

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Definisi Judul

Judul Perancangan Arsitektur (KPA) yaitu “**Sangiran *Experience Tourism*: Perancangan Fasilitas Wisata Dengan Pendekatan Arsitektur *Neo-Vernakular***”. Penjelasan dari judul tersebut dijabarkan sebagai berikut:

Sangiran : Sangiran adalah sebuah situs arkeologi prasejarah yang terletak di Kabupaten Sragen dan Kabupaten Karanganyar, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Kawasan ini dikenal secara internasional sebagai salah satu pusat penemuan fosil manusia purba (*Homo erectus*) terpenting di dunia dan telah ditetapkan sebagai *World Heritage Site* oleh UNESCO sejak tahun 1996.(UNESCO, 1996)

Experience : *experience* yang berarti 'pengalaman' didefinisikan sebagai sesuatu yang pernah dialami, dijalani, dirasakan, atau ditanggung. Kata “*experience*” merujuk pada sifat atau kualitas sesuatu yang berbasis pada pengalaman langsung dan keterlibatan aktif pengguna, bukan sekadar pengamatan pasif (Gilmore, 1998)

Tourism : *Tourism* atau dalam bahasa Indonesia disebut “pariwisata”, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan, adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan

	yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah.(Kepariwisataa, 2009)
Perancangan	: Perancangan menurut KBBI berasal dari kata dasar 'rancang' yang berarti desain atau perencanaan awal, sedangkan “perancangan” diartikan sebagai proses, cara, atau perbuatan merancang sesuatu.
Fasilitas	: KBBI mengartikan fasilitas sebagai sarana untuk melancarkan pelaksanaan fungsi; kemudahan.(KBBI, 2025)
Wisata	: Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataa mendefinisikan wisata sebagai kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. (Kepariwisataa, 2009)
Pendekatan	: Pendekatan menurut KBBI adalah cara, metode, atau strategi dalam mendekati atau menangani suatu masalah atau tujuan tertentu.(KBBI, 2025)
Arsitektur	: Francis Ching (2007) dalam <i>Architecture: Form, Space, and Order</i> mendefinisikan arsitektur sebagai seni dan teknik merancang lingkungan binaan yang merespons kebutuhan manusia secara fungsional, estetis, dan kontekstual.(Francis Ching, 2007)
Neo-Vernakular	: Arsitektur <i>neo-Vernakular</i> merupakan

bagian dari arsitektur postmodern yang menggabungkan elemen tradisional (*Vernakular*) dengan pendekatan modern untuk menciptakan identitas lokal yang baru.(Jencks, 1997)

Berdasarkan definisi tersebut, “Sangiran *Experience Tourism*: Perancangan Fasilitas Wisata Berbasis Pengalaman di Sangiran dengan Pendekatan Arsitektur *Neo-Vernakular*” merupakan perancangan fasilitas wisata di Sangiran yang menekankan pengalaman aktif, interaktif, dan multisensori bagi wisatawan melalui keterlibatan langsung dalam budaya, edukasi prasejarah, dan aktivitas kreatif masyarakat lokal. Pendekatan *Neo-Vernakular* diterapkan untuk mereinterpretasi nilai arsitektur tradisional. Fasilitas ini berperan sebagai penggerak kawasan yang menghidupkan warisan budaya, memberdayakan ekonomi lokal, serta menghadirkan pengalaman wisata yang autentik dan berkelanjutan.

1.2 Latar Belakang

1.2.1 Kawasan Sangiran Sebagai Warisan Dunia

Sangiran merupakan situs prasejarah arkeologi yang dikenal internasional sebagai *Early Man Site* dan telah diakui UNESCO sebagai salah satu pusat penemuan fosil manusia purba terpenting di dunia. Keistimewaannya bukan sekadar pada jumlah temuan, tetapi pada konteks geologis yang merekam evolusi manusia dan lingkungan purba secara berkesinambungan.(UNESCO, 1996)

Kawasan Sangiran Secara administratif, luas $\pm 59,21$ km² ini mencakup Kabupaten Sragen dan Karanganyar, Jawa Tengah, berbentuk kubah geologis (Sangiran dome) hasil proses tektonik dan erosi jutaan tahun. Lapisan tanah di kawasan ini menjadi deposit lebih dari separuh temuan fosil *Homo Erectus* di dunia, menegaskan statusnya sebagai *World Heritage* dengan *Outstanding Universal Value* (OUV). Sebagai destinasi edukasi, kawasan ini dikembangkan melalui beberapa klaster museum tematik: Krikilan, Ngebung, Dayu, Manyarejo, dan

Bukuran (*Jurnal Sangiran*,2012.)



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

Namun demikian, Di balik nilai arkeologisnya, Sangiran menyimpan potensi lain yang belum optimal: kekayaan budaya masyarakat lokal berupa tradisi, kesenian, dan kerajinan seperti batu sangir, anyaman, dan batik lapisan *intangible heritage* yang tak terpisahkan dari ekosistem warisan kawasan. Menurut ibu Marlia Yuliyanti Pengelola Situs Museum Sangiran, Masyarakat di sekitar museum Sangiran belum merasakan manfaat ekonomi dari keberadaan situs tersebut. Aktivitas wisata masih bersifat satu arah dan belum terintegrasi dengan aktivitas sosial-ekonomi masyarakat. Padahal, kawasan ini dikelilingi oleh permukiman dan komunitas lokal yang memiliki potensi budaya serta ekonomi kreatif yang dapat dikembangkan secara berkelanjutan. Kompleksitas Sangiran sebagai situs prasejarah, laboratorium penelitian, kawasan perdesaan, sekaligus destinasi wisata menjadikannya ruang potensial untuk pendekatan yang menyeimbangkan konservasi, edukasi, dan pemberdayaan masyarakat secara terpadu.

1.2.2 Permasalahan dan Potensi Pengembangan Kawasan Sangiran

Meskipun Sangiran telah ditetapkan sebagai Warisan Dunia UNESCO, aktivitas kawasan hingga kini masih didominasi fungsi konservasi dan museum. Permasalahan utamanya adalah belum

adanya fasilitas representatif untuk mewadahi aktivitas budaya masyarakat lokal berbasis wisata pengalaman. Minimnya sarana interaktif, sosial, dan ekonomi kreatif menyebabkan pengalaman ruang di kawasan belum berkembang optimal. Akibatnya, keterlibatan masyarakat lokal dalam sistem pariwisata masih terbatas dan dampak ekonominya pun belum terdistribusi merata. Hal ini menunjukkan lemahnya keterkaitan antara situs warisan dunia dengan peluang ekonomi masyarakat lokal.

Selain itu, karakteristik wisatawan yang berkunjung ke Sangiran menunjukkan pola kunjungan yang masih bersifat singkat. Wisatawan umumnya hanya mengunjungi Museum Manusia Purba Sangiran, kemudian langsung kembali tanpa melakukan aktivitas lanjutan seperti berbelanja maupun menginap. Kondisi ini menyebabkan rendahnya *length of stay* dan berdampak pada belum optimalnya kontribusi sektor pariwisata terhadap Pendapatan Asli Daerah (PAD) Kabupaten Sragen.



Gambar 1. 2Grafik Data Jumlah Pengunjung seluruh Klaster Musueum Sangiran
(Sumber: Museum Sangiran, 2026)

Pola kunjungan wisatawan pun masih singkat sebatas mengunjungi museum lalu pulang, tanpa aktivitas lanjutan. Hal ini menekan *length of stay* dan kontribusi pariwisata terhadap PAD Kabupaten Sragen. Data kunjungan lima tahun terakhir mencerminkan ketidakstabilan: dari 73.023 (2020) turun ke 34.147

(2021) akibat pandemi, kemudian pulih ke 153.217 (2023), namun kembali turun ke 119.969 pada 2024 mengindikasikan daya tarik kawasan yang belum cukup kuat untuk menjaga konsistensi kunjungan.

Kondisi ini sejalan dengan Perbup Sragen Nomor 28 Tahun 2024 tentang Rencana Pembangunan Kawasan Perdesaan Sangiran 2024-2028, yang mengarahkan integrasi pelestarian warisan budaya dengan pemberdayaan ekonomi masyarakat. Strategi yang dimuat mencakup peningkatan infrastruktur, penguatan kapasitas masyarakat, pengembangan UMKM berbasis potensi lokal, serta penciptaan ruang ekonomi kreatif pendukung pariwisata menegaskan kebutuhan fasilitas penunjang yang menjembatani fungsi konservasi dengan dinamika ekonomi kreatif. (Pekab Sragen, 2024)

Tantangan pengembangan fisik kawasan bertumpu pada dua isu utama. Pertama, mayoritas lahan dikuasai masyarakat (59,21 km²) sehingga pengelola hanya dapat memberi rekomendasi desain, bukan zonasi kaku. Kedua, terdapat kesenjangan persepsi: masyarakat cenderung memilih material beton demi status sosial, padahal bangunan masif berisiko merusak stratigrafi tanah dan fosil di bawahnya. Karena itu, pengaturan Koefisien Dasar Bangunan (KDB) dan kedalaman pondasi yang ketat menjadi keharusan.

Di sisi lain, potensi kawasan sangat besar. Kerajinan lokal seperti batu sangir, anyaman, tenun, dan batik merupakan modal sosial-ekonomi yang siap dikembangkan. Pendekatan langsung terbukti menghasilkan produk seperti Batik Sangiran yang tidak hanya bernilai ekonomi, tetapi juga memperkuat peran masyarakat sebagai subjek pelestari budaya. (Sukmi, 2024)



Gambar 1. 3Batik Sangian Motif Warisan Tumurun
(Sumber: vredeburg.id, 2023)

Potensi wisata berbasis pengalaman (*experience tourism*) membuka peluang pengembangan produk wisata yang lebih interaktif melalui keterlibatan multisensorik wisatawan dengan ruang, budaya, dan masyarakat lokal (Satrya and Pranata, 2016). Posisi strategis Sangiran di jalur Solo-Sragen turut membuka peluang konektivitas regional, sementara kerjasama dengan UNESCO terbukti meningkatkan keterlibatan masyarakat dalam pengelolaan kawasan Integrasi fungsi budaya, ekonomi, dan sosial pada akhirnya mampu meningkatkan vitalitas ruang sekaligus memperkuat keberlanjutan kawasan jangka panjang. (Bunga, Gregorius and Muhammad Rum, 2022)

Dengan demikian, permasalahan utama Sangiran bukan pada minimnya nilai sejarah, melainkan pada belum optimalnya fasilitas pendukung yang mengangkat potensi budaya masyarakat. Diperlukan intervensi perancangan yang responsif terhadap kebijakan daerah sekaligus mengoptimalkan potensi sosial-ekonomi melalui pendekatan spasial kontekstual, dengan wisata berbasis pengalaman sebagai konsep utama.

1.2.3 Fenomena Aktivasi Kawasan Sangiran Melalui Event

Dalam beberapa tahun terakhir, Kawasan Sangiran menunjukkan perkembangan fungsi yang signifikan melalui penyelenggaraan berbagai event tematik yang melibatkan masyarakat, pemerintah, akademisi, serta wisatawan. Fenomena ini menandai

pergeseran paradigma pengelolaan kawasan dari orientasi konservasi pasif menuju pendekatan yang lebih aktif, partisipatif, dan atraktif, sehingga Sangiran memiliki kapasitas untuk berkembang sebagai destinasi wisata berbasis pengalaman (*experience tourism*) yang hidup dan dinamis.



Gambar 1. 4 Event Sangireka-Tarian Kulu kulu
Sumber : Instagram @sangirankita

Salah satu kegiatan penting adalah **Sangireka**, event yang memadukan seni budaya lokal dengan forum ilmiah dan penguatan identitas kawasan. Kegiatan ini menjadi momentum pertemuan ilmuwan, seniman, dan masyarakat dari berbagai negara dalam satu ruang kolaboratif, yang terselenggara atas kerja sama antara UISPP, BLU Museum dan Cagar Budaya Unit Museum Manusia Purba Sangiran, UKSW, serta BRIN. Acara ini menampilkan pertunjukan seni tradisional seperti Teater Gejug Lesung Sangir, Tari Rodat, dan Keroncong Atap sebagai simbol persahabatan lintas budaya. Sangireka perdana digelar pada November 2025, dan pihak pengelola berharap Sangireka dapat terus dilaksanakan secara berkelanjutan dan menjadi program tahunan yang menghubungkan prasejarah, masyarakat, dan masa depan.(Asri, 2025)



*Gambar 1. 5 SIYF Sangiran 2025
Sumber : Instagram @sangirankita*

Selanjutnya, **Sangiran International Youth Forum (SIYF)** merupakan forum yang diselenggarakan secara rutin setiap bulan Mei, mempertemukan generasi muda dan peserta internasional untuk mempelajari nilai penting Sangiran sebagai warisan dunia. SIYF merupakan program kerja sama antara Indonesian Heritage Agency dan Human Origin Heritage (HOH), yang menjadi bagian dari program World Heritage Volunteer UNESCO, di mana para peserta terjun langsung ke situs dan berinteraksi dengan komunitas lokal. Forum ini dihadiri peserta dari berbagai negara seperti Spanyol, Brazil, Tiongkok, India, Namibia, Peru, Prancis, dan Indonesia sebagai bentuk penguatan jejaring global dalam pengembangan kawasan Sangiran. (Joglosemar, 2025)



*Gambar 1. 6 Festival jerami pada SaniranFair 2025
Sumber : Instagram @sangirankita*

Sangiran Fair hadir sebagai festival tahunan promosi pariwisata dan ekonomi kreatif yang diselenggarakan setiap Oktober. Acara tahunan ini menjadi ajang kolaborasi lintas instansi untuk

mempromosikan potensi wisata, budaya, serta ekonomi kreatif di Kabupaten Sragen, sekaligus memperkuat citra daerah sebagai "The Land of Java Man". Salah satu daya tarik utamanya adalah **Festival Jerami Purba**, di mana warga desa berpartisipasi langsung. Festival ini menampilkan parade replika binatang purba berbahan jerami yang diikuti warga, dan diharapkan membuka peluang ekonomi baru bagi pelaku UMKM serta generasi muda di kawasan Sangiran. (Yandip Prov Jateng, 2025)

Dalam aspek edukasi, terdapat program **edukasi konservasi fosil** yang diselenggarakan secara insidental dalam berbagai momentum kegiatan kawasan, mengenalkan proses identifikasi, perawatan, dan pelestarian fosil kepada masyarakat. Konservator Museum Manusia Purba Sangiran memberikan edukasi perawatan fosil dan benda purbakala kepada warga, dengan tujuan mengajak masyarakat turut serta menjaga dan melestarikan berbagai benda purbakala sebagai aset warisan budaya dunia untuk generasi mendatang. (Antarafoto, 2025)



Gambar 1. 7 Sangiran trail Run
Sumber : kusakata.com

Di sisi olahraga, **Sangiran Trail Run** menjadi agenda tahunan berbasis *sport tourism* yang konsisten diselenggarakan sejak 2021. SangiRun Night Trail 2022 merupakan kegiatan agenda tahunan kedua yang digelar setiap tahun oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Sejak 2024, event ini berganti nama menjadi Sangiran 5K sebagai bagian dari Sangiran Fair, dengan peserta mencapai 1.500 orang dari kategori umum dan pelajar. (Solopos, 2025)

Rangkaian event tersebut, yang sebagian besar telah membentuk

ritme penyelenggaraan tahunan, menunjukkan bahwa Sangiran telah bergerak menuju *living heritage destination* yang hidup melalui aktivitas sosial, edukasi, ekonomi kreatif, dan rekreasi. Namun, perkembangan ini belum sepenuhnya didukung fasilitas wisata terpadu yang mampu mengakomodasi seluruh dimensi aktivitas tersebut secara berkelanjutan. Oleh karena itu, perancangan Sangiran Experience Tourism menjadi relevan sebagai wadah arsitektural yang merespons fenomena aktivasi kawasan sekaligus memperkuat posisi Sangiran sebagai destinasi warisan dunia yang adaptif.

1.2.4 Pengembangan Ekonomi Kreatif dalam Kerangka *Experience Tourism*

Ekonomi kreatif merupakan strategi nasional yang bertumpu pada kreativitas dan kekayaan intelektual berbasis warisan budaya (Kemenparekraf, 2019). Dalam konteks kawasan *heritage* seperti Sangiran, pendekatan ini relevan karena mampu menjembatani pelestarian sejarah dengan peningkatan kesejahteraan masyarakat. Integrasi ekonomi kreatif memungkinkan lahirnya aktivitas produktif seperti kriya tematik, kuliner khas, pertunjukan seni, dan event berbasis budaya yang tidak hanya meningkatkan daya tarik destinasi, tetapi juga memperpanjang durasi kunjungan dan menciptakan peluang usaha bagi masyarakat sekitar.

Di kawasan Sangiran, potensi ini telah tumbuh dari inisiatif masyarakat meski masih terbatas produk seperti kerajinan batu sangir, anyaman, tenun, dan batik telah diproduksi sebagai industri rumahan. Dalam kerangka *experience tourism*, produk-produk tersebut dapat dikemas menjadi aktivitas partisipatif seperti lokakarya membatik bermotif prasejarah atau membuat kerajinan batu sangir, yang menciptakan keterikatan emosional wisatawan dengan nilai budaya Sangiran sekaligus meningkatkan nilai ekonomi produk.

Namun pengembangannya masih terkendala minimnya inovasi desain, keterbatasan pengemasan dan pemasaran modern, serta belum

tersedianya wadah terintegrasi untuk inkubasi kreatif dan akses pasar. Padahal, kualitas produk yang merefleksikan cerita lokal menjadi faktor penting dalam menciptakan *meaningful shopping experience* di mana keterikatan terhadap tempat terbukti memengaruhi kepuasan belanja wisatawan secara tidak langsung melalui pengalaman berbelanja (Yudhistira, Putri and Irwani, 2024)

Arah kebijakan daerah memperkuat urgensi ini. Perbup Sragen No. 28 Tahun 2024 menegaskan pengembangan kawasan diarahkan pada pemberdayaan masyarakat, penguatan UMKM berbasis potensi lokal, serta peningkatan nilai tambah ekonomi melalui pariwisata dan kebudayaan (pembkab sragen, 2024). Pengembangan ekosistem pariwisata yang inklusif di kawasan *heritage* membutuhkan *community engagement* sebagai penggerak utama yang berpadu dengan budaya, kreativitas, dan ekonomi sirkular (Cahyani and Uljanatunnisa, 2024)

Dengan menjadikan ekonomi kreatif sebagai basis yang terintegrasi dengan *experience tourism*, Sangiran berpotensi berkembang sebagai *living heritage* yang produktif di mana nilai sejarah tidak hanya dilestarikan secara statis, tetapi dapat dialami langsung oleh wisatawan melalui lokakarya, pertunjukan, hingga pembelian produk autentik. Oleh karena itu, diperlukan fasilitas yang menjadi simpul ekonomi kreatif sekaligus ruang interaksi antara perajin, seniman, dan wisatawan.

1.2.5 Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular

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. UNESCO menegaskan bahwa setiap pengembangan di kawasan warisan budaya harus menjaga integritas dan keaslian situs melalui desain yang kontekstual dan menghormati karakter kawasan. (UNESCO, 2021) Pembangunan baru tidak boleh mereduksi nilai historis, tetapi justru harus memperkuat narasi dan

karakter tempat.

Dalam konteks tersebut, pendekatan Arsitektur *Neo-Vernakular* menjadi relevan karena mereinterpretasikan nilai arsitektur tradisional ke dalam bentuk dan teknologi modern tanpa menirunya secara literal (Pratama *et al.*, 2024). Pendekatan ini mentransformasikan filosofi ruang, tata nilai, dan karakter lokal ke dalam kebutuhan arsitektur kontemporer menjadikan arsitektur sebagai medium dialog antara tradisi dan modernitas. Kajian tentang pelestarian wujud budaya Jawa menunjukkan bahwa adaptasi elemen tradisional dapat dilakukan dengan memanfaatkan material dan teknologi modern tanpa kehilangan esensi budayanya (Devi *et al.*, 2022)

Prinsip-prinsip tersebut diadaptasi dalam perancangan Sangiran *Experience Tourism*. Tataan lahan dirancang sebagai ruang budaya aktif untuk interaksi sosial, pertunjukan seni, dan aktivitas ekonomi kreatif. Penataan massa merespons karakter lanskap Sangiran yang berbentuk kubah geologis dan berkarakter perdesaan, sementara bentuk arsitektur mereinterpretasi tradisi Jawa melalui bentuk, hierarki ruang, dan proporsi namun diekspresikan dalam bahasa kontemporer. Ruang-ruang dalam bangunan dirancang fleksibel untuk mengakomodasi pameran temporer, lokakarya kreatif, pertunjukan seni, hingga aktivitas UMKM, sehingga bangunan tidak bersifat statis melainkan berkembang sebagai infrastruktur sosial yang dinamis.

Dalam konteks teknis, penggunaan material kayu sangat dianjurkan dibandingkan beton karena lebih ramah terhadap struktur tanah situs. Arah desain menekankan bata ekspos tanpa plester dan penonjolan struktur kayu pada atap untuk menjaga harmonisasi dengan karakter kawasan cagar budaya (BPSMP Sangiran, 2023). Pendekatan *Neo-Vernakular* juga sejalan dengan prinsip keberlanjutan melalui strategi ventilasi silang alami, atap lebar untuk iklim tropis, ruang semi-terbuka adaptif, serta integrasi pencahayaan alami dan pengolahan air hujan. Dengan demikian, Sangiran *Experience Tourism* tidak hanya

menjadi wadah aktivitas budaya dan ekonomi kreatif, tetapi juga manifestasi fisik dari komitmen terhadap pelestarian nilai sejarah, identitas budaya, dan keberlanjutan lingkungan secara terpadu.

1.3 Rumusan Masalah

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?

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

Sesuai dengan rumusan permasalahan yang telah dikemukakan, tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan Sangiran *Experience Tourism* adalah:

1. Merumuskan konsep wisata berbasis pengalaman (*experience tourism*) yang mampu mengintegrasikan potensi budaya lokal masyarakat dengan nilai warisan dunia di kawasan Situs Sangiran sebagai landasan pengembangan fasilitas.
2. 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 melalui penyediaan ruang-ruang yang responsif terhadap kebutuhan pengguna.

3. 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.

1.4.2 Sasaran

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, sasaran dari perancangan Sangiran *Experience Tourism* adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan tatanan massa dan organisasi ruang yang adaptif terhadap karakteristik lanskap geologis serta nilai budaya lokal Sangiran untuk menjaga integritas kawasan warisan dunia.
2. Menyusun program ruang dan skenario aktivitas yang komprehensif guna mengakomodasi kebutuhan masyarakat lokal, wisatawan, pelaku ekonomi kreatif, dan pengelola dalam satu ekosistem aktivasi kawasan yang dinamis.
3. Mengimplementasikan prinsip Arsitektur *Neo-Vernakular* ke dalam elemen perancangan yang meliputi gubahan bentuk, pemilihan material ramah situs, sistem struktur, serta utilitas bangunan sebagai representasi identitas lokal yang kontemporer.

1.5 Lingkup Pembahasan

Lingkup 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 membatik dan kerajinan batu sangir. Pendekatan

Arsitektur Neo-Vernakular diterapkan dengan mereinterpretasi nilai arsitektur tradisional Jawa ke dalam bentuk modern.

1.6 Metodologi dan Pendekatan Perancangan

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Observasi
2. Studi Literatur
3. Wawancara
4. Studi Banding

1.6.2 Tahap Analisis Data

Data yang telah terkumpul kemudian diolah melalui tahap analisis tapak, analisis pengguna, dan analisis fungsi. Hasil analisis ini disintesis menjadi konsep perancangan yang mencakup tata letak massa, organisasi ruang, hingga pemilihan sistem struktur dan utilitas yang responsif terhadap karakter situs warisan dunia.

1.6.3 Tahapan Sintesis dan Transformasi Konsep

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 sebuah bentuk fisik arsitektural.

1.6.4 Sistematika Penulisan

Sistematika kepenulisan yang akan digunakan dalam proses penyusunan Konsep Perancangan Arsitektur (KPA) yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini memuat Latar belakang urgensi kehadiran Sangiran Experience Tourism, rumusan masalah, tujuan, sasaran, dan metodologi perancangan.

BAB II: KAJIAN TEORI DAN STUDI PUSTAKA

Bab ini menyajikan menyajikan landasan teoretis Landasan teoretis mencakup tinjauan aktivasi kawasan heritage, prinsip ekonomi kreatif, dan pendekatan Arsitektur

Neo-Vernakular, serta studi preseden dan parameter desain.

BAB III: GAMBARAN UMUM LOKASI DAN GAGASAN

Bab ini memaparkan Data empiris lokasi perancangan dalam konteks makro dan mikro, kriteria pemilihan tapak, serta gagasan awal perancangan.

BAB IV: ANALISIS DAN KONSEP PERANCANGAN

Bab ini merupakan inti Inti KPA yang mengintegrasikan analisis kondisi fisik tapak, aktivitas pengguna, serta transformasi nilai tradisional ke dalam gubahan massa dan ruang yang adaptif.