

**KAJIAN KERUANGAN BERDASARKAN PERILAKU PENGUNJUNG TERKAIT
UPAYA KONSERVASI PADA KAWASAN CANDI BOROBUDUR**
(*Spatial Studies Based on Visitor's Behavior Regarding Conservation Efforts in The
Borobudur Temple Area*)

Arwin Purnama Jati

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Katolik
Soegijapranata
Jl. Pawiyatan Luhur IV/1 Bendan Duwur, Gajah Mungkur, Kota Semarang 50234
arwinpj@gmail.com

Abstract

This research focuses on the spatial topic of heritage area through the fields of architecture, design, and cultural. The research aims to investigate spatial patterns in terms of visitor behavior in historic areas. The object of this research is the Borobudur Temple, the largest Buddhist heritage in Indonesia which is located in an urban environment, and is a leading tourist destination in Central Java. Many tourists who come to visit this site have the potential to make physical contact with the artifacts because visitors basically aim to have a spatial experience in a heritage area. Contact with artifacts has a potential to damage thousand years historical objects if there is irresponsible behavior of the visitors. Spatial studies mainly focus on visitor behavior in the temple structure, related to how visitors make contact with the temple, on the temple physical and non-physical spaces. The method used in this study includes data collection through observation in historical areas and studies through the theoretical framework of spatial behavior and heritage conservation models through the managed visiting patterns. The results of the research include that visitors' spatial behavior is influenced by temple spaces both in concrete (through dimensions, shape) and abstract (through meaning, ideology) viewed from a spatial perspective on the structure of Borobudur Temple. This research is expected to contribute to the development of spatial infrastructure and heritage conservation, especially regarding space and human interaction.

Keywords: *heritage conservation, spatial behavior, visitor experience, spatial design, interaction*

Abstrak

Kajian multidisiplin ini berfokus pada topik keruangan kawasan bersejarah (*heritage*) melalui bidang arsitektur, desain, dan budaya. Penelitian bertujuan menginvestigasi pola keruangan (spasial) ditinjau dari perilaku pengunjung pada kawasan bersejarah. Objek penelitian ini adalah Candi Borobudur, peninggalan Buddha terbesar di Indonesia yang terletak di lingkungan urban, serta merupakan tujuan wisata unggulan di Jawa Tengah. Banyak wisatawan yang datang mengunjungi situs ini dan berpotensi melakukan kontak fisik dengan artefak karena pengunjung pada dasarnya memiliki tujuan untuk memiliki pengalaman keruangan di sebuah kawasan *heritage*. Kontak dengan artefak berpotensi merusak objek bersejarah yang berusia ribuan tahun jika ada perilaku pengunjung yang tidak bertanggungjawab. Kajian keruangan terutama berfokus pada perilaku pengunjung pada struktur tubuh candi, terkait cara pengunjung melakukan kontak dengan candi, pada ruang fisik maupun non fisik candi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pengumpulan data melalui observasi di kawasan bersejarah dan kajian melalui kerangka teoritis perilaku keruangan dan model konservasi *heritage* melalui pola kunjungan yang diatur. Hasil penelitian meliputi perilaku keruangan pengunjung dipengaruhi oleh ruang-ruang candi secara konkrit (melalui dimensi, bentuk) maupun abstrak (melalui makna, ideologi) yang ditinjau dari perspektif keruangan pada struktur Candi Borobudur. Penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pengembangan infrastruktur spasial dan konservasi *heritage*, terutama terkait ruang dan interaksi manusia.

Kata kunci: konservasi *heritage*, perilaku keruangan, pengalaman pengunjung, desain ruang, interaksi

Pendahuluan

Kawasan bersejarah di Indonesia pada umumnya memiliki isu-isu terkait lingkungan, baik lingkungan alam, manusia, maupun budaya. Konservasi dilakukan pada sebagian besar objek maupun situs warisan sejarah (*heritage*) dalam suatu kawasan bersejarah untuk menjaga nilai yang bersifat *tangible* maupun *intangible*. Salah satu isu yang seringkali dikaitkan dengan potensi kerusakan warisan sejarah adalah interaksi manusia dengan objek atau artefak sejarah (Lee et al, 2023). Potensi kerusakan ini dapat muncul akibat pengembangan pariwisata di suatu situs sejarah yang kemungkinan kurang diimbangi dengan pengelolaan yang mampu melindungi situs sejarah tersebut.

Perilaku pengunjung dalam suatu situs atau kawasan sejarah turut menentukan atau memprediksi bagaimana suatu sistem konservasi diupayakan (Dameria et al, 2020) oleh pengelola situs sejarah. Candi Borobudur menjadi salah satu situs sejarah yang memuat isu tentang perilaku pengunjung yang berpotensi merusak cagar budaya tersebut. Maka dari itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui cara pengunjung berinteraksi dengan ruang dalam situs sejarah sebagai data mengkaji pola perilaku ruang. Hal ini dapat diarahkan untuk mengkaji aspek ruang pada situs sejarah yang mempengaruhi perilaku pengunjung.

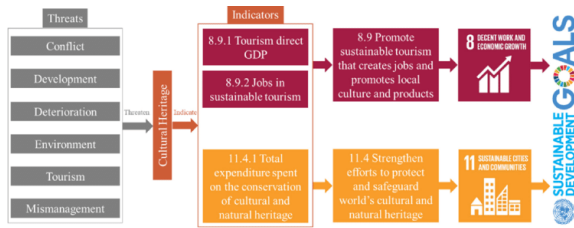
Konservasi kawasan bersejarah

Situs sejarah di Indonesia termasuk dalam lima jenis warisan budaya yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, yaitu benda, struktur, bangunan, situs, dan kawasan. Salah satu upaya pengembangan situs sejarah (*heritage site*) adalah membangun dan mengembangkan kawasan di sekitar *heritage* (bangunan atau artefak) yang berpotensi melindungi lingkungan sekitar dari perubahan yang dapat merusak cagar budaya. Kemungkinan perubahan bisa datang dari cuaca atau iklim ekstrem, pembangunan infrastruktur di sekitar cagar budaya, atau beberapa kegiatan tidak bertanggung jawab

yang tidak menghargai artefak atau tidak menghargai warisan.

Istilah konservasi menjadi lebih inklusif dan kompleks dengan melibatkan aspek-aspek seperti aspek budaya, alam, dan lingkungan, baik yang terukur maupun yang tidak terukur (Brusaporci, 2017). Konservasi pada dasarnya digunakan sebagai *maintenance*, perawatan, dan perbaikan, namun dengan tetap menjaga nilai dan tidak mengubah *heritage* (Rahmadya & Hartono, 2021). Beberapa isu terkait konservasi kawasan bersejarah diantaranya adalah kurangnya pengelolaan, hilangnya karakter ekologis di sekitar candi, pariwisata massal (pasar malam dan semacamnya), berada di kawasan permukiman penduduk, berada di kawasan industri atau perkebunan. Konservasi secara positif dapat menjaga bangunan bersejarah, namun di sisi lain, konservasi dengan pembatasan area kawasan membuat masyarakat sekitar ikut terbatas interaksinya dengan bangunan cagar budaya tersebut (Kutanegara, 2019).

Berdasarkan Sustainable Development Goals (SDG's) yang dicanangkan United Nations mulai tahun 2015, Warisan Sejarah Budaya termasuk dalam "*Decent Work and Economic Growth*" (SDG 8) dan "*Sustainable Cities and Communities*" (SDG 11). Hal ini berarti keberadaan suatu kawasan bersejarah pada lingkungan urban berpotensi untuk meningkatkan ekonomi wilayah tersebut melalui kegiatan wisatanya, serta dapat mendukung tercapainya lingkungan kota dan masyarakat yang berkelanjutan. Maka dari itu, kawasan bersejarah di lingkungan kota perlu mendapatkan perhatian khusus terkait potensi kota menjadi tujuan wisata dan mendatangkan banyak pengunjung. Namun, selain potensi yang menguntungkan bagi ekonomi pariwisata, terdapat potensi-potensi lain yang bersifat kurang menguntungkan bagi konservasi kawasan bersejarah apabila tidak disertai regulasi-regulasi tertentu untuk menjaga kawasan bersejarah tersebut.



Gambar 1: Skema *cultural heritage* (warisan sejarah budaya) pada United Nations Sustainable Development Goals (Sumber: Xiao et al, 2018)

Kawasan Candi Borobudur

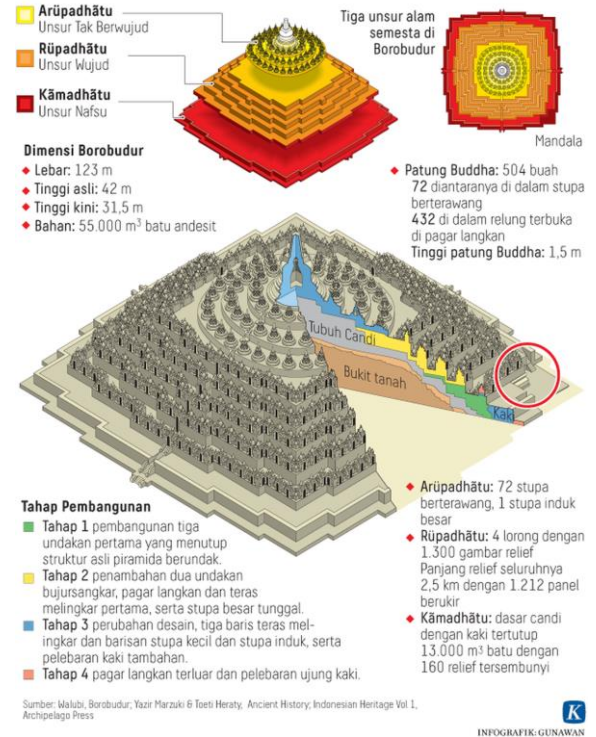
Situs sejarah besar mayoritas ditemukan di Pulau Jawa Indonesia. Situs sejarah di Jawa Tengah ini merupakan titik awal peradaban yang dibangun oleh masyarakat Jawa kuno (Vlekke et al, 2008). Candi Borobudur termasuk salah satu situs Sejarah yang berlokasi di lingkungan urban, yaitu di Kota Magelang Jawa Tengah. Candi Borobudur termasuk dalam daftar Warisan Dunia UNESCO nomor 592 tahun 1991. Situs sejarah ini dipilih sebagai objek kajian untuk mewakili situs kawasan bersejarah di lokasi urban dan populer sebagai tujuan wisata utama di Indonesia. Sebagai tujuan wisata populer, situs warisan sejarah dunia ini mengundang banyak wisatawan domestik maupun mancanegara. Wisatawan atau pengunjung yang cukup besar jumlahnya berpotensi meningkatkan ekonomi pariwisata, namun, di satu sisi berpotensi menimbulkan kerusakan fisik cagar budaya tersebut (Wahyuningsih, 2022).

Candi Borobudur dibangun sekitar tahun 800 Masehi, merupakan peradaban Buddha abad ke-9 pada masa kejayaan Dinasti Syailendra, tahun 750-850 Masehi. Candi Borobudur ditemukan oleh Sir Stamford Raffles tahun 1814, dan renovasi dimulai antara tahun 1907 hingga 1911. Secara ringkas, struktur candi ini terdiri dari 72 stupa, 6 (enam) tingkat teras berbentuk persegi, 3 (tiga) tingkat berbentuk melingkar, 2.033 batu pijakan tangga yang tersebar di empat sisi candi. Candi Borobudur yang tersusun dari 55.000 meter kubik batu vulkanis tersebut diyakini sejumlah ahli kebumiharian pernah mengalami kerusakan akibat bencana alam yaitu gempa bumi.

Pada struktur Candi Borobudur (Gambar 2), terdapat tiga area yang mewakili unsur dalam ajaran Buddha, yaitu *Kamadhatu* (unsur nafsu), *Rupadhatu* (unsur wujud), dan *Arupadhatu* (unsur tak berwujud). Secara

umum, area ini membagi tiga ruang pada struktur candi dengan “Kamadhatu” yang merupakan dasar candi dimana terdapat teras dan relief tersembunyi, “Rupadhatu” dengan lorong berundak dan relief, serta “Arupadhatu” terdapat 72 stupa berterawang (ada lubang berbentuk wajik) dan 1 stupa induk/ utama yang tertutup.

Candi Borobudur



Gambar 2: Struktur Candi Borobudur (Sumber: Jejak Bencana di Borobudur, jelajah.kompas.id)

Isu keruangan pada Candi Borobudur

Isu konservasi

Potensi kerusakan lantai candi terutama disebabkan oleh interaksi pengunjung pada ruang candi (situs). Dikatakan oleh Kepala Seksi Layanan Konservasi Balai Konservasi Borobudur, Iskandar M. Siregar (2014), bahwa terjadi keausan lantai candi mencapai 49,15% karena gesekan antara batu lantai tangga candi dengan alas kaki wisatawan. Kerusakan itu terjadi karena pelapis antara alas kaki wisatawan yang melewati tangga tersebut aus setelah bertahun-tahun.

Interaksi pengunjung pada situs candi

Permasalahan terkait kerusakan cagar budaya cenderung berupa kontak fisik pengunjung yang tidak bertanggung jawab, yang dapat mengakibatkan rusaknya bangunan cagar budaya yang telah berusia

ribuan tahun. Potensi kerusakan bisa datang baik dari iklim ataupun cuaca yang ekstrem, pengembangan infrastruktur sekitar kawasan *heritage* (Steinberg, 1996), material yang sudah tua, atau bahkan aktivitas manusia. Ironisnya, cara menghargai warisan terkadang datang dari pariwisata. Namun, jumlah pengunjung bisa menjadi aspek yang menyebabkan potensi kerusakan cagar budaya.

Upaya perusakan termasuk yang berasal dari etika pengunjung. Perusakan dari sisi etika ini dilakukan sekelompok pengunjung yang melakukan aksi *parkour* atau seni gerak yang dilakukan dengan cepat menggunakan prinsip kemampuan badan manusia di bangunan candi. *Parkour* di Candi Borobudur terjadi dua kali, pada 2016 dan 2020. Situs Candi Borobudur yang berupa tubuh struktur candi merupakan artefak yang bersinggungan langsung dengan manusia. Kebutuhan interaksional tersebut dapat berupa kebutuhan untuk merasakan artefak peninggalan, seperti menyentuh atau melihat, dengan tetap menghormati nilai religius dari artefak tersebut.

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Magelang, jumlah kunjungan ke lokasi ini berkisar tahun 2020 hingga 2022 mencapai 965.699 pada tahun 2020, 422.930 pada tahun 2021, dan 1.443.286 pada tahun 2022 untuk wisatawan nusantara. Sedangkan jumlah wisatawan asing mencapai 31.551 orang pada tahun 2020, 674 orang pada tahun 2021, dan 53.936 orang pada tahun 2022. Penurunan yang cukup signifikan terjadi pada tahun 2021 akibat situasi pandemi yang menyebabkan lokasi tersebut membatasi jumlah kunjungan wisatawan yang hanya 200 orang per hari. Namun, kawasan candi ini kembali dibuka sejak Mei 2021.

Sebagai upaya konservasi, pada tahun 2023, akses pengunjung untuk naik ke struktur badan candi dibuka dengan pembatasan jumlah pengunjung sejumlah 1.200 pengunjung per hari, dengan 8 sesi kunjungan. Berdasarkan informasi yang bersumber dari situs web tiket resmi Candi Borobudur yang dikelola oleh Taman Wisata Candi (TWC) *Indonesia Heritage Management* (diakses dari ticketcandi.borobudurpark.com), terdapat dua alur kunjungan struktur candi yang dibagi dalam dua tema kunjungan, yaitu

Bhumisambhara dan Kalyanamitra. Dua tema ini memungkinkan pengunjung memilih alur kunjungan yang berbeda, dan melakukan kontak dengan artefak di ruang-ruang yang berbeda. Pengaturan kunjungan ini dibatasi oleh waktu kunjungan yang diatur oleh pengelola. Kunjungan dipandu oleh pemandu wisata khusus sehingga alur kunjungan pada situs candi mengikuti pola tertentu dan dalam kelompok. Pola ini dapat berelasi dengan cara pengunjung menggunakan ruang kunjungan saat tur berlangsung, bagaimana ruang candi tersebut dimaknai, dan pemetaan ruang kunjungan yang terbatas.

Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji ruang-ruang pada struktur candi Borobudur yang berpotensi digunakan sebagai ruang kunjungan. Kajian ruang ini secara spesifik akan berfokus pada relasi antara ruang candi dengan perilaku pengunjung. Relasi ruang dengan pengunjung dapat dikelompokkan pada ruang sebagai ruang fisik maupun ruang sosial, termasuk praktik-praktik keruangan yang menyertainya.

Metode

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi merupakan metode kualitatif yang meliputi pengumpulan data melalui observasi lapangan (data primer) yang dilakukan di kawasan Candi Borobudur serta kajian teori dan literatur (data sekunder) yang relevan dengan konteks dan konsep keruangan. Pengambilan data dilakukan pada rentang bulan Desember 2022 hingga September 2023. Data dikelompokkan dan dianalisis sesuai konteks relasi keruangan dengan perilaku pengunjung. Analisis data dilakukan melalui penjelasan naratif (deskriptif) dan analisis spasial.

Observasi lapangan

Observasi yang dilakukan di kawasan Candi Borobudur meliputi observasi di situs candi, yaitu mengamati perilaku pengunjung saat berada di bagian-bagian situs. Bagian-bagian situs dan interaksi pengunjung dikelompokkan berdasarkan konteks keruangan di tubuh candi, misal undakan, lorong, dasar candi, serta area "Arupadhatu" dimana terdapat stupa.

Observasi pada perilaku pengunjung dilakukan dengan mengamati interaksi pengunjung dengan pengunjung lainnya, maupun cara pengunjung melakukan kontak dengan artefak di tubuh candi. Hal ini dilakukan untuk mencari hubungan antara ruang dan manusia berdasarkan kajian keruangan, serta praktik-praktik keruangan, maupun kajian makna keruangan yang terkandung di dalamnya.

Pembatasan penelitian meliputi pembatasan pada objek penelitian, yaitu ruang pada struktur Candi Borobudur, perilaku pengunjung pada ruang candi, dan kajian relasi antara ruang dan perilaku melalui perspektif triadik ruang sosial Henri Lefebvre.

Kajian literatur

Data literatur yang relevan dengan konteks keruangan digunakan untuk mengkaji dan mendukung kesesuaian antara hasil pengamatan (data observasi) dengan teori-teori atau konsep keruangan. Data yang digunakan sebagai dasar kajian meliputi data yang didapat dari wacana publik (berita, dan publikasi lainnya), teori dan konsep tentang keruangan terutama konsep produksi ruang (*production of space*) Henri Lefebvre. Konsep ini menghadirkan perspektif ruang sosial melalui triadik keruangan untuk mengkaji interaksi pengunjung dengan pengunjung lain maupun cara pengunjung berelasi dengan ruang (relasi interaksional).

Landasan Teori

Situs warisan sejarah mencakup ruang geografis yang lengkap dengan dua atau lebih situs warisan budaya yang berdekatan dengan fitur spasial yang unik. Kawasan bersejarah pada situs warisan sejarah merupakan area atau lahan dimana terdapat situs bersejarah yang memiliki karakter unik (Budiharjo, 1997 dalam Purwantiasning, 2021) terkait upaya konservasi. Sebuah warisan sejarah atau *heritage*, sama halnya dengan museum, lekat identitas yang dijabarkan sebagai sebuah ruang tempat berkumpulnya objek-objek, yang kemudian secara konstan objek-objek tersebut memunculkan makna-makna sehingga menjadi identitas individual, kolektif, maupun nasional (Hooper-Greenhill, 1999). Situs warisan sejarah budaya terutama memuat nilai-nilai lokal yang merepresentasikan

makna dan identitas lokasi dimana warisan sejarah itu berada.

Konsep ruang

Teori keruangan yang digunakan untuk mendefinisikan ruang pada dasarnya menjelaskan tentang bagaimana ruang tidak membentuk dirinya sendiri (Lefebvre, 1991: 358), melainkan dibentuk oleh relasi-relasi, diproduksi, dan direproduksi melalui konsep, ideologi, dan persepsi. Selain itu, ruang juga menjadi dasar tindakan atau perilaku yang dilakukan individu maupun kelompok.

Ruang fisik

Ruang pada awalnya dikonsepsikan sebagai ruang yang dapat diukur, yang oleh pakar Matematika dikategorikan sebagai ruang geometris fisik. Ruang ditinjau dari aspek fisik dimensional ini dilihat dari aspek materialnya, yaitu bentuk atau desain yang juga meliputi ukuran luas (panjang, lebar, dan tinggi).

Ruang non-fisik

Ruang non-fisik terutama dilihat dari manifestasi relasi-relasi yang dapat memproduksi maupun memiliki peran sebagai alat tindakan dan berpikir. Kemampuan ruang memproduksi ini yang kemudian menciptakan fungsi-fungsi, misal fungsi ruang untuk transaksi, ruang produksi pertanian, pariwisata, dan sebagainya. Konteks ruang untuk pariwisata terutama terkait fungsi ruang yang memberikan kesenangan (*pleasure*), namun juga tanpa mengabaikan konteks makna (*meaning*) serta identitas ruang. Produksi pada ruang ini juga menciptakan abstraksi. Misal, ruang wisata diabstraksi menjadi ruang kepentingan publik karena melibatkan kegiatan publik di dalamnya. Sebagai contoh, dalam kajian ini, Candi Borobudur yang awalnya merupakan ruang yang digunakan untuk kepentingan ibadah telah bergeser menjadi ruang untuk kepentingan publik, yaitu diabstraksi dalam identitas tempat wisata.

Perspektif triadik ruang sosial Henri Lefebvre

Perspektif triadik Henri Lefebvre yaitu *spatial practice* (praktik spasial), *representation of space* (representasi ruang), dan *representational space* (ruang

representasional) yang ketiganya saling berelasi dapat digunakan untuk mengkaji kecenderungan ruang kawasan Candi Borobudur sebagai ruang fisik maupun ruang 'abstrak'. Menurut Lefebvre dalam "Production of Space", ruang diproduksi melalui (hubungan) interrelasi antara representasi ruang, ruang representasional, dan praktik keruangan melampaui waktu (Lefebvre, 1991: 41-52; 116).

Praktik spasial (spatial practice)

Praktik spasial atau praktik keruangan merupakan ruang yang dipersepsikan, yaitu terkait dengan segala bentuk aktivitas manusia, atau interaksi antara manusia dengan manusia atau manusia dengan ruangnya. Ruang dianggap sebagai wadah sebuah kegiatan terjadi. Sebagai contoh, pasar sebagai wadah kegiatan jual beli (dagang) dan transaksi antara penjual dan pembeli. Atau, ruang candi sebagai ruang ibadah di masa lalu.

Representasi ruang (representation of space)

Representasi ruang terutama terkait dengan ruang yang dikonsepsikan, atau disebut juga ideologi tentang ruang. Konsep tentang ruang ini mewujud dalam bentuk konsep ruang simbolik seperti peta jalan, maket, dan sebagainya. Simbol dalam peta, sebagai contoh, merupakan perwujudan ruang dalam bentuk gambar dua dimensional, sementara dalam maket berupa tiga dimensional. Ruang simbolik ini dapat merepresentasikan bagaimana nantinya ruang itu mempengaruhi tindakan. Misal, secara konkrit, agen *real estate* cenderung menawarkan posisi rumah melalui peta pada calon pembeli untuk membantu pembeli memetakan lokasi dan dimensi rumah dalam benaknya. Simbol ideologi lokasi dan dimensi dalam peta ini dapat mempengaruhi keputusan pembeli, atau berperan pada bayangan seberapa menguntungkan letak dan posisi rumah tersebut dalam transaksi yang bersifat ekonomis. Pada Candi Borobudur, representasi ruang mewujud pada peta lokasi yang menunjukkan peta jalan dan simbol-simbol ruang/ batasan area dalam kawasan.

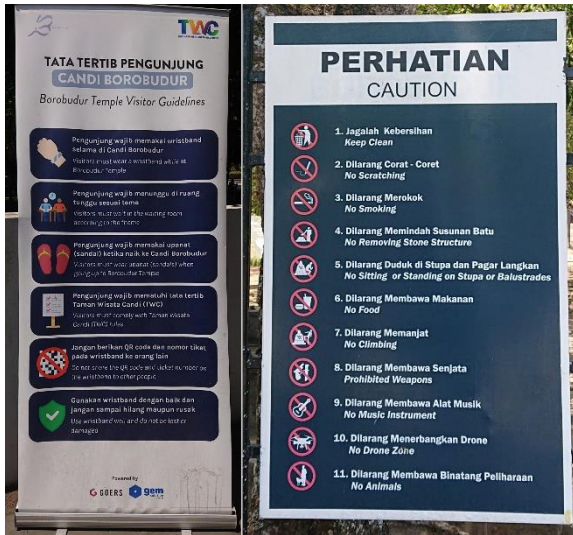
Ruang representasional (representational space)

Ruang representasional merupakan cara pandang ketiga yang berkaitan dengan imajinasi individu untuk membuat sebuah ruang menjadi 'hidup'. Hidup dalam artian berkembang dalam benak individu karena dipengaruhi persepsi, makna, dan symbol-simbol tertentu sehingga menghasilkan makna-makna ideologis tertentu. Misal, pada kunjungan ke Candi Borobudur, wisatawan memahami candi ini merupakan peninggalan budaya masa lalu, sehingga Borobudur menjadi ruang sejarah budaya.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Keberadaan Candi Borobudur juga berpengaruh pada perubahan budaya di sekeliling kawasan candi. Sebagai tujuan wisata *heritage* populer, pengembangan pariwisata tersebut menyebabkan kawasan sekitar Candi Borobudur ikut berkembang (Prakoso & Irawati, 2022), dan dibangun untuk mendukung fungsi pariwisata candi. Perubahan itu juga meliputi alih fungsi lahan sawah sekitar candi menjadi toko souvenir, hotel, jasa transportasi, kafe, dan berbagai fasilitas yang mendukung sektor pariwisata, termasuk perubahan mata pencaharian penduduk sekitar candi yang awalnya sebagai petani karena adanya perubahan lahan pertanian menjadi fasilitas pendukung pariwisata. Pembangunan kawasan *heritage* Candi Borobudur juga turut berpotensi pada pembatasan area, yang kemudian juga turut membatasi akses penduduk yang menghilangkan ikatan budaya antara masyarakat sekitar dengan candi (Rahmi et al, 2012).

Konservasi telah diupayakan dalam bentuk pemasangan rambu penanda di dalam kawasan candi. Terkait perilaku dan menjaga artefak dari perilaku pengunjung yang kurang bertanggungjawab, diterapkan sistem penggunaan pemandu wisata (*tour guide*) yang mengatur pola kunjungan sesuai tema, serta bertujuan membatasi jumlah pengunjung saat naik ke struktur candi.



Gambar 3: Penanda (signage) yang berisi tata tertib dan aturan bagi pengunjung pada kawasan Candi Borobudur
(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)

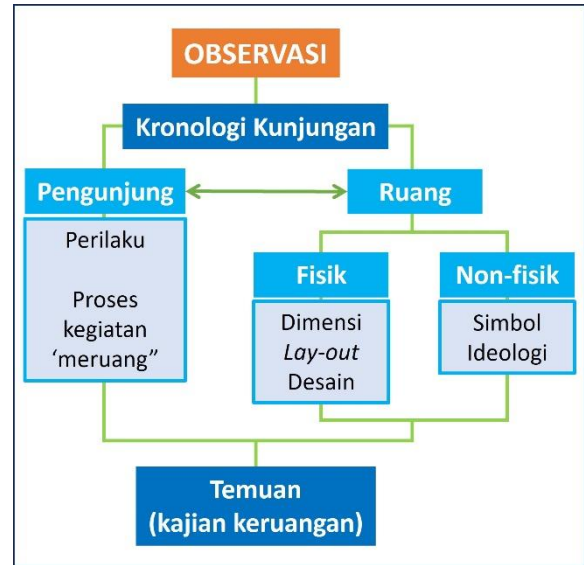
Beberapa mekanisme kunjungan pada struktur candi juga diterapkan sebagai bagian konservasi candi, antara lain:

1. Pengunjung harus menggunakan sandal khusus yang dinamai “Upanat” untuk mengurangi tingkat gesekan atau kerusakan lantai candi oleh pengunjung.
2. Area kunjungan dibatasi melalui dua tema, yaitu “Bhumisambhara” dan “Kalyanamitra” yang mengatur kunjungan dari dua sisi yang berlawanan sehingga area jalan pengunjung secara seimbang terbagi dalam dua area candi.
3. Pengunjung diberi waktu 60 menit untuk mengeksplorasi struktur candi bersama pemandu wisata. Hal ini mengurangi potensi-potensi perilaku pengunjung yang tidak diharapkan selain mengatur proporsi beban bobot pengunjung pada struktur candi karena kunjungan dilakukan bergantian sesuai jadwal.



Gambar 4: sandal “Upanat” dan gelang tiket khusus untuk naik ke struktur candi

(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)



Gambar 5: Skema observasi keruangan di kawasan Candi Borobudur
(Sumber: Dokumen pribadi)

Perilaku pengunjung di kawasan Candi Borobudur

Berdasarkan observasi pada perilaku pengunjung di kawasan Candi Borobudur, terutama di situs candi dan artefak, didapatkan hasil tentang perilaku dan proses kegiatan ‘meruang’. Perilaku pengunjung secara individual dilihat dari cara pengunjung merespon ruang maupun artefak pada situs struktur candi. Perilaku ini dikategorikan sebagai berikut:

1. Berjalan

Perilaku ini pada umumnya dilakukan untuk mengikuti alur jalan pemandu wisata sehingga pengunjung berjalan sesuai tempo berjalan pemandu wisata, yaitu cenderung berjalan lambat dan kadang berhenti untuk mendengarkan penjelasan pemandu.



Gambar 6: pengunjung berjalan mengikuti arahan pemandu wisata

(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)

2. Duduk atau jongkok

Perilaku ini dilakukan sebagian kecil pengunjung yang terkait kondisi fisiknya, misal lelah atau butuh beristirahat. Pengunjung pada umumnya duduk di lantai batu dengan bersandar pada dinding batu candi dengan area yang luas. Perilaku ini juga didapati di puncak undakan yang aksesnya ditutup.



Gambar 7: pengunjung berjongkok mendekat ke dinding candi
(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)

3. Berdiri

Pada umumnya pengunjung berdiri ketika mendengarkan penjelasan pemandu dan mengambil gambar area candi ataupun berfoto dengan artefak candi. Sebagian pengunjung juga berdiri ketika mengamati relief dinding candi, atau dalam sedikit kasus berdiri menjauh dari kerumunan pengunjung untuk mencari ruang bagi dirinya sendiri. Seperti ruang yang bersifat relatif, perilaku pengunjung yang memilih mengalami orientasinya sendiri yang relatif dan berelasi secara khusus dengan ruang.



Gambar 8: pengunjung berdiri untuk mengambil foto
(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)



Gambar 9: pengunjung berdiri menjauh dari kerumunan kelompok tur
(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)

4. Mendaki undakan

Mendaki undakan dilakukan pada area "Rupadhatu" untuk menuju ke area "Arupadhatu" dimana terdapat stupa-stupa atau undakan-undakan kecil di area sekitar.



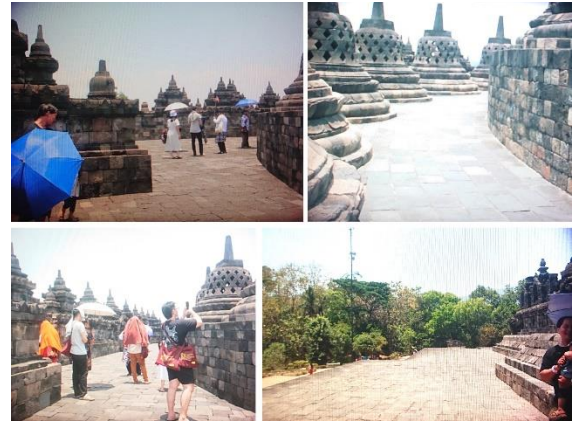
Gambar 10: pengunjung mendaki undakan candi
(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)

Kajian keruangan

Ruang-ruang Candi Borobudur yang dikaji dibatasi pada ruang kunjungan yang meliputi ragam bentuk ruang. Ruang-ruang tersebut berada pada area “Kamadhatu”, “Rupadhatu”, dan “Arupadhatu”, diantaranya adalah teras, selasar, lorong dan undakan. Ruang-ruang tersebut menjadi objek pembacaan keruangan melalui dimensi, konsepsi (tata letak), dan fungsinya sebagai ruang kunjungan wisata, terutama direlasikan dengan perilaku pengunjung.

1. Teras dan keleluasaan gerak

Pada area candi yang cenderung berdimensi luas, seperti teras dan selasar dimana tidak terdapat relief, pengunjung cenderung bergerak lebih leluasa. Pengunjung mulai melepaskan diri dari rombongan untuk melakukan kegiatan seperti memotret, mengamati stupa, duduk beristirahat, atau berinteraksi dengan pengunjung lain. Pengunjung juga cenderung menentukan waktu untuk mengikuti pemandu atau melakukan kegiatannya sendiri.



Gambar 11: teras dan area luas candi
(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)

2. Ruang selasar dan pembatasan keruangan (*spatial limitation*)

Salah satu isu pada Candi Borobudur dan juga situs populer lainnya adalah pembatasan keruangan yang diterapkan untuk pengunjung, sebagai bagian dari upaya konservasi *heritage*. Sistem tur yang menggunakan pemandu wisata pada umumnya diterapkan untuk sekelompok pengunjung. Hal ini menyebabkan ruang gerak pengunjung menjadi terbatas karena besarnya jumlah pengunjung yang bergerak bersamaan dalam waktu kunjungan yang terbatas. Situasi ini dapat menjadi kurang menyenangkan bagi sebagian pengunjung, sebagaimana informasi yang berelasi ke objek-objek individual menjadi kompleks dan tidak praktis karena pembatasan ruang fisik (Ch'ng, 2013). Hal ini dapat dilihat dari perilaku pengunjung yang cenderung menjauh atau mengikuti dari belakang, karena ruang gerak terutama pada selasar sangat terbatas.



**Gambar 12: pola gerak pengunjung pada selasar candi
(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)**

Pola gerak pengunjung dapat dilihat pada selasar candi (Gambar 12), yaitu selasar yang berukuran kurang lebih 2 (dua) meter hanya dilalui dua pengunjung dewasa, atau kadang satu pengunjung. Pengunjung juga dilihat bergerombol mengikuti gerak pemandu wisata yang berada di ujung depan barisan. Terkait pembatasan ruang gerak pengunjung di selasar, sebagian pengunjung memilih melakukan kegiatannya sendiri karena gerakannya kurang leluasa. Misal, mengamati relief, berdiri jauh di belakang barisan (Gambar 9), atau berjongkok (Gambar 7) menunggu rombongan bergerak maju kembali.

3. Lorong dan undakan dalam batasan ruang-waktu

Pada lorong dan undakan, pengunjung cenderung berjalan dengan terlebih dahulu mengamati dimensi ruang. Undakan yang cenderung berukuran lebih tinggi dari tinggi undakan pada umumnya (25-30 sentimeter) membuat pengunjung berhati-hati menapaki, dan bergerak lebih pelan.

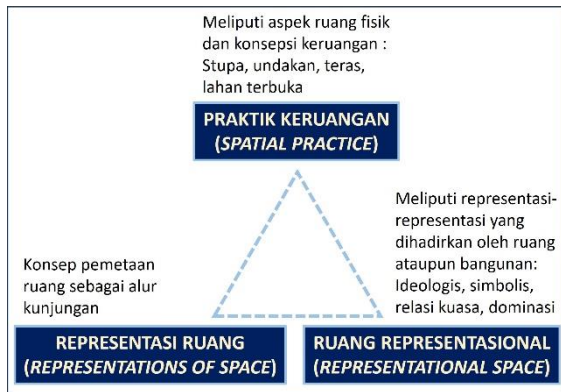
Selain itu, ruang yang cukup sempit (kurang lebih 1 meter) dan sudut ketinggian undakan yang curam membuat pengunjung mengambil jarak dengan pengunjung lain, dan berjalan satu demi satu dalam tempo perlahan.



**Gambar 13: Lorong dan undakan candi
(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)**

4. Kajian keruangan Candi Borobudur melalui perspektif triadik ruang sosial Henri Lefebvre

Kajian keruangan terutama dilihat dari perwakilan ruang-ruang fisik candi, yaitu teras, selasar, lorong, dan undakan. Ruang fisik tersebut dikaji melalui tiga aspek perspektif ruang sosial dalam relasinya dengan perilaku pengunjung di ruang candi.



Gambar 14: Skema kajian keruangan Candi Borobudur melalui perspektif triadik ruang sosial Henri Lefebvre

(Sumber: Dokumen pribadi)

Praktik Keruangan

Praktik keruangan terutama terkait identitas Candi Borobudur sebagai objek wisata sehingga praktik keruangan dilihat dari kegiatan wisata pengunjung di area candi, khususnya pada struktur tubuh candi. Kegiatan ‘meruang’ tersebut dilihat dari cara berjalan pengunjung yang mengikuti gerak pemandu wisata. Cara berjalan pengunjung cenderung relatif menyesuaikan situasi. Pengertian relatif ini dikaitkan dengan situasi yang tidak tetap (bervariasi), ketika terjadi kesesuaian persepsi serta fungsi antara ruang candi dan pengunjung. Secara konkrit, pengunjung berjalan satu persatu atau maksimal dua orang saat melalui selasar yang berukuran sempit. Contoh lain, pengunjung cenderung berjalan satu persatu dan berjarak saat menaiki undakan.

Terkait persepsi bahwa Candi Borobudur adalah ruang wisata religi, mayoritas pengunjung cenderung berhati-hati berjalan saat berada di sekitar area stupa. Hal ini terkait persepsi religius, emosi, praktik, dan keyakinan atau kepercayaan terjalin satu sama lain dengan lingkungan dimana seorang individu berada (Bergmann, 2017). Sementara, aktivitas yang mengindikasikan relasi individu terlihat pada aktivitas pengunjung mengamati dan memotret objek artefak maupun memotret diri mereka dengan objek artefak (Gambar 15) sebagai bagian keterlibatan mereka dengan ruang.



Gambar 15: Seorang pengunjung sedang memotret pengunjung lainnya di area luar struktur candi.

(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)

Representasi ruang

Representasi ruang meliputi suatu cara tentang sebuah ruang direpresentasikan. Pada umumnya representasi ruang terwujud pada pemetaan ruang. Pada area di struktur candi, representasi ini mewujudkan melalui “abstraksi pemetaan” non-fisik, yaitu alur kunjungan yang terbagi dalam dua tema, yaitu Bhumisambhara dan Kalyanamitra. Masing-masing tema memiliki alur kunjung yang berbeda (masing-masing di sisi candi yang berlawanan), dan menyusuri relief dinding yang berbeda pula. Berdasarkan struktur candi yang simetris, maka dua tema mengikuti pola yang serupa, hanya berlawanan arah. Maka, pengunjung di kedua sisi pada dasarnya mengikuti pola ruang dengan tata letak yang sama pula. Gambaran representasi tata letak ruang ini berperan dalam pembentukan ruang abstrak Candi Borobudur. Representasi tersebut menghadirkan tata letak objek yang konkrit seperti posisi relief, arca, stupa, maupun sudut-sudut ruang dalam area candi sebagai ruang konkrit. Sementara, kunjungan yang berkelompok dan sebagian dilakukan di sisi yang berlawanan serta di waktu yang hampir bersamaan membuat ruang candi sebagai *heritage* menjadi *shared space* (Moneta, 2020) atau ruang bersama, yang juga dimaksudkan sebagai ruang yang terbuka, yang bisa diakses entitas kehidupan lain (serangga, jamur, dan

sebagainya) yang tidak mengenali perimeter keruangan.

Ruang representasional

Candi Borobudur sebagai ruang representasional mewakili makna-makna ideologi yang terkait sejarah budaya, serta aspek kepercayaan atau agama tertentu. Dalam pemaknaan ideologis ini, Candi Borobudur memiliki dasar makna sebagai ruang religius sebelum diabstraksi sebagai ruang wisata. Ruang religius dimaknai dengan simbol-simbol konkrit yang mewakili simbol kepercayaan agama Budha, seperti adanya stupa, arca perwujudan “Siddharta Gautama”, relief yang menunjukkan bentuk-bentuk peribadatan atau sejarah yang mewakili ajaran Budha.

Terkait dengan tindakan pengunjung pada ruang, terdapat seorang pengunjung (Gambar 16) yang melakukan kegiatan “Pradaksina”, yaitu suatu ritual (berdoa) dengan cara mengelilingi stupa utama sebanyak tiga kali searah jarum jam, dengan tangan menangkup di dada (pose tangan “Padma”). Pada fenomena ini, terjadi percampuran aktivitas antara berwisata dan berdoa. Area atau ruang berjalan untuk ritual Pradaksina dengan ruang aktivitas wisatawan lain tidak terbatas, sehingga persepsi ruang religius yang hadir hanya muncul dari tindakan pengunjung yang memiliki wawasan atas ritual tersebut. Wawasan ini memunculkan reaksi pengunjung seperti menyingkir dari area berjalan Pradaksina tersebut, dan memberikan ruang untuk ibadah tersebut sebagai bentuk penghormatan nilai-nilai religius.



Gambar 16: Seorang pengunjung melakukan “Pradaksina”, berjalan mengelilingi stupa utama dalam pose “Padma”
(Sumber: Dokumen pribadi, 2023)

Kajian keruangan melalui ruang-ruang konkrit candi yaitu teras, selasar, dan undakan serta lorong undakan (Tabel 1) menghasilkan pembacaan pada perilaku atau tindakan pengunjung yang dipengaruhi oleh ruang.

Tabel 1: Kajian keruangan melalui ruang konkrit Candi Borobudur

Teras	Selasar	Undakan dan Lorong
Bergerak leluasa	Ruang gerak terbatas karena berjalan bersamaan	Ruang gerak dibatasi dimensi
Berinteraksi dengan pengunjung lain	Satu dua pengunjung memilih mengalami relasinya sendiri ke objek	Tidak dapat berinteraksi karena berjalan satu persatu
Melakukan aktivitas pribadi	Keterbatasan mengakses informasi, seperti mengamati artefak	Tidak dapat secara bebas beraktivitas karena batasan ruang dan tempo berjalan
Menentukan tempo berjalan sendiri (leluasa)	Tempo berjalan menyesuaikan gerak pemandu atau pengunjung lain	Tempo berjalan lebih lambat dan personal namun dibatasi waktu

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Sementara, melalui perspektif triadik ruang sosial (Tabel 2) pada Candi Borobudur,

ruang dikaji melalui praktik keruangan, representasi ruang, dan ruang representasional. Didapatkan dari pembacaan-pembacaan keruangan, relasi dan interaksi dengan pengunjung, maka didapatkan kategori-kategori ruang:

1. Ruang kunjungan wisata sebagai praktik sosial direpresentasikan melalui alur jalan dan peta lokasi yang dapat diakses pengunjung, dan ruang candi yang merupakan representasi ideologis ruang pameran artefak serta ruang yang digunakan untuk ibadah (religius) oleh pengunjung.
2. Ruang interaksi sebagai praktik sosial dilihat melalui tindakan pengunjung melalui struktur candi di teras, selasar, maupun undakan yang beragam. Selain itu ruang direpresentasikan dari aspek interaktivitas antar pengunjung sebagai ruang sosial karena menjadi ruang bersama (*shared space*), sebagai ruang budaya yang mewadahi aktivitas budaya manusia (interaksi, hiburan), serta terdapat representasi ideologis melalui tema-tema yang bersumber pada makna-makna ideologis candi dari aspek sejarah budaya.

Tabel 2: Perspektif triadik ruang sosial pada Candi Borobudur

Praktik Keruangan	Representasi Ruang	Ruang Representasional
Ruang kunjungan wisata	Alur jalan, peta lokasi	Ruang "pameran" artefak, ruang religius
Ruang interaksi	Struktur candi (teras, selasar, undakan)	Ruang sosial, ruang budaya, tema kunjungan

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Penutup Kesimpulan

1. Upaya konservasi kawasan bersejarah tidak semata-mata berupa sistem pengelolaan yang berbasis pariwisata dan ekonomi saja, namun memungkinkan untuk memunculkan kajian keruangan serta makna-makna. Makna-makna ini didapat dari ruang yang merupakan alat berpikir dan bertindak (praktik spasial, ruang representasional, dan representasi ruang).

2. Perilaku pengunjung yang juga dikatakan sebagai tindakan individu menjadi tindakan sosial ketika bersinggungan dengan pengunjung lain maupun ruang yang melingkupinya. Kehadiran individu dan perilakunya di ruang-ruang candi menentukan sebuah relasi interaksional antara individu dan ruangannya. Maka dari itu, ruang tersebut secara konkrit (dimensi, bentuk) maupun abstrak (makna, ideologi) ikut berperan dalam menentukan bagaimana gerak pengunjung (bersandar, berdiri, duduk, dan sebagainya) sebagai bentuk kehadiran tubuh di dalam ruang.
3. Perilaku pengunjung yang berelasi secara interaksional dengan ruang candi dapat dikaji lebih lanjut untuk menentukan kebijakan penataan keruangan pada upaya konservasi candi. Misal, secara konkrit melalui pengaturan jarak pengunjung dengan artefak, atau pembatasan ruang untuk kegiatan religius sehingga dapat menjaga *religious value* candi bagi umat tertentu. Pengembangan selanjutnya di masa depan (*future development*) dari kajian ruang ini terkait infrastruktur dan konservasi, yaitu pertama, dapat membantu pemetaan ruang kawasan bersejarah berdasarkan *value* atau nilai dan makna, kedua, menjadi pendukung *environmental design* di kawasan bersejarah melalui perancangan dan pemasangan *signage system* kawasan, maupun penanda-penanda yang bersifat instruksional lainnya.

Ucapan terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih pada tim jurnal Tesa Arsitektur dan berharap kajian-kajian di dalam jurnal ini dapat memberikan wawasan bagi para pembaca terutama terkait kajian keruangan dan konservasi kawasan bersejarah di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Bergmann, S. (2017). *Religion, space, and the environment*. Routledge.
- Brusaporci, S. (2017). *Digital Innovations in Architectural Heritage Conservation: Emerging Research and Opportunities*. PA, IGI Global. P. xii
- Ch'ng, Eugene. (2013). *Digital Heritage Tourism: Reconfiguring the Visitor*

- Experience in Heritage Sites, Museums and Architecture in the Era of Pervasive Computing.
- Dameria, C., Akbar, R., Indradjati, P. N., & Tjokropandojo, D. S. (2020). A conceptual framework for understanding sense of place dimensions in the heritage context. *Journal of Regional and City Planning*, 31(2), 139-163.
- Hooper-Greenhill, E. (1999). Museum learners as active postmodernists: contextualizing constructivism. London: Routledge. p. 67
- Kutanegara, P. A. (2019). Perlindungan Kawasan Cagar Budaya Melalui Program Pemanfaatan dan Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Widya Prabha*, 8.
- Lee, C. K., Olya, H., Park, Y. N., Kwon, Y. J., & Kim, M. J. (2023). Sustainable intelligence and cultural worldview as triggers to preserve heritage tourism resources. *Tourism Geographies*, 25(2-3), 899-918.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. Massachusetts: Basil Blackwell Ltd.
- Moneta, A. N. (2020). Architecture, heritage, and the metaverse. *Traditional Dwellings and Settlements Review*, 32(1), 37-49.
- Prakoso, A. A., & Irawati, N. (2022). Adaptasi elemen ruang pedesaan terhadap kegiatan pariwisata di kawasan Borobudur. *Aksen: Journal of Design and Creative Industry*, 7(1), 1-25.
- Purwantiasning, A. W. (2021). Penetapan Kawasan Bersejarah Sebagai Sebuah Usaha Pelestarian. *NALARs*, 21(1), 1-8.
- Rahmadya, V. A., & Hartono, H. D. (2021). Adaptive Reuse on Bioskop Dian As A Cultural Heritage Building Group A In Bandung City. *Riset Arsitektur (RISA)*, 5(04), 367-383.
- Rahmi, D. H., Sudibyakto, H. A., Sutikno, H., & Adishakti, L. T. (2012). Pusaka Saujana Borobudur: Perubahan dan Kontinuitasnya (Borobudur Cultural Landscape: Change and Continuity). *Jurnal Manusia dan Lingkungan*, 19(1), 95-94.
- Siregar, M. I. (2014). 1028 Bidang Batu Lantai Tangga Candi Borobudur Aus. Diakses pada 1 Februari 2023 dari <https://www.merdeka.com/peristiwa/1028-bidang-batu-lantai-tangga-candi-borobudur-aus.html>
- Steinberg, F. (1996). Conservation and rehabilitation of urban heritage in developing countries. *Habitat International*, 20(3), 463-475.
- Vlekke, B. H. M., et al. (2008). *Nusantara: sejarah Indonesia / Bernard H.M. Vlekke; penerjemah, Samsudin Berlian; penyunting, Zaim Rofiqi, Mardi Siswoko Bakti*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Wahyuningsih, I. (2022). Evaluasi Dampak Pemanfaatan Candi Borobudur Sebelum Dan Pasca Pandemi: Pandemi Covid-19 Menjadi Langkah Awal Kebijakan Menuju Kunjungan Berkualitas. *Borobudur*, 16(2), 100-114.
- Xiao, W., Mills, J., Guidi, G., Rodríguez-González, P., Barsanti, S. G., & González-Aguilera, D. (image). (2018). Geoinformatics for the conservation and promotion of cultural heritage in support of the UN Sustainable Development Goals. *ISPRS Journal of Photogrammetry and Remote Sensing*, 142, 389-406.