

PERANCANGAN PUSAT UMKM KREATIF DENGAN PENEKANAN INTEGRASI WISATA DAN EDUKASI DI KOTA BATAM

Satriyo Prasetyo Utomo¹⁾, Rahmat Kurniawan²⁾, Indri Astuti Maulana³⁾

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau Kepulauan

E-mail : satrioflyslab@gmail.com

ABSTRAK

Pandemi covid-19 membawa dampak yang luar biasa bagi perekonomian. Beberapa negara di dunia bahkan mengalami kontraksi pertumbuhan ekonomi. Di Indonesia sendiri pandemi ini membuat berbagai sektor terbengkalai dan membuat masyarakat kehilangan mata pencahariannya. Daerah yang paling merasakan dampak ini yaitu daerah yang menjadi destinasi wisata atau daerah yang sering menjadi persinggahan turis mancanegara, salah satunya Batam. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan pusat UMKM kreatif di Batam dengan penekanan integrasi wisata dan edukasi yang dapat menjadi sarana pengembangan dan pemberdayaan ekonomi lokal. Pusat UMKM kreatif di Batam dirancang dengan menganalisa data dari berbagai kondisi yang ada. Data yang dipakai dalam penelitian ini yaitu data lokasi, iklim, pancaindra, sirkulasi kawasan dan *site*, potensi *site*, dan juga permasalahan *site*. Hasil dari analisa data tersebut dipadukan dengan peraturan-peraturan dan juga kaidah-kaidah arsitektur yang berlaku. Pusat UMKM kreatif dirancang dengan mengusung konsep *third place* agar dapat dikunjungi oleh siapapun tanpa membedakan kelompok tertentu. Hasil rancangan pusat UMKM berlokasi di Jalan Engku Putri Utara dan berada di antara Mal Pelayanan Publik, Pelabuhan Ferry Batam *Centre*, dan Mega Mal Batam *Centre*, sehingga membuat kawasan ini ramai dikunjungi masyarakat maupun wisatawan. Gedung pusat UMKM kreatif terdiri dari beberapa segmen gedung dalam satu atap dan di bagian tengahnya terdapat area terbuka hijau. Segmen-segmen tersebut terdiri dari berbagai macam ruangan sesuai dengan fungsinya. Di sisi utara gedung dibuat area terbuka hijau yang langsung menghadap Laut Ocarina agar konsep *third place* lebih terasa.

Kata kunci : UMKM, integrasi, wisata, edukasi, *third place*

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has had a tremendous impact on the economy. Several countries in the world have even experienced a contraction in economic growth. In Indonesia, this pandemic has left various sectors neglected and caused people to lose their livelihoods. The areas that feel the most impact are areas that are tourist destinations or areas that are often a stopover for foreign tourists, one of which is Batam. This research aims to produce a design for a creative MSME center in Batam with an emphasis on the integration of tourism and education which can be a means of developing and empowering the local economy. The creative MSME center in Batam was designed by analyzing data from various existing conditions. The data used in this study are location, climate, sensory data, area and site circulation, site potential, and site problems. The results of the data analysis are combined with the applicable regulations and architectural principles. The creative MSME center is designed with the third place concept in mind so that anyone can visit it without discriminating against certain groups. The results of the design of the MSME center are located on Jl. Engku Putri Utara, which is located between the Public Service Mall, Batam Center Ferry Port, and Batam Center Mega Mall, making this area crowded with both locals and tourists. The creative MSME center building consists of several building segments under one roof and in the middle there is a green open area. These segments consist of various kinds of rooms according to their functions. On the north side of the building, a green open area is made that directly faces the Ocarina Sea so that the third place concept is more pronounced.

Keyword : MSME, integration, tourism, education, third place

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Isu perekonomian Indonesia merupakan isu yang paling sering dibahas saat ini, apalagi dengan adanya pengaruh dari wabah *corona virus disease* (COVID-19), yang dimulai sejak awal tahun 2020. Virus corona menular dengan sangat cepat melalui apa saja dan bisa menginfeksi siapa saja. pemberlakuan kebijakan *lockdown* oleh pemerintah, maupun Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), dengan tujuan mengurangi penyebaran virus, ditambah lagi dengan penerapan karantina bagi masyarakat yang bepergian ke luar daerah ataupun yang telah terpapar virus tersebut merupakan beberapa kebijakan yang dibuat pemerintah.

Pandemi COVID-19 menyebabkan penurunan pertumbuhan ekonomi, menurut *Center of Reform on Economics* (CORE) efek dari wabah ini membuat sebagian besar masyarakat kehilangan mata pencahariannya. Pasalnya, semua sektor terbelah, sehingga membuat para pekerja tak bisa melanjutkan pekerjaannya. Sehingga hal ini membuat masyarakat kesulitan untuk sekedar memenuhi kebutuhan sehari-harinya.

Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat pertumbuhan ekonomi Indonesia pada kuartal II-2020 sebesar -5,32%. Dengan demikian, secara kumulatif pertumbuhan ekonomi semester I tahun ini tercatat mengalami kontraksi sebesar 1,26 dibandingkan semester I tahun lalu, perekonomian Indonesia pada triwulan II-2020 secara yoy mengalami kontraksi 5,32%. Kalau dibandingkan secara Q to Q dengan triwulan I maka pertumbuhan ekonomi sebesar -4,19%," ujar Kepala BPS, Suhariyanto mengatakan pandemi Virus Corona membawa dampak yang luar biasa bagi perekonomian beberapa negara di dunia mengalami kontraksi pertumbuhan ekonomi sebagai catatan peristiwa mengenai apa yang terjadi di triwulan II-2020, Covid-19 membawa dampak yang luar biasa buruk dan membawa efek domino masalah kesehatan ke masalah ekonomi dan sosial.

Di sisi lain, saat ini Indonesia berada di tengah kondisi melonjaknya usia produktif akibat bonus demografi. Jika dilihat dari segi usia produktif, generasi yang ada pada kondisi itu adalah generasi yang sering kita sebut sebagai generasi milenial. Sehingga bisa kita simpulkan yang paling mengalami dampak ekonomi dari adanya wabah COVID-19 adalah generasi milenial.

Menurut Elwood Carlson dalam buku *The Lucky Few: Between the Greatest Generation and the Baby Boom*, generasi milenial merupakan orang yang lahir pada tahun 1983 sampai 2001. Menurut Badan

Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas) penduduk usia 20-35 tahun memasuki usia produktif. Generasi milenial ini akan menjadi salah satu pendorong utama pertumbuhan ekonomi nasional karena di tahun 2020 ini, usia produktif dikuasai oleh generasi Y.

Indonesia memiliki jumlah penduduk usia produktif mencapai lebih dari 191 juta orang dan sebagian besarnya merupakan Generasi Y. Hingga 2030, Indonesia diperkirakan membutuhkan talenta digital sebanyak 9 juta orang. Selama masa pandemi ini ada beberapa sektor yang mengalami peningkatan dalam hal digitalisasi, yaitu di bidang pendidikan (*edutech*) dan kesehatan (*healthtech*).

Jika dilihat dari segi daerah yang terdampak, efek yang ditimbulkan oleh pandemi COVID-19 tersebut tidak hanya berdampak pada sebagian daerah saja, namun, hampir semua daerah di Indonesia. Daerah yang paling merasakan dampaknya adalah daerah-daerah yang menjadi destinasi wisata atau daerah yang sering sebagai tujuan persinggahan turis-turis mancanegara [1]. Hal itu dikarenakan ekonomi daerah tersebut mengandalkan sektor pariwisata, sehingga ketika kebijakan diterapkan, masyarakatnya kehilangan mata pencarian contohnya Bali dan Kota Batam.

Kota Batam berada di Provinsi Kepulauan Riau, tepatnya berada di wilayah strategis antara Singapura, Malaysia, Thailand, dan Kamboja. Perekonomian masyarakat Kota Batam banyak ditunjang dari sektor UMKM di bidang kuliner, souvenir, kerajinan tangan, fesyen, dan industri hiburan yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan, serta memanfaatkan Kota Batam sebagai hub ekspor produk UMKM bagian barat Indonesia. Hal tersebut disebabkan oleh kedatangan turis di Kota Batam yang cukup besar, yaitu nomor dua di Indonesia setelah Bali menurut Menteri Koperasi dan UKM Teten Masduki.

Kota Batam memiliki produk - produk yang khas berdasarkan Peraturan Walikota Batam Nomor 49 Tahun 2018 Tentang Pemberdayaan Batik Khas Daerah, produk - produk tersebut seperti Batik Gonggong, kain tenun khas Pulau Ngenang ditambah dengan kerajinan tangan dari enceng gondok dan biota laut gonggong yang cangkangnya bisa dibuat souvenir.

Presiden RI Joko Widodo (Jokowi) mengeluarkan Instruksi Presiden Republik Indonesia (Inpres) Nomor 2 Tahun 2022 tentang Percepatan Peningkatan Penggunaan Produk Dalam Negeri dan Produk Usaha Mikro, Usaha Kecil, dan Koperasi dalam rangka menyukseskan Gerakan Nasional Bangga Buatan Indonesia pada Pelaksanaan Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah.

Strategisnya letak Kota Batam yang didukung dengan adanya UMKM lokal yang kreatif dan bisa

dijadikan edukasi kesenian, ditambah dengan adanya Instruksi Presiden Nomor 2 Tahun 2022, serta melonjaknya jumlah usia produktif akibat bonus demografi, Kota Batam memerlukan suatu wadah untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas UMKMnya.

Faktor-faktor tersebut akan menjadi fokus dalam perancangan pusat UMKM di Kota Batam sebagai sarana pengembangan pemasaran, pelatihan, pembinaan, dan sistem informasi terpadu bagi UMKM yang berasal dari beberapa daerah yang terpecah menjadi sentral. Tidak untuk komunitas tertentu saja kaum muda hingga orang dewasa bebas datang ke tempat ini untuk, belajar, ataupun hanya sekedar berinteraksi tanpa ada perbedaan fasilitas, semua orang bisa menikmati fasilitas dengan, belajar, maupun makan bersama diharapkan dapat membangkitkan interaksi sosial.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan pusat UMKM kreatif di Batam dengan penekanan integrasi fungsi wisata dan fungsi edukasi dapat menjadi sarana pengembangan dan pemberdayaan ekonomi lokal, serta mampu meningkatkan aspek lokalitas Kota Batam.
2. Bagaimana menambahkan unsur dan elemen kekinian pada bangunan agar terbentuk citra bangunan yang dapat merepresentasikan kaum muda atau milenial.
3. Bagaimana elemen arsitektur bisa menjadi tempat beraktivitas, bisa menjadi tempat interaksi ruang yang nyaman secara komunal yang terkoneksi antara masyarakat maupun koneksi masyarakat dengan alam.
4. Bagaimana membuat batasan yang blur antara interior dengan alam (luar dan dalam menyatu, tidak memiliki batasan yang masif) memiliki kesatuan dengan lingkungan sekitarnya.

2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka UMKM

Menurut Peraturan Pemerintah No.7 tahun 2021 UMKM adalah singkatan dari Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah. Dalam pelaksanaannya, UMKM menerapkan asas kebersamaan, ekonomi yang demokratis, kemandirian, keseimbangan kemajuan, berkelanjutan, efisiensi keadilan, serta kesatuan ekonomi nasional.

2.2 Tinjauan Pustaka Wisata Edukasi

Wisata edukasi mempunyai pengertian sebagai suatu kegiatan atau perjalanan yang dilakukan untuk tujuan

rekreatif dengan lebih menonjolkan unsur pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa selain wisatawan dapat menikmati keindahan pariwisata yang ditawarkan tetapi mereka juga mendapatkan ilmu pengetahuan yang tersusun secara rapi oleh SDM pengelola tempat wisata.[2]

2.3 Tinjauan Pustaka Third Place

Menurut Ray Oldenburg, *The Problem of Place In America*, istilah *third place* adalah istilah yang umum untuk menandakan tempat-tempat publik yang diadakan secara tetap, sukarela, informal untuk kegiatan informal, seperti berkumpul bersama keluarga atau teman. [3]

Ray Oldenburg –*The Great Good Place, 1999, third place : they are neutral, they are level, conversation is the main activity, third places are accessible, third places have regulars, third places are physically plain and unpretentious, the dominant mood of a third place is playful.* [4]

3 METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam melakukan tahap programming adalah dengan pengumpulan data primer dan sekunder, serta perumusan konsep perancangan. Hal ini dilakukan untuk menganalisis sehingga dapat dijadikan acuan konsep perancangan sebagai berikut :

Data Primer

Data primer diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan yang memerlukannya. Data primer di dapat dari sumber informan yaitu individu atau perseorangan seperti hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Data primer ini antara lain ; catatan hasil wawancara, hasil observasi lapangan, dan data-data mengenai informan.[5]

Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada. Data ini digunakan untuk mendukung informasi primer yang telah diperoleh yaitu dari bahan pustaka, literatur, penelitian terdahulu, buku, dan lain sebagainya.[5]

Pengumpulan data dari studi literatur ini memudahkan perancangan dengan cara menghimpun dan menganalisa data – data yang terdapat dalam literatur. Melalui studi literatur ini data yang dihasilkan berupa teori – teori yang relevan dengan penyusunan konsep perancangan.

3.2 Metode Analisa Data

Perumusan konsep merupakan tahap sintesis dari bagian yang telah dianalisis terlebih dahulu pada tahap sebelumnya. Metode ini mengaplikasikan penjabaran konsep ke dalam ide perancangan, dari site plan, layout plan, denah tampak bangunan, potongan, interior ruang, dan sebagainya.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

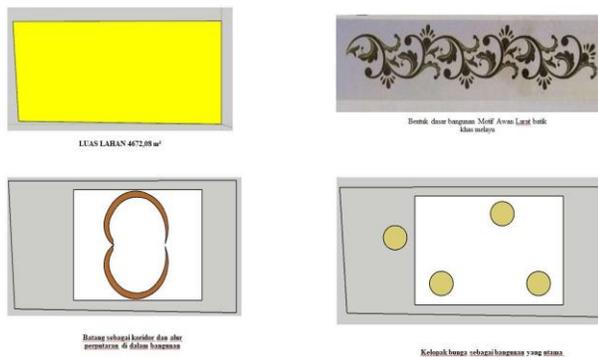
4.1 Rancangan Arsitektur

4.1.1 Bentuk Masa Bangunan

Bentuk masa bangunan gedung pusat UMKM kreatif terinspirasi dari salah satu motif batik khas Kota Batam, yaitu motif batik awan larat

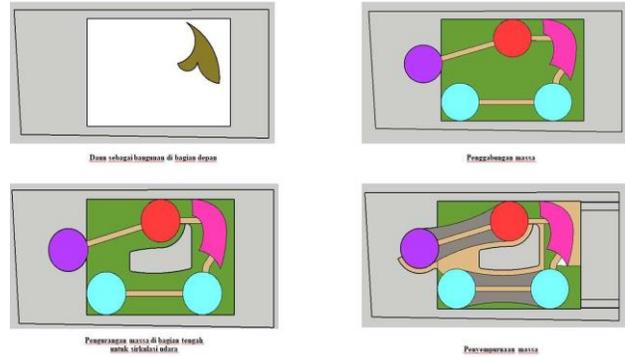


Gambar 4.1 Motif batik awan larat



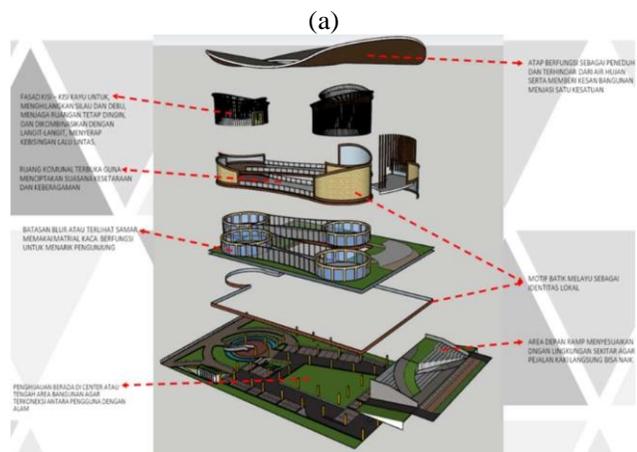
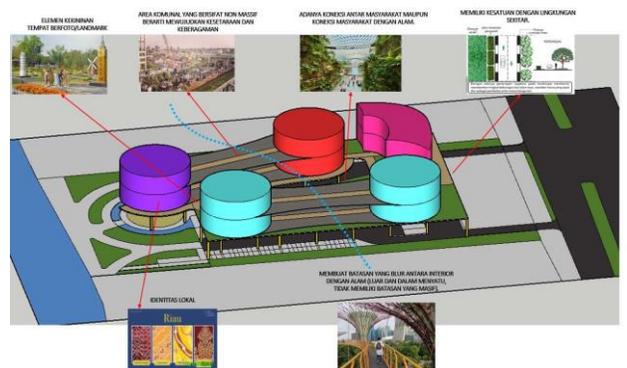
Gambar 4.2 Perubahan bentuk massa tahap I

Kombinasi antara luas lahan dan bentuk dasar bangunan berupa motif awan larat, akhirnya memunculkan perkembangan bentuk yang lebih detail dari bangunan. Batang sebagai koridor dan alur perputaran di dalam ruangan, dan kelopak bunga sebagai bangunan utama. Kemudian dari bentuk tersebut mengalami penyempurnaan massa seperti pada gambar 4.3 di bawah.



Gambar 4.3 Perubahan bentuk massa tahap II

Penerapan konsep *third place* dalam bangunan yaitu dengan menyediakan elemen kekinian seperti tempat berfoto/*landmark*, adanya area komunal yang bersifat non massif dan mewujudkan kesetaraan serta keberagaman, adanya koneksi antar masyarakat maupun masyarakat dengan alam dengan menggunakan Batasan yang blur antara interior dengan alam sehingga memiliki kesatuan dengan lingkungan sekitar.

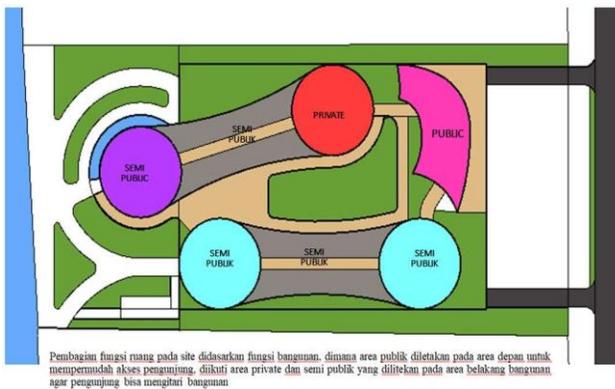


Gambar 4.4 (a) dan (b) Penerapan konsep *third place*

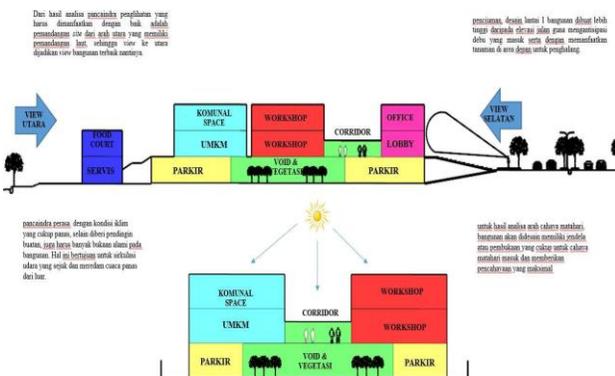


Gambar 4.5 Tampak dari luar desain bangunan jadi dengan penerapan konsep *third place*

Pembagian fungsi ruang didasarkan pada fungsi bangunan. Area publik terletak di depan untuk mempermudah akses pengunjung. Area privat diletakkan di tengah dan semi publik di bagian paling belakang dimaksudkan agar pengunjung dapat mengelilingi bangunan.



Gambar 4.6 Zonasi fungsi bangunan



Gambar 4.7 Gambar potongan fungsi bangunan



Gambar 4.8 Konsep aplikasi penerapan ruang dalam bangunan

Pusat UMKM dengan lantai melingkar menciptakan berbagai pengalaman spasial dan memungkinkan solusi desain yang fleksibel untuk masing-masing ruang. Bentuk tertutup melindungi terhadap emisi kebisingan dan menciptakan dunia batin mandiri yang mandiri dengan paviliun kaca, dek kayu, dan vegetasi subur untuk komunikasi dan relaksasi. Semua lantai diakses melalui tiga inti yang mengakomodasi infrastruktur lengkap serta pembukaan loggia ke halaman dalam. Area yang tersisa dengan demikian menawarkan fleksibilitas maksimum untuk mengatur ruang kerja.. Lingkungan ini sederhana, praktis, cerah, lapang, dan dirancang untuk fleksibilitas. Ruang kelas, studio, dan sirkulasi semuanya berventilasi alami, dengan hubungan visual dan fisik yang dinamis antar blok.

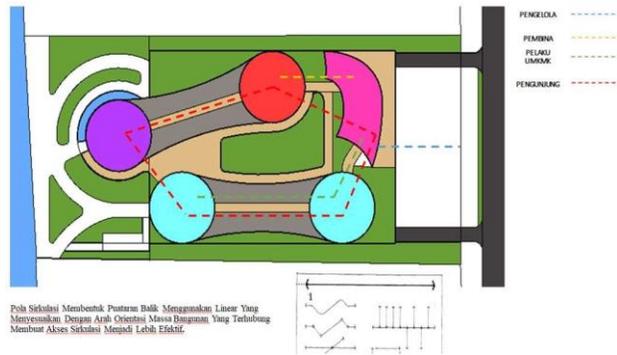


Gambar 4.9 Batas kaca antara bangunan dan alam



Gambar 4.10 Tampak utara bangunan yang langsung ke arah Laut Ocarina

4.1.2 Konsep Sirkulasi



Gambar 4.11 Sirkulasi utama

Pola sirkulasi linear dengan jalur yang lurus dapat menjadi elemen pengatur yang utama bagi serangkaian ruang. Jaringan linear dapat berbentuk kurvalinear atau terpotong – potong bersimpangan dengan jalur lain, bercabang atau membentuk putaran balik menggunakan linear yang menyesuaikan dengan arah orientasi massa bangunan yang terhubung membuat akses sirkulasi menjadi lebih efektif.



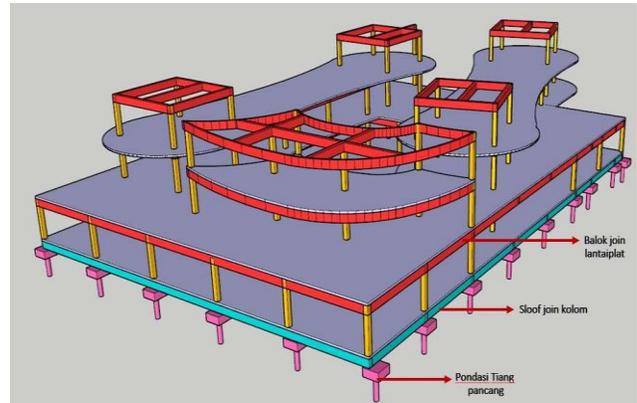
Gambar 4.12 Sirkulasi parkir



Gambar 4.13 Tampak sisi depan sirkulasi parkir

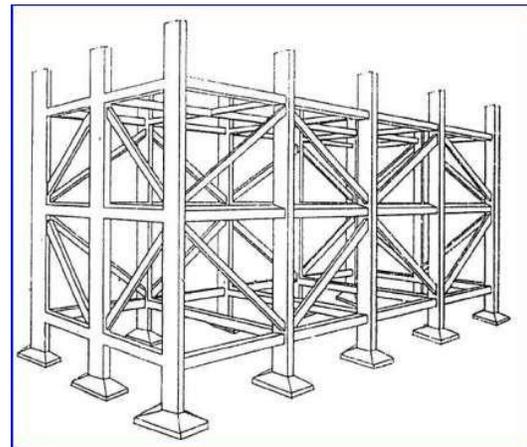
4.2 Rancangan Struktur

Pekerjaan struktur pada bangunan pusat UMKM adalah pekerjaan rangka bangunan yang berada di atas pekerjaan pondasi dengan bentuk komponen berupa kolom, balok, joint balok dan kolom, lantai, dinding, serta tangga.



Gambar 4.14 Rencana struktur

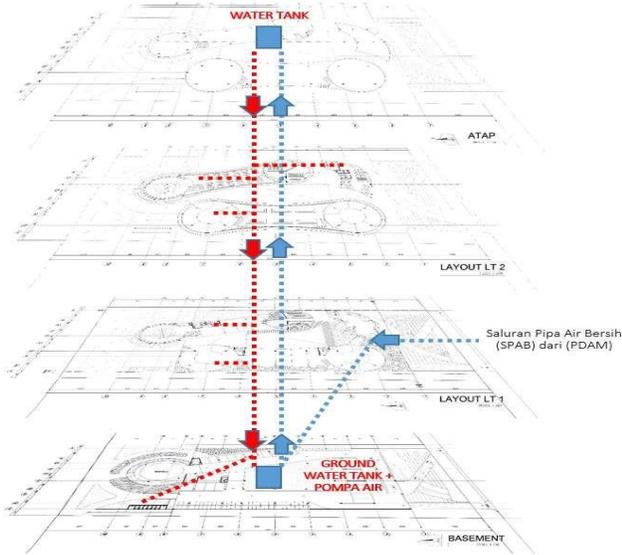
Struktur bangunan untuk bangunan bertingkat sederhana (bertingkat rendah) umumnya berupa struktur rangka portal yang terdiri dari kolom dan balok yang merupakan rangkaian yang menjadi satu kesatuan yang kuat.



Gambar 4.15 Struktur rangka beton

4.3 Rancangan Utilitas

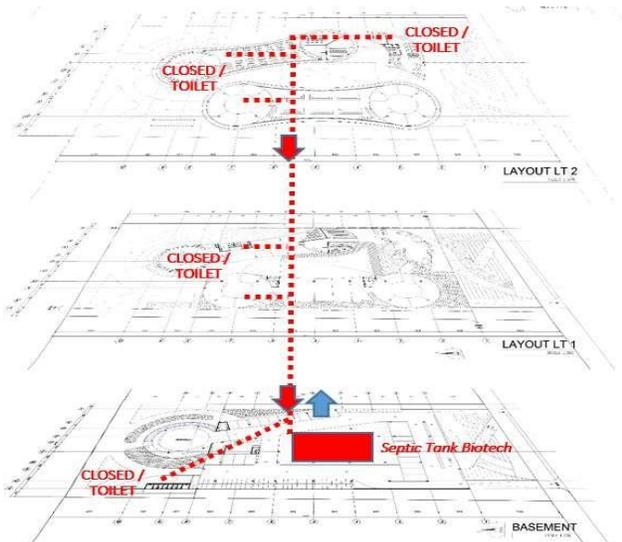
4.3.1 Saluran Air Bersih



Gambar 4.16 Skema distribusi air bersih

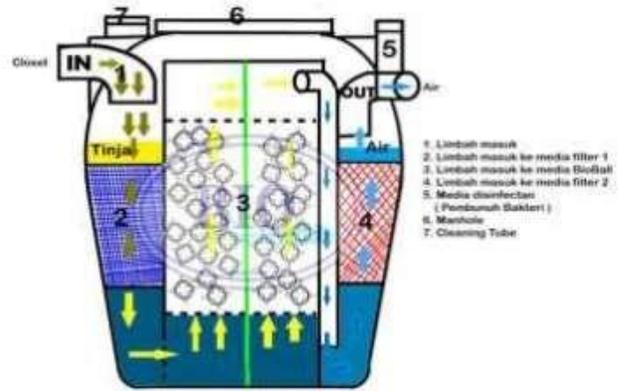
Saluran Pipa Air Bersih (SPAB) area kawasan pusat UMKM kreatif diperoleh dari Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM) setempat menuju ke tandon bawah. Setiap bangunan disediakan pompa air untuk memompa dari tandon bawah ke atas. Sehingga air bersih siap dimanfaatkan setiap bangunan melalui tandon bawah yang tersedia.

4.3.2 Saluran Air Kotor



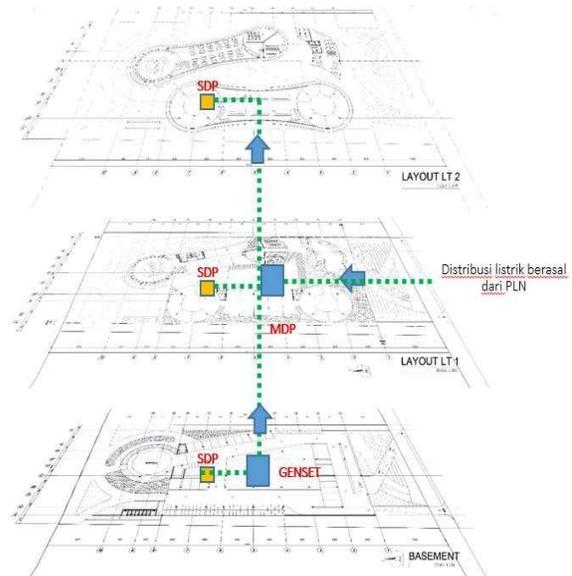
Gambar 4.17 Skema distribusi air kotor

Memakai *septic tank* yang dapat mengolah limbah domestik menjadi air layak buang yang tidak mencemari lingkungan sekitarnya dengan menggunakan *biological and filtration system* sehingga menjadikan *septic tank* yang ramah lingkungan. *Septic tank* ini didesain khusus untuk membantu pertumbuhan bakteri pengurai dan filtrat (penyaringan) yang efektif dengan adanya *media cell*.



Gambar 4.18 Septic Tank Biotech

4.3.3 Sistem Jaringan Listrik



Gambar 4.19 Skema distribusi listrik

Distribusi listrik berasal dari PLN yang disalurkan ke gardu utama. Setelah melalui transformator (trafo), aliran tersebut didistribusikan ke tiap-tiap unit kantor dan fasilitas, melalui meteran yang letaknya jadi satu ruang dengan ruang panel (hal ini dimaksudkan untuk

memudahkan *monitoring*). Untuk keadaan darurat disediakan generator set yang dilengkapi dengan *automatic switch system* yang secara otomatis (dalam waktu kurang dari 5 detik) akan langsung menggantikan daya listrik dari sumber utama PLN yang terputus. Generator set mempunyai kekuatan 70% dari keadaan normal. Perlu diperhatikan bahwa generator set ini membutuhkan persyaratan ruang tersendiri, untuk meredam suara dan getaran yang ditimbulkan.

4.3.4 Sistem Pemadam Kebakaran



Gambar 4.20 Sistem pemadam kebakaran

Instalasi pemadam api pada bangunan tinggi menggunakan peralatan pemadam api instalasi tetap. Sistem deteksi awal bahaya (*early warning fire detection*), yang secara otomatis memberikan alarm bahaya atau langsung mengaktifkan alat pemadam. Sistem deteksi awal terdiri dari :

- a. Alat deteksi asap (*smoke detector*)
Mempunyai kepekaan yang tinggi dan akan memberikan alarm bila ada asap di ruang tempat alat tersebut dipasang.
- b. Alat deteksi nyala api (*flame detector*)
Dapat mendeteksi adanya nyala api yang tidak terkendali dengan cara menangkap sinar ultraviolet yang dipancarkan nyala api tersebut.
- c. Hidran kebakaran
Hidran kebakaran adalah suatu alat untuk memadamkan kebakaran yang sudah terjadi dengan menggunakan bahan baku air. Jumlah pemakaian hidran adalah satu buah per luasan 800 m².
- d. *Sprinkler*
Alat ini bekerja bila suhu udara di ruangan mencapai 60°C – 70°C. Penutup kaca pada *sprinkler* akan pecah dan menyemburkan air. Setiap *sprinkler head* dapat mencakup luas area 10-20 m² dengan ketinggian ruangan 3 meter. Jarak antara dua *sprinkler head* biasanya 4 meter di dalam ruangan dan 6 meter di koridor. *Sprinkler* biasanya diletakkan di dalam ruangan dan koridor.
- e. *Fire Extinguisher*
Berupa tabung yang berisi zat kimia, penempatan setiap 20-25 meter dengan jarak jangkauan seluas 200-250 cm.

5 KESIMPULAN DAN SARAN

Agar pusat UMKM kreatif di Batam dengan penekanan integrasi fungsi wisata dan fungsi edukasi dapat menjadi sarana pengembangan dan pemberdayaan ekonomi lokal, serta mampu meningkatkan aspek lokalitas Kota Batam, maka dilakukan perancangan dengan memerhatikan berbagai aspek. Dimulai dengan pemilihan lokasi tapak di kawasan yang banyak dikunjungi orang termasuk wisatawan, mudah diakses, serta saling terhubung satu sama lain agar fungsi wisata dapat berjalan dengan baik. Selanjutnya agar fungsi edukasi dapat berjalan dengan baik juga, dirancang ruangan *workshop* sebagai sarana belajar ataupun berlatih untuk membuat produk-produk UMKM khas Batam yang dapat diakses oleh semua orang. Dengan disediakannya ruangan *workshop* tersebut serta disediakannya ruang pameran yang berisi tenan-tenan pelaku UMKM, diharapkan mampu menjadi sarana pengembangan dan pemberdayaan ekonomi lokal Batam.

Untuk meningkatkan lokalitas Batam dalam perancangan pusat UMKM kreatif, bangunan dirancang mengikuti bentuk salah satu motif kain khas Batam. Namun akan tetap ditambahkan unsur karakteristik *third place* sebagai tempat yang cenderung bersifat publik dimana orang bebas datang ke sana tanpa memandang statusnya di dalam masyarakat. Didukung dengan berbagai pengalaman spasial dan memungkinkan solusi desain yang fleksibel untuk masing-masing ruang, serta pembukaan logika ke halaman dalam. Area yang tersisa dengan demikian menawarkan fleksibilitas maksimum untuk mengatur ruang kerja. Lingkungan ini sederhana, praktis, cerah, lapang, dan dirancang untuk fleksibilitas. Ruang *workshop*, studio, dan sirkulasi semuanya berventilasi alami, dengan hubungan visual dan fisik yang dinamis agar terbentuk citra bangunan yang dapat merepresentasikan kaum muda atau milenial.

Dirancangnya pusat UMKM dengan menggunakan konsep *third place* dimaksudkan agar elemen arsitektur bisa menjadi tempat beraktivitas, bisa menjadi tempat interaksi dan ruang yang nyaman secara komunal. Pada area *outdoor* sisi utara akan didesain sesantai mungkin agar pengunjung bisa berinteraksi dengan nyaman dan aman serta dapat beraktivitas secara kelompok/komunal. Sedangkan pada area *indoor*, ruang *workshop* akan didesain santai dan tidak ada batas yang kaku antar ruangnya. Layout di dalam ruangan juga akan didesain sesantai mungkin dan ramah terhadap semua kalangan dan memungkinkan terjadinya diskusi baik dari sisi edukasi maupun sisi rekreasi.

Gedung pusat UMKM kreatif dirancang dengan banyak bukaan menggunakan material transparan untuk memaksimalkan pencahayaan alami dan membuat batasan yang blur antara interior dengan alam (luar dan dalam menyatu, tidak memiliki batasan yang masif). Ruangan *workshop* juga didesain dengan material transparan agar seolah-olah tidak ada batas antara aktivitas di dalam maupun di luar ruangan *workshop*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pradana, M. I. W. dan Mahendra, G. K., “Analisis Dampak Covid-19 Terhadap Sektor Pariwisata Di Objek Wisata Goa Pindul Kabupaten Gunungkidul”, *Journal of Social Politics and Governance (JSPG)*, Vol. 3, No. 2, hal. 73-85, Des. 2021.
- [2] Priyanto, Rahmat, dkk, “Perancangan Model Wisata Edukasi di objek Wisata Kampung Tulip”, *Jurnal Abdimas BSI*, hal. 32 – 38, Feb. 2018.
- [3] Jaya, M.A., “Transformasi Tempat Ketiga (*third place*) dari Ruang Dalam (*indoor*) Menuju Ruang Luar (*outdoor*): Studi Kasus Kota Palembang”, *Jurnal Arsir*, Vol. 2, No. 1, hal. 57-64, Jun. 2018.
- [4] Ruliana, Rahmat dan Maria V. G., “Ruang Ketiga Sebagai Media Interaksi di Wijaya Kusuma”, *Jurnal Stupa*, Vol. 2, No. 2, hal. 1549-1560, Okt. 2020.
- [5] Abror, Khozin, “Persepsi Pemustaka Tentang Kinerja Pustakawan Pada Layanan Sirkulasi di Perpustakaan Daerah Kabupaten Sragen”, *undergraduate thesis, Ilmu Perpustakaan, Univ. Diponegoro, Semarang, Indonesia, 2013.*