

PERANCANGAN BANGUNAN KOMERSIAL PENUNJANG WISATA DI KAWASAN MUSEUM SANGIRAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEKSTUAL

Alya Niarisa Amora, Dody Irnawan
Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Kawasan Museum Manusia Purba Sangiran di Kabupaten Sragen merupakan destinasi wisata edukasi berstatus warisan dunia UNESCO yang memiliki nilai ilmiah, historis, dan budaya tinggi. Namun, aktivitas wisata di kawasan masih menghadapi kendala berupa ketimpangan jumlah kunjungan antarklaster dan keterbatasan fasilitas komersial penunjang, seperti kuliner, pusat oleh-oleh, akomodasi, serta ruang edukasi dan rekreasi. Perancangan ini bertujuan merumuskan fasilitas komersial yang mampu menunjang kebutuhan wisatawan sekaligus mempertahankan karakter kawasan Sangiran. Metode yang digunakan meliputi studi literatur, studi preseden, analisis tapak, analisis pelaku dan aktivitas, serta sintesis konsep perancangan. Pendekatan arsitektur kontekstual diterapkan melalui penyesuaian bentuk, skala, material, tata massa, dan respons terhadap kondisi lingkungan serta budaya lokal. Hasil perancangan menunjukkan bahwa kawasan dapat dikembangkan melalui integrasi bangunan komersial utama, fasilitas pengrajin, teater, mushola, kantor pengelola, area servis, penginapan, taman bermain, dan Mini Excavation Park. Bangunan komersial utama menggunakan konsep bentang lebar dan mentransformasikan karakter ikat kepala Wiro Sangir ke dalam bentuk massa yang dinamis, sedangkan unit penginapan mengadaptasi bentuk Joglo. Respons tapak dilakukan dengan memaksimalkan view selatan dan barat, memanfaatkan ventilasi alami, mengendalikan kebisingan dari sisi utara, serta memisahkan akses publik dan servis. Konsep tersebut menghasilkan rancangan yang mengintegrasikan fungsi komersial, edukasi, rekreasi, dan akomodasi dengan identitas lokal kawasan.

Kata Kunci: arsitektur kontekstual, fasilitas komersial, Sangiran, wisata edukasi.

Abstract

The Sangiran Early Man Site Museum area in Sragen Regency is an educational tourism destination recognised as a UNESCO World Heritage Site and possesses significant scientific, historical, and cultural value. However, tourism activities in the area face challenges related to uneven visitor distribution among museum clusters and limited supporting commercial facilities, including culinary services, souvenir retail, accommodation, and educational and recreational spaces. This design study aims to formulate commercial facilities that support visitor needs while maintaining the character of the Sangiran area. The methods include literature review, precedent studies, site analysis, user and activity analysis, and design synthesis. A contextual architectural approach is applied through the adaptation of form, scale, materials, massing, and responses to local

environmental and cultural conditions. The design results indicate that the area can be developed through an integrated composition of a main commercial building, artisan facilities, theatre, prayer facility, management office, service area, accommodation, playground, and Mini Excavation Park. The main commercial building uses a wide-span concept and transforms the character of the Wiro Sangir traditional headcloth into a dynamic building mass, while the accommodation units adapt the Joglo form. Site responses include maximising southern and western views, utilising natural ventilation, controlling noise from the northern side, and separating public and service access. The resulting design integrates commercial, educational, recreational, and accommodation functions while reinforcing the local identity of the Sangiran area.

Keywords: commercial facilities, contextual architecture, educational tourism, Sangiran.

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Sragen memiliki potensi budaya dan pariwisata yang beragam, salah satunya adalah Museum Manusia Purba Sangiran yang merupakan bagian dari Sangiran Early Man Site dan telah diakui UNESCO sebagai warisan dunia. Kawasan ini memiliki nilai ilmiah, historis, dan budaya yang tinggi karena menyimpan fosil manusia purba, fosil fauna, artefak batu, serta lapisan stratigrafi yang penting dalam kajian evolusi manusia dan perubahan lingkungan masa lampau. Nilai tersebut menjadikan Sangiran tidak hanya sebagai kawasan penelitian dan konservasi, tetapi juga sebagai destinasi wisata edukasi.

Pengelolaan kawasan Sangiran terbagi ke dalam lima klaster, yaitu Ngebung, Krikilan, Bukuran, Dayu, dan Manyarejo. Data dalam tugas akhir menunjukkan bahwa Klaster Krikilan memiliki jumlah pengunjung tertinggi, sedangkan klaster lain menunjukkan jumlah dan tren kunjungan yang lebih rendah serta fluktuatif. Kondisi tersebut menunjukkan adanya potensi pengembangan aktivitas wisata di luar fungsi museum. Di sisi lain, keterbatasan fasilitas penunjang komersial, seperti tempat makan berskala memadai, pusat oleh-oleh yang terorganisasi, dan akomodasi, menyebabkan aktivitas wisata cenderung berlangsung singkat.

Fasilitas komersial dalam kawasan wisata berfungsi memenuhi kebutuhan pengunjung sekaligus mendukung aktivitas ekonomi lokal. Dalam konteks Sangiran, fasilitas tersebut perlu dikembangkan tanpa mengurangi nilai pelestarian kawasan cagar budaya. Arsitektur kontekstual dipilih karena menekankan hubungan antara bangunan baru dengan lingkungan yang telah ada melalui penyesuaian bentuk, skala, material, pola ruang, dan karakter budaya. Prinsip tersebut sesuai dengan karakter kawasan Sangiran yang berada dalam lingkungan semi-perdesaan dengan lanskap pertanian, vegetasi, permukiman, dan budaya Jawa yang masih kuat.

Berdasarkan kondisi tersebut, perancangan ini bertujuan merumuskan fasilitas komersial yang mampu menunjang aktivitas wisatawan, menerapkan prinsip arsitektur kontekstual, serta mengintegrasikan fungsi ekonomi dengan pelestarian identitas kawasan. Sasaran perancangan meliputi identifikasi kebutuhan fasilitas komersial, perumusan konsep desain kontekstual, dan pengembangan bangunan yang selaras dengan lingkungan fisik, budaya, dan historis Sangiran.

2. METODE

Metode perancangan menggunakan pendekatan deskriptif-analitis yang menggabungkan studi literatur, studi preseden, analisis tapak, analisis pelaku dan aktivitas, serta sintesis konsep desain. Studi literatur digunakan untuk memahami teori arsitektur kontekstual, fasilitas komersial, wisata edukasi, dan ketentuan kawasan cagar budaya. Studi preseden digunakan untuk mengidentifikasi strategi desain yang relevan dari beberapa proyek, antara lain Iso-Cabin, Green Village, Bandara Internasional Banyuwangi, The Lawu Park, Jatim Park 2, dan Pusat Oleh-Oleh Buah Tangan.

Analisis tapak dilakukan pada lokasi di Jalan Sangiran, Desa Krikilan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, dengan luas sekitar 21.100 m². Analisis mencakup kondisi eksisting, matahari, angin, kebisingan, view, utilitas, dan akses. Analisis pelaku dan aktivitas mengelompokkan pengguna menjadi wisatawan, tenaga ahli dan edukator, komunitas/UMKM lokal, serta pengelola dan staf. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan hubungan ruang, kebutuhan fasilitas, zonasi, tata massa, dan bentuk bangunan. Pendekatan arsitektur kontekstual diterapkan dengan merespons konteks lingkungan, budaya, dan identitas lokal. Parameter desain meliputi keterhubungan bangunan dengan lanskap, penggunaan material yang sesuai, adaptasi bentuk arsitektur lokal, respons iklim, kemudahan orientasi, fleksibilitas ruang, serta integrasi fungsi komersial dengan aktivitas edukasi dan rekreasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kondisi dan Respons Tapak

Tapak berada di kawasan sekitar Museum Manusia Purba Sangiran, Jalan Sangiran, Desa Krikilan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen, dengan luas ±21.100 m². Lokasi memiliki posisi strategis karena berada di kawasan wisata edukasi dan berdekatan dengan Terminal Sangiran. Lingkungan sekitar didominasi permukiman kepadatan sedang dan lahan pertanian, serta terdapat aktivitas budaya dari Sanggar Teater Sangir. Karakter tersebut menjadi dasar untuk mempertahankan kesan semi-perdesaan dan menghindari bentuk bangunan yang terlalu dominan terhadap lingkungan.

Orientasi bangunan diarahkan ke utara untuk mengurangi paparan radiasi langsung dari timur dan barat, dengan tambahan shading horizontal dan vertikal serta pemanfaatan vegetasi eksisting sebagai peneduh. Arah selatan memiliki potensi ventilasi paling baik karena aliran udara melewati area persawahan, sedangkan vegetasi di sisi timur dan barat berfungsi sebagai penyaring angin. Sisi utara memiliki kebisingan tertinggi karena berdekatan dengan jalan utama, area parkir, dan terminal; oleh karena itu fungsi parkir dan servis ditempatkan pada area yang lebih toleran terhadap kebisingan.

Kualitas view terbaik berada di sisi selatan yang menghadap persawahan serta sisi barat yang memiliki vegetasi pohon jati. Kedua arah tersebut dimanfaatkan sebagai orientasi ruang yang membutuhkan kualitas visual tinggi. Sisi utara dikendalikan dengan vegetasi dan secondary skin. Akses utama direncanakan dari utara karena memiliki kapasitas jalan dan visibilitas tinggi, sedangkan akses timur digunakan sebagai akses sekunder dan servis. Strategi tersebut memisahkan pergerakan kendaraan operasional dari sirkulasi pengunjung.

3.2 Program Ruang dan Tata Massa

Analisis pengunjung menggunakan data kunjungan tahun 2022–2024 dengan rata-rata 138.205 pengunjung per tahun atau sekitar 340 pengunjung per hari. Asumsi distribusi moda terdiri atas 50% pengguna bus, 20% mobil, 20% motor, dan 10% kendaraan umum atau pejalan kaki. Kelompok pengguna kemudian diterjemahkan menjadi kebutuhan ruang berupa area orientasi, ruang interpretasi edukasi, Mini Excavation Park, taman bermain tematik, workshop, area kuliner, retail oleh-oleh, viewing area, fasilitas peribadatan, penginapan, serta ruang pengelola dan servis.

Tabel 1. Rekapitulasi kebutuhan luas kelompok fungsi.

Kelompok Fungsi	Luas (m ²)
Fasilitas utama dan edukasi	1.193,00
Pengelola	246,70
Transit	282,50
Peribadatan	225,60
Servis	255,20
Penginapan	404,80
Parkir	747,75
Amphitheater, taman bermain & Mini Excavation	±630,00
Total	±3.985,55

Tata massa disusun berdasarkan hirarki fungsi dan hubungan antaraktivitas. Bangunan komersial utama ditempatkan pada zona depan sebagai focal point dan pusat aktivitas publik. Fasilitas pengrajin handmade diletakkan berdekatan dengan bangunan utama dalam bentuk semi-terbuka agar proses produksi dapat menjadi bagian dari pengalaman wisata. Teater ditempatkan pada area yang relatif lebih tenang. Mushola berada pada posisi yang mudah dijangkau seluruh zona tetapi tetap nyaman dan mempertimbangkan orientasi kiblat. Kantor

pengelola ditempatkan pada posisi strategis namun tidak dominan, sedangkan gudang dan servis dipisahkan dari area publik. Penginapan ditempatkan pada zona yang lebih tenang dan memiliki view baik.

3.3 Konsep Bentuk dan Arsitektur Kontekstual

Bangunan komersial utama dirancang menggunakan konsep bentang lebar untuk menghasilkan ruang dalam yang luas, minim kolom, dan fleksibel terhadap aktivitas komersial, edukasi, pertunjukan, maupun berkumpul. Ekspresi bentuk mengambil inspirasi dari ikat kepala Wiro Sangir. Karakter lilitan dan ikatan ditransformasikan secara abstrak melalui massa yang dinamis dengan permainan lengkung dan lipatan. Transformasi tersebut tidak dilakukan sebagai reproduksi literal, tetapi sebagai interpretasi identitas lokal yang tetap responsif terhadap kontur, orientasi matahari, dan arah angin.

Bangunan penginapan menggunakan bentuk Joglo sebagai unit hunian. Prinsip hierarki ruang, orientasi, bentuk atap, serta penggunaan material kayu dan genteng tanah liat diadaptasi untuk kebutuhan fungsi modern. Pengulangan unit Joglo membentuk ritme visual yang selaras dengan lingkungan dan memperkuat karakter Jawa pada kawasan. Strategi ini menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual dapat menggabungkan nilai tradisional dengan kebutuhan akomodasi wisata masa kini.

Ruang luar dikembangkan melalui taman bermain tematik dan Mini Excavation Park. Mini Excavation Park menghadirkan simulasi penggalian fosil, replika fosil manusia dan fauna purba, media pasir, serta aktivitas workshop yang menerapkan prinsip learning by doing. Material alami dan dominasi ruang terbuka digunakan agar wahana tetap menyatu dengan konteks lanskap Sangiran. Konsep tersebut memperluas pengalaman wisata dari sekadar melihat koleksi museum menjadi pengalaman edukatif dan rekreatif yang interaktif.

3.4 Struktur, Utilitas, dan Material

Sistem struktur utama menggunakan sistem rangka dengan pondasi batu kali, dilengkapi sloof beton bertulang. Kolom dan balok menggunakan beton bertulang, sedangkan ring balk berfungsi mengikat bagian atas dinding dan menyalurkan beban atap. Untuk ruang dengan kebutuhan bentang lebar, seperti area publik, amphitheater, dan ruang edukasi, digunakan struktur space frame yang memungkinkan ruang luas dengan jumlah kolom relatif sedikit.

Sistem utilitas dirancang dengan mempertimbangkan efisiensi dan keberlanjutan. Air bersih direncanakan bersumber dari sumur, ditampung dan diolah sebelum didistribusikan. Grey water diolah melalui sistem IPAL sederhana untuk digunakan kembali pada kebutuhan non-potable seperti penyiraman taman, flushing toilet, dan pembersihan area luar, sedangkan black water diolah melalui septic tank. Proteksi kebakaran meliputi APAR dan hidran

halaman. Pencahayaan alami dan penghawaan alami melalui ventilasi silang menjadi strategi utama, sementara sistem buatan digunakan pada ruang yang membutuhkan pengondisian tambahan.

Material dan lanskap dipilih untuk memperkuat hubungan dengan konteks. Kayu, bambu, batu alam, dan material bertekstur alami digunakan pada elemen bangunan dan interior. Vegetasi seperti bambu dan pohon peneduh dimanfaatkan sebagai buffer visual, penyaring angin, dan pengendali panas. Hardscape menggunakan paving, grass block, dan aspal pada area yang membutuhkan perkerasan, dengan grass block digunakan pada area tertentu untuk tetap mendukung resapan air.

3.5 Pembahasan

Hasil perancangan menunjukkan bahwa arsitektur kontekstual pada kawasan wisata bersejarah tidak harus menghasilkan bangunan yang meniru bentuk lama secara langsung. Pada perancangan ini, konteks diterjemahkan melalui beberapa lapisan respons: kondisi iklim dan tapak, karakter lanskap semi-perdesaan, identitas budaya lokal, kebutuhan aktivitas wisata, serta penggunaan material yang mendukung suasana kawasan. Transformasi ikat kepala Wiro Sangir menjadi bentuk bangunan utama dan adaptasi Joglo pada penginapan merupakan strategi representatif, sedangkan orientasi, vegetasi, bukaan, zoning, dan sirkulasi merupakan strategi responsif terhadap lingkungan.

Integrasi fungsi komersial dengan edukasi dan rekreasi juga memperkuat pengalaman wisata. Area pengrajin membuka peluang interaksi dengan UMKM, ruang edukasi dan workshop memperpanjang aktivitas pengunjung, sedangkan penginapan memberikan peluang tinggal lebih lama di kawasan. Dengan demikian, fasilitas komersial tidak diposisikan hanya sebagai tempat transaksi, tetapi sebagai bagian dari ekosistem wisata yang dapat mendukung identitas kawasan dan aktivitas ekonomi masyarakat.

4. PENUTUP

Perancangan bangunan komersial penunjang wisata di kawasan Museum Sangiran menghasilkan konsep kawasan terintegrasi yang menggabungkan fungsi komersial, edukasi, rekreasi, peribadatan, pengelolaan, servis, dan akomodasi. Pendekatan arsitektur kontekstual diterapkan melalui respons terhadap kondisi tapak, penggunaan material dan vegetasi yang sesuai, serta transformasi karakter budaya lokal ke dalam bentuk arsitektur.

Bangunan komersial utama ditempatkan sebagai focal point dengan konsep bentang lebar dan bentuk yang menginterpretasikan ikat kepala Wiro Sangir. Penginapan mengadaptasi bentuk Joglo, sedangkan Mini Excavation Park dan taman bermain menghadirkan pengalaman edukatif berbasis identitas prasejarah Sangiran. Pada tingkat

tapak, orientasi, zoning kebisingan, pemanfaatan view selatan dan barat, ventilasi alami, serta pemisahan akses publik dan servis menjadi strategi utama. Secara keseluruhan, hasil perancangan menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual dapat digunakan untuk menghasilkan fasilitas penunjang wisata yang fungsional sekaligus memperkuat identitas kawasan. Pengembangan selanjutnya perlu mempertahankan keseimbangan antara peningkatan aktivitas wisata, peluang ekonomi masyarakat, kenyamanan pengunjung, dan prinsip pelestarian kawasan Sangiran.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik Kecamatan Kalijambe. (2024). Kecamatan Kalijambe dalam angka 2024 (Vol. 46). Badan Pusat Statistik.
- Budiarto, S. P., Nasution, A. W., Nurial, T. P., Haliza, S., & Hassan, S. M. (2024). Pendekatan kontekstual. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 7(1).
- Fahik, T. D. A., Karang, A. A. A. R. T. A., & Wijayanti, M. R. (2025). Kajian bangunan dengan pendekatan arsitektur kontekstual di Prawirotaman, Yogyakarta. *Archimane*, 3(2), 177–192. <https://doi.org/10.59810/archimane/v3i2.161>
- Firmansyah, R. Y., Prabowo, H., & Wijayanto, P. (2024). Implementasi arsitektur kontekstual dalam pengembangan bangunan cagar budaya: Studi kasus Sarinah dan King Cross Station pada perancangan KBT Pasar Senen. *Metrik Serial Teknologi dan Sains*, 5(2).
- Gurindam, H. D., & Suharyani. (2024). Penerapan pendekatan arsitektur kontekstual pada Bandara Yogyakarta International Airport, Kulon Progo. Dalam *SIAR V 2024: Seminar Ilmiah Arsitektur*.
- Hidayatulloh, S., & Anisa. (2022). Kajian prinsip arsitektur berkelanjutan pada bangunan perkantoran (studi kasus: Gedung Utama Kementerian PUPR). *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 5(3). <https://doi.org/10.17509/jaz.v5i3.31467>
- Irawati, S. T., & Imelda, J. D. (2022). Pengembangan kawasan wisata Kabupaten Sragen melalui perspektif endogenous development untuk meningkatkan kesejahteraan sosial masyarakat. *Jurnal Darma Agung*, 30(3), 253–271.
- Isdarmanto. (2017). *Dasar-dasar kepariwisataan dan pengelolaan destinasi pariwisata*. Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo.
- Kusmartanti, D., Demartoto, A., & Slamet, Y. (2018). *Strategi pelestarian Situs Sangiran*

sebagai cagar budaya. Dalam The 7th University Research Colloquium 2018 STIKES PKU Muhammadiyah Surakarta (hlm. 261).

Pangestu, R. B., & Martana, S. P. (n.d.). Penerapan arsitektur kontekstual pada perancangan pusat tahu tempe Cibuntu Bandung. *Jurnal Desain Lingkungan Binaan Indonesia*. <https://doi.org/10.32315/JDLBI.v1i1.267>

Pemerintah Kabupaten Sragen. (2024a). Peraturan Bupati Sragen Nomor 28 Tahun 2024 tentang rencana pembangunan kawasan perdesaan (RPKP) kawasan Sangiran tahun 2024–2028.

Pemerintah Kabupaten Sragen. (2024b). Peraturan Bupati Sragen Nomor 46 Tahun 2024 tentang rencana detail tata ruang kawasan strategis pariwisata nasional Sangiran dan sekitarnya tahun 2024–2044.

Rohman, M. M. (2014). Analisis motivasi dan perilaku pengunjung di Museum Manusia Purba Sangiran Klaster Krikilan dengan metode spatial tracking study. *Jurnal Sangiran*, (3).

Widiani, N. F., & Handoko, J. P. S. (2019). Kajian penerapan arsitektur kontekstual pada rancangan bangunan pariwisata: Studi kasus cottage di kawasan wisata Tumiyang Ecopark, Purwokerto. Dalam *Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia 2019: Sustainability in Architecture*.