

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Cagar Budaya

2.1.1 Definisi Cagar Budaya

Definisi Cagar Budaya menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan.

2.1.2 Pelestarian Cagar Budaya

Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010, pelestarian adalah upaya dinamis untuk mempertahankan keberadaan Cagar Budaya dan nilainya dengan cara melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkannya.

Pelestarian Cagar Budaya bertujuan untuk : (1) melestarikan warisan budaya bangsa dan warisan umat manusia, (2) meningkatkan harkat dan martabat bangsa melalui Cagar Budaya, (3) memperkuat kepribadian bangsa, (4) meningkatkan kesejahteraan rakyat, dan (5) mempromosikan warisan budaya bangsa kepada masyarakat internasional.

Lingkup Pelestarian Cagar Budaya meliputi Perlindungan, Pengembangan, dan Pemanfaatan. Berikut adalah penjelasannya :

a. Perlindungan

Upaya untuk mencegah dan menanggulangi cagar budaya dari kerusakan, kehancuran, dan kemusnahan dengan cara penyelamatan, pengamanan, zonasi, pemeliharaan, dan pemugaran.

b. Pengembangan

Upaya peningkatan potensi nilai cagar budaya melalui penyebaran informasi yang akurat, promosi yang berpengaruh, serta inovasi yang dapat membantu cagar budaya untuk terus berkembang.

c. Pemanfaatan

Upaya memberdayakan Cagar Budaya untuk kepentingan dan kesejahteraan rakyat dengan tetap mempertahankan kelestariannya.



Gambar 2.1 Aspek Pelestarian Cagar Budaya

Sumber : Website Balai Pelestarian Kebudayaan Wilayah X (2022)

2.1.3 Zonasi Cagar Budaya

Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010, sistem zonasi mengatur fungsi ruang pada Cagar Budaya, baik vertikal maupun horizontal. Sistem zonasi dapat terdiri atas zona inti, zona penyangga, zona pengembangan, dan/atau zona penunjang.

a. Zona Inti

Area yang berfungsi melindungi cagar budaya secara langsung karena zona ini adalah zona di mana cagar budaya berada.

b. Zona Penyangga

Area yang melindungi zona inti, membatasi kegiatan yang berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap cagar budaya.

c. Zona Pengembangan

Area yang memiliki potensi untuk pengembangan atau pembangunan terbatas dengan kepentingan rekreasi, budaya, atau kepariwisataan.

d. Zona Penunjang

Area yang diperuntukkan bagi prasarana penunjang pengembangan kawasan untuk kepentingan masyarakat luas.

2.2 Candi Plaosan

2.2.1 Sejarah Candi Plaosan

Candi Plaosan adalah kompleks bangunan kuno yang terletak di Desa Bugisan, Kecamatan Prambanan, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Candi Plaosan terbagi menjadi dua zona yaitu Candi Plaosan Lor (Candi Plaosan utara) dan Candi Plaosan Kidul (Candi Plaosan selatan). Kedua zona ini terpisahkan oleh jalan utama yang menjadi akses para pengunjung dan warga sekitar. Candi Plaosan sendiri merupakan Candi Buddha yang oleh para ahli diperkirakan dibangun pada masa pemerintahan Rakai Pikatan dari Kerajaan Mataram Hindu.

Pendapat tersebut juga didukung oleh De Casparis (1958) yang berpegang pada Prasasti Sri Kahulunan, gelar Pramodhawarni, yang diketahui merupakan putri Raja Samarattungga dari Wangsa Syailendra. Ratu Sri Kahulunan yang beragama Budha dari Wangsa Syailendra menikah dengan Raja Rakai Pikatan yang beragama Hindu dari Wangsa Sanjaya. Namun hubungan keduanya menuai pertentangan dari keluarga masing-masing. Oleh karena itu, Rakai Pikatan membangun Candi Plaosan yang terdiri dari dua bangunan, Candi Plaosan Lor dan Candi Plaosan Kidul sebagai simbolisasi ceritanya dengan Pramodhawarni. Candi Plaosan memiliki arsitektur Budha dengan pengaruh Hindhu.

Keunikan dari Candi Plaosan terletak pada adanya parit sepanjang 440 meter dan lebar 270 meter yang mengelilingi kompleks candi. Parit ini ditemukan bersama ribuan fragmen gerabah dan beberapa keramik asing, yang menunjukkan adanya aktivitas budaya pada masa lalu. Diduga, parit tersebut berfungsi untuk menurunkan air tanah di sekitar candi, sehingga struktur tanah menjadi lebih padat dan stabil. Pada masa kerajaan, elemen seperti air, gunung, dan sawah dianggap sebagai simbol kesucian. Oleh karena itu, candi sering diibaratkan sebagai gunung suci tempat tinggal para dewa, yang dikelilingi oleh samudera.

Pada saat ditemukan, Candi Plaosan berada dalam keadaan runtuh dan rusak, yang kemungkinan disebabkan oleh bencana alam di masa lalu. Beberapa sumber menyebutkan pada abad ke 10 pernah terjadi letusan gunung Merapi, gempa bumi, dan lainnya. Selain itu juga dengan adanya gempa bumi 2006 di Yogyakarta.

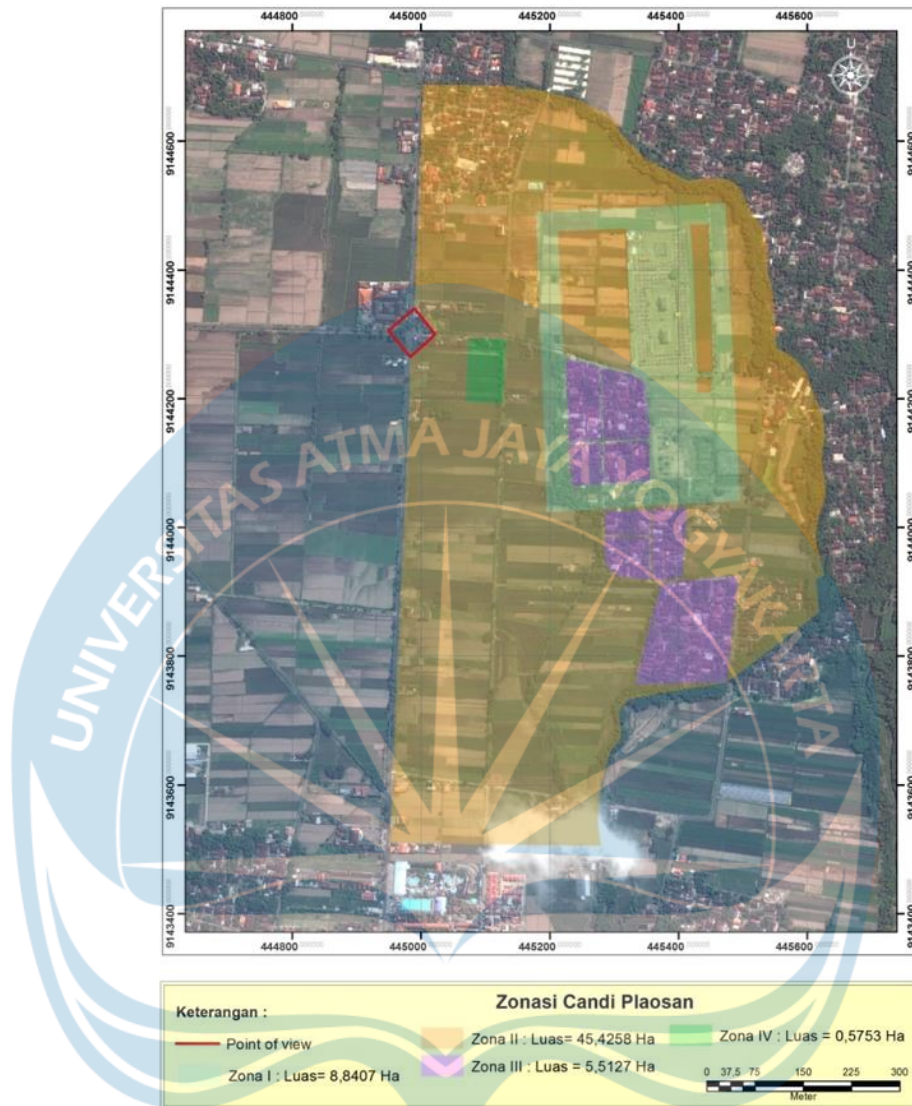
Setelah gempa bumi 2006, para Arkeologi melakukan pemugaran pada Candi Plaosan. Proses pemugaran dilakukan berdasarkan etika pemugaran, mempertahankan keaslian bahan, bentuk, letak, gaya dan teknologi pengerjaannya (Sahruni, 2021). Hal ini dilakukan dengan maksud mempertahankan keaslian bangunan dan hanya menambahkan bahan lain ketika ada batu yang tidak ditemukan.

2.2.2 Penetapan Candi Plaosan sebagai Cagar Budaya

Berdasarkan SK Mentri Pendidikan dan Kebudayaan No, 173/M/1998 Candi Plaosan ditetapkan sebagai benda cagar budaya. Candi Plaosan dikelola oleh BPCB Jawa Tengah sepenuhnya berdasarkan SK tersebut.

2.2.3 Zonasi Candi Plaosan

Batas-batas ruang pada zona cagar budaya membentuk sebuah sistem zonasi terpadu yang berfungsi untuk melindungi lingkungan serta nilai historis kawasan tersebut agar tetap lestari di masa mendatang. Sistem ini mencakup dua tujuan utama, pelestarian dan pengembangan, serta bertujuan untuk mengendalikan penggunaan lahan secara sistematis. Zona di Candi Plaosan dibagi menjadi tiga dengan tujuannya masing-masing. Berikut adalah zonasi Candi Plaosan terbaru tahun 2024 menurut BPK wilayah X. Dapat dilihat bahwa site utama termasuk zona II atau zona penyangga.



Gambar 2.2 Zonasi Candi Plaosan

Sumber : Balai Pelestarian Kebudayaan Wilayah X (2024)

Berikut adalah penjelasan zonasi terbaru Candi Plaosan dari data Balai Pelestarian Kebudayaan Wilayah X.

- Point of View : Area terbuka yang digunakan memandang/melihat Bangunan Cagar Budaya secara utuh menjadi satu kesatuan (Komplek Candi Plaosan di arah Timur dan Komplek Candi Sewu di arah Barat).
- Zona I : Area inti untuk Pelestarian Cagar Budaya Candi Plaosan (hanya terdapat Cagar Budaya itu sendiri).

- Zona II : Area Penyangga untuk kelestarian Cagar Budaya (masih terdapat sebaran Cagar Budaya, dapat digunakan untuk fasilitas pendukung pelestarian Cagar Budaya, toilet pengunjung jumlah terbatas, kantor unit lapangan, taman dengan tanaman bukan tanaman keras, pembuatan akses jalan non permanen).
- Zona III : Area Pengembangan dapat digunakan untuk fasilitas pendukung perkembangan pariwisata, terdapat pemukiman, sarana dan prasarana permanen yang dibangun selaras dengan Cagar Budaya yang ada.
- Zona IV : Area untuk parkir kendaraan, toko souvenir dan kuliner, shelter transportasi ramah lingkungan untuk berkeliling Area Kompleks Candi Plaosan dan sekitar Desa Bugisan.

2.3 Desa Bugisan

Desa Bugisan merupakan desa wisata yang terletak di Kecamatan Prambanan, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Desa ini memiliki luas wilayah sekitar 165 Ha dengan batasan sebelah utara berupa Desa Kokosan dan Desa Kebondalem Lor, sebelah selatan berupa Desa Tlogo dan Desa Taji, sebelah barat berbatasan dengan provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, dan sebelah timur berbatasan dengan Desa Kemudo.

2.3.1 Desa Wisata Bugisan

Desa Wisata Bugisan didirikan di bawah naungan BUMDes Rukun Santoso (Badan Usaha Milik Desa) pada tahun 2013 yang dipimpin oleh Kepala Desa Bapak Heru Nugroho. Desa wisata ini memiliki banyak sekali potensi, salah satu yang paling menonjol adalah Candi Plaosan atau yang biasa dijuluki Candi Kembar. Candi Plaosan merupakan situs budaya yang memiliki nilai sejarah yang tinggi, sehingga sangat dijaga kelestariannya. Namun selain Candi Plaosan, banyak potensi Desa Bugisan yang lainnya seperti pada bidang seni ada pertunjukan Sendratari Pramodhawarddani, Karawitan, Jathilan, Gejog Lesung, tari Sorak Gumyak, dan tari Wanara. Kemudian di bidang kuliner ada menu khas Desa Bugisan seperti jamu tradisional, jenang kendhil, sego gundangan, sego

wiwitan, sambel wader, dan berbagai cemilan seperti ampyang, keripik pisang, aneka peyek, dan aneka olahan pepaya.

Desa Wisata Bugisan masuk nominasi 50 besar ADWI (Anugerah Desa Wisata Indonesia) 2022 karena telah memenuhi standar penilaian juri yang terdiri dari tujuh kategori. Pertama daya tarik pengunjung (alam dan buatan, seni dan budaya), souvenir (kuliner, fesyen, dan kriya), homestay, toilet umum, digital dan kreatif, *cleanliness health safety and environment sustainability* (CHSE) dan kelembagaan desa.

2.3.2 Festival Candi Kembar

Selain bangunan Candi, Kompleks Candi Plaosan memiliki potensi budaya berupa Festival Candi Kembar. Festival Candi Kembar ini dapat wisatawan saksikan pada bulan Agustus-September dengan menampilkan pagelaran karawitan, pagelaran pringsedawur, festival angklung, festival tari internasional, dan festival wayang milenium. Merupakan rangkaian kegiatan budaya yang dilaksanakan setiap tahun sekali, salah satunya berupa Kirab Budaya yang diikuti 8 RW di Desa Bugisan, masing-masing menampilkan kreasi lewat kostum, hasil bumi, hingga musik. Arak-arakan dimulai dari Candi Sewu dan berakhir di sisi timur Candi Plaosan Lor.

Festival Candi Kembar dilaksanakan mulai tahun 2016 dan sempat berhenti saat Pandemi Covid-19 dan baru dilaksanakan lagi tahun ini. Festival Candi Kembar tahun ini dilaksanakan pada tanggal 6-9 September 2024. Rangkaian acara Festival Candi Kembar antara lain pagelaran seni dan budaya, parade tari tradisional, musik etnik, perform/musik modern, kirab gunungan mert desa, lomba mewarnai Candi Kembar, peanaman bibit pohon deluwang, gelar stand UMKM, *guest star*, dan pesta kembang api.



Gambar 2.3 Lomba mewarnai Candi Kembar

Sumber : Akun Instagram @candikembarfestival (2024)

Salah satu rangkaian acara yang paling ditunggu-tunggu dalam Kirab Gunungan yang dilaksanakan pada hari kedua. Kirab Gunungan ini dimulai dari parkir kendaraan Candi Sewu dan diakhiri di area panggung Festival Candi Kembar yang berada di timur Candi Plaosan Lor.



Gambar 2.4 Rute Kirab Gunungan Merti Desa

Sumber : Akun Instagram @candikembarfestival (2024)

2.4 Cultural Center

Cultural Center atau pusat kebudayaan adalah suatu wadah yang memiliki tujuan untuk mengakomodasi dan memfasilitasi pengunjung dalam memahami kebudayaan lokal dengan berbagai aktivitas lainnya seperti menikmati pertunjukan, mempelajari sejarah dan tradisi yang ada, mengapresiasi seni, memungkinkan pengunjung berinteraksi, bersantai, dan terhibur oleh suasana kebudayaan (Afrin 2018; Hu 1991; Van 2016). Selain berfungsi untuk membantu pengunjung memahami budaya lokal, *Cultural Center* juga berperan sebagai tempat bagi komunitas seni dan budaya untuk beraktivitas dan berkarya. Dengan demikian, *Cultural Center* dapat diartikan sebagai ruang pertemuan sosial, karena mengintegrasikan fungsi publik dengan institusi kebudayaan. Interaksi antara pengguna, fungsi publik, dan institusi kebudayaan ini diharapkan dapat terwujud di dalam pusat kebudayaan.

2.4.1 Aspek Penting *Cultural Center*

Terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam perancangan *Cultural Center*, antara lain :

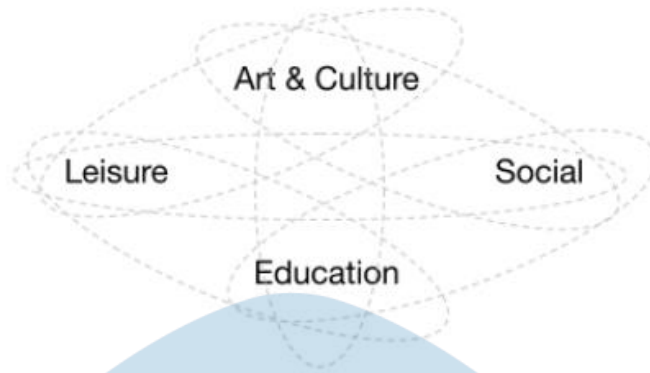
Aspek	Definisi
Fleksibilitas Ruang	Berkaitan dengan beragamnya fungsi yang ditampung. <i>Cultural Center</i> yang ideal adalah yang bersifat terbuka dan mudah diakses oleh berbagai kalangan masyarakat.
Visibilitas yang tinggi	<i>Cultural Center</i> yang ideal memiliki ruang dengan derajat keterbukaan yang tinggi pada area penerima. <i>Cultural Center</i> harus dapat menjadi benang merah antara bangunan baru dan bangunan eksisting.
<i>Barrier</i> yang jelas	Fungsi <i>Cultural Center</i> adalah menaungi kegiatan kebudayaan yang berlangsung di dalam agar tidak terganggu dengan konteks ruang luar, sehingga diperlukan ekspresi bangunan sebagai <i>barrier</i> yang jelas.

Tabel 2.1 Aspek Pembentuk *Cultural Center*

Sumber : Planning Department HKSARG (1999) diolah kembali di jurnal Perancangan *Cultural Center* di Kawasan Bubakan Semarang (2023)

2.4.2 Empat Dimensi Utama Pembentuk *Cultural Center*

Secara historis, *Cultural Center* telah menggabungkan berbagai tujuan dalam aktivitasnya, sehingga memiliki fungsi yang sangat luas. Beberapa di antaranya adalah mempromosikan kewarganegaraan melalui seni dan budaya, pemanfaatan lahan yang tidak terpakai, peningkatan kreativitas, pengembangan komunitas, kewirausahaan, dan inovasi (Eriksson et al., 2017, hlm. 3). Namun, menurut jurnal “The Issues of Defining and Classifying Cultural Centres” oleh Dita Pfeifere (2022), *Cultural Center* umumnya terbentuk dari empat dimensi utama: seni budaya, edukasi, rekreasi, dan sosial.



Gambar 2.5 Dimensi Utama Pembentuk Cultural Center

Sumber : Pfeiefer (2022)

Terdapat beberapa teori lain yang mendukung teori mengenai empat dimensi pembentuk *Cultural Center*. Seperti dalam sebuah jurnal, Juréniené dan Urboniené (2014) serta Urboniené dan Juréniené (2015), menyatakan bahwa *Cultural Center* memainkan peran penting dalam edukasi kebudayaan, edukasi informal, dan aktivitas edukasi di komunitas lokal. Selain itu, Juréniené (2012) juga menekankan peran *Cultural Center* dalam bidang edukasi bagi anak-anak dan generasi muda. Selain itu Eriksson et al. (2017, hlm 4) mengemukakan bahwa *Cultural Center* memiliki peran dalam menarik partisipasi masyarakat dan komunitas lokal dalam berbagai kegiatan seni dan kebudayaan.

Fungsi dari masing-masing aspek pembentuk *Cultural Center* dapat disimpulkan melalui beberapa teori di atas sebagai berikut :

Dimensi	Fungsi
Seni/Budaya	1. Menyediakan akses untuk seni dan kebudayaan 2. Memproduksi/ menyebarluaskan produk seni dan kebudayaan (pameran, penampilan, konser, dll) 3. Memberi kesempatan bagi komunitas untuk berpartisipasi 4. Menjaga dan melestarikan budaya lokal/tradisional

	5. Mengumpulkan dan mendistribusikan informasi mengenai seni dan budaya
Edukasi	1. Menyediakan edukasi seni dan budaya/ edukasi informal 2. Menawarkan edukasi artistik pada anak-anak dan generasi muda 3. Menawarkan kesempatan pembelajaran jangka panjang 4. Menawarkan edukasi dan partisipasi dalam aktivitas seperti workshops, kelas, debat dan pembelajaran teori.
Rekreasi	1. Menyediakan akses atau tempat untuk rekreasi 2. Merencanakan acara <i>entertainment</i> 3. Merencanakan acara dan aktivitas rekreasi
Sosial	1. Merangkul komunitas untuk berpartisipasi, bekerja, dan <i>volunteering</i> 2. Mempromosikan kebudayaan dan seni kepada masyarakat melalui berbagai aktivitas

Tabel 2.2 Empat Dimensi Pembentuk Cultural Center

Sumber : Jurnal Perancangan Cultural Center di Kawasan Bubakan Semarang (2023)

2.5 Arsitektur Naratif

Dalam buku *Architecture and Narrative* (2009) karya Sophia Psarra, arsitektur naratif adalah pendekatan bangunan dengan menerapkan sebuah alur cerita. Arsitektur yang bernarasi mempunyai aspek yang berbeda, karena bangunan jadi memiliki narasi cerita yang menambah nilainya. Terutama dengan bangunan bersejarah/budaya yang memiliki cerita/peristiwa/tradisi yang bisa diinterpretasikan melalui pendekatan arsitektur naratif.

Ciri-ciri arsitektur naratif adalah sebagai berikut (Tissink, 2016) :

- 1) *Linking* (hubungan)

Menghubungkan lingkungan dan identitas dapat dilakukan melalui narasi, cerita, peristiwa, dan memori. Dengan pendekatan ini, seseorang mampu merasakan hubungan yang mendalam dengan lingkungan, yang pada akhirnya membentuk dan memperkuat identitas.

2) *Structuring* (kerangka)

Arsitektur naratif berfungsi untuk memberikan kerangka cerita pada pengalaman ruang. Dengan kerangka ini, arsitek dapat merancang program, menentukan kebutuhan ruang, dan membentuk fisik bangunan yang selaras dengan proses serta pengalaman ruang yang mengikuti alur cerita.

3) *Framing* (pembingkai)

Pembingkai dalam arsitektur naratif adalah cara untuk mengarahkan persepsi seorang individu melalui desain. Dengan pembingkai ini, seseorang akan dipandu menuju perspektif tertentu melalui rute yang dirancang secara khusus, sehingga secara bertahap tertarik pada elemen-elemen tertentu yang telah ditata oleh arsitek.

Aspek-aspek yang mempengaruhi pengalaman serta kualitas ruang dalam arsitektur naratif (Clarke, 2012) :

1) *Spatial Intelligence*

Hubungan antara ruang arsitektural dan ruang spasial terletak pada terciptanya ruang yang dapat dibayangkan dalam pikiran kita. Ruang tersebut merupakan hasil dari kombinasi persepsi dan pengalaman ruang yang diinterpretasikan atau dipengaruhi oleh pengetahuan pribadi, ingatan, serta kondisi pikiran individu.

2) *Temporality/Memory & Sequence*

Arsitektur sering diidentifikasi dengan sifat permanen, namun memori dan sekuens mampu menjadikannya terasa seperti sebuah fantasi. Penyampaian narasi ruang melalui sekuens yang terstruktur membantu manusia lebih mudah memahami pesan yang ingin disampaikan oleh arsitek.

Selain ciri-ciri dan aspek-aspek dari arsitektur naratif, terdapat juga sirkulasi yang menjadi penghubung antar ruang dengan beberapa cara berikut (Clarke, 2012) :

1) Melewati Ruang

Integritas setiap ruang dipertahankan dan konfigurasi jalurnya fleksibel. Ruang yang menjadi perantara dapat digunakan untuk menghubungkan jalur dengan ruang-ruangnya.

2) Lewat Menembus Ruang

Jalur dapat melewati sebuah ruang secara aksial, miring, atau di sepanjang tepinya. Ketika menembus ruang, jalur menciptakan pola-pola peristirahatan dan pergerakan di dalamnya.

2.6 Circular Economy

2.6.1 Definisi *Circular Economy*

Circular Economy atau ekonomi sirkular adalah sebuah sistem atau model ekonomi yang bertujuan untuk menghasilkan pertumbuhan ekonomi dengan mempertahankan nilai produk, bahan, dan sumber daya dalam perekonomian selama mungkin, sehingga meminimalkan kerusakan sosial dan lingkungan yang disebabkan oleh pendekatan ekonomi linear (Ellen MacArthur, 2015). Dengan prinsip ekonomi sirkular, dapat diterapkan suatu siklus ekonomi di mana terjadi pengurangan limbah dan polusi, penjagaan produk dan material yang dipakai selama mungkin, dan meregenerasi sistem alam. Melalui ekonomi sirkular, masyarakat bisa mencapai/mendapatkan lebih banyak dengan menggunakan lebih sedikit.

Pada sistem ekonomi sirkular, penggunaan sumber daya, sampah, emisi, dan energi terbuang diminimalisir dengan menutup siklus produksi-konsumsi dengan memperpanjang umur produk, inovasi desain, pemeliharaan, penggunaan kembali, remanufaktur, daur ulang ke produk semula (*recycling*), dan daur ulang menjadi produk lain (*upcycling*).



Gambar 2.6 Perubahan Paradigma Ekonomi Linear menuju Ekonomi Sirkular

Sumber : Website LCDI (2024)

Circular Economy atau ekonomi sirkular terdiri dari tiga prinsip utama, yaitu mengurangi sampah dan polusi, menggunakan produk atau bahan secara terus-menerus, dan memperbaiki sistem alam. Ekonomi sirkular merupakan penggabungan antara pembangunan berkelanjutan dan pengimplementasian ekonomi hijau.

2.6.2 Prinsip *Circular Economy*

Menurut Forum Ekonomi Dunia, beberapa prinsip ekonomi sirkular bertujuan untuk menghilangkan limbah dengan merancang produk yang dapat dibongkar dan digunakan kembali. Selain itu, ekonomi sirkular membedakan antara komponen yang dapat habis terpakai dan yang tahan lama dalam suatu produk. Energi yang digunakan dalam siklus ini juga harus bersumber dari energi terbarukan untuk mengurangi ketergantungan pada sumber daya alam dan meningkatkan ketahanan sistem, seperti dalam menghadapi krisis minyak.

Sedangkan menurut Kementerian Perindustrian Republik Indonesia (Kemenperin), prinsip utama yang terdapat pada ekonomi sirkular adalah 5R yang merupakan singkatan dari *Reduce*, *Reuse*, *Recycle*, *Recovery*, dan *Repair*. Lima prinsip tersebut dapat dilakukan melalui pengurangan pemakaian material mentah dari alam (*reduce*) melalui optimasi penggunaan material yang dapat digunakan kembali (*reuse*) dan penggunaan material hasil dari proses daur ulang (*recycle*) maupun dari proses perolehan kembali (*recovery*) atau dengan melakukan perbaikan (*repair*).

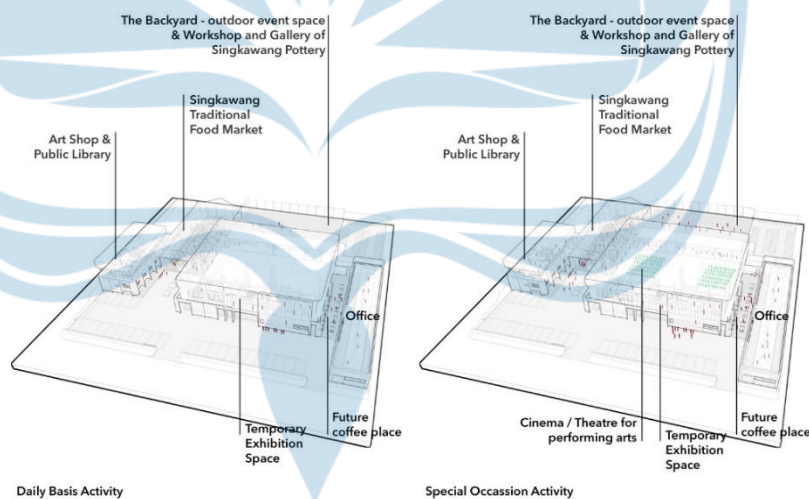
2.7 Studi Preseden

Studi preseden dilakukan oleh Penulis untuk mengetahui kriteria, standar, dan batasan-batasan desain yang jelas. Berikut adalah beberapa preseden *Cultural Center*.

2.7.1 Preseden Proyek

a) Singkawang *Cultural Center*

Singkawang merupakan kota kecil yang terletak di Kalimantan Barat, Indonesia. Secara demografis, Singkawang terdiri dari tiga suku besar: Tionghoa, Dayak, dan Melayu yang hidup berdampingan secara turun-temurun. Keberagaman tersebut membuat Singkawang diberkahi dengan potensi seni dan budaya yang melimpah yang belum banyak dieksplorasi. Ada beberapa acara tahunan yang potensial, misalnya: festival Cap Go Meh, festival Gawai Dayak Naik Dango, festival Ngabayon, dan sebagainya. Namun, acara paling terkenal yang berpotensi dikunjungi wisatawan dari seluruh dunia setiap tahunnya adalah Cap Go Meh.



Gambar 2.7 Penataan Massa Singkawang Cultural Center

Sumber : Archdaily (2017)

Meskipun memiliki prospek budaya yang baik, mayoritas masyarakat Singkawang masih tergolong masyarakat berpenghasilan rendah. Saat ini, generasi muda lebih memilih untuk merantau ke luar Singkawang demi meraih kehidupan yang lebih baik. Menanggapi permasalahan tersebut dan

merangkul potensi multikultural tersebut, Yayasan Pusat Kebudayaan Singkawang menugaskan arsitek untuk melakukan intervensi dan mendesain ulang salah satu gedung bioskop tertua yang hampir tidak beroperasi di Singkawang.



Gambar 2.8 Singkawang Cultural Center

Sumber : Archdaily (2017)

Proyek ini kemudian dinamakan *Singkawang Cultural Center*. *Singkawang Cultural Center* merupakan proyek rintisan yang berfungsi sebagai rumah budaya, pusat komunitas yang menjadi pusat pembinaan dan promosi budaya dan seni di Singkawang, sekaligus mempererat tali silaturahmi dengan menampilkan unsur-unsur warisan budaya Singkawang melalui desain arsitektur bangunan, kuliner lokal, pertunjukan seni, dan seni visual yang ditampilkan di dalam bangunan. Bangunan ini merupakan salah satu upaya Tjhai Chui Mie sebagai Wali Kota Singkawang (2017-2022) untuk mewujudkan visi dan misinya yaitu Singkawang Raya dengan fokus pada pengembangan ekonomi kreatif.



Gambar 2.9 Interior Singkawang Cultural Center

Sumber : Archdaily (2017)

Diharapkan dapat menjadi pemicu bagi pengembangan lebih lanjut aspek pariwisata baik ekonomi maupun budaya melalui arsitektur dan program-programnya. Juga sebagai salah satu tujuan wisata yang mampu menggambarkan Singkawang dan representasi masyarakatnya. Proses perancangan difokuskan pada perbaikan gedung bioskop lama, penciptaan suasana baru di kota, penekanan pada material lokal yang tersedia (bata merah Singkawang), dan respon terhadap kondisi iklim. Semua pendekatan perancangan tersebut dilakukan tanpa mengintervensi bentuk gedung bioskop lama itu sendiri.

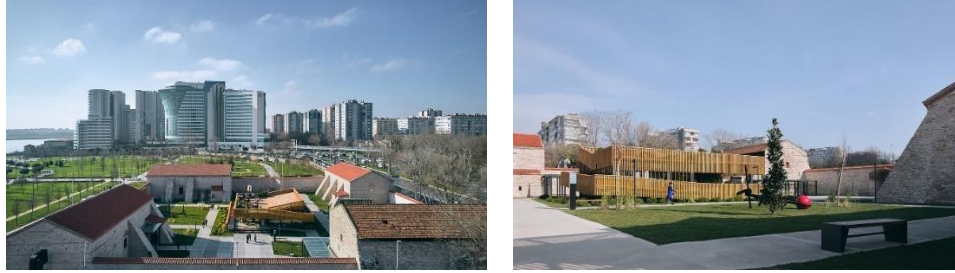


Gambar 2.10 Penggunaan bata merah pada Singkawang Cultural Center

Sumber : Archdaily (2017)

b) Baruthane Cultural Center

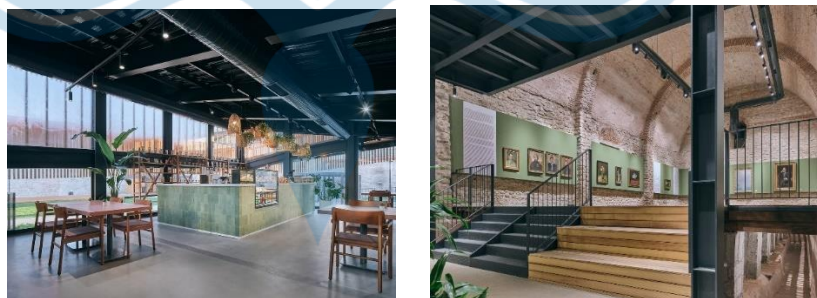
Baruthane mulai beroperasi pada tahun 1700 sebagai pabrik mesiu kelima, terbesar, dan termodern di Istanbul Ottoman. Fasilitas tersebut direnovasi selama periode Selim ke-3 dan diperluas dengan penambahan seperti Rumah Besar Hünkar. Baruthane, yang diserahkan kepada Administrasi Pabrik Militer selama periode Republik, kemudian diberikan kepada Perusahaan Mesin dan Industri Kimia pada tahun 1955 (Archdaily, 2023). Dari kampus aslinya, terdapat empat bangunan persegi panjang, sebuah air mancur, dan Rumah Besar Hünkar, yang dibangun oleh Selim III sebagai paviliun untuk melihat dan beristirahat, yang masih berdiri hingga saat ini. Fasilitas industri berusia 324 tahun tersebut, yang saat ini terletak di sudut timur laut taman yang sudah ada dan berisi empat bangunan, telah dipugar dan diprogram ulang.



Gambar 2.11 Baruthane Cultural Center

Sumber : Archdaily (2023)

Dalam lingkup proyek restorasi, diusulkan sebuah struktur paviliun di bagian tengah geometris halaman yang dikelilingi oleh empat bangunan. Paviliun yang dimaksud dirancang sebagai titik fokus yang akan menarik pengguna yang memasuki halaman dan kemudian mendistribusikannya ke bangunan bersejarah yang telah dialihfungsikan dengan semacam gaya sentrifugal. Gaya sentrifugal yang disebutkan di atas juga diwujudkan melalui jalan landai yang mengelilingi bangunan dan mencapai atap. Hunkar Mansion dan Laut Marmara dapat dilihat dari atap yang dimaksud, yang memperkuat persepsi pengunjung terhadap konteks tempat mereka berada. Kemungkinan penggunaan ruang terbuka, semi terbuka, dan tertutup yang berbeda dalam struktur yang dimaksudkan sebagai kafe juga memungkinkan paviliun tersebut digunakan dalam berbagai kondisi iklim.



Gambar 2.12 Interior Baruthane Cultural Center

Sumber : Archdaily (2023)

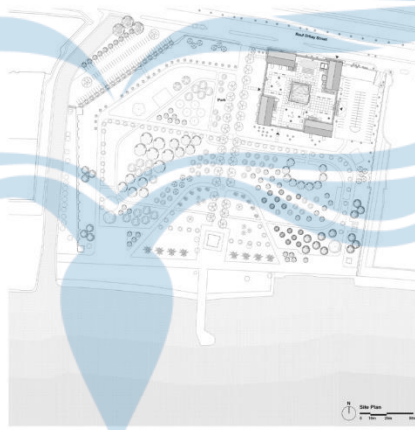
Gedung 1, yang terletak di sudut tenggara kampus, digunakan sebagai perpustakaan. Gedung 2, di sudut barat daya, ditetapkan sebagai area pameran. Tidak seperti gedung lainnya, gedung ini memiliki lantai kayu

yang unik. Gedung 3, di sudut barat laut, digunakan sebagai kotak hitam. Terakhir, Gedung 4, di sudut timur laut, digunakan sebagai aula serbaguna.



Gambar 2.13 Denah Baruthane Cultural Center
Sumber : Archdaily (2023)

Di kampus Baruthane, halaman sama pentingnya dengan bangunan. Halaman dibagi menjadi beberapa bagian oleh paviliun pusat, dan dikelilingi oleh jaringan sirkulasi yang terdiri dari jalur pejalan kaki yang menghubungkan pintu masuk bangunan dengan gerbang taman.



Gambar 2.14 Siteplan Baruthane Cultural Center
Sumber : Archdaily (2023)

2.7.2 Preseden Pendekatan Proyek

a) Preseden Arsitektur Naratif (Museum Tsunami Aceh)

Museum Tsunami Aceh adalah salah satu bangunan yang menggunakan pendekatan arsitektur naratif. Pengunjung yang masuk diajak menyaksikan

dan merasakan peristiwa tsunami yang terjadi di tahun 2004 lalu. Tujuan dibangunnya museum ini adalah untuk mengenang gempa bumi yang mengakibatkan tsunami tahun 2004, selain itu juga menjadi pusat pendidikan dan sebagai pusat evakuasi jika bencana tsunami sewaktu-waktu datang lagi.

Bangunan museum ini didesain oleh seorang dosen arsitektur ITB Bandung, M. Ridwan Kamil. Desain ini berjudul Rumoh Aceh/Escape Hill yang ide dasarnya dari rumah tradisional Masyarakat Aceh yaitu rumah panggung. Museum ini memiliki 2 lantai. Di lantai 1 ini terdapat beberapa ruangan yang berisi rekam jejak kejadian tsunami 2004. Antara lain ruang pameran tsunami, pratsunami, saat tsunami dan ruang pasca tsunami. Selain itu, beberapa gambar peristiwa tsunami, artefak jejak tsunami, dan diorama juga ada di lantai ini. Sedangkan di lantai 2 museum ini berisi media-media pembelajaran berupa perpustakaan, ruang alat peraga, ruang 4D (empat dimensi), dan souvenir shop.



Gambar 2.15 Museum Tsunami Aceh

Sumber : Kompas (2024)

Eksterior museum ini mengekspresikan keberagaman budaya Aceh dengan ornamen dekoratif berunsur transparansi seperti anyaman bambu. Tampilan interiornya akan menggiring Anda pada perenungan atas musibah dahsyat yang diderita warga Aceh sekaligus kepasrahan dan pengakuan atas kekuatan dan kekuasaan Tuhan. Dari arah luar dapat terlihat bangunan ini berbentuk seperti kapal, dengan sebuah mencu suar

berdiri tegak di atasnya. Tampilan eksterior yang luar biasa yang mengekspresikan keberagaman budaya Aceh terlihat dari ornamen dekoratif unsur transparansi elemen kulit luar bangunan. Ornamen ini melambangkan tarian saman sebagai cerminan Hablumminannas, yaitu konsep hubungan antar manusia dalam Islam.

Saat mulai memasuki museum maka para penelusur akan menemui lorong sempit dengan air terjun yang mengeluarkan suara begemuruh di kedua sisinya seakan mengingatkan dahsyatnya gelombang tsunami.

b) Implementasi *Circular Economy* di Borobudur

Borobudur, Magelang merupakan suatu daerah tempat di mana candi Buddha terbesar terletak, yaitu Candi Borobudur. Candi ini adalah salah satu destinasi wisata paling banyak dikunjungi di Indonesia oleh wisatawan baik dalam negara maupun mancanegara. Keindahannya dilengkapi dengan sejarahnya yang sangat menarik untuk dipelajari mengundang banyak wisatawan untuk menyaksikan Candi Borobudur secara langsung. Oleh karena itu, setiap harinya Borobudur dilewati oleh banyak sekali wisatawan. Hal ini tentunya membawa peluang besar yang harus dapat dimanfaatkan oleh masyarakat kecamatan Borobudur.

Dalam upaya memajukan masyarakat kecamatan Borobudur agar semakin makmur, sudah ada beberapa program masyarakat yang berkolaborasi dengan Candi Borobudur untuk membawa manfaat bagi kedua belah pihak. Cara kerja program-program ini merupakan penerapan pendekatan *Circular Economy*. Contohnya adalah produksi sandal Upanat oleh warga yang didistribusikan khusus untuk wisatawan Candi Borobudur yang akan naik ke atas candinya. Sekarang salah satu peraturan bagi wisatawan untuk naik ke atas candi adalah wajib menggunakan sandal Upanat, karena untuk meminimalisir kerusakan akibat gesekan sepatu dengan batu candi. Sandal Upanat yang didesain dengan sol yang tidak terlalu kasar sangat membantu. Sandal ini merupakan karya masyarakat Borobudur dan dengan adanya kerja sama dengan pihak candi, maka setiap harinya

pengrajin sandal Upanat mendapatkan keuntungan yang banyak. Sandal ini juga dibuat dari daun panda, batok kelapa, dan busa ati yang merupakan produksi daerah Borobudur juga jadi keuntungan semuanya berputar di daerah Borobudur.

Ruang-ruang yang diperlukan dalam circular economy sandal Upanat di atas ini antara lain ruang produksi sandal Upanat, ruang penyimpanan bahan pembuatan sandal, jalur pendistribusian sandal Upanat ke Candi Borobudur, kemudian jalur digunakannya sandal Upanat dalam Candi Borobudur.



Gambar 2.16 Sandal Upanat

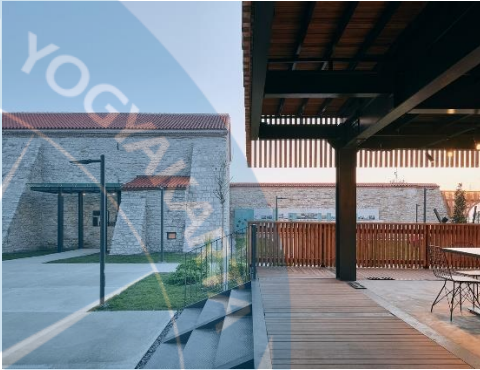
Sumber : Website Kemenparekraf (2024)

Selain itu ada juga tour menggunakan kereta kuda yang merupakan warga Borobudur juga. Tour ini berasal dari dalam candi kemudian diputarkan sekitar Borobudur di mana mengitari toko-toko souvenir milik warga juga, jadi kedua belah pihak saling menguntungkan dan berhubungan selayaknya *circular economy*.

2.7.3 Komparasi Preseden Proyek

Indikator	Studi Preseden <i>Cultural Center</i>	
	Singkawang Cultural Center	Baruthane Cultural Center
Fasad Bangunan		
Arsitek	PHL Architects	Per Se Architecture
Area	1972 m2	2900 m2
Tahun	2017	2023
Tempat	Singkawang Barat, Indonesia	Turkey
Alasan Pemilihan	Alasan pemilihan Singkawang Cultural Center ini adalah sebagai preseden cultural center di Indonesia, memiliki atraksi apa saja dan bentuk fasad menghighlight apa dari daerah tersebut.	Alasan pemilihan Baruthane Cultural Center adalah sebagai preseden sebuah cultural center yang berkaitan dengan bangunan lama, bagaimana mengkoneksikan bangunan lama dengan cultural center, serta penataan lansekap yang terintegrasi satu sama lain.
Atraksi	• Area Exhibition • Cinema, Teater • Toko Seni/Art Shop • Pasar Jajan Tradisional/Traditional Food Market • Galeri pottery/gerabah	• Perpustakaan • Museum • Panggung • Hall serbaguna • Kafe • Kios • Panggung Outdoor

	• Workshop pottery/gerabah • Perpustakaan umum	• Taman
Interior		
Landscape	 Pada Singkawang Cultural Center tidak terdapat banyak tanaman hijau dalam penataan lanskapnya, dapat dilihat di halaman belakang/backyard seperti di foto, menyesuaikan dengan nuansa material fasad.	 Pada Baruthane Cultural Center penataan lanskap begitu diperhatikan dengan tanaman hijau dan penataan sirkulasi dalam tamannya. Setiap sisi bangunan memiliki kotakan lanskapnya sendiri.
Walkable		

	Area sirkulasi/area jalan pada Singkawang Cultural Center banyak berupa lorong-lorong dengan peneduh dan batasan dinding bata sebagai ciri khas bangunan.  Selain itu area jalan outdoor terasa lebih terbuka dengan nuansa warna yang lebih cerah di sekitarnya.	Area entrance diawali oleh pagar dengan semacam gapura yang memiliki material yang sama dengan titik pusat cultural center. Sirkulasi/area walkable lebar berupa perkerasan beton dibatasi dengan rumput hijau di sekitarnya.  Peralihan sirkulasi outdoor ke sirkulasi indoor ditandai oleh adanya tangga dan perbedaan material perkerasan. Selain itu area indoor memiliki batasan dan peneduh atap.
<i>Sittable</i>	 Area duduk/sittable di Singkawang Cultural Center ada di area outdoor di bagian depan	 Area duduk pada Baruthane <i>Cultural Center</i> bermacam, ada di indoor seperti di area

	bangunan dan belakang bangunan serta area duduk indoor di food market. Area duduk outdoor berupa bangku panjang seperti pada gambar. 	panggung, kafe, perpustakaan, area outdoor di taman, serta area rooftop. 
--	---	--

Tabel 2.3 Komparasi Preseden Proyek Cultural Center

Sumber : Analisis Penulis (2024)