Studio Akhir Desain Arsitektur 2025

Laboratorium Pemodelan Arsitektur & Perkotaan

PERANCANGAN CULTURAL EPICENTRUM DENGAN PENDEKATAN REKREATIF DAN EDUKATIF DI KAWASAN WISATA DANAU DENDAM TAK SUDAH KOTA BENGKULU



Nama Mahasiswa
Dwi Adinda Arigya
21512139

Dosen Pembimbing
Ir. Fajriyanto M.T

Dosen Penguji
Faiz Hamdi Suprahman, S.T, M.Arch
Johanita Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D

Studio Akhir Desain Arsitektur 2025

PERANCANGAN ***CULTURAL EPICENTRUM*** DENGAN PENDEKATAN REKREATIF DAN EDUKATIF DI KAWASAN WISATA DANAU DENDAM TAK SUDAH KOTA BENGKULU

Laboratorium Pemodelan Arsitektur & Perkotaan

21512139 | Dwi Adinda Arigya

Pembimbing

Ir. Fajriyanto M.T

Department of Architecture
Faculty of Civil Engineering and Planning
Jl. Kaliurang 14,5 , Sleman, Yogyakarta

ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

KAAB 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board

UNGGUL

BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA

Laboratorium Pemodelan Arsitektur & Perkotaan

Final Architecture Design Studio 2025

DESIGN OF ***CULTURAL EPICENTRUM*** WITH A RECREATIVE AND EDUCATIONAL APPROACH IN THE DENDAM TAK SUDAH LAKE TOURISM AREA IN BENGKULU CITY

Pemodelan Arsitektur & Perkotaan Laboratorium

21512139 | Dwi Adinda Arigya

Supervisor

Ir. Fajriyanto M.T

Department of Architecture
Faculty of Civil Engineering and Planning
Jl. Kaliurang 14,5 , Sleman, Yogyakarta

ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

KAAB 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board

UNGGUL

BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA

Laboratorium
Pemodelan
Arsitektur &
Perkotaan

LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Aristektur yang Berjudul :
Final Architecture Design Studio Entitled :

PERANCANGAN CULTURAL EPICENTRUM DENGAN PENDEKATAN REKREATIF DAN EDUKATIF DI KAWASAN WISATA DANAU DENDAM TAK SUDAH KOTA BENGKULU.

DESIGN OF *CULTURAL EPICENTRUM* WITH A RECREATIVE AND EDUCATIONAL APPROACH IN THE DENDAM TAK SUDAH LAKE TOURISM AREA IN BENGKULU CITY.

Nama Lengkap Mahasiswa : Dwi Adinda Arigya
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 21512139
Students Identification

Telah Diuji dan Disetujui pada : Yogyakarta, 6 Agustus 2025
Has been evaluated and agreed on

Pembimbing *Supervisor*	**Penguji 1** *Examiner 1*	**Penguji 2** *Examiner 2*
Ir. Fajriyanto, M.T.	**Ar. Faiz Hamdi Suprahman, ST., MA., IAI.**	**Johanita Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D.**

Diketahui oleh / *Acknowledge by*
Ketua Program Studi S1 Arsitektur
Head Of Undergraduate Program in Architecture

Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Studio Akhir Desain Arsitektur :
Final Architecture Design Studio Book Examination :

PERANCANGAN CULTURAL EPICENTRUM DENGAN PENDEKATAN REKREATIF DAN EDUKATIF DI KAWASAN WISATA DANAU DENDAM TAK SUDAH KOTA BENGKULU.

DESIGN OF *CULTURAL EPICENTRUM* WITH A RECREATIVE AND EDUCATIONAL APPROACH IN THE DENDAM TAK SUDAH LAKE TOURISM AREA IN BENGKULU CITY.

Nama Lengkap Mahasiswa
Student's Full Name **:DwiAdinda Arigya**

Nomor Mahasiswa
Students Identification **: 21512139**

Kualitas Buku Studio Akhir Desain Arsitektur
Final Architecture Design Studio Book Essesment

Sedang*) Baik*) Sangat Baik*)

Sehingga,
Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan*)
Untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur

Pembimbing
Supervisior

Ir. Fajriyanto, M.T.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dwi Adinda Arigya

NIM : 21512139

Program Studi: Arsitektur

Fakultas : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas : Universitas Islam Indonesia

Saya menyatakan bahwa saya telah menciptakan semua dari karya ini secara mandiri, kecuali materi yang dikutip dalam daftar pustaka. Saya tidak menerima bantuan dari pihak mana pun dalam menciptakan karya ini. saya menyerahkannya kepada Departemen Arsitektur di Universitas Islam Indonesia untuk tujuan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 17 Agustus 2025



Dwi Adinda Arigya

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan ini dengan baik dan tepat waktu. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat beliau, yang telah menjafi teladan dalam setiap aspek kehidupan.

Dalam proses penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa tidak mungkin dapat menyelesaikannya tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas limpahan rahmat, nikmat, serta Hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan laporan ini tepat pada waktunya.
2. Kedua orang tua tercinta, ayah dan ibu tercinta atas berkat doa, kasih sayang, dan pengorbanan yang tak pernah putus, penulis dapat berdiri hingga titik ini dan menyelesaikan laporan ini.
3. Saudara tersayang penulis, Kak Rizqy dan adek Tio yang senantiasa mendukung dalam suka dan duka, doa, perhatian dan semangat dari kalian menjadi bagian penting dalam keberhasilan penulis menyelesaikan laporan ini.
4. Bapak Ir.Fajriyanto,M.T sebagai dosen pembimbing Studio Akhir Desain Aristektur (SADA) dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada penulis sejak awal hingga selesainya penyusunan karya ini.
5. Bapak Ar. Faiz Hamdi Suprahman, ST., MA., IAI selaku Dosen Penguji 1 yang telah memberikan kritik, saran, serta masukan yang membangun sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan lebih baik.
6. Ibu Johanita Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D selaku Dosen Penguji 2 yang telah memberikan kritik, saran, serta masukan yang membangun sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan lebih baik.
7. Seorang terdekat dengan penulis yang senantiasa memberikan doa, dukungan, serta motivasi yang berarti, yang dengan doa dan dukungannya menjadi sumber kekuatan hingga karya ini dapat terselesaikan.
8. Ferizka Dinda Larasati, sahabat terbaik penulis sejak masa SMA, yang selalu hadir dalam suka maupun duka. Kehangatan persahabatan, dukungan, serta doa yang tak pernah putus telah menjadi kekuatan tersendiri bagi penulis dalam menyelesaikan karya ini.
9. Partner SADA Penulis, yaitu Marwah, Aina dan Nashwa yang saling menguatkan, memberikan Do'a dan semangat.
10. Sahabat penulis sejak masa SMA hingga sekarang yaitu Dinda, Putri, Alda, Caca, Aqilah, Fadiyah, Dan Velisa yang telah menjadi tempat berbagi suka duka, memberikan doa, serta mendukung dengan sepenuh hati. Persahabatan ini menjadi salah satu energi positif bagi penulis dalam menyelesaikan karya ini.
11. Sahabat penulis sejak semeter 1 hingga sekarang yaitu Nada, Thia, Nissa, Pupuw, Risma dan Jihan yang telah menjadi tempat berbagi suka duka, memberikan doa, serta mendukung dengan sepenuh hati. Persahabatan ini menjadi salah satu energi positif bagi penulis dalam menyelesaikan karya ini.
12. seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, semangat, maupun doa dalam penyusunan karya ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Kehadiran dan dukungan kalian sangat berarti bagi penulis.
13. Dan terakhir, terimakasih untuk diri sendiri, Dwi Adinda Arigya yang telah setia bertahan dalam setiap proses, melewati keraguan, air mata, dan kelelahan. Terima kasih telah berani melangkah hingga sampai pada titik ini, sehingga karya ini dapat terselesaikan.

Akhir kata, penulis berharap karya ini dapat berguna, baik bagi penulis sendiri maupun bagi para pembaca. Segala kritik dan masukan yang membangun sangat penulis nantikan demi penyempurnaan karya di masa mendatang.

Wassalamu'alaikum warrahmatullahiwabarakatuh.

ABSTRAK

Provinsi Bengkulu, yang berada di sisi barat Pulau Sumatra, merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki kekayaan alam, sejarah, dan budaya yang melimpah. Salah satu destinasi alam yang paling dikenal di daerah ini adalah Danau Dendam Tak Sudah, yang terletak di Kelurahan Dusun Besar, Kecamatan Singaran Pati, Kota Bengkulu. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah kawasan wisata atau Cultural Epicentrum yang dapat mengintegrasikan fungsi rekreatif dan edukatif di kawasan Danau Dendam Tak Sudah.

Perancangan ini dilatarbelakangi oleh minimnya ruang atau fasilitas yang mendukung pengembangan seni khas Bengkulu. Dengan strategi ini, diharapkan Danau Dendam Tak Sudah dapat berkembang menjadi destinasi unggulan yang kompetitif, berkelanjutan, dan tetap mempertahankan karakter budaya lokal. Konsep desain yang digunakan mengadopsi pendekatan edukatif dan rekreatif, yaitu dengan menggabungkan unsur pembelajaran dan hiburan. Hal ini memungkinkan pengunjung untuk memperoleh pengalaman yang menyenangkan sekaligus menambah wawasan tentang budaya, sejarah, dan keunikan alam sekitar. Perancangan dilakukan dengan memperhatikan variabel serta tolak ukur yang sesuai.

Cultural Epicentrum yang dirancang ini mencakup enam fungsi utama: Galeri Budaya, Ruang Pertunjukan, Amfiteater Terbuka, Pusat Edukasi berupa Workshop Batik Khas Bengkulu, Ruang Terbuka Hijau (yang mencakup jalur jogging, area bersepeda, dan taman tematik), serta Area Kuliner yang menyajikan makanan khas daerah (UMKM). Selain itu, tersedia pula fasilitas pendukung wisata seperti toilet umum, musala, pusat informasi, dan sarana yang ramah bagi penyandang disabilitas.

ABSTRACT

Bengkulu Province, situated on the western coast of Sumatra Island, is recognized as one of Indonesia's provinces rich in natural beauty, historical significance, and cultural heritage. Among its most renowned natural attractions is Lake Dendam Tak Sudah, located in the Dusun Besar area of Singaran Pati District, Bengkulu City. This research aims to develop a tourist destination or Cultural Epicentrum that blends both recreational and educational tourism aspects at Lake Dendam Tak Sudah, in Bengkulu Province.

The initiative emerges in response to the limited availability of spaces that support the growth and expression of Bengkulu's distinctive arts. Through this strategy, the lake area is expected to evolve into a competitive and sustainable tourism destination that preserves and promotes the cultural identity of Bengkulu. The design applies a dual approach—educational and recreational—by integrating elements of learning with leisure, allowing visitors to enjoy their time while gaining insight into the region's culture, history, and natural uniqueness. The planning process involves selecting appropriate variables and benchmarks relevant to the design goals.

In this context, the Cultural Epicentrum is envisioned as a multifunctional facility comprising six key components: a Cultural Gallery, a Performance Hall, an Open-Air Amphitheater, an Educational Hub featuring a Bengkulu Batik Workshop, a Green Open Space (including jogging and cycling paths, and a thematic park), a Local Culinary Area highlighting Bengkulu's traditional foods (through MSMEs), and various tourist support facilities such as restrooms, a prayer room, an information center, and amenities accessible to individuals with disabilities.

DAFTAR ISI.

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

PERNYATAAN KEASLIAN

KATA PENGANTAR

ABSTRAK

DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN.....1

1.1 Latar Belakang Persoalan Perancangan..... 2
1.2 Pernyataan Persoalan Perancangan dan Batasannya..... 6
1.3 Rumusan Masalah..... 7
1.4 Tujuan dan Sasaran..... 8
1.5 Kajian Pendekaran..... 10
1.6 Metode pemecahan masalah..... 11
1.7 Peta Permasalahan..... 12
1.8 Kerangka berfikir..... 13
1.9 Orisinalitas penulis..... 14
1.10 Pemecahan masalah..... 15

BAB 2 PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN.....16

2.1 Kajian dan Analisis Tapak dan Permasalahan desain..... 17
2.2 Klimatologi site..... 21
2.3 Kajian dan analisis tipologi bangunan..... 23
2.4 Kajian dan analisis pendekatan rancangan..... 26
2.5 kajian dan analisis mendalam terkait keunggulan rancangan..... 27
2.6 Kajian dan analisis preseden yang serupa dengan rancangan..... 33
2.7 Ringkasan masalah desain..... 44

DAFTAR ISI.

BAB 3 BAGIAN HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIAN.....45

3.1 Analisis konteks site.....46
3.2 Analisis pengguna dan program ruang.....49
3.3 Analisis property size.....59
3.4 Penyelesaian permasalahan khusus 1.....68
3.5 Penyelesaian permasalahan khusus 2.....69
3.6 Hasil desain.....72
3.7 Blokplan.....75
3.8 Siteplan.....76
3.9 Denah galeri.....77
3.10 Denah ruang pertunjukkan.....78
3.11 Denah workshop.....79
3.12 Denah amphiteather outdoor.....80
3.13 Denah penunjang.....81
3.14 Tampak ruang workshop.....82
3.15 Tampak ruang pertunjukkan.....83
3.16 Tampak ruang galeri.....84
3.17 Tampak amphiteather outdoor.....85
3.18 Tampak kawasan.....86
3.19 Potongan ruang workshop.....87
3.20 potongan amphiteather outdoor.....88
3.21 Potongan ruang penunjang.....89
3.22 Potongan ruang galeri.....90
3.23 Potongan ruang pertunjukkan seni.....91
3.24 Potongan kawasan.....92
3.25 Detail selubung bangunan.....93
3.26 Detail arsitektural.....94
3.27 Detail interior bangunan 95
3.28 Rencana struktur ruang pertunjukkan.....96
3.29 Rencana struktur ruang galeri.....97
3.30 Rencana struktur ruang workshop.....98
3.31 Rencana air bersih.....99
3.32 Renacna air kotor.....100
3.33 Rencana penghawaan.....101
3.34 Rencana elektrikal.....102

DAFTAR ISI.

3.35 Rencana titik lampu ruang galeri 1..... 103
3.36 Rencana titik lampu ruang galeri 2..... 104
3.37 Rencana titik lampu ruang workshop..... 105
3.38 Rencana titik lampu ruang pertunjukkan seni..... 106
3.39 Rencanna barrier free..... 107
3.40 Rencana keselamatan bangunan..... 108
3.41 Rendering interior..... 109
3.42 Rendering eksterior..... 113

BAB 4 EVALUASI RANCANGAN.....115

4.1 Revisi siteplan..... 116
4.2 Revisi ruang galeri (Denah, Potongan)..... 117
4.3 Revisi ruang pertunjukkan seni (denah, potongan)..... 119
4.4 Revisi amphiteather outdoor 121
4.5 Revisi ruang workshop (potongan)..... 122
4.6 Revisi tampak site..... 123
4.7 Revisi barrier free..... 124
4.8 Revisi keselamatan kebakaran..... 125

BAB 5 DAFTAR PUSTAKA DAN LAMPIRAN.....126

5.1 Daftar pustaka..... 127
5.2 Cek Plagiasi / turnitin..... 128
5.3 APREB..... 129
5.4 Dokuementasi MAKET..... 134

DAFTAR TABEL.

BAB 1 PENDAHULUAN.....1

Tabel 1.1 jumlah destinasi wisata terbaru di bengkulu..... 2
Tabel 1.2 jumlah perjalanan wisatawan nusantara provinsi bengkulu..... 2
Tabel 1.3 Keunggulan, orisinalitas dan kebaruan..... 14

BAB 2 PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN.....16

Tabel 2.1 Tipologi berdasarkan bentuk..... 23
Tabel 2.2 Ringkasan masalah desain..... 44

BAB 3 BAGIAN HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIAN.....45

Tabel 3.1 analisis pengguna dan kebutuhan ruang..... 49
Tabel 3.2 analisis program ruang galerri..... 51
Tabel 3.3 analisis program ruang workshop..... 52
Tabel 3.4 analisis program ruang amphiteather..... 53
Tabel 3.5 analisis program ruang penunjang wisata..... 56
Tabel 3.6 analisis program ruang kuliner lokal..... 56
Tabel 3.7 analisis sumber property size..... 59
Tabel 3.8 analisis property size galeri..... 60
Tabel 3.9 analisis property size workshop..... 61
Tabel 3.10 analisis property size amphiteather..... 62
Tabel 3.11 analisis property size ruang pertunjukkan seni..... 63
Tabel 3.12 analisis property size penunjang wisata..... 64
Tabel 3.13 analisis property size kuliner lokal..... 65
Tabel 3.14 analisis property size parkir kendaraan..... 67
Tabel 3.15 analisis rekapitulasi property size..... 67

DAFTAR GAMBAR.

BAB 1 PENDAHULUAN.....1

Gambar 1.1 potensi kawasan di bengkulu..... 3
Gambar 1.2 Jumlah Penduduk Bekerja menurut Lapangan Pekerjaan Utama dan Tingkat Pendidikan di Provinsi Bengkulu, 2024..... 3
Gambar 1.3 Jumlah Penduduk Bekerja Menurut Status Dalam Pekerjaan Utamanya di Provinsi Bengkulu, 2023..... 3
Gambar 1.4 Daftar Warisan Budaya Tak Benda Kebudayaan Bengkulu..... 4
Gambar 1.5 Peta Wilayah Provinsi Bengkulu..... 4
Gambar 1.6 Peta wilayah Kota Bengkulu..... 4
Gambar 1.7 Data sektor seni kota Bengkulu..... 5
Gambar 1.8 Alat musik daerah..... 5

BAB 2 PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN.....16

Gambar 2.1 Peta Wilayah Provinsi Bengkulu..... 17
Gambar 2.2 Peta Wilayah Kota Bengkulu..... 17
Gambar 2.3 Peta danau dendam tak sudah bengkulu..... 18
Gambar 2.4 pemilihan site..... 19
Gambar 2.5 view utara..... 19
Gambar 2.6 view barat..... 19
Gambar 2.7 view UMKM..... 19
Gambar 2.8 View timur site..... 19
Gambar 2.9 peta akses jalan kawasan site..... 20
Gambar 2.10 titik masuk sisi utara..... 20
Gambar 2.11 elevated road/ jalan layang bagian barat site..... 20
Gambar 2.12 titik masuk selatan..... 20
Gambar 2.13 analisi matahari..... 21
Gambar 2.14 analisis angin..... 21
Gambar 2.15 analisis angin bertiup..... 21
Gambar 2.16 rata rata suhu tertinggi..... 21
Gambar 2.17 tingkat kelembapan..... 21
Gambar 2.18 curah hujan..... 21
Gambar 2.19 waktu tepat untuk berkunjung di bengkulu..... 27
Gambar 2.20 gambar tarian di bengkulu..... 28
Gambar 2.21 museum bengkulu..... 28

DAFTAR GAMBAR.

Gambar 2.22 musik dol..... 29
Gambar 2.23 kain besurek..... 30
Gambar 2.24 makanan khas bengkulu..... 31
Gambar 2.25 peta persebaran di bengkulu..... 32
Gambar 2.26 kajian preseden 1..... 33
Gambar 2.27 kajian preseden 2..... 37
Gambar 2.28 kajian preseden 3..... 41

BAB 3 BAGIAN HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIAN.....45

Gambar 3.1 luas site terpilih..... 46
Gambar 3.2 analisis site matahari..... 47
Gambar 3.3 analisis site angin..... 48
Gambar 3.4 Peta Danau Dendam Tak sudah Bengkulu..... 50
Gambar 3.5 Pemilihan site ..... 50`
Gambar 3.6 penyelesaian masalah 1 (variasi tata ruang)..... 68
Gambar 3.7 penyelesaian masalah 1 (variasi lanskap)..... 69
Gambar 3.8 penyelesaian masalah 2 (material ekspos)..... 70
Gambar 3.9 pembuktian CFD..... 71
Gambar 3.10 penyelesaian masalah 2 (material ekspos)..... 72
Gambar 3.11 blokplan..... 73
Gambar 3.12 siteplan..... 75
Gambar 3.13 denah galeri..... 76
Gambar 3.14 denah pertunjukkan seni..... 77
Gambar 3.15 denah workshop..... 78
Gambar 3.16 denah amphitetaher outdoor..... 79
Gambar 3.17 denah penunjang (toilet dan area makan outdoor)..... 80
Gambar 3.18 tampak ruang workshop..... 81
Gambar 3.19 tampak ruang pertunjukkan..... 82
Gambar 3.20 tampak ruang galeri..... 83
Gambar 3.21 tampak ruang amphiteather..... 84
Gambar 3.22 tampak kawasan..... 85
Gambar 3.23 potongan ruang workshop..... 86
Gambar 3.24 potongan amphiteather..... 87
Gambar 3.25 potongan penunjang (toilet dan area makan outdoor)..... 88

DAFTAR GAMBAR.

Gambar 3.26 potongan ruang galeri..... 90
Gambar 3.27 potongan ruang pertunjukkan seni..... 91
Gambar 3.28 Potongan kawasan 92
Gambar 3.29 detail selubung bangunan (fasad)..... 93
Gambar 3.30 detail arsitektur 94
Gambar 3.31 detail interior bangunan..... 95
Gambar 3.33 rencana struktu bangunan ruang pertunjukkan..... 96
Gambar 3.34 rencana struktu bangunan ruang galeri..... 97
Gambar 3.35 rencana struktu bangunan ruang workshop..... 98
Gambar 3.35 rencana MEP (air bersih)..... 99
Gambar 3.36 rencana MEP (air kotor)..... 100
Gambar 3.37 rencana MEP (penghawaan alami)..... 101
Gambar 3.38 rencana MEP (elektrikal)..... 102
Gambar 3.39 rencana MEP (elektrikal ruang galeri lt.1)..... 103
Gambar 3.40 rencana MEP (elektrikal ruang galeri lt.2)..... 104
Gambar 3.41 rencana MEP (elektrikal ruang workshop)..... 105
Gambar 3.42 rencana MEP (elektrikal ruang pertunjukkan)..... 106
Gambar 3.43 rencana keselamatan (barrier free)..... 107
Gambar 3.44 rencana keselamatan (fire safety)..... 108
Gambar 3.45 rendering (ruang galeri)..... 109
Gambar 3.45 rendering (ruang pertunjukkan)..... 110
Gambar 3.47 rendering (ruang workshop)..... 111
Gambar 3.48 rendering (ruang amphiteather)..... 112
Gambar 3.49 rendering exterior..... 114

BAB 4 EVALUASI RANCANGAN.....115

Gambar 4.1 Revisi siteplan..... 116
Gambar 4.2 Revisi ruang galeri (Denah, Potongan)..... 117
Gambar 4.3 Revisi ruang pertunjukkan seni (denah, potongan)..... 119
Gambar 4.4 Revisi amphiteather outdoor 121
Gambar 4.5 Revisi ruang workshop (potongan)..... 122
Gambar 4.6 Revisi tampak site..... 123
Gambar 4.7 Revisi barrier free..... 124
Gambar 4.8 Revisi keselamatan kebakaran..... 125

DAFTAR GAMBAR.

BAB 5 DAFTAR PUSTAKA DAN LAMPIRAN.....126

Gambar 5.1 Cek Plagiasi / turnitin..... 128
Gambar 5.2 APREB..... 129
Gambar 5.3 Dokumentasi MAKET..... 134

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PROYEK

1.1.1 PROVINSI BENGKULU SEBAGAI DAERAH WISATA

Pariwisata adalah aktivitas perjalanan yang dilakukan oleh individu atau kelompok ke suatu lokasi tertentu dengan tujuan untuk bersantai, mengembangkan diri, atau mengeksplorasi keunikan daya tarik wisata yang ada, dalam kurun waktu terbatas (mengacu pada Undang-Undang Kepariwisataan No. 10 Tahun 2009). Kegiatan ini biasanya dilakukan saat waktu luang, sebagai cara melepas kejenuhan dari rutinitas harian dan meningkatnya tekanan produktivitas. Meskipun pariwisata membawa dampak positif, seperti pertumbuhan ekonomi dan penciptaan lapangan kerja, jika tidak dikelola secara tepat, dapat menimbulkan efek negatif seperti degradasi lingkungan dan tergerusnya budaya lokal.

Provinsi Bengkulu, yang terletak di sisi barat Pulau Sumatra, merupakan salah satu daerah di Indonesia yang kaya akan pesona alam, nilai sejarah, dan warisan budaya. Wilayah ini berbatasan langsung dengan Samudra Hindia, menjadikannya memiliki garis pantai yang panjang serta berbagai destinasi alam yang memukau. Dengan luas wilayah mencapai sekitar 19.788,7 km², Bengkulu beriklim tropis yang mendukung keanekaragaman hayati, mencakup kawasan hutan, pegunungan, hingga danau. Selain keindahan alamnya, Bengkulu juga menyimpan nilai historis, termasuk sebagai tempat pengasingan Ir. Soekarno pada masa penjajahan. Kekayaan budaya daerah ini dapat dilihat dari berbagai tradisi khas, seperti musik dol, kain besurek (batik khas Bengkulu), dan ragam kuliner tradisional yang unik.

Tabel 1 Jumlah Destinasi Wisata yang Terdaftar di Provinsi Bengkulu, 2023

Kabupaten/Kota Regency/Municipality	Terdaftar/Registered				Dikembangkan Pemerintah Daerah/Developed by Local Governments			
	Wisata Alam Natural Tourism	Wisata Budaya Cultur Tourism	Wisata Buatan Artificial Tourism	Wisata Sejarah Historical Tourism	Wisata Alam Natural Tourism	Wisata Budaya Cultur Tourism	Wisata Buatan Artificial Tourism	Wisata Sejarah Historical Tourism
Bengkulu Selatan	27	3	7	8	1	-	1	-
Rejang Lebong	34	18	8	10	2	-	1	-
Bengkulu Utara	61	2	7	11	2	-	-	-
Kaur	33	2	1	11	2	-	-	-
Seluma	23	4	5	-	2	-	-	-
Mukomuko	30	4	4	-	1	-	-	-
Lebong	39	-	6	7	2	-	1	-
Kepahiang	29	2	8	-	3	-	-	-
Bengkulu Tengah	46	6	6	15	2	-	-	-
Kota Bengkulu	12	13	11	10	1	-	2	3
Provinsi Bengkulu	334	54	63	72	18	-	5	3

Sumber: Dinas Pariwisata Provinsi Bengkulu

Tabel 2 Jumlah Perjalanan Wisatawan Nusantara Menurut Kabupaten/Kota Tujuan di Provinsi Bengkulu (Perjalanan)

Jumlah Perjalanan Wisatawan Nusantara Menurut Kabupaten/Kota Tujuan di Provinsi Bengkulu (Perjalanan), 2024 (Perjalanan)													
2024													
	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	Septembe	Oktober	Novembe	Desember	Tahunan
Bengkulu Selatan	23820	19971	17446	34032	19402	20539	21547	20483	-	-	-	-	-
Rejang Lebong	38002	35135	31900	59617	38910	42618	39816	41544	-	-	-	-	-
Bengkulu Utara	35377	34997	32257	45978	33602	35853	32629	32418	-	-	-	-	-
Kaur	17984	14130	13593	28539	16103	17897	14494	15775	-	-	-	-	-
Seluma	24799	24832	22704	37116	22765	25852	21816	23585	-	-	-	-	-
Mukomuko	22549	20144	18346	29611	20205	20871	18684	18339	-	-	-	-	-
Lebong	8948	9561	10892	19017	9978	10789	10881	10405	-	-	-	-	-
Kepahiang	23695	21786	22388	31923	26107	29598	30020	28492	-	-	-	-	-
Bengkulu Tengah	23814	21664	22147	29580	23463	25185	24938	24805	-	-	-	-	-
Kota Bengkulu	142385	105816	106678	162016	129056	129004	153979	127798	-	-	-	-	-
Jumlah	361373	308036	298351	477429	339591	358206	368804	343644	-	-	-	-	-

Sumber : BPS Provinsi Bengkulu, Data berbasis Mobile Positioning Data (MPD)

Data dalam tabel di atas, terlihat bahwa Bengkulu memiliki potensi wisata alam yang cukup melimpah, yakni sebanyak 12 lokasi. Namun, dari jumlah tersebut, hanya satu yang mendapatkan perhatian dan pengembangan dari pihak pemerintah. Hal ini menunjukkan masih minimnya upaya pengembangan kawasan wisata alam oleh pemerintah agar menjadi destinasi yang mampu menarik minat wisatawan. Contohnya adalah pantai dan danau yang belum dimanfaatkan secara maksimal. Pada Tabel 1.2 juga ditunjukkan bahwa jumlah kunjungan wisatawan ke Kota Bengkulu cukup tinggi. Sayangnya, potensi wisata alam yang ada belum dikelola secara optimal, padahal kekayaan alam tersebut dapat menjadi identitas khas atau ikon wisata unggulan bagi Kota Bengkulu.

1.1.2 POTENSI KAWASAN DI BENGKULU

Kota Bengkulu menawarkan destinasi wisata yang beragam dan lengkap. Para wisatawan bisa menikmati panorama alam sekaligus menjelajahi situs-situs bersejarah. Keanekaragaman budaya di "Bumi Rafflesia" juga menjadi daya tarik istimewa yang sayang untuk dilewatkan. Berbeda dengan pantai di wilayah lain yang umumnya dipenuhi pohon kelapa, Pantai Panjang justru tampil unik dengan deretan pohon cemara yang tertata rapi di sepanjang garis pantai, menyerupai pagar alami. Di sepanjang pantai ini juga terdapat jalan beraspal sepanjang 7 kilometer yang teduh berkat rindangnya pohon cemara. Selain itu, pengunjung dapat menikmati pemandangan ombak laut yang bergulung dan suara deburan yang menenangkan. Pantai Panjang hanyalah salah satu dari berbagai objek wisata unggulan yang dimiliki Bengkulu. Masih banyak destinasi alam lainnya yang tak kalah mempesona, seperti Pulau Tikus, Pantai Tapak Padri, Pantai Pasir Putih di dekat Pelabuhan Samudra Pulau Baai, serta Danau Dendam Tak Sudah.

1.1.2.1 Potensi Mata Pencaharian Kota Bengkulu

Jumlah Penduduk Bekerja menurut Lapangan Pekerjaan Utama dan Tingkat Pendidikan di Bengkulu, 2024

Lapangan Pekerjaan Utama Main Industry	Tingkat Pendidikan/Education			
	<= SD	SMP	SMA	Perguruan Tinggi
1. Pertanian	255.379	103.697	112.500	12.457
2. Industri Pengolahan/Manufacturing Industry	46.207	27.437	45.004	9.416
3. Jasa/Services	76.034	62.516	179.130	139.838
Jumlah/Total	**377.620**	**193.650**	**336.634**	**161.711**

Gambar 2. Sumber : Badan Pusat Statistik, Survei Angkatan Kerja Nasional (Sakernas)

Jumlah Penduduk Bekerja Menurut Status Dalam Pekerjaan Utamanya di Provinsi Bengkulu, 2023

Status Pekerjaan Utama Main Employment Status	Jenis Kelamin		Jumlah/ Total
	Laki-Laki	Perempuan	
Berusaha sendiri/Own account worker	151.536	81.008	232.544
Berusaha dibantu buruh tidak tetap/buruh tidak dibayar Employer assisted by temporary worker/unpaid worker	152.297	46.959	199.256
Berusaha dibantu buruh tetap/buruh dibayar Employer assisted by permanent worker/paid worker	27.061	7.637	34.698
Buruh/Karyawan/Pegawai/Employee	189.239	120.819	310.058
Pekerja bebas di Pertanian/Casual agricultural worker	50.388	14.213	64.601
Pekerja bebas di nonpertanian/Casual non-agricultural worker	43.694	5.692	49.386
Pekerja Keluarga/Family Worker	43.027	136.045	179.072
Jumlah/Total	**657.242**	**412.373**	**1.069.615**

Gambar 3 Sumber : Badan Pusat Statistik, Survei Angkatan Kerja Nasional (Sakernas)

Gambar 1



Sumber : Google

Kota Bengkulu menawarkan ragam destinasi wisata yang lengkap. Wisatawan bisa menikmati panorama alam yang memukau sekaligus menjelajahi situs-situs bersejarah. Kekayaan budaya di daerah yang dijuluki "Bumi Rafflesia" pun menjadi daya tarik tersendiri yang sayang untuk dilewatkan. Berbeda dengan pantai-pantai lain yang umumnya dipenuhi pohon kelapa, Pantai Panjang justru menampilkan deretan pohon cemara yang tertata rapi di sepanjang garis pantainya, menciptakan kesan seperti pagar alami. Di sisi pantai ini juga terbentang jalan beraspal sepanjang 7 kilometer yang teduh di bawah naungan pohon-pohon cemara. Suasana semakin lengkap dengan suara ombak yang bergulung dari Samudra Hindia. Pantai Panjang hanyalah salah satu ikon wisata unggulan Bengkulu. Masih terdapat banyak destinasi alam lainnya yang tak kalah menarik, seperti Pulau Tikus, Pantai Tapak Padri, Pantai Pasir Putih yang terletak di dekat Pelabuhan Samudra Pulau Baai, serta Danau Dendam Tak Sudah.

1.1.2.2 Potensi Budaya Kota Bengkulu

Gambar 4.Daftar Warisan Budaya Tak Benda Kebudayaan Bengkulu

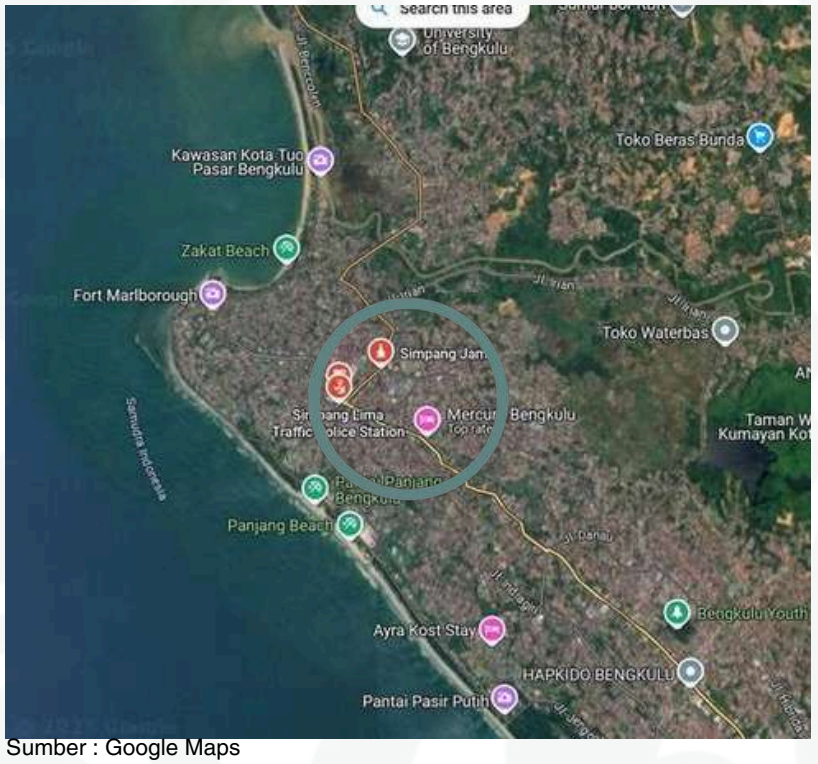
No	Kode	Nama Warisan Budaya Tak Benda	Domain
1	AA000280	Kain Besurek	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional
2	AA000281	Kain Lantung	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional
3	AA000289	Tari Kejai	Seni Pertunjukan
4	AA000410	Uemak Potong Jang	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional
5	AA000411	Bekejai (Upacara Perkawinan Suku Rejang)	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-Perayaan
6	AA000413	Tari Gandai	Seni Pertunjukan
7	AA000414	Guritan Kaur Bengkulu	Tradisi dan Ekspresi Lisan
8	AA000893	Ringit	Tradisi dan Ekspresi Lisan
9	AA000894	Tadutan Bengkulu	Tradisi dan Ekspresi Lisan
10	AA000895	Tradisi Melemang Acat Perkawinan Bengkulu	Tradisi dan Ekspresi Lisan
11	AA000896	Serunai Bengkulu	Kemahiran dan Kerajinan Tradisional
12	AA001403	Dendang Bengkulu	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-Perayaan
13	AA001404	Marhaban Buai Anak	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-Perayaan
14	AA001405	Dhol	Seni Pertunjukan
15	AA001406	Temat Kajing	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-Perayaan
16	AA001438	Syarafal Anam	Tradisi dan Ekspresi Lisan
17	AA001439	Barong Landong	Adat Istiadat Masyarakat, Ritus, dan Perayaan-Perayaan
18	AA001614	Rendai Kota Bengkulu	Seni Pertunjukan
19	AA001615	Tari Palito	Seni Pertunjukan
20	AA001788	Musik Gamat Bengkulu	Pengetahuan dan Kebiasaan Perilaku Mengenai Alam dan Semesta

Sumber : data kemdikbud

Kekayaan budaya Kota Bengkulu tercermin melalui berbagai unsur, seperti tradisi lisan, seni daerah, kuliner khas, hingga warisan sejarah. Salah satu simbol budaya yang paling dikenal adalah Festival Tabot, sebuah perayaan tahunan yang mengenang perjuangan serta pengorbanan Hasan dan Husein, cucu Nabi Muhammad. Festival ini tidak hanya mengandung nilai religius, tetapi juga menjadi magnet wisata budaya yang menarik minat wisatawan domestik maupun mancanegara. Dengan potensi budaya yang melimpah, Kota Bengkulu memiliki peluang besar untuk mengembangkan pariwisata berbasis budaya. Upaya pelestarian serta promosi budaya lokal dapat dijadikan strategi efektif untuk mendorong pertumbuhan ekonomi masyarakat sekaligus memperkuat posisi Bengkulu sebagai destinasi wisata budaya yang khas dan kompetitif di tingkat global.

1.1.2.3 Aksesibilitas

Gambar 5. Peta Wilayah Provinsi Bengkulu



Sumber : Google Maps

Gambar 6.Peta Wilayah KotaBengkulu



Sumber : Google Maps

1.1.2.4 Data Sektor Seni Kota Bengkulu

Gambar 7. Pakaian adat provinsi bengkulu

PAKAIAN ADAT DI PROVINSI BENGKULU

No	Nama Pakaian Adat
1	Suku Melayu
2	Suku Rejang
3	Suku Pasemah

Sumber : google

SUKU - SUKU DI PROVINSI BENGKULU

No	Nama
1	Muko-Muko
2	Pekal
3	Rejang
4	Lembak
5	Serawai
6	Pasemah
7	Kaur

Sumber : google

Gambar 8. Alat musik daerah

ALAT MUSIK DAERAH DI PROVINSI BENGKULU

No	Nama Alat Musik
1	Serunai
2	Akordion/Harmonium
3	Kulintang
4	Dol
5	Tassa atau Rebana Kerincing
6	Redap
7	Gendang Panjang
8	Genderang Perang

Sumber : google

TARI ADAT DI PROVINSI BENGKULU

No	Nama Tari Adat
1	Tari Bidadari Teminang Anak
2	Tari Tombak Kerbau
3	Tari Putri Gading Cempaka
4	Tari Pukek
5	Tari Kejei
6	Tari Penyambutan
7	Tari Mainangan
8	Tari Dewa Sembilan
9	Tari Andun

Sumber : google

Provinsi Bengkulu dihuni oleh beragam kelompok etnis yang terdiri dari suku asli maupun suku pendatang. Kelompok etnis asli Bengkulu mencakup empat suku utama, yaitu suku Melayu, Serawai, Rejang, dan Enggano. Keberadaan berbagai suku ini berkontribusi besar terhadap kekayaan budaya yang dimiliki oleh provinsi tersebut.

Kesenian tradisional Bengkulu berperan sebagai sarana untuk memperkenalkan pesona alam serta kekayaan budayanya kepada masyarakat luas, termasuk dunia internasional. Seiring dengan meningkatnya perhatian terhadap kesenian tersebut, diharapkan kesadaran masyarakat untuk menjaga dan melestarikan warisan budaya lokal juga semakin tumbuh.

Dengan ragam kesenian tradisional yang menawan, Bengkulu semakin menegaskan posisinya sebagai salah satu destinasi wisata budaya yang menarik. Melalui upaya pelestarian dan promosi yang berkelanjutan, kesenian tradisional Bengkulu diharapkan tetap eksis dan berkembang, sehingga dapat dinikmati oleh generasi sekarang maupun yang akan datang.

- **Fungsi Pertunjukan**: Dahulu, musik dol memiliki peran utama sebagai bagian dari ritual, namun kini telah berkembang menjadi bentuk pertunjukan musik yang dikemas dalam komposisi dan ditampilkan dalam berbagai kegiatan atau acara. Perubahan ini mencerminkan kemampuan seni tradisional untuk menyesuaikan diri dengan dinamika masyarakat masa kini.
- **Fungsi Edukatif dan Pelestarian**: Musik dol juga dimanfaatkan sebagai bahan ajar di lingkungan pendidikan formal seperti sekolah, serta di berbagai sanggar seni. Tujuannya adalah untuk melestarikan tradisi ini melalui generasi muda serta memperkenalkan kesenian daerah sebagai bagian dari kekayaan budaya yang mendukung sektor pariwisata.

Gambar 9. Alat musik Dol



Sumber : google

1.2 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Danau Dendam Tak Sudah bukan hanya merupakan objek wisata biasa, melainkan juga memiliki makna simbolis yang kuat bagi identitas Provinsi Bengkulu. Jika dikelola dengan baik, danau ini berpotensi memberikan kontribusi signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi lokal. Pariwisata berbasis alam dan budaya di kawasan ini dapat mendorong terciptanya lapangan kerja serta membuka peluang usaha bagi masyarakat setempat.

Selain itu, keberadaan Danau Dendam Tak Sudah dapat memperkuat citra positif Bengkulu. Danau ini memiliki potensi untuk menjadi ikon pariwisata yang mampu meningkatkan daya saing provinsi ini, baik di kancah nasional maupun internasional. Oleh karena itu, danau ini bukan hanya menjadi sumber kebanggaan bagi warga Bengkulu, tetapi juga memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai pusat pariwisata berkelanjutan yang menyatukan keindahan alam, warisan budaya, dan manfaat ekonomi secara terpadu.
Dengan segala potensinya, Danau Dendam Tak Sudah sangat layak dikembangkan menjadi destinasi wisata unggulan yang memadukan elemen wisata alam, pendidikan, kebudayaan, dan rekreasi.

1.4.1 ISU-ISU KESENIAN DAN KEBUDAYAAN

Bengkulu memiliki kekayaan budaya dan seni yang khas, tetapi beberapa tantangan masih dihadapi dalam pelestarian dan pengembangannya. Berikut adalah beberapa isu utama dalam kebudayaan dan kesenian Bengkulu:

1. Kurangnya Pelestarian dan Regenerasi Budaya, seperti :

- Minimnya minat generasi muda terhadap budaya tradisional
- Banyak anak muda yang tertarik pada budatya populer
- Kurangnya dokumentasi dan arsip budaya (beberapa adat istiadat belum terdokumentasikan dengan baik, sehingga berisiko punah jika tidak diwariskan.
- Kurangnya media promosi/digital yang secara khusus mengangkat budaya Bengkulu, sehingga kurang dikenal secara luas.

2. Minimnya Fasilitas dan Infrastruktur Seni dan Budaya

- Kurangnya pusat kebudayaan dan ruang seni
- Bengkulu belum memiliki galeri seni, museum budaya yang interaktif atau gedung pertunjukkan khusus untuk seniman lokal.
- Fasilitas pertunjukkan yang terbatas untuk acara seni seperti festival musik dol atau tari tradisional sering terkendala karena kurangnya panggung yang memadai.
- Kurangnya dukungan terhadap komunitas seni lokal dan banyak komunitas seni berjalan secara mandiri tanpa bantuan pemerintah, sehingga sullit berkembang.

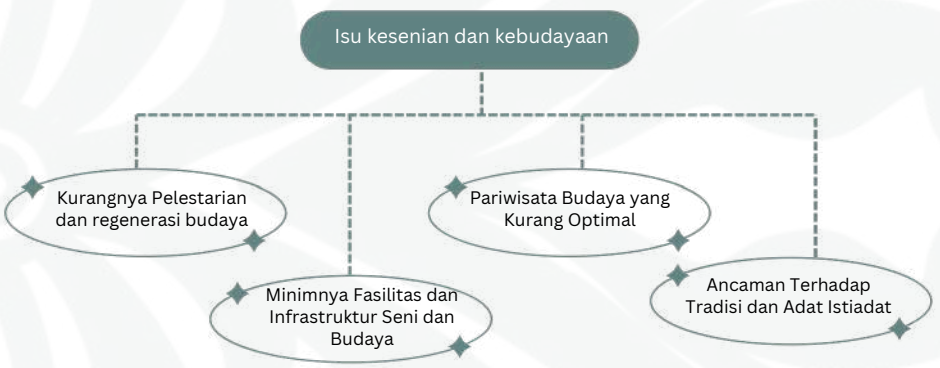
3. Pariwisata Budaya yang Kurang Optimal, seperti :

- Kurangnya pengemasan wisata berbasis budaya
- Destinasi wisata di Bengkulu lebih dikenal karena alamnya (Pantai Panjang, Danau Dendam Tak Sudah, Bukit Kaba) daripada wisata budaya seperti adat)
- Keterbatasan paket wisata berbasis budaya
- Tidak banyak tersedia paket wisata edukasi yang mengenalkan budaya lokal, seperti belajar membuat Dol Bengkulu atau menenun kain Besurek.

4. Ancaman Terhadap Tradisi dan Adat Istiadat, seperti :

- Pengaruh modernisasi dan globalisasi
- beberapa adat istiadat mulai terpinggirkan oleh budaya luar, misalnya tradisi upacara adat pernikahan dan ritual adat yang semakin jarang dilakukan.
- Hampir hilangnya bahasa daerah dan aksara lokal

Diagram 1. Isu kesenian



1.3 RUMUSAN MASALAH

dari latar belakang, dapat merumuskan beberapa permasalahan, yaitu :

Diagram 2. Rumusan masalah



1.3.1 PERMASALAHAN UMUM

- Bagaimana menciptakan kawasan wisata/ Cultural Epicentrum yang mampu mengintegrasikan tempat wisata rekreatif dan edukatif Di Danau Dendam Tak Sudah Provinsi Bengkulu.

1.3.2 PERMASALAHAN KHUSUS

- Bagaimana menciptakan tata ruang, bentuk, lanskap yang bervariasi agar terjadinya interaksi antar pengunjung dan memberikan pengalaman berbeda melalui tapak dengan pemanfaatan view danau?
- Bagaiamana menciptakan rancangan dengan mengekspos material guna memperlihatkan ke pengunjung untuk mengedukasi. dan mengoptimalkan thermal dalam bangunan.

1.4 TUJUAN DAN SASARAN

1.4.1 TUJUAN PERANCANGAN

Untuk menciptakan kawasan wisata/ Cultural Epicentrum yang mampu mengintegrasikan tempat wisata rekreatif dan edukatif Di Danau Dendam Tak Sudah Provinsi Bengkulu.

1.4.2 SASARAN

Untuk merancang wisata rekreasi dan edukasi dengan membangun cultural epicentrum di Danau Dendam Tak Sudah Provinsi Bengkulu melalui :

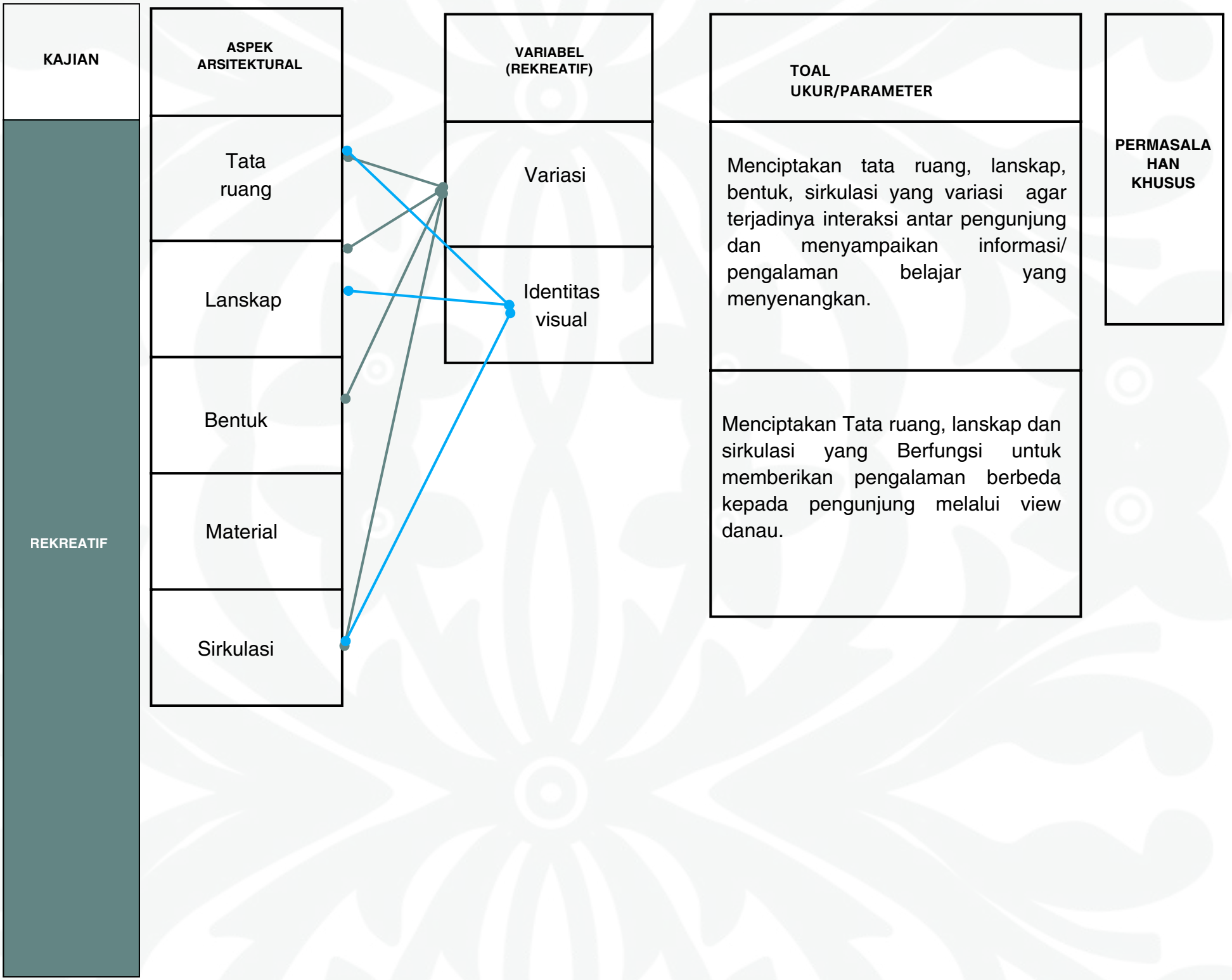
- menciptakan tata ruang, bentuk, lanskap yang bervariasi agar terjadinya interaksi antar pengunjung dan memberikan pengalaman berbeda melalui tapak dengan pemanfaatan view danau
- menciptakan rancangan dengan mengekspos material guna memperlihatkan ke pengunjung untuk mengedukasi. dan mengoptimalkan thermal dalam bangunan.

1.7 BATASAN PERANCANGAN

- Perancangan cultural epicentrum ini berfungsi sebagai wadah/ tempat untuk perkumpulan seni, termasuk teori dan praktek.
- Pendekatan pada perancangan ini mengarah ke rekreatif dan edukatif yaitu perpaduan antara pembelajaran dan rekreasi dalam satu tempat untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan, dan bermakna bagi pengunjung.
- Perancangan ini memiliki area kuliner UMKM khas Bengkulu untuk menaikkan dan menjualkan produk lokal.

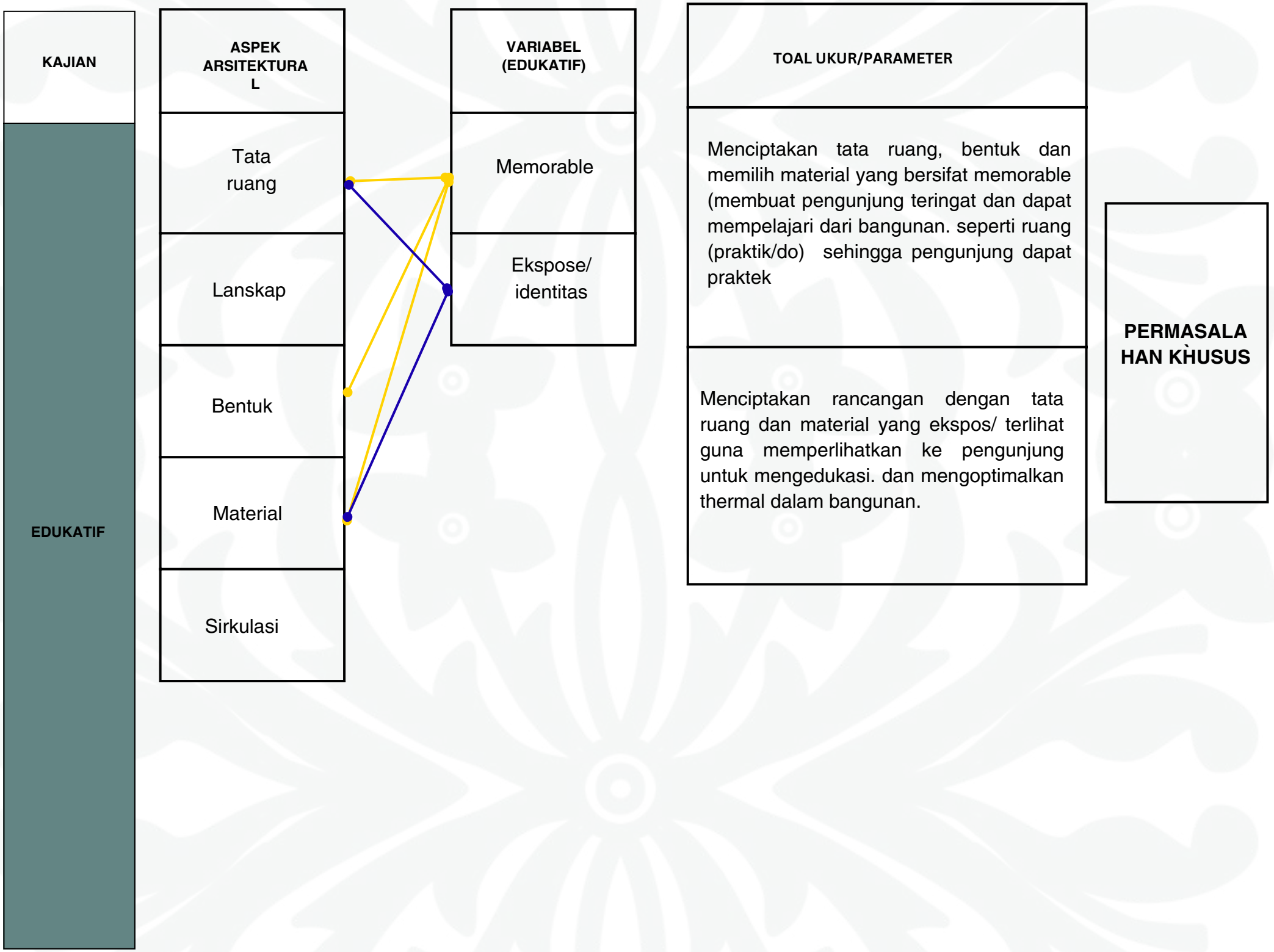
1.3.3 PERMASALAHAN KHUSUS REKREATIF

Diagram 3. Permasalahan khusus rekreatif



1.3.4 PERMASALAHAN KHUSUS EDUKATIF

Diagram 4. Permasalahan khusus edukatif



1.5 KAJIAN PENDEKATAN

EDUKATIF & REKREATIF

space/ ruang	Sirkulasi sequere	Struktur
“Memorable” 1. **Identitas visual+audio** a. material (warna,tekstur,bahan) b. pencahayaan c. bentuk ruang **dapat mensimulasikan indra**	“Memorable” 1. **sirkulasi mengalir untuk memudahkan pengunjung**	**“Ekspose material”** 1. Beton 2. pasangan bata 3. pasangan kayu
“Memorable” **2. Ruang interaktif** keterlibatan langsung (Do) / pengunjung mencoba praktek ruang workshop		
menciptakan ruangan yang membuat pengunjung teringat dan dapat mempelajari dari bangunan. seperti ruang praktik membatik, ruang audio visual.	Sirkulasi yang memudahkan pengunjung untuk menuju ke tempat yang diuinginkan melalui alur yang mengalir dan memiliki keteratrikan sendiri.	Menggunakan material ekspos guna memperlihatkan ke pengunjung untuk mengedukasi. dan mengoptimalkan thermal dalam bangunan.

1.6 METODE PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN

1

Mengidentifikasi permasalahan

- yaitu proses identifikasi masalah yang ada di kawasan / area Danau dendam tak sudah Bengkulu yang menjadi dasar/ alasan perancagam ini agar nantinya dapat menjadi hal yang bermanfaat.

2

Pengumpulan data

- yaitu proses mengumpulkan dan data yang telah dicari untuk mengetahui semua hal penting dalam proses perancangan, seperti halnya pengumpulan data terkait mata pencaharian penduduk, potensi alam, dan kebudayaan di Bengkulu.

3

Analisis site

- yaitu proses menganalisis site/ kawasan danau. Meliputi analisis Klimatologi dan dokumentasikan view sekitar danau, aksesibilitas kawasan, dan mencari data peraturan pembangunan dari pemerintah.

4

Menentukan konsep

- yaitu proses menentukan konsep pada rancangan danau.Konsep tersebut harus dapat mempertimbangkan seluruh aspek (isu, latar belakang, variabel)

5

Pembuatan desain

- proses membuat desain dengan beberapa pertimbangan dan konsep yang telah dipilih. pembuatan desain disertai dengan beberapa alternatif

6

Evaluasi desain

- yaitu proses mengevaluasi hasil desain yang telah dibuat, dengan mencocokkan kepada tema perancangan, kebutuhan dan variabel yang digunakan.

7

Pengembangan Desain

- yaitu proses mengembangkan desain setelah dievaluasi dan dicocokan pada tema perancangan. pada tahapan ini, desain mulai dilengkapi jika terdapat kekurangan dan disempurnakan sesuai dengan kekurangannya.

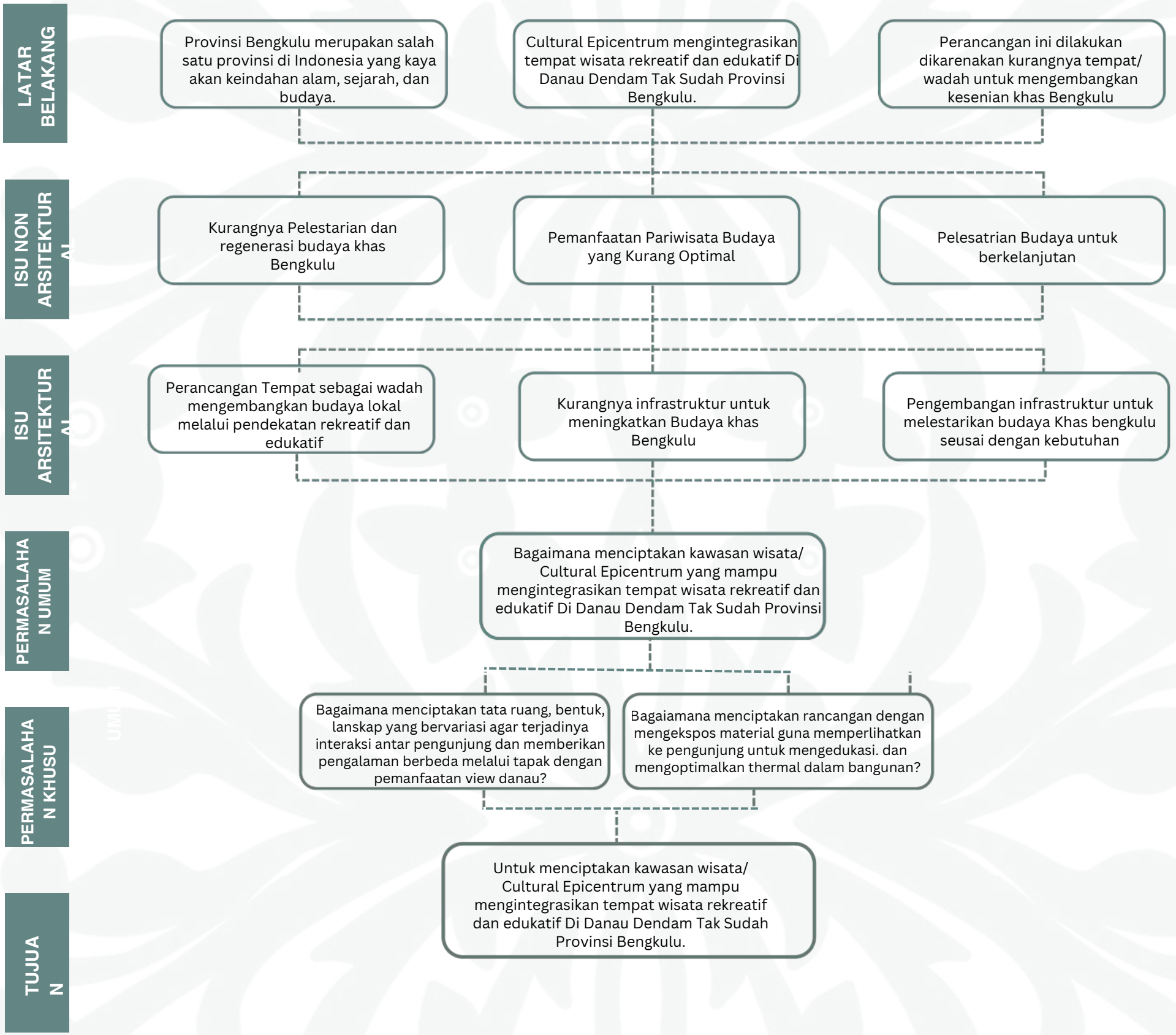
8

Desain Final

- yaitu proses akhir, artinya proses ini telah melewati semua tahapan, dan tahap inilah harus mencapai hasil yang diharapkan. Tahap akhir ini adalah presentasi kepada dosen penguji dan juga dosen pembimbing

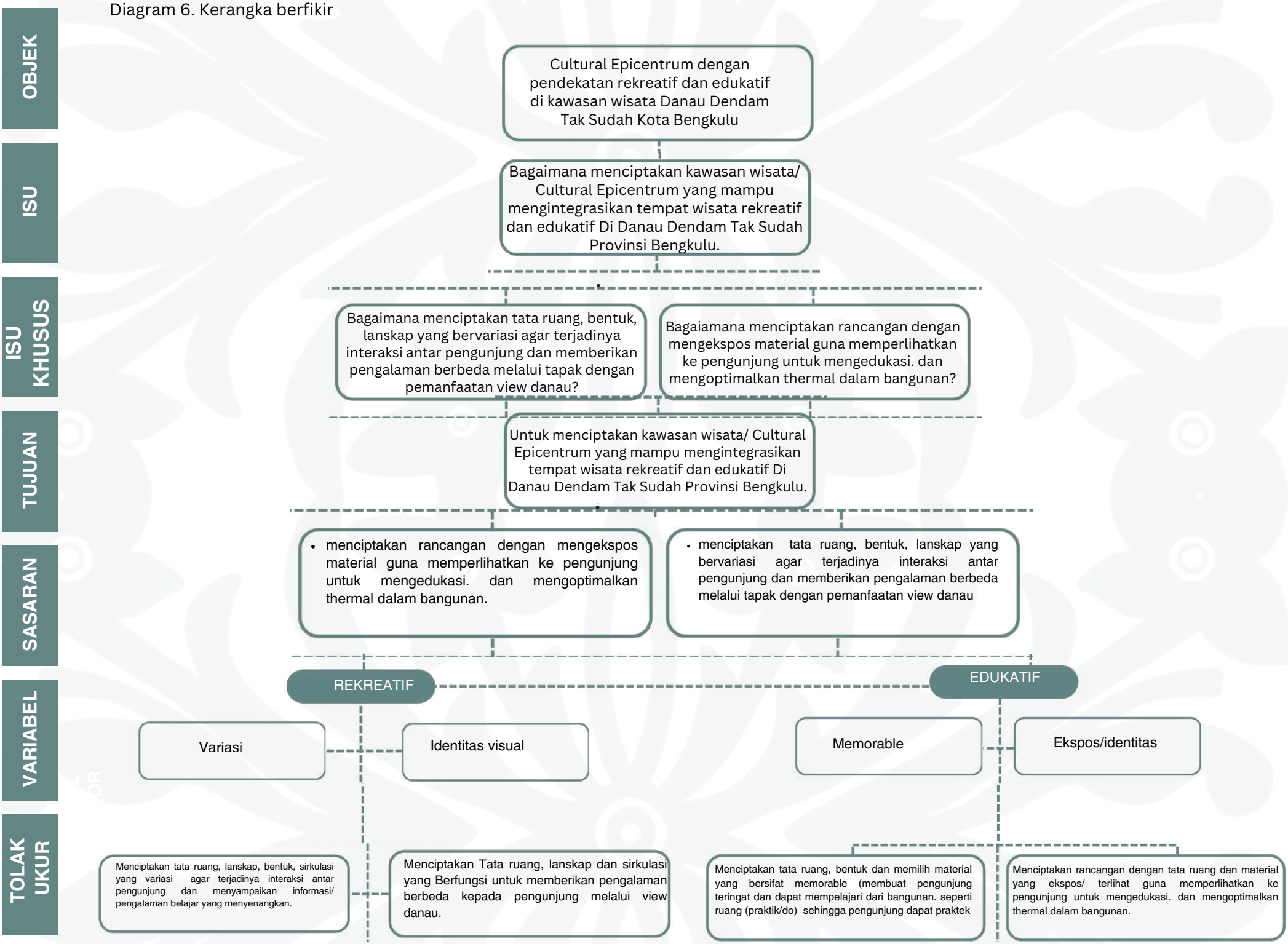
1.7 PETA PERMASALAHAN

Diagram 5. Peta permasalahan



1.8 KERANGKA BERFIKIR

Diagram 6. Kerangka berfikir



1.9 KEUNGGULAN, ORISINALITAS DAN KEBARUAN

Tabel 1. Keunggulan, orisinalitas dan kebaruan

JUDUL	TAHUN	NAMA	INSTANSI	PENDEKATAN	PERBEDAAN
PENERAPAN KONSEP REKREATIF EDUKATIF DALAM PERANCANGAN ALAMSEWU ECOPARK TOBACCO AND COFFEE DI NGADIREJO KABUPATEN TEMANGGUNG	2021	Aris Agung Sulistiyo, Desrina Ratriningsih	Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta	Rekreatif dan Edukatif	Berbeda lokasi, dan tujuan penelitian
PERANCANGAN TAMAN WISATA EDUKASI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR EKOLOGI DI KOTA BENGKULU	2023	Sukma Saputri, Dwi Oktavallyan Saputri, Atik Prihatiningrum	Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Bengkulu	Arsitektur Ekologi	Berbeda pendekatan, dan tema perancangan
PERANCANGAN EDUPARK DI TEPIAN SUNGAI MAHAKAM, SAMARINDA, KALIMANTAN TIMUR DENGAN PENDEKATAN REGIONALISME ARSITEKTUR	2019	Ayesha Amiranti Putri Masagung	Program studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia	Regionalisme Arsitektur	Berbeda pendekaran dan Objek penelitian

1.10 PEMECAHAN MASALAH

VARIABEL	INDIKATOR	PARAMETER	CARA UJI
CULTURAL EPICENTRUM	VARIASI	Menciptakan tata ruang, lanskap, bentuk, sirkulasi yang variasi agar terjadinya interaksi antar pengunjung dan menyampaikan informasi/ pengalaman belajar yang menyenangkan.	Model 2d dan 3d
	IDENTITAS VISUAL	Menciptakan Tata ruang, lanskap dan sirkulasi yang Berfungsi untuk memberikan pengalaman berbeda kepada pengunjung melalui view danau.	Model 2d dan 3d
	MEMORABLE	Menciptakan tata ruang, bentuk dan memilih material yang bersifat memorable (membuat pengunjung teringat dan dapat mempelajari dari bangunan. seperti ruang (praktik/do) sehingga pengunjung dapat praktek	Model 2d dan 3d
	EKSPOS	Menciptakan rancangan dengan tata ruang dan material yang ekspos/ terlihat guna memperlihatkan ke pengunjung untuk mengedukasi. dan mengoptimalkan thermal dalam bangunan.	Model 2d dan 3d

BAB 2

PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHANNYA

2.1 KAJIAN SITE

2.1.1 NARASI KONTEKS SITE DAN PEMILIHAN SITE

Provinsi Bengkulu terletak di bagian barat Pulau Sumatra, dikenal sebagai salah satu provinsi di Indonesia yang kaya akan keindahan alam, sejarah, dan budaya. Wilayah ini berbatasan langsung dengan Samudra Hindia, sehingga memiliki garis pantai yang panjang serta sejumlah objek wisata alam yang menakjubkan. Dengan luas sekitar 19.788,7 km², Bengkulu memiliki iklim tropis yang mendukung keanekaragaman flora dan fauna, termasuk kawasan hutan, pegunungan, dan danau.

Provinsi Bengkulu memiliki wilayah yang luas dengan berbagai kabupaten dan kota, sedangkan Kota Bengkulu adalah salah satu daerah administratif di dalam provinsi tersebut. Peta Provinsi Bengkulu menampilkan seluruh wilayah provinsi beserta batas-batas kabupaten/kota, sedangkan peta Kota Bengkulu hanya fokus pada wilayah perkotaan dengan detail jalan, permukiman, dan fasilitas umum.

Pemilihan site di Danau Dendam Tak Sudah untuk merancang desain didasarkan pada keunikan alamiah dan potensi rekreatif kawasan tersebut. Danau ini memiliki nilai ekologis yang tinggi, dikelilingi oleh pemandangan alam yang asri serta udara yang segar, menciptakan suasana tenang yang mendukung kenyamanan fisik dan psikis. Selain itu, legenda dan sejarah yang melekat pada danau ini menambah daya tarik emosional dan budaya, menjadikannya tempat yang ideal untuk desain yang mengutamakan pengalaman mendalam bagi pengunjung.

Gambar 2.1. Peta Wilayah Provinsi Bengkulu



Sumber : BPK Perwakilan Provinsi Bengkulu

Gambar 2.2 Peta Wilayah Kota Bengkulu

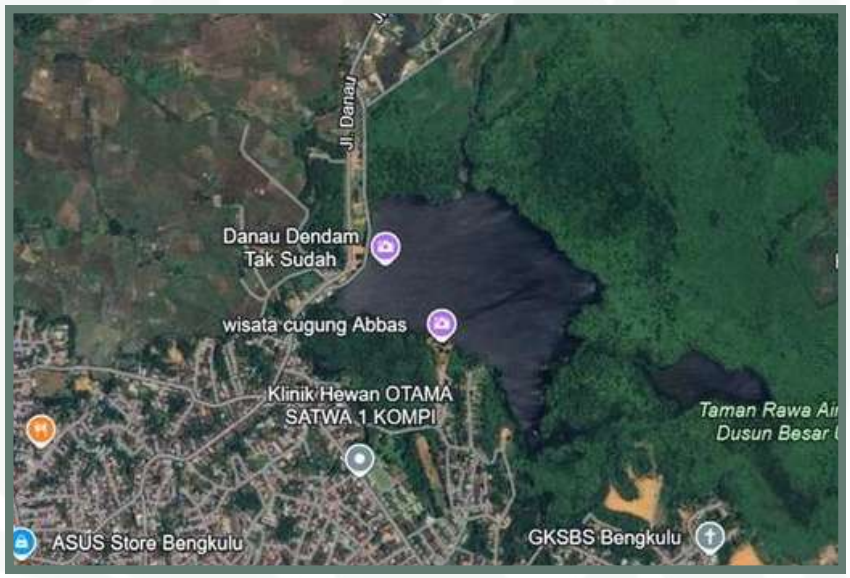


Sumber : Foto Peta Kota

2.1.2 SITE TERPILIH

Alasan pemilihan lokasi ini adalah karena keberadaan danau yang dapat dimanfaatkan sebagai area rekreasi. Danau ini tidak hanya memberikan nilai estetika dan kenyamanan bagi pengunjung, tetapi juga berpotensi menjadi daya tarik utama dalam pengembangan kawasan. Dengan memanfaatkan area danau sebagai ruang terbuka hijau, aktivitas rekreasi seperti perahu dayung, jogging track di sekitar danau, serta tempat bersantai dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas lingkungan dan pengalaman pengguna.

Gambar 2.3 Peta danau dendam tak sudah bengkulu



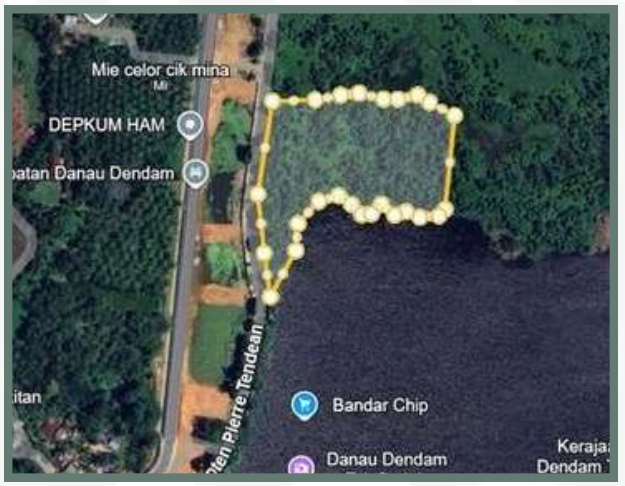
Sumber : Google earth

Dengan luasan sekitar 20.245,62 m².
atau 2, 024,55 hektar

Gambar 2.4 Pemilihan site



Gambar 11. Pemilihan site



Gambar 12. Pemilihan site



Sumber : Google earth

Danau Dendam Tak Sudah, yang terletak di kawasan Kelurahan Dusun Besar, Kecamatan Singaran Pati, Kota 102.30599086684141). Danau Dendam Tak Sudah diperkirakan terbentuk dari aktivitas gunung berapi di daerah tersebut. Dengan mengingat penting dan strategisnya keberadaannya, pada tahun 1936, Danau Dendam Tak Sudah ditetapkan sebagai cagar alam dengan luas 11,5 hektare oleh Pemerintah Hindia Belanda. Kemudian, pada tahun 1979, kawasan cagar alam ini dipeluas menjadi 430 hektare.

Danau Dendam Tak Sudah menjadi habitat penting bagi flora dan fauna, sekaligus memiliki nilai ekologis yang tinggi sebagai daerah resapan air. Nama "Dendam Tak Sudah" diambil dari legenda masyarakat setempat yang berkaitan dengan konflik yaitu ada sepasang kekasih yang saling mencintai, namun hubungan mereka tidak direstui oleh keluarga. Dalam pelarian mereka untuk bersatu, pasangan ini tenggelam di danau tersebut. Masyarakat percaya bahwa roh mereka terus menghantui kawasan danau, sebagai simbol cinta yang tak terselesaikan. Kisah ini telah menjadi bagian dari daya tarik budaya dan menjadi ciri khas unik dari danau ini. Selain itu, danau ini juga menawarkan pemandangan alam yang memukau, terutama saat matahari terbit, yang menjadikannya destinasi wisata favorit bagi warga lokal maupun wisatawan dari luar daerah.

2.1.3 VIEW SITE



Gambar 2.5 View Utara Site (jalan utama)

Sumber : Google Maps



Gambar 2.6. View Barat Site

Sumber : Google Maps



Gambar 2.7 View UMKM/ streetfood Seberang Danau

Sumber : Google Maps



Gambar 2.8 View Timur site (area danau)

Sumber : Google Maps

2.1.4 AKSESIBILITAS

Site berada di area jalan utama yang memudahkan pengunjung untuk lewat di aera danau ini. jalan utama yang terletak pada bagian barat danau yang dipenuhi oleh area streetfood dan area duduk pengunjung.

Gambar 2.9 Peta Akses jalan kawasan site



Sumber : Google Maps

- Akses jalan utama yaitu Jalan. Danau

1



Gambar 2.10 Titik masuk sisi utara

2



Gambar 2.11 Elevated road/ jalan layang dibagian barat danau

3



Gambar 2.12. Titik masuk sisi selatan

2.1.5 REGULASI SITE

- Koefisien Dasar Bangunan, yang selanjutnya disingkat KDB adalah angka persentase perbandingan antara luas seluruh lantai dasar Bangunan Gedung dan luas lahan/tanah perpetakan/daerah perencanaan yang dikuasai sesuai rencana tata ruang dan rencana tata bangunan dan lingkungan.
- Koefisien Lantai Bangunan, yang selanjutnya disingkat KLB adalah angka persentase perbandingan antara luas seluruh lantai Bangunan Gedung dan luas tanah perpetakan/daerah perencanaan yang dikuasai sesuai rencana tata ruang dan rencana tata bangunan dan lingkungan.
- Garis Sempadan Bangunan Gedung adalah garis maya pada persil atau tapak sebagai batas minimum Gedung, didirikan Bangunan dihitung dari garis sempadan jalan, tepi sungai atau tepi pantai atau jaringan tegangan tinggi atau garis sempadan pagar atau batas persil atau tapak.

Permohonan Izin Mendirikan Bangunan Gedung adalah permohonan yang dilakukan Pemilik Bangunan Gedung kepada Pemerintah Kota untuk mendapatkan izin mendirikan Bangunan Gedung.

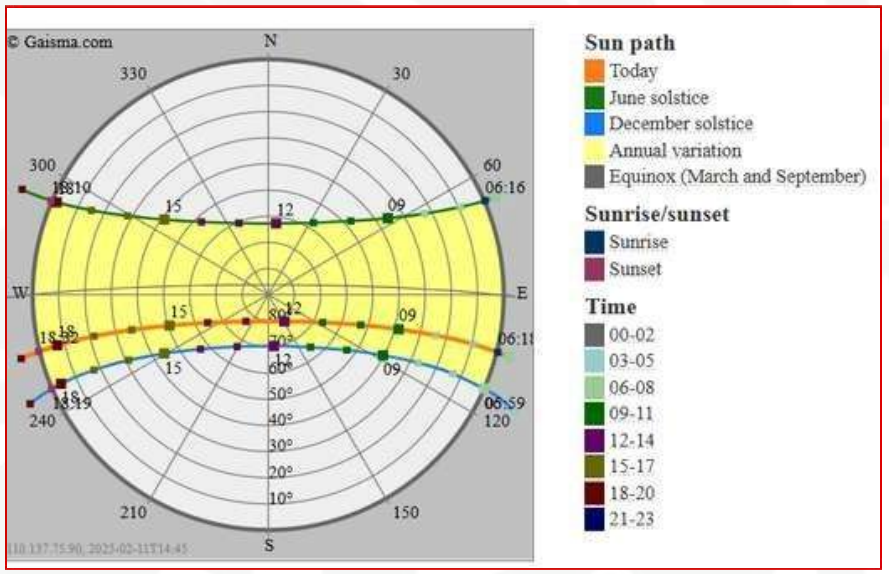
2.1.5.1 Tujuan Regulasi

Tujuan regulasi site adalah untuk memastikan pengembangan kawasan wisata dan edukasi di Danau Dendam Tak Sudah berjalan secara terencana, berkelanjutan, dan ramah lingkungan. Regulasi ini bertujuan untuk melestarikan ekosistem, mengatur tata ruang dan penggunaan lahan, mengembangkan wisata berbasis lokalitas, serta meningkatkan keamanan dan kenyamanan pengunjung. Selain itu, regulasi juga berfungsi untuk mengendalikan investasi dan pembangunan infrastruktur agar sesuai dengan prinsip konservasi dan kesejahteraan masyarakat lokal.

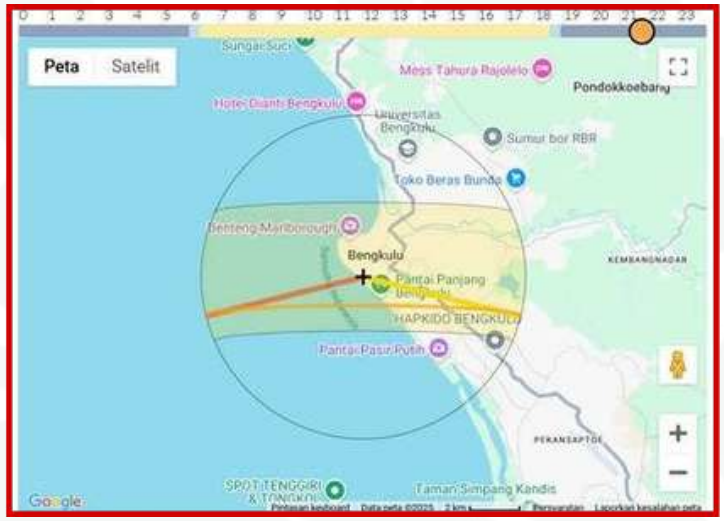
2.2 DATA KLIMATOLOGI SITE

2.2.1 Matahari

Gambar 2.13 Analisis matahari



Gambar 2.13 Analisis matahari

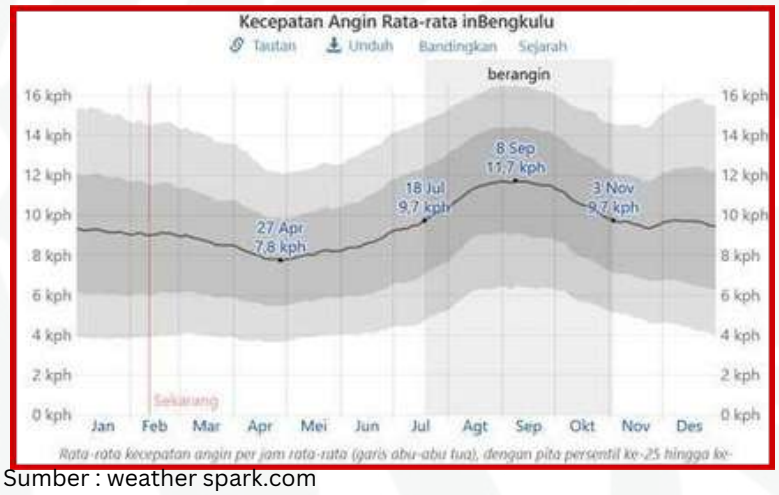


Waktu :
pukul 21.46
Posisi :
-3.80064900,102.25620300
Zona waktu :
Asia/Jakarta
Durasi siang hari :
12.10 menit
Panjang bayangan (1m) :
tidak ada
Ketinggian :
-46.63°
Azimut :
65.03°

Berdasarkan gambar di atas, gambar memperlihatkan bahwa Data Surya Untuk Bengkulu :
waktu fajar di Bengkulu ialah pukul 05.57 WIB.
Waktu matahari terbit ialah 06.21-18.31 WIB
Waktu matahari terbenar ialah 18.55 WIB (Sunset)

2.2.2 Arah dan kecepatan Angin

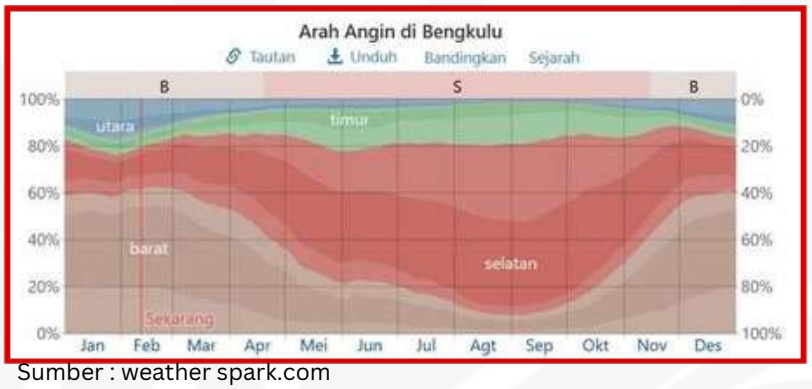
Gambar 2.14 Analisis matahari



Sumber : weather spark.com

Masa yang lebih berangin dalam setahun berlangsung selama 3,5 bulan, dari 18 Juli sampai 3 November, dengan kecepatan angin rata-rata lebih dari 9,7 kilometer per jam

Gambar 2.15 Analisis matahari



Sumber : weather spark.com

Angin paling sering bertiup dari selatan selama 6,9 bulan, dari 19 April hingga 15 November, dengan persentase tertinggi 73% pada tanggal 31 Agustus. Angin paling sering bertiup dari barat selama 5,1 bulan, dari 15 November hingga 19 April, dengan persentase tertinggi 59% pada tanggal 1 Januari.

2.2.3 Rata rata suhu Tertinggi dan terdingin Bengkulu

Gambar 2.16 Analisis suhu

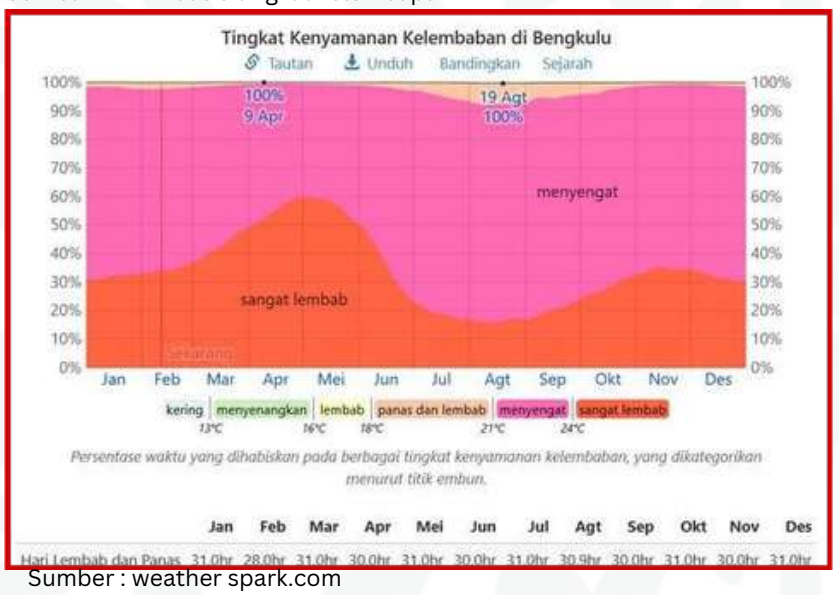


Sumber : weather spark.com

Musim panas berlangsung selama 2,0 bulan, dari 17 April sampai 18 Juni, dengan suhu tertinggi harian rata- rata di atas 31°C. Bulan terpanas dalam setahun di Bengkulu adalah Mei, dengan rata-rata suhu terendah 31°C dan tertinggi 24°C. Musim dingin berlangsung selama 1,9 bulan, dari 13 November sampai 11 Januari, dengan suhu tertinggi harian rata-rata di bawah 30°C. Bulan terdingin dalam setahun di Bengkulu adalah Desember, dengan rata- rata terendah 24°C dan tertinggi 30°C.

2.2.4 Tingkat kelembaban Bengkulu

Gambar 2.17 Analisis tingkat kelembapan

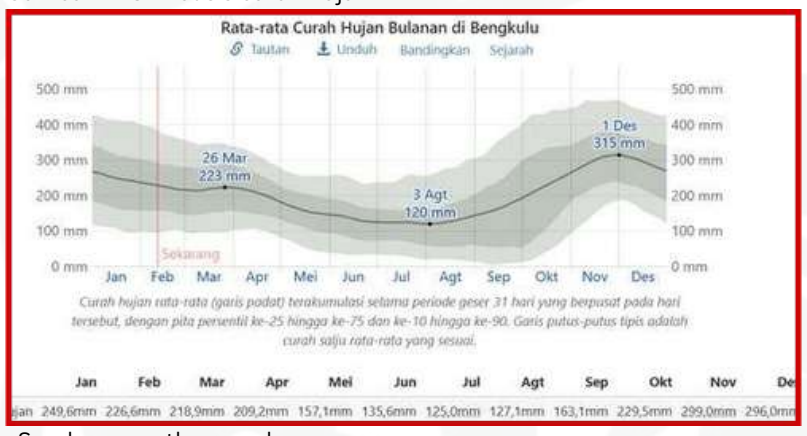


Sumber : weather spark.com

Tingkat kelembaban yang dirasakan di Bengkulu, yang diukur dengan persentase waktu di mana tingkat kenyamanan kelembaban lembab dan panas, menyesakkan, atau menyengsarakan, tidak bervariasi secara signifikan sepanjang tahun, tetap konstan 100% sepanjang tahun.

2.2.5 Curah hujan di Bengkulu

Gambar 2.18 Analisis curah hujan



Sumber : weather spark.com

Bulan dengan curah hujan terbanyak di Bengkulu adalah November, dengan rata-rata curah hujan 299 milimeter. Bulan dengan curah hujan paling sedikit di Bengkulu adalah Juli, dengan curah hujan rata-rata 125 milimeter.

2.2.6 Waktu tepat untuk berkunjung ke Bengkulu

Gambar 2.19 Analisis waktu yang tepat berkunjung



Sumber : weather spark.com

Skor pariwisata mendukung hari yang cerah dan tidak hujan dengan perkiraan suhu antara 18°C dan 27°C. Berdasarkan skor ini, waktu terbaik tahun ini untuk mengunjungi Bengkulu untuk kegiatan wisata di luar ruangan umum adalah dari early Juni hingga early Oktober, dengan skor puncak di minggu pertama dari bulan Agustus.

2.3 KAJIAN TIPOLOGI

2.3.1 GALERI BUDAYA

Yaitu seperti tempat untuk tempat pameran permanen yang menampilkan sejarah, mitos, dan tradisi masyarakat Bengkulu, khususnya yang terkait dengan danau. **Kebutuhan Ruang** nya adalah Ruang pameran utama dan sementara, Ruang koleksi, Ruang arsip, Ruang multiedia, Ruang administrasi, Lobi/ ruang infromasi, Ruang service/ gudang.

2.3.1.1 TIPOLOGI BERDASARKAN FUNGSI

- **Museum Sejarah** — Fokus pada perjalanan historis wilayah atau komunitas tertentu.
- **Museum Etnografi/Budaya** — Menampilkan tradisi dan kehidupan budaya masyarakat.
- **Museum Mitos dan Legenda** — Spesifik menampilkan narasi mitologis dan cerita rakyat.
- **Museum Interaktif/Edutainment** — Menggabungkan edukasi dengan pengalaman rekreatif mendekatkan generasi muda pada sejarah dan mitos.

2.3.2 RUANG PERTUNJUKKAN

Seperti Panggung Budaya/ Amphiteather Area seni terbuka untuk pertunjukan tradisional seperti tari dol dan festival lainnya. kebutuhan ruangnya adalah Area penonton, Panggung dan bingkai panggung, Backstage, Gudang (ruang ganti dan makeup), Rruang kontrol, Ruang istirahat/ green room, Ruang mesin/ listrik

2.3.2.1 TIPOLOGI BERDASARKAN BENTUK

NAMA	KRIITERIA
1.Amphitheater Klasik (melingkar/semicircle)	• Penonton duduk melingkar setengah atau penuh menghadap panggung. Suasana lebih • inklusif, terasa dekat dengan performer. Cocok buat tari kolosal seperti Tari Dol yang yang • butuh ruang besar dan penonton banyak.
2. Panggung Arena (Central Stage)	• Panggung di tengah-tengah, penonton di sekeliling. Memberikan pengalaman 360°, • cocok untuk tarian interaktif atau festival yang ingin melibatkan audiens lebih dekat. Cocok kalau konsepnya ingin lebih modern • tapi tetap berakar pada tradisi.
3. Panggung Linear (Proscenium Outdoor)	• Model panggung klasik seperti konser besar. • Penonton di satu sisi, performer di sisi lain. • Cocok untuk festival besar yang pakai sound system besar dan visual panggung megah.

Tabel 2.1 Tipologi berdasarkan bentuk

2.3.3 PUSAT EDUKASI

yaitu pembelajaran tentang budaya seperti workshop membatik (batik kain besurek / batik khas bengkulu) bersama orang yang telah berpengalaman dibidangnya, belajar memainkan alat musik tradisional (musik dol), dan terdapat ruang khusus untuk menceritakan/ mengangkat cerita rakyat khusunya cerita danau sendiri dancerita sejarah yang ada di Bengkulu lainnya. **Kebutuhan ruangnya** adalah Area kerja utama, area presentasi, Ruang penyimpanan Ruang service.

2.3.3.1 TIPOLOGI BERDASARKAN JENIS BANGUNAN

1.**Pavilion (Paviliun Terbuka):**

- → Konsep semi-terbuka, memberikan sirkulasi udara alami, cocok untuk kegiatan membatik yang melibatkan lilin dan pewarnaan.
- → Desainnya bisa dibuat modular agar fleksibel untuk acara lain seperti pelatihan tari atau kerajinan tangan.

2. **Studio Workshop:**

- → Ruang tertutup dengan pencahayaan dan ventilasi yang baik.
- → Cocok untuk kegiatan membatik yang butuh konsentrasi lebih, misalnya membatik detail halus.

3. Amphitheater Mini (Ruang Diskusi Terbuka):

- → Tempat diskusi budaya, bisa menyatu dengan ruang workshop untuk sesi presentasi atau pertunjukan kecil.
- → Cocok untuk menampilkan hasil karya setelah workshop.

2.3.4 TIPOLOGI RUANG TERBUKA PUBLIK

yaitu area jogging track dan bersepeda, taman bermain tematik untuk anak-anak dan ruag terbuka hijau untuk area bersantai. Area jogging track dan bersepeda dirancang dengan jalur yang lebar dan berkelok mengikuti kontur alam, memberikan pengalaman berolahraga yang menyatu dengan lingkungan sekitar. Jalurnya dilapisi material ramah lingkungan, seperti paving yang nyaman di kaki dan aman untuk pesepeda.

Ruang terbuka hijau menjadi pusat relaksasi yang dikelilingi aneka tanaman berbunga, pohon rindang, serta hamparan rumput luas yang bisa digunakan untuk piknik atau sekadar duduk santai. Jalur pedestrian kecil menyusuri area ini, memberi akses mudah bagi pengunjung yang ingin berjalan-jalan ringan sambil menikmati pemandangan.

dengan desain lansekap yang menawarkan tempat beristirahat yang nyaman. Beberapa titik juga dilengkapi gazebo sederhana untuk melindungi dari terik matahari atau gerimis ringan, menjadikan area ini tempat yang cocok untuk berkumpul bersama keluarga maupun mencari ketenangan di tengah kesibukan.

2.3.5 AREA KULINER LOKAL

Yaitu sebagai pusat makanan khas daerah bengkulu melalui UMKM sekitar.

- **kebutuhan bangunannya** adalah zona stand kuliner, area makan semi-outdoor, area takeway, area kotor.

2.3.5.1 KONSEP DASAR BANGUNAN

- **Fungsi Utama:** Menjadi wadah bagi pelaku UMKM kuliner lokal untuk mempromosikan dan menjual makanan khas Bengkulu.
- **Tujuan:** Menghidupkan ekonomi lokal, melestarikan kuliner tradisional, serta menarik wisatawan.
- **Identitas Lokal:** Desain arsitektur harus mencerminkan budaya Bengkulu agar pengunjung merasakan pengalaman otentik.

2.3.5.2. TIPOLOGI JENIS BANGUNAN

- **Food Court Tradisional Terbuka**

Konsep semi-terbuka dengan banyak kios kecil untuk tiap UMKM.
Memungkinkan interaksi langsung antara penjual dan pembeli.
Atap besar berbahan kayu atau bambu dengan ventilasi terbuka agar tetap sejuk.

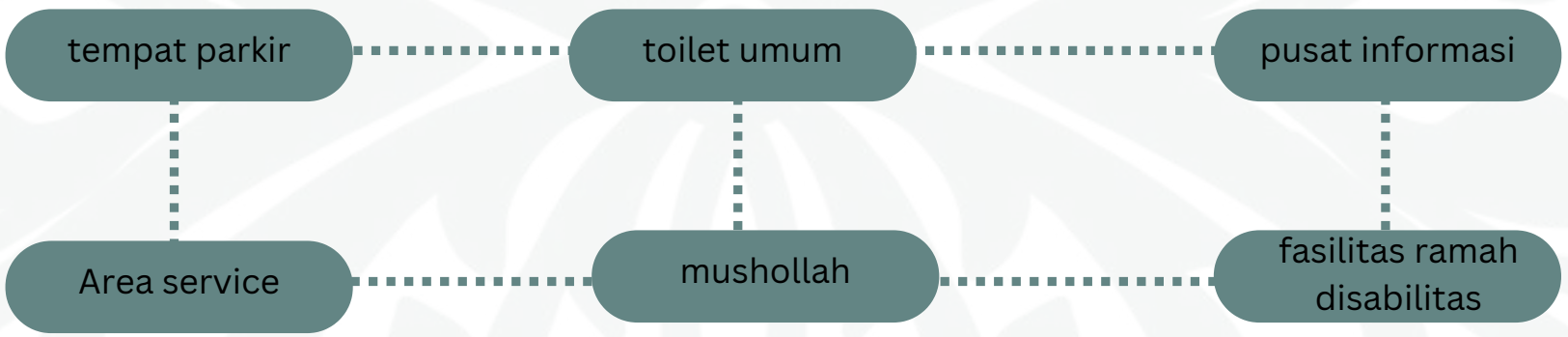
- **Pasar Kuliner Modern Vernakular**

Bangunan bertingkat dengan kios makanan di lantai bawah dan area makan di lantai atas.
Tetap mengusung elemen budaya Bengkulu pada fasad dan interior.
Cocok untuk lokasi strategis di pusat kota atau area wisata.

- **Pavilion Kuliner (Tenda Permanen)**

Area modular dengan struktur ringan, bisa diubah-ubah sesuai kebutuhan event.
Cocok untuk lokasi outdoor, seperti taman kota atau kawasan wisata.
Desain yang lebih santai dengan suasana terbuka, cocok untuk festival kuliner.

2.3.6 PENUNJANG WISATA



2.4.2 CULTURAL EPICENTRUM

makna kata cultural

- Berasal dari bahasa Inggris, berarti sesuatu yang berkaitan dengan budaya, termasuk adat istiadat, seni, tradisi, dan kebiasaan suatu masyarakat.

makna kata epicentrum

- Berasal dari bahasa Yunani epikentros, yang berarti pusat atau titik utama dari suatu aktivitas atau fenomena tertentu. Dalam konteks umum, epicentrum merujuk pada titik pusat dari suatu perkembangan atau pergerakan.

Cultural Epicentrum adalah istilah yang merujuk pada sebuah pusat kegiatan budaya yang berfungsi sebagai dan wadah untuk melestarikan, menampilkan, mengembangkan budaya lokal melalui berbagai aktivitas edukasi, rekreasi, dan interaksi sosial. Tempat ini menjadi titik sentral yang menggambarkan identitas budaya suatu daerah. atau **Cultural Epicentrum** Berarti pusat utama aktivitas budaya di suatu wilayah, tempat di mana berbagai kegiatan budaya seperti seni, musik, tari, kuliner, dan tradisi lokal berkembang, dilestarikan, serta diperkenalkan kepada masyarakat luas.

Dengan menerapkan konsep Cultural Epicentrum, Danau Dendam Tak Sudah tidak hanya menjadi objek wisata alam biasa, tetapi berkembang menjadi pusat utama pelestarian dan pengembangan budaya Bengkulu.

- Lingkungan tetap terjaga melalui ekowisata berbasis kearifan lokal.
- Budaya tetap hidup melalui festival, seni, dan edukasi budaya.
- Masyarakat diberdayakan dengan peluang ekonomi dari pariwisata berbasis budaya.

Dengan strategi ini, **Danau Dendam Tak Sudah dapat saing, menjadi destinasi unggulan yang berdaya berkelanjutan, dan tetap mempertahankan identitas budaya Bengkulu.**

2.2.2.1 klasiffikasi fungsi dengan Konsep Cultural Epicentrum di Danau

Dalam konteks perancangan ini, cultural Epicentrum merupakan suatu fasilitas yang mengintegrasikan antara 6 fungsi, antara lain :

1. **Galeri budaya**

yang berfungsi untuk pameran yang menampilkan sejarah, mitos, dan tradisi masyarakat Bengkulu dan memamerkan karya seni dengan tujuan utama apresiasi seni dan sering kali sebagaitempat penjualan seni hasil dari workshop.

2. Amphiteather

Seperti panggung budaya dengan area terbuka/ non terbuka yag berfungsi untuk pertunjukkan seni tradisional seperti tari dan musik dol khas Bengkulu ataupun acara seni lainnya.

3. Pusat edukasi

yaitu pembelajaran tentang budaya seperti workshop membatik (batik kain besurek / batik khas bengkulu) bersama orang yang telah berpengalaman dibidangnya, belajar memainkan alat musik tradisional (musik dol), dan terdapat ruang khusus untuk menceritakan/ mengangkat cerita rakyat khusunya cerita danau sendiri dancerita sejarah yang ada di Bengkulu lainnya.

4. Ruang terbuka publik

yaitu area jogging track dan bersepeda, taman bermain tematik untuk anak-anak dan ruag terbuka hijau untuk area bersantai.

5. Area kuliner lokal

Yaitu sebagai pusat makanan khas daerah bengkulu melalui UMKM sekitar.

6. fasilitas wisata

yaitu tempat parkir, area service (toilet), tempat ibadah, pusat informasi dan fasilitas ramah disabilitas.

2.4.3 KESENIAN DAN KEBUDAYAAN BENGKULU

2.2.3.1 Kesenian

- **Pengertian** : Kesenian adalah hasil ekspresi manusia yang diungkapkan melalui berbagai bentuk karya seni, seperti musik, tari, teater, seni rupa, dan sastra. Kesenian bersifat estetis dan sering menjadi media untuk menyampaikan emosi, pemikiran, serta identitas budaya suatu masyarakat.
- **Ciri-ciri kesenian** :

1. Mengandung nilai estetika atau keindahan.
2. Bisa berbentuk seni pertunjukan (musik, tari, teater) atau seni rupa (lukisan, patung, ukiran).
3. Dapat berkembang dan berubah sesuai zaman, namun tetap berakar pada tradisi.

2.2.3.2 Kebudayaan

- **Pengertian** : Kebudayaan adalah keseluruhan cara hidup suatu masyarakat yang mencakup adat istiadat, seni, bahasa, sistem kepercayaan, dan norma sosial. Kebudayaan diwariskan dari generasi ke generasi dan menjadi identitas suatu kelompok masyarakat.
- **Ciri-ciri kebudayaan** :

1. Bersifat turun-temurun dan diwariskan melalui pendidikan informal maupun formal.
2. Meliputi aspek material (artefak, pakaian adat) dan non-material (kepercayaan, adat istiadat).
3. Dipengaruhi oleh faktor lingkungan, sejarah, dan interaksi sosial.

2.2.3.3 Perbedaan kesenian dan kebudayaan

Aspek	Kesenian	Kebudayaan
Definisi	Ekspresi kreatif dalam bentuk seni seperti musik, tari, lukisan, dan teater.	Keseluruhan cara hidup masyarakat yang mencakup adat, norma, seni, dan kepercayaan.
Sifat	Lebih spesifik pada ekspresi estetika dan kreatif.	Lebih luas mencakup semua aspek kehidupan sosial dan nilai-nilai masyarakat.
Bentuk	Berupa seni rupa, seni pertunjukan, sastra, dan musik.	Meliputi bahasa, adat istiadat, sistem sosial, ekonomi, dan seni.
Contoh di Bengkulu	Musik Dol, Tari Andun, Tenun Besurek.	Adat pernikahan Rejang, Festival Tabot, legenda Danau Dendam Tak Sudah.

Gambar 2.20Gambar tarian di Bengkulu

CONTOH KESENIAN



Tari Andun



Musik Dol



Tenun Kain Besurek

CONTOH KEBUDAYAAN



Adat Nikah Rejang



Festival Tabut



Legenda Danau Dendam Tak Sudah

2.4.4 KETERSEDIAAN FASILITAS WISATA DAN KEBUDAYAAN DI BENGKULU

Fasilitas-fasilitas ini mendukung pengembangan pariwisata dan pelestarian kebudayaan di Bengkulu, memberikan pengalaman yang beragam bagi pengunjung

2.2.4.1 Museum Bengkulu

Gambar 2.21 Gambar museum di Bengkulu



Lokasi : Museum Bengkulu atau Museum Negeri Bengkulu terletak di Jalan Pembangunan No 8, Padang Harapan, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu.



INTERIOR DAN KOLEKSI MUSIUM BENGKULU

Koleksi : Ada sejumlah benda-benda bersejarah dan adat budaya suku di Bengkulu yang tersimpan di museum ini. antara lain berupa **pakaian pengantin, pakaian adat, senjata tradisional, alat-alat rumah tangga, serta bentuk-bentuk rumah adat.**



Desain : Museum Bengkulu menempati bangunan berarsitektur rumah tradisional Melayu Bengkulu. desain interior untuk museum ini banyak menggunakan material kayu medang kemuning baik dari selubung (dinding) maupun sampai ke bagian plafon. Warna kayu yang dipilih pun gelap dan sangat kontras dengan warna lantai keramiknya sehingga memberikan kesan hangat tetapi sedikit berat dan membuat mata tertuju langsung ke material kayu.

2.2.4.2 Taman Budaya Bengkulu



Lokasi : JL. Pembangunan, Padang Harapan, Jembatan Kecil, Kecamatan. Singaran Pati, Kota Bengkulu, 38225.



Fasilitas : Taman Budaya Provinsi Bengkulu adalah pusat kegiatan seni dan budaya di Bengkulu, berfungsi sebagai wadah pengembangan kreativitas dan pelestarian seni daerah. Diresmikan pada tahun 1982, taman budaya ini menyediakan berbagai fasilitas untuk mendukung aktivitas seni, antara lain:

- **Gedung Tari:** Ruang khusus untuk latihan dan pertunjukan tari tradisional maupun kontemporer.



Gambar 2.22 Gambar musik dol



- T**eater Tertutup dan Terbuka**: Fasilitas untuk pementasan teater, musik, dan pertunjukan seni lainnya, baik di dalam ruangan maupun di area terbuka.



- **Gedung Pameran:** Tempat untuk memamerkan karya seni rupa seperti lukisan, patung, dan kerajinan tangan.



- **Gedung Olah Seni:** Ruang multifungsi untuk berbagai kegiatan seni dan budaya.



2.2.4.3 Area workshop di bengkulu

Di Kota Bengkulu, terdapat beberapa pelaku workshop membatik yang aktif dalam mengembangkan dan melestarikan seni batik khas daerah, terutama batik besurek.
yang pertama ialah **Kampung Batik Betungan**

Lokasi : Kampung Batik Betungan di Kecamatan Selebar, Kota Bengkulu, merupakan salah satu sentra utama kegiatan membatik. Di sini, aktivitas membatik dilakukan oleh kelompok perajin yang juga **menyediakan paket edukasi membatik untuk pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum**.

- **Herlina Susanti:** Salah satu perajin batik di Kampung Batik Betungan yang aktif memproduksi batik besurek dengan berbagai motif khas seperti kaligrafi Arab dan bunga Rafflesia.
- **Mega Aini:** Selain memproduksi batik besurek, ia juga mengembangkan program edukasi membatik. Mega menghasilkan penghasilan tambahan dari penjualan batik serta produk lain seperti jilbab dan seragam1.
- **Triananda Nurmayarni (Nanda):** Pemilik usaha Swarnabumei yang memproduksi hingga 1.000 kain batik tulis dan cap setiap bulan. Nanda juga berkontribusi dalam melestarikan motif tradisional batik besurek dengan mengangkat kekayaan alam Bengkulu sebagai inspirasi desainnya

- **Dukungan Pemerintah**

Pemerintah daerah mendukung pelestarian batik besurek melalui promosi lokal hingga internasional. Kampung Batik Betungan juga sering menjadi pusat pelatihan dan ruang belajar bagi masyarakat yang ingin mendalami seni membatik

Gambar 2.23 Gambar kain besurek khas Bengkulu







2.2.4.4 Area kuliner lokal khas Bengkulu



Lokasi : Jalan Soekarno Hatta, Kawasan Anggut Atas (sepanjang jalan)

Di sini ada beberapa toko oleh-oleh yang menawarkan berbagai jenis makanan khas Bengkulu. Tersedia mulai dari kue Bay Tat, Sirup Kalamansi serta baju-baju sablon yang bertemakan Bengkulu.

- 

J**enis Jualan** : Ada banyak oleh-oleh makanan yang bisa dipilih wisatawan seperti keripik, rambut nenek, kerupuk, kue kering, emping melinjo dan masih banyak pilihan lainnya. dan tersedia beraneka raham **suvenir** ada aneka pajangan dan kerajinan tangan yang disediakan seperi tas, dompet, gantungan kunci serta doll dan masih banyak lagi.

Makanan khas bengkulu

- **Kue By tat**



- **Pendap (lauk)**



- **Tempoyak**

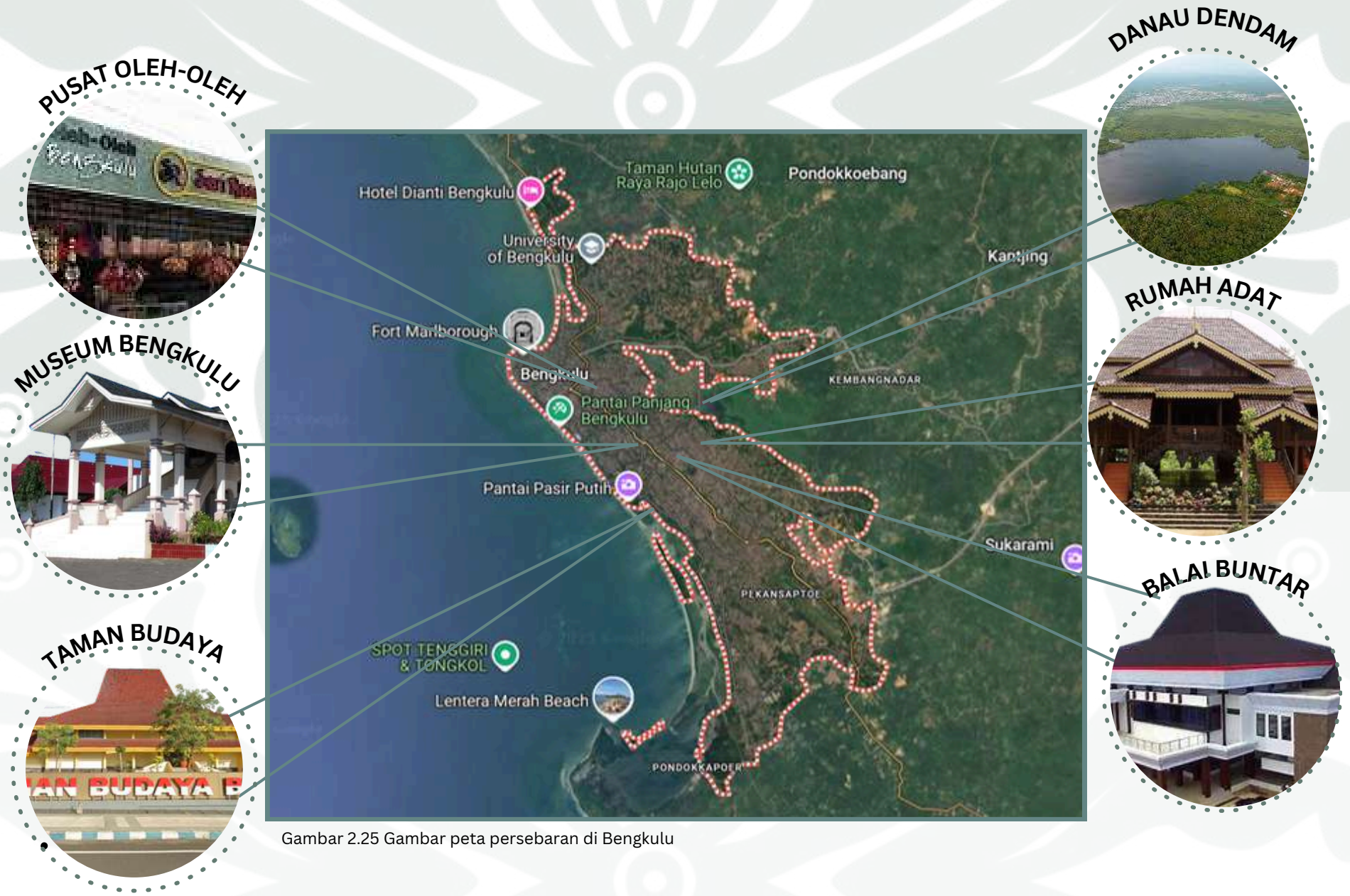


- **Kue Lepek Biniti**



Gambar 2.24 Gambar makanan khas Bengkulu

2.2.4.6 Peta Persebaran



Gambar 2.25 Gambar peta persebaran di Bengkulu

2.6 KAJIAN PRESEDEN

2.6.1 TASIK CREATIVE & INNOVATION CENTER

Arsitektur Budaya , Arsitektur Pendidikan , Keberlanjutan

Arsitek : SHAU indonesia
Daerah : Luas 1994 m²
Tahun : 2023



Gambar 2.26 Gambar kajian preseden 1

OLAHRAGA



Sumber : Arch daily

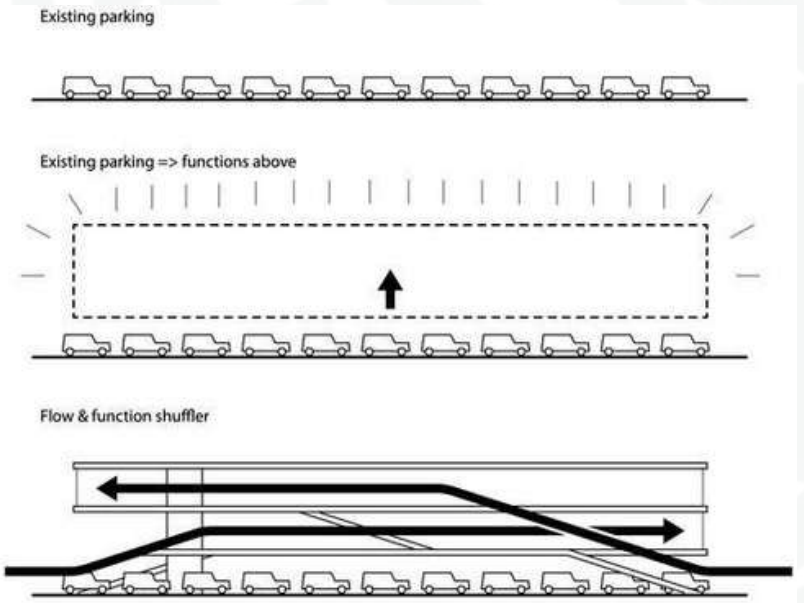


Sumber : Arch daily



Sumber : Arch daily

Bangunan ini untuk **mendukung komunitas kreatif dan seniman individu yang sedang berkembang di Tasikmalaya.** Bangunan ini terletak didalam komplkes olahraga Dadaha, yang populer dengan stadionnya, yang sering dikunjungi oleh penduduk setempat.



Sumber : Arch daily

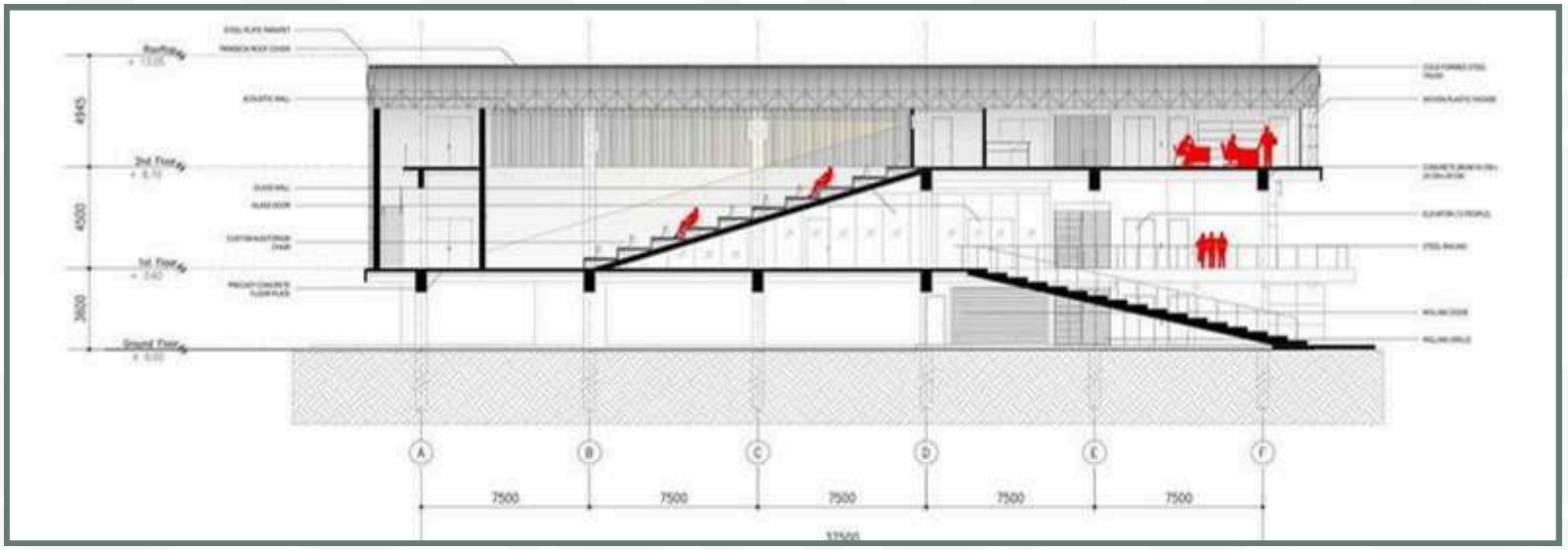
Salah satu **persyaratan** saat mendesain yaitu **mempertahankan parkiran yang ada.** Auditorium dan ruang pameran ditinggikan untuk memungkinkan parkir di lantai dasar. Hal ini juga menciptakan peluang untuk tangga tempat duduk megah yang menghadap ke alun-alun publik yang dirancang di sisi bagian barat daya pintu masuk utama dan akan memamerkan pilih patung kontemporer, lokal dan luar.



Sumber : Arch daily

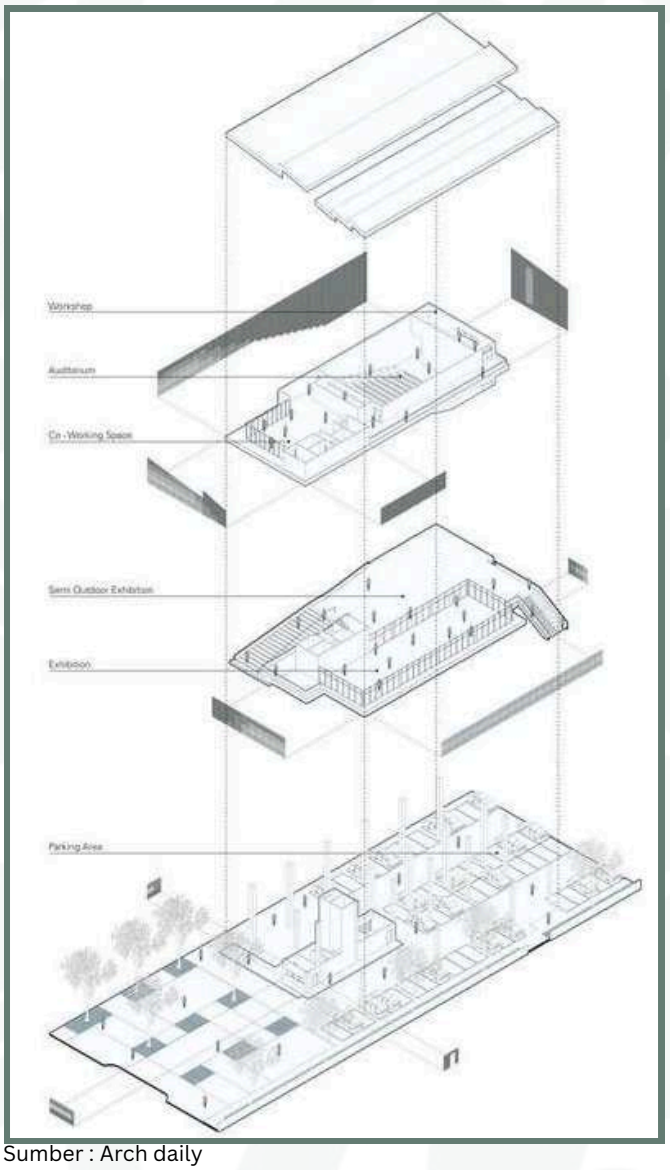
PARKIR

SECTION A



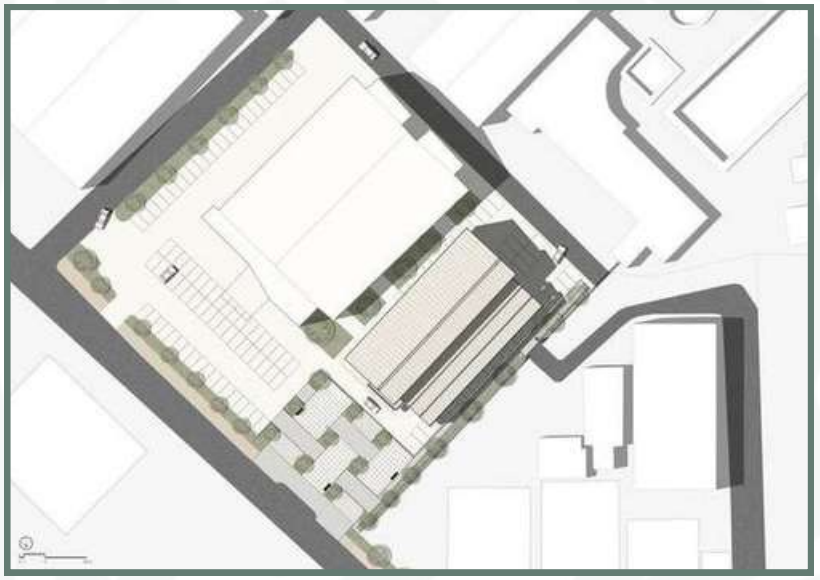
Sumber : Arch daily

EXPLODED



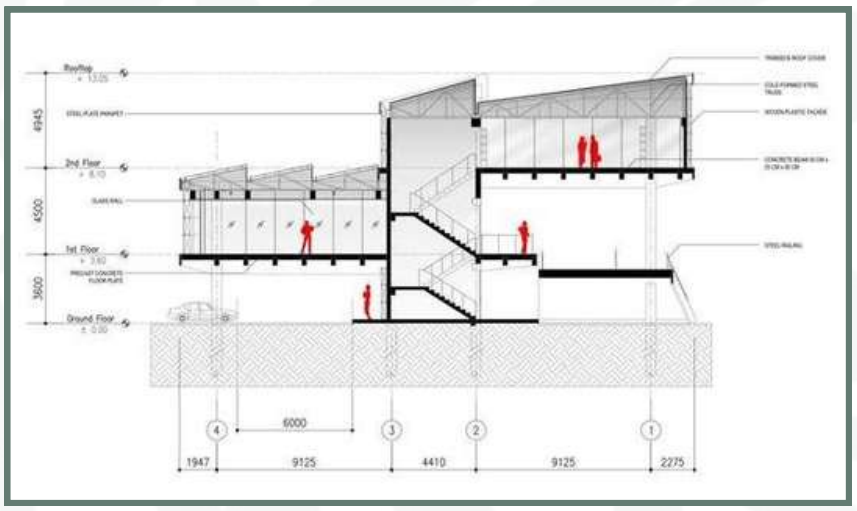
Sumber : Arch daily

SITEPLAN



Sumber : Arch daily

SECTION B



Sumber : Arch daily

AUDITORIUM



Sumber : Arch daily

Dirancang sebagai bangunan budaya tropis, Tasik creative and innovation center memiliki balkon, teras, dan ruang semi-terbuka yang mengundang pengunjung untuk masuk dan menjelajah. Dan untuk menonjolkan karakter publik bangunan tersebut, diperkenalkan rute melalui bangunan dan melewati area pameran.

Rute ini dapat diakses sepanjang hari,sehingga memungkinkan untuk melihat bagian-bagian karya yang dipamerkan atau lokakarya seni yangsedang dibuat kapan saja.Bangunan ini memiliki ruang kerjasama dan auditorium untuk berbagai acara dan pemutaran film, yang bekerjasama dengan URGTSK yang merupkan sebuah komunitas kreatif untuk berkontribusi
Tim terlibat dalam proses memogramkan di bangunan ini. partisipatif untuk memahami kebutuhan pengguna sejak awal dalam tahap desain.

Volume tersebut dibungkus oleh elemen fasad anyaman, yang mengurangi perolehan panas matahari dan menaungi bagian dalam. Panel anyaman dan kepadatannya dipilih sesuai dengan program yang sesuai di balik fasad dan pemandangan ke luar. Untuk menghemat energi, gedung ini hanya menggunakan AC di auditorium dan ruang pameran utama. Selama acara lokakarya dan acara lainnya, area pameran dapat diberi ventilasi silang dengan membuka dinding kaca geser, yang memungkinkan AC dimatikan.



Sumber : Arch daily



Sumber : Arch daily

ANYAMAN



Sumber : Arch daily

LESSON LEARNED

Dalam perancangan Tasik Creative dan Innovation Center dapat ditarik pembelajaran bahwa bangunan ini **mengajarkan nilai inklusivitas/ramah bagi pengguna**. **Desain yang ramah bagi segala usia dan kebutuhan agar semua orang bisa menikmati dan belajar bersama-sama**. hal ini menjadi pelajaran penting bahwa arsitektur yang baik bukan hanya soal bentuk, tapi juga tentang bagaimana bangunan bisa membangun koneksi antar bangunan dan penggunanya.

2.6.2 Wuyang Cultural Station

Pusat Kebudayaan, Wuyang, Tiongkok

Arsitek : WAU Design
Klien : Pemerintah Kota Wuyang Pemerintah Rakyat Kota Wuchuan
Negara : Cina



Gambar 2.27 Gambar kajian preseden 2

Stasiun Budaya Wuyang **bertujuan untuk merayakan warisan sejarah dan budaya kota sambil merevitalisasi identitas budaya lokal—tema sentral dalam revitalisasi pedesaan**. Untuk memfasilitasi visi ini, pemerintah telah menetapkan sebidang tanah di bagian utara halaman pemerintah kota untuk pembangunan pusat budaya.



Sumber : Arch daily

Ruang-ruang fungsional disusun dalam tata letak berbentuk L yang kompak di sepanjang batas desa, menciptakan area terbuka yang berfungsi sebagai **"koridor angin"** alami, memfasilitasi ventilasi yang efisien dan terhubung langsung ke garis pantai. Unit-unit fungsional ini disatukan di bawah atap bersama, dengan ketinggian langit-langit yang bervariasi dan koridor semi-terbuka yang meningkatkan konektivitas.



Sumber : Arch daily



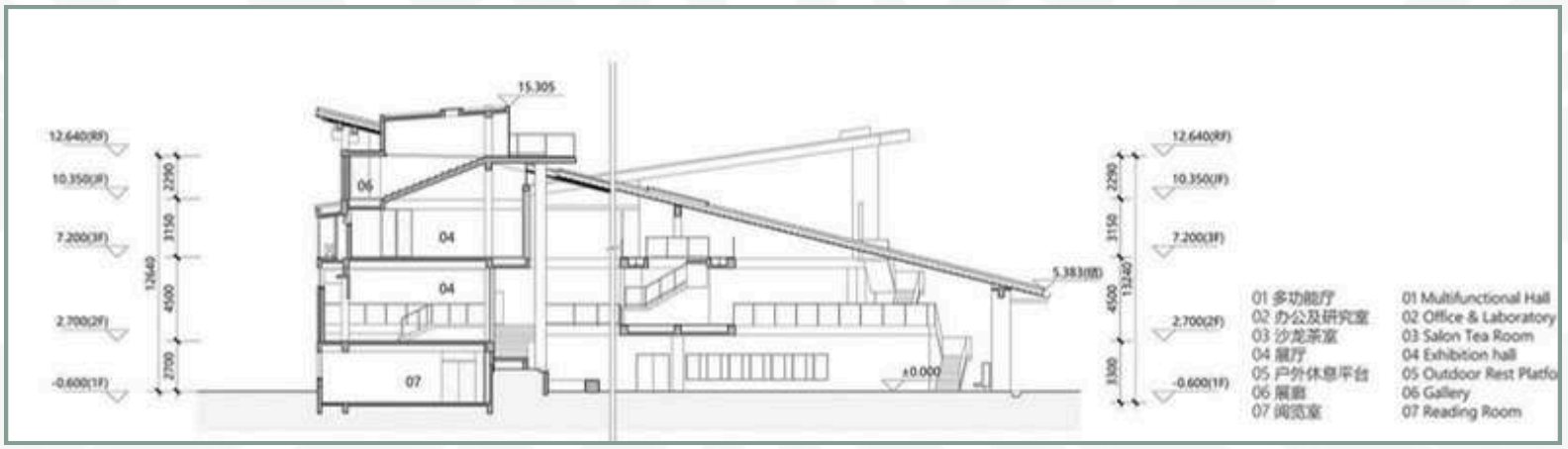
Sumber : Arch daily

Pusat ini akan menampilkan berbagai fasilitas, termasuk **aula pameran sejarah dan budaya, ruang pameran sementara, ruang konferensi, dan perpustakaan.** Situs itu sendiri memiliki bentuk yang tidak beraturan, dibatasi oleh garis desa di sebelah barat dan utara, dan memanjang ke arah Jalan Pertama Wuyang, jalan raya utama kota, di sebelah timur.



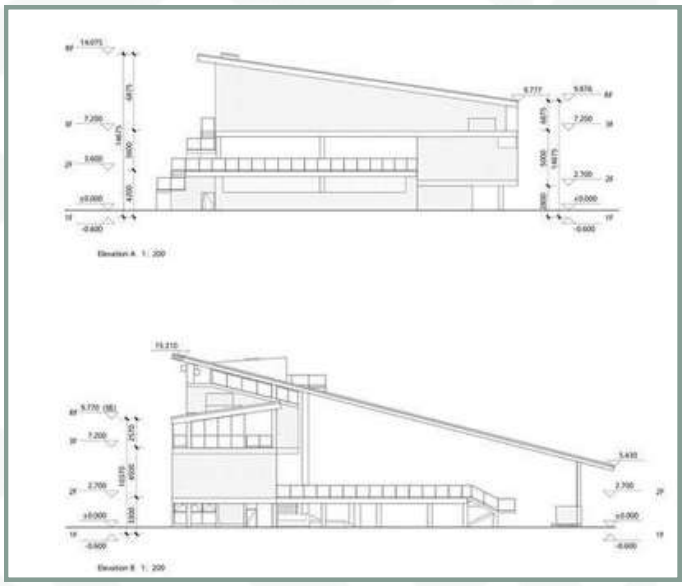
Sumber : Arch daily

SECTION A



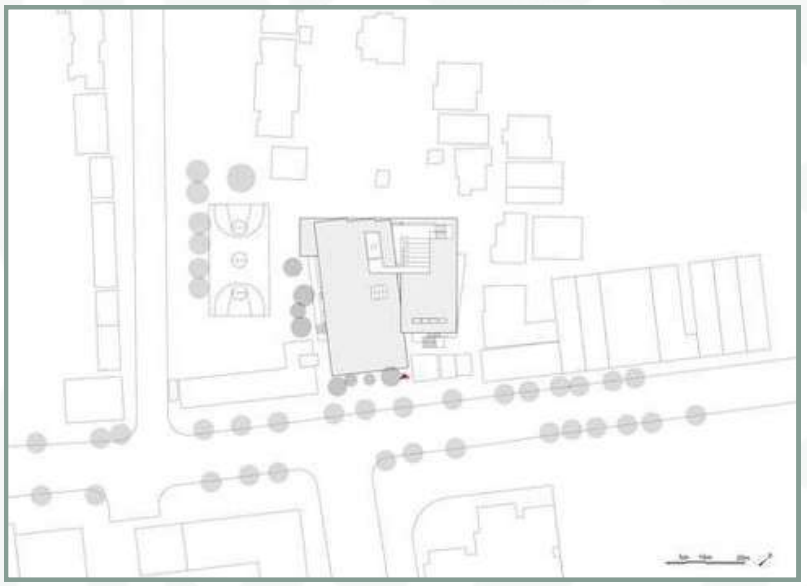
Sumber : Arch daily

ELEVATION



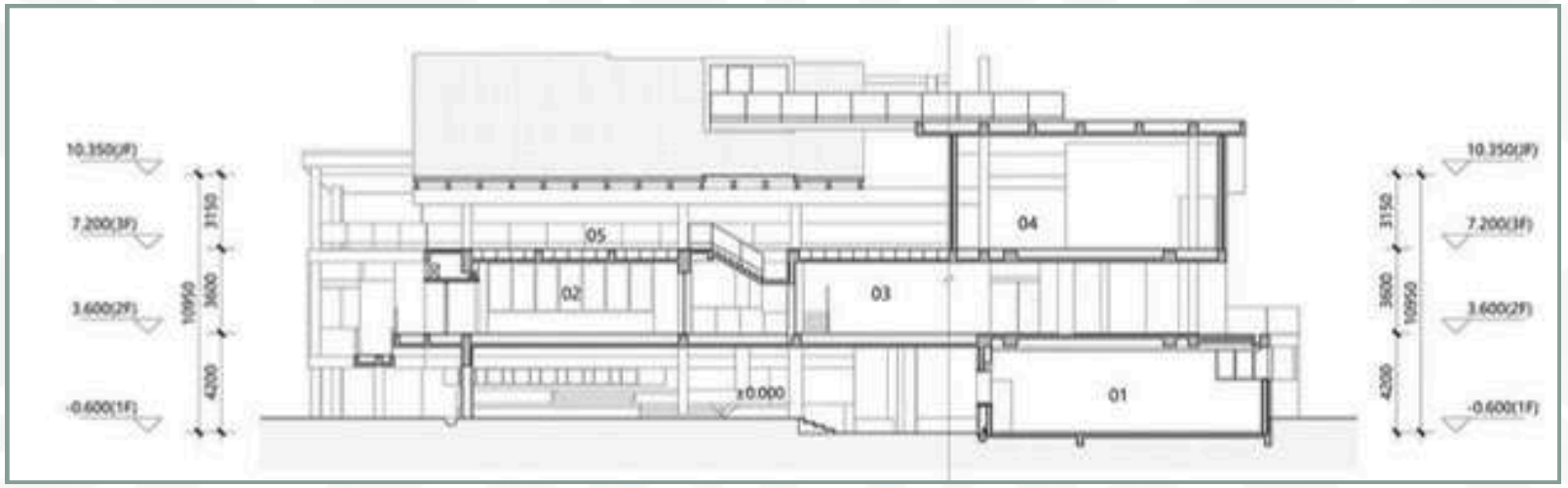
Sumber : Arch daily

SITEPLAN



Sumber : Arch daily

SECTION B



Sumber : Arch daily

Dengan membagi desain menjadi beberapa bagian, **proyek ini merespons iklim dan menghindari kesan kaku dari bangunan besar**. Ruang semi-terbuka di bawah atap luas menciptakan aliran yang lancar antara dalam dan luar ruangan, menghubungkan kehidupan sehari-hari dengan refleksi sejarah. **Variasi ketinggian langit-langit dan jalur berkelok-kelok mendorong eksplorasi**, sekaligus menyatukan rumah-rumah di sekitarnya dengan reruntuhan Gerbang Kota Selatan. Area ini menjadi pusat budaya komunitas yang mendukung berbagai aktivitas seperti pasar, pertemuan, dan pameran, menghidupkan kembali keseharian warga.


Sumber : Arch daily


Sumber : Arch daily


Sumber : Arch daily


Sumber : Arch daily

Arsitek mengekspresikan memori budaya lewat desain: atap rendah di sisi jalan mencerminkan serambi kuil, **sementara tangga naik dan atap tinggi menghadirkan nuansa emosional kuil tradisional.** Pemisahan struktur baja atap dan badan beton menonjolkan elemen konstruksi, terinspirasi dari teknik kayu aula leluhur. Pintu masuk dihiasi 836 batu bata Dinasti Ming, di atas situs tembok kota lama, memperlihatkan lapisan sejarah seperti "pameran arkeologi."


Sumber : Arch daily

Konstruksi ini menggunakan material lokal seperti bata merah, teraso cuci, ubin, dan pelat baja galvanis untuk selaras dengan lingkungan. Pendekatan ekonomis diterapkan dengan memanfaatkan pelat baja sebagai langit-langit dan atap sekaligus, serta menggunakan sisa batu tulis biru dari proyek lain. Metode "berteknologi rendah" ini menjaga tekstur tradisional sambil memperkuat karakter publik pedesaan modern.


Sumber : Arch daily

LESSON LEARNED

Dari bangunan semacam ini, kita belajar bahwa **arsitektur** bukan sekadar wadah , melainkan media yang bercerita dan membangun koneksi emosional. Melalui tata ruang , elemen visual yang menarik, serta material yang ramah lingkungan sekitar. pemilihan material lokal dapat memberikan efek positif bagi bangunan yaitu dapat selarasa dengan lingkungan sekitar serta memperkuat identitas budaya lokal

2.6.3 Hengqin Culture & Art Complex

Kompleks Budaya & Seni Hengqin (**Arsitektur Budaya zhuhai, Tiongkok**)

Arsitek : Atelier Apeiron
Daerah : Luas 142.560 m²
Tahun : 2024



Gambar 2.28 Gambar kajian preseden 3

Kompleks Seni & Budaya Hengqin seluas 142.560 m², titik fokus komunitas di salah satu kota dengan pertumbuhan tercepat di Tiongkok, **yang dibangun untuk melayani seluruh Wilayah Teluk Raya Guangdong-Hong Kong-Macao.** Kompleks Seni & Budaya Hengqin. **bangunan ini menganut konsep desain "Shanshui Hengqin, Ruang Tamu Wilayah Teluk Raya", dan secara bertahap akan dibuka untuk umum sebelum akhir tahun.**



Sumber : Arch daily



Sumber : Arch daily

“Jantung kota yang baru lahir” Sebutan yang paling cocok untuk bangunan diatas. Tata letak unik Kompleks Seni & Budaya Hengqin bukannya tanpa tantangan. Status wilayah tersebu**t sebagai daerah rawan topan** di musim panas merupakan tantangan yang memerlukan pertimbangan khusus, termasuk berbagai perbandingan material tahan angin sebelum memutuskan dinding tirai kaca gantung yang ringan dan fleksibel sebagai solusi yang sangat efisien. Elemen menantang lainnya adalah bagaimana menghadirkan cahaya alami ke dalam volume yang begitu besar.



Sumber : Arch daily



Sumber : Arch daily

Terletak di pulau beriklim subtropis, fondasi kompleks ini menghadapi tantangan stabilitas akibat lapisan lumpur. Untuk mengatasinya, dirancang ruang bawah tanah tertutup dengan titik jangkar guna memperkuat struktur.

Kompleks besar yang dirancang untuk menampung sembilan fungsi berbeda - perpustakaan, pusat arsip, aula konser, pusat budaya, galeri seni, museum sains, pusat aktivitas wanita dan anak-anak, pusat aktivitas lansia, dan pusat aktivitas pemuda. Atelier Apeiron berusaha menghapus pemisahan atau perbedaan dalam pengalaman tersebut agar tercipta rasa kebersamaan yang nyata dan tulus di antara semua orang.



Sumber : Arch daily



Sumber : Arch daily



Sumber : Arch daily



Sumber : Arch daily



Sumber : Arch daily

Dengan kerja sama yang erat dengan ilmuwan material, ahli botani, ahli iklim, ahli akustik, dan banyak ahli lainnya, pengalaman dan keahlian firma tersebut kini telah dipadukan dengan pemahaman yang komprehensif tentang kompleksitas perancangan kompleks budaya berskala besar.

LESSON LEARNED

Dari perancangan bangunan tersebut, dapat ditarik pembelajaran bahwa **Arsitektur tidak terbatas pada bentuk dan fungsi tradisional, melainkan bisa terus berkembang dengan pendekatan inovatif yang mendorong batasan desain (Bebas)**

2.7 RINGKASAN MASALAH DESAIN

Dalam proses perancangan, berbagai masalah desain muncul sebagai hasil dari kebutuhan untuk menyeimbangkan fungsi hiburan dan edukasi, memperhatikan konteks lokal, serta memenuhi prinsip keberlanjutan dan kenyamanan. Untuk memahami tantangan tersebut secara sistematis, dibuatlah tabel ringkasan yang memetakan variabel utama desain, parameter terkait, dan kriteria perancangannya

1	Variabel	Parameter	Kriteria Desain
2	Aktivitas Rekreatif	Jenis kegiatan (santai, pertunjukan, interaksi sosial)	Menyediakan ruang terbuka, area duduk, teater terbuka, ruang fleksibel
3	Aktivitas Edukatif	Jenis pembelajaran (formal, informal, interaktif)	Galeri, ruang workshop
4	Sirkulasi Pengunjung	Alur gerak pengguna (alur masuk-keluar, konektivitas antar zona)	Alur intuitif, bebas hambatan, integrasi antara zona edukatif dan rekreatif
5	Aksesibilitas	Ketersediaan akses untuk semua kalangan dan moda transportasi	Ramah difabel, jalur pedestrian yang nyaman
6	Orientasi Bangunan	Arah bangunan terhadap matahari dan angin	Maksimalkan pencahayaan alami, kurangi panas langsung, ventilasi silang
7	Identitas Budaya Lokal	Elemen budaya yang diangkat	Ekspresi arsitektur lokal, ornamen, program yang relevan secara kultural
8	Kenyamanan Lingkungan	Termal, visual, akustik	Ventilasi alami, pencahayaan alami, pengendalian kebisingan
9	Keberlanjutan	Efisiensi energi, penggunaan material, pengelolaan lingkungan	Material lokal

Tabel 2.2 Ringkasan masalah desain

Tabel ini bertujuan menjadi dasar dalam menyusun strategi desain yang responsif terhadap kebutuhan pengguna, kondisi tapak, dan nilai budaya yang ingin diangkat.

BAB 3

HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIAN

3.1 ANALISIS KONTEKS SITE

3.1.1 ANALISIS PERATURAN TERKAIT

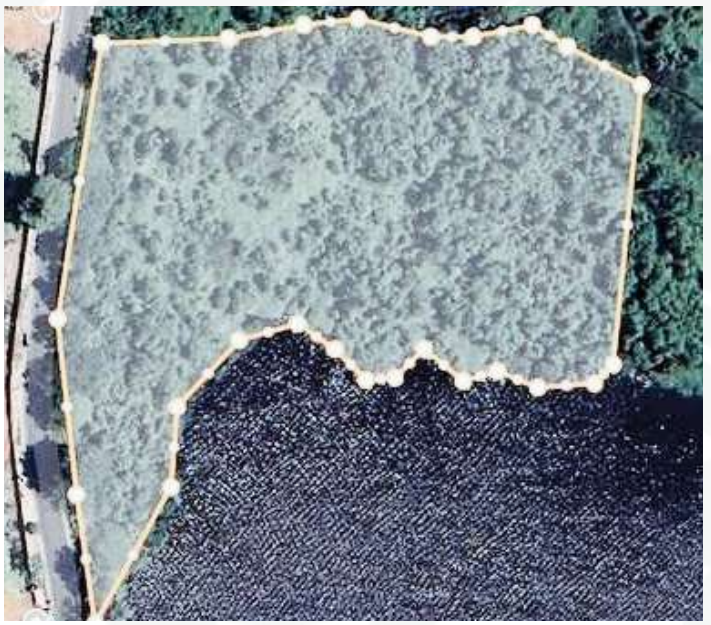
Dalam perancangan kawasan Danau Dendam Tak sudah Kota Bengkulu memiliki peraturan terkait :

Peraturan Walikota Bengkulu Nomor 24 Tahun 2019 tentang Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan (RTBL) Kawasan Sekitar Taman Wisata Alam Danau Dusun Besar mengatur pedoman pemanfaatan ruang, penataan bangunan, dan lingkungan di kawasan tersebut. RTBL ini menjadi acuan utama dalam pengendalian pembangunan dan pemanfaatan ruang di sekitar Danau Dendam Tak Sudah

Peraturan Walikota Bengkulu Nomor 38 Tahun 2018 mengatur klasifikasi jalan, garis sempadan pagar/bangunan, dan klasifikasi wilayah dalam Kota Bengkulu, yang juga menjadi dasar perhitungan retribusi izin mendirikan bangunan

Peraturan Daerah Kota Bengkulu Nomor 8 Tahun 2020 tentang Bangunan Gedung mendefinisikan KDB, KDH, dan KLB secara umum untuk Kota Bengkulu

Dengan luasan sekitar 20.245,62 m².



Gambar 3.1 Gambar luas site terpilih

KLB: antara **0,5–1,5,** menyesuaikan dengan peruntukan kawasan wisata alam dan konservasi

KDB: Umumnya ditetapkan rendah untuk kawasan konservasi dan wisata alam, berkisar antara **20%–40%**

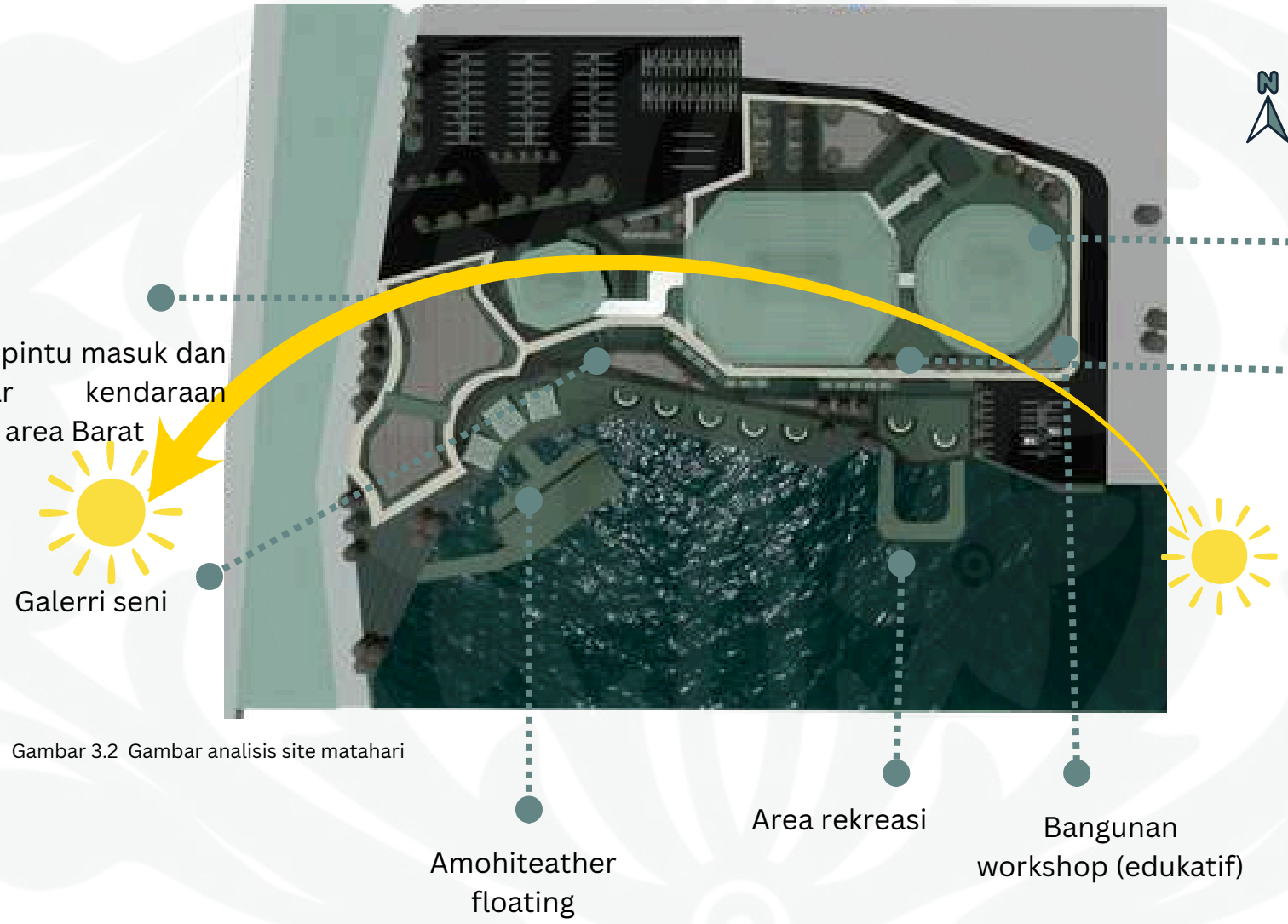
KDH: Biasanya tinggi, minimal **40%–60%** dari luas lahan harus berupa ruang terbuka hijau

3.1 ANALISIS KONTEKS SITE

3.1.2 KONSEP ORIENTASI DAN TATA MASSA TERHADAP ANALISIS MATAHARI

pada rancangan ini penentuan orientasi bangunan yang berdasar dari pergerakan sinar matahari. Orientasi bangunan dibuat mengahadap ke arah timur ke barat guna mengoptimalkan sinar matahari yang masuk ke bangunan tanpa memberikan efek silau.

Bukaan dimaksimalkan dan ditambahkan shading dan vegetasi yang memiliki fungsi peneduh untuk menghalangi ataupun mengurangi sinar matahari yang masuk berlebihan



Gambar 3.2 Gambar analisis site matahari

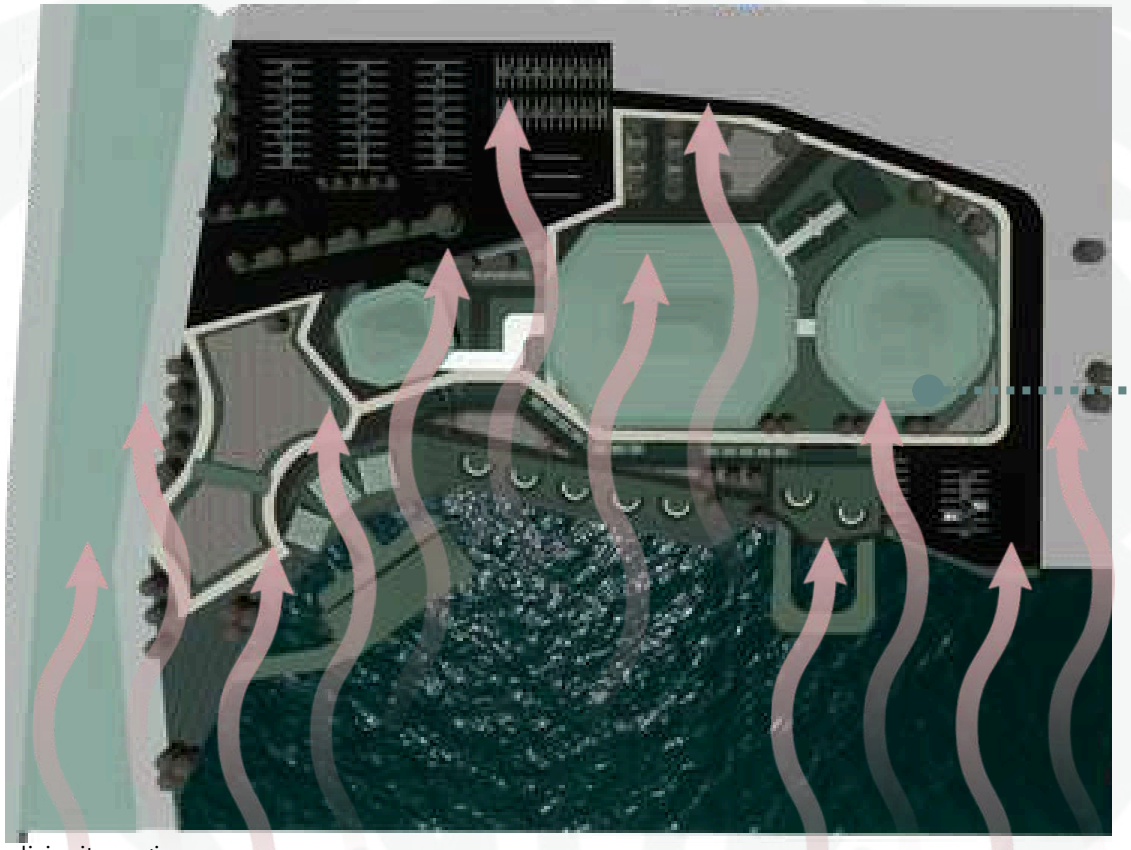
orientasi bangunan mengikuti arah matahari dikarenakan disesuaikan dengan pergerakan matahari untuk memaksimalkan pencahayaan alami dan mengurangi beban panas berlebih, sehingga menciptakan kenyamanan termal sekaligus efisiensi energi.”

3.1 ANALISIS KONTEKS SITE

3.1.2 KONSEP ORIENTASI DAN TATA MASSA TERHADAP ANALISIS ANGIN

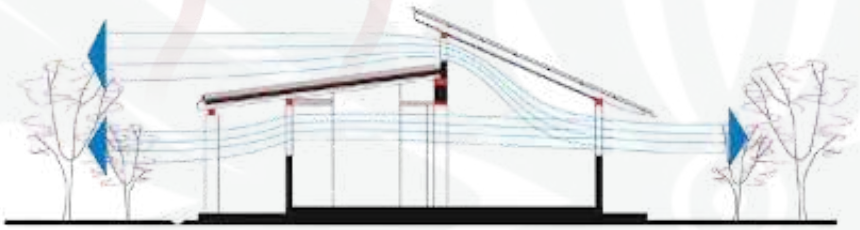
Berdasarkan hembusan angin, bangunan dapat memaksimalkan untuk mendapatkan penghawaan yang baik dengan cara orientasi bangunan dan memaksimalkan bukaan serta penataan vegetasi untuk menambahkan angin.

Bukaan dimaksimalkan dan ditambahkan shading dan vegetasi yang memiliki fungsi peneduh untuk menghalangi ataupun mengurangi sinar matahari yang masuk berlebihan.

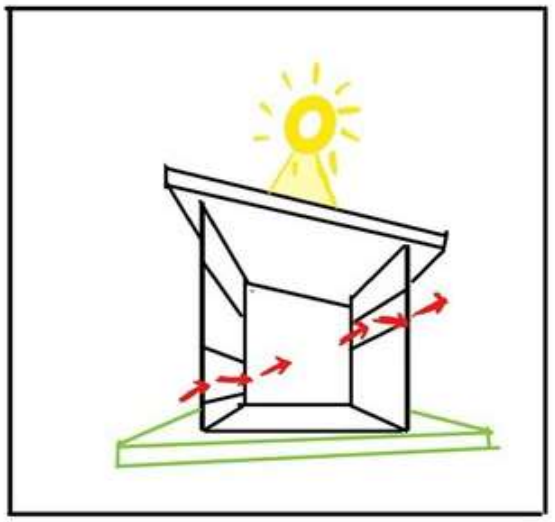


Massa bangunan galeri workshop, dan ruang pertunjukkan seni akan memaksimalkan bukaan pada sisi selatan agar angin dapat kedalam bangunan

Gambar 3.3 Gambar analisis site angin



Ventilasi silang (cross ventilation) adalah sistem sirkulasi udara yang memanfaatkan dua atau lebih bukaan yang saling berhadapan di dalam ruangan untuk menciptakan aliran udara yang alami.



3.2 ANALISIS PENGGUNA DAN PROGRAM RUANG

3.2.1 ANALISIS PENGGUNA DAN KEBUTUHAN RUANG

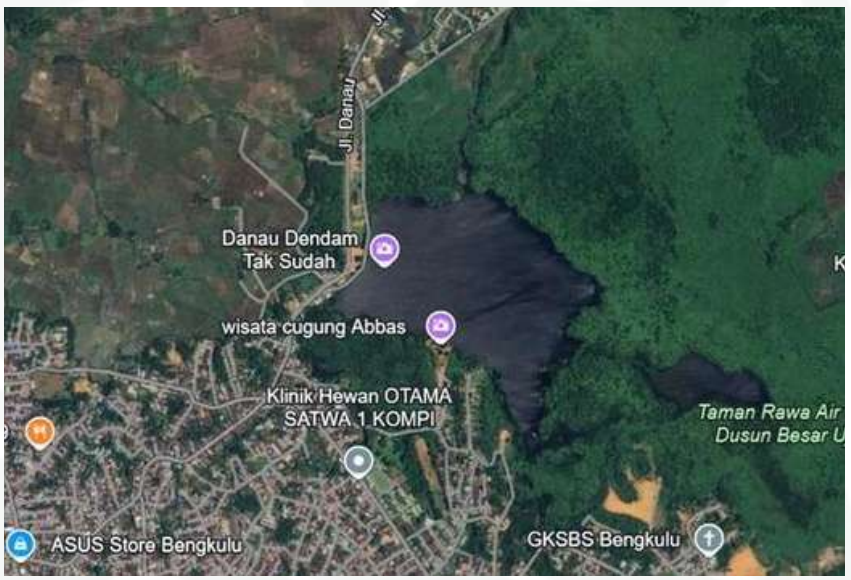
NAMA BANGUNAN	KEBUTUHAN RUANG
Ruang Galerry Budaya	• Ruang pameran utama dan sementara • Ruang koleksi • Ruang arsip • Ruang multiedia • Ruang administrasi • Lobi/ ruang infromasi • Ruang service/ gudang
Ruang Amphiteather	• Area penonton • Panggung dan bingkai panggung • Backstage • Gudang (ruang ganti dan makeup) • Rruang kontrol • Ruang istirahat/ green room • Ruang mesin/ listrik
Ruang workshop	• Area kerja utama • area presentasi • Ruang penyimpanan Ruang service
Area kuliner lokal	• zona stand kuliner • area makan semi-outdoor • area takeway • area kotor
Penunjang wisata	• Parkir mobil • Service (toilet) • Tempat ibadah • Pusat informasi • Ramp/ akses disabilitas

Tabel 3.1 analisis pengguna dan kebutuhan ruang

3. 2.1.2 SITE TERPILIH

Alasan pemilihan lokasi ini adalah karena keberadaan danau yang dapat dimanfaatkan sebagai area rekreasi. Danau ini tidak hanya memberikan nilai estetika dan kenyamanan bagi pengunjung, tetapi juga berpotensi menjadi daya tarik utama dalam pengembangan kawasan. Dengan memanfaatkan area danau sebagai ruang terbuka hijau, aktivitas rekreasi seperti perahu dayung, jogging track di sekitar danau, serta tempat bersantai dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas lingkungan dan pengalaman pengguna.

Gambar 3.4 Peta Danau Dendam Tak sudah Bengkulu



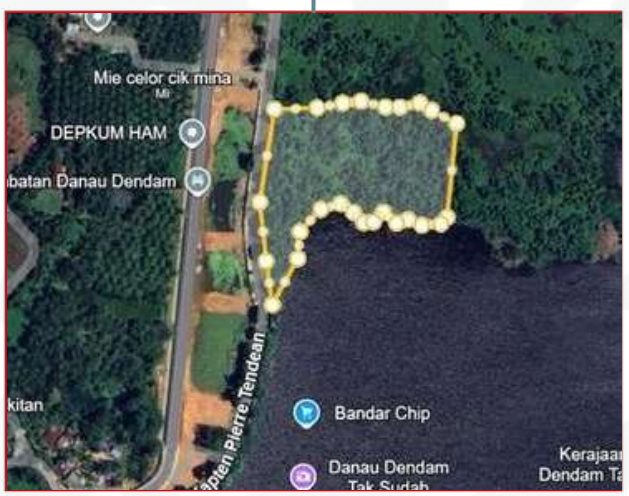
Sumber : Google earth

Dengan luasan sekitar 20.245,62 m².

Gambar 3.5 Pemilihan site



Gambar 11. Pemilihan site



Gambar 12. Pemilihan site



3.2 ANALISIS PENGGUNA DAN PROGRAM RUANG

3.2.1 ANALISIS PROGRAM RUANG GALERRI BUDAYA

RUANG	PENGGUNA	AKTIVITAS	JENIS RUANG
Drop off	Pengunjung	Turun dari kendaraan	Publik
Lobby	Pengunjung	Registrasi dan ticketing	Publik
Ruang informasi	Pengunjung	Melihat alur wisata cultural epicentrum	Publik
Ruang pameran	Pengunjung	Memabaca dan mempelari cerita danau	Publik
Ruang koleksi	Pengunjung	melihatdan mempelari koleksi sejarah khas	publik
Ruang arsip	Karyawan	Penyimpanan dokumen/ barang	Private
Ruang administrasi	Karyawan	Penyimpanan dokumen	Private
Toilet	Pengunjung dan karyawan	BAB & BAK	Private
Janitor/ gudang	Karyawan	Penyimpanan barang	Private
Ruang karyawan	Karyawan	Istirahat, mengerjakan pekerjaan	Private

Tabel 3.2 analisis program ruang galerri

3.2 ANALISIS PENGGUNA DAN PROGRAM RUANG

3.2.1 ANALISIS PROGRAM RUANG WORKSHOP

RUANG	PENGGUNA	AKTIVITAS	JENIS RUANG
Ruang kelas (teori)	Pengunjung dan pemandu	Melakukan pembelajaran teori terkait batik	Publik
Lobby	Pengunjung	Registrasi dan ticketing	Publik
Ruang pembuatan desain	Pengunjung dan pemandu	Membuat pola motif pada kain	Publik
Ruang pelilinan (mencanting)	Pengunjung dan pemandu	Menutup bagian tertentu dengan lilin menggunakan canting/kuas	Publik
Ruang pewarnaan	Pengunjung dan pemandu	Mewarnai kain dengan teknik pencoletan atau pencelupan	Publik
Ruang rebus	Pengunjung dan pemandu	Merebus kain yang sudah di beri warna	Semi-publik
Raung cuci/ pengeringan	Pengunjung dan pemandu	Mengeringkan batik yang sudah direbus	Semi-publik
Ruang Finishing	Pengunjung dan pemandu	Penyimpanan hasil batik yang sudah selesai	Publik
Toilet	Pengunjung dan karyawan	BAB & BAK	Privat

Tabel 3.3 analisis program ruang workshop

3.2 ANALISIS PENGGUNA DAN PROGRAM RUANG

3.2.1 ANALISIS PROGRAM RUANG PERTU NJUKKAN

RUANG	PENGGUNA	AKTIVITAS	JENIS RUANG
Area Penonton	Pengunjung, karyawan	Duduk dan menonton	Publik
Panggung	Pengunjung, Talent	Tampil	Publik
Backstage	Talent, karyawan	Persiapan tampil	Private
Janitor/ gudang	Karyawan	Penyimpanan barang	Private
Ruang ganti baju	Talent, Karyawan	Ganti baju	Semi-Private
Ruang makeup	Talent, Karyawan	Persiapan makeup	Semi-Private
Ruang kontrol	Karyawan	Mengontrol visual dan suara	Private
Ruang mesin	Karyawan	Penyimpanan mesin	Private
Ruang istirahat	Talent, Karyawan	Istirahat	Private
Toilet	Talent, Karyawan	Istirahat	Private

Tabel 3.4 analisis program ruang amphiteather

3.2 ANALISIS PENGGUNA DAN PROGRAM RUANG

3.2.1 ANALISIS PROGRAM RUANG AMPHITEATHER

RUANG	PENGGUNA	AKTIVITAS	JENIS RUANG
Area Penonton	Pengunjung, karyawan	Duduk dan menonton	Publik
Panggung	Pengunjung, Talent	Tampil	Publik
Backstage	Talent, karyawan	Persiapan tampil	Private
Janitor/ gudang	Karyawan	Penyimpanan barang	Private
Ruang ganti baju	Talent, Karyawan	Ganti baju	Semi-Private
Ruang makeup	Talent, Karyawan	Persiapan makeup	Semi-Private
Ruang kontrol	Karyawan	Mengontrol visual dan suara	Private
Ruang istirahat	Talent, Karyawan	Istirahat	Private

Tabel 3.4 analisis program ruang amphiteather

3.2 ANALISIS PENGGUNA DAN PROGRAM RUANG

3.2.1 ANALISIS PROGRAM RUANG AMPHITEATHER

RUANG	PENGGUNA	AKTIVITAS	JENIS RUANG
Area Penonton	Pengunjung, karyawan	Duduk dan menonton	Publik
Panggung	Pengunjung, Talent	Tampil	Publik
Backstage	Talent, karyawan	Persiapan tampil	Private
Janitor/ gudang	Karyawan	Penyimpanan barang	Private
Ruang ganti baju	Talent, Karyawan	Ganti baju	Semi-Private
Ruang makeup	Talent, Karyawan	Persiapan makeup	Semi-Private
Ruang kontrol	Karyawan	Mengontrol visual dan suara	Private
Ruang mesin	Karyawan	Penyimpanan mesin	Private
Ruang istirahat	Talent, Karyawan	Istirahat	Private

Tabel 3.4 analisis program ruang amphiteather

3.2 ANALISIS PENGGUNA DAN PROGRAM RUANG

3.2.1 ANALISIS PROGRAM RUANG PENUNJANG WISATA

RUANG	PENGGUNA	AKTIVITAS	JENIS RUANG
Parkir kendaraan	Pengunjung, karyawan	Parkir	Publik
Toilet umum	Pengunjung	BAB, BAK	Publik
Tempat ibadah	Pengunjung, karyawan	Ibadah	Publik
Pusat informasi	Pengunjung, karyawan	Pelayanaan informasi	Publik

Tabel 3.5 analisis program ruang penunjang wisata

3.2.1 ANALISIS PROGRAM RUANG AREA KULINER LOKAL

RUANG	PENGGUNA	AKTIVITAS	JENIS RUANG
Zona stand kuliner	Pengunjung dan penjual	Menjual makanan	Publik
Area makan	Pengunjung	Duduk dan makan	Publik
Area kotor	Penjual	Mencuci dan membuang	Private

Tabel 3.6 analisis program ruang kuliner lokal

3.2 ANALISIS PENGGUNA DAN PROGRAM RUANG

3.2.1 ANALISIS PENGGUNA

Pengelola Galeri, workshop, amphiteather:

1. Pengunjung Galeri
2. Pengelola
3. Pengguna workshop dan amphiteather

Pengelola area kuliner lokal :

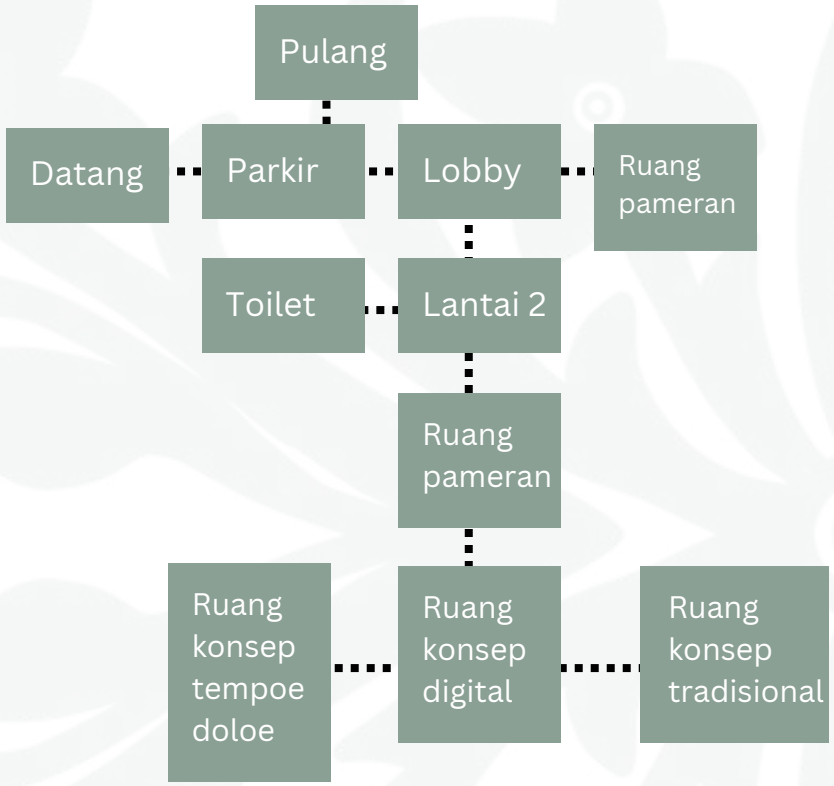
1. Pengunjung
2. Penjual

Pengelola penunjang wisata :

1. Pengunjung
2. Pengelola

3.2.2 ANALISIS POLA AKTIVITAS

Pengunjung Galeri



Pengelola galeri

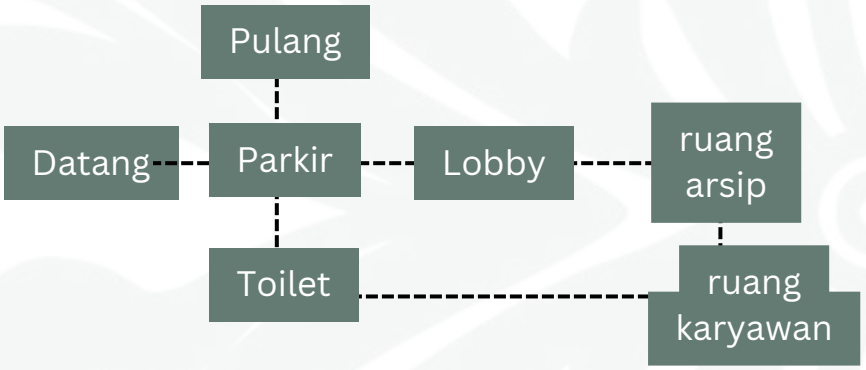


Pengunjung workshop



3.2 ANALISIS PENGGUNA DAN PROGRAM RUANG

Pengelola Workshop



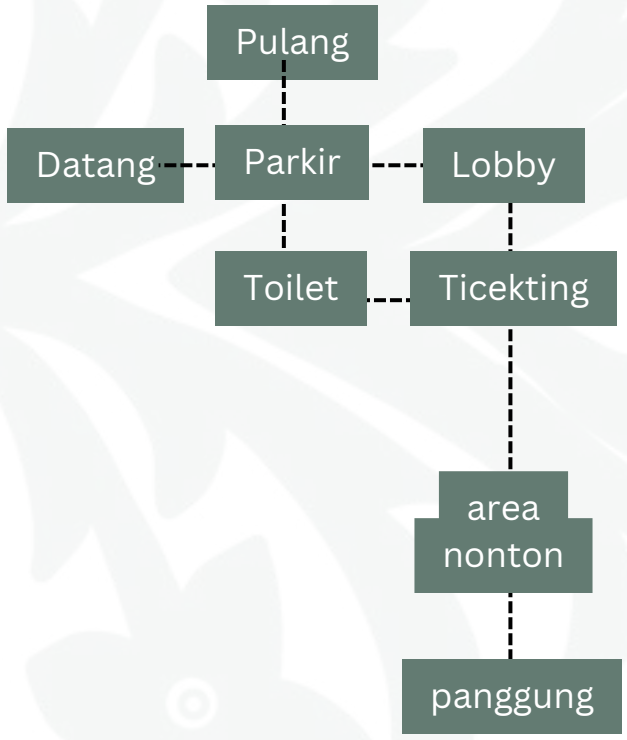
Pengunjung Kuliner lokal



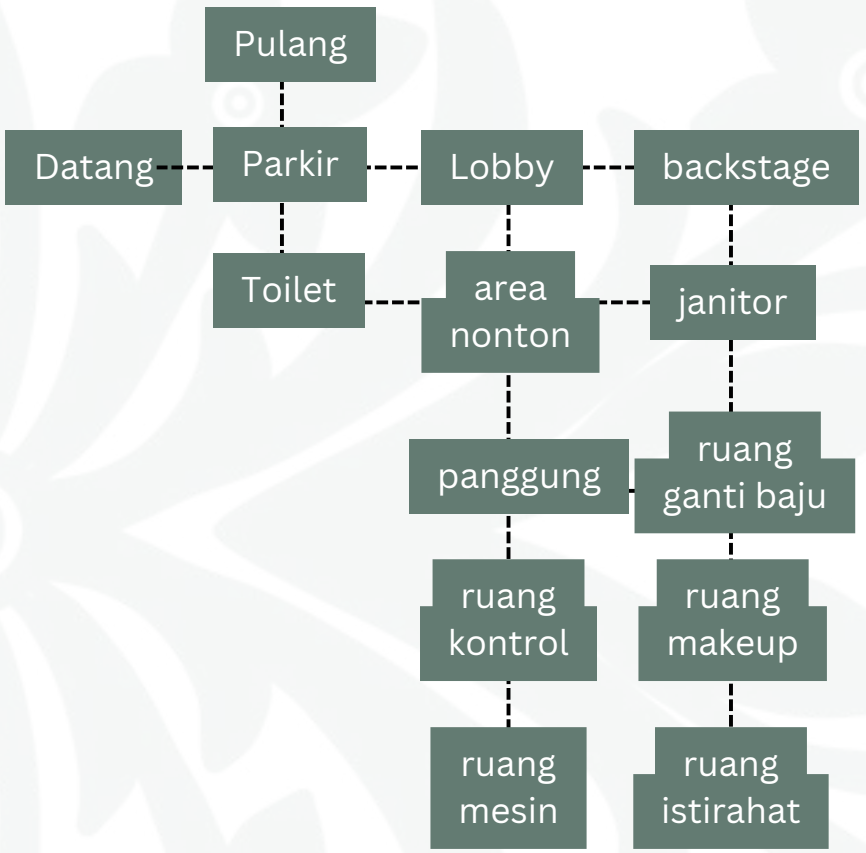
Penjual Kuliner lokal



Pengunjung Amphiteather



Pengunjung Amphiteather



3.3 ANALISIS PROPERTY SIZE

Analisis besaran ruang disusun berdasarkan beberapa sumber mengenai standar yang menjadi acuan dalam penentuan besaran ruang pada rancangan Cultural epicentrum ini :

NO	SUMBER	SIMBOL
1	Ernest Neufert, Data Arsitek	DA
2	Time Saver Standards	TSS
3	Human Dimension & Interior Space	HD
4	Naufert Architect Data	NAD
5	Asumsi Sendiri	AS

Tabel 3.7 analisis sumber property size

3.3 ANALISIS PROPERTY SIZE

ANALISIS PROPERTY SIZE GALERI

NO	NAMA RUANG	KAPASITAS	STANDAR / ORG	LUAS	SIRKULAS	JUMLAH	JUMLAH RUANG	TOTAL	SUMBER
1	Lobby	50	1,4 m2	70 m2	(30%) 21	91 m2	1	91 m2	DA
2	R. Pamera n	100	1,5 m2	150 m2	(20%) 30	180 m2	2	360 m2	DA
3	R. Koleksi	50	1,6 m2	80 m2	(20%) 16	96 m2	2	192 m2	DA
4	R. Arsip	20	1,8 m2	36 m2	(20%) 7,2	43,2 m2	1	43,2 m2	DA
5	R. Admini strasi	20	4,8 m2	96 m2	(20%) 19,2	115,2 m2	1	115,2 m2	DA
6	Janitor	10	3 m2	30 m2	(30%) 9	39 m2	1	39 m2	NAD
7	R. Karyaw an	10	4,8 m2	48 m2	(25%) 12	60 m2	1	60 m2	NAD
8	Toilet	10	1,2 m2	12 m2	(25%) 3	15 m2	4	60 m2	NAD

3.3 ANALISIS PROPERTY SIZE

ANALISIS PROPERTY SIZE AREA WORKSHOP

NO	NAMA RUANG	KAPASITAS	STANDAR / ORG	LUAS	SIRKULAS	JUMLAH	JUMLAH RUANG	TOTAL	SUMBER
1	Ruang kelas	50	1,4 m2	70 m2	(30%) 21	91 m2	2	182 m2	DA
2	Lobby	50	1,4 m2	70 m2	(30%) 21	91 m2	1	91 m2	DA
3	R.Desain	20	3 m2	60 m2	(30%) 18	78 m2	1	78 m2	NAD
4	R.canting	20	3 m2	60 m2	(30%) 18	78 m2	1	78 m2	NAD
5	R.Warna	20	2 m2	40 m2	(25%) 10	50 m2	1	50 m2	NAD
6	R. Rebus	20	2 m2	40 m2	(25%) 10	50 m2	1	50 m2	DA
7	R.cuci	20	2 m2	40 m2	(25%) 10	50 m2	1	50 m2	DA
8.	R.Finishing	20	3 m2	60 m2	(30%) 18	78 m2	1	78 m2	DA
9.	Toilet	20	1,2 m2	12 m2	(25%) 3	15 m2	4	60 m2	NAD

3.3 ANALISIS PROPERTY SIZE

ANALISIS PROPERTY SIZE AREA AMPHITEATHER

NO	NAMA RUANG	KAPASITAS	STANDAR/ ORG	LUAS	SIRKULAS	JUMLAH	JUMLAH RUANG	TOTAL	SUMBER
1	Area duduk	30	1,2 m2	36m2	(30%) 10,8	46,8 m2	1	46,8 m2	DA
2	Panggung	20	1,5 m2	30 m2	(30%) 9	39 m2	1	39 m2	DA
3	Backstage	20	1,5 m2	30 m2	(30%) 9	39 m2	1	39 m2	DA
4	Janitor	10	3 m2	30 m2	(30%) 9	39 m2	1	39 m2	NAD
5	R. ganti baju	20	1,5 m2	30 m2	(40%) 12	42 m2	1	42 m2	NAD
6	R.rias	20	2 m2	40 m2	(40%) 16	56 m2	1	56 m2	NAD
7	R.kontrol	10	2 m2	20 m2	(40%) 8	28 m2	1	28 m2	NAD
8	R.mesin	10	4 m2	40 m2	(30%) 12	52 m2	1	52 m2	NAD
9	R. rehat	20	2,5	50 m2	(20%) 10	60 m2	1	60 m2	NAD

3.3 ANALISIS PROPERTY SIZE

ANALISIS PROPERTY SIZE RUANG PERTUNJUKKAN

NO	NAMA RUANG	KAPASITAS	STANDAR/ ORG	LUAS	SIRKULAS	JUMLAH	JUMLAH RUANG	TOTAL	SUMBER
1	Area duduk	300	1,2 m2	360 m2	(30%) 108	468 m2	1	468 m2	DA
2	Panggung	50	1,5 m2	75 m2	(30%) 22,5	97,5	1	97,5	DA
3	Backstage	50	1,5 m2	75 m2	(30%) 22,5	97,5	1	97,5	DA
4	Janitor	10	3 m2	30 m2	(30%) 9	39 m2	1	39 m2	NAD
5	R. ganti baju	20	1,5 m2	30 m2	(40%) 12	42 m2	3	126 m2	NAD
6	R.rias	20	2 m2	40 m2	(40%) 16	56 m2	3	168 m2	NAD
7	R.kontrol	10	2 m2	20 m2	(40%) 8	28 m2	3	84 m2	NAD
8	R.mesin	10	4 m2	40 m2	(30%) 12	52 m2	3	156 m2	NAD
9	R. rehat	20	2,5	50 m2	(20%) 10	60 m2	3	180 m2	NAD

3.3 ANALISIS PROPERTY SIZE

. ANALISIS PROPERTY SIZE AREA PENUNJANG WISATA

NO	NAMA RUANG	KAPASITAS	STANDAR / ORG	LUAS	SIRKULAS	JUMLAH	JUMLAH RUANG	TOTAL	SUMBER
1	Toilet	10	1,2 m2	12 m2	(25%) 3	15 m2	4	60 m2	NAD
2	Tempat ibadah	50	1,2 m2	60 m2	(20%) 12	72 m2	1	72 m2	NAD
3	Pusat informasi	20	2 m2	40 m2	(20%) 8	48 m2	2	96 m2	NAD

ANALISIS PROPERTY SIZE AREA KULINER

NO	NAMA RUANG	KAPASITAS	STANDAR / ORG	LUAS	SIRKULAS	JUMLAH	JUMLAH RUANG	TOTAL	SUMBER
1	zona stand kuliner	50	1,2 m2	60 m2	(20%) 12	72 m2	10	720 m2	NAD
2	Area makan	20	1,2 m2	24 m2	(25%) 6	30 m2	5	150 m2	NAD
3	Area kotor	5	1,3 m2	6,5 m2	(20%) 1,3	7,8 m2	5	39 m2	NAD

3.3 ANALISIS PROPERTY SIZE

ANALISIS PROPERTY SIZE PARKIRAN

NO	NAMA RUANG	KAPASITAS PENGGUNA	JUMLAH RUANG	DIMENSI RUANG	LUAS	SUMBER
1	Parkiran Pengunjung	750 orang	• Asumsi kedatangan : 35% mobil = 262 orang. • 1 mobil untuk 4 orang = 65 mobil	• standar mobil : 12,5 m2	812 m2	AS
			• Asumsi kedatangan : 35% motor = 262 orang. • 1 motor untuk 2 orang = 131 motor.	• standar motor : 2 m2/ motor	262 m2	AS
			• Asumsi kedatangan : 5% bus = 50 orang . • 1 bus untuk 25 orang = 1 bus .	• standar bus : 43,75/ bus	87,5 m2	AS
			• Asumsi Grab : 25% kendaraan umum = 187 orang. • asumsi 1 mobil 4 orang = 46 mobil	-	46 mobil	AS

3.3 ANALISIS PROPERTY SIZE

ANALISIS PROPERTY SIZE PARKIRAN

			• Sirkulasi 30% • luas parkir pengunjung = 1.737,5m2 x 30% = 521,25 m2 + 1.737,5 m2 = **2.258,75 m2**			AS

3.3 ANALISIS PROPERTY SIZE

REKAPITULASI

NO	TOTAL	JUMLAH
1	GALERI	**960 m2**
2	WORKSHOP	**717 m2**
3	AMPHITEATHER	**4.890 m2**
4	RUANG PERTUNJUKKAN SENI	**1.416 m2**
5	FASILITAS WISATA	**228 m2**
6	AREA KULINER	**909 m2**
TOTAL		**9.120 m2**

TOTAL = 9.120 m2 atau 0,912 hektar

7	Parkiran	**2.258,75 m2**

TOTAL =9.120 m2 + 2.258 m2
= 11.378 atau 1.137,8 hektar

PENYELESAIAN MASALAH

- Bagaimana menciptakan tata ruang, lanskap yang bervariasi agar terjadinya interaksi antar pengunjung dan memberikan pengalaman berbeda melalui tapak dengan pemanfaatan view danau?

Perancangan desain ruangan galeri ini berfungsi untuk memberikan kesan variasi antar ruangan satu ke ruangan yang lain.



Ruangan 1 berkonsep
“Tempoe Doloe”

Pada ruangan pertama memiliki konsep black and white yang mengarah pada zaman dahulu. ruang pertama memberikan pengetahuan tentang lukisan yang berupa sejarah Kota Bengkulu termasuk sejarah danau dendam sendiri.



Ruangan 2 berkonsep
“Digital &Visualisasi”

Pada ruangan pertama memiliki konsep digital kreative yang mengarah pada zaman sekarang. ruang ini memberikan pengetahuan tentang animasi secara visual, dan audio mengenai flora fauna, alat musik, pakaian adat, dan hal sejarah lain.



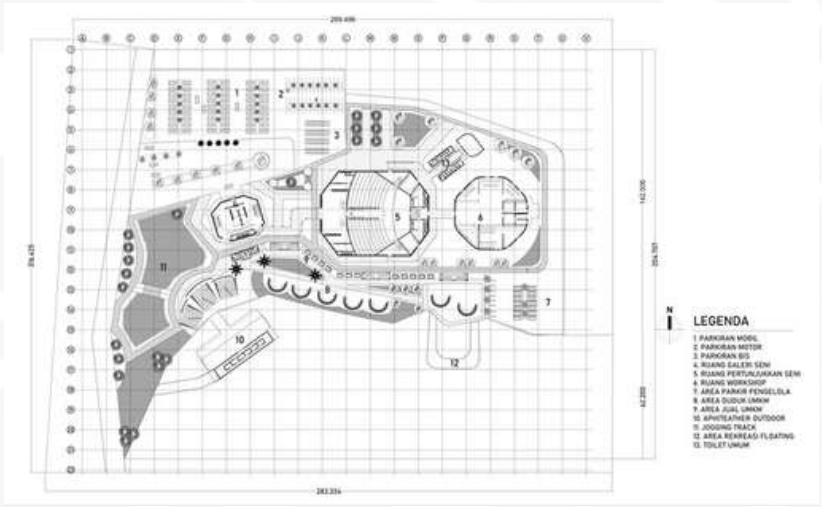
Ruangan 3 berkonsep
“Tradisonal”

Pada ruangan kegita memiliki konsep tradisional yang mengarah ke batik khas bengkulu. ruang ketiga ini memberikan pengetahuan batik yang ada di bengkulu. dibuat di ruangan workshop dan dipamerkan di galeri.

PENYELESAIAN MASALAH

- Bagaimana menciptakan tata ruang, lanskap yang bervariasi agar terjadinya interaksi antar pengunjung dan memberikan pengalaman berbeda melalui tapak dengan pemanfaatan view danau?

LANSKAP







Area tempat duduk umkm yang mengarah ke danau(view danau)

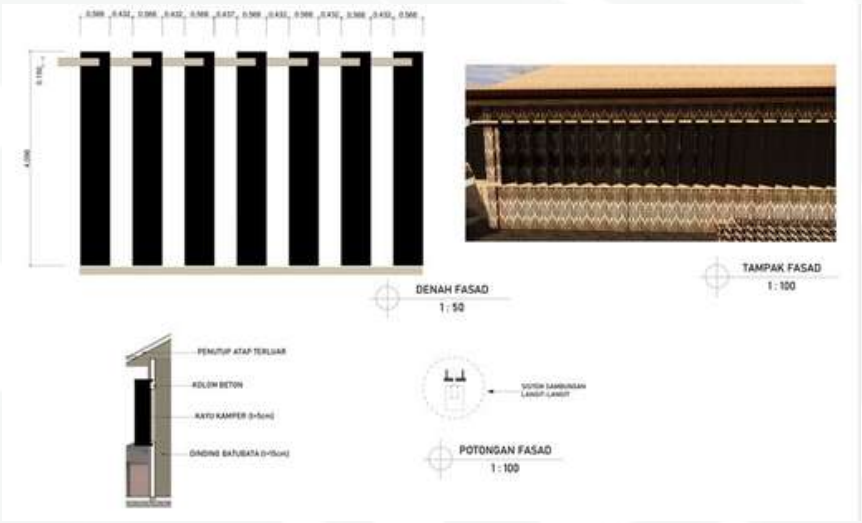


Lanskap yang membentuk akses langsung ke danau (untuk area rekreasi air)

PENYELESAIAN MASALAH

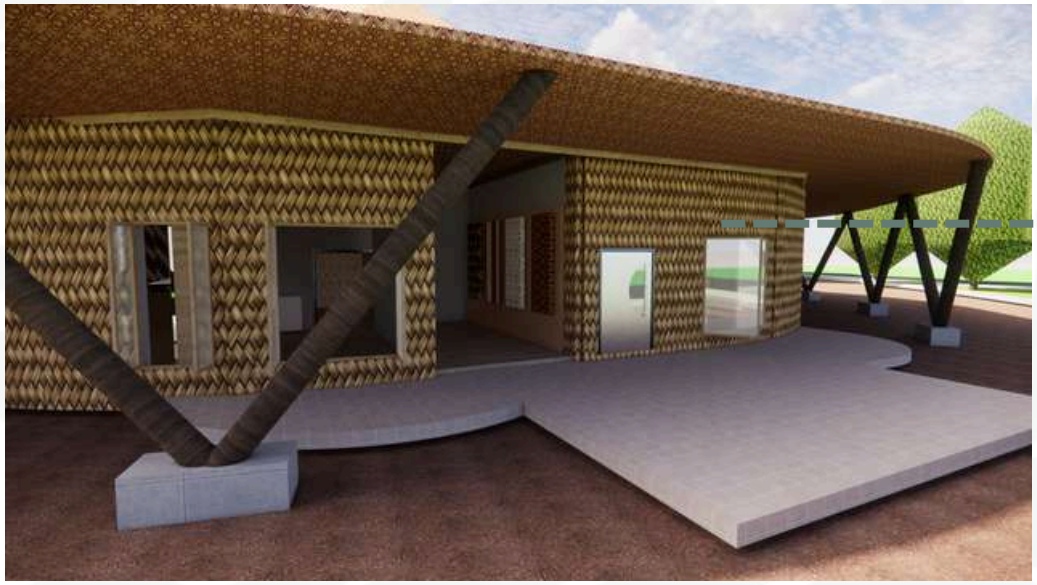
- Bagaiamana menciptakan rancangan dengan mengekspos material guna memperlihatkan ke pengunjung untuk mengedukasi. dan mengoptimalkan thermal dalam bangunan.

MATERIAL EKSPOS



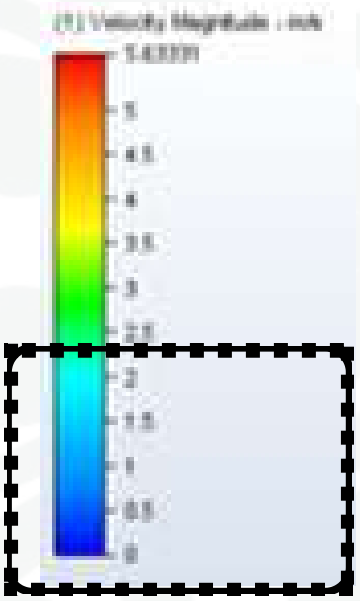


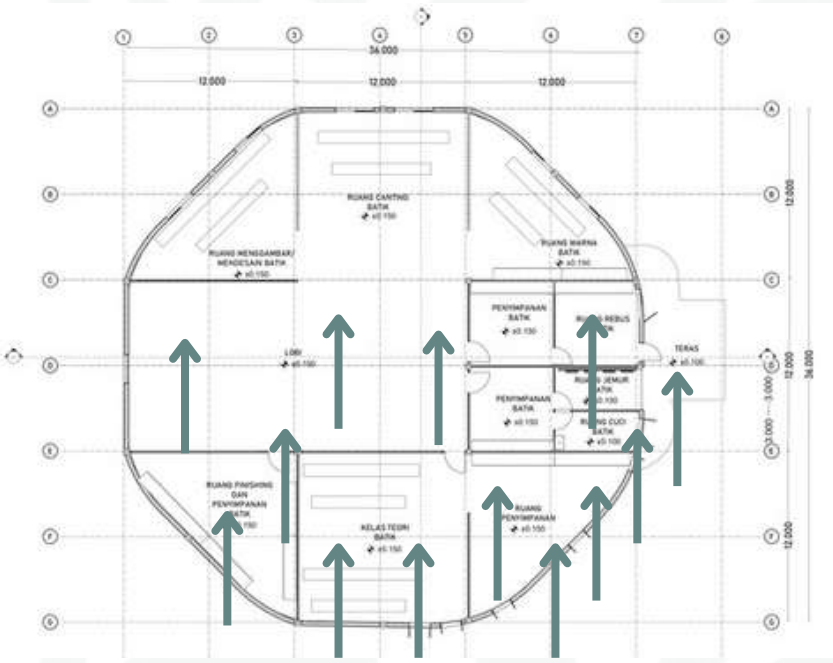
Fasad dari bangunan menggunakan kayu khas bengkulu yaitu kamper

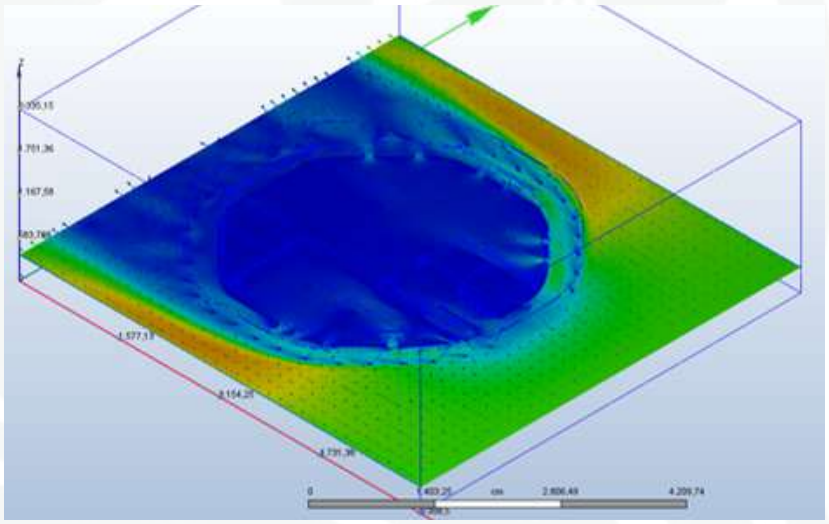


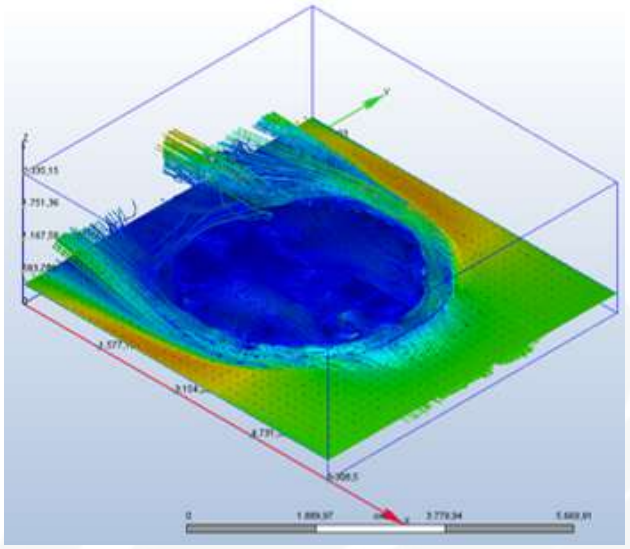
Fasad bangunan menggunakan anyaman rotan yang menjadi edukasi pengunjung

PEMBUKTIAN MENGGUNAKAN CFD









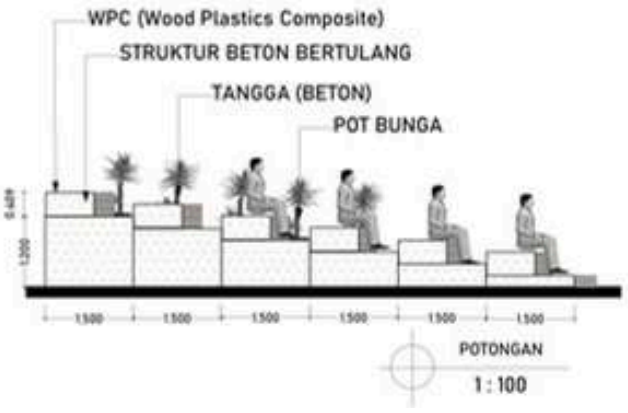
Pada uji simulasi menggunakan software CFD ini, digunakan untuk ruangan workshop dikarenakan bangunan itu yang paling banyak mempertimbangkan penghawaan untuk beberapa kegiatan. contohnya seperti ruangan menjemur batik yang mengharuskan mendapatkan banyak udara dan hasil hembusan udara mengarah ke arah yang tepat.

kesimpulannya, hasil uji simulasi cfd didapatkan velocity magnitude sbesar 0,26 m/s. dimana sudah memenuhi standar ashrae rata rata anginnya 0.15-0.8

PENYELESAIAN MASALAH

- Bagaiamana menciptakan rancangan dengan mengekspos material guna memperlihatkan ke pengunjung untuk mengedukasi. dan mengoptimalkan thermal dalam bangunan.

MATERIAL EKSPOS









Pada perancangan ini, hampir semua elemen memperlihatkan material guna untuk memberikan konsep alami (material alam) dan memberikan edukasi kepada pengunjung yang datang ke site.

3.6 HASIL DESAIN



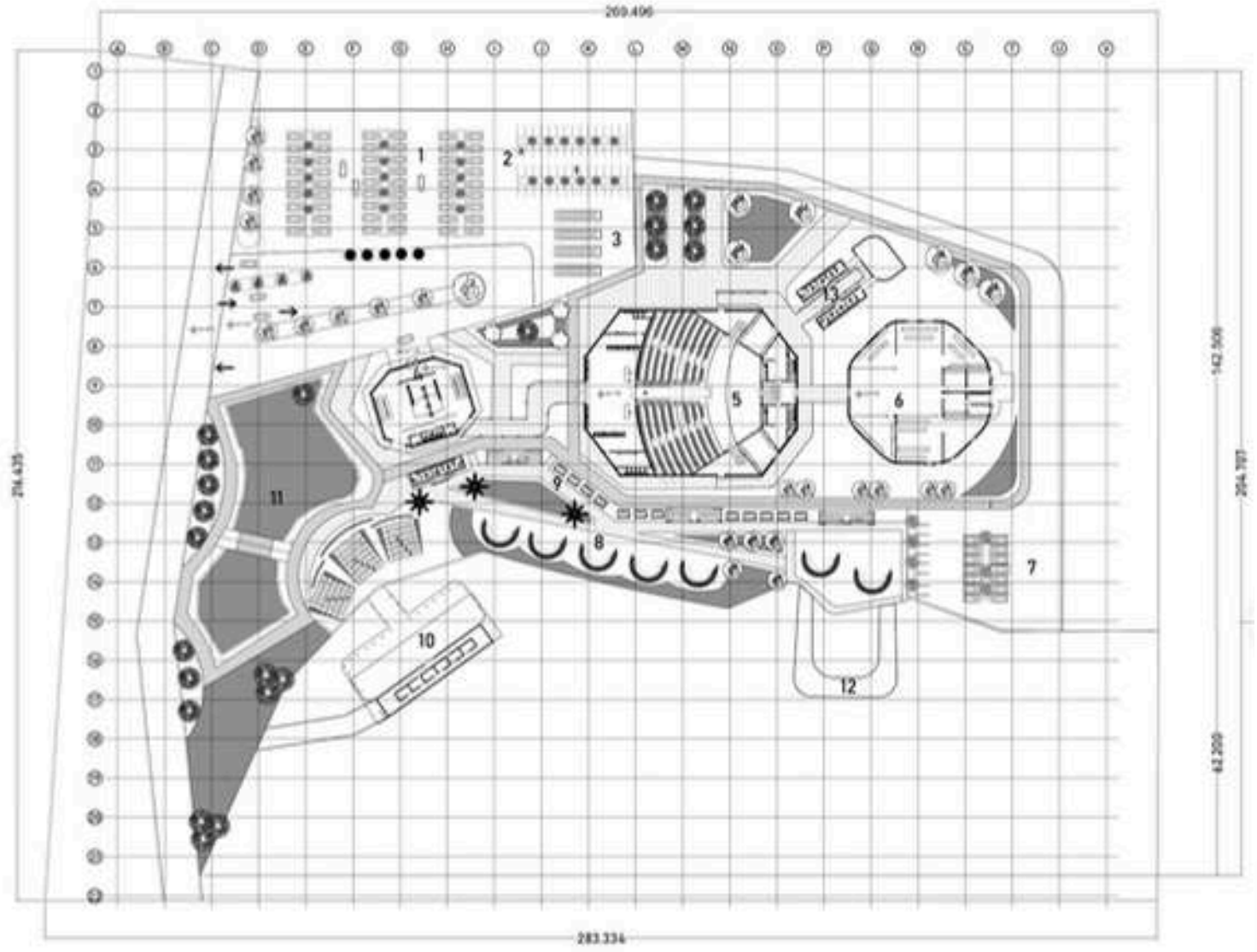
HASIL DESAIN



BLOKPLAN


Kaplan Pierre Tendean
Jl. Danau
Gg. Danau 3
Jemb
Danau Dendam
Tak Sudah
Dendam Tak Sudah
N

SITEPLAN





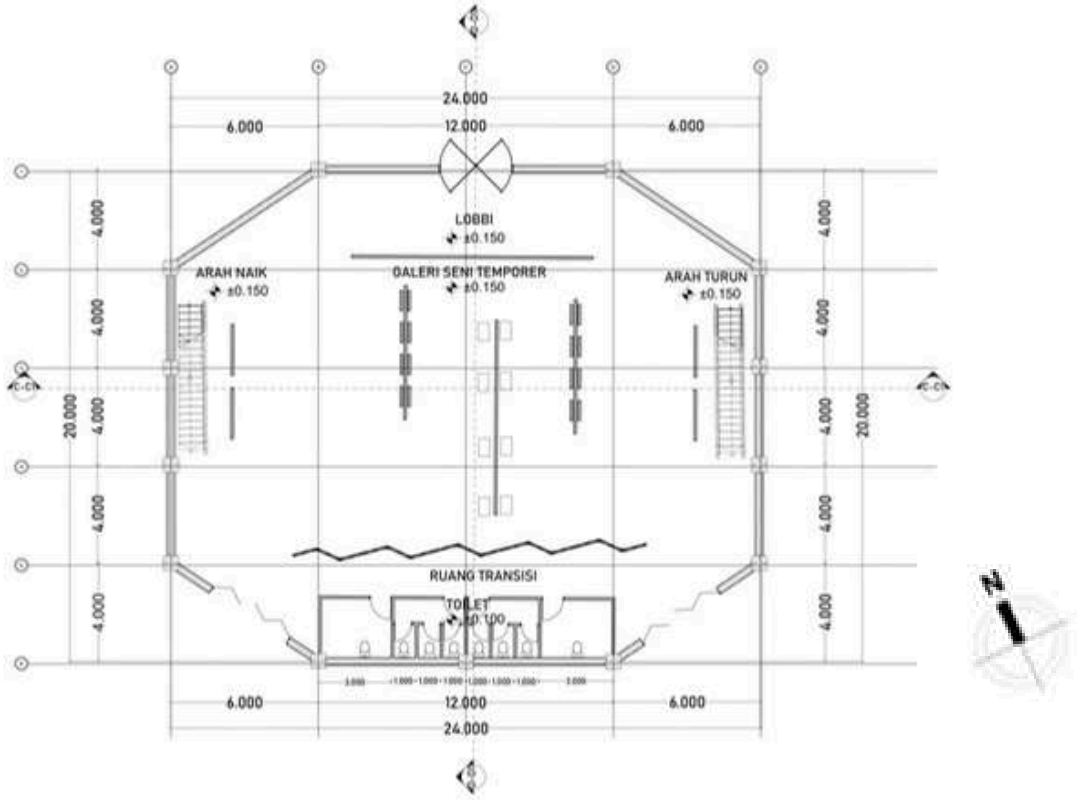


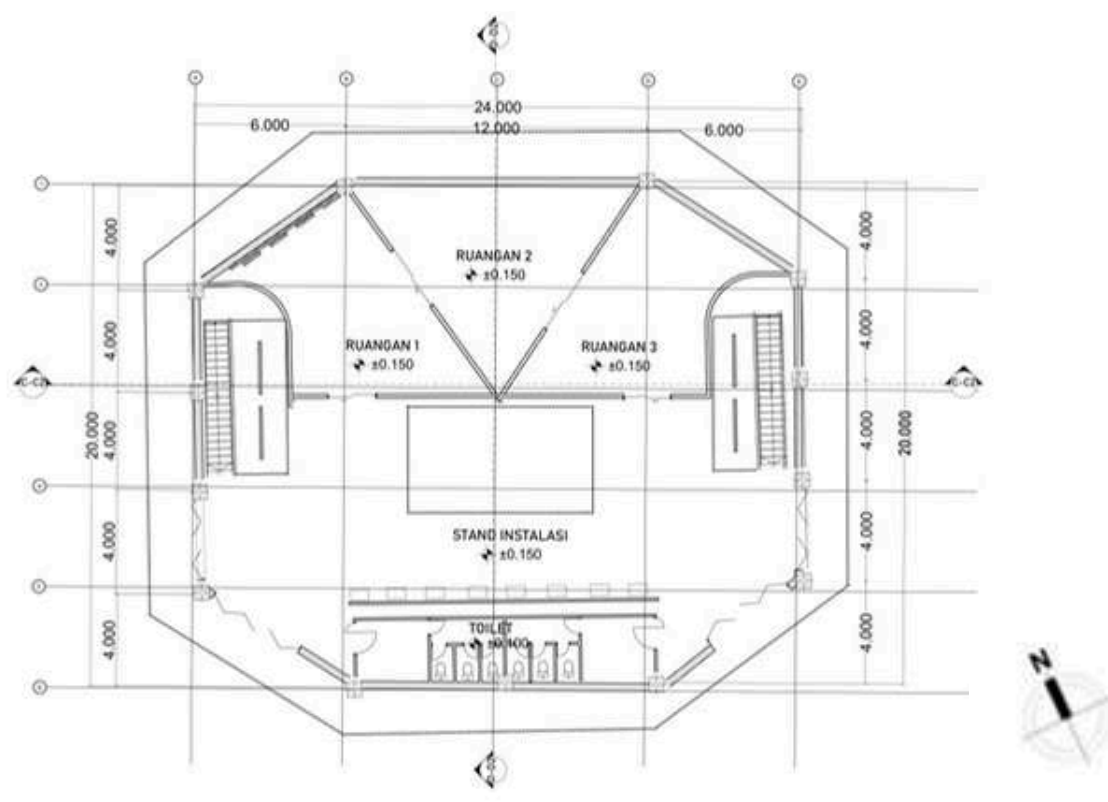
LEGENDA

1. PARKIRAN MOBIL
2. PARKIRAN MOTOR
3. PARKIRAN BIS
4. RUANG GALERI SENI
5. RUANG PERTUNJUKKAN SENI
6. RUANG WORKSHOP
7. AREA PARKIR PENGELOLA
8. AREA DUDUK UMKM
9. AREA JUAL UMKM
10. APHITEATHER OUTDOOR
11. JOGGING TRACK
12. AREA REKREASI FLOATING
13. TOILET UMUM

DENAH

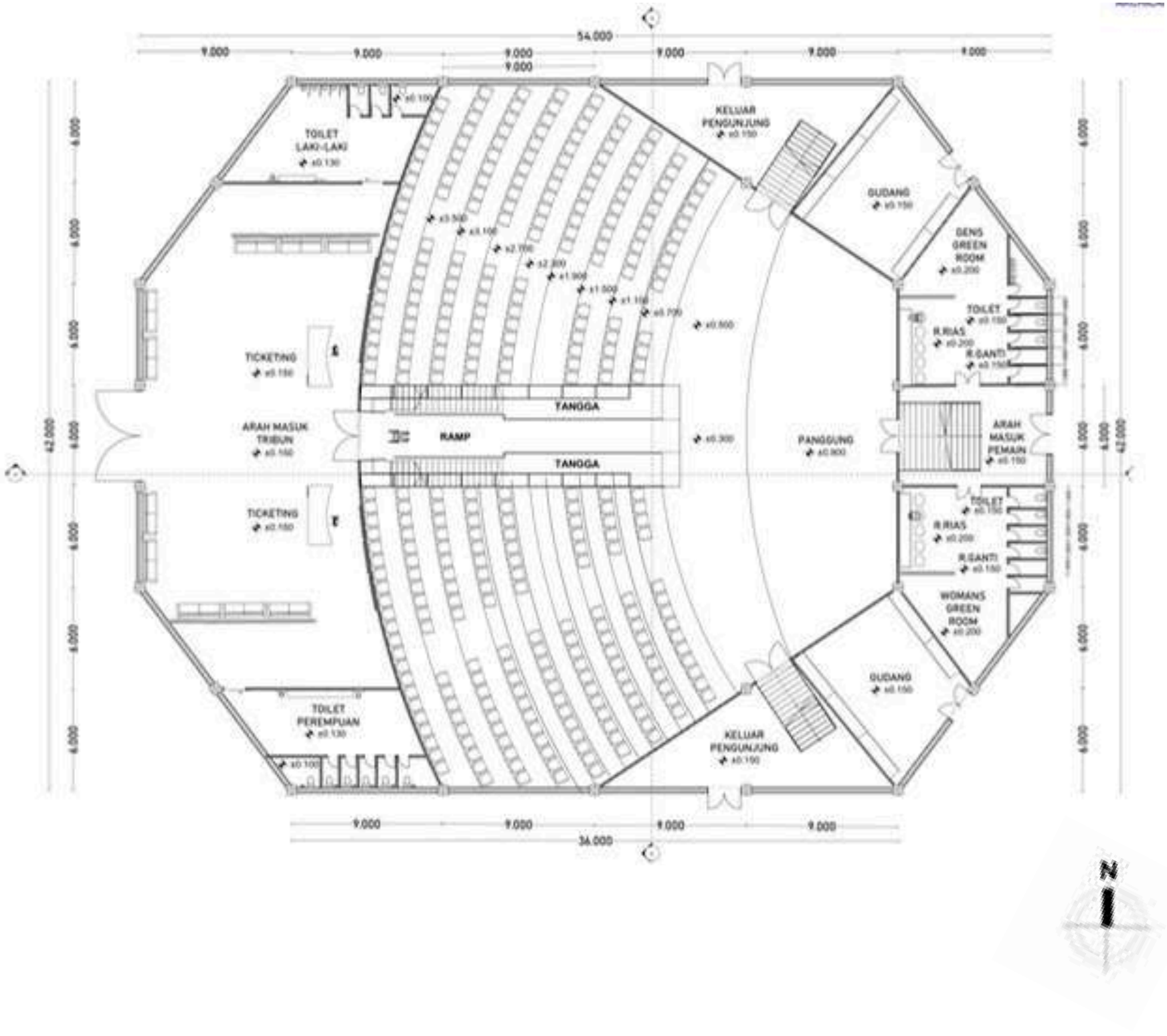
Ruang Galeri 2 lantai





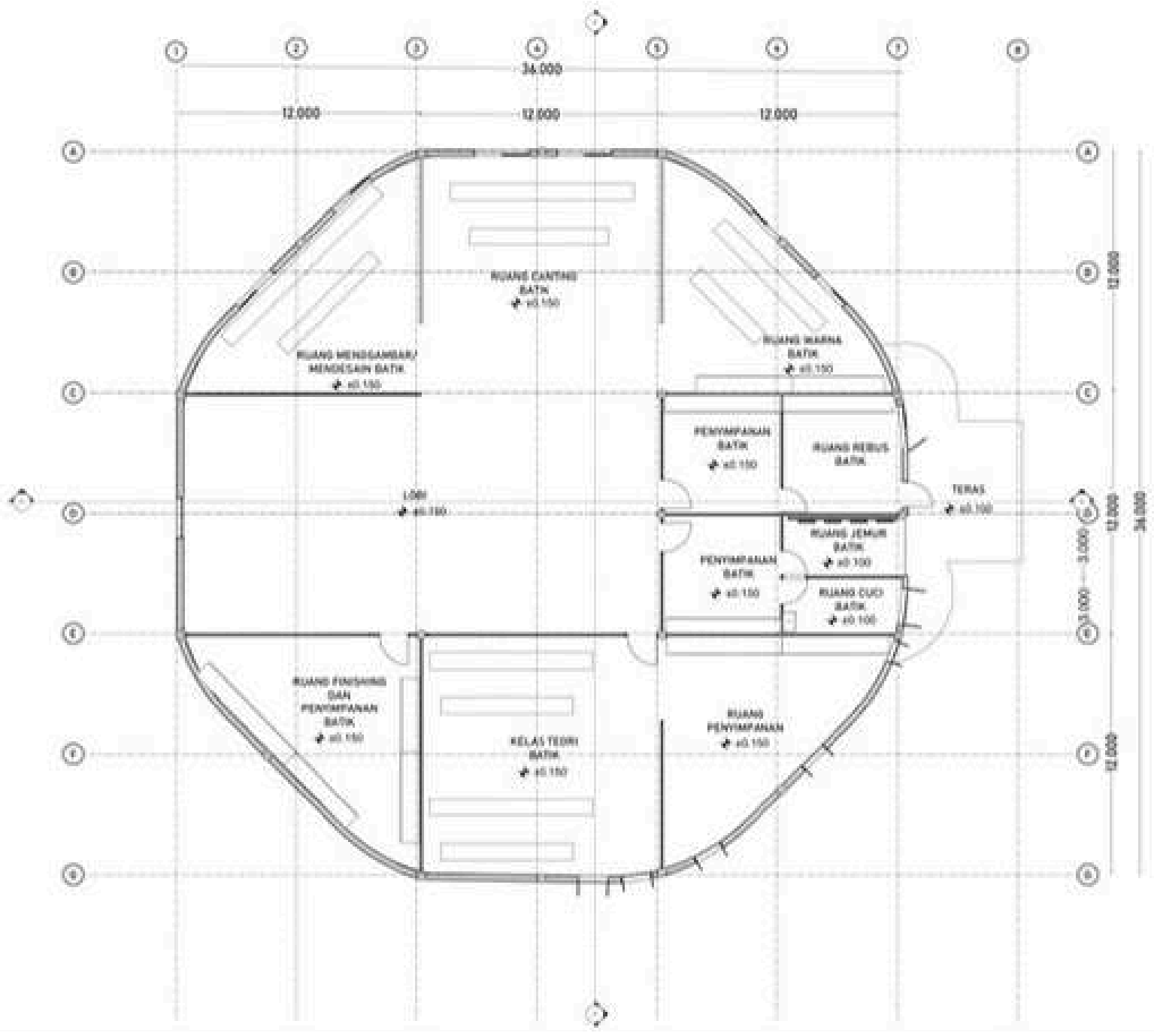
DENAH

Ruang Pertunjukkan seni



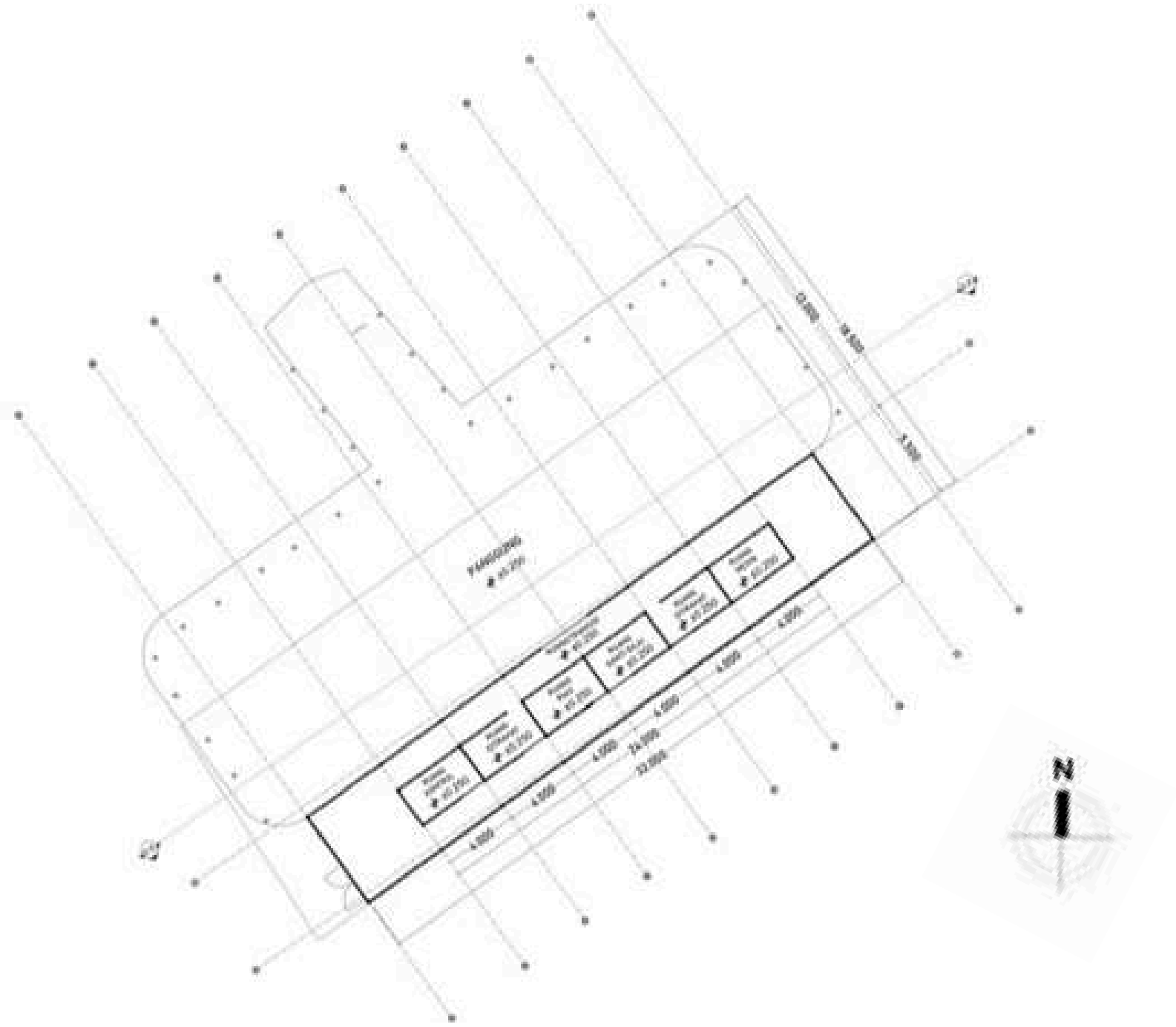
DENAH

Ruang Workshop



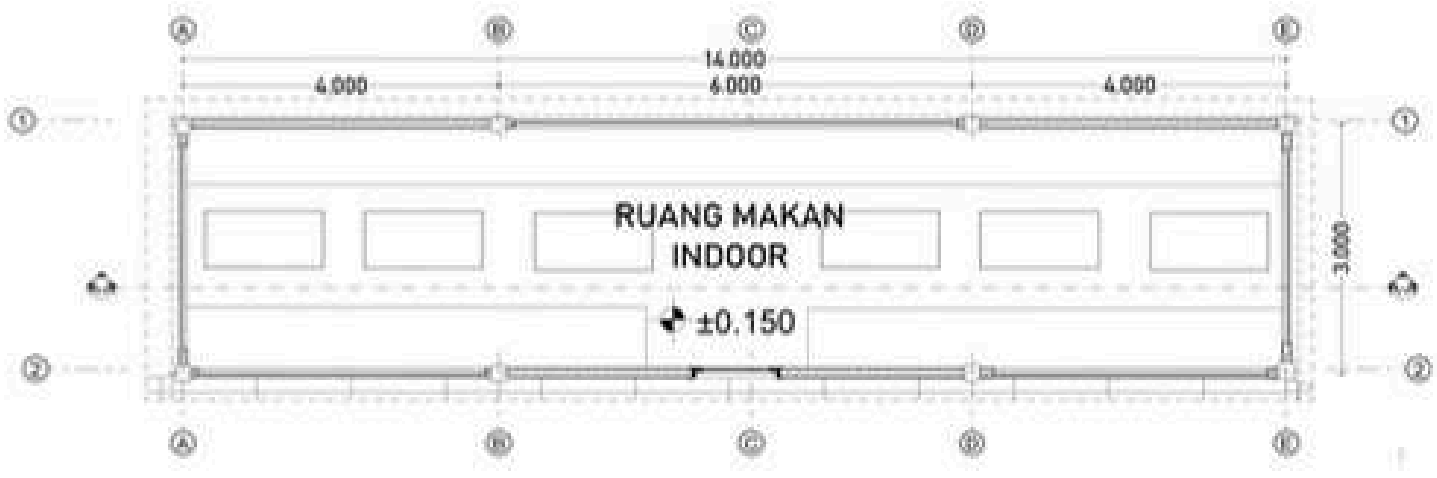
DENAH

Amphiteather outdoor



DENAH

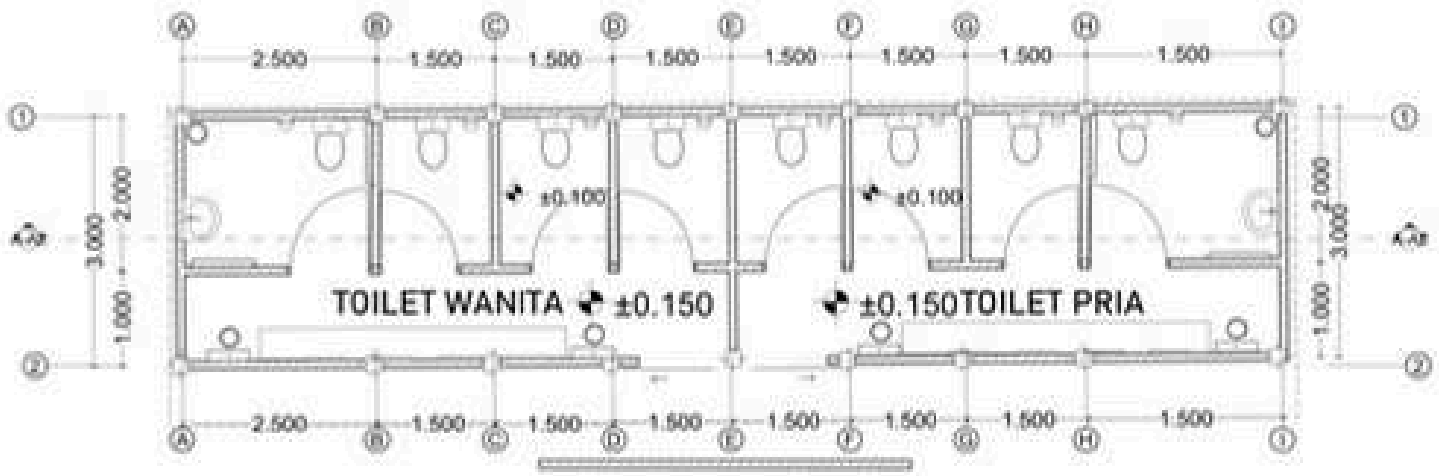
Toilet dan Ruang makan indoor



N

DENAH TEMPAT MAKAN INDOOR

1 : 100



N

DENAH TOILET UMUM

1 : 100

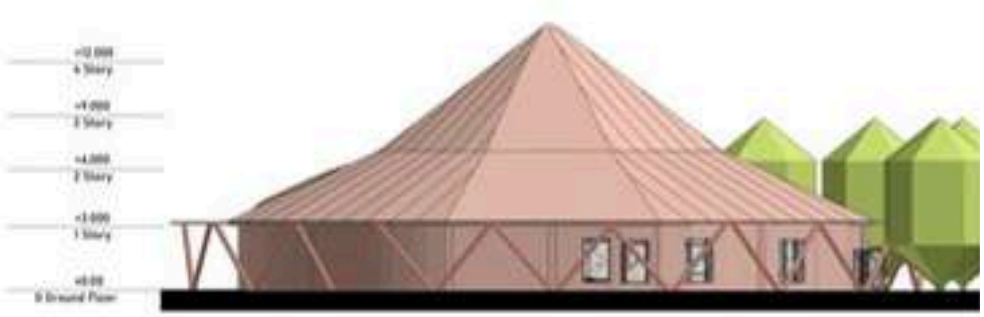
TAMPAK

Ruang workshop



TAMPAK UTARA

1 : 200



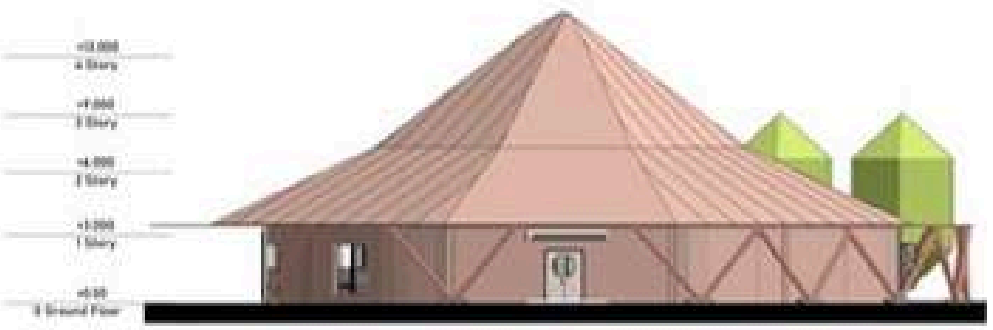
TAMPAK SELATAN

1 : 200



TAMPAK TIMUR

1 : 200

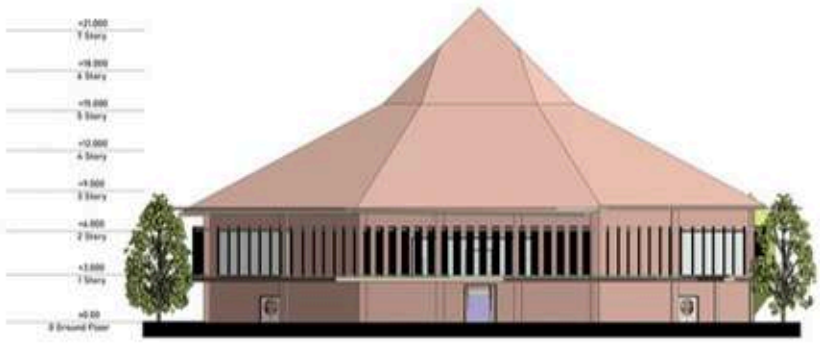


TAMPAK BARAT

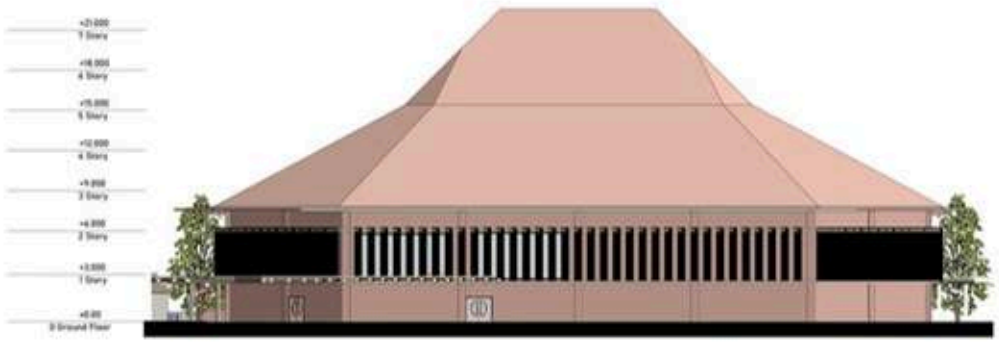
1 : 200

TAMPAK

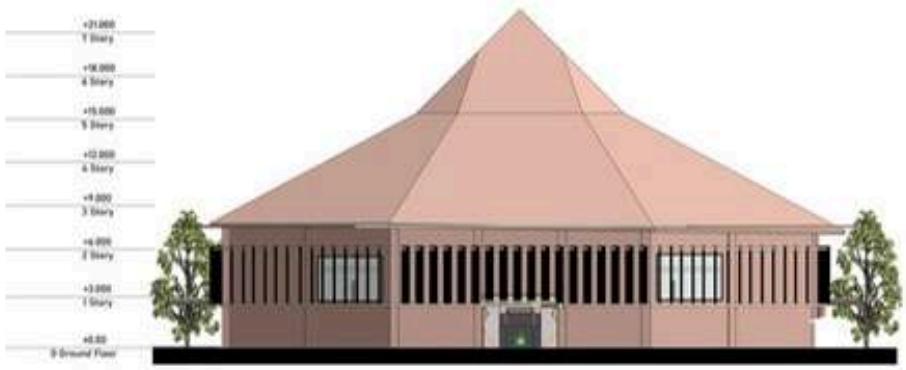
Ruang pertunjukkan



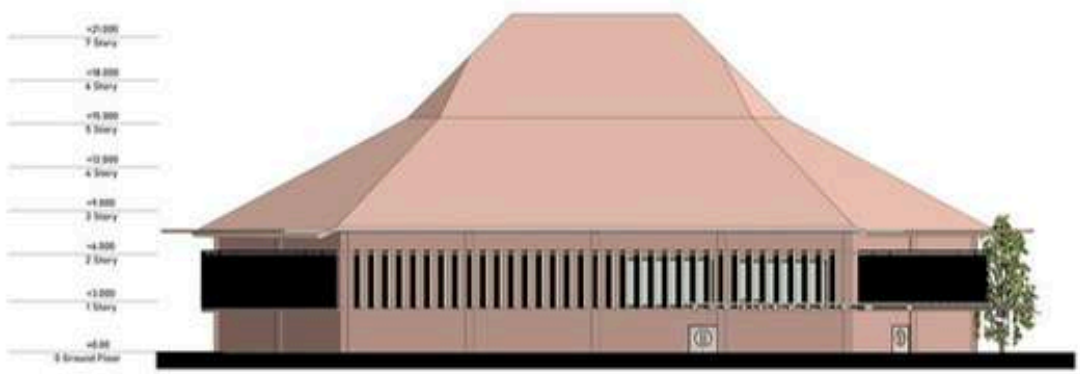
TAMPAK TIMUR
1 : 200



TAMPAK UTARA
1 : 200



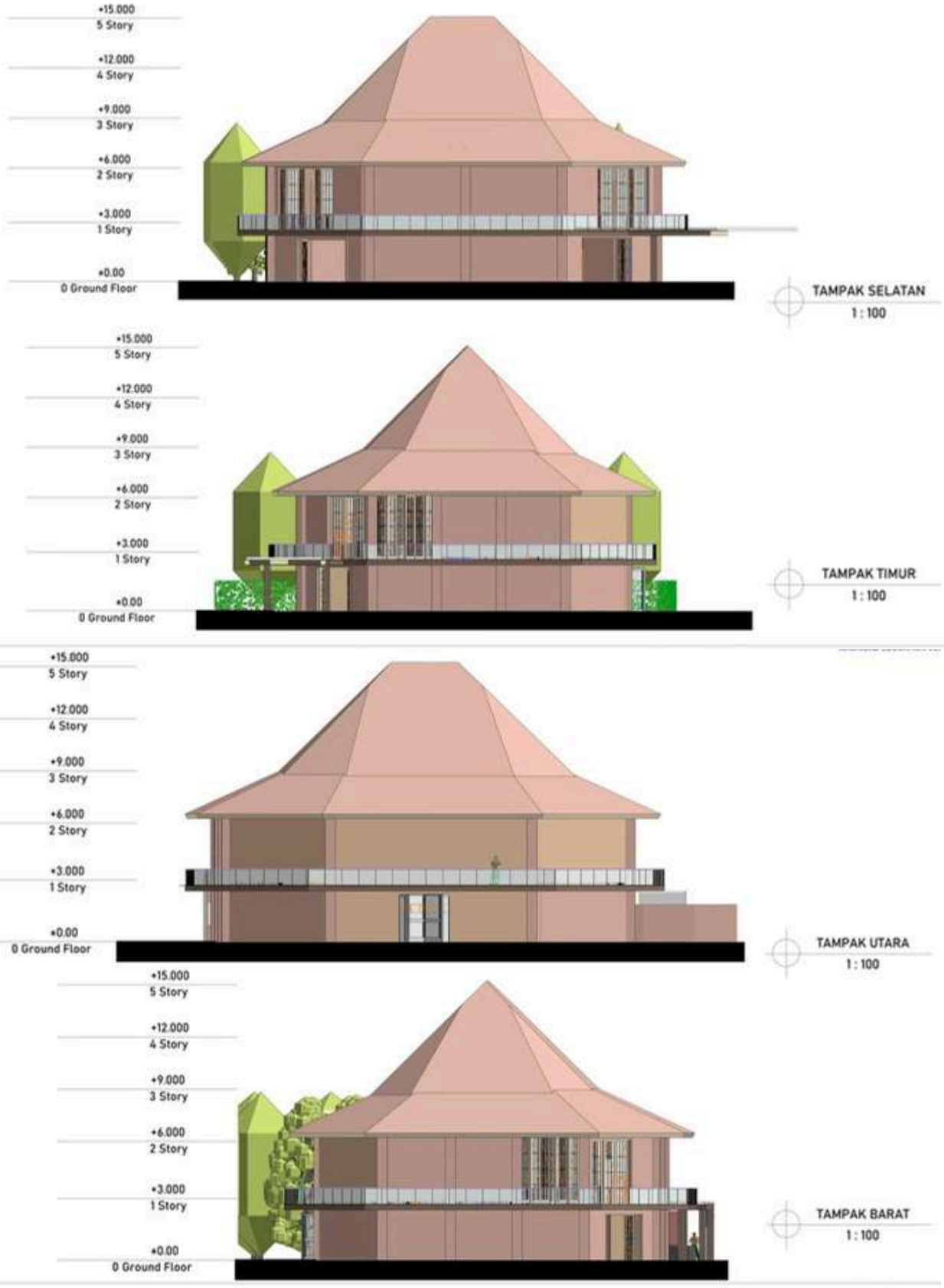
TAMPAK BARAT
1 : 200



TAMPAK SELATAN
1 : 200

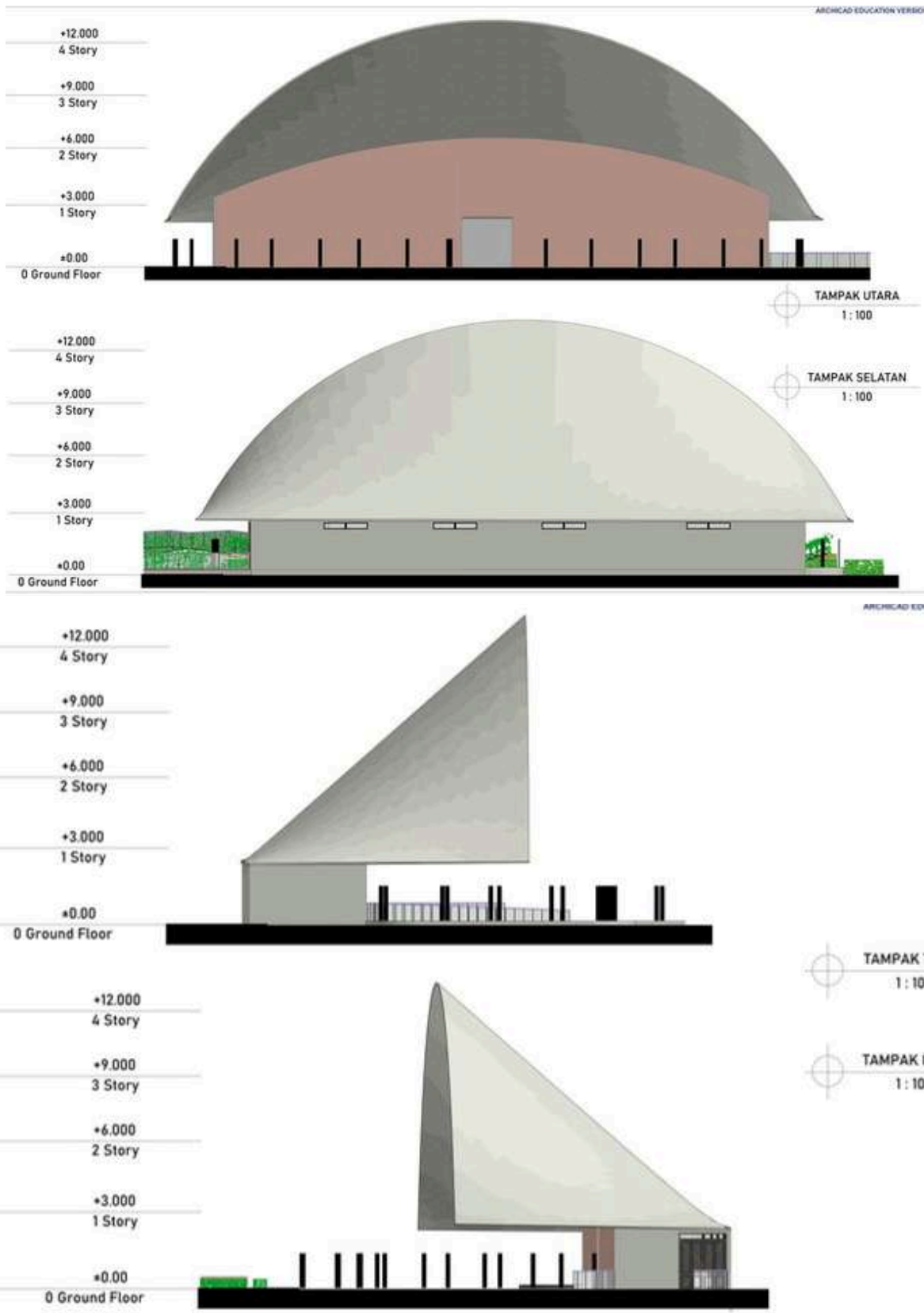
TAMPAK

Ruang ruang galeri

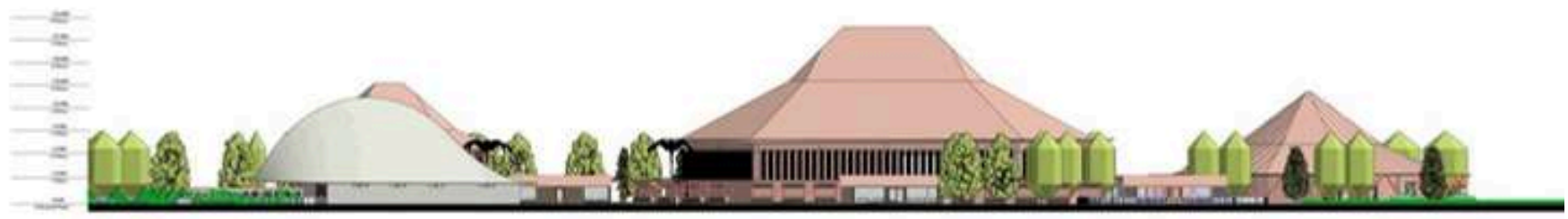


TAMPAK

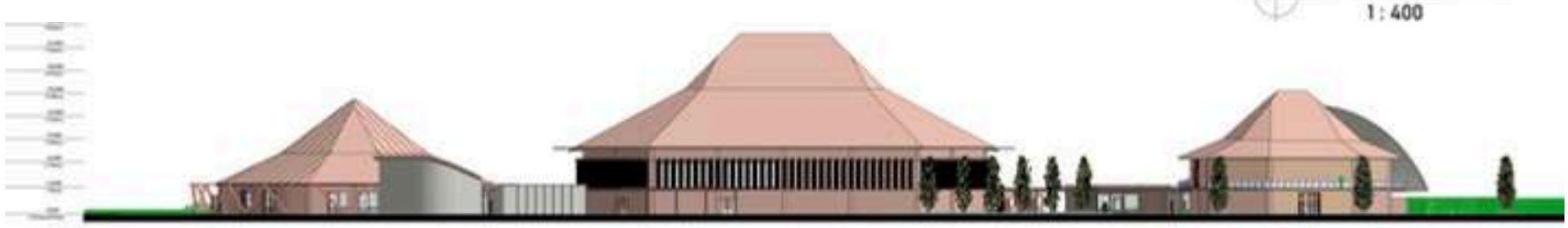
Ruang amphiteather outdoor



TAMPAK KAWASAN



TAMPAK SELATAN
1 : 400



TAMPAK UTARA
1 : 400



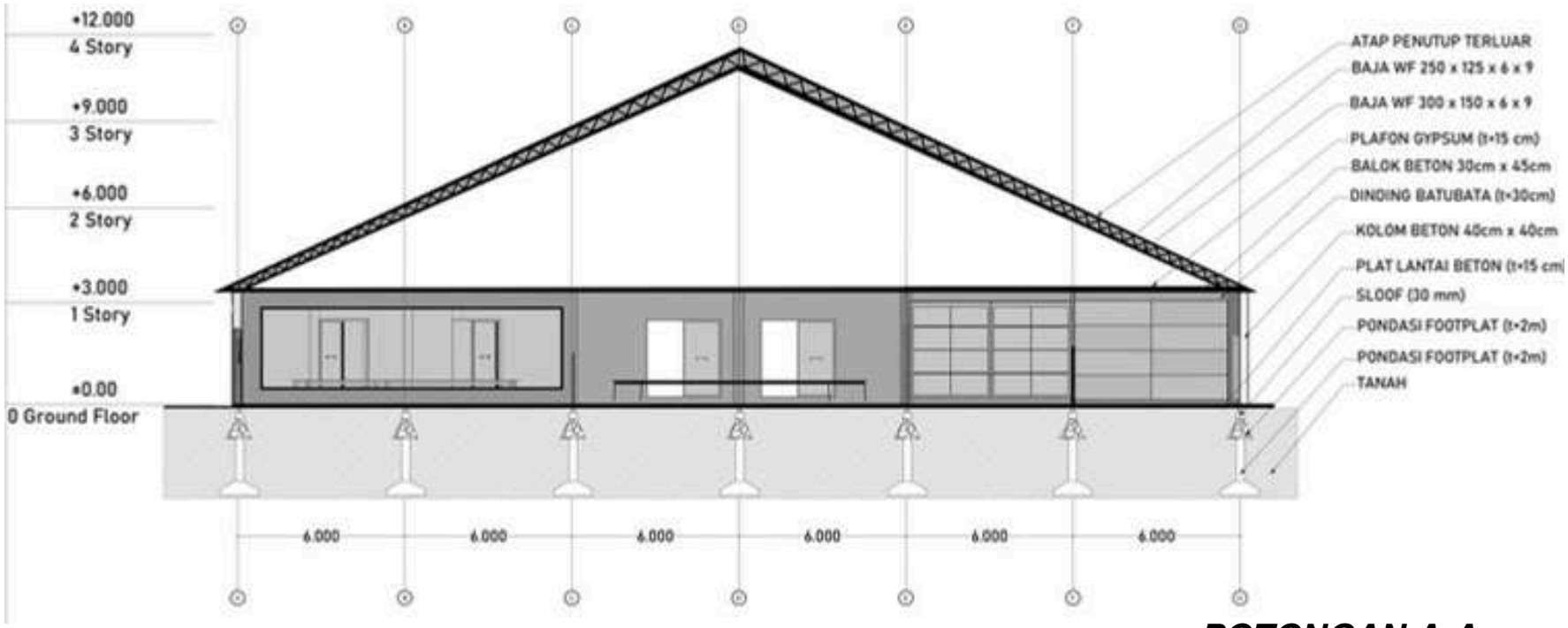
TAMPAK TIMUR



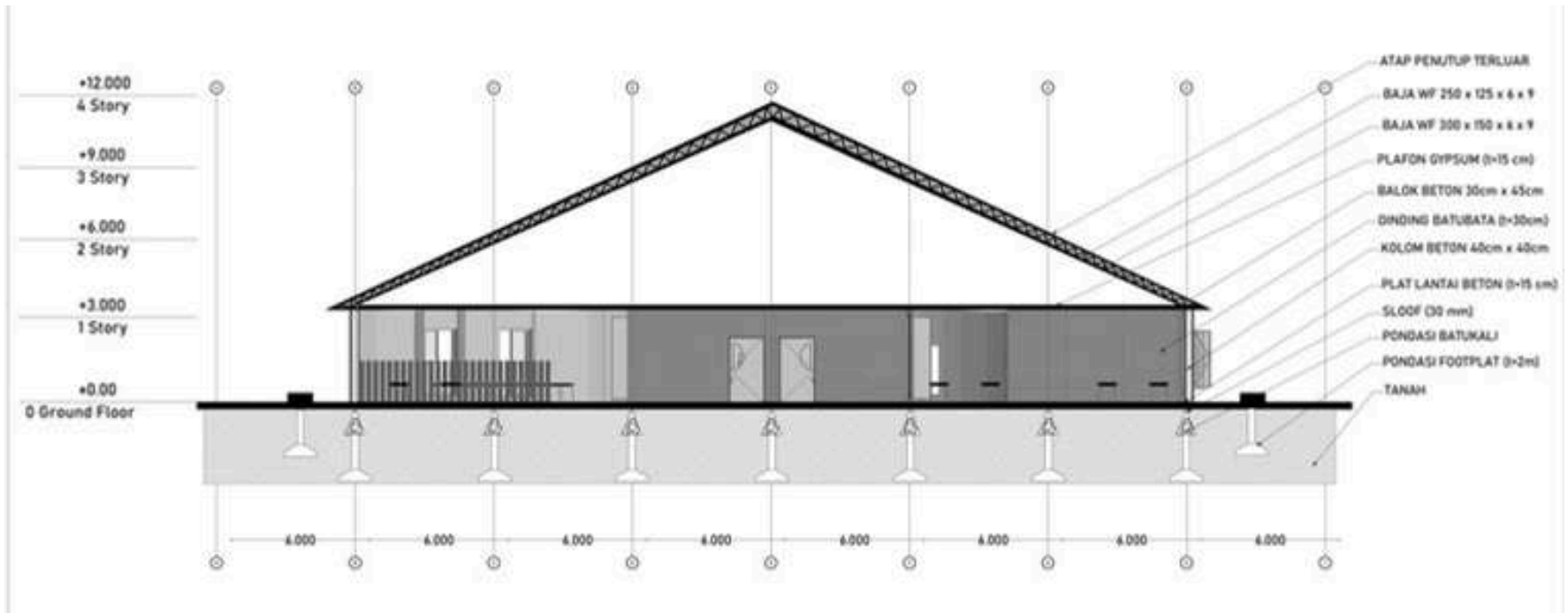
TAMPAK BARAT
1 : 300

POTONGAN

Ruang ruang workshop



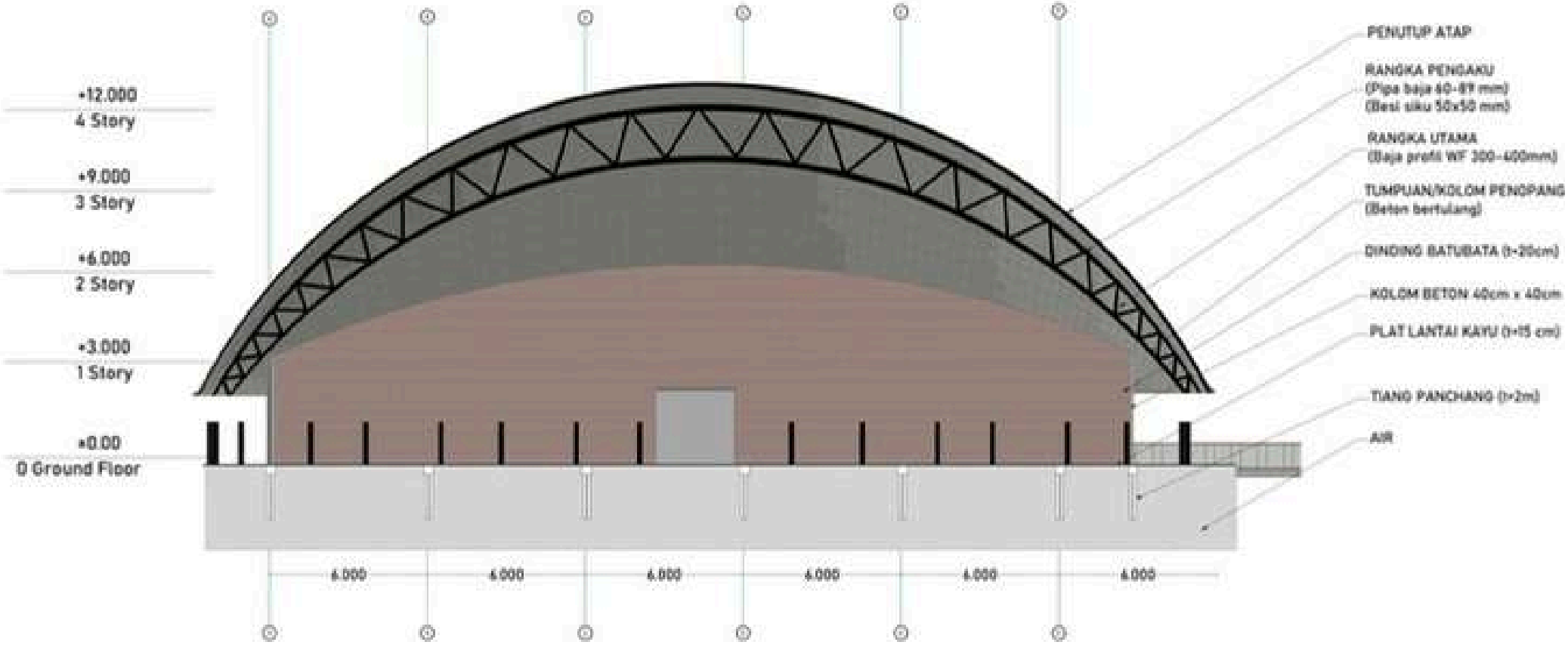
POTONGAN A-A



POTONGAN B-B

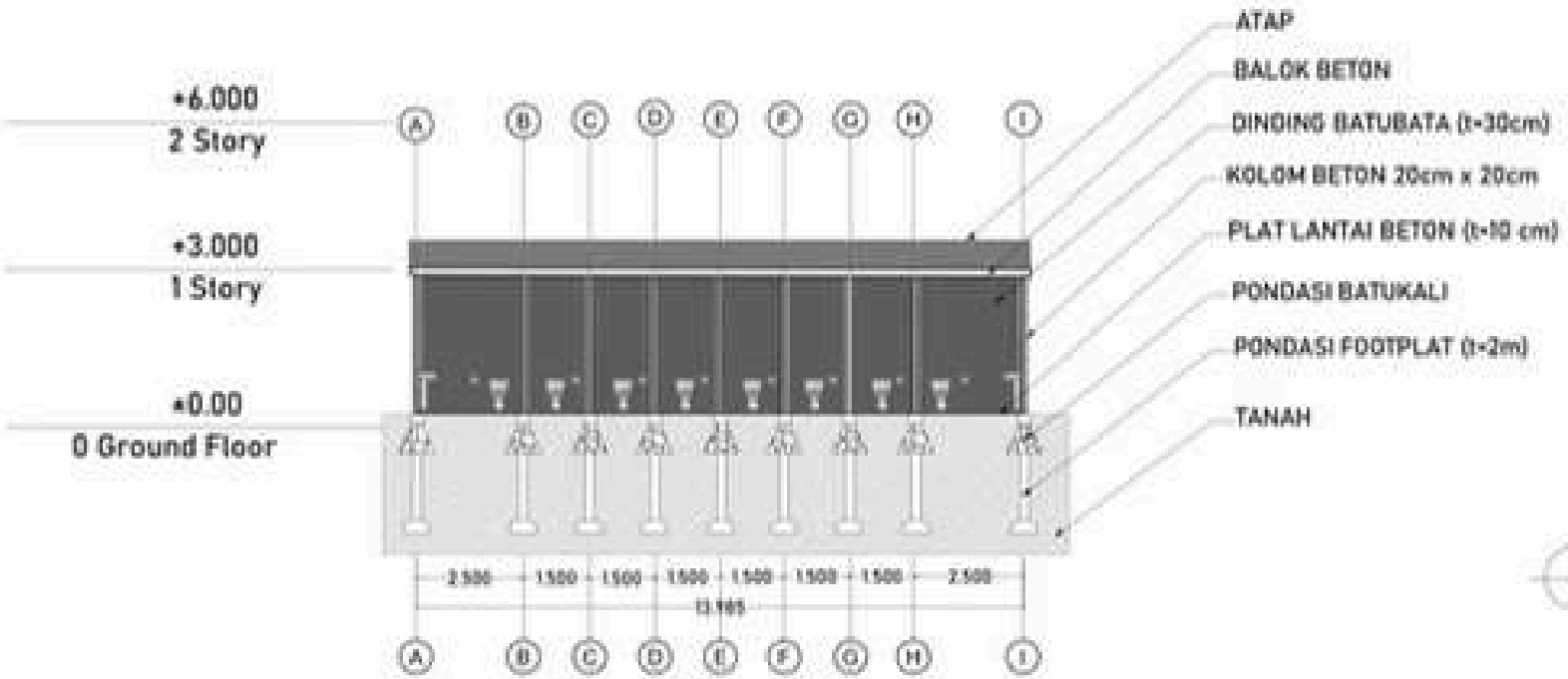
POTONGAN

Ruang Amphiteather outdoor



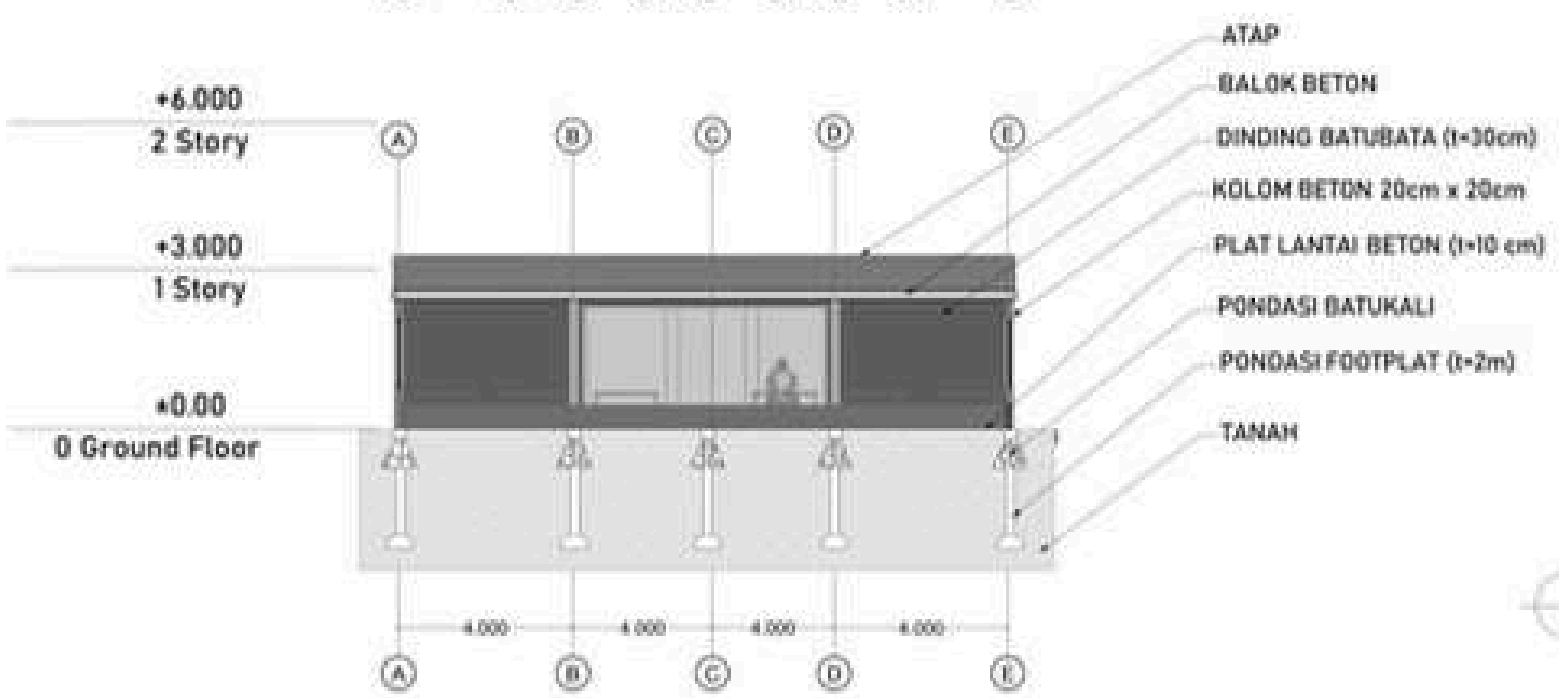
POTONGAN

Toilet dan Ruang makan indoor



POTONGAN TOILET

1 : 100

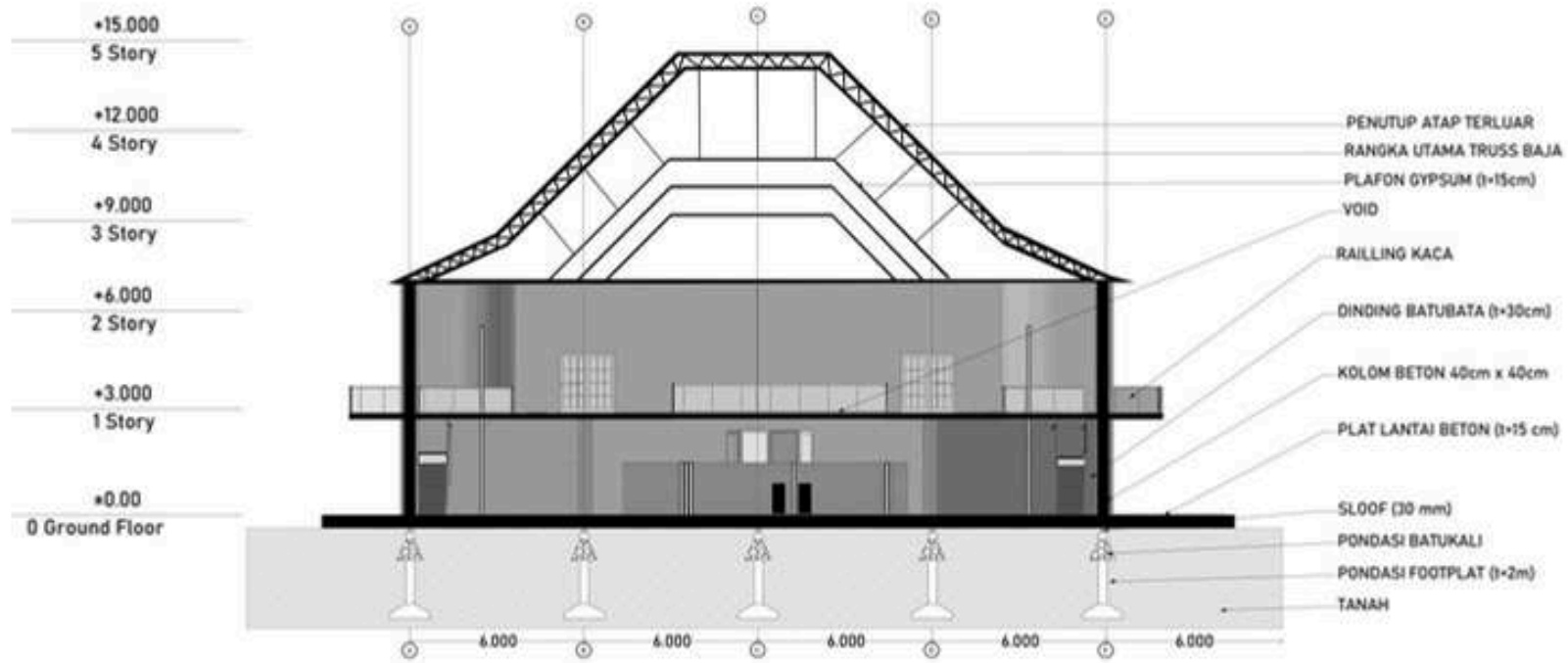


POTONGAN RUANG MAKAN

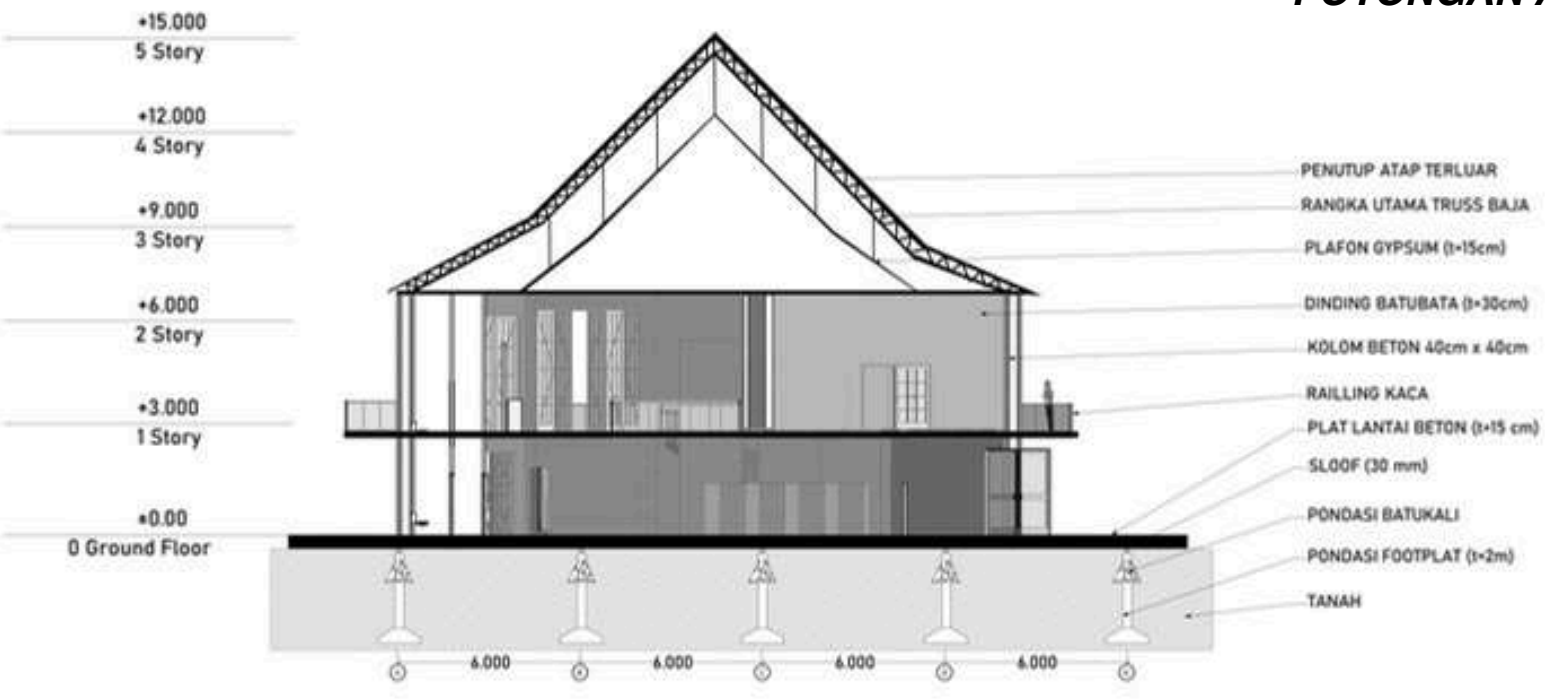
1 : 100

POTONGAN

Ruang galleri



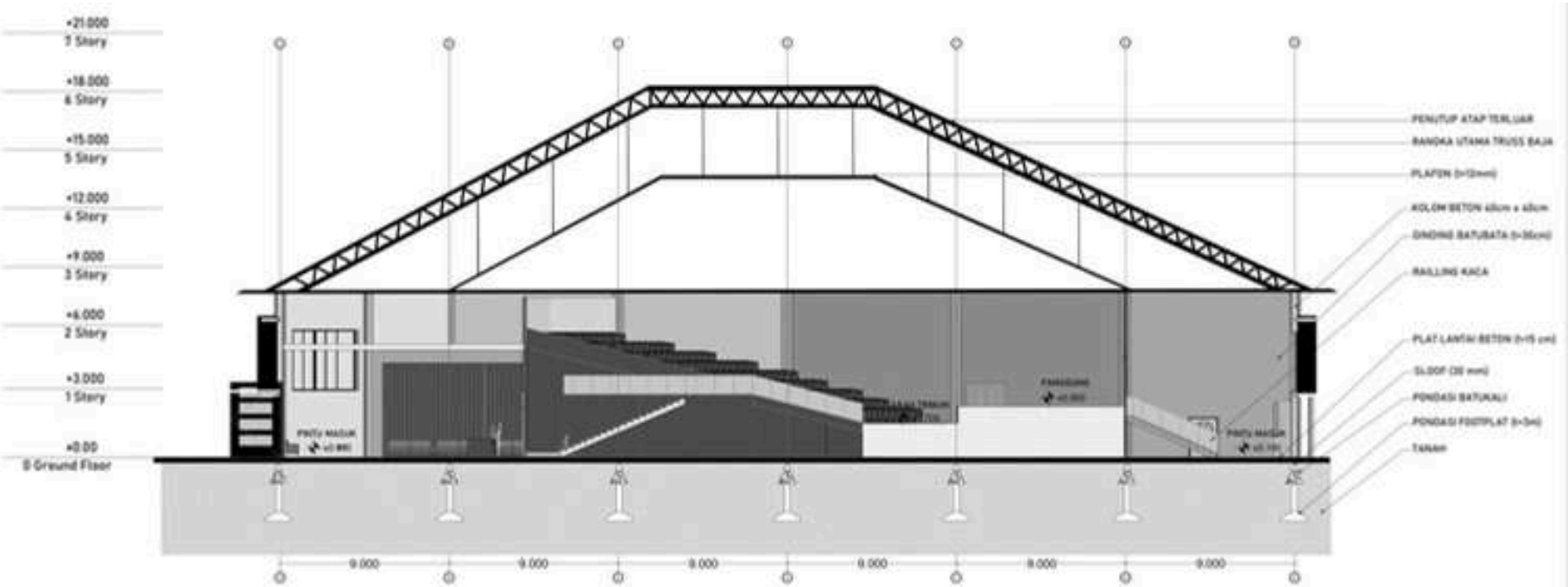
POTONGAN A-A



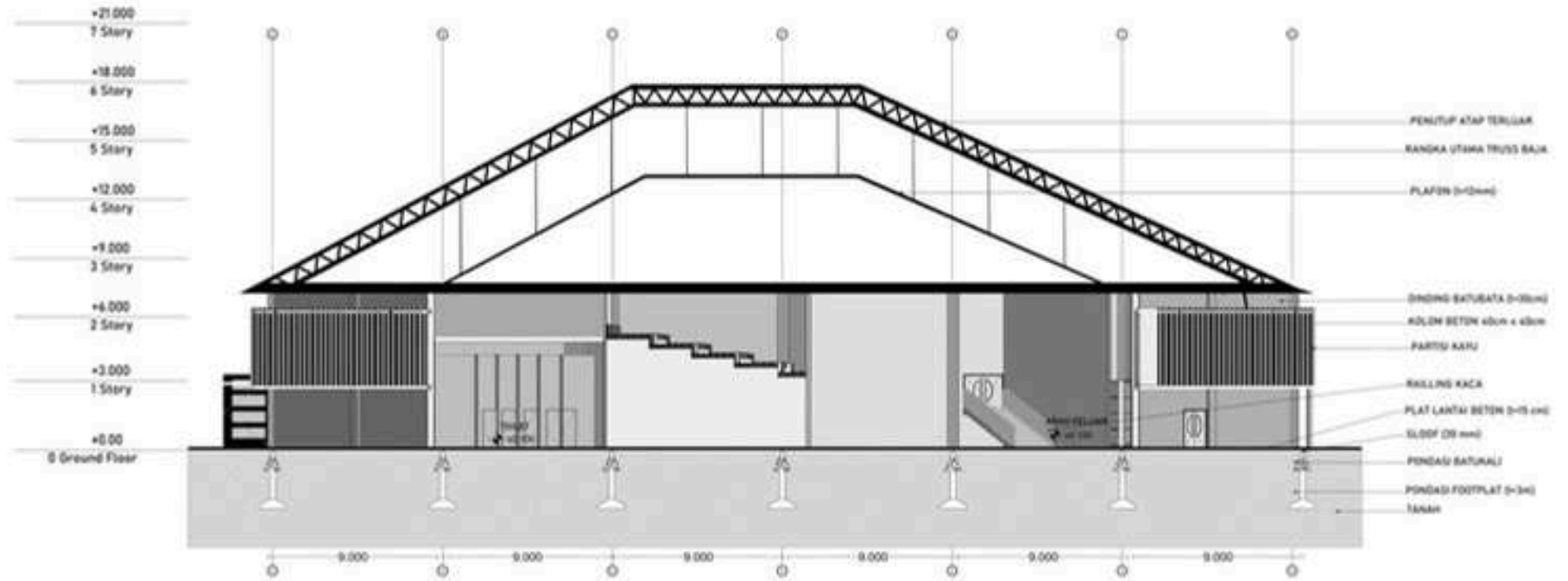
POTONGAN B-B

POTONGAN

Ruang Pertunukkan seni

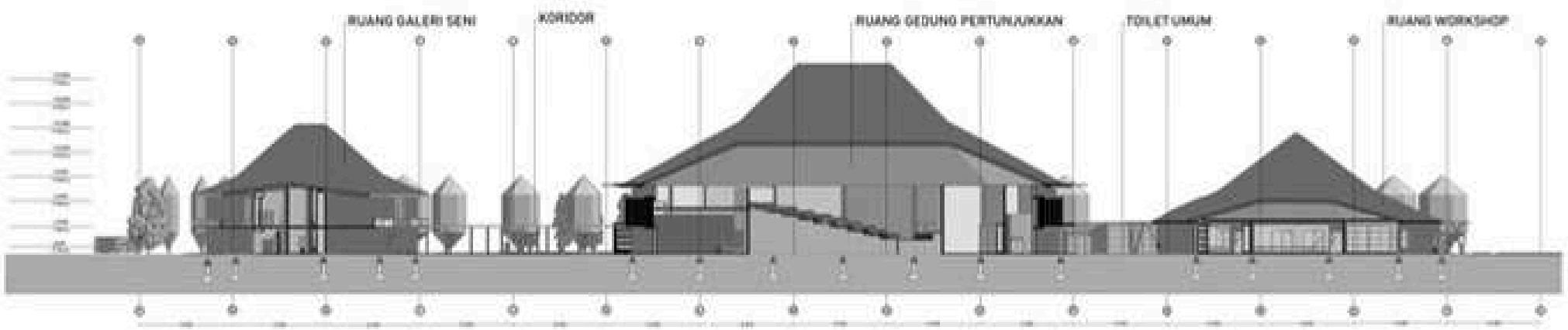


POTONGAN A-A

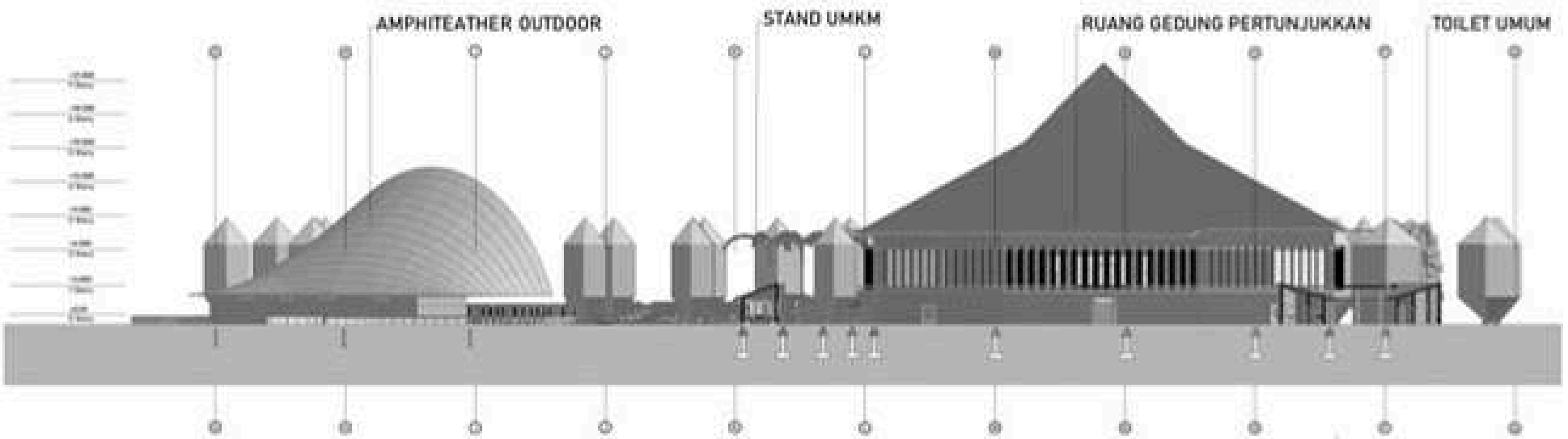


POTONGAN B-B

POTONGAN KAWASAN



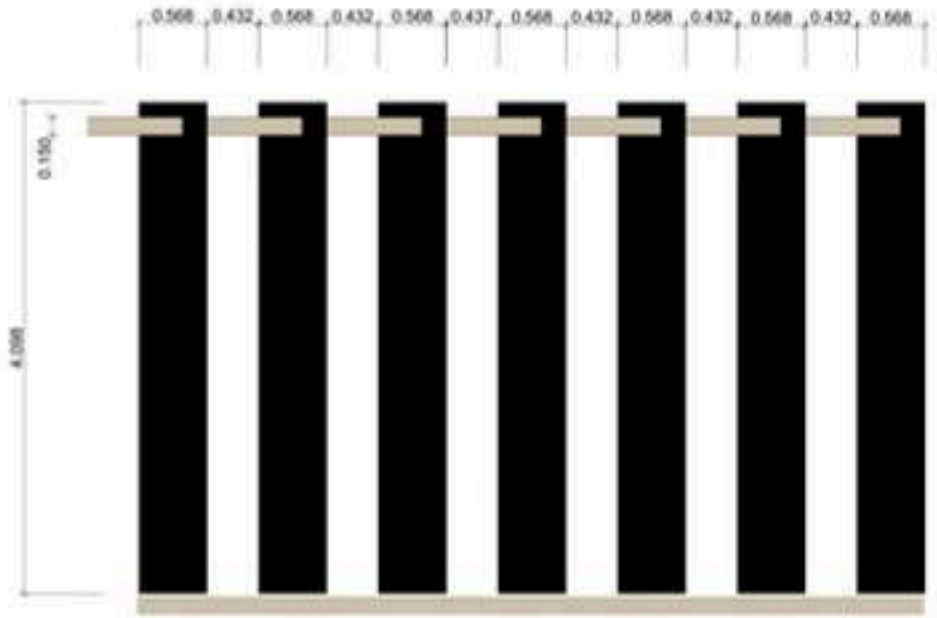
POTONGAN SITE A-A
1 : 400



POTONGAN SITE A-A
1 : 400

DETAIL

Selubung Bangunan



DENAH FASAD

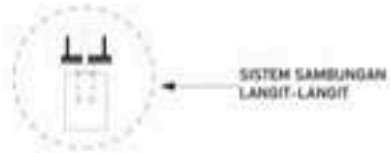
1 : 50



TAMPAK FASAD

1 : 100



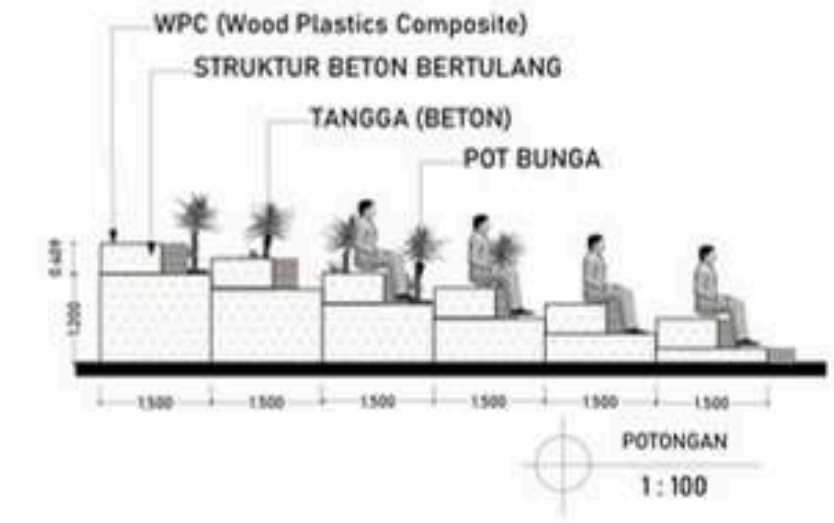


POTONGAN FASAD

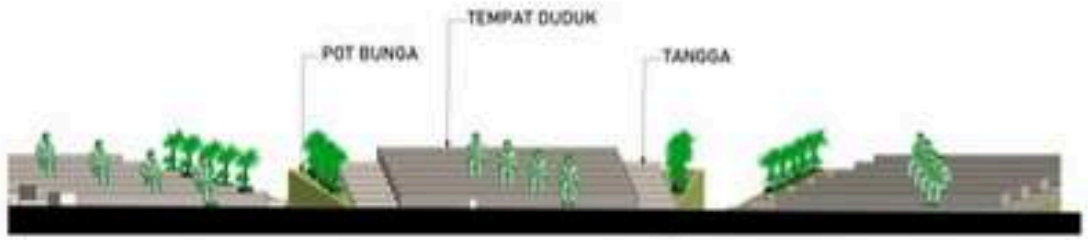
1 : 100

DETAIL

Detail Aristektural



POTONGAN
1 : 100



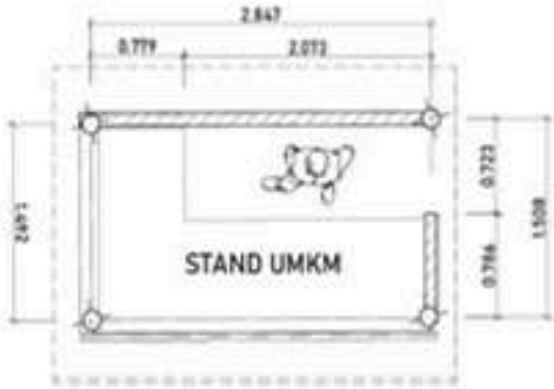
TAMPAK TEMPAT DUDUK AMPHITEATHER
1 : 100



POTONGAN STAND UMKM
1 : 50



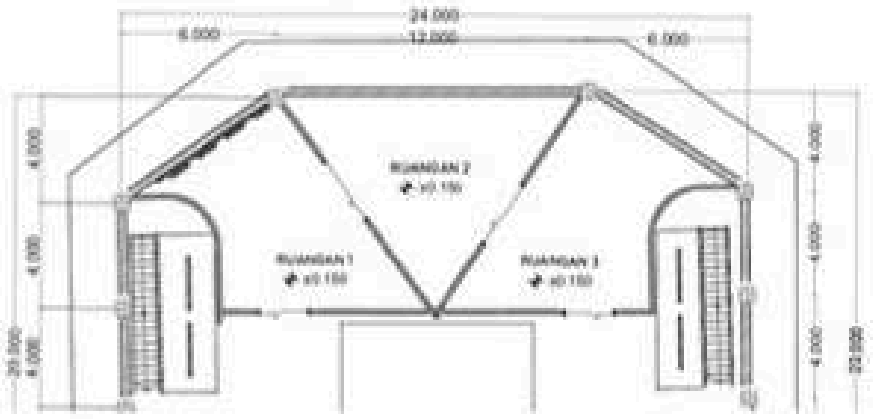
TAMPAK STAND UMKM
1 : 100



DENAH STAND UMKM
1 : 50

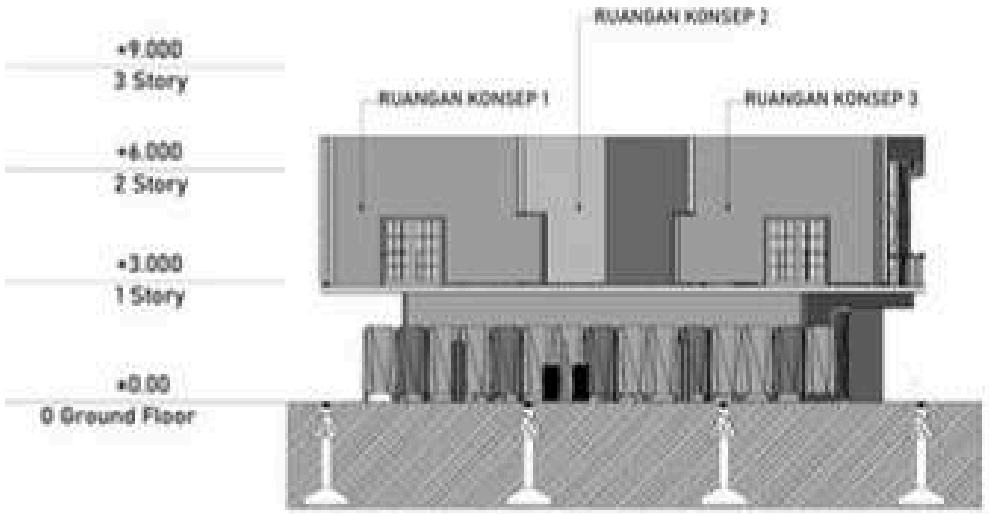
DETAIL

Detail Interior Bangunan



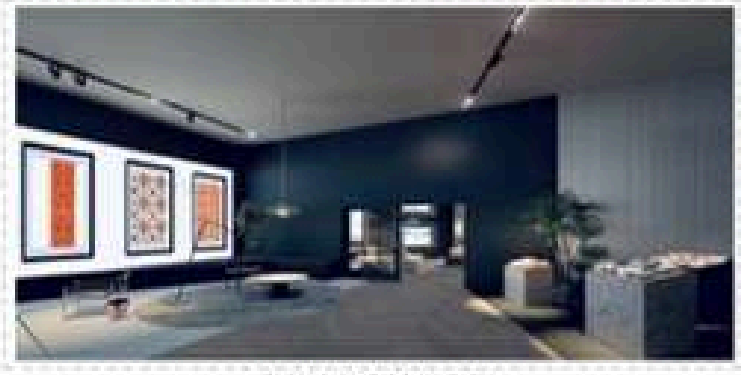
DENAH GALERI LANTAI 2

1 : 150

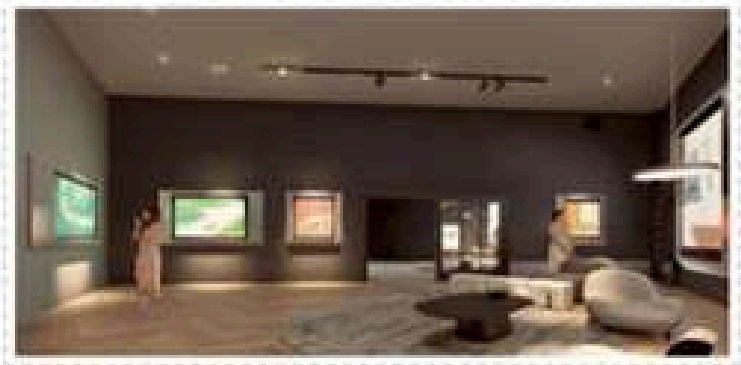


POTONGAN GALERI LANTAI 2

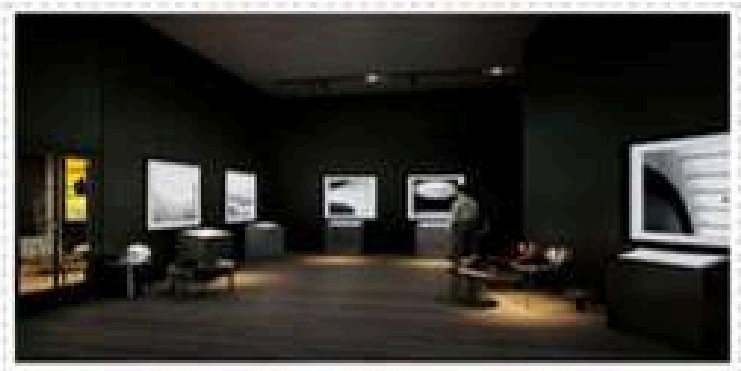
1 : 150



KONSEP 1 : TRADISIONAL BATIK



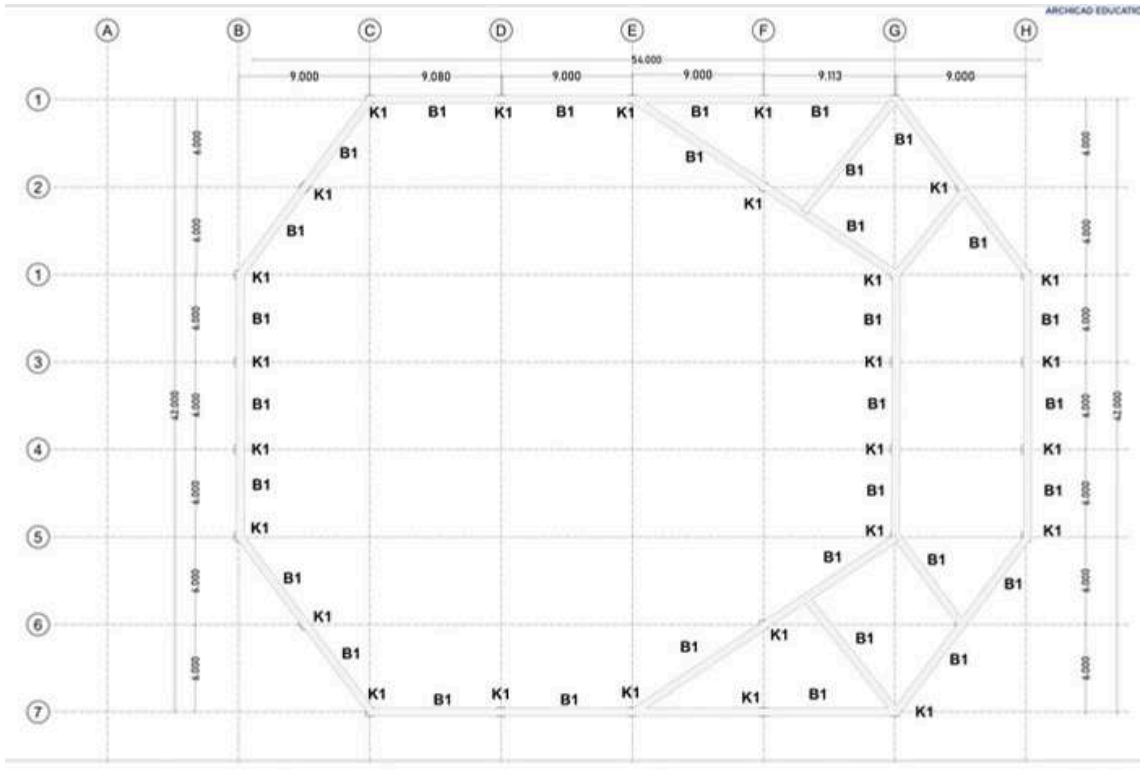
KONSEP 2 : MODERENISASI



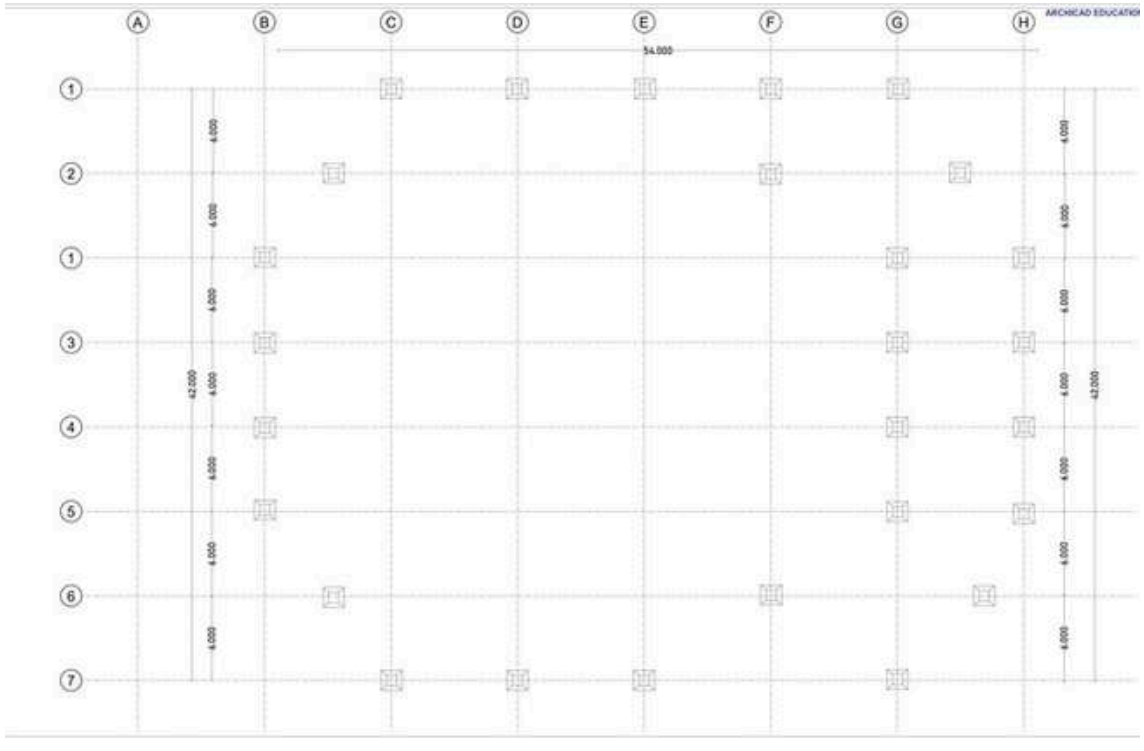
KONSEP 3 : TEMPOE DOELOE

RENCANA STRUKTUR

Ruang pertunjukkan



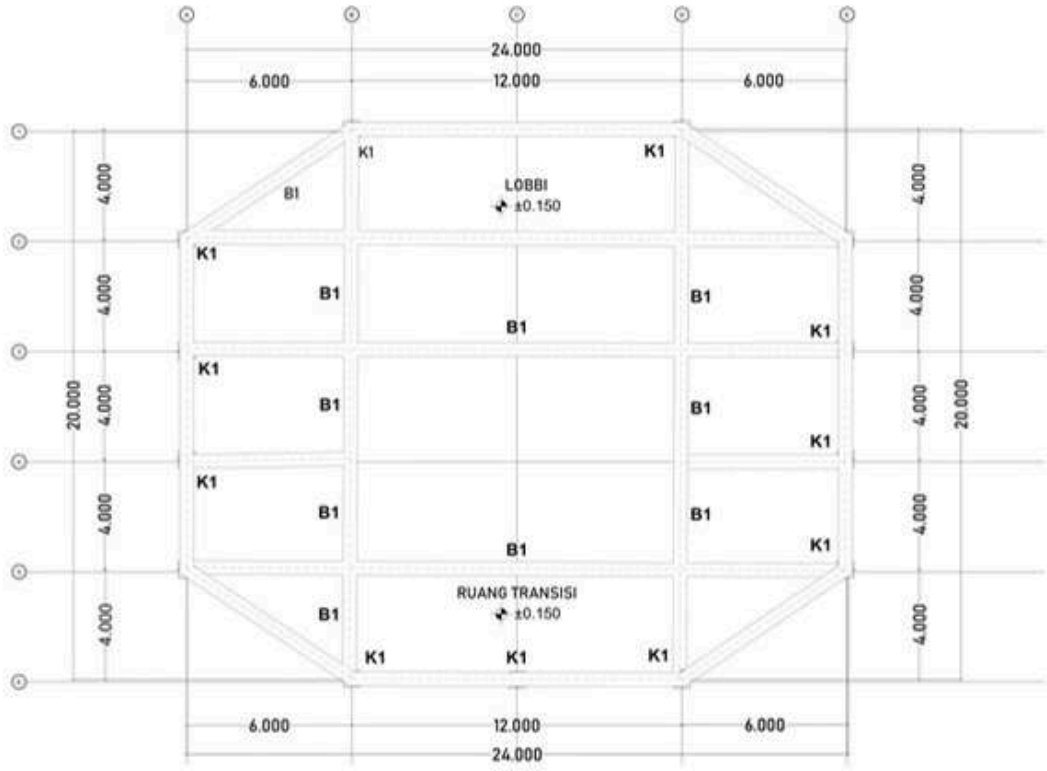
Rencana Kolom Balok



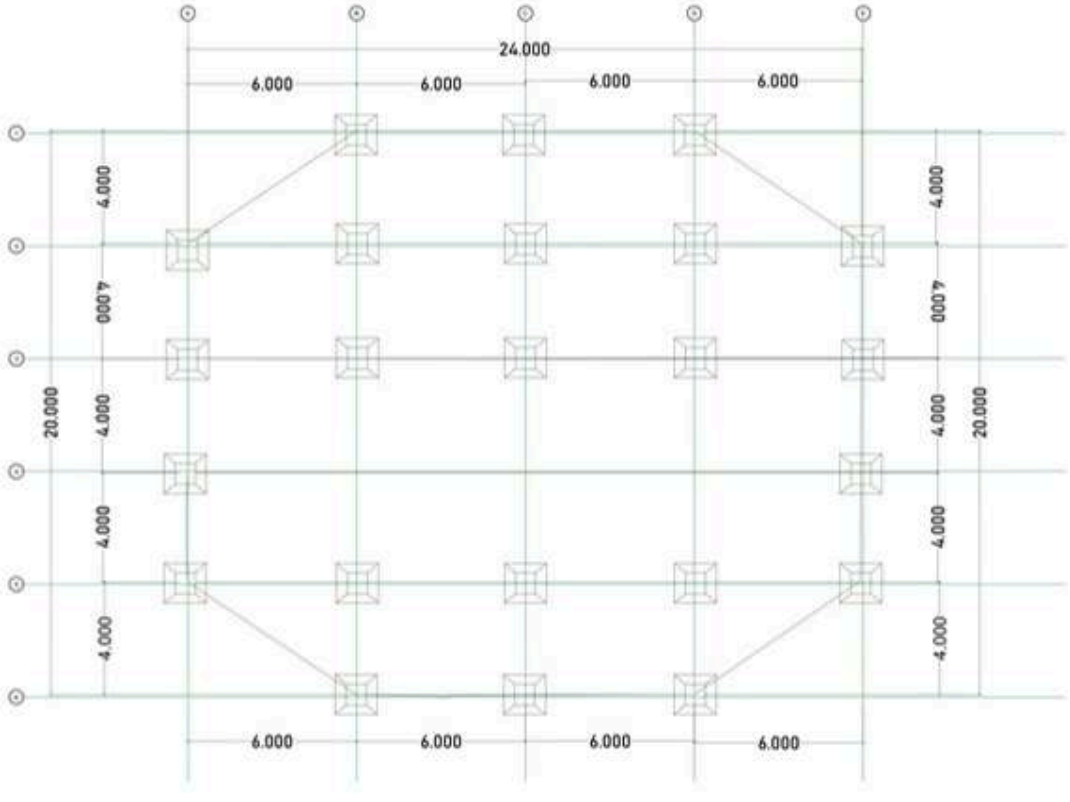
Rencana Pondasi

RENCANA STRUKTUR

Ruang Galeri seni



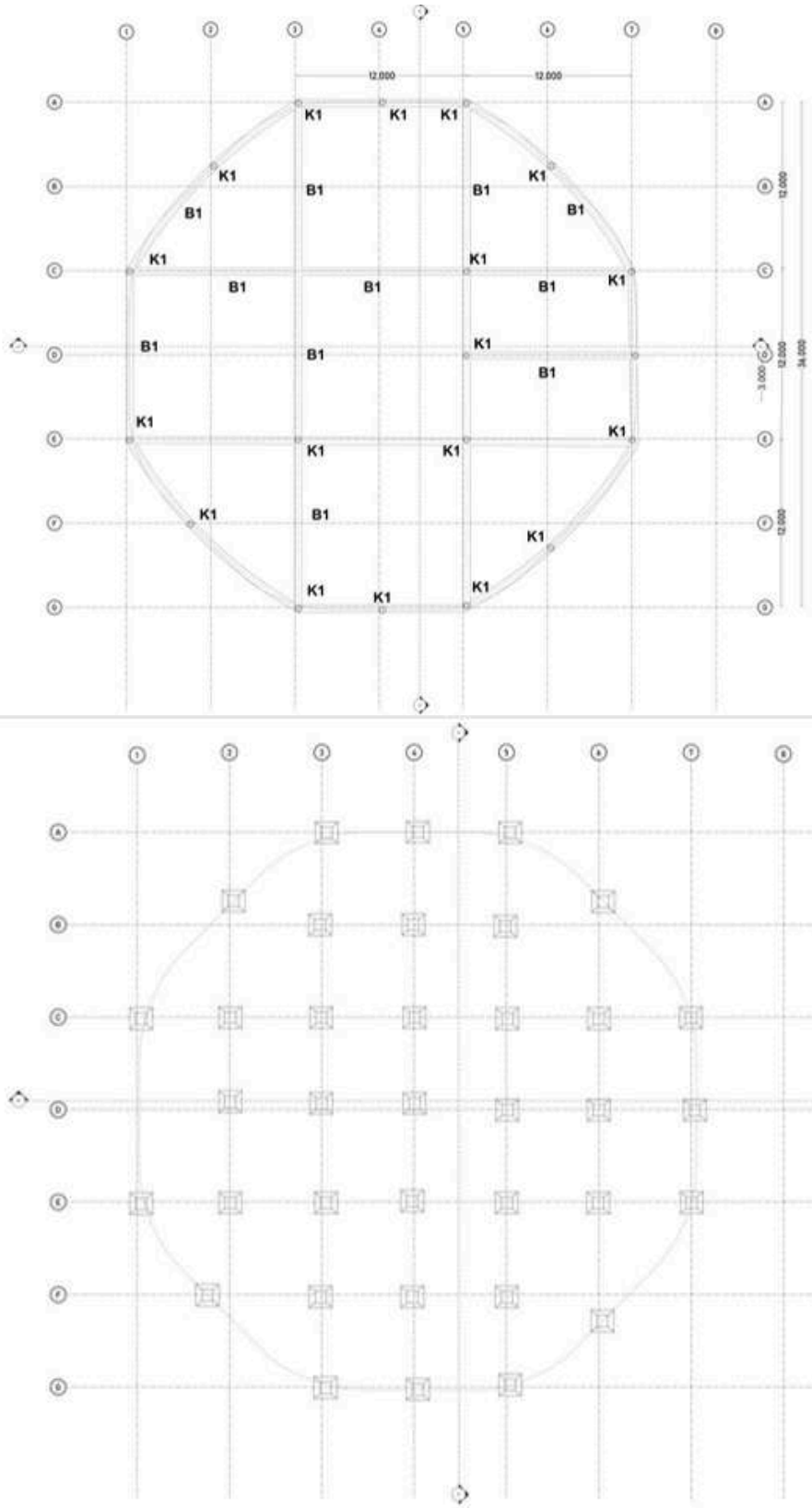
Rencana Kolom Balok



Rencana Pondasi

RENCANA STRUKTUR

Ruang Workshop

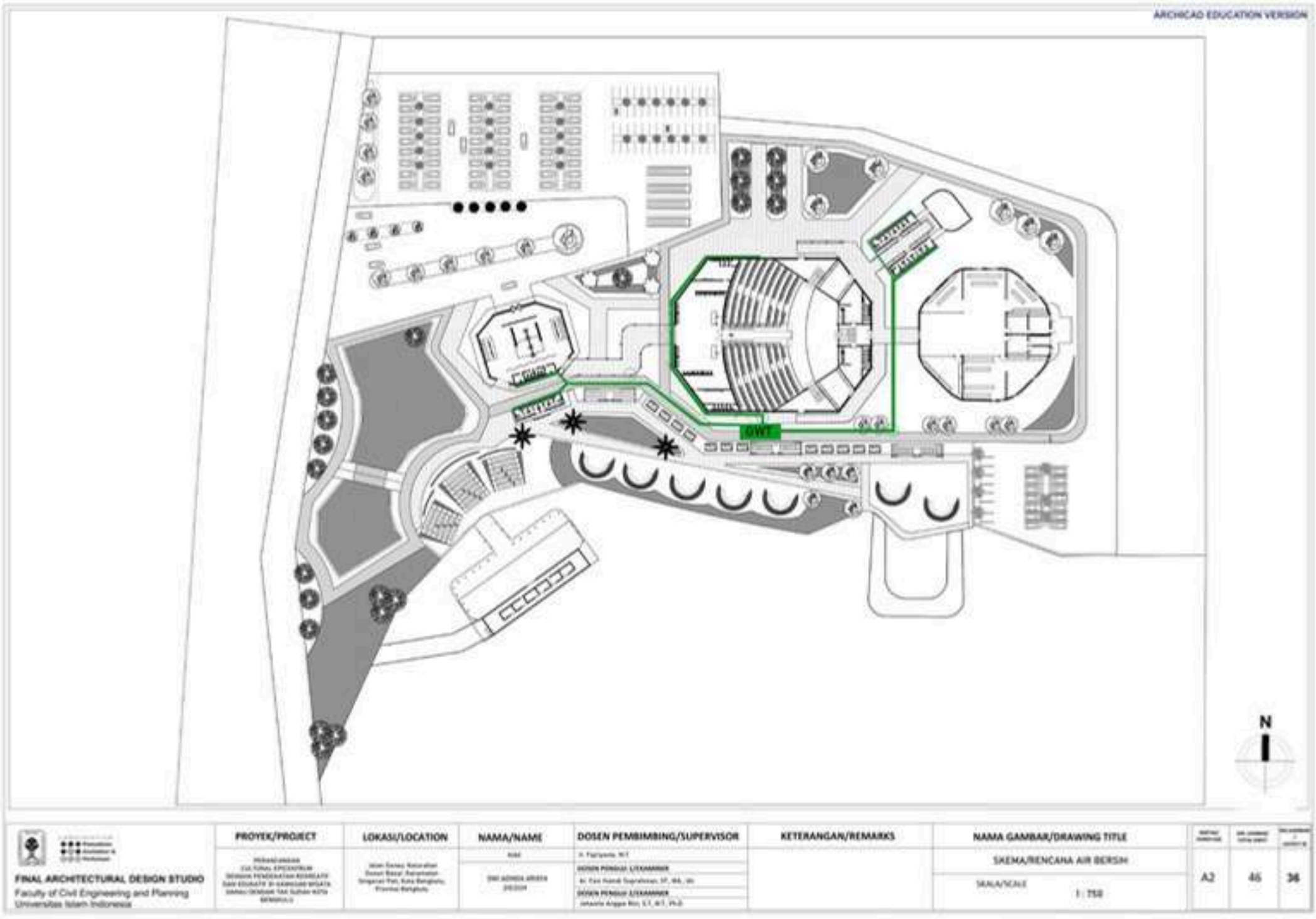


Rencana Kolom Balok

Rencana Pondasi

RENCANA MEP

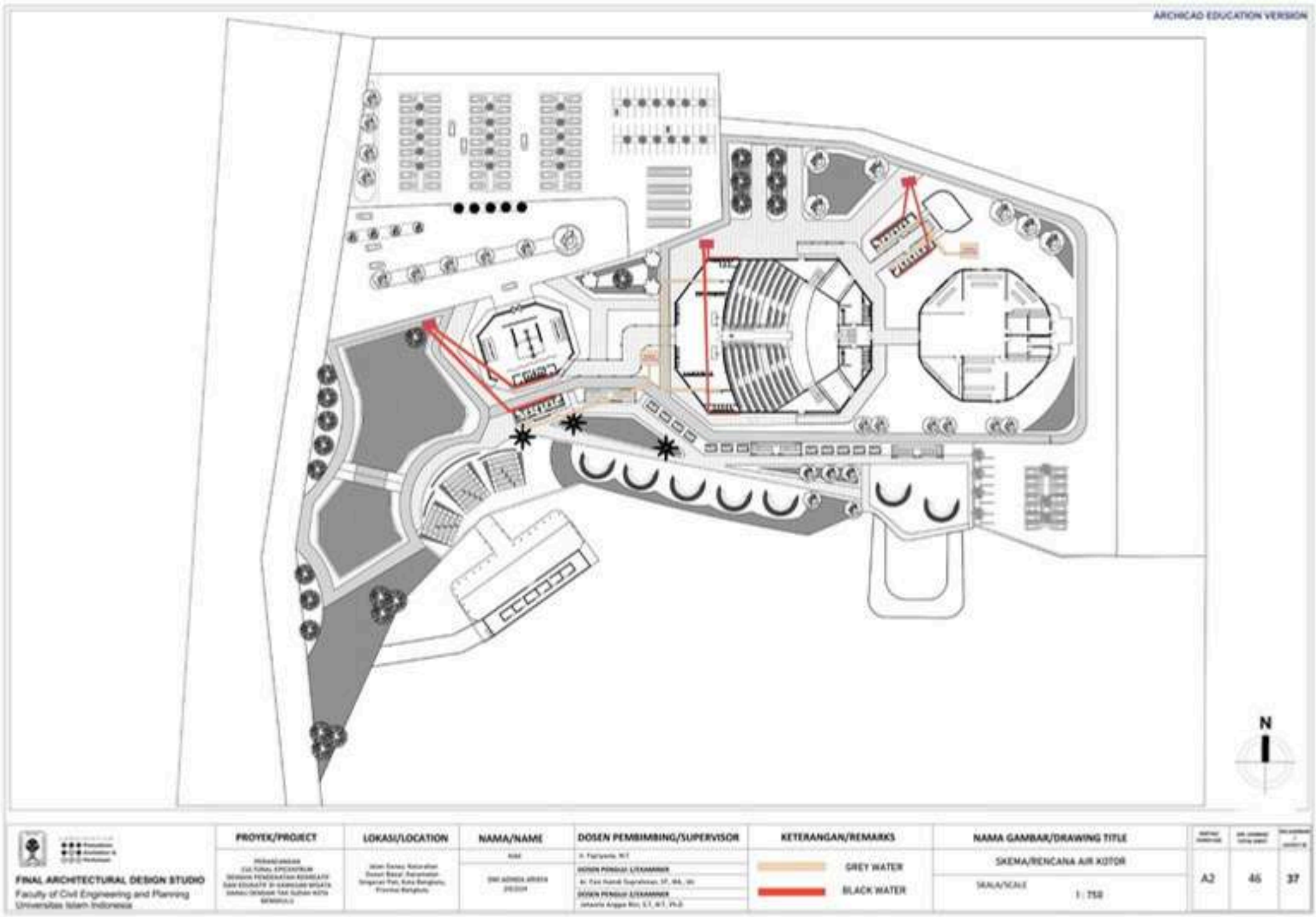
(Air bersih)



	PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NAME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE			
FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Faculty of Civil Engineering and Planning Universitas Islam Indonesia	PERANCANGAN CULTURAL EXPERIENTIAL DESIGN PENERAPAN BIOMIMETIK DAN EDUKATIF DI KAWASAN WISATA SAMAS DESAIN TAK SUTAN KOTA BENGKULU	Jalan Danau Kecamatan Danau Barat Kecamatan Singaran Pati, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu	Kelvi DWI ADINDA ARISTA 2022109	Ir. Tigor Jaya, M.T DOSEN PENGUJI 1/EXAMINER Ar. Fani Hamdi Supratikno, ST., MA., IAI DOSEN PENGUJI 2/EXAMINER Jehansha Angga Rizi, S.T., M.T., Ph.D		SKEMA/RENCANA AIR BERSIH SKALA/SCALE 1 : 750	A2	46	36

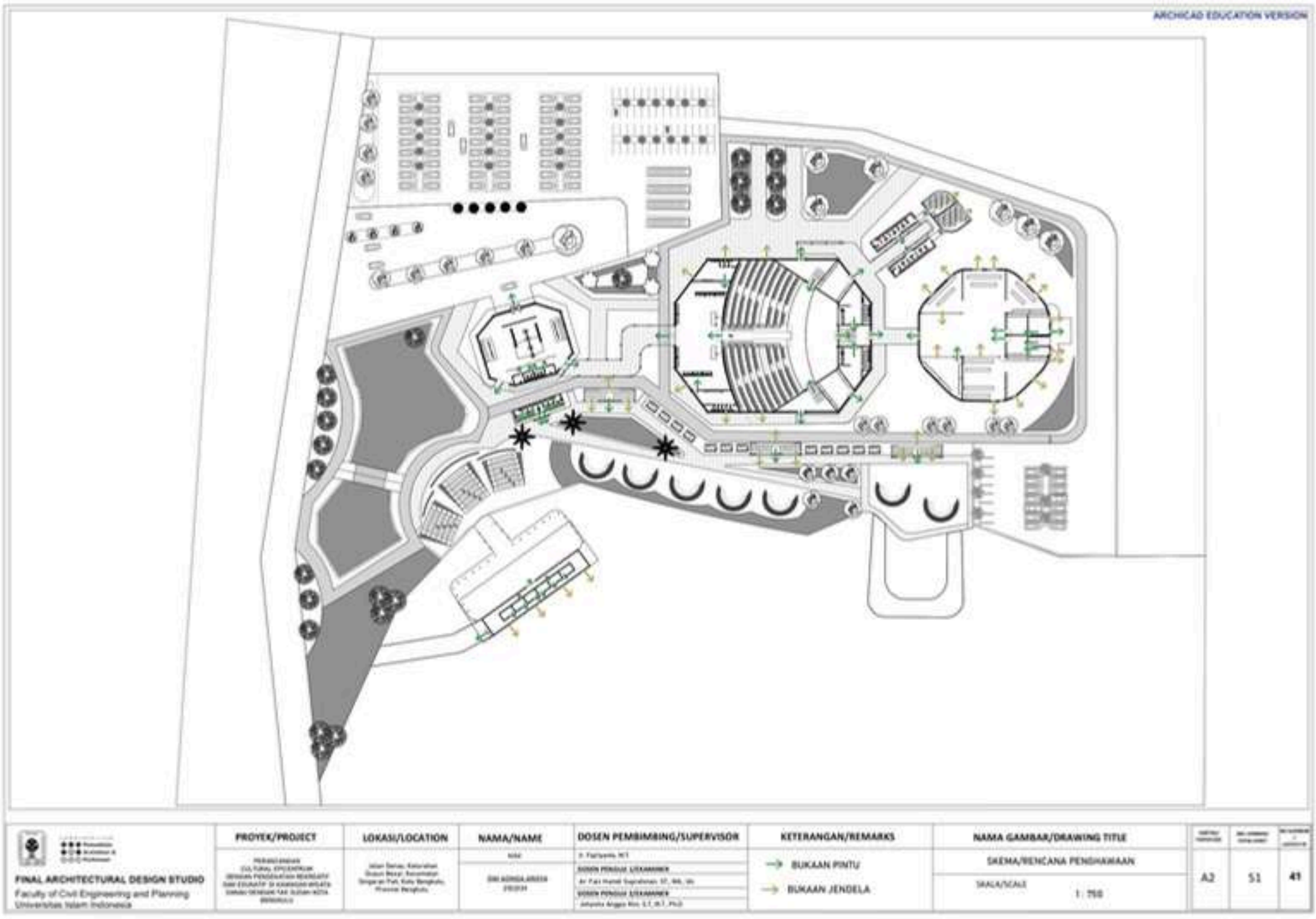
RENCANA MEP

(Air kotor)



RENCANA MEP

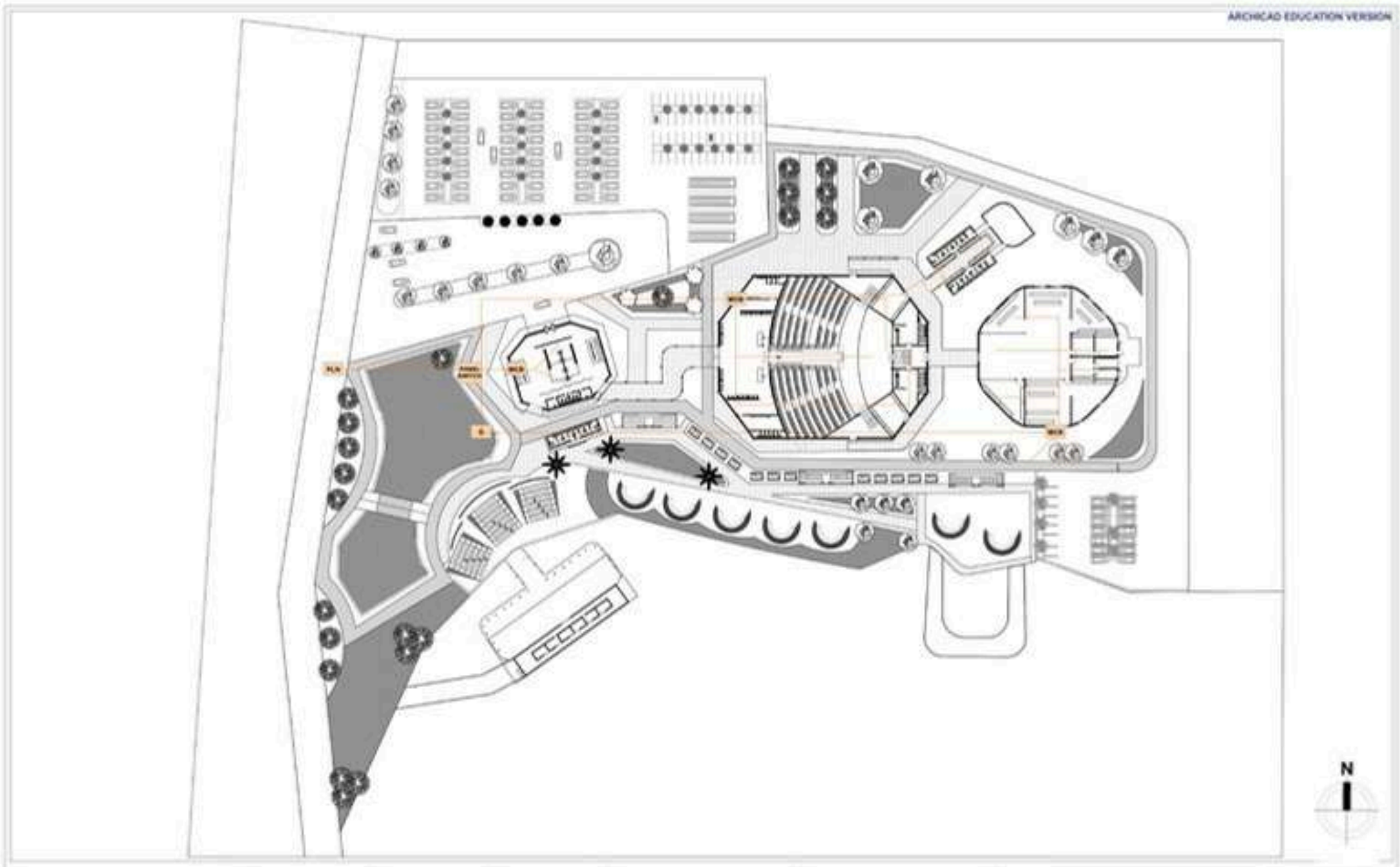
(Penghawaan)



	PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NAME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE			
FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Faculty of Civil Engineering and Planning Universitas Islam Indonesia	PERANCANGAN CULTURAL EPICENTRUM DENGAN PENDEKATAN BIOKLIMATIK DAN EKOEFEKTIF DI KAWASAN MUARA SUNGAI SEBAGAI TAK SUDAH KOTA BENGKULU	Jalan Sahan, Kelurahan Dusun Barat, Kecamatan Singaran Pati, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu	NIM DWI AGNES ARISTA 192034	Ir. Fatriyanto, M.T. DOSEN PENGUJI 1/EXAMINER Ar. Fani Hamdi Sugrahman, ST., MA., Ph. DOSEN PENGUJI 2/EXAMINER Jehansha Anggia Nisa, S.T., M.T., Ph.D	→ BUKAAN PINTU → BUKAAN JENDELA	SKEMA/RENCANA PENGHAWAAN SKALA/SCALE 1 : 750	A2	S1	41

RENCANA MEP

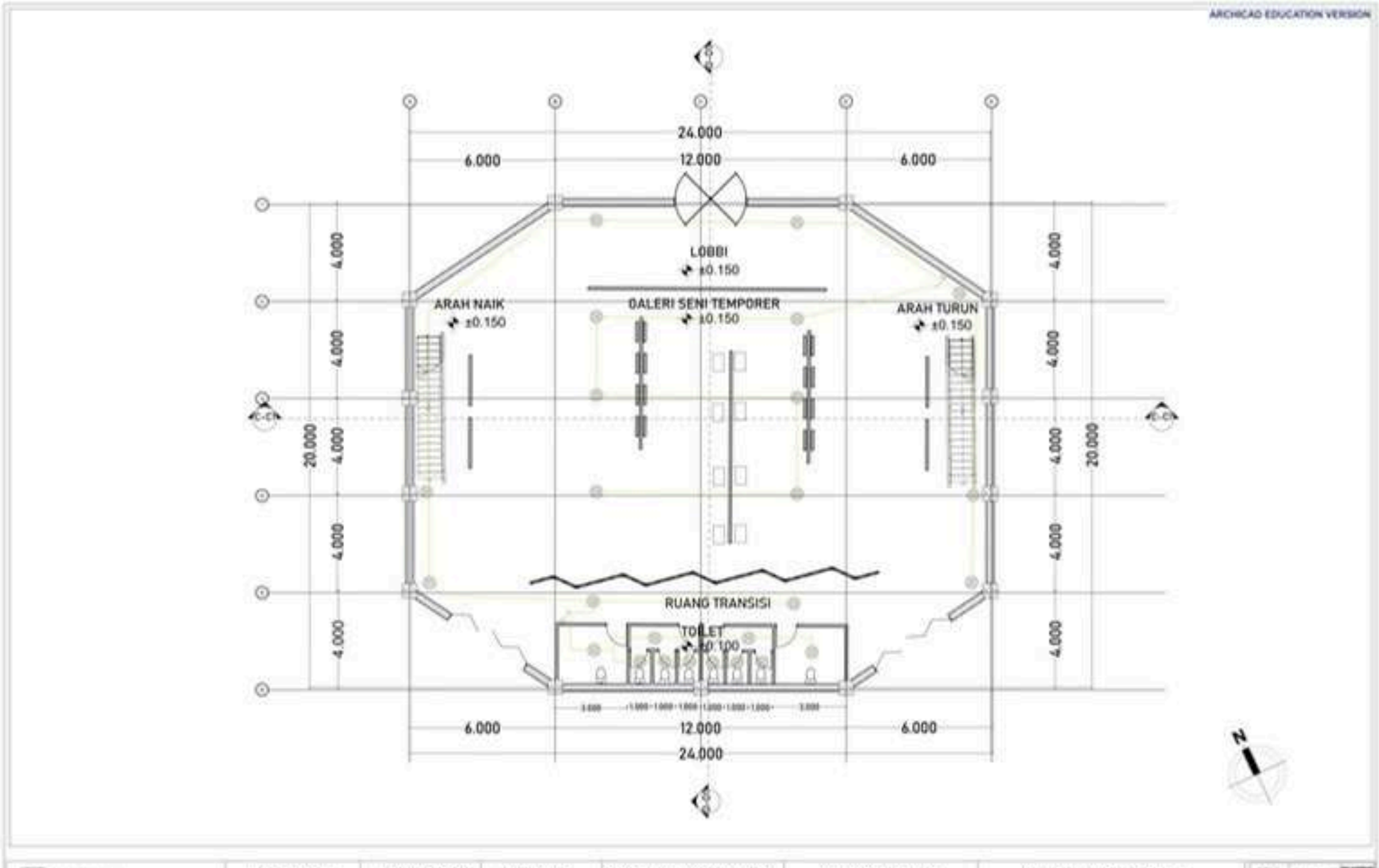
(Elektrikal)



	PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NAME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE			
FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Faculty of Civil Engineering and Planning Universitas Islam Indonesia	PERANCANGAN CULTURAL EPICENTRUM DENGAN PENDEKATAN KEARIFAN DAN EDUKATIF DI KAWASAN WISATA PANTAI DENGAN TAK TUHAN KOTA BENGKULU	Jalan Danau Nasional Dusun Barat Kelurahan Singaran Pati, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu	NAMA DWI ADINDA ARISTA 20520249	DOSEN PEMBIMBING/LEKAMMER DOSEN PENGUJI LEKAMMER		SKEMA/RENCANA ELEKTRIKAL SKALA/SCALE 1 : 750	A2	46	38

RENCANA ELEKTRIKAL

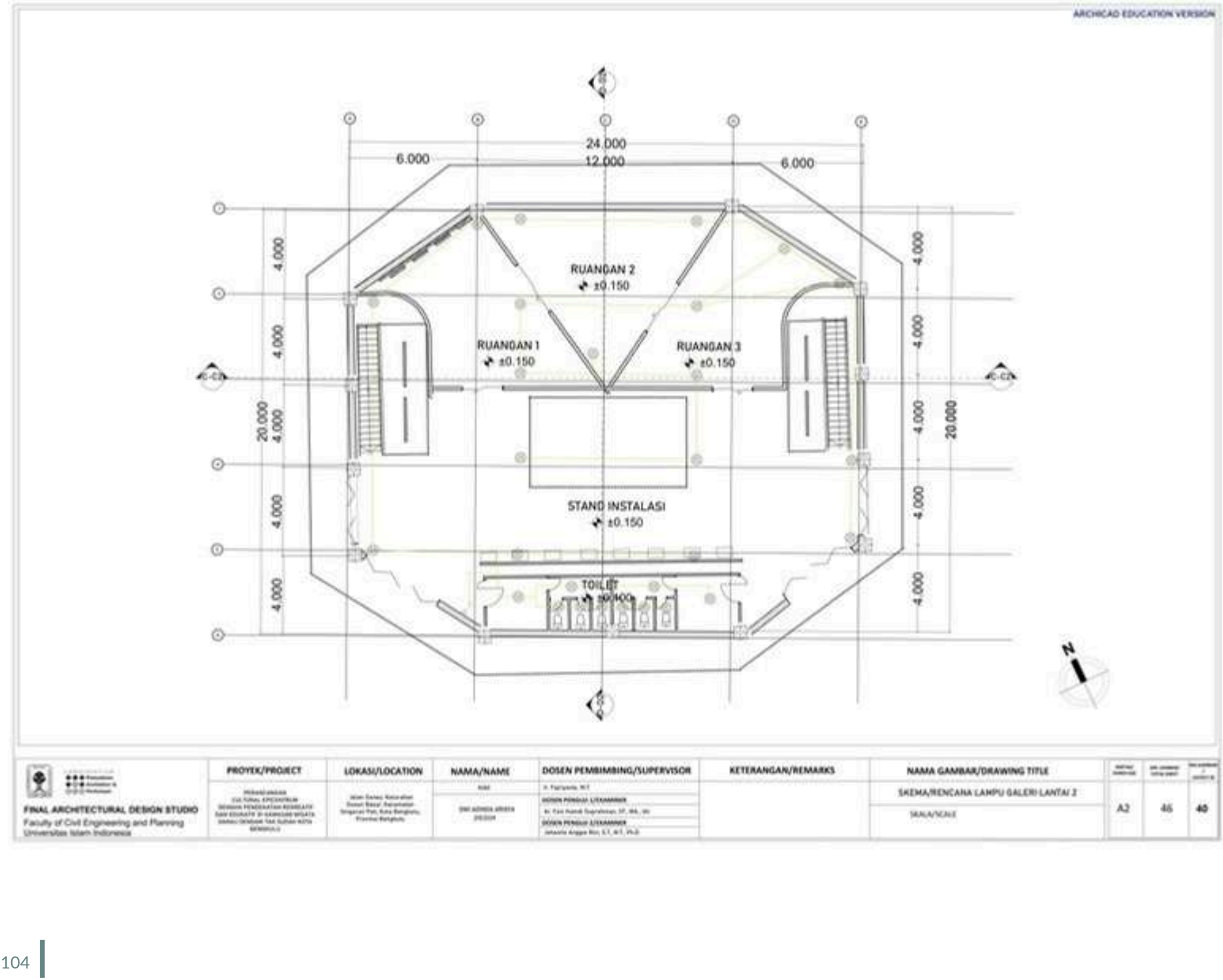
(Titik lampu ruang galerri lt.1)



	PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NAME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE			
FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Faculty of Civil Engineering and Planning Universitas Islam Indonesia	PERANCANGAN CULTURAL EXPLORATORIUM DESIGN PENDEKATAN BIOMIMICRY DAN EDUKATIF DI KAWASAN WISATA SAMAS DESIGN TAX SUTAN KOTA MEMORIAL	Jalan Sawau Kecamatan Sumur Batur Kabupaten Singaran Pati, Kota Bangkulu, Provinsi Bangkulu	NAMA NIM	Ir. Tigriyanto, M.T DOSEN PENGUJI 1/EXAMINER Ar. Faiz Hanak Soprahman, ST., MA., IAI DOSEN PENGUJI 2/EXAMINER Jehanita Angga Rini, S.T., M.T., Ph.D		SKEMA/RENCANA LAMPU GALERI LANTAI 1 SKALA/SCALE	A2	46	39

RENCANA ELEKTRIKAL

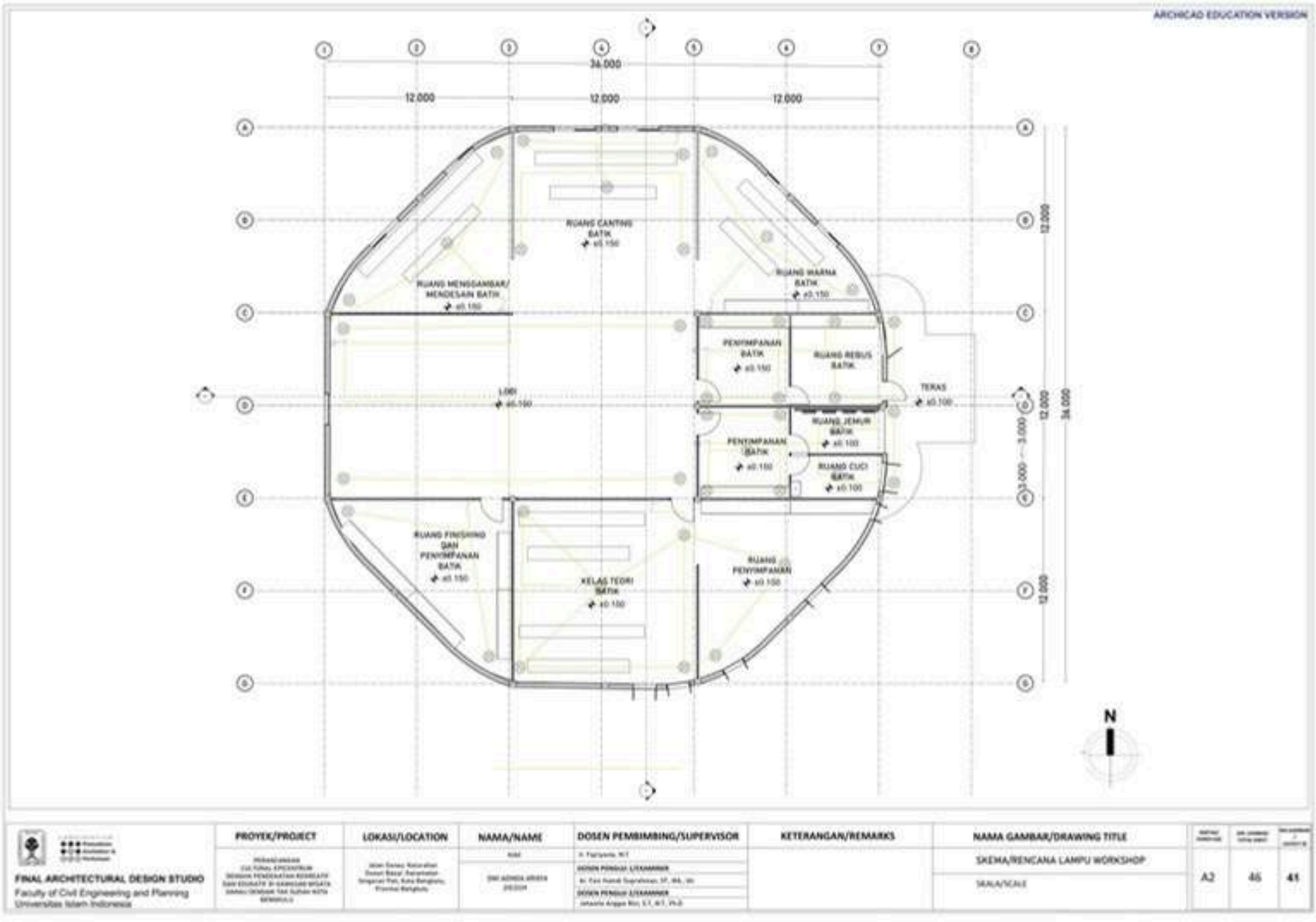
(Titik lampu ruang galerri lt.2)



	PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NAME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE			
FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Faculty of Civil Engineering and Planning Universitas Islam Indonesia	PERANCANGAN CULTURAL EPICENTRUM DENGAN PENDEKATAN KEARIFAN DAN EDUKATIF DI KAWASAN WISATA DAMAU DENGAN TAK TUHAN KOTA BENGKULU	Jalan Danau Kecurabah Dusun Barat Kecamatan Singaran Pati, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu	[redacted]	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR Ir. Fariyanto, M.T. DOSEN PENGUJI/EXAMINER Ir. Faris Hamdi Supratman, ST., MA., Ph. DOSEN PENGUJI/EXAMINER Jehanda Angga Kiri, S.T., M.T., Ph.D		SKEMA/RENCANA LAMPU GALERI LANTAI 2 SKALA/SCALE	A2	46	40

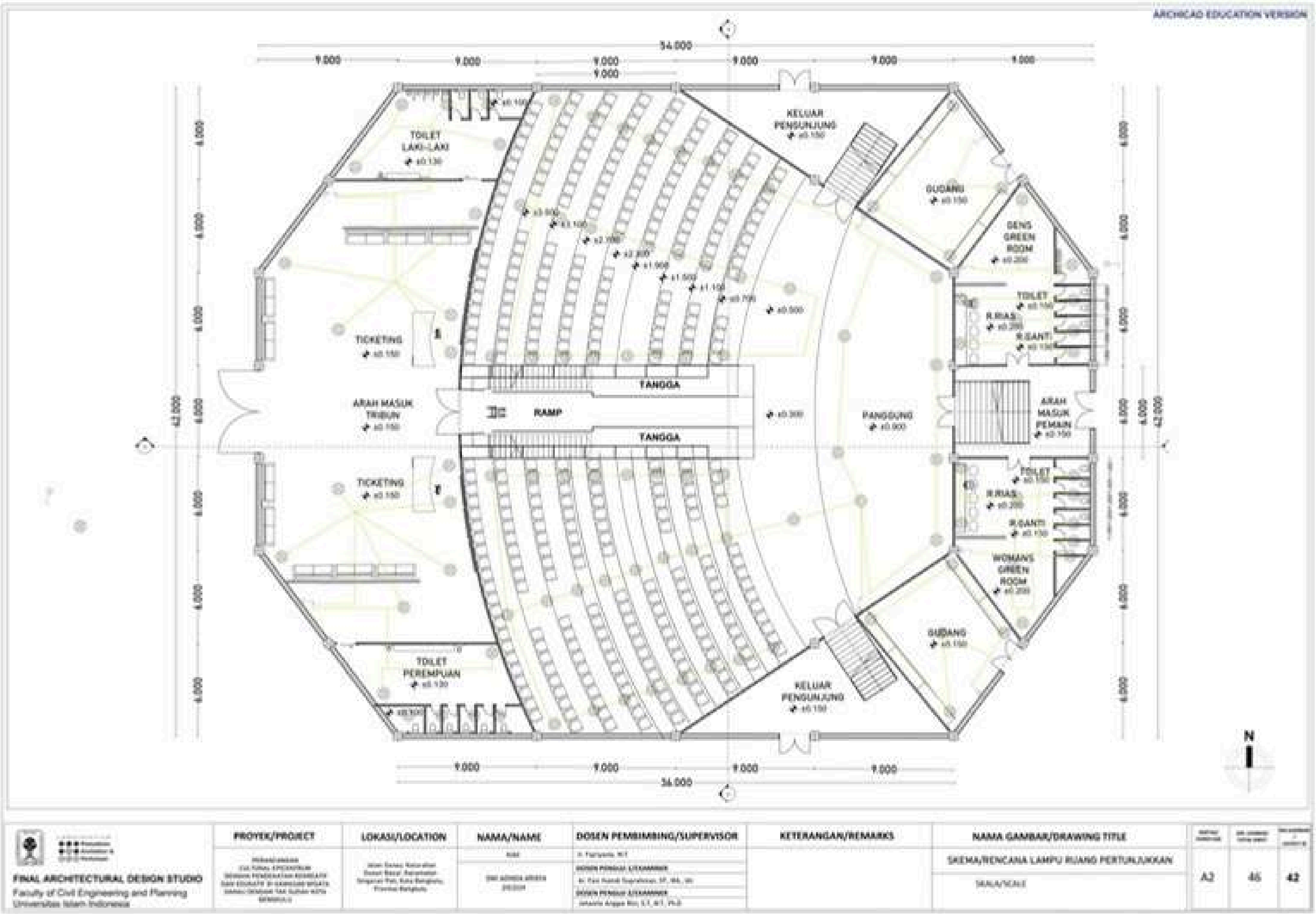
RENCANA ELEKTRIKAL

(Titik lampu Ruang workshop)



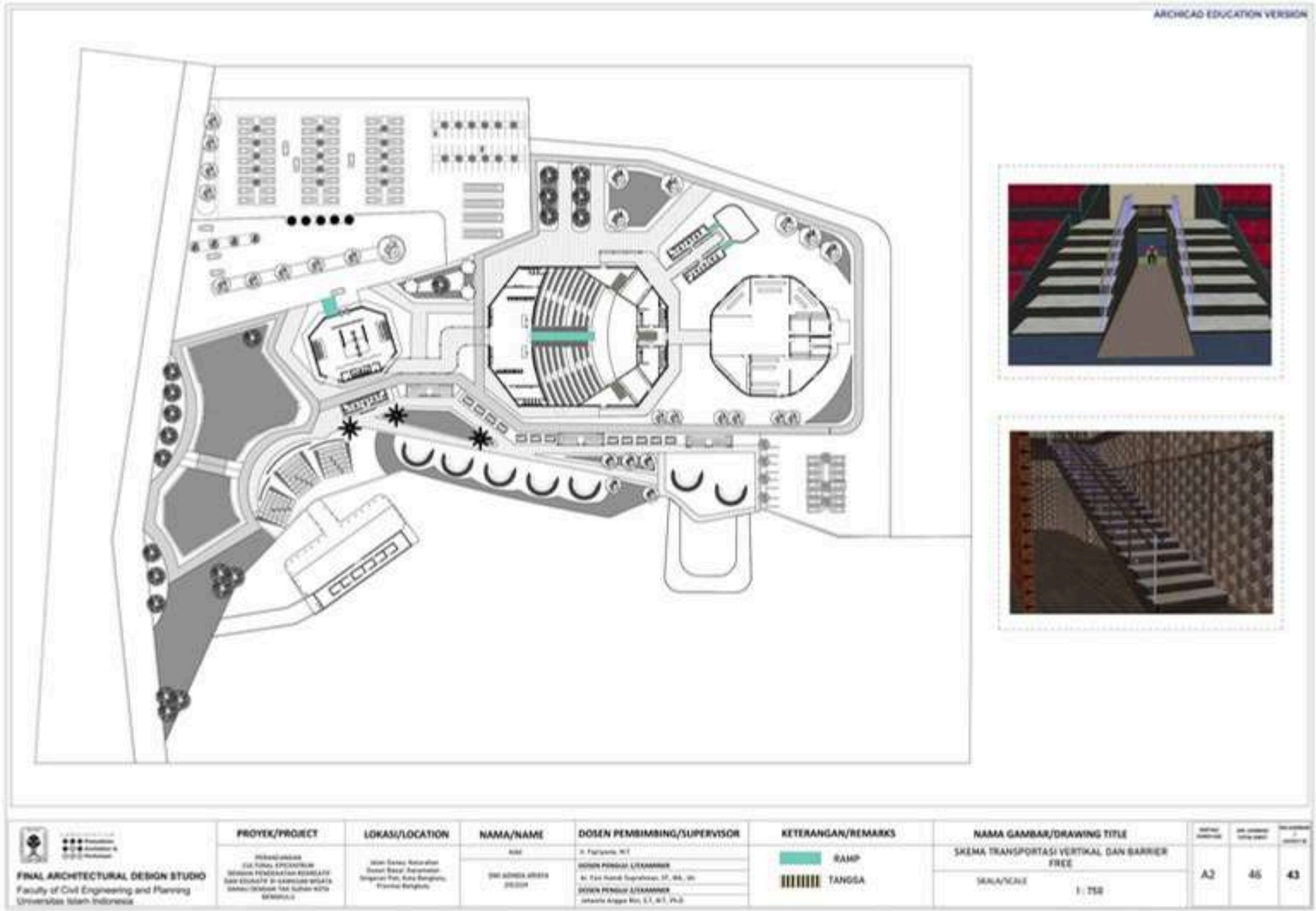
RENCANA ELEKTRIKAL

(Titik lampu Ruang Pertunjukkan)



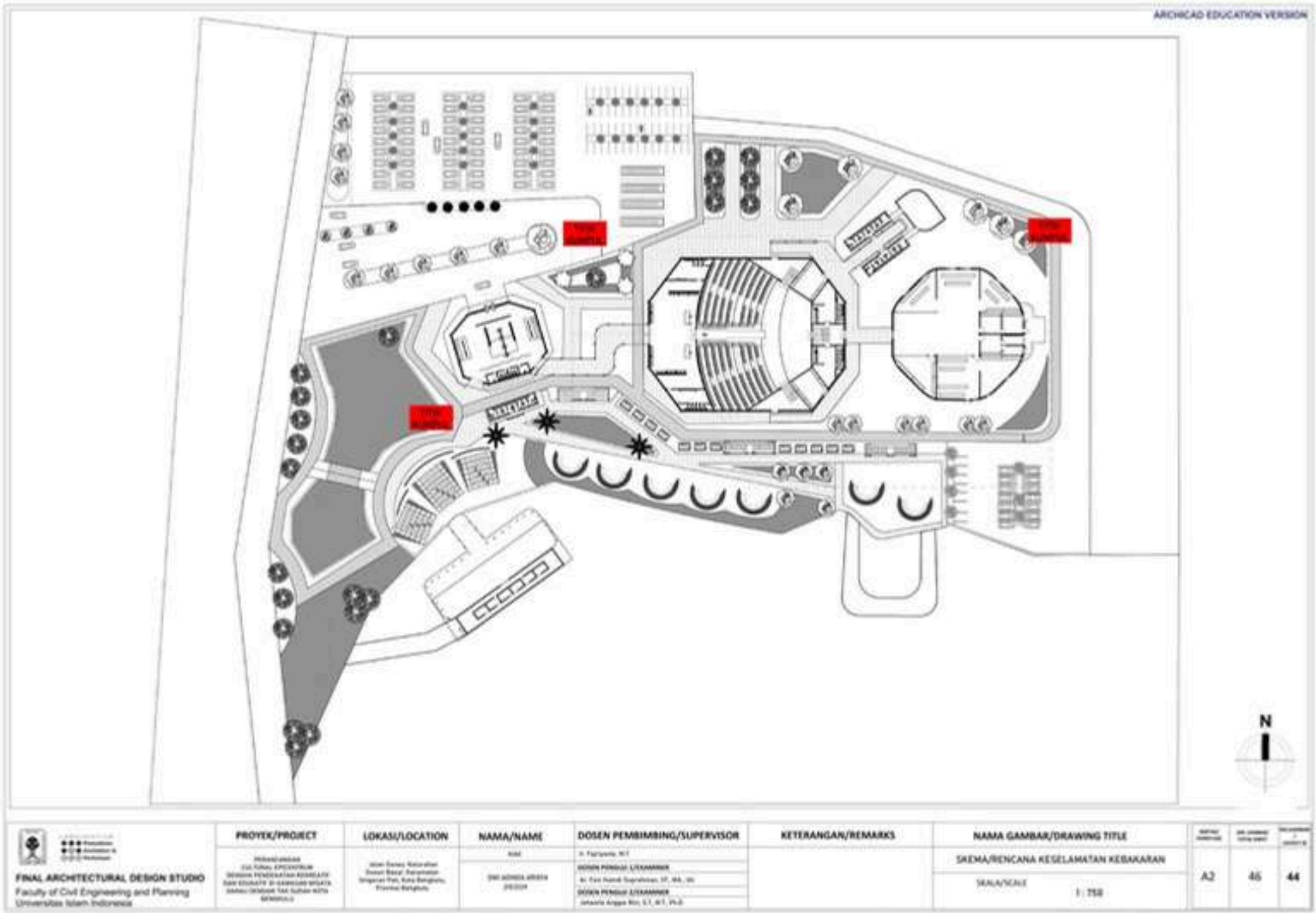
RENCANA KESELAMATAN

(Barrier free)



RENCANA KESELAMATAN

(fire safety)



	PROYEK/PROJECT	LOKASI/LOCATION	NAMA/NAME	DOSEN PEMBIMBING/SUPERVISOR	KETERANGAN/REMARKS	NAMA GAMBAR/DRAWING TITLE			
FINAL ARCHITECTURAL DESIGN STUDIO Faculty of Civil Engineering and Planning Universitas Islam Indonesia	PERANCANGAN CULTURAL EXPLORATORIUM DENGAN PENDEKATAN KEARIFAN DAN EDUKATIF DI KAWASAN WISATA SAMAS DENGAN TAK SUDAH KOTA MINGGU	Jalan Sawau Kecamatan Dusun Barat Banjarsari Singarani Peti, Kota Bangkalu, Provinsi Bangkalu	Adel DWI ADINDA ARISTA 20210	Ir. Yayasan, M.T DOSEN PENGUJI (EXAMINER) Ar. Faiz Hamdi Sugrahman, ST., MA., IAI DOSEN PENGUJI (EXAMINER) Jahanta Angga Rizi, S.T., M.T., Ph.D		SKEMA/RENCANA KESELAMATAN KEBAKARAN SKALA/SCALE 1 : 750	A2	46	44

RENDERING (Ruang Galeri)



Ruangan 1 berkonsep
“Tempoe Doloe”



Ruangan 2 berkonsep
“Digital &Visualisasi”



Ruangan 3 berkonsep
“Tradisonal”





RENDERING (Ruang pertunjukkan)



Exterior ruang



Tribun penonton



Area ticketing pengunjung



Arah masuk pengunjung (tangga &ramp)



Area toilet pengunjung



Area ruang rias &ganti baju pemain



Perspektif bangunan

RENDERING (Ruang workshop)

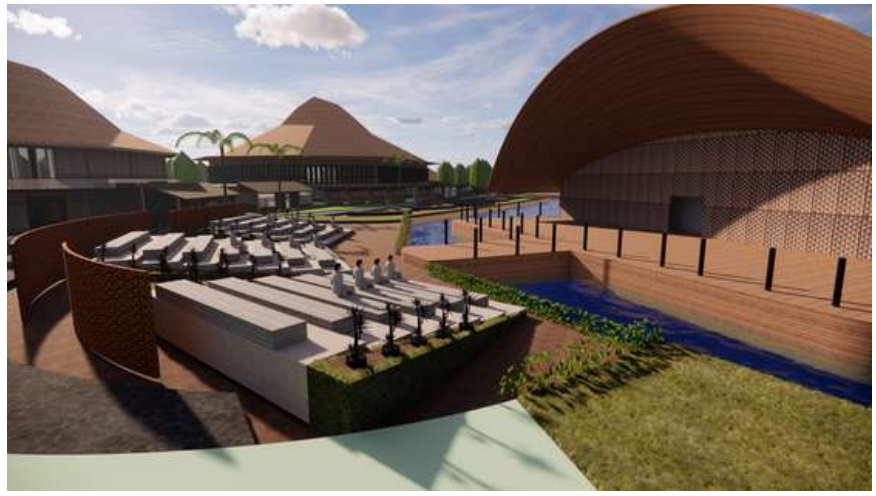






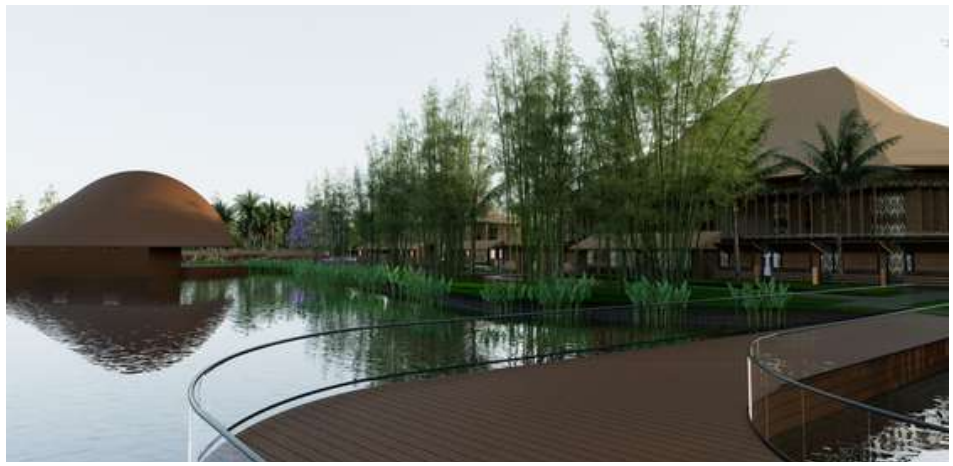
RENDERING (Ruang amphiteather)







RENDERING













RENDER EKSTERIOR





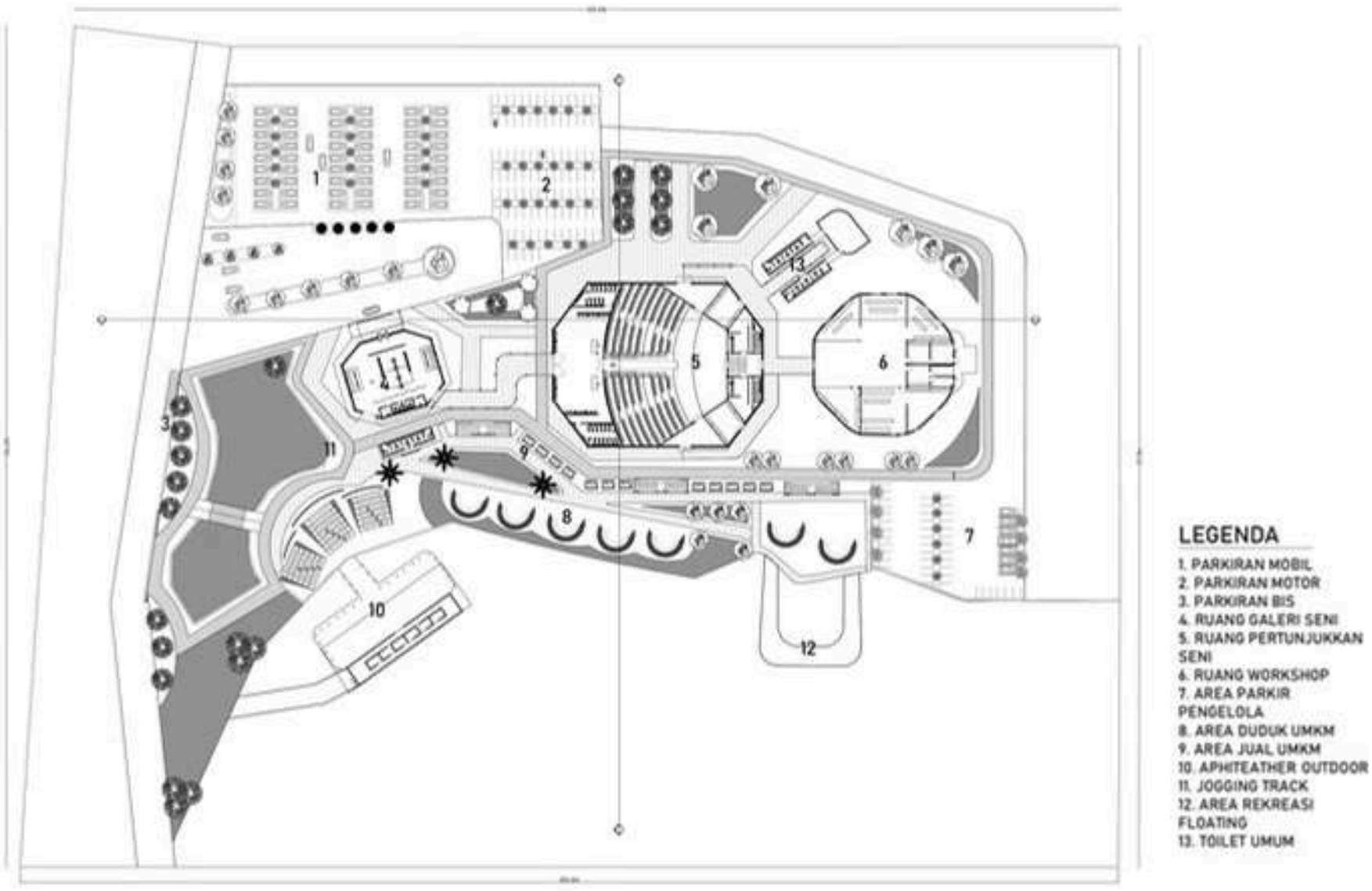




BAB 4

EVALUASI RANCANGAN

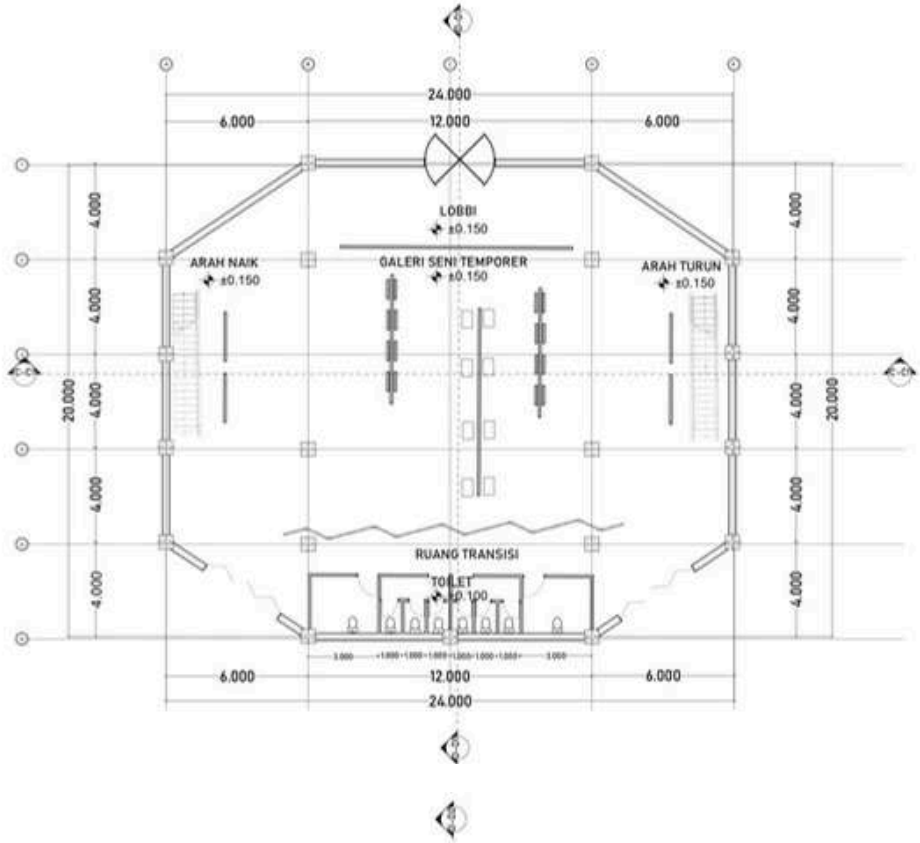
4.1 REVISI SITEPLAN

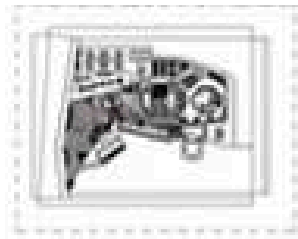


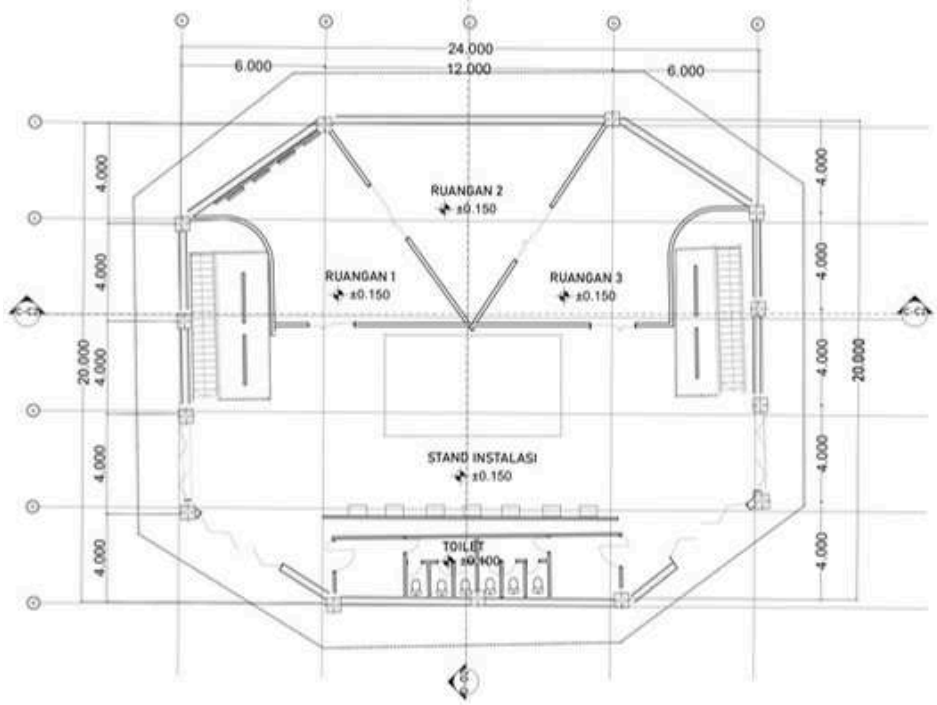
Atas masukkan dosen saat ujian perlu revisi siteplan yaitu penambahan luas jalur kendaraan. untuk pengelola menuju parkir di belakang menjadi 6 meter (2 mobil berpapasan).
untuk parkir bis diletakkan di pinggir/bahu jalan untuk memudahkan akses bis.
untuk parkir motor ditambah sesuai dengan perhitungan kapasitas pengunjung yaitu 750 orang.

4.2 REVISI GALERI

4.2.1 Denah Ruang Galeri



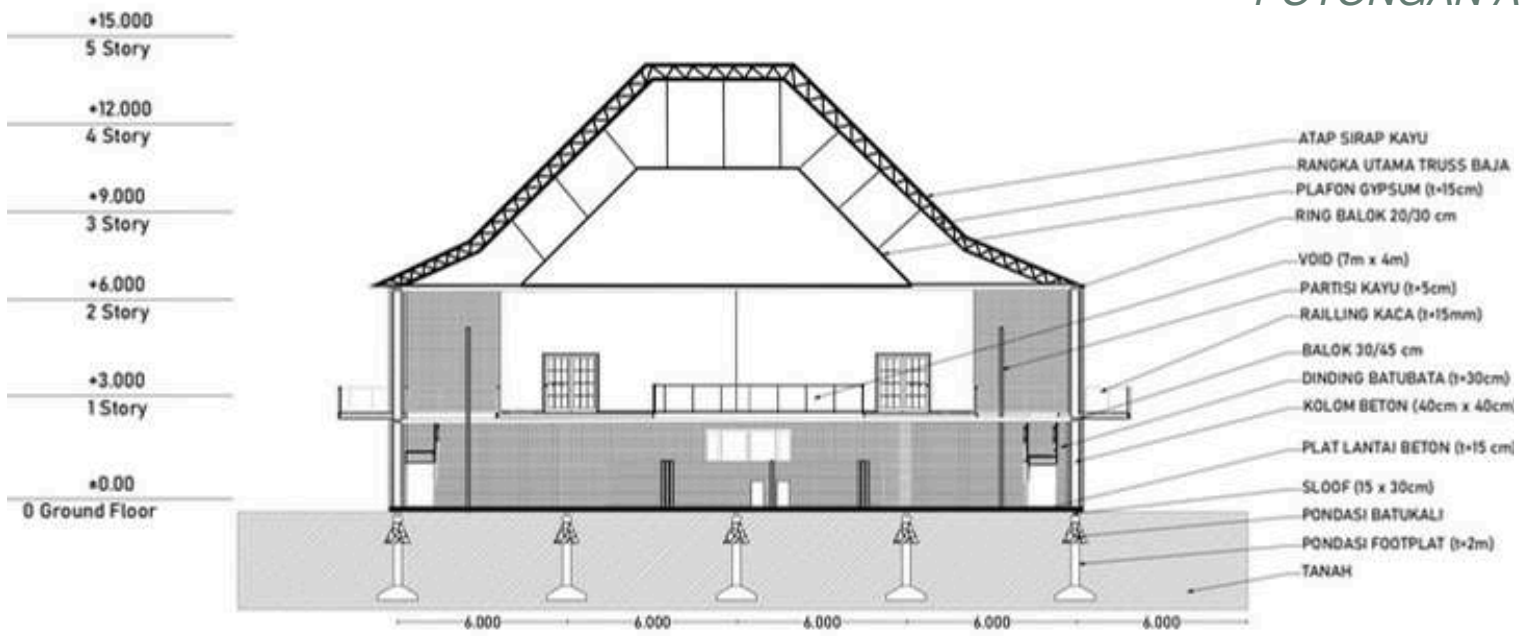




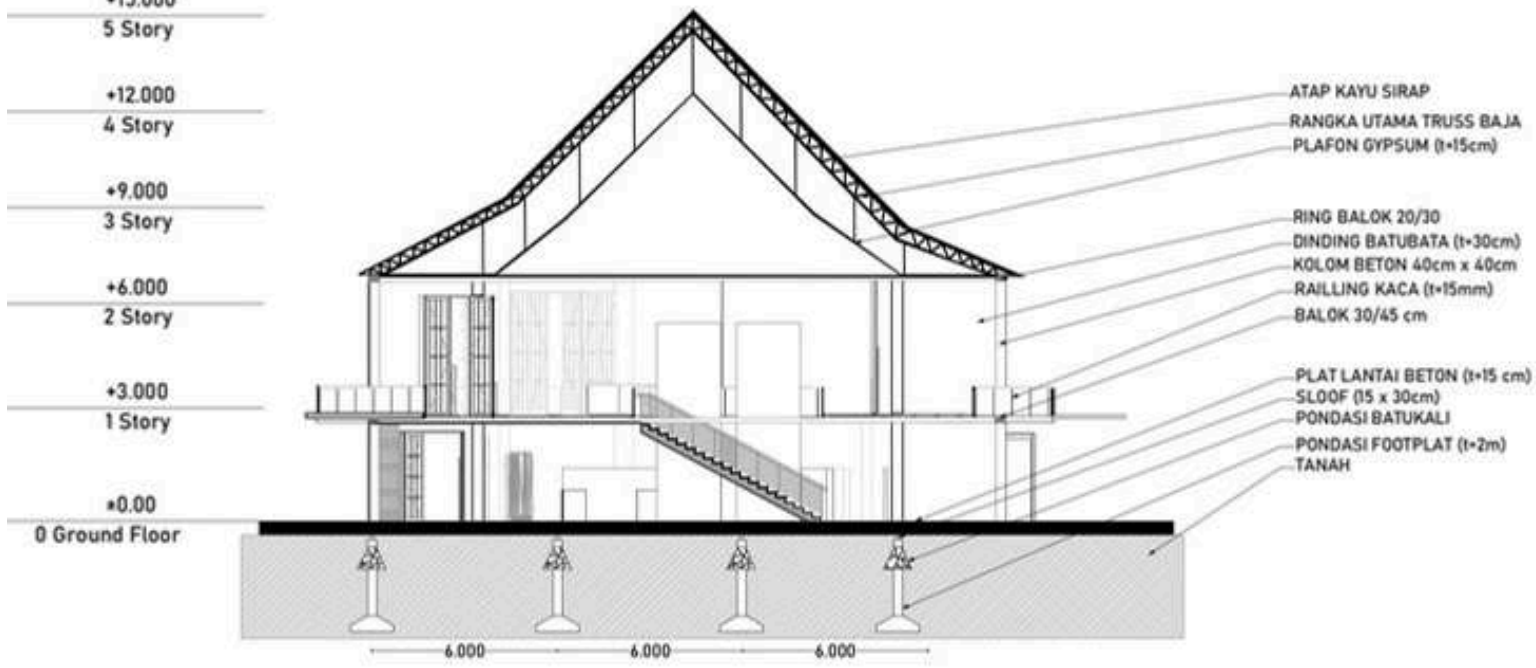
Atas masukkan dosen saat ujian perlu revisi ruang galeri menambahkan kolom di tengah bangunan (Kolom ditempatkan untuk menopang beban struktural akibat adanya bukaan void pada lantai dua).

4.2.2 Potongan ruang Galeri

POTONGAN A-A



POTONGAN B-B

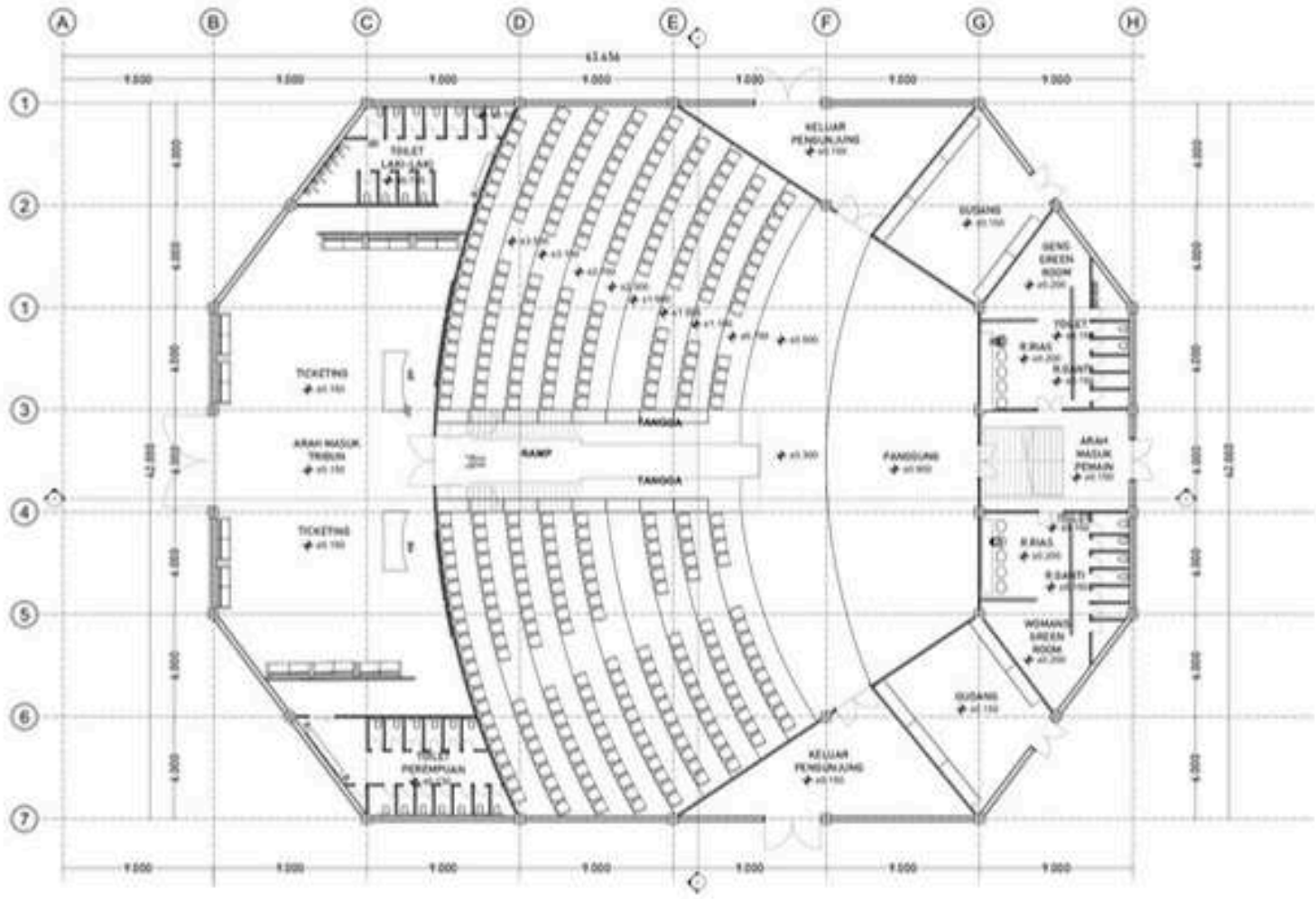


Atas masukkan dosen saat ujian perlu revisi menambahkan kolom ditengah untuk menahan void.

4.3 REVISI RUANG PERTUNJUKKAN

4.3.1 Denah Ruang Pertunjukkan





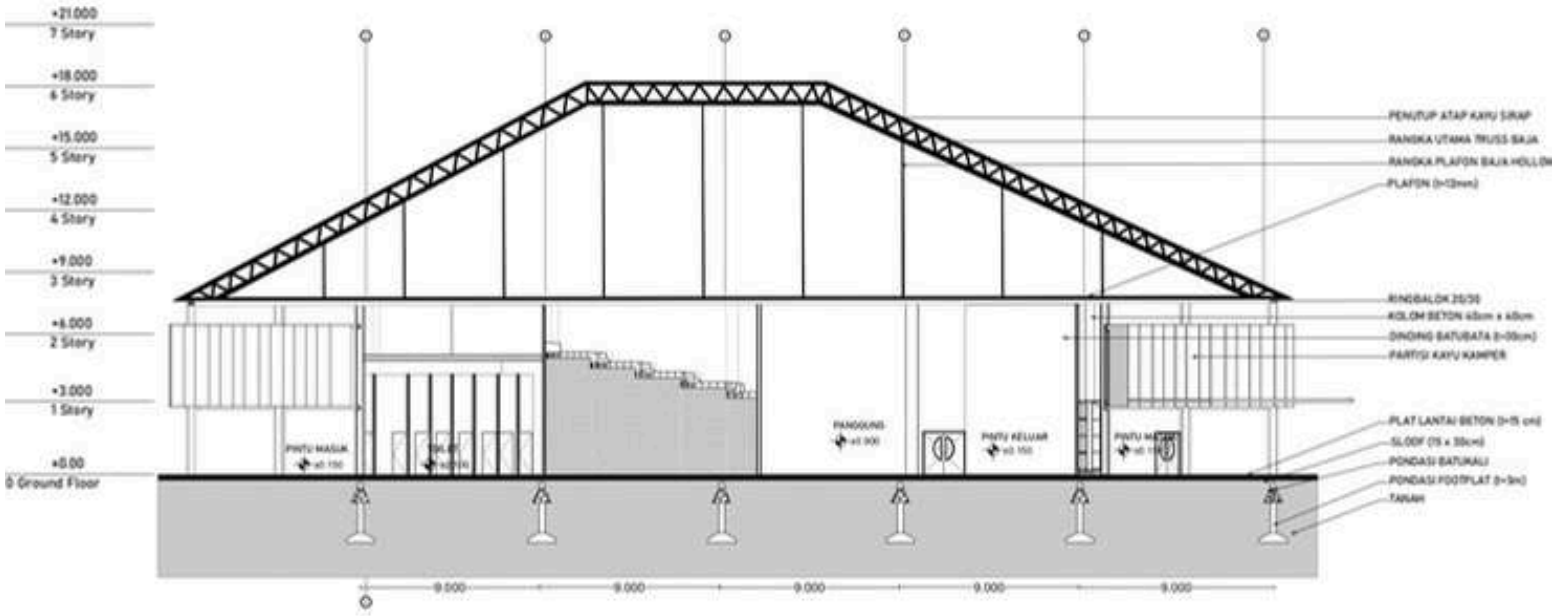
Atas masukkan dosen saat ujian perlu revisi denah ruang pertunjukkan yaitu pada bagian pintu harus membuka keluar/ hadap luar bangunan.

penambahan toilet pengunjung sesuai dengan perhitungan kapasitas pengunjung tribun 350 orang (standar toilet ada bilik, wastafel, urinoir dan janitor).

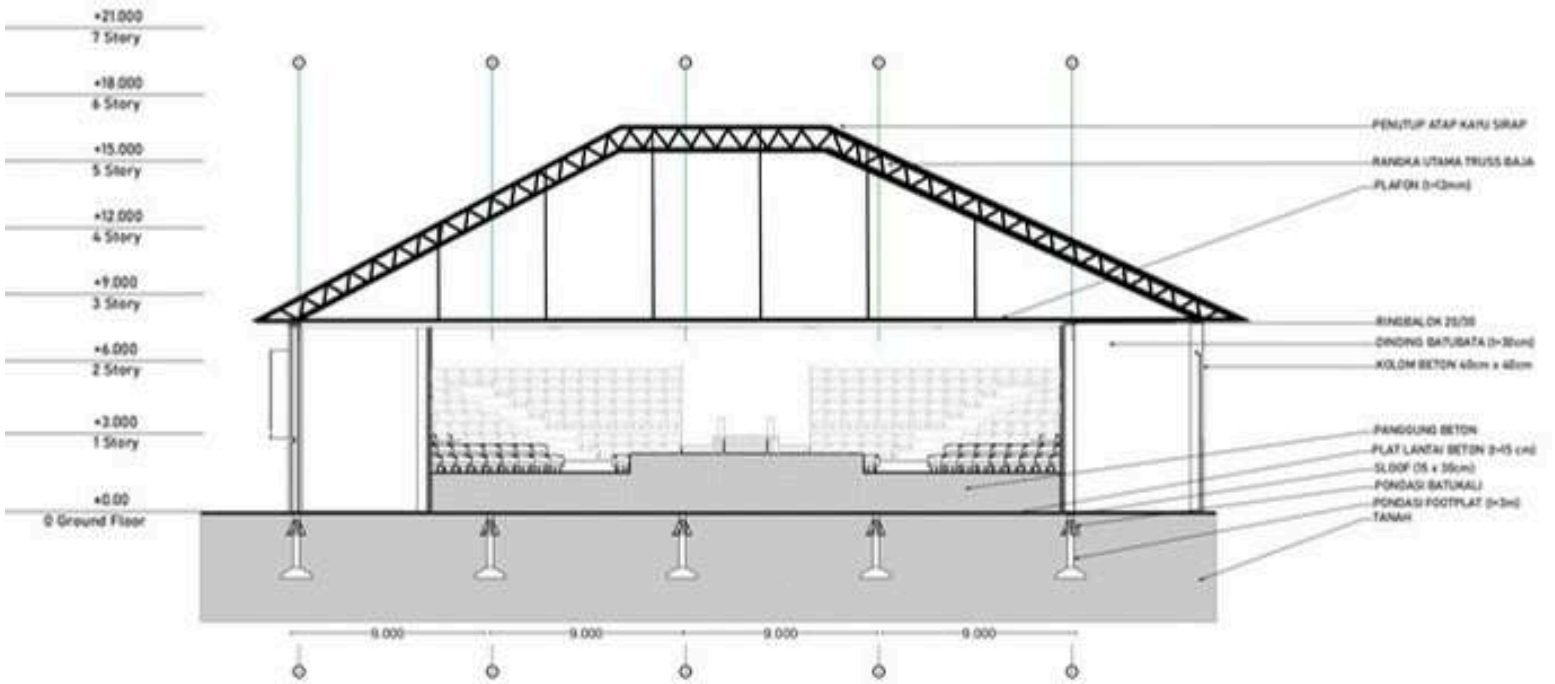
Area pintu darurat/ arah keluar pengunjung tidak diberi tangga.

4.3.2 Potongan ruang Pertunjukkan

POTONGAN A-A



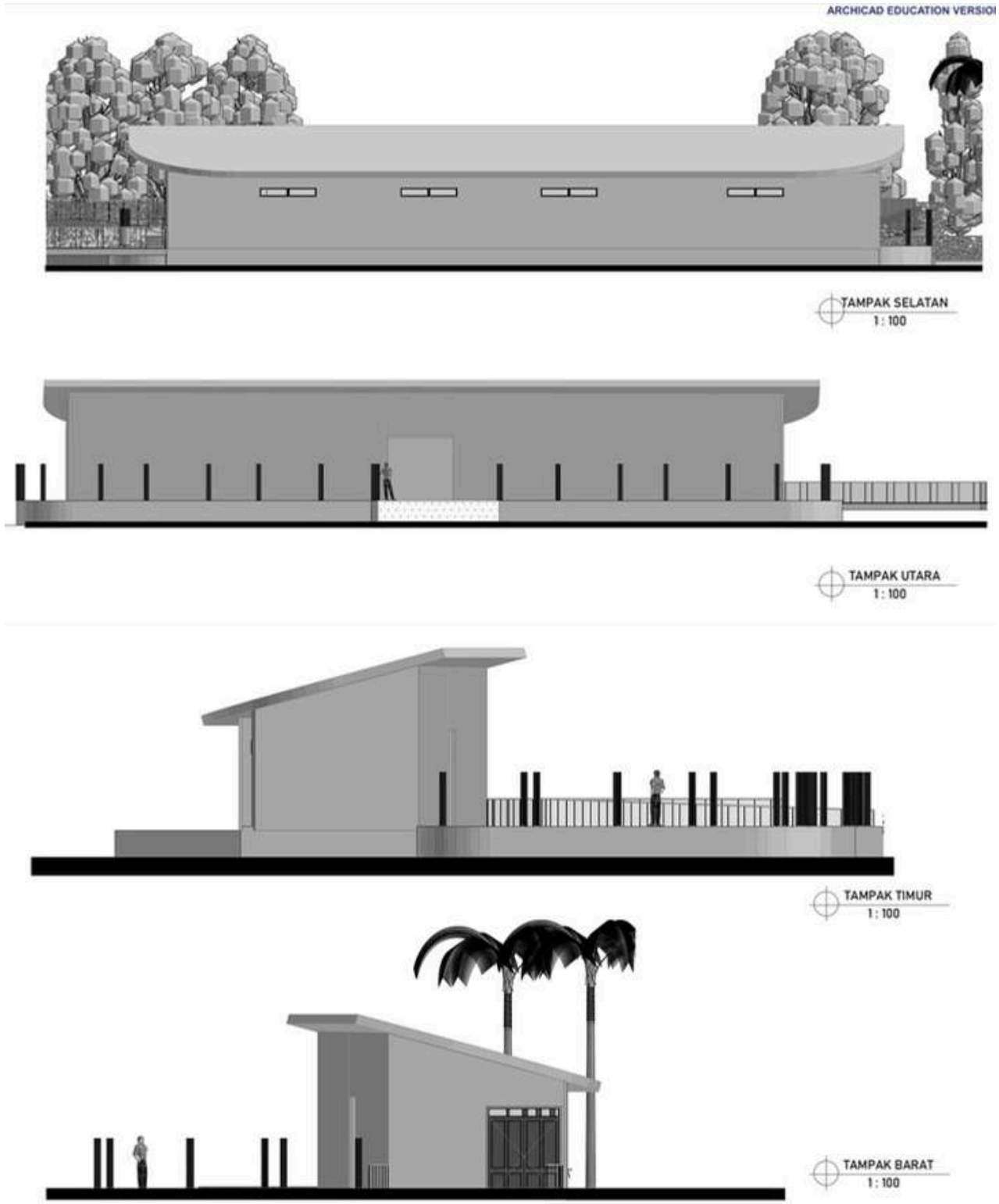
POTONGAN B-B



Atas masukkan dosen saat ujian perlu revisi menambahkan material yang belum ada beserta keterangan dan ukuran sesuai dengan penempatannya.

4.3 REVISI AMPHITEATHER

4.3.1 Tampak amphiteather

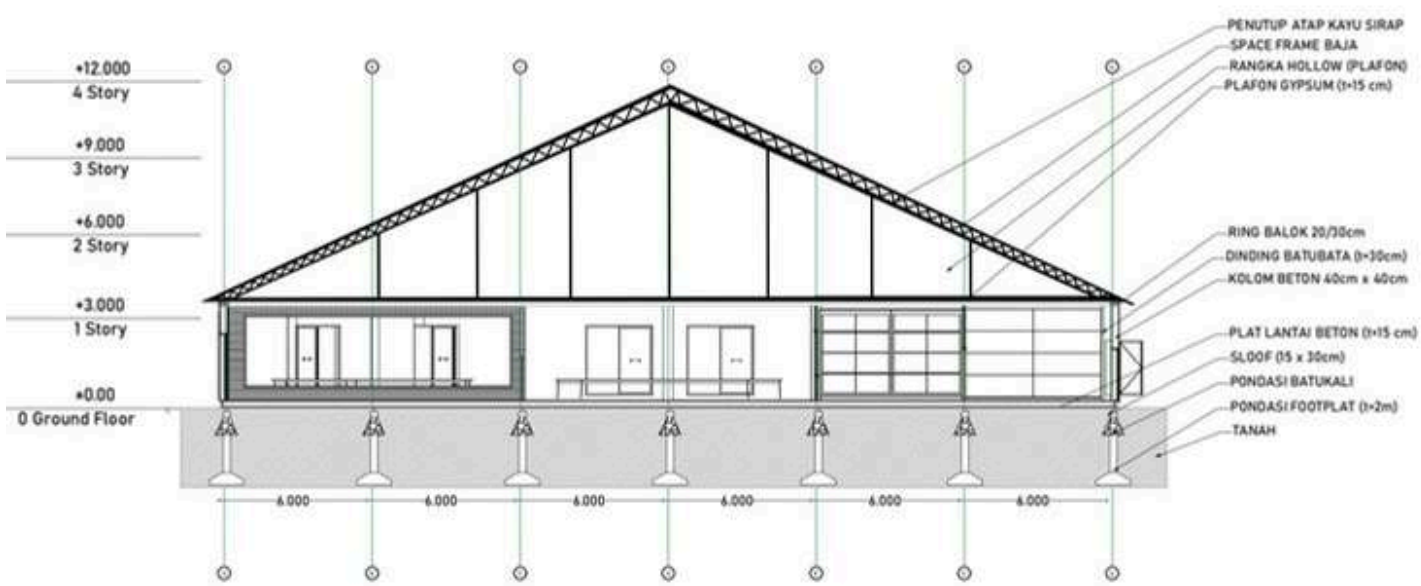


Atas masukkan dosen saat ujian perlu revisi atap amphiteather outdoor, dengan menghilangkan atap pada stage amphitheater dan atap hanya untuk bagian backstage (karena memang konsep bangunan adalah outdoor) dan pengunjung dapat mendapatkan view danau.

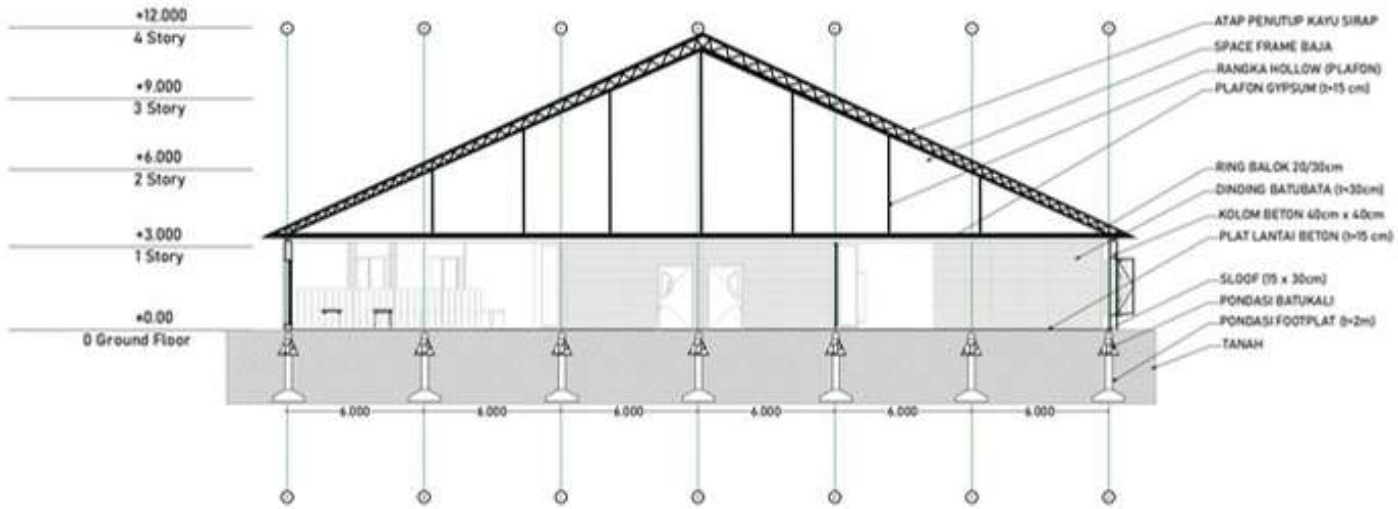
4.4. REVISI RUANG WORKSHOP

4.4.1 Potongan ruang workshop

POTONGAN A-A



POTONGAN B-B



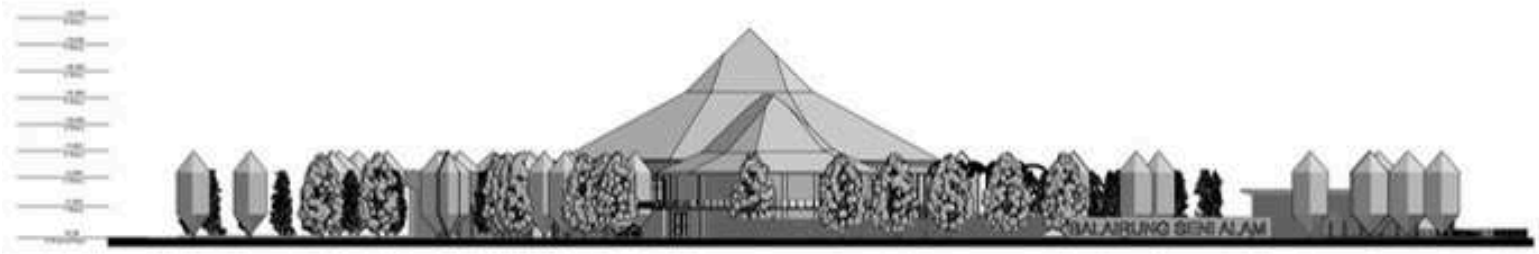
Atas masukkan dosen saat ujian perlu revisi menambahkan material yang belum ada beserta keterangan dan ukuran sesuai dengan penempatannya.

5.5 REVISI SITE

5.5.1 Tampak Site



TAMPAK TIMUR
1 : 600



TAMPAK BARAT
1 : 600



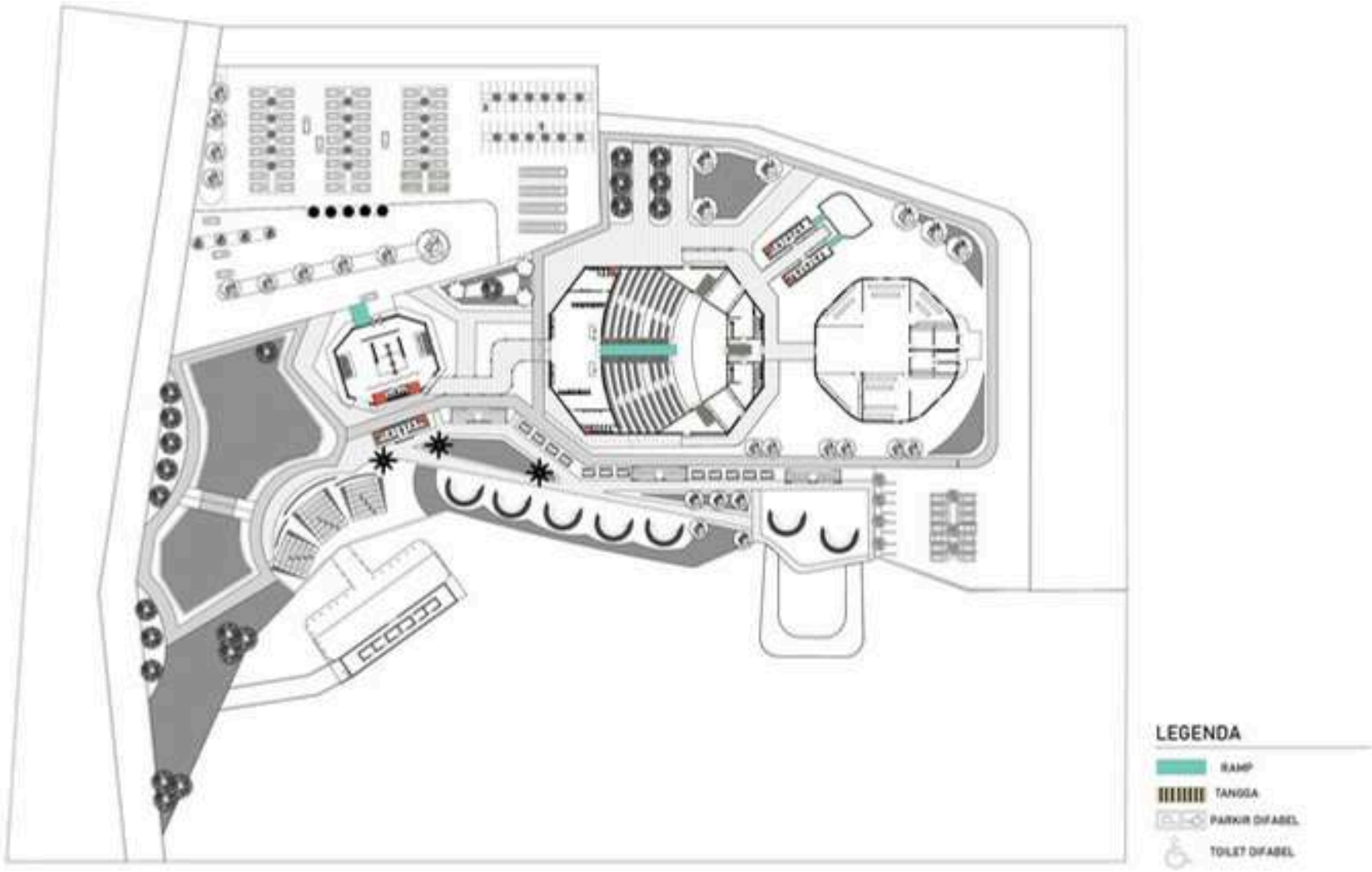
TAMPAK SELATAN
1 : 600



TAMPAK UTARA
1 : 600

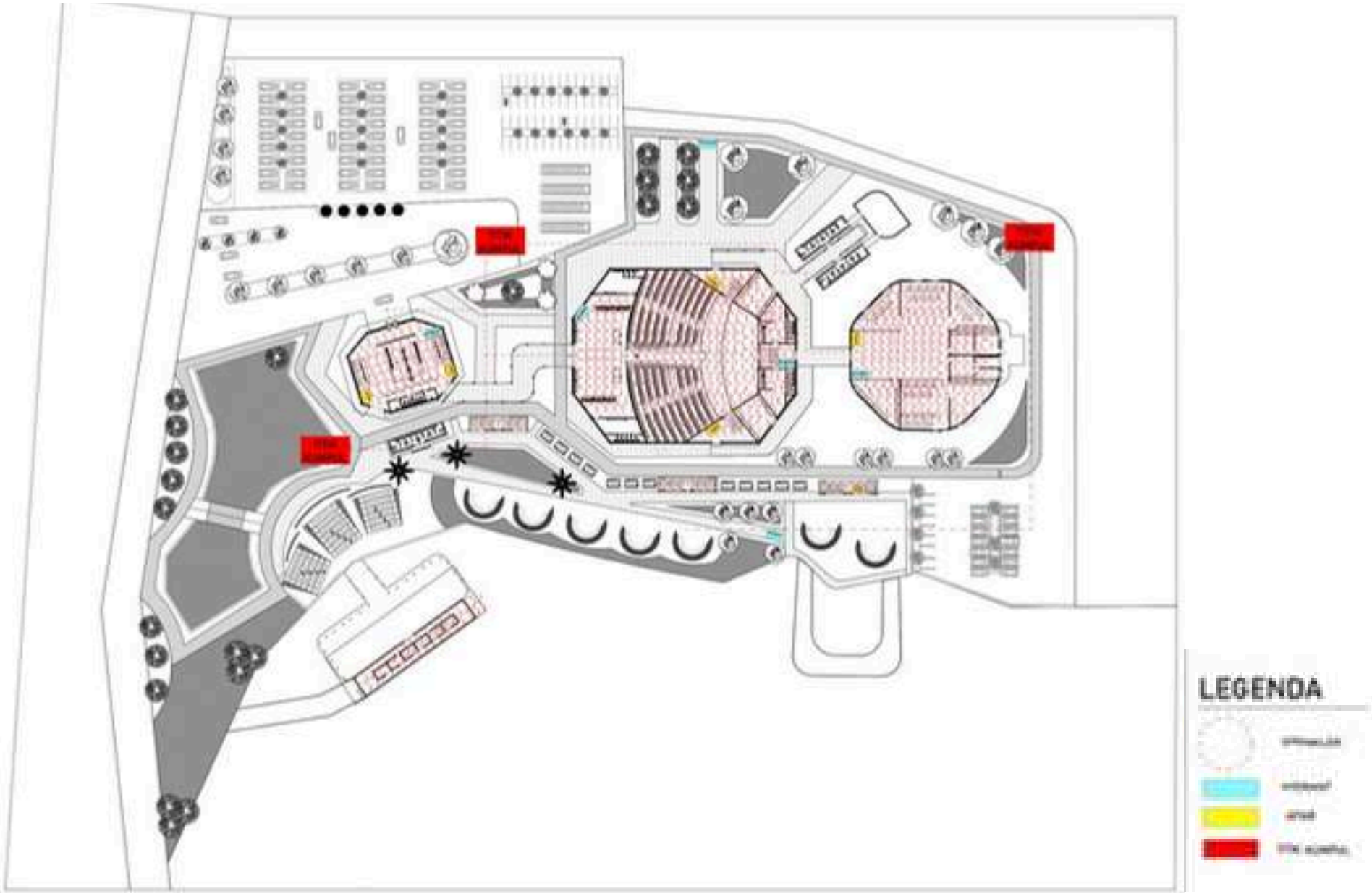
Atas masukkan dosen saat ujian perlu revisi atap amphiteather outdoor, dengan menghilangkan atap adapd stage amphitheater dan atap hanya untuk bagian backstage (karena memang konsep bangunan adalah outdoor) dan pengunjung dapat mendapatkan view danau.

5.6 REVISI BARRIER FREE



Atas masukkan dosen saat ujian perlu revisi penambahan ramah difabel seperti ramp, parkiran difabel dan toilet difabel lalu transportasi vertikal pada rancangan desain ini ialah tangga karena pada bangunan galeri seni memiliki 2 lantai yang mengharuskan adanya trasnportasi vertikal (tangga).

5.7 REVISI FIRE SAFETY



Atas masukkan dosen saat ujian perlu revisi penambahan Keselamatan kebakaran bangunan pada rancangan desain. menambahkan sprinkler ukuran (10 mm), hydrant (2 diluar bangunan dan 4 didalam bangunan), APAR (didalam bangunan) dan titik kumpul diletakkan 3 bagian sesuai dengan keedekatan dengan 3 bangunan agar memudahkan pengunjung jika terjadi kebakaran pada site.

BAB 5

DAFTAR PUSTAKA DAN LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

Rahmania, A. (2021). Struktur Space Frame sebagai Komponen Pembentuk Estetika pada Perancangan Gedung Pusat Seni Budaya Jawa Barat, di Bandung.

Nathania, G., & Suteja, M. S. (2023). PENERAPAN MEMORABLE TOURISM EXPERIENCE (MTE) PADA PERANCANGAN WISATA GASTRONOMI DAN BATIK BETAWI SEBAGAI URBAN ACUPUNCTURE DI SETU BABAKAN.

Rivani, S., Rijal, M., & Husaini, M. A. al. (2021). Penerapan Arsitektur Regionalisme pada Perancangan Pusat Seni dan Budaya Melayu Indragiri di Kota Rengat. JAUR (JOURNAL OF ARCHITECTURE AND URBANISM RESEARCH)

Ujianto, B. T., Afdholy, A. R., & Iqbal, M. N. M. (2022). ASPEK EDUKATIF DAN REKREATIF PADA RUANG PUBLIK LINGKUNGAN PERUMAHAN. Prosiding SEMSINA, 3(2). https://doi.org/10.36040/semsina.v3i2.5103

Faisyah, R. (2020). Konsep Arsitektur Rekreatif Dalam Perancangan Perpustakaan Di Kota Baru Parahyangan (KBP) Kabupaten Bandung Barat. Jurnal Arsitektur TERRACOTTA, 1(1). https://doi.org/10.26760/terracotta.v1i1.3374

Arini, E., Astuti, B., & Sismanto, A. (2021). Strategi Peningkatan Kunjungan Wisatawan Ke Danau Dendam Tak Sudah Kota Bengkulu. BALANCE: Economic, Business, Management and Accounting Journal, 18(1). https://doi.org/10.30651/blc.v18i1.6409

Octaviani, A. L., Gandarum, D. N., & Wlaretina, R. W. (2021). KRITERIA PERANCANGAN RUANG LUAR PADA PUSAT SENI DAN KEBUDAYAAN DI JIMBARAN DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING EDUKATIF. Prosiding Seminar Intelektual Muda, 2(1). https://doi.org/10.25105/psia.v2i1.8970

Sukma Saputri Sukma, Dwi Oktavallyan Saputri, & Atik Prihatiningrum. (2023). PERANCANGAN TAMAN WISATA EDUKASI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR EKOLOGI DI KOTA BENGKULU. Teknosia, 17(2). https://doi.org/10.33369/teknosia.v17i2.28855

Tampubolon, A. C. E., Yanmesli, Y., & Utami, A. D. (2023). POTENSI GEOGRAFI DANAU DENDAM TAK SUDAH SEBAGAI OBJEK WISATA KOTA BENGKULU. Jurnal Georafflesia: Artikel Ilmiah Pendidikan Geografi, 8(1). https://doi.org/10.32663/georaf.v8i1.4011

CEK PLAGIASI

Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI
Nomor: 2715820905/Perpus./10/Dir.Perpus/VII/2025

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama	: Dwi Adinda Arigya
Nomor Mahasiswa	: 21512139
Pembimbing	: Ir. Fajriyanto M.T
Fakultas / Prodi	: Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah	: PERANCANGAN CULTURAL EPICENTRUM DENGAN PENDEKATAN REKREATIF DAN EDUKATIF DI KAWASAN WISATA DANAU DENDAM TAK SUDAH KOTA BENGKULU

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

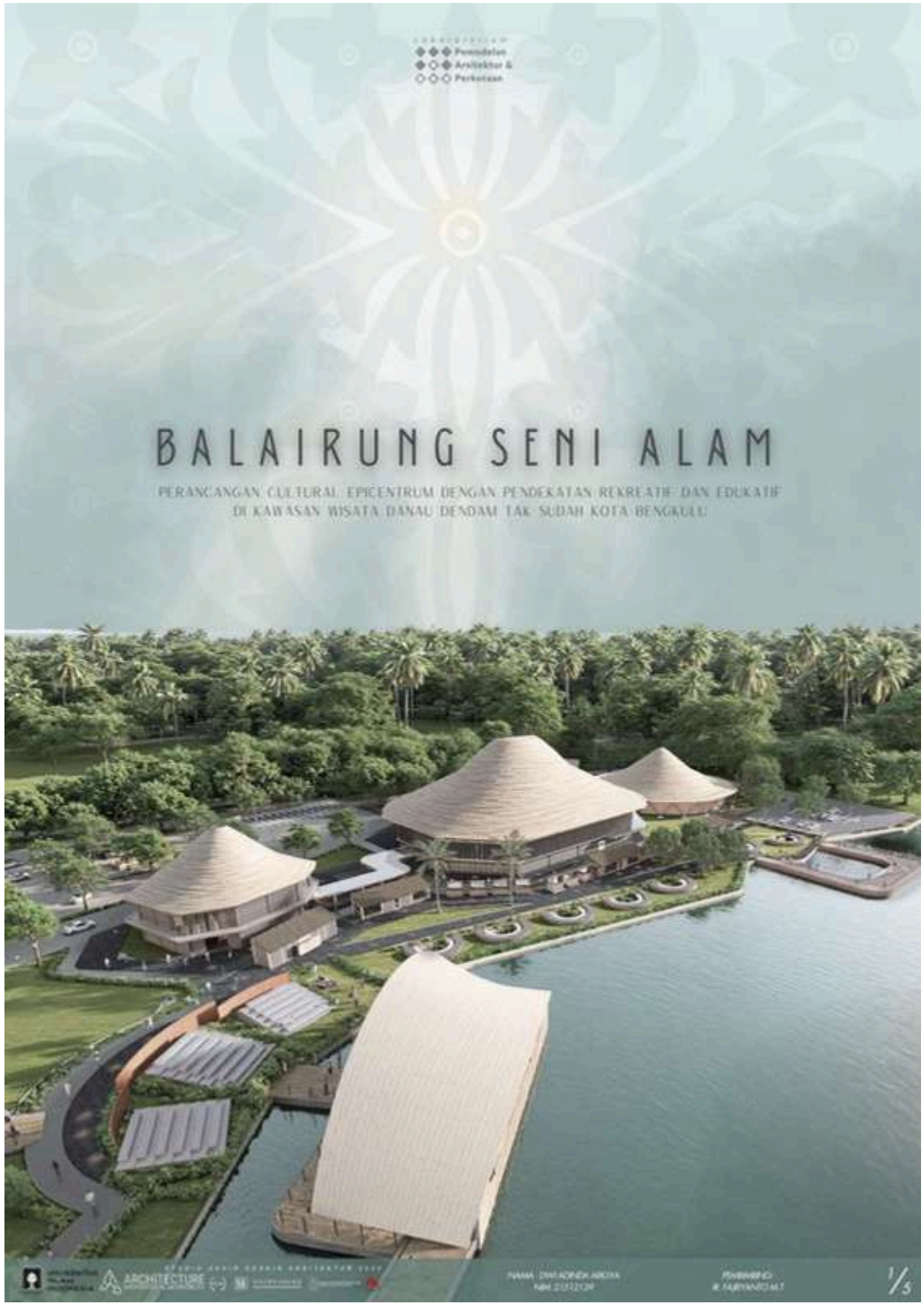
Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7/16/2025
Direktur

Muhammad Jamil, SIP.

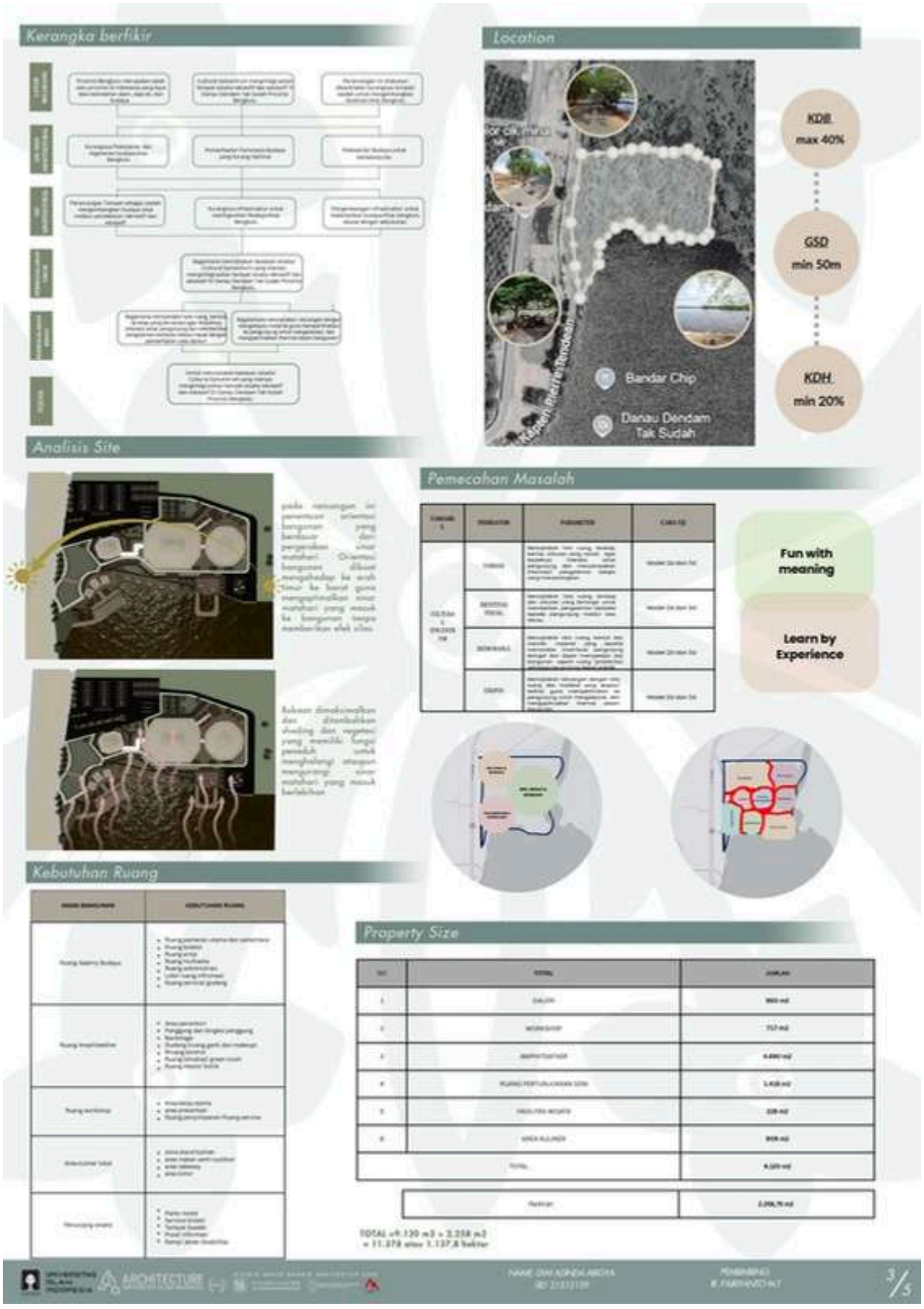
APREB


Pendidikan
Arsitektur &
Perkotaan
BALAIRUNG SENI ALAM
PERANCANGAN CULTURAL EPICENTRUM DENGAN PENDEKATAN REKREATIF DAN EDUKATIF
DI KAWASAN WISATA DANAU DENDAM TAK SUDAH KOTA BENGKULU
1/5

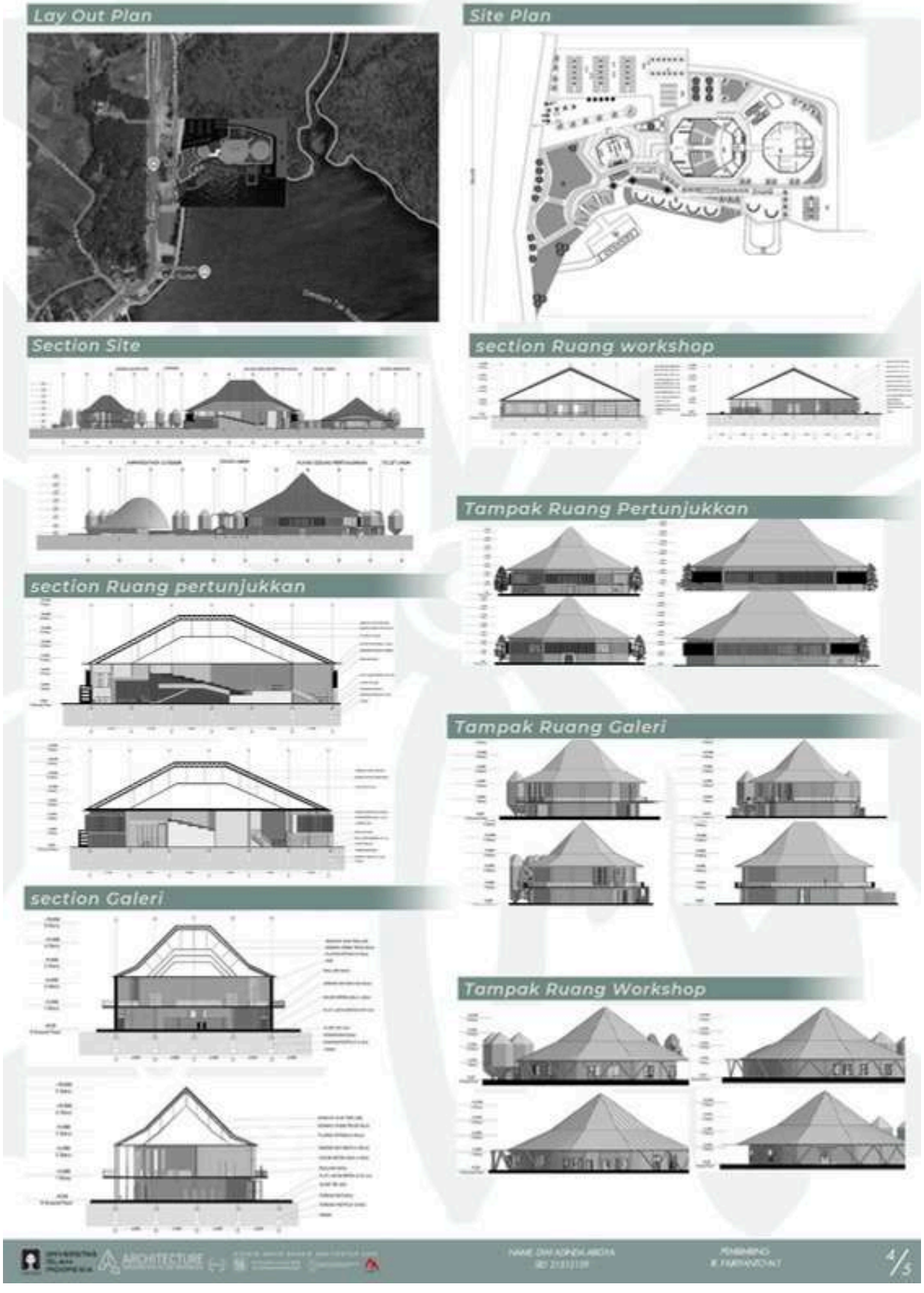
APREB


LATAR BELAKANG
Location
Issue
Tema
CULTURAL EPICENTRUM
User
BALAIRUNG SENI ALAM

APREB

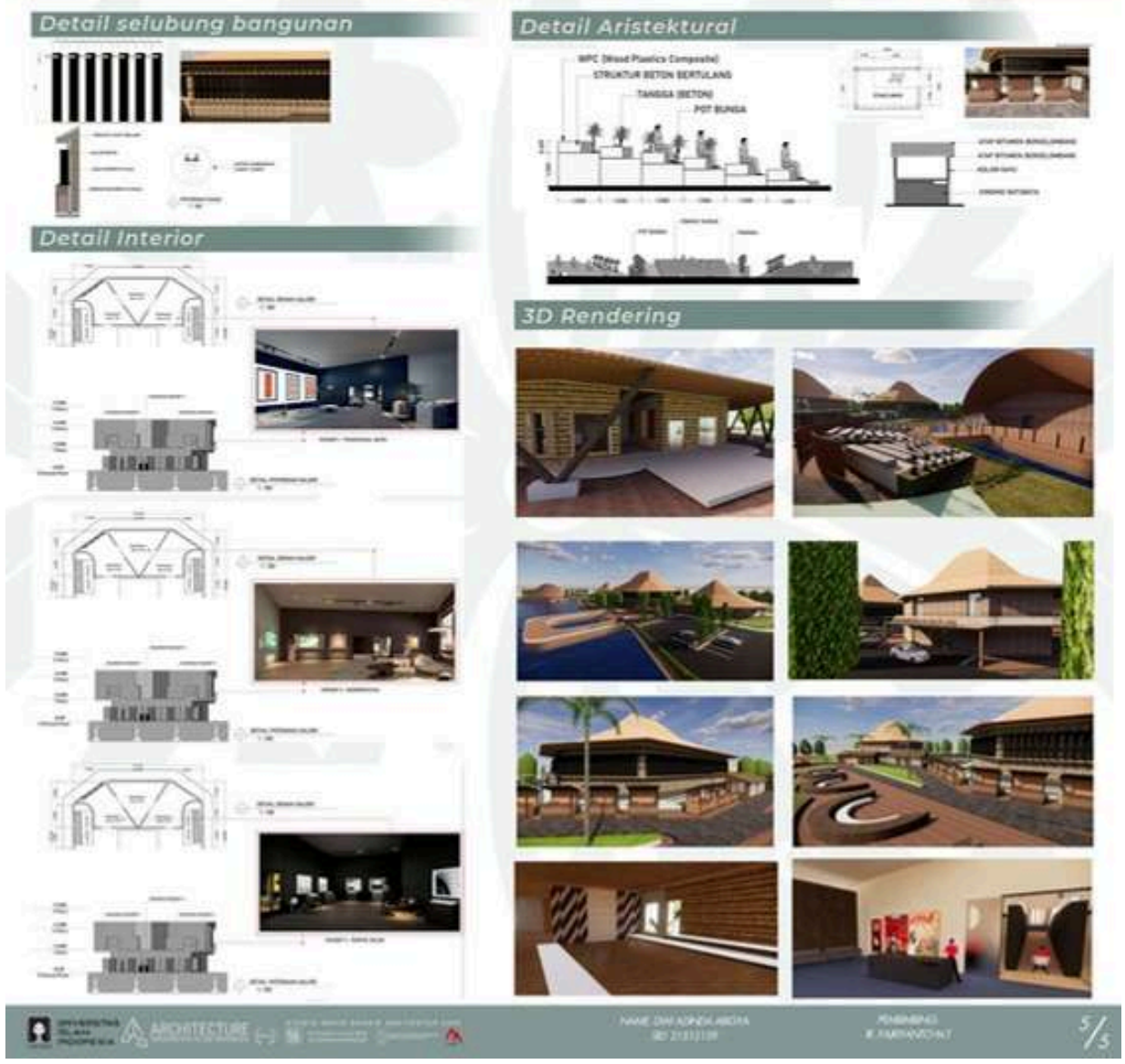

Kerangka berfikir
Location
KDB
max 40%
GSD
min 50m
KDH
min 20%
Bandar Chip
Danau Dendam
Tak Sudah
Analisis Site
Pemecahan Masalah
Fun with meaning
Learn by Experience
Kebutuhan Ruang
Property Size

APREB


Lay Out Plan
Site Plan
Section Site
section Ruang workshop
Tampak Ruang Pertunjukkan
section Ruang pertunjukkan
Tampak Ruang Galeri
section Galeri
Tampak Ruang Workshop
4/5

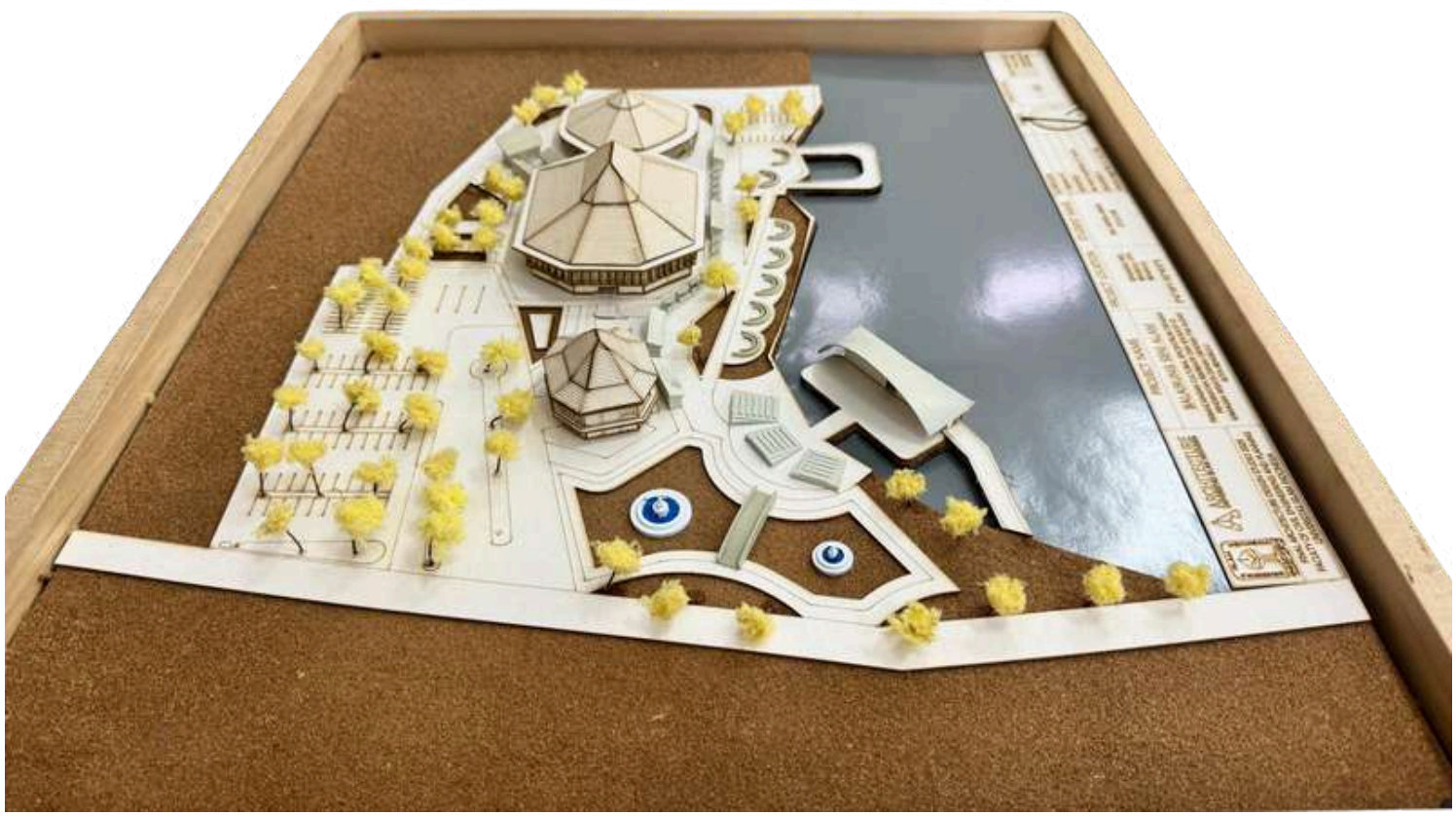
APREB




Detail selubung bangunan
Detail Aristektural
WPC (Wood Plastics Composite)
STRUKTUR BETON BERTULANG
TANGGA (BETON)
POT BUNGA
Detail Interior
3D Rendering
ARCHITECTURE
NAME DAN ADNEA ABDYA
PEMBIMBING
5/5

MAKET


PROJECT NAME
BALAIRUNG SENI ALAM
PROJECT LOCATION
STUDENT NAME
SUPERVISOR
EXAMINER 1
EXAMINER 2
1 : 500



MAKET





MAKET





BALAIRUNG SENI ALAM