UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

REKA RUPA RUANG

PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DITEPIAN SUNGAI MAHAKAM SAMARINDA.

DENGAN PENDEKATAN EKSPRESI ELEMEN DEKORATIIF DAYAK.

Disususn oleh:
Muhammad Erfan Alfian (17512078)

Dosen Pembimbing:
Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T.



DEPARTMENT of ARCHITECTURE

KAAB 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board

CANBERRA ACCORD

5 STARS RATED FOR EXCELLENCE 2015

AKREDITASI UNGGUL

Design brief.

Studio Akhir Desain

Arsitektur 2021/2022

PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DITEPIAN MAHAKAM SAMARINDA.

DENGAN PENDEKATAN DEKORATIF DAYAK.

Mahasiswa

Muhammad Erfan Alfian

17512078

Dosen Pembimbing

Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T.

Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil & Perencanaan

Universitas Islam Indonesia

UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir Sarjana Berjudul :

"Perancangan Pusat Kebudayaan diTepian Sungai Mahakam Samarinda."

Dengan Pendekatan Elemen Dekoratif Suku Dayak.

Nama lengkap mahasiswa **: Muhammad Erfan Alfian**

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa **: 17512078**

Student's Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada :

Has been evaluated and agreed on :

Pembimbing ;	**Penguji I ;**	**Penguji II ;**
Supervisor	*01st Jury*	*02nd Jury*
Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T.	**Hastuti Saptorini., MA**	**Johanita Anggia Rini., ST., MT.,Ph.D**

Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur ;

Head of Architectur Undergradute Program

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN YOGYAKARTA

Hanif Budiman.,Ir. MT., Ph.D

UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

CATATAN PEMBIMBING

Penilaian buku laporan tugas akhir :

"Perancangan Pusat Kebudayaan diTepian Sungai Mahakam Samarinda."

Dengan Pendekatan Elemen Dekoratif Suku Dayak.

Nama lengkap mahasiswa **: Muhammad Erfan Alfian**

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa **: 17512078**

Student's Identification Number

Kualitas pada buku laporan akhir* :

Cukup, Baik, Sangat Baik

Sehingga* :

Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan

Untuk menjadi acuan tuhas akhir

Yogyakarta, ..1 Desember.. 2022

Pembimbing :

Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T.

**mohon untuk dilingkari.*

UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

KATA PENGANTAR.

Bismillahirrahmanirrahhim,

Puji syukur saya panjatkan atas kehadirat Alah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Proyek Desain Akhir Sarjana yang berjudul “Perancangan Pusat Kebudayaan di-Tepian Mahakam Samarinda.” dengan baik.

Penulis sadar, dalam materi dan penyusunan proyek desain ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang membangun diharapkan dapat membantu menciptakan karya yang lebih baik.

Demikian buku ini disampaikan, semoga proyek desain akhir ini dapat memberikan inspirasi dan wawasan baru bagi pembaca. Segala kelebihan hanya datang milik Allah SWT. Dan segala kekurangan datang dari penulis.

Jogjakarta, 1 Desember 2022

Muhammad Erfan Alfian

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

KAAB 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board

CANBERRA ACCORD

STARS RATED FOR EXCELLENCE

AKREDITASI UNGGUL

UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Erfan Alfian

Nomer Mahasiswa : 17512078

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas : Universitas Islam Indonesia

Judul Perancangan :

"Perancangan Pusat Kebudayaan diTepian Sungai Mahakam Samarinda."

Dengan Pendekatan Elemen Dekoratif Suku Dayak.

The Design of Samarinda Cultural Center at Mahakam Riverside.

With Dayakese Decorative Element Approach.

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian dari karya ini merupakan karya dari saya sendiri, kecuali karya yang disebutkan referensinya dan tidak adanya bantuan dari pihak lain dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak adanya konflik kepemilikkan intelektual ddari karya ini, sehingga keseluruhan tulisan dan pikiran yang terdapat dalam karya ini dari penilisan utama dan pembimbing. Hasil akhir yang diserahkan kepada jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan dalam kepentingan pendidikan dan publikasi tetapi dengan hak kepemilikan akan tetap dimiliki oleh penulis.

Jog 022



Mu n

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board

CANBERRA ACCORD

STARS

AKREDITASI UNGGUL

DAFTAR ISI.

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG..... 3
1.2 PERNYATAAN PERMASALAHAN..... 7
1.3 BATASAN FUNGSI PERANCANGAN..... 8
1.4 DESKRIPSI PERANCANGAN..... 9
1.5 RUMUSAN MASALAH..... 10
1.6 METODE PERANCANGAN..... 11
1.7 METODE UJI DESAIN..... 12
1.8 KEBARUAN DAN ORISINILITAS..... 13

BAB 2 KAJIAN TEMA PERANCANGAN

2.1 KAJIAN KONTEKS TAPAK..... 15
2.2 KAJIAN BANGUNAN PUSAT BUDAYA..... 23
2.3 KAJIAN ELEMEN DEKORATIF DAYAK..... 27
2.4 PENGERTIAN DAN JENIS WATERFRONT..... 31
2.5 PRESEDEN..... 35

BAB 3 EKSPLORASI

3.1 PENDEKATAN EKSPORASI..... 39

3.2 LANDASAN TEORI..... 40

3.3 PETA KEBUDAYAAN..... 43

3.4 EKSPLORASI KONTEKS..... 57

3.5 POLA HUBUNGAN RUANG..... 60

BAB 4 SKEMATIK RANCANGAN

4.1 PROSES EKSPLORASI..... 62

4.2 EKSPLORASI PENATAAN MASA..... 68

4.3 EKSPLORASI GUBAHAN..... 70

4.4 EKSPLORASI DESAIN WATERFRONT..... 73

4.5 PETA AKTIFITAS RANCANGAN..... 76

4.6 RENCANA STRUKTUR..... 77

4.7 SKEMATIK RANCANGAN..... 90

DAFTAR PUSTAKA..... 89

DAFTAR GAMBAR..... IX

DAFTRA TABEL..... XIV

DAFTAR GAMBAR.

Gambar 1.	Festival Budaya.....	2
Gambar 2.	Festival Mahakam.....	2
Gambar 3.	Lomba Dayung.....	2
Gambar 4.	Karnaval Budaya.....	2
Gambar 5.	Pertunjukkan Tari Dayak.....	3
Gambar 6.	Festival Baju Adat Dayak.....	3
Gambar 7.	Jembatan Mahakam.....	4
Gambar 8.	Kapal Wisata Pesut.....	4
Gambar 9.	Kapal Penumpang.....	4
Gambar 10.	Rumah Lamin.....	5
Gambar 11.	Motif Pada Dinding.....	5
Gambar 12.	Pakaian Adat Dayak.....	5
Gambar 13.	Kain Tenun Dayak.....	5
Gambar 14.	Seni Pahat Patung.....	5
Gambar 15.	Mandau.....	5

Gambar 16. Peta Lokasi 15
Gambar 17. Wilayah di sekitar Lokasi..... 18
Gambar 18. Data Kondisi Cuaca rata-rata Kota Samarinda dan Sekitarnya..... 22
Gambar 19. Data Kelembapa.n Udara di Samarinda..... 22
Gambar 20. Ruang Kantor..... 24
Gambar 21. Ruang Pertemuan..... 24
Gambar 22. Ruang Informasi..... 24
Gambar 23. Ruang Galeri Seni..... 24
Gambar 24. Downlight..... 25
Gambar 25. Localized Lighting..... 25
Gambar 26. General Lighting dan Localized Lighting..... 25
Gambar 27. Task Lighting..... 25
Gambar 28. Accent Lighting 25
Gambar 29. Ambient Lighting..... 25
Gambar 30. Deccorative Lighting..... 25

Gambar 31. Open Stage Theater..... 26

Gambar 32. Arena Theater..... 26

Gambar 33. Proscenium Theater..... 26

Gambar 34. Motif dan Patung Burung Enggang dalam Kebudayaan Suku Dayak..... 28

Gambar 35. Motif Harimau pada Ukiran dan Baju Adat..... 29

Gambar 36. Motif Manusia pada Ukiran..... 29

Gambar 37. Motif Manusia pada Ukiran Sebagai Indeks dan Patung..... 29

Gambar 38. Motif Anjing pada Kalung..... 29

Gambar 39. Motif Garis Lengkung..... 30

Gambar 40. Dekoratif Motif Dayak..... 30

Gambar 41. Cultural Waterfront..... 31

Gambar 42. Recreational Waterfront..... 31

Gambar 43. Mixedused Waterfron..... 31

Gambar 44. Penerapan Konsep Elevater On Fill dan On Piles Pada Site..... 34

Gambar 45. Strategis..... 34

Gambar 46. Flee The Area..... 34
Gambar 47. Rancangan Desain Jembatan..... 35
Gambar 48. Rancanangan Desain Bangunan..... 36
Gambar 49. Rancangan Desain Penempatan Bangunan..... 37
Gambar 50. Lokasi Rancangan..... 46
Gambar 51. Aktivitas di Sekitar Lokasi..... 47
Gambar 52. Hubungan Aktivitas Pengunjung..... 48
Gambar 53. Hubungan Aktivitas Pengurus..... 49
Gambar 54. Ruang Theater..... 50
Gambar 55. Hubungan Ruang..... 60
Gambar 56. Ekspolrasi Ruang..... 63
Gambar 57. Ekspolrasi Aktivitas..... 64
Gambar 58. Ekspolarasi Desain..... 65
Gambar 59. Ekspolarasi Desain Atap..... 66
Gambar 60. Ekspolrasi Lahan..... 67

Gambar 61. Alternatif Masa Bangunan..... 68
Gambar 62. Eksplorasi Masa Akhir..... 69
Gambar 63. Eksplorasi Gubahan..... 72
Gambar 64. Eksplorasi Desain Waterfront..... 73

DAFTAR TABEL.

Tabel 1.1. Data Komposisi Suku Kalimantan..... 15

Tabel 1.2. Metode Uji Desain..... 18

Tabel 1.3. Kebaruan dan Orisinalitas..... 22

Tabel 2.1. Elemen Design Waterfront 34

Tabel 3.1 Aktivitas Kebudayaan..... 44

Tabel 3.2 Analisis Besaran Ruang..... 54

ABSTRAK.

Samarinda merupakan kota yang terletak di tepi sungai Mahakam dan merupakan Ibukota Provinsi Kalimatan Timur. Sungai Mahakam merupakan ikon Kota dan berpotensi menjadi destinasi wisata. Status Samarinda sebagai Ibukota Provinsi telah memicu banyak pendatang untuk bekerja maupun menetap di Kota ini. Semakin banyaknya pendatang serta akulturasi budaya membuat suku pendatang lebih mendominasi daripada suku aslinya. Tidak adanya ruang yang dapat mewadahi aktivitas kebudayaan di Kota ini, membuat suku asli semakin tidak menonjol. Pusat kebudayaan (*cultural center)* dirasa dapat menjadi solusi untuk melestarikan dan mewadahi aktivitas kebudayaan di Kota Samarinda. Peletakannya di tepian Mahakam diharap dapat menjadi destinasi wisata. Serta penggunaan pendekatan ekspresi dekoratif Dayak dapat memberikan citra tentang keunikan lokal budaya Samarinda.

Key words : Kebudayaan di-Samarinda, Tepian mahakam, ekspresi dekoratif Dayak.

ABSTRAK.

Samarinda, located at the banks of the Mahakam river, is the captial city of Indonesian province of East Kalimantan. Mahakam river itself is a city icon and has a potential to become a tourist destination. Samarinda's status as this province's capital has attracted a lot of people from around the country to work or settle in this city. But cultural acculturation and the increasing number of people from other cities make them more dominant than indigenous people in Samarinda. Having no room to accommodate cultural activity makes indigenous people not standing out. Thus the Cultural Center can provide the solution to conserve and accomodate Samarinda's cultural activities. Its placement at the edge of Mahakam river is expected to make the Cultural Center a tourist destination. Also the use of Dayakese decorative can give Samarinda's local culture the image of uniqueness.

Key words : Kebudayaan di-Samarinda, Tepian mahakam, ekspresi dekoratif Dayak.

PENGERTIAN JUDUL.

JUDUL

"Perancangan Pusat Kebudayaan Tepian Sungai Mahakam Samarinda."

Dengan Pendekatan Elemen Dekoratif Suku Dayak.

BATASAN JUDUL

- **Pusat Kebudayaan.**

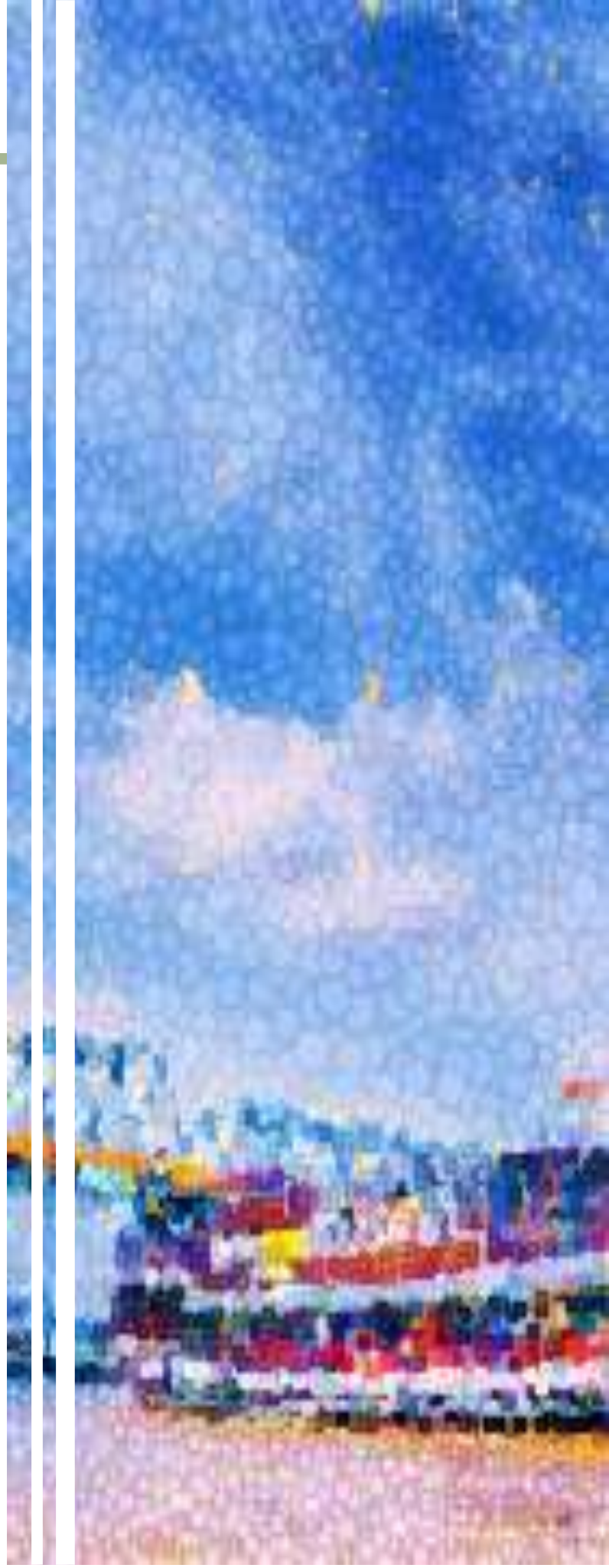
Bangunan pusat kebudayaan adalah bangunan yang mempromosikan sebuah budaya dan kesenian. Dimana bangunan ini menyediakan fasilitas dan ruang yang dapat menunjang aktivitas-nya.

- **Tepian Mahakam**

Sungai Mahakam merupakan sunagi terbesar ke-3 di Indonesia, menjadi jalur lalulintas kapal dan gerbang yang dapat menghubungkan ke pedalaman Samarinda. Sekaligus sebagai ikon kota Samarinda yang berpotensi dimanfaatkan sebagai destinasi wisata.

- **Ekspresi Elemen dekoratif Dayak.**

Elemen dekoratif Dayak yang khas akan di aplikasikan dalam visualisasi rancangan baik fasade maupun dekoratif rancangan. Sehingga menciptakan daya tarik yang dapat menggambarkan citra terkait kebudayaan lokal.



01 PENDAHULUAN.



Gambar 1. Festival Budaya
Sumber : kaltim.tribunnews.com



Gambar 2. Festival Mahakam
Sumber : festival-Indonesia.com



Gambar 3. Lomba Dayung
Sumber : eksposkaltim.com



Gambar 4. Karnaval Budaya
Sumber : merahputih.com

PREMIS PERANCANGAN.

Samarinda sebagai ibukota provinsi telah memicu banyak pendatang yang bekerja dan menetap di kota ini. Akulturasi budaya di kota ini membuat suku pendatang lebih mendominasi suku asli di Samarinda. Ditambah tidak adanya ruang yang mewadahi aktivitas kebudayaan di kota ini semakin menenggelamkan kebudayaan asli di kota Samarinda.

Hadirnya pusat kebudayaan Samarinda bertujuan sebagai ruang yang dapat mewadahi aktivitas kebudayaan di Samarinda. Pusat kebudayaan Samarinda ini di desain untuk memberikan informasi kebudayaan dan keunggulan kota Samarinda. Memberikan fasilitas penunjang seperti gallery, amphiteater, maupun informasi kuliner berupa bazzar.

Sungai mahakam yang menjadi ikon kota memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai destinasi wisata. Meletakkan pusat kebudayaan di tepian mahakam diharap dapat memperkenalkan dan menjadikan sungai mahakam menjadi destinasi wisata.

Terkait bentuk desain. Desain pusat kebudayaan ini dibuat berdasarkan pendekatan ekspresi dekoratif Dayak. Ekspresi dekoratif Dayak ini akan di wujudkan dalam bentuk maupun dekoratif didalam rancangan. Sehingga dapat memberikan citra terkait kebudayaan lokal.

1.1. LATAR BELAKANG.

1.1.1 RAGAM KEBUDAYAAN SAMARINDA

Tabel 1.1. Data komposisis Suku Kalimantan Timur 2010.

1	Jawa	1.069.605	30,24%
2	Bugis	735.819	20,81%
2	Banjar	440.453	12,45%
4	Dayak	351.437	9,94%
5	Kutai	275.696	7,80%
21	Melayu	6.053	0,17%
	Suku-suku lainnya	106.543	3,01%

Sumber : badan pusat statistik



Gambar 5. Pertujukkan Tarian Dayak
Sumber, beritadunesia.com



Gambar 6. Festival Baju Adat Dayak
Sumber, inews.id

Samarinda merupakan ibu kota Provinsi Kalimantan Timur. Statusnya sebagai ibukota membuat kota ini banyak di datangi oleh pendatang, sehingga tidak heran terdapat beragam kebudayaan di kota ini. Banyaknya pendatang berdampak pada keberadaan suku asli Kalimantan Timur. Kurangnya apresiasi antusiasme generasi muda dan tidak adanya wadah yang memfasilitasi kegiatan kebudayaan membuat suku luar justru lebih menonjol daripada suku asli.

Oleh sebab itu, pemanfaatan kebudayaan Suku Dayak yang merupakan suku asli di Kalimantan Timur melalui perancangan bangunan pusat budaya sangat diperlukan untuk memperkuat kebudayaan tersebut sebagai identitas kota Samarinda. Selain itu, dengan memanfaatkan ragam kebudayaan Suku Dayak juga dapat menjadikannya salah satu daya tarik pengunjung untuk datang ke bangunan *cultural center* yang mempromosikan kebudayaan tersebut ke berbagai lapisan masyarakat.

LATAR BELAKANG.

1.1.2. SUNGAI MAHAKAM



Gambar 7. Jembatan Mahakam
Sumber : regional.Kompas.com



Gambar 8. Kapal Wisata Pesut
Sumber : jawapos.com



Gambar 9. Kapal Penumpang
Sumber : Tribun kaltim.com

Sungai Mahakam adalah sungai terbesar ke-3 di Indonesia, yang terletak di Samarinda Kalimantan Timur. Sungai ini membentang dan membagi kota Samarinda, menjadi Samarinda kota dan Samarinda seberang. Keberadaan sungai ini telah menjadi ikon kota, serta gerbang menuju pedalaman Kalimantan Timur.

Potensi Mahakam sebagai destinasi wisata telah tertera dalam rencana pembangunan Samarinda Waterfront City Development yaitu pengembangan daerah tepian Sungai Mahakam dan anak sungainya untuk menjadi area pariwisata menjadi salah satu kawasan prioritas (strategis) rencana tahun 2005-2025. Salah satu upaya Dinas Pariwisata KALTIM adalah dengan menyediakan kapal pariwisata (pesut etam) yang menyusuri sungai Mahakam. Dimana dikapal ini juga disediakan pertunjukan kebudayaan serta sajian kuliner khas daerah.

Tidak hanya pemanfaatan Mahakam di sungainya saja, tepian Mahakam juga dapat dijadikan sebagai destinasi Mahakam untuk menikmati pemandangan lalulintas kapal wisata maupun kapal tongkang batubara serta pemandangan jembatan Mahakam.

LATAR BELAKANG.

1.1.3 EKSPRESI DEKORATIF SUKU DAYAK.

Mengenal suatu suku tidak hanya mengerti bagaimana suku itu bertahan dan beradaptasi, tetapi juga mengetahui adat istiadat dan keseharian tata nilai yang digunakan masyarakatnya. Begitu juga dengan suku dayak yang ada di kalimantan Timur, mempunyai adat dan kebiasaan yang khas dan unik. Tidak hanya dari kesaharian yang unik, tapi juga dari hasil kerajinan tangannya yang berupa ornamen ukiran. Simbol dan ornamen ini tidak hanya ada pada benda-benda ritual adat tetapi juga terdapat pada benda keseharian mereka, rumah, alat perang, perhiasan dan juga baju adat. Sama seperti suku lain yang ada di Indonesia, ornamen suku Dayak juga memiliki arti dan makna di setiap simbolnya, sehingga menarik untuk diaplikasikan pada rnacangan pusat kebudayaan ini, guna meningkatkan kesenian kota Samarinda serta aspek pariwisata kebudayaan, sekaligus penggambaran citra kebudayaan suku dayak di Samarinda.



Gambar 10. Rumah Lamin
Sumber : google



Gambar 11. Motif Pada Dinding
Sumber : google



Gambar 12. *Pakaian Adat Dayak*
Sumber : google



Gambar 13. Kain Tenun Dayak
Sumber : google



Gambar 14. Seni Pahat Patung
Sumber : Indonesiakaya.com



Gambar 15. Mandau
Sumber : google

KESIMPULAN.

Berdasarkan isu dan permasalahan yang sudah dijabarkan sebelumnya, dapat disimpulkan yang melatarbelakangi rancangan ini adalah kebudayaan suku asli yang kurang terekspos, tidak adanya ruang yang mewadahi aktivitas kebudayaan di Samarinda, dan potensi tepian Mahakam sebagai destinasi wisata. Oleh karena itu pusat kebudayaan di-tepian Mahakam dengan pendekatan ekspresi dekoratif Dayak, dianggap dapat menjawab isu dan permasalahan di kota Samarinda.

Penataan ruang pusat kebudayaan dirancang agar dapat menjadi ruang yang dapat mewadahi aktivitas kebudayaan di Samarinda. Pendekatan ekspresi dekoratif Dayak akan di aplikasikan pada fasad maupun dekoratif dalam rancangan. Dengan demikian rancangan pusat kebudayaan ini akan menggambarkan citra kebudayaan lokal di Samarinda. Penempatan rancangan di-tepian Mahakam di tujukan sebagai bentuk promosi dan pemanfaatan sungai Mahakam sebagai ikon kota Samarinda.

1.2. PERNYATAAN PERMASALAHAN.

1.2.1 PERMASALAHAN UMUM.

Bagaimana merancang Pusat Budaya Mahakam Samarinda sebagai wadah kebudayaan dan kesenian masyarakat kota Samarinda serta menjadi pusat wisata tepian Sungai Mahakam yang menunjukan ekspresi dekoratif Suku Dayak?

1.2.2. PERMASALAHAN KHUSUS.

- Bagaimana merancang fasad dan interior bangunan pada Pusat Budaya Mahakam Samarinda yang menunjukan ekspresi keindahan dekoratif Suku Dayak?
- Bagaimana merancang bangunan pusat budaya yang mendukung keindahan dan sanitasi lingkungan tepian sungai?

1.2.3 TUJUAN.

Pusat Budaya Mahakam Samarinda menampung aktivitas kebudayaan dan kesian masyarakat serta mendukung peran Sungai Mahakam sebagai destinasi wisata sungai.

SASARAN.

Pusat Budaya Mahakam Samarinda mampu menjadi ikon arsitektur daerah setempat yang menunjukan ekspresi dekoratif Suku Dayak dan keindahan lingkungan tepi Sungai Mahakam.

1.3. BATASAN FUNGSI PERANCANGAN.

1.3.1 FUNGSI PRIMER.

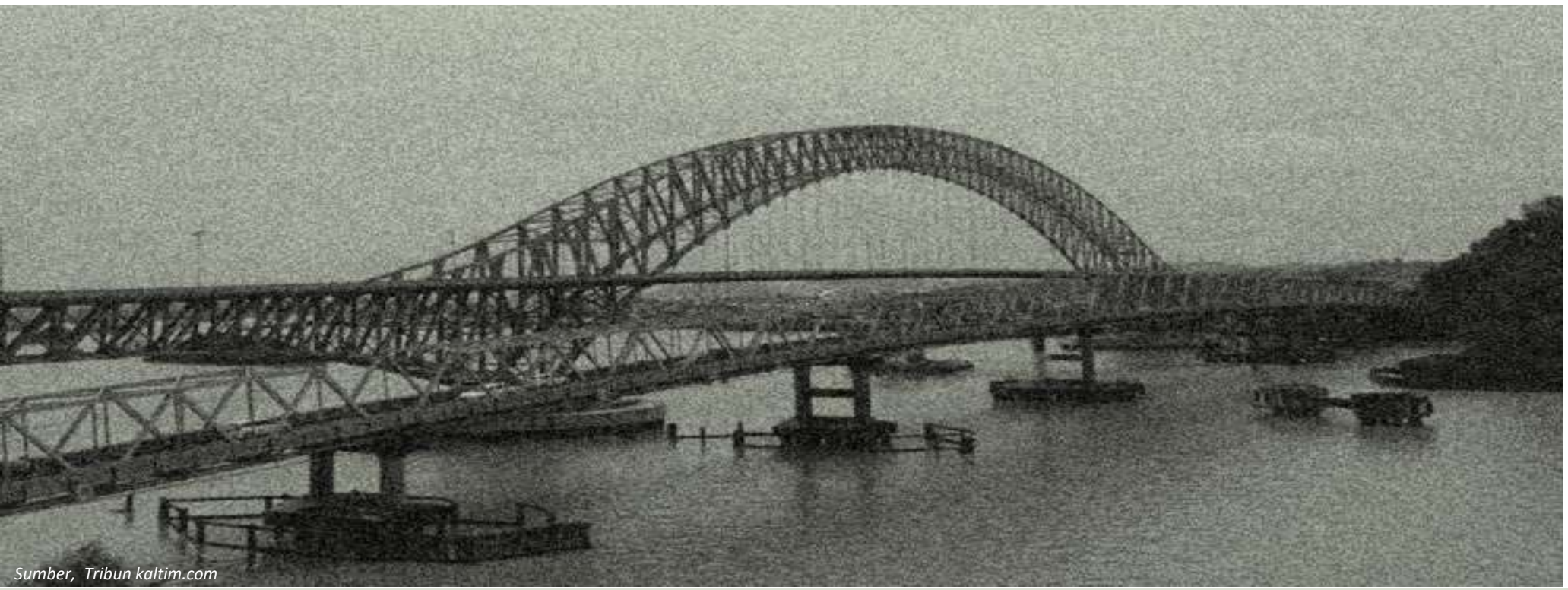
- Mencakup bangunan pusat kebudayaan tepian mahakam yang dapat menampung aktivitas kebudayaan, kesenian dan kriya di Samarinda.

1.3.2 FUNGSI SEKUNDER.

- Bangunan dapat mendukung pengembangan tepian Sungai Mahakam sebagai obyek wisata air di Samarinda serta mengenalkan kuliner khas Kalimantan Timur.

1.3.3 FUNGSI PENUNJANG.

- Memiliki ruang ibadah (mushola).
- Memiliki parkir kendaraan darat.
- Memiliki parkir kendaraan air (kapal pariwisata).



Sumber, Tribun kaltim.com

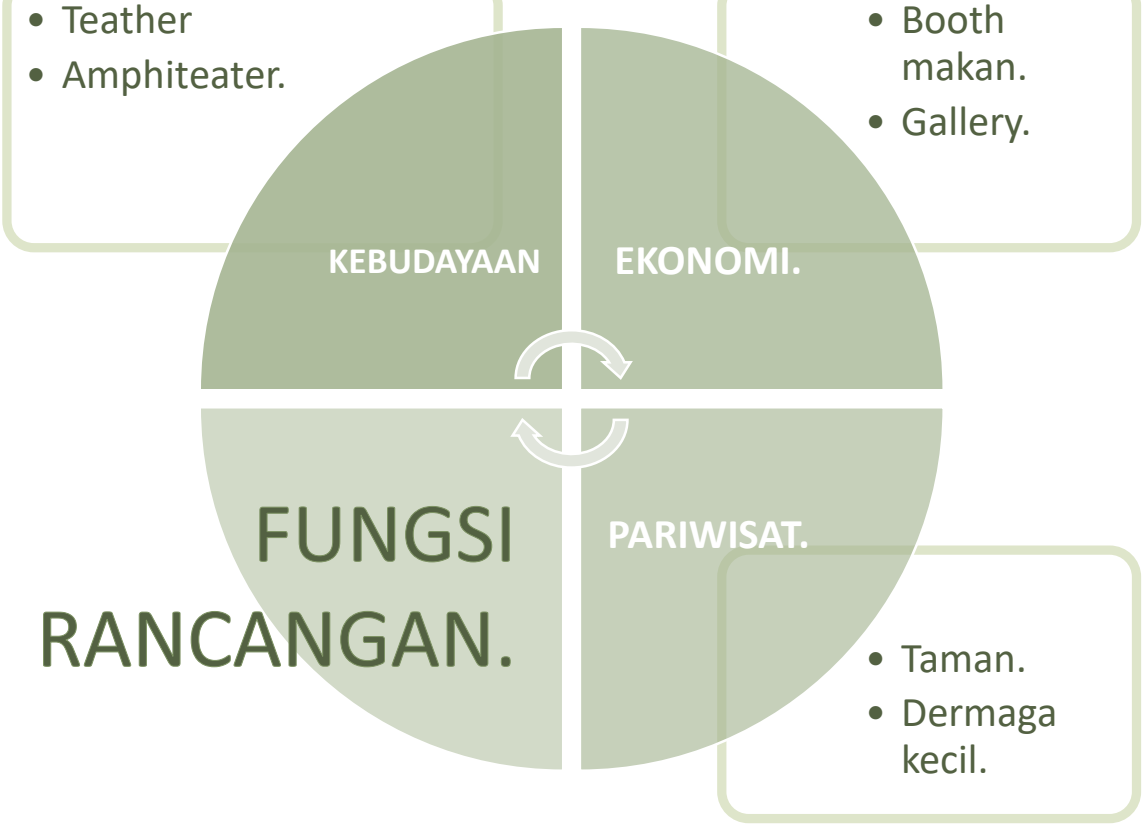
1.4. DESKRIPSI PERANCANGAN.

1.4.1 TEMA PERANCANGAN.

“Pusat Kebudayaan di-Tepian Mahakam Dengan Pendekatan Ekspresi Dekorastif Dayak.”

1.4.2 FUNGSI PERANCANGAN.

PUSAT KEBUDAYAAN.	TEPIAN MAHAKAM.	PELESTARIAN DAN KESENIAN.
• Teather. • Amphiteater.	• Taman. • Dermaga kecil.	• Booth makanan. • Gallery.



TARGET PENGGUNA.

- WISATAWAN.
- SENIMAN.
- UMKM.

1.5 RUMUSAN MASALAH.

Latar Belakang

Lunturnya Kebudayaan Asli Di Samarinda.	Tepian Sungai Mahakam.	Kebudayaan Dayak Sebagai Suku Asli.
Isu Non-Arsitektural :		
Banyaknya pendatang di Samarinda telah memudarkan kebudayaan asli di Samarinda.	Tepian Sungai Mahakam yang menjadi ikon kota sekaligus menggambarkan kehidupan suku Dayak	Suku Dayak sebagai suku asli di Samarinda perlu di perlihatkan.
Isu Arsitektural :		
Tidak adanya tempat untuk menampung aktivitas kebudayaan dan kesenian masyarakat kota Samarinda	Potensi pengembangan lingkungan tepi Sungai Mahakam sebagai ruang publik dan wisata tepi sungai	Potensi pemanfaatan dekoratif Suku Dayak pada bangunan pusat budaya sebagai ikon arsitektur Samarinda

Permasalahan Umum :

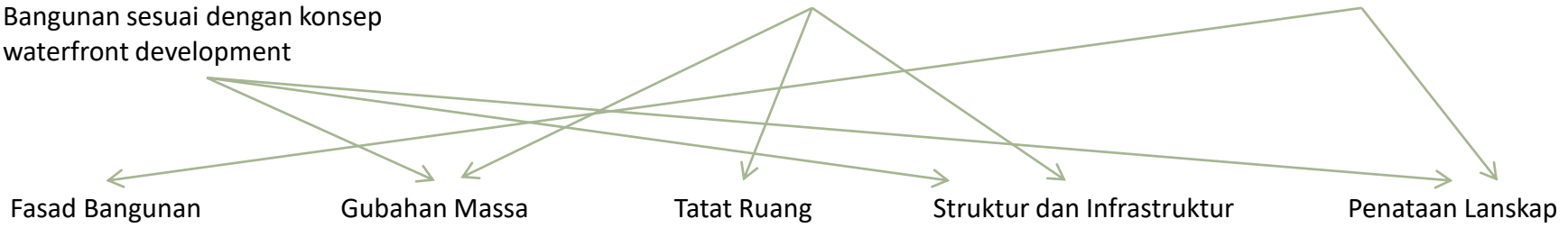
Bagaimana rancangan Pusat Budaya Mahakam Samarinda sebagai wadah kebudayaan dan kesenian masyarakat kota Samarinda serta menjadi pusat wisata tepian Sungai Mahakam yang menunjukan ekspresi dekoratif Suku Dayak?

Permasalahan Khusus :

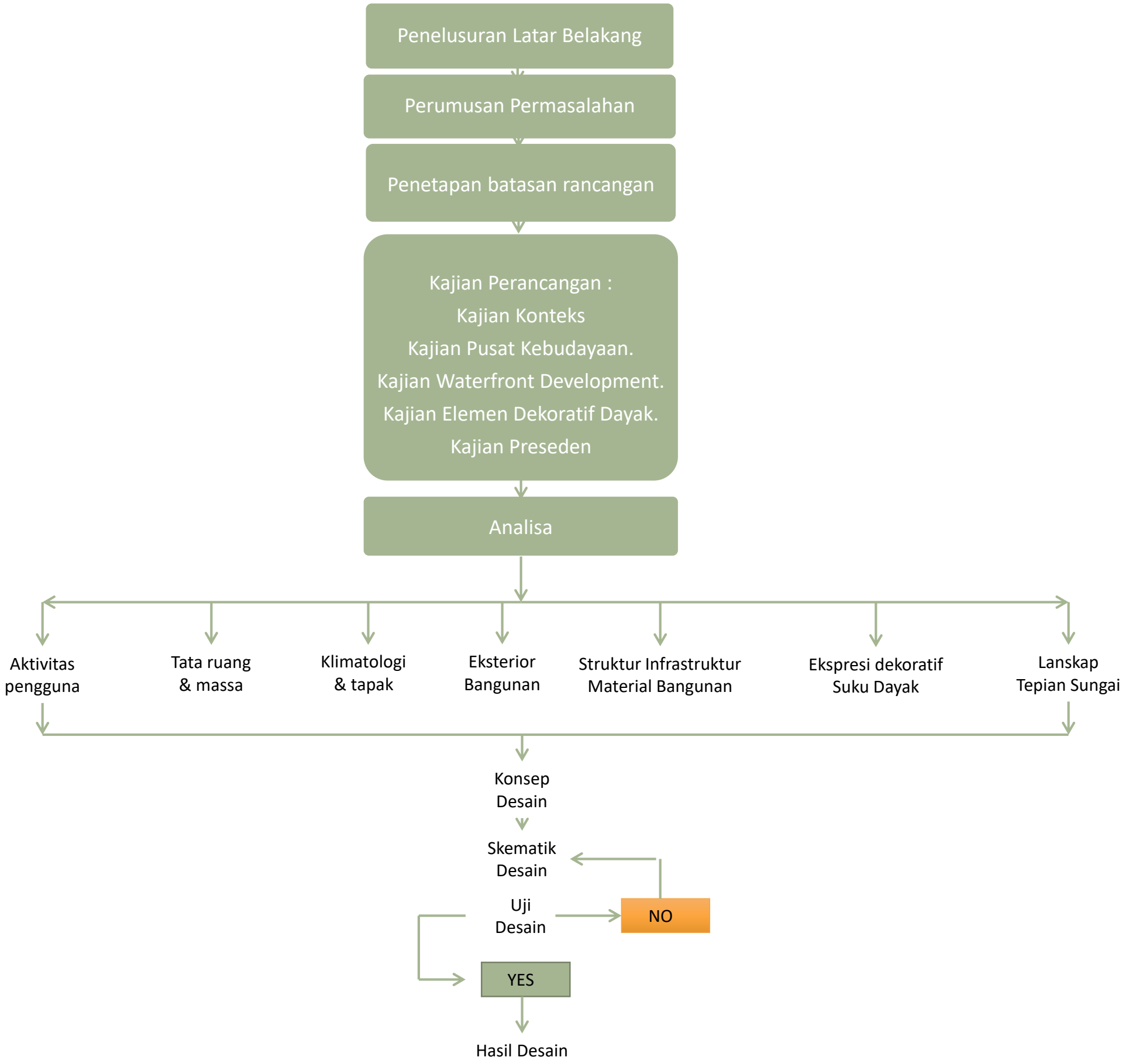
- Bagaimana rancangan fasad dan interior bangunan pada Pusat Budaya Mahakam Samarinda yang menunjukan ekspresi keindahan dekoratif Suku Dayak?
- Bagaimana rancangan bangunan pusat budaya yang mendukung keindahan dan sanitasi lingkungan tepian sungai?

Variabel :

Waterfront Development.	**Pusat Budaya.**	**Dekoratif Kebudayaan Dayak.**
• Ruang publik tepi sungai yang fungsional , berkarakter dan edukasional • Bangunan sesuai dengan konsep waterfront development	• Bangunan pusat budaya mampu menampung berbagai kegiatan kesenian masyarakat Samarinda	• Bangunan Pusat Budaya Mahakam Samarinda menunjukan ekspresi dekoratif kebudayaan Suku Dayak



1.6. METODE PERANCANGAN.



1.7 METODA UJI DESAIN.

Tabel 1.2. Metode Uji Desain.

Variabel	Parameter	Lingkup Uji	Jenis Kebenaran	Model	Alat Uji	Prosedur	Pemaknaan
Pusat Budaya	Bangunan Pusat Budaya Mahakam Samarinda memiliki beragam ruang untuk menampung berbagai aktivitas seni dan kebudayaan masyarakat Samarinda.	• Tata ruang dalam • Tata ruang luar	• Logic • Logic	• Siteplan dan denah • Siteplan dan denah	• Tabel Pencapaian • Tabel Pencapaian	• Responder mengisi kuisioner	
Waterfront Development	• Ruang publik tepi sungai yang fungsional , berkarakter dan edukasional • Bangunan sesuai dengan konsep waterfront development	• Gubahan massa • Tata lanskap • Sistem sanitasi	• Logic • Logic • Logic	• Siteplan dan denah • Siteplan dan denah • Siteplan dan denah	• Tabel Pencapaian • Tabel Pencapaian	• Responder mengisi kuisioner	
Ekspresi Dekoratif Suku Dayak	Bangunan Pusat Budaya Mahakam Samarinda menunjukan ekspresi dekoratif kebudayaan Suku Dayak	• Fasad bangunan • Gubahan massa • Tata massa	• Logic • Logic • Logic	• Gambar rancangan & 3D Modelling	• Tabel Pencapaian	• Responder mengisi kuisioner	

Metode uji desain dilakukan dengan mengujikan skematik desain sebagai hasil desain dengan penilaian berdasarkan parameter atau indikator yang telah di tetapkan. Skematik desain kemudian dijabarkan dalam beberapa pertanyaan berdasarkan kelompok pearameter, lalu diberikan kepada lebih dari 10 responder untuk dinilai.

1.8. KEBARUAN & ORISINALITAS.

Tabel 1.3. Kebaruan dan Orisinalitas.

Judul	Penulis	Persamaan	Perbedaan	
Pusat Informasi Pariwisata dan Kebudayaan Kalimantan Timur di Samarinda	Agus Sanjaya dan Ir. J. Lukito Kartono	Tipe bangunan yang dirancang berfungsi untuk menampung aktivitas kebudayaan dan kesenian daerah.	Perbedaan pendekatan perancangan bangunan.	
Pusat Kebudayaan Dayak di Samarinda Dengan Desain Yang Merepresentasikan Karakteristik Kebudayaan Dayak	Jennie Olga Aurawachi	Tipe bangunan yang menampung kebudayaan dan kesenian daerah.	Variabel perancangan. Pada perancangan Pusat Kebudyaan Mahakam Samarinda juga memerhatikan aspek waterfront development.	
Taman Sari Cultural Center Revitalization Design of Plaza Ngarem Kampung Wisata Taman Sari	Kirana Nandang Sadhani Bantilan	Tipe bangunan yang menampung kebudayaan dan kesenian daerah.	Perbedaan pendekatan perancangan bangunan.	
Perancangan Waterfront Cultural Center Dengan Fasilitas UMKM Melalui Pendekatan Flood Resilience di Samarinda	Nadhifa Sabila	Fungsi bangunan yang disediakan.	Perbedaan pendekatan perancangan bangunan.	
Bandung Culture and Tourism Center Perancangan Bangunan Pusat Budaya dan Pariwisata Dengan Penerapan Ekowisata Berbasis Komunitas	Fredy Mahendra	Tipe bangunan yang dirancang.	Perbedaan pendekatan perancangan bangunan.	

Sumber : Penulis (2022)

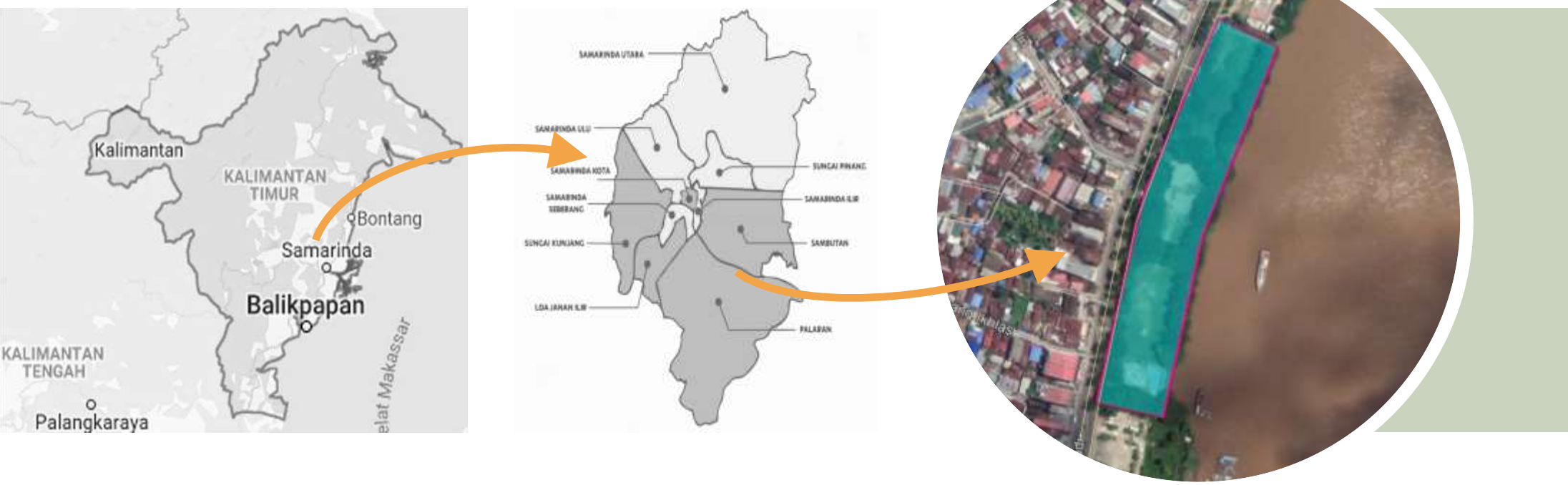
2 KAJIAN TEMA PERANCANGAN.

KAJIAN TEMA PERANCANGAN.

2.1. KAJIAN KONTEKS TAPAK.

Samarinda merupakan pusat pemerintahan Kalimantan Timur. Terletak di tepian sungai Mahakam dan menjadi kota dengan penduduk terbesar di pulau Kalimantan, dengan populasi penduduk sebanyak 827,994 (badan statistik 2020). Samarinda memiliki potensi dalam segi pariwisata maupun kebudayaannya. Terlebih sungai Mahakam yang merupakan sungai terbesar ke-3 di Indonesia, telah menjadi ikon kota.

Letaknya yang berada di tepian Mahakam membuat kota ini menjadi gerbang yang dapat menghubungkan ke pedalaman Kalimantan Timur sekaligus jalur lalu lintas kepal. Pemanfaatan tepian Mahakam sebagai destinasi wisata juga sudah tertera dalam RTRW kota Samarinda sebagai *Waterfront City Development* yaitu pengembangan daerah tepian Sungai Mahakam dan anak sungainya untuk menjadi area pariwisata menjadi salah satu kawasan prioritas (strategis) rencana tahun 2005-2025.



Gambar 16. Peta Lokasi

Sumber : google

2.1.2 DESKRIPSI SITE.

A. LOKASI.

JL. Karang Asam Ilir, Kec. Sungai Kunjang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur, Indonesia.

Site yang terpilih berada di tepian Sungai Mahakam. Merupakan lokasi yang strategis karena berseblahan dengan jalan utama dan cukup dekat dengan masjid Islamic center yang merupakan ikon kota yang terkenal. Dapat terlihat dari jembatan Mahakam. Untuk sungainya memiliki kedalaman rata-rata 8m - 15m. Memiliki lebar kurang lebih dari 400 meter dan juga menjadi jalur lalu lintas kapal kecil maupun besar setiap harinya.



PERATURAN DAERAH.

KDB max 40%; 4.035 sqm	KLB koefisien 4,5; 45,4 m	Sempadan jalan 6m;	Sempadan sungai 15 m;	RTH min 10%; 1.009 sqm

B. ANALISIS S.W.O.T.

S.W.O.T | STRENGHT

- Terletak di-tepi sungai.
- Terletak di-tepi jalan utama.
- View .
- Dekat dengan jalur lintas kapal.
- Lokasi startegis
- Kontur tanah yang rata.

S.W.O.T | WEAKNESS

- Kurangnya lahan parkir di daerah ini.
- Terletak dikawasan yang padat.
- Kawasan ramai kendaraan

S.W.O.T | OPPORTUNITIES

- Letakknya yang startegis dapat menjadi landmark dikawasan ini.
- Tepian sungai berpotensi menjadi destinasi wisata.

S.W.O.T | THREATS

- Dibutuhkan lahan parkir yang dapat menampung kendaraan di lokasi ini.
- Dibutuhkan penataan sesuai bangunan tepi air.

GAMBARAN ARSITEKTURAL LINGKUNGAN | LOCATION



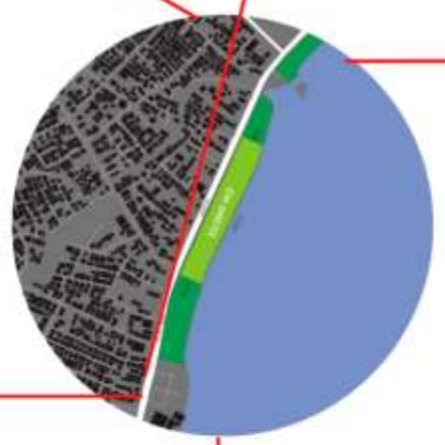
1,7km dari site terdapat Pasar tradisional yang lumayan dekat dengan site.



Terdapat jembatan penyebrangan orang di dekat site, yang menghubungkan sisi seberang jalan dengan masjid.



100m dari site, terdapat masjid yang bersebelahan dengan lokasi site.





3,6 km dari site Terdapat pelabuhan kapal pariwisata.

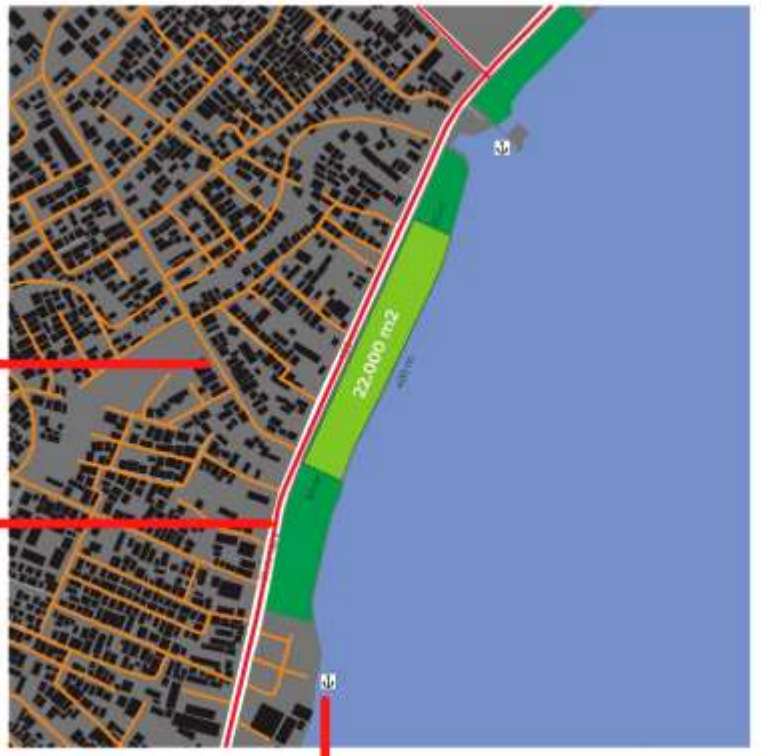


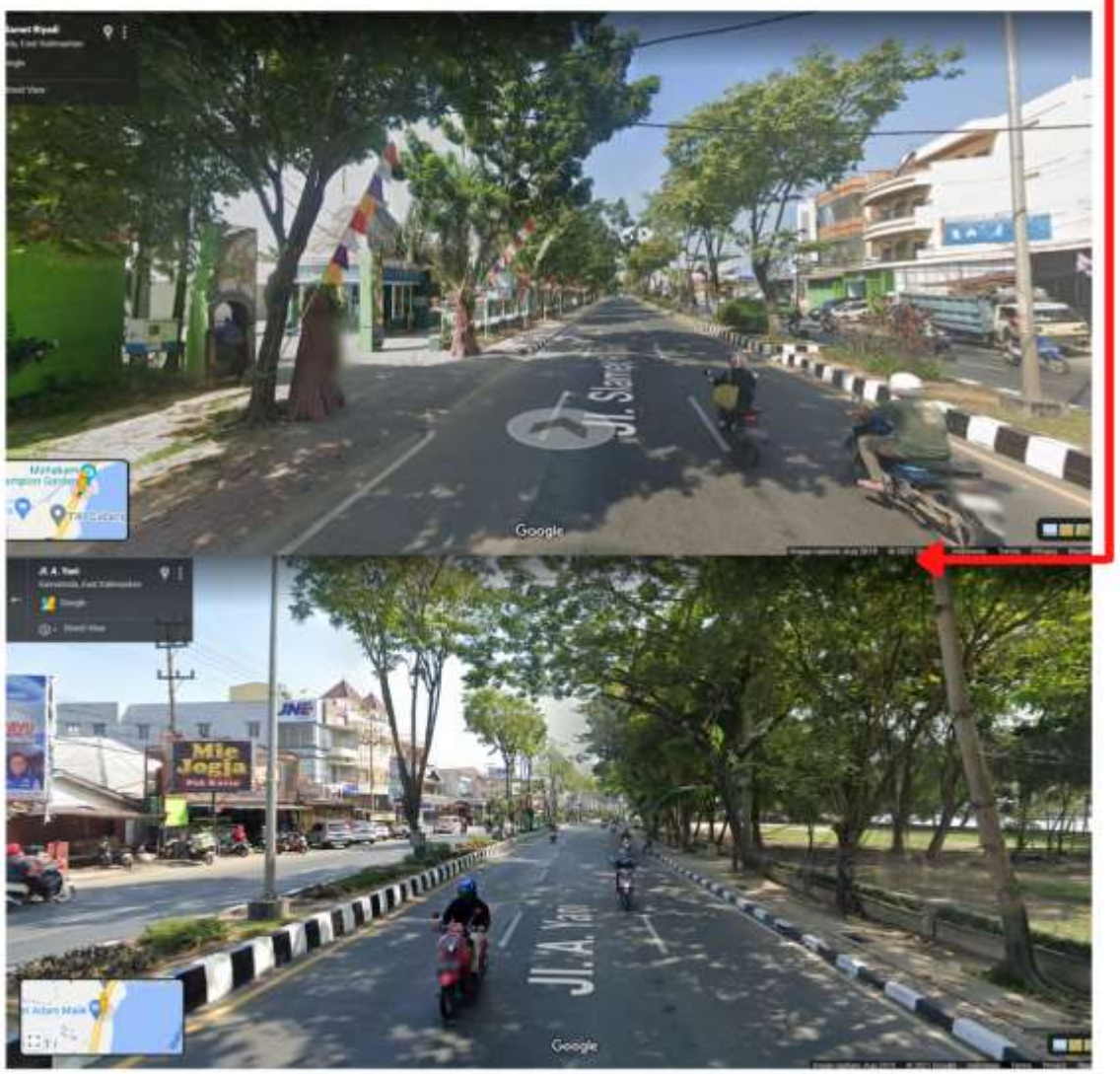
Site berjarak 1,6km dari Jembatan Mahakam dan dapat terlihat jelas dari Jembatan Mahakam.

Gambar 17. Wilayah disekitar Lokasi
Sumber : google



Jalan Pedestrian



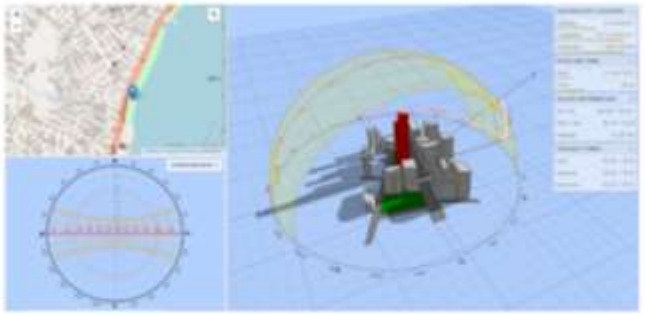


Jalan Utama

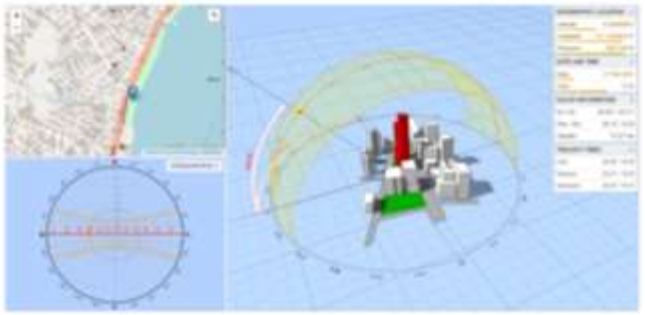


Pelabuhan Kapal Kecil

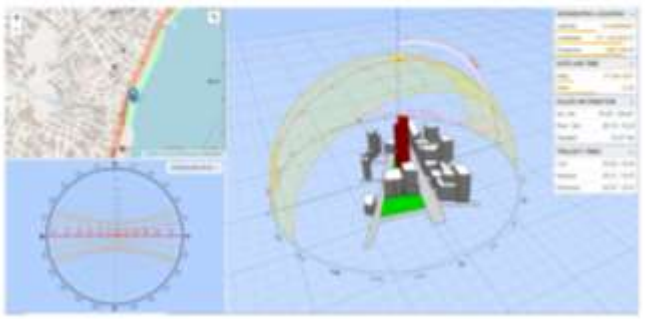
C. DATA IKLIM DAN ANALISIS | SUN CHART DIAGRAM



Data arah matahari ketika pada jam 08:00 pagi . Menunnjukkan arah bayangan kerarah barat dengan panjang bayangan lebih panjang dari tinggi bangunan sebenarnya.



Data arah matahari ketika pada jam 12:00 siang . Menunjukkan matahari berada tepat diatas bangunan.



Data arah matahari ketika pada jam 15:00 siang . Menunjukkan arah bayangan kearah timur, dengan panjang bayangan kurang lebih sama dengan tinggi bangunan sebenarnya.

DATA IKLIM DAN ANALISIS | WINDROSE DIAGRAM



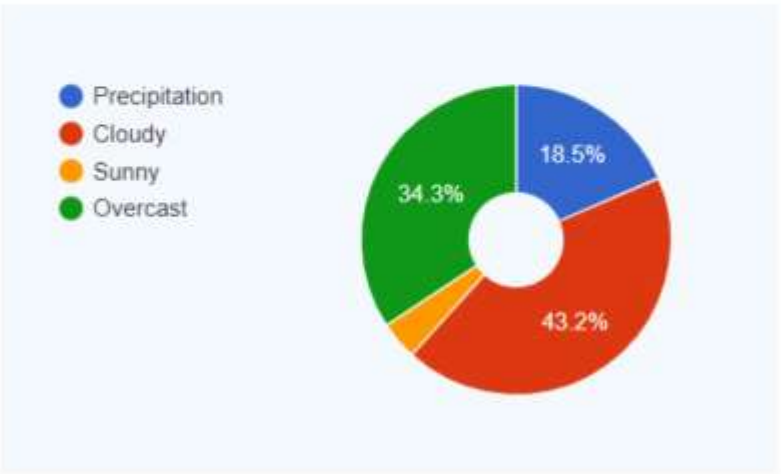
Wind direction graph in Samarinda using average values according to our data.

N ▼ Northern	NE ▲ Northeastern	E ◄ Eeastern	SE ➤ Southeastern	S ▲ Southern	SW ➤ Southwestern	W ► Western	NW ▲ Northwestern
11%	10.3%	10.8%	8.9%	24%	9.9%	15.6%	9.6%

Grafik rata-rata kecepatan angin dalam setahun untuk wilayah Samarinda, selama tahun 2020, variasi arah angin di Samarinda didominasi bertiup dari selata-barat. dengan persentase tertinggi sebesar 24%.

DATA IKLIM DAN ANALISIS | Weather characteristics

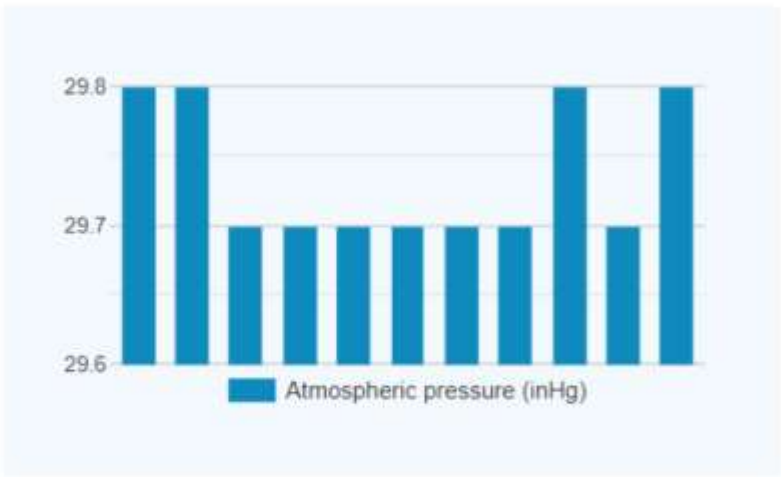
Chance of precipitation during the year:



Grafik rata-rata keadaan cuaca dalam setahun untuk wilayah Samarinda, selama tahun 2020, variasi cuaca di Samarinda didominnasi dengan keadaan berawan dan diikuti cuaca mendung dengan persentasse terbesar 43%.

DATA IKLIM DAN ANALISIS | Atmospheric pressure

Average atmospheric pressure during the year:



Graph displays the average yearly atmospheric pressure in

Grafik rata-rata tekanan udara dalam setahun untuk wilayah Samarinda, selama tahun 2020, variasi tekanan udara di Samarinda tertinggi dimiliki oleh bulan januari,faburari, september, dan november.

I K L I M

Climate data for Samarinda [hide]													
Month	Jan	Feb	Mar	Apr	May	Jun	Jul	Aug	Sep	Oct	Nov	Dec	Year
Average high °C (°F)	30.0 (86.0)	30.3 (86.5)	30.5 (86.9)	30.5 (86.9)	30.5 (86.9)	29.9 (85.8)	29.5 (85.1)	29.9 (85.8)	30.1 (86.2)	30.8 (87.4)	30.5 (86.9)	30.4 (86.7)	30.2 (86.4)
Daily mean °C (°F)	26.5 (79.7)	26.7 (80.1)	26.8 (80.2)	27.0 (80.6)	27.2 (81.0)	26.7 (80.1)	26.3 (79.3)	26.6 (79.9)	26.8 (80.2)	27.3 (81.1)	26.9 (80.4)	26.9 (80.4)	26.8 (80.3)
Average low °C (°F)	23.1 (73.6)	23.1 (73.6)	23.2 (73.8)	23.5 (74.3)	23.9 (75.0)	23.6 (74.5)	23.1 (73.6)	23.4 (74.1)	23.5 (74.3)	23.8 (74.8)	23.4 (74.1)	23.4 (74.1)	23.4 (74.1)
Average rainfall mm (inches)	166 (6.5)	173 (6.8)	202 (8.0)	236 (9.3)	181 (7.1)	168 (6.6)	160 (6.3)	148 (5.8)	118 (4.6)	145 (5.7)	196 (7.7)	209 (8.2)	2,102 (82.6)

Gambar 18. Data Kondisi Cuaca rata-rata Kota Samarinda dan Sekitarnya
Sumber : id.m.Wikipedia.org

- Dari gambar diatas dapat disimpulkan, Samarinda memiliki iklim hutan hujan tropis dengan curah hujan yang tinggi dan suhu yang panas dan lembap sepanjang tahun. Pada 21 November 2019, suhu terendah yang tercatat di Samarinda adalah 18,0 °C (64,4 °F) pada Oktober 1982.

K E L E M B A B A N

Kelembaban Udara Menurut Bulan di Samarinda (Persen), 2019-2020

Search:

Bulan	Kelembaban Udara Menurut Bulan di Samarinda (Persen)					
	Minimum		Rata-rata		Maksimum	
	2019	2020	2019	2020	2019	2020
Januari	54,0	59,0	75,5	80,0	97,0	94,0
Februari	45,0	55,0	69,9	76,0	94,0	89,0
Maret	40,0	57,0	72,0	78,0	97,0	91,0
April	45,0	58,0	75,0	79,0	97,0	91,0
Mei	52,0	64,0	77,2	83,0	96,0	93,0
Juni	53,0	64,0	78,4	85,0	96,0	94,0
Juli	33,0	65,0	72,9	83,0	97,0	93,0
Agustus	47,0	62,0	71,1	83,0	95,0	94,0
September	44,0	62,0	67,7	83,0	97,0	94,0
Oktober	49,0	61,0	75,3	75,0	100,0	92,0
November	50,0	49,0	75,1	81,0	97,0	97,0
Desember	54,0	51,0	77,5	83,0	97,0	97,0
Jumlah	-	-	-	-	-	-

Sumber: Badan Meteorologi, Klimatologi dan Geofisika

Gambar 19. Data Kelembapan Udara di Samarinda
Sumber : kaltim.bps.go.id

- Dalam gambar ini dapat disimpulkan bahwa kelembaban udara di Samarinda naik setiap tahunnya dengan kelembaban tertinggi terjadi pada bulan Juni dan kelembaban terendah terjadi pada bulan Oktober (64,4 °F) pada Oktober 1982.

KAJIAN TEMA PERANCANGAN.

2.2. KAJIAN BANGUNAN PUSAT BUDAYA.

2.2.1. DEFINISI.

Bangunan Pusat Budaya merupakan bangunan yang menampung fungsi-fungsi yang berkaitan dengan aktivitas kesenian dan kebudayaan seperti; kesenian teater, tari dan seni rupa. Menurut kamus besar Oxford Dictionary, *Cultural Center* adalah pusat kegiatan budaya di suatu daerah, bangunan atau tempat umum untuk pameran atau promosi seni dan budaya, terutama dari daerah atau orang tertentu.

Jika diuraikan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata Pusat berarti tempat yang letaknya dibagian tengah, pangkal atau satu bentuk kesatuan dari organisasi yang merupakan induk dari kegiatan yang memiliki tujuan yang sama. Sedangkan kebudayaan berarti hasil dari kegiatan dan penciptaan dari batin atau akal manusia sehingga menjadi sebuah keperayaan, adat istiadat, kesenian, dan kebiasaan yang menjadi turun temurun. Kedua definisi tersebut sesuai dengan pengertian bangunan pusat budaya yang memiliki tujuan untuk mempromosikan nilai-nilai budaya di antara anggota komunitasnya.

2.2.2. FASILITAS BANGUNAN PUSAT BUDAYA.

Bangunan pusat budaya memiliki beberapa fasilitas untuk mendukung pengembangan dan pelestarian kebudayaan. Fasilitas yang dimiliki terbagi dalam empat klasifikasi fungsi yaitu :

1. Fungsi Administratif yang meliputi ruang kantor, administrasi dan ruang pertemuan.
2. Fungsi Edukatif yang meliputi perpustakaan, galeri atau pameran, dan workshop.
3. Fungsi Rekreatif atau Hiburan yang meliputi ruang teater.
4. Fungsi Informatif yang meliputi ruang informasi.



Gambar 20. Ruang Kantor
Sumber : Tribun kaltim.com



Gambar 21. Ruang Pertemuan
Sumber : Tribun kaltim.com



Gambar 22. Ruang Informasi
Sumber : Tribun kaltim.com



Gambar 23. Ruang Galeri Seni
Sumber : Tribun kaltim.com

Berikut adalah penjabaran ruang-ruang yang harus dimiliki oleh bangunan Pusat Budaya untuk menunjang fungsinya sebagai pusat pengembangan kebudayaan.

1. Kantor

Ruang kantor dalam bangunan pusat budaya berfungsi sebagai penunjang administratif. Fasilisat kantor berfungsi mencatat seluruh data terkait program kegiatan yang berlangsung selama pusat kebudayaan beroperasi. Selain itu, kantor pusat budaya juga mencatat data seluruh properti yang dimiliki oleh bangunan tersebut.

2. Ruang Pertemuan

Ruang pertemuan pada bangunan pusat budaya berfungsi sebagai ruang rapat untuk pengelola bangunan dan pihak penyelenggara acara kebudayaan ataupun pertemuan adat.

3. Ruang Administrasi

Ruang administrasi pada bangunan pusat budaya berfungsi sebagai area untuk mengurus administrasi pengunjung seperti area loket.

4. Ruang Informasi

Ruang informasi berfungsi sebagai pusat pengumpulan dan pengelolaan informasi terkait bangunan pusat budaya dan program kebudayaan untuk disebarkan ke masyarakat luas.

5. Galeri Seni

Galeri pada bangunan pusat budaya berfungsi sebagai wadah untuk memamerkan karya seni rupa seperti lukisan, patung dan kekriyaan. Ruang galeri melindungi benda-benda seni yang dipamerkan dari elemen yang merusak seperti sinar matahari yang terlalu terik, hujan, kelembaban dan angin. Selain itu, galeri juga dapat meningkatkan estetika karya jika didukung dengan sistem pencahayaan yang baik.

Gambar 17. Ruangan Kantor

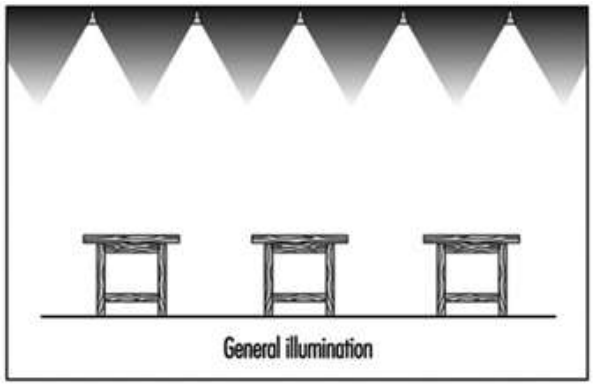
Menurut Carena & Wulandari (2016), terdapat beberapa jenis dan sistem penerangan buatan dalam suatu ruangan, yaitu :

1. Sistem Pencahayaan Primer

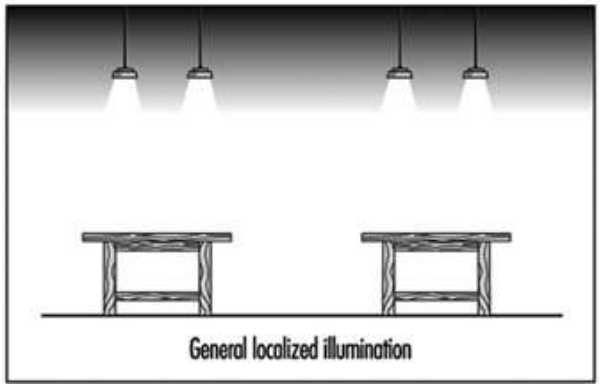
a. *General lighting (Down light),* dengan penerangan merata.

b. *Localized lighting (Free standing up lighter),* dengan tata cahaya khusus untuk menerangi suatu area.

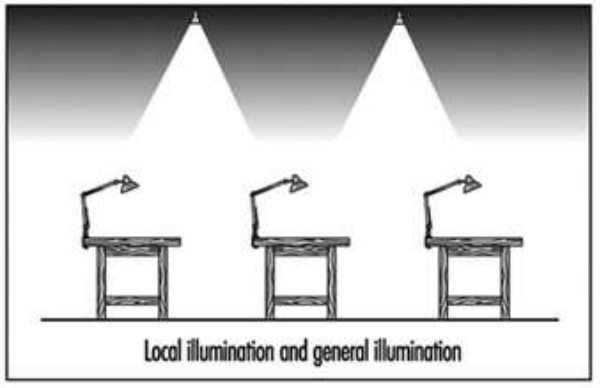
c. *General lighting dan Localized lighting,* membutuhkan intensitas tertentu pada lux cahaya.



Gambar 24. Downlight
Sumber : google



Gambar 25. Localized Lighting
Sumber : google



Gambar 26. General Lighting dan Localized Lighting
Sumber : google

2. Sistem Pencahayaan Sekunder

a. *Task Light* merupakan pencahayaan yang menyoroti suatu area kerja atau cahayanya bertujuan yang fungsional.

b. *Accent Light* berfungsi sebagai sinar aksen atau estetika.

c. *Ambient Light* merupakan penerangan secara merata.

d. *Decorative Light* befungsi sebagai cahaya dekorasi interior yang menggunakan intensitas dan warna cahaya tertentu untuk membangun suasana ruang.

e. *Effect Light* merupakan pencahayaan yang menjadikan objek dan cahaya sebagai fokus utama atau pusat perhatian



Gambar 27. Task lighting
Sumber : google



Gambar 28. Accent lighting
Sumber : google



Gambar 29. Ambient lighting
Sumber : google



Gambar 30. Deccorative lighting
Sumber : google

Berdasarkan kajian di atas, sistem pencahayaan yang paling cocok untuk digunakan pada ruangan galeri adalah sistem pencahayaan localized lighting dan accent lighting. Hal tersebut dikarenakan kedua sistem pencahayaan tersebut memfokuskan perhatian pengunjung kepada karya seni dan dapat memperjelas aksen dari karya seni tersebut.

6. Ruang Pertunjukan

Ruang pertunjukan bangunan pusat kebudayaan digunakan untuk menampilkan pertunjukan seni berupa musik, tari atau drama. Ruang tersebut dapat disediakan dalam bentuk teater yang terdiri dari tiga jenis yaitu Open Stage, Arena Theater, dan Proscenium Theater. Ketiga jenis teater tersebut memiliki penataan kursi penonton dalam sistem tempat duduk Auditorium.



Gambar 31. Open Stage Theater
Sumber : google



Gambar 32. Arena theater
Sumber : google



Gambar 33. Proscenium Theater
Sumber : google

Karena pusat kebudayaan ini hanya menampung aktivitas kesenian tradisional seperti tarian ataupun drama dan seni kontenporer seperti pertunjukan tari, penataan yang paling cocok adalah penataan tipe arena teater. Dengan begitu ruang pertunjukan tidak menampun terlalu banyak penonton dan lebih memusat. Adapun amphiteater di bagian luar bangunan menggunakan tipe open stage, yang ditujukan untuk pentas tari maupun music.

7. Perpustakaan

Bangunan pusat budaya tidak hanya berfungsi sebagai tempat pertunjukan karya seni. Namun juga sebagai pusat edukasi terkait kebudayaan daerah setempat. Fungsi tersebut dapat diwujudkan dengan penyediaan ruang perpustakaan sebagai pusat literatur kebudayaan.

KAJIAN TEMA PERANCANGAN.

2.3. KAJIAN ELEMEN DEKORATIF DAYAK.

Suku dayak sebagai suku asli kalimantan Timur, memiliki ciri khas yang berbeda seperti ciri khas dari suku lainnya. Menurut pernyataan Koenjaraningrat bahwa kebudayaan terwujut dalam gagasan, kompleks perilaku, dan kompleks artefak. Kompleks gagasan dan perilaku inilah yang menjadi dasar timbulnya nilai-nilai dalam suatu kebudayaan. Kebudayaan ini mencakup tidak hanya prilaku masyarakat namun juga ranah kesenian, termasuk ornamen dekoratif mereka. Seperti suku lainnya, suku dayak memiliki motif dekoratif yang memiliki makna dan nilai yang berbeda. Elemen dekoratif suku dayak banyak diaplikasikan pada interior/ eksterior rumah adat, alat keagamaan, alat rumah tanggang, alat perang, perhiasan hingga pakaian adat, dengan maksud peletakan yang berbeda beda, untuk menciptakan pemaknaan masing masing.

Elemen dekoratif dayak ini akan dikaji berdasarkan teori semiotika. Sachari (2005, 62) mengungkapkan bahwa menurut Pierce, teori semiotika adalah logika mempelajari bagaimana orang bernalar, berpikir, berkomunikasi, dan memberi makna apa yang ditampilkan oleh alam kepada orang lain melalui tanda. Pierce mengemukakan sebuah teori terhadap pemaknaan tanda yang disebut sebagai model triadic. Dalam model triadic, Pierce melihat tanda (representamen) sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari objek referensinya serta pemahaman subjek atas tanda (interpretant). (Sobur, 12-13)

Representament + Object + Interpretant = Sign

Sedangkan tanda menurut Pierce adalah segala sesuatu yang ada pada seseorang untuk menyatakan sesuatu yang lain dalam beberapa hal dengan perantara penafsir. Sedangkan esensinya adalah kemampuan mewakili dalam beberapa hal tertentu atau kepastian tertentu. (Sitiono, Sumartono, dan Santosa 2). Ditinjau dari relasinya, Pierce membedakan tanda atas tiga jenis, yaitu:

a) Ikon : Suatu tanda yang terjadi berdasarkan adanya persamaan potensial dengan sesuatu yang ditandakannya, seperti peta dan wilayah geografisnya, foto dengan objeknya, lukisan dengan gagasannya).

b) Indeks : Suatu tanda yang sifatnya tergantung dari adanya suatu detonasi, atau mempunyai kaitan kausal dengan apa yang diwakilinya.

c) Simbol : Suatu tanda yang ditentukan oleh suatu aturan yang berlaku umum, kesepakatan bersama atau konversi. (Sachari, 65)

A. ELEMEN DEKORATIF DAYAK.

Suku Dayak merupakan suku yang bertempat tinggal di tepian sungai dan di pedalam hutan kalimantan. Hutan bagi suku Dayak sudah menjadi ruang hidup dan sumber kehidupan mereka, sehingga tidak heran kebudayaan suku Dayak sangat kental dengan unsur yang melambangkan alam, seperti flora, fauna dan lainnya. Begitu juga dalam hasil kesenian dekoratif mereka yang kental kaitannya dengan unsur alam. Beberapa bentuk dasar dari elemen dekoratif suku dayak yaitu;

- Bentuk hewan seperti; burung enggang, harimau atau singa, anjing.
- Bentuk manusia.
- Garis lengkung dan lingkaran,



1. MOTIF BURUNG ENGGANG.

Burung enggang menjadi burung khas kalimantan. Burung enggang dimaknai sebagai lambang bagi orang Dayak karena burung ini melambangkan kemuliaan dan kebesaran mereka *(Maunati, Identitas Dayak,180).* Dapat ditarik kesimpulan bahwa ornamen burung enggang dapat digolongkan kedalam sebuah ikon *(kajian semiotic, 290).* Dalam budaya Kalimantan, burung enggang digunakan sebagai lambang daerah dan dapat ditemukan dalam bentuk ukiran, dan tarian tradisional yaitu tari burung enggang. Sebagai lambang yang memiliki arti mulia dan dihormati. Melalui pengertian ini, keberadaan ornamen burung enggang dapat digolongkan ke dalam indeks (*kajian semiotic, 290)*.

Ornamen burung enggang biasa diletakkan di tempat yang tinggi maupun dalam ukiran luar bangunan dan pada ukiran benda seperti pada alat perang baju adat atapun perhiasan (biasanya penggambarannya jelas ketika menjadi objek tunggal seperti patung tunggal ataupun penempatan simetris dengan penggambaran abstrak dalam motif ukiran).0



Gambar 34. Motif dan Patung Burung Enggang dalam kebudayaan suku Dayak

Sumber : Google



Gambar 35. Motif Harimau pada Ukiran dan Baju Adat

Sumber : Google

2. MOTIF HARIMAU.

Harimau atau dalam Bahasa dayak kenyah lencau, menunjukkan status sosial seseorang. Sehinga melambangkan kepemimpinan, kekuatan, keberanian, dan perlindungan. Dalam prakteknya lambang harimau biasa dipakai sebagai tato dan ukiran. Namun karena harimau dianggap sebagai status sosial, lambang ini hanya boleh dipakai oleh orang yeng memiliki status penting *(Frenky Vinsentius Latuihmallo, Ornamen Garis Lengkung Dan Linkaran Suku Dayak Kenyah, 45)*. Melalui pengertian ini, ornamen harimau dapat digolongkan ke dalam indeks (*kajian semiotic, 290)*.

Peletakan motif harimau biasa diletakkan pada dinding rumah dengan peletakan simetris dibawah motif manusia atapun ada pada pakaian adat bagi orang dengan status penting.

3. MOTIF MANUSIA.

Gambar manusia biasa digunakan untuk menunjukkan seorang tokoh atau nenek moyang yang berani, kuat dan menjadi pelindung. Motif ini biasa digunakan untuk mengingat para tetua terdahulu sekaligus sebagai semangat melanjutkan suku dan tradisi *(Frenky Vinsentius Latuihmallo, Ornamen Garis Lengkung Dan Linkaran Suku Dayak Kenyah, 46)*. Melalui pengertian ini, keberadaan ornamen manusia dapat digolongkan ke dalam indeks (*kajian semiotic, 291).* Penempatannya biasa berada pada tempat yang menunjukkan spiritual ataupun tempat tempat terbuka yang mudah terlihat dibagian tengah, dengan tujuan pengingat.



Gambar 36. Motif Manusia Pada Ukiran.

Sumber : Google



Gambar 37. Motif Manusia Pada Ukiran Sebagai Indeks dan Patung

Sumber : Google

4. MOTIF ANJING.

Anjing bagi orang dayak menjadi binatang setia, penjaga, sahabat dan hewan yang menemani pemiliknya. Mereka dipelhara dengan baik dan menjadi menu makanan. Dalam ornament dayak gambr anjing sangat umum dipamerkan dan biasa digunakan dalam kalung (kalung asu) *(Frenky Vinsentius Latuihmallo, Frenky Vinsentius Latuihmallo, Ornamen Garis Lengkung Dan Linkaran Suku Dayak Kenyah, 46)*. Melalui pengertian ini, keberadaan ornamen anjing dapat digolongkan ke dalam indeks Penempatan ornamen anjing sangat fleksible dan tak terbatas.



Gambar 38. Motif Anjing pada Kalung

Sumber : Ornamen Garis Lengkung Dan Linkaran Suku Dayak Kenyah





Gambar 39. Motif Garis Lengkung
Sumber : Kajian Semiotik Ornamen Interior Pada Lamin Dayak Kenyah.

5. MOTIF GARIS LENGKUNG DAN LINGKARAN.

Ornamen garis lengkung dan lingkaran merupakan bentuk dasar yang sering dijumpai dalam elemen karya suku dayak, tidak merepresentasikan dan memiliki kemiripan dengan suatu objek, sehingga tidak dapat digolongkan sebagai ikon *(kajian semiotic, 292)*. Garis lengkung dan lingkaran mengambil motif dasar tumbuhan yang distilisasi sedemikian rupa sehingga tidak menyerupai bentuk aslinya. Keberadaan ornamen garis lengkung dan lingkaran dapat digolongkan ke dalam indeks. Indeks yang terwujud ialah bahwa keberadaan garis lengkung dan lingkaran dalam ornamen merupakan sebuah cerminan dari lingkungan hidupnya *(kajian semiotic, 292).*





Gambar 40. Dekoratif Motif Dayak.
Sumber : shuterstock.com

6. KLASIFIKASI WARNA.

Terdapat empat warna yang biasa digukan dalam motif suku dayak yaitu merah, putih, hitam dan kuning.

- Pertama, warna merah artinya kuat, berani, menggairahkan. Dalam bahasa Dayak Kenyah disebut bala. Warna merah dibuat dari tanah batu, buah semek, berkembang menggunakan sirih, kapur dan kunyit. Penempatannya dalam ornamen garis lengkung dan lingkaran, di luar atau belakang yang menandakan itu mulut.
- Kedua, putih artinya kesucian, bersih dan dibuat dari tanah liat putih.
- Ketiga, hitam artinya elegan, kuat dan mengandung makna kurang baik yaitu duka. Dalam bahasa Dayak Kenyah disebut saleng. Warna hitam dibuat dari asap kayu dammar yang dibakar dan biasanya dicampur dengan air gula. Penempatannya dalam ornamen garis lengkung dan lingkaran, sebagai warna dasar.
- Keempat, kuning artinya megah dan mewah. Dalam bahasa Dayak Kenyah disebut *menit*. Warna kuning dibuat dari kunyit. Penempatannya dalam ornamen garis lengkung dan lingkaran, sebagai pelengkap untuk mengimbangi warna dasar.

KAJIAN TEMA PERANCANGAN.

2.4. PENGERTIAN DAN JENIS WATERFRONT.

Menurut Oxford American Dictionary waterfront digambarkan sebagai "bagian dari kota atau bagian dari sebuah kota berdampingan dengan sungai, danau, pelabuhan, atau tepi laut. Secara umum waterfront dapat didefinisikan sebagai area interaksi antara pembangunan perkotaan dan air. Waterfront juga dapat didefinisikan sebagai sebidang tanah atau bagian dari suatu kawasan kota yang berbatasan langsung dengan area perairan.

Berdasarkan jenis aktivitasnya waterfront dapat dibedakan menjadi 7 kategori, yaitu Cultural waterfront, Recidential Waterfront, Mixused Waterfront, Recreational Waterfront, Working Waterfront dan Environment waterfront dan Historical Waterfront (Breen, 1994). Sedangkan pada perancangan kali ini desain berfokus pada 3 klasifikasi waterfront yaitu :

1. Cultural Waterfront.

Pengembangan desain waterfront dengan tipologi ini lebih berfokus kepada pengembangan objek kebudayaan yang ditujukan sebagai sarana pendukung aktivitas budaya setempat.



Gambar 41. Cultural Waterfront
Sumber : https://www.itsliquid.com/waterfront-cultural-centre-by-aart-architects.html/



Gambar 42. Recreational Waterfront
Sumber : https://studiogang.com/project/seaholm-waterfront-concept-study

2. Recreational Waterfront.

Pada jenis waterfront ini pengembangan berfokus pada pengembangan tempat rekreasi seperti taman bermain, taman hiburan, amphitheater, gardu pandang, restoran, fasilitas olahraga, fasilitas perkapalan, dan area untuk memancing (Tahir 2005, halaman 58)

3. Mixused Waterfront.

Pengembangan waterfront dengan tipologi ini lebih diarahkan pada pengembangan fasilitas dengan fungsi seperti perdagangan, perumahan, transportasi, rekreasi, olahraga dan lain sebagainya.



Gambar 43. Mixed UseWaterfront
Sumber : https://architizer.com/projects/waterfront-mixed-use- development-masterplan/

2.4.1 Elemen Desain Waterfront

1. Open Space
a). Plaza
b). Park
c). Pier

Open space, connection dan development merupakan elemen-elemen utama pada perancangan sebuah waterfront (Steiner dan Buttler 2007).

2. Connections

Dalam merancang sebuah waterfront terdapat beberapa subelemen yang perlu diperhatikan. Berdasarkan Steiner dan Butler (2007) antara lain adalah path, promande, water connection untuk turis dan water connection untuk transportasi :

a). Jalur (Path)

b). Promnade, merupakan penghubung antar beberapa fasilitas yang ada di area waterfront. Fungsi promenade yang biasanya berada di tepian badan air digunakan untuk berjalan- jalan atau bersepeda sambil menikmati pemandangan perairan. Pada beberapa tempat dari promenade dapat dibuat tangga turun ke air, yang disebut "tangga pemandian" (baptismal steps).

c). Water Connection untuk turis

d). Water Connection Transportasi

DEVELOPMENT.

1. Working waterfront : pada dasarnya area waterfront terkait dengan kegiatan seperti nelayan,bengkel kapal, dan Gudang penimpanan. Kegiatan tersebut dapat membantu menigkatkan ekonomisetempat serta menambah karakteristik sebuah kota. Area waterfront yang besar, hal-hal mendasar yang harus menjadi pertimbangan pada saat perancangan adalah : peletakan container,konfigurasi terhadap garis panta, peralatan canggih, jaringan distribusi daerah, dan dampak yang dapat ditimbulkan.
2. Pemanfaatan adaptif : pemanfaatan atau renovasi ruang ruang waterfront.
3. Secara adaprtif adalah seperti menambah instalasi yang dapat meningkatkan nilai waterfront secara keseluruhan sehingga menjadi ruang yang dapat dimanfaatkan public sebagai ruang beraktivitas.
4. Tujuan rekreasi : jumlah public yang memngunjungi sebuah waterfront biasanya dianggap sebagai salah satu parameter yang menunjukkan keberhasilan sebuah waterfront secara fungsional. Penyediaan fasilitas yang berunsur edukatif, rekreatif serta menikmati waterfront tersebut.
5. Pengembangan mix-use : pengembangan waterfront dapat berupa pengembangan dengan konsep mix-use waterfront memiliki fungsi yang lebih banyak untuk diberikan kepadda public.

2.4.2 Sirkulasi dan Tata Masa Waterfront

Penataan orientasi massa dan sirkulasi bertujuan agar tercapainya susunan massa yang saling terintegrasi dengan konteks lingkungannya. Selain itu dengan menyusun orientasi massa, akan memudahkan merancang alur sirkulasi pengguna dan organisasi ruang itu sendiri. Dasar-dasar pertimbangan tata masa dan sirkulasi didasarkan pada kajian morfologi tata masa tepian air.

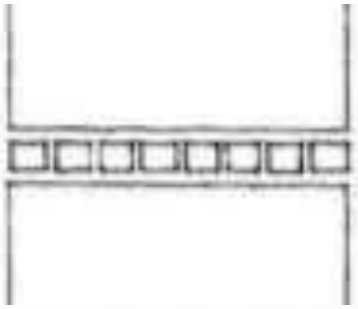
Adapun hal yang perlu dipertimbangkan dalam penentuan pola tata massa bangunan adalah sebagai berikut:

a. Organisasi kelompok dibentuk berdasarkan persyaratan fungsional seperti ukuran, wujud, dan jarak letak bangunan.

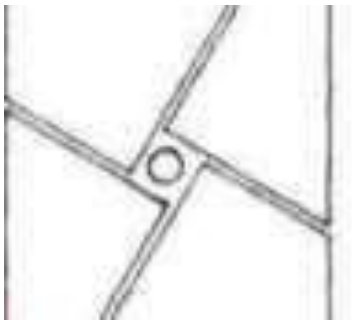
b. Pola sirkulasi di dalam fasilitas wisata. Sirkulasi menjadi hal yang sangat penting karena merupakan suatu akses yang akan digunakan oleh pengguna baik di kawasan maupun di dalam bangunan.

c. Hubungan aktifitas dan fungsi kegiatan yang ada di dalam fasilitas wisata

Menurut Ditjen Cipta Karya (2011) dalam Sastrawati, memaparkan bahwa orientasi darimassa bangunan harus menghadap arah tepi air dengan pertimbangan dari matahari dan angin. Pola penataan massa terdiri atas 5 jenis yaitu, linear, radial, grid, cluster, dan terpusat (Ching, 2008). Pada perancangan kali ini dipilih 2 jenis penataan tata masa yaitu pola linier dan radial yang masing masing memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing.



Organisasi Linier
Sebuah seluas linier ruang-ruang yang berulang



Organisasi Radial
Sebuah ruang terpusat yang menjadi sentral organisasi-organisasi linier ruang yang memanjang dengan cara radial.

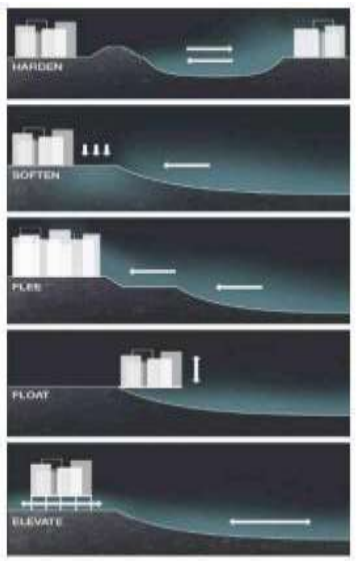
a. Pola Linear

Orientasi masa tersebar memanjang mengikuti bentuk tepian sungai. Tata masa dirancang sejajar baik itu berupa garis lurus yang dipotong ataupun dibelokkan sesuai garis tepian sungai. Pertimbangan tata masa linier cocok untuk fungsi banguan retail karena dapat memberikan privasi antar satu retail dengan retail yang lain dan menampilkan muka kawasan yang terlihat masih saling terintegrasi. Penataan ruang dengan penataan organisasi grid linear ini akan membentuk ruang luar yang jelas alurnya dan memberikan fokus pada pemandangan yang dinamis.

b. Pola Radial

Bentuk radial terdiri dari bentuk-bentuk Linier yang memanjang keluar dari sebuah elemen inti.Bentuk ini merupakan gabungan dari bentuk linier dan bentuk tunggal yang menjadi pusat massa. Bentuk pola radial menghasilkan pola yang dinamis secara visual. Pada perancangan ini center poin pada site berupa Gedung pertunjukan.

2.4.3. Strategi Penataan Waterfront.



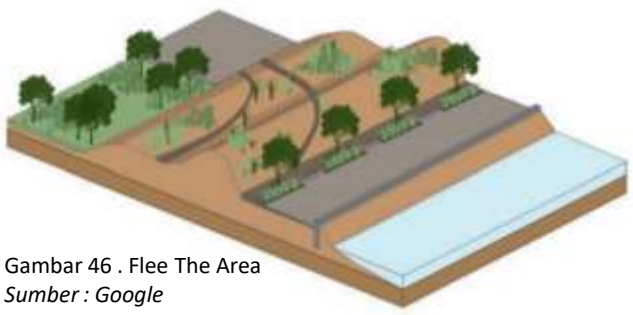
Gambar 45 Strategies
Sumber : Google

Berdasarkan buku Urban Waterfront Adaptive Strategies (2013) ada beberapa strategi yang dapat diimplementasikan untuk penataan kawasan tepi air demi memastikan bangunan atau arsitektur tepi air aman dari ancaman banjir, beberapa diantaranya adalah flee the *area, harden the landscape, soften the landscape, elevate the architecture, and float the architecture*.

Pada rancangan kali ini strategi yang dipilih adalah Flee the area, dan Elevate the architecture. Pada desain Cultural center ini semua bangunan nantinya akan menerapkan strategi elevate on piles maupun elevate on fill. Dengan tujuan menyisakan ruang pada area ground agar ketika terjadi banjir fungsi di dalamnya masih bisa difungsikan dengan baik



Gambar 44. Penerapan Konsep Elevate On Fill dan On Piles Pada Site
Sumber : Urban Design Wtaerfront Strategies, 2013.



Gambar 46 . Flee The Area
Sumber : Google

Selain itu strategi yang nantinya akan diterapkan adalah flee the area dimana bangunan bangunan pada cultural center ini nantinya akan di jauhkan dari tepian sungai sesuai dengan sempadan yang berlaku, kemudia area tepian sungai itu sendiri akan di fungsikan sebagai waterfront park.

Tabel 2.1. Tabel Elemen Design Waterfront

	Variabel	Tolak Ukur
Elemen Desain Waterfront	Open Space	Plaza
		Taman
		Deck atau Dermaga
	Penghubung	Path (Jalur)
		Promnade
	Waterfront Development	River Walk and River Bank
		River Theather

Sumber : Steinler and Butler (2007)

2.5 PRESEDEN.

A. Providence Pedestrian Bridge / INFORM Studio + Buro Happol

Arsitek : Buro Happold, inFORM studio

Luas : 15170 ft²

Bangunan jembatann ini dirancang utuk menghubungkan Kembali kota yang terpinggirkan. Banyak sejarah untuk dapat merealisasikan jembatan ini. Pembukaannya jembatan tidak hanya menjadi mediator yang menghubungkan taan tepi laut baru namun juga berpeluang mendorong kualitas hubungan sosial dan pertumbuhan ekonomi.

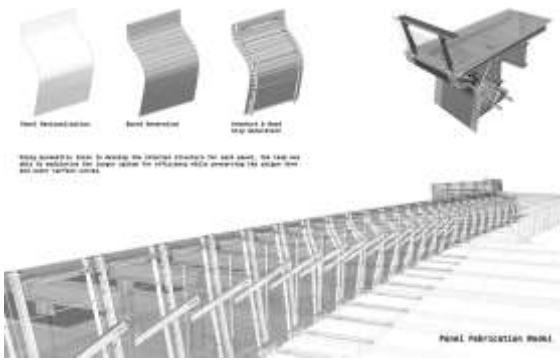




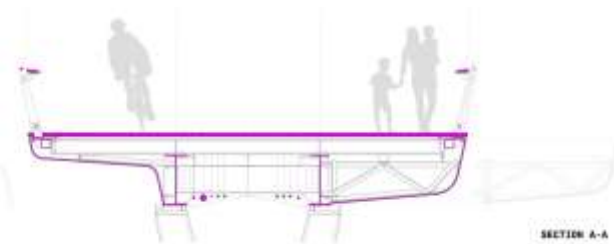












Lesson learn

- Cara arsitek merancang jembatan yang mampu menarik minat pengunjung berjalan
- Cara arsitek merancang desain yang mampu berkomunikasi dengan tepi sungai.
- Cara pemasangan struktur pada banguan ari.

Gambar 47 . Rancangan Desain Jembatan
Sumber : archdaily.com

B. Helen & Hard Win Competition to Built Waterfront Cultural Museum in Norway.

Arsitek : Helen & Keras

Lokasi : Odderoya, Kristiansand, Norwegia

Tahun : 2017

Bangunan ini merupakan bangunan kebudayaan, berada di tepi laut pulau Odderoya, Kristiansand, Norwegia. Dibangun untuk merayakan masa lalu norwegia dan sebagai tempat untuk merenungkan warisan dan sejarah wilayah ini. Berada diantara bukit yang memiliki pemandangan hutan dan Pelabuhan, penempatan bangunan ini dan pendekatan lanskap yang diambil berhasil untuk menggali potensi tepi laut disekiatnya sebagai tempat wisata.

lesson learn;

- Cara arsitek menempatkan tempat masuk diantara dua fasad utama dan permainan kaca repetisi dengan pola garis mengaburkan antara indoor dan outdoor, antara alam natural dan artificial buatan manusia.
- Cara arsitek memberikan kesan lampau dengan menunjukkan konstruksi pada bangunan.
- Bagaimana bangunan merespon alam sekitar (gunung) terhadap desain.



Gambar 48 . Rancangan Desain Bangunan
Sumber : archdaily.com

C. New BIG-Designed Neighborhood to Activate Aarhus' Waterfront.

Arsitek : Bjarke Ingels Group

Lokasi : Store Torv 3, 8000 Aarhus C, Denmark

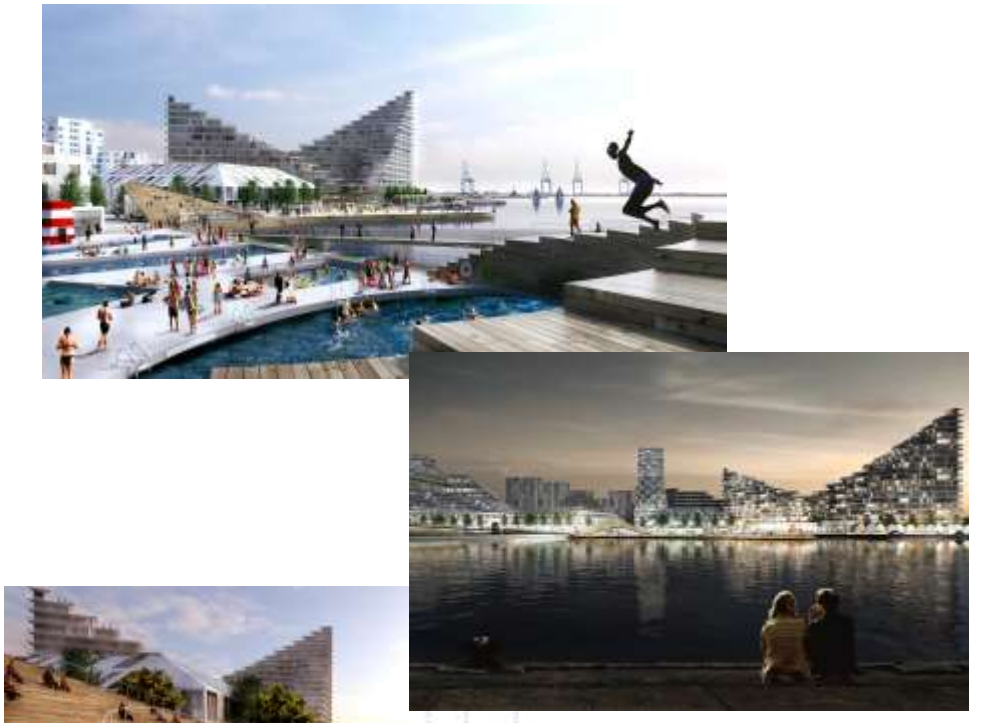
Luas : 100.000 sqm

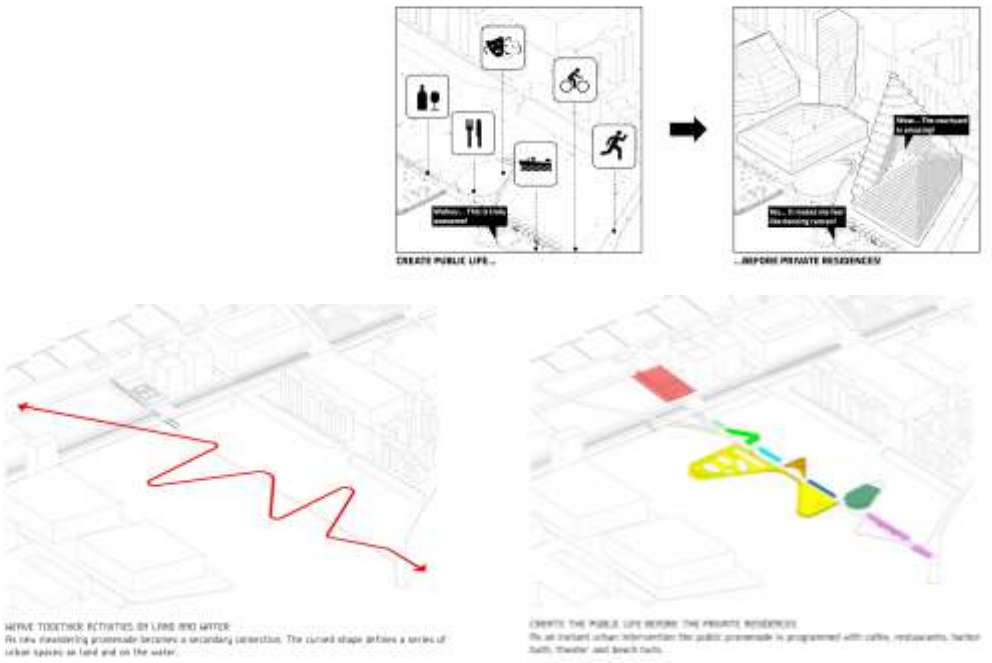
Tahun : 2017

BIG merupakan mix use building yang dirancangan sebgai bangunan public tepi laut. Terdapat 7 bangunan dengan fungsi berbeda. Yang menarik dari bangunan ini adalah pendekatan waterfront defelopement yang sangat terasa dari rancangan ini. Penempatan bangunan yang tersusun linier dirasa memudahkan sirkulasi pengunjung untuk dapat mengeksplor kawasannya. Penyusunan bangunan yang dibuat memiliki ukuran berbeda beda menciptakan pola dinamis sehngga membuat orang yang mengunjunginya ataupun orang yang melihatnya dari seberang laut tidak merasa bosan.

Lesson learn

- Pola dek yang organic dapat memberikan kesan urban
- Cara arsitek merancang desain yang mampu berkomunikasi dengan tepi sungai.
- Penggunaann dek dapat mempengaruhi dan mewaadahi aktivitas pengunjung.





Gambar 49 . Rancangan Desain Penempatan Bangunan
Sumber : archdaily.com

03 EKSPLORASI.

3.1 PENDEKATAN EKSPLORASI.

Critical regionalism dipilih guna menciptakan desain rancangan yang tetap menerima potensi rancangan bangunan modern yang fungsional sekaligus efektif dengan tetap memasukkan unsur kebudayaan Dayak sebagai citra bangunan pusat kebudayaan.



Pemanfaatan bentuk bangunan rumah lamin digunakan sebagai perwujudan ekspresi bangunan yang dapat dengan mudah dikenali oleh masyarakat dan menciptakan kesan yang tetap tradisional serta unik.

Respon terhadap tapak atau topologi tapak serta pendekatan kebudayaan menjadi nilai penekanan dalam rancangan pusat kebudayaan ini. Diwujudkan dalam bentuk desain secara forntal ataupun dengan pemaknaan nilai tersirat dalam rancangan baik dari dalam ataupun dari luar masa bangunan.

PENDEKATAN EELEMEN DEKORATIF DAYAK.

Jika disimpulkan elemen dekoratif Dayak merupakan bentuk ekspresi masyarakat Dayak terhadap kecintaan mereka kepada alam (terutama hutan sebagai ruang hidup mereka), dimana didalamnya dimaknai sebagai cerita kehidupan/kebiasaan/pola hidup dan penghormatan terhadap keyakinan dalam suku Dayak.

Ruang dalam rancangan ini akan menekankan pada pemaknaan elemen dekoratif Dayak berupa garis lengkung dan lingkaran. Dimana pemaknaan hutan sebagai origin dari bentuk garis lengkung dan lingkaran telah menggambarkan kecintaan masyarakat Dayak dan pengapresiasian hutan sebagai ruang hidup serta kehidupan mereka.

3.2 LANDASAN TEORI.

3.2.1. REGIONALISME KRITIS

Suatu teori tentang bangunan yang di satu sisi menerima peran potensial arsitektur modern untuk membebaskan arsitektur dari berbagai kungkungan tapi menentang untuk sepenuhnya terserap dalam sistem konsumsi dan produksi modern. (Kenneth Frampton 'Six Points for an Architecture of Resistance' 1983)

Penekanan pada 4 poin pencapaian dasain, yaitu;:

- *Place Form*
- *Nature Experience: Topography, Context, Climate, Light and Tectonic Form,*
- *Culture Experience,*
- *Tactile Experience*

*Tujuan : "**menemukan arsitektur unik yang berjatidiri."***

Kenneth Frampton mengajukan konsep Regionalisme Kritis sebagai upaya untuk menemukan arsitektur unik yang berjati diri suatu tempat ketimbang identitas yang diproduksi secara massal.

Place form.

Tapak merupakan sebuah hal yang bersifat kokret nyata dapat dialami secara inderawi dan unik. sehingga suatu desain dapat menjadi otentik. Desain ini menekankan pada relasi dengan bangunan sekitar serta karakteristik dan riwayat tapak itu sendiri.

Culture experience.

Kebudayaan kota Samarinda menjadi poin yang diperhatikan untuk dijadikan karakteristik kebudayaan setempat. Dimana hal ini diwujudkan dengan pendekatan elemen dekoratif Dayak.

Nature experience.

Desain dirancang dengan memperhatikan topolografi tapak pada site, yaitu menyelaraskannya baik di darat dengan perairan.

Tectile experience.

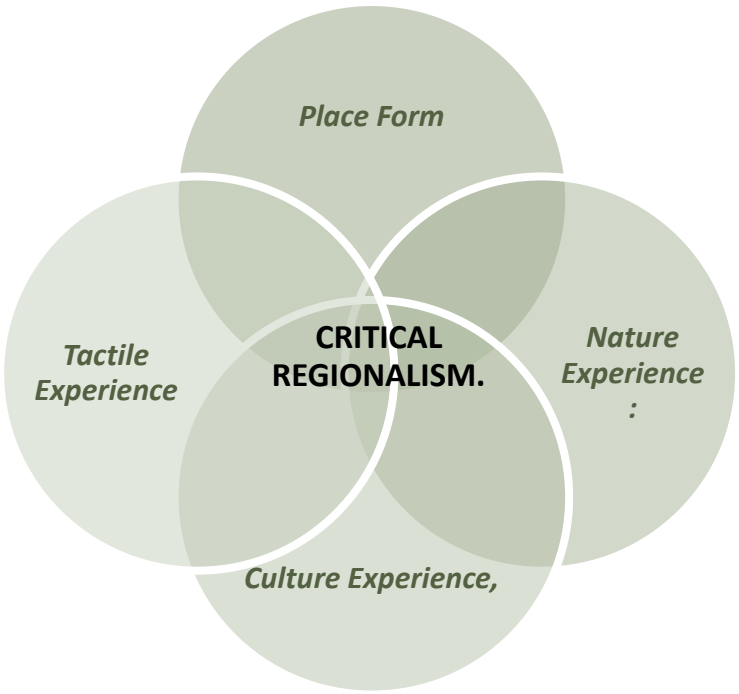
Desain dirancang dengan Lebih mementingkan yang dapat dirasakan dengan raga dan peraba (tactile) ketimbang yang visual semata.

3.2.2. PEMECAHAN PERSOALAN DESAIN.

TEMA	VARIABLE	SUB-VARIABLE		PARAMETER
Critical Regionalism	Place form	Bentuk	Masa bangunan	Masa bangunan berdasarkan, betukan Rumah Lamin dengan massa kotak memanjang. (Ayub Muktiono,2017) yang dipadukan dengan karakterustik motif Dayak yaitu garis lengkung dan lingkaran.
			Struktur	Struktur mengacu pada karakteristik Rumah Lamin yang merupakan rumah panggung, dengan ketinggian kolongnya 4 meter (Ayub Muktiono,2017)
		Façade	Warna	Pemilihan Warna mengikuti ciri dari Rumah lamin yang berwarna dasar coklat (kayu ulin) dengan ornamen mempunyai warna dengan makna khusus Kuning Merah, Puth dan hitam. (Ayub Muktiono,2017)
			Ornamen	Penggunaan motif Dayak dengan bentuk garis lengkung dan lingkaran.
	Culture experience	Elemen Dekoratif	Ornamen	Penggunaan motif Dayak dengan bentuk hewan, garis lengkung dan lingkaran.
	Nature experience	Hubungan terhadap tapak	Visibilitas	Permukiman suku Dayak umumnya berada di sepanjang pinggir Sungai atau anak sungai.(Wijaya dan Sukiman, 2010).
				Permukiman suku Dayak umumnya berada di pedalaman hutan Kalimantan.
		Respon terhadap tapak	Pencahayaan	Adanya penggunaan pencahayaan alami dalam masa bangunan.
	Tectile experience	Indra	Tektonika	Penggunaan elemen kayu yang disusun berulang, sehingga menciptakan repetisi.

3.2.3. KONSEP DAN FUNGSI RANCANGAN

KONSEP.



Pendekatan critical regionalism menjadi landasan dalam penerapan elemen dekoratif Dayak. Poin penekanan pada pendekatan ini dirasa dapat menjadi jawaban terkait penerapan elemen dekoratif Dayak serta respon terhadap tapak dalam Pusat Kebudayaan Mahakam



Bentuk garis lengkung dan lingkaran menjadi poin penekanan dalam pendekatan elemen dekoratif Dayak dalam rancangan ini. Pemaknaan serta nilai yang terkandung dalam motif ini menjadi citra yang mencerminkan kehidupan serta identitas rancangan.

FUNGSI.

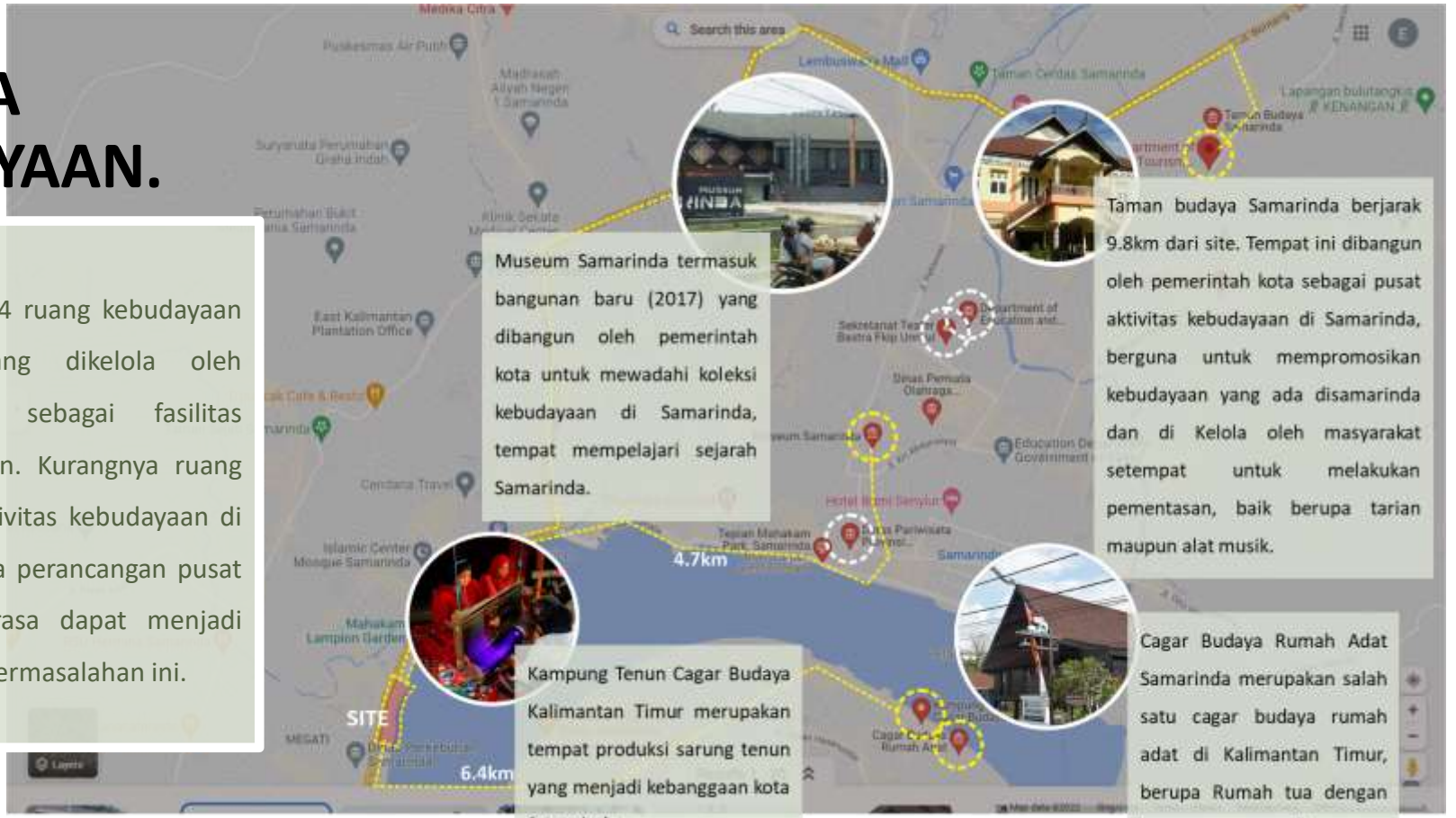


Fungsi utama dari Pusat Kebudayaan Mahakam adalah untuk mewadahi aktivitas kebudayaan di Samarinda. Pendekatan nilai dan bentuk dari elemen dekoratif Dayak dirasa dapat memperkuat sekaliggus menjadi representasi eksistensi kebudayaan Dayak di Samarinda. Berlokasi di tepian sungai Mahakam membuat bangunan ini memiliki potensi besar untuk memanfaatkan sungai Mahakam sebagai wahana rekreasi.

Berdasarkan kajian itulah, Pusat Kebudayaan Mahakam dimaknakan dengan pendekatan; *waterfront development,* pusat kebudayaan dan elemen dekoratif Dayak.

3.3. PETA KEBUDAYAAN.

Terdapat sediktnya 4 ruang kebudayaan di Samarinda yang dikelola oleh pemerintah kota sebagai fasilitas aktivitas kebudayaan. Kurangnya ruang yang mewadahi aktivitas kebudayaan di Samarinda, sehingga perancangan pusat kebudayaan ini dirasa dapat menjadi jawaban terhadap permasalahan ini.



3.3.1 RAGAM KEGIATAN.

Berdasarkan fungsi bangunan sebagai pusat kebudayaan, kegiatan yang diwadahi adalah aktivitas kebudayaan di Samarinda, dibagi menjadi tiga kelompok aktivitas, yaitu aktivitas kebudayaan, aktivitas tambahan dan aktivitas khusus.

- **Aktivitas kebudayaan** dalam rancangan ini iyalah segala aktivitas kebudayaan samarinda seperti, pertunjukan seni dan tempat yang mewadahi pameran kesenian lukis seiman Samarinda.
- **Aktivitas tambahan** dalam rancangan ini berupa disediakannya dermaga kapal pariwisata yang digunakan sebagai tempat persinggahan turun ataupun angkut penumpang dari dan ke dermaga mahakam ilir. Sekaligus sebagai tempat rekreasi masyarakat Samarinda di tepian sungai mahakam.
- Sedangkan **aktivitas khusus** pada rancangan ini dikususkan sebagai bangunan yang dapat mewadahi aktivitas kebudayaan pada saat acara Festival Mahakam seperti pentas seni, pameran kesenian, serta tempat persinggahan dalam acara air selama kegiatan Festival Mahakam.

A. AKTIVITAS KEBUDAYAAN.

Aktivitas kebudayaan yang ditampung dalam rancangan ini adalah kegiatan pementasa berupa hiburan yang dikhususkan kesenian tari budaya Dayak. Dimana dalam pementasa ini melibatkan tiga unsur yaitu para seniman dengan jenis kegiatan yang ditampilkan, waktu kegiatan, serta kapasitas ruang pertunjukan. Pementasan kesenian dalam rancangan pusat kebudayaan ini akan diwadahi dalam ruang tertutup berupa theater serta ruang terbuka dalam amphitheater. Berikut kegiatan kesenian tari yang akan ditempilkan dalam pertunjukan kesenian:

Tabel 3.1. Aktivitas Kebudayaan

Ragam Kegiatan	Gambar	Banyak pemain	Prilaku Kegiatan	Waktu kegiatan	Tempat kegiatan	Prilaku Penonton
Tari Perang		6-10 penari	gerakan lincah kombinasi hentakan kaki dan tangan dilakukan oleh laki laki,	Dalam rangka penyambutan, dan dapat dilakukan waktu yang tidak terbatas	Dalam Ruangan atau Luar Ruangan	Hanya duduk
Tari Hudoq		8-20 penari	gerakan tenang seperti burung, dilakukan dalam iring iringan	Hanya dilakukan pada acara tertentu	Luar Ruangan	Duduk atau berdiri.
Tari Giring Giring		6-10 penari	gerakan menghenttakkan batang bambu dengan tangan kiri dan tangan kanan menggunakan krikil sehingga menciptakan irama suara	Dalam rangka penyambutan, dan dapat dilakukan waktu yang tidak terbatas	Dalam Ruangan atau Luar Ruangan	Hanya duduk
Tari Gantar		6-10 penari	gerakan tenang dengan perpaduan gerakan tangan serta hentak	Dalam rangka penyambutan, dan dapat dilakukan waktu yang tidak terbatas	Dalam Ruangan atau Luar Ruangan	Hanya duduk
Tari Mandau		6-10 penari	gerakan lincah kombinasi hentakan kaki dan tangan dilakukan oleh laki laki atau perempuan menggunakan atribut	Dalam rangka penyambutan, dan dapat dilakukan waktu yang tidak terbatas	Dalam Ruangan atau Luar Ruangan	Hanya duduk
Tari Leleng		6-10 penari	gerakan tenang didominasi gerakan tangan yang lembut	Dalam rangka penyambutan, dan dapat dilakukan waktu yang tidak terbatas	Dalam Ruangan atau Luar Ruangan	Hanya duduk
Tari Kencet Ledo		1-4 penari	gerakan tenang dan anggun	Dalam rangka penyambutan, dan dapat dilakukan waktu yang tidak terbatas	Dalam Ruangan atau Luar Ruangan	Hanya duduk

Sumber : Penulis (2022)

B. RAGAM AKTIVITAS BERDASARKAN KONTEKS.

Sebagaimana letak dari rancangan ini yang berada di tepian sungai. Pemanfaatan sungai dimanfaatkan sebagai destinasi wisata, dimana dengan begitu pengunjung dapat terus beraktivitas menikmati tepian sungai mahakam, sehingga rancangan ini tetap hidup walaupun tidak adanya jadwal kegiatan kebudayaan saat itu.

PETA AKTIVITAS.

Dalam amatan ini pemanfaatan Tepian Mahakam dapat mewadahi aktivitas sebagai tempat rekreasi, berkumpul sambil menikmati keindahan kota Samarinda seberang serta menikmati aktivitas lalu lalang kapal dari tepian sungai Mahakam, sambil menikmati jajanan yang tersebar disekitar tepian sungai oleh para pedagang .



Pendekatan *waterfront developement* berfokus pada 3 klasifikasi waterfront yaitu; *Cultural Waterfront, Recreational Waterfron, Mixused Waterfront.* Dalam pengembangan area tepi air ini digunakan sebagai sarana pendukung pemanfaatan kawasan tepi sungai terhadap daratan yang menciptakan lanskap tepian air yang memfasilitasi segala fungsi pemanfaatan lahan. Sehingga dapat menjadi ruang bagi wisatawan untuk mengekspresikan dirinya terhadap lanskap tepi air. Memberikan kemudahan berinteraksi serta transportasi memberikan kesempatan bagi pengunjung agar dapat mengeksplorasi ruang dalam rancangan.

C. AKTIVITAS DALAM KONTEKS.

Terdapat kapal pariwisata mahakam yang merupakan program dinas pariwisata KALTIM guna memajukan pemanfaatan sungai mahakam sebagai destinasi wisata. dalam perjalanannya kapal ini melewati 3 jalur pengoperasian, yaitu;

- Pelabuhan Pasar pagi → Jembatan Mahakam. → Jembatan Mahkota II → Pulau Kumala.

Dalam jalur ini wisatawan dapat memilih pemberhentian yang di inginkan. Wisatawan juga dapat memilih untuk mengikuti rute perjalanan hingga akhir dan Kembali ke posisi awal keberangkatan.



Gambar 50. Lokasi Rancangan
Sumber : Google Maps

Berdasarkan rute perjalananya, lokasi rancangan termasuk dilewati oleh kapal pariwisata. Sehingga pemanfaatan dermaga sebagai pemberhentian kapal pariwisata mahakam dalam rancangan, dapat menjadi ajang promosi serta menghidupkan aktivitas serta pengalaman ruang bagi pengunjung Pusat Kebudayaan Mahakam.

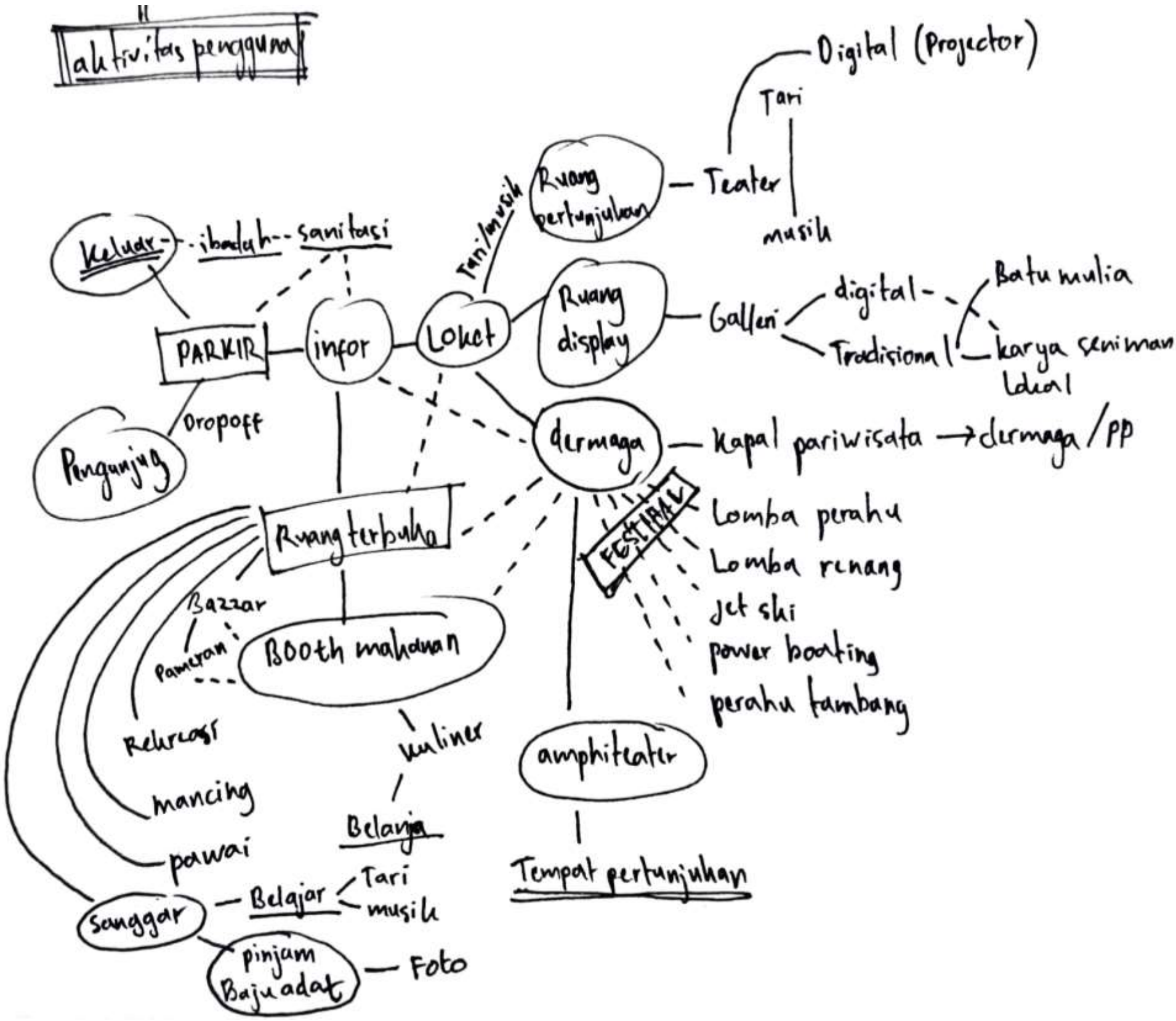
D. AKTIFITAS KHUSUS.



Gambar 51 . Aktifitas di sekitar Lokasi
Sumber : dokumen pribadi

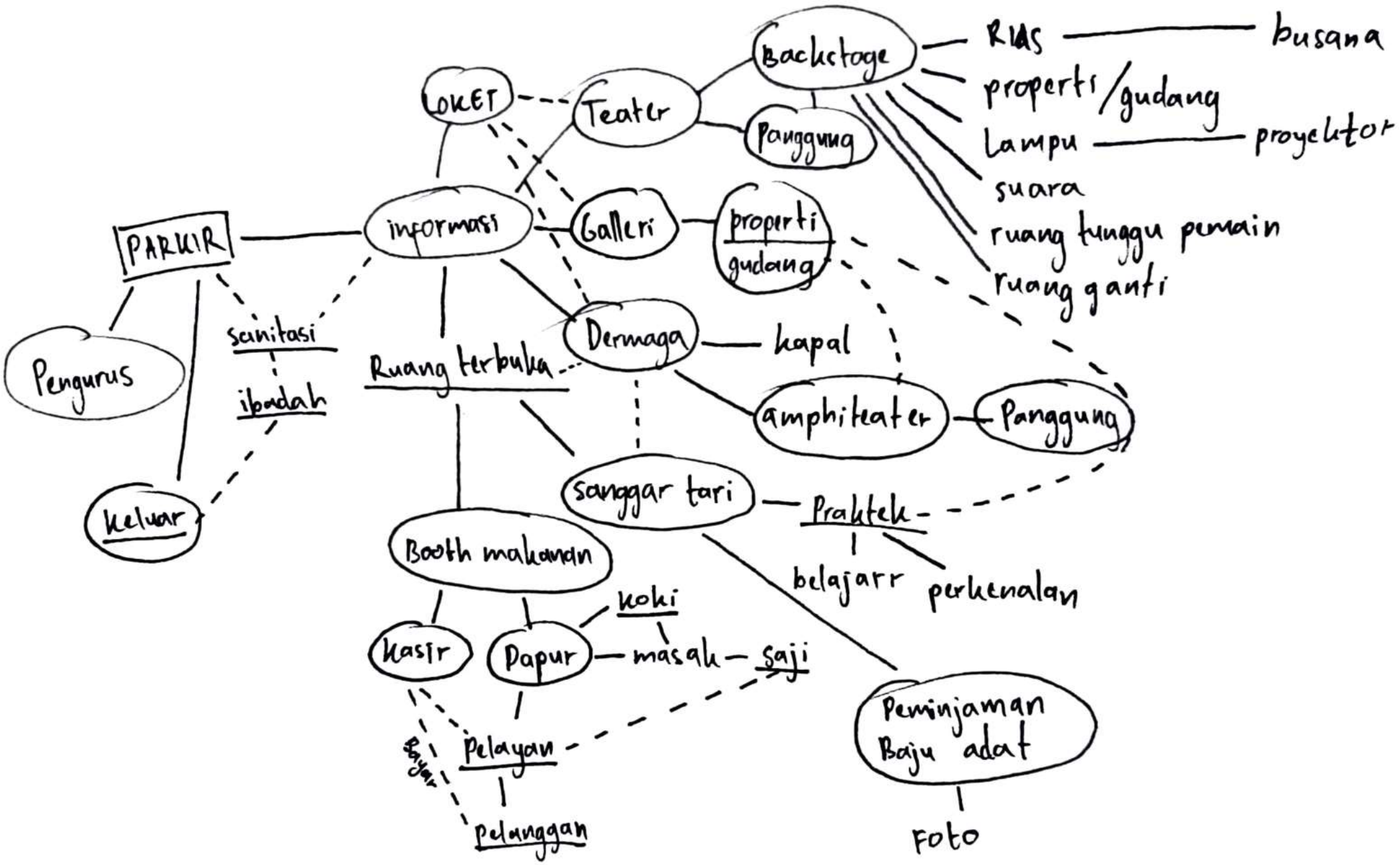
Rancangan Pusat Kebudayaan Mahakam akan menjadi rancangan yang dapat mewadahi aktivitas kebudayaan dalam acara Festival Mahakam. Festival Mahakam merupakan kegiatan tahunan yang diselenggarakan setiap bulan November yang berskala nasional. Festival ini bertujuan untuk menggali dan melestarikan kebudayaan yang ada di Samarinda, sekaligus ajang promosi Sungai Mahakam sebagai destinasi wisata. Letak geografis Samarinda yang beseblahan langsung dengan sungai Mahakam menciptakan prilaku meruang masyarakat berupa aktivitas didaratan dan diperairan. Dalam hal ini rancangan Pusat Kebudayaan Mahakam ini difungsikan sebagai ruang yang mewadahi aktifitas darat, seperti; **pagelaran musik, pentas seni, pawai budaya, pameran, dan kuliner di area tepian Sungai Mahakam**. Sedangkan merespon kegiatan air rancangan ini difungsikan hanya sebagai ruang yang memfasilitasi persiapan serta tempat penonton saat acara perlombaan air seperti **lomba renang serta lomba dengan perahu/kapal/speed boat**, yang berlangsung.

E. ALUR AKTIVITAS PENGUNJUNG.



Gambar 52. Hubungan Aktivitas Pengunjung
Sumber : dokumen pribadi

F. ALUR AKTIVITAS PENGURUS DAN PEKERJA.



Gambar 53. Hubungan Aktivitas Pengurus

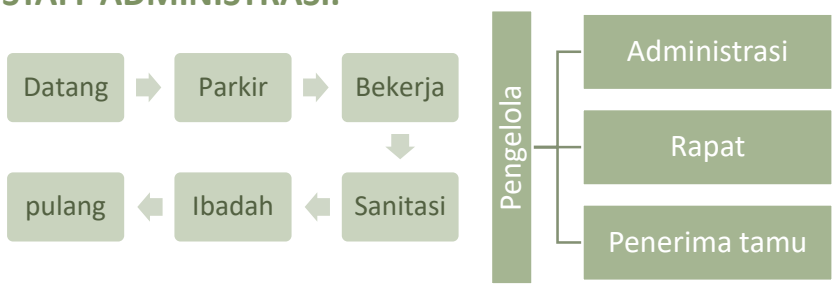
Sumber : dokumen pribadi

G. KELOMPOK AKTIVITAS PENGGUNA CULTURAL CENTER.

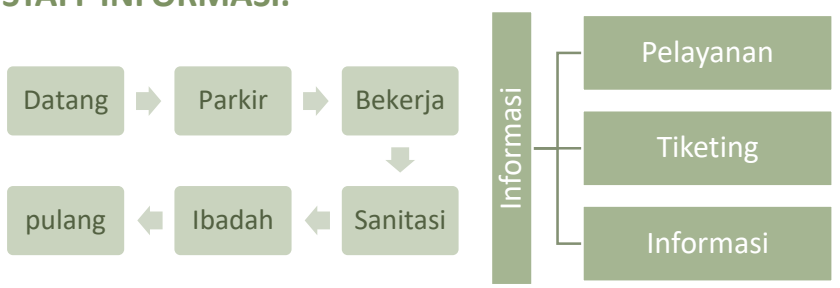
Analisis kegiatan dalam Pusat Kebudayaan Mahakam dilihat berdasarkan aktivitas penggunaannya. Pelaku aktivitas di Pusat Kebudayaan Mahakam dibagi menjadi 4 kategori pengguna, yaitu; pengelola, seniman, pengunjung dan pedagang.

- Pengelola adalah orang yang bertanggung jawab terhadap penjagaan, perawatan dan pengurusan terhadap aktivitas yang berlangsung dalam Pusat Kebudayaan Mahakam, yang termasuk dalam hal ini adalah para staff pengelola.
- Seniman adalah para pelaku kegiatan kesenian yang menjadikan Pusat Kebudayaan Mahakam sebagai tepat yang mewadahi aktivitas kesenian mereka, baik seniman yang menggunakan ruang galeri ataupun seniman dalam teater seperti sni tari, musik, dan pementasan. Serta para seniman yang mengajar dalam workshop tari.
- Pengunjung adalah para pendatang yang mendatangi Pusat Kebudayaan Mahakam baik untuk menhadiri pementasan, belajar dalam workshop, ataupun hanya sekedar rekreasi di tepian sungai Mahakam.
- Pedagang adalah para pelaku usaha yang berjualan makanan dalam booth makanan yang disediakan dalam Pusat Kebudayaan Mahakam.

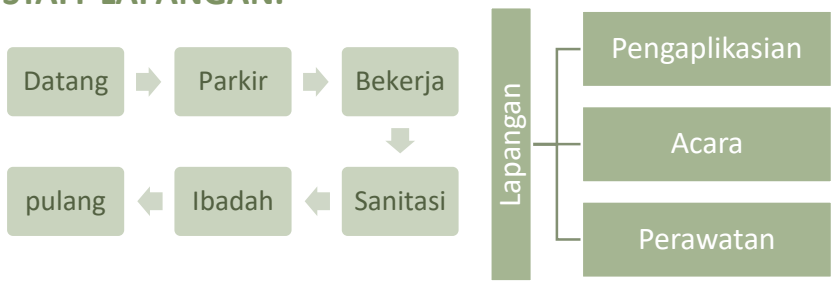
STAFF ADMINISTRASI.



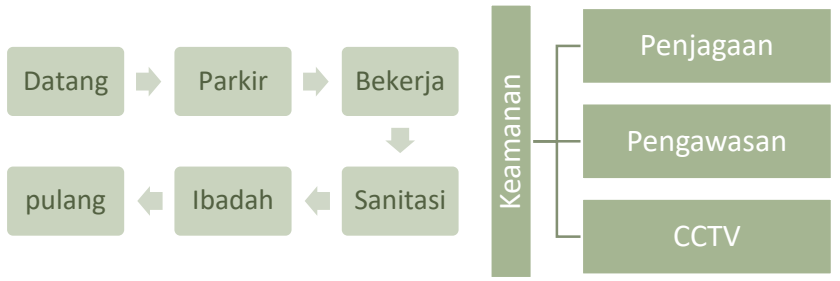
STAFF INFORMASI.



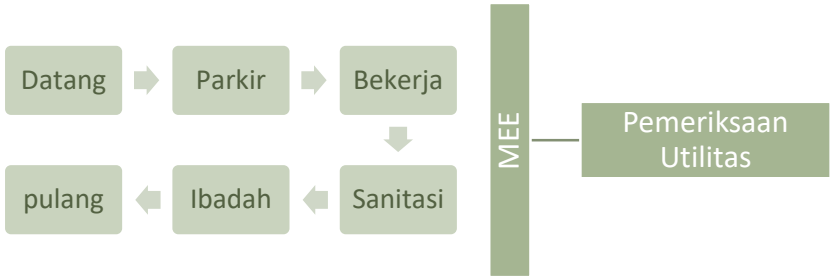
STAFF LAPANGAN.



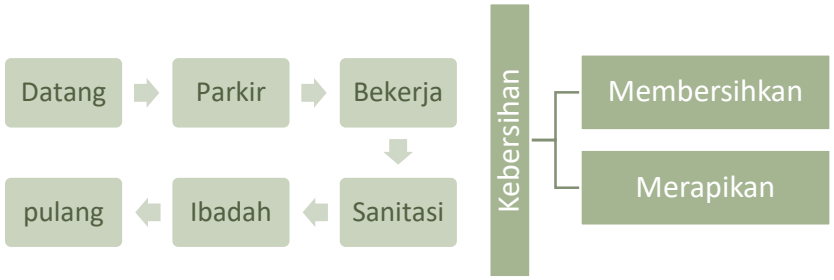
STAFF KEAMANAN.



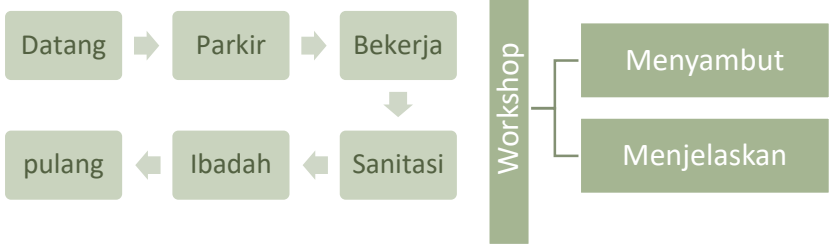
STAFF MEE.



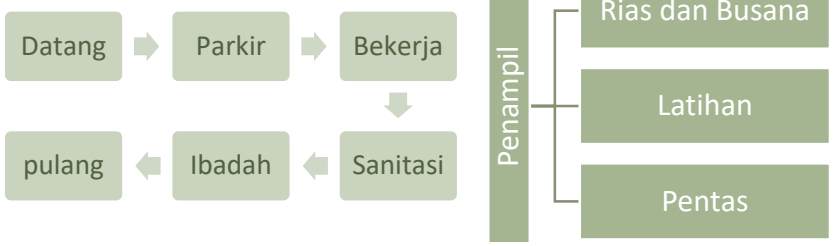
STAFF KEBERSIHAN.



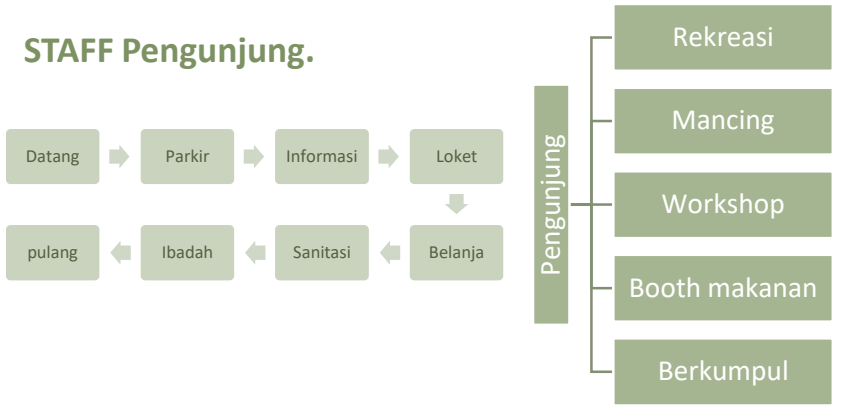
STAFF WORKSHOP.



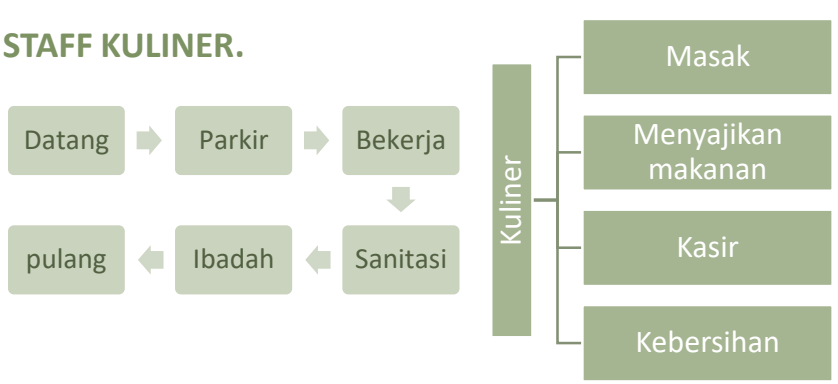
STAFF PENAMPIL.



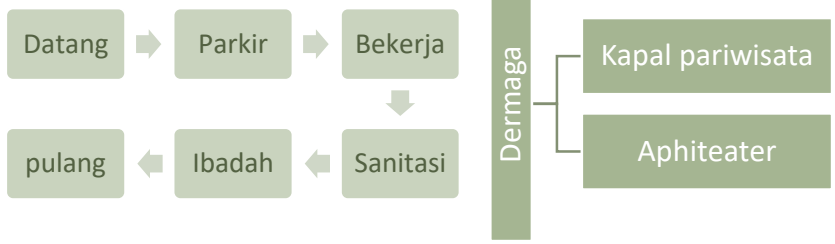
STAFF Pengunjung.



STAFF KULINER.



STAFF DERMAGA.



F. ANALISIS JUMLAH PENGUNJUNG.

Kapasitas dari rancangan Pusat Kebudayaan Mahakam dipertimbangkan berdasarkan banyaknya pengguna dalam aktivitas dari tiap ruang dalam rancangan ini. Penentuan banyaknya pengguna juga didasari oleh kemampuan rancangan terhadap konteks site dalam menampung banyakya pengunjung. Asumsi jumlah pengunjung dihitung berdasarkan data jumlah wisatawan kota Samarinda oleh dinas pariwisata Samarinda.

NO	KABUPATEN / KOTA	2018			2019			2020			2021		
		WISMAN	WISNUS	JUMLAH	WISMAN	WISNUS	JUMLAH	WISMAN	WISNUS	JUMLAH	WISMAN	WISNUS	JUMLAH
1	KOTA BALIKPAPAN	47,040	2,837,034	2,884,074	56,577	2,878,561	2,935,138	16510	1,072,569	1,089,079	1,306,225	17,200	1,323,425
2	KOTA SAMARINDA	4,835	2,036,236	2,041,071	2,735	1,643,536	1,646,271	2075	654,984	657,059	742,844	441	743,285
3	KOTA BONTANG	174	409,319	409,493	168	472,037	472,205	0	215,029	215,029	156,212	-	156,212
4	KABUPATEN PASER	431	39,566	39,997	-	7,501	7,501	0	32,965	32,965	89,931	1	89,932
5	KABUPATEN. PENAJAM PASER UTARA	135	86,375	86,510	8	57,576	57,584	26	20,263	20,289	114,869	-	114,869
6	KABUPATEN KUTAI KERTANEGARA	4,557	1,715,660	1,720,217	3,872	1,394,171	1,398,043	557	692,689	693,246	515,471	43	515,514
7	KABUPATEN KUTAI TIMUR	2,340	36,717	39,057	345	70,560	70,905	365	40,129	40,494	103,770	108	103,878
8	KABUPATEN KUTAI BARAT	279	32,205	32,484	273	56,125	56,398	28	25,929	25,957	20,218	5	20,223
9	KABUPATEN MAHULU	47	3,464	3,511	-	3,058	3,058	5	2,596	2,601	5,590	-	5,590
10	KABUPATEN BERAU	2,586	283,294	285,880	8,323	292,692	301,015	220	127,176	127,396			-
	JUMLAH SE KALIMANTAN TIMUR	62,424	7,479,870	7,542,294	72,301	6,875,817	6,948,118	19,786	2,884,329	2,904,115	3,055,130	17,798	3,072,928

Data dari Dispar/Disporapar Kabupaten/Kota se Kaltim

KENAIKAN DAN PENURUNAN DALAM 2018-2019 (%)			KENAIKAN DAN PENURUNAN DALAM 2019-2020 (%)			KENAIKAN DAN PENURUNAN DALAM 2020-20221(%)		
WISMAN(%)	WISNUS(%)	JUMLAH	WISMAN(%)	WISNUS(%)	JUMLAH	WISMAN(%)	WISNUS(%)	JUMLAH
16%	-8%	8%	-73%	-58%	-131%	-189%	-319%	-508%

Mengingat terjadinya pandemic pada tahun 2019-2022 wisatawan di Samarinda mengalami penurunan yang sangat signifikan, namun berangsur baik setelah penurunan kasusnya. Maka dari itu perhitungann akan menggunakan jumlah pengunjung pada tahun 2019 karena dirasa dapat mewakili jumlah pengunjung beberapa tahun kedepan.

Perhitungan jumlah pengunjung didasari oleh asumsi penulis. Dimanna sebanyak 827,994 jumlah penduduk kota Samarinda (statistik kota Samarinda 2020) diasumsikan hanya 5% palingbanyak yang mengunjungi rancangan ini selama satu tahun. Kemudian hanya 15% dari jumlah wisatawan berdasarkan table jumlah wisatawan 2019 selama setahun maka didapati;

Jumlah pengunjung Samarinda

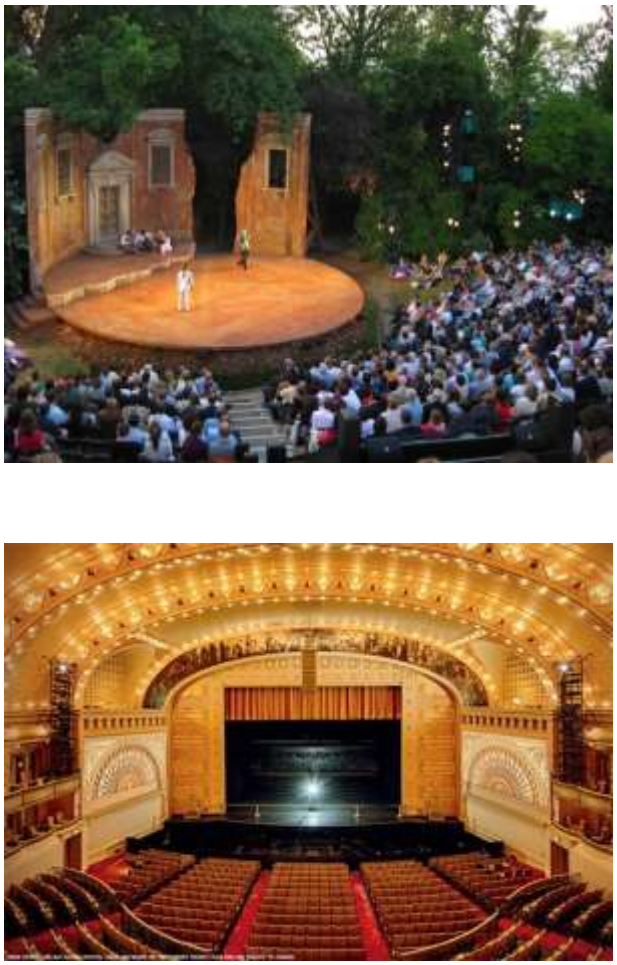
827,994 x 5% : 365 = 113 pengunjung/hari

Jumlah wisatawan;

1,646,271 x 10% :365 = 451 pengunjung/hari

Sehingga total asumsi banyaknya pengunjung perhari dalam rancangan ini adalah **564 pengunjung/hari.**

Berdasarkan asumsi jumlah pengunjung yang dapat ditampung dalam rancangan ini, mempengaruhi bagaimana karakteristik ruang yang akan di rancang.



Gambar 54. Ruang Theater
Sumber : Google

Ruang Theater.

Ruang theater di masukkan dalam golongan teater kecil yang hanya memuat kurang lebih 500 penonton dengan layout penonton yang disusun memanjang, mengingat konteks site yang dominan memanjang secara linier.

Pemilihan tipe *proscherium theater* dirasa mampu untuk mewadahi aktivitas pementasan dalam ruangan dimana pelaku kesenian akan diposisikan tepat berada di dapat para penonton secara terpusat. Open stage theater sebagai amphiteater menjadi ruang yang dapat mewadahi pementasan kesenian yang di tujukan di luar ruangan.



Ruang Gallery.

Ruang gallery difungsikan sebagai ruang yang dapat mewadahi hasil seni dua dimensi oleh para seniman lokal. Dapat menampung sebanyak 50 karya dengan penyusunan secara *random plan* memberikan pengunjung untuk dapat mengeksplorasi ruang pameran dengan kaingin tahuan mereka.

G. ANALISIS BESARAN RUANG.

Penentuan besaran ruang menggunakan pertimbangan- pertimbangan sebagai berikut :

Standar besaran ruang diambil berdasarkan studi literatur dari *Time Saver Standard for Building Types (TS) dan Architects Data Ernest Neufert(NAD).* Perhitungan sirkulasi luas kapasitas, kenyamanan ruang, fungsi ruang, dan kebutuhan peralatan ruang yang digunakan:

- 5%-10% = standar minimum
- 20% = kebutuhan keleluasaan sirkulasi
- 30% = tuntunan kenyamanan fisik
- 40% = tuntunan kenyamanan psikologis
- 50% = tuntunan spesifikasi kegiatan
- 60%-100% = keterkaitan dengan banyak kegiatan

Tabel 3.2. Analisis Besaran Ruang

NO.	TIPE RUANG	RUANG	KAPASITAS	STANDAR KEBUTUHAN	SUMBER	LUAS RUANG	
1	Lobby Utama	Hall	200 orang	0,5 m^2 / orang	NAD	100	m^2
		R.Informasi	2 orang	2 m^2 / orang	NAD	4	m^2
		Loket Tiket	2 orang	2 m^2 / orang	NAD	4	m^2
	TOTAL LUAS (Sirkulasi 20%)					**130**	**m^2**
2	Tempat Ibadah (Mushola)	Ruang Sholat	30 orang	1m^2 / orang	NAD	30	m^2
		Tempat Wudhu	10 orang	1m^2 / orang	NAD	10	m^2
	TOTAL LUAS RUANG IBADAH (Sirkulasi 20%)					**48**	**m^2**
3	Lavatory Pria	Wastafel	3 orang	0,9 m^2/ unit	NAD	3	m^2
		Urinoir	2 orang	1,2 m^2/ unit	NAD	2	m^2
		Toilet	1 orang	2,5 m^2/ unit	NAD	3	m^2
	TOTAL LUAS (Sirkulasi 20%)					**9**	**m^2**
4	Lavatory Wanita	Wastafel	3 orang	0,9 m^2/ unit	NAD	3	m^2
		Toilet	1 orang	2,5 m^2/ unit	NAD	3	m^2
	TOTAL LUAS (Sirkulasi 20%)					**6**	**m^2**
5	Pos Satpam	Ruang Security	2 orang	9 m^2 / orang	SP	9	m^2
		Toilet	1 orang	3 m^2 / orang	SP	3	m^2
	TOTAL LUAS RUANG SATPAM					**17**	**m^2**

6	Pengelola / Staff	R. Kepala Pengelola	1 orang	20 m^2 / orang	NAD	20	m^2
		R. Staff Pengelola	10 orang	2 m^2 / orang	SP	20	m^2
		R. Karyawan	20 orang	4 m^2 / orang	SP	80	m^2
		R. Rapat	-	85 m^2 / orang	NAD	85	m^2
		Pantry	2 orang	5 m^2 / orang	SP	10	m^2
		Toilet	2 orang	3 m^2 / orang	SP	6	m^2
	TOTAL LUAS RUANG PENGELOLA (Sirkulasi 20%)					**265**	**m^2**
7	Galeri Seni Budaya	Ruang Galeri	300 orang	280 m^2 / 100 orang	NAD	840	m^2
		Toilet	4 orang	2,52 m^2/ orang	NAD	11	m^2
		R. Penyimpanan Karya	-	25 m^2	SP	25	m^2
		Ruang Operasional	8 orang	2 m^2/ orang + 20%	NAD	19	m^2
		R. Maintenance	-	9 m^2	SP	9	m^2
	TOTAL LUAS RUANG GALERI					**1085**	**m^2**
8	Performance (Teater, Drama, Pagelaran)	R. Panggung	30 orang	2 m^2 + 50%	NAD	75	m^2
		R. Penonton	500 orang	0,8 m^2/ orang	NAD	400	m^2
		R. Kontrol Audio	1-5 orang	4 m^2 + perabotan 4 m^2 + 20%	NAD	30	m^2
		R. Kontrol Lighting	1-5 orang	4 m^2 + perabotan 4 m^2 + 20%	NAD	30	m^2
		R. Tunggu Penampil	30 orang	1,2 m^2/ orang	SP	36	m^2
		R. Make Up	10 orang	2,5 m^2/ orang	NAD	25	m^2
		R. Ganti	10 orang	1,5 m^2/ orang	NAD	15	m^2
		R. Persiapan	1 unit	20 m^2/ unit	SP	20	m^2
		Backstage / R. Koordinasi	1 unit	30 m^2/ unit	SP	30	m^2
		Toilet Performers Wanita	2 Wastafel	0,9 m^2	NAD	7	m^2
			2 WC	2,5 m^2			m^2
		Toilet Performers Pria	1 Wastafel	0,9 m^2	NAD	6	m^2
			2 Urinoir	1,2 m^2			m^2
			1 WC	2,5 m^2			m^2
		Gudang	-	30 m^2	SP	30	m^2
	TOTAL LUAS RUANG PERTUNJUKKAN					**844**	**m^2**
9	Workshop	R. Workshop	20 orang	1,5 m^2/ orang	NAD	30	m^2
		R. Proyektor	1-5 orang	12 m^2	SP	12	m^2
		Toilet	4 orang	3 m^2/ orang	SP	12	m^2
		Gudang Peralatan Tenun	-	30 m^2	SP	30	m^2
	TOTAL LUAS RUANG WORKSHOP					**101**	**m^2**

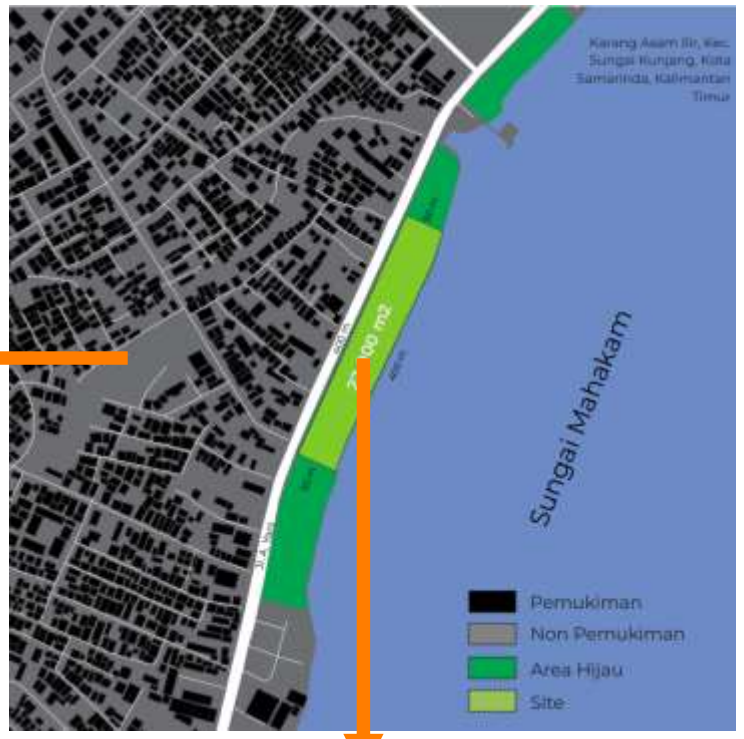
10	Booth Makan	Booth makanan	2 orang	3 m^2/ orang + 30%	NAD	8	m^2
		Tempat Memesan + Kasir	1 orang	2 m^2/ orang	NAD	2	m^2
		Tempat makan	150 orang	6,3 m^2/ meja	AD	945	m^2
	TOTAL LUAS TEMPAT MAKAN					**1146**	**m^2**
11	Lain-lain	ATM Center	10 orang	1 m^2/ orang	SP	10	m^2
		Retail Shop	10 outlet	25 m^2/outlet	NAD	250	m^2
	TOTAL LUAS RUANG LAIN-LAIN					**260**	**m^2**
12	Servis	Ruang Janitor	4 unit	10 $m^{2/}$unit	SP	40	m^2
		Ruang MEE	1 unit	12 $m^{2/}$unit	MHB	12	m^2
		Ruang Genset	1 unit	24 $m^{2/}$unit	MHB	24	m^2
		Ruang Peralatan	4 unit	30 $m^{2/}$unit	SP	120	m^2
		Ruang AHU	1 unit	30 $m^{2/}$unit	SP	30	m^2
		Loading Dock	1 unit	37,5 $m^{2/}$unit	CCE & SB	38	m^2
		Lavatory	8 orang	2,52 m^2/unit	NAD	20	m^2
		Ruang Pompa	1 unit	30 m^2/unit	SP	30	m^2
	TOTAL RUANG SERVIS					**314**	**m^2**
13	Parkir Umum	Mobil	50 unit	15m^2 / unit	NAD	750	m^2
		Bus	7 unit	50m^2 / unit	NAD	350	m^2
		Motor	300 unit	2m^2 / unit	NAD	600	m^2
		Truk Servis	5 unit	50m^2 / unit	SP	250	m^2
	Parkir Staff	Mobil	10 unit	15m^2 / unit	NAD	150	m^2
		Motor	30 unit	2m^2 / unit	NAD	60	m^2
	TOTAL LUAS RUANG PARKIR (Sirkulasi 20%)					**2160**	**m^2**

Sumber : Penulis (2022)

3.4 EKSPLORASI KONTEKS.

3.4.1 FIGURE GROUND.

Terdapat area pemukiman di sekitar site. Memiliki pola yang tidak teratur dan fungsinya yang bercampur dengan fungsi komersial maupun perkantoran. Serta tidak adanya lahan parkir khusus di daerah ini menjadi pertimbangan untuk menambahkan lahan parkir di dalam site.



Area pada site merupakan area yang berada di pinggir sungai dan dipinggi area pemukiman sehingga bisa memiliki keberadaan yang sangat jelas. Bahkan dapat terlihat dari jembatan Mahakam.

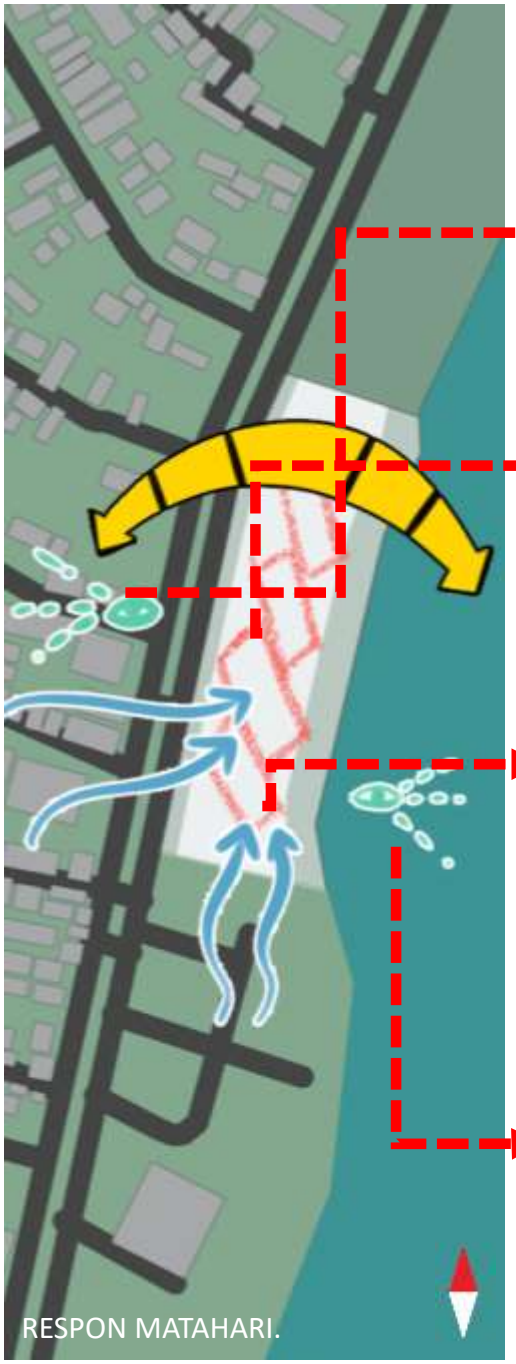


Site berada tepat di sisi Jalan Slamet Riyadi yang berstatus sebagai jalan arteri primer dimana jalan ini sering di lewati oleh wisatawan yang pergi dan datang dari Balikpapan. Keberadaan site yang juga berada di jalur lintas kapal pariwisata Mahakam menjadi pertimbangan untuk membuat jalur masuk dari arah jalan dan juga dari arah sungai

3.4.2 SIRKULASI LALU LINTAS.



RESPON REEGULASI.


RESPON MATAHARI.

A. RESPON MATAHARI.

Fasad bangunan menhadap arah jalan utama.

Masa bangunan diberi kemiringan untuk mengurangi paparan sinar matahari langsung.

Kemiringan masa bangunan juga berfungsi untuk memecah sirkulasi angin dari arah selatan

Fasad bangunan menghadap arah sungai, sehingga dapat terlihat dari arah Samarinda seberang dan arah jembatan mahakam.



Penggunaan atap model plana akan sangat membantu merespon terhadap matahari. Terlebih atap model ini memiliki karakter yang kuat tsebagai bangunan tropis.

B. RESPON REGULASI.

- KDB max 40%; 4.035 sqm
- KLB koefisien 4,5; 45,4 m
- Sempadan jalan 6m;
- Sempadan sungai 15 m;
- RTH min 10%; 1.009 sqm

C. PEMBAHASAN.

Orientasi site yang memanjang ke arah utara, serta dihimpit oleh sempadan jalan dan sempadan sungai memaksa desain bangunan menjadi memiliki fasad memanjang yang menghadap kearah Barat maupun Timur. Sehingga dibutuhkan penyelesaian kreatif terhadap respon matahari dan juga respon terhadap topologi sekitar.

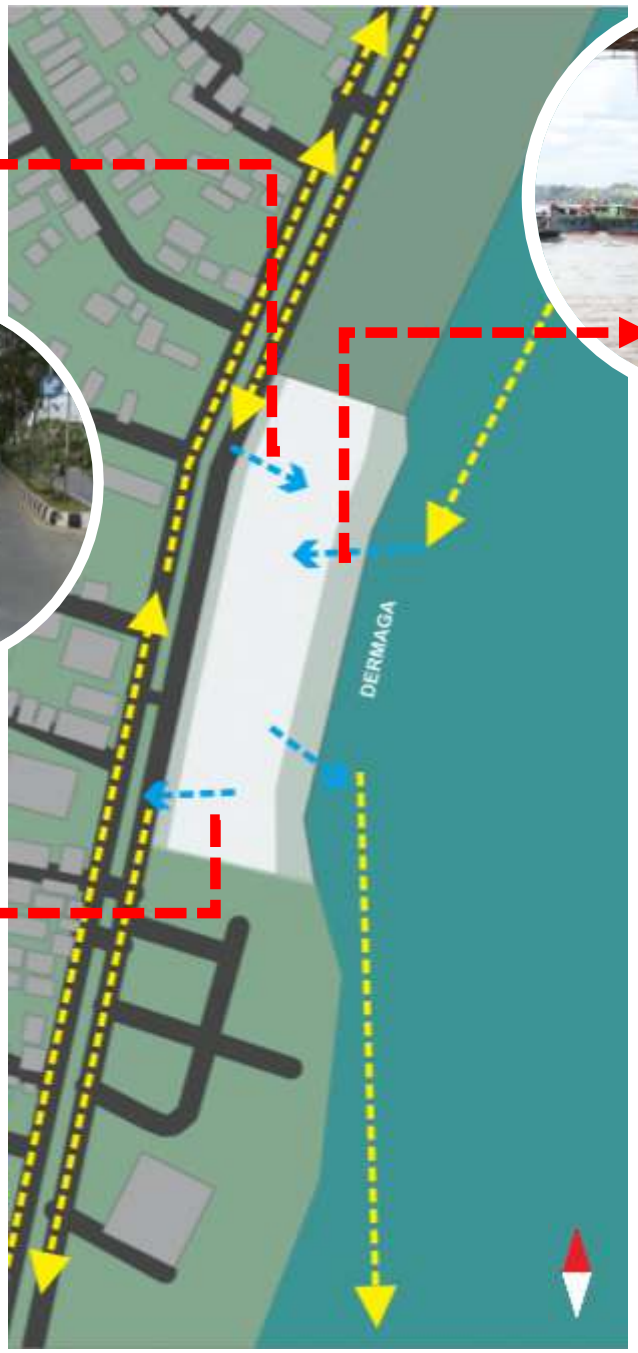
D. RESPON SIRKULASI.

Pengguna kendaraan memasuki site melalui pintu barat laut dan keluar melalui pintu Barat daya.



Pemisahan pintu keluar masuk bertujuan agar sirkulasi lebih lega

Pemisahan pintu keluar masuk bertujuan memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk mengeksplorasi desain dengan berkendaraan.





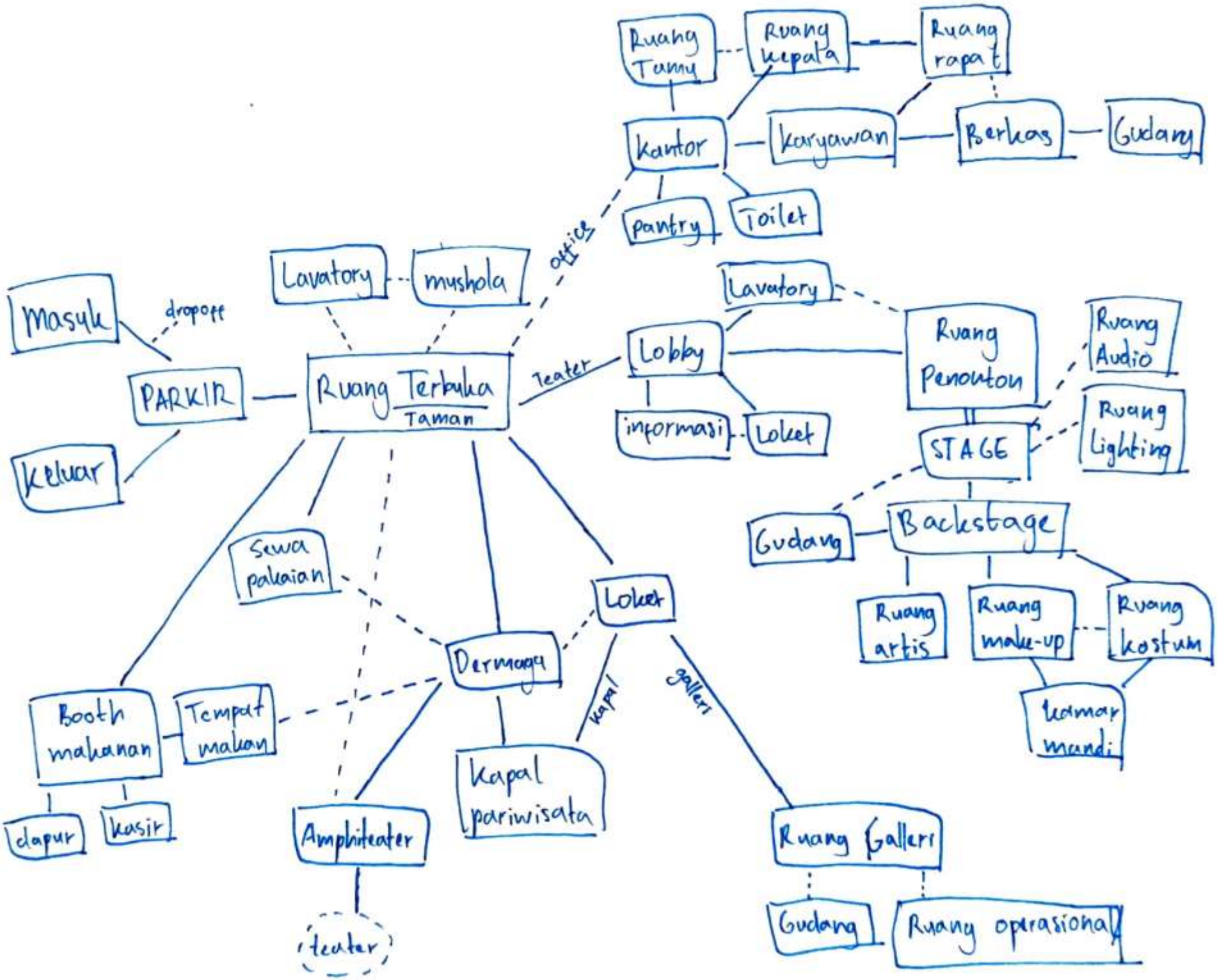
Pengunjung pengguna kapal pariwisata dapat berhenti di dermaga yang disediakan didalam site.

Dermaga digunakan untuk mengangkut dan menurunkan penumpangg pennggguna kapal pariwisata

Terdapat dua pintu yang dapat dipilih oleh pengunjung, yaitu dengan kendaraan darat melalui pintu masuk barat dan khusus pengguna kapal pariwisata dapat memasuki lewat dermaga yang ada di arah Timur. Hal ini bertujuan untuk memberikan alternatif pilihan bagi pengunjung terhadap pengalam meruang yang berbeda.

3.5 POLA HUBUNGAN RUANG.

3.5.1 POLA HUBUNGAN RUANG.



Gambar 55. Hubungan Ruang

Sumber : dokumen pribadi

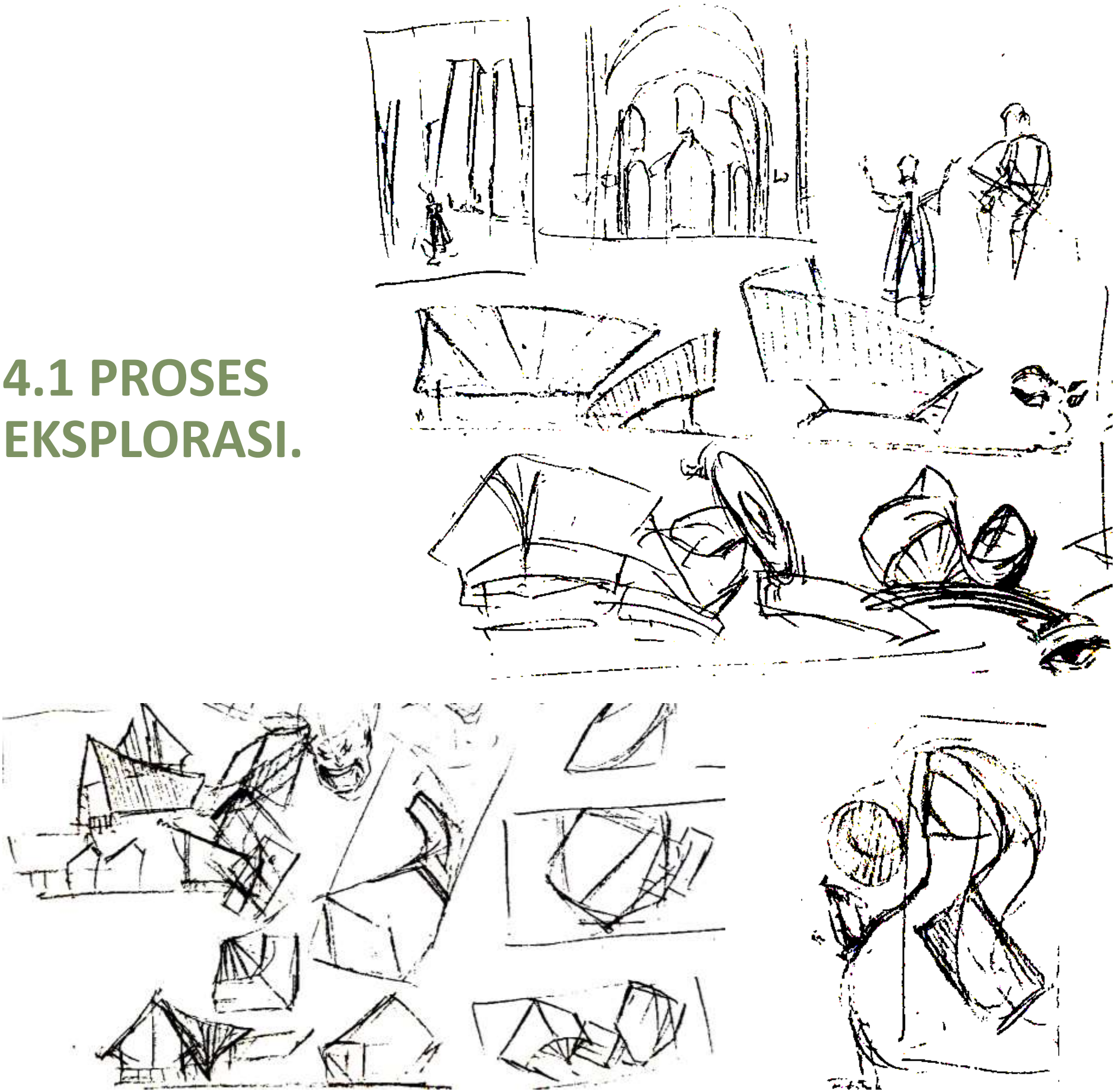


3.5.2 ZONING AREA.

Zonasi dibagi menjadi lima area utama, yaitu; parkir, galeri, teater, amphiteater, dan area terbuka. Pembagian ini berdasarkan pengelompokan aktifitas dan hubungan aktifitas yang sudah dilakukan sebelumnya. Penyusunan zoning dibentuk secara linier merespon terhadap regulasi serta bentuk site yang memanjang.

04 SKEMATIK RANCANGAN

4.1 PROSES EKSPLORASI.



Gambar 56. Ekspolarasi Ruang

Sumber : dokumen pribadi

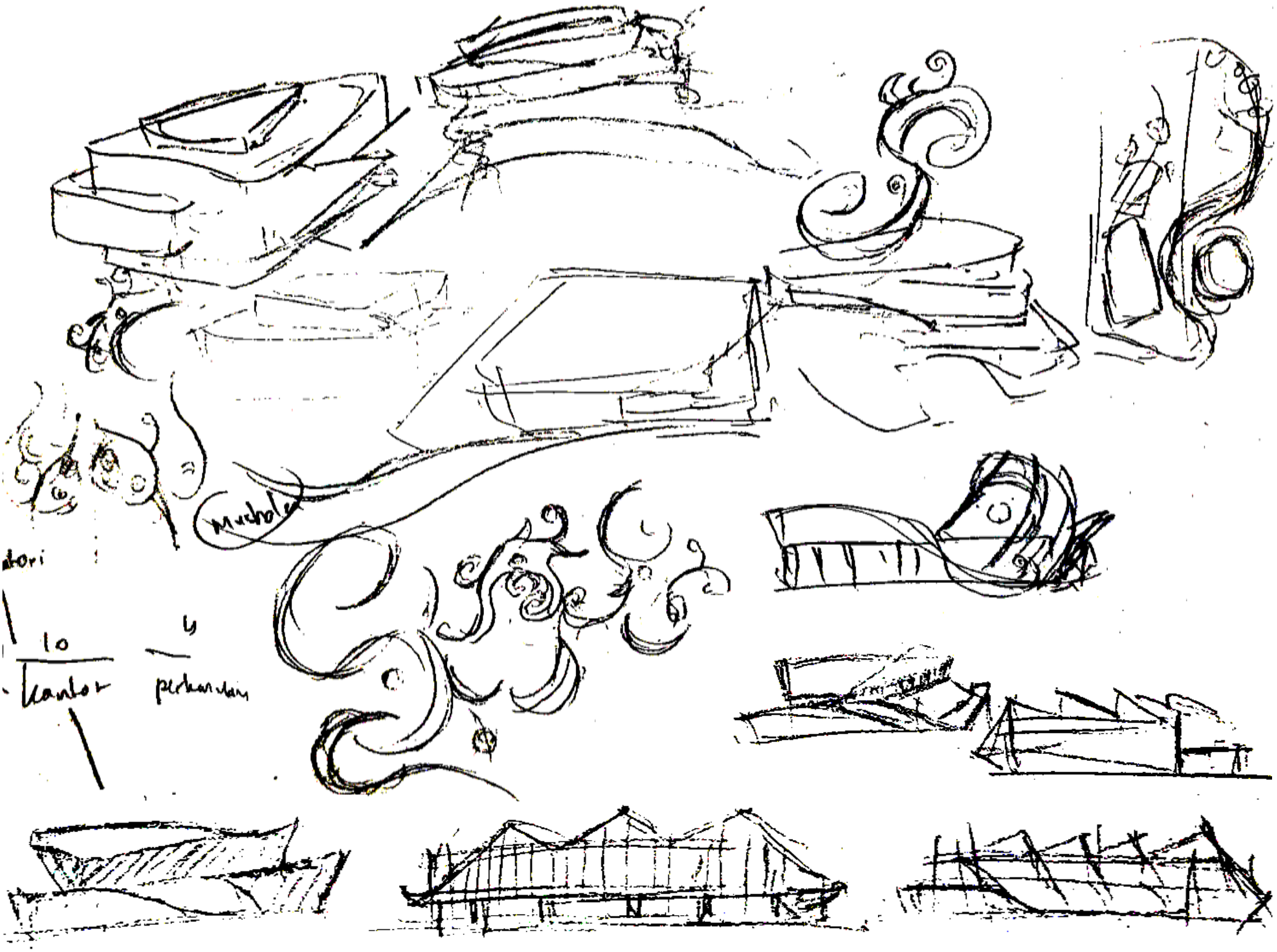
PROSES EKSPLORASI.



Gambar 57. Eksplorasi Aktifitas

Sumber : dokumen pribadi

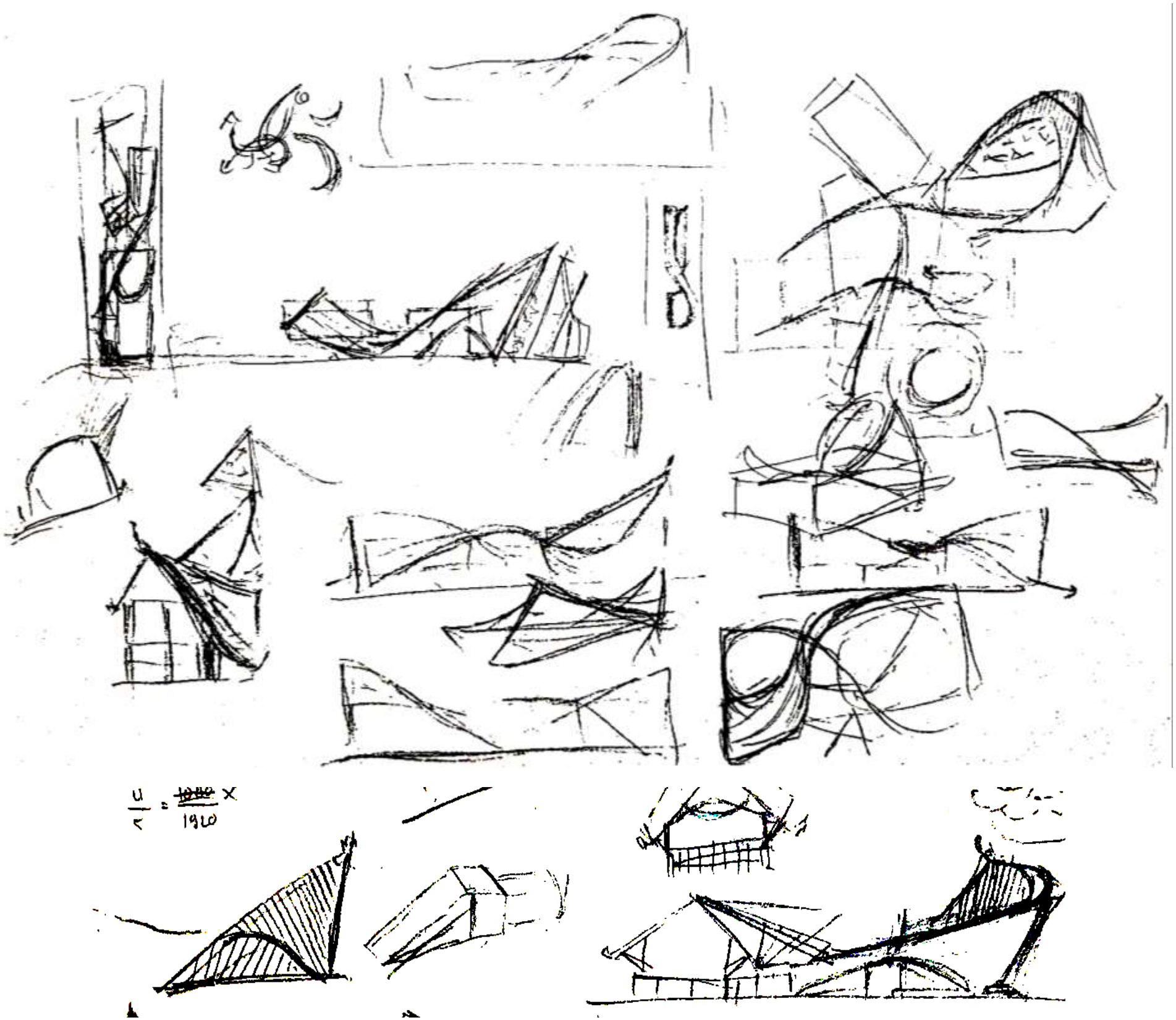
PROSES EKSPLORASI.



Gambar 58. Ekspolarasi Desain

Sumber : dokumen pribadi

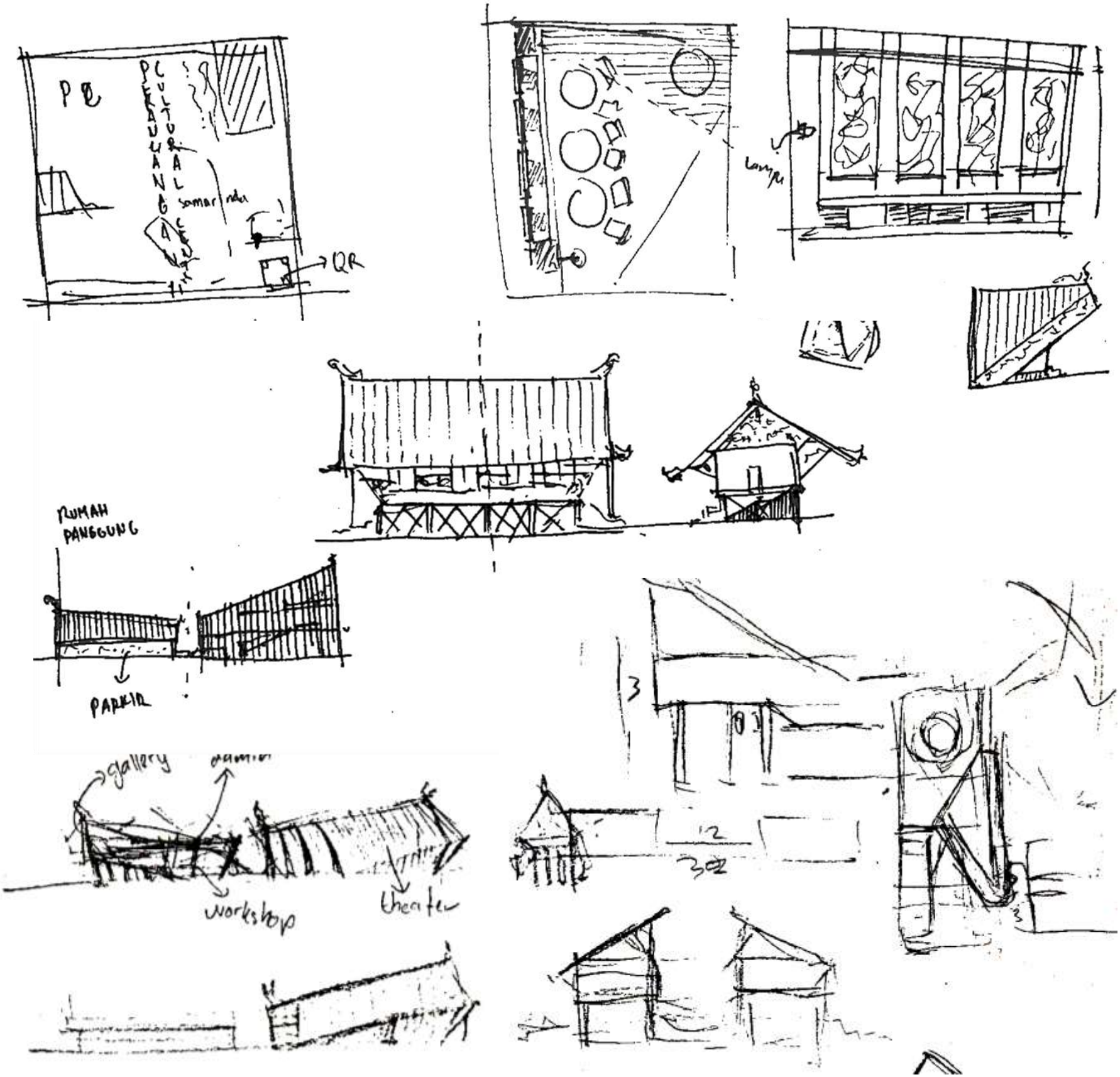
PROSES EKSPLORASI.



Gambar 59. Eksplorasi Desain Atap

Sumber : dokumen pribadi

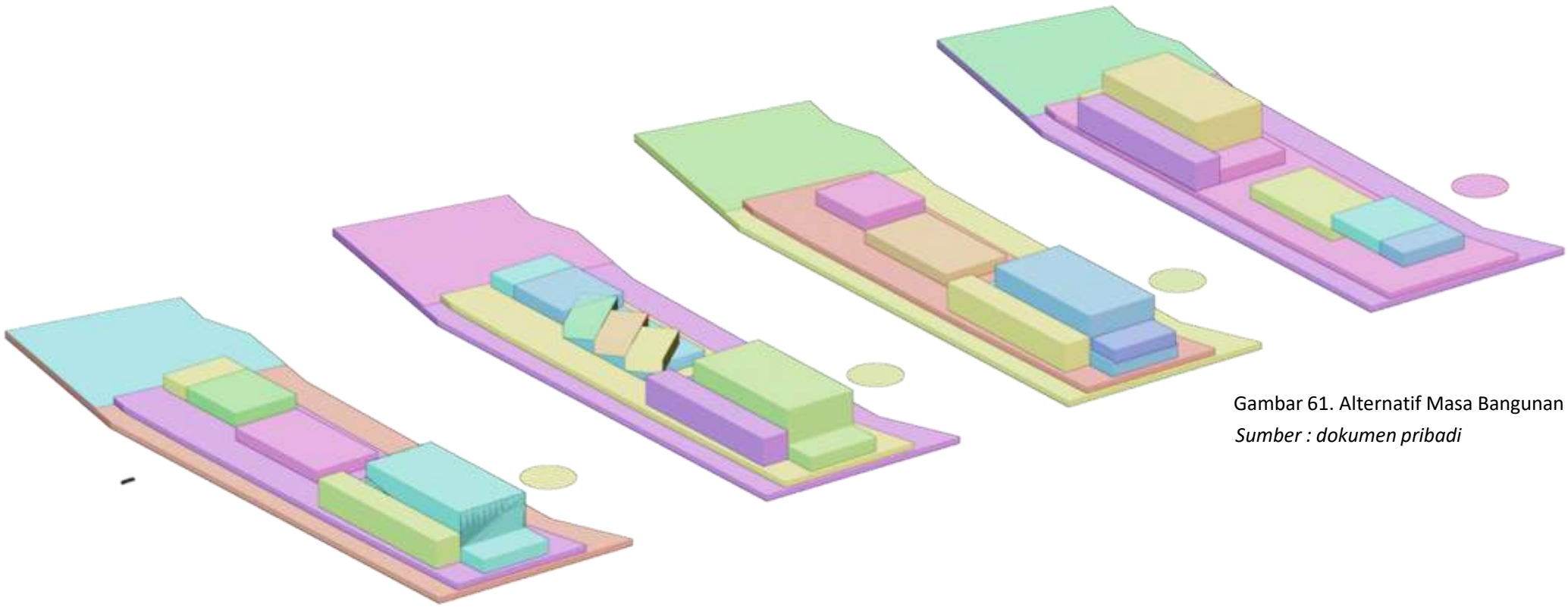
PROSES EKSPLORASI.



Gambar 60. Ekspolrasi Lahan

Sumber : dokumen pribadi

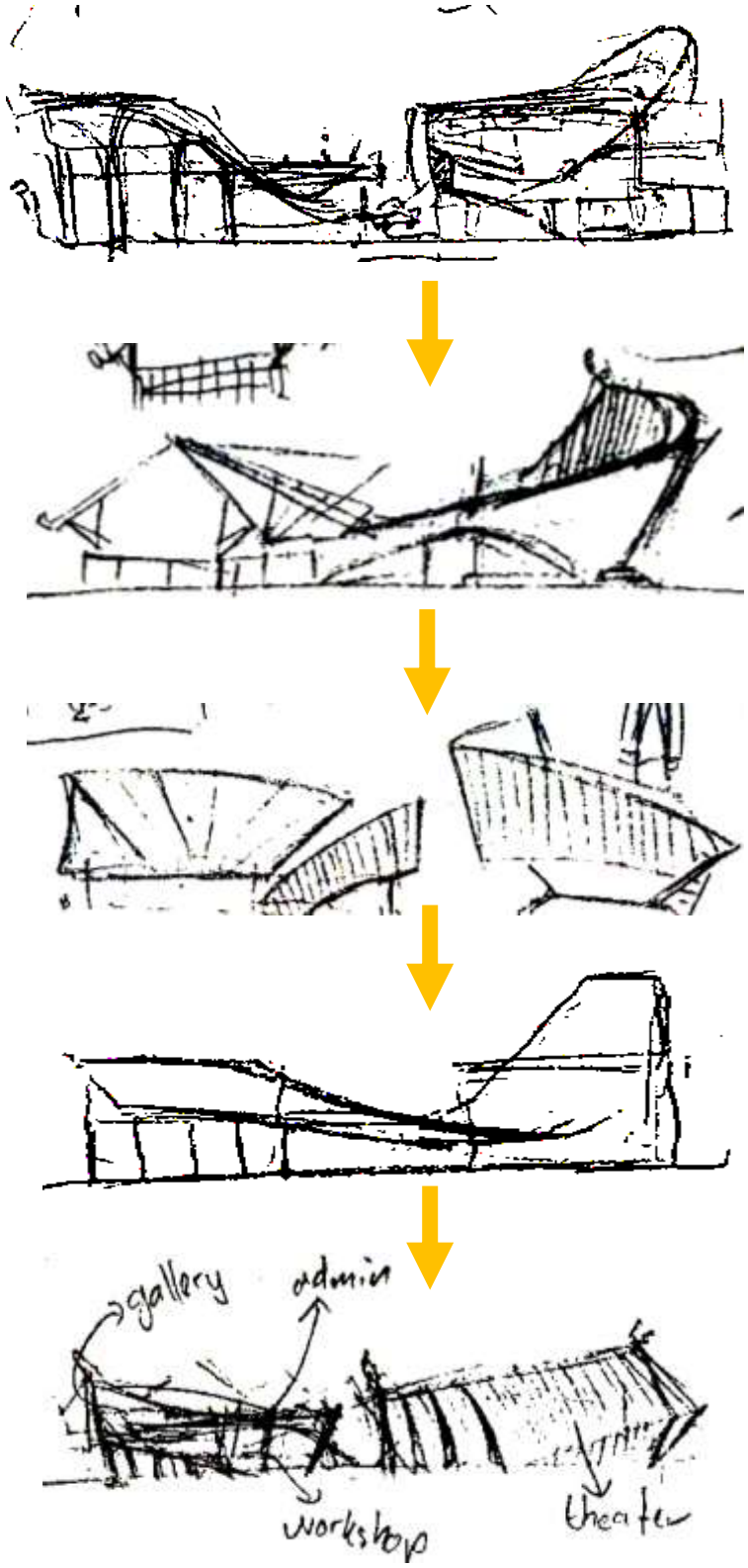
4.2 EKSPLORASI PENATAAN MASA.



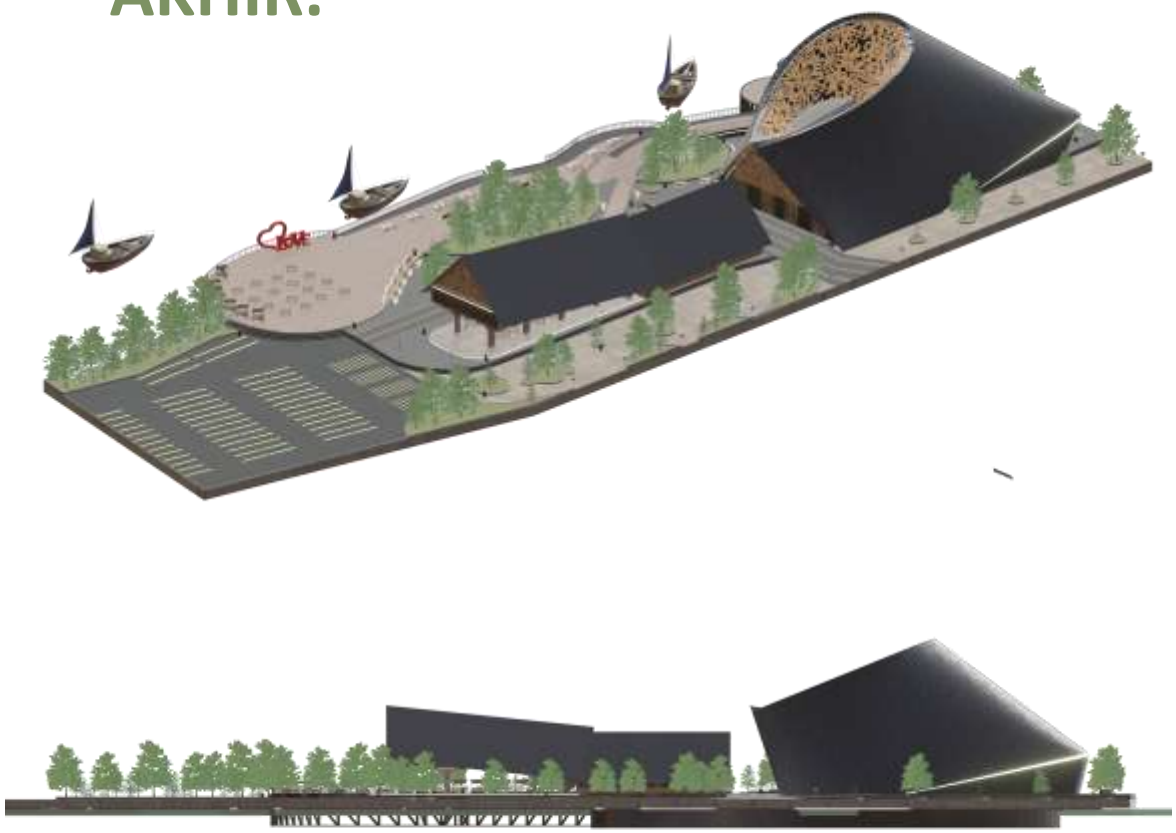
Gambar 61. Alternatif Masa Bangunan
Sumber : dokumen pribadi

Proses pencarian alternatif masa bangunan.

4.2.1 EKSPLORASI MASA.



MASA AKHIR.



Gambar 62. Eksplorasi Masa Akhir
Sumber : dokumen pribadi

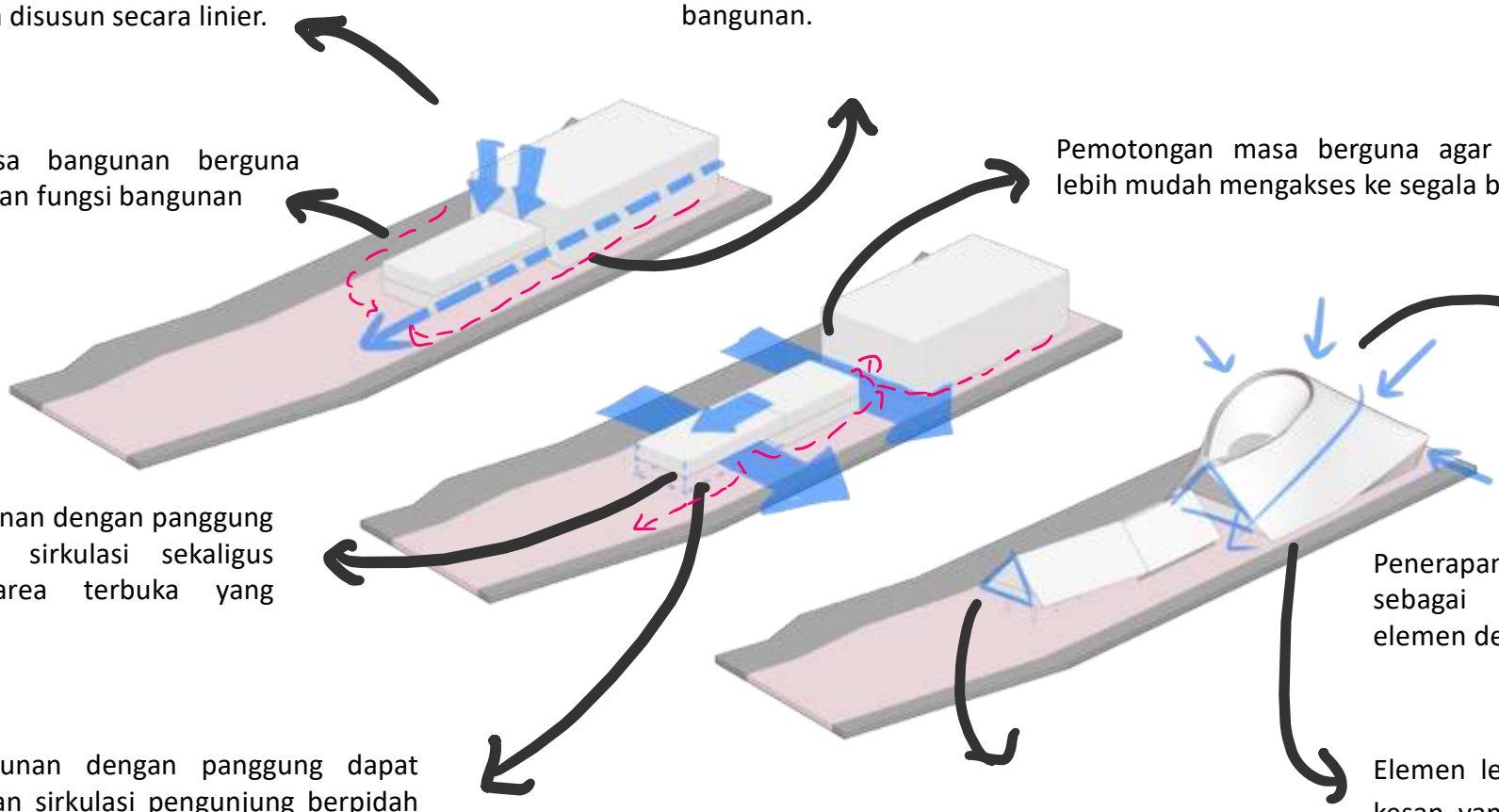
4.3 EKSPLORASI GUBAHAN.

Merespon terhadap tapak bangunan sehingga disusun secara linier.

Masa bangunan yang memanjang telah memblok pandangan bagi pengunjung dari dalam ataupun diluar bangunan.

Pemisahan masa bangunan berguna untuk memisahkan fungsi bangunan

Pemotongan masa berguna agar sirkulasi pengunjung lebih mudah mengakses ke segala bagian.



Membuat bangunan dengan panggung berguna untuk sirkulasi sekaligus pemanfaatan area terbuka yang fleksible.

Penerapan elemen lengkung sebagai representasi dari elemen dekoratif dayak

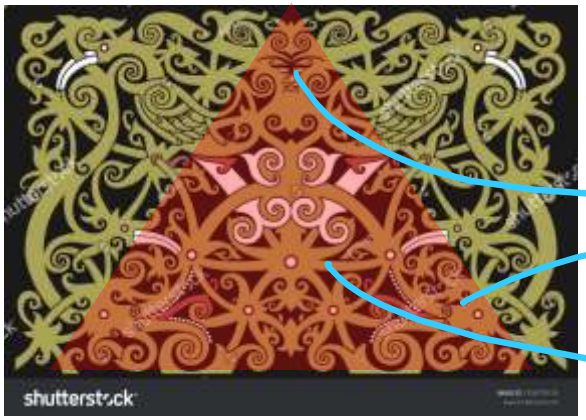
Membuat bangunan dengan panggung dapat mensederhanakan sirkulasi pengunjung berpidah ke area yang lainnya.

Penggunaan atap plana dapat menangani panas matahari dengan baik

Elemen lengkung memberikan kesan yang dinamis dan tidak monoton

Gambar 63. Eksplorasi Gubahan
Sumber : dokumen pribadi

4.3.1 EKSPLORASI RANCANGAN

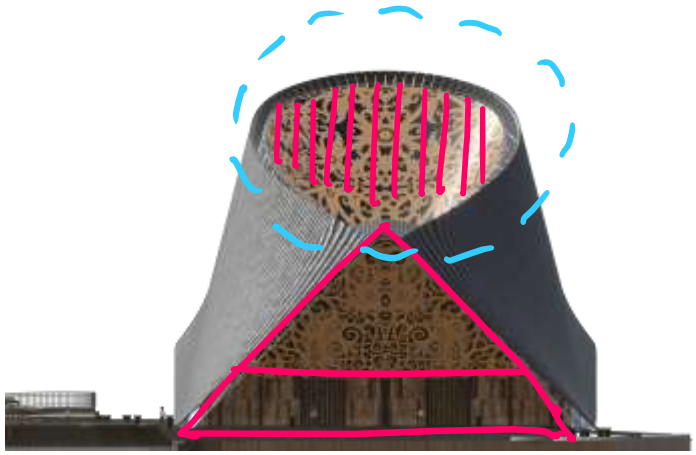


Bentuk segitiga melambangkan hirarki penghormatan dan kekuasaan.

Penghormaan terhadap leluhur dan nenek moyang.

Bentuk penjagaan.

Bentuk kebersamaan dan keterhubungan.





Bangunan theater sebagai masa bangunan paling besar di bentuk segitiga pada fasadenya. Serta transformasi bentuk segitiga sebagai representasi mahkota sehingga dapat terlihat jelas dari kejauhan.

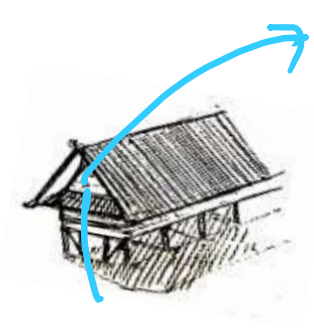


Atap plana pada rumah lamin cocok di terapkan dalam rancangan sebagai respon matahari dan memberikan karakter rumah lamin terhadap rancangan sehingga rancangan dapat di kenali dengan mudah oleh masyarakat.





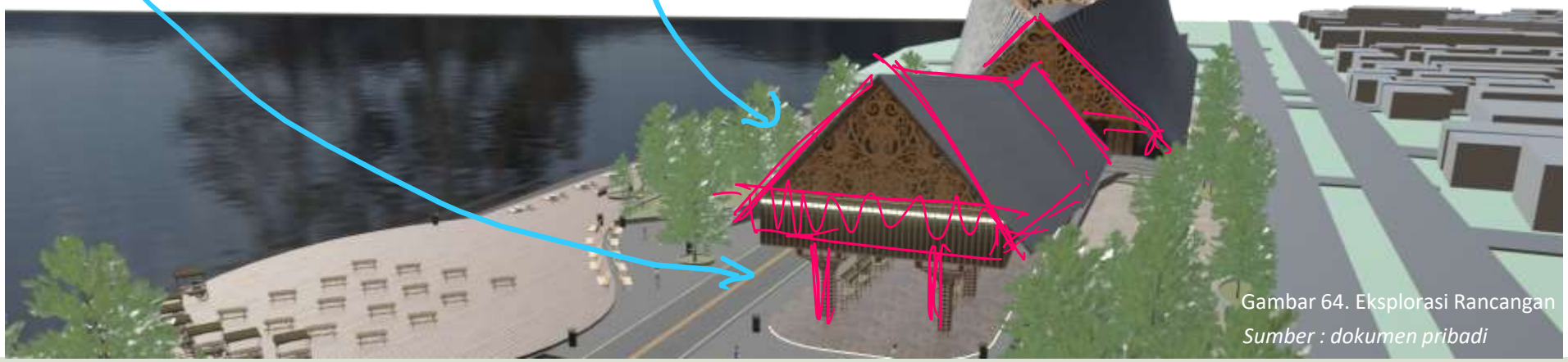
Rumah yang dibuat panggung merupakan bentuk keagungan terhadap pemimpin



Elemen limas pada atap rumah lamin dapat dimaknai sebagai bentuk keagungan. Dimanna motif dalam limasan ini berisi keyakinan terhadap mahluk agung ataupun nenek moyang.

Pemaknaan mahkota pada atap rumah lamin ditransformasikan dan diambil maknanya sebagai bentuk keagungan.

Peletakan elemen dekoratif pada atap rumah lamin yang berbentuk segitiga memberikan kesan mahkota dan keagungan.



Gambar 64. Eksplorasi Rancangan
Sumber : dokumen pribadi

4.3.2 EKSPLORASI GUBAHAN.



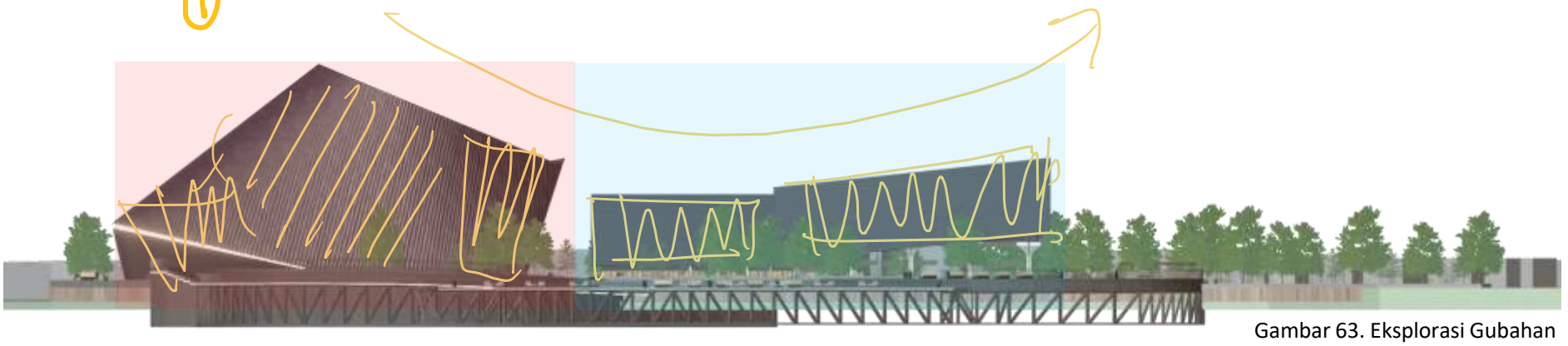
POSITIF SPACE *NEGATIVE SPACE*

Jika diperhatikan elemen dekoratif Dayak tetap terasa harmonis dan tidak terasa berat sebelah dalam komposisinya, walaupun hanya berdiri sendiri dan tidak dibuat secara simetris.

Dalam hal ini penulis menemukan bahwa penerapan komposisi terhadap negative space maupun positif space seimbang dalam karya mereka yang terbentuk secara alami, sehingga sangat terasa orisinil.



Dalam pengamatannya garis lengkung dalam motif Dayak menciptakan cabang yang variatif ukurannya. Mengambarkan kehidupan mereka yang bervariasi tidak monoton serta menjadi ciri khas unik yang dapat dengan mudah dikenali.



Gambar 63. Eksplorasi Gubahan
Sumber : dokumen pribadi

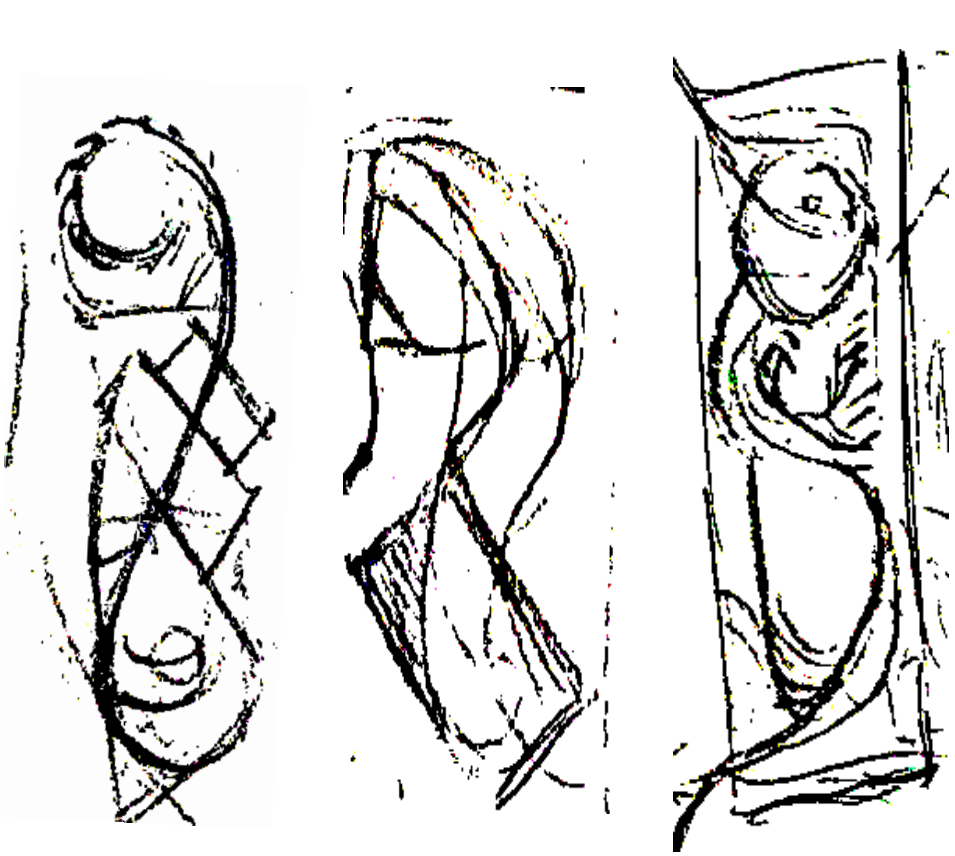
Sama dalam pengamatan komposisi dalam elemen dekoratif Dayak. Keberadaan masa teater yang berfungsi menampung pengunjung terbanyak telah membuat masa bangunan terlihat paling besar dan sangat mencolok. Maka dari itu pendekatan pada masa bangunan lainnya dibuat lebih ringan dengan prinsip komposisi yang sama dan permainan variasi besar bangunan sebagai penggambaran bentuk anak percabangan dari elemen dekoratif dekoratif.

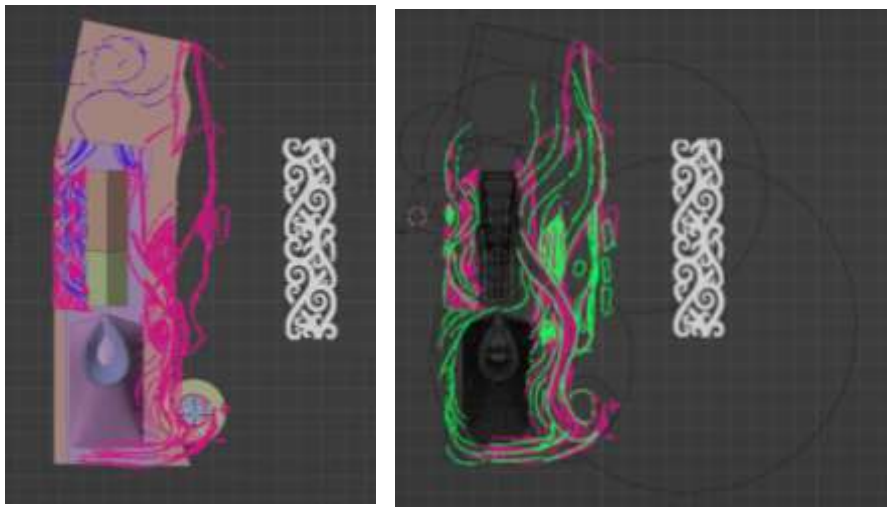
4.4 EKSPLORASI DESAIN WATERFRONT.



Jika diperhatikan elemen dekoratif Dayak selalu dimulai dari lingkaran yang kemudia dipadukan dengan garis lengkung yang saling berhubungan.

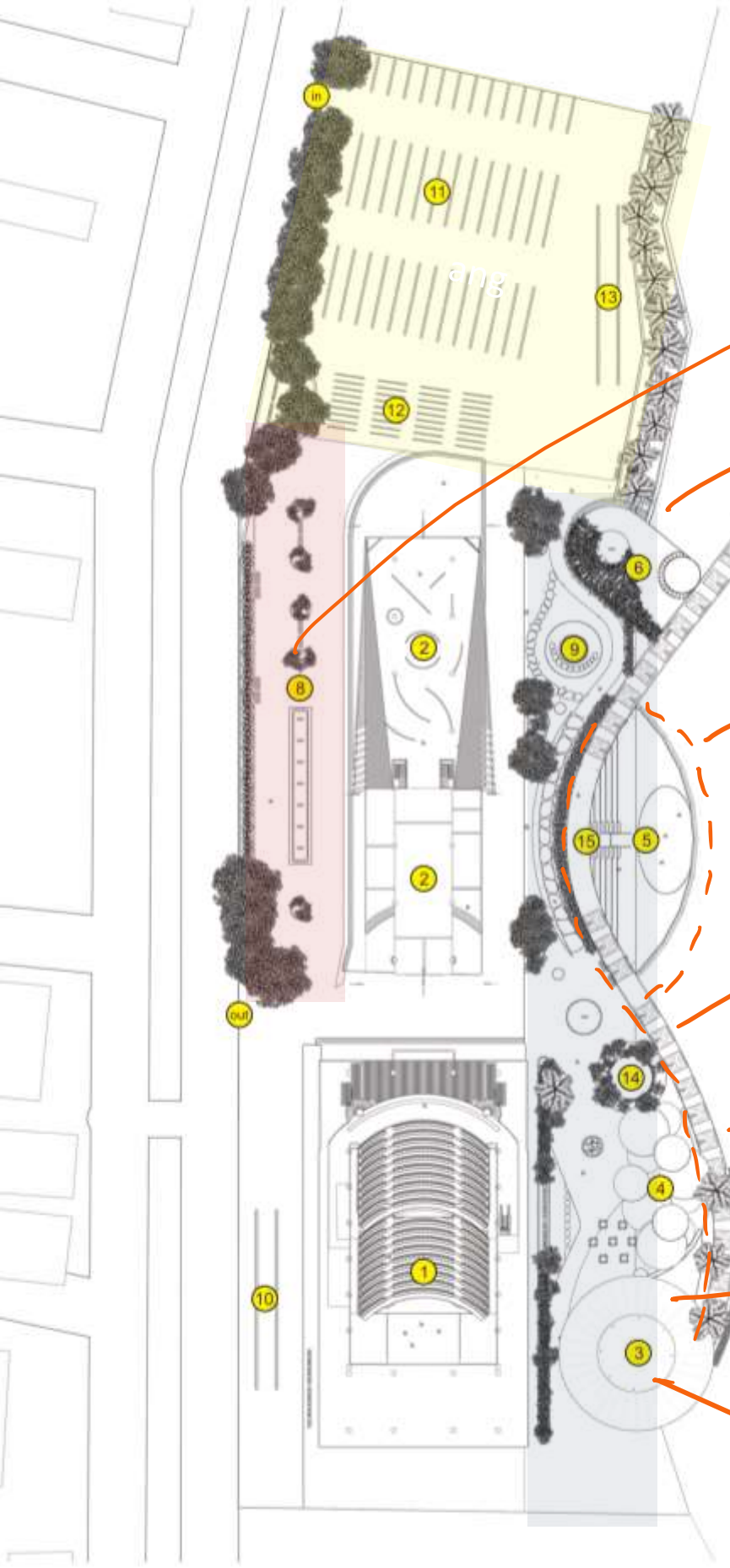
Elemen garis lengkung dan lingkaran dimaknai sebagai bentuk persatuan, dimana lingkaran putih dilambangkan sebagai kepala suku dipadukan garis lengkung yang saling mengikat sambung menyambung.





Gambar 65. Eksplorasi Desain Waterfront
Sumber : dokumen pribadi

Eksplorasi layout taman sebagai pengembangan area tepi sungai dilakukan dengan men-*tracing* pola elemen dekoratif Dayak yang kemudian disederhanakan sehingga menciptakan pola yang indah serta berkesinambungan terhadap fungssi rancangan.



EKSPLORASI DESAIN *WATERFRONT*.

Taman pada sisi barat yang dapat dengan mudah diakses dan terhubung dengan taman bagian Timur.

Demaga dibuat menjorok keluar sehingga dapat menggambarkan secara penuh fasilitas yang disediakan dalam rancangan.

Amphiteater diletakkan pada sisi sungai sehingga wisatawan tidak hanya dapat menonton pertunjukan dari sisi daratan saja namun juga dari air menggunakan kapal pariwisata.

Pemanfaatan daerah tepi sungai dengan menggunakan dek memberi kedekatan pengunjung dan sungai

Pemaknaan pola lengkung sebagai pola yang saling menghubungkan antar ruang serta persatuann.

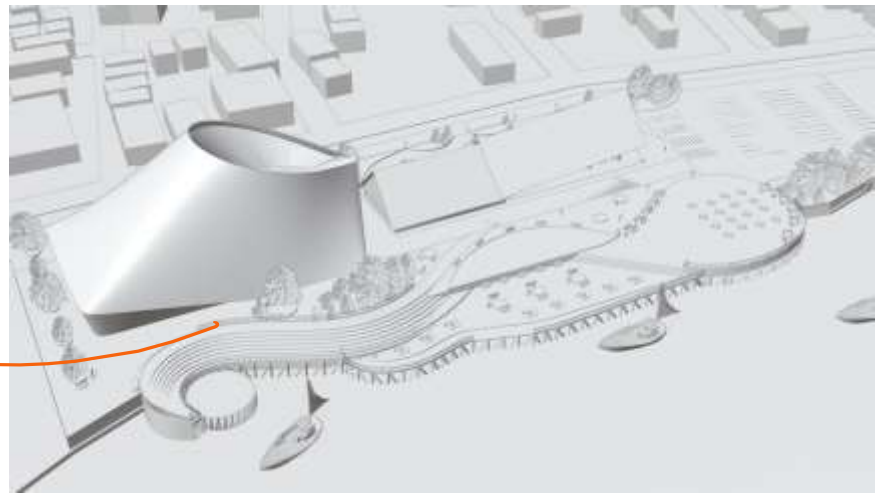
Peletakan cafetaria di ujumg rancangan berguna untuk terus menghidupkan rancangan bangunan.

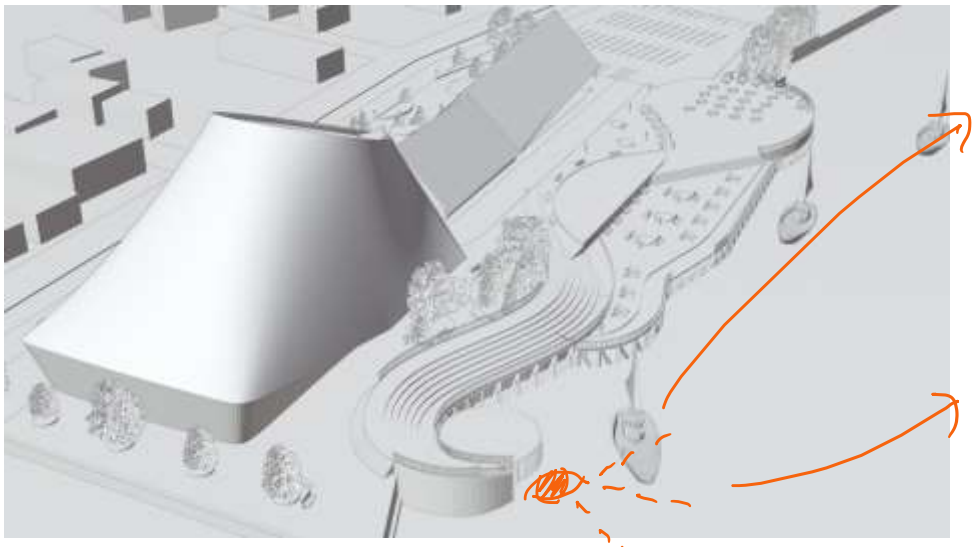
Pemanfaatan tepian singai sebagai tempat berkumpul sambil menikmati jajanan yang disediakan.

Gambar 66. Eksplorasi Desain Waterfront
Sumber : dokumen pribadi

EKSPLORASI DESAIN *WATERFRONT*.

Penggunaan elemen lengkung sebagai perwujudan keterhubungan sekaligus memberikan bentuk dinamis organic dan bervariasi.



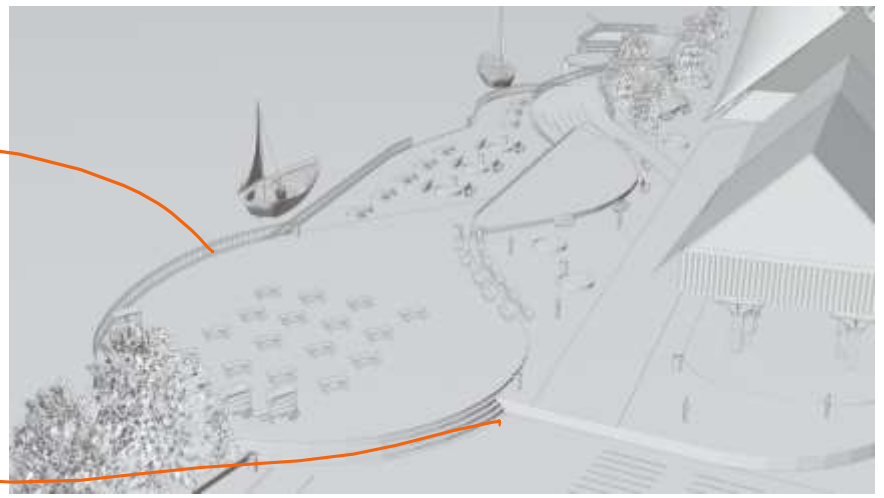


Amphiteater sebagai ruang pentas kesenian diletakkan di tepian sungai sehingga dapat dinikmati tidak hanya di darat namun juga di air.

Lokasi amhitheater yang bersebelahan langsung dengan sungai menciptakan background berupa keindahan sungai mahakam dan kota Samarinda seberang ditemani dengan jembatan mahakam.

Pemanfaatan tepian sungai sebagai titik kumpul memberikan kedekatan pengunjung dengan air

Permainan elevasi lanskap yang memberikan pengalaman ruang yang beragam.



DETAIL ARSITEKTUR.

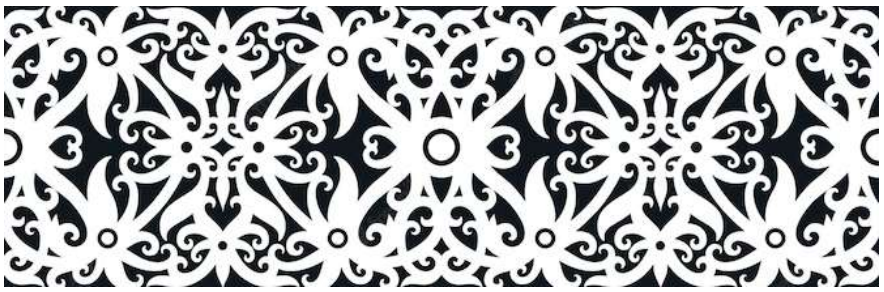




Pendekatan elemen dekorasi Dayak diwujudkan dengan menggunakan ornament khas suku Dayak berupa ukiran. Ukiran Dayak disini memberikan penggambaran keagungan dan kepercayaan mereka terhadap nenek moyang.



Elemen burung enggang pada sisi atap bengunan sebagai gambaran burung enggang sebagai hewan yang dikeramatkan





Ukiran Dayak pada bagian dinding tidak memiliki makna yang dikhususkan, namun tetap merupakan gambaran kebudayaan masyarakat Dayak itu sendiri. Sehingga penempatannya pada rancangan tidak terbatas.



Gambar 67. Detail Arsitektur
Sumber : dokumen pribadi



4.5 PETA AKTIVITAS RANCANGAN.

Gambar 68. Peta Aktivitas Rancangan
Sumber : dokumen pribadi

05 HASIL RANCANGAN

PROPERTY SIZE.

Rancangan Pusat kebudayaan Dayak menggunakan pertimbangan penyesuaian dalam menentukan besaran ruangnya berdasarkan kebutuhan pengguna serta memaksimalkan besaran ruang terhadap peraturan kota yang ada.

Lanskap.

Area Parkir		**Amphiteater**	**: 329m2**
Parkir mobil	: 1.095m2	Backstage	: 40m2
Parkir motor	: 150m2	Taman Timur	: 1010m2
Parkir bus	: 74m2	Taman Barat	: 495m2
Parkir diffable	: 25m2	Lavatory	: 26m2
		Tempat makan	: 258m2
		Food court	: 241m2

Masa A.

Lobby	: 544m2	Ruang elektrikal	: 35m2	**Lantai II**	
Loket & informasi	: 20m2	Ruang plumbing	: 35m2	Ruang kontrol	: 23m2
Teater		Lavatory	: 35m2	Lavatory	: 40m2
Area penonton	: 228m2	Ruang keamanan	: 24m2	Area penonton	: 205m2
Panggung	: 118m2			**Lantai III**	
Backstage	: 172m2			Lavatory	: 40m2
Lavatory	: 40m2			Area penonton	: 228m2

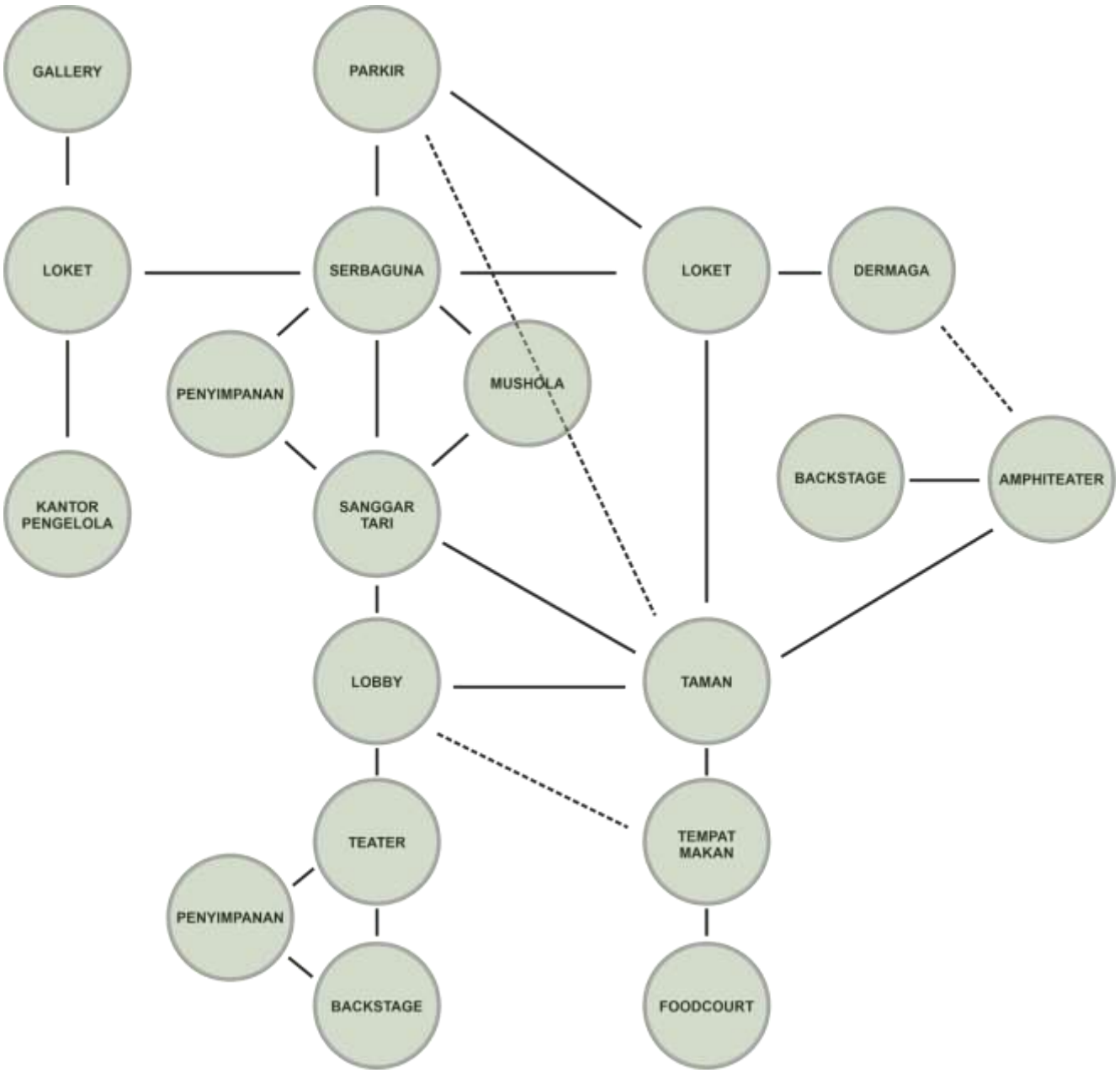
PROPERTY SIZE.

Masa B.

Ruang serbaguna	: 491m2	**Kantor pengelola**		**Gallery**	
Lavatory	: 32m2	Ruang petemuan	: 40m2	Lobby	: 64m2
Mushola	: 36m2	Ruang kerja	: 128m2	Loket & informasi	: 12m2
Ruang ganti	: 28m2	Pantry	: 10m2	Ruang display	: 306m2
Ruang penyimpanan	: 40m2	Ruang arsip	: 20m2	Ruang panorama	: 112m2
Sanggar tari	: 127.5m2	Ruang kepala	: 20m2		
Lobby	: 100 m2				

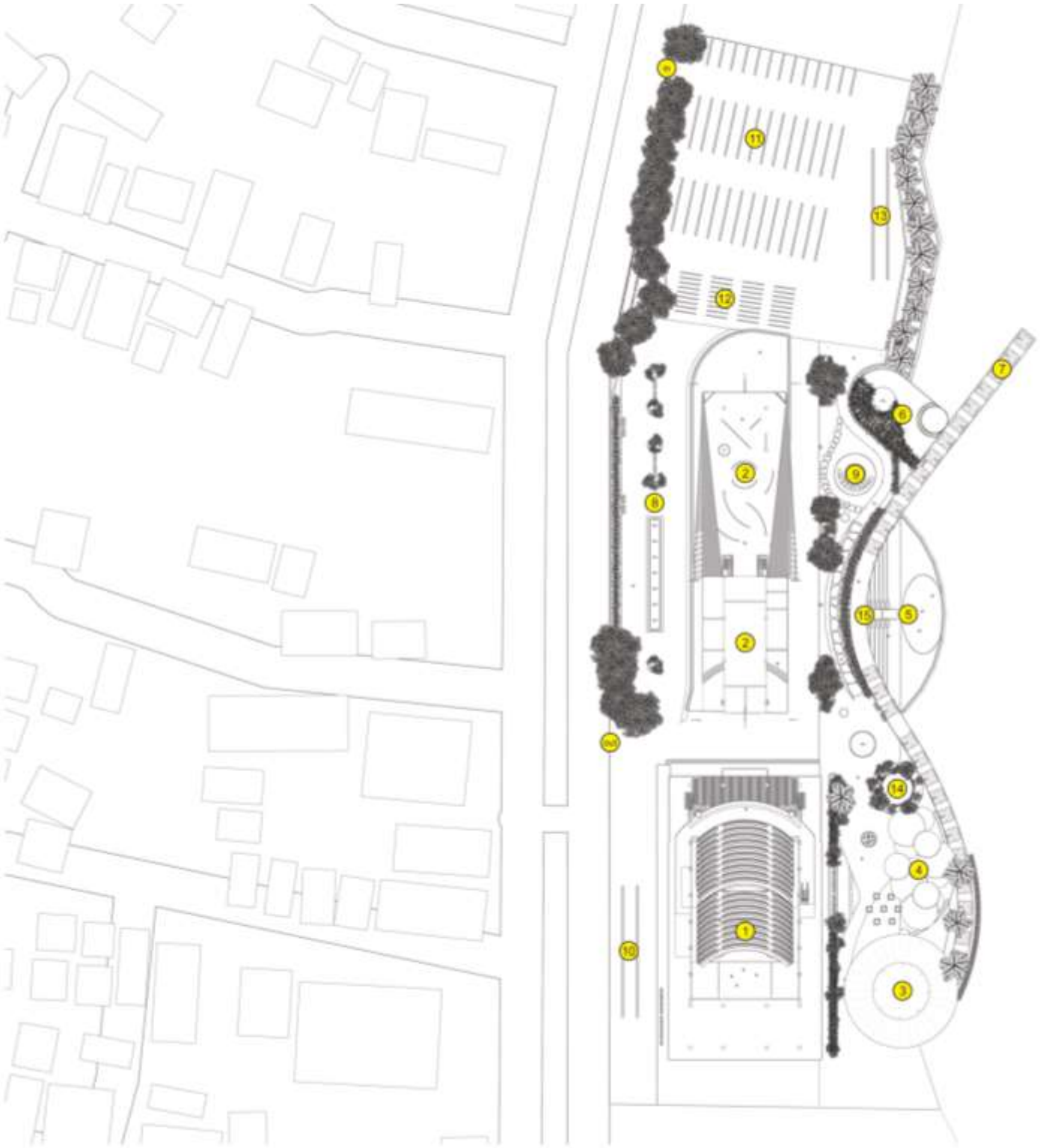
	KDB	KLB	KDH
Standar	MAX 40%	MAX 4.5 (45m)	MIN 10%
Hasil	2690 (29.3%)	3 lantai (30m)	1233m2 (12.2%)

HUBUNGAN RUANG.



Program ruang dikembangkan berdasarkan pola perilaku pengunjung terhadap kebudayaan Dayak. Pembagian masa bangunan yang dibagi menjadi dua bangunan berguna agar tidak terjadi penumpukan pengunjung di satu bagian saja. Eksplorasi pengunjung menjadi penekanan untuk menciptakan Ruang yang tersusun agar saling berhubungan secara maksimal dengan dilakukan rencana pengelompokan ruang

SITEPLAN.



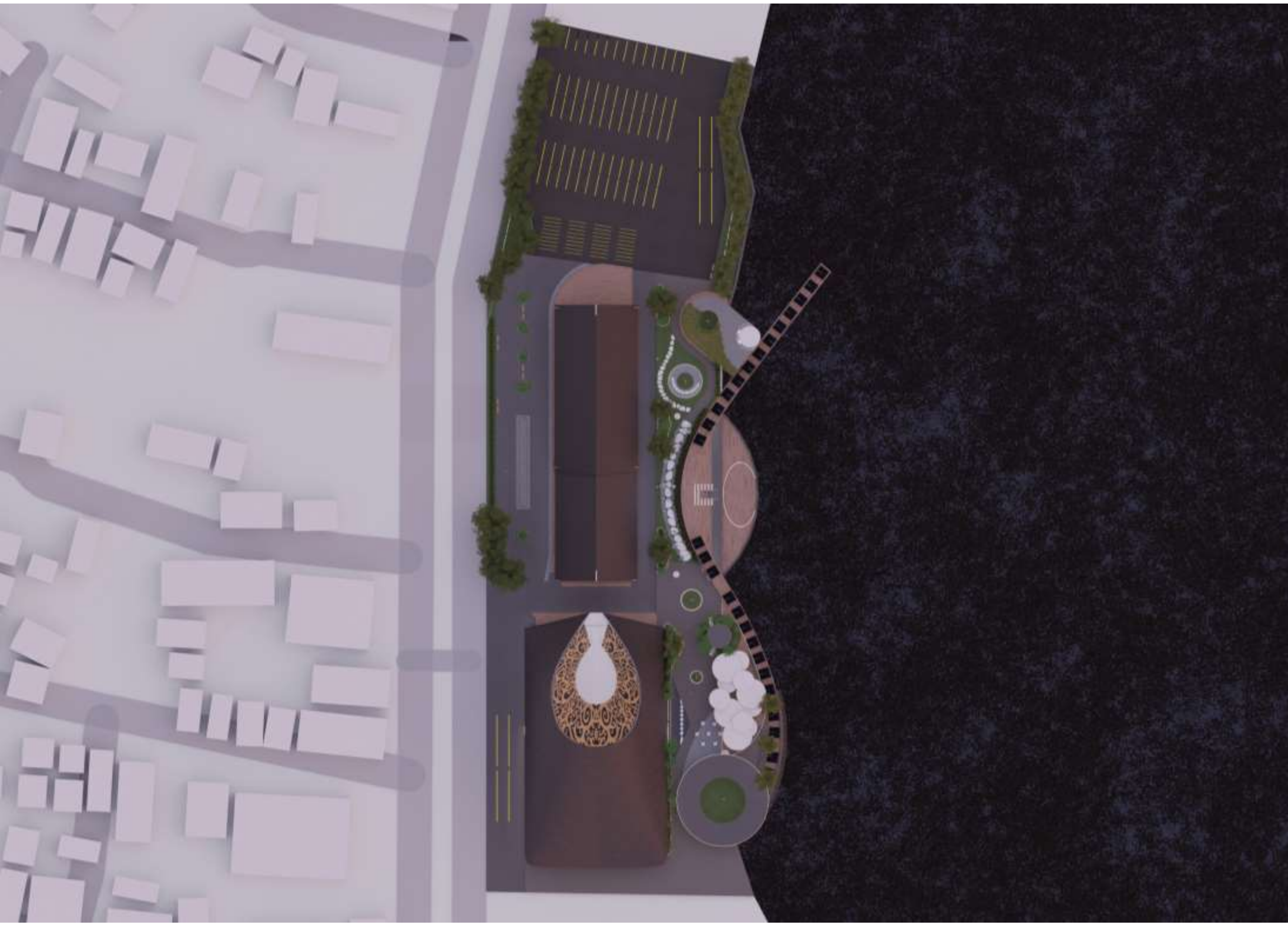
Penataan masa bangunan secara linier merespon bentuk tapak dengan membagi dua masa bangunan berdasarkan fungsinya. Terdapat dua sisi taman, dimana taman bagian barat sebagai muka bangunan yang bersebelahan dengan jalan sedangkan taman bagian timur bersebelahan langsung dengan sungai Mahakam sekaligus menjadi tempat beraktivitas sehingga memberikan kedekatan pengguna dengan air.

1. MASA "A"
2. MASA "B"
3. OUTLET MAKANAN
4. TEMPAT MAKAN
5. AMPHITEATER
6. LOKET KAPAL PARIWISATA
7. DERMAGA
8. TAMAN BARAT
9. TAMAN TIMUR
10. PARKIR BUS
11. PARKIR MOBIL
12. PARKIR MOTOR
13. PARKIR BUS
14. TOILET
15. BACKSTAGE AMPHITEATER

Gambar 69. Siteplan

Sumber : dokumen pribadi

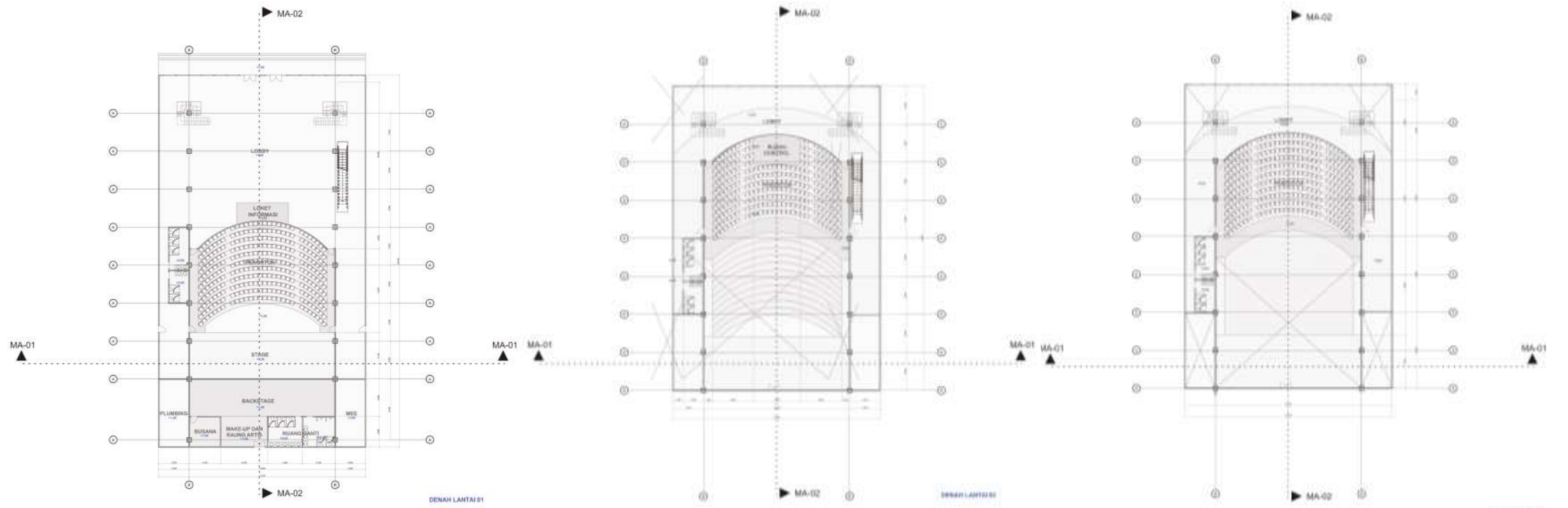
SITUASI.



Gambar 70. Ilustrasi Situasi

Sumber : dokumen pribadi

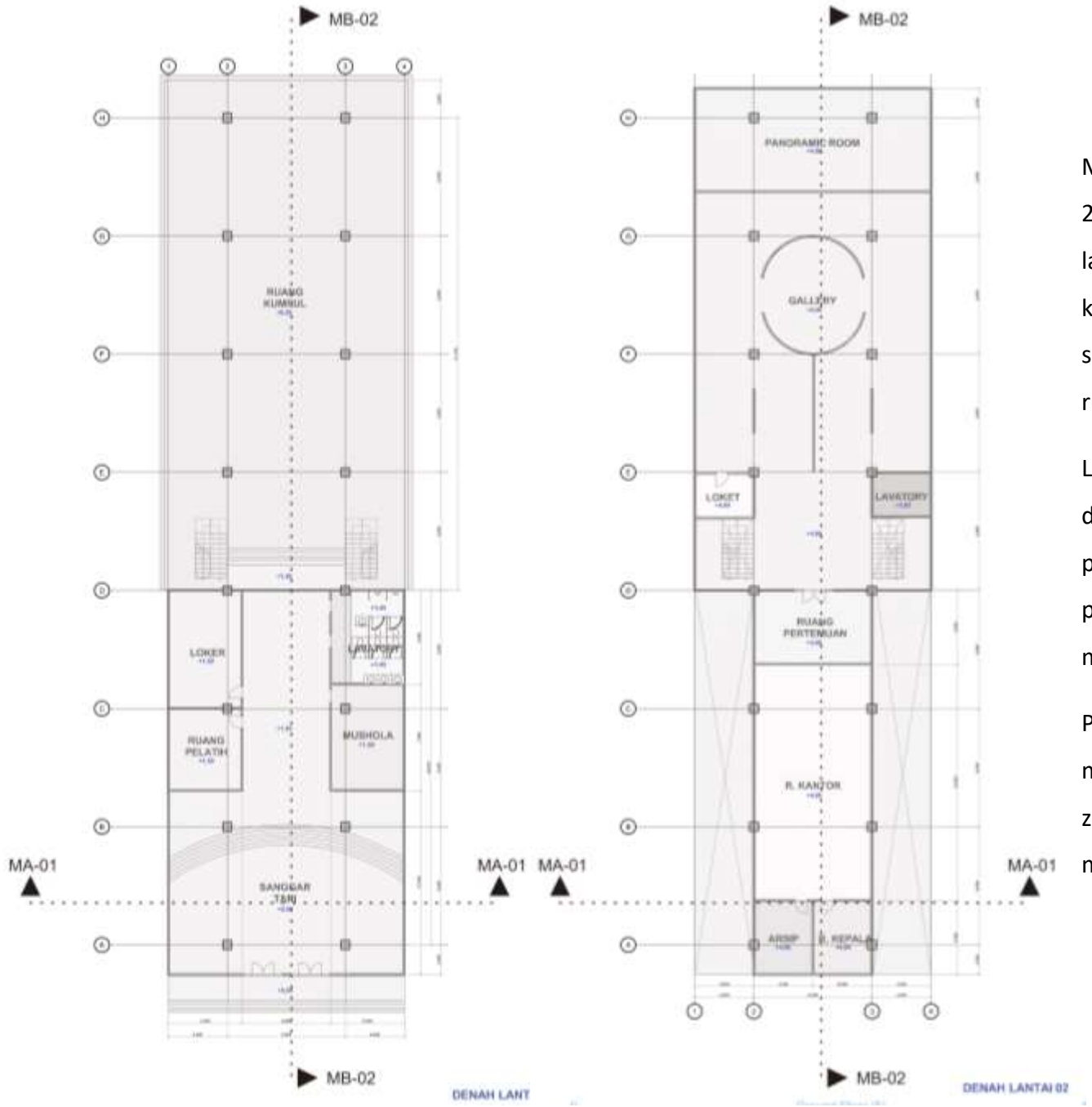
DENAH (MASA A).



Gambar 71. Denah Masa A
Sumber : dokumen pribadi

Masa A adalah masa bangunan yang berfungsi mewadahi aktifitas kesenian tarian adat Dayak sebagai sarana rekreasi sekaligus pengenalan tarian khas Dayak kepada pengunjung terutama masyarakat Samarinda. Masa A dapat menampung 800 penonton sekaligus dengan memiliki 3 lantai yang disusun menukik agar pengunjung dapat menikmati pertunjukan secara maksimal.

DENAH (MASA B).



Gambar 72. Denah Masa B
Sumber : dokumen pribadi

Memiliki dua lantai bangunan, masa B membagi 2 aktivitas kebudayaan secara bersamaan. Pada lantai dasar masa B difungsikan sebagai aktivitas kebudayaan yang menggunakan gerak, sedangkan pada lantai dua difungsikan sebagai ruang display hasil kerajinan suku Dayak.

Lantai satu dengan ruang yang terbuka difungsikan sebagai sanggar tari Dayak, dengan penempatan secara linier memungkinkan pengunjung melihat dari segala arah, yang mungkin menambah ketertarikan pengunjung.

Pada lantai dua, pengunjung akan dibawa menikmati karya Dayak dengan pembagian tiga zona ruang yang berbeda. Sehingga pengunjung memiliki variasi pengalaman ruang.

GAMBAR TAMPAK MASA A.



TAMPAK UTARA



TAMPAK TIMUR



TAMPAK SELATAN

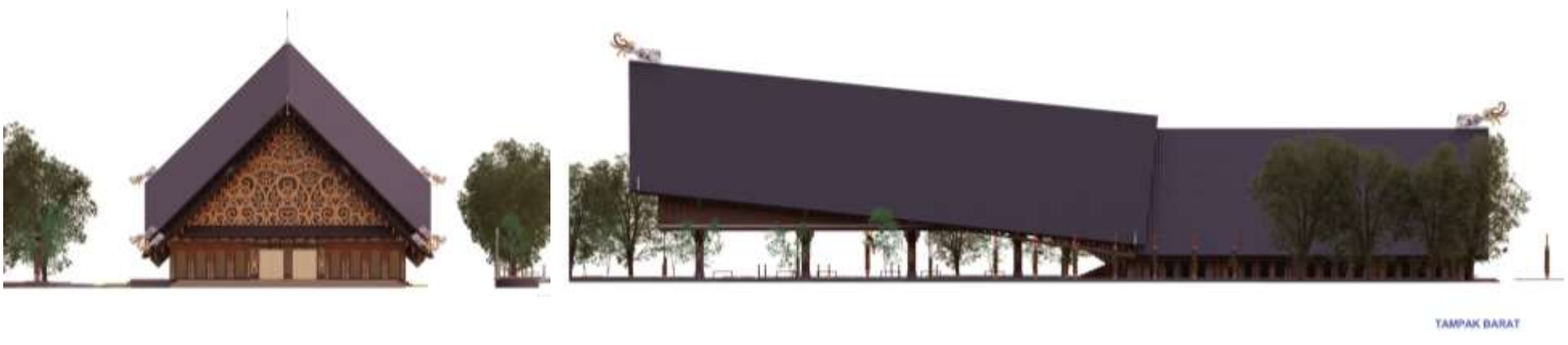


TAMPAK BARAT

Gambar 73. Gambar Tampak Masa A

Sumber : dokumen pribadi

GAMBAR TAMPAK MASA B.





Gambar 74. Gambar Tampak Masa B
Sumber : dokumen pribadi

GAMBAR TAMPAK RANCANGAN.





Gambar 75. Gambar Tampak Rancangan Bagian Utara dan Selatan
Sumber : dokumen pribadi

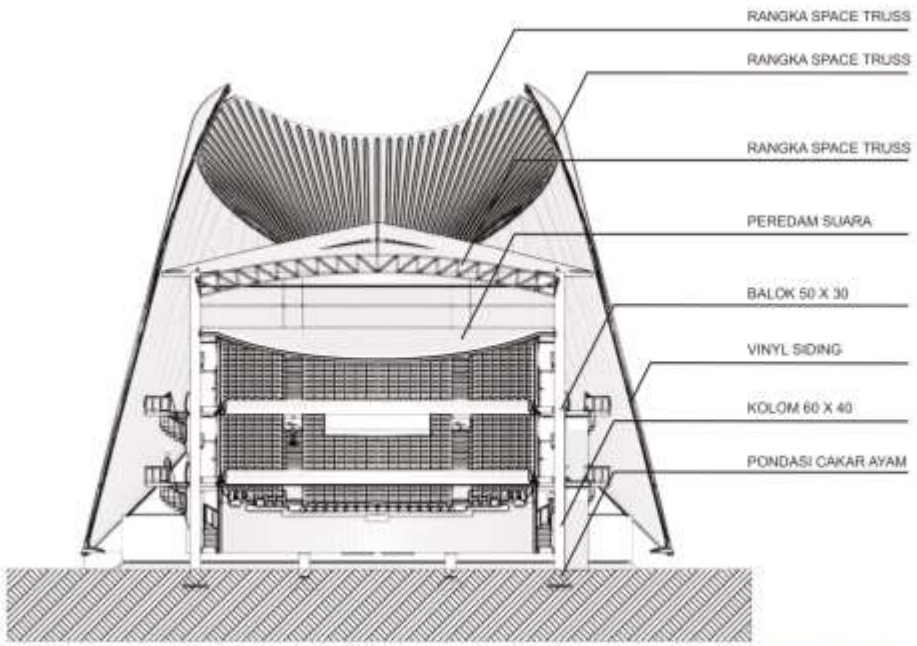
GAMBAR TAMPAK RANCANGAN.

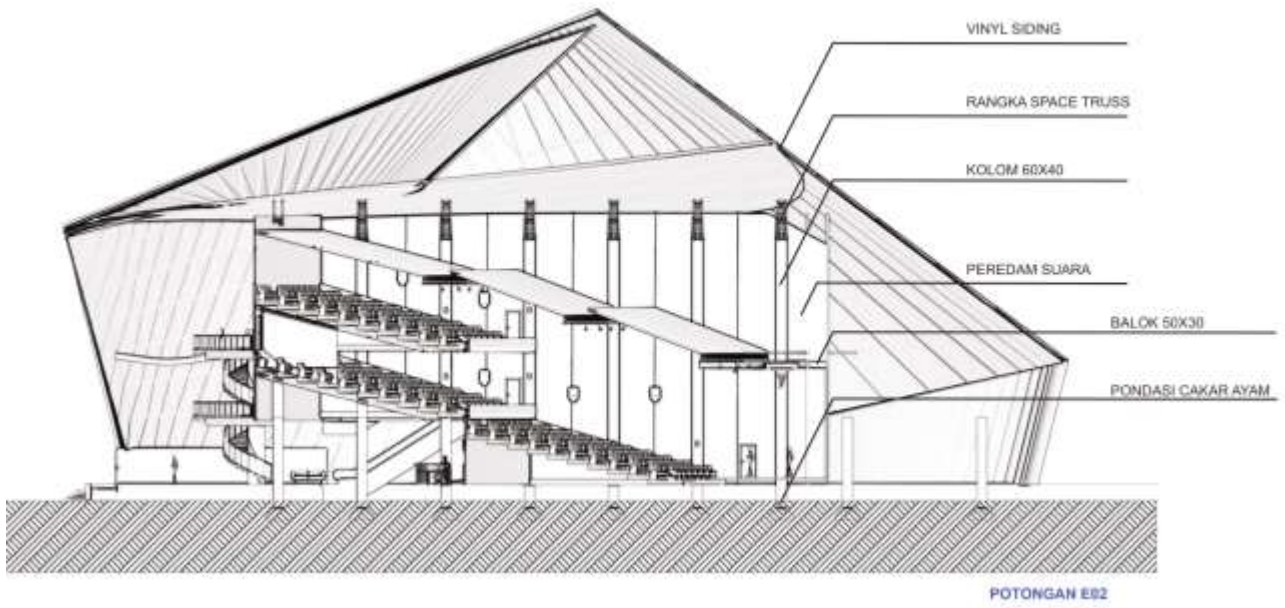




Gambar 76. Gampar Tampak Rancangan Bagian Barat dan Timur
Sumber : dokumen pribadi

GAMBAR POTONGAN (MASA A).

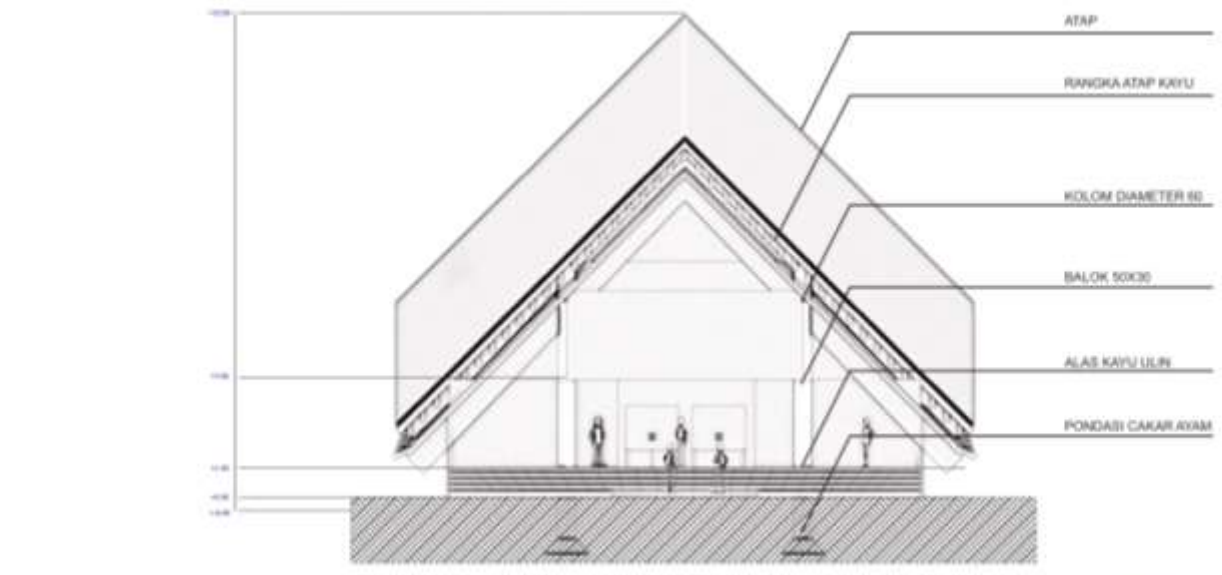




Struktur spacetruss digunakan untuk membentuk masa bangunan dengan bentuk yang lebih leluasa. Memberikan kesan yang lebih ringan karena tidak membutuhkan penopang berlebih yang akan mengurangi ruang didalamnya.

Gambar 77. Gambar Potongan Masa A
Sumber : dokumen pribadi

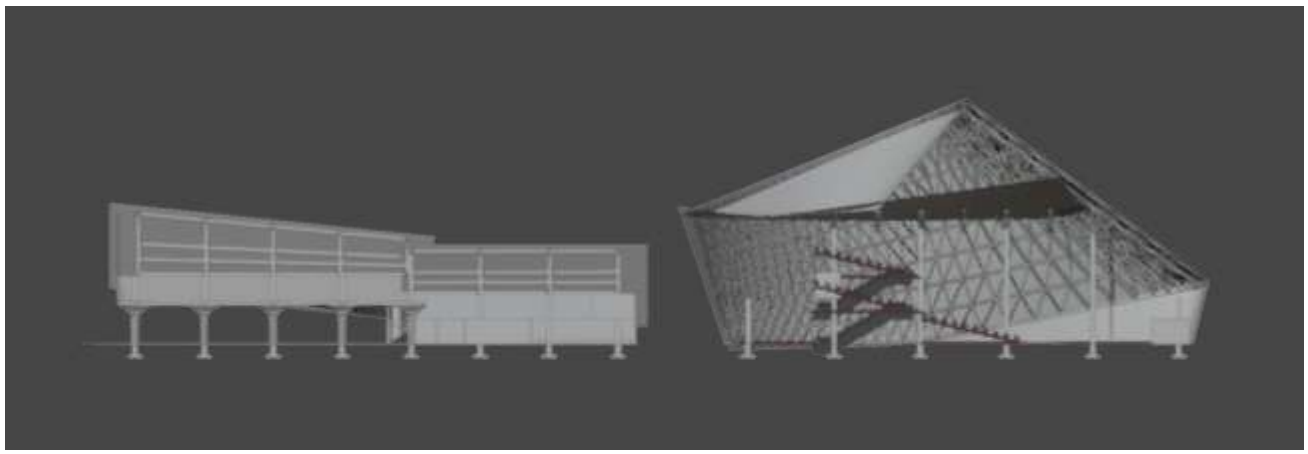
GAMBAR POTONGAN (MASA B).

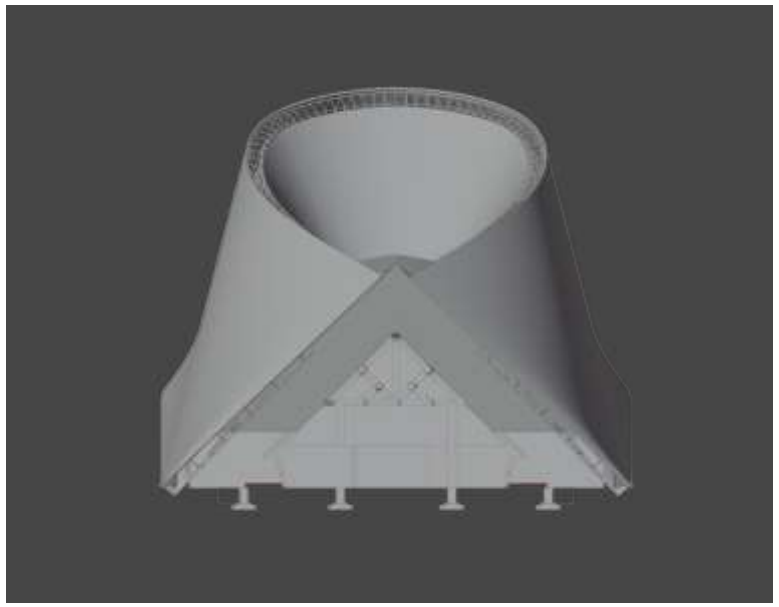


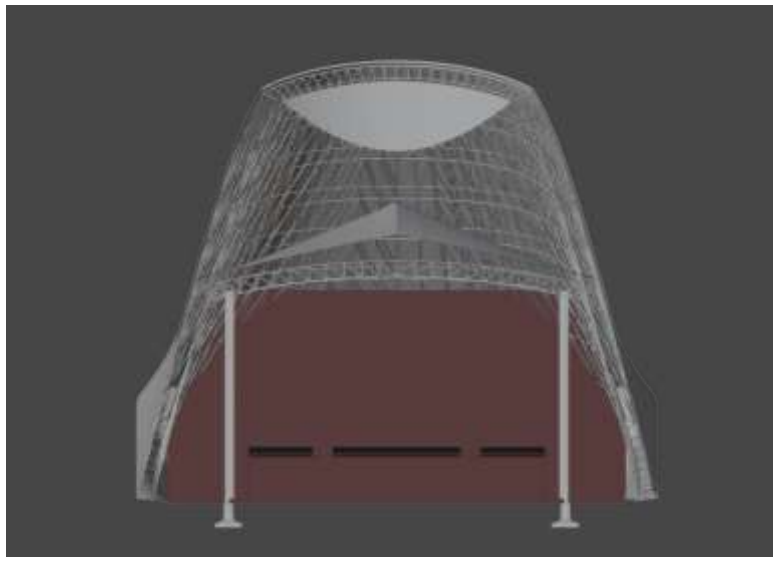
Masa B yang berfungsi sebagai ruang yang mendisplay hasil kesenian Dayak, didesain dengan menggunakan material kayu pada stuktur bangunan. Memberikan kesan tradisional yang erat dan suasana ruang yang hangat.

Gambar 78. Gambar Potongan Masa B
Sumber : dokumen pribadi

GAMBAR POTONGAN.



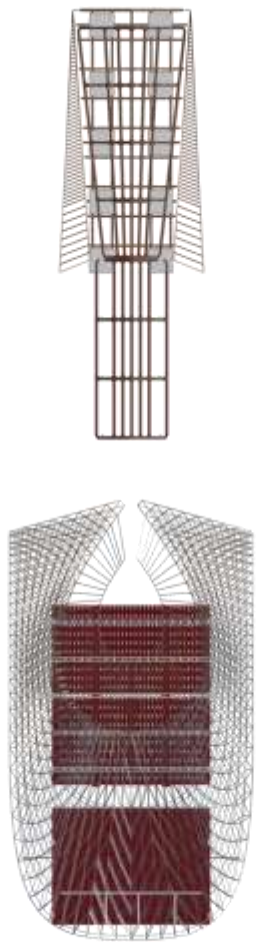




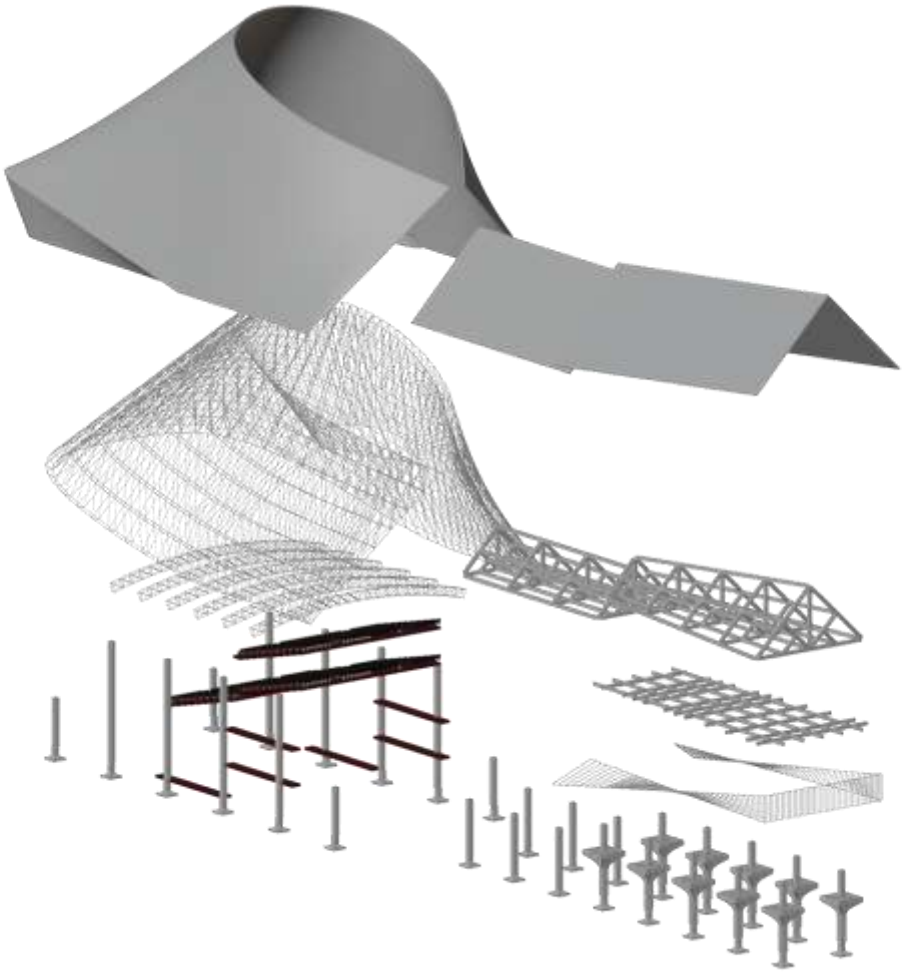
Gambar 79. Gambar Potongan
Sumber : dokumen pribadi

4.6 RENCANA STRUKTUR.

RENCANA STRUKTUR TAMPAK ATAS.



RENCANA STRUKTUR AKSONOMETRI.

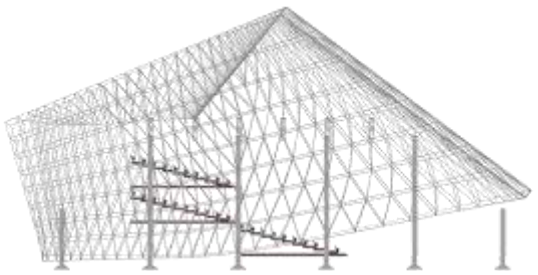


Struktur menggunakan spacetruss dan atap kuda kuda untuk menopang bagian atap bangunan. Sedangkan menggunakan struktur ceker ayam untuk menopang bangunan.

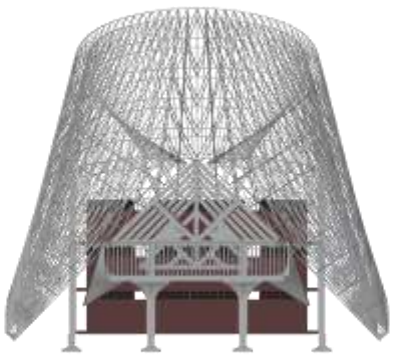
Gambar 80. Rencana Struktur
Sumber : dokumen pribadi

RENCANA STRUKTUR TAMPAK BARAT.



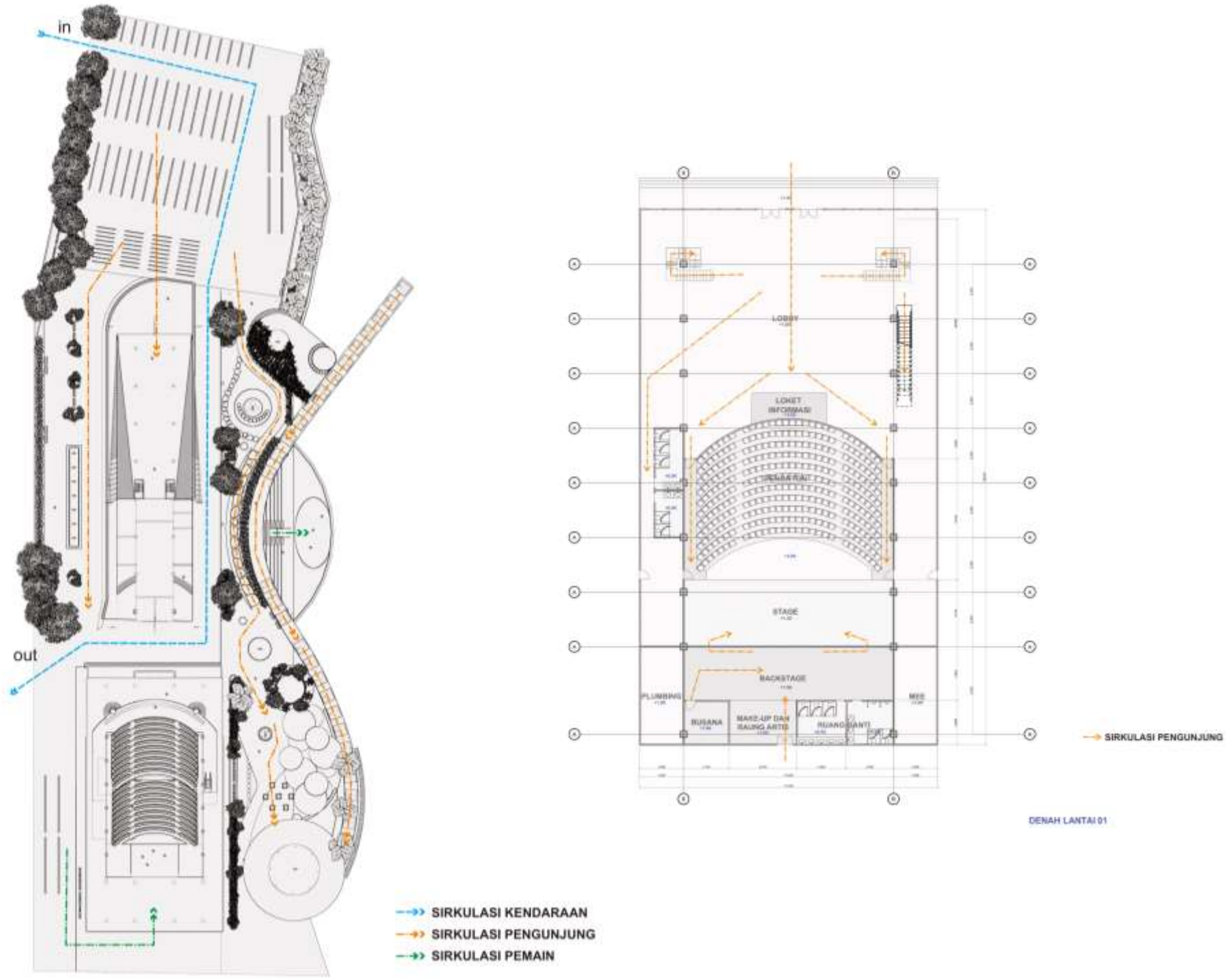


RENCANA STRUKTUR TAMPAK SELATAN.



SIRKULASI RANCANGAN.

a. Rencana sirkulasi



Gambar 81. Sirkulasi Rancanfan Sirkulasi I
Sumber : dokumen pribadi

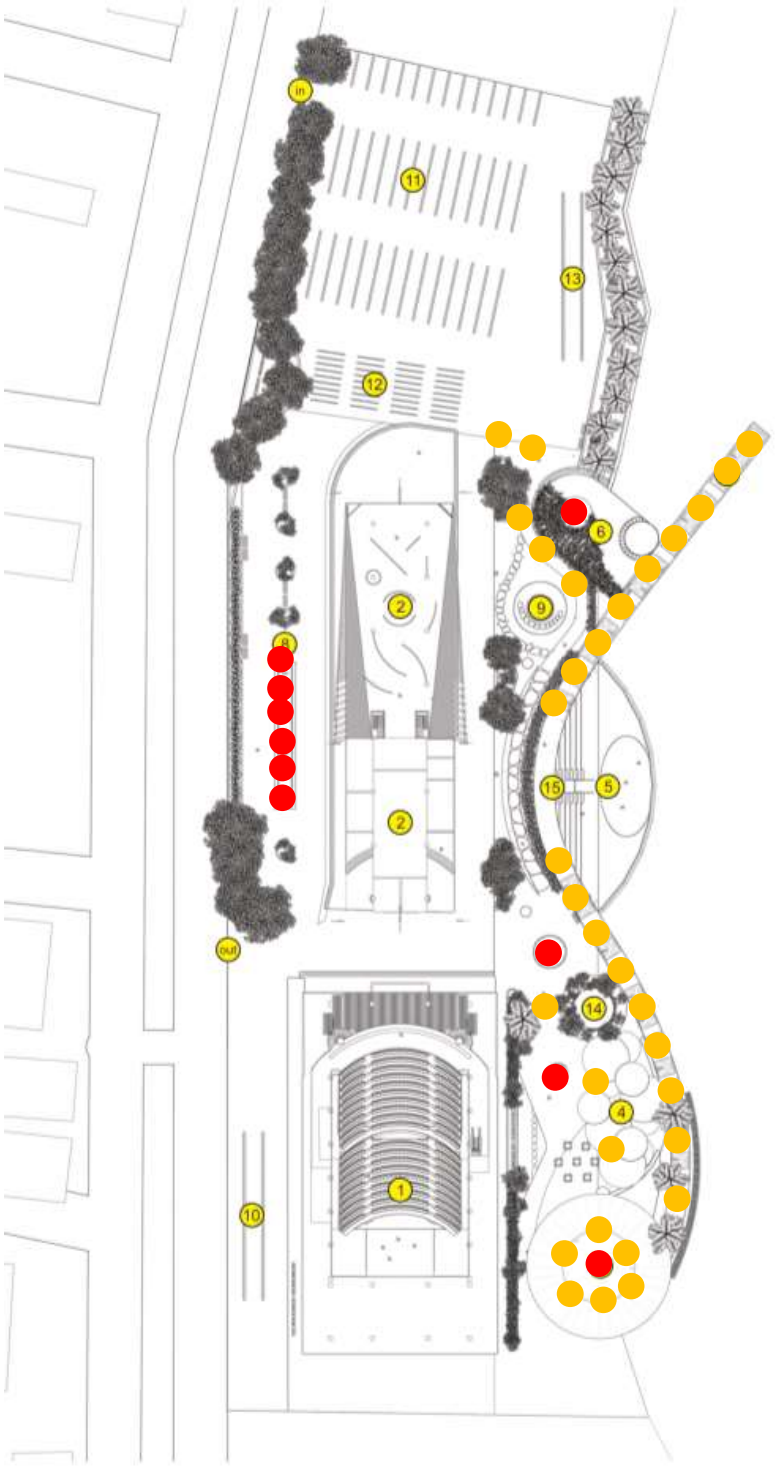
SIRKULASI RANCANGAN.

a. Rencana sirkulasi



Gambar 82. Sirkulasi Rancanfan Sirkulasi II
Sumber : dokumen pribadi

PENEMPATAN ELEMEN DEKORASI.





Patung Hampatong adalah penamaan patung hasil pahatan masyarakat Dayak bermedia kayu ataupun tulang, dengan bentuk seperti manusia, hewan atau mahluk menyeramkan lainnya.



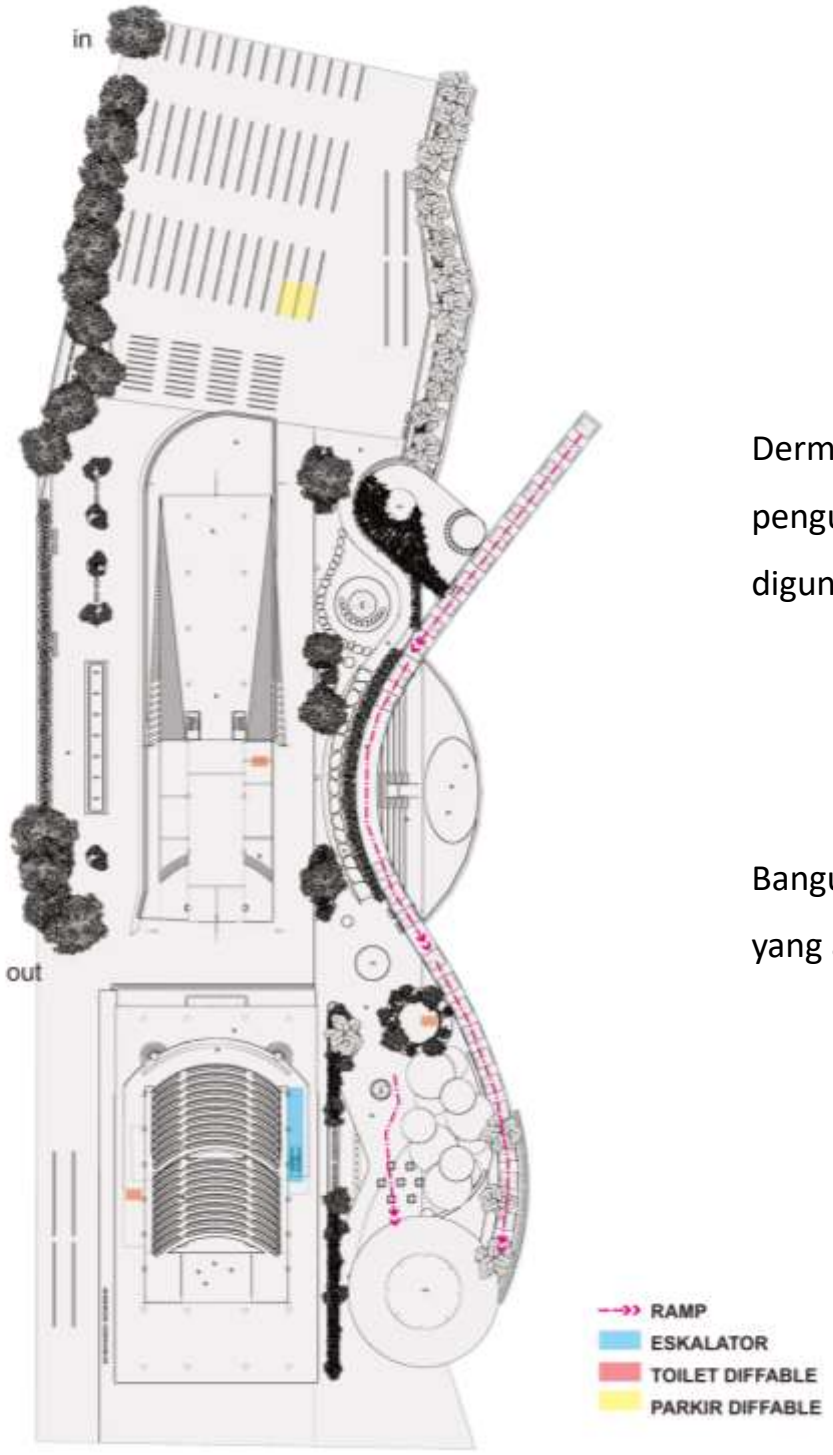
Patung burung enggang ditempatkan sebagai patung selamat datang dan disebar dibeberapa bagian sebagai vocal point dalam rancangan.



Gambar 83. Penempatan Elemen Dekorasi
Sumber : dokumen pribadi

RENCANA

a. Rencana barrier free



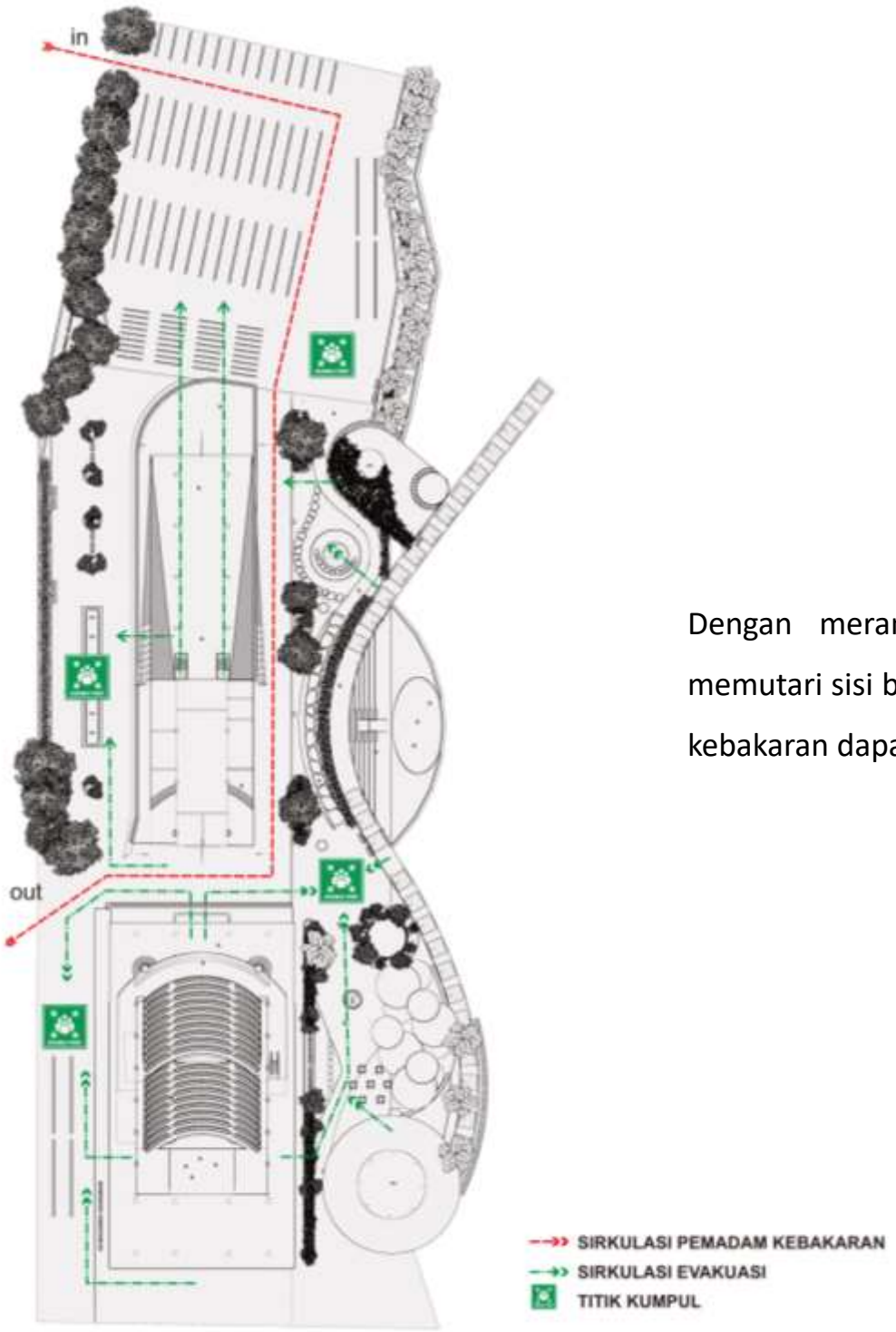
Dermaga yang memiliki elevasi terendah serta tempat masuk pengunjung, di rancang menggunakan ramp yang sekaligus dapat digunakan oleh diffable.

Bangunan teater yang memiliki 3 lantai, disediakan escalator yang akan berganti ketika pertunjukan dimulai ataupun selesai.

Gambar 84. Rencana Barrier Free
Sumber : dokumen pribadi

RENCANA.

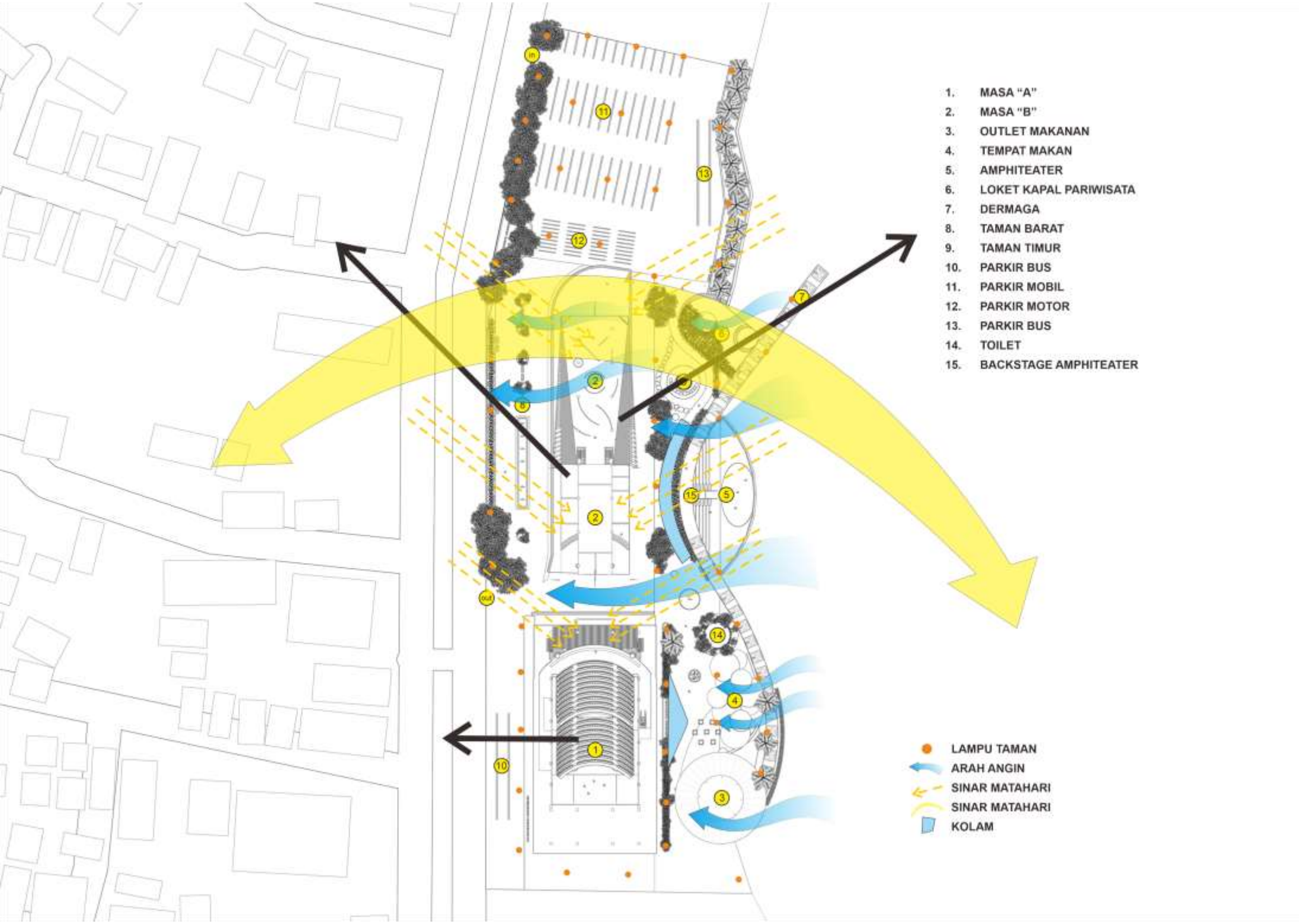
b. Rencana keselamatan



Dengan merancang sirkulasi masuk dan keluar kendaraan memutari sisi bangunan, rancangan ini memungkinkan pemadam kebakaran dapat mencakup semua sisi bangunan.

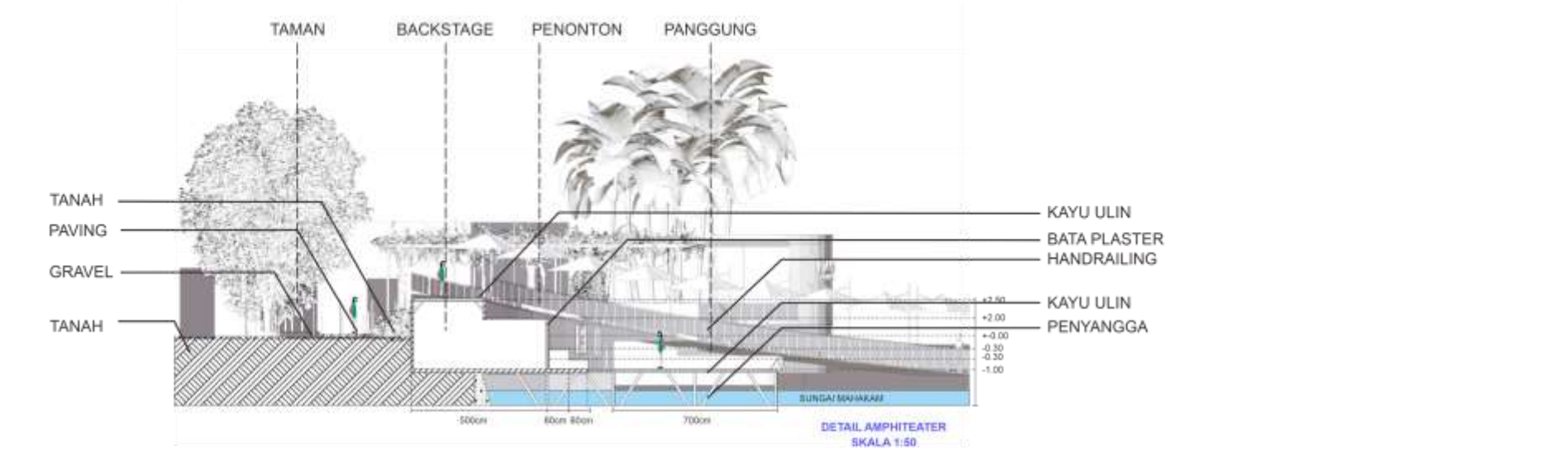
Gambar 85. Rancangan Rencana Keselamatan I
Sumber : dokumen pribadi

RENCANA PENGHAWAAN DAN PENCAHAYAAN.



Gambar 85. Rancangan Penghawaan dan Pencahayaan
Sumber : dokumen pribadi

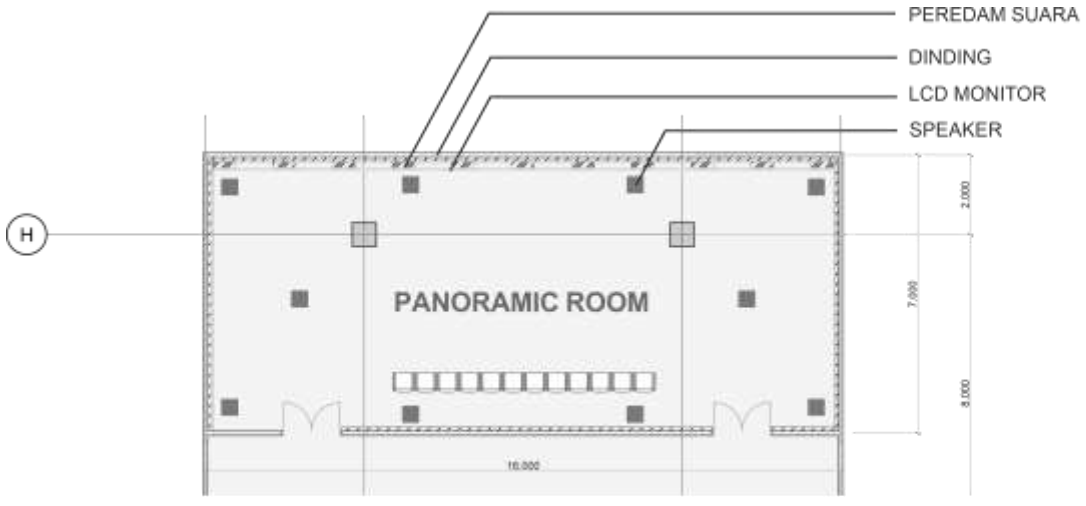
RENCANA AMPHITEATER DAN LANSKAP





Gambar 85. Rancangan Amphiteater dan Lanskap
Sumber : dokumen pribadi

RENCANA RUANG DALAM.



DETAIL ARSITEKTUR KHUSUS
SKALA 1:100



ILUSTRASI PENGGUNAAN
SPEAKER DALAM RUANGAN



ILUSTRASI PERGERAKAN
SUARA





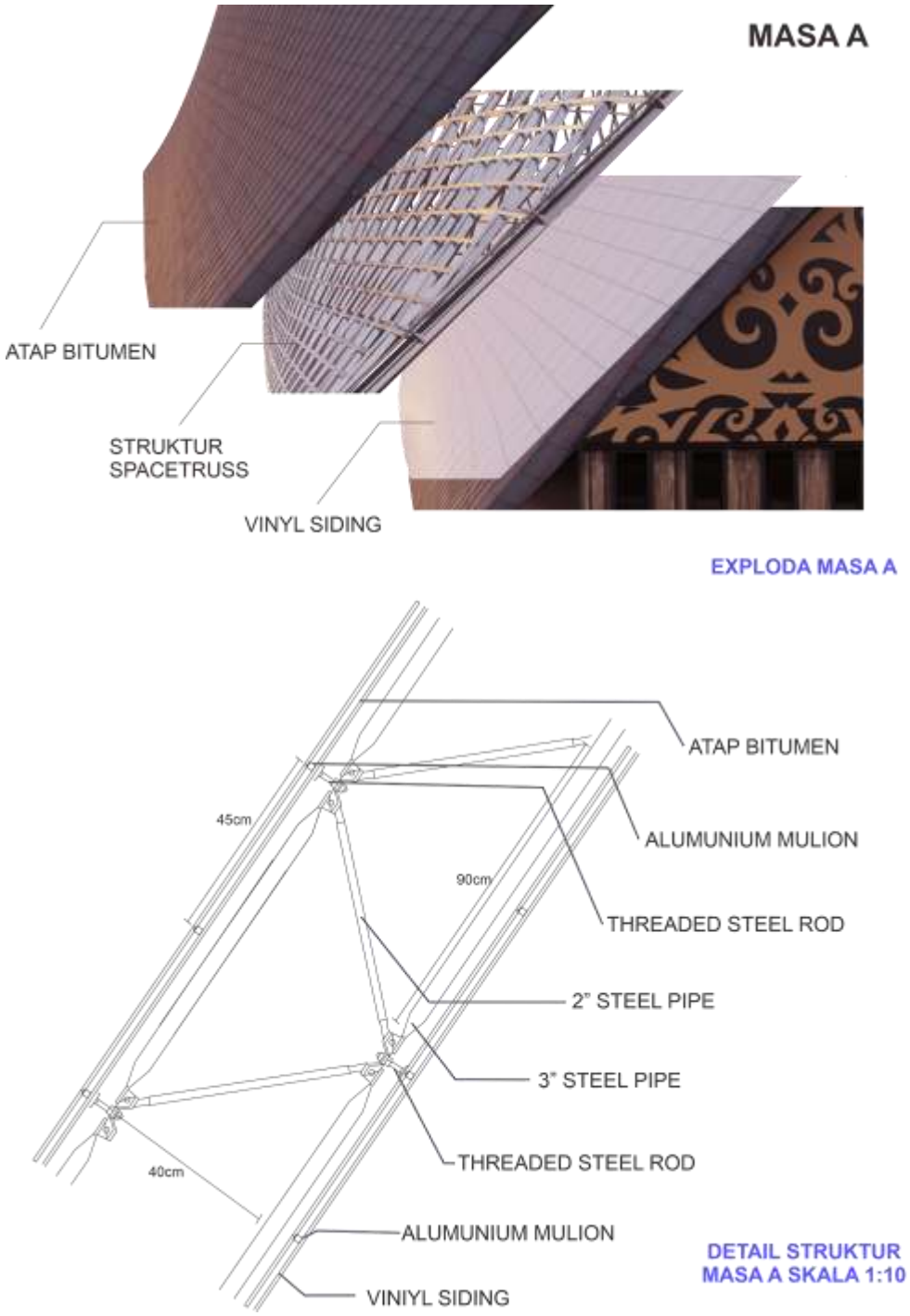
VIDEO WALL

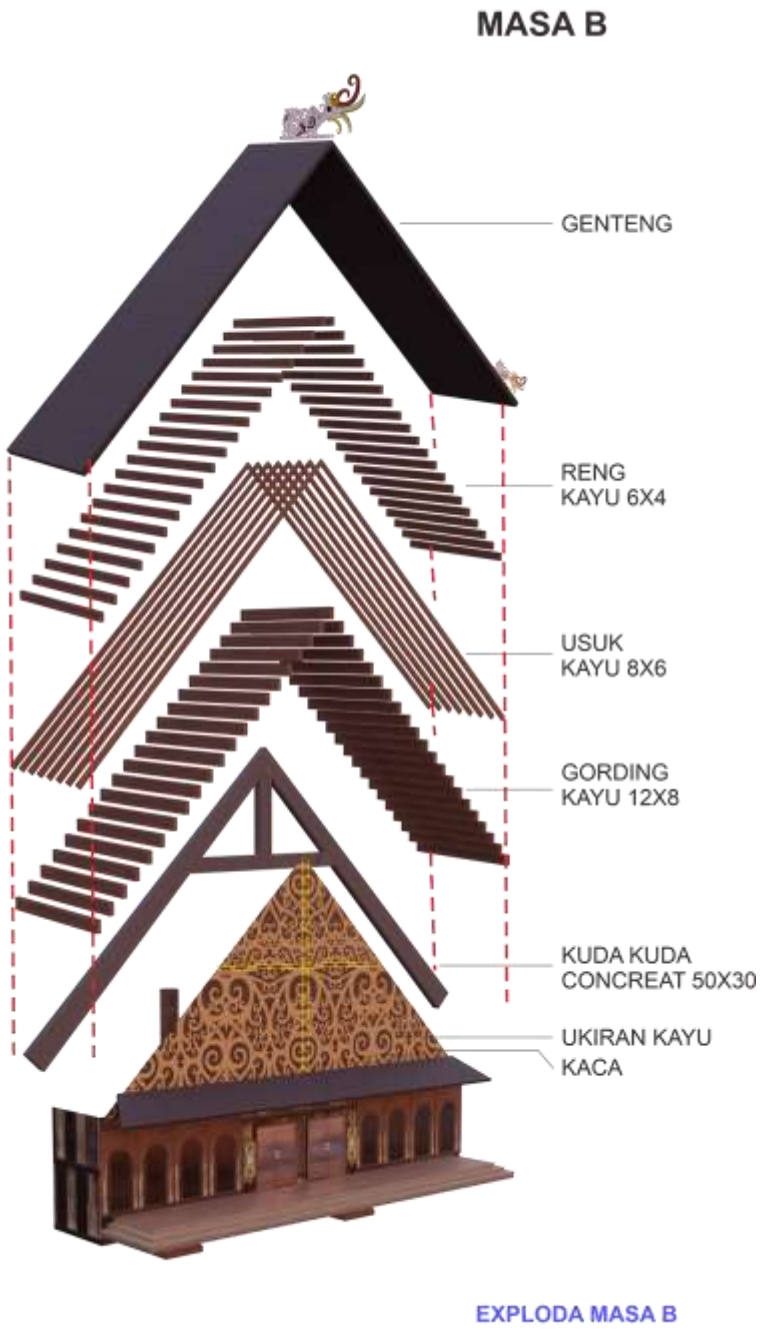
Dibutuhkan beberpa speaker yang disebar dalam ruangan. sehingga suara yang dikeluarkan dapat memantul secara merata dan menciptakan suara 3 dimensi

Video wall menggunakan monitor panel yamg dapat dibongkar pasang, sehingga memudahkan perawatan jika terjadi kerUsakan pada bagian tertentu.

Gambar 85. Rancangan Ruaang Dalam
Sumber : dokumen pribadi

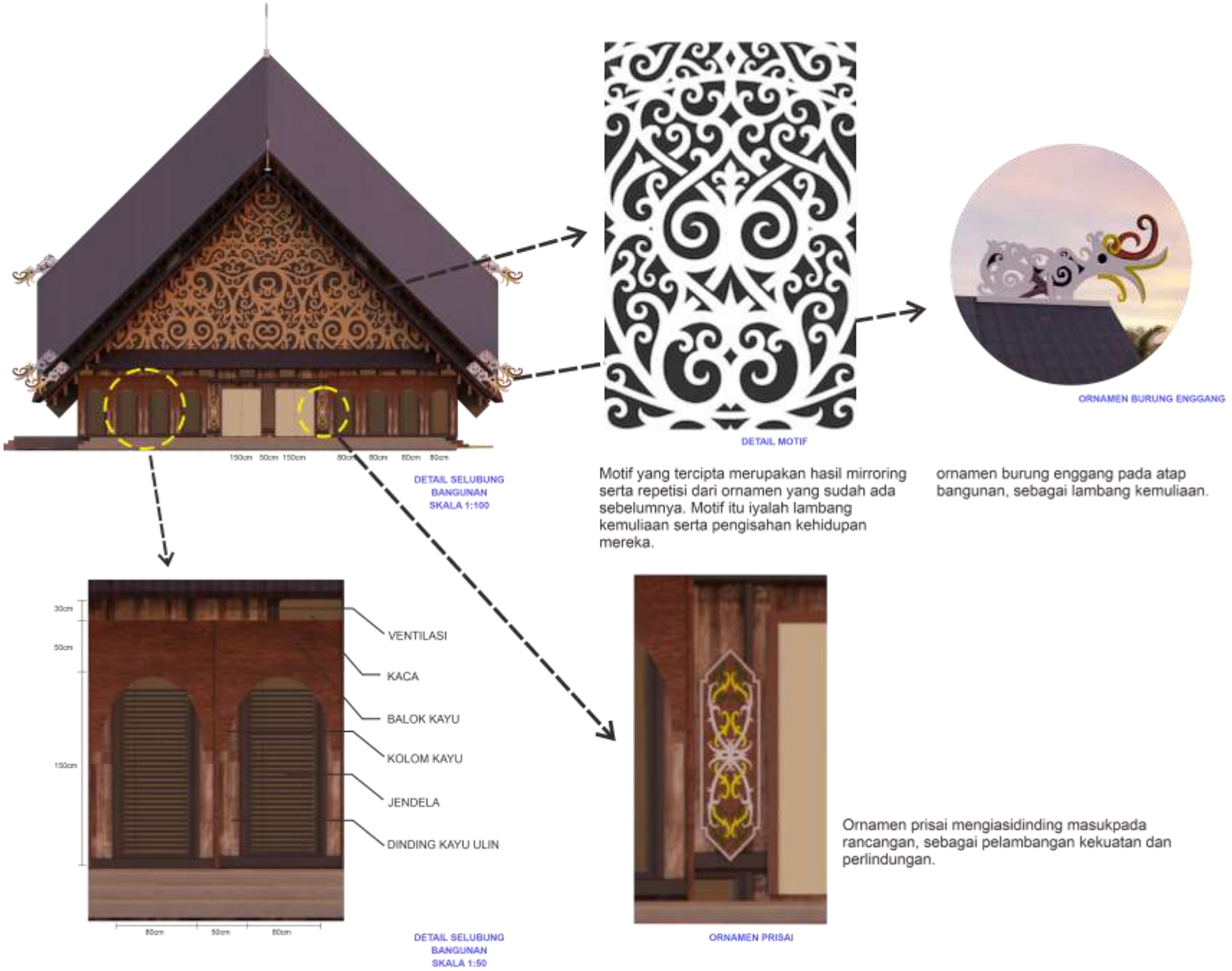
RENCANA ATAP.





Gambar 85. Rencana Atap.
Sumber : dokumen pribadi

RENCANA SELUBUNG.



Motif yang tercipta merupakan hasil mirroring serta repetisi dari ornamen yang sudah ada sebelumnya. Motif itu iyalah lambang kemuliaan serta pengisahan kehidupan mereka.

ornamen burung enggang pada atap bangunan, sebagai lambang kemuliaan.

Ornamen prisai mengiasidinding masukpada rancangan, sebagai pelambangan kekuatan dan perlindungan.

Gambar 85. Detail Selubung.
Sumber : dokumen pribadi

RENCANA.

b. Rencana keselamatan

Terletak bersebelahan langsung dengan tepi sungai, rancangan ini dibuat dengan tetap memikirkan faktor keselamatan pengunjungnya.

Ditiap tepi rancangan di desain handrailing untuk tetap membatasi pengunjung agar aman dan tidak terjatuh ke dalam sungai. Desain handrailing yang berbahan kaca menciptakan perasaan dekat dengan air walaupun dibatasi.

Daerah tempat makan memiliki desain pembatas yang berbeda. Didesain dengan membloknya berbentuk kotak berukuran tinggi 80 cm dan lebar 60 cm, memungkinkan pengunjung untuk dapat duduk diatasnya sembari menikmati tepi sungai.



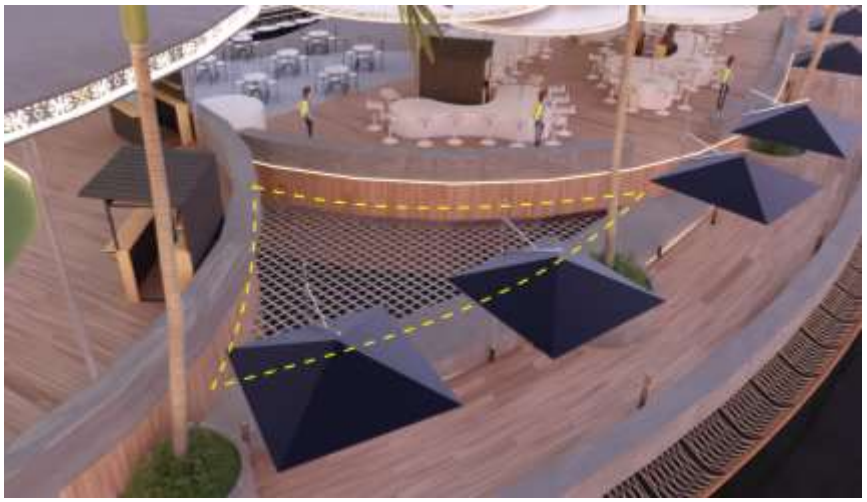




Gambar 86. Rancangan Rencana Keselamatan II
Sumber : dokumen pribadi

Dalam rangka mencegah hal fatal yang tidak di inginkan. Pembatas di daerah tempat makan diberi ekstra pengaman menggunakan jaring dibawahnya, sehingga pengunjung tatap aman.

HASIL RANCANGAN.





Rancangan ini tidak hanya memanfaatkan jaring sebagai pengaman saja, namun juga sebagai sarana rekreasi pengunjung agar dapat bersantai sambil menggunakannya.



Desain penutup disisi rancangan menggunakan payungan berbahan membrane yang dapat di buka tutup, disusun secara linier dengan memiliki jarak sehingga tidak menciptakan visual yang terlalu penuh.





Gambar 87. Rancangan Rencana Keselamatan III
Sumber : dokumen pribadi

HASIL RANCANGAN.





Gambar 87. Hasil ancangan Area Loket
Sumber : dokume pribadi





Area Loket.

Memasuki area rancangan pengunjung akan menemui loket pembelian tiket kapal pariwisata samarinda. Terdapat juga patung hampatong di tiap sisinya sebagai simbol penjagaan oleh nenek moyang.

Dermaga.

Rancangan jalan dermaga dibuat miring, sehingga dapat membantu orang disabilitas berjalan. Desain dermaga yang menjorok ke sungai menjadi tanda terhadap fungsi rancangan.

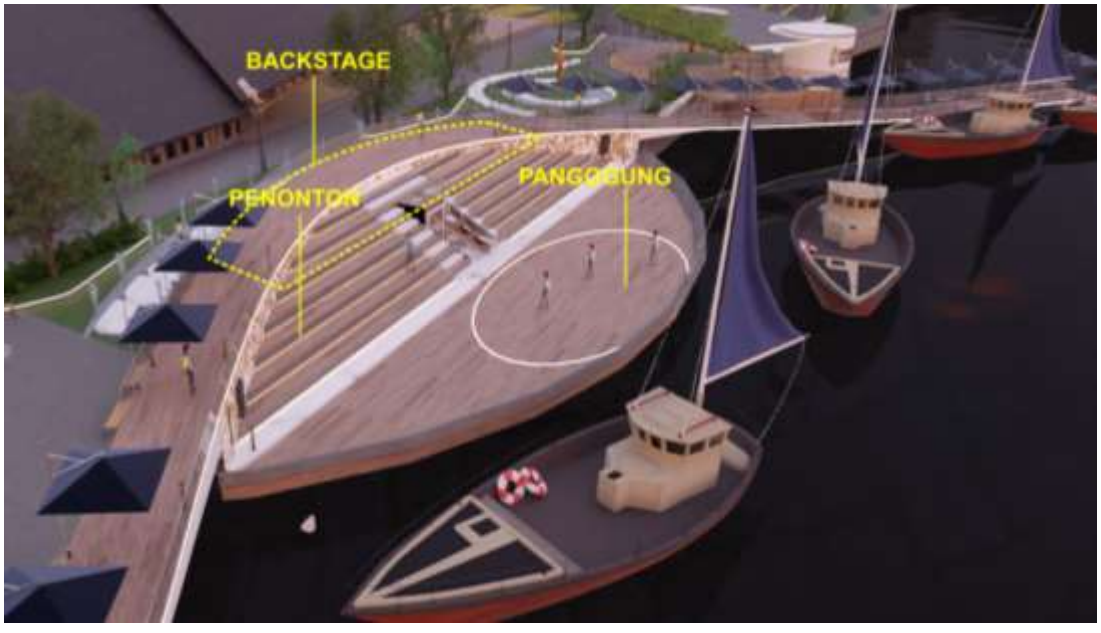




Gambar 89. Hasil Rancangan Area Dermaga
Sumber : dokumen pribadi

HASIL RANCANGAN.

Amphiteater.



Terletak tepat bersebelahan dengan sungai Mahakam amphitheater ini digunakan sebagai ruang pertunjukan tarian kebudayaan Dayak di luar ruangan. Dibuat terbuka sehingga panggung pementasan memiliki latar belakang langsung sungai serta jembatan ikonok samarinda yaitu jembatan Mahakam.







Gambar 90. Hasil Rancangan Ammphiteater
Sumber : dokumen pribadi

HASIL PERANCANGAN.

Area Taman.





Gambar 90. Hasil Rancangan Area Taman
Sumber : dokumen pribadi

Area taman sebagai ruang terbuka, dibuat meliuk mengikuti hasil tracing yang disederhanakan dari motif yang diambil. Pemanfaatan air mancur tanpa genangan digunakan sebagai materi kejutan untuk pengunjung sehingga tercipta taman yang memiliki variasi.







Gambar 92. Hasil Rancangan Area Foodourt
Sumber : dokumen pribadi

Foodcourt.

Meja makan didesain menyatu sehingga tercipta suasana kebersamaan. Variasi lantai bangunan dengan menggunakan gravel meciptakan perbedaan tekstur sekaligus area resapan dan mengurangi kotoran ketika memasuki area stand makanan.

HASIL RANCANGAN INTERIOR.

Interior Masa A (Teater).



Interior lobby dengan material kayu ulin serta penambahan lampu area yang menghiasi plafon interior memberi kesan mewah



Disisi lain area loket tergantung LCD besar yang menampilkan kebudayaan Dayak, serta sebagai teaser pertunjukan kesenian yang berlangsung.

Gambar 93. Hasil Rancangan Area Interior Masa A I
Sumber : dokumen pribadi

HASIL RANCANGAN INTERIOR.

Interior Masa A (Teater).



Ornament kesenian Dayak yang ditampilkan pada dinding bangunan.

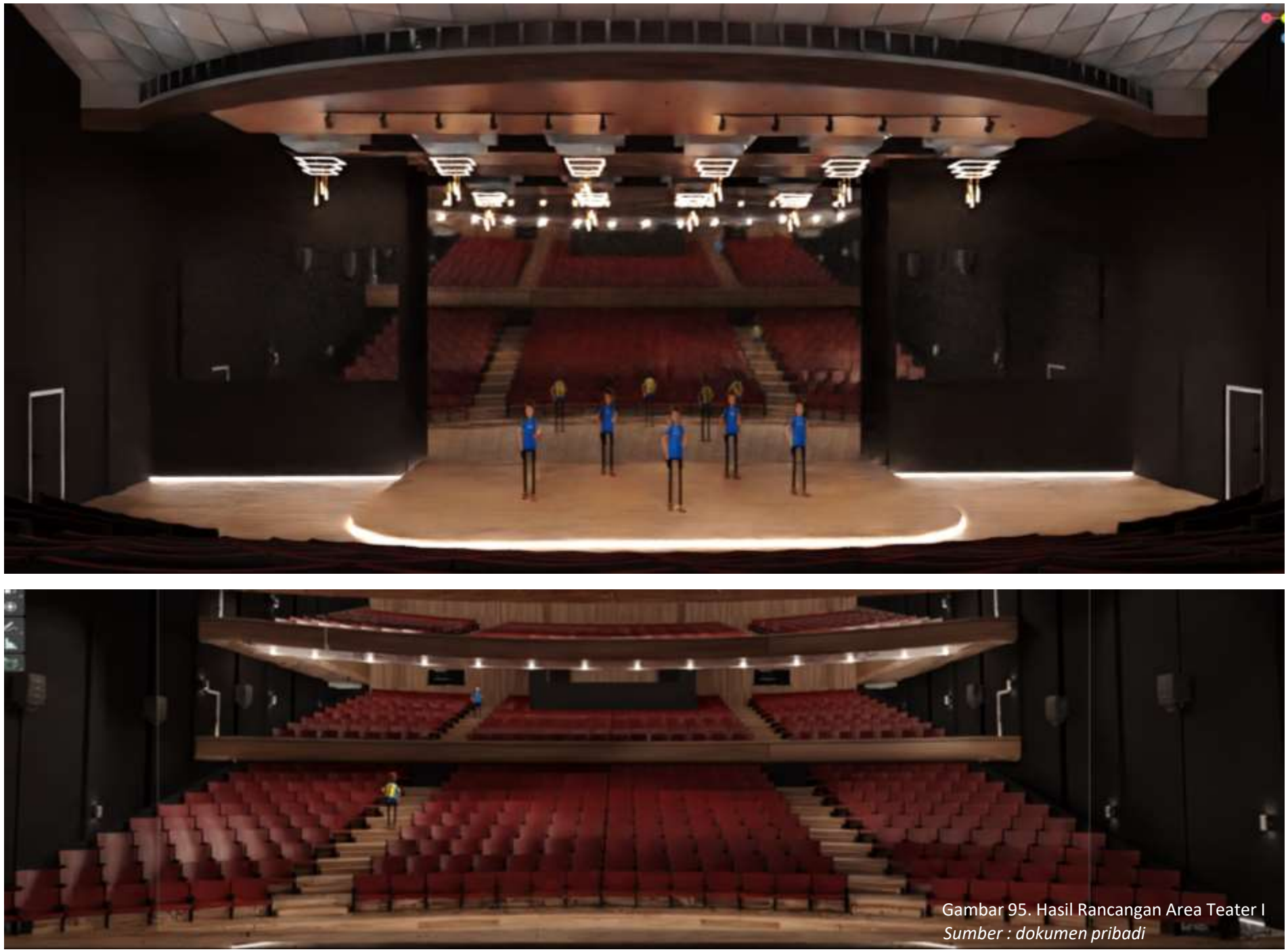


Gambar 94. Hasil Rancangan Area Interior Masa A II
Sumber : dokumen pribadi

LED strip pada sisi bangunan sebagai aksen blok, memperjelas bentuk melalui outline interior bangunan.

HASIL RANCANGAN INTERIOR.

Interior Masa A (Teater).

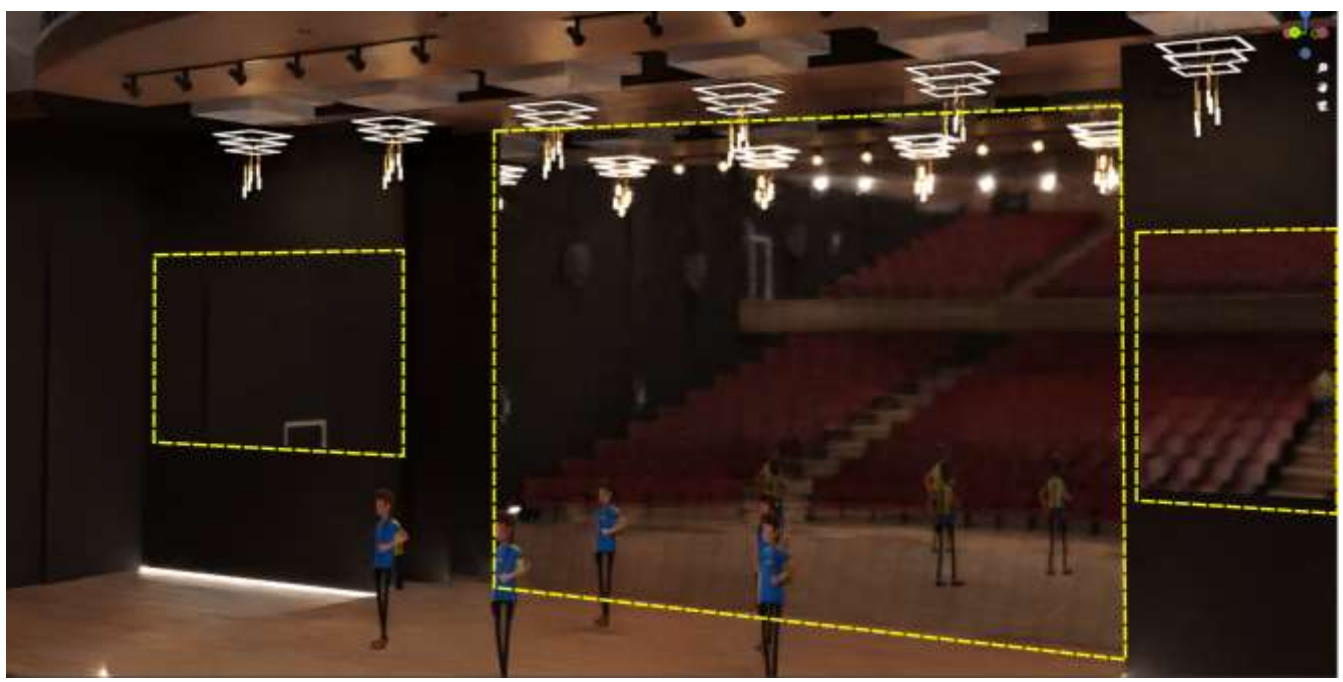


Gambar 95. Hasil Rancangan Area Teater I
Sumber : dokumen pribadi

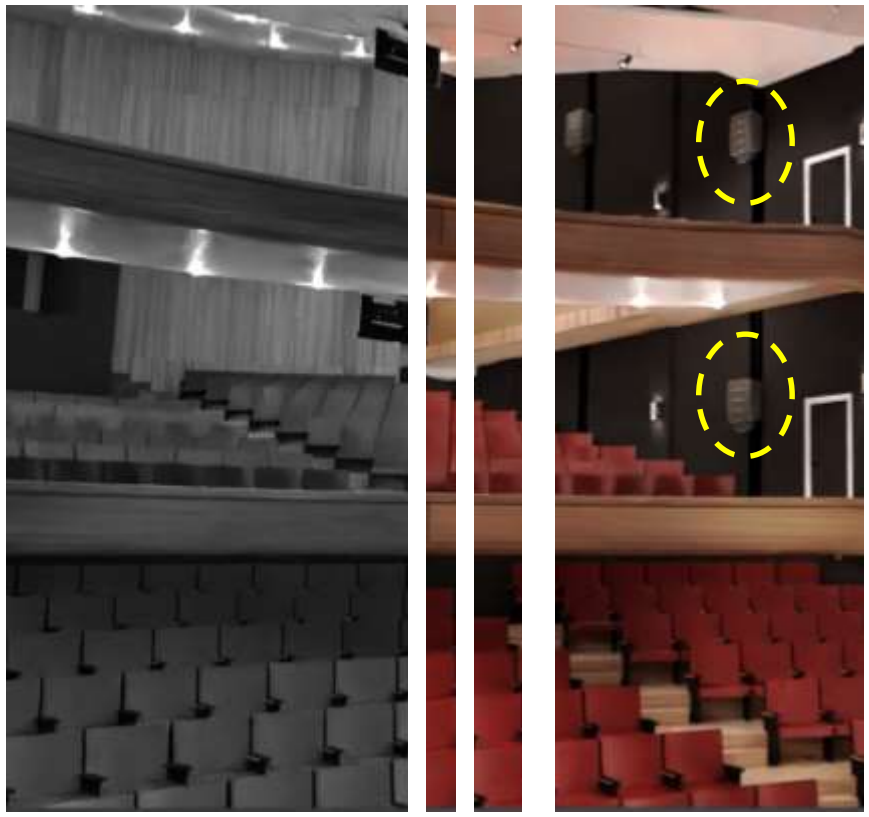
Ruang teater dibuat lebih sederhana, tujuannya agar penonton tidak terganggu dengan ornamen yang berlebihan. Memiliki kapasitas 800 penonton, ruang teater difungsikan untuk menampilkan kesenian tari Dayak.

HASIL RANCANGAN INTERIOR.

Interior Masa A (Teater).



Panggung pementasan difasilitasi dengan layar lcd yang besar difungsikan sebagai background saat pementasan dan juga layar close-up saat pertunjukan berlangsung.



Gambar 96. Hasil Rancangan Area Teater I
Sumber : dokumen pribadi

Teknologi speaker dollby atmos untuk pengalaman menonton lebih spektakuler.



Tv LCD juga di sebar disisi ruangan sehingga penonton dapat lebih jelas melihat pertunjukan

HASIL RANCANGAN INTERIOR.

Interior Masa B lantai 1 (Gallery).



Area masa B yang dibentuk panggung difungsikan sebagai area serbaguna. Dimana ruang ini dapat dimanfaatkan sebagai ruang pentas maupun pameran saat ada acara kebudayaan.



Gambar 97. Hasil Rancangan Area Interior Masa B Lantai 1
Sumber : dokumen pribadi

Sanggar tari dibuat lebih rendah dibanfingkan area masuk utama, sehingga aktivitas ini semakin fokus terlihat oleh pengunjung. dengan begitu pengunjung akan penasaran dan tertarik mengikuti kegiatan ini.

HASIL RANCANGAN INTERIOR.

Interior Masa B lantai 2 (Gallery).



Gambar 98. Hasil Rancangan Area Interior Masa B Lantai 2 I
Sumber : dokumen pribadi

HASIL RANCANGAN INTERIOR.

Interior Masa B lantai 2 (Gallery).



Interior gallery di desain dengan pencahayaan yang minim penerangan sehingga memberikan kesan misterius, sekaligus membawa pengunjung agar lebih fokus menikmati karya yang di tampilkan.



Gambar 99. Hasil Rancangan Area Interior Masa B Lantai 2 II
Sumber : dokumen pribadi

Penggunaan projector yang ditembakkan ke bagian lantai menciptakan motif yang dapat menghiasi lantai galeri, sekaligus mengenalkan motif Dayak itu sendiri. Dengan pemanfaatan projector hasil yang ditampilkan tidak hanya visual yang diam namun juga visual yang dapat bergerak.

HASIL RANCANGAN INTERIOR.

Interior Masa B lantai 2 (Gallery).

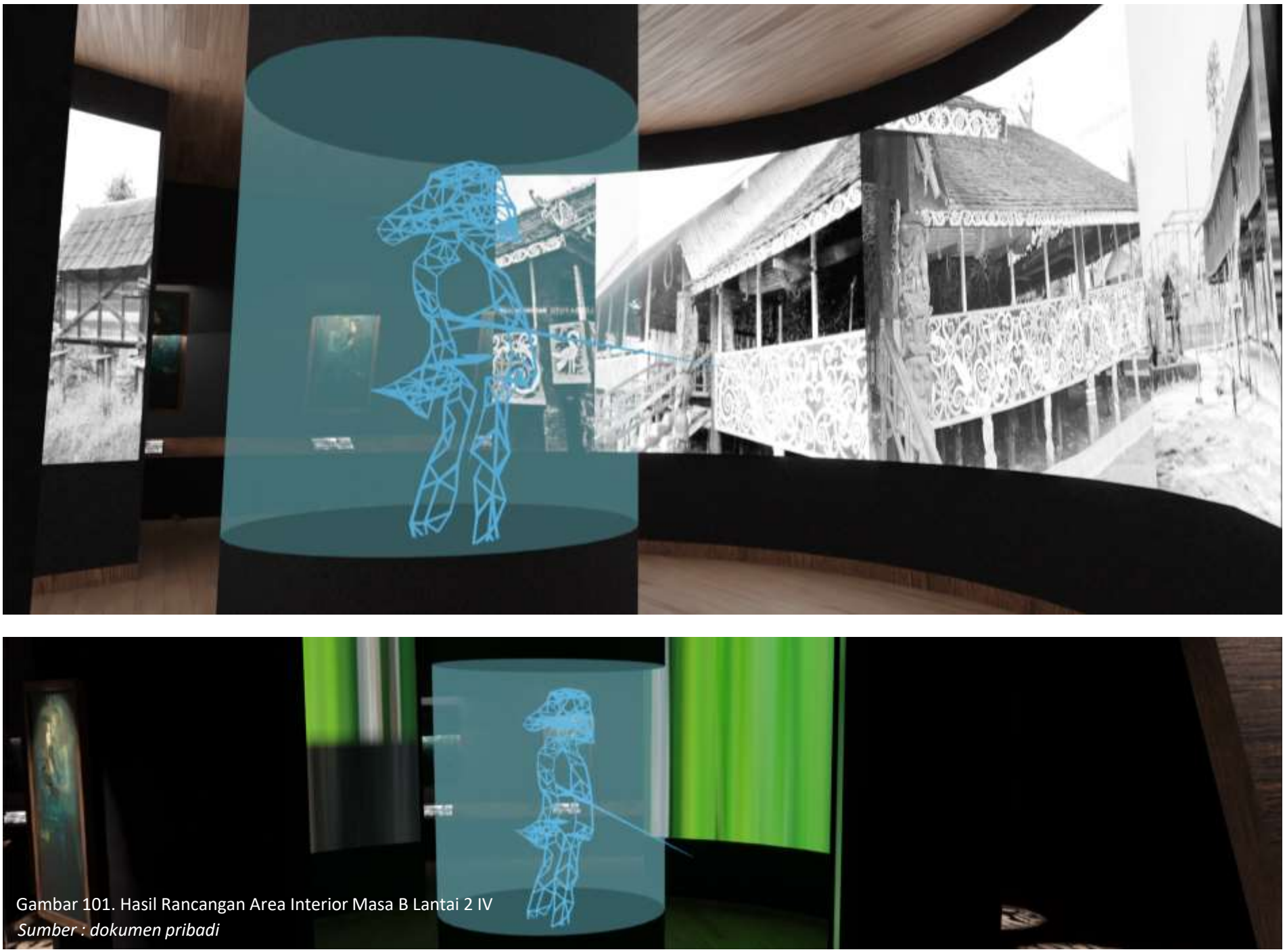


Gambar 100. Hasil Rancangan Area Interior Masa B Lantai 2 III
Sumber : dokumen pribadi

Display lukisan dipadukan dengan layar LCD yang interaktif sebagai penjelasan sekaligus fasilitas bagi seniman yang ingin memanfaatkan layar ini sebagai media kesenian yang interaktif dengan pengunjung.

HASIL RANCANGAN INTERIOR.

Interior Masa B lantai 2 (Gallery).



Gambar 101. Hasil Rancangan Area Interior Masa B Lantai 2 IV
Sumber : dokumen pribadi

Hologram sebagai media interaktif yang dapat menampilkan karya tiga dimensi, dipadukan dengan layar LCD yang dapat menampilkan beragam karya sekaligus.

HASIL RANCANGAN INTERIOR.

Interior Masa B lantai 2 (Gallery).



Gambar 102. Hasil Rancangan Area Interior Masa B Lantai 2 V
Sumber : dokumen pribadi

Dalam ruang panoramic room, pengunjung di sajikan sebuah monitor besar yang berisi gambar panorama kehidupan Dayak, dimana gambar ini selalu bergerak dan jelas dalam menggambarkan aktivitas keseharian mereka. Dipadukan dengan speaker berteknologikan dolbby atmos sehingga memberi kesan kita ikut serta dalam keseharian mereka.

HASIL RANCANGAN EKSTERIOR.



Gambar 103. Hasil Rancangan Eksterior I
Sumber : dokumen pribadi

HASIL RANCANGAN EKSTERIOR.









Gambar 104. Hasil Rancangan Eksterior II
Sumber : dokumen pribadi

HASIL RANCANGAN EKSTERIOR.



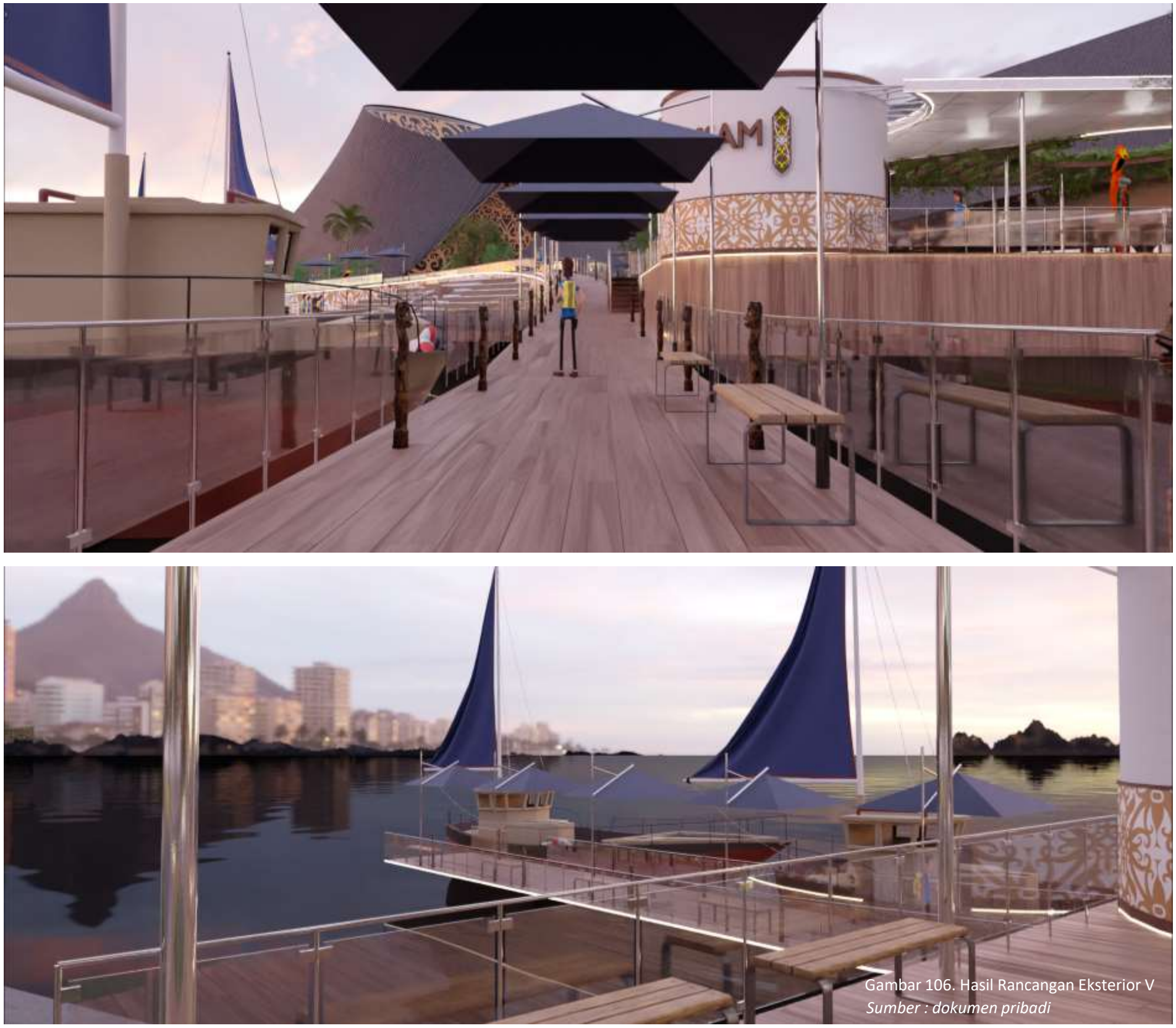
Gambar 104. Hasil Rancangan Eksterior III
Sumber : dokumen pribadi

HASIL RANCANGAN EKSTERIOR.



Gambar 105. Hasil Rancangan Eksterior IV
Sumber : dokumen pribadi

HASIL RANCANGAN EKSTERIOR.



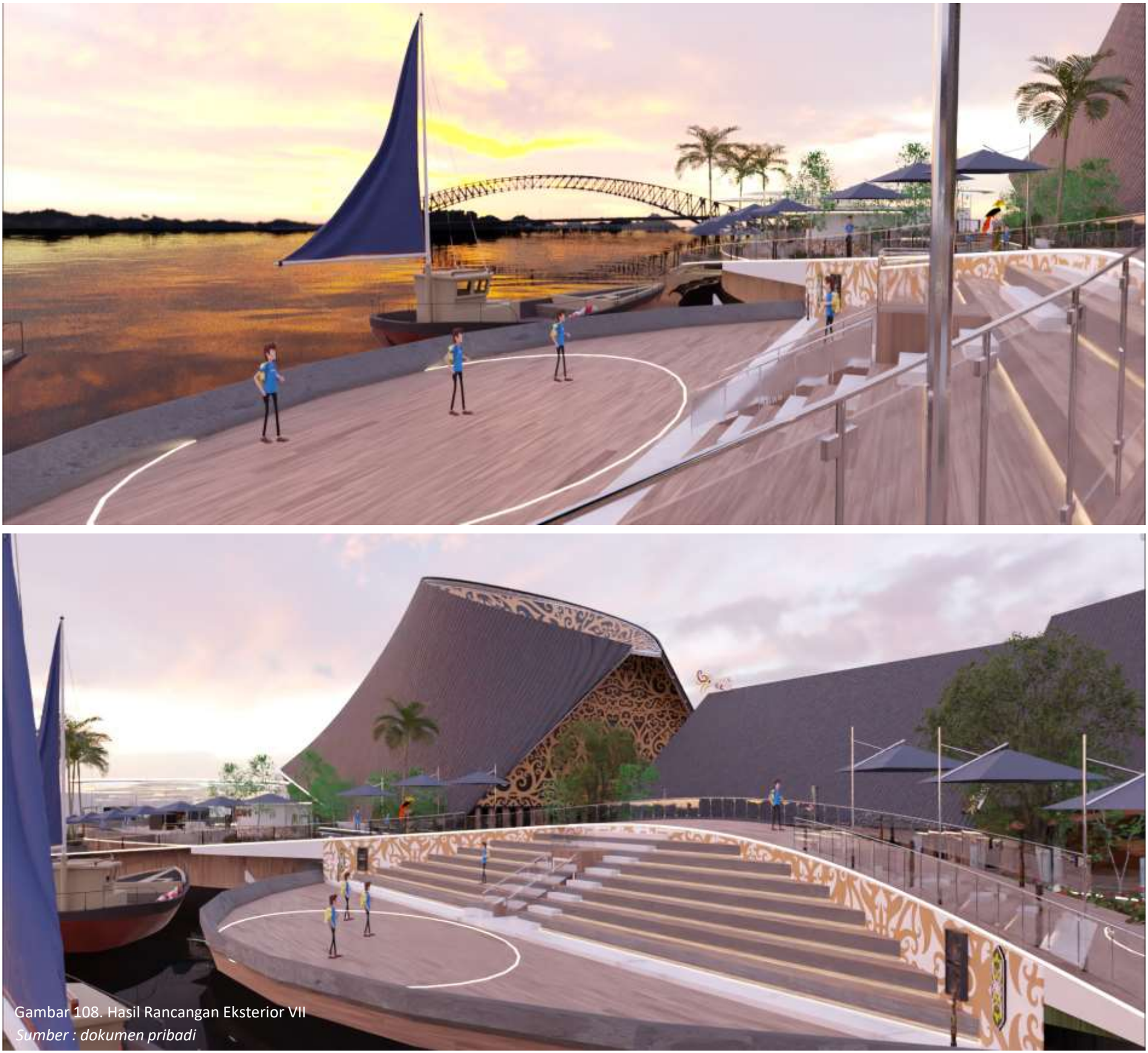
Gambar 106. Hasil Rancangan Eksterior V
Sumber : dokumen pribadi

HASIL RANCANGAN EKSTERIOR.



Gambar 107. Hasil Rancangan Eksterior VI
Sumber : dokumen pribadi

EKSTERIOR.



Gambar 108. Hasil Rancangan Eksterior VII
Sumber : dokumen pribadi

HASIL RANCANGAN EKSTERIOR.



Gambar 109. Hasil Rancangan Eksterior VIII
Sumber : dokumen pribadi

HASIL RANCANGAN EKSTERIOR.



Gambar 110. Hasil Rancangan Eksterior IX
Sumber : dokumen pribadi





HASIL RANCANGAN EKSTERIOR.





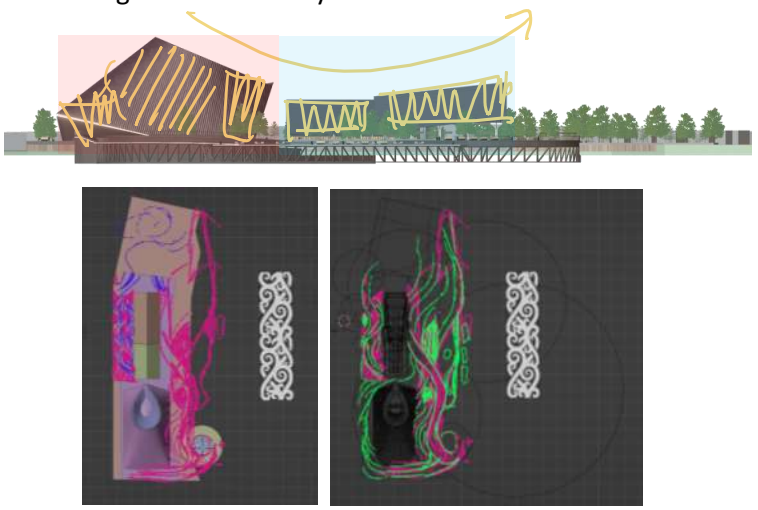


Gambar 111. Hasil Rancangan Eksterior X
Sumber : dokumen pribadi

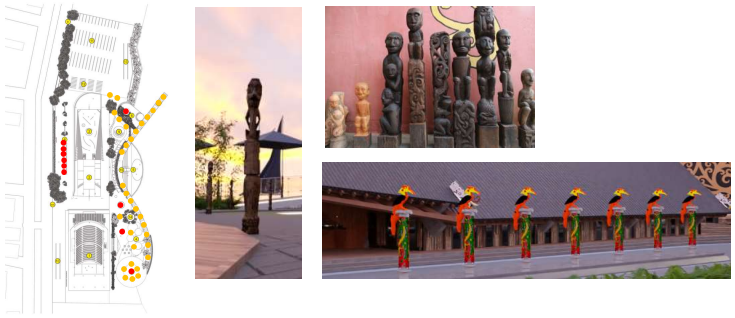
UJI DESAIN.

Uji desain dilakukan dengan metode checklist kelengkapan, menggunakan parameter sebagai acuan penilaian yang menampilkan tuntutan dalam rancangan. Penyelesaian rancangan dengan pendekatan elemen dekoratif Dayak yang memperhatikan keindahan serta fungsi bangunannya.

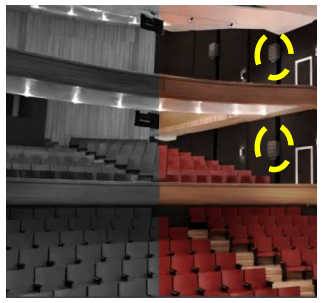
Tabel 5.1 Uji Desain I

PARAMETER	KRITERIA	X	V	HASIL DESAIN
PLACE FORM	Rancangan yang memiliki relasi terhadap bangunan sekitar serta terhadap riwayat lingkungan itu sendiri.		V	Mengadaptasi elemen bentuk, warna dan material berdasarkan rumah lamin dan bangunan disekitarnya. 
CULTURE EXPERIENCE	Penerapan kebudayaan setempat yang menjadi hubungan terhadap rancangan yang dibuat		V	Rancangan mengadaptasi dari pendekatan nilai elemen dekorasi dayak serta bentuk arsitektur lokal. 
				Tata masa memanjang mengikuti desain rumah lamin. 

UJI DESAIN.

				Pengaplikasian nilai dekoratif dayak dalam rancangan berdasarkan kepercayaan. 
				Kedekatan suku dayak terhadap air. 
NATURE EXPERIENCE	Arsitektur yang dapat merespon lingkungan alam yang ada.		V	Penerapan dermaga kapal pada rancangan. 
				Penerapan dek pada tepi rancangan. 
				Amphiteater yang dibuat terbuka memanfaatkan latar jembatan serta sungai mahakam. 

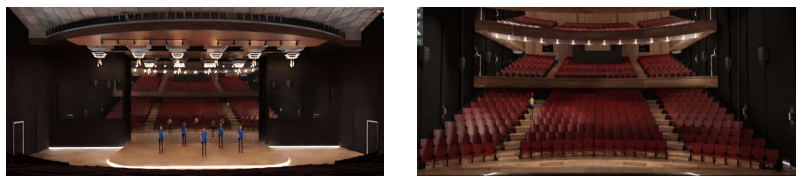
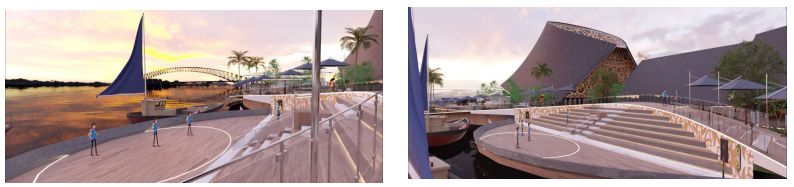
UJI DESAIN.

TECTILE EXPERIENCE	Arsitektur yang dapat memberikan pengalaman berdasarkan indra penggunanya.		V	Penggunaan speaker yang berteknologi, sehingga dapat memberikan atmosfir ruang  
				Penggunaan batu gravel pada lantai 
				Penggunaan elemen kayu ulin memberikan tekstru alami serta menciptakan atmosphere yang hangat 
				Elevasi yang bervariasi sebagai cara memberikan pengalaman ruang yang berbeda. 
TOTAL		**0**	**4**	**4/4 x 100% = 100%**

Sumber : Penulis (2022)

UJI DESAIN.

Tabel 5.2. Uji Desain II

PARAMETER	KRITERIA	X	V	HASIL DESAIN
FUNGSI	Bangunan yang memiliki fungsi berdasarkan tipologi pusat kebudayaan yaitu:		V	Gallery seni sebagai tempat memperkenalkan kesenian visual dua dimensi, guna memperkenalkan kebudayaan, edukasi, serta rekreasi 
			V	Auditorium memiliki fungsi sebagai ruang pertunjukan pementasi kesenian tari dayak dalam ruangan 
			V	Workshop sebagai ruang yang memfasilitasi kegiatan pembelajaran kesnian tari dayak kepad pengunjung 
			V	Amphiteater sebagai ruang pertunjukan kesenian pementasan kesenian dayak di luar ruangan 
TOTAL		**0**	**4**	**4/4 x 100% = 100%**

Sumber : Penulis (2022)

06 EVALUASI PERANCANGAN

6.1. TRANSFORMASI BANGUNAN TERHADAP TAPAK TEPI AIR.


BANGUNAN WATERFRONT


DERMAGA


AMPHITEATER


FOODCOURT

Bangunan dirancang memiliki dua muka bangunan yang dapat dilihat tidak hanya dari sisi darat namun juga dari sungai. Hal ini menjad respon langsung rancangan terhadap tapak yang ada, dengan demikian rancangan dapat menjadi center point dan dapat menarik minat wisatawan.

Orientasi yang menghadap sungai juga dimanfaatkan melalui amphitheater. Dengan begitu amphitheater dapat berlatar belakang langsung sungai Mahakam serta jembatan Mahakam yang ikonik.

Peneraapan dek pada beberapa bagian tepi rancangan, diharap dapat memberikan kedekatan pengunjung terhadap air. Dermaga kapal pariwisata juga menjadi fasilitas penunjang yang dapat dimanfaatkan pengunjung sekaligus antar jemput penumpang menyusuri sungai mahakam



- Penerapan handrailing serta jaring menjadi cara untuk menjaga keamanan pengunjung ketika berada di tepi sungai.
- Adapun respon agar rancangan tidak merusak kondisi eksisting sungai, dek di desain tidak dengan menambahkan tanah urukan sebagai pijakannya melainkan membuat struktur kayu di area bawah.


STRUKTUR KAU PADA DEK RANCANGAN

6.2. KEUNIKAN AKTIVITAS KEBUDAYAAN.

Aktivitas kebudayaaan yang ada dalam rancangan ini berupa pameran hasil kesenian serta tarian khas yang dimiliki oleh suku Dayak, diantaranya;

Ragam Kegiatan	Gambar	Banyak pemain	Prilaku Kegiatan	Waktu kegiatan	Tempat kegiatan	Prilaku Penonton
Tari Perang		6-10 penari	gerakan lincah kombinasi hentakan kaki dan tangan dilakukan oleh laki laki,	Dalam rangka penyambutan, dan dapat dilakukan waktu yang tidak terbatas	Dalam Ruangan atau Luar Ruangan	Hanya duduk
Tari Hudoq		8-20 penari	gerakan tenang seperti burung, dilakukan dalam iring iringan	Hanya dilakukan pada acara tertentu	Luar Ruangan	Duduk atau berdiri.
Tari Giring Giring		6-10 penari	gerakan menghenttakkan batang bambu dengan tangan kiri dan tangan kanan menggunakan krikil sehingga menciptakan irama suara	Dalam rangka penyambutan, dan dapat dilakukan waktu yang tidak terbatas	Dalam Ruangan atau Luar Ruangan	Hanya duduk
Tari Gantar		6-10 penari	gerakan tenang dengan perpaduan gerakan tangan serta hentak	Dalam rangka penyambutan, dan dapat dilakukan waktu yang tidak terbatas	Dalam Ruangan atau Luar Ruangan	Hanya duduk
Tari Mandau		6-10 penari	gerakan lincah kombinasi hentakan kaki dan tangan dilakukan oleh laki laki atau perempuan menggunakan atribut	Dalam rangka penyambutan, dan dapat dilakukan waktu yang tidak terbatas	Dalam Ruangan atau Luar Ruangan	Hanya duduk
Tari Leleng		6-10 penari	gerakan tenang didominasi gerakan tangan yang lembut	Dalam rangka penyambutan, dan dapat dilakukan waktu yang tidak terbatas	Dalam Ruangan atau Luar Ruangan	Hanya duduk
Tari Kencet Ledo		1-4 penari	gerakan tenang dan anggun	Dalam rangka penyambutan, dan dapat dilakukan waktu yang tidak terbatas	Dalam Ruangan atau Luar Ruangan	Hanya duduk

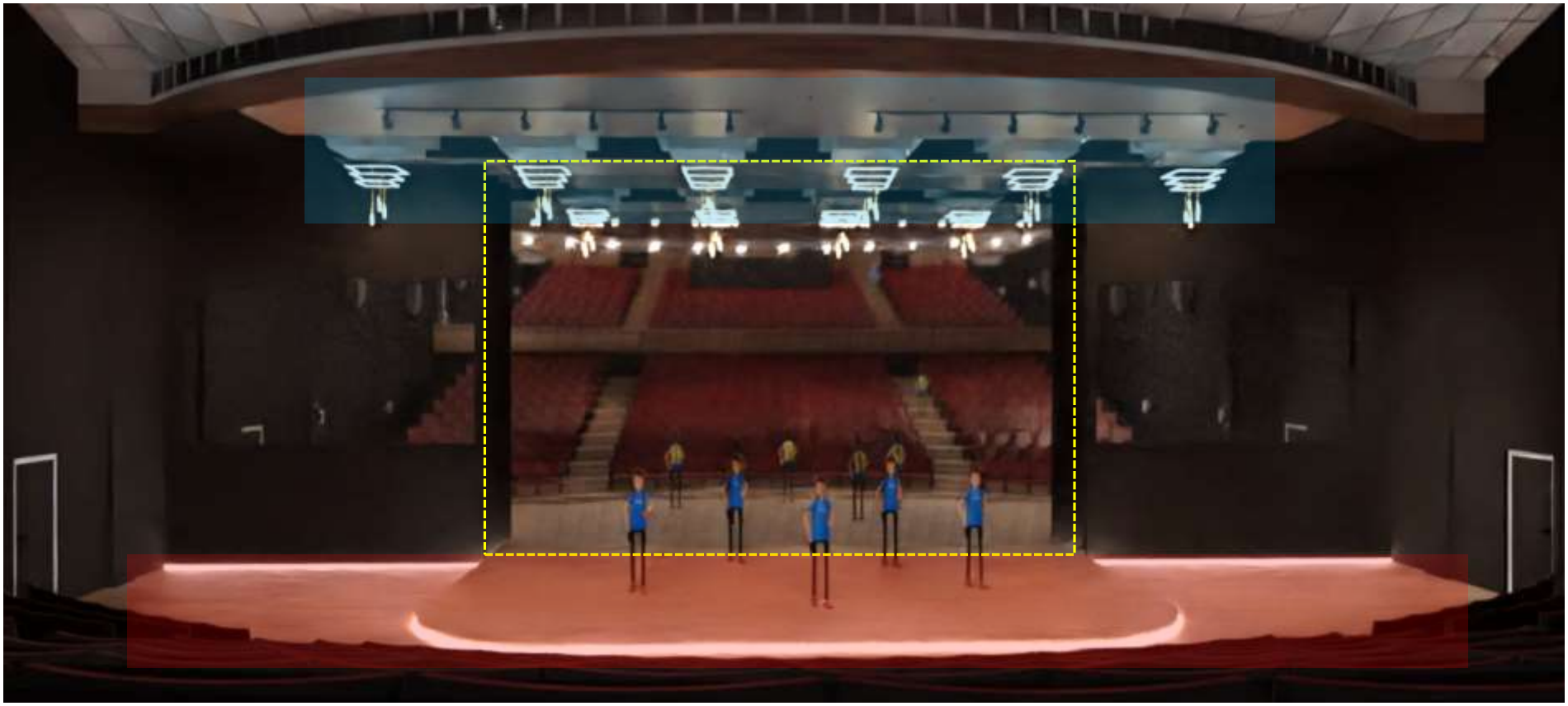
Keunikan tarian dayak akan mempengaruhi desain rancangan dimana tarian dayak merupakan tarian yang menggerakkan seluruh anggota tubuhnya. Melenggokkan tangan, menghentakkan kaki dan bergerak dengan ritme yang ditekankan ataupun halus. Namun walaupun banyak tarian dayak yang berkelompok, pergerakan yang paling energic biasanya hanya dilakukan oleh beberapa pemain, sebagai center point saat pementasan berlangsung, juga dalam pementasan tidak ada interaksi antar pemain maupun penonton.

6.3. TRANSFORMASI TERHADAP RUANG

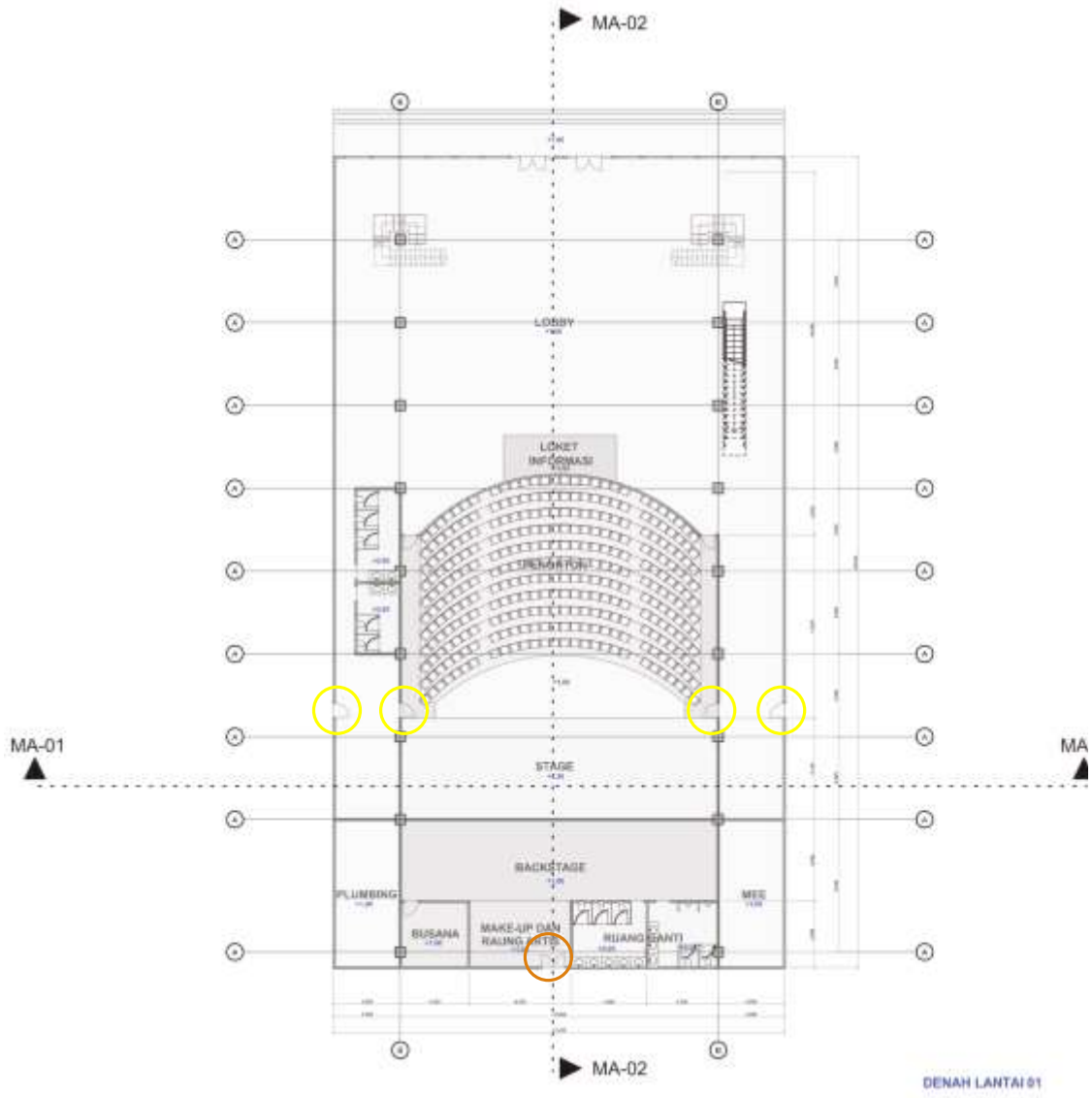
Tarian Dayak di dominasi dengan tarian yang energic, yang hampir menggunakan semua gerakan tubuh pemainnya. Salah satu tarian unik yang terkenal adalah “Tarian Perang” khas suku Dayak. Dalam tarian ini pemain terdiri dari 6-10 orang yang berlaga seperti dua kelompok yang kemudia tiap satu orang dari kelompoknya akan saling menari seakan sedang berperang satu samalain, berteriak, melenggokkan tubuhnya seperti sedang menyerang dengan menggunakan pedang (Mandau), serta hentakan kaki yang keras secara bergantian.



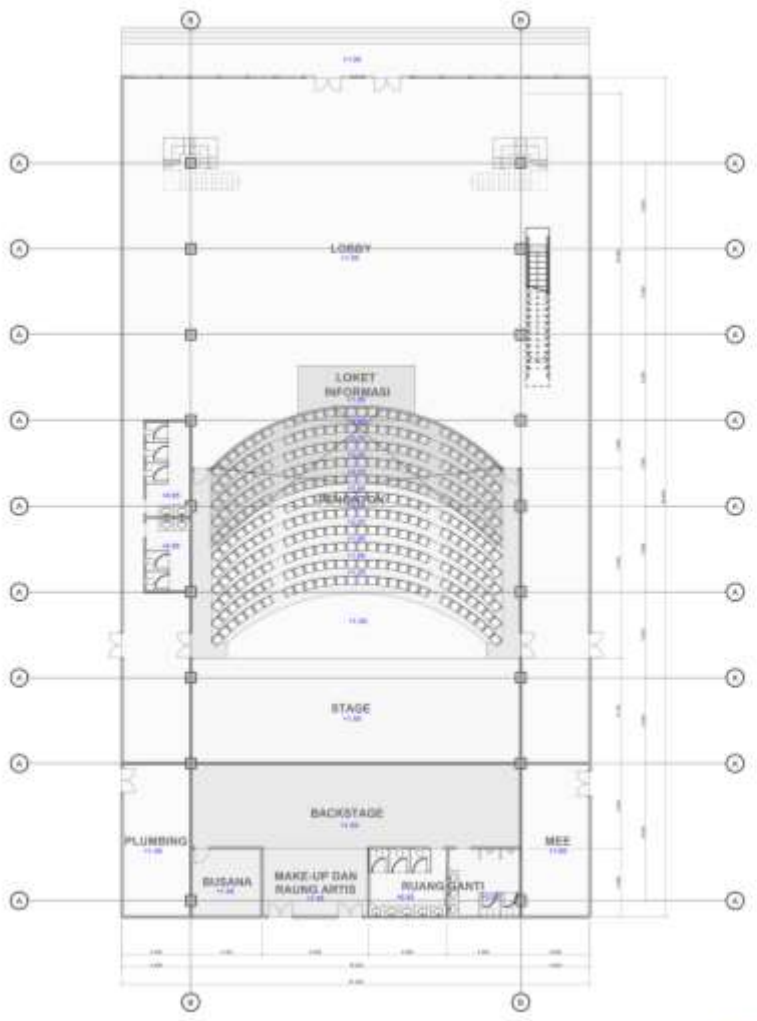
- Pemanfaatan panggung dengan elemen kayu, berfungsi untuk memberikan gema yang keras saat pemain menghentakkan kakinya.
- Memberikan pilihan lampu area pada daerah panggung, berfungsi untuk menampilkan suasanan saat berlangsungnya penampilan berkelompok.
- Pemanfaatan videotron sebagai background yang dapat diatur secara fleksible baik menampilkan gambar panorama suasana ataupun sebatas lukisan ukiran



6.4. ELEVASI LANTAI DAN DENAH MASA A.



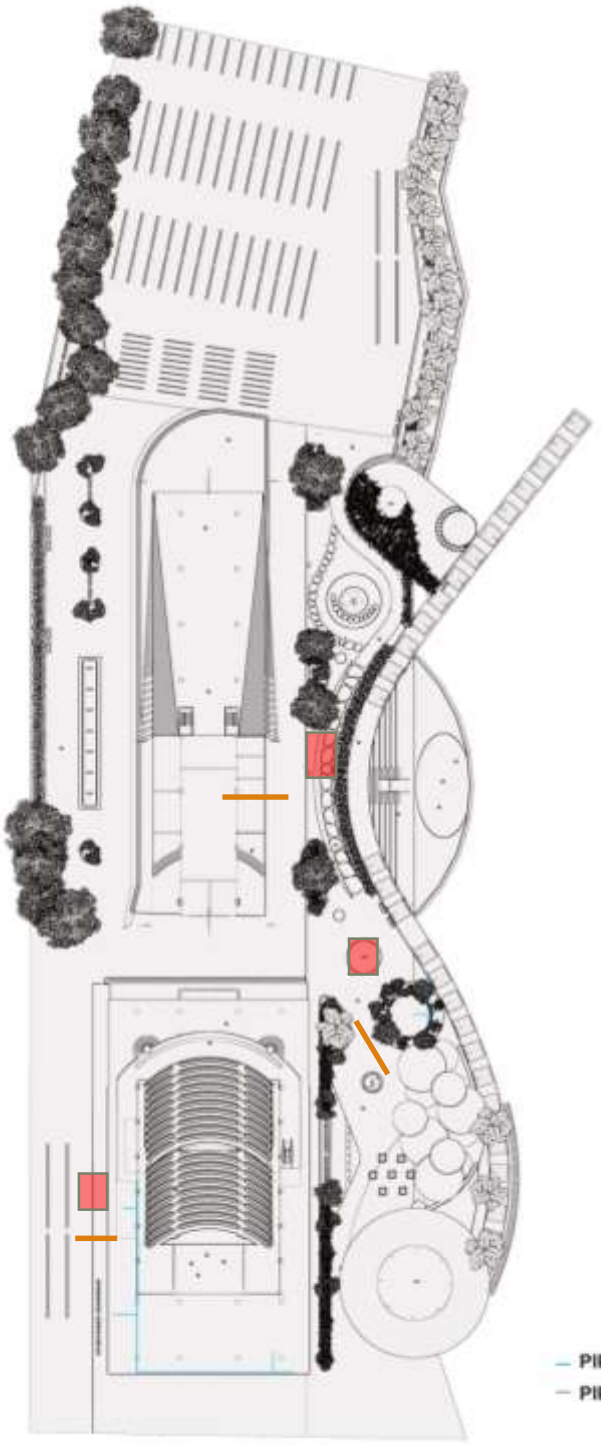
DENAH LANTAI 01



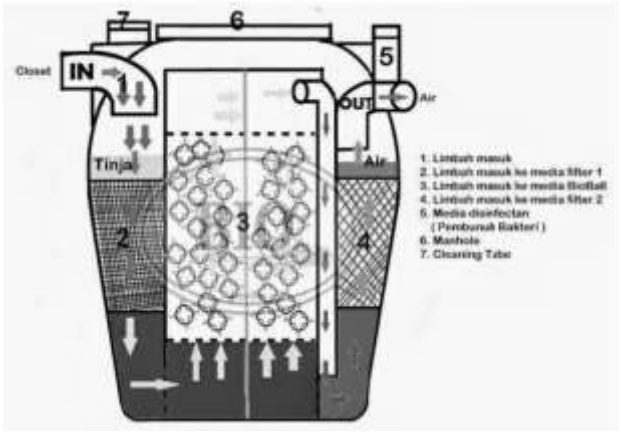
DENAH LANTAI 01

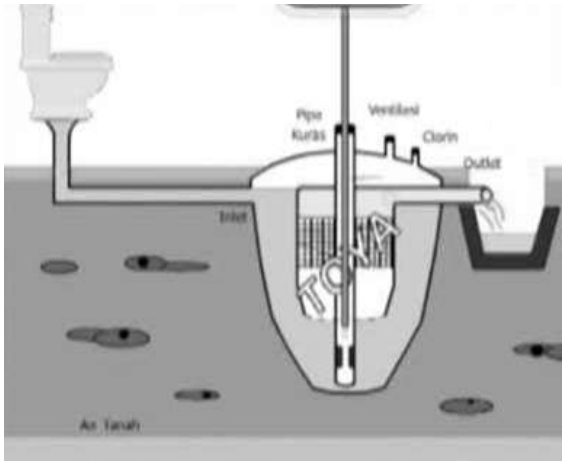
Sebelumnya kekurangan mengenai kejelasan keterangan elevasi lantai telah ditambahkan pada gambar yang baru. Serta penambahan daun pintu yan sebelumnya hanya satu daun sebagai pintu darurat diganti menjadi dua daun dan orientasinya di ganti menghadap keluar. Pintu pemain juga ditambah satu, untuk memudahkan keluar masuk pemain.

6.5. SANITASI DALAM RANCANGAN.

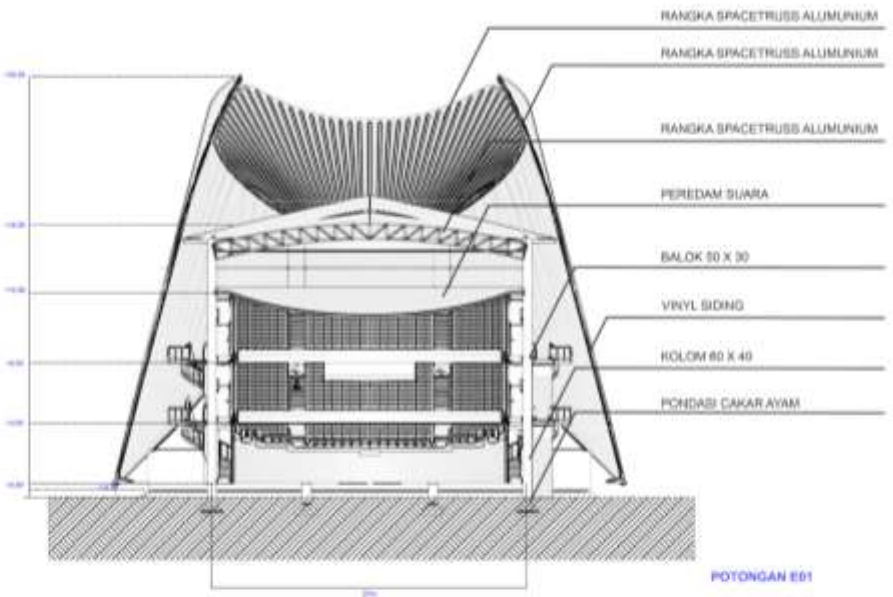


Utilitas air kotor pada rancangan ini menggunakan system biofilter septictank yang ditanam kedalam tanah. Biofilter septictank akan memproses limbah toilet dan wastafle menjadi air yang aman sekalipun terbuang ke sungai ataupun kali.

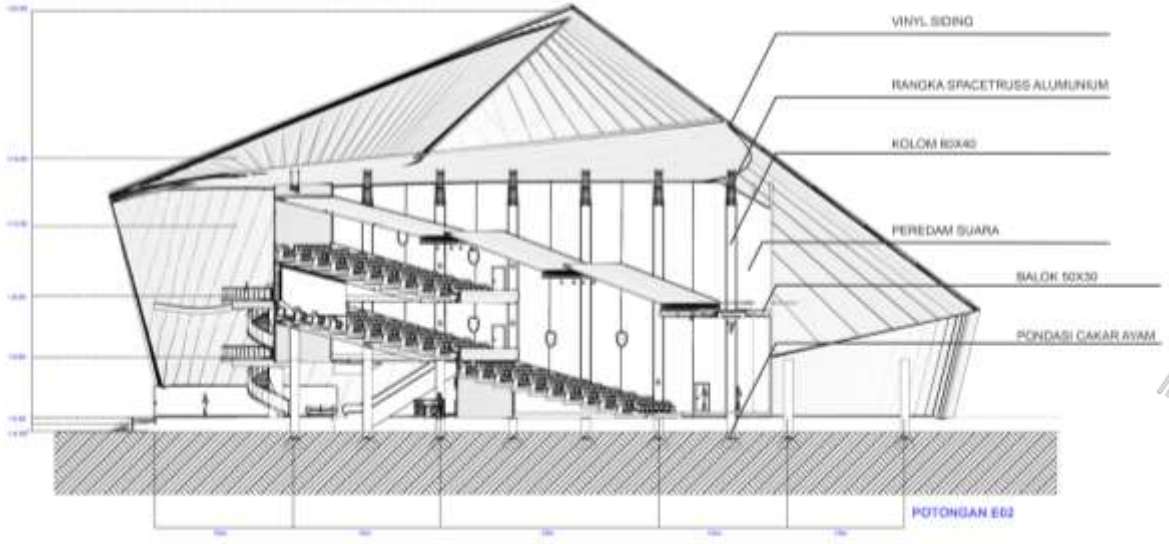


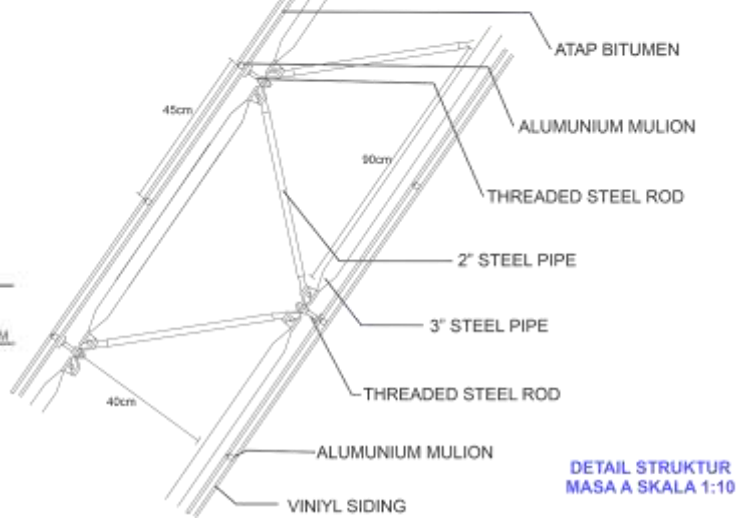


6.6. GAMBAR POTONGAN MASA A (KELENGKAPAN GAMBAR TEKNIS)





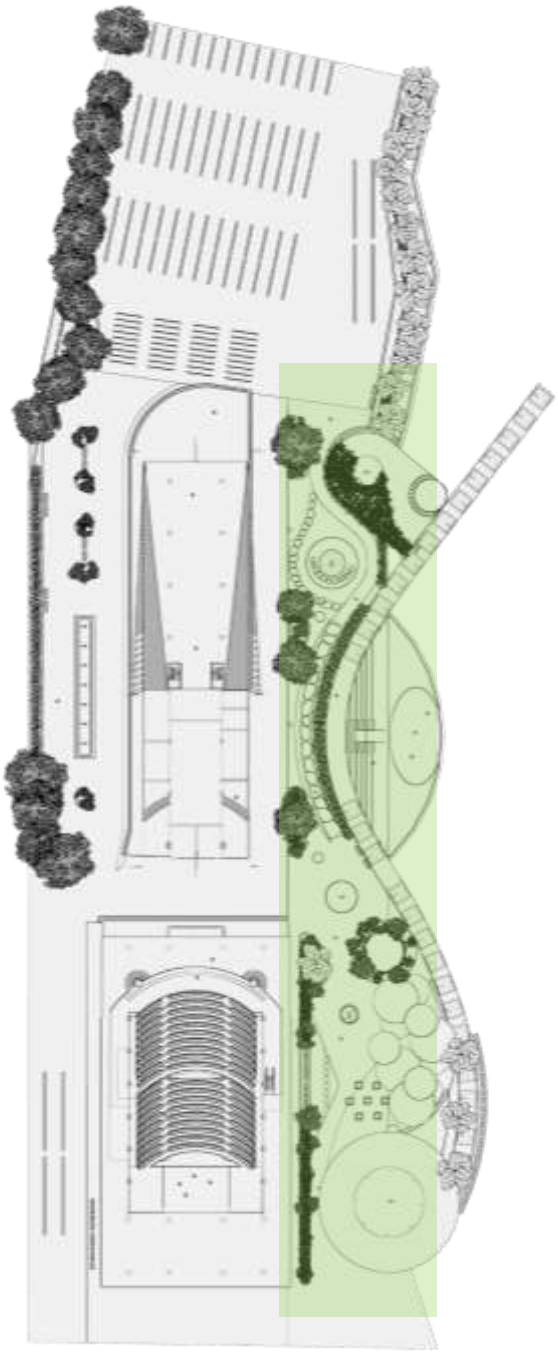


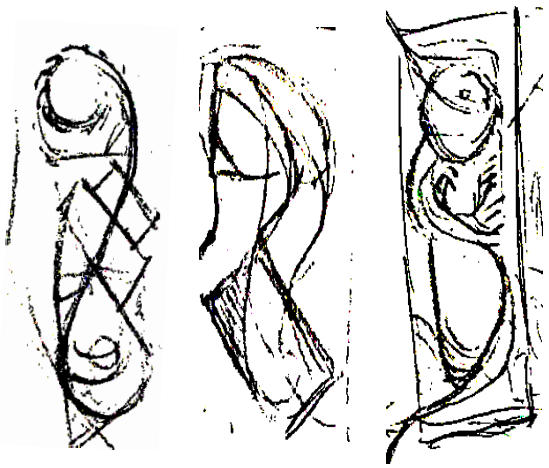


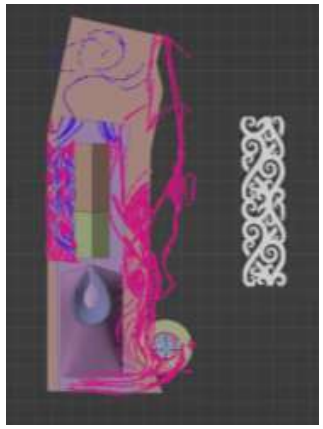
Sebelumnya tidak adanya kejelasan material dalam struktur bentang lebar pada masa A, serta level ketinggian bangunan pada gambar teknis potongan telah ditambahkan. Masa A menggunakan struktur spacetruss dengan material alumunium. Penggunaan material alumunium dirasa mudah perawatannya serta murah pengerjaannya.

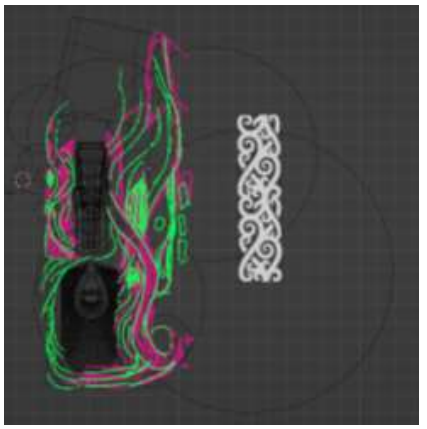
6.7. EVALUASI LANSKAP.

Transformasi bentuk lanskap didapat dari bentuk motif Dayak yang disederhanakan. Tapak rancangan yang memanjang memaksa rancangan untuk tetap mendapatkan kenyamanan serta dapat dinikmati pengunjungnya. Dengan penggunaan elemen melengkung sebagai bentuk jalan diharap dapat membuat lanskap terasa lebih luas dari sebelumnya.









Penyususnan lanskap secara linier memberi arahan bagi pengunjung, dengan tidak menutup atau menhalangi pandangan dari lanskap ke bangunan pengunjung bebas memilih arah mana yang ingin dituju. Penempatan amphitheater tepat berada di tengah rancangan. Berada di belakang bangunan amphitheater menjadi elemen kejutan bagi pengunjung.

07 LAMPIRAN & DAFTAR PUSTAKA

R3 REKA RUPA RUANG

PUSAT KEBUDAYAAN DITEPIAN SUNGAI MAHAKAM SAMARINDA.

DENGAN PENDEKATAN ELEMEN DEKORATIF DAYAK.

ABSTRAK

Samarinda merupakan kota yang terletak di tepi sungai Mahakam dan merupakan Ibukota Provinsi Kalimatan Timur. Sungai mahakam sendiri merupakan ikon Kota dan berpotensi menjadi destinasi wisata. Status Samarinda sebagai Ibukota Provinsi telah memicu banyak pendatang untuk bekerja maupun menetap di Kota ini. Semakin banyaknya pendatang serta akulturasi budaya membuat suku pendatang lebih mendominasi daripada suku aslinya. Tidak adanya ruang yang dapat mewadahi aktivitas kebudayaan di Kota ini, membuat suku asli semakin tidak menonjol. Pusat kebudayaan (*culturol center*) dirasa dapat menjadi solusi untuk melestarikan dan mewadahi aktivitas kebudayaan di Kota Samarinda. Peletakannya di tepian Mahakam diharap dapat menjadi destinasi wisata. Serta penggunaan pendekatan ekspresi dekoratif Dayak dapat memberikan citra tentang keunikan lokal budaya Samarinda.

Key words : Kebudayaan di-Samarinda, Tepian mahakam, ekspresi dekoratif Dayak.

LOKASI



JL. Karang Asam Ilir, Kec. Sungai Kunjang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur, Indonesia.



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR	MAHASISWA Muhammad Erfan Alfian 17512078	DOSEN PENGAMPU Dr.Ing. Nenni Gokia Yuli, S.T., M.T	PENGUJI I, Hastuti Saputri, I. MA. PENGUJI II, Johanita Anggia Rini, ST., MT., Ph.D	1

REKA RUPA RUANG

PETA TAPAK



RUMUSAN MASALAH

Latar Belakang :

Isu Non-Arsitektural :

- Banyaknya pendatang di Samarinda telah meninggalkan kebudayaan asli di Samarinda
- Tepian Sungai Mahakam yang menjadi ikon kota sekaligus menggambarkan kehidupan suku Dayak
- Suku Dayak sebagai suku asli di Samarinda perlu di perhatikan

Isu Arsitektural :

- Tidak adanya tempat untuk menampung aktivitas kebudayaan dan kesenian masyarakat kota Samarinda
- Potensi pengembangan lingkungan tepi Sungai Mahakam sebagai ruang publik dan wisata tepi sungai
- Potensi pemanfaatan dekoratif Suku Dayak pada bangunan pusat budaya sebagai ikon arsitektur Samarinda

Permasalahan Umum :

Bagaimana rancangan Pusat Budaya Mahakam Samarinda sebagai wadah kebudayaan dan kesenian masyarakat kota Samarinda serta menjadi pusat wisata tepian Sungai Mahakam yang menerapkan ekspresi dekoratif Suku Dayak?

Permasalahan Khusus :

- Bagaimana rancangan fasad dan interior bangunan pada Pusat Budaya Mahakam Samarinda yang menerapkan ekspresi kendalian dekoratif Suku Dayak?
- Bagaimana rancangan bangunan pusat budaya yang mendukung kenyaman dan sanitasi lingkungan tepian sungai?

Variabel :

Waterfront Development

- Ruang publik tepi sungai yang fungsional, berkualitas dan edukasional
- Bangunan sesuai dengan konsep waterfront development

Pusat Budaya

- Bangunan pusat budaya mampu menampung berbagai kegiatan kesenian masyarakat Samarinda

Dekoratif Kebudayaan Dayak

- Bangunan Pusat Budaya Mahakam Samarinda menerapkan ekspresi dekoratif kebudayaan Suku Dayak

Fasad Bangunan | Gubahan Massa | Tatal Ruang | Struktur dan Infrastruktur | Penataan Lanskap



PUSAT KEBUDAYAAN

- Theater
- Amphitheater

TEPIAN MAHAKAM

- Taman
- Dermaga kecil

PELESTARIAN DAN KESENIAN

- Booth makanan
- Gallery

TAPAK PERANCANGAN

Jl. Karang Asam Ilir, Kec. Sungai Kunjang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur, Indonesia.



FUNGSI

PERATURAN DAERAH

- KDB max 40%; 4.035 sqm
- KLB koefisien 4,5; 45,4 m
- Sempadan jalan 6m;
- Sempadan sungai 15 m;
- RTH min 10%; 1.009 sqm

KONSEP





UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA | STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR

MAHASISWA
Muhammad Erfan Alfian
17512078

DOSEN PENGAMPU
Dr.Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T.

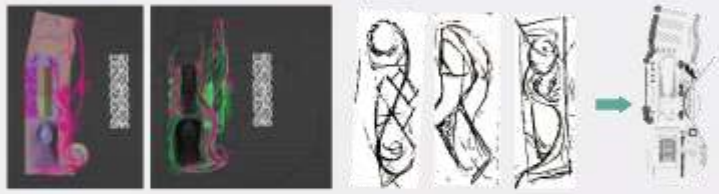
PENGUJI I,
Hastuti Saporini, I. MA.
PENGUJI II,
Johanita Anggia Rini, ST., MT., Ph.D

2

TRANSFORMASI DESAIN

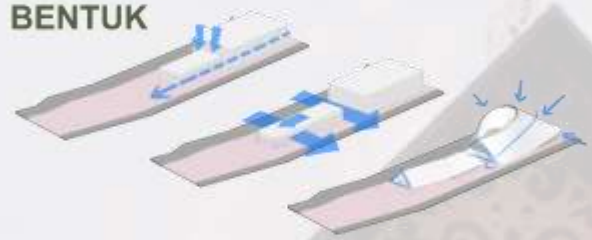
R3 REKA RUPA RUANG

TAPAK



Tapak rancangan dibentuk dengan mentansformasikan motif dekoratif dayak yang melengkung dan kemudian di sederhanakan.

BENTUK



PETA AKTIVITAS

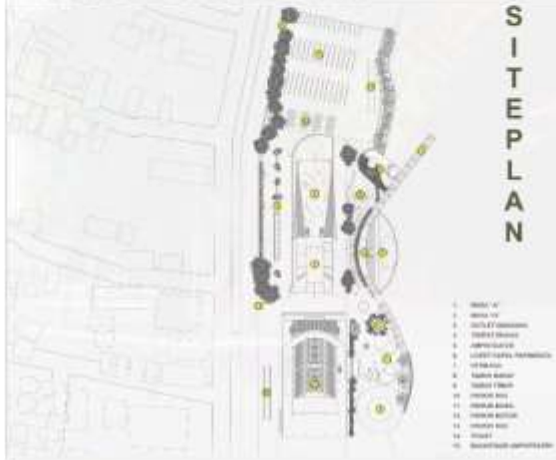




Bangunan memanjang merupakan bentuk respon terhadap tapak yang dimiliki. Pendekatan rumah panjang(rumah lamin) khas dayak, sebagai pendekatan bentuk bangunan terhadap rancangan.

HASIL RANCANGAN

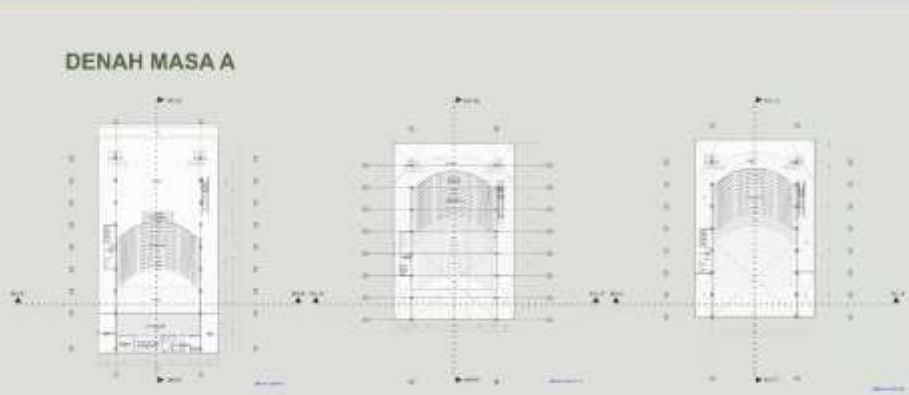
SITEPLAN



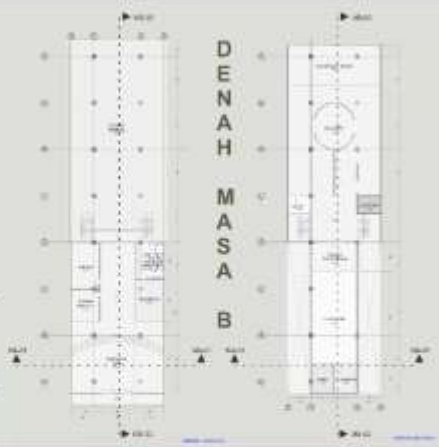
TAMPAK



DENAH MASA A



DENAH MASA B



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR

MAHASISWA
Muhammad Erfan Alfian
17512078

DOSEN PENGAMPU
Dr Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T.

PENGUJI I,
Hastuti Saporini, I. MA.

PENGUJI II,
Johanita Anggia Rini, ST., MT., Ph.D

3



EKSTERIOR

REKA RUPA RUANG

AREA LOKET

Memasuki area rancangan pengunjung akan menemui loket pembelian tiket kapal pariwisata samarinda. Terdapat juga patung hampatong di tiap sisinya sebagai simbol penjagaan oleh nenek moyang.

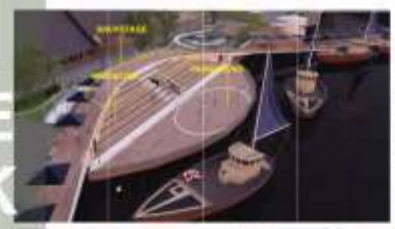


DERMAGA

Dermaga difungsikan sebagai antar jemput penumpang kapal pariwisata. Rancangan jalan dermaga dibuat miring, sehingga dapat membantu orang disabilitas berjalan. Desain dermaga yang menjorok ke sungai menjadi tanda terhadap fungsi rancangan.



AMPHITEATER



Terletak tepat bersebelahan dengan sungai Mahakam amphitheater ini digunakan sebagai ruang pertunjukan tarian kebudayaan Dayak di luar ruangan. Dibuat terbuka sehingga panggung pementasan memiliki latar belakang langsung sungai serta jembatan ikonik samarinda yaitu jembatan Mahakam.





FOODCOURT



Meja makan didesain menyatu sehingga tercipta suasana kebersamaan. Variasi lantai bangunan dengan menggunakan gravel menciptakan perbedaan tekstur sekaligus area resapan dan mengurangi kotoran ketika memasuki area stand makanan.

AREA TAMAN



FOODCOURT



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR	MAHASISWA Muhammad Erfan Alfian 17512078	DOSEN PENGAMPU Dr.Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T.	PENGUJI I, Hastuti Sepolini, I. MA. PENGUJI II, Johanita Anggia Rini, ST., MT., Ph.D	4


LOBBY MASA A


LOBBY MASA A

INTERIOR MASA A

Area loket dipasang videotron yang menampilkan kebudayaan Dayak, serta sebagai teaser pertunjukan kesenian yang berlangsung.


LOBBY MASA A


RUANG TEATER


PENONTON TEATER

INTERIOR MASA B




SANGGAR TARI



LOKET GALLERY


RUANG DISPLAY


PROYEKTOR

GALLERY

Interior gallery di desain dengan pencahayaan yang intim dan penerangan sehingga memberikan kesan misterius, sebagian membawa pengunjung agar lebih fokus menikmati karya yang di tampilkan.

Penggunaan projector yang ditempatkan ke bagian lantai menciptakan motif yang dapat menghias lantai galeri, sebagian mengenalkan motif Dayak itu sendiri. Dengan pemanfaatan projector hasil yang ditampilkan tidak hanya visual yang diam namun juga visual yang dapat bergerak.


RUANG DISPLAY


DISPLAY HOLOGRAM


DISPLAY HOLOGRAM


RUANG PANORAMA

PANORAMIC ROOM

Dalam ruang panoramic room, pengunjung di sajikan sebuah monitor besar yang berisi gambar panorama kehidupan Dayak, dimana gambar ini terlihat bergerak dan jelas dalam menggambarkan aktivitas keseharian mereka. Dipadukan dengan speaker berteknologikan dolby stereo sehingga membuat kesan kita ikut serta dalam kesehatan mereka.

INTERIOR

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	STUDIO AKHIR DESAIN ARSITEKTUR	MAHASISWA Muhammad Erfan Alhari 17512078	DOSEN PENGAMPU Dr.Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T.	PENGUJI I, Hastuti Saporini, I. MA. PENGUJI II, Johanita Anggia Rini, ST., MT., Ph.D	5

Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 88444 e xt.2301
F. (0274) 88444 p sw.209
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 1866681494/Perpus./10/Dir.Perpus/IV/2022

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama	: Muhammad Erfan Alfian
Nomor Mahasiswa	: 17512078
Pembimbing	: Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T.
Fakultas / Prodi	: Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitek
Judul Karya Ilmiah	: PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DI- TEPIAN MAHAKAM SAMARINDA. DENGAN PENDEKATAN DEKORATIF Dayak.

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **10 (Sepuluh) %.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7/6/2022
Direktur

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
DIREKTORAT PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

Joko S. Prianto, SIP., M.Hum

DAFTAR PUSTAKA.

- Frenky Vinsentius Latuihmallo. 2017. Ornamen Garis Lengkung Dan Lingkaran Suku Dayak Kenyah. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
- Maria Sicilia Mayasari, Lintu Tulistyantoro, M Taufan Rizqy. 2014. Kajian Semiotik Ornamen Interior Pada Lamin Dayak Kenyah". Universitas Kristen Petra.
- Christomy, Tommy, & Untung Yuwono. 2014. Semiotika Budaya. Depok: Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Universitas Indonesia.
- Sachari, Agus. "Pengantar Metodologi Budaya Rupa; Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya ". Jakarta: Erlangga. 2005
- Breen A. dan Rigby, D. 1994. Waterfront: Cities reclaim their edge. McGraw-Hill Profesional Publishing.
- Blomberg, Mayor Michael R. 2013. Coastal Climate Resillience Urban Waterfront Adaptive Strategies. NYC Planning Departement of City Planning New York
- Steiner, Frederick and Butler, Kent. 2007. Planning and Urban Design Standards. Canada: American Planning Association.
- Kenneth Frampton. 1983. Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance, in The Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture, edited by Hal Foster, Bay Press, Seattle

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

KAAB

한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board

CANBERRA ACCORD

QS STARS
RATED FOR EXCELLENCE
2016

AKREDITASI UNGGUL

R3 REKA RUPA RUANG