

SANGIRAN *EXPERIENCE TOURISM*: PERANCANGAN FASILITAS WISATA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *NEO-VERNAKULAR*

Dimas Alfi Setyadi; Dr. Ir. Indrawati, M.T.; Program Studi Arsitektur; Fakultas Teknik; Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Kawasan Sangiran merupakan situs arkeologi prasejarah bertaraf internasional yang telah ditetapkan sebagai *World Heritage Site* oleh UNESCO sejak tahun 1996. Meskipun memiliki nilai *Outstanding Universal Value* (OUV) yang tinggi, aktivitas wisata di kawasan ini masih didominasi fungsi konservasi dan museum yang bersifat pasif. Permasalahan utama adalah belum tersedianya fasilitas yang mampu mengintegrasikan potensi budaya lokal, seperti kerajinan batu sangir, anyaman, dan batik, dengan sistem pariwisata kawasan secara terpadu, sehingga berdampak pada rendahnya *length of stay* wisatawan.

Perancangan ini bertujuan merumuskan konsep wisata berbasis pengalaman (*experience tourism*), merancang fasilitas interaktif dan edukatif berbasis budaya lokal, serta menerapkan pendekatan Arsitektur *Neo-Vernakular* yang kontekstual terhadap lanskap dan nilai lokal. Metode yang digunakan meliputi observasi, studi literatur, wawancara, dan studi banding.

Konsep perancangan mengintegrasikan fungsi edukasi, ekonomi kreatif, sosial-budaya, dan rekreasi partisipatif. Pendekatan *Neo-Vernakular* diterapkan melalui reinterpretasi arsitektur tradisional Jawa ke dalam bentuk modern yang responsif terhadap kondisi tapak dan lingkungan. Hasil perancangan diharapkan mampu menghidupkan warisan budaya Sangiran secara berkelanjutan, meningkatkan ekonomi masyarakat lokal, serta menghadirkan pengalaman wisata yang autentik dan berkesan.

Kata Kunci: Sangiran, *Experience Tourism*, Arsitektur *Neo-Vernakular*, Fasilitas Wisata, Warisan Dunia, Ekonomi Kreatif

Abstract

The Sangiran Area is a prehistoric archaeological site of international significance that has been designated as a *World Heritage Site* by UNESCO since 1996. Despite its high *Outstanding Universal Value* (OUV), tourism activities in the area are still dominated by conservation functions and passive museum exhibitions. The main issue is the lack of facilities capable of integrating local cultural potentials, such as stone crafts, weaving, and batik, into a comprehensive tourism system, resulting in a low tourist *length of stay*. This design aims to formulate an *experience tourism* concept, design interactive and educational facilities based on local culture, and apply a *Neo-Vernacular* architectural approach that is contextual to the landscape and local values. The methods used include observation, literature review, interviews, and comparative studies.

The design concept integrates educational, creative economic, socio-cultural, and participatory recreational functions. The *Neo-Vernacular* approach is implemented through the reinterpretation of traditional Javanese architecture into contemporary forms that respond to site and environmental conditions. The design is expected to sustainably revitalize Sangiran's cultural heritage, enhance the local economy, and provide an authentic and memorable tourism experience.

Keywords: Sangiran, *Experience Tourism*, *Neo-Vernacular Architecture*, Tourism Facilities, World Heritage, Creative Economy

1. PENDAHULUAN

Sangiran merupakan situs prasejarah arkeologi yang dikenal secara internasional sebagai *Early Man Site* dan telah ditetapkan sebagai *World Heritage Site* oleh UNESCO sejak tahun 1996 karena keistimewaannya bukan sekadar pada jumlah temuan fosil manusia purba (*Homo erectus*), tetapi pada konteks geologis yang merekam evolusi manusia dan lingkungan purba secara berkesinambungan (UNESCO, 1996). Secara administratif, kawasan seluas $\pm 59,21$ km² ini mencakup Kabupaten Sragen dan Karanganyar, Jawa Tengah, dan dikembangkan melalui beberapa klaster museum tematik, yaitu Krikilan, Ngebung, Dayu, Manyarejo, dan Bukuran.



Gambar 1. Museum Sangiran Klaster Krikilan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2026)

Di balik nilai arkeologisnya, Sangiran menyimpan potensi lain yang belum optimal, yaitu kekayaan budaya masyarakat lokal berupa kerajinan batu sangir, anyaman, dan batik sebagai lapisan intangible heritage yang tak terpisahkan dari ekosistem warisan kawasan. Aktivitas wisata di kawasan ini masih bersifat satu arah dan belum terintegrasi dengan aktivitas sosial-ekonomi masyarakat sekitar, sehingga masyarakat belum merasakan manfaat ekonomi dari keberadaan situs. Pola kunjungan wisatawan pun masih singkat, sebatas mengunjungi museum lalu pulang tanpa aktivitas lanjutan, yang menekan length of stay dan kontribusi sektor pariwisata terhadap Pendapatan Asli Daerah (PAD) Kabupaten Sragen. Data kunjungan lima tahun terakhir mencerminkan ketidakstabilan, yakni 73.023 pengunjung pada 2020 turun menjadi 34.147 pada 2021 akibat pandemi, kemudian pulih menjadi 153.217 pada 2023, namun kembali turun menjadi 119.969 pada 2024.

Kondisi ini sejalan dengan Peraturan Bupati Sragen Nomor 28 Tahun 2024 tentang Rencana Pembangunan Kawasan Perdesaan Sangiran 2024–2028 yang mengarahkan

integrasi pelestarian warisan budaya dengan pemberdayaan ekonomi masyarakat melalui peningkatan infrastruktur, penguatan kapasitas masyarakat, pengembangan UMKM berbasis potensi lokal, serta penciptaan ruang ekonomi kreatif pendukung pariwisata (Pemkab Sragen, 2024). Dalam beberapa tahun terakhir, kawasan Sangiran juga menunjukkan pergeseran menuju living heritage destination melalui berbagai event tematik seperti Sangireka, Sangiran *International Youth Forum*, dan Sangiran *Fair* yang melibatkan masyarakat, pemerintah, akademisi, serta wisatawan, namun perkembangan ini belum sepenuhnya didukung fasilitas wisata terpadu yang mampu mengakomodasi seluruh dimensi aktivitas tersebut secara berkelanjutan.

Sebagai kawasan Warisan Dunia dengan nilai historis, arkeologis, dan lanskap perdesaan yang khas, intervensi arsitektural di Sangiran memerlukan pendekatan yang sensitif terhadap konteks budaya dan lingkungan tanpa mereduksi nilai historis kawasan. Pendekatan Arsitektur *Neo-Vernakular*, yaitu aliran arsitektur postmodern yang menggabungkan elemen tradisional (vernakular) dengan pendekatan modern untuk menciptakan identitas lokal yang baru (Jencks, 1997), dipilih karena mampu mereinterpretasikan nilai arsitektur tradisional Jawa ke dalam bentuk dan teknologi modern tanpa menirunya secara literal (Pratama et al., 2024). Berdasarkan uraian tersebut, perancangan Sangiran *Experience Tourism* bertujuan merumuskan konsep wisata berbasis pengalaman yang mengintegrasikan potensi budaya lokal dengan nilai warisan dunia, merancang fasilitas wisata yang mengakomodasi kegiatan interaktif, partisipatif, dan edukatif sekaligus mendukung ekonomi kreatif masyarakat, serta menerapkan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular yang kontekstual terhadap lanskap, budaya, dan nilai-nilai lokal kawasan Sangiran.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merumuskan konsep wisata berbasis pengalaman (*experience tourism*) yang mampu mengintegrasikan potensi budaya lokal masyarakat dengan nilai warisan dunia di kawasan Situs Sangiran?
2. Bagaimana merancang fasilitas wisata berbasis budaya (Sangiran *Experience Tourism*) yang mampu mengakomodasi kegiatan interaktif, partisipatif, dan edukatif berbasis budaya lokal, serta mendukung pengembangan ekonomi kreatif masyarakat secara terpadu?
3. Bagaimana menerapkan pendekatan Arsitektur *Neo-Vernakular* dalam perancangan fasilitas tersebut sehingga menghasilkan desain yang kontekstual

terhadap lanskap, budaya, dan nilai-nilai lokal kawasan Sangiran, sekaligus responsif terhadap kebutuhan kontemporer wisata berbasis pengalaman?

perancangan Sangiran *Experience Tourism* mencakup pengembangan fasilitas wisata berbasis budaya di Kawasan Situs Sangiran, Kabupaten Sragen dan Karanganyar, Jawa Tengah. Perancangan mengintegrasikan empat fungsi utama: edukasi dan interpretasi budaya secara interaktif dan imersif; ekonomi kreatif sebagai wadah pengembangan produk kerajinan lokal; sosial dan budaya yang mendukung interaksi komunitas serta pertunjukan seni; serta rekreasi melalui aktivitas partisipatif seperti lokakarya membuat dan kerajinan batu sangir. Pendekatan Arsitektur *Neo-Vernakular* diterapkan dengan mereinterpretasi nilai arsitektur tradisional Jawa ke dalam bentuk modern.

2. METODE

2.1 Pengumpulan Data

Metode perancangan diawali dengan tahap pengumpulan data primer dan sekunder melalui:

- 1) Observasi : Pengamatan langsung ke kawasan Sangiran untuk mengidentifikasi kondisi fisik tapak, pola aktivitas masyarakat, dan potensi budaya lokal.
- 2) Studi Literatur : kajian teori mengenai aktivasi kawasan heritage, ekonomi kreatif, dan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular dari buku, jurnal, dan regulasi terkait.
- 3) Wawancara : tanya jawab dengan pengelola situs Museum Sangiran serta masyarakat sekitar untuk memperoleh data terkait potensi dan permasalahan kawasan.
- 4) Studi Banding : kajian terhadap preseden fasilitas wisata berbasis pengalaman dan arsitektur vernakular sejenis sebagai referensi konsep desain.

2.2 Tahap Analisis

Data yang telah terkumpul kemudian diolah melalui tahap analisis tapak, analisis pengguna, dan analisis fungsi, meliputi analisis kesesuaian lahan terhadap Rencana Detail Tata Ruang (RDTR) Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN) Sangiran, analisis potensi bencana, klimatologi, serta pola aktivitas pengunjung dan masyarakat lokal. Hasil analisis ini disintesis menjadi konsep

perancangan yang mencakup tatanan massa, organisasi ruang, hingga pemilihan sistem struktur dan utilitas yang responsif terhadap karakter situs warisan dunia.

2.3 Penerapan Konsep Desain

Setelah seluruh data primer dan sekunder terkumpul, proses beralih ke tahap pengolahan data yang dilakukan secara bertahap melalui sintesis dan transformasi konsep. Tahapan ini bertujuan untuk mengubah temuan-temuan di lapangan serta batasan-batasan teoretis menjadi bentuk fisik arsitektural, yang dituangkan dalam gambar kerja dan model tiga dimensi, dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular sebagai kerangka utama transformasi nilai tradisional ke dalam desain kontemporer.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memaparkan hasil dan Pembahasan :

3.1 Site Terpilih

Pemilihan tapak dilakukan melalui komparasi tiga alternatif site di kawasan pengembangan Sangiran, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, menggunakan tujuh kriteria penilaian, yaitu luas lahan, aksesibilitas, fasilitas penunjang, letak lahan, kondisi lahan, perizinan lahan, dan land use, dengan skala nilai 1 (tidak sesuai) hingga 5 (sangat sesuai). Hasil komparasi menunjukkan Site 3 memperoleh skor tertinggi (28 dari maksimal 35 poin) dibandingkan Site 1 (26 poin) dan Site 2 (25 poin).



Gambar 2. Tapak Terpilih (Site 3)

Sumber: Google Earth; Gistaru ATR/BPN, 2026

Tapak terpilih berlokasi di Jalan Sangiran, Desa Kalongbali, di antara Kelurahan Krikilan dan Jetiskarangpung, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten

Sragen, dengan luas lahan $\pm 20.000 \text{ m}^2$. Batas-batas site meliputi permukiman penduduk di sisi utara, timur, dan selatan, serta lahan kosong di sisi barat. Sebagai lahan kosong yang belum terbangun, site ini menawarkan fleksibilitas penuh dalam perencanaan tata massa secara organis dan responsif terhadap topografi, sekaligus berdekatan dengan akses jalan utama Sangiran dan Pusat Kecamatan Kalijambe sehingga berpotensi menciptakan integrasi sosial yang erat dengan komunitas lokal.

3.2 Gagasan Perancangan

Gagasan perancangan Sangiran Experience Tourism lahir dari sintesis tiga elemen, yaitu permasalahan kawasan yang membutuhkan jawaban spasial, potensi sosial-budaya masyarakat yang belum teraktualisasi, dan karakter kubah geologis Sangiran, dengan tema "*Membangkitkan Jiwa Tempat*" yang menghidupkan Sangiran sebagai ekosistem budaya yang bergerak, bukan sekadar artefak yang diam dan diamati.

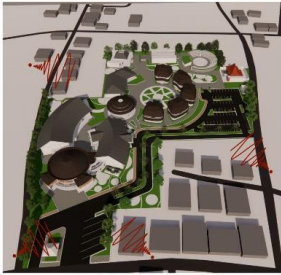
Kawasan dibagi ke dalam delapan zona fungsional yang tersusun mengikuti logika narasi dari publik menuju privat dan dari masa kini menuju masa purba, yaitu zona penerima, pengelolaan, edukasi dan interpretasi, experience dan ekonomi kreatif, sosial budaya, foodcourt, masjid, serta ruang ME dan utilitas. Sirkulasi kawasan dirancang sebagai narasi "Perjalanan Waktu", dimulai dari zona penerima yang mewakili masa kini, menuju galeri sebagai masa penemuan, hingga berakhir di zona ekskavasi outdoor yang menghadirkan pengalaman masa purba,

Konsep dasar perancangan berlandaskan reinterpretasi elemen tradisional Jawa ke dalam bahasa kontemporer, dipadukan dengan nilai arsitektur Islam *maslahah* (manfaat bagi masyarakat melalui workshop dan UMKM), *hasan* (keselarasan bentuk dan material dengan karakter Sangiran), *jamil* (keharmonisan tata massa dan ruang), serta *tayyib* (desain ramah lingkungan dan berkelanjutan).

3.3. Analisa Site

Tabel 1. Analisis Tapak

Gambar	Aspek dan Respon Desain
	Matahari Fasad selatan menerima paparan matahari langsung, fasad utara lebih teduh. Respon: tritisan lebar min. 1,5 m di sisi selatan, ruang edukasi diorientasikan ke timur, secondary skin motif batik di fasad barat, dan atap limasan berundak 30°–45°.
	Sirkulasi Akses didukung halte Trans Jateng terdekat. Respon: sirkulasi berjenjang primer–sekunder–tersier, antisipasi penumpukan di lobi dan area workshop, serta pemisahan jalur masuk dan keluar.
	Angin Angin dominan barat daya–timur laut (hujan) dan tenggara (kemarau), kecepatan 2–4 m/s. Respon: bangunan memanjang timur–barat untuk ventilasi silang, koridor semi-terbuka sebagai wind corridor, vegetasi pengarah angin di sisi barat.
	View Potensi visual dari dan ke tapak dimaksimalkan. Respon: gerbang heritage dan signage ikonik di fasad utama, buffer bambu di sisi timur, viewing deck pada massa tertinggi, vegetasi tinggi menutupi zona servis di barat.

Gambar	Aspek dan Respon Desain
	Kebisingan Sumber utama dari Jl. Sangiran di selatan (55–70 dB). Respon: ruang tenang (galeri, auditorium) di utara, zona penerima sebagai buffer di selatan-tengah, green buffer dua lapis, dan kolam air peredam bunyi di jalur masuk.

Sumber: Analisis Pribadi, 2026

3.4. Annalisis Kebutuhan dan Program Ruang

Program ruang disusun berdasarkan analisis pengguna dan pola aktivitas pengunjung, masyarakat lokal, pelaku ekonomi kreatif, dan pengelola, dengan acuan Data Arsitek, Neufert Architect Data, peraturan pemerintah, Asosiasi Toilet Indonesia, dan analisis pribadi. Kebutuhan ruang dibagi ke dalam delapan zona utama, yaitu zona penerima, edukasi dan interpretasi, experience dan ekonomi kreatif, sosial budaya, masjid, kafe/restoran, kantor pengelola, serta ruang mekanikal-elektrikal dan utilitas.

Tabel 2. Rekapitulasi Besaran Ruang

Kelompok Ruang	Fungsi Utama	Total Luas (m ²)
Penerima	Gerbang, parkir, loket, plaza penerima	1.786
Edukasi & Interpretasi	Galeri, auditorium, tunnel imersif, perpustakaan mini	3.192
Experience & Ekonomi Kreatif	Simulasi ekskavasi, workshop budaya, galeri UMKM	1.037
Sosial Budaya	Amphitheater, plaza budaya, ruang komunal	1.311
Masjid	Ruang shalat, serambi, wudhu	217
Kafe/Restoran	Area makan, dapur, pantry, gudang	388

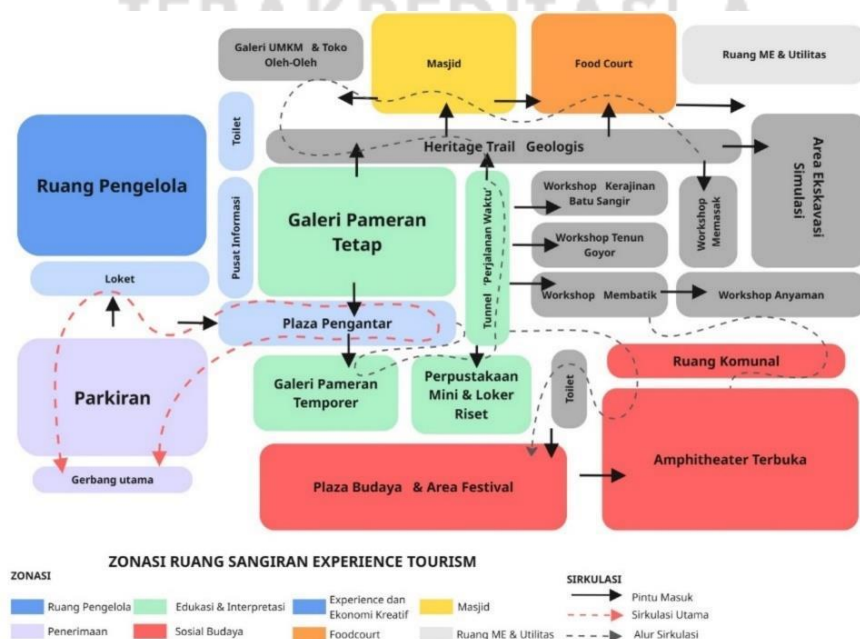
Kantor Pengelola	Lobby, administrasi, ruang rapat, ruang staf	316
ME & Utilitas	Mekanikal, elektrik, plumbing, proteksi kebakaran	138
Total		8.385

Sumber: Analisis Pribadi, 2026

Berdasarkan luas site $\pm 20.000 \text{ m}^2$ dan ketentuan Perbup Sragen No. 46 Tahun 2024, Koefisien Dasar Bangunan (KDB) 60% menghasilkan maksimal luas lantai dasar 13.200 m^2 dan Koefisien Dasar Hijau (KDH) 10% menghasilkan minimal ruang terbuka hijau 2.000 m^2 , dengan Koefisien Lantai Bangunan (KLB) maksimal dua lantai. Total besaran ruang 8.385 m^2 yang direncanakan telah selaras dengan ketentuan tersebut.

3.5 Konsep Zonasi dan Tata Massa

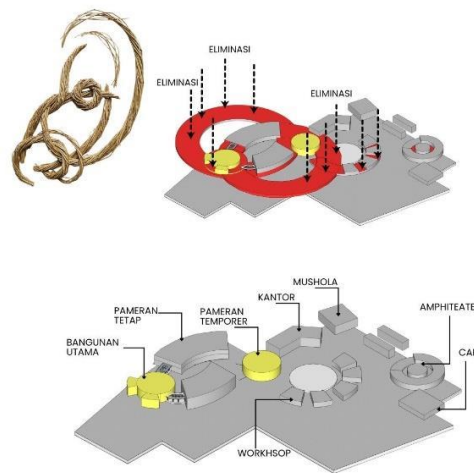
Perancangan kawasan menerapkan sistem zonasi fungsional yang membagi area menjadi enam kelompok zona untuk menciptakan alur kunjungan yang terarah dan berkesinambungan. Zona penerimaan ditempatkan sebagai titik awal yang menyediakan parkir, tiket, dan informasi, sedangkan inti kawasan berada pada zona edukasi dan interpretasi yang dihubungkan oleh jalur utama Heritage Trail Geologis dan wahana imersif Tunnel “Perjalanan Waktu” yang menyampaikan narasi geologis dan sejarah manusia purba secara runtut.



Gambar 3. Pola Zonasi dan Hubungan Ruang

Sumber: Analisis Pribadi, 2026

Zona experience dan ekonomi kreatif menghadirkan aktivitas partisipatif berupa workshop budaya lokal dan simulasi ekskavasi yang mendukung pemberdayaan ekonomi masyarakat melalui galeri UMKM, sementara zona sosial budaya berperan sebagai ruang interaksi publik melalui plaza, amphitheater, dan area festival. Fasilitas pendukung seperti masjid, foodcourt, dan area utilitas ditempatkan secara strategis tanpa mengganggu estetika kawasan.



Gambar 4. Pola Tata Massa

Sumber: Analisis Pribadi, 2026

Tata massa bangunan menggunakan pendekatan massa majemuk yang tersebar secara organik dan terhubung melalui satu platform dasar. Zona penerimaan berada di bagian terdepan sebagai gerbang utama; zona edukasi dan interpretasi berada di sisi barat-tengah dengan lantai atas difungsikan sebagai area pengelola yang lebih privat; plaza budaya, auditorium, amphitheater, dan masjid berada di sisi tengah-barat sebagai pusat aktivitas publik; zona experience dan ekonomi kreatif berada di sisi timur; sedangkan kafe/restoran ditempatkan di bagian utara sebagai titik akhir perjalanan pengunjung, sehingga tata massa membentuk sekuens ruang dari publik hingga partisipatif.

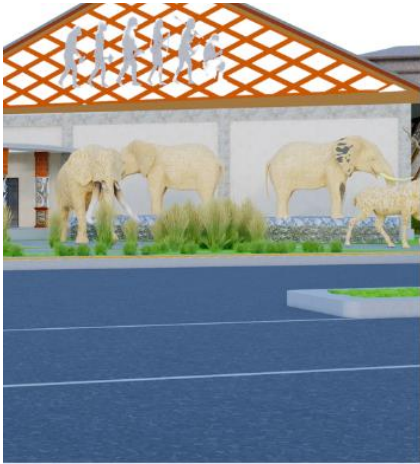
3.6 Penerapan Detail Arsitektur Neo-Vernakular ke dalam Desain

Prinsip Arsitektur Neo-Vernakular yang telah dirumuskan pada konsep gubahan massa, material, dan ornamentasi selanjutnya diterjemahkan ke dalam detail perancangan yang lebih rinci pada elemen-elemen arsitektural bangunan. Detail ini mencakup panel secondary skin, kolom koridor, signage kawasan, relief fasade, hingga gerbang ikonik

yang secara konsisten merepresentasikan narasi paleontologi dan budaya Sangiran melalui pemilihan material dan teknik konstruksi yang spesifik.

Tabel 3. Penerapan Detail Arsitektur Neo-Vernakular

Gambar	Elemen dan Spesifikasi
	Panel Secondary Skin Fasade Motif geometris terinspirasi anyaman tradisional dan lapisan tanah Sangiran, dengan relief manusia purba sebagai focal point. Material GRC motif laser cut, relief artificial stone, jarak relief ke panel 50–100 mm untuk efek bayangan dramatis.
	Detail Panel Pintu Masuk Tampilan close-up panel secondary skin pada bukaan pintu, berfungsi sebagai peneduh sekaligus identitas visual kawasan.
	Kolom Koridor Artefak Sangiran Mengadopsi konsep ekskavasi arkeologi melalui rangka ekspos, replika fosil, dan bata ekspos. Struktur kolom beton bertulang 30×30 cm, rangka ekspos hollow galvanis 50×50×2 mm, replika fosil GRC casting,udukan ornamen plat baja 6 mm.
	Signage Gerbang Kawasan Elemen penanda identitas (landmark) sekaligus pintu gerbang visual kawasan, mengadopsi konsep material batu alam yang merepresentasikan lapisan geologi dan sejarah temuan fosil Sangiran.

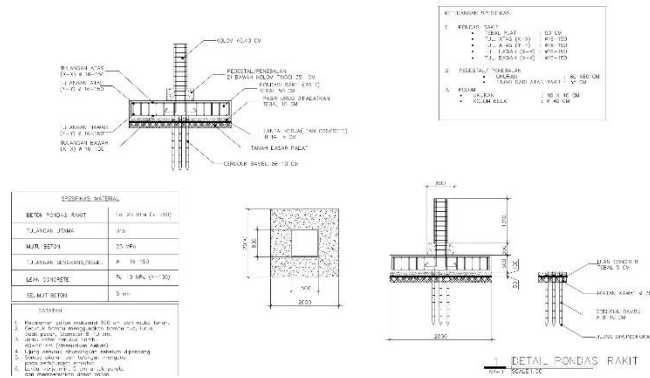
Gambar	Elemen dan Spesifikasi
	Fasade Relief Evolusi Manusia Relief evolusi manusia pada bidang gunung sebagai elemen ikonik yang merepresentasikan perjalanan peradaban dari masa prasejarah hingga modern. Material GRC motif laser cut, relief artificial stone, rangka penyangga hollow galvanis 40×40×2 mm.
	Gerbang Gading (Ikon Gading Gajah) Elemen lengkung menyerupai gading gajah purba sebagai landmark utama kawasan. Struktur baja pipa diameter besar dilapisi GRC/FRP, finishing cat polyurethane warna ivory, base beton bertulang dengan plat dasar dan anchor bolt M20–M24.

Sumber: Analisis Pribadi, 2026

Secara keseluruhan, detail-detail tersebut menunjukkan konsistensi pendekatan Neo-Vernakular yang tidak hanya diterapkan pada skala gubahan massa, tetapi juga hingga ke elemen detail arsitektural, sehingga bangunan Sangiran Experience Tourism secara utuh menghadirkan identitas visual yang kuat sekaligus memperkuat pengalaman edukatif pengunjung terhadap narasi paleontologi dan budaya kawasan.

3.7 Konsep Struktur dan Utilitas Bangunan

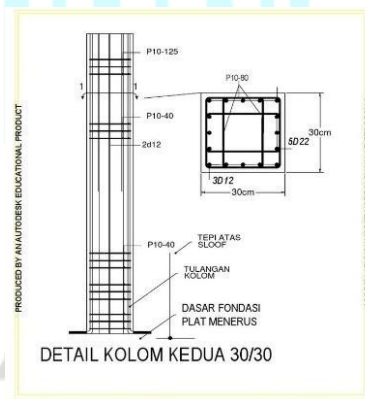
Sistem struktur bangunan dibagi menjadi substructure, superstructure, dan upperstructure yang disesuaikan dengan kepekaan lapisan tanah geologis dan arkeologis kawasan Sangiran.



Gambar 5. Sistem Pondasi Rakit (Raft Foundation)

Sumber: Analisis Pribadi, 2026

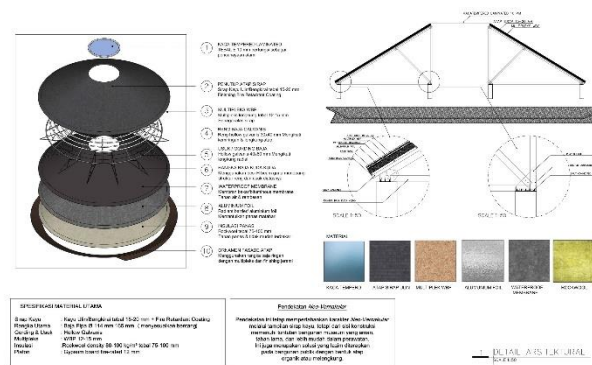
Bangunan utama seperti galeri, visitor center, dan restoran menggunakan sistem pondasi rakit (raft foundation) dari beton bertulang yang membentang di bawah sebagian besar luas bangunan sehingga beban struktur terdistribusi merata, mengurangi penurunan diferensial, serta mengurangi kebutuhan penggalian dalam yang berisiko mengganggu lapisan tanah bernilai geologis dan arkeologis. Peninggian elevasi tapak (site raising) melalui urugan tanah terencana (engineered fill) diterapkan untuk meningkatkan kapasitas dukung tanah tanpa pekerjaan pondasi dalam.



Gambar 6. Detail Kolom Struktur 30/30 cm

Sumber: Analisis Pribadi, 2026

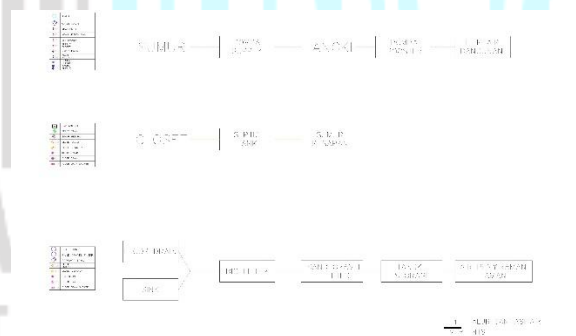
Kolom struktural menggunakan beton bertulang berukuran 30×30 cm yang pada zona-zona representatif seperti pendopo, koridor Heritage Trail, dan ruang pameran terbuka diselubungi lapisan kayu sengon terawetkan setebal 3–5 cm sebagai finishing estetika, menghadirkan karakter saka guru khas arsitektur tradisional Jawa. Balok induk berukuran 25×40 cm dan balok anak 15×25 cm dilengkapi elemen kayu sengon ekspos pada area representatif, sedangkan plat lantai beton bertulang setebal 12 cm dilapisi batu sangir pada area galeri dan pendopo sebagai penanda identitas material situs.



Gambar 7. Rangka dan Penutup Atap

Sumber: Analisis Pribadi, 2026

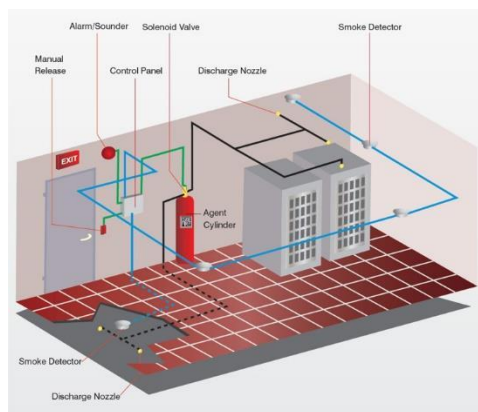
Rangka atap menggunakan kombinasi rangka baja ringan berbentuk lebar untuk bangunan besar seperti galeri utama dan visitor center, serta rangka kayu sengan utuh untuk bangunan kecil dan pendopo. Penutup atap menggunakan material sirap dengan tritisan selebar 1,5–2,0 m sebagai ciri khas arsitektur vernakular Jawa yang melindungi dinding dan bukaan dari hujan tropis, sementara bentuk atap menyerupai dome dengan geometri lengkung menjadi identitas visual utama kawasan sekaligus mendukung aliran air hujan yang efektif menuju sistem drainase.



Gambar 8. Skema Jaringan Sanitasi

Sumber: Analisis Pribadi, 2026

Air bersih bersumber dari jaringan PDAM Kabupaten Sragen dengan sumur dalam sebagai cadangan, didistribusikan melalui sistem down-feed dari roof tank berkapasitas 10.000 liter. Limbah cair domestik diolah melalui unit biofilter anaerob-aerob in-ground berkapasitas 20 m³ per hari yang ditempatkan di zona servis di luar zona inti situs, dengan efluen diproses hingga memenuhi baku mutu Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Nomor 68 Tahun 2016 sebelum dibuang ke badan air penerima.



Gambar 9. Skema Sistem Proteksi Kebakaran

Sumber: Analisis Pribadi, 2026

Sistem proteksi kebakaran dirancang terintegrasi melalui tahap pencegahan (pelapisan fire retardant pada material kayu), deteksi dini (sensor asap dan panas), pemadaman aktif (hidran kawasan dan reservoir khusus kebakaran), serta jalur evakuasi yang jelas. Sistem kelistrikan bersumber dari PLN yang didistribusikan melalui kabel bawah tanah untuk menjaga estetika kawasan, didukung panel surya di atap dan genset cadangan otomatis untuk menjaga keandalan sistem vital saat terjadi gangguan listrik.

3.8 Eksterior dan Interior Bangunan

Perwujudan konsep Arsitektur Neo-Vernakular dan tema “Membangkitkan Jiwa Tempat” pada Sangiran Experience Tourism dapat dilihat secara nyata melalui visualisasi eksterior dan interior bangunan berikut, yang menunjukkan bagaimana gubahan massa, material lokal, dan narasi “Perjalanan Waktu” diterjemahkan ke dalam pengalaman ruang bagi pengunjung.

3.8.1 Eksterior Bangunan

Tampilan eksterior menunjukkan gubahan atap limasan berundak dengan orientasi bangunan yang mengikuti kontur tapak, dipadukan ornamentasi bermotif batik dan replika fauna purba sebagai penguat identitas kawasan.

Tabel 4. Eksterior Bangunan

Gambar	Narasi
	Eksterior Pameran Temporer Massa bangunan pameran temporer tampil dengan atap melingkar bertingkat beratap sirap dan secondary skin kayu berpola anyaman, dikelilingi plaza pejalan kaki dan vegetasi peneduh yang menciptakan transisi ruang terbuka menuju area edukasi.
	Eksterior Festival Jerami Plaza festival menampilkan replika fauna purba (gajah dan kerbau purba) di ruang terbuka berumput, dengan fasad panel motif geometris bermotif batik Sangiran pada latar belakang sebagai ruang aktivasi budaya dan festival musiman.
	Eksterior Bangunan Utama Bangunan utama tampil sebagai landmark kawasan dengan atap limasan besar berbentuk kubah gelap, dipadukan panel fasad motif batik prasejarah pada dinding depan yang menegaskan pintu masuk utama pengunjung.
	Eksterior Plaza Area plaza penghubung antarmassa menampilkan struktur atap melengkung bertumpuk yang terinspirasi bentuk lapisan tanah, dengan instalasi seni abstrak putih sebagai penanda titik kumpul dan ruang interaksi sosial pengunjung.

Sumber: Analisis Pribadi, 2026

3.8.2 Interior Ruang Auditorium

Ruang auditorium dirancang sebagai wahana audio-visual untuk pemutaran film dokumenter mengenai sejarah dan proses penemuan Situs Sangiran, dengan tribun bertingkat dan material kayu hangat yang menghadirkan suasana teatrikal sekaligus edukatif.

Tabel 5. Interior Ruang Auditorium

Gambar	Narasi
	Suasana Menonton dari Tribun Belakang Pengunjung duduk pada kursi tribun berwarna merah bata sambil menyaksikan tayangan dokumenter pada layar utama, menghadirkan pengalaman sinematik yang memperkenalkan narasi kehidupan purba di Sangiran.
	Suasana Interior Secara Keseluruhan Tampilan menyeluruh ruang auditorium memperlihatkan harmoni material kayu, plafon berundak, dan susunan kursi yang ergonomis, mencerminkan konsep kenyamanan sekaligus efisiensi akustik ruang tertutup.

Sumber: Analisis Pribadi, 2026

3.8.3 Interior Ruang Immersive

Ruang immersive “Perjalanan Waktu” merupakan wahana inti pengalaman edukatif kawasan, memanfaatkan proyeksi visual 360° pada dinding dan langit-langit untuk menghadirkan simulasi lingkungan kehidupan manusia purba secara mendalam.

Tabel 6. Interior Ruang Immersive

Gambar	Narasi
	Sudut Pandang Jalur Masuk Immersive Jalur sirkulasi berbentuk pita putih melengkung membelah ruang gelap yang diproyeksikan dengan visual gua dan aktivitas manusia purba di sekitar api unggun, menciptakan sensasi berjalan menembus lorong waktu.

Sumber: Analisis Pribadi, 2026

3.8.4 Interior Ruang Pameran

Ruang pameran tetap menghadirkan koleksi informasi dan visual mengenai perjalanan evolusi manusia serta temuan arkeologi Sangiran, disusun melalui panel interaktif dan galeri dinding bermaterial kayu hangat.

Tabel 7. Interior Ruang Pameran

Gambar	Narasi
	Panel Peta Interpretasi Sangiran Experience Journey Pengunjung mengamati panel peta interaktif “Sangiran Experience: Homo Erectus Journey” yang menampilkan alur persebaran situs dan titik-titik penting kawasan, diapit oleh panel diorama kehidupan purba di kedua sisinya.
	Galeri Display Koleksi dan Diorama Ruang galeri menampilkan rangkaian panel visual bertema geologi dan letusan purba yang dipadukan dengan vitrin pajangan artefak di bawahnya, memberikan pengalaman menjelajah pengetahuan secara berurutan dan naratif.

Sumber: Analisis Pribadi, 2026

4. PENUTUP

Perancangan Sangiran Experience Tourism menghasilkan konsep fasilitas wisata yang mengintegrasikan fungsi edukasi, ekonomi kreatif, sosial-budaya, dan rekreasi partisipatif di atas tapak terpilih seluas $\pm 20.000 \text{ m}^2$ di Desa Kalongbali, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen. Delapan zona ruang dengan total besaran 8.385 m^2 disusun mengikuti alur Heritage Trail Geologis dan tunnel imersif “Perjalanan Waktu” yang menghubungkan pengalaman edukasi prasejarah dengan aktivitas ekonomi kreatif berbasis kerajinan lokal, seperti batu sangir, anyaman, dan batik.

Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular diterapkan melalui reinterpretasi gubahan atap tradisional Jawa yang ditransformasikan secara bertingkat, penggunaan material lokal Sangiran-Sragen yang meminimalkan dampak logistik dan risiko terhadap lapisan tanah bersejarah, serta ornamentasi bermotif batik prasejarah dan ikon gading gajah purba sebagai identitas visual kawasan. Sistem struktur pondasi rakit dan strategi keberlanjutan berupa ventilasi silang, pencahayaan alami, water harvesting, dan panel surya turut mendukung kesesuaian desain terhadap kepekaan kawasan cagar budaya.

Dengan demikian, Sangiran Experience Tourism diharapkan tidak hanya menjadi destinasi wisata baru, tetapi juga ekosistem terpadu yang menghidupkan kembali warisan budaya Sangiran secara berkelanjutan, memperkuat ekonomi masyarakat lokal melalui pemberdayaan ekonomi kreatif, serta menghadirkan pengalaman wisata yang autentik, imersif, dan berkesan bagi wisatawan domestik maupun mancanegara.

DAFTAR PUSTAKA

- Jencks, C. (1997) *The Language of Post-Modern Architecture*. London: Rizzoli.
- Kemenparekraf (2019) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif.
- Kepariwisata, U.N. 10 th. 2009 (2009) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata.
- Pemkab Sragen (2024) Rencana Pembangunan Kawasan Perdesaan Kawasan Sangiran Tahun 2024-2028. Peraturan Bupati Sragen Nomor 28 Tahun 2024.
- Pratama, A.S. et al. (2024) “Penerapan Arsitektur Neo Vernakular Di Indonesia,” *Jurnal Ilmiah Desain dan Arsitektur*, pp. 45–51.

- Sukmi, S.N. (2024) “Batik Sangiran: Alternatif Pelestarian Berbasis Masyarakat dalam Pelestarian Situs Prasejarah Sangiran.” Prosiding Konpi. <https://doi.org/10.55981/konpi.2024.167>.
- UNESCO (1996) Sangiran Early Man Site. UNESCO World Heritage Centre. Tersedia pada: <https://whc.unesco.org/en/list/593/> (Diakses: 1 Februari 2026).
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Sragen (2024) Kabupaten Sragen dalam Angka 2024. Sragen: BPS Kabupaten Sragen.
- Devi, I.R. et al. (2022) “Preserving Javanese Cultural Form,” Jurnal Arsitektur, 6, pp. 404–422.

