

TUGAS AKHIR

Perancangan Pasar Seni dan Budaya di Kawasan Wisata Candi Borobudur Kabupaten Magelang Jawa Tengah



Disusun Oleh :
Disa Egalita Ginting
61160079

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA 2020**

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Disa Egalita Ginting
NIM : 61160079
Program studi : Arsitektur
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PERANCANGAN PASAR SENI DAN BUDAYA DI KAWASAN WISATA
CANDI BOROBUDUR KABUPATEN MAGELANG JAWA TENGAH”**

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 12 Januari 2021

Yang menyatakan



(Disa Egalita Ginting)
NIM. 61160079

TUGAS AKHIR

Perancangan Pasar Seni dan Budaya di Kawasan Wisata Candi Borobudur Kabupaten Magelang Jawa Tengah

Diajukan kepada Program Studi Arsitektur,
Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta,
sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

Disusun Oleh :
DISA EGALITA GINTING
61160079

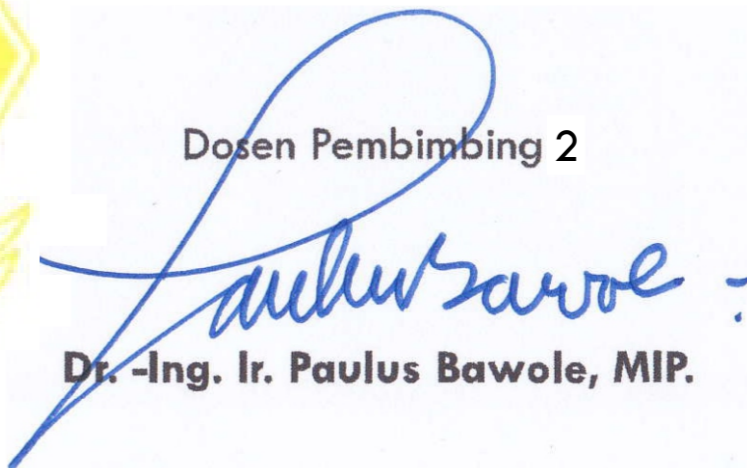
Diperiksa di : Yogyakarta
Tanggal : 12 Januari 2021

Dosen Pembimbing 1



Dr. -Ing. Sita Yuliasuti Amijaya, S.T., M.Eng.

Dosen Pembimbing 2



Dr. -Ing. Ir. Paulus Bawole, MIP.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Arsitektur



Dr. -Ing. Sita Yuliasuti Amijaya, S.T., M.Eng.

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Perancangan Pasar Seni dan Budaya di Kawasan Wisata Candi Borobudur Kabupaten Magelang Jawa Tengah

Nama Mahasiswa : **DISA EGALITA GINTING**
NIM : 61160079
Matakuliah : Tugas Akhir
Semester : GASAL
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Kode : DA8336
Tahun Akademik : 2020/2021
Prodi : Arsitektur

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal : 08 Januari 2021

Yogyakarta, 12 Januari 2021

Dosen Pembimbing 1



Dr. -Ing. Sita Yuliasuti Amijaya, S.T., M.Eng.

Dosen Pembimbing 2



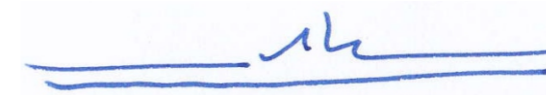
Dr. -Ing. Ir. Paulus Bawole, MIP.

Dosen Penguji 1



Ir. Henry Feriadi, M.Sc., Ph.D.

Dosen Penguji 2



Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi :

Perancangan Pasar Seni dan Budaya di Kawasan Wisata Candi Borobudur Kabupaten Magelang Jawa Tengah

adalah benar hasil karya sendiri.

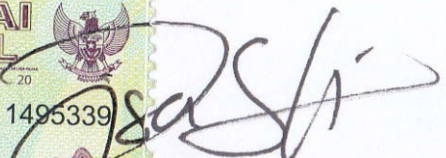
Pernyataan, ide, kutipan maupun langsung dan tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan khaki dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari skripsi ini, maka gelar dan ijazah sayng saya peroleh dinytakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta.



Yogyakarta, 12 Januari 2021




Disa Egalita Ginting
61160079

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Pasar Seni dan Budaya di Kawasan Wisata Candi Borobudur Kabupaten Magelang Jawa Tengah” sebagai syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1) di Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta dengan baik.

Laporan tugas akhir ini berisi hasil tahap *programming* serta tahap studio. Hasil tahap *programming* berupa grafis yang berfungsi sebagai pedoman untuk masuk ke tahap studio. Kemudian, hasil dari tahap studio berupa poster yang berisi permasalahan, konsep dan gambar kerja.

Pada kesempatan ini, penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang selama ini telah memberi dukungan dalam bentuk doa, bimbingan, dan bantuan dari awal hingga akhir proses pengerjaan tugas akhir. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan penyertaan dan kemurahan kepada penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir.
2. Keluarga terkhusus kedua orangtua penulis yang selalu memberikan dukungan doa dan moral bagi penulis.
3. Ibu Dr. -Ing. Sita Yuliasuti Amijaya, S.T., M.Eng. selaku dosen pembimbing yang membimbing selama proses pengerjaan tugas akhir dan dosen wali penulis.
4. Bapak Dr. -Ing. Ir. Paulus Bawole, MIP. selaku dosen pembimbing yang membimbing selama proses pengerjaan tugas akhir.
5. Bapak Dr. -Ing. Winarna, M.A., Bapak Ir. Henry Feriadi, M.Sc., Ph.D dan Bapak Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc. selaku dosen penguji pada tahap *programming* dan studio.
6. Bapak Christian Nindyaputra Octarino, S.T., M.Sc. selaku koordinator tugas akhir.
7. Bapak/Ibu dosen UKDW yang telah berdedikasi mengajar, membimbing dan berbagi ilmu serta pengalamannya kepada penulis.
8. Hoseo Viadolorosa, Virginia Petra Djawarai, Novita Elizabet Ika, Astry Putry Dayanda dan sahabat-sahabat BAPER lainnya yang telah memberikan dukungan serta doa selama proses pengerjaan tugas akhir.
9. Rekan-rekan arsitektur 2016.

Dalam tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam proses pengerjaan tugas akhir. Sehingga, penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya.

Atas perhatiannya, penulis mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 12 Januari 2021



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN AWAL

Halaman Judul.....	I
Lembar Persetujuan.....	II
Lembar Pengesahan.....	III
Pernyataan Keaslian.....	IV
Kata Pengantar.....	V
Daftar Isi.....	VI
Abstrak.....	VII

BAB 3. TINJAUAN SITE

Profil Site.....	17
Konteks Site.....	19

DAFTAR PUSTAKA

BAB 1. PENDAHULUAN

Kerangka Berpikir.....	1
Latar Belakang.....	2
Fenomena.....	2
Pendekatan Permasalahan.....	3
Pendekatan Solusi.....	3
Rumusan Masalah.....	3
Metode.....	3

BAB 4. PROGRAM RUANG

Performansi Ruang.....	23
Besaran Ruang.....	27

LAMPIRAN

Gambar Kerja
Poster
Lembar Konsultasi

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Studi Literatur.....	4
Studi Preseden.....	9
Kesimpulan Preseden.....	14

BAB 5. KONSEP DASAR

Konsep Makro.....	30
Konsep Mikro.....	32

Perancangan Pasar Seni dan Budaya di Kawasan Wisata Candi Borobudur Kabupaten Magelang Jawa Tengah

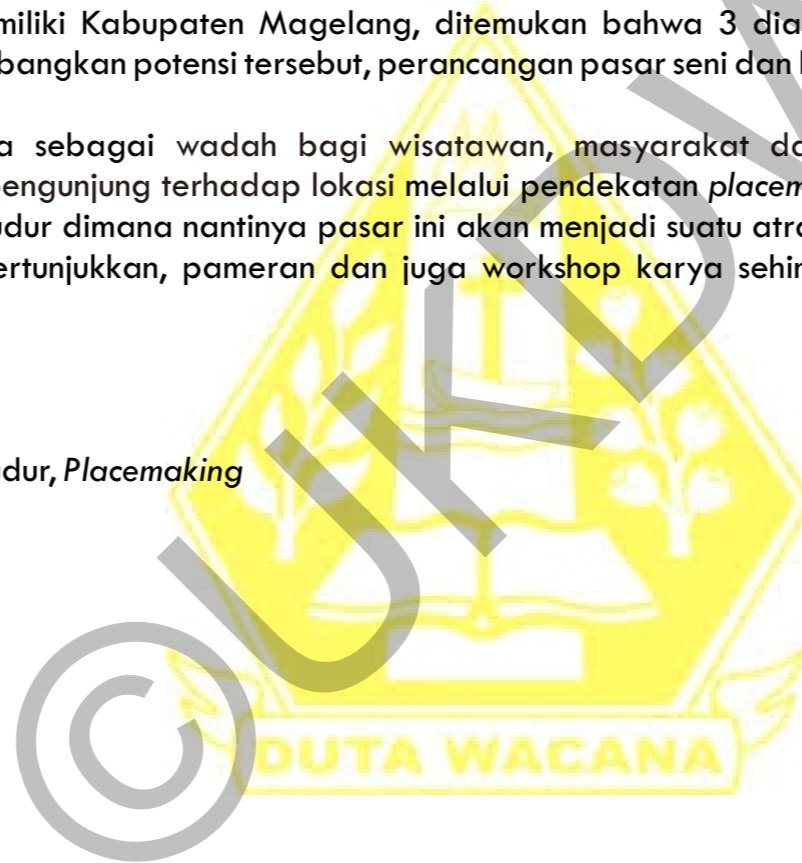
Abstrak

Kenaikan jumlah kunjungan wisatawan ke Indonesia memberikan dampak besar bagi sektor pariwisata. Maka dari itu, pemerintah membuat daftar Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN) dimana 5 diantaranya merupakan KSPN super prioritas termasuk Candi Borobudur. Terletak di Kabupaten Magelang Jawa Tengah, Candi Borobudur dikelilingi berbagai macam objek wisata. Namun, berdasarkan pemaparan oleh Kemenpar mengenai pembangunan destinasi pariwisata prioritas 2016 - 2019 permintaan wisatawan terhadap wisata belanja dan budaya masih belum terpenuhi. Sehingga diperlukan suatu solusi yang dapat memenuhi permintaan tersebut.

Dengan menganalisa potensi yang dimiliki Kabupaten Magelang, ditemukan bahwa 3 diantaranya adalah seni kerajinan, seni tari dan juga makanan. Dengan tujuan untuk mengembangkan potensi tersebut, perancangan pasar seni dan budaya dapat menjadi salah satu solusi.

Perancangan pasar seni dan budaya sebagai wadah bagi wisatawan, masyarakat dan penggerak budaya berinteraksi juga mampu menghadirkan keterikatan emosional pengunjung terhadap lokasi melalui pendekatan *placemaking* diharapkan dapat membantu perekonomian masyarakat desa sekitar Candi Borobudur dimana nantinya pasar ini akan menjadi suatu atraksi baru dan sebuah wisata alternatif yang dapat mengakomodasi kegiatan jual-beli, pertunjukkan, pameran dan juga workshop karya sehingga dapat mendukung pengembangan Kawasan Wisata Candi Borobudur.

Kata Kunci : Pasar, Seni, Budaya, Borobudur, *Placemaking*



Art and Cultural Markets Design in Borobudur Temple Tourism Area Magelang Regency Central Java

Abstrak

The increase in number of tourists visit to Indonesia has had a major impact on the tourism sector. Therefore, government made a list of National Tourism Strategic Area which 5 of them was super priority including Borobudur Temple. Located in Magelang Regency Central Java, Borobudur Temple surrounded by various tourist destination. However, based on explanation by the Ministry of Tourism regarding the development of priority tourist destination for 2016 - 2019, tourists demand for shopping and cultural tourism has not been fulfilled yet. So that, a solution that can meet tourists demand was needed.

By analyzing the potential that Magelang District has, it was found that 3 of them were art craft, art dance and also traditional food. With the aim to develop this potential, art and cultural market can a solution.

Designing Art and cultural market as a place for tourist, community and art enthusiast to interact with each other and also able to present the emotional attachment to the place through the placemaking approach expected to improve community's economy around Borobudur Temple where in the developing process this market will become a new tourist attraction and also an alternative tourist destination that accommodate shopping activities, art performance, art exhibition and art craft workshop so that it can support the development of Borobudur Temple Tourism Area.

Key Word : Market, Art, Culture, Borobudur, Placemaking



BAB 1. PENDAHULUAN

© UNY/DWI



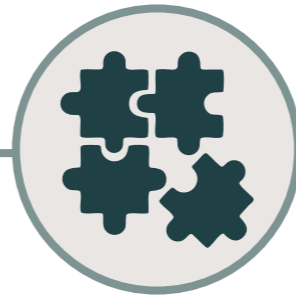
LATAR BELAKANG

- Kawasan Wisata Candi Borobudur menjadi KSPN Prioritas
- Peningkatan Jumlah wisatawan yang datang ke Kabupaten Magelang



FENOMENA

- Candi Borobudur kelebihan beban pengunjung
- Pembangunan Destinasi Pariwisata Prioritas 2016-2019
- Clustering Destinasi Wisata Kabupaten Magelang
- Potensi Seni & Budaya di Kabupaten Magelang



PERMASALAHAN

- Objek wisata yang ada tidak memenuhi permintaan
- Pagelaran budaya tidak memiliki lokasi tetap
- Pengrajin seni tidak terjangkau turis karena lokasi jauh dari objek wisata



TUJUAN + PENDEKATAN

- Perancangan Pasar Seni & Budaya sebagai wadah bagi masyarakat, turis, pengrajin seni & penggerak budaya
- Perancangan menggunakan pendekatan *placemaking*



ANALISIS

- Konteks Site Terpilih (Fisik)
- Benchmarking



TINJAUAN LOKASI

- Kriteria Pemilihan Site
- Profil Site Terpilih (Lokasi Site & Kondisi Eksisting)



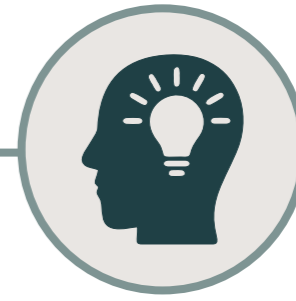
PROGRAM RUANG

- Performansi Ruang
- Besaran Ruang
- Skenario New Normal



STUDI PUSTAKA

- | | |
|------------------------|--------------------------------|
| STUDI LITERATUR | STUDI PRESEDEN |
| • Pasar | • Central Market Kuala Lumpur |
| • Seni & Budaya | • Baltic Station Market |
| • SARS CoV-2 | • Pasar Seni Gabusan |
| • <i>Placemaking</i> | • Odunpazari Modern Art Museum |
| | • Gua Maria Sendangsono |
| | • Kesimpulan |



METODE

metode yang digunakan yaitu **deskriptif kualitatif dan kuantitatif** dengan metode pengumpulan data sebagai berikut :

- | | |
|---------------|--|
| PRIMER | SEKUNDER |
| • Wawancara | • RTRW Kabupaten Magelang Tahun 2010 - 2030 |
| • Observasi | • Data Badan Pusat Statistika Kabupaten Magelang |
| • Dokumentasi | • Literatur Buku, Jurnal Ilmiah & Internet |



KONSEP

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| • konsep zonasi bangunan | • konsep struktur bangunan |
| • konsep sirkulasi bangunan | • konsep <i>placemaking</i> |
| • konsep massa bangunan | • konsep utilitas bangunan |
| • konsep penggunaan material | • konsep lansekap |

PENDAHULUAN



LATAR
BELAKANG



FENOMENA



PERMASALAHAN



TUJUAN &
PENDEKATAN



RUMUSAN
MASALAH



METODE

ARTI JUDUL



PASAR

Tempat orang menjual dan membeli, pekan; kekuatan penawaran dan permintaan, tempat penjual yang ingin menukar barang atau jasa dengan uang dan pembeli yang ingin menukar uang dengan barang atau jasa; dipakai. (KBBI)

SENI

Sebuah karya pengungkapan rasa keindahan yang menyajikan beberapa bentuk kreativitas. (Romadecade.com)

BUDAYA

Sistem peralatan dan teknologi, pengetahuan, mata pencaharian, kesenian, organisasi, kemasyarakatan, bahasa, upacara keagamaan dan religi. (Kliucckhohn, C pada Romadecade.com)

KAWASAN WISATA CANDI BOROBUDUR

Sebuah situs warisan dunia yang berlokasi di Indonesia dan merupakan salah satu tempat wisata yang paling terkenal di Indonesia. (anekatempatwisata.com)

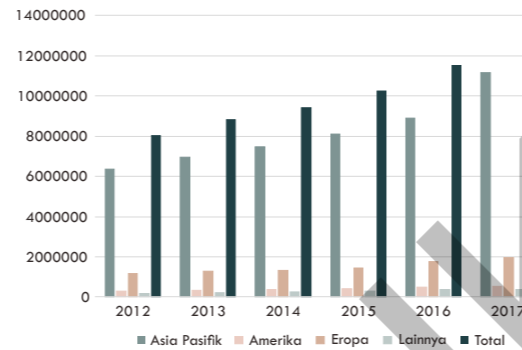
KABUPATEN MAGELANG

Sebuah kabupaten di provinsi Jawa Tengah yang berbatasan langsung dengan beberapa kota besar seperti Temanggung, Semarang, Wonosobo, Purworejo dan Yogyakarta.

LATAR BELAKANG



Indonesia merupakan negara kepulauan yang terbentang dari Sabang sampai Merauke. Masing-masing pulau memiliki keunikan baik peninggalan sejarah, budaya dan keseniannya masing-masing yang dapat menarik minat wisatawan berkunjung ke Indonesia.



Sumber : Badan Pusat Statistika Nasional diolah dari Dokumen Imigrasi Ditjen Imigrasi (2018)



Sektor pariwisata diproyeksikan akan menjadi "core economy" dan penyumbang devisa terbesar bagi Indonesia 5 tahun kedepan. (Kemenpar, 2019)

KAWASAN STRATEGIS PARIWISATA NASIONAL

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010 - 2025

88 KSPN

5 KSPN SUPER PRIORITAS

- Danau Toba
- Borobudur
- Lombok
- Labuan Bajo
- Manado
- Bitung-Likupang



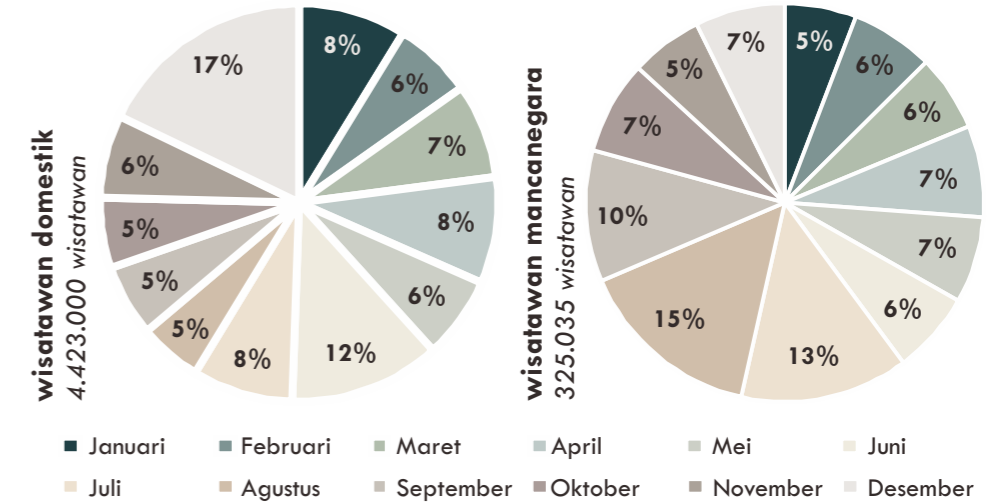
The Biggest Buddha Monument in the World

1991 by WWH

Tercatat sebagai salah satu "Tujuh Keajaiban Dunia"



Wisata Edukasi dan sejarah mengenai ajaran Buddha



Sumber : Kabupaten Magelang dalam Angka (2018)

Rata-rata jumlah wisatawan domestik yang berwisata ke Kabupaten Magelang adalah 300 ribu orang sedangkan wisatawan mancanegara 27 ribu orang dengan jumlah kedatangan paling banyak pada bulan Desember.

FENOMENA



Sumber : Kompas (diakses pada 12 Februari 2020) & Bisnis.com (diakses pada 20 Februari 2020)

Pada 2019, jumlah wisatawan Candi Borobudur diprediksikan tidak mencapai target yang ditentukan oleh pemerintah.

4.000.000 Target vs **21.000** Kapasitas



Direktur BOB Agus Rochiyardi

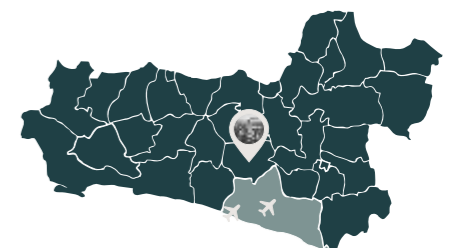
"Kapasitas maksimal pengunjung candi sebetulnya hanya 128 orang/hari"



Wisata Alternatif

CAKUPAN WILAYAH

KSPN Candi Borobudur mencakup wilayah Jawa Tengah dan D.I.Yogyakarta. Walaupun secara administrasi berlokasi di Jawa Tengah kebanyakan wisatawan datang melalui D.I.Yogyakarta.



PENDAHULUAN

FENOMENA

Komponen pengembangan destinasi pariwisata menurut Cooper dkk dalam Wilopo K.K dkk (2017)



Accessibility



Attraction



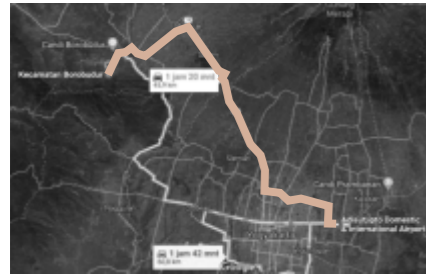
Amenities



Ancillary Services

ACCESSIBILITY

Rute 1



Jarak Tempuh :
1 jam 20 menit
Jumlah Atraksi yang dilewati : 8 buah
Dapat diakses menggunakan kendaraan roda 2 maupun roda 4.

Sumber : Google Maps (diakses pada 6 Maret 2020)

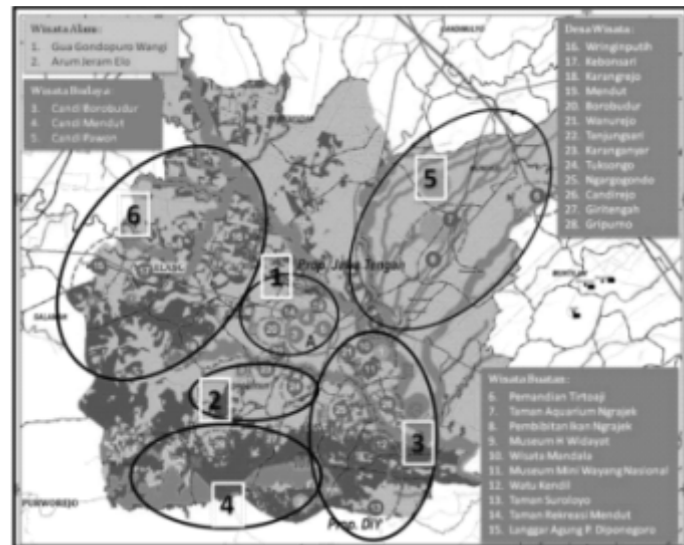
Rute 2



Jarak Tempuh :
1 jam 42 menit
Jumlah Atraksi yang dilewati : 11 buah
Dapat diakses menggunakan kendaraan roda 2 maupun roda 4.

Sumber : Google Maps (diakses pada 6 Maret 2020)

ATTRACTION



Cluster 1
Wisata Budaya dan Desa Wisata yang mendukung eksistensi Candi

Cluster 2
Wisata Kerajinan yang mendukung eksistensi Borobudur

Cluster 3
Pengembangan wisata panorama dengan peningkatan event dan atraksi melalui pemanfaatan keberadaan museum

Cluster 4
Wisata buatan

Cluster 5
Wisata Alam

Cluster 6
Wisata panorama yang mendukung eksistensi Borobudur

Sumber : Rencana Pengembangan Kawasan Magelang-Muntilan-Borobudur (2015)

Analisis aspek **accessibility** dan **attraction**



PAKET WISATA



Wisata Kerajinan

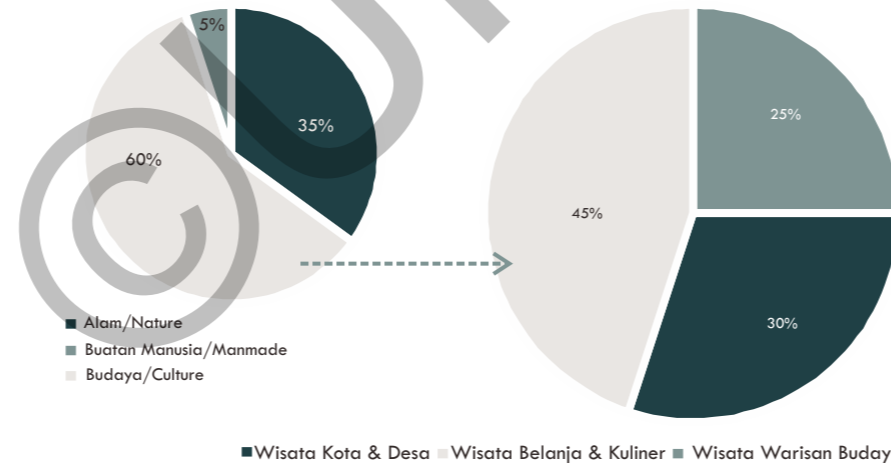


Wisata Budaya



Wisata Belanja

Paparan Kemenpar tentang pembangunan destinasi pariwisata prioritas 2016-2019. Produk wisata budaya mendapat permintaan paling besar yaitu 60%.



Sumber : Paparan Kemenpar tentang Pembangunan Destinasi Pariwisata Prioritas 2016-2019

POTENSI KABUPATEN MAGELANG



Kerajinan Seni



Tarian



Makanan

PERMASALAHAN



Objek wisata yang ada tidak memenuhi permintaan



Lokasi pementasan kesenian budaya tidak memiliki lokasi permanen



Pengrajin seni tidak terjangkau turis karena lokasi jauh dari objek wisata

TUJUAN & PENDEKATAN

PERANCANGAN PASAR SENI & BUDAYA



tujuan

mewadahi aktivitas berbelanja wisatawan dan masyarakat serta interaksi dengan penggerak budaya sehingga mampu menghadirkan keterikatan emosional pengunjung terhadap lokasi

+

PENDEKATAN PLACEMAKING

kriteria desain



peningkatan kualitas dan sense of place



memenuhi permintaan wisatawan (wisata belanja)



mengembangkan potensi seni & budaya

RUMUSAN MASALAH?

Bagaimana merancang suatu Pasar Seni & Budaya di Kawasan Wisata Candi Borobudur sebagai wadah bagi wisatawan, masyarakat dan penggerak budaya berinteraksi yang mampu menghadirkan keterikatan emosional pengunjung terhadap lokasi melalui pendekatan Place Making?

METODE

menggunakan metode **deskriptif kualitatif & kuantitatif**

PENGUMPULAN DATA

PRIMER

SEKUNDER

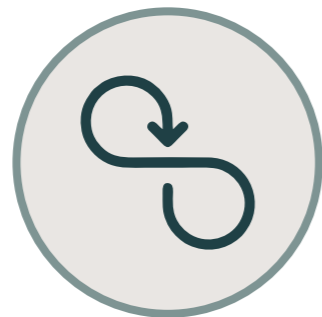
- Wawancara
- Observasi
- Dokumentasi
- RTRW Kabupaten Magelang Tahun 2010 - 2030
- Data Badan Pusat Statistika Kabupaten Magelang
- Literatur Buku, Jurnal Ilmiah & Internet

BAB 5. KONSEP DASAR

KONSEP DASAR



KONSEP ZONASI



KONSEP SIRKULASI



KONSEP MASSA



KONSEP PLACEMAKING



KONSEP MATERIAL



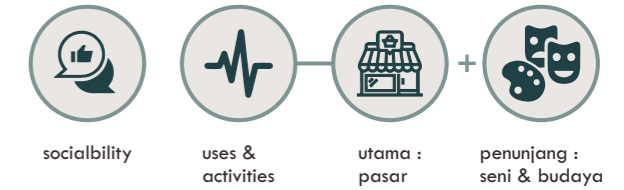
KONSEP STRUKTUR



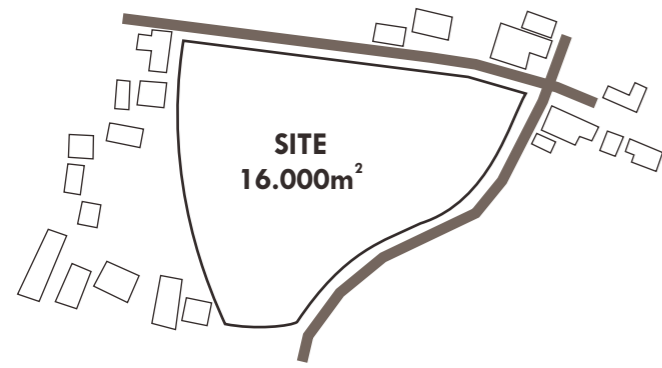
KONSEP LANSEKAP



KONSEP UTILITAS

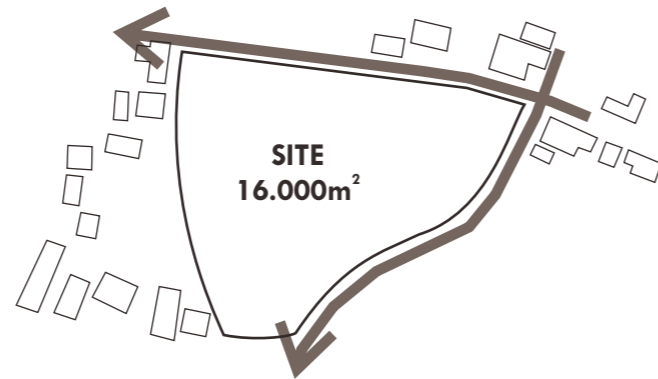


PROSES PENATAAN MASSA



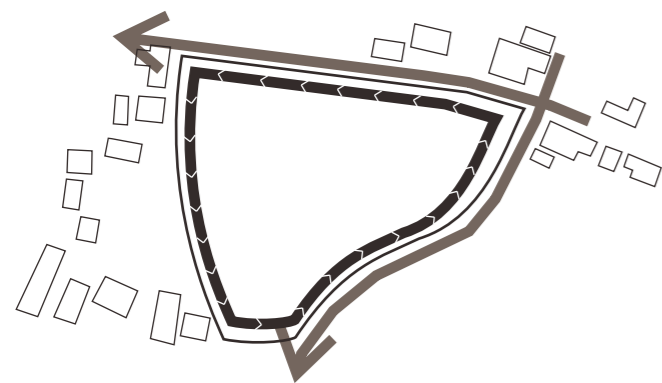
SITE TERPILIH

lokasi site terpilih merupakan lahan perkebunan non-produktif yang sekitarnya terdapat rumah warga dan sawah



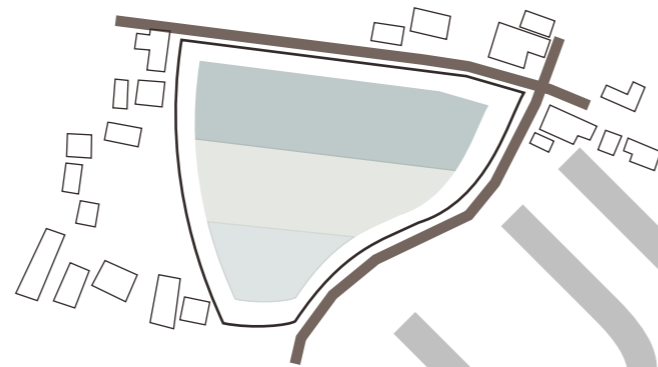
AKSES UTAMA

akses utama pada site merupakan jalan eksisting jl. borobudur - ngadiharjo



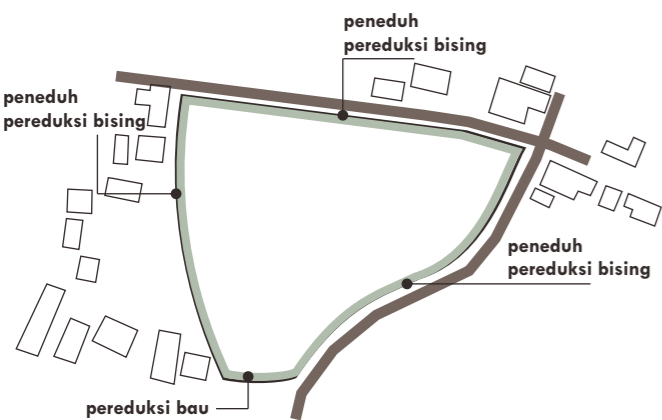
AREA PARKIR

area parkir dibuat mengelilingi site dengan membedakan area parkir publik dan privat



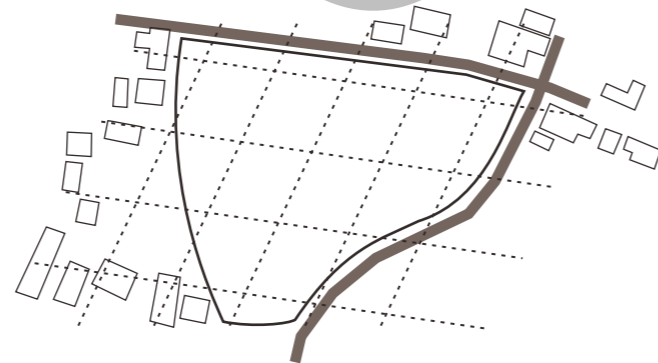
BANGUNAN

bangunan berada di tengah site dengan memperhatikan pembagian zonasi



VEGETASI

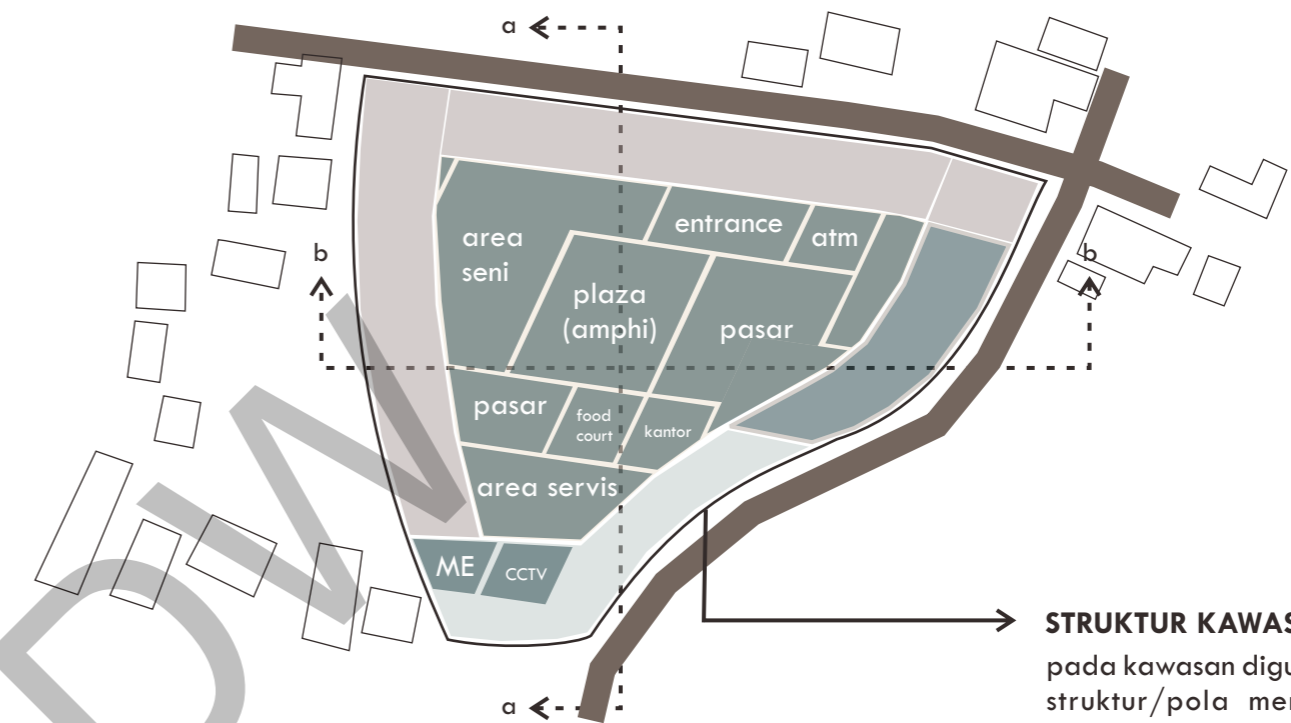
vegetasi diletakkan sesuai fungsinya (peneduh, pereduksi bising, pereduksi bau, dll)



TRANSFORMASI

bentuk / luas tiap ruang menyesuaikan / mengikuti pola site

KONSEP ZONASI



KETERANGAN

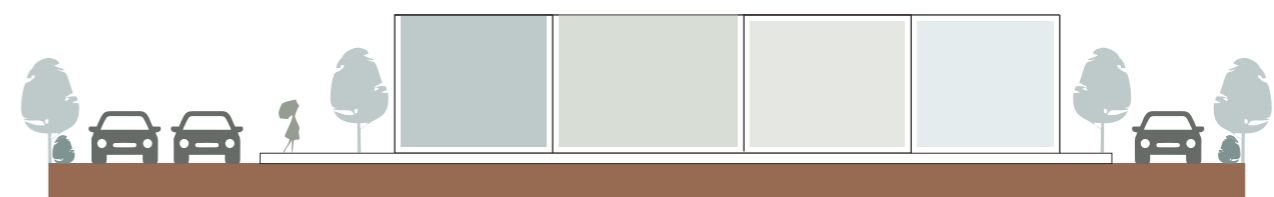
- entrance parkir
- pedestrian
- area servis (bongkar muat)
- jalan eksisting

STRUKTUR KAWASAN

pada kawasan digunakan struktur/pola memusat, dimana pasar seni & budaya menjadi pusatnya

POLA MEMUSAT → AKSESIBEL

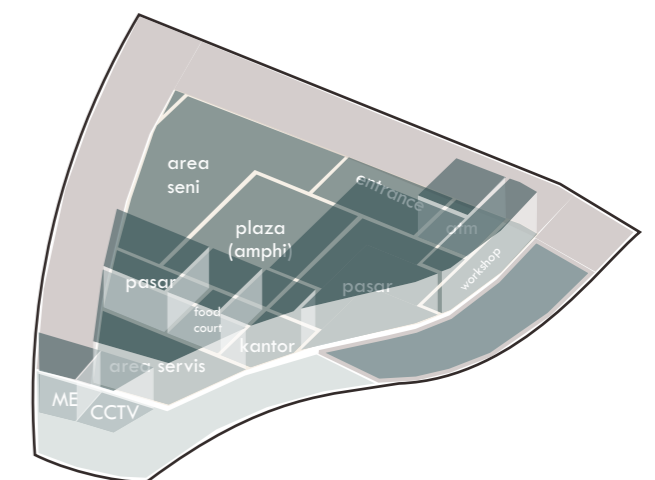
dengan menggunakan pola memusat, akses keluar masuk bangunan perlu diperhatikan



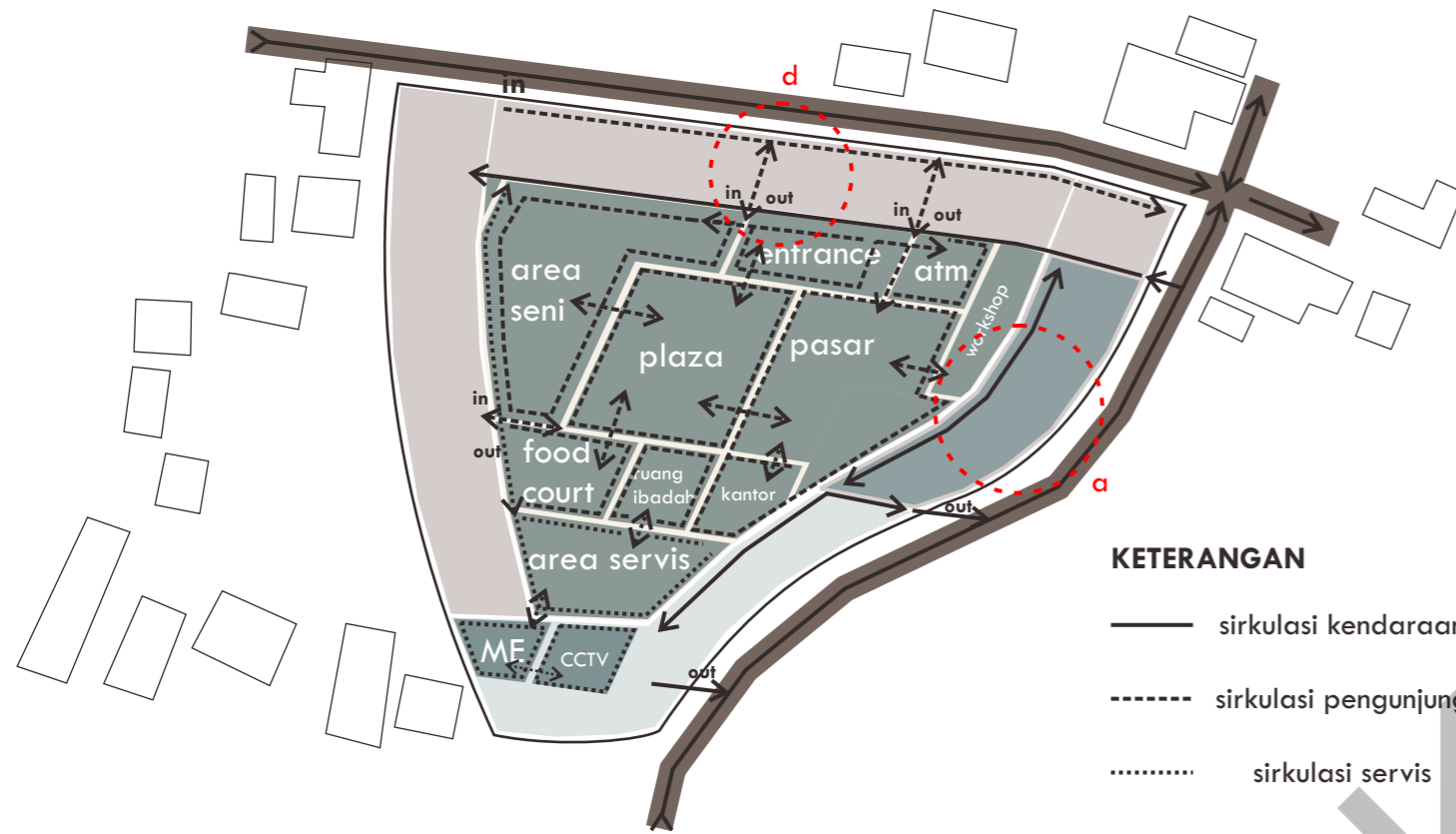
- publik
- privat
- semi privat
- area transisi

SOLID-VOID

keseluruhan area merupakan area terbuka dengan massa solid yang memiliki fungsi masing-masing



KONSEP SIRKULASI

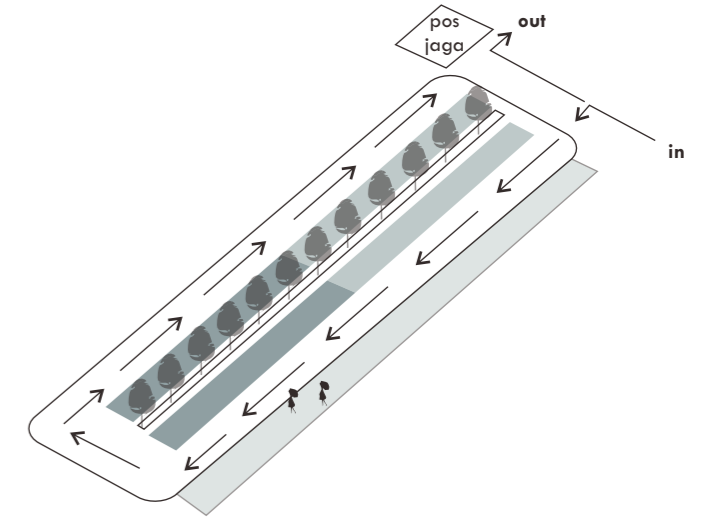
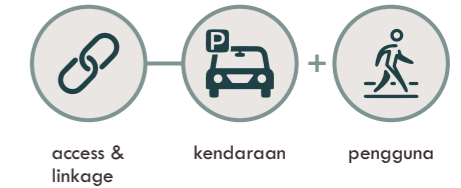
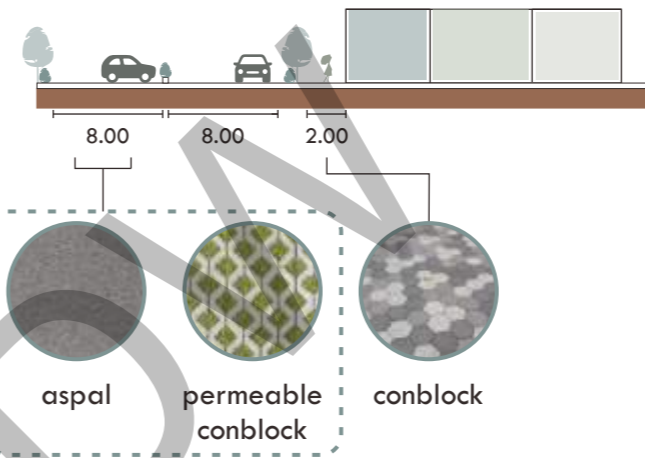


KETERANGAN

- sirkulasi kendaraan
- - - - - sirkulasi pengunjung
- sirkulasi servis

a. sirkulasi parkir umum & servis (terpisah)

konsep sirkulasi parkir pengunjung menggunakan pola sirkulasi memutar 1 arah, dimana ruang parkir berada di tengah jalur sirkulasi kendaraan

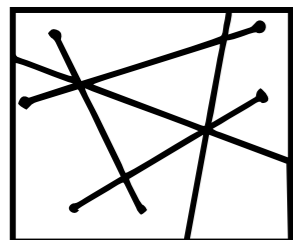


KETERANGAN

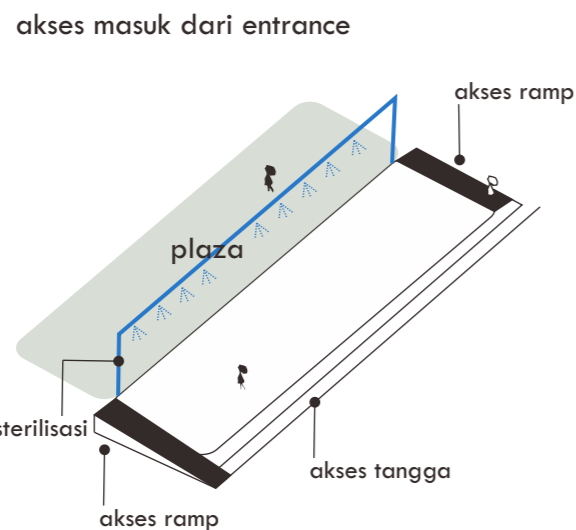
- sirkulasi kendaraan
- pos jaga
- parkir mobil
- parkir motor

b. sirkulasi pengunjung

konsep sirkulasi pengunjung menggunakan sirkulasi campuran antara axial (linear) dengan radial (jaringan)

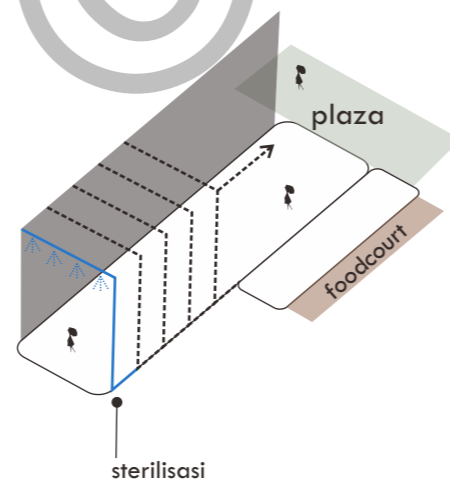


terdapat 2 akses keluar masuk ke dalam bangunan yang terhubung langsung dengan plaza



tiap area masuk & keluar disediakan akses berupa ramp untuk pengunjung disabilitas

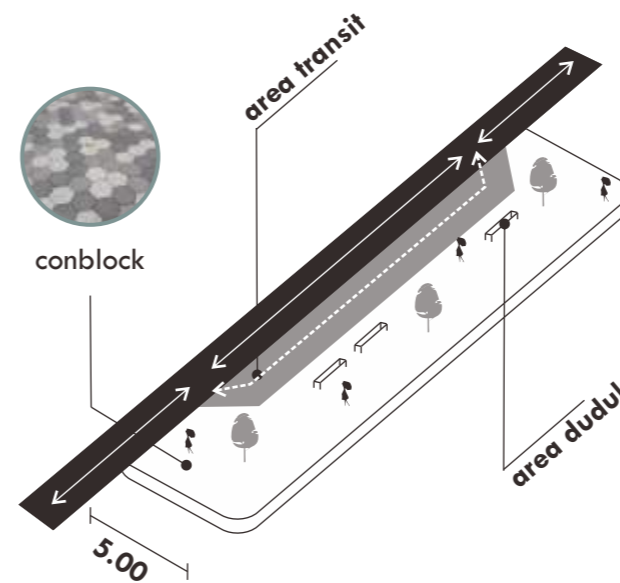
akses di foodcourt



menggunakan pelingkup yang berbeda sehingga terjadi pengalaman ruang baru

d. kendaraan transit

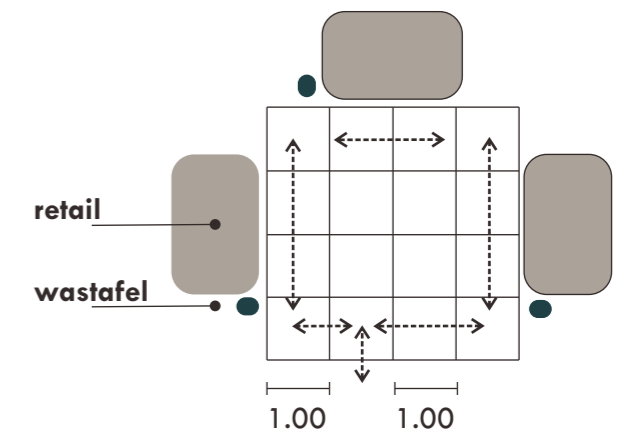
konsep sirkulasi kendaraan transit yaitu dengan menyediakan tempat untuk transit kendaraan di jl. borobudur-ngadiharjo



memudahkan angkutan umum/kendaraan lain yang hanya menurunkan penumpang saja

e. sirkulasi pasar

konsep sirkulasi pasar yaitu clustering dengan merespon keadaan saat pandemi COVID-19 (social distancing). menerapkan sistem clustering



setiap retail menyediakan area cuci tangan untuk digunakan sebelum masuk ke dalam toko. Memberi batasan berupa garis pada lantai untuk meminimalisir bersinggungan dengan pengunjung lain, 1 kotak hanya boleh 1 orang

KONSEP BENTUK

CANDI BOROBUDUR

Bentuk Candi Borobudur

Pusat ▶ Pusat aktivitas ▶ Plaza
Stupa ▶ Ritme ▶ Ornamen
Akses ▶ Bebas ▶ Ruang terbuka publik

Candi Borobudur memiliki bentuk yang tersusun dari beberapa geometri yaitu bujur sangkar dan lingkaran

↓ respon

Gubahan massa yang dirancang menggunakan permainan geometri bujur sangkar dan lingkaran

Tingkatan Candi Borobudur

- Arti tingkatan pada Candi Borobudur direspon melalui zonasi
- Kamadhatu ▶ Dunia Keinginan ▶ Area Gallery Seni
 - Rupadhatu ▶ Dunia Berbentuk ▶ Area Pasar Seni Besar
 - Arupadhatu ▶ Dunia Tidak Berbentuk ▶ Ampiteater Area Pasar Workshop

Candi Borobudur yang berundak diwujudkan kembali dalam site sebagai akses sirkulasi dan juga area duduk pengunjung

KONSEP MATERIAL & STRUKTUR



bentuk massa sederhana merespon lokasi site yang berada di sekitar permukiman warga dengan menggunakan material lokal sebagai identitas kawasan perancangan

KONSEP PLACEMAKING

SOCIABILITY

- pasar sebagai area utama bersosialisai, bagi penjual dan pembeli maupun antar penjual dan pembeli
- menyediakan tempat-tempat terbuka, area duduk dan juga coworking space sebagai pilihan tempat untuk beraktivitas
- menyediakan area bermain bagi anak-anak
- memasukkan legenda borobudur kedalam perancangan
- menampilkan karya-karya seni yg interaktif

ACCESS & LINKAGE

- menyediakan crosswalk pada node
- area pedestrian sebagai akses bagi pengunjung yang menghubungkan dengan berbagai tempat
- menyediakan akses untuk orang berkebutuhan khusus
- area transit sebagai penghubung dengan angkutan umum

USES & ACTIVITIES

- atraksi utama berupa pasar seni sesuai dengan permintaan & minat wisatawan
- atraksi penunjang berupa pameran / pagelaran seni sebagai ajang promosi
- aktivitas workshop sebagai bentuk partisipasi pengunjung
- pada malam hari area foodcourt dapat difungsikan sebagai festival kuliner, dan plaza dapat difungsikan sebagai night music festival
- menyediakan area coworking space

COMFORT & IMAGE

- menciptakan image dengan membuat bangunan yang iconic, sehingga mudah dikenali
- penggunaan ornamen unik sebagai pengenalan dan dapat dijadikan spot foto
- perpaduan area terbuka dengan vegetasi memberikan kesan nyaman bagi pengunjung
- menyediakan area duduk bagi pengunjung di tiap sudut bangunan
- shift work bagi cleaning service dan security untuk memastikan kebersihan dan keamanan ruang
- menyediakan tempat sampah yang cukup

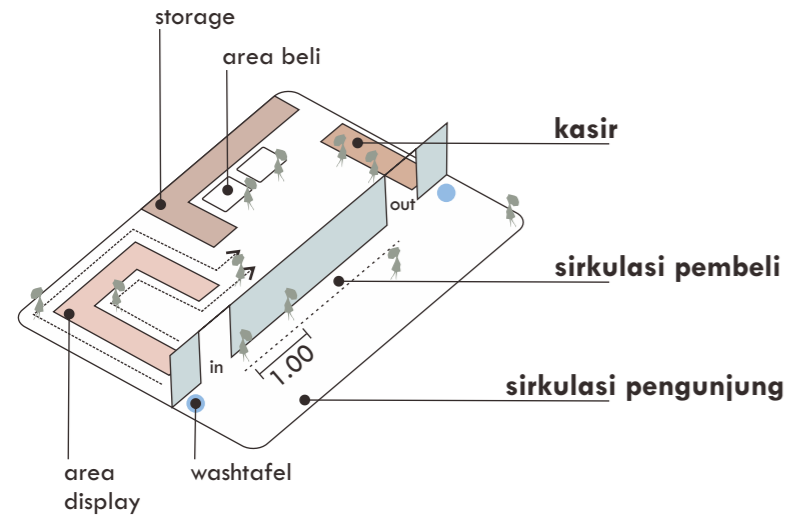
baja iwf baja kanal c baja hollow atap bitumen

batu alam besi tulangan beton alumunium

atap bambu geprek batu bata kayu laminasi kaca

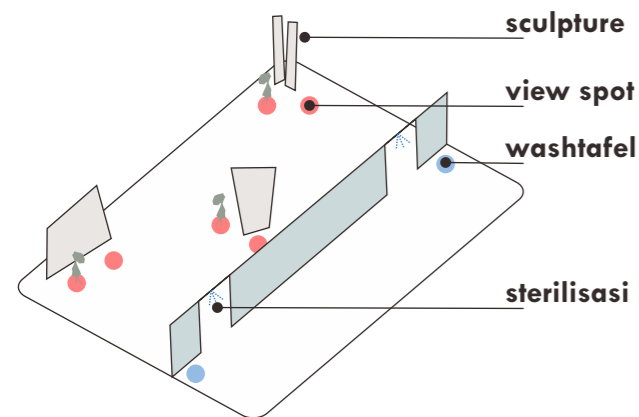
KONSEP RUANG

Ruang Retail Pasar



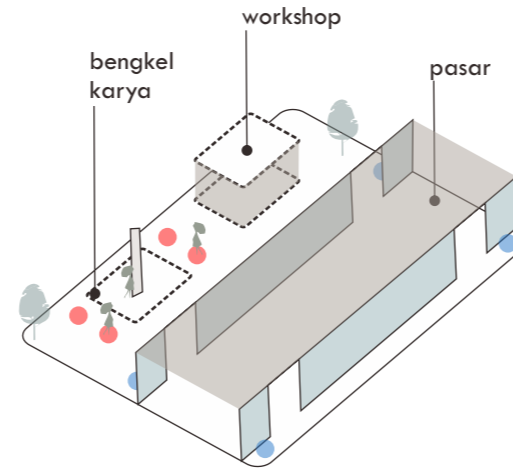
- area display berupa etalase barang yg ditutup dengan kaca transparan
- memberikan jarak 1m antar pembeli 1 dengan yang lainnya
- wajib mencuci tangan sebelum dan setelah masuk retail
- pembeli wajib menggunakan masker
- penjual wajib menggunakan masker, face shield dan sarung tangan

Ruang Exhibition hall



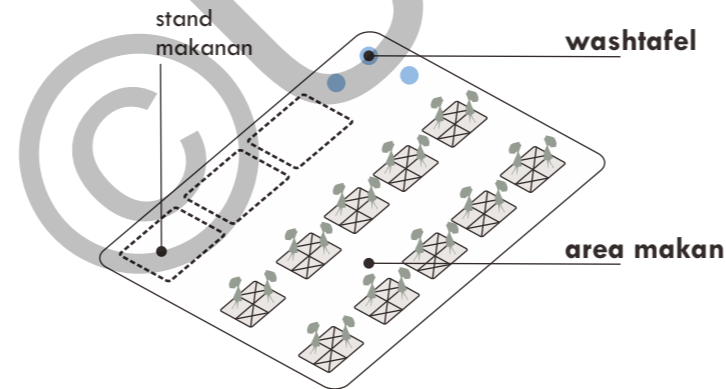
- membuat penanda di titik tertentu untuk pengunjung menikmati karya pameran
- wajib mencuci tangan sebelum dan setelah masuk exhibition hall
- area sterilisasi di pintu masuk dan keluar exhibition hall
- pengunjung wajib menggunakan masker

Ruang Bengkel Karya & Workshop



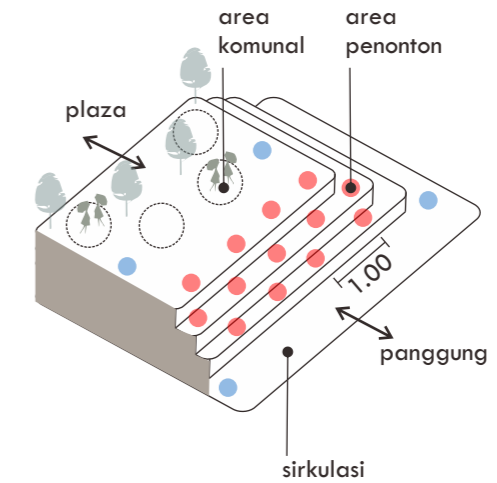
- bengkel karya untuk barang-barang besar (pahat batu, kayu, gerabah, dll) berada di luar (ruang terbuka), sedangkan barang dimensi kecil dijadikan 1 dengan ruang workshop
- membuat penanda di titik tertentu untuk pengunjung melihat proses pembuatan kerajinan
- ruang workshop disusun melingkar dengan tujuan kolaborasi

Ruang Foodcourt



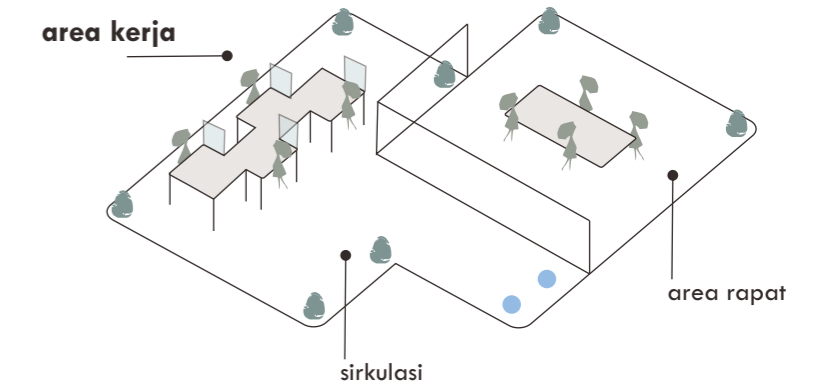
- mengurangi kapasitas pengguna
- pembeli wajib menggunakan masker
- penjual wajib menggunakan masker, face shield dan sarung tangan
- untuk mengurangi persebaran virus melalui benda, digunakan virtual menu

Ruang Plaza (area komunal) & Area Penonton



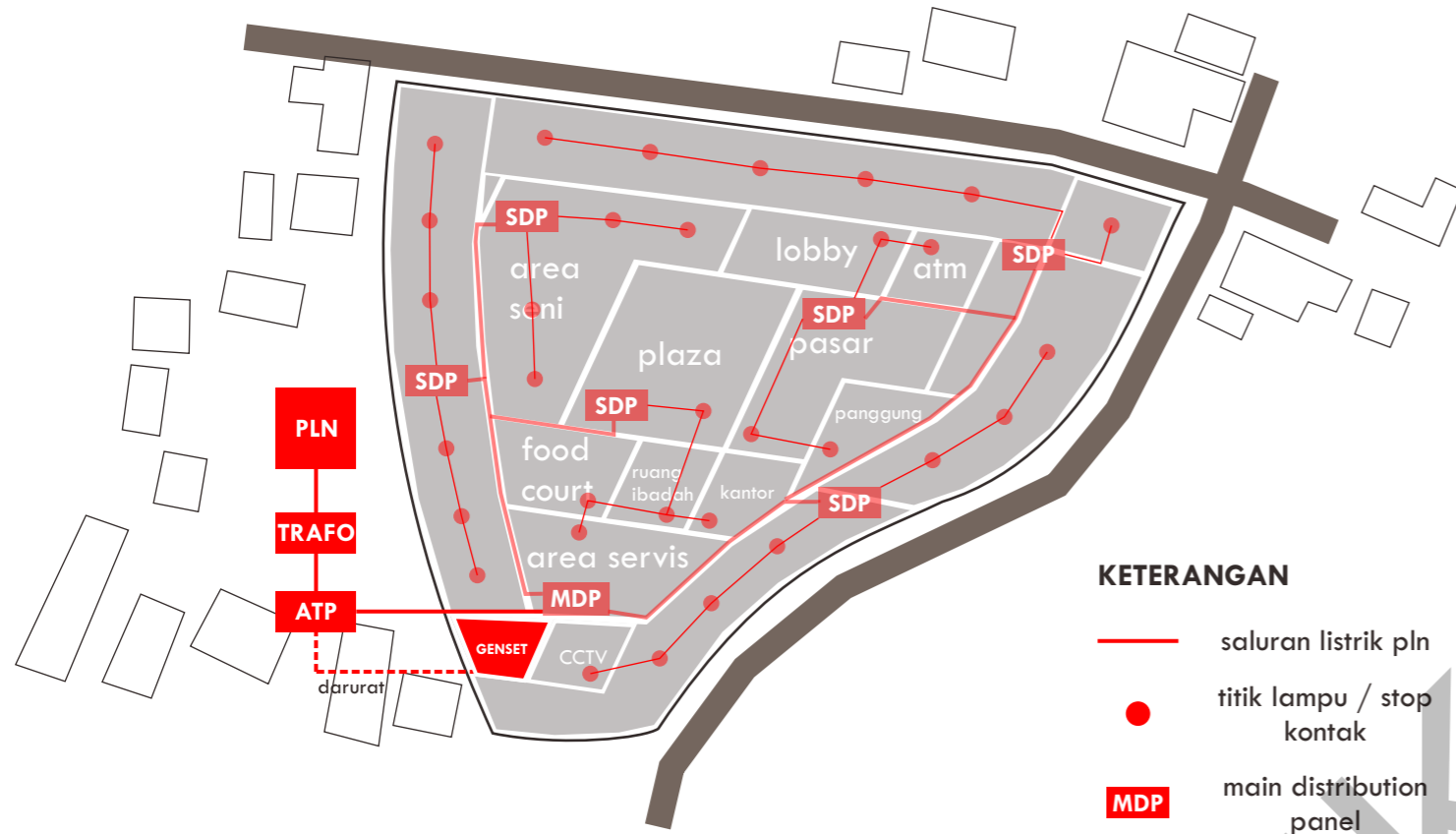
- area penonton berupa undakan yang juga bisa dijadikan sebagai area duduk dan akses tangga
- area komunal plaza diberikan penanda untuk membedakan grup 1 dengan yang lainnya
- area penonton dan plaza komunal merupakan area terbuka

Ruang Kantor



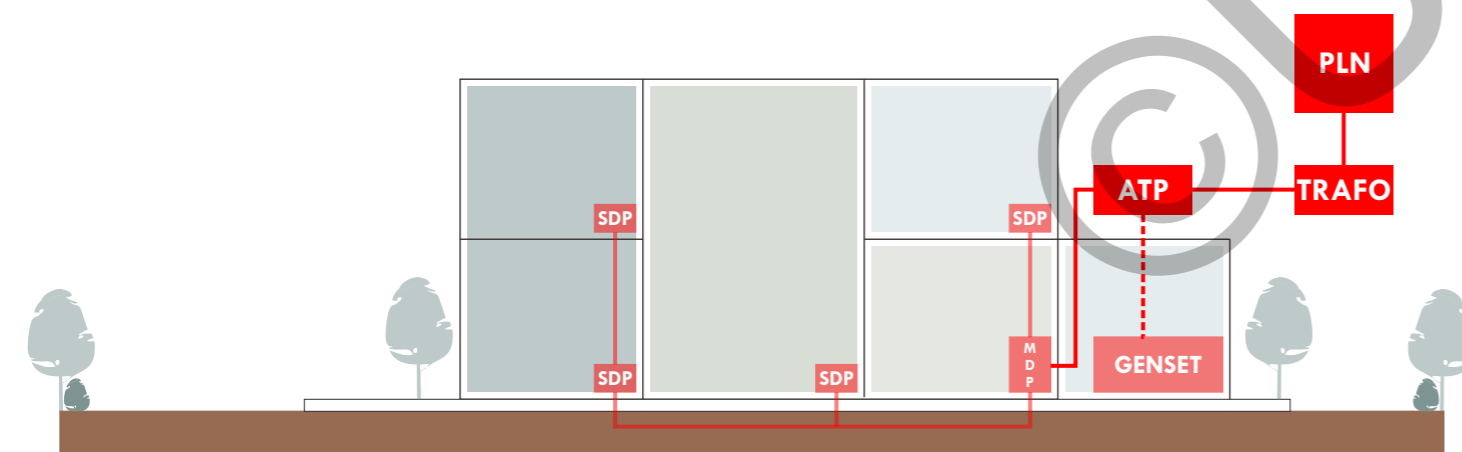
- layout ruang kerja open plan dengan tambahan papan plastik transparan sebagai sekat
- membatasi pengguna di dalam ruang rapat
- menambahkan vegetasi sebagai salah satu aspek healthy

KONSEP UTILITAS - ELEKTRIKAL

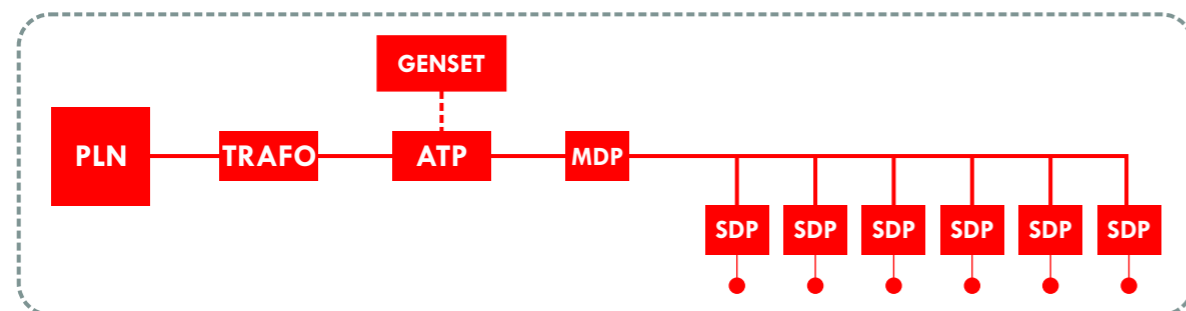


KETERANGAN

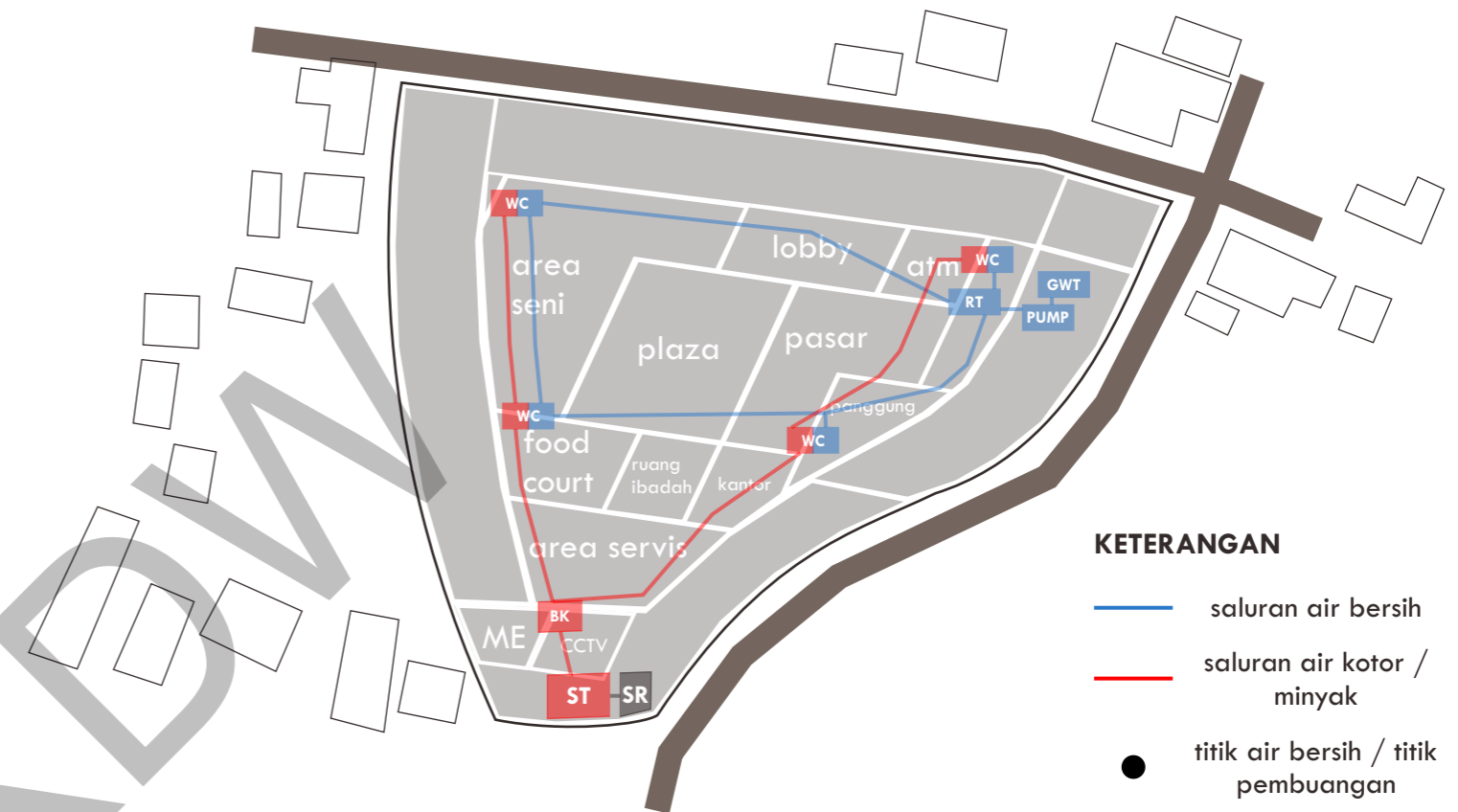
- saluran listrik pln
- titik lampu / stop kontak
- MDP main distribution panel
- SDP sub distribution panel



SKEMATIK ELEKTRIKAL

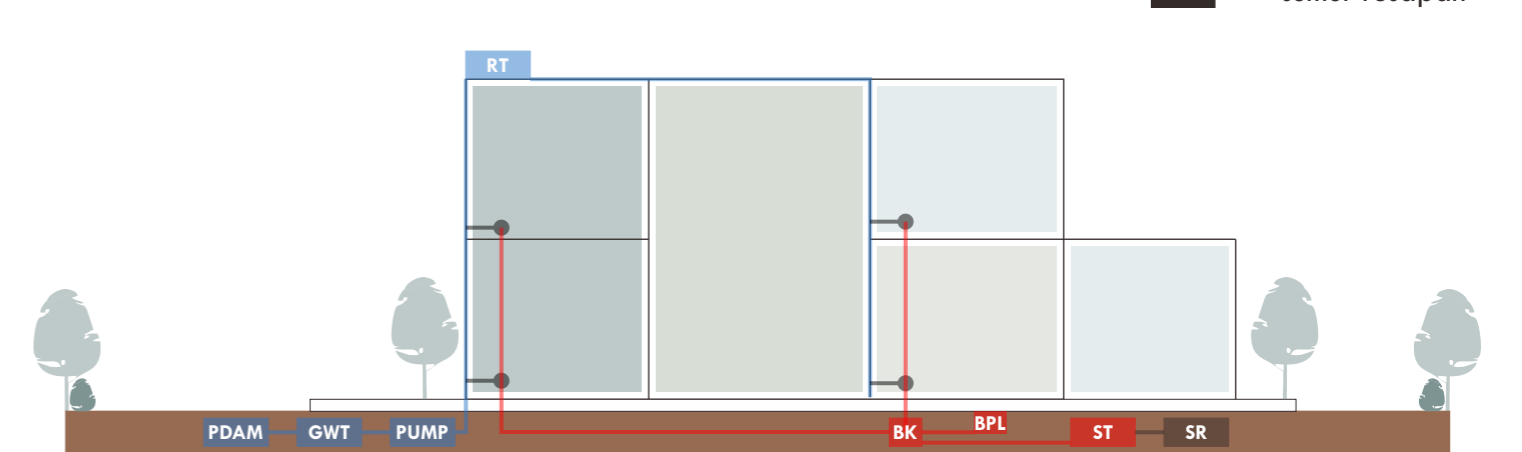


KONSEP UTILITAS - SANITASI

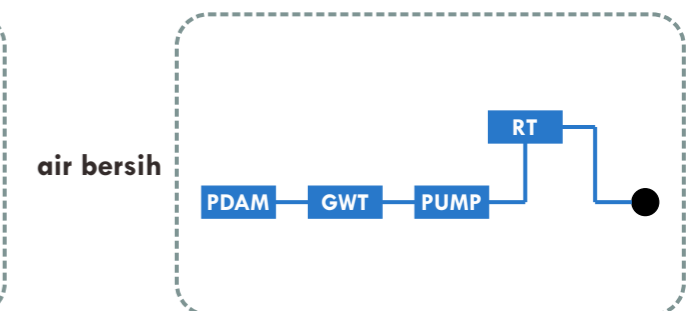
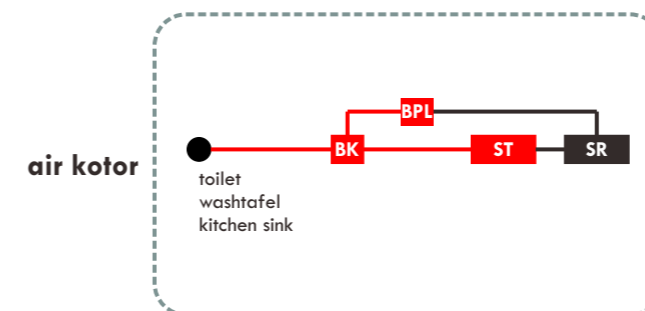


KETERANGAN

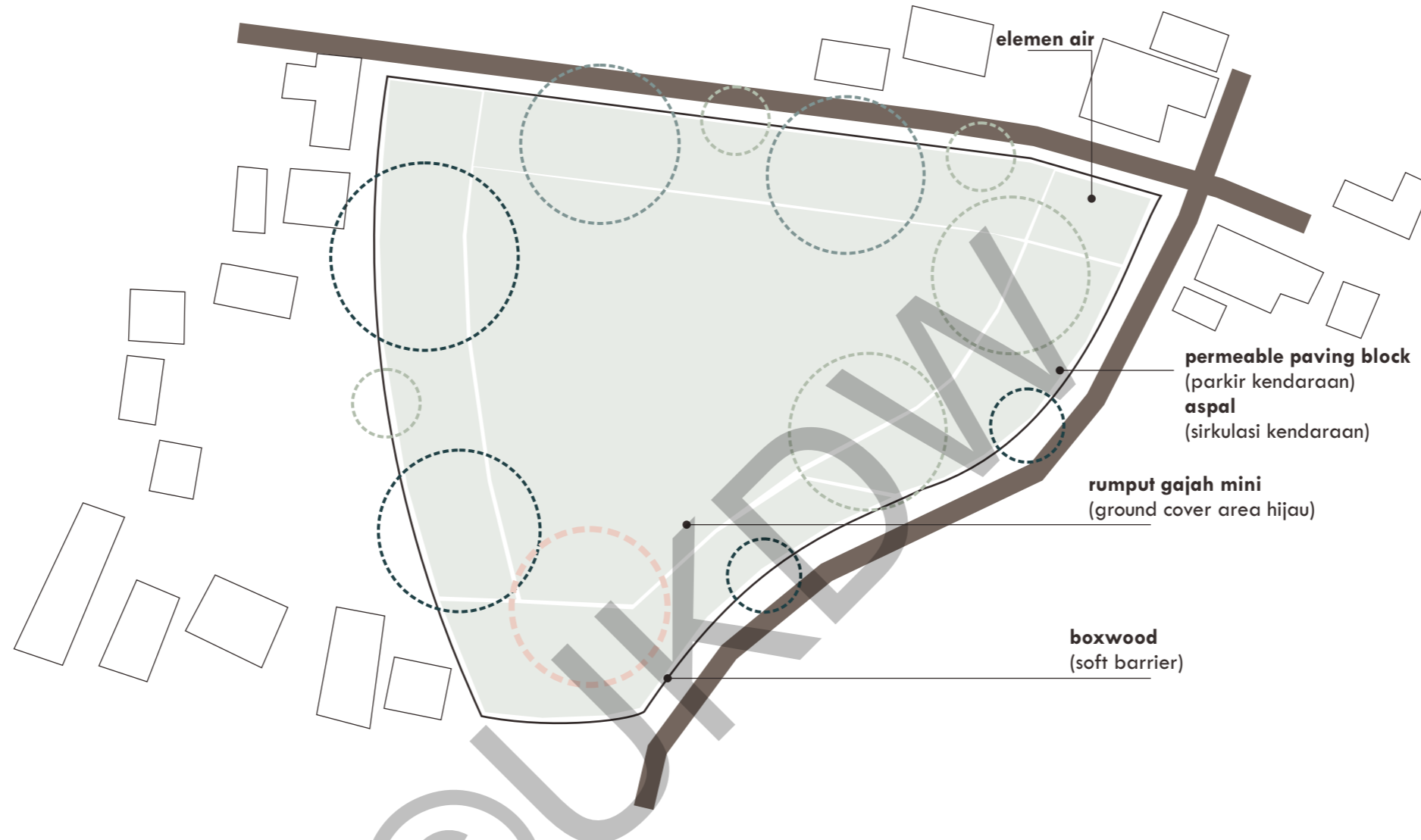
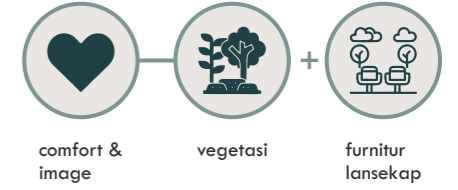
- saluran air bersih
- saluran air kotor / minyak
- titik air bersih / titik pembuangan
- ground water tank
- septic tank
- sumur resapan



SKEMATIK SANITASI



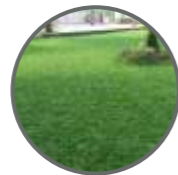
KONSEP LANSEKAP



LANDSCAPE MATERIAL



permeable conblock



rumput gajah mini



boxwood

VEGETASI

a. reduksi kebisingan & peneduh



kiara payung
(*fillicium decipiens*)



tanjung
(*mimussops elengi*)



ketapang kencana
(*terminalia mantaly*)

c. estetika



lee kwan yew
(*vernonia elliptica*)



kamboja
(*adenium*)



teratai
(*nymphaea alba*)

LANDSCAPE FURNITURE



bangku taman



lampu jalan



tempat sampah

b. reduksi bau



bunga melati
(*jasminum sambac*)



cempaka
(*magnolia champaca*)

- Aprilian R.F. 2014. *Suatu Analisa Terhadap Sikap Pedagang Pasar dalam Menjaga Ketertiban Berdagang di Pasar Simpang Baru Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan Pekanbaru*. Skripsi thesis, Universitas Islam Negeri Riau Sultan Syarif Kasim Riau
- Archdaily.com. 2017. Baltic Station Market / KOKO architects. Diakses pada 17 Maret 2020, dari https://www.archdaily.com/881525/baltic-station-market-koko-architects?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects
- Archdaily.com. 2019. Odunpazari Modern Art Museum / Kengo Kuma & Associates. Diakses pada 17 Maret 2020, dari https://www.archdaily.com/924542/odunpazari-modern-art-museum-kengo-kuma-and-associates?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects
- Aswin, K. 2007 *Penataan Ulang Pasar Tradisional Kranggan di Yogyakarta*. Skripsi thesis, Universitas Atmajaya Yogyakarta
- Belia, A., Pribadi, S.B. dan Indraswara, M.S. 2014. *Galeri Seni Komunitas Seniman Borobudur Indonesia*. IMAJI Vol. 3 No. 3
- Candrawati, P dan Ekomadyo, A.S. 2016. Kriteria Placemaking untuk Fashion Hub. Temu Ilmiah IPLBI 2016 Centralmarket.com.my Diakses pada 18 Maret 2020, dari <https://www.centralmarket.com.my/about.php>
- Dewanti, R.A. 2018. *Pesona Candi Borobudur Sebagai Wisata Budaya Di Jawa Tengah*. Domestic Case Study. Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo Yogyakarta.
- Indrawan, W.S. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jombang: Lintas Media
- Koentjaraningrat. 1980. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineka Cipta : Jakarta
- Project for Public Space. 2017. The Place Making Process. Diakses pada 13 Mei 2020, dari <https://www.pps.org/article/5-steps-to-making-places>
- Project for Public Space. What is Placemaking?. Diakses pada 13 Mei 2020, dari <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>
- Project for Public Space. What makes a successful place?. Diakses pada 13 Mei 2020, dari <https://www.pps.org/article/grplacefeat>
- Salamah, U. 2013. *Konsep Perencanaan dan Perancangan Pasar Wisata Budaya di Solo dengan Pendekatan Arsitektur Jawa*. Tugas Akhir, Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Setyawan, H, dkk. 2020. *Laporan Kajian Penataan Vegetasi Kawasan Borobudur*. Magelang : Balai Konservasi Borobudur.
- Wilopo, K.K dan Hakim, L. 2017. *Strategi Pengembangan Destinasi Pariwisata Budaya (Studi Kasus pada Kawasan Situs Trowulan sebagai Pariwisata Budaya Unggulan di Kabupaten Mojokerto)*. Jurnal Administrasi Bisnis (JAB) Vol. 41
- Wyckoff, M. A. 2014. DEFINITION OF PLACEMAKING: Four Different Types. MSU Land Policy Institute Sekola