

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Permasalahan

Desa Bugisan, yang terletak di Kecamatan Prambanan, Kabupaten Klaten, berbatasan langsung dengan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Desa ini memiliki kekayaan sejarah berupa situs peninggalan masa lampau, yaitu Candi Plaosan. Candi Plaosan merupakan benda cagar budaya setempat yang bukan hanya menjadi simbol budaya yang kuat, tetapi juga dianggap sebagai situs yang sakral oleh para penguasa dan masyarakat pada zamannya. Relief yang terukir di dinding candi menyimpan kisah tentang kehidupan masyarakat setempat, mencerminkan kebudayaan, kepercayaan, dan tatanan sosial di masa lalu.

Selain daya tarik dari segi bangunan candi, kawasan ini juga dikenal dengan potensi budaya lain, yaitu melalui penyelenggaraan Festival Candi Kembar. Festival ini diadakan setiap tahun pada bulan Agustus hingga September, menampilkan berbagai kegiatan seni dan budaya seperti pagelaran karawitan, pertunjukan pringsedawur, festival angklung, tarian internasional, hingga wayang milenium. Salah satu acara yang menarik perhatian adalah Kirab Budaya, yang melibatkan delapan RW di Desa Bugisan. Masing-masing peserta menampilkan kreativitas dalam kostum, hasil bumi, hingga pertunjukan musik. Kirab dimulai dari Candi Sewu dan berakhir di sisi timur Candi Plaosan Lor, menjadi puncak rangkaian acara yang menghubungkan kekayaan sejarah dan budaya Desa Bugisan dengan masyarakat modern. Semenjak dilaksanakannya Festival Candi Kembar ini di tahun 2016, Desa Bugisan dinobatkan menjadi Desa Wisata.

Festival Candi Kembar pertama kali diselenggarakan pada tahun 2016 dan langsung menjadi daya tarik budaya bagi Desa Bugisan, Kecamatan Prambanan, Kabupaten Klaten. Festival ini mengangkat potensi seni, budaya, dan sejarah

kawasan sekitar Candi Plaosan, memperkenalkan keindahan warisan leluhur kepada khalayak luas. Namun, pelaksanaan festival sempat terhenti akibat pandemi Covid-19, yang mempengaruhi berbagai kegiatan budaya di seluruh Indonesia. Setelah absen selama beberapa tahun, Festival Candi Kembar akhirnya kembali digelar pada tahun 2024, dengan jadwal pelaksanaan pada 6-9 September 2024.

Rangkaian acara yang disajikan dalam festival meliputi berbagai pagelaran seni dan budaya, parade tari tradisional, musik etnik, serta penampilan musik modern. Selain itu, acara juga dimeriahkan oleh kirab gunung merti desa, lomba mewarnai Candi Kembar, penanaman bibit pohon deluwang, serta pameran stand UMKM yang memamerkan hasil karya dan produk masyarakat lokal. Festival ini turut menghadirkan bintang tamu sebagai daya tarik tambahan, dan ditutup dengan pesta kembang api yang meriah. Melalui kegiatan-kegiatan ini, Festival Candi Kembar menjadi ajang yang memadukan hiburan, pelestarian budaya, dan kesadaran lingkungan dalam satu perayaan yang menyatukan sejarah, seni, dan alam.

Meskipun Festival Candi Kembar telah menjadi acara budaya yang dinantikan oleh masyarakat tiap tahunnya, penyelenggaraannya masih menghadapi kendala, terutama terkait infrastruktur. Belum ada tempat atau wadah permanen yang memadai sebagai tempat pelaksanaan festival. Festival Candi Kembar yang lalu diselenggarakan menggunakan wadah/tempat yang non permanen. Saat ini, panggung, stand UMKM, dan area utama festival masih bersifat bongkar-pasang, sehingga menimbulkan beberapa keterbatasan dalam hal kenyamanan, efektivitas, dan keamanan pelaksanaan acara.

Menurut Kepala Desa Bugisan, kondisi ini menyulitkan proses persiapan dan pelaksanaan acara, karena setiap tahun fasilitas harus dibangun dan dibongkar kembali, yang tidak hanya memakan waktu, tetapi juga biaya yang cukup besar. Selain itu, tidak adanya fasilitas permanen juga berdampak pada kapasitas untuk

mengakomodasi lebih banyak pengunjung dan menampilkan pertunjukan dengan skala yang lebih besar. Oleh karena itu, Desa Bugisan sangat membutuhkan suatu tempat atau wadah permanen yang layak dan representatif sebagai pusat kegiatan Festival Candi Kembar.

Menurut Bapak Sekretaris Desa Bugisan, dampak ekonomi yang dibawa oleh keberadaan Candi Plaosan terhadap masyarakat setempat masih terbatas dan belum memberikan kontribusi yang signifikan bagi kesejahteraan sebagian besar penduduk. Saat ini, hanya sebagian kecil masyarakat yang bekerja sebagai penjual di sekitar kawasan candi yang merasakan manfaat ekonomi langsung, sementara banyak warga lainnya, terutama yang tidak terlibat dalam sektor pariwisata, masih belum mendapatkan keuntungan ekonomi yang memadai. Padahal, Desa Bugisan memiliki potensi budaya yang sangat kaya dan beragam, mulai dari tradisi, seni, hingga kerajinan lokal yang dapat dikembangkan. Potensi-potensi ini seharusnya dapat dimanfaatkan secara lebih optimal untuk membantu meningkatkan ekonomi masyarakat secara keseluruhan. Dengan mengembangkan budaya lokal, desa dapat memperkenalkan dan mempromosikan kekayaan budaya mereka kepada wisatawan, yang pada gilirannya dapat menghasilkan pendapatan tambahan bagi masyarakat. Penggabungan antara promosi budaya dan pengembangan ekonomi ini diharapkan dapat menciptakan sinergi yang kuat, di mana masyarakat tidak hanya menjaga dan melestarikan warisan budaya mereka, tetapi juga memperoleh keuntungan ekonomi yang lebih merata dari sektor pariwisata dan kegiatan budaya yang lebih terstruktur dan berkelanjutan.

1.1.2 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Pengadaan *Cultural Center* Desa Wisata Bugisan merupakan respons terhadap kebutuhan infrastruktur permanen untuk mendukung kegiatan pariwisata dan kebudayaan di desa tersebut. Saat ini, Desa Bugisan masih mengalami kendala dalam penyelenggaraan berbagai acara, seperti Festival Candi Kembar, akibat tidak tersedianya fasilitas yang memadai dan representatif. Panggung

pertunjukan, area pameran, dan stand UMKM masih bersifat sementara (bongkar-pasang), sehingga membatasi skala dan kualitas kegiatan yang dapat diselenggarakan serta kurang memberikan kenyamanan bagi pengunjung dan pelaku seni.

Cultural Center diharapkan menjadi solusi untuk permasalahan tersebut, dengan menyediakan fasilitas yang terintegrasi dan dapat digunakan sepanjang tahun. Fasilitas ini akan berfungsi sebagai pusat kegiatan budaya dan pariwisata, yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat lokal, penyelenggara acara, serta wisatawan yang datang berkunjung. Sebagai tempat penyelenggaraan Festival Candi Kembar, *Cultural Center* akan menjadi wadah utama untuk memfasilitasi pertunjukan seni dan budaya, seperti Sendratari Pramodhawarddani yang mengisahkan sejarah Candi Plaosan, serta berbagai kegiatan edukasi dan pelatihan lainnya.

Selain sebagai pusat pertunjukan seni, *Cultural Center* juga akan menjadi pusat informasi bagi wisatawan, menyajikan edukasi lengkap mengenai budaya dan potensi desa, termasuk sejarah Candi Plaosan, pengolahan sampah ramah lingkungan, teknik ecoprint, dan pembuatan makanan dan minuman khas Desa Bugisan. Edukasi ini akan memberikan wawasan yang lebih mendalam bagi pengunjung tentang keunikan desa dan menguatkan citra Desa Bugisan sebagai destinasi wisata yang peduli terhadap lingkungan dan keberlanjutan.

Keberadaan *Cultural Center* tidak hanya mendukung pelaksanaan festival, tetapi juga mampu menampung berbagai kegiatan pengembangan potensi desa, seperti penanaman tanaman jagung, pameran hasil kerajinan, hingga penyelenggaraan atraksi wisata lainnya. Dengan demikian, *Cultural Center* ini berperan strategis dalam mengembangkan potensi wisata budaya dan mendukung pertumbuhan ekonomi lokal secara berkelanjutan, memberikan dampak positif bagi masyarakat Desa Bugisan serta meningkatkan daya tarik pariwisata kawasan Candi Plaosan dan sekitarnya.

Selain itu juga Cultural Center dapat menjadi wadah pelestarian tradisi turun-temurun warga yang sudah ada sejak dulu, yaitu tradisi Wiwitan. Tradisi ini merupakan tradisi yang dilaksanakan menjelang panen, dengan membagikan sego wiwit pada orang yang hadir di petak sawah yang akan dipanen serta melakukan persembahan/doa ke Candi Plaosan sebagai ucapan terima kasih kepada yang di atas karena telah menjaga tanaman sampai siap panen.

Sedangkan, cultural center untuk Candi Plaosan dijadikan sebagai media interpretasi candi yang menunjukkan hubungan antara candi, alam sekitar, dan masyarakatnya yang memiliki hubungan erat satu sama lain. Cultural center dijadikan pemberhentian awal pengunjung sebelum masuk Candi Plaosan, di mana dalam cultural center terdapat penjelasan mengenai Candi Plaosan sehingga pengunjung mendapat informasi candi sebelum masuk ke area. Adanya cultural center juga digunakan sebagai buffer zone untuk Candi Plaosan, sehingga pengunjung dalam Candi Plaosan tidak melebihi *carrying capacity* dan dapat menikmati kunjungannya dengan nyaman.

Penggalian masalah ekonomi warga sekitar dengan pembukaan lapangan pekerjaan baru melalui pemanfaatan budaya sekitar. Dari masyarakat yang mayoritas masih belum memiliki penghasilan yang cukup, dan hanya beberapa saja yang memanfaatkan adanya Candi Plaosan dan itupun baru dengan berjualan oleh-oleh atau makanan di depan candi, tidak begitu istimewa melihat Desa Bugisan yang memiliki banyak sekali potensi budaya, jadi disayangkan jika tidak dimanfaatkan secara optimal. Sehingga masyarakat dibukakan lapangan pekerjaan baru yang berhubungan dengan potensi budaya, sebagai pegawai di *Cultural Center* (pengelola *Cultural Center*, pelatih tari/pelatih alat musik khas Desa Bugisan, penjual produk UMKM khas Desa Bugisan), agar hubungan masyarakat dengan budayanya semakin erat dan budayanya bisa sekalian dilestarikan.

1.1.3 Latar Belakang Pendekatan Desain

Pendekatan desain arsitektur naratif bertujuan menciptakan ruang yang mampu menceritakan hubungan mendalam antara situs sejarah, lingkungan alam, dan kehidupan masyarakat. Dalam konteks *cultural center*, pendekatan ini diaplikasikan untuk menggambarkan keterkaitan antara Candi Plaosan, alam sekitarnya, dan masyarakat Desa Bugisan. Penataan massa bangunan dirancang secara strategis agar setiap elemen arsitektur berfungsi sebagai media interpretasi yang menggambarkan nilai-nilai simbolis dan historis dari Candi Plaosan. Massa bangunan mengadopsi orientasi candi, mengharmoniskan hubungan visual dengan elemen alam seperti parit keliling, sawah, dan langit terbuka, sekaligus menghadirkan ruang interaksi yang mencerminkan tradisi dan budaya masyarakat lokal. Dengan desain ini, pengunjung dapat merasakan narasi yang menghubungkan masa lalu, lingkungan, dan komunitas, sehingga pengalaman ruang menjadi lebih bermakna dan edukatif.

Pendekatan desain *Circular Economy* atau Ekonomi Sirkular berfokus untuk menciptakan suatu ekosistem sustainable dalam suatu *Cultural Center* yang dapat mengatasi permasalahan ekonomi masyarakat dan kurangnya infrastruktur yang memadai untuk kegiatan pariwisata Desa Wisata Bugisan. Ekonomi Sirkular merupakan pendekatan yang berupaya memperpanjang siklus hidup dari suatu produk, bahan baku, dan sumber daya yang ada agar dapat dipakai selama mungkin. Dalam konteks perancangan *Cultural Center* Desa Wisata Bugisan ini ekonomi sirkular berpusat pada kegiatan pariwisata yang menjadi produk, bahan baku, dan sumber daya yang dapat digunakan dalam jangka waktu panjang dan secara berulang kali.

Bagi masyarakat, *Cultural Center* akan menjadi wadah berbagai kegiatan pariwisata yang merupakan wujud produk dari kebudayaan lokal Desa Bugisan. Masyarakat dapat memperkenalkan dan menyebarluaskan kebudayaannya sembari mendapatkan keuntungan ekonomi dari penghasilan kegiatan pariwisata. Kebudayaan dan potensi-potensi desa dapat dikenal lebih luas oleh wisatawan

dan menjadi daya tarik yang lebih bermacam selain Candi Plaosan, sehingga dapat menunjukkan bahwa Desa Wisata Bugisan tidak hanya memiliki Candi Plaosan saja. Selain itu dengan masyarakat yang berhubungan erat dengan budayanya akan dapat menciptakan rasa kepemilikan terhadap budayanya dan diharapkan dapat mendukung budaya desa untuk tetap lestari sampai kemudian hari, atau yang bersifat ekonomi sirkular. Sumber kebudayaan dari warga dan hasilnya juga untuk warga.

Dengan menerapkan ekonomi sirkular, *Cultural Center* tidak hanya berfungsi sebagai ruang pertunjukan, tempat *workshop*, wadah kegiatan pariwisata, tetapi juga sebagai pusat interaksi sosial dan ekonomi yang dapat memperkuat hubungan antara para pengguna dan menciptakan pengalaman yang berkesinambungan serta berdaya guna bagi perkembangan pariwisata dan budaya lokal.

1.2 Fokus dan Penekanan

Fokus tugas akhir ini adalah merancang *Cultural Center* Desa Wisata Bugisan sebagai pusat kegiatan pariwisata dan Festival Candi Kembar. Desain akan mempertimbangkan aspek fungsional dan budaya, mengintegrasikan elemen arsitektur lokal yang mencerminkan karakter desa. *Cultural Center* ini diharapkan dapat menjadi pusat informasi, ruang pertunjukan, dan sarana interaksi antara pengunjung lain dan komunitas, memperkuat identitas desa sebagai destinasi wisata budaya yang unik, serta diharapkan dapat membawa manfaat ekonomi terhadap masyarakat Desa Bugisan.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana rancangan *Cultural Center* Desa Bugisan sebagai media interpretasi Candi Plaosan untuk mendukung pengembangan pariwisata yang berdampak ekonomi bagi masyarakat Desa Bugisan melalui penataan massa dengan pendekatan Arsitektur Naratif dan *Circular Economy*?

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

Tujuan perancangan *Cultural Center* adalah sebagai berikut :

1. Menyediakan wadah permanen untuk kegiatan pariwisata dan budaya Desa Bugisan. Membangun fasilitas untuk mendukung penyelenggaraan Festival Candi Kembar dan berbagai kegiatan budaya lainnya di Desa Bugisan.
2. Meningkatkan eksposur potensi wisata Desa Bugisan, mengenalkan dan mempromosikan kekayaan budaya, sejarah, dan tradisi Desa Bugisan melalui penyelenggaraan berbagai atraksi seni dan budaya yang dapat menarik minat wisatawan.
3. Memberikan pengalaman yang bermanfaat dan informatif bagi wisatawan dengan menyajikan akses informasi yang terstruktur mengenai budaya dan potensi desa melalui edukasi dan kegiatan interaktif, yang bertujuan untuk memperkaya pengetahuan wisatawan serta menciptakan pengalaman berkunjung yang berkesan.
4. Mendukung pelestarian budaya dan lingkungan dengan menyediakan ruang untuk edukasi dan pelatihan yang mengangkat praktik-praktik budaya lokal, seperti edukasi tari kolosal Candi Plaosan, edukasi alat musik Pring Sedapur, dan edukasi mengenai tradisi Wiwitan yang merupakan suatu bentuk nyata hubungan Candi Plaosan, alam sekitar, dan masyarakat Desa Bugisan, untuk meningkatkan kesadaran pengunjung dan masyarakat akan pentingnya menjaga kelestarian budaya dan lingkungan.
5. Meningkatkan kesejahteraan ekonomi masyarakat lokal Desa Bugisan dengan mengintegrasikan mereka dalam kegiatan pariwisata budaya yang bertujuan agar budaya lokal dapat diapresiasi sekaligus membawa masyarakat ke kondisi ekonomi yang lebih baik.

1.4.2 Sasaran

Sasaran perancangan *Cultural Center* adalah sebagai berikut :

1. Menyediakan fasilitas permanen yang mampu menampung berbagai kegiatan budaya, seni, dan pariwisata.
2. Meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan per tahun.
3. Memberdayakan masyarakat lokal dalam pengelolaan UMKM, atraksi budaya, dan kegiatan edukasi.
4. Membangun citra Desa Bugisan sebagai destinasi wisata budaya yang berkelanjutan.

1.5 Ruang Lingkup Perencanaan

Perencanaan proyek merupakan *Cultural Center* yang di dalamnya terdapat panggung pertunjukan dengan latar Candi Kembar, tempat *workshop* edukasi, galeri sejarah, restoran taman, *secret garden*, dan taman baca pohon Deluwang, fasilitas parkir, fasilitas area komunal, dan fasilitas yang menyesuaikan standar umum suatu wadah kegiatan pariwisata yang juga mempertimbangkan aspek fungsional dan budaya, mengintegrasikan elemen arsitektur lokal yang mencerminkan karakter desa.

1.5.1 Lingkup Spasial

Perencanaan dan perancangan berada pada kawasan Desa Wisata Bugisan, Kecamatan Prambanan, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Objek yang ditetapkan berupa *Cultural Center* yang nantinya akan terletak di sebelah timur Candi Plaosan Lor untuk memudahkan akses. Berikut ini adalah batas-batas dari site terpilih :

- Batas Utara : Permukiman Warga
- Batas Selatan : Jalan utama Candi Plaosan
- Batas Timur : Sungai/Permukiman Warga
- Batas Barat : Candi Plaosan

Site terpilih sebagai berikut :



Gambar 1.1 Site Terpilih

Sumber : Analisis Penulis (2024)

1.5.2 Lingkup Temporal

Lingkup temporal mencakup desain *Cultural Center* yang berkelanjutan, dengan tujuan agar fasilitas tempat ini tetap bermanfaat dan relevan seiring berjalannya waktu. Dengan pendekatan desain yang mempertimbangkan keberlanjutan dan adaptabilitas, *Cultural Center* diharapkan dapat terus memenuhi kebutuhan wisatawan dan mendukung pengembangan pariwisata Desa Bugisan di masa depan.

1.5.3 Lingkup Substansial

Lingkup substansial *Cultural Center* mencakup fungsi utama sebagai pusat kegiatan pariwisata yang terdiri dari panggung pertunjukan dengan latar Candi Kembar, tempat *workshop* edukasi, galeri sejarah, restoran taman, *secret garden*, dan taman baca pohon Deluwang. Fasilitas ini menyajikan informasi komprehensif tentang sejarah dan budaya Desa Bugisan, serta menyediakan ruang untuk

pelatihan, kuliner lokal, dan rekreasi, menciptakan pengalaman wisata yang terpadu.

1.6 Metode

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a) Data Primer

Data primer dikumpulkan dengan cara observasi, survei lapangan (tapak dan sekitarnya), serta dokumentasi tapak dengan datang langsung ke lokasi. Selain itu pengumpulan data primer juga dilakukan dengan wawancara penduduk lokal dan pengelola Desa Wisata Bugisan.

b) Data Sekunder

Data sekunder dikumpulkan melalui studi literatur pada buku, jurnal, artikel, maupun website resmi pemerintah yang memuat informasi akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu juga studi tapak melalui Google Maps, mengambil studi preseden di lain tempat, dan regulasi perturan daerah Desa Bugisan, Klaten, Jawa Tengah.

1.6.2 Metode Analisis

Metode Analisis akan dimulai dengan studi literatur dan dokumentasi untuk mengumpulkan informasi tentang Desa Wisata Bugisan, Festival Candi Kembar, serta gaya arsitektur setempat. Selanjutnya, analisis kebutuhan pengguna akan dilakukan melalui survei dan wawancara dengan wisatawan, pengelola desa, dan masyarakat lokal untuk memahami preferensi dan kebutuhan mereka. Studi kasus akan digunakan untuk menilai praktik terbaik dari *Cultural Center* serupa di lokasi lain. Analisis lokasi dan kondisi fisik akan dilakukan untuk menilai integrasi desain dengan konteks desa. Perancangan konseptual akan mencakup pembuatan sketsa dan visualisasi 3D untuk memastikan desain yang sesuai. Evaluasi keberlanjutan akan memastikan bahwa desain ramah lingkungan dan efisien. Terakhir, *feedback* dari pengelola Desa Wisata Bugisan serta penduduk desa akan dikumpulkan untuk merevisi dan menyempurnakan desain sebelum implementasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisikan penjelasan singkat bab I Pendahuluan hingga bab V Pembahasan, sebagai berikut :

BAB I

Bab pendahuluan memuat latar belakang pengadaan proyek dan latar belakang permasalahan yang menjelaskan permasalahan fenomena lapangan, penekanan desain, dan pendekatan yang digunakan untuk menyelesaikan masalah. Dilanjutkan dengan rumusan masalah yang menjadi urgensi, tujuan dan sasaran dalam penulisan, lingkup studi penulisan, metode penulisan, sistematika penulisan, dan alur pikir dalam menyusun proposal ini.

BAB II

Berisi tentang teori dan kajian pustaka yang melatarbelakangi tipologi dan pendekatan yang digunakan sebagai acuan atau guideline terkait usulan perancangan, untuk melakukan proses pembahasan.

BAB III

Bab kasus studi memuat gambaran objek proyek terkait kajian pemilihan tapak secara makro hingga mikro, studi preseden terhadap proyek terkait, kajian programatik yang mendukung objek proyek.

BAB IV

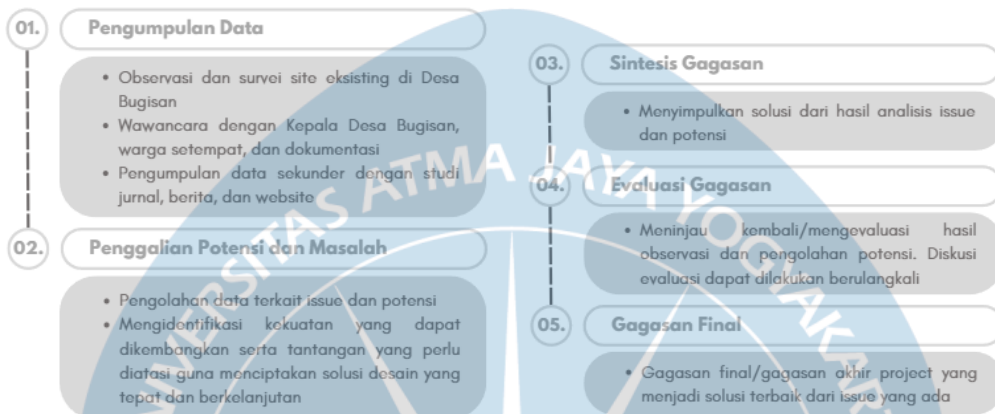
Bab metode memuat proses analisis penelusuran data sesuai kebutuhan objek dan analisis pembahasan untuk interpretasi hasil perancangan.

BAB V

Bab pembahasan memuat hasil analisis tapak, sintesis tapak, dan konsep bangunan secara keseluruhan. Selain itu juga memuat implementasi konsep berdasarkan pendekatan desain yang digunakan.

1.8 Alur Pikir

Alur pikir adalah kerangka berpikir penulis yang mencakup latar belakang pengadaan proyek, latar belakang masalah, rumusan masalah, kajian teori, hingga konsep atau pembahasan. Alur pikir ini disusun untuk memudahkan proses penulisan dan penyusunan karya.



Gambar 1.2 Alur Pikir Penulis
Sumber : Analisis Penulis (2024)