda lumping (seni pertunjukan)	 <p>Gambar 3.3 Jathilan Sumber: warisanbudaya.kemdikbud.go.id, 2017</p>	20 orang (pemain)	<ul style="list-style-type: none"> Pegerakan badan yang membutuhkan ruang gerak yang bebas Pemain bersifat kelompok Gerak tarian yang tidak konsisten pada satu titik 	<ul style="list-style-type: none"> Posisi berdiri dan duduk memperhatikan tarian. Adanya keterlibatan penonton didalamnya 	<ul style="list-style-type: none"> Ruang pertunjukan Ruang ganti

Tabel 3.4 Aktivitas Perilaku Pelaku Ekraf Seni Pertunjukkan dan Musik Borobudur
Sumber : Penulis, 2023

Program Ruang

Aktivitas perilaku pelaku Ekraf





Kegiatan	Gambaran Kegiatan	Asumsi Jumlah Pemain	Perilaku pemain	Perilaku Penonton	Kebutuhan ruang
Ketoprak	 <p>Gambar 3.4 Ketoprak Sumber: derapjuang.id, 2021</p>	39 orang	<ul style="list-style-type: none"> Pergerakan terkumpul pada satu titik Pemain masuk ke panggung secara bergilir sesuai dengan peran dan yang dilakukan 	<ul style="list-style-type: none"> Posisi berdiri dan duduk memperhatikan pertunjukan 	<ul style="list-style-type: none"> Ruang pertunjukan Ruang ganti
Wayang	 <p>Gambar 3.5 Wayang Sumber: news.republika.co.id, 2019</p>	13 orang	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan kelir sebagai media pewayangan dimana didominasi Gerakan tangan Perilaku pemain duduk bersila Dalang, sinden, penabuh gamelan berada pada satu lingkup area 	<ul style="list-style-type: none"> Posisi berdiri dan duduk memperhatikan pertunjukan 	<ul style="list-style-type: none"> Ruang pertunjukan Ruang ganti
Ndholalak	 <p>Gambar 3.7 Ndholalak Sumber: koropak.co.id, 2022</p>	10-20 penari	<ul style="list-style-type: none"> Pegerakan badan yang membutuhkan ruang gerak yang bebas Pemain bersifat kelompok Gerak tarian yang konsisten pada satu titik 	<ul style="list-style-type: none"> Posisi berdiri dan duduk memperhatikan pertunjukan 	<ul style="list-style-type: none"> Ruang pertunjukan Ruang ganti

Tabel 3.4 Aktivitas Perilaku Pelaku Ekraf Seni Pertunjukkan dan Musik Borobudur

Sumber : Penulis, 2023

Program Ruang

Aktivitas perilaku pelaku ekraf

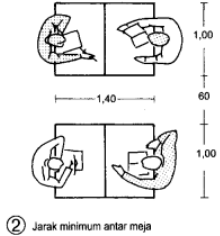
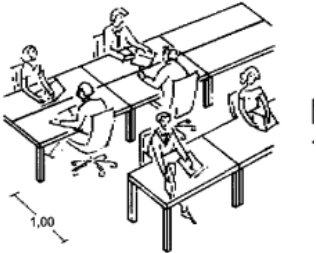
Kegiatan	Gambaran Kegiatan	Asumsi Jumlah Pemain	Perilaku pemain	Perilaku Penonton	
Karawitan (musik)	 <p>Gambar 3.8 Karawitan Sumber: jatengprov.go.id,2023</p>	27 orang	<ul style="list-style-type: none"> Melibatkan alat berat dalam melakukan aktivitasnya Pemain duduk pada setiap alat musik yang digunakan Jarak pemain satu dengan lainnya yang dekat untuk memudahkan koordinasi 	<ul style="list-style-type: none"> Posisi berdiri dan duduk memperhatikan pertunjukan 	<ul style="list-style-type: none"> Ruang pertunjukkan Ruang ganti
Pitutor (musik)	 <p>Gambar 3.9 Pitutor Sumber: AMM Piyungan, 2021</p>	8 orang	<ul style="list-style-type: none"> Melibatkan alat musik tradisional berupa kendhang, rebana, dan sither 	Posisi berdiri dan duduk memperhatikan pertunjukkan	<ul style="list-style-type: none"> Ruang pertunjukkan Ruang ganti
Grasak	 <p>Gambar 3.10 Grasak Sumber: /visitjawatengah.jatengprov.go.id,2023</p>	15 penari	<ul style="list-style-type: none"> Pegerakan badan yang membutuhkan ruang gerak yang bebas Pemain bersifat kelompok Gerak tarian yang tidak konsisten pada satu titik 	Posisi berdiri dan duduk memperhatikan pertunjukkan	<ul style="list-style-type: none"> Ruang pertunjukkan Ruang ganti
Wulangsunu	 <p>Gambar 3.11 Wulangsunu Sumber: wulangsunu.wordpress.com, 2010</p>	16 penari	<ul style="list-style-type: none"> Pegerakan badan yang membutuhkan ruang gerak yang bebas Pemain bersifat kelompok Gerak tarian yang konsisten pada satu titik 	Posisi berdiri dan duduk memperhatikan pertunjukkan	<ul style="list-style-type: none"> Ruang pertunjukkan Ruang ganti

Tabel 3.4 Aktivitas Perilaku Pelaku Ekraf Seni Pertunjukkan dan Musik Borobudur

Sumber : Penulis, 2023

Program Ruang

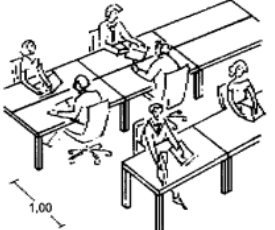
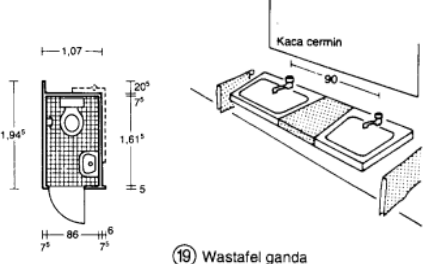
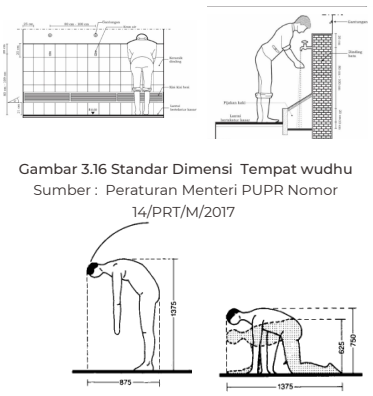
Detail aktivitas pelaku Ekraf

No	Aktivitas	Detail Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Persyaratan
1	Kedatangan	<ul style="list-style-type: none"> • Memikirkan kendaraan • Mengunjungi Lobby terkait kapasitas studio 	<ul style="list-style-type: none"> • Area parkir • Lobby • Koridor • Resepsionis 	<ul style="list-style-type: none"> • Ukuran parkir mobil 2,35 x 5 meter • Ukuran parkir motor 0,75x 2 meter (Departemen Perhubungan Direktur Jenderal Perhubungan Darat) • sepeda 1,8 x 0,6 meter (Data Arsitek)
2	Eksplorasi rancangan	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan brainstorming ide untuk pengolahan pada ruang yang mendukung konsentrasi dan terdapat sumber pengetahuan 	<ul style="list-style-type: none"> • Perpustakaan 	 <p>② Jarak minimum antar meja</p> <p>Gambar 3.12 Standar Dimensi Meja Pada Perpustakaan Sumber : Data Arsitek, 2002</p>
3	Eksperimen	Melakukan olah hasil eksplorasi yang didukung dengan media terkait dan didukung dengan tingkat sosialisasi tinggi	<ul style="list-style-type: none"> • Studio 	 <p>⑪ Baris meja tulis dalam bentuk blok dengan tempat duduk yang letaknya dapat digeser</p> <p>Gambar 3.13 Standar Dimensi Ruang Meja yang berhadapan Sumber : Data Arsitek, 2002</p>

Tabel 3.5 Detail Aktivitas Ekraf Borobudur
Sumber : Penulis, 2023

Program Ruang

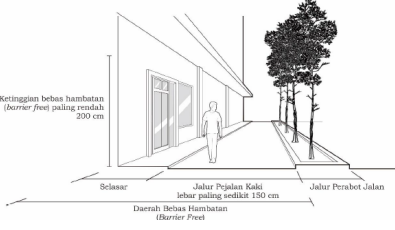
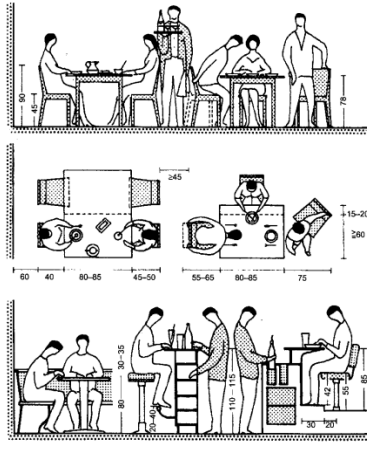
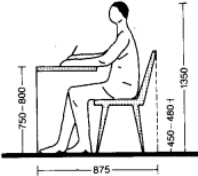
Detail aktivitas pelaku Ekraf

No	Aktivitas	Detail Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Persyaratan
3	Berdiskusi dalam lingkup kelompok	berdiskusi berkaitan dengan proyek kolaborasi	<ul style="list-style-type: none"> • Co working 	 <p>11 Baris meja tulis dalam bentuk blok dengan tempat duduk yang letaknya dapat digeser</p> <p>Gambar 3.14 Standar Dimensi Ruang Meja yang berhadapan Sumber : Data Arsitek, 2002</p>
4	Buang air besar atau air kecil	Buang air besar atau buang air kecil dan mencuci tangan	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet 	 <p>19 Wastafel ganda</p> <p>Gambar 3.15 Standar Dimensi Toilet Sumber : Data Arsitek, 2002</p>
5	Ibadah sholat	Melakukan aktivitas gerakan sholat	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat wudhu • Musholla 	 <p>Gambar 3.16 Standar Dimensi Tempat wudhu Sumber : Peraturan Menteri PUPR Nomor 14/PRT/M/2017</p> <p>Gambar 3.17 Standar Dimensi Sholat Sumber : Data Arsitek</p>

Tabel 3.5 Detail Aktivitas Ekraf Borobudur
Sumber : Penulis, 2023

Program Ruang

Detail aktivitas pelaku Ekraf

No	Aktivitas	Detail Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Persyaratan
6	Istirahat	Melepas penat berupa mencari angin segar dan makan minum	<ul style="list-style-type: none"> • Taman Selasar • Selasar • Cafe 	 <p>Gambar 3.18 Standar Selasar Sumber : Peraturan Menteri PUPR Nomor 14/PRT/M/2017 Tentang Persyaratan Kemudahan Bangunan Gedung</p>  <p>Gambar 3.19 Dimensi Cafe Sumber : Data Arsitek 2, 2002</p>
7	Pertemuan Besar	Diskusi besar	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Serbaguna 	 <p>13 Ukuran pada kursi kerja</p> <p>Gambar 3.20 Dimensi dengan Posisi Orang Duduk di Kursi dan Mencatat Sumber : Data Arsitek 1, 1996</p>

Tabel 3.5 Detail Aktivitas Ekraf Borobudur
Sumber : Penulis, 2023

Program Ruang


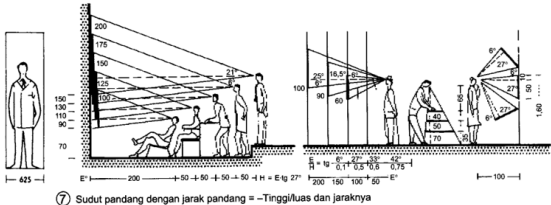
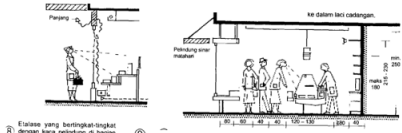

Aktivitas Wisatawan

Aktivitas	Detail Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Kedatangan	Memikirkan kendaraan	Ruang Parkir
Bertanya mengenai Informasi	Mengunjungi resepsionis untuk bertanya	<ul style="list-style-type: none"> • Resepsionis • Lobby
Melihat produk ekonomi kreatif	Melihat beragam produk yang dipamerkan	<ul style="list-style-type: none"> • Galeri
Belanja	Membeli produk UMKM	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Jual Karya
Berdiskusi	Diskusi yang melibatkan lebih dari dua pihak sehingga menghasilkan kolaborasi	<ul style="list-style-type: none"> • Co working
Pertemuan besar	Berupa pelatihan dalam cakupan banyak orang	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang serbaguna
Melihat pertunjukkan	Melihat pertunjukkan dan musik masyarakat setempat	<ul style="list-style-type: none"> • Amphitheater
Istirahat	Duduk santai dan bercengkrama Bersama teman	<ul style="list-style-type: none"> • Café • Taman
Buang air kecil atau buang air besar	Buang air kecil atau buang air besar atau mencuci tangan	<ul style="list-style-type: none"> • Toilet
Sholat	Melakukan wudhu sebelum menunaikan sholat	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat wudhu • Musholla

Tabel 3.6 Aktivitas Wisatawan
Sumber : Penulis, 2023

Program Ruang

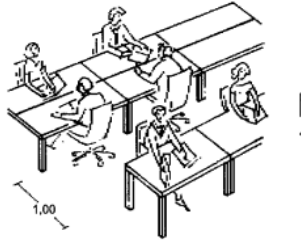
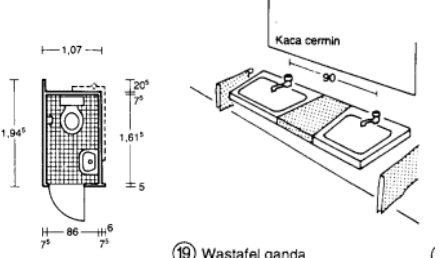
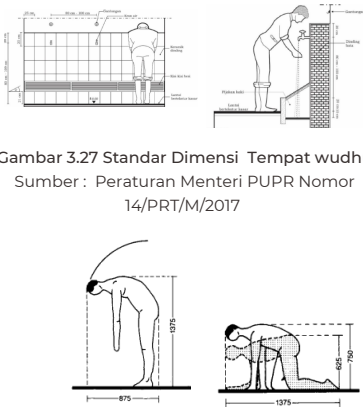
Detail aktivitas wisatawan

No	Aktivitas	Detail Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Persyaratan
1	Kedatangan	<ul style="list-style-type: none"> • Memikirkan Kendaraan • Menurunkan penumpang di <i>drop off</i> • Bertanya informasi kepada resepsionis 	<ul style="list-style-type: none"> • Parkir pengunjung • <i>Drop off</i> • Resepsionis • Lobby 	 <p>Gambar 3.21 Standar Orang Membawa Barang Sumber : Data Arsitek, 2002</p>
2	Melihat produk ekonomi kreatif masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat karya yang dipamerkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Galeri 	 <p>Gambar 3.22 Posisi Sseorang dalam Memperhatikan Karya dan Jangkauan Pengelihatan Pada Galeri Sumber : Data Arsitek 1 dan 2, 1996 dan 2002</p>
3	Belanja	<ul style="list-style-type: none"> • Membeli produk hasil kreatif masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Jual Karya 	 <p>Gambar 3.23 Dimensi Pada Tempat Berbelanja Sumber : Data Arsitek 2, 2002</p>  <p>Gambar 3.24 Dimensi Pada Tempat Berbelanja Sumber : Data Arsitek 2, 2002</p>

Tabel 3.7 Detail Aktivitas Wisatawan
Sumber : Penulis, 2023

Program Ruang

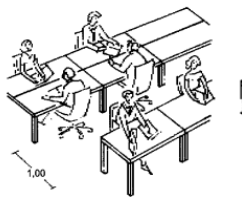
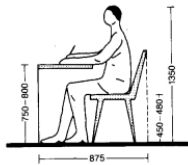
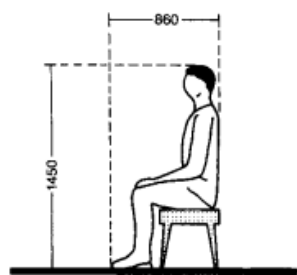
Detail aktivitas wisatawan

No	Aktivitas	Detail Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Persyaratan
3	Berdiskusi dalam lingkup kelompok	berdiskusi berkaitan dengan proyek kolaborasi	<ul style="list-style-type: none"> Co working 	 <p>11 Baris meja tulis dalam bentuk blok dengan tempat duduk yang letaknya dapat digeser</p> <p>Gambar 3.25 Standar Dimensi Ruang Meja yang berhadapan Sumber : Data Arsitek, 2002</p>
4	Buang air besar atau air kecil	Buang air besar atau buang air kecil dan mencuci tangan	<ul style="list-style-type: none"> Toilet 	 <p>19 Wastafel ganda</p> <p>Gambar 3.26 Standar Dimensi Toilet Sumber : Data Arsitek, 2002</p>
5	Ibadah sholat	Melakukan aktivitas gerakan sholat	<ul style="list-style-type: none"> Tempat wudhu Musholla 	 <p>Gambar 3.27 Standar Dimensi Tempat wudhu Sumber : Peraturan Menteri PUPR Nomor 14/PRT/M/2017</p> <p>Gambar 3.28 Standar Dimensi Sholat Sumber : Data Arsitek</p>

Tabel 3.7 Detail Aktivitas Wisatawan
Sumber : Penulis, 2023

Program Ruang

Detail aktivitas wisatawan

No	Aktivitas	Detail Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Persyaratan
4	Berdiskusi dalam lingkup kelompok	berdiskusi berkaitan dengan proyek kolaborasi	<ul style="list-style-type: none"> Co working 	 <p>11 Baris meja tulis dalam bentuk blok dengan tempat duduk yang letaknya dapat digeser</p> <p>Gambar 3.29 Standar Dimensi Ruang Meja yang berhadapan Sumber : Data Arsitek, 2002</p>
5	Pertemuan Besar	Diskusi besar	<ul style="list-style-type: none"> Ruang Serbaguna 	 <p>13 Ukuran pada kursi kerja</p> <p>Gambar 3.30 Dimensi dengan Posisi Orang Duduk di Kursi dan Mencatat Sumber : Data Arsitek 1, 1996</p>
6	Melihat Pertunjukan	Melihat pertunjukan dari pelaku seni pertunjukan dan musik	Amphitheater	 <p>Gambar 3.31 Duduk dengan kursi Sumber : Data Arsitek 1, 1996</p>

Tabel 3.7 Detail Aktivitas Wisatawan
Sumber : Penulis, 2023

Program Ruang

Aktivitas pengelola

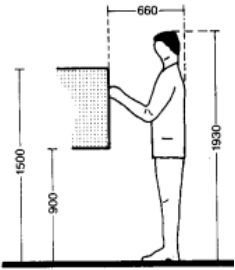
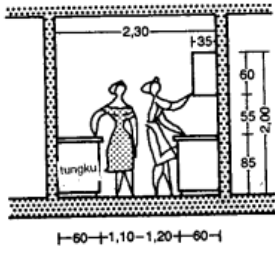
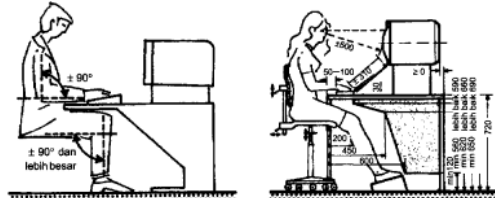
Aktivitas	Detail Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Kedatangan	Memikirkan kendaraan	Ruang Parkir
Menyiapkan diri	Menyiapkan alat untuk bekerja	Ruang servis
Menyiapkan makanan dan minuman	Menyiapkan makanan dan minuman	Dapur
Bongkat muat barang	Melakukan bongkat muat bahan	Loading dock
Istirahat	Duduk santai dan bercengkrama Bersama teman	• Taman
Buang air kecil atau buang air besar	Buang air kecil atau buang air besar atau mencuci tangan	• Toilet
Sholat	Melakukan wudhu sebelum menunaikan sholat	• Tempat wudhu • Musholla

Aktivitas	Detail Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Kedatangan	Memikirkan kendaraan	Ruang Parkir
Bekerja	Aktivitas menggunakan meja	Ruang Pengelola
Istirahat	Duduk santai dan bercengkrama Bersama teman	• Café • Taman
Buang air kecil atau buang air besar	Buang air kecil atau buang air besar atau mencuci tangan	• Toilet
Sholat	Melakukan wudhu sebelum menunaikan sholat	• Tempat wudhu • Musholla

Tabel 3.8 Aktivitas Pengelola
Sumber : Penulis, 2023

Program Ruang

Detail aktivitas pengelola


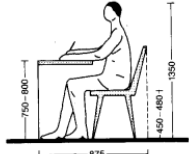
No	Aktivitas	Detail Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Persyaratan
1	Kedatangan	<ul style="list-style-type: none"> • Memikirkan Kendaraan • <i>Briefing</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Parkir • Ruang 	 <p>Gambar 3.32 Menaruh barang di loker Sumber : Data Arsitek 1, 1996</p>
2	Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> • Mempersiapkan kebutuhan terkait <i>jobdesk</i> masing-masing 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang cleaning services • Dapur 	 <p>② Penampang lintang dapur dengan tempat kerja untuk 2 orang</p> <p>Gambar 3.33 Aktivitas dalam dapur Sumber : Data Arsitek 1, 1996</p>
3	Memulai pekerjaan	<ul style="list-style-type: none"> • Memulai pekerjaan sesuai <i>jobdesk</i> masing-masing 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Kepala Pengelola • Ruang CCTV • Ruang Arsip • Ruang Sekretaris • Ruang Tata Usaha • Ruang Administrasi • Ruang Arsip 	 <p>Gambar 3.34 Aktivitas dengan melibatkan komputer Sumber : Data Arsitek 1, 1996</p>

Tabel 3.9 Detail Aktivitas Pengelola

Sumber : Penulis, 2023

Program Ruang

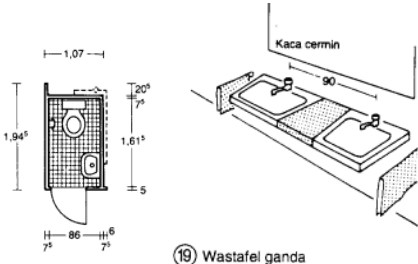
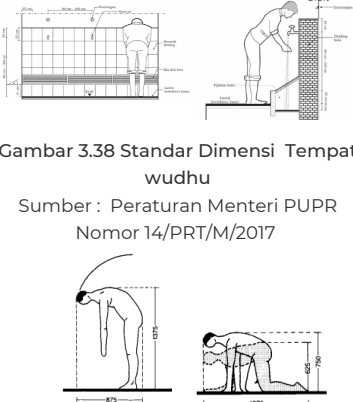
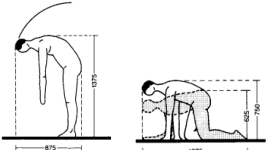
Detail aktivitas pengelola

No	Aktivitas	Detail Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Persyaratan
4	Pekerjaan dalam bidang kontrol mesin	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pengecekan mesin guna menunjang fungsi bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> Ruang genset Ruang Panel Ruang Trafo 	 <p>Gambar 3.35 Dimensi Genset Sumber: gensetperkinsindonesia.co.id</p>
	Pekerjaan dalam bidang keamanan	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pengawasan 	<ul style="list-style-type: none"> Ruang Security 	 <p>⑬ Ukuran pada kursi kerja</p> <p>Gambar 3.36 Dimensi dengan Posisi Orang Duduk di Kursi dan Mencatat Sumber : Data Arsitek 1, 1996</p>
	Pemasokan barang dan pengeluaran barang	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pemindahan barang 	<ul style="list-style-type: none"> Loading dock 	<p>Mobil penumpang untuk golongan II 2,50 x 5,00 (Departemen Perhubungan Direktur Jenderal Perhubungan Darat)</p>

Tabel 3.9 Detail Aktivitas Pengelola
Sumber : Penulis, 2023

Program Ruang

Detail aktivitas pengelola

No	Aktivitas	Detail Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Persyaratan
4	Buang air besar atau air kecil	Buang air besar atau buang air kecil dan mencuci tangan	<ul style="list-style-type: none"> Toilet 	 <p>Gambar 3.37 Standar Dimensi Toilet Sumber : Data Arsitek, 2002</p>
5	Ibadah sholat	Melakukan aktivitas gerakan sholat	<ul style="list-style-type: none"> Tempat wudhu Musholla 	 <p>Gambar 3.38 Standar Dimensi Tempat wudhu Sumber : Peraturan Menteri PUPR Nomor 14/PRT/M/2017</p>  <p>Gambar 3.39 Standar Dimensi Sholat Sumber : Data Arsitek</p>

Tabel 3.9 Detail Aktivitas Pengelola
Sumber : Penulis, 2023

Program Ruang

Kebutuhan luasan

Nama Ruang	Kapasitas		Besaran ruang			Luas total	Sirkulasi		Jumlah (M2)	Keterangan	Sumber
			Kebutuhan	Luas Standar	Luas (M2)						
Lobby	100	orang	perorangan	0,875	87,5	87,5	80%	70	157,5	Posisi orang membawa tas	DA
Resepsionis	2	orang	Meja dan kursi /orang	1,2	2,4	2,4	30%	0,72	3,12	Aktivitas menggunakan meja	DA
Galeri seni rupa	60	orang	Display A (7 unit)	1,28	8,96	71,91	80%	57,528	129,438	Aktivitas orang berdiri tegap	DA & AP
			Display B (6 unit)	1,4	25,2						
			Display D (1 unit)	0,25	0,25						
			perorangan	0,625	37,5						
Galeri Seni Kriya	60	orang	Display A (7 unit)	1,28	19,2	86,734	80%	69,3872	156,1212	Aktivitas orang berdiri tegap	DA & AP
			Display B (4 unit)	1,4	15,4						
			Display C (2 unit)	3	9						
			Display D (3 unit)	0,25	1,25						
			Display Krombong	1,105	1,05						
			Display Sangkar Burung	0,575	1,15						
			Display Lampu	1,092	2,184						
perorangan	0,625	37,5									
Galeri Seni Pertunjukkan dan musik	60	orang	Lemari Display A (7 unit)	1,04	7,28	62,48	80%	49,984	112,464	Aktivitas orang berdiri tegap	DA & AP
			Lemari Display B (2 unit)	1,6	3,2						
			Peralatan Karawitan	12	12						
			Kelir Wayang	2,5	2,5						
			perorangan	0,625	37,5						
Ruang Jual Karya	63	orang	Display produk F (3 unit)	0,9	2,7	78,915	30%	23,6745	102,5895	Aktivitas orang membawa tas belanja	DA & AP
			Display produk G (12 unit)	1	12						
			Rak Produk Makanan dan Minuman (3unit)	1,53	4,59						
			Display Freezer (1 unit)	1,2	1,2						
				3,3	3,3						
			Perorangan	0,875	55,125						
Gudang Ruang Jual Karya	3	orang	Meja Kasir (3 unit)	0,7	2,1				32,87685	Menyimpan stock produk dan sebagai area kasir	AP
			30% luas Ruang Jual Ekraf		21,96675						
Café	60	orang	Meja dan kursi /orang (60 kursi)	1,2	72	83,83	50%	41,915	125,745	Aktivitas makan, minum, dan mengambil makanan	DA
			Meja prasmanan (3 unit)	0,96	2,88						
			Meja Kasir	0,7	0,7						
			kopi corner	3	3						
			Pegawai (6 orang)	0,875	5,25						
Dapur	3	orang	Kulkas	0,36	0,36	5,25	50%	2,625	7,875	Aktivitas menggunakan meja	DA
			Lemari penyimpanan	0,72	0,72						
			Meja masak (4 unit)	0,96	1,92						
			wastafel (1 unit)	0,15	0,15						
			Perorangan	0,7	2,1						
Toilet Café	2	orang	Unit Closet (2 unit)	1,1	3,3	3,75	30%	1,875	5,625	Cuci tangan, aktivitas buang air kecil dan besar	DA dan Permen 30 Tahun 2006
			Wastafel (3 unit)	0,15	0,45						
	2	orang	Unit Closet (2 unit)	1,1	3,3	3,75	30%	1,875	5,625	Cuci tangan, aktivitas buang air kecil dan besar	DA dan Permen 30 Tahun 2006
			Wastafel (3 unit)	0,15	0,45						
Studio Fotografi	3	orang	Backdrop	12	12	17,3	30%	5,19	22,49	Aktivitas orang merentangkan tangan	DA & AP
			Meja barang	0,8	0,8						
			perorangan	1,5	4,5						

Tabel 3.10 Program Ruang

Sumber : Penulis, 2023

Program Ruang

Kebutuhan luasan

Nama Ruang	Kapasitas		Besaran ruang			Luas total	Sirkulasi		Jumlah (M2)	Keterangan	Sumber
			Kebutuhan	Luas Standar	Luas (M2)						
Studio Editting	11	orang	Meja barang	0,8	0,8	14	50%	6,6	20,6	Aktivitas menggunakan meja	DA
			Meja dan kursi /orang	1,2	13,2						
Studio Desain Produk	21	orang	Meja barang	0,8	0,8	25,2	50%	12,6	37,8	Aktivitas menggunakan meja	DA
			Meja dan kursi /orang	1,2	25,2						
Perpustakaan	11	orang	Rak buku (20 unit)	0,42	4,2	17,4	30%	3,96	21,36	Aktivitas menggunakan meja	DA
			Meja dan kursi /orang	1,2	13,2						
Co working A	10	orang	Meja barang	0,8	0,8	12,8	50%	6	18,8	Aktivitas menggunakan meja	DA
			Meja dan kursi /orang	1,2	12						
Co working B	5	orang	Meja barang	0,8	0,8	6,8	50%	3	9,8	Aktivitas menggunakan meja	DA
			Meja dan kursi /orang	1,2	6						
Ruang Serbaguna	106	orang	kursi /orang	0,75	79,5	79,5	50%	39,75	119,25	Aktivitas menggunakan meja	DA
Gudang Ruang Serbaguna	2	orang	30% luas Ruang serbaguna						35,775	Menyimpan stock produk	AP
Panggung	47	orang	Peralatan Karawitan	12	12	82,5	50%	41,25	123,75	Aktivitas orang merentangkan tangan	DA & AP
			perorangan	1,5	70,5						
Amphitheater	200	orang	kursi/orang	0,645	129	129	30%	38,7	167,7	Aktivitas duduk	DA
Backstage	30	orang	Perorangan	1,5	45	50,4	30%	15,12	65,52	Aktivitas duduk, berias, dan istirahat	DA
			toilet (4 unit)	1,275	5,1						
			Wastafel (2 unit)	0,15	0,3						
Lobby pengelola	8	orang	meja dan kursi (2 unit/8 orang)	7,84	31,36	31,36	30%	9,408	40,768	Aktivitas berbincang	DA
Ruang Administrasi	4	orang	meja dan kursi (2 orang)	2,9	5,8	5,8	30%	1,74	7,54	Aktivitas bekerja	DA
Ruang arsip	2	orang	Rak buku (7 unit)	0,42	4,2	2,9	30%	1,26	4,16	Aktivitas bekerja	DA
Ruang sekretaris	3	orang	meja dan kursi (3 orang)	2,9	8,7	2,9	30%	2,61	5,51	Aktivitas bekerja	DA
Ruang kepala pengelola	3	orang	meja dan kursi (3 orang)	2,9	8,7	2,9	30%	2,61	5,51	Aktivitas bekerja	DA
Ruang pegawai	23	orang	Loker pegawai (3 unit)	0,27	1,35	18,6	30%	5,58	24,18	Aktivitas istirahat	DA
			kursi /orang	0,75	17,25						
Ruang CCTV	2	orang	meja dan kursi (2 orang)	2,9	2,9	2,9	30%	0,87	3,77	Aktivitas bekerja	DA
Ruang Security	1	orang	Meja dan kursi /orang	1,2	1,2	1,2	30%	0,36	3,12	Aktivitas bekerja (2 unit)	DA
Ruang panel	1	unit	unit	16	16	16	30%	4,8	20,8	Aktivitas bekerja	AP
Ruang genset	1	unit	unit	16	16	16	30%	4,8	20,8	Aktivitas bekerja	AP
Ruang trafo	1	unit	unit	16	16	16	30%	4,8	20,8	Aktivitas bekerja	AP
Ruang Janitor	2	orang	unit	9	9	9	30%	2,7	11,7	Aktivitas bekerja	AP
Ruang sampah	1	unit	unit	12	12	12	30%	3,6	15,6		AP
Gudang umum	2	orang	10% luas Ruang galeri				30%		39,96	Menyimpan barang	AP
loading dock	1	Mobil	Mobil/unit	12,5	12,5	12,5	50%	6,25	18,75	Mobil Penumpang Gol II	DA
Musholla	20	orang	Perorangan	1	20	20	50%	10	30	Aktivitas sholat	DA
Toilet Zona C Lantai 1	8	orang	Unit Closet (8 unit)	1,1	8,8	13,3	30%	3,99	17,29	Aktivitas buang air kecil dan besar	DA dan Permen 30 Tahun 2006
			Urinoir @2	0,1	0,2						
			Wastafel (6 unit)	0,15	0,9						
			Difabel (1 unit)	3,4	3,4						

Tabel 3.10 Program Ruang
Sumber : Penulis, 2023

Program Ruang

Kebutuhan luasan

Nama Ruang	Kapasitas		Besaran ruang			Luas total	Sirkulasi		Jumlah (M2)	Keterangan	Sumber
			Kebutuhan	Luas Standar	Luas (M2)						
Toilet Zona C Lantai 2	6	orang	Unit Closet (6 unit)	1,1	6,6	11,1	30%	3,33	14,43	Aktivitas buang air kecil dan besar	DA dan Permen 30 Tahun 2006
			Urinoir @2	0,1	0,2						
			Wastafel (6 unit)	0,15	0,9						
			Difabel (1 unit)	3,4	3,4						
Toilet Zona D Lantai 1	14	orang	Unit Closet (14 unit)	1,1	15,4	20	30%	6	26	Aktivitas buang air kecil dan besar	DA dan Permen 30 Tahun 2006
			Difabel (1 unit)	3,4	3,4						
			Wastafel (6 unit)	0,15	0,9						
			Urinoir @3	0,1	0,3						
Parkir Mobil	34	unit	Mobil/unit	11,5	391	391	70%	273,7	664,7	Departemen Perhubungan Direktur Jenderal Perhubungan Darat, Permen 30 Tahun 2006, Peraturan DIY No. 5 Tahun 2016 Tentang Moda Transportas Tradisional Becak dan Andong	
	2	unit	difabel/ unit	18,5	37	37	70%	25,9	62,9		
Parkir Motor	22	unit	Motor/unit	1,15	25,3	25,3	70%	17,71	43,01		
Parkir Andong	2	unit						5,754	13,974		
			Andong/unit	4,11	8,22	8,22	70%			Aktivitas Memarkirkan Kendaraan	
Total (M2)									2612		

Tabel 3.10 Program Ruang
Sumber : Penulis, 2023

Program Ruang

Property size

PROPERTY SIZE			
RUANG	POSISI LANTAI		TOTAL
	1	2	
RUANG EKONOMI KREATIF			
Galeri Seni Rupa	167		167 M ²
Galeri Seni Kriya	167		167 M ²
Galeri Seni Pertunjukkan dan Musik	126		126 M ²
Perpustakaan	58		58 M ²
Studio <i>editing</i> dan Desain Produk		116	116 M ²
Studio Fotografi		58	58 M ²
<i>Co working</i> A		38	38 M ²
<i>Co working</i> B		20	20 M ²
Amphitheater	219		219 M ²
Panggung	125		125 M ²
Taman Ekraf	276		276 M ²
Ruang Serbaguna	131		131 M ²
AREA KOMERSIL			
Ruang Jual Ekraf	131		131 M ²
Cafe	118	251	369 M ²
AREA PENERIMA			
Teras Lobby Masuk	78		78 M ²
lobby dan Resepsionis	134		134 M ²
Lobby Pengelola		98	98 M ²
AREA PENGELOLA			
Ruang Pengelola		78	78 M ²
Ruang Arsip		14	14 M ²
Ruang Pegawai	30		30 M ²
AREA SERVIS			
Toilet Umum	185	70	255 M ²
Toilet Difabel	10	10	20 M ²
Toilet Cafe	36	36	72 M ²
Ruang CCTV		17,5	17,5 M ²
Ruang Panel	21		21 M ²
Ruang Genset	15		15 M ²
Ruang Trafo	15		15 M ²

PROPERTY SIZE			
RUANG	POSISI LANTAI		TOTAL
	1	2	
AREA SERVIS			
Ruang Trafo	15		15 M ²
Ruang Security	10		10 M ²
Ruang Janitor	12		12 M ²
Ruang Sampah	13		13 M ²
Gudang Umum	42		42 M ²
Gudang Ruang Serbaguna	36		36 M ²
Gudang Ruang Jual Ekraf	36		36 M ²
<i>Loading Dock</i>	12		12 M ²
Backstage	84		85 M ²
Toilet Backstage	10,5		10,5 M ²
Dapur		36	36 M ²
Musholla		46	46 M ²
Tempat wudhu dan Toilet		92	92 M ²
SIRKULASI VERTIKAL			
Tangga	44		44 M ²
Ramp	129		129 M ²
SIRKULASI HORIZONTAL			
Selasar	259,4	102,3	361,7 M ²
Pedestrian	378,4		378,4 M ²
SIRKULASI KENDARAAN			
Parkir	784		784 M ²
Sirkulasi Kendaraan	1167,3		1167,3 M ²
AREA HIJAU			
Area Hijau (Rumput)	5002,4		5002,4 M ²
Luas Area Ekonomi Kreatif			1501 M²
Luas Area Komersil			500 M²
Luas Area Penerima			310 M²
Luas Area Pengelola			122 M²
Luas Area Servis			445,5 M²
Luas Total Bangunan Lantai 1			2051,9 M²
Luas Total Bangunan Lantai 2			1300,8 M²
Luas Total Bangunan			3352,7 M²
Luas Total Bangunan dan Sirkulasi Luar Bangunan			6298,4 M²
Luas Area Non Hijau			4997,6 M²
Luas Area Terbuka Hijau			5002,4 M²

Tabel 3.11 Property Size
Sumber : Penulis, 2023

Konsep Creative Hub Borobudur Magelang

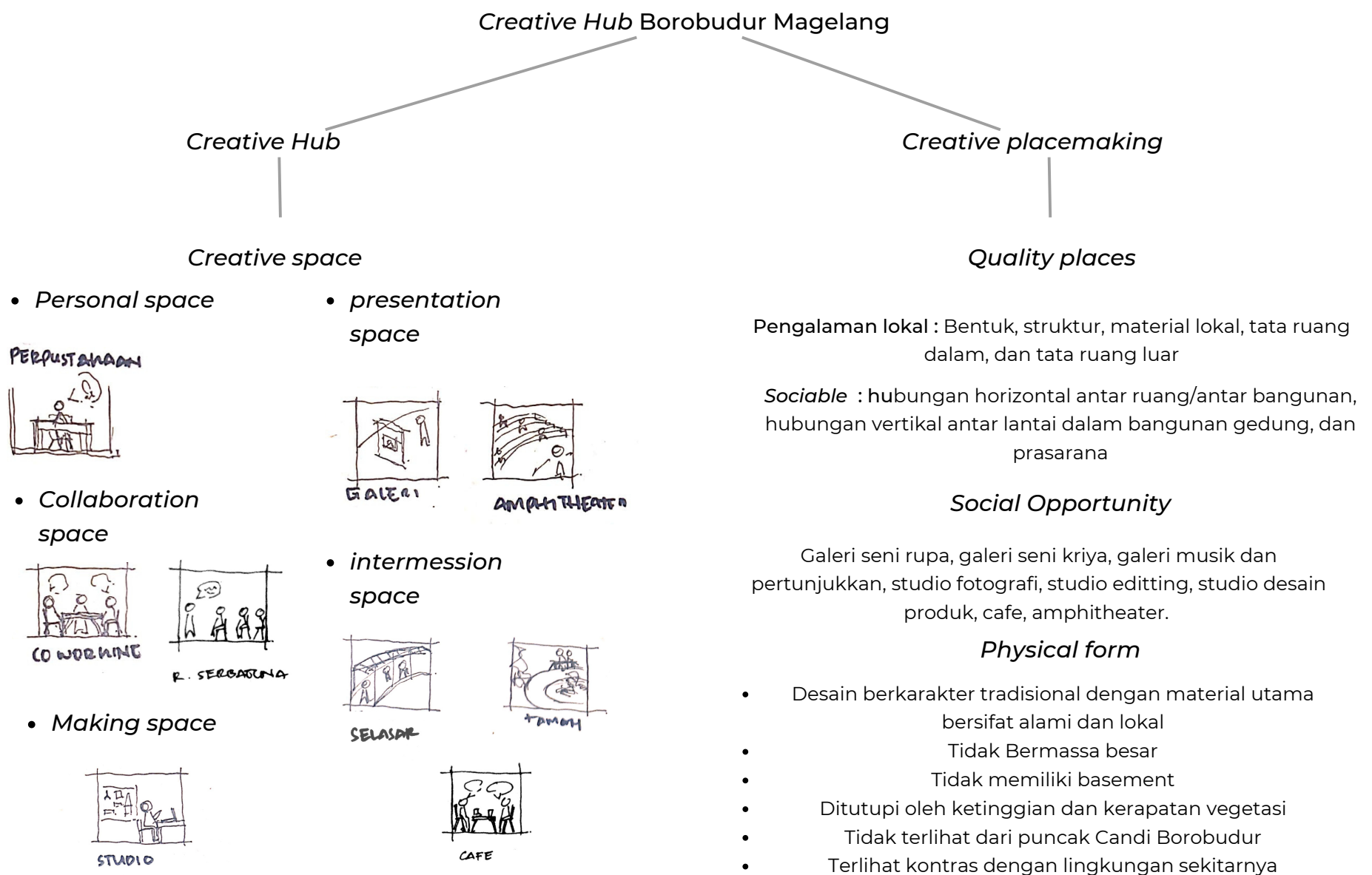


Gambar 3.40 Skema Program
Sumber : Penulis, 2023

Konsep Arsitektural

Pada rancangan ini, *creative hub* dan *creative placemaking* menjadi dua variabel yang akan dikembangkan menjadi desain. *Creative hub* ditinjau dari tipologi ruang kreatif yaitu berupa *personal space*, *collaboration space*, *presentation space*, *making space*, dan *intermission space*.

Berkaitan dengan *creative placemaking*, ditinjau dari *physical form* yang memberikan citra kawasan Borobudur sebagai kawasan pariwisata yang tetap melestarikan nuansa pedesaan. *Quality places* dalam bentuk pengalaman lokal dan ramah. Social opportunity dalam bentuk menghadirkan ruang-ruang yang merespon sektor unggulan Borobudur dan sub sektor menunjang pariwisata didalamnya.



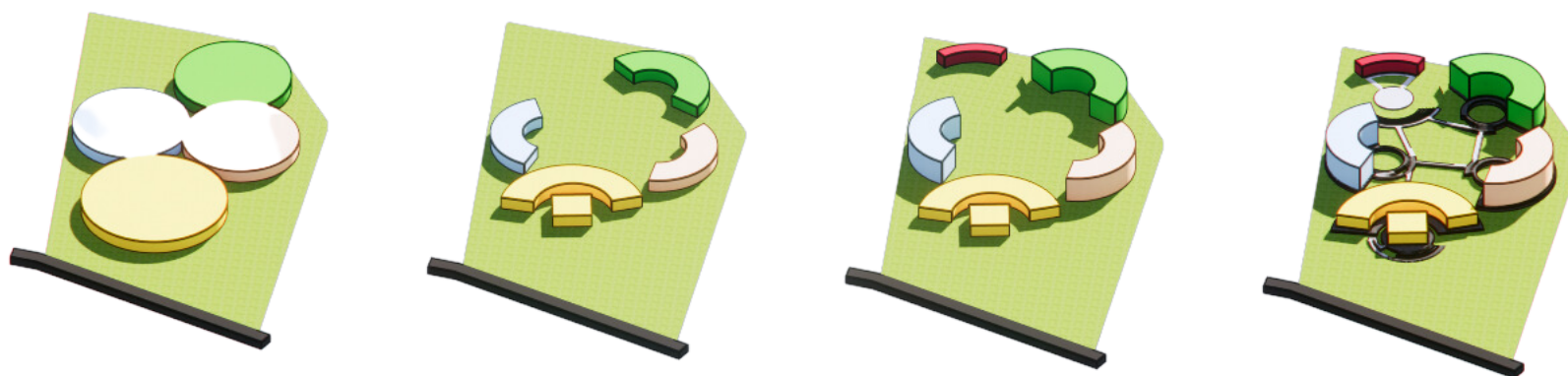
Gambar 3. 41 Bagan Konsep Arsitektural Rancangan
Sumber : Penulis, 2023

Konsep Figuratif Rancangan

Tata massa

Pada rancangan Borobudur *Creative Hub* mengacu bentuk dasar berupa lingkaran. Pemilihan bentuk ini dikarenakan menghadirkan kesan ruang yang ramah dan terbuka terhadap penggunanya, tentunya pemilihan tersebut berkorelasi terhadap *creative hub* yang mana merupakan bangunan publik. Permainan bentuk lingkaran juga mendukung menghasilkan suasana ruang yang tidak monoton, dimana sebagai ruang kreatif suasana menjadi aspek yang penting untuk dipertimbangkan guna mendukung aktivitas yang akan dilakukan. Selain itu Pada rancangan tapak menggunakan bentuk lingkaran sebagai dasar pengembangannya. yang mana merupakan respon *quality space* berkaitan dengan pengalaman ruang luar dan ruang dalam pada Candi Borobudur dan rumah Jawa.

Konsep penataan massa didasarkan pada hierarki ruang, dimana pengunjung akan diajak untuk mengikuti arus perjalanan dalam memahami dan mengenal potensi masyarakat dari 11 desa yang ada di Kecamatan Borobudur melalui ruang. Pada area pertama terdapat area pengenalan terkait apa saja ekraf unggulan yang digeluti masyarakat. Selanjutnya pengunjung dibawa menuju area komersil, dimana keberadaannya mendukung pendapatan dari produk ekraf yang telah dibuat oleh masyarakat setempat. Pada area ini juga berperan sebagai zona transisi atau istirahat untuk melanjutkan kegiatan berikutnya. Selanjutnya berupa area berkumpul dimana area ini digunakan sebagai wadah berkumpul dengan jumlah massa tingkat sedang. Area ini digunakan sebagai wadah berkumpul masyarakat dan wisatawan apabila terdapat *event* yang mengumpulkan beberapa desa Pada area terakhir yaitu berupa area pertunjukan, dimana berperan sebagai wadah presentasi karya dari sub sektor seni pertunjukan dan musik.



Gambar 3. 42 Konsep Tata Massa

Sumber : Penulis, 2023

Bentuk dasar berupa lingkaran yang mengadaptasi bentuk dari candi borobudur, terdapat 4 massa berbentuk lingkaran yang memiliki fungsi berbedesa

Pemotongan massa dari lingkaran secara utuh menjadi beberapa bagian guna memberikan kesan keterbukaan dan massa persegi sebagai penekanan bentuk ruang pada lobby dan pengalaman lokal melalui bentuk

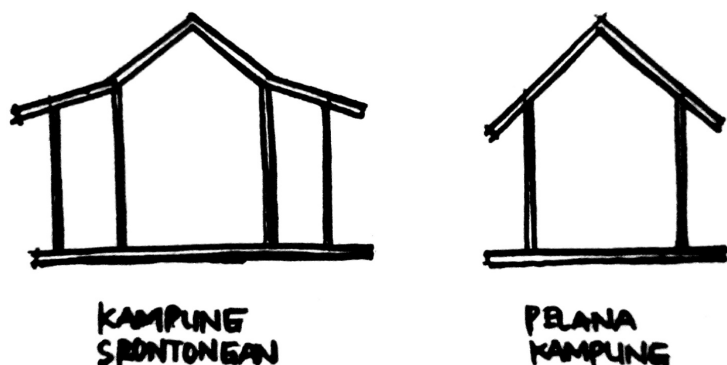
Massa bertambah ketinggian menjadi dua lantai sebagai respon terhadap ketinggian maksimum pada zona B,C, dan D dan terdapat penambahan zona privat baru yang mengalami penurunan elevasi sebagai ruang amphithetater

Terdapat penambahan elevasi guna mendukung penciptaan ruang berundak dari konsep pengalaman lokal yang didukung dengan tangga dan ramp sebagai akses ke setiap bangunan

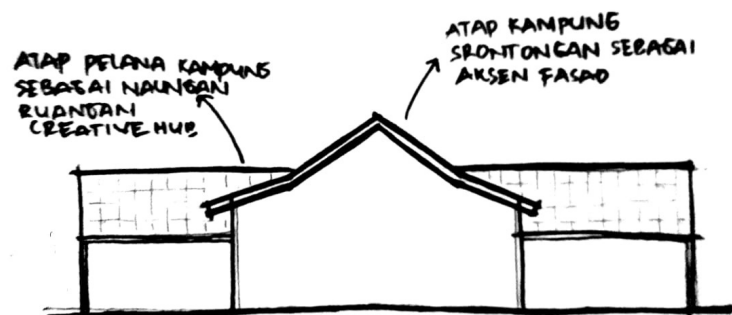
Konsep Figuratif Rancangan

Gubahan atap

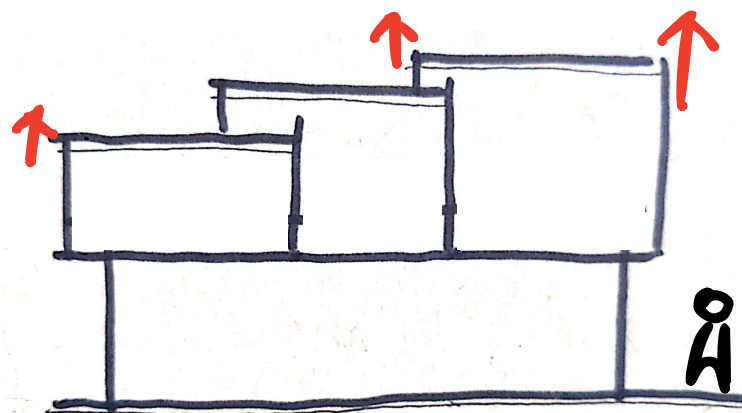
Bentuk atap pada rancangan ini menerapkan bentuk dari rumah kampung yang mempunyai bentuk atap kampung srontongan dan pelana kampung, dimana merupakan respon dari konteks tempat tinggal masyarakat sekitar. Pada atap kampung srontongan digunakan pada sisi fasad utama rancangan, dimana memiliki tujuan untuk memberikan aksen sebagai pintu masuk rancangan *creative hub*. Sedangkan atap pelana kampung digunakan sebagai naungan dari ruang-ruang yang diwadahi di *creative hub*. Penerapan bentuk ini merupakan respon dari bentuk bangunan yaitu pengalaman lokal.



Gambar 3.43 Sketsa bentuk atap omah kampung
Sumber : Penulis, 2023



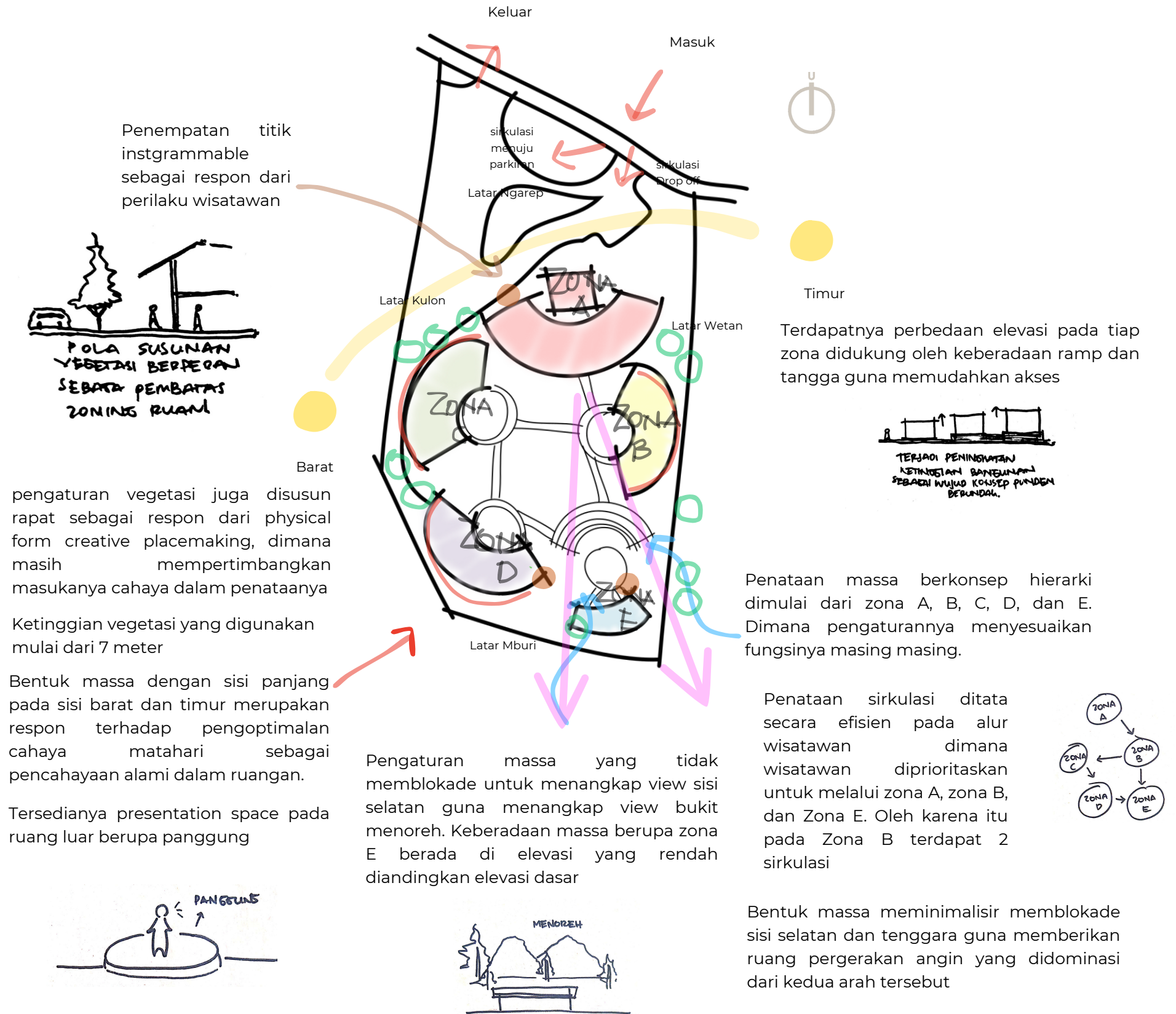
Gambar 3.44 Sketsa bentuk atap rancangan
Sumber : Penulis, 2023



Gambar 3.45 Sketsa bentuk atap berundak
Sumber : Penulis, 2023

Selain itu bentuk respon pengalaman lokal melalui bentuk atap, juga direalisasikan dalam bentuk atap yang berundak. Hal ini merupakan representasi dari teras borobudur yang berundak melalui perbedaan elevasi.

Konsep Tata Tapak



Gambar 3.46 Konsep Tata Tapak
Sumber : Penulis, 2023

Konsep Tata Lanskap



Tanjung

Mimosops Elengi

Gambar 3.48 Tanjung

Sumber : www.nparks.gov.sg, 2021

Digunakan pada area parkir guna memperindang area parkir



Nagasari

Messua Ferrea

Gambar 3.49 Nagasari

Sumber : kehati.jogjaprovo.go.id, 2023

Digunakan pada area sekeliling bangunan guna memperindang pengunjung ketika di dalam bangunan



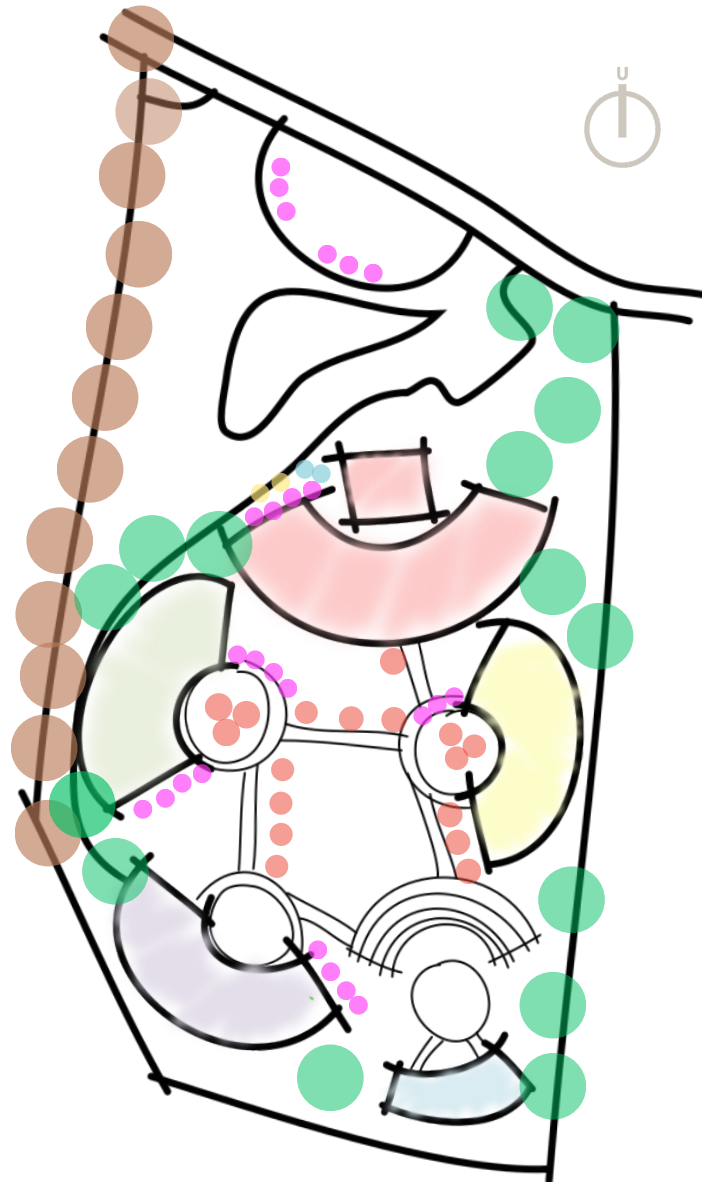
Ketapang Kencana

Terminalia Mantaly

Gambar 3.50 Ketapang Kencana

Sumber : www.dictio.id, 2016

Digunakan pada area pedestrian guna memperindang area pedestrian



Gambar 3.47 Konsep Tata Lanskap

Sumber : Penulis, 2023

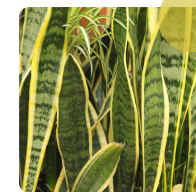


Bonsai

Ficus microcarpa

Gambar 3.51 Bonsai

Sumber : pixabay.com, 2016



Lidah mertua

Sansevieria

Gambar 3.52 Lidah Mertua

Sumber : pixabay.com, 2018



Bambu

Bambusoideae

Gambar 3.53 Bambu

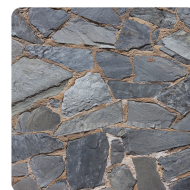
Sumber : www.pxfuel.com, 2023



Paving Block

Perkerasan pada area kendaraan

Gambar 3.54 Paving Block
Sumber : pixabay.com, 2018



Batu alam

Perkerasan pada area pedestrian yang berundak

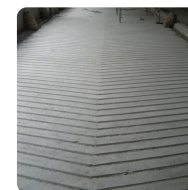
Gambar 3.55 Batu Alam
Sumber : pngtree.com, 2018



Cobblestone Pavers

Perkerasan pada area pedestrian horizontal

Gambar 3.56 Cobblestone Pavers
Sumber : 9brothersbuilding.com, 2023



Beton

Perkerasan pada area ramp

Gambar 3.57 Beton
Sumber : www.ahlibeton.co.id, 2019

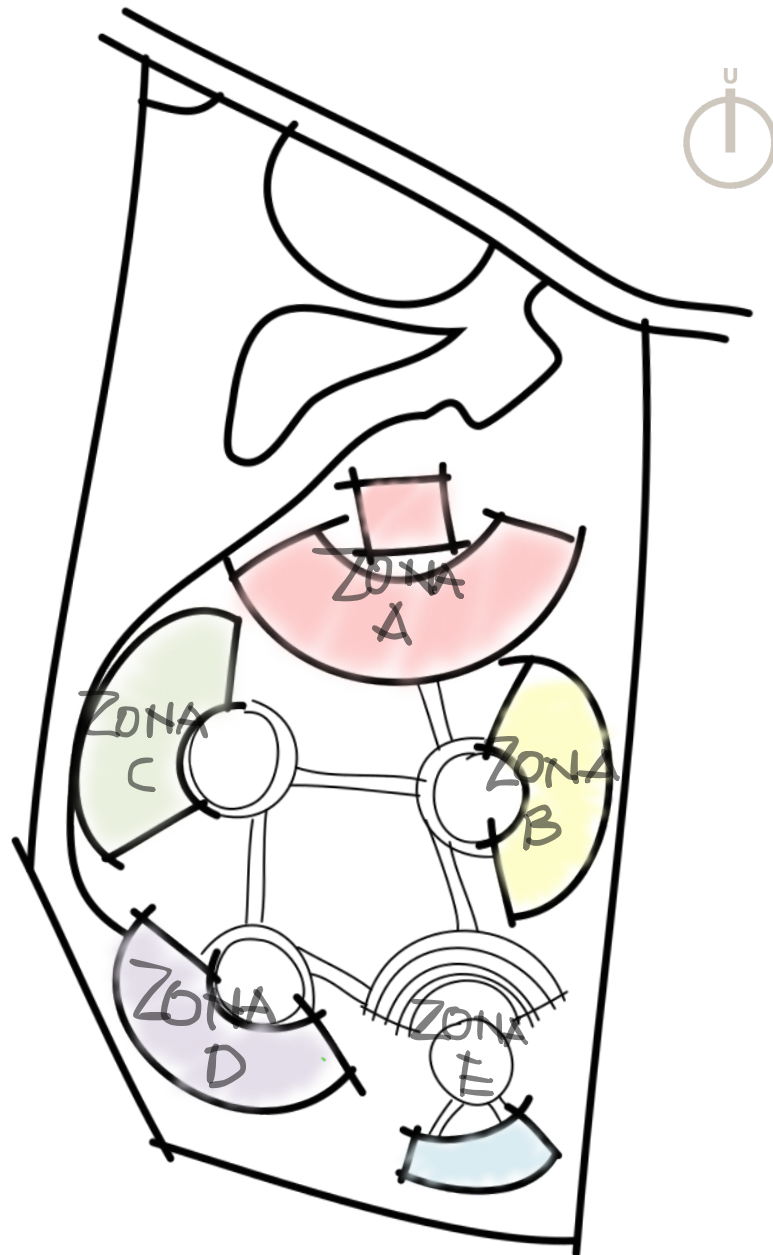


Rumput

Gambar 3.58 Rumput
Sumber : pixabay.com, 2017

Konsep Tata Ruang

Zoning Ruang



Zoning pada rancangan Borobudur *Creative Hub*, dibagi berdasarkan unit massanya. Pemisahan zoning tiap massa merupakan respon terhadap physical form, dimana rancangan tidak menjadi satu kesatuan sehingga menghasilkan massa yang besar.

Zona A sebagai zona penerima dan galeri. Pada zona ini bersifat publik.

Zona B sebagai zona komersil, dimana terdapat aktivitas jual beli. merupakan zona publik.

Zona C sebagai zona kreatif, dimana aktifitas Pelaku Ekraf berlangsung. merupakan zona semi publik.

Zona D merupakan zona servis dimana sebagai pusat pengelola, bersifat privat.

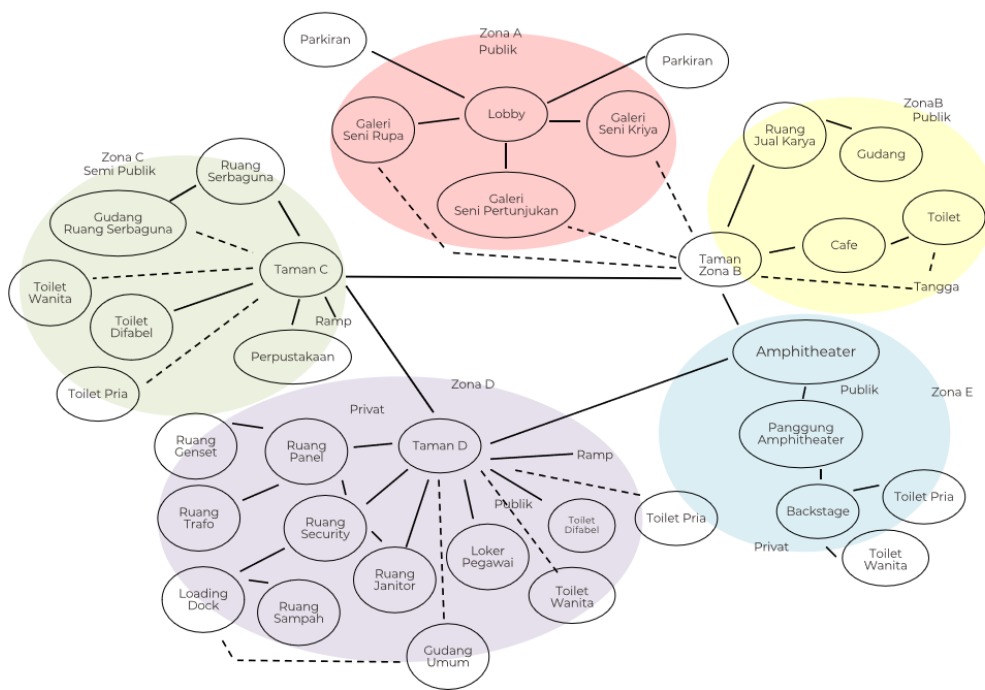
Zona E merupakan zona pertunjukkan, pada area depan bersifat publik dan pada backstage bersifat privat.

Gambar 3.59 Zoning Ruang
Sumber : Penulis, 2023

Konsep Tata Ruang

Pada rancangan tapak menggunakan bentuk lingkaran sebagai dasar pengembangannya. yang mana merupakan respon *quality space* berkaitan dengan pengalaman ruang luar dan ruang dalam pada Candi Borobudur dan rumah Jawa.

Pada penataan ruang menggunakan konsep ruang rumah Jawa, dimana terdapat hierarki ruang dari publik ke privat. pada tahap awal bersifat pengenalan atau orang asing, dimana semakin menuju kedalam dikarenakan sudah saling mengenal maka perjalanan menuju ruang yang lebih lanjut lebih intim.



LANTAI 1

Zona A merupakan zona pengenalan terhadap ekonomi kreatif yang ada di 11 desa di Kecamatan Borobudur. Pada lantai ini terdapat galeri seni rupa, kriya, dan pertunjukkan dan musik.

Zona B berperan sebagai area komersil, dimana produk Ekraf dijual. Selain itu terdapat cafe yang menjual kuliner lokal masyarakat setempat. pada zona B tidak menggunakan ramp karena cafe juga berada pada lantai 1 dan menyajikan kesempatan pengguna ruang yang sama

Zona C berperan zona kreatif, dimana pelaku Ekraf borobudur melakukan kegiatan kerja mereka di area ini. Selain itu juga sebagai area berkumpul dalam skala besar. dimana hadir dalam bentuk ruang serbaguna. Pada zona ini memiliki pembagian zoning berdasarkan tingkat kebisingan dan pergerakan sehingga perpustakaan berada pada lantai 1 dan ruang kerja berada di lantai 2.

Zona D merupakan area servis yang diposisikan guna dapat menjangkau berbagai sisi yang ada di creative hub.

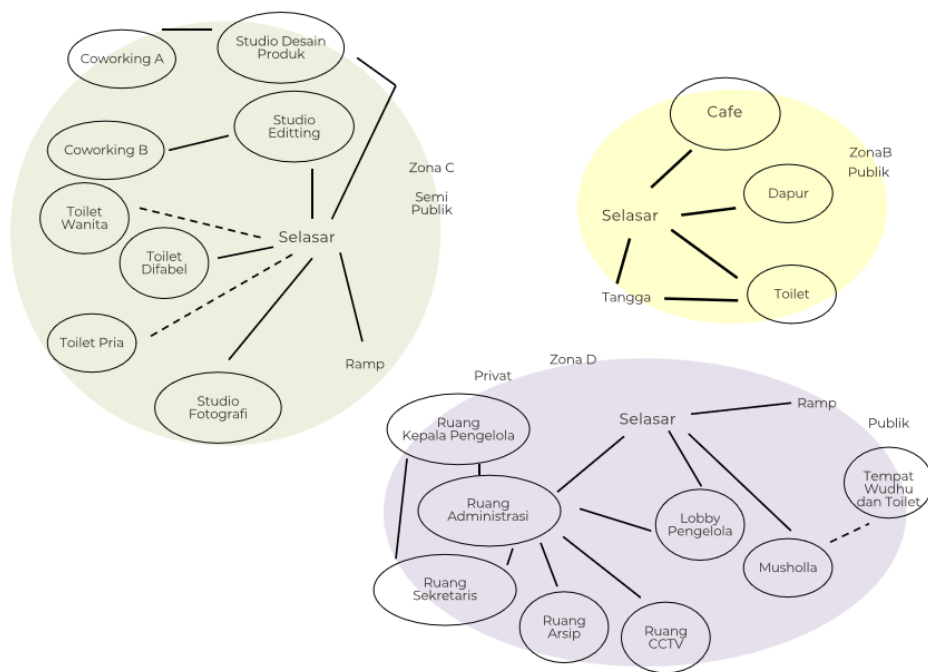
Zona E berperan sebagai area pertunjukkan seni dimana hadir dalam bentuk ruang Amphitheater. backstage sebagai ruang ganti dan rias.

Keberadaan ruang zona A, B, C, merupakan respon terhadap *social opportunity* melalui adanya wadah untuk pelaku ekraf mengembangkan bakatnya

- Hubungan Langsung
- - - - - Hubungan Tidak Langsung

Gambar 3.60 Bubble Diagram Lantai 1
Sumber : Penulis, 2023

Konsep Tata Ruang



Lantai 2

Zona B pada lantai 2 merupakan zona kreatif dimana area ini merupakan area yang memiliki banyak pergerakan dan memiliki tingkat kebisingan yang tinggi sehingga pada area ini difokuskan pada ruang kerja.

Zona C pada lantai 2 merupakan zona kreatif dimana area ini merupakan area yang memiliki banyak pergerakan dan memiliki tingkat kebisingan yang tinggi sehingga pada area ini difokuskan pada ruang kerja.

Zona D merupakan area privat berupa pengelola, namun tetap terdapat area publik pada sisi dekat ramp, dimana berupa fasilitas musholla. pemilihan ruang musholla pada lantai 2 ini pun juga mempertimbangkan kegiatan yang terus menerus berkumpul di titik tersebut. Selain itu terdapat ruang transisi berupa lobby pengelola sebagai pembatas zona

- Hubungan Langsung
- - - - - Hubungan Tidak Langsung

Gambar 3.61 Bubble Diagram Lantai 2

Sumber : Penulis, 2023