Final Development

PERANCANGAN PUSAT SENI DAN KEBUDAYAAN DI KUTAI KARTANEGARA

Dengan pendekatan Fleksibilitas dan Regionalisme Kritis

Diusulkan oleh:

Miftahul Jannah

16512057

Pembimbing:

Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA

Penguji:

Hastuti Saptorini, Ir.MA

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir Sarjana yang berjudul:

Bachelor Final Project entitled:

Perancangan Pusat Seni dan Kebudayaan di Kutai Kartanegara
dengan pendekatan Fleksibilitas dan Regionalisme Kritis

Design of Art and Culrutal Center in Kutai Kartanegara
with Flexibility and Critical Regionalism Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : Miftahul Jannah
Student's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa : 16512057
Student's Identification Number

Telah diuji dan di setujui pada : Yogyakarta, 20 Juli 2020
Has been evaluated on : Yogyakarta, July 20th 2020

Pembimbing/ *Supervisor:*	**Penguji/ *Jury:***
Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	Hastuti Saptorini, Ir. MA

Diketahui Oleh/ *Acknowledged by:*

Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur /
Head of Architecture Undergraduate Program

Yulianto Purwono Prihatmaji, Dr, IPM, IAI AA

CATATAN DOESEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku laporan Proyek Akhir Sarjana:

Nama Mahasiswa : Miftahul Jannah

Nomor Mahasiswa : 16512057

Judul Proyek Akhir Sarjana : Perancangan Pusat Seni dan Kebudayaan di Kutai Kartanegara dengan pendekatan Fleksibilitas dan Regionalisme Kritis

Kualitas Buku Laporan Akhir PAS : ~~**Kurang, Sedang**~~**, Baik,** ~~**Baik Sekali**~~*****

Sehingga Direkomendasikan / ~~**Tidak Direkomendasikan**~~***** untuk menjadi acuan produk Proyek Akhir Sarjana.

*) Mohon dilingkari

Yogyakarta, 23 Juli 2020

Dosen Pembimbing

Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA

PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah senantiasa kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi rahmat serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya Proyek Akhir Sarjana di waktu yang tepat. Hal ini tidak terlepas dari dukungan kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungannya secara materiil maupun spiritual.

Dalam proses penyusunan karya tulis ini, terdapat banyak sekali kendala yang dihadapi sehingga membutuhkan kemauan yang keras untuk memecahkan permasalahan yang ada. Akan tetapi semua dapat dilalui atas dukungan dan bentuan dari beberapa pihak yang terlibat. Oleh karena itu terimakasih diucapkan teruntuk pembimbing Bapak Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA, penguji Ibu Hastuti Saptorini, Ir.MA serta kepala jurusan sarjana Arsitektur Bapak Yulianto Purwono Prihatmaji, Dr, IPM, IAI AA yang telah membantu dan memberikan tempat bagi penulis untuk belajar dan berkontribusi dalam pengembangan khasanah pendidikan arsitektur.

Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan yang dilkakukan dalam proses penyusunan karya tulis ini. Oleh karena itu penulis menerima saran, masukan dan kritik yang dapat membangun sebagai materi pembelajaran di lain waktu. Harapannya karya tulis ini dapat menjadi inspirasi dan bermanfaat bagi orang-orang yang membacanya.

Penulis,

Miftahul Jannah

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebutkan referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya.

Saya juga menyatakan tidak ada konflik kepemilikan intelektual atas karya ini, sehingga seluruh pemikiran dan tulisan yang ada dalam karya ini merupakan hak penulis dan pembimbing.

Hasil akhir dari karya diserahkan kepada Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan maupun publikasi.

Yogyakarta, 25 April 2020

Miftahul Jannah

ABSTRAK

Kutai Kartanegara merupakan kabupaten yang berada di wilayah provinsi Kalimantan Timur, memiliki potensi pariwisata yang layak jual kepada para wisatawan baik dalam negeri maupun mancanegara. Hal ini dukung dengan tinjauan kesejarahan bahwa Tenggarong merupakan ibukota wilayah Kerajaan Kutai Kertanegara ing Martapura, sebagai kerajaan Hindu tertua di Indonesia.

Merespon rencana pemindahan Ibukota Negara ke Kutai Kartanegara, penulis melihat adanya kemungkinan pada perubahan sosial budaya yang akan sangat cepat terjadi dalam Ibu Kota yang baru. Akan banyak pendatang dan wisatawan masuk ke dalam wilayah Kutai Kartanegara untuk tujuan migrasi, bisnis maupun tujuan wisata. Dengan adanya para pendatang maka akan terdapat peralihan arus sosial budaya yang baru karena homogenitas akan berubah menjadi heterogenitas dari berbagai daerah dengan tradisi yang berbeda. Sehingga di butuhkan wadah untuk upaya pelestarian budaya dan kearifan lokal dari gerusan pertumbuhan yang masuk ke Ibu kota.

Di usulkan rancangan bangunan untuk kegiatan aktifitas pembelajaran budaya, pengenalan budaya dan pergelaran budaya yang mampu menjadi daya tarik bagi pengunjung dengan tipologi *Art & Cultural Centre. Art & Cultural Centre* dirancang menjadi wadah area berkumpul, pelatihan, pertujukkan kesenian, tempat penjualan produk souvenir kriya tradisional serta kuliner. Usulan rancangan berada di lokasi strategis dilewati oleh Jalan Kolektor I dan dekat dengan Jembatan Kutai Kartanegara ing Martadipura yang menjadi sarana penghubung antara Kota Tenggarong dengan Kota Samarinda. Lokasi site juga berada di hilir Bangunan Pusat Informasi Pariwisata Tenggarong (Jam Bentong). Bersama dengan bangunan Informasi Pariwisata, usulan desain dapat menjadi perluasan kawasan pengenalan pariwisata dan sebagai pintu masuk ke Kutai Kartanegara.

Desain bangunan memakai pendekatan Fleksibilitas sehingga mampu mengakomodasi ragam kegiatan penggunanya secara efisien dan untuk meninggalkan kesan pada *passanger experience*, maka digunakan metode *Critical Regionalism* dengan parameter *Place Making* untuk pengaplikasian karakter dan identitas wilayah.

Kata Kunci: Pusat Kebudayaan, Kutai Kartanegara, Fleksibilitas, Regionalisme Kritis.

ABSTRACT

Kutai Kartanegara is a district in the province of East Kalimantan, which has a tourism potential that is worth selling to tourists both domestically and internationally. This is supported by a historical review that Tenggarong is the capital of the Kertanegara ing Martapura Kingdom, as the oldest Hindu kingdom in Indonesia.

Responding to the plan to move the National Capital to Kutai Kartanegara, the authors see the possibility of socio-cultural changes that will occur very quickly in the new Capital City. Many migrants and tourists will enter the Kutai Kartanegara area for migration, business and tourism purposes. With the arrival of newcomers, there will be a transition of new socio-cultural currents because homogeneity will change to heterogeneity from various regions with different traditions. So that we need a place for efforts to preserve culture and local wisdom from the scour of growth that enters the capital.

The building design is proposed for cultural learning activities, cultural introduction and cultural performances that can be an attraction for visitors with the Art & Cultural Center typology. Art & Cultural Center is designed to be a place for gathering, training, performing arts, a place for selling traditional craft and culinary souvenirs. The proposed design is in a strategic location passed by Jalan Collector I and close to the Kutai Kartanegara ing Martadipura Bridge which is a means of connecting between Tenggarong City and Samarinda City. The location of the site is also downstream of the Tenggarong Tourism Information Center Building (Jam Bentong). Together with the Tourism Information building, the design proposal can be an extension of the tourism introduction area and as an entry point to Kutai Kartanegara.

The building design uses the flexibility approach so that it is able to accommodate the various activities of its users efficiently and to leave an impression on the passanger experience, the Critical Regionalism method with Place Making parameters is used to apply character and regional identity.

Keywords: Cultural Center, Kutai Kartanegara, Flexibility, Critical Regionalism.

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN 1

1. Judul Perancangan 1

2. Deskripsi Judul Perancangan 1

2.1 Art & Cultural Center 1

2.2 Fleksibilitas 1

2.3 Critical Regionalism 1

1.1. Latar Belakang Permasalahan 1

1.1.1. Pemindahan Ibukota Negara Indonesia, berdampak gerusan pada tradisi budaya. 1

1.1.2. Kutai Kartanegara sebagai destinasi pariwisata yang ada di Kalimantan Timur. 2

1.1.3. Kutai Kartanegara dan kebudayaannya. 5

1.1.4. Perubahan kebudayaan dan penerapan konsep fleksibilitas pada ruang 5

1.2. Pernyataan Persoalan Rancangan 6

1.2.1. Masalah Umum 6

1.2.2. Masalah Khusus 6

1.2.3. Tujuan 6

1.2.5. Batasan Perancangan 7

1.3. Metode Pemecahan Persoalan Perancangan 7

1.4. Isu Non-Arsitektural 9

1.5. Kerangka Berfikir 10

1.6. Skema pengelolaan Art & Cultural Center di Kutai Kartanegara 11

1.7. Originalitas Tema 12

BAB II KAJIAN TEORI 14

2.1. Pusat Budaya 14

2.1.1. Definisi Pusat Kebudayaan 14

2.1.2. Fungsi Pusat Kebudayaan 14

2.1.3. Ruang Lingkup 14

2.1.4. Standar Pelayanan Minimal Sub-Bidang Pelindungan, Pengembangan dan Pemanfaatan Kesenian 15

2.2. Kajian Awal Tipologi dan Preseden bangunan Sejenis 17

2.3. Regionalism in Architecture 24
2.4. Kebudayaan di Kutai Kartanegara 26
2.5. Fleksibilitas Ruang 41
BAB III ANALISIS DAN METODE PENELITIAN 44
3.1. Kajian Lokasi 44
3.2.1. Batas Geografis kecamatan 44
3.2.2. Lokasi dan Batas Site 44
3.2.3. Kajian Konteks Lokasi berdasarkan Teori Elemen pembentuk Citra Kota 45
3.2. Metode Perancangan 50
3.3. Program Kegiatan Art & Cultural Center 51
3.4. Detail Program Kegiatan Art & Cultural Center 52
3.5. Analisa Jumlah Pengguna 76
3.7. Analisis Transformasi Metode Perancangan Fleksibilitas pada Bangunan 78
3.9. Kajian Tapak dan Peraturan 86
3.10. Analisis Kebutuhan Program Ruang 93
BAB IV HASIL RANCANGAN 97
4.1. Rancangan Siteplan 97
4.2. Rancangan Bangunan 97
4.3. Tampak Bangunan 100
4.4. Potongan Bangunan 102
4.5. Rancangan Sistem Struktur 103
4.6. Rancangan Interior 103
4.7. Rancangan Sistem Penyediaan Air Bersih 104
4.8. Rancangan Jaringan Pengelolaan Limbah Padat dan Cair 105
4.9. Rancangan Sitem Penghawaan Buatan 107
4.10. Rancangan Sistem Pencahayaan Buatan 107
4.11. Skematik Barrier Free Design 108
4.12. Rancangan Sistem Transportasi Vertikal 108
4.13. Rancangan Jalur Evakuasi 109
4.14. Rancangan Sistem Penanggulangan Kebakaran 110
4.15. Rancangan Detail Arsitektural Khusus 110
4.16. Property Size 111

BAB V UJI DESAIN 115
5.1. Uji Desain 115
5.2. Evaluasi Pendadaran 119
DAFTAR PUSTAKA 120

BAB I
PENDAHULUAN

1. Judul Perancangan

Perancangan Art & Cultural Center sebagai Ruang Publik dengan pendekatan Critical Regionalism di Kutai Kartanegara

2. Deskripsi Judul Perancangan

2.1 Art & Cultural Center

Pusat Seni dan Kebudayaan merupakan suatu ruang pusat berbagai macam aktifitas kesenian maupun budaya demi melestarikan dan mengembangkan seni dan budaya yang berasal dari suatu wilayah baik lokal maupun regional, yang berfungsi sebagai sarana pendukung peningkatan apresiasi terhadap produk seni budaya. (Putro, 2002)

2.2 Fleksibilitas

Fleksibilitas berasal dari kata dasar fleksibel yang berarti cepat menyesuaikan diri. Sedangkan fleksibilitas ruang dalam arsitektur merupakan konsep bangunan atau ruang yang memungkinkan ruang untuk terjadi perubahan menyesuaikan dengan kebutuhan aktivitas penggunanya (Fuadiya, Purnomo, & Kusumaningdya, 2020)

2.3 Critical Regionalism

Pemikiran regionalisme kritis mencoba menempatkan arsitektur dan bangunan kembali pada konteks dan perkembangan lingkungannya. Regionalisme kritis mencoba mendudukkan kembali arsitektur tidak sekedar mendirikan bangunan, namun juga sebagai usaha untuk memperkuat identitas lokal dengan kembali melihat potensi lingkungan yang ada dan memperhatikan setiap detail yang ada pada bangunan

Pendekatan Regionalisme kritis merupakan bentuk respon terhadap kultur lokal, respon terhadap keadaan geografi, dan respon terhadap iklim (Frampton, 1983).

1.1. Latar Belakang Permasalahan

1.1.1. Pemindahan Ibukota Negara Indonesia, berdampak gerusan pada tradisi budaya.

Pemindahan Ibu Kota Negara Indonesia ke Kutai Kartanegara akan berdampak paling besar bagi perkembagan tradisi dan budaya, karena pusat ibu kota negara merupakan pintu masuk utama perubahan zaman serta budaya asing ke Tanah Air. Akan terjadinya proses pembangunan dan pengembangan yang melibatkan banyak orang dan pendatang baru ke dalam wilayah. Homogenitas sosial kemasyarakatan yang selama ini ada akan tergantikan oleh heterogenitas masyarakat dari berbagai daerah dengan tradisi dan budaya yang berbeda. Jangan sampai hal tersebut akan menghilangkan tradisi dan budaya yang ada dalam daerah.

Masyarakat lokal merupakan entitias asli yang tidak hanya pemilik tanah, tetapi juga didalamnya turut pula terdapat tradisi dan budaya, perubahan alih fungsi lahan untuk ibukota harus pula mengakomodasi tradisi dan budaya yang ada di daerah tersebut, bukan menyisihkan atau bahkan menghilangkan tradisi dan budaya yang sudah ada.

Pendatang baru harus memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan keadaan, tradisi dan buadaya sekitar, adaptasi merupakan kolaborasi dari usaha pendatang dan penerimaan lingkungan setempat. Tercapainya adaptasi antar budaya yang maksimal adalah ketika masing-masing individu pendatang dan individu budaya setempat saling menerima budaya mereka satu sama lain (Utami, 2015). Sehingga di butuhkan wadah komunikasi antar budaya, sekaligus wadah untuk melindungi orsinalitas dan kearifan lokan dari gerusan pertumbuhan yang masuk ke Ibu Kota.

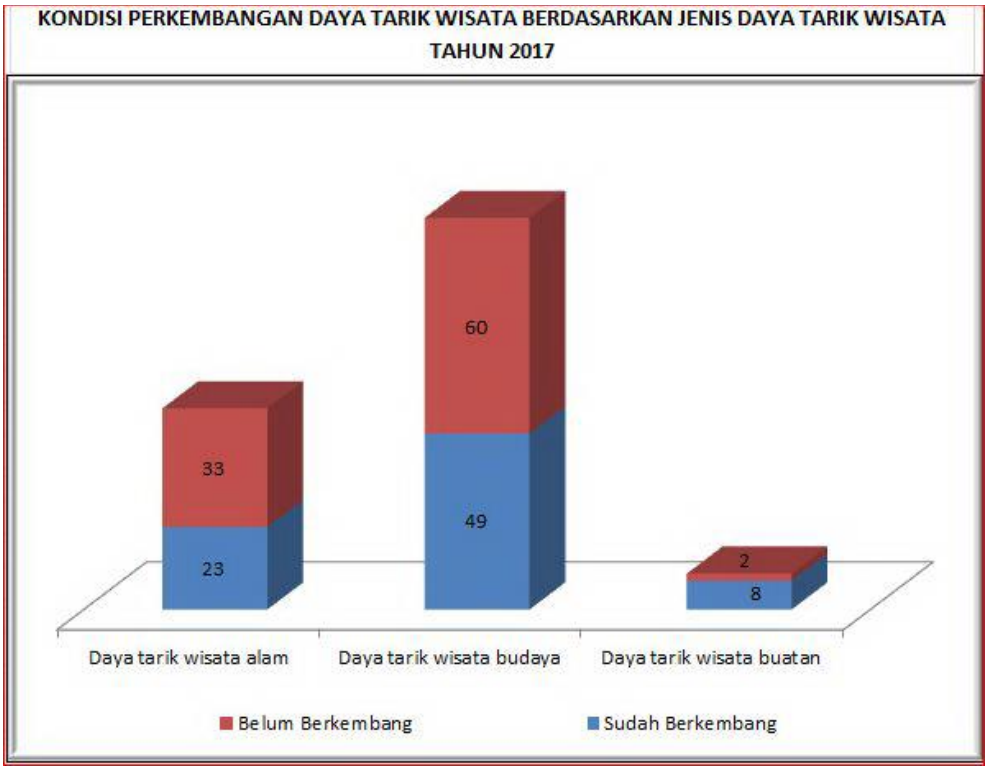
1.1.2. Kutai Kartanegara sebagai destinasi pariwisata yang ada di Kalimantan Timur.

Pariwisata diakui telah berperan penting dalam pembangunan karena memberikan dampak terhadap perekonomian suatu negara atau daerah yang menjadi objek wisata. Pariwisata dan kegiatan pendukungnya merupakan salah satu sektor yang memiliki peran dalam proses pembangunan dan pengembangan wilayah dan akhirnya memberi kontribusi bagi pendapatan suatu daerah dan masyarakat.

Menurut (Kurniawan, Gani, & Makmur, 2017), Industri pariwisata di sebut mampu berperan sebagai lokomotif bagi perkembangan suatu daerah karena memiliki karakteristik unggul diantaranya yaitu:

1) Industri kepariwisataan memiliki keterkaitan rantai nilai atau multi effect yang panjang dan mampu bersinergi dengan berbagai usaha mikro termasuk industri rumahan.
2) Industri kepariwisataan mampu menyerap banyak sumber daya lokal dan utamanya bebahan baku yang relatif tidak akan habis
3) Industri kepariwisataan tidak memiliki over supply karena memiliki produk yang khas

Kabupaten Kutai Kartanegara selain terkenal dengan daerah yang kaya dengan sumber daya alam, juga memiliki beragam daya tarik wisata yang unik dan menarik baik itu daya tarik wisata alam, budaya, maupun buatan. Jenis daya tarik wisata yang paling banyak dimiliki Kutai Kartanegara adalah daya tarik wisata budaya. (Kurniawan, Gani, & Makmur, 2017).



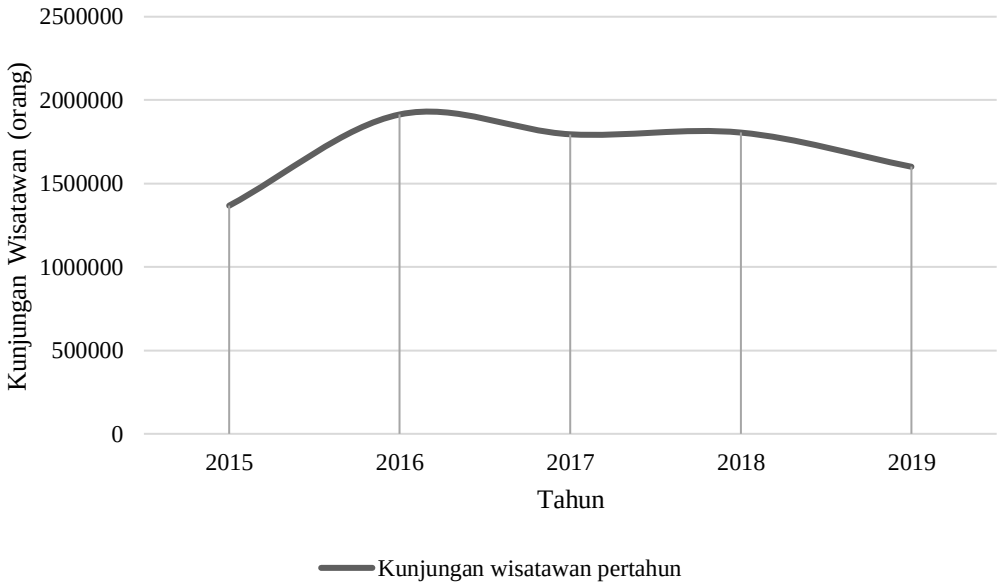
Gambar 1.1 Grafik Kondisi Perkembangan daya Tarik wisata berdasarkan jenis daya tari wisata tahun 2017 di Kutai Kartanegara
(Sumber Data : Dinas Pariwisata Kutai Kartanegara tahun 2017)

Tujuan yang sudah ditetapkan di Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara dengan peningkatan daya Tarik wisata adalah "Mewujudkan Kutai Kartanegara Sebagai Branding Pariwisata Unggulan Di Kalimantan Timur" dan dengan sasaran "Meningkatnya pengembangan seni dan budaya lokal dalam rangka mendukung destinasi wisata", yang ketiga adalah "kelestarian tradisi masyarakat dan sasaran keempat yaitu "Meningkatnya potensi dan daya dukung pariwisata daerah serta kunjungan wisata di Kutai Kartanegara". Tujuan peningkatan daya Tarik wisata juga didukung oleh RIPARKAB dan RIPARNAS.

Rencana induk pembangunan kepariwisataan Kabupaten Kutai Kartanegara (RIPARKAB) tahun 2016-2025 juga menetapkan Tenggarong sebagai pusat pelayanan primer pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara. Pengembangan kepariwisataan nasional atau RIPPARNAS memiliki amanat dalam pembentukan Destinasi Pariwisata Nasional (DPN). RIPPARNAS, diacu oleh Provinsi Kalimantan Timur merupakan contoh nasional dalam pengembangan kepariwisataan karena Kalimantan Timur ditetapkan sebagai Destinasi Pariwisata Nasional (DPN) dan termasuk kedalam empat Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN). Selain itu Kalimantan timur juga merupakan bagian dari

Kawasan Strategi Kepariwisataan Nasional (KPPN). Dalam segi kecamatan, Tenggarong ditetapkan sebagai Destinasi Pariwisata Nasional (DPN) karena Kawasan Perkotaan (KKP 1) Tenggarong memiliki beragam Daya Tarik Wisata (DTW) yang menarik, baik itu daya tarik wisata alam, buatan maupun budaya. (Astiti, 2015)

NESPARDA (Neraca Satelit Pariwisata Daerah) 2013 diketahui bahwa pengeluaran wisatawan telah memberikan dampak terhadap terciptanya output ekonomi Kutai Kartanegara sebesar Rp 171,48 Milyar dari sektor-sektor yang secara langsung berkenaan dengan pengelolaan wisata maupun sektor penunjang lainnya. Disisi lain, diluar sektor-sektor yang diukur tersebut, dampak ekonomi kegiatan wisata dan event juga dirasakan langsung oleh masyarakat melalui penyediaan jasa usaha transportasi, konsumsi, dan souvenir. (Dinas Pariwisata Kutai Kartanegara, 2020) Selama 5 tahun terakhir, taget kunjungan wisatawan ke Kutai Kartanegara selalu terpenuhi. Kecuali pada tahun 2019, terjadinya penurunan sehingga kunjungan wisatawan tidak memenuhi target yang ada.



Gambar 1.2 Grafik Data Kunjungan Wisatawan tahun 2015-2019 di Kutai Kartanegara
(Sumber Data : Dinas Pariwisata Kutai Kartanegara tahun 2020, dengan penyesuaian penulis)

Target Kunjungan (orang)		
2019	2020	2021
2,019,984	2,201,783	2,201,783

Tabel 1.3 Target Kunjungan Wisatawan tahun 2019-2021 di Kutai Kartanegara
(Sumber Data : Dinas Pariwisata Kutai Kartanegara tahun 2020)

Melihat permasalahan tersebut, maka pada proposal rancangan ini mengajukan Tipologi *Art & Cultural Centre* untuk membantu menarik wiasatawan dan ikut memperkenalkan budaya Kutai Kartanegara kepada turis maupun pendatang.

1.1.3. Kutai Kartanegara dan kebudayaannya.

Tenggarong sebagai pusat kota dan pemerintahan Kerajaan Kutai Kartanegara sejak abad XVII. Jejak-jejak awal sejarah Nusantara yang dibuktikan dengan temuan tujuh buah yupa (prasasti) dan artefak-artefak lainnya juga banyak ditemukan dan disimpan di kota ini. Peradaban budaya terus berkembang sampai pada munculnya Kesultanan Kutai Kartanegera.

Tenggarong memiliki upacara adat khusus bernama Erau yang di laksanakan setiap tahun dan sebagian kegiatannya di laksanakan di Tenggarong merupakan daya tarik para wisatawan nusantara maupun wisatawan asing. Acara kebudayaan ini merupakan pesta rakyat yang menampilkan tradisi masyarakat Kutai Kartanegara, baik masyarakat pedalaman, masyarakat pesisir, juga masyarakat Keraton. Kegiatan ini dilaksanakan dengan jawdal satu bulan penuh dengan melaksanakan upacara adat turun temurun sejak pusat Kerajaan Kutai Kartanegara masih berada di Kutai Lama.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu: pengembangan warisan budaya Kutai Kartanegara sebagai potensi pariwisata dilakukan dengan mengintegrasikan potensi masyarakat terutama budaya lokal (kearifan lokal masyarakat), baik budaya tradisional (tradisi berlanjut) maupun budaya modern yang berkembang saat ini di masyarakat. Menjaga pelestarian warisan budaya yang menjadi daya tarik wisata juga sangat penting dilakukan yang mencakup perlindungan, pengembangan dan pemanfaatannya. (Astiti, 2015)

Penetapan Tenggarong sebagai salah satu DPN di Kalimantan Timur dengan warisan budaya sebagai daya tarik unggulan sangat diperlukan menerapkan konsep pariwisata berkelanjutan dan pemasaran atau promosi yang kreatif dan bertanggung jawab. Warisan budaya sebagai produk pariwisata utama di Tenggarong, harus mampu melakukan perlindungan terhadap nilai-nilai budaya dan kearifan budaya local masyarakat, serta berkelanjutan secara ekonomi dalam jangka panjang. (Astiti, 2015)

1.1.4. Perubahan kebudayaan dan penerapan konsep fleksibilitas pada ruang

Seiring dengan perubahan waktu, kebudayaan akan mengalami perubahan mengikuti arah perkembangan zaman. Salah satu contohnya yaitu ketika suatu kebudayaan tradisional bertemu dengan budaya luar sehingga akan terjadinya transformasi sebuah budaya dan memunculkan budaya baru. Budaya baru tersebut akan berpengaruh terhadap kebutuhan ruang yang beragam dan jenis layout ruang yang berebeda.

Pada desain ini akan menerapkan fleksibilitas ruang yang akan beradaptasi terhadap luas kebutuhan ruang dan jenis panggung yang sesuai dengan karakteristik pertunjukkan dengan cara merumuskan beberapa jenis pertunjukkan yang memiliki karakteristik dan kebutuhan yang berbeda dan mendesain kebutuhan tersebut di dalam satu ruang tanpa membuang space yang ada untuk mendesain ruang satu per satu sesuai dengan jenisnya. Fleksibilitas juga di pilih untuk upaya mengurangi ruang kosong pada bangunan, contoh kasusnya yaitu saat beberapa ruang hanya di pakai dalam waktu tertentu setiap minggu, setiap bulan atau bahkan setiap setahun sekali maka nantinya ada ruang negatif yang hanya akan di pakai sesekali .

Untuk menghindari hal tersebut penulis memilih pendekatan fleksibilitas pada ruang sehingga desain diharapkan dapat beradaptasi dengan perubahan budaya dan kebutuhan akan pengguna.

1.2. Pernyataan Persoalan Rancangan

1.2.1. Masalah Umum

Bagaimana merancang Art & Cultural Center dengan pendekatan Fleksibilitas dan Regionalisme Kritis di Kutai Kartanegara?

Bagaimana merancang Art & Cultural Center

1.2.2. Masalah Khusus

(a) Bagaimana merancang Art & Cultural Center dengan lima fungsi (pameran, pertunjukkan seni, seminar, pelatihan atau kursus seni dan distribusi industri kreatif) yang dapat mengakomodasi ragam kegiatan secara fleksibel?

(b) Bagaimana merancang Art & Cultural Center dengan menggunakan pendekatan Regionalisme Kritis khususnya *place making*, sebagai pengaplikasian value kearifan lokal pada bangunan?

1.2.3. Tujuan

(a) Merancang *Art & Cultural Center* dengan lima fungsi (pameran, pertunjukkan seni, seminar, pelatihan atau kursus seni dan distribusi industri kreatif) yang dapat mengakomodasi ragam kegiatan secara fleksibel

(b) Merancang *Art & Cultural Center* dengan menggunakan pendekatan Regionalisme Kritis khususnya *place making*, sebagai pengaplikasian value kearifan lokal pada bangunan

1.2.4. Sasaran

(a) Mampu menghasilkan rancangan bangunan *Art & Cultural Center* sebagai bentuk upaya mempertahankan dan menyediakan ruang bagi sebagai bentuk upaya mempertahankan warisan budaya benda dan tak benda.

(b) Mampu menghasilkan rancangan bangunan *Art & Cultural Center* dengan lima fungsi (pameran, pertunjukkan seni, seminar, pelatihan atau kursus seni dan distribusi industri kreatif) dengan metode fleksibilitas agar dapat mengakomodasi ragam kegiatan yang berbeda.
(c) Mampu menghasilkan rancangan bangunan *Art & Cultural Center* yang dapat menaplikasikan value kearifan lokal rumah adat lamin dengan metode Place Making.

1.2.5. Batasan Perancangan

Perancang (arsitek), tidak seperti seniman, tidak dapat membuat penyelesaian rancangan sesuai ketertarikan mereka secara ekslusif (Lawson, 1997). Lawson mendefinisikan hal tersebut dalam empat aktor yang membentuk peta persoalan, diantaranya perancang, klien, pengguna, hingga legislator. Perancang tidak dapat merancang sesuai kehendaknya saja. Sementara klien menjadi sumber persoalan rancangan. Pengguna menjadi pengguna yang entah menjadi klien atau orang lain. Sementara legislator mengatur segala hal yang berkaitan dengan aturan dan regulasi. Dalam penelitian ini, penulis merumuskan batasan rancangan pada parameter dan variabel pada desain.

1.3. Metode Pemecahan Persoalan Perancangan

1.3.1. Metode Pengumpulan Data

1. Data Primer
   Data Primer dikumpulkan menggunakan metode survey ke lokasi terpilih secara langsung, mengamati situasi serta kondisi site secara langsung dan melakukan dokumentasi.
2. Data Sekunder
   Data Sekunder dikumpulkan dengan cara pengumpulan data fisik tapak, data statistik, maupun pencarian literatur berupa kajian tipologi bangunan sejenis, kajian tentang Critical Regionalism, dan Kajian tentang ruang publik.

1.3.2. Metode Penelusuran Masalah

Penelusuran masalah dimulai dengan mengkaji isu non-arsitektural yang ada di Indonesia yaitu pemindahan ibukota negara, dilanjutkan dengan melihat potensi dari isu utama yaitu pariwisata. Sehingga didapatkan penelusuran masalah umum dan masalah khusus.
(lihat pada halaman berikutnya)

1.3.3. Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan yaitu menentukan indikator dari variable fungsi bangunan, critical regionalism dan ruang public melalui parameter sebagai berikut:

Tabel 1.4 Metode Perancangan
(Sumber: Analisis Penulis)

Variabel	*Parameter*	Uji Desain
Critical Regionalism	Architecture as Place Making	Checklist pada Fasad dan Interior Bangunan
Flexibility	Adaptation	
	Transformation	
	Movability	
	Responsive	

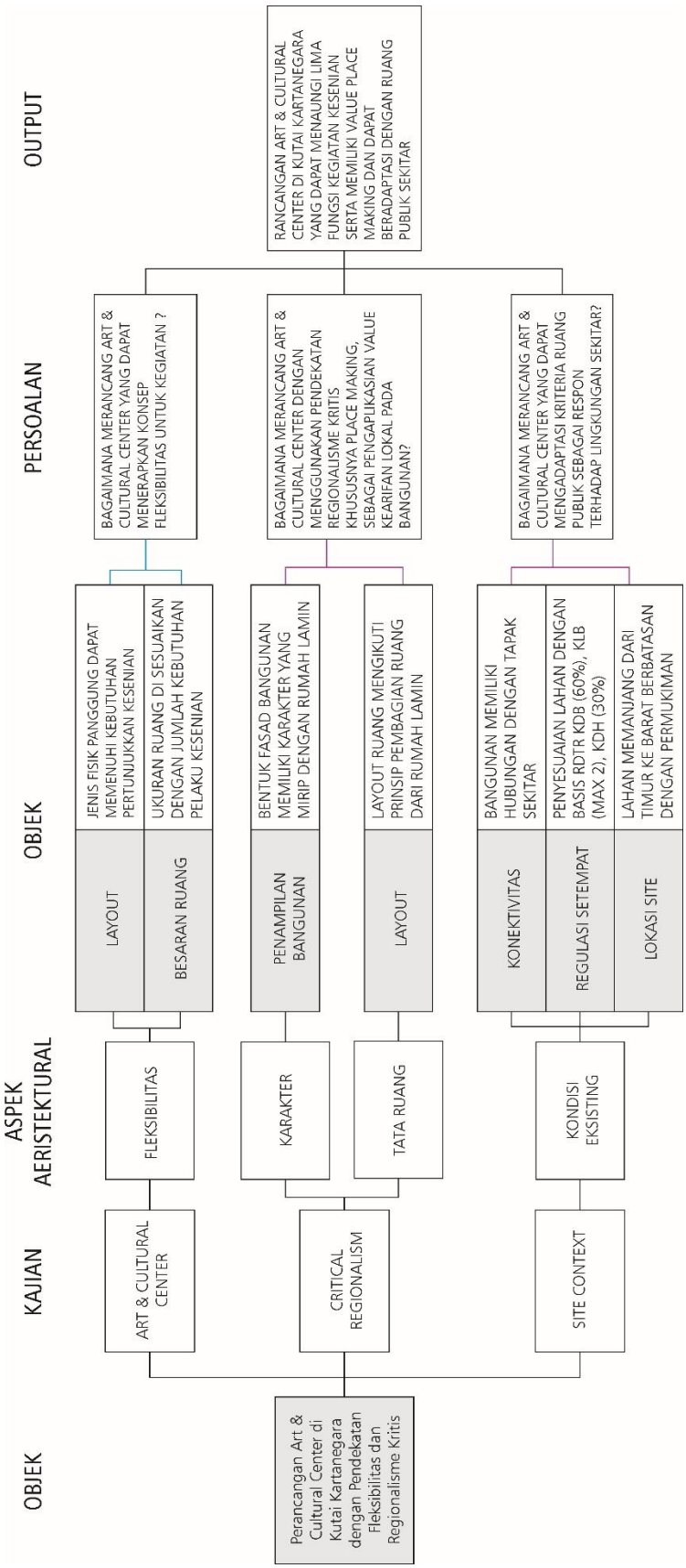
1.3.4. Metode Uji Desain

Metode pengujian desain dilakukan dengan konsultasi langsung kepada kepala dinas pariwisata dan beberapa kelompok kesenian yang ada di Kutai Kartanegara melalui penjelasan dan peresentasi hasil rancangan dengan disertai beberapa pertanyaan yang berkenaan dengan kebutuhan masing-masing kelompok kesenian.

1.4. Isu Non-Arsitektural

Gambar 1.5 Kerangka Isu Non-Arsitektural
(Sumber: Analisis Penulis)

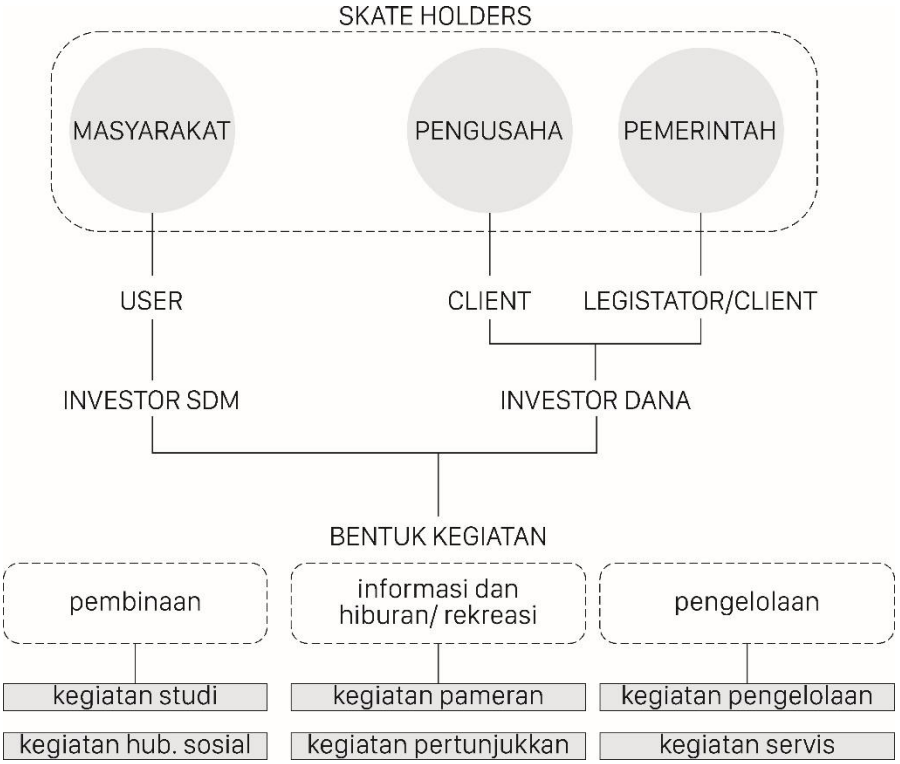
1.5. Kerangka Berfikir



1.6. Skema pengelolaan Art & Cultural Center di Kutai Kartanegara

Dalam pengelolaan Art & Cultural Center di Kutai Kartanegara terdapat stake holders yang terlibat yaitu pihak pemerintah, swasta dan masyarakat hal ini sesuai dengan yang diamanatkan di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10. Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan, paling tidak terdapat 3 (tiga) komponen pemangku kepentingan pengembangan kepariwisataan di indonesia, yaitu 1)Pertama, pihak pemerintah dan atau pemerintah daerah 2)Kedua, pihakswasta/industry baik yang merupakan investor asing dan ataupun pelaku industry dalam negeri, 3)Ketiga, pihak masyarakat yang terkait,baik sebagai tenaga kerja, pelaku kegiatan usaha kepariwisataan maupun sebagai tuan rumah (host).

Stakeholders yang terlibat dalam perencanaan pembangunan pariwisata dikabupaten kutai kartanegara adalah pihak pemerintah daerah, swasta dan masyarakat, ketiga pihak ini ada yang merupakan stakeholders utama, stakeholder penunjang dan stakeholders kunci.



Gambar 1.7 Skema pengelolaan Art & Cultural Center di Kutai Kartanegara
(Sumber: Analisis Penulis)

Pengelolaan Art & Cultural Center di Kutai Kartanegara didukung finansial oleh DISPAR Kukar dan pengusaha (investor). Sehingga pelaku seni dan budaya tidak dipungut biaya dalam penggunaan fasilitas dan mengikuti pelatihan di dalam Art & Cultural Center. Pengembalian invetasi di dapat dari penjualan produk, pameran dan hak cipta produk dengan sistem bagi hasil.

1.7. Originalitas Tema

Terdapat beberapa laporan penelitian tugas akhir yang memiliki pendekatan atau tipologi bangunan yang serupa telah dilakukan sebelumnya namun terdapat beberapa perbedaan yang menjadi keunikan laporan penelitian penulis. Laporan yang penelitian yang di temukan oleh antara lain:

1. Judul : PERANCANGAN PUSAT KULINER DAN KESENIAN DI JANTI, YOGYAKARTA Dengan Pendekatan Adaptive-Reuse dan Regionalisme Kritis
   Penulis : Arnanda Tyas Jiantari
   Institusi : Universitas Islam Indonesia
   Tahun : 2019

   Perbedaan :
   Perbedaan antara proyek akhir yang di buat yaitu ada pada bagian obyek desain serta lokasi perancangannya. Walaupun memakai variabel yang sama dalam pendekatan akan tetapi nilai-nilai kebudayaan yang diterapkan akan berbeda.

2. Judul : Perancangan Cultural Center dengan Konsep Arsitektur Tropis di Prawirotaman
   Penulis : Dinda Eka Yolanda
   Institusi : Universitas Islam Indonesia
   Tahun : 2018

   Perbedaan :
   Perbedaan antara proyek berikut dengan proyek akhir sarjana milik penulis yaitu terlerak pada bagian pendekatan serta lokasi perancangan. Pada tugas akhir Yolanda menggunakan konsep Arsitektur Tropis dengan parameter pencahayaan, penghawaan dan akustrik sedangkan penulis menggunakan pendekatan *critical regionalism* dengan parameter yang berbeda.

3. Judul : Perancangan pusat seni budaya Minangkabau di kota pariaman (Tema: *Reinterpreting Tradition*)
   Penulis : Utiya Siviati
   Institusi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
   Tahun : 2015

   Perbedaan :
   Perbedaan antara proyek akhir yang di buat yaitu ada pada bagian pendekatan serta lokasi perancangan. Siviati memakai pendekatan Re-*interpretating tradition* di Kota Pariaman sedangkan penulis memakai pendekatan *critical regionalism* di Tenggarong

4. Judul : Konsep Perencanaan dan Perancangan Pusat Kebudayaan Sebagai Wadah Seni Pertunjukan Di Kotagede dengan Pendekatan Genius Loci
   Penulis : Rud Yoneko Tunggadewi
   Institusi : Universitas Sebelas Maret
   Tahun : 2016

   Perbedaan :
   Perbedaan antara proyek berikut dengan proyek akhir sarjana milik penulis yaitu terlerak pada bagian pendekatan, lokasi dan konsep perancangan. Pada kasus penulis merancang cultural center dengan pendekatan *critical regionalism* sedangkan kasus milik Tunggadewi yaitu konservasi bangunan pusaka Kotagede dan menambah fungsi bagunan tersebut menjadi pusat kebudayaan.

5. Judul : Galeri Seni dan Budaya di Kota Surakarta Dengan Penekanan Desain Green Architecture
   Penulis : Rizki Muhamad
   Institusi : Universitas Negeri Semarang
   Tahun : 2016

   Perbedaan :
   Perbedaan antara proyek akhir yang di buat yaitu ada pada bagian tipologi bangunan, pendekatan bangunan dan lokasi. Tipologi bangunan milik Muhamad lebih spesifik pada fungi galeri pamer sedangkan milik penulis lebih general kepada Pusat Kebudayaan, pendekatan yang digunakan termasuk dalam lingkup yang sama yaitu Sustainabel Architecture tetapi milik penulis lebih spesifik pada konsep Eco-Cultural.

BAB II
KAJIAN TEORI

2.1. Pusat Budaya

2.1.1. Definisi Pusat Kebudayaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bahwa pusat merupakan kata kerja yang berarti memusat, mengarahkan atau mengumpulkan ke suatu titik. Sedangkan definisi dari pusat kebudayaan adalah tempat membina dan mengembangkan kebudayaan (Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020).

Maka pusat kebudayaan dapat di sebut sebagai salah satu alternatif pilihan tempat atau wadah yang yang menitik beratkan kepada pengkondisian yang terpusat yang dapat menampung keberlangsungan kegiatan kesenian maupun adat istiadat dan juga merupakan tempat yang digunakan untuk mempromosikan potensi kebudayaan dalam rangka mengembangkan sektor pariwisata.

2.1.2. Fungsi Pusat Kebudayaan

Sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 84 Tahun 2013 tentang Strandart Pelayanan minimal di bidayng seni dan budaya, secara khusus peraturan ini bertujuan untuk memberikan pedoman bagi daerah untuk melayani masyarakat dalam kegiatan:

1. Perlindungan, yaitu melindungi bentuk dan jenis kesenian sebagai upaya penanggulangan dan pencegahan yang menimbulkan kerusakan atau kepunahan;
2. Pengembangan, yaitu mengembangkan bentuk dan jenis kesenian sebagai upaya pendalaman, penyebarluasan serta peningkatan mutu dan budaya bangsa; dan
3. Pemanfaaatan, yaitu memanfaatkan bentuk kesenian untuk kesejahteraan masyarakat dalam bidang ritual, pendidikan, ilmu pengetahuan pariwisata dan ekonomi.

Untuk memenuhi fungsi fasilitas pusat kebudayaan dalam membina dan mengembangkan kebudayaan maka pada umumnya terdapat fungsi-fungsi yang harus di penuhi sebagai berikut:

(a) Fungsi Edukatif
(b) Fungsi Administratif
(c) Fungsi Rekreatif
(d) Fungsi Informatif

2.1.3. Ruang Lingkup

Sesuai dengan aspek yang tertera diatas, Kegiatan yang menjadi bagian dari ruang lingkup peraturan tersebut meliputi:

1. kajian seni;
2. gelar seni;
3. misi kesenian;
4. fasilitasi seni;
5. sumber daya manusia bidang kesenian;
6. tempat; dan
7. organisasi.

Dari tujuh ruang lingkup yang sudah dijelaskan diatas, penulis mengambil tiga aspek yang sesuai dengan konteks rancangan bangunan yaitu kajian seni (1), gelar seni (2) dan tempat (6).

2.1.4. Standar Pelayanan Minimal Sub-Bidang Pelindungan, Pengembangan dan Pemanfaatan Kesenian

1. Kajian Seni

Kajian seni merupakan suatu penanganan kesenian untuk mengetahui pelaksanaan kesenian dan tujuan pengelolaannya, nantinya kajian seni akan menghasilkan peta situasi kesenian serta data yang ada di dalam suatu daerah.

Kegiatan seni yang bersifat kajian adalah:

1) seminar;
2) sarasehan;
3) diskusi;
4) bengkel seni (workshop);
5) penyerapan narasumber;
6) studi kepustakaan;
7) penggalian;
8) eksperimentasi;
9) rekonstruksi;
10) revitalisasi;
11) konservasi;
12) studi banding;
13) inventarisasi;
14) dokumentasi; dan
15) pengemasan bahan kajian

3. Gelar Seni

Gelar seni merupakan pertanggung jawaban atas kegiatan kesenian baik untuk kepentingan peribadatan (sakral), penyajian estetis (sajian artistik) maupun kegiatan kelengkapan seperti resepsi, hiburan pertunjukkan dan lain sebagainya.

Pemerintah provinsi juga wajib mendorong penyelenggaraan kesenian di wilayahnya agar dapat menyemarakkan kehidupan kesenian daerah. Berikut merupakan jenis wujud gelar seni yaitu:

1) pergelaran;
2) pameran;
3) festival; dan
4) lomba.

Untuk mendorong gelar seni secara intensif, tempat-tempat hiburan dan hotel yang ada di daerah wajib mementaskan Kesenian daerah dengan frekuensi yang memadai dan memperoleh kontribusi yang layak.

Dan untuk mendorong gelar seni secara intensif, kesenian daerah dapat di pentaskan pada tempat-tempat hiburan maupun hotel demi memperoleh kontribusi yang layak.

6. Tempat

Pemerintah provinsi dan kabupaten/kota memiliki kewajiban untuk menyediakan wadah dalam:

1) Tempat untuk pergelaran seni dan untuk pameran;
2) Tempat untuk memasarkan karya seni dalam upaya mengembangkan industri budaya

Pemerintah kabupaten maupaun provinsi memiliki kewajiban untuk membi=uka peluang untuk menumbuhkan industri kebudayaan agar dapat meningkatkan perekonomian daerah melalui bidang kesenian.

Pemasaran karya seni dalam bentuk penyantunan, penataan maupun penyajian merupakan bagian dari industri budaya yang harus difasilitasi.

Khusus untuk produk kesenian dengan media rekam, harus memiliki akses ke studio rekaman yang memadai baik berlokasi pada daerah tersebut maupun bedara di luar daerah.

Pemerintah provinsi dan kabupaten/kota wajib mempunyai sarana promosi melalui media cetak dan elektronik.

2.1.1. Pengguna

Sehubungan dengan bentuk kegiatan di dalam Pusat Pengembangan Kebudayaan tersebut, maka pengguna dapat dikategorikan menjadi sebagai berikut:

(a) Pekerja Budaya
Merupakan kelompok pengguna yang berkaitan atau berkepentingan langsung dengan pengembangan potensi budaya. Kelompok ini meliputi pemerhati budaya, budayawan, seniman, pengrajin, dan pengusaha dalam bidang yang bersangkutan/produsen.

(b) Umum/Pengunjung/Wisatawan
Merupakan kelompok yang menikmati fasilitas Pusat Pengembangan Kebudayaan dalam rangka kepentingan pelatihan, sarasehan, mengunjungi pameran, menikmati pertunjukan, mencari informasi, memperluas wawasan budaya, rekreasi, ataupun kepentingan lain yang berkaitan dengan sajian yang diberikan oleh fasilitas Pusat Pengembangan Kebudaaan tersebut (konsumen).

(c) Pengelola
Merupakan kelompok yang bertanggung jawab terhadap pengelolaan fasilitas, yaitu dalam hal kerumahtanggaan dan ketatausahaan fasilitas.

2.2. Kajian Awal Tipologi dan Preseden bangunan Sejenis

Dalam perumusan batasan rancangan dalam tugas akhir sarjana ini, preseden menjadi penting untuk mempercepat proses dan pengayaan teori. Dalam mengkaji preseden, dilakukan penilaian dengan skala, menyepakati metode yang digunakan oleh Lawson (2005), dalam buku How Designer Thinks. Kaitannya dengan pengkajian preseden ini, penulis dan/atau perancang dapat memberikan penilaian secara mandiri. Penulis memberikan klasifikasi dalam mengkaji preseden yang telah ada selain mejelaskan narasi pengetahuan yang didapatkan dari preseden. Klasifikasi tersebut merupakan strategi yang digunakan oleh preseden dan memiliki potensi kesamaan terhadap tugas akhir sarjana ini. Untuk mempermudah penjelasan kajian, digunakan sistem penilaian tingkat kemudahan sesuai dengan strategi yang dipaparkan pada tiap preseden dalam skala angka satu hingga lima. Beberapa klasifikasi yang dinilai:

1) Comfort *(sebagai Ruang Publik)*
2) Connection *(sebagai Ruang Publik)*
3) Variety *(sebagai Ruang Publik)*
4) Place Making *(dari pendekatan Kritikal Regionalism)*
5) Tactile Experience *(dari pendekatan Kritikal Regionalism)*

Beberapa preseden yang menurut penulis memiliki karakteristik yang mendukung tema rancangan PAS ini adalah sebagai berikut:

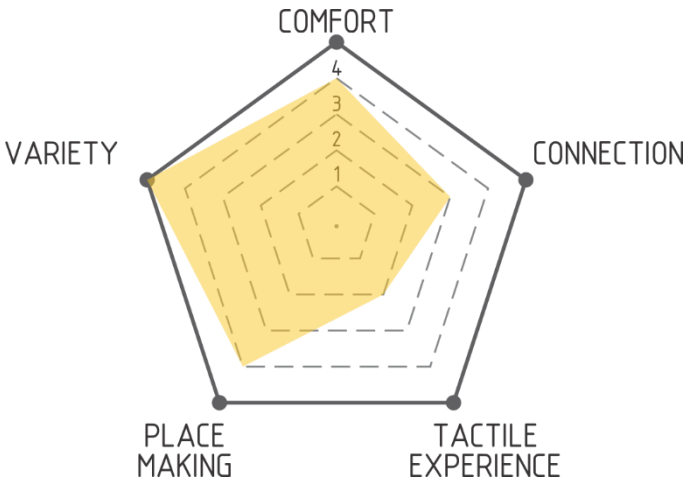
1) ArtA Cultural Centre di Arnhem, Netherlands oleh Kengo Kuma & Associates, BIG, SO-IL dan NL Architects;
2) MÉCA Cultural Center di Bordeaux, France oleh Bjarke Ingels Group (BIG);
3) Rehovot Community Center di Revohot, Israel oleh Kimmel Eshkolot Architects;
4) Komunitas Salihara di Jakarta Selatan, Indonesia oleh Adi Purnomo, Marco Kusuma Wijaya, Andra Matin;

Pemilihan preseden tersebut tidak terlepas dari kesamaan bagian dari faktor pendukung Cultural center sebagai ruang publik yang menerapkan pendekatan regionalism yang penulis tuju. Pembahasan kajian tipologi sebagai berikut:

1) ArtA Cultural Centre

- Arsitek: Kengo Kuma & Associates, BIG, SO-IL dan NL Architects
- Tipe: Bangunan Pusat Budaya
- Lokasi: Meijnerswijk 5, 6841 HA Arnhem, The Netherlands
- Tahun Rancangan: 2014
- Sumber:

https://www.archdaily.com/479742/nl-architects-shortlisted-to-design-arta-cultural-center-in-arnhem



Gambar 2.1 Skema penilaian studi preseden ArtA Cultural Centre
(Sumber: Analisis Penulis)

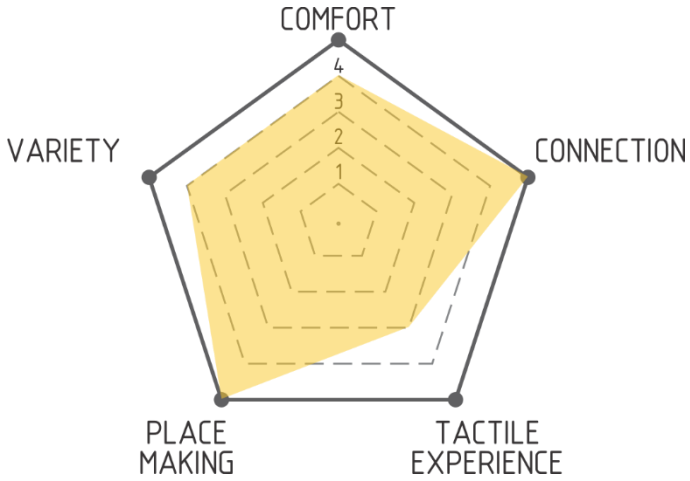
Bersumber dari (Rosenfield, 2014), ArtA Cultural Center dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang dapat dinikmati oleh semua kalangan dari segala usia. Musium, teater film, taman rooftop dengan desain baroque berpemandangan sungai Rhine. Selain itu terdapat fungsi tambahan art square, kantor, dan kafetaria ada di dalamnya. Bangunan dengan rancangan menyerupai bentuk anak tangga dan juga sengaja dibuat transparan agar semua orang dapat menikmati pemandangan ke luar maupun ke dalam bangunan. Interior yang fleksibel memungkinkan sejumlah konfigurasi spasial, pengenalan pencahayaan alami, yang baik serta meninggalkan kesan pengalaman pemandangan panorama sungai Rhine.

Gambar 2.2 ArtA Cultural Centre
(Sumber: Archdaily, 2014)

Gambar 2.3 ArtA Cultural Centre dari Sungai Rhine
(Sumber: Archdaily, 2014)

2) MÉCA Cultural Center

- Arsitek: bjarke ingels group + FREAKS freearchitects
- Tipe: Bangunan Pusat Budaya
- Lokasi: Bordeaux, France
- Tahun Rancangan: 2019
- Sumber:
  https://www.archdaily.com/920341/meca-cultural-center-big



Gambar 2.4 Skema penilaian studi preseden ArtA Cultural Centre
(Sumber: Analisis Penulis)

Bersumber dari (Pintos, 2019), MÉCA, memiliki luas tapak 18.000msq, menciptakan ruang untuk perayaan seni, film, dan pertunjukan kontemporer. MÉCA sebagai hadiah ruang publik pada Bordeaux yang penuh seni dari tepi laut ke kota. ruang urban baru. Berlokasi sentral di antara Sungai Garonne dan stasiun kereta Saint-Jean, MÉCA, menyatukan tiga lembaga seni regional - FRAC untuk

seni kontemporer, ALCA untuk sinema, sastra, dan audiovisual, dan OARA untuk seni pertunjukan - dalam satu lingkaran, memperkuat UNESCO- kota terdaftar sebagai pusat kebudayaan.

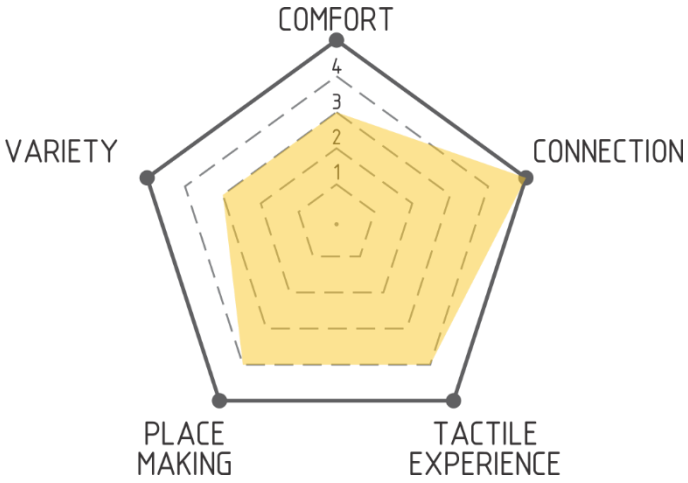
Pada entrance bangunan utama memiliki ruang bebas multifungsi yang dapat digunakan bagi aktifitas apapun, baik berolahraga sore, tempat pameran terbuka maupun sekedar menikmati view experience dari tepi laut Bordeaux. Ruang pada bangunan memiliki hirarki yang jelas, perbedaanantara ruang public dan semi-publik. Bangunan di rancang sangat fleksibel tanpa ruang yang rigid memudahkan pengguna bangunan untuk menampung segala aktifitas.

Gambar 2.5 MÉCA Cultural Center
(Sumber: Archdaily, 2019)

Gambar 2.6 MÉCA Cultural Center
(Sumber: Archdaily, 2018)

3) Rehovot Community Center

- Arsitek: Kimmel Eshkolot Architects
- Tipe: Bangunan Pusat Komunitas
- Lokasi: Revohot, Israel
- Tahun Rancangan: 2016
- Sumber: *https://www.archdaily.com/803544/rehovot-community-center-kimmel-eshkolot-architects*



Gambar 2.7 Skema penilaian studi preseden ArtA Cultural Centre
(Sumber: Analisis Penulis)

Bersumber dari (Rehovot Community Center / Kimmel Eshkolot Architects, 2016) Menciptakan alun-alun kota baru, proyek ini mencakup studio untuk tarian, musik, olahraga, dan perpustakaan. Merespon tipologi community center sebagai konektivitas antara sekolah di sisi timur dan pusat olahraga di utara. Bangunan utama memiliki dua lantai, di mana lantai atas melayang di atas lantai dasar memberikan naungan dari matahari musim panas (Place Making). Pada halaman depan terdapat tangga naik ke bangunan yang berfungsi sebagai area tempat duduk, menciptakan ruang amfiteater intim untuk pertunjukan outdoor kecil. Fasad di rancang berbahan komposit polimer bambu untuk kondisi outdoor, menciptakan texture repetisi vertical (Tactile Experience) sekaligus menghadirkan rasa kehangatan pada lingkungan karena warna yang kontras dengan material lain seperti lantai plester dan dinding batu abu-abu.

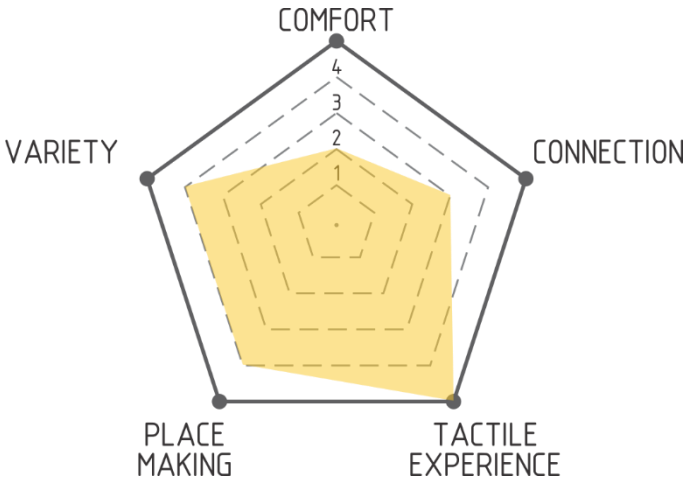
Gambar 2.8 Cultural Center di Nevers, France
(Sumber: Archdaily, 2016)

Gambar 2.9 Diagram konsep Cultural Center di Nevers, France
(Sumber: Archdaily, 2016)

4) Komunitas Salihara

- Arsitek: Adi Purnomo, Marco Kusuma Wijaya, Andra Matin
- Tipe: Bangunan Komunitas Budaya
- Lokasi: Jl. Salihara No.16, Ps. Minggu, Kec. Ps. Minggu, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.
- Tahun Rancangan: 2008

– Sumber:
https://www.instagram.com/komunitas_salihara



Gambar 2.10 Skema penilaian studi preseden ArtA Cultural Centre
(Sumber: Analisis Penulis)

Bangunan komunitas salihara merupakan salah satu bangunan dengan pendekatan green building di Indonesia. Berfungsi sebagai pusat kesenian dan kebudayaan swadaya. Yang bertempat di Jakarta Selatan. Semua program kegiatan diadakan di dalam kompleks bangunan Komunitas Salihara yang terdiri dari tiga bangunan utama yaotu teater, galeri, dan kantor. .

Pada aspek green building bangunan secara tidak langsung juga mengadopsi value kritik regionalisme *place making* pada site, yaitu cara bangunan berinteraksi dengan iklim tropis di Indonesia. Di dalam bangunan ruang teater terdapat jendela yang berguna untuk pertukaran udara alami dan masuknya cahaya matahari ke ruang interiornya. Di galeri terdapat lubang udara dan jendela pada langit-langit yang memungkinkan terjadinya cross ventilasi dan masuknya cahaya matahari sehingga tidak diperlukan lampu pada siang hari. Sedangkan ruang kantor di rancang terbuka dengan adanya void dan dinding kerawang pada kulit bangunan berguna untuk menyaring panas dari sinar matahari dan membiarkan cahaya masuk menerangi ruang kantor. Konsep bangunan membantu para pengguna untuk menumbuhkan sikap akan sadar lingkungan (*environmental awareness*) sehingga dalam beraktifitas di dalamnya tidak merusak lingkungan.

Gambar 2.11 Komunitas Salihara
(Sumber: https://media-cdn.tripadvisor.com/media/photo-s/19/f4/dd/96/tampak-atas-gedung-galeri.jpg)

Gambar 2.12 Teater Atap utama di Komunitas Salihara
(Sumber: https://sewa.salihara.org/wp-content/uploads/2019/10/Foto-Teater-Atap-1-utama.jpg)

2.3. Regionalism in Architecture

Arsitektur Regionalisme merupakan bentuk pendekatan dalam mengungkapakan karakterstik suatu regional atau daerah. Pendekatan Arsitektur Regionalisme merupakan bentuk kritik terhadap pandangan Arsitektur Modern yang terkait arsitektur pada dasarnya bersifat universal. Sehingga lahirnya Arsitektur Regionalisme merupakan bentuk dari harapan dengan merancang bangunan yang bersifat menyatu atau melebur antara yang lama dengan yang baru, antara regional dengan universal sehingga menhasilkan bagunan yang bersifat abadi (Ozkan, 1985).

Menrut (Ozkan, 1985) Jenis Arsitektur Regionalisme terbagi menjadi dua bagian yaitu :

1. Concrete Regionalism yaitu teridiri dari seluruh pendekatan ekspresi regional/daerah dengan mencotoh bagian-bagiannya, kehebatanya, atau

keseluruhan banguna di regional atau daerah tersebut.

2. Abstract Regionalism yaitu pokok utama yang harus dilukan adalah menggabungkan kualitas abstrak bangunan yang terdiri dari unsur-unsur seperti massa, proporsi, pencahayaan, void dan solid serta prinsip-prinsip struktur.

2.3.1. Critical Regionalism in Architecture

Arsitektur Regionalisme Kritis atau Critical Regionalism merupakan istilah yang di populerkan oleh Kennert Frampton. Arsitektur Regionalisme Kritis atau Critical Regionalism merupakan bentuk reaksi dari sikap kritis terhadap aliran modernism dan postmodernism dengan berusaha mengunakan prinsip-prinsip modern atau arsitektur masa kini tetapi berawal dari lokalitas atau arsitektur yang berorientasi pada masa lampau.

Menurut Frampton permasalahan yang digagas dalam Arsitektur Regionalisme Kritis bukan pemikiran yang bersifat hanya menentang arsitektur modern masa kini melainkan mampu melebur atau mengadaptasi nilai-nilai arsitektur modern masa kini atau universal modernism yang sekaligus tetap mengkritisi atau mempertimbangkan konteks geografis suatu bangunan sehingga tidak kehilangan identitas lokalitasnya. Konteks geografis tersebut dapat dilihat dan direspon pada pencahayaan, iklim, local tectonic form dan topografi yang dimengerti sebagai kondisi historis dan geografis dalam pembangunan.

Regionalisme Kritis bukan pemikiran yang bersifat hanya menentang, melaikan mampu melebur pada arsitektur masa kini yang sedang berkembang serta tetap mengkritisi aristektur masa kini agar tidak kehilangan identitasnya. Dengan aspek tersebut terdapat tiga respon terkait Regionalisme Kritis sebagai sikap kritis yaitu respon terhadap kultur lokal, respon terhadap keadaan geografi dan respon terhadap iklim.

Sehingga Arsitektur regionalisme Kritis atau Critical Regionalism mengagap arsitektur sebagai :

1) Architecture as Place Making
   Arsitektur yang mampu membangun hubungan intensif saling merespon dan melebur dengan lingkunagn sosial maupun dengan lingkungan fisik, sehingga bukan dianggap sebagai objek yang terisolasi dan terpisah dengan lingkungan sekitarnya. Arsitekur yang dimaksud adalah dengan membangun tapak atau tempat dengan memanfaatkan elemen-elemen dan kualitas lingkungan yang ada dan mampu menjadi poin atau daya tarik bagi sauatu bangunan.

2) Architecture as Architectonic Composition
   Arsitektur yang mempu mengungkapkan gagagsan dan tradisi yang melatar belakangi dalam penggunaan material, komponen penyusunnya serta cara-caranya. Sehingga aristektur yang dimaksud bukan produk atau objek yang dapat diletakkan atau ditempatkan begitu saja.

3) Architecture as Nature Experience

Arsitektur yang mampu membangkitkkan pengalaman pengggunanya dalam beriteraksi dengan alam. Sehingga tecipta pengalaman atau respon mengesakan yang diperoleh pengguna dalam suatu bangunan dari efek karakter klimatologis seperti cahaya alam, suhu, dan kelembaban serta topografis yang sudah ada.

4) Architecture as Tactile Experience
   Arsitektur yang mampu membangkitakan pengalaman yang khas berupa pemanfaatan atau keterlibatan indra lain selain visual terutama yaitu tactile yang berupa indra sentuhan dan perabaan. Sehingga aristektur tidak terlalu mendominasi dengan pengalaman visual.
   Berdasarkan poin-poin tersebut maka Arsitektur Regionalisme Kritis merupakan usaha untuk meneruskan atau melestarikan tradisi yang sudah ada sebelumnya dengan sekaligus mengikuti perkembangan modernisasi.

Sehingga berdasarkan seluruh kajian dan uraian tersebut maka prinsip-prisip sebuah bangunan dapat diklasifikasikan sebagai bangunan Arsitektur Regionalisme Kritis yaitu (Frampton K. , 1983):

1) Mampu mengelola elemen lokal yang ada untuk pertimbangan bangunan serta dapat juga dalam wujud pengalaman yang dapat dirasakan ketika berada disuatu tempat dengan tekstur atau sentuhan serta indara lainnya.
2) Mengikuti dan mempertimbangkan kondsisi topografi tapak bangunan.
3) Memiliki kulitas arsitektur modern tetapi masih terdapat unsur lokatitas pada bangunan
4) Pemanfaatan perkembangan teknologi yang ada sesuai masanya
5) Menggunakan pencahayaan alami secara maksimal
6) Memaksimalkan pengalaman dengan menggunakan indra peraba atau sentuhan disamping indra secara visual

Berikut ciri-ciri bangunan dengan penerapan Arsitektur Regionalisme Kritis menurut (Frampton K. , 1980):

1) Mengutamakan atau lebih mementingkan yang bersifat konkret yaitu place atau tempat daripada yang bersifar abstrak yaitu ruang atau spcace.
2) Mengutamakan atau lebih mementingkan keterkaitan dengan topografi atau bentang alam daripada tipologi atau bangunan
3) Mengutamakan atau lebih mementingkan architectonic yaitu teknik membangun yang estetis dari pada scenographic atau tampilan bentuk.
4) Mengutamakan atau lebih mementingkan yang natural atau alami dari pada artificial atau buatan.
5) Mengutamakan atau lebih mementingkan pengalaman yang dapat dirasakan dengan tactile atau peraba dan raga dari pada yang visual

2.4. Kebudayaan di Kutai Kartanegara

Warisan Budaya Benda (Ttagible Cultural Heritage)

Arsitektur Tradisional Dayak

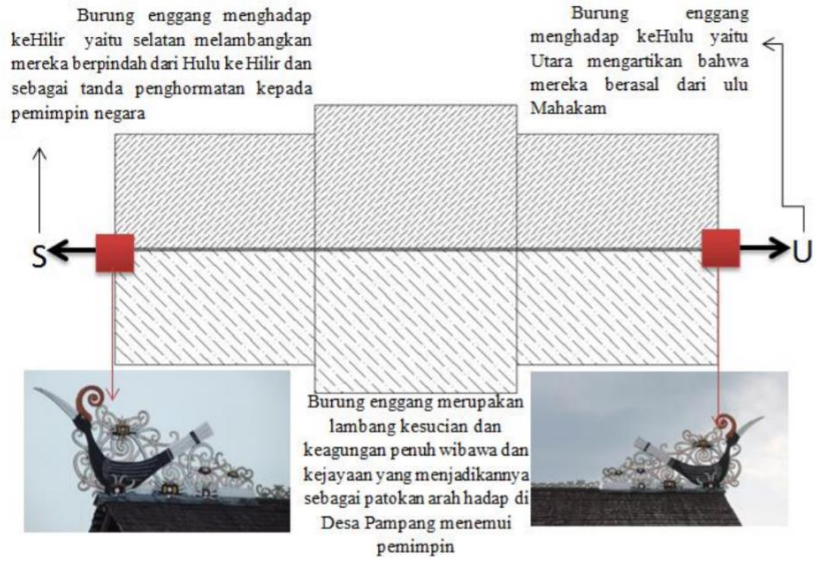
Dikutip dari penlitian (P, Antariksa, & Ridjal, 2015) Rumah tradisional suku Dayak dikenal dengan sebutan Lamin. Bentuk rumah adat Lamin dari tiap suku Dayak umumnya tidak jauh berbeda. Bangunan Lamin juga memiliki makna dan arti dan penghuni yang berbeda-beda sesuai dengan kastanya yaitu Lamin adat (Rumah Adat merupakan tempat tinggal para ketua suku sedangkan Amin Tenggeng (Rumah Ungsi) merupakan tempat tinggal masyarakat dayak kenyah yang telah melakukan perkawinan dengan sub suku dayak yang lain.

Lamin adat

Lamin adat suku Dayak Kenyah merupakan tempat itnggal bagi ketua suku yang dihormati oleh masayarakat Dayak Kenyah. Rumah lamin tersebut dapat di huni hingga dua belas kepala keluarga, berbentuk panggung dan naik sekitar 1 meter.

Menurut pengamatan, suku Dayak kenyah bertempat tinggal di pinggir sungan dengan membentuk pola permukiman secara linier dari sungai. Dengan menigkuti arah sungai, rumah lamin di beri nama misalnya rumah lamin yang melintang mengikuti arah hadap sungai disebut dengan Amin Melintang.

Sedangakn untuk Lamin adat, memiliki arah penunjuk mata angin pada bagian atas atap berbentuk Burung Enggang. Selain berfungsi sebagai penentu arah orientasi simbol tersebut juga dipercaya dapat menjaga rumah karena Burung Enggang dianggap binatang suci oleh masyarakat Suku Dayak. (P, Antariksa, & Ridjal, 2015)



Gambar 2.13 Orientasi Lamin Adat
(Sumber: Ridjal, dkk. 2015)

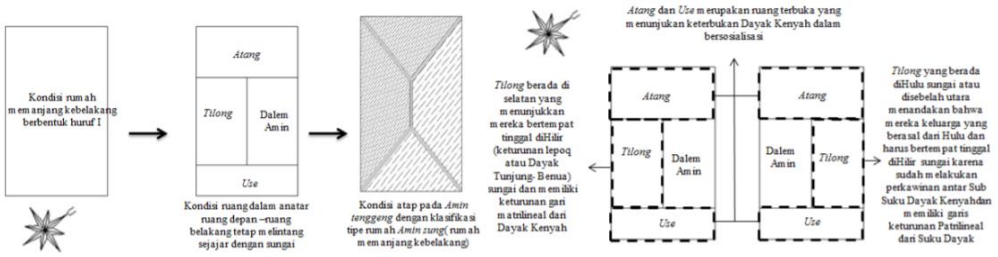
Perbedaan zonasi yang terdapat pada bangunan juga dipengaruhi oleh intentitas kebutuhan dan pengguna dalam rumah Lamin Adat. Berikut merupakan skema organisasi ruang dari rumah Lamin Adat:

Gambar 2.14 Orientasi Lamin Adat
(Sumber: Ridjal, dkk. 2015)

Amin Tenggeng

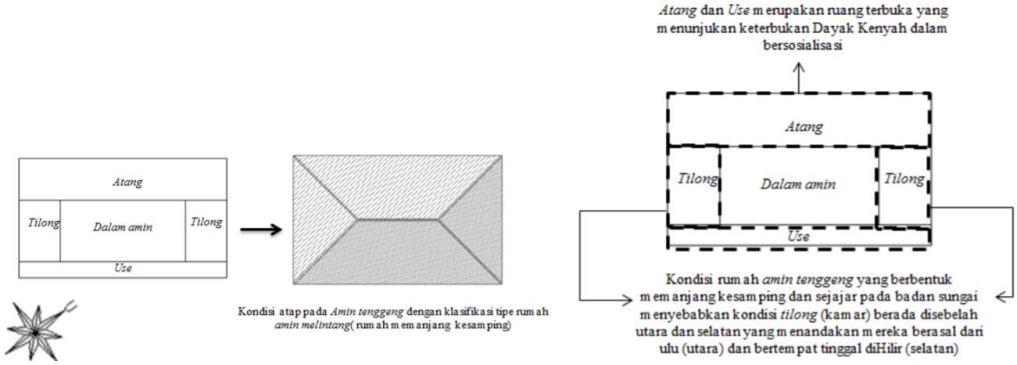
Amin Tenggeng merupakan tempat tinggal dri masyarakat suku Dayak Kenyah yang melakian perkawinan dengan sub suku lain atau masayarakat umum. Amin Tenggeng biasa terletak pada hlir sungai. Lamin jenis ini memiliki dua tipe bangunan yaitu Amin Melintang dan Amin Sung.

1.Amin Sung biasanya terletak didepan jalan dan badan sungai. Tipe rumah Lamin ini memiliki makna tersendiri yang dapat dilihat pada gambar skema dibawah



Gambar 2.15 Klasifikasi Tipe Rumah Amin Sung dan Pemaknaan Ruang
(Sumber: Ridjal, dkk. 2015)

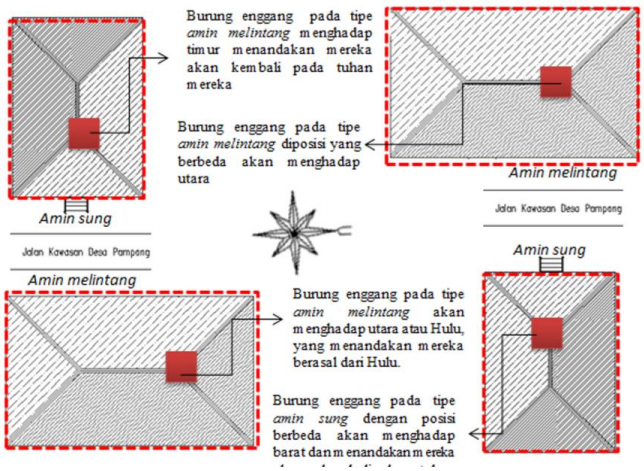
2. Amin Melintang biasanya berorientasi memanjang mengikuti aliran sungai. Tipe rumah lamin ini melintang dengan badan sungai. Perlerakan zonasi ruang juga memiliki makna tersendiri yang dapat dilihat pada gambar skema dibawah.



Gambar 2.16 Klasifikasi Tipe Rumah Amin Sung dan Pemaknaan Ruang
(Sumber: Ridjal, dkk. 2015)

Bangunan pada Amin tenggeng yang berposisi bangunan berada di hilir sungai atau

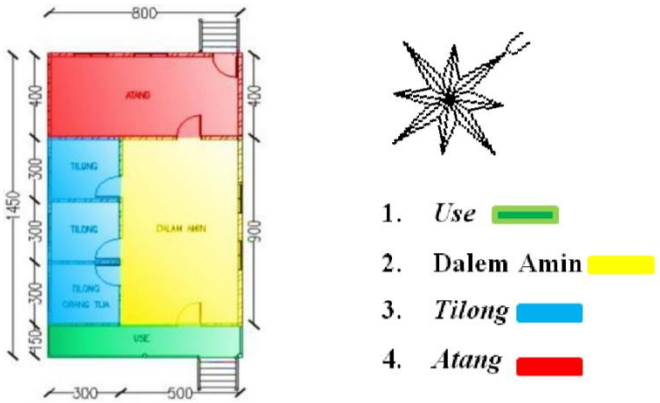
tepatnya arah selatan mempunyai dua tipe arah hadap pada tampak depan Amin tenggeng. Kedua tipe tersebut orientasinya adalah Timur –Barat dan Barat Timur.



Gambar 2.17 Klasifikasi Tipe Rumah Amin Sung dan Pemaknaan Ruang (Sumber: Ridjal, dkk. 2015)

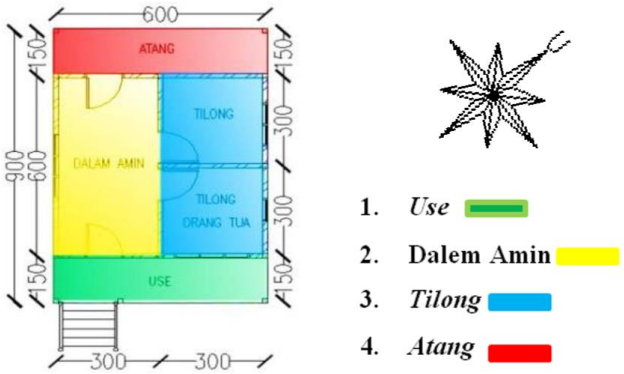
Gejala alam yang dipercaya merupakan sebuah tanda dari alam dimana sejajar dengan badan sungai dan mengikuti orientasi arah matahari akan menjadikan kampung yang mereka tempati akan tumbuh subur lahan garapannya dan hidup damai dengan masyarakat yang lainnya.

Pengaturan dan susunan didalam rumah Amin tenggeng yang sudah diatur dalam tanah adat yang diperuntukkan bagi berbagai kepentingan secara kolektif ataupun individu karena didalam ruang diatur dalam hukum adat (Samsoedin et al, 2010). Pola yang terbentuk berdasarkan makna yang sudah terkandung dan dipercaya masyarakat Dayak Kenyah.



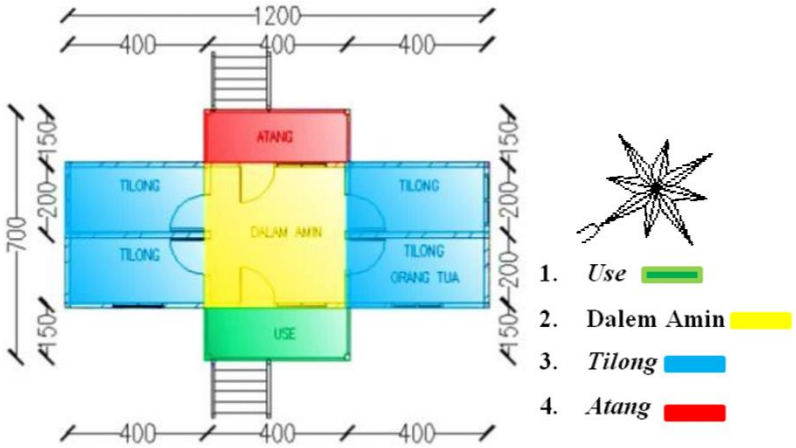
Gambar 2.18 Klasifikasi Tipe Rumah Amin Sung dan Pemaknaan Ruang (Sumber: Ridjal, dkk. 2015)

Peletakan ruang yang dilakukan masyarakat Dayak Kenyah dilakukan berdasarkan garis keturunan didalam amin tenggeng.



Gambar 2.19 Klasifikasi Tipe Rumah Amin Sung dan Pemaknaan Ruang
(Sumber: Ridjal, dkk. 2015)

Bentuk rumah amin tenggeng yang mempunyai klasifikasi tipe rumah yang berbeda,dengan kesakralan dalam peletakan ruang dan keprivasian ruang dalam rumah masyarakat Dayak Kenyah tetap terjaga utuh.



Gambar 2.20 Klasifikasi Tipe Rumah Amin Sung dan Pemaknaan Ruang
(Sumber: Ridjal, dkk. 2015)

Pola yang terbentuk berdasarkan klasifikasi tipe rumah yang berbeda merupakan wujud dari rumah panjang masyarakat Suku Dayak Kenyah, walaupun pada jaman yang modern dan Suku Dayak Kenyah lebih memilih tinggal dalam rumah panggung yang beranggotakan kurang dari empat kepala keluarga.

Warisan Budaya Tak Benda (Intagible Cultural Heritage)

Warisan budaya takbenda atau intangible cultural heritage bersifat tak dapat dipegang (intangible/ abstrak), seperti konsep dan teknologi; dan sifatnya dapat berlalu dan hilang dalam waktu seiring perkembangan zaman seperti misalnya bahasa, musik, tari, upacara, serta berbagai perilaku terstruktur lain. (https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/formulir-warisan-budaya-tak-benda/)

Kesenian Musik

Seni Musik Dayak

Suku Dayak memiliki bermacam-macam alat musik, baik berupa alat musik petik,

pukul dan tiup. Dalam kehidupan sehari-hari suku di pedalaman ini, musik juga merupakan sarana yang tidak kalah pentingnya untuk penyampaian maksud-maksud serta puja dan puji kepada yang berkuasa, baik terhadap roh-roh maupun manusia biasa. Selain itu musik alat-alat musik ini digunakan untuk mengiringi bermacam-macam tarian.

Gambar 2.21 Seni Msuik Dayak
(Sumber: https://www.kutaikartanegara.com/)

Seni Musik Kutai

Seni Suara musik kutai banyak dipengaruhi oleh kebudayaan Islam dan Melayu diantaranya yaitu:

1. Musik Tingkilan

Musik TIngkilan merupakan musik tradisional suku Kutai yang memiliki rupun yang sama dengan melayu. Alat musik yang digunakan yaitu Gambus (sejenis gitar berdawai), kendang (sejenis rebana yang berkulit sebidang) dan Gmabus (sejenis gitar dengan dawai) dan biola.

Musik tingkilan biasanya disertai dengan nyanyian yang disebut betingkilat. Betingkilan sendiri memiliki makna bertingkah-tingkah atau bersahut-sahutan. Nama tersebut diberikan karena dahulu di bawakan oleh dua orang pria dan wanita yang saling bersahutan dengan isi nasihat, percintaan pujian atau bahkan sindiran yang merupakan cerita dari pergaulan rakyat Kutai.

Gambar 2.22 Seni Msuik Tingkilan Kutai
(Sumber: https://www.kutaikartanegara.com/)

2. Musik Haadrah

Kesenian ini mempergunakan alat musik terbang atau rebana. Kesenian ini dibawakan sambil menabuh terbang tersebut disertai nyanyian dalam bahasa Arab yang diambil dari kitab Barjanji. Kesenian ini umumnya ditampilkan untuk mengarak pengantin pria menuju ke rumah mempelai wanita, selain itu juga sering ditampilkan pada perayaan hari-hari besar Islam.

Gambar 2.23 Seni Msuik Hadrah Kutai
(Sumber: https://www.kutaikartanegara.com/)

Kesenian Tari Dayak

Hudoq

Tari Hudoq merupakan salah satu tari yang berkembang dalam kehidupan masyarakat suku Dayak Bahau dan Modang. Tarian ini erat hubungannya dengan upacara keagamaan, dan dimaksudkan untuk memperoleh kekuatan dalam mengatasi gangguan hama perusak tanaman serta mengharapkan diberikan kesuburan dengan hasil panen yang banyak.

Tari Hudoq dilakukan dengan menggunakan topeng kayu yang menyerupai binatang buas serta menggunakan daun pisang atau daun kelapa sebagai penutup tubuh penari.

Gambar 2.24 Hudoq
(Sumber: https://pesona.travel/keajaiban/3916/hudoq-perwujudan-sang-dewa-dewi-padi)

Gantar (Enggang)

Tari Gantar merupakan penggambaran gerkana orang menanam padi, tongkat yang dibawa merupakan kayu penumpuk sedangkan bambu serta biji-bijian menggambarkna benih padi dan wadahnya.

Tari Gantar sering di lakukan untuk menyambut tamu yang datang Selain itu tarian ini juga memiliki banyak jenis diantaranya Gantar Rayatn, Gantar Busai dan Gantar Senak/Gantar Kusak.

Gambar 2.25 Gantar
(Sumber: https://3.bp.blogspot.com/-An1tlfGytJY/VRH1Qkyl1gI/AAAAAAAAAck/-i0ZzOdswkA/s1600/gantar1.jpg)

Kancet Ledo (Tari Gong)

Kancet Ledo menggambarkan kelemah-lembutan seorang gadis bagai sebatang padi yang meliuk-liuk lembut ditiup oleh angin.
Tari ini dibawakan oleh seorang wanita dengan memakai pakaian tradisionil suku Dayak Kenyah dan pada kedua belah tangannya memegang rangkaian bulu-bulu ekor burung Enggang. Biasanya tari ini ditarikan diatas sebuah gong, sehingga Kancet Ledo disebut juga Tari Gong.

Gambar 2.26 Kancet Ledo
(Sumber: https://3.bp.blogspot.com/-RPqcIeH0fWU/XBOKBDU7Z7I/AAAAAAAAAC0/SAB1KCquOdkGHtwL9R6SaxDnUwnMBT4HwCLcBGAs/s1600/gong.jpg)

Kesenian Tari Kutai

Jepen

Tari jepen merupakan kesenian tari yang dipengaruhi oleh kebudayaan Islam dan Melayu. Tarian ini sangat populer di kalangan masayarakat Kutai Kartanegara yang menetap di pesisir sungai mahakam maupun di daerah pantai.

Tarian ini biasanya dilakukan berpasang-pasanggan namu juga dapat di lakukan secara tunggal. Tari jepen diiringi dengan musik khas Kutai yaitu Tingkilan. Tarian ini juga memiliki banyak jenis dan merupakan campuran dari seni kontemporer. Maka munculnya tarian-tarian kreasi baru seperti Tari Jepen Tungku, Tari Jepen Gelombang, Tari Jepen 29, Tari Jepen Sidabil dan Tari Jepen Tali.

Gambar 2.27 Jepen
(Sumber: https://backpackerjakarta.com/wp-content/uploads/2017/12/3_Tata_rias_wanita_penari_dibuat_minimalis_tapi_tetap_anggun_dengan_busana_Melayu_yang_bersahaja.jpg)

Tari Persembahan

Dahulu tarian ini adalah tarian wanita kraton Kutai Kartanegara, namun akhirnya tarian ini boleh ditarikan siapa saja. Tarian yang diiringi musik gamelan ini khusus dipersembahkan kepada tamu-tamu yang datang berkunjung ke Kutai dalam suatu upacara resmi. Penari tidak terbatas jumlahnya, makin banyak penarinya dianggap bagus.

Gambar 2.28 Tari Persembahan
(Sumber: https://www.indonesiakaya.com/uploads/_images_gallery/9__IMG_1247_Tidak_ada_batasan_baku_mengenai_jumlah_penarinya,_tetapi_dipercaya_semakin_banyak_akan_semakin_baik.jpg)

Tari Ganjur

Tari Ganjur merupakan tarian pria istana yang ditarikan secara berpasangan dengan menggunakan alat yang bernama Ganjur (gada yang terbuat dari kain dan memiliki tangkai untuk memegang).
Tarian ini diiringi oleh musik gamelan dan ditarikan pada upacara penobatan raja, pesta perkawinan, penyambutan tamu kerajaan, kelahiran dan khitanan keluarga kerajaan. Tarian ini banyak mendapat pengaruh dari unsur-unsur gerak tari Jawa (gaya Yogya dan Solo).

Gambar 2.29 Tari Ganjur
(Sumber: https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditwdb/wp-content/uploads/sites/9/2019/10/Ganjur-204.jpg)

Kesenian Tradisional Drama

Mamanda

Mamanda merupakan salah satu kesenian drama tradisional yang tumbuh dan berkembang di tengah masyarakat Kutai. Istilah Mamanda diduga berasal dari kata pamanda atau paman. Kata tersebut dalam suatu lakon merupakan panggilan raja yang ditujukan kepada menteri, wajir atau mangkubuminya dengan sebutan pamanda menteri, pamanda wajir dan pamanda mangkubumi. Karena seringnya kata pamanda diucapkan dalam setiap pementasan, maka istilah tersebut menjadi julukan bagi seni pertunjukan itu sendiri.

Di masa lalu, kesenian Mamanda merupakan pertunjukan yang cukup populer di tanah Kutai. Kesenian ini selalu dipertunjukkan pada setiap perayaan nasional, pada acara perkawinan, khitanan dan sebagainya. Mamanda merupakan salah satu jenis hiburan yang disenangi masyarakat. Mamanda dapat disejajarkan dengan seni Ketoprak dan Ludruk di Jawa. Jika jalan cerita yang disajikan dalam Mamanda adalah tentang sebuah kerajaan, maka pementasan Mamanda tersebut mirip dengan Kethoprak. Namun jika yang dilakonkan adalah cerita rakyat biasa, maka pementasan Mamanda tersebut mirip dengan Ludruk. Dalam pementasannya, Mamanda selalu menggunakan dua jenis alat alat musik yakni Gendang dan Biola.

Gambar 2.30 Pertunjukkan drama Mamanda
(Sumber: https://www.kutaikartanegara.com/)

Warisan Budaya dan Industri Kreatif

Kesenian Tradisional Kriya

Senjata Tradisional

Perisai/Kelembit

Merupakan alat penangkis dalam peperangan melawan musuh. Perisai terbuat dari kayu yang ringan tapi tidak mudah pecah. Bagian depan perisai dihiasi dengan ukiran, namun sekarang ini kebanyakan dihiasi dengan lukisan yang menggunakan warna hitam putih atau merah putih. Selain sebagai alat pelindung diri dari serangan musuh, perisai juga berfungsi sebagai perlengkapan menari dalam tari perang, perlengkapan upacara adat. Kini perisai banyak dijual sebagai souvenir / penghias dekorasi rumah tangga.

Gambar 2.31 Seni Kriya Perisai
(Sumber: https://www.kutaikartanegara.com/)

Sumpitan

Sumooitan merupakan alat yang biasa digunakan oleh suku dayak untuk berburu dan perperang. Alat in iterbuat dari kayu ulin dengan bentuk tongkat panjang yang dilubangi sepanjang tongkatnya untuk memasukkan anak sumpitan. Sumpitan juga dilengkapi oleh mata tombak yang diikat erat pada ujungnya beserta dengan wadah anak sumpitan.

Gambar 2.32 Seni Kriya Sumpitan
(Sumber: https://www.kutaikartanegara.com/)

Sandang/Pakaian

Ulap Doyo

Kain dari serat daun doyo ini merupakan hasil kerajinan yang hanya dibuat oleh wanita-wanita suku Dayak Benuaq yang tinggal di Tanjung Isuy. Tanaman doyo yang menyerupai pandan tumbuh dengan subur di Tanjung Isuy. Serat daunnya kuat dan dapat dijadikan benang untuk ditenun. Tenunan doyo ini kemudian sering diolah menjadi pakaian, kopiah atau hiasan dinding.

Gambar 2.33 Seni Kriya Ulap Doyo
(Sumber: https://www.kutaikartanegara.com/)

Anjat

Alat berbentuk seperti tas yang terbuat dari anyaman rotan dan memiliki dua atau tiga sangkutan. Anjat biasanya digunakan untuk menaruh barang-barang bawaan ketika bepergian.

Gambar 2.34 Seni Kriya Perisai
(Sumber: https://www.kutaikartanegara.com/)

Manik-Manik

Kerajinan manik-manik khas suku Dayak biasanya dibuat menjadi pakaian, menghias topi/seraung maupun bening aban. Kini banyak hasil kerajinan manik-manik yang diolah menjadi tas, kalung, gelang, gantungan kunci dan aneka macam hiasan lainnya.

Gambar 2.35 Seni Kriya Manik-manik
(Sumber: https://www.kutaikartanegara.com/)

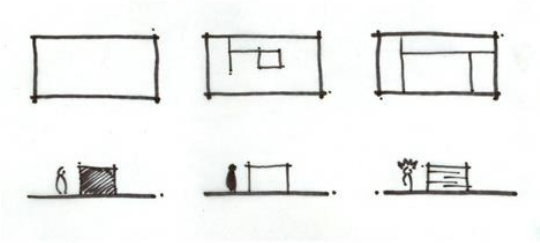
2.5. Fleksibilitas Ruang

Arsitektur adalah seni merancang bangunan mulai dari level makro yaitu perencanaan kota, perancangan kota, arsitektur lanskap hingga level mikro yaitu desain bangunan, desain interior, dan desain produk. Sebuah karya seni haruslah fleksibel, mampu menyesuaikan dengan lingungan sekitar dan dinikmati sepanjang masa tak terkecuali arsitektur. Fleksibel berarti lentur atau luwes, mudah dan cepat menyesuaikan diri (KBBI, 2007). Sedangkan Fleksibilitas adalah kemampuan beradaptasi dengan mudah dan cepat, selain itu fleksibilitas bersifat luwes dan lentur sehingga tidak perlu usaha terlalu besar untuk dapat sesuai dengan keadaan. Dalam arsitektur, fleksibilitas penggunaan ruang adalah sifat ruang yang kemungkinan dapat berubah menjadi bermacam-macam fungsi

Menurut Geoff (2007) di dalam 3215207005-Master_Theses.pdf terdapat lima prinsip dalam fleksibilitas arsitektur, diantaranya yaitu adaptable, universal, movable, transformable, dan responsive.

Adaptable

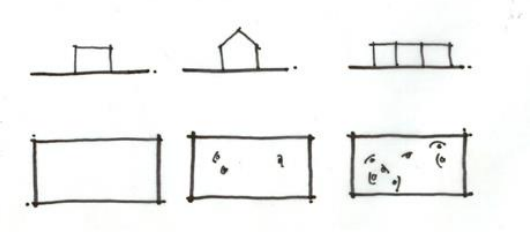
Adaptasi merupakan prinsip dan kondisi dimana struktur fix atau tetap, memiliki kemampuan untuk menaggapi perubahan, bentuk, konfigurasi komponen tidak tetap (non-fix). Maka komponen tidak tetap dapat di pindah-pindah di sesuaikan dengan bermacam-macam penggunaan.



Gambar 2.36 Adaptable
(Sumber: https://thewaywelive.files.wordpress.com/2007/11/flexible-adaptable-a2.jpg)

Universal

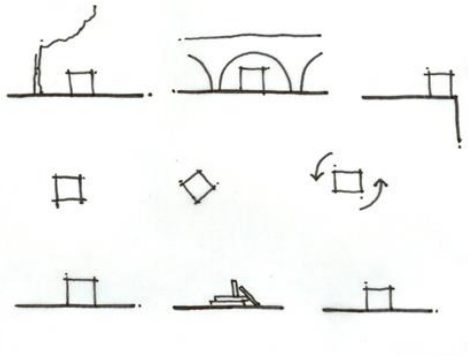
Merupakan kemudahan adaptasi setiap penggunaan yang berbeda. Desain Universal seringkali di tandai dengan rancangan open plan dan desain tipologi bebas. Desain universal mengacu pada ide yang dapat menghasilkan bangunan, produk maupun lingkungan yang dapat diakses oleh semua orang tanpa memandang usia maupun kemampuan termasuk difabel dan lansia.



Gambar 2.37 Universal
(Sumber: https://thewaywelive.files.wordpress.com/2007/11/flexible-universal-a2.jpg)

Movable

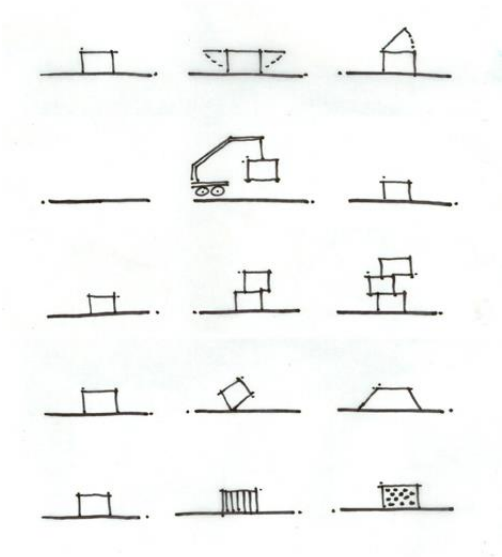
Movable architecture biasa juga dikenal dengan mobile architecture yaitu konsep dengan komponen felksibel bergerak yang dapat dipindah-pindah, terdiri dari struktur yang dapat di bongkar pasang atau bangunan tersebut dapat di pecah dan disusun kembali.



Gambar 2.38 Movable
(Sumber: https://thewaywelive.files.wordpress.com/2007/11/flexible-movable-a2.jpg)

Transformable

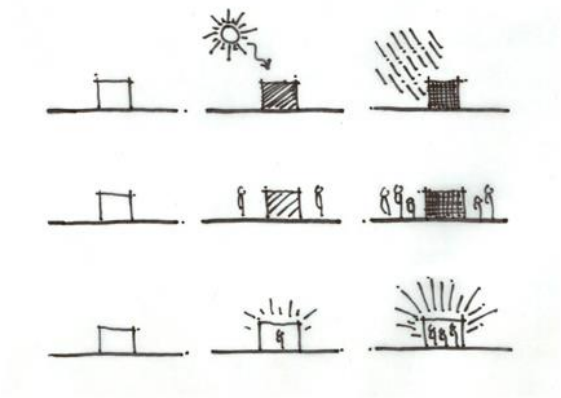
Transformable design yaitu desain yang menggunakan modular unit (mampu menambah atau mengurangi komponen), struktur transformable juga bisa menutup, membuka, merubah bentuk dan merubah warna. Desain yang dihasilkan dapat terjadi perubahan yang signifikan karena terdiri dari modul-modul atau komponen fix.



Gambar 2.39 Transformable
(Sumber: https://thewaywelive.files.wordpress.com/2007/11/flexible-transformable-a2.jpg)

Responsive

Yaitu bangunan dapat merespon sejumlah rangsangan dari luar. Berkaitan dengan aksi manusia dalam mewujudkan bangunan pintar, konsep ini mengandalkan teknologi dalam penerapannya. Yang bertujuan untuk menggunakan teknologi untuk mengakomodir kebutuhan penghuni.



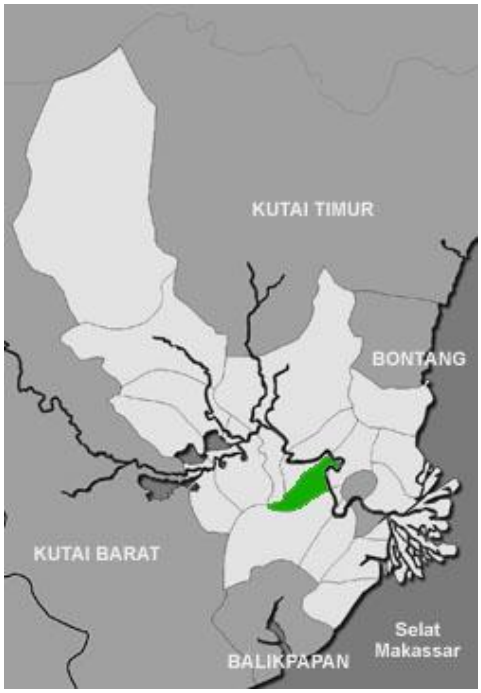
Gambar 2.40 Responsive
(Sumber: https://thewaywelive.files.wordpress.com/2007/11/flexible-responsive-a2.jpg)

BAB III
ANALISIS DAN METODE PENELITIAN

3.1. Kajian Lokasi

3.2.1. Batas Geografis kecamatan

Kota Tenggarong terletak pada 116°47' - 117°04' Bujur Timur dan 0°21' - 0°34' Lintang Selatan. titik pusat tertinggi kota tenggarong dari permukaan laut ± 500 m. Tenggarong di lewati oleh aliran sungai Mahakam yang merupakan salah atu sungai terbesar di Kalimantan timur. kondisi lahan di tenggarong cenderung lahan rawa di daerah dataran dekat tepian sungai dan berbukit. suhu udara rata-rata di kota tenggarong adalah 30 °C, dengan curah hujan tahunan rata-rata 1500-2000 mm per-tahun.



Gambar 3.1 Peta Kabupaten Kutai Kartanegara dengan Kecamatan Tenggarong berwarna hijau.
(Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Lokasi_tenggarong_kutai_kartanegara.jpg)

Gambar 3.2 Peta Ibukota Kecamatan Tenggarong bertanda merah
(Sumber: Google Earth, Analisis Penulis)

3.2.2. Lokasi dan Batas Site

Lokasi site berada di titik 0°26'46.9"S 116°59'57.8"E dengan luasan 17.000 msq dengan batasan site sebagai berikut:

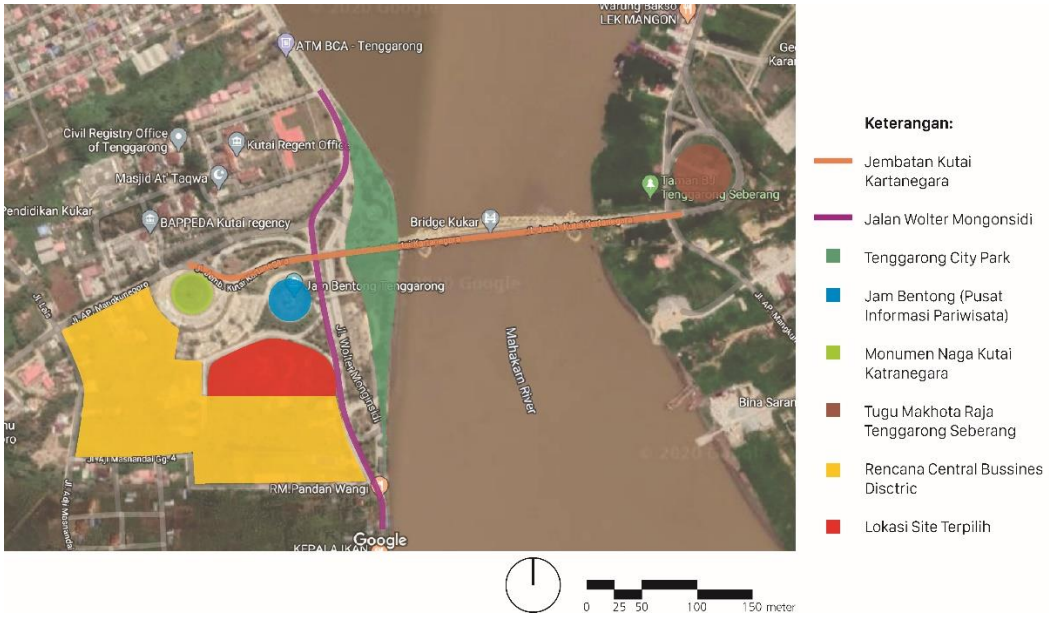
- Utara : Bangunan Informasi Pariwisata (Jam Bentong) dan Monumen Naga Kutai Kartanegara
- Selatan: (*intangible*) Lokasi rencana Central Bussiness Disrtic
- Timur: Jalan Wolter Mongonsidi (Jalan Kolektor I)
- Barat: Jalan Lingkungan (*tanpa nama*)

Gambar 3.3 Peta lokasi Site
(Sumber: Google Earth, Analisis Penulis)

3.2.3. Kajian Konteks Lokasi berdasarkan Teori Elemen pembentuk Citra Kota

Teori ini diformulasikan oleh Kevin Lynch, seorang tokoh peneliti kota. Risetnya didasarkan pada citra mental jumlah penduduk dari kota tersebut (Lynch, 1960). Dalam riset yang ia lakukan, ia menemukan bahwa pentingnya suatu citra dalam kota berpengaruh penting bagi masyarakat karena masyarakat sebagai pengguna utama. Citra kota yang baik memiliki kemampuan untuk mendukung penggunanya dalam mencari orientasi dengan mudah, disertai perasaan nyaman dan tidak tersesat juga memiliki identitas kuat terhadap suatu tempat dan keselarasan hubungan dengan kawasan sekitar. Terdapat lima elemen citra kota yang mendasar yang mampu memberikan kualitas bagi suatu kota. Elemen tersebut kasat mata dan dapat diiidentifikasi pada kawasan perkotaan. Semakin kuat elemen tersebut maka semakin baik juga kota itu. Lima elemen kota yang di maksud adalah:

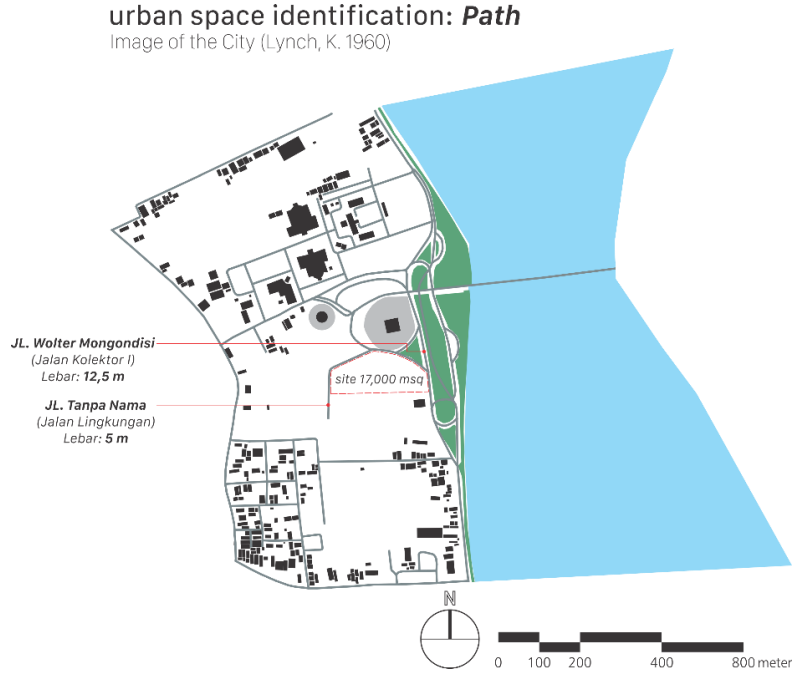
1) Jalur (Path)
2) Tepian (Edge)
3) Kawasan (District)
4) Simpul (Nodes)
5) Tangeran (Landmark)



Gambar 3.4 Peta skema analisis Kawasan Kota Tenggarong
(Sumber: Analisis Penulis)

1) *Path* (jalan)

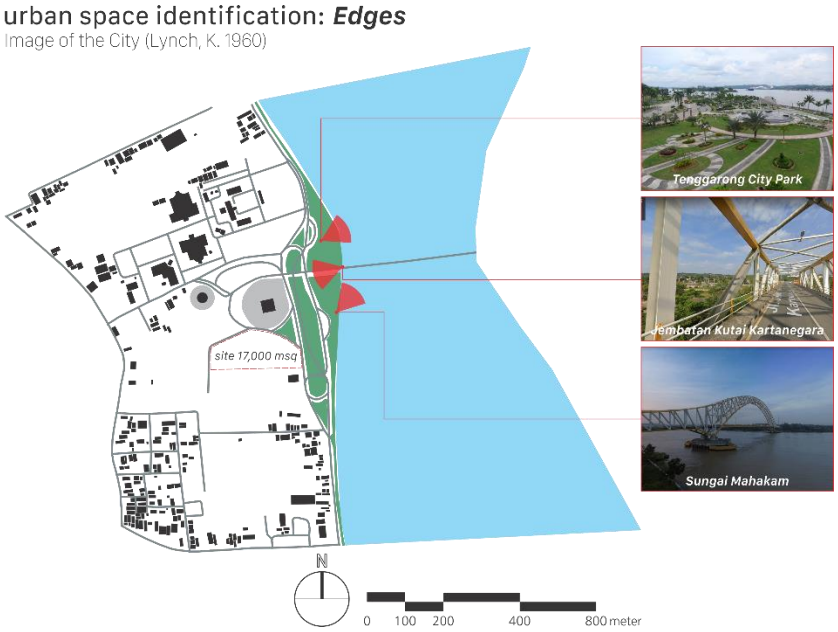
Path merupakan jalur dimana pengamat jalur tersebut dapat dilwati oleh pengamat. Path dapat berupa jalan, trotoar, kanal, jalur kereta maupun jalur transit. Path merupakan salah satu elemen dominan yang mudah di tangkap oleh masayrakat kota, orang-orang mengamati path sambil bergerak melaluinya dan di sepanjang path terdapat elemen-elemen lain yang memiliki hubungan. Pada Kawasan rancangan, path berbentuk **Jalan Wolter Mongonsidi (Jalan Kolektor I)** yang berada pada timur site.



Gambar 3.5 Analisis Path dari Teori "Image of the City"
(Sumber: Analisis Penulis)

2) *Edges* (tepian)

Edges merupakan elemen linier yang dikenali manusia pada saat dia berjalan, tapi bukan merupakan jalur/ paths. Batas bisa berupa pantai, dinding, deretan bangunan, atau jajaran pohon/ lansekap. Batas juga bisa berupa barrier antara dua kawasan yang berbeda, seperti pagar, tembok, atau sungai. Fungsi dari elemen ini adalah untuk memberikan batasan terhadap suatu area kota dalam menjaga privasi dan identitas kawasan, meskipun pemahaman elemen ini tidak semudah memahami paths. Elemen linier di sekitar Kawasan berupa taman kota yang disebut dengan **Tenggarong City Park**, taman kota tersebut merupakan Kawasan di bawah **Jembatan Kutai Kartanegara** dan berbatasan langsung dengan **Sungai Mahakam**.

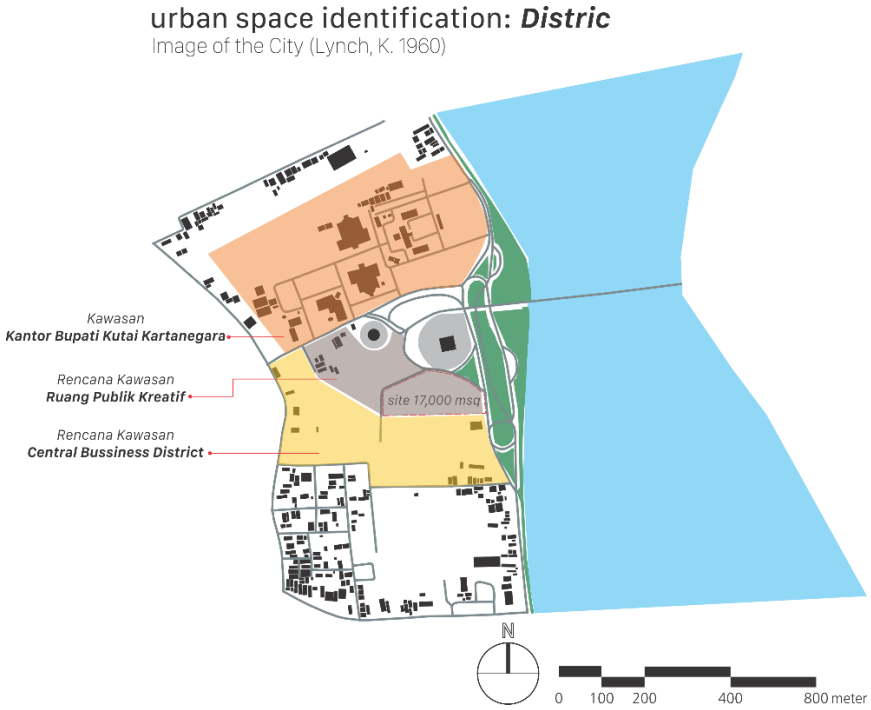


Gambar 3.6 Analisis Edges dari Teori "Image of the City"
(Sumber: Analisis Penulis)

3) *District* (distrik)

Dsitrik merupakan kawasan kota dengan skala menengah hingga luas, dimana manusia dapat merasakan masuk maupun keluar dari kawasan yang memiliki karakter yang berbeda dengan lingkungan sekitarnya. Karakter tersebut dapat dirasakan dari dalam maupun luar dari kawasan. Terdapat distrik dekat dengan Kantor Pegawai Negeri Daerah yaitu Kantor Bupati. Pada kawasan terdapat rencana pembangunan **Central Bussiness Distric** yang berlokasi di selatan site, selain itu juga terdapat rencana **Ruang Publik Kreatif** yang merupakan perluasan dari rencana CBD Tenggarong. Bangunan yang diusulkan terdapat pada site lokasi

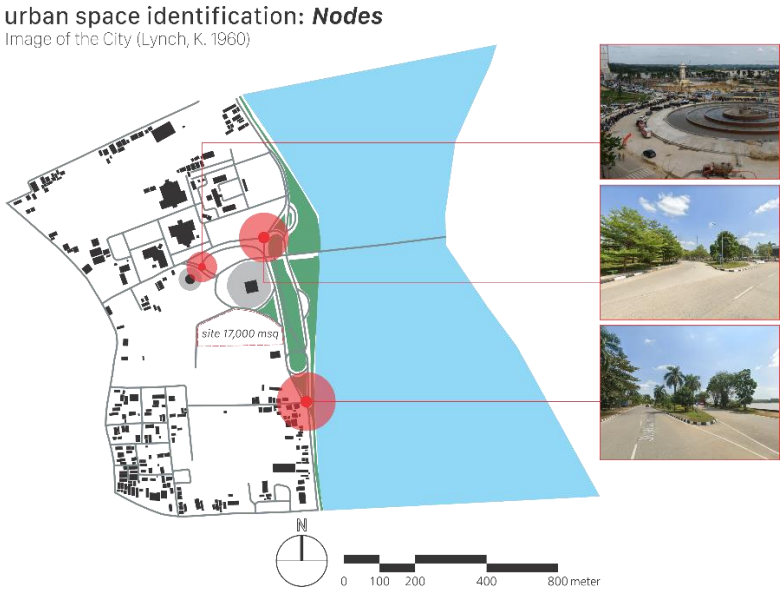
rencana kawasan Ruang Publik Kreatif sebagai fasilitas ekspresi masyarakat terhadap seni dan budaya.



Gambar 3.7 Analisis "Image of the City"
(Sumber: Analisis Penulis)

4) *Nodes* (simpul)

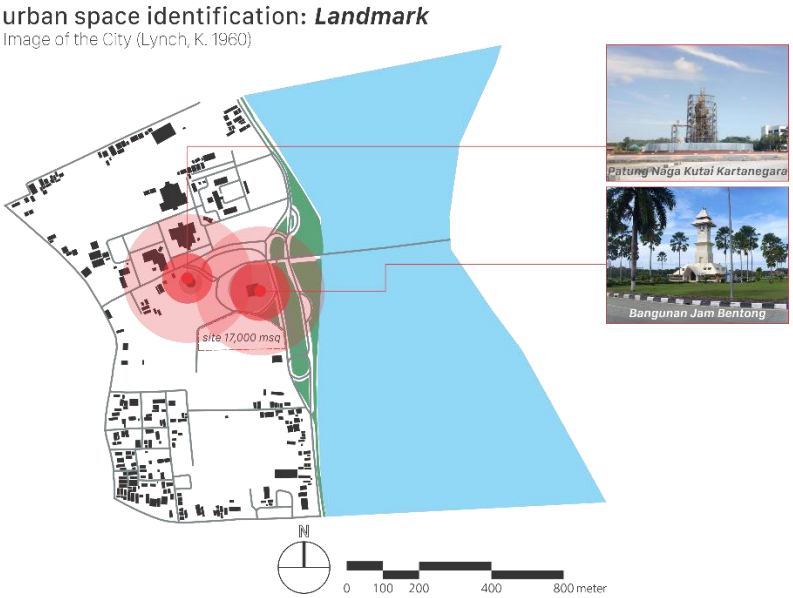
Simpul berupa titik-titik strategis yang ada dalam suatu kawasan yang menjadi fokus arah kemana dan dimana pengamat berjalan. Nodes dapat berupa persimpangan jalan, tempat berhenti , tempat pertemuaan dan persilangan antara path, dapat juga berupa ruang terbuka atau titik yang berbeda dari suatu bangunan ke bangunan lain. Simpul pada kawasan berupa perempatan dan pertigaan jalan pada selatan site sebagai pintu masuk atau keluar dari Kota Tenggarong. (Dari atas) foto pertama menunjukkan nodes pada landmark Patung Naga Kutai Kartanegara sedangkan foto terakhir menunjukkan nodes dengan pemisahan jalur jalan menggunakan vegetasi dan taman kota.



Gambar 3.8 Analisis "Image of the City"
(Sumber: Analisis Penulis)

5) *Landmark* (penanda)

Landmark adalah titik-acuan dimana si pengamat tidak memasukinya, mereka adalah di luar. Landmark biasanya merupakan benda fisik yang didefinisikan dengan sederhana seperti: bangunan, tanda, toko, atau pegunungan. Beberapa landmark adalah landmark-landmark jauh, dapat terlihat dari banyak sudut dan jarak, atas puncak-puncak dari elemen yang lebih kecil, dan digunakan sebagai acuan orintasi. Landmark pada Kawasan berupa **Tugu mahkota raja Tenggarong seberang** dan **Monumen Naga Kutai Katanegara**.

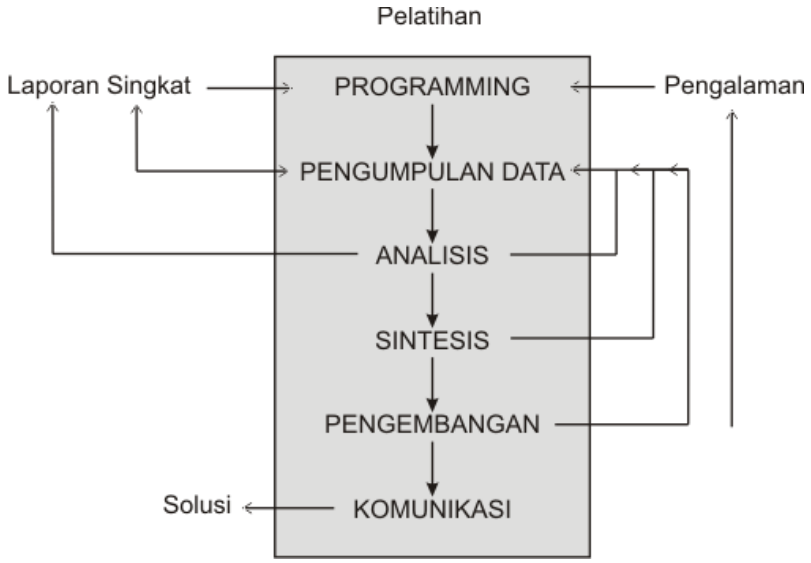


Gambar 3.9 Analisis "Image of the City"
(Sumber: Analisis Penulis)

3.2. Metode Perancangan

Adapun metode perancangan yang akan dipakai adalah metode sistematis dan memakai model proses perancangan dari Archer yaitu:

a) *Programming;* Proses menentukan kerangka berfikir dan menetapkan isu yang penting
b) Data Collection; Yaitu pengumpulan data, mengklasifikasi dan menyimpan data yang berhubungan dengan tipologi dan tema perancangan
c) *Analysis;* Analisis mengidentifikasi submaslah, menyediakan spesifikasi performa (atau rancangan), menaksi ulang program yang diajukan dan memperkirakan
d) *Synthesis;* Sintesis meyiapkan garis besar proposal rancangan
e) *Development;* Pengembangan rancangan, setelah itu meyiapkan dan menjalankan uji desain
f) *Comunication;* Komunikasi meyiapkan dokumen manufaktur seperti DED, dan lainnya.



Gambar 3.6: Skema model proses desain oleh Archer
(Sumber: Archer, 1984)

Proses perancangan tersebut mempunyai enam kegiatan yang dilakukan dalam desain, dan dalam prosesnya menggunakan strategi siklis hingga mendapatkan solusi/ komunikasi perancangan yang paling tepat.

3.3. Program Kegiatan Art & Cultural Center

1) Pameran

Terdapat dua bentuk jenis pameran yang ada pada bangunan, yaitu pameran tetap dan pameran temporer. Pameran tetap merupakan pameran yang diselenggarakan tetap dengan tujuan informatif atau jual beli karya. Sedangkan pameran temporer berupa pameran mingguan atau bulanan dimana pameran tersebut dapat menampung karya-karya dari seniman, komunitas, dan pengrajin lokal

2) Art Performance

Kegiatan seni yang bersifat upacara adat atau berupa hiburan, di desain satu ruang khusus yang dapat menampung banyak jenis kegiatan, kebutuhan panggung, dan karakteristik pengguna. Terbagi menjadi 3 jenis panggung yaitu Panggung Arena, Panggung Proscenium dan Panggung Thrust.

3) Seminar

Seminar merupakan kegiatan yang dapat memberikan informasi, pembelajaran tentang seni dan kebudayaan untuk masyarakat umum. Meupakan tempat diskusi atau wadah untuk membagikan pengetahuan, dengan menyediakan ruang seperti auditorium atau ruang diskusi.

4) Pelatihan atau Kursus Kesenian

Kegiatan pelatihan dasar dalam kegiatan seni rupa baik seni dua dimensi atau tiga dimensi yang di tempatkan di area workshop, dan kegiatan pelatihan seni pertunjukan dan sastra di sanggar seni.

Terdapat program kegiatan berupa pelatihan atau kursus kesenian baik seni rupa dua dimensi atau tiga dimensi yang dapat di tempatkan pada area workshop. Juga terdapat kegiatan pelatiihan kesenian pada sanggar seni.

5) Distribusi Industri Kreatif

Kegiatan perdagangan dalam menjual hasil-hasil karya seni dan produk yang diciptakan di Kabupaten Kutai Kartanegara yang dapat dijadikan cinderamata para wisatawan atau masyarakat yang datang atau berkunjung ke Art & Cultural Center.

3.4. Detail Program Kegiatan Art & Cultural Center
1) Pameran

Jenis Pameran Seni Rupa

Sesuai dengan literatur dari Galeri Nasional (http://www.galeri-nasional.or.id) membagi jenis pameran menjadi: Pameran Tetap (Permanent Exhibition), Pameran Temporer (Temporary Exhibition), dan Pameran Keliling (Traveling Exhibition)

a. Pameran Tetap

Yaitu jenis pameran yang diselenggarakan secara tetap yang meliputi semua jenis koleksi menurut sistematika penyajian dan teknik penataan tertentu. Sifatnya sebagai penerangan umum dan edukatif.

b. Pameran Temporer

Pameran temperer atau berkala diadakan untuk kebutuhan berkala di dalam rangka kegiatan tertentu dengan tema yang dapat selalu berubah. Sifatnya sebagai penerangan umum dan rekreasi.

c. Pameran Keliling

Pameran yang bersifat tidak konstan atau dilakukan berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat yang lain

Diambil dari tugas akhir (Pratama, 2011), galeri seni dapat di golongkan berdasarkan macam koleksi dan tingkat luas koneksi:

Jenis Galeri berdasarkan Macam Koleksi

a. Galeri Pribadi

Yaitu galeri yang berfungsi sebagai wadah atau tempat pameran karya seni pribadi oleh salah satu seniman tertentu, dimana lokasi koleksi pameran tidak di perjual belikan.

b. Galeri Umum

Yaitu galeri yang memaerkan karya seni gabungan dari beberapa seniman dan koleksi dari pameran dapat di perjual belikan.

c. Galeri Kombinasi

Merupakan galeri kombinasi antara galeri pribadi dan umum yang mana karya yang dipamerkan ada yang merupkan koleksi khusus yang tidak jual dan juga terdapat koleksi khusus yang diperjual belikan. Koleksi yang dipamerkan pun merupakan gabungan karya dari beberapa seniman.

Jenis Galeri berdasarkan tingkat dan luas koleksi (luas jangkauan)

a. Galeri lokal

Yaitu galeri dengan objek-objek koleksi yang diambil dari lingkungan setempat

b. Galeri Regional

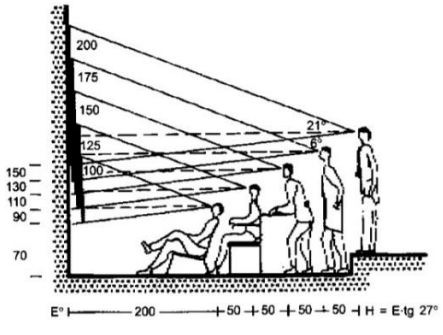
Yaotu galeri dengan objek-objek koleksi yang diambil mencakup dari tingkat daerah/ provinsi/ regional I.

Klasifikasi Objek Karya Seni

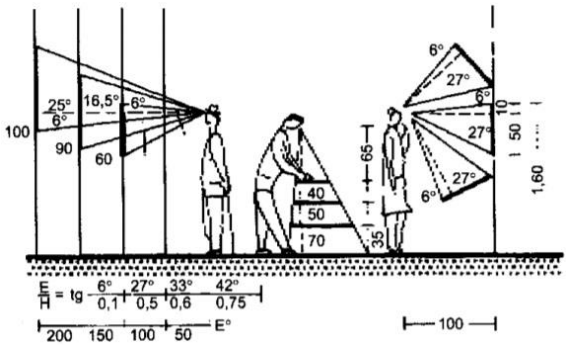
Tabel 3.7 Teknik Penyajian Objek Pamer
(Sumber: Gulo,, 2013, dengan penyesuaian penulis)

Klasifikasi Objek	Objek Pamer	Teknik Penyajian Objek
2 Dimensi	Lukisan	Posisi objek di dinding, dengan system panel, posisi pengamat sejajar dengan objek pamer
	Graphic Art	
	Fotografi	
3 Dimensi	Sclupture	Di letakkan di lantai atau meja, posisi pengamat sejajar atau di atas objek
	Keramik	
	Mixed Media	Di letakkan di lantai, di beri peyangga atau meja, posisi pengamat sejajar atau di atas objek
	Kriya Tekstil	Di masukkan kedalam kotak kaca, di beri peyangga, posisi pengamat sejajar atau di atas objek
	Kriya Kayu	
	Karya Arsitektural (Miniatur Bangunan)	

Tata Letak Objek Karya Seni



Gambar 3.8: Jarak Pandang thd karya seni
(Sumber: Neufert, 2020)



Gambar 3.9: Jarak Pandang thd karya seni
(Sumber: Neufert, 2020)

Rumus: H= E.tan 27°

H =Tinggi objek karya

E = Jarak pandang mata

Tabel 3.10 Jarak Pandang Mata dan Tinggi Objek Karya
(Sumber: Analisis Penulis)

No.	Jarak Pandang Mata (cm)	Tinggi Objek Karya (cm)
1	200	100
2	250	125
3	300	150
4	350	175
5	400	200

Rumus: $\frac{E}{H} = \tan\frac{6^\circ}{0{,}1} \;/\; \tan\frac{27^\circ}{0{,}5} \;/\; \tan\frac{33^\circ}{0{,}6} \;/\; \tan\frac{42^\circ}{0{,}75}$

2) Art Performance

Budaya Kutai Kartanegara

Tabel 3.11 Kegiatan Pertunjukkan Kesenian dan jenis panggung yang dibutuhkan
(Sumber: Analisis Penulis)

No.	Kegiatan	Jenis Pertunjukkan	Jenis Panggung berdasarkan kondisi fisik	Jenis Panggung berdasarkan bentuk
1.	Hadrah	Musik Tradisional Melayu	Tertutup	Thrust
2.	Tingkilan	Musik Tradisional Dayak	Tertutup	Thrust
3.	Hudoq	Festival	Terbuka	Arena
4.	Gantar (Enggang)	Tari Tradisional Dayak	Semi-Tertutup	Thrust
5.	Kancet Papatai (Tari Perang)	Tari Tradisional Dayak	Semi-Tertutup	Thrust
6.	Kancet Ledo (Tari Gong)	Tari Tradisional Dayak	Semi-Tertutup	Arena
7.	Jepen	Tari Kesultanan Kertanegara ing Martapura	Semi-Tertutup	Thrust
8.	Tari Persembahan	Tari Kesultanan Kertanegara ing Martapura	Semi-Tertutup	Thrust

9.	Tari Ganjur	Tari Kesultanan Kertanegara ing Martapura	Semi-Tertutup	Thrust
10.	Mamanda	Drama Tradisional Melayu	Tertutup	Proscenium

Budaya Nasional Indonesia

Menurut artikel dari (Holidify, 2019) dan (Theculturetrip, 2018) terdapat 13 jenis tarian warisan budaya Indonesia penting yang dikenal sebagai repsesentasi dari Indonesia oleh dunia, yaitu:

Tabel 3.11 Kegiatan Pertunjukkan Kesenian dan jenis panggung yang dibutuhkan (Sumber: Analisis Penulis)

No.	Kegiatan	Jenis Pertunjukkan	Jenis Panggung berdasarkan kondisi fisik	Jenis Panggung berdasarkan bentuk
1.	Pendet	Tari Tradisional Bali	Semi-Tertutup	Thrust
2.	Legong	Tari Tradisional Bali	Semi-Tertutup	Thrust
3.	Barong	Tari Tradisional Bali	Semi-Tertutup	Thrust
4.	Kecak	Tari Tradisional Bali	Terbuka	Arena
5.	Kuda Lumping	Tari Tradisional Jawa	Terbuka	Arena
6.	Ronggeng	Tari Tradisional Jawa	Semi-Tertutup	Thrust
7.	Reog	Tari Tradisional Jawa	Terbuka	Arena
8.	Jaipongan	Tari Tradisional Sunda	Semi-Tertutup	Thrust
9.	Saman Dance	Tari Tradisional Aceh	Tertutup	Thrust
10.	Kipas Pakerena	Tari Tradisional Gowa	Tertutup	Thrust
11.	Bedhaya	Tari Tradisional Jawa Tengah	Tertutup	Thrust
12.	Tari Piring	Tari Tradisional Minangkabau	Semi-Tertutup	Thrust
13.	Merak	Tari Tradisional Jawa Barat	Tertutup	Thrust
14.	Cakalele	Tari Tradisional Maluku	Terbuka	Arena

Jenis Panggung

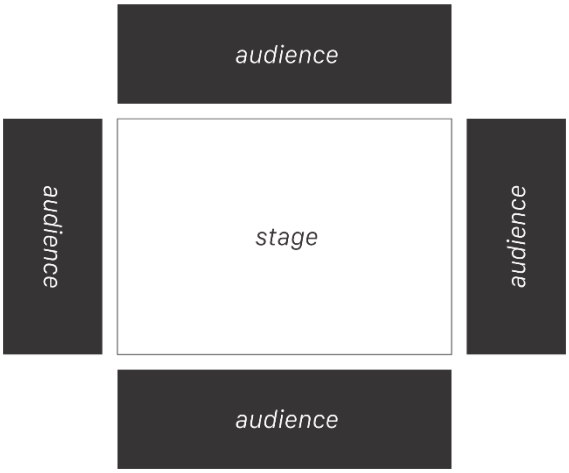
Dalam suatu pertunjukkan, dibutuhkan tempat penyalur pertunjukkan yang dinamakan theatron dalam bahasa Yunani Kuno yang berarti tempat pertunjukkan. Dalam dunia arsitektur, terdapat beberapa jenis teater berdasarkan bentuk kondisi fisik serta besarannya.

Panggung Berdasarkan Bentuk

1. Panggung Arena

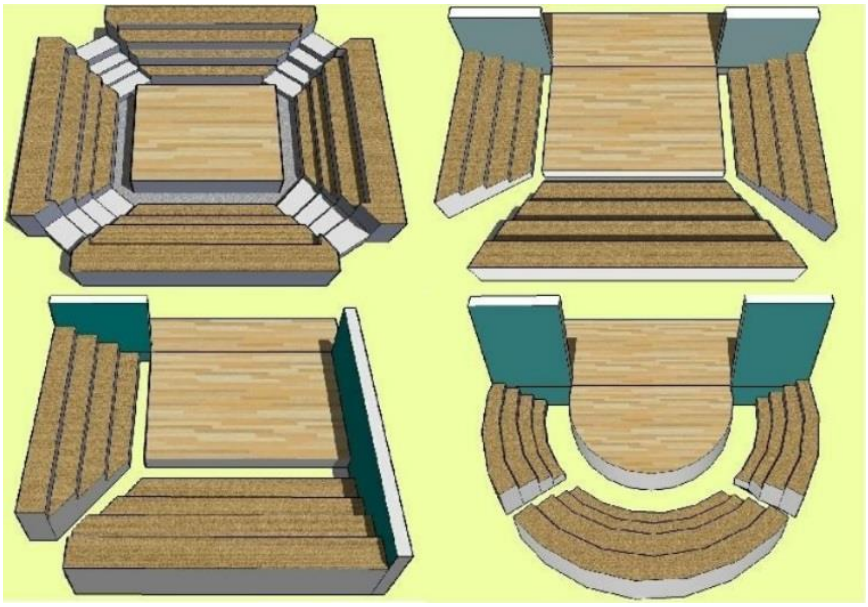
Panggung arena adalah panggung yang penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung. Panggung arena biasanya dibuat secara terbuka (tanpa atap) dan tertutup. Inti dari pangung arena baik terbuka atau tertutup adalah mendekatkan penonton dengan pemain. Kedekatan jarak ini membawa konsekuensi artistik tersendiri baik bagi pemain dan (terutama) tata panggung. Karena jaraknya yang dekat, detil perabot yang diletakkan di atas panggung harus benar-benar sempurna sebab jika tidak maka cacat sedikit saja akan nampak.

Panggung arena merupakan panggung dengan penonton ada di segala sisi atau duduk mengelilingi panggung. Penonton sangat dekat dengan pemain dan dapat terlihat dari segala sisi maka penggunaan set dekor dengan objek tertutup vertikal tidak di perbolehkan karena akan menghalangi pandangan penonton. Makadari itu segala objek properti harus di pertimbangkan dan di cermati dari segi bentuk, ukuran serta penempatannya agar nyaman di pandang dai segala sisi.



Gambar 3.12: Jenis Panggung Arena
(Sumber: Analisis Penulis, 2020)

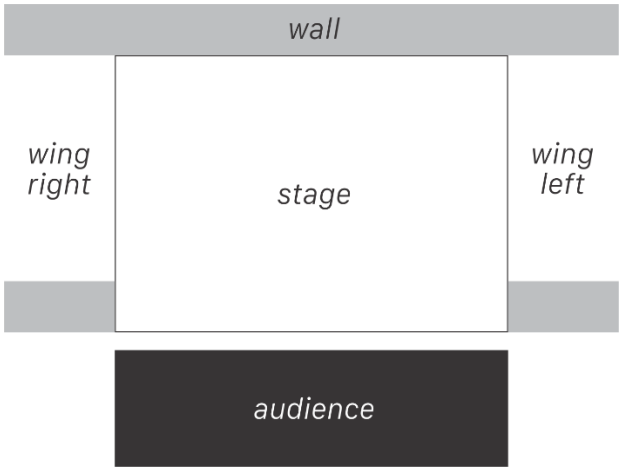
Panggung arena umumnya dibuat tanpa menggunakan atap (terbuka) maupun tertutup. Inti dari panggung arena yaitu kedekatan pemain dengan penonton. Kedekatan jarak antara pemain serta penonton dimanfaatkan untuk melakukan komunikasi langsung di tengah pementasan, menjadi ciri khas panggung arena. Kemungkinan berkomunikasi langusnh di tengah penonton menjadi karakteristik khusus dalam pertunjukkan. Terdapaat beberapa pengembangan desain dari teater arena.



Gambar3.13: Jenis Panggung Arena
(Sumber: Santosa, dkk.,2008)

2. Panggung Proscenium

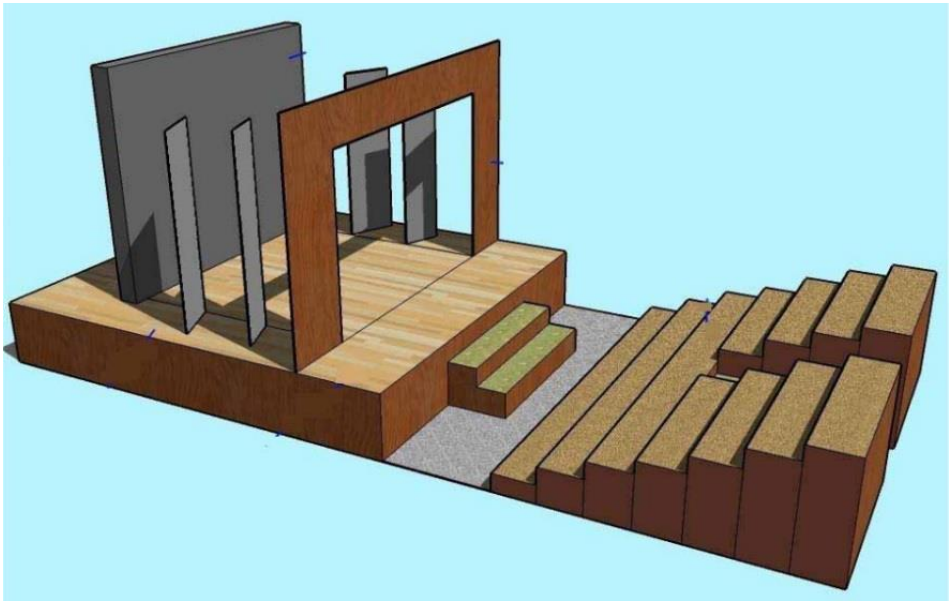
Proscenium teater atau biasa juga disebut jenis panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam sebuah bingkai atau lengkung proscenium (proscenium arch). Bingkai tersebut dipasangi gorden yang berfungsi sebagai pemisah antara wilayah akting pemain dengan penonton.Dengan pemisahan tersebut maka pergantian tata letak panggung dapat dilakukan tanpa diketahui penonton kaerna penonton menyaksikan pertunjukkan dari satu arah.



Gambar 3.14 : Jenis Panggung Proscenium
(Sumber: Analisis Penulis, 2020)

Tata panggung di untungkan dengan pandangan satu arah dari penonton karena perspektif dapat di tampilkan dengan kedalaman panggung (lebar panggung kebelakang). Sehingga tidak menuntut kejelasan detail pada properti dan dekorasi0

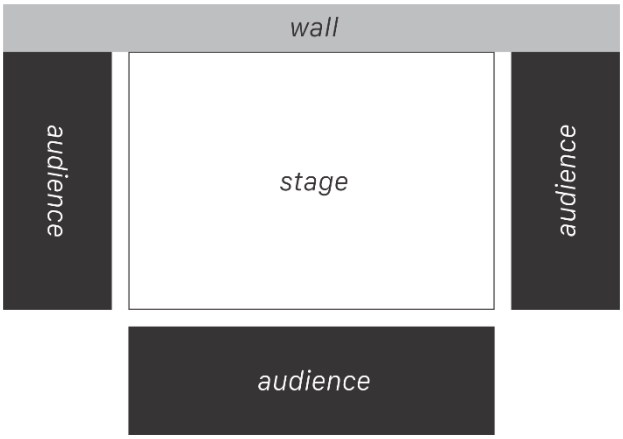
panggung, jarak antara penonton dan panggung merupakan jarak yang dapat di manfaatkan dalam menciptakan gambaran kreatif pemanggungan. Seperti lukisan, bingkai proscenium menjadi batas tepinya dan penonton disuguhi gambaran melalui bingkai tersebut.



Gambar 3.15: Jenis Panggung Proscenium
(Sumber: Seni Teater Jilid II, 2008)

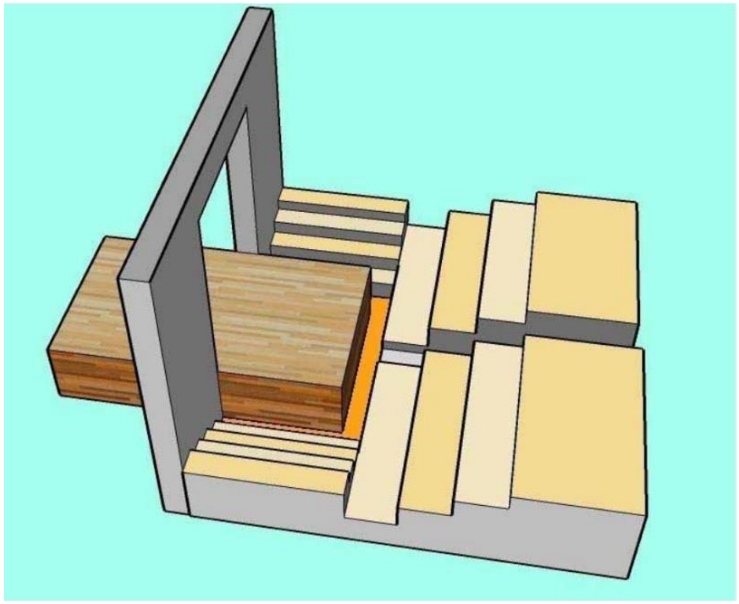
3. Panggung Thrust

Panggung thrust mirip seperti panggung proscenium namun dua pertiga dari bagian depan panggung menjorok ke penonton. Pada bagian yang menjorok kedepan penonton dapat duduk di kedua sisi sayap kiri dan sayap kanan. Panggung trust mirip seperti gabungan antara panggung proscenium dan panggung arena.



Gambar 3.16: Jenis Panggung Thrust
(Sumber: Analisis Penulis, 2020)

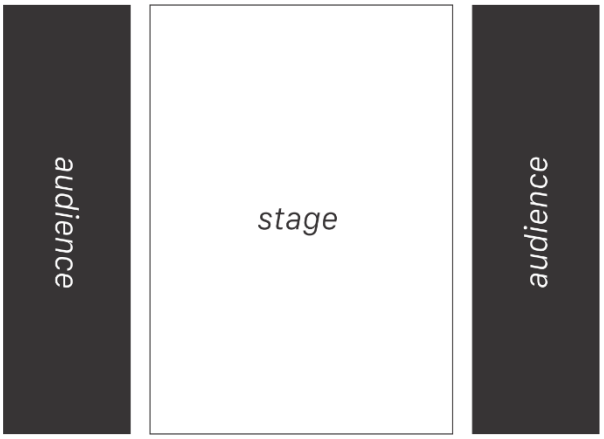
Tata panggung pada bagian depan di perlakukan sama dengan panggung arena sehingga tidak ada elemen vertikal yang menutup panggung, sedangkan panggung bagian belakang di perlakukan sama seperti panggung proscenium yang dapat menunjukkan kedalaman objek secara prespektif. Bagian depan panggung memungkinkan akting teater presentasional yang memerlukan kontak lebih dekat dengan penonton, sementara bagian belakang digunakan untuk penataan yang menggambarkan gambaran suasana lokasi.



Gambar 3.17: Jenis Panggung Thrust
(Sumber: Seni Teater Jilid II, 2008)

4. Panggung Traverse

Panggung traverse memiliki ciri di kelilingi oleh penonton dari dua sisi.Traverse umumnya digunakan pada pertunjukkan catwalk Panggung traverse cocok digunakan untuk adegan konfrontasi.



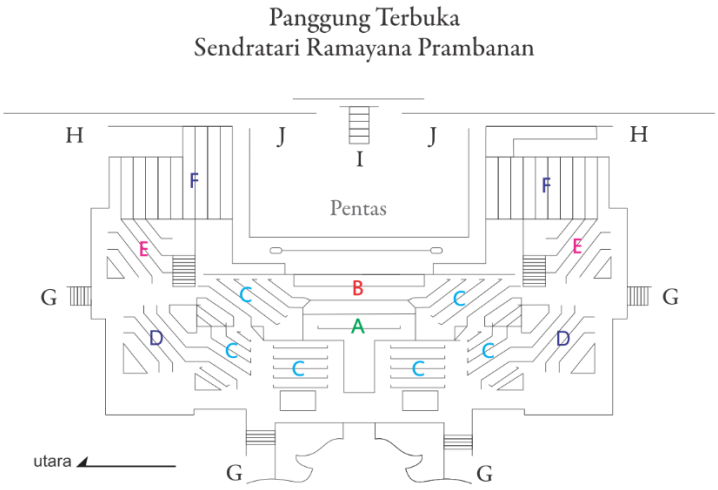
Gambar 3.18: Jenis Panggung Traverse
(Sumber: Analisis Penulis, 2020)

Panggung Berdasarkan Kondisi Fisik

Berikut merupakan beberapa jenis panggung berdasarkan kondisi fisik (Ham, 1987):

1. Terbuka

Pertunjukan seni dilakukan pada ruangan terbuka. Contoh: Panggung Terbuka Sedatari Ramayana Prambanan



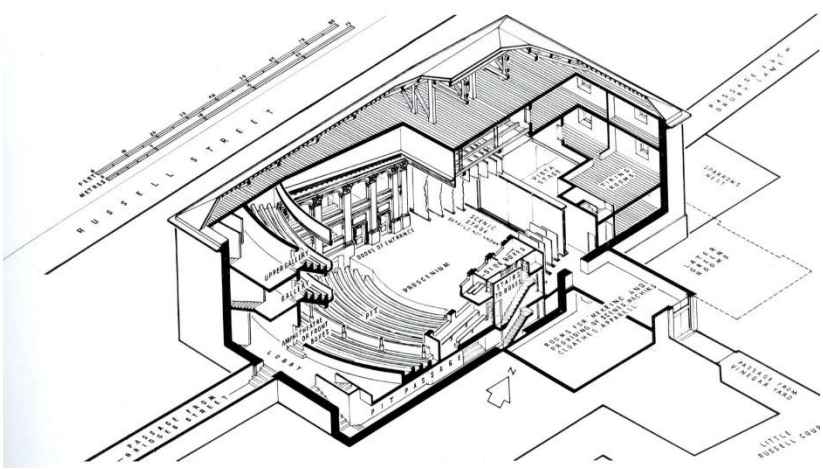
Gambar 3.19: Denah Panggung Terbuka Sedatari Ramayana Prambanan (Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/8/84/Panggung_Terbuka_Sendratari_Ramayana_Prambanan.svg/1280px-Panggung_Terbuka_Sendratari_Ramayana_Prambanan.svg.png)

Gambar 3.20: Panggung Terbuka Sedatari Ramayana Prambanan

(Sumber: https://2.bp.blogspot.com/-TILgAAWPrxo/WmiYN5X-oLI/AAAAAAAABMc/3FB8QzXInH8e8qUU60wPRUe5l7Ed8_a1QCLcBGAs/s1600/_DSC0032%2Bramayana.JPG)

2. Tertutup

Pertunjukan seni dilakukan pada ruangan tertutup. Contoh: Gedung Wayang Orang Sriwedari



Gambar 3.21: Theatre Royal Drury Lane 3D Section
(Sumber: https://www.theatre-architecture.eu/res/archive/160/018073.jpg?seek=1369909681)

Gambar 3.22: Wayang Orang Sriwedari
(Sumber: https://cdn-image.hipwee.com/wp-content/uploads/2019/07/hipwee-way-750x422.jpg)

3. Semi Tertutup

Panggung pertunjukan semi tertutup merupakan perpaduan dari teater terbuka dan tertutup. Dimana bagian yang tertutup hanya pada stage (panggung) saja, sedangakan pada bagian bangku penonton dibiarkan terbuka. Contoh:

Tabel 3.22 Jenis Kegiatan Kesenian Kartanegara, Kapasitas dan Karakteristik
(Sumber: Analisis Penulis)

No.	Kegiatan	Asumsi Jumlah pemain	Karakteristik Pemain	Asumsi Kapasitas Penonton	Karakteristik Penonton
1.	Hadrah	-Pemain musik: 11	Statis/ duduk dan memainkan musik	100	Statis/ duduk dan menyimak pertunjukan dengan serius, aplaus dilakukan pada akhir komposisi yang dimainkan
2.	Tingkilan	-Pemain musik: 7 -Penyanyi: 2	Statis/ duduk dan memainkan musik, penyanyi dinamis	100	Statis/ duduk dan menyimak pertunjukan dengan serius, aplaus dilakukan pada akhir komposisi yang dimainkan
3.	Hudoq	-Penari hudoq: 33 -Penari tambahan: 77 -Pemain musik: 1	Tarian, arak-arakan dan pengerahan masa yang banyak	900	Dinamis/ penonton ikut terbawa baik secara emosional maupun secara fisik
4.	Gantar (Enggang)	-Penari: 6 -Pemain musik: 6	Pertunjukan dengan gerakan yang anggun dan ekspresif dengan pola yang telah dirancang.	150	Semi dinamis/ duduk dan sambil memberikan aplaus sesuai dengan alur yang dimainkan
5.	Kancet Papatai (Tari Perang)	-Penari: 6 -Pemain musik: 2	Tarian ekspresif, energik dan	150	Semi dinamis/ duduk dan sambil

			lincah pengambaran kehidupan suku dayak		memberikan aplaus sesuai dengan alur yang dimainkan
6.	Kancet Ledo (Tari Gong)	-Penari: 3 -Pemain musik: 4	Pertunjukan dengan gerakan yang anggun dan ekspresif dengan pola yang telah dirancang.	150	Semi dinamis/ duduk dan sambil memberikan aplaus sesuai dengan alur yang dimainkan
7.	Jepen	-Penari: 10 -Pemain musik: 7 -Penyanyi: 1	Pertunjukan dengan gerakan yang anggun dan ekspresif dengan pola yang telah dirancang.	150	Statis/ duduk dan menyimak pertunjukan dengan serius, aplaus dilakukan pada akhir komposisi yang dimainkan
8.	Tari Persembahan	-Penari: 10 -Pemain musik: 7 -Penyanyi: 1	Pertunjukan dengan gerakan yang anggun dan ekspresif dengan pola yang telah dirancang.	150	Statis/ duduk dan menyimak pertunjukan dengan serius, aplaus dilakukan pada akhir komposisi yang dimainkan
9.	Tari Ganjur	-Penari: 12 -Pemain musik: 12	Pertunjukan dengan gerakan yang anggun dan ekspresif dengan pola yang telah dirancang.	150	Statis/ duduk dan menyimak pertunjukan dengan serius, aplaus dilakukan pada akhir komposisi yang dimainkan
10.	Mamanda	-Permain musik: 5 -Aktor: 15	Drama sandiwara dengan iringan musik	500	Statis/ duduk dan menyimak pertunjukan dengan serius,

			tradisional melayu		aplaus dilakukan pada akhir komposisi yang dimainkan

Tabel 3.23: Jenis Kegiatan Kesenian Kartanegara, Kapasitas dan Karakteristik
(Sumber: Analisis Penulis)

No.	Kegiatan	Asumsi Jumlah pemain	Karakteristik Pemain	Asumsi Kapasitas Penonton	Karakteristik Penonton
1.	Pendet	-Penari: 6 -Pemain musik: 15	Pertunjukan dengan gerakan yang anggun dan ekspresif dengan pola yang telah dirancang.	150	Statis/ duduk dan menyimak pertunjukan dengan serius, aplaus dilakukan pada akhir komposisi yang dimainkan
2.	Legong	-Penari: 3 -Pemain musik: 15	Pertunjukan dengan gerakan yang anggun dan ekspresif dengan pola yang telah dirancang.	150	Statis/ duduk dan menyimak pertunjukan dengan serius, aplaus dilakukan pada akhir komposisi yang dimainkan
3.	Barong	-Penari: 3 -Pemain musik: 18	Tarian, arak-arakan dan ekspresif dengan pola yang telah dirancang.	150	Semi dinamis/ duduk dan sambil memberikan aplaus sesuai dengan alur yang dimainkan
4.	Kecak	-Penari: 50	Tarian ekspresif, energik dan lincah, merupakan bagian dari ritual dan	150	Semi dinamis/ duduk dan sambil memberikan aplaus sesuai dengan alur

			pengambaran doa		yang dimainkan
5.	Kuda Lumping	-Penari: 3 -Pemain musik: 10 -Penyanyi: 2	Tarian ekspresif, energik dan lincah pengambaran kehidupan suku jawa	150	Semi dinamis/ duduk dan sambil memberikan aplaus sesuai dengan alur yang dimainkan
6.	Ronggeng	-Penari: 6 -Pemain musik: 10	Pertunjukan dengan gerakan yang anggun dan ekspresif dengan pola yang telah dirancang.	150	Statis/ duduk dan menyimak pertunjukan dengan serius, aplaus dilakukan pada akhir komposisi yang dimainkan
7.	Reog	-Penari: 6 -Pemain musik:	Tarian, arak-arakan dan ekspresif dengan pola yang telah dirancang.	150	Semi dinamis/ duduk dan sambil memberikan aplaus sesuai dengan alur yang dimainkan
8.	Jaipongan	-Penari: 1 -Pemain musik: 10	Pertunjukan dengan gerakan yang anggun dan ekspresif dengan pola yang telah dirancang.	150	Statis/ duduk dan menyimak pertunjukan dengan serius, aplaus dilakukan pada akhir komposisi yang dimainkan
9.	Saman Dance	-Penari: 10 + 2 -Pemain musik: 1 -Penyanyi: 1	Tarian ekspresif, energik dan lincah dengan pola yang telah dirancang.	150	Statis/ duduk dan menyimak pertunjukan dengan serius, aplaus dilakukan pada akhir komposisi yang dimainkan

10.	Kipas Pakerena	-Penari: 6 -Pemain musik: 3 -Penyanyi: 1	Pertunjukan dengan gerakan yang anggun dan ekspresif dengan pola yang telah dirancang.	150	Statis/ duduk dan menyimak pertunjukan dengan serius, aplaus dilakukan pada akhir komposisi yang dimainkan
11.	Bedhaya	-Penari: 6 -Pemain musik: 3 -Penyanyi: 1	Pertunjukan dengan gerakan yang anggun dan ekspresif dengan pola yang telah dirancang.	150	Statis/ duduk dan menyimak pertunjukan dengan serius, aplaus dilakukan pada akhir komposisi yang dimainkan
12.	Tari Piring	-Penari: 7 -Pemain musik: 5	Pertunjukan dengan gerakan yang anggun dan ekspresif dengan pola yang telah dirancang.	150	Statis/ duduk dan menyimak pertunjukan dengan serius, aplaus dilakukan pada akhir komposisi yang dimainkan
13.	Merak	-Penari: 7 -Pemain musik: 10	Pertunjukan dengan gerakan yang anggun dan ekspresif dengan pola yang telah dirancang.	150	Statis/ duduk dan menyimak pertunjukan dengan serius, aplaus dilakukan pada akhir komposisi yang dimainkan
14.	Cakalele	-Penari: 12 -Pemain musik: 6	Tarian ekspresif, energik dan lincah pengambaran kehidupan orang maluku	150	Semi dinamis/ duduk dan sambil memberikan aplaus sesuai dengan alur yang dimainkan

Teater Berdasarkan Kapasitas

Jenis teater juga dapat diklasifikasikan menurut kapasitas penonton yang ditampungnya (Ham, 1987) :

- Sangat Besar

Teater yang memiliki 1500 kursi penonton atau lebih.

- Besar

Teater yang memiliki 900 - 1500 kursi penonton.

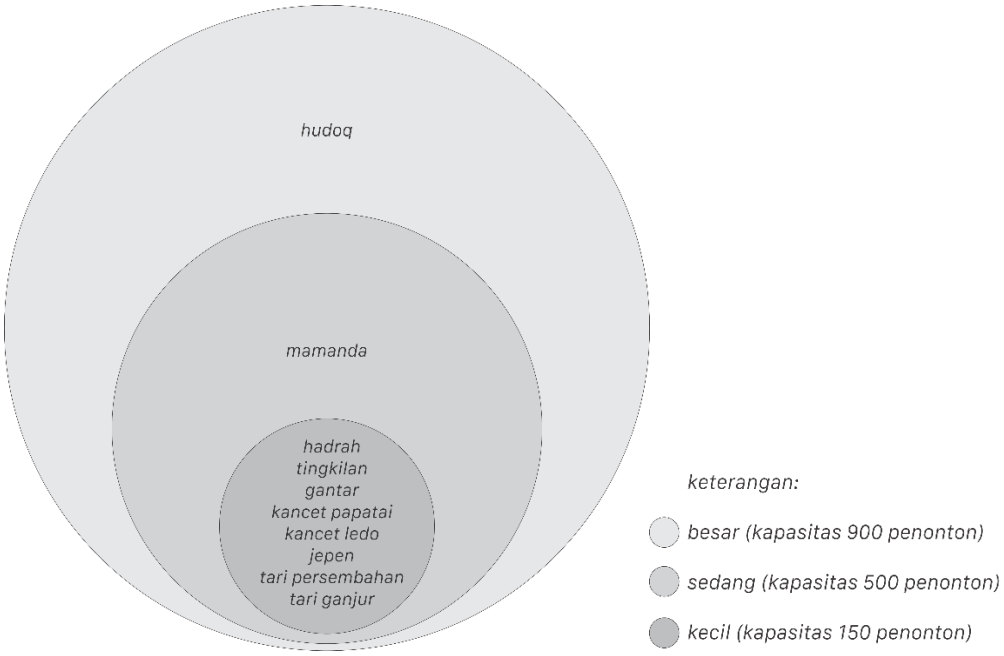
- Sedang

Teater yang memiliki 500-900 kursi penonton.

- Kecil

Teater yang memiliki kurang dari 500 kursi penonton.

Analisa Kapasitas Penonton



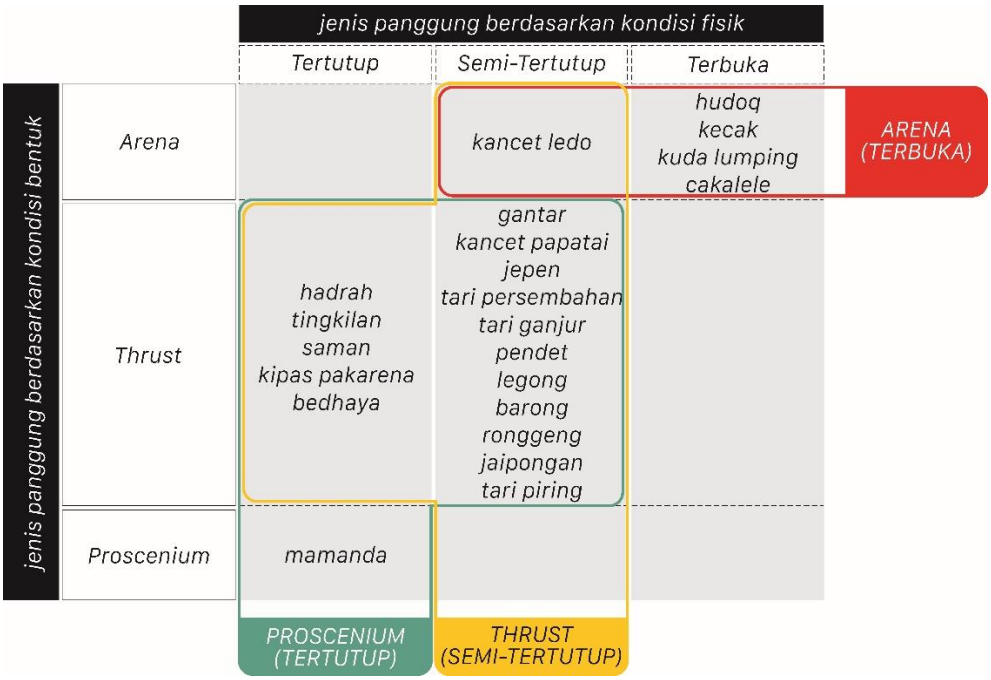
Gambar 3.24: Analisa Skema Kapasitas Penonton
(Sumber: Analisis Penulis)

Analisa Jenis Panggung

jenis panggung berdasarkan kondisi bentuk	jenis panggung berdasarkan kondisi fisik		
	Tertutup	Semi-Tertutup	Terbuka
Arena		kancet ledo	hudoq kecak kuda lumping cakalele
Thrust	hadrah tingkilan saman kipas pakarena bedhaya	gantar kancet papatai jepen tari persembahan tari ganjur pendet legong barong ronggeng jaipongan tari piring	
Proscenium	mamanda		

Gambar 3.25: Alur Aktifitas Pelaku Kesenian A
(Sumber: Analisis Penulis, 2020)

Pemilihan Jenis Panggung



Gambar 3.26: Alur Aktifitas Pelaku Kesenian A
(Sumber: Analisis, 1984)

Analisis Kapasitas

Tabel 3.27: Analisis Jenis Panguung dan jumlah kapasitas
(Sumber: Analisis Penulis)

No.	Jenis Panggung	Kegiatan	Jumlah Pemain	Jumlah Penonton	Jenis Teater Berdasarkan Kapasitas Keseluruhan
1.	Arena (Terbuka)	Hudoq	33 pemain musik 77 penari tambahan 1 pemain musik	900	100 + 900 (besar)
		Kancet Ledo	3 penari 4 pemain musik	150	7 + 150 (kecil)
2.	Thrust (Semi-Tertutup)	Gantar	6 penari 6 pemain musik	150	12 + 150 (kecil)
		Kancet Papatai	6 penari 2 pemain musik	150	8 + 150 (kecil)
		Jepen	10 penari 7 pemain musik 1 penyanyi	150	18 + 150 (kecil)
		Tari Persembahan	10 penari 7 pemain musik 1 penyanyi	150	18 + 150 (kecil)
		Tari Ganjur	12 penari 12 pemain musik	150	24 + 150 (kecil)
		Hadrah	11 pemain musik 3 penyanyi	100	14 + 150 (kecil)
		Tingkilan	7 pemain musik 2 penyanyi	100	9 + 150 (kecil)
		Kancet Ledo	3 penari 4 pemain musik	150	7 + 150 (kecil)
3.	Proscenium (Tertutup)	Mamanda	15 aktor 5 pemain musik	500	20 + 500 (sedang)
		Hadrah	11 pemain musik 3 penyanyi	100	14 + 150 (kecil)
		Tingkilan	7 pemain musik 2 penyanyi	100	9 + 150 (kecil)
		Gantar	6 penari 6 pemain musik	150	12 + 150 (kecil)
		Kancet Papatai	6 penari 2 pemain musik	150	8 + 150 (kecil)
		Jepen	10 penari 7 pemain musik 1 penyanyi	150	18 + 150 (kecil)
		Tari Persembahan	10 penari 7 pemain musik 1 penyanyi	150	18 + 150 (kecil)
		Tari Ganjur	12 penari	150	24 + 150

			12 pemain musik		(kecil)

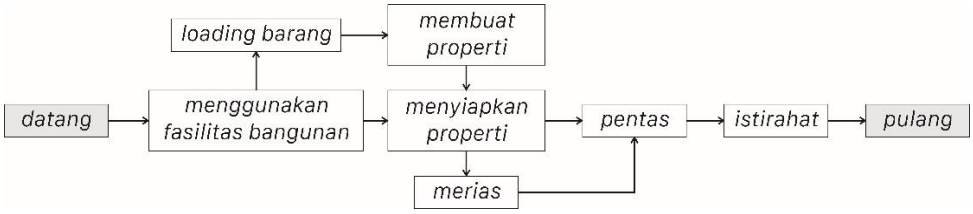
Sintesa Analisis Kapasitas Performance Stage

Gambar 3.28: Alur Aktifitas Pelaku Kesenian A
(Sumber: Analisis, 1984)

Studi Aktifitas dan Kebutuhan Ruang

Kelompok Kegiatan Kesenian Panggung Arena

Pada kelompok ini berisi kegiatan kesenian adat hudoq, acara ini merupakan serangkaian upacara adat yang dilakukan setiap tahun pada september-november berupa rasa syukur untuk hasil panen.



Gambar 3.29: Alur Aktifitas Pelaku Kesenian A
(Sumber: Analisis, 1984)

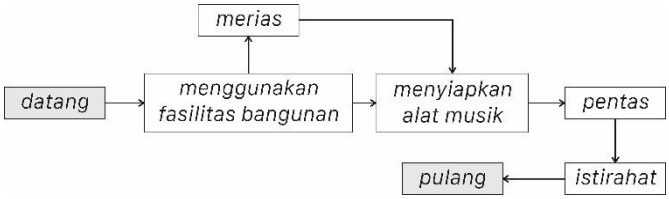
Ruang yang dibutuhkan:

R. Loker	R. Rias
Loading Dock	Lapangan Pertunjukkan
R. Ganti	R. Properti

Gambar 3.30: Kebutuhan Ruang untuk Pelaku Kesenian A
(Sumber: Analisis, 2020)

Kelompok Kegiatan Kesenian Panggung Thrust

Pada kelompok ini terdiri dari kegiatan kesenian jathilan dan gejog lesung. Kegiatan ini memiliki kemiripan dari karakteristik berupa gerak pemain yang dinamis dan kebutuhan ruang dalam maupun luar sama dominan.



Gambar 3.31: Alur Aktifitas Pelaku Kesenian C
(Sumber: Analisis, 1984)

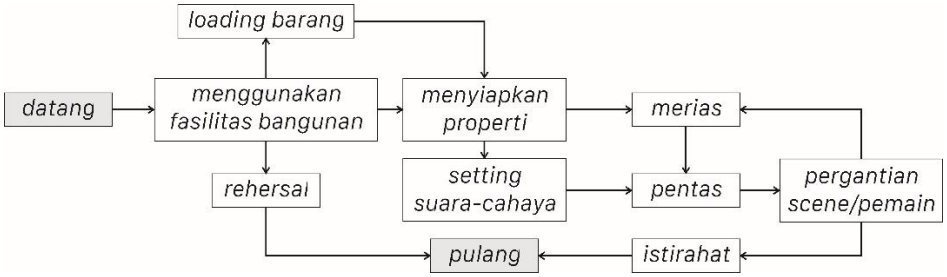
Ruang yang dibutuhkan:

R. Loker	Half-Outdoor Stage
R. Ganti	R. Properti
R. Rias	R. Alat Musik
Performance Hall	

Gambar 3.32: Kebutuhan Ruang untuk Pelaku Kesenian A
(Sumber: Analisis, 2020)

Kelompok Kegiatan Kesenian Panggung Proscenium

Pada kelompok ini terdiri dari kegiatan kesenian hadrah dan tingkilan. Kegiatan ini memiliki kemiripan dari karakteristik berupa gerak pemain yang lebih statis dan kebutuhan ruang dalam yang lebih dominan.



Gambar 3.33: Alur Aktifitas Pelaku Kesenian A
(Sumber: Analisis, 2020)

Ruang yang dibutuhkan:

R. Loker	R. Sound Control
R. Ganti	R. Light Control
R. Rias	R. Properti
Performance Hall	R. Alat Musik
Half-Outdoor Stage	

Gambar 3.34: Kebutuhan Ruang untuk Pelaku Kesenian A
(Sumber: Analisis, 2020)

Analisis Fasilitas Tambahan

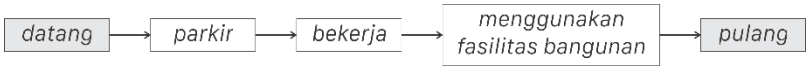
Tabel 3.35: Analisis aktivitas kegiatan dan respon ruang yang dibutuhkan
(Sumber: Analisis Penulis)

No.	Kegiatan	Aktivitas	Respon Ruang Dalam	Respon Ruang Luar
1.	Hadrah	- Merias - Mempersiapkan alat musik - Pentas	- Loker - R. Ganti - R. Rias - Performance Hall - R. Alat Musik - Lavatory	
2.	Tingkilan	- Merias - Mempersiapkan alat musik - Pentas	- Loker - R. Ganti - R. Rias - Performance Hall - R. Alat Musik	
3.	Hudoq	- Merias - Mempersiapkan properti - Proses upacara adat	- Loker - R. Ganti - R. Rias - R. Properti	- Lapangan pertunjukkan (arena)
4.	Gantar (Enggang)	- Merias - Mempersiapkan alat musik - Pentas	- Loker - R. Ganti - R. Rias - Performance Hall - R. Properti - Sanggar	- Half-Outdoor Stage
5.	Kancet Papatai (Tari Perang)	- Merias - Mempersiapkan properti - Pentas	- Loker - R. Ganti - R. Rias - Performance Hall - R. Properti	- Half-Outdoor Stage
6.	Kancet Ledo (Tari Gong)	- Merias - Mempersiapkan properti - Mempersiapkan alat musik - Pentas	- Loker - R. Ganti - R. Rias - Performance Hall - R. Properti - R. Alat Msuik	- - Half-Outdoor Stage
7.	Jepen	- Merias - Mempersiapkan alat musik - Pentas	- Loker - R. Ganti - R. Rias - Performance Hall - R. Alat Msuik	- Half-Outdoor Stage
8.	Tari Persembahan	- Merias	- Loker - R. Ganti	- Half-Outdoor Stage

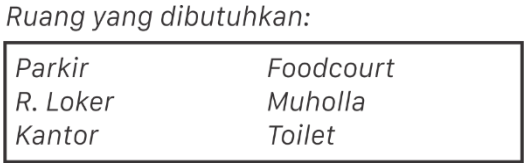
		- Mempersiapkan alat musik - Pentas	- R. Rias - Performance Hall - R. Alat Msuik	
9.	Tari Ganjur	- Merias - Mempersiapkan properti - Mempersiapkan alat musik - Pentas	- Loker - R. Ganti - R. Rias - Performance Hall - R. Alat Msuik - R. Properti	- Half-Outdoor Stage
10.	Mamanda	- Latihan - Merias - Mempersiapkan properti - Pentas	- Loker - R. Ganti - R. Rias - Performance Hall - R. Alat Msuik - R. Properti - R. Sound Control - R. Light Control	

Kegiatan Pengelola

Pengguna bangunan kebudayaan yang selanjutnya adalah pengelola bangunan tersebut yang bertanggung jawab atas administrasi, pendataan display galeri maupun acara-acara yang akan menggunakan bangunan kebudayaan ini.



Gambar 3.36: Alur Aktifitas Pelaku Kesenian C
(Sumber: Analisis, 1984)



Gambar 3.37: Kebutuhan Ruang untuk Pelaku Kesenian A
(Sumber: Analisis, 2020)

4) Pelatihan atau Kursus Seni

Tabel 3.38: Analisis Aktivitas pelatihan dan respon ruang yang dibutuhkan
(Sumber: Analisis Penulis)

No.	Nama Kegiatan	Aktifitas	Karakteristik	Respon Ruang Dalam	Respon Ruang Luar
11.	Seni Pahat	-Proses pembuatan -Proses finishing -Pameran -Penjualan	- Tidak berkelompok - Statis - Membutuhkan Ruang dalam dan luar	-Workshop indoor -Area pamer -Outlet	-Area Finishing
12.	Ulap Doyo	-Proses pengolahan bahan baku -Proses penenunan -Pameran -Penjualan	- Tidak berkelompok - Statis - Membutuhkan Ruang dalam dan luar	-Workshop indoor -Area pamer -Outlet	
13.	Anjat	-Proses anyaman -Pameran -Penjualan	- Tidak berkelompok - Statis - Membutuhkan Ruang dalam	-Workshop indoor -Area pamer -Outlet	
14.	Manik	-Proses pembuatan -Pameran -Penjualan	- Tidak berkelompok - Statis - Membutuhkan Ruang dalam	-Workshop indoor -Area pamer -Outlet	

5) Distribusi Industri Kreatif

Tabel 3.39: Daftar Jenis Produk Industri Kreatif
(Sumber: Analisis Penulis)

No.	Jenis Produk
1.	Produk Manik
2.	Produk Anyaman
3.	Produk Tekstil
4.	Produk Kriya Kayu

3.5. Analisa Jumlah Pengguna

Kapasitas pertambahan jumlah penduduk yang berada di Kabupaten Kutai Kartanegara adalah sebagai berikut :

Tabel 3.40: Analisis Jenis Panguung dan jumlah kapasitas
(Sumber: Analisis Penulis)

Tahun	Jumlah Penduduk	Laju Pertumbuhan Penduduk / Pertahun (%)
2015	717,789	-
2016	735,016	2.34
2017	752,091	2.27
2018	769,337	2.24
2019	786,123	2.50

Rata-rata kenaikan pertahun = 0.19%. Penulis merumuskan penduduk yang akan bertambah di Kabupaten Kutai Kartanegara pada tahun 2025 adalah sebagai berikut :

$Pn = Po\ (1 + r)^n$

Pn = Jumlah penduduk ke n n = selisih antar tahun

Po = Jumlah penduduk tahun terakhir r = rata-rata

- $Pn\ (2025) = 786.123\ (1 + 0.19\ \%)^5$
  $= 786.123 \times 1,0095$
  $= 793.620$ jiwa

Kapasitas Pengguna yang diasumsikan akan datang pertahunnya ke Cultural Center:

- 20 % Kabupaten Kutai Kartanegara = 158.724
- 10 % Wisatawan Domestik = 79.362
- 10 % Wisatawan Asing = 79.362

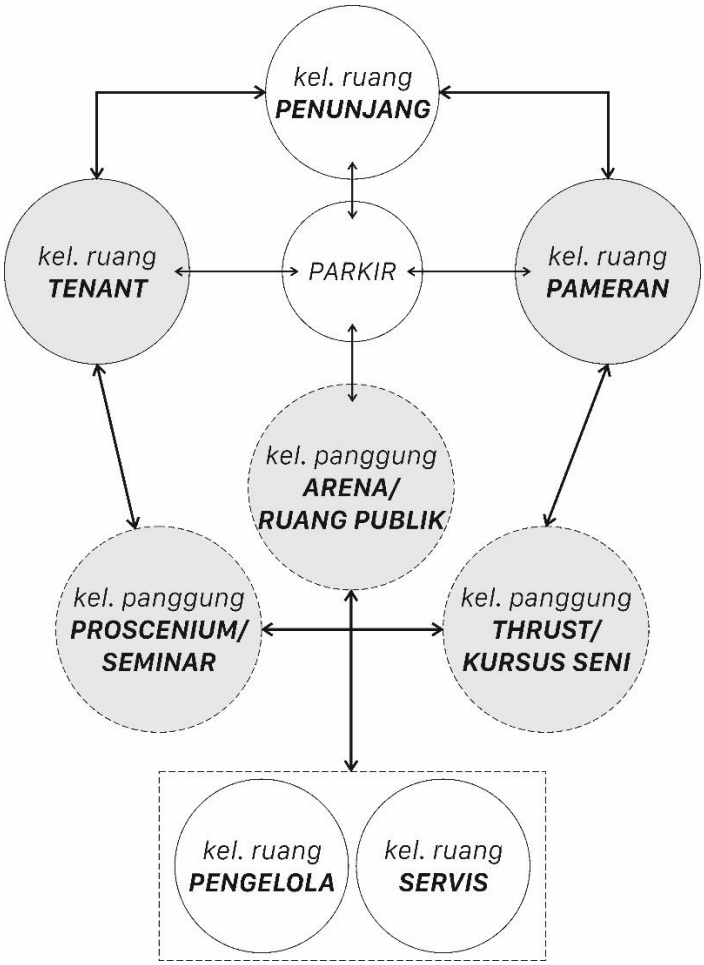
Total Pengguna diasumsikan yang akan datang pertahunnya berjumlah jiwa. Dari Jumlah Total pengguna penulis hanya mengambil 3% yang akan datang berkunjung ke Cultural Center/harinya.

26,096 x 0.03 = 783 jiwa / hari

3.6. Analisis Organisasi Ruang

Konsep Hubungan Antar Kegiatan

Kelompok Ruang Pertunjukkan berada di central dan dapat di akses dari berbagai sisi kelompok ruang lain. Kelompok ruang pameran dan tenant harus berdekatan dengan kelompok panggung pertunjukkan dan parkir dan penunjang, sedangkan kelompok ruang pengelola harus berdekatan denhan kelompok ruang panggung pertunjukkan.

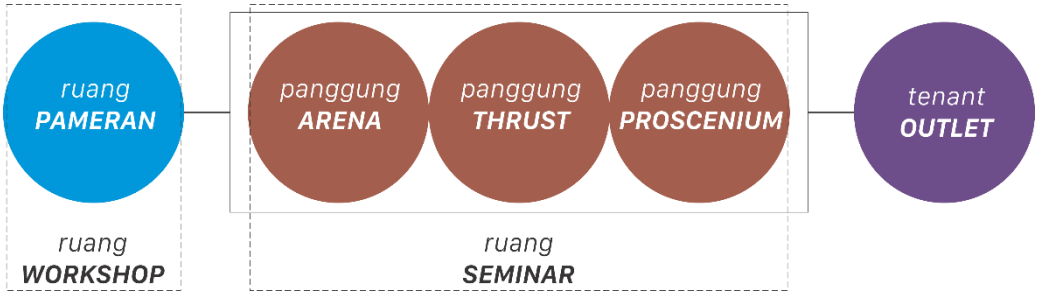


Gambar 3.41: Organisasi dan Hubungan Ruang
(Sumber: Analisis, 2020)

3.7. Analisis Transformasi Metode Perancangan Fleksibilitas pada Bangunan

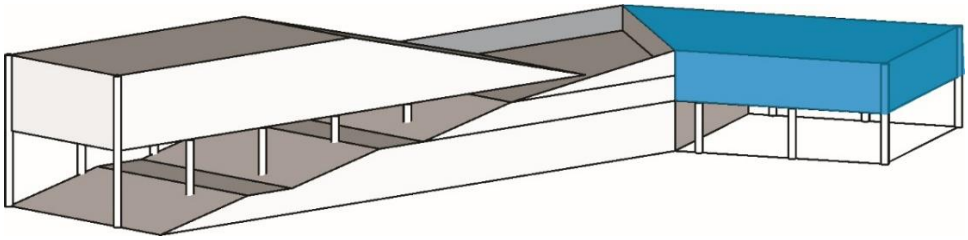
Konsep Aspek Arsitektural

Pada perancangan memiliki 5 kegiatan utama yang di bagi kedalam 5 ruang utama. Terdapat satu zona pameran, tiga zona untuk pertunjukkan atau Art Performance dan satu zonasi untuk outlet.



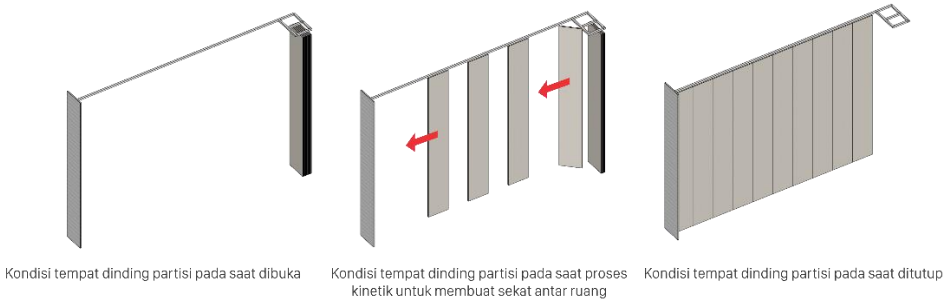
Gambar 3.42: lima zona utama pada bangunan
(Sumber: Analisis, 2020)

Ruang Pameran dan Workshop



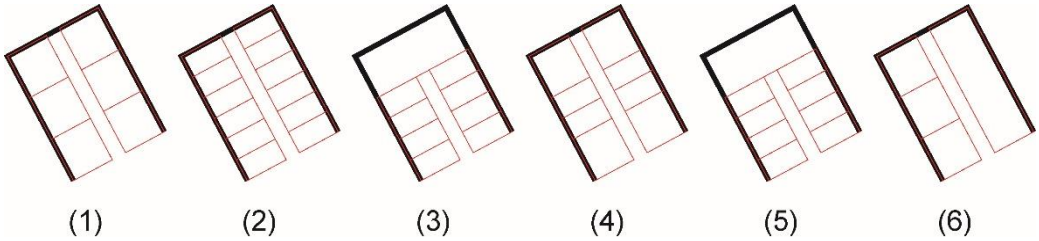
Gambar 3.43: Zona ruang pameran atau ruang workshop
(Sumber: Analisis, 2020)

Pada ruang pameran dan workshop memakai konsep fleksibilitas adaptable, movable dan transformable yang diaplikasikan pada dinding bangunan (komponen non-fix). Menggunakan sistem “Lightweight Sliding Movable Partition Wall”



Gambar 3.44: Lightwaight Sliding Movable Partition Wall
(Sumber: Analisis, 2020)

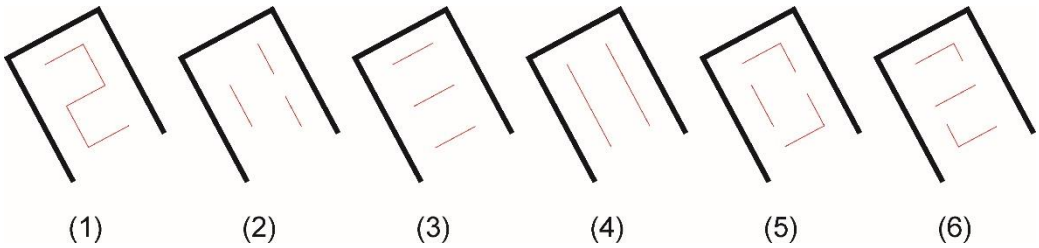
Layout Workshop



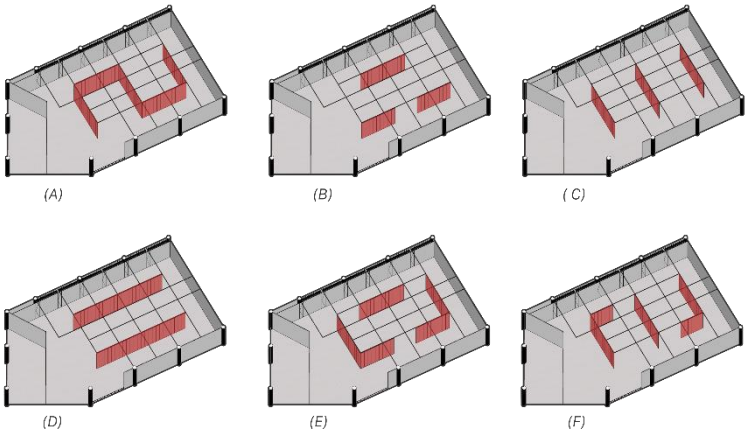
Gambar 3.45: Skema Denah Ruang Workshop
(Sumber: Analisis, 2020)

Gambar 3.46: Layout Ruang Workshop
(Sumber: Analisis, 2020)

Layout Pameran

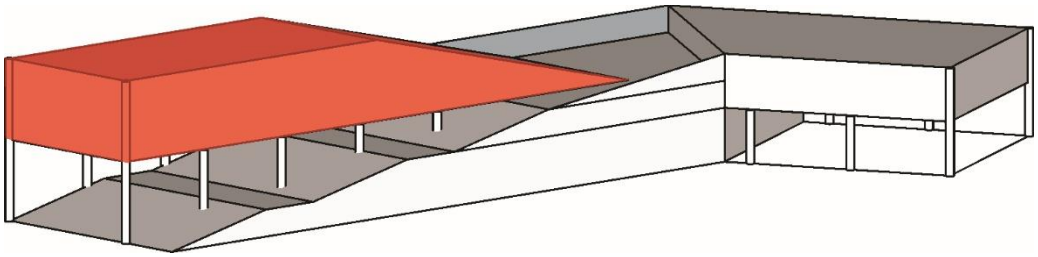


Gambar 3.47: Layout Pameran
(Sumber: Analisis, 2020)



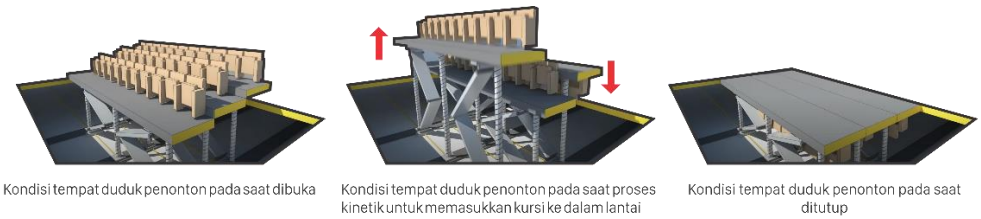
Gambar3.48: Layout Ruang Pameran
(Sumber: Analisis, 2020)

Ruang Seminar dan Panggung Pertunjukkan



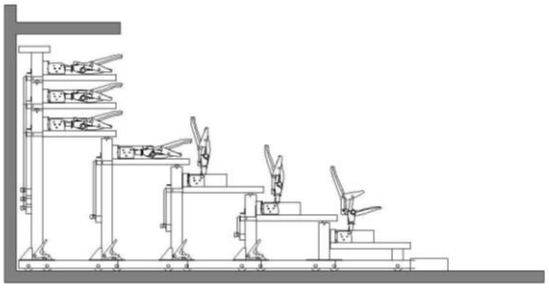
Gambar 3.49: Zona ruang pertunjukkan atau ruang seminar
(Sumber: Analisis, 2020)

Pada ruang pameran dan workshop memakai konsep fleksibilitas adaptable dan movable yang diaplikasikan pada tempat duduk pengunjung (komponen non-fix). Menggunakan sistem “Retacrable Seating Platform” dan “Spiralift Gala seating System”

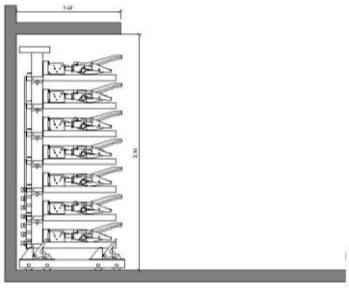


Gambar 3.50: Sparlift Gala Seating System
(Sumber: Analisis Penulis, 2020)

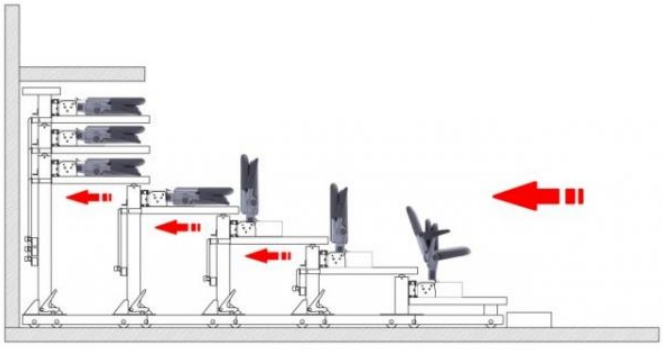
Gambar 3.60: Retravrable Seating Platform
(Sumber: Analisis Penulis, 2020)



Gambar 3.70: Potongan Retravrable Seating Platform
(Sumber: Analisis, 2020)



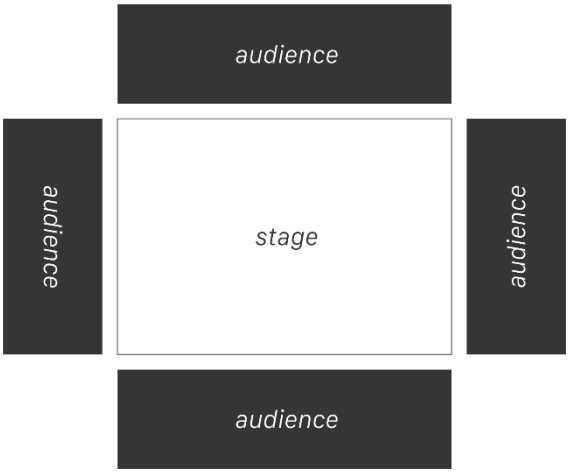
Gambar 3.70: Retravrable Seating Platform
(Sumber: Analisis, 2020)



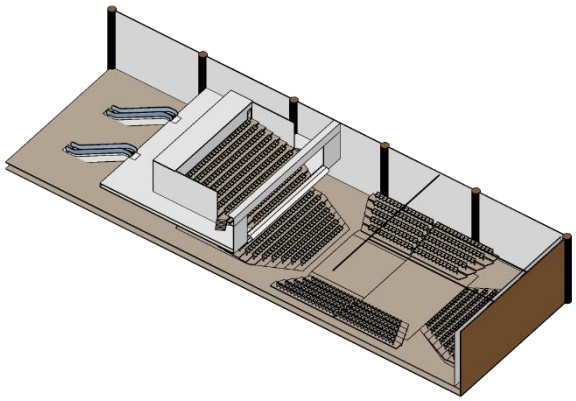
Gambar 3.71: Retravrable Seating Platform
(Sumber: Analisis Penulis, 2020)

Layout Panggung Arena

layout panggung arena kapasitas 1064 orang



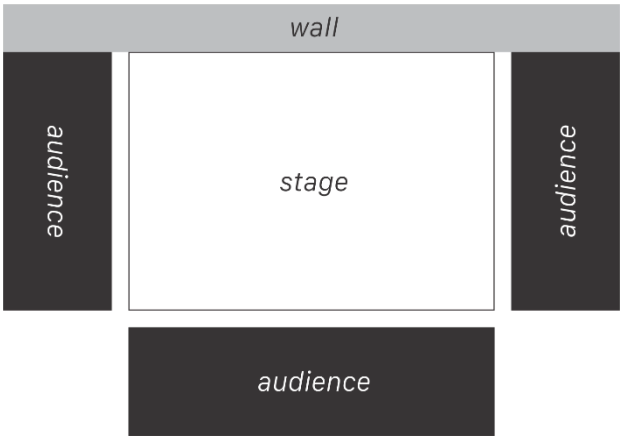
Gambar 3.72: Skema denah Panggung Arena
(Sumber: Analisis Penulis, 2020)



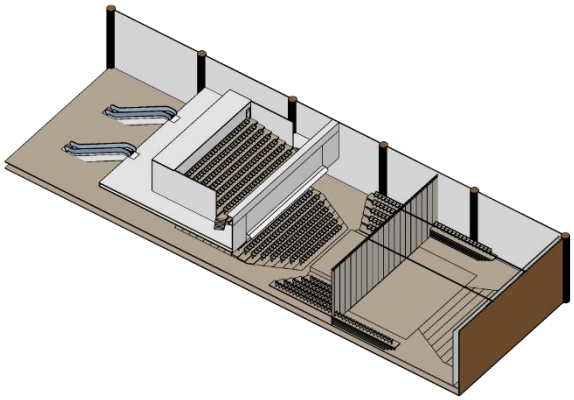
Gambar 3.73: Aksonometri Panggung Arena
(Sumber: Analisis, 2020)

Layout Panggung Thrust

layout panggung proscenium kapasitas 608 orang



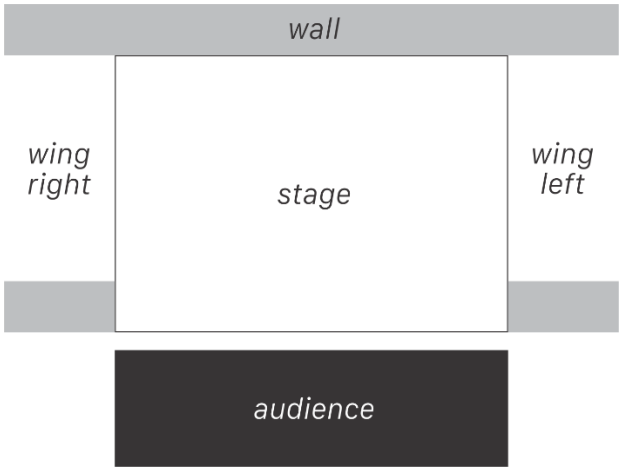
Gambar 3.74: Sekma denah Panggung Thrust
(Sumber: Analisis Penulis, 2020)



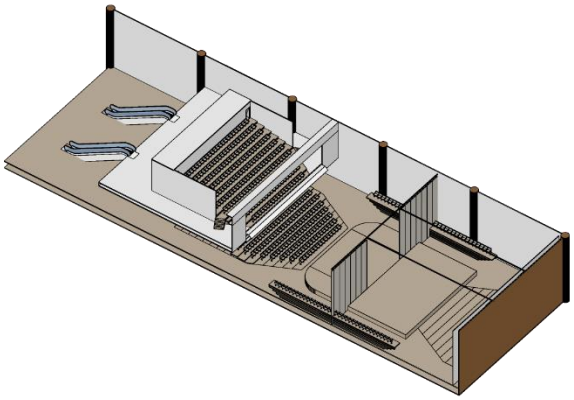
Gambar 3.75: Aksonometri Panggung Thrust
(Sumber: Analisis, 2020)

Layout Panggung Proscenium

layout ruang seminar kapasitas 238 orand dan panggung thrust kapasitas 210 orang



Gambar 3.76:Skema denah Panggung Proscenium
(Sumber: Analisis Penulis, 2020)



Gambar 3.77: Aksonometri Panggung Proscenium
(Sumber: Analisis, 2020)

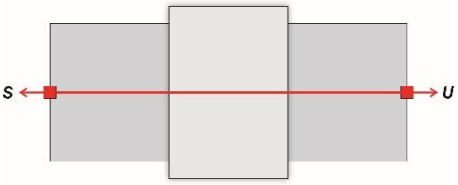
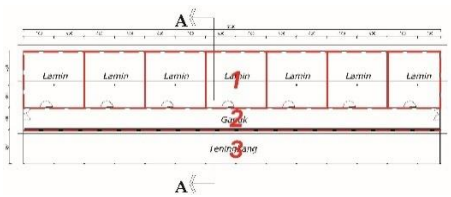
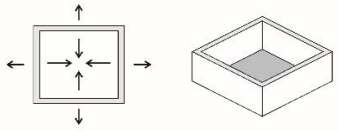
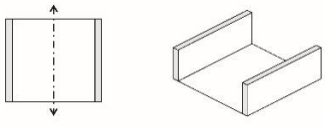
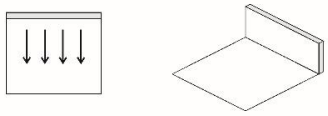
3.8. Analisis Transformasi Metode Perancangan Arsitektur Regionalisme Kritis pada Bangunan

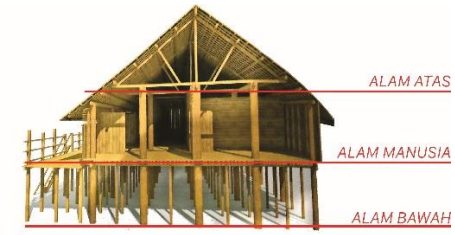
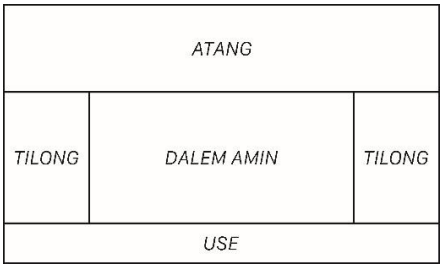
Konsep Aspek Arsitektural

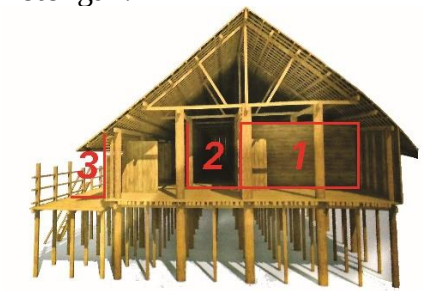
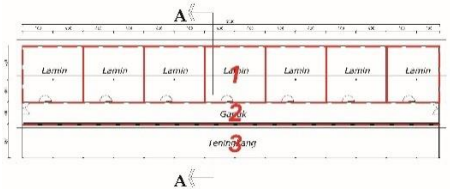
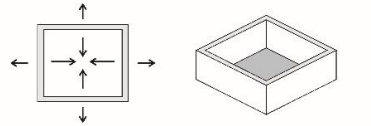
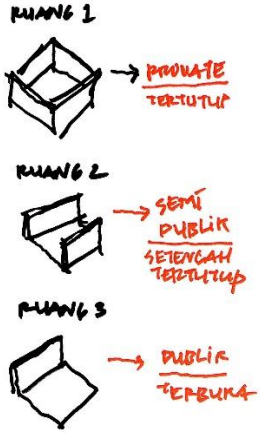
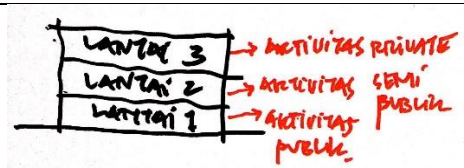
Konsep perencanaan Kutai Art & Cultural Center ialah dengan pendekatan Place Making dari teori Regionalisme Kritis

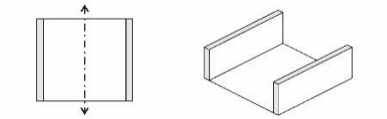
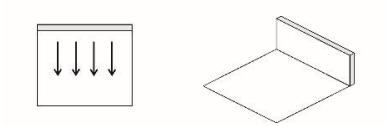
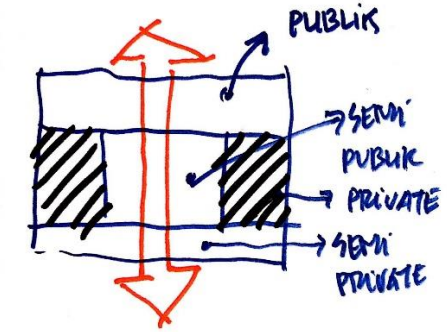
Hal ini dimaksudkan untuk tetap menghidupkan cirta dan silosofi budaya Kutai Kartanegara ke dalam bangunan dengan menyesuaikan kondisi tapak sekitar. Prinsip-prinsip yang digunakan pada arsitektur tradisional dayak dapat dilihat dari elemen-elemen pembentuk dan ~~segmen~~ ruang yang digunakan. Pada arsitektur tradisional dayak elemen ruang tersebut dapat di identifikasikan sebagai berikut:

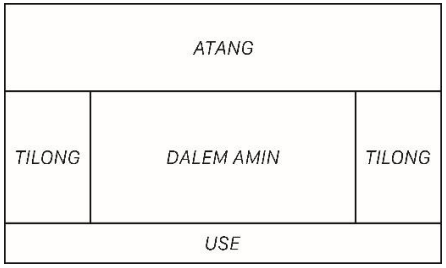
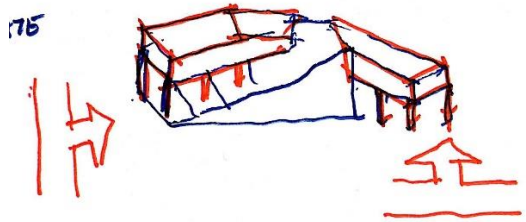
Tabel 3.78: Analisis Metode Perancangan Regibalime Kritis
(Sumber: Analisis Penulis)

	Arsitektur Tradisional Dayak	Identifikasi
Orientasi	Orientasi arah hadap bangunan lamin adat memiliki arah petunjuk mata angin memanjang utara-selatan atau hulu-hilir 	Bagian depan atau belakang terletak pda bagian timur dan barat yang melambangkan
Batas Bidang	Pembentukan ruang-ruang lamin adat yang dibentuk oleh batas vertikal Potongan: Denah: 	- Ruang 1 terdiri dari empat batas bidang yang menutup  - Ruang 2 terdiri dari dua batas bidang yang saling berhadapan  - Ruang 3 terdiri dari satu batas bidang vertikal 

Pembagian Ruang Vertikal	Struktur tingkatan rumah lamin adat terdiri dari 3 bagian; Potongan:  	Rumah lamin adat membagi struktur vertikal dari bangunan yang masing-masing nya melambangkan tiga alam dan mitologi suku dayak: –Bagian Atas (Alam Atas/ hubungan dengan Tuhan) –Bagian Tengah (Alam manusia) –Bagian Bawah (Alam bawah)
Pembagian Ruang Horizontal	Konfigurasi penataan rumah lamin tenggeng di bagi menjadi 4 bagian; Denah:  	Menunjukkan tingkat privasi ruang, yaitu: – Pagen/Use (Public): Ruang bersosialisasi – Dalem Amin (Semi-Public): Ruang keluarga berkumpul – Atang (Semi-Private): Tempat menyimpan air dan memasak – Tilong (Private): Kamar yang digunakan orang tua dan anak gadis

Elemen Arsitektural	**Karakteristik Kritikal Regionalism**	**Terapan**	**Transformasi**	**Skema penjelas**
Batas Bidang	Pembentukan ruang-ruang lamin adat yang dibentuk oleh batas vertikal Potongan:  Denah:  - Ruang 1 terdiri dari empat batas bidang yang menutup 	Zonasi Vertikal	Batas pada bidang di terapkan pada pembagian zonasi vertikal bangunan, seperti penjelasakn skema di bawah:  	 -Pada lantai 1 berisi zonasi dengan aktifitas publik seperti lobby, tempat penjnualan produk kesenian, restaurant, atm, coffee shop dan ruang pendukung. -Pada lantai 2 berisi zonasi dengan aktifitas semi-publik seperti area workshop dan kursus seni, ruang pengelola, dan ruang pameran. -Pada lantai 3 berisi zonasi dengan aktifitas semi privat seperti panggung pertunjukkan keseninan.

	- Ruang 2 terdiri dari dua batas bidang yang saling berhadapan  - Ruang 3 terdiri dari satu batas bidang vertikal 			
Pembagian Ruang Horizontal	Konfigurasi penataan rumah lamin tenggeng di bagi menjadi 4 bagian, yaitu: -Use: merupakan teras terbuka yang biasanya di pakai oleh laki-laki untuk berdiskusi -Dalem Amin: merupakan ruang keluarga besar untuk berkumpul -Atang: merupakan bagian belakang rumah yang biasanya dijadukan tempat menyimpan air dan memasak	Sirkulasi Bangunan	Menerapkan konsep srikulasi bangunan 1 arah yang dapat terhubung dengan ruang publik atau ruang semi publik	 Pe,bagian ruang horizontal di terapkan pada sirkulasi dan pembagian ruang secara vertikal pada bangunan.

	-Tilong: merupakan kamar yang digunakan oleh orangtua dan anak gadis Denah: 			
Bentuk Bangunan	Massa ruamh lamin berbentuk pesegi panjang dengan jenis rumah panggung 	Adaptasi bentuk bangunan	Adaptasi bentuk bangunan rumah lamin pada rancangan. Form rumah panggung diaplikasikan pada 2 poin view bangunan utama. Terdapat 2 poin view utama dari arah timur dan utara.	

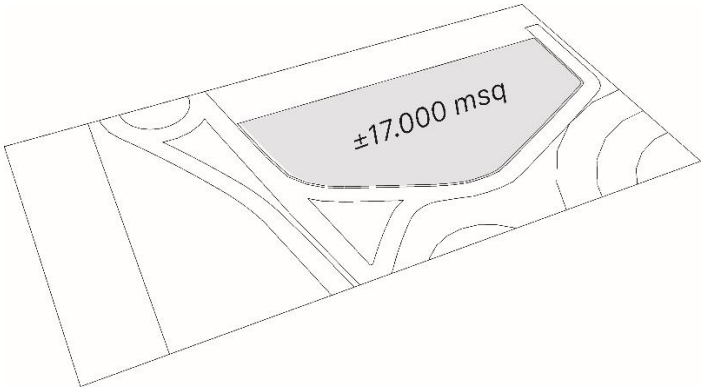
Detail Bangunan	ORNAMEN PADA ATAP BANGUNAN Terdapat penunjuk arah mata angin di bagian ujung atap bangunan yang berfungsi sebagai penentu arah orientasi 	Aplikasi Detail	ORNAMEN PADA ATAP BANGUNAN Aplikasi ornamen pada atap bangunan, dengan bentuk burung enggang yang di percayai oleh masyarakat Kutai sebagai lambang suci.	
	ORNAMEN PADA PEDIMENT Pada bagian atap ataupun diatas pintu dan jendela terdapat ornamen relief dinding yang berfungsi sebagai hiasan, biasa berbentuk setengah lingkaran atau segitiga. 		ORNAMEN DIANTARA TIANG KOLOM Aplikasi ornamen pada ruang diatara kolom dengan bentuk setengah lingkaran yang berfungsi sebagai hiasan.	

	ORNAMEN DIANTARA TIANG KOLOM Terdapat ornamen repetisi yang mengisi ruang diantara kolom, yang juga berfungsi sebagai batas antara teras dan ruang luar 		REPETISI PADA FASAD Aplikasi konsep repetisi pada fasad bangunan.	

3.9. Kajian Tapak dan Peraturan

Kajian besaran tapak ini sesuai dengan arahan RDTR Kutai Kartanegara Tahun 2013-2033, dimana KDB dan KLB di Kecamatan Tenggarong telah diatur didalamnya. Dengan koefisien KDB (60%) dan KLB (Max 2), KDH (30%), GSJ, Serta GSS, maka perhitungan kajian besaran tapak adalah:

Total Luas Site : ± 17.000 m²



Gambar 3.80: Skema luas site
(Sumber: Analisis, 2020)

Sempadan jalan : (¼ lebar jalan + 1 m) x panjang jalan

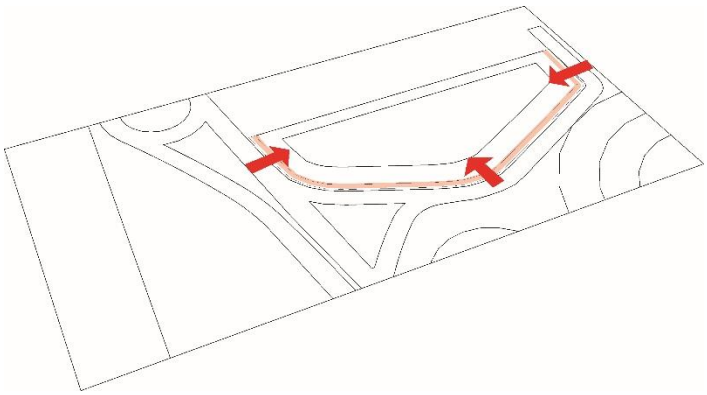
: (¼ x 12,5 + 1) x 380 m

: 4,125 x 380 m

: 1.567,7 m²

Total luas site efektif : Luas site – Luas sempadan

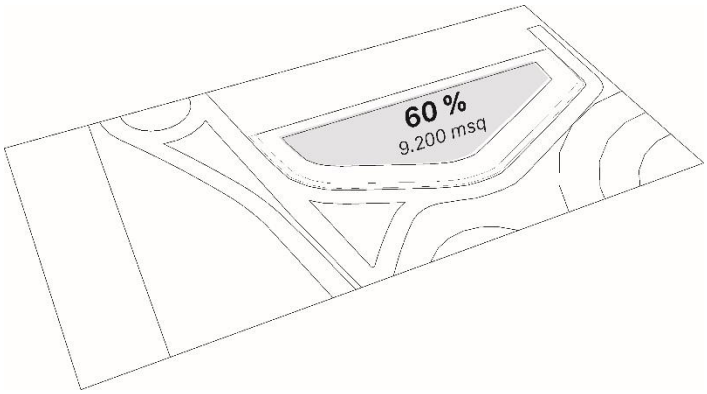
: 17.000 m² - 1.567,7 m² = 15.432,3 m²



Gambar 3.81: Skema sempadan site
(Sumber: Analisis, 2020)

Luas Lantai Dasar : TLS efektif x KDB Max 60%

: 15.432,3 m² x 60% = 9.259,38 m²



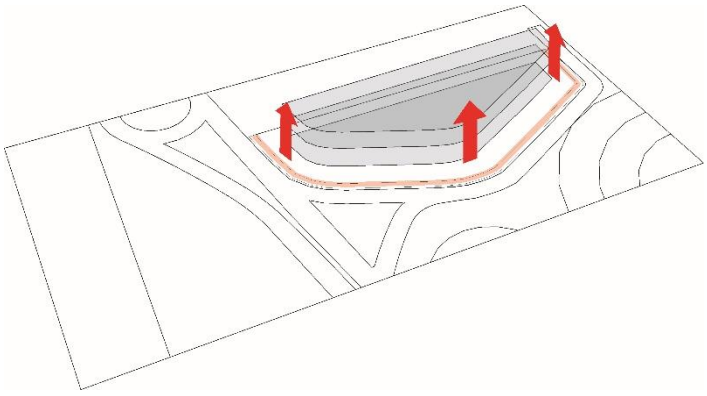
Gambar 3.83: Skema tota luas lantai dasar
(Sumber: Analisis, 2020)

Total Luas Lantai : TLS efektif x KLB (Max 2)

: 15.432,3 m² x 2 = 30.864,6 m²

Ketinggian Bangunan : TLL / LLD

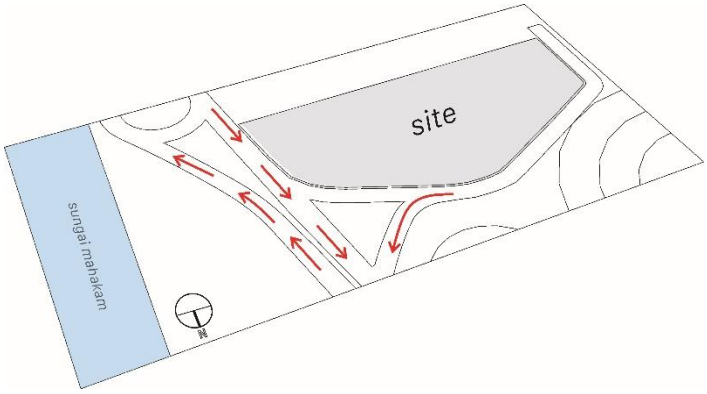
: 38,646.24 m² / 9,661.56 m² = 3 Lantai



Gambar 3.84: Skema Ketinggian bangunan
(Sumber: Analisis, 2020)

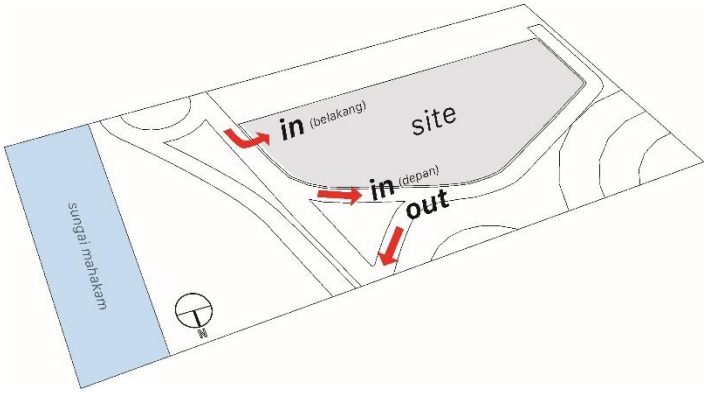
Analisis Sirkulasi Tapak

Site terletak di dekat Jalan Kolektor I bernama JL. Wolter Mongonsidi, dengan fungsi dua arah dengan lebar masing-masing adalah 14 m. Di bagian utara site sudah terdapat jalan lingkungan dengan lebar 7-8 meter.



Gambar 3.85: Skema sirkulasi site
(Sumber: Analisis, 2020)

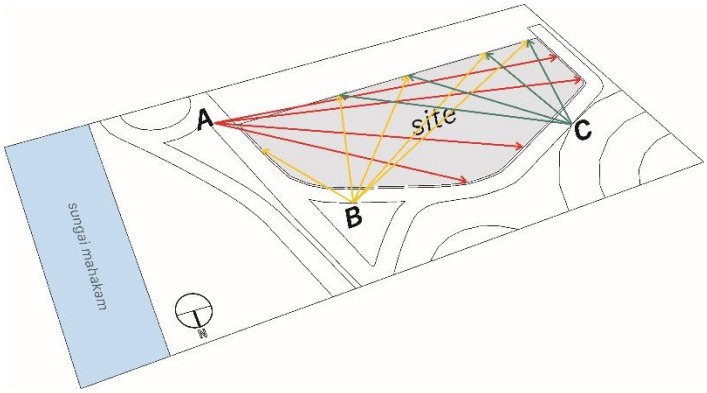
Merancang jalur keluar masuk utama pada bagian utara site, ditambah dengan entrance pada bagian belakang (selatan) bangunan menuju tempat parkir.



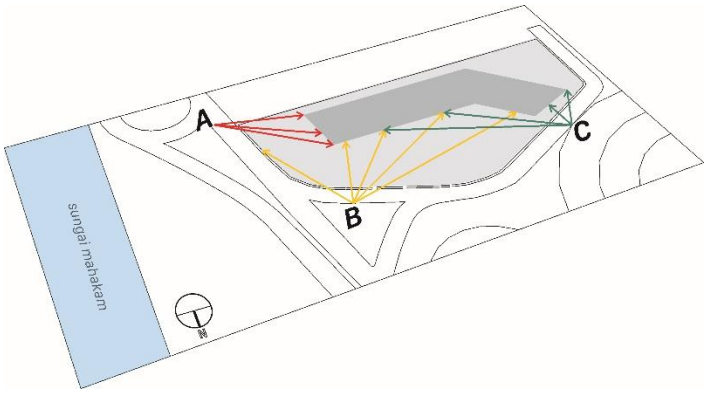
Gambar 3.86: Skema jalur keluar masuk site
(Sumber: Analisis, 2020)

Analisis View Tapak dari Luar ke Dalam

Secara garis besar tapak dapat dilihar dari tiga titik arah, dengan tanda A, B, dan C. Tanda A merupakan pandangan site dari sirkulasi jalan dari selatan, tanda B merupakan view yang paling baik karena berasal dari arah utara jalan Wolter Mongonsidi, sedangkan tanda C merupakan view dari arah parkiran umum dam Monumen Naga Tenggarong.



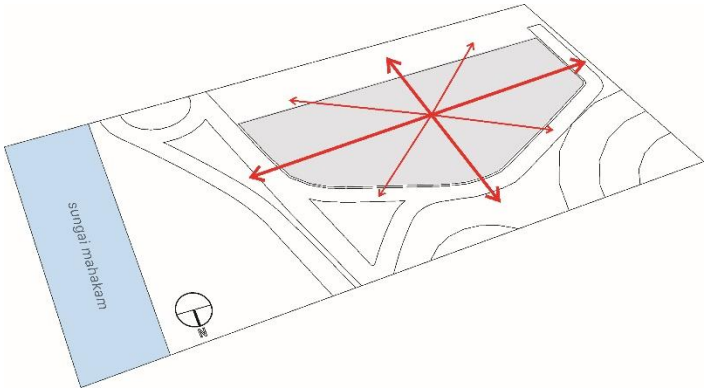
Gambar 3.37: Skema view site dari luar kedalam
(Sumber: Analisis, 2020)



Gambar 3.38: Skema dari luar ke dalam dengan massa bangunan
(Sumber: Analisis, 2020)

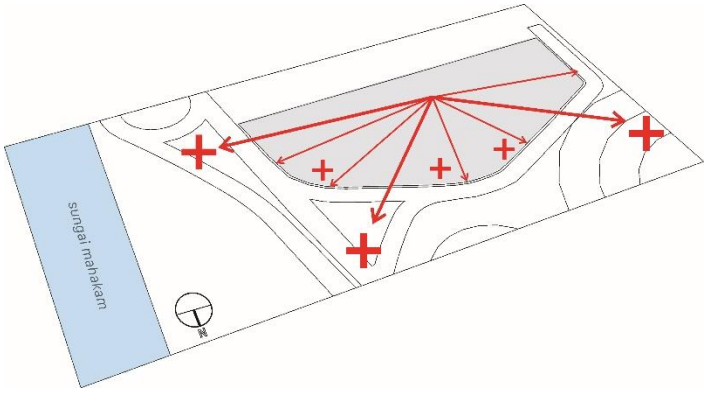
Analisis View Tapak dari Dalam ke Luar

Dari arah tapak, view terbaik di peroleh pada arah utara dimana terdapat jembatan Kutai Kartanegara, Monumen Naga Tenggarong serta Bangunan Jam bentong (Pusat Informasi Pariwisata. Pada bagian selatan dan barat masih berupa lahan kosong yang belum terbangun.



Gambar 3.39: Skema view dari dalam keluar
(Sumber: Analisis, 2020)

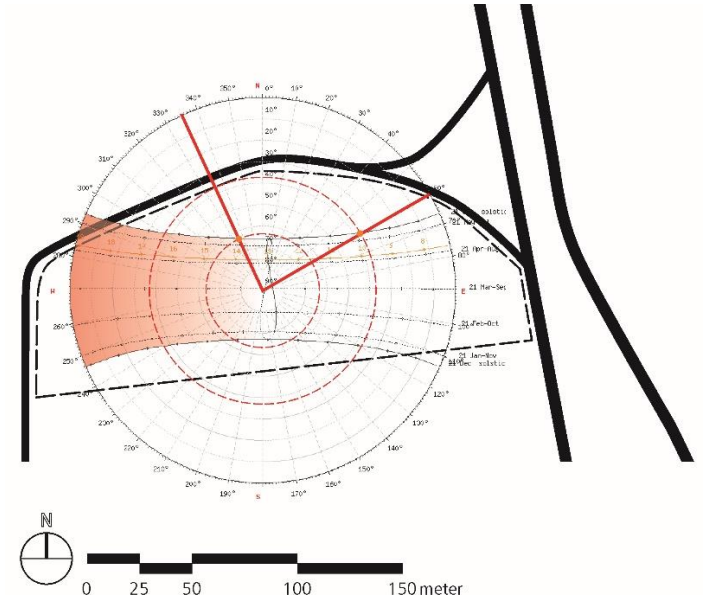
Desain di sarankan menghadap ke arah utara maupun ke arah timur sebagai fasade utama. Pada bagian tanda (+) di rancang pintu masuk menuju bangunan.



Gambar 3.40: Skema view dari dalam ke luar dan analisis
(Sumber: Analisis, 2020)

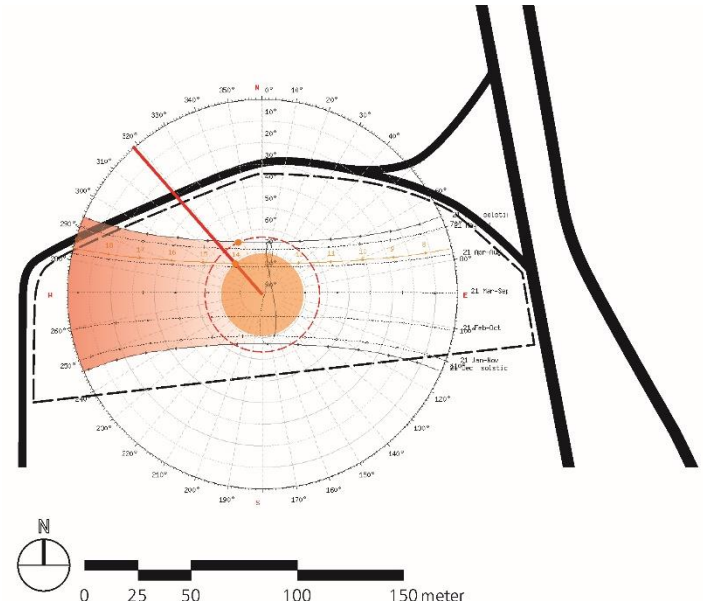
Analisis Orientasi Matahari

Bagian site yang terkena panas matahari pada jam 10.00 – 14.00 adalah pada bagian utara dan timur laut tepatnya pada sudut dengan azimuth 0 sampai 50° dan 335° sampai 360°



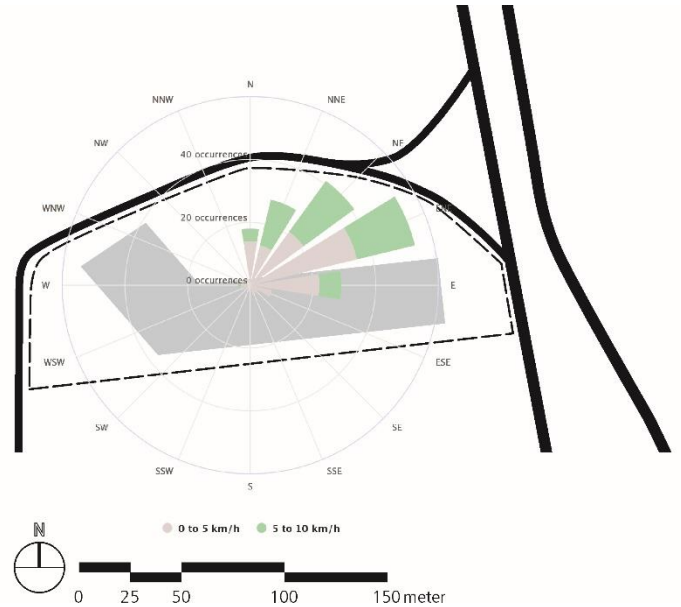
Gambar 3.41: Analisis sun chart
(Sumber: Analisis, 2020)

Fasad bangunan menghadap sudut orientasi matahari dengan azimuth 318° dan dengan altitude 67° di sarankan memakai secondary skin untuk menghindari panas matahari siang.



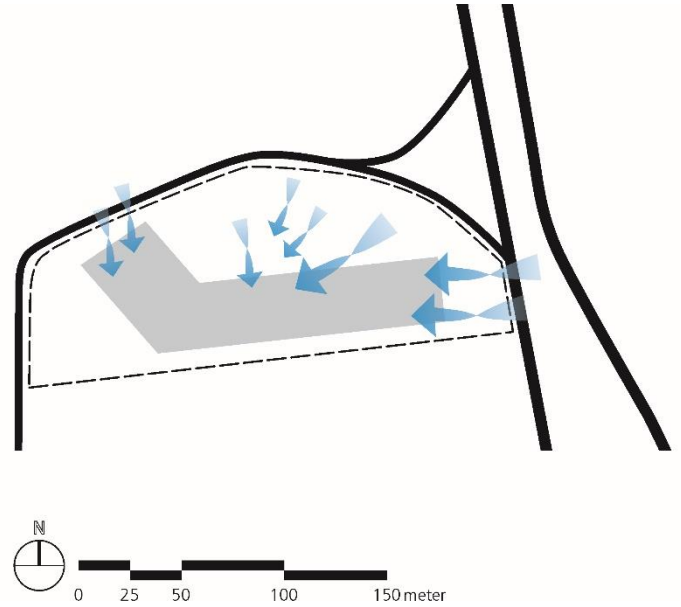
Gambar 3.42: analisis sun chart dan sudut fasad bangunan
(Sumber: Analisis, 2020)

Analisis Orientasi Angin



Gambar 3.43: Analisis Rose wind
(Sumber: Analisis, 2020)

Angin banyak datang dari arah Timur dan Timur laut sehingga disarankan merancang bukaan untuuk memasukkan penghawaan alamu ke dalam bangunan.



Gambar 3.44: Skema udara yang masuk ke site
(Sumber: Analisis, 2020)

3.10. Analisis Kebutuhan Program Ruang

Kelompok Ruang Pameran					
Nama Ruang	**Jumlah**	**Kapasitas**	**Standart Ruang**	**Luas yang dibutuhkan**	**Sumber**
R. Pameran Utama	1 unit	100 stand	7,5 m^2/ stand	750 m^2	CCE
R. Pameran Temporer	1 unit	200 stand	7,5 m^2/ stand	1.500 m^2	CCE
Loading Dock	2 unit			6,50 m^2	CCE & SB

Kelompok Ruang Panggung Proscenium/Seminar					
Nama Ruang	**Jumlah**	**Kapasitas**	**Standart Ruang**	**Luas yang dibutuhkan**	**Sumber**
Pre-functionn Lobby	1 unit			100 m^2	
Stage	1 unit		65 - 80 m^2	80 m^2	CCE
Backstage				120 m^2	CCE
Tempat Duduk	1 unit	750 orang	0,3 m^2/ orang	225 m^2	CCE
Ticket Counter	2 unit	2 orang 2 kursi 2 meja	9 m^2/ orang	18 m^2	CCE & SB
Dressing & Makeup	2 unit	8 orang	3,6 m^2/ orang	45 m^2	DA
Ruang Tata Lampu	1 unit	1 unit	3 m^2/ unit	3 m^2	CCE
Ruang Sound System	1 unit	1 unit	3 m^2/ unit	3 m^2	CCE
Ruang Kamera TV	1 unit	1 unit	6 m^2/ unit	6 m^2	CCE

Kelompok Ruang Panggung Thrust/Kursus Seni (Flexible Layout Space)

Nama Ruang	Jumlah	Kapasitas	Standart Ruang	Luas yang dibutuhkan	Sumber
Sanggar Tari	1 unit	50 orang	1,6 m^2/ orang	80 m^2	
Ruang Workshop 1	1 unit	50 orang	0,8 m^2/ orang	40 m^2	CCE
Ruang Workshop 2	1 unit	50 orang	0,8 m^2/ orang	40 m^2	CCE

Kelompok Ruang Panggung Arena/Ruang Publik					
Nama Ruang	**Jumlah**	**Kapasitas**	**Standart Ruang**	**Luas yang dibutuhkan**	**Sumber**
Ruang Publik					

Kelompok Ruang Distribusi Produk					
Nama Ruang	**Jumlah**	**Kapasitas**	**Standart Ruang**	**Luas yang dibutuhkan**	**Sumber**
Display Tenant Manik	3 unit	1 unit	25 m^2/ unit	75 m^2	SB
Display Tenant Anyaman	3 unit	1 unit	25 m^2/ unit	75 m^2	SB
Display Tenant Tekstil	3 unit	1 unit	25 m^2/ unit	75 m^2	SB
Display Tenant Kriya Kayu	3 unit	1 unit	25 m^2/ unit	75 m^2	SB

Kelompok Ruang Penunjang					
Nama Ruang	**Jumlah**	**Kapasitas**	**Standart Ruang**	**Luas yang dibutuhkan**	**Sumber**

Main Lobby	1 unit	900 orang	0,3 m^2/orang	270 m^2	CCE
Resepsionis	1 unit		9 m^2	9 m^2	CCE
Ruang Makan Restaurant	25 meja	100 orang	6,25 m^2/ meja	156,25 m^2	DA
Kitchen Restaurant	1 unit		30 m^2/ unit	30 m^2	DA
Storage	1 unit		15 m^2/ unit	15 m^2	DA
Ruang Makan Cafetaria	10 meja	40 orang	6,25 m^2/ meja	62,5 m^2	
Kitchen Cafetaria	1 unit		15 m^2/ unit	15 m^2	
ATM	5 unit		2,25 m^2/ unit	11,25 m^2	SB

Kelompok Ruang Pengelola					
Nama Ruang	**Jumlah**	**Kapasitas**	**Standart Ruang**	**Luas yang dibutuhkan**	**Sumber**
R. General Manager	1 unit	1 GM 2 tamu	9 m^2/ orang	27 m^2	SR
Ruang Sekertaris	1 unit	1 sekretaris 2 tamu	6 m^2/ orang	18 m^2	SR
Ruang Divisi	2 unit	1 ketua 3 staf	7,5 m^2/ orang	60 m^2	AJM
R. Rapat	1 unit	10 orang	2 m^2/ orang	20 m^2	DA
R. Arsip	1 unit		1,4 m^2/ unit	1,5 m^2	

Kelompok Ruang Servis					
Nama Ruang	**Jumlah**	**Kapasitas**	**Standart Ruang**	**Luas yang dibutuhkan**	**Sumber**
Musholla	1 unit	50 orang	1 m^2/ orang	50 m^2	A
Tempat Wudhu	1 unit	10 orang	1 m^2 / unit	10 m^2	A
Lavatory Pria	3 unit	3 wastafel 2 urinoir 3 wc	0,9 m^2/orang 1,2 m^2/orang 2,5 m^2/orang	2,7 m^2 2,4 m^2 7,5 m^2	DA
Lavatory Wanita	3 unit	3 wastafel 3 wc	0,9 m^2/orang 2,5 m^2/orang	2,7 m^2 7,5 m^2	DA
Ruang Laktasi					

Loker Karyawan	5 unit	20 orang	0,64 m^2/ 4 rak		TS
Ruang CCTV	1 unit		24 m^2/ unit		SB
Ruang PABX	1 unit		24 m^2/ unit		SB
Ruang Genset	1 unit			50 m^2	SB
Ruang Pompa Air	1 unit			30 m^2	SB
Water Tank			30 m^2/ unit		SB
Ruang Panel Listrik	2 unit			60 m^2	SB
IPAL	1 unit		20 m^2/ unit	20 m^2	SB
Ruang Outdoor VRV	1 unit		20 m^2/ unit	20 m^2	SB

Konsep Besaran Ruang Luar

Konsep Fungsi Parkir

Dimensi dasar untuk SRP berdasarkan Pedoman Perencanaan dan Pengoperasian Fasilitas Parkir, standard luasan parkir:

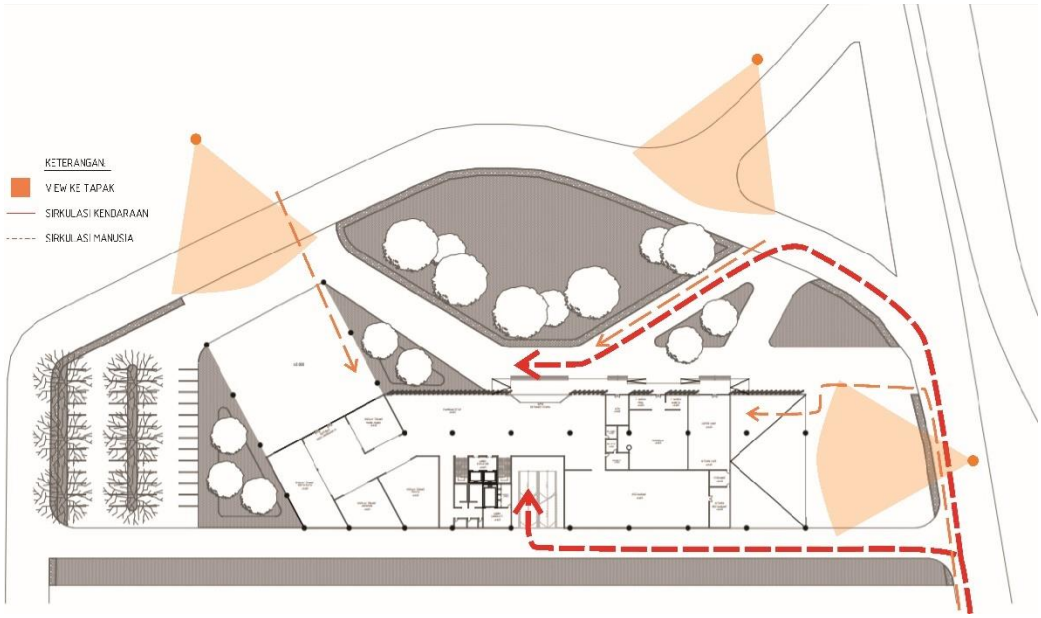
- Parkir mobil (2,5m x 5m) 12,5 m^2/ mobil
- Parkir bis (3,4m x 12,5m) 42,5 m^2/ bis
- Parkir kendaraan service (3,4m x 12,5m) 42,5 m^2/ truk
- Parkir motor (0,75m x 2m) 1,5 m^2/ motor

No.	Ruang	Jumlah Pengguna	Standar Kebutuhan Ruang (m^2/ kendaraan)	Luas Ruangan (m^2)
	Parkir mobil	125	12,5	1.562,5
	Parkir motor	200	1,5	300
	Parkir bis	4	42,5	170
	Parkir kendaraan service	3	42,5	127,5
Total Luas				2.160

BAB IV
HASIL RANCANGAN

4.1. Rancangan Siteplan

Dalam siteplan dapat melihat hubungan antara site, organisasi ruang lantai dasar, sirkulasi, alur pengunjung dan hubungan dengan lingkungan sekitar. Site di desain memiliki dua jalur masuk untuk kendaraan dan dua jalur masuk untuk sirkulasi manusia ke bangunan. Jalur untuk kendaraan berada pada utara untuk masuk ke bagian depan bangunan dan selatan site untuk masuk kedalam basement.

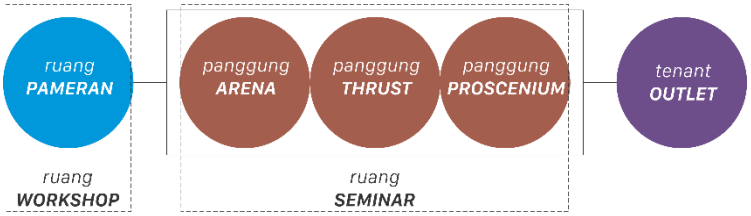


Gambar 4.1: Siteplan, sirkulasi dan siteplan.
(Sumber: Analisis, 2020)

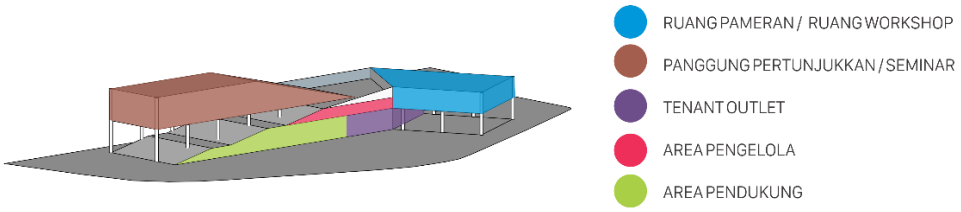
Sedangkan sirkulasi untuk pengunjung di rancang dengan pendekatan regionalisme kritis place making dengan mengaplikasikan bentuk atau from bangunan adat lamin pada kedua sisi pintu masuk utama.

4.2. Rancangan Bangunan

Bangunan terdiri dari tiga zona utama dan dua zona tambahan. Zona utama terdiri dari 3 area yaitu ruang pameran yang juga berfungsi sebagai ruang workshop, ruang seminar yang juga berfungsi sebagai ruang pertunjukkan, dan yang terakhir area tenant outlet. Sedangkan dua zona tambahan berupa area pengelola dan area pendukung; seperti restaurant,coffee shop, muholla dll.

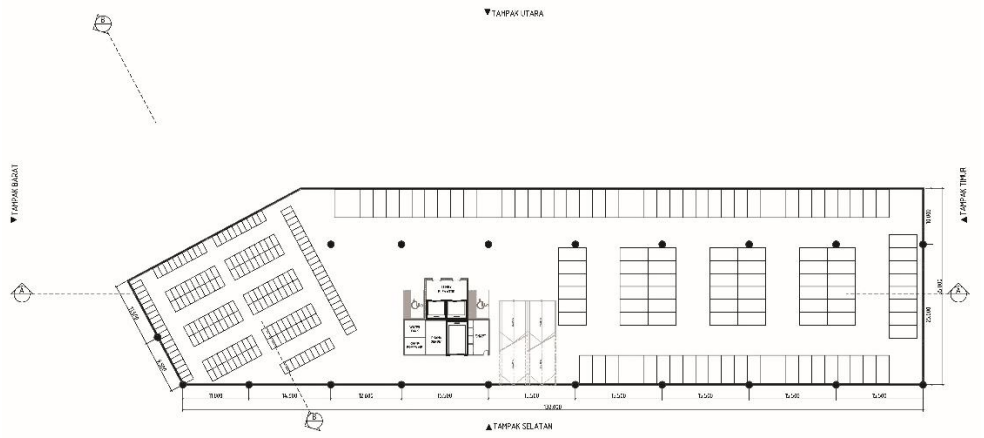


Gambar 4.2: tiga zona utama dalam bangunan
(Sumber: Analisis, 2020)



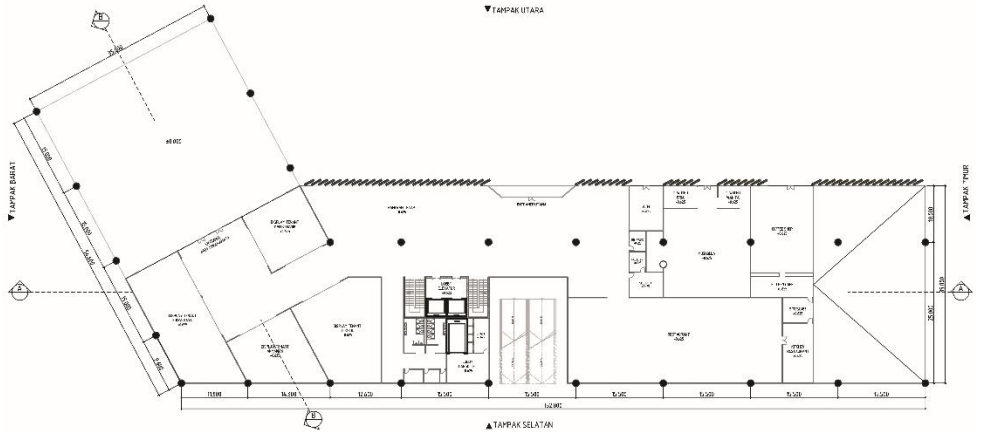
Gambar 4.3: lima zonasi utama pada massa bangunan
(Sumber: Analisis, 2020)

Denah Basement



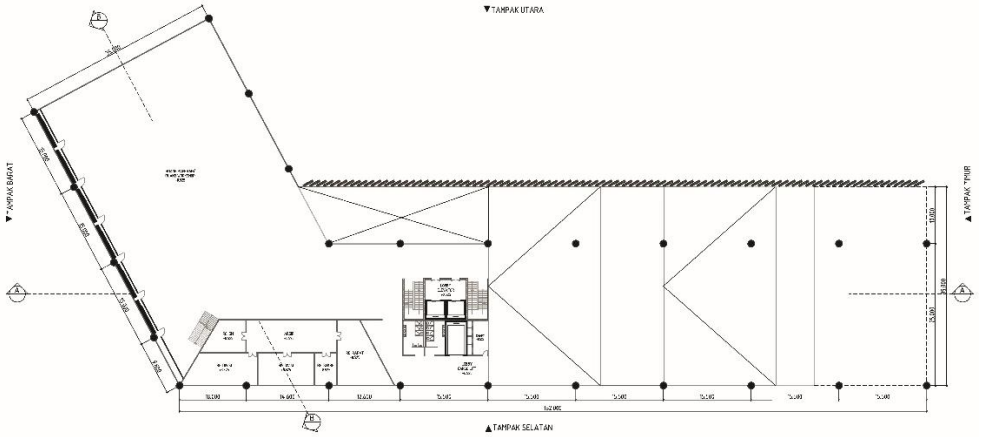
Gambar 4.4: Denah basement
(Sumber: Analisis, 2020)

Denah Ground Floor



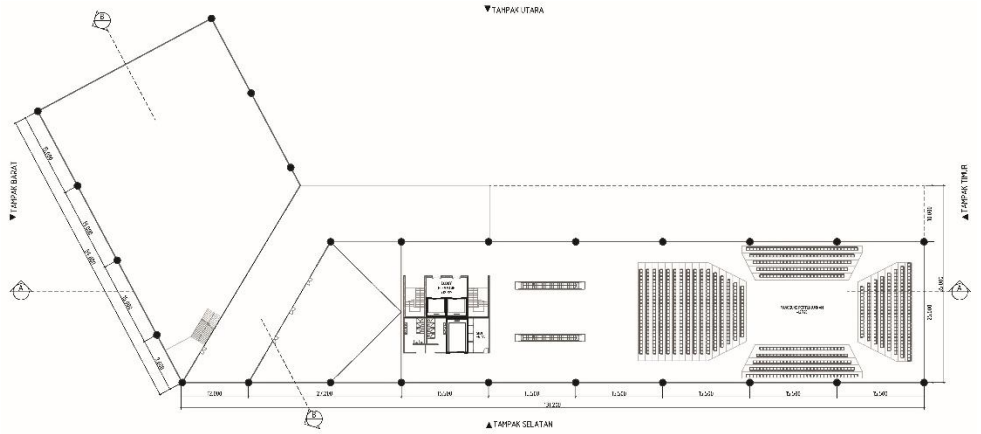
Gambar 4.5: Denah Ground Floor
(Sumber: Analisis, 2020)

Denah Lantai 1



Gambar 4.6: Denah 1st Floor
(Sumber: Analisis, 2020)

Denah Lantai 2

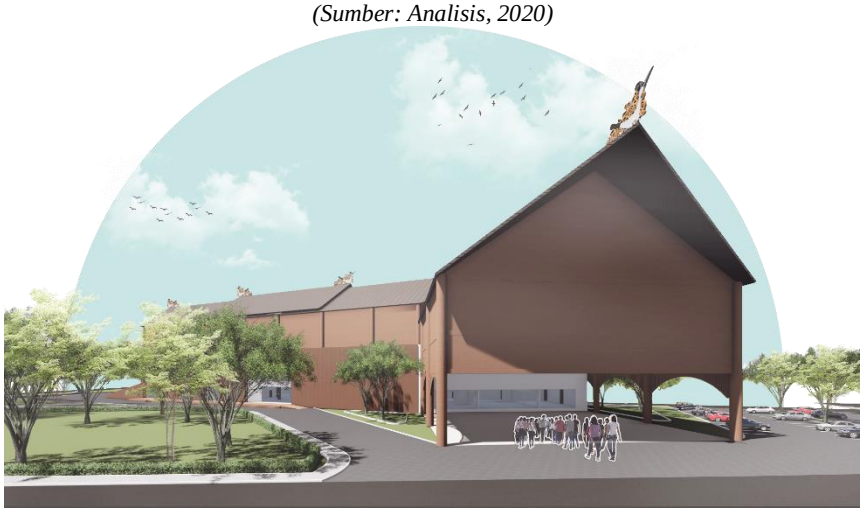


Gambar 4.7: Denah 2nd Floor
(Sumber: Analisis, 2020)

4.3. Tampak Bangunan

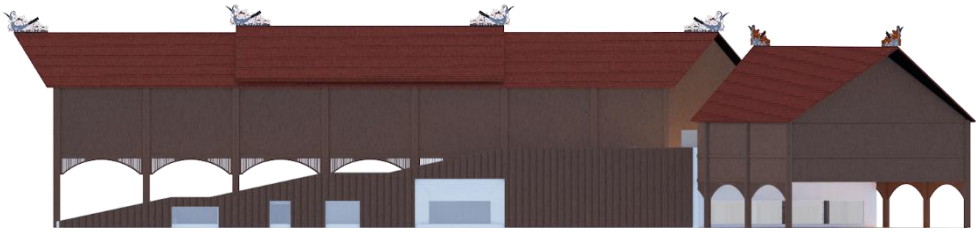
Tampak bangunan di rancang dengan mengaplikasikan kritik regionalisme place making. Identitas regionalisme dapat di tunjukkan pada bentuk bangunan yang menyerupai bangunan rumah adat lamin, pada kedua sisi pintu masuk utama bangunan.

Gambar 4.8: Tampak utara
(Sumber: Analisis, 2020)



Gambar 4.9: Tampak utara
(Sumber: Analisis, 2020)

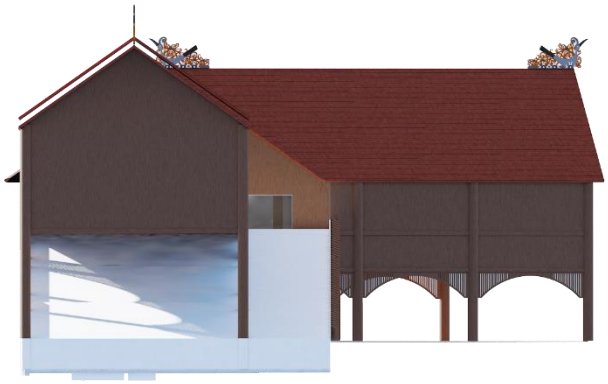
Utara



Gambar 4.10: Tampak utara

(Sumber: Analisis, 2020)

Timur



Gambar 4.11: Tampak Timur
(Sumber: Analisis, 2020)

Barat

Gambar 4.12: Tampak Barat
(Sumber: Analisis, 2020)

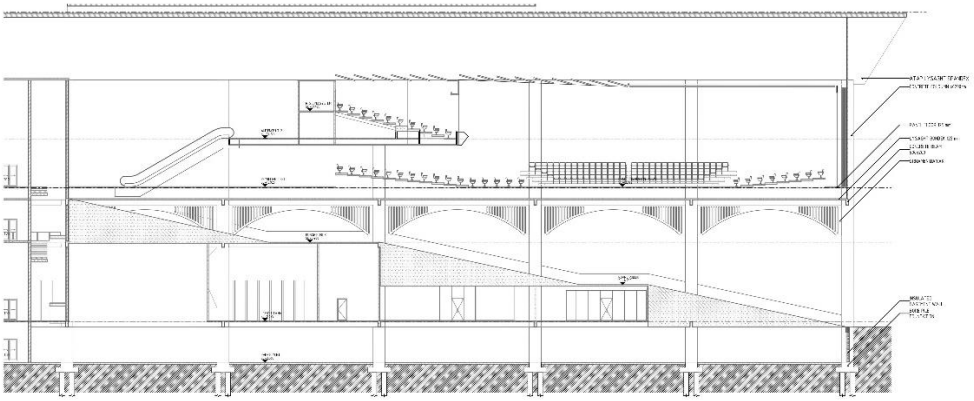
Selatan

Gambar 4.13: Tampak Selatan
(Sumber: Analisis, 2020)

4.4. Potongan Bangunan

Potongan gambar menujukkan level ketinggian lantai pada bangunan. Pada Potongan A-A, terlihat potongan pada ramp pada lantai ground floor dan lantai satu dan juga potongan kursi penonton pada ruang pertunjukkan pada lantai dua.

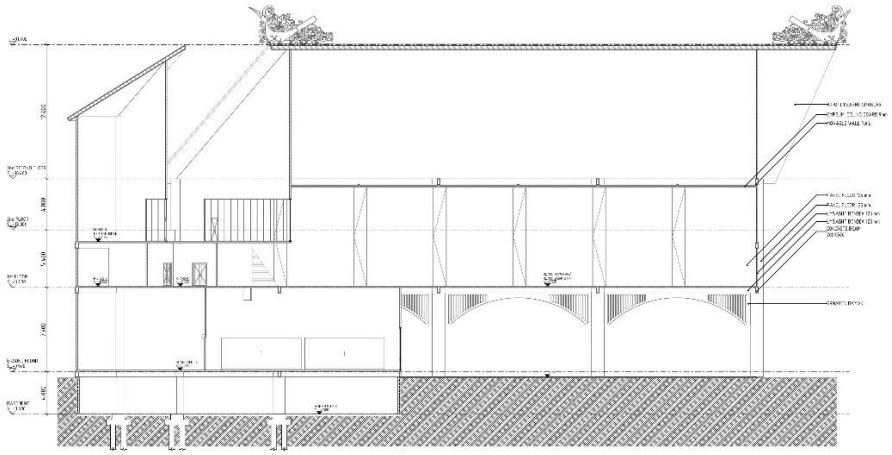
Potongan A-A



Gambar 4.14: Potongan A-A
(Sumber: Analisis, 2020)

Pada potongan B-B memperlihatkan perbedaan ketinggian celling pada lantai satu dimana ruang pameran memiliki tinggi celling yang berbeda dengan ruang sekitar walaupun berada di dalam satu lantai yang sama.

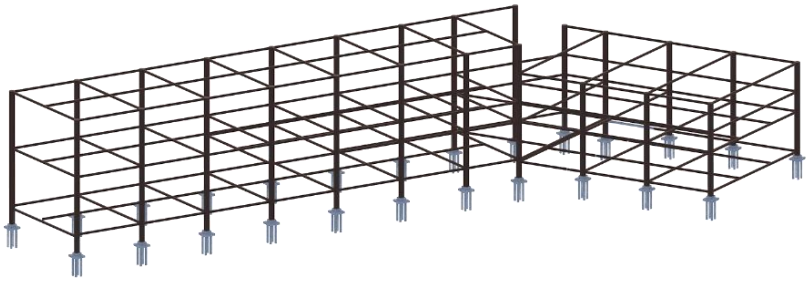
Potongan B-B



Gambar 4.15: Potongan B-B
(Sumber: Analisis, 2020)

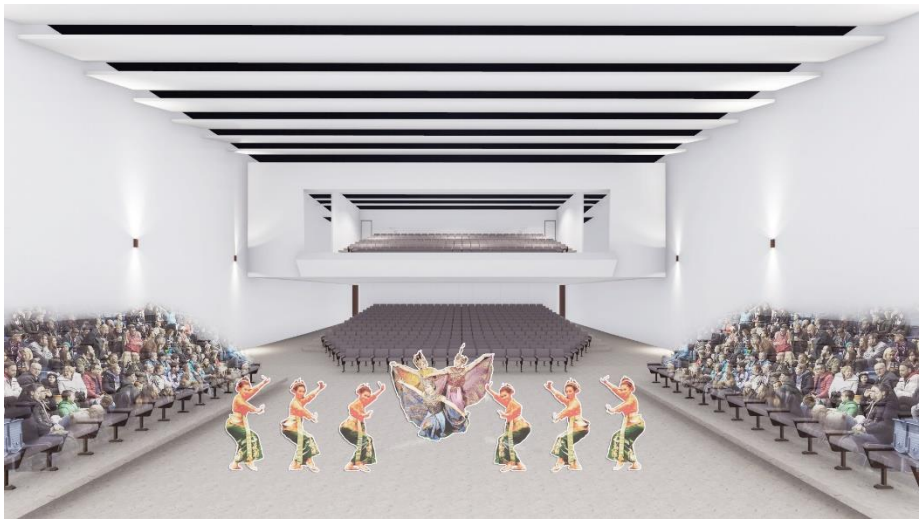
4.5. Rancangan Sistem Struktur

Struktur memakai material concrete dengan jari-jari kolom sebesar 600cm dan balok dengan ukuran 250x500cm. Pada bagian Pondasi memakai pondasi pile berbahan concrete.



Gambar 4.16: Aksonometri Struktur
(Sumber: Analisis, 2020)

4.6. Rancangan Interior



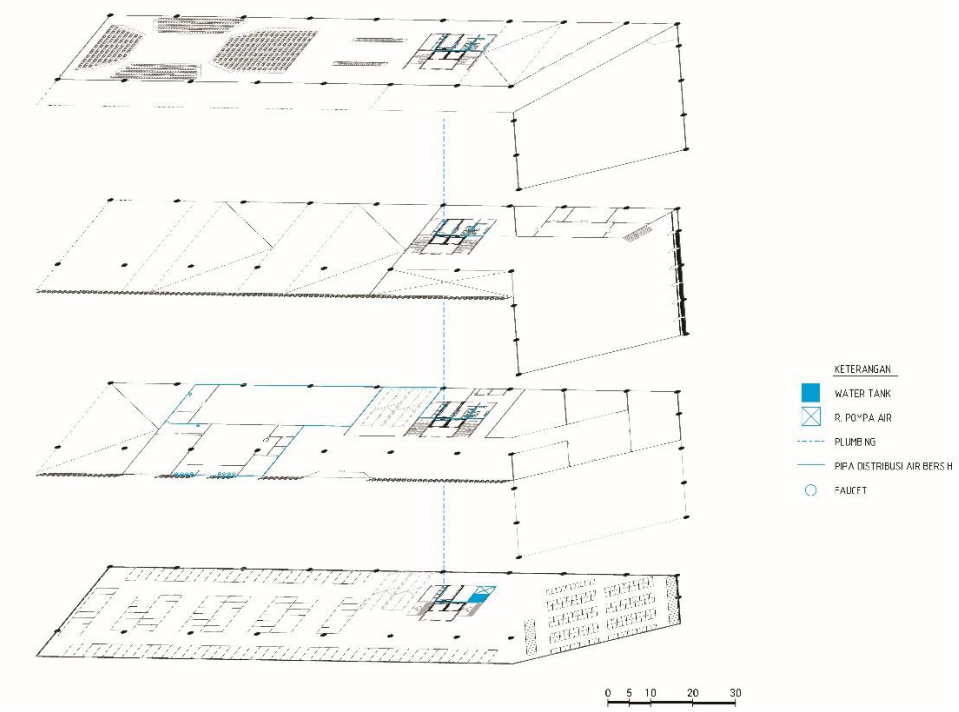
Gambar 4.17: Perskpektif ruang pertunjukkan kesenian
(Sumber: Analisis, 2020)

Gambar 4.18: Perspektif ruang pameran
(Sumber: Analisis, 2020)

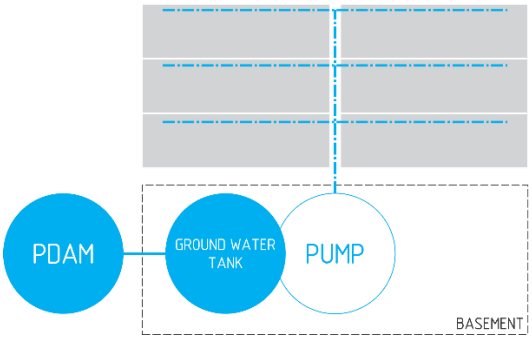
Gambar 4.19: perspektif ruang lobby
(Sumber: Analisis, 2020)

4.7. Rancangan Sistem Penyediaan Air Bersih

Air bersih di rancancang menggunakan sistem *up-feed* dimana tanki air besih berada di *lower ground* pada bangunan dan di alirkan menggunakan pompa ke atas. Skema sumber air besih di awali dari PDAM lalu di tampung kedalam *Ground Water Tank* dan di alirkan menggunakan pompa ke *faucet*.



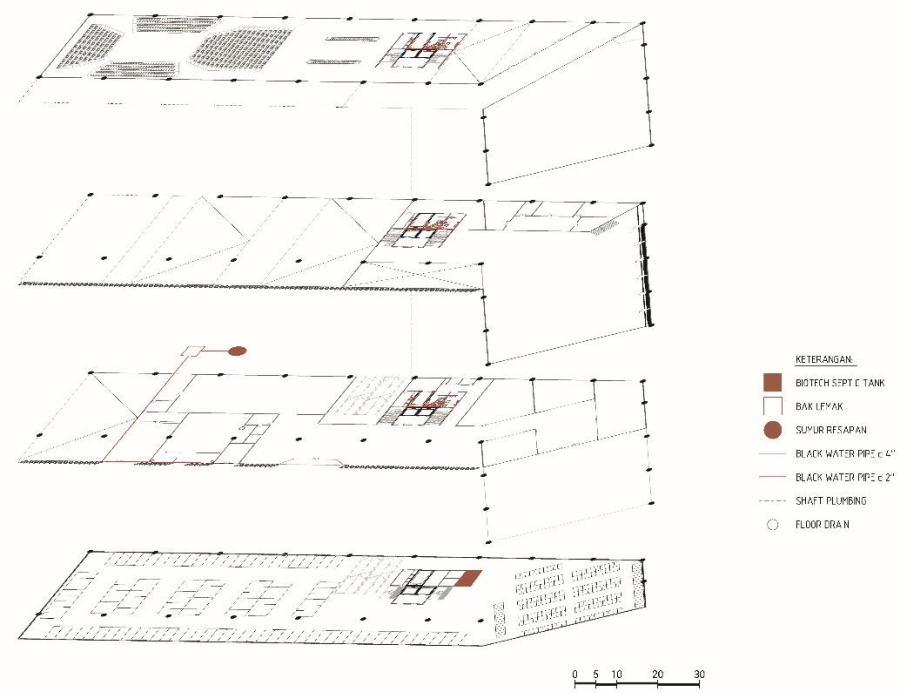
Gambar 4.20: Skema sistem penyediaan air bersih
(Sumber: Analisis, 2020)



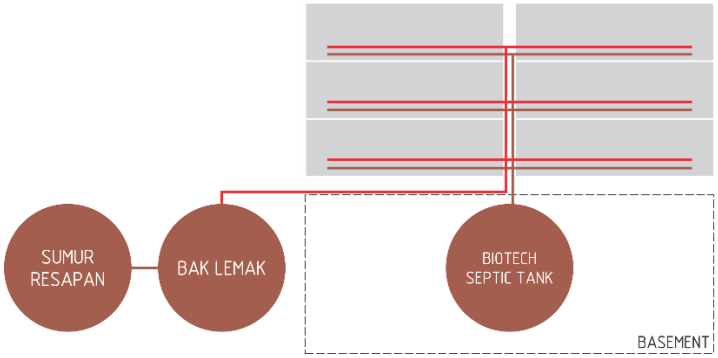
Gambar 4.21: Skema potongan jaringan air bersih
(Sumber: Analisis, 2020)

4.8. Rancangan Jaringan Pengelolaan Limbah Padat dan Cair

Pada sistem limbah memiliki dua pipa penyalur yaitu pipa berukuran 4” untuk toilet dan pipa 2” untuk limbah dari keran maupun floor drain. Pipa dari toilet mengarah ke biotech septic tank sedangkan pipa bekas air cucian mengarah ke bak lemak yang selanjutnya dialiri ke dalam tanah melalui sumur resapan.



Gambar 4.22: Skema sistem pengelolaan limbah cair
(Sumber: Analisis, 2020)



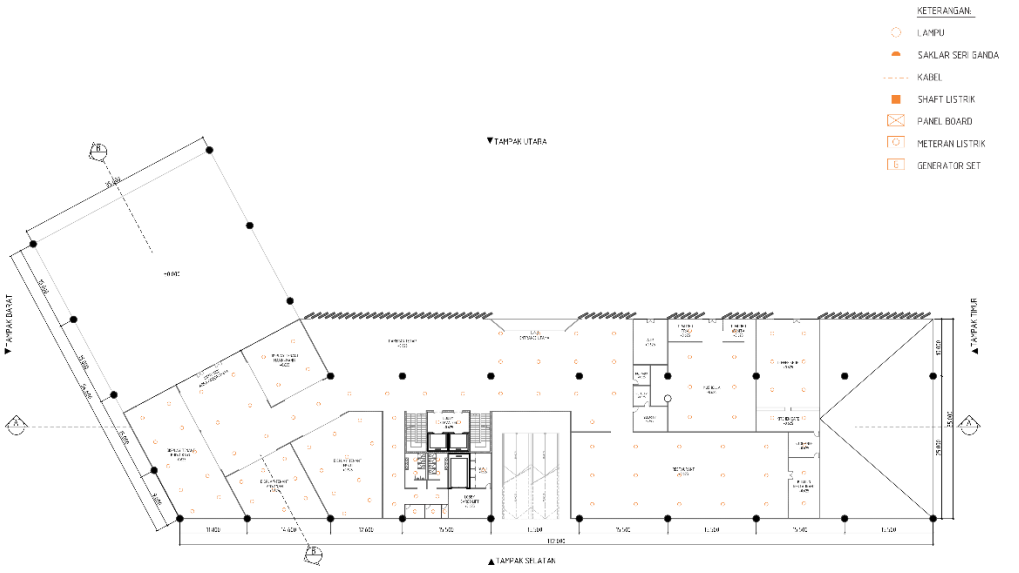
Gambar 4.23: Skema potongan pengelolaan limbah cair
(Sumber: Analisis, 2020)

4.9. Rancangan Sitem Penghawaan Buatan

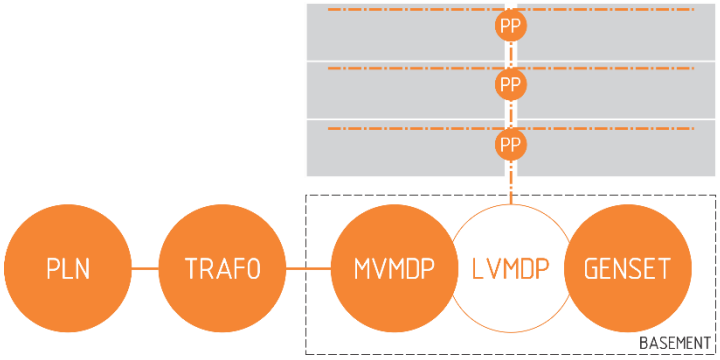
Gambar 4.24: Skema penghawaan buatan
(Sumber: Analisis, 2020)

4.10. Rancangan Sistem Pencahayaan Buatan

Sitem elektrikal pada bangunan berasal dari PLN, sebagai sumber energi utama. Lalu melewati trafo agar dapat masuk ke bangunan, setelah itu dialirkan ke MVMDP dan LVMDP dan di distribusikan ke setiap lantai menggunakan PP.



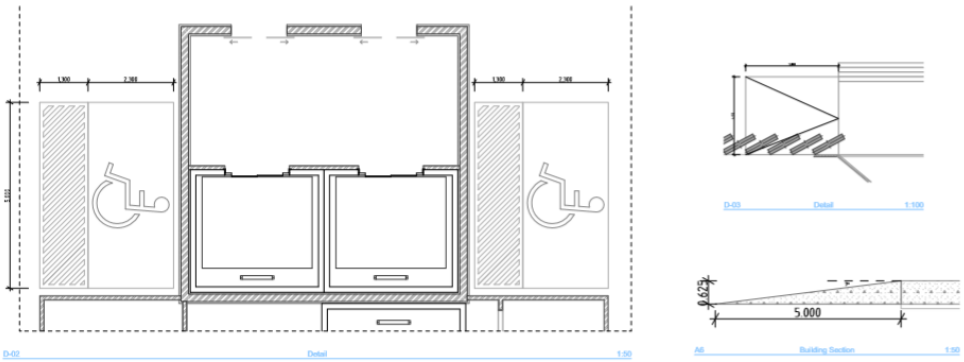
Gambar 4.25: Skema pencahayaan buatan
(Sumber: Analisis, 2020)



Gambar 4.26: Skema potongan pengelola pencahayaan buatan
(Sumber: Analisis, 2020)

4.11. Skematik Barrier Free Design

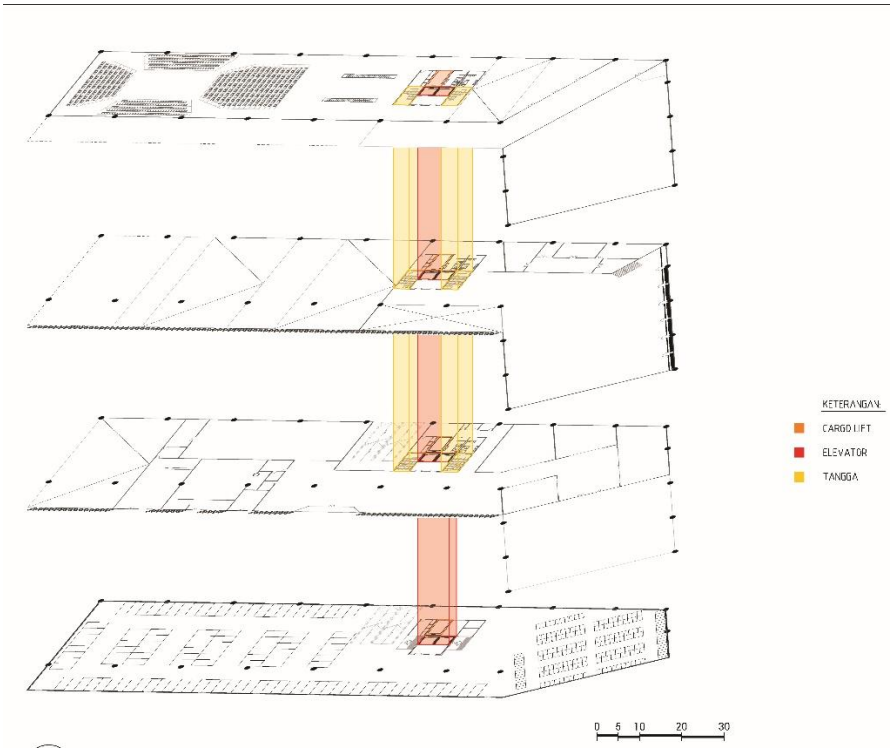
Barrier free design terlihat pada tersedianya parkir untuk difabel sebanyak 2 di basement, tersedianya ramp di depan bangunan dan sirkulasi vertikal menggunakan lift untuk difabel.



Gambar 4.27: Skematik Barrier Free Design
(Sumber: Analisis, 2020)

4.12. Rancangan Sistem Transportasi Vertikal

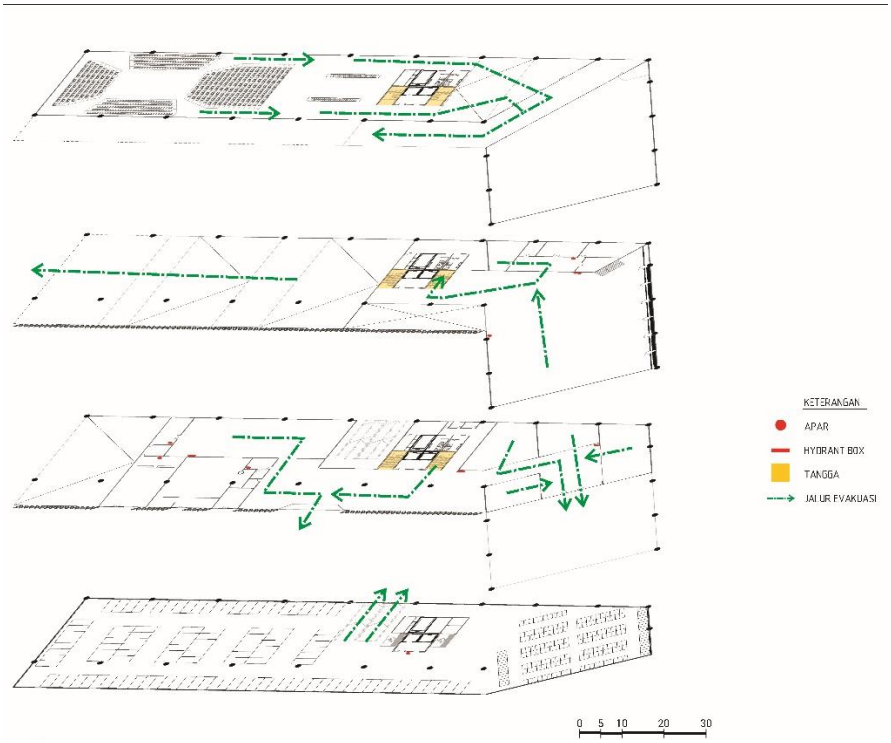
Sistem transportasi vertikal menggunakan sistem core yaitu sirkulasi di letakkan ditengah banguna menggunakan dinding struktural.



Gambar 4.28: Skema sistem transportasi vertikal
(Sumber: Analisis, 2020)

4.13. Rancangan Jalur Evakuasi

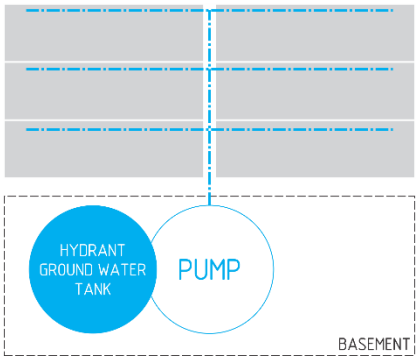
Jalur evakuasi memiliki tiga pintu keluar yang langsung terhubung dengan lingkungan luar yaitu dua pintu yang berada di groundfloor dari arah lobby juga arah tenant dan pintu yang berada di lantai dua bangunan yang menuju kearah luar bangunan menggunakan ramp.



Gambar 4.29: Skema jalur evakuasi
(Sumber: Analisis, 2020)

4.14. Rancangan Sistem Penanggulangan Kebakaran

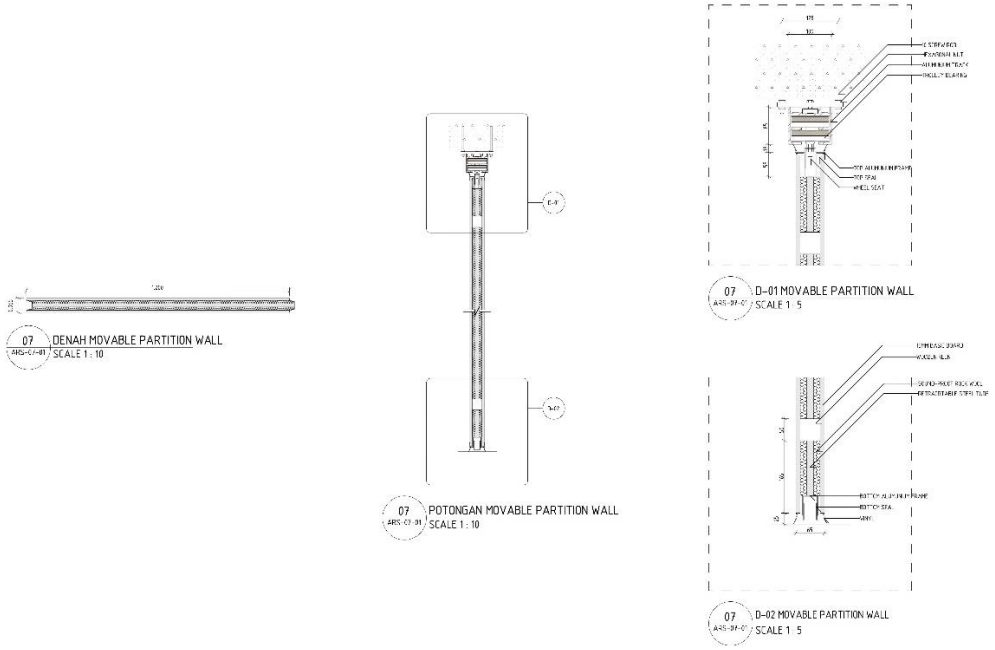
Sistem penaggulangan kebakaran menggunakan hydrant dengan sumber air berada di lower ground yang dialirkan menggunakan pompa ke atas.



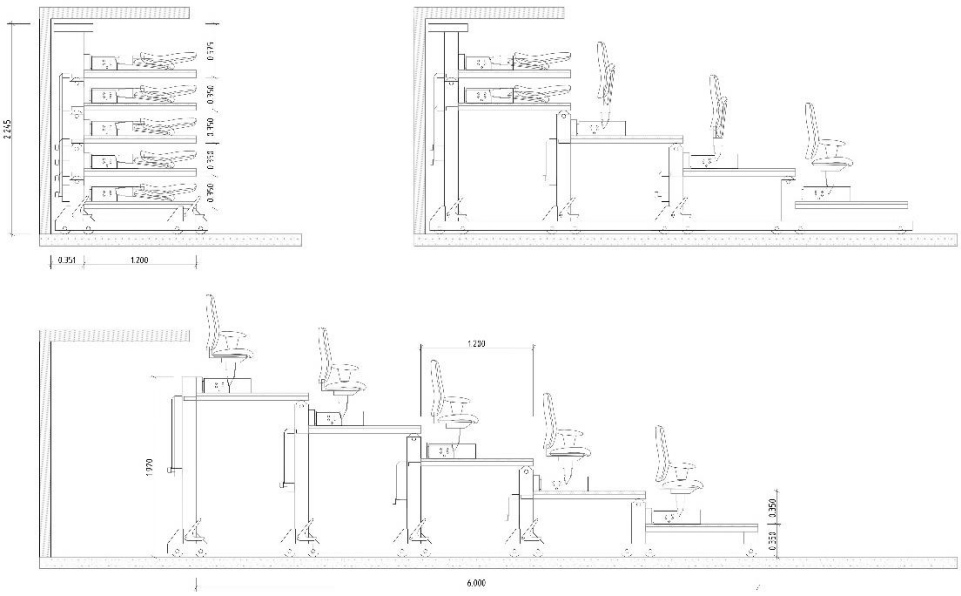
Gambar 4.30: Skema potongan penanggulangan kebakaran
(Sumber: Analisis, 2020)

4.15. Rancangan Detail Arsitektural Khusus

Detail arsitektural khusus berupa gambar movable partition wall yang berada pada lantai 1 ruang pameran atau ruang workshop dan berupa detail kursi dengan sistem Retravrable Seating Platform yang berada pada lantai 2 ruang pertunjukkan.



Gambar 4.31: Detail movable partition wall
(Sumber: Analisis, 2020)



Gambar 4.32: Detail Retravrable Seating Platform
(Sumber: Analisis, 2020)

4.16. Property Size

Basement Floor			
Nama Ruang	**Size**	**Quantity**	**Capacity**

Kelompok Ruang Parkir			
Parkir Mobil	3.355 m^2	1	115 mobil 2 mobil difabel
Parkir Motor	1.037 m^2	1	200 motor
Ruang Genset	22 m^2	1	4 orang
Kelompok Ruang Servis			
Lobby Elevator	25 m^2	1	5 orang
Water Tank	11 m^2	1	
Ruang Pompa Air	11 m^2	1	
Shaft	17 m^2	1	3 orang

Ground Floor			
Nama Ruang	**Size**	**Quantity**	**Capacity**
Kelompok Ruang Penunjang			
Lobby	630 m^2	1	2000 orang
Receptionist	86 m^2	1	9 orang
Pameran Tetap	194 m^2	1	21 orang
Musholla	263 m^2	1	250 orang
Restaurant	573 m^2	1	91 meja
Kitchen Restaurant	57 m^2	1	
Storang	23 m^2	1	
Coffee Shop	170 m^2	1	27 meja
ATM	45 m^2	1	10 mesin
Kelompok Ruang Distribusi Produk Seni			
Display Tenant Tekstil	225 m^2	1	9 unit
Display Tenant Manik-manik	130 m^2	1	5 unit
Display Tenant Kriya Kayu	241 m^2	1	9 unit
Display Tenant Anyaman	147 m^2	1	5 unit
Kelompok Ruang Servis			
Rg. Security	26 m^2	1	10 orang
Rg. PABX	10 m^2	1	5 orang
Rg. CCTV	10 m^2	1	5 orang
Lobby Elevator	25 m^2	1	10 orang
Lavatory Pria	22 m^2	1	6 orang
Lavatory Wanita	21 m^2	1	6 orang
Toilet Difabel	8 m^2	1	2 orang
Rg. Laktasi	6 m^2	1	2 orang
Janitor	3 m^2	1	1 orang
Shaft	17 m^2	1	3 orang
Parkir Mobil			48 mobil

1st Floor			
Nama Ruang	**Size**	**Quantity**	**Capacity**
Rg. Workhop/Rg. Pameran	1.667 m^2	1	

Custom Layout Ruang Workshop			
(1)	225 m^2	4	130 orang
(2)	112.5 m^2	10	65 orang
(3)	525 m^2 225 m^2	1 3	280 orang 130 orang
(4)	225 m^2 112.5 m^2	3 4	130 orang 65 orang
(5)	525 m^2 112.5 m^2	1 6	280 orang 65 orang
(6)	525 m^2 225 m^2 112.5 m^2	1 2 2	280 orang 130 orang 65 orang
Kelompok Ruang Pengelola			
Rg. Rapat	80 m^2	1	30 orang
Rg. General Manager	36 m^2	1	1 GM 2 tamu
Rg. Sekretaris	22 m^2	1	1 sekretaris 2 tamu
Rg. Divisi	56 m^2 68 m^2	1 1	1 ketua 5 staff
Rg. Arsip	90 m^2	1	30 unit
Kelompok Ruang Servis			
Lobby Elevator	25 m^2	1	10 orang
Lavatory Pria	22 m^2	1	6 orang
Lavatory Wanita	21 m^2	1	6 orang
Shaft	17 m^2	1	3 orang

2nd Floor			
Nama Ruang	**Size**	**Quantity**	**Capacity**
Kelompok Ruang Pertunjukkan			
Panggung Arena	1.550 m^2	1	1064 penonton
Panggung Proscenium -Panggung dan Area Penonton -Backstage	1.007 m^2 543 m^2	1 1	608 penonton 300 orang
Panggung Thrust -Panggung dan Area Penonton			210 penonton
Ruang pembelian tiket	387 m^2	1	40 orang
Lobby	503 m^2	1	1.500 orang
Lobby Elevator	25 m^2	1	10 orang
Lavatory Pria	22 m^2	1	6 orang
Lavatory Wanita	21 m^2	1	6 orang
Shaft	17 m^2	1	3 orang

2nd Second Floor			
Nama Ruang	**Size**	**Quantity**	**Capacity**
Area Penonton/Rg. Seminar	216 m^2	1	238 orang

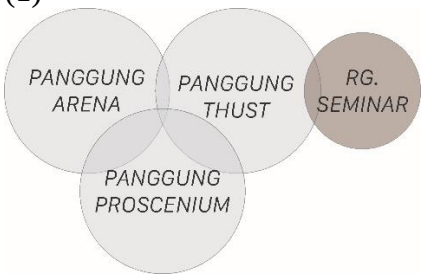
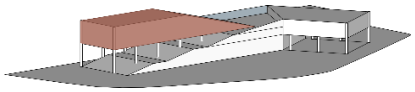
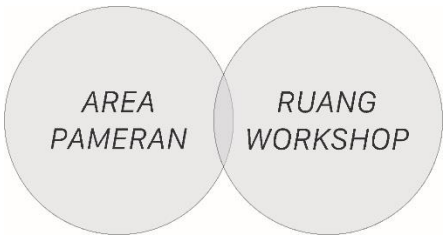
BAB V
UJI DESAIN

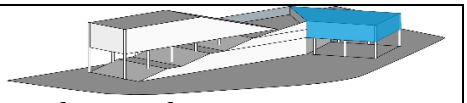
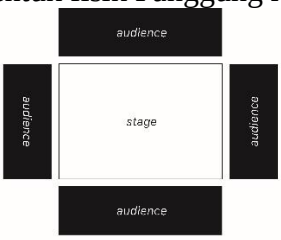
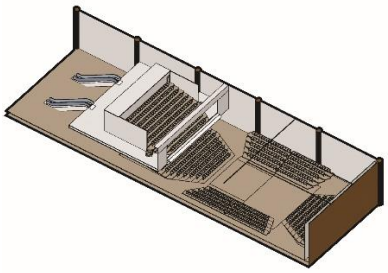
5.1. Uji Desain

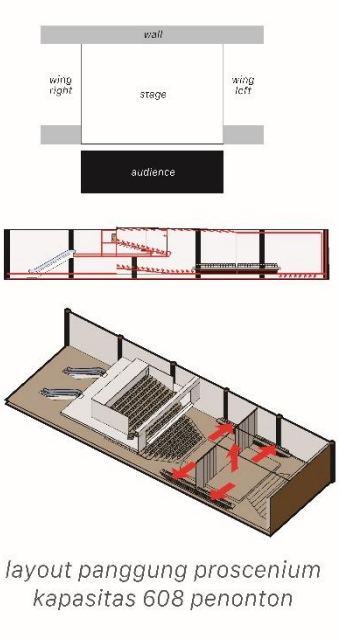
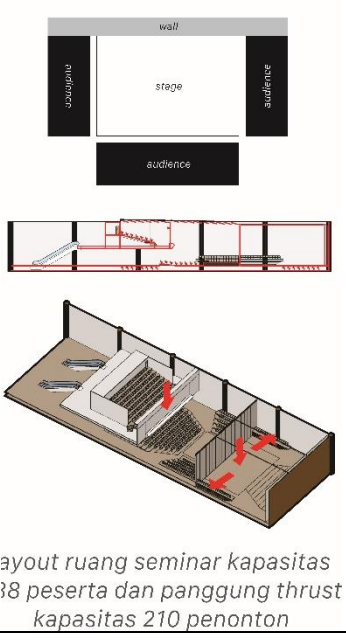
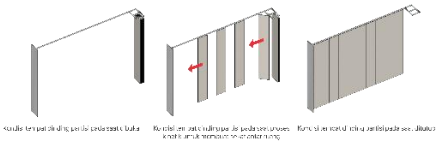
Uji desain yang digunakan adalah uji desain fluktuatif dengan menggunakan parameter yang akan menjadi acuan penilaian. Sehingga memunculkan tuntutan dan menghasilkan penyelesaian desain yang meliputi dua tema pendekatan desain yaitu Fleksibilitas dan Regionalisme Kritis.

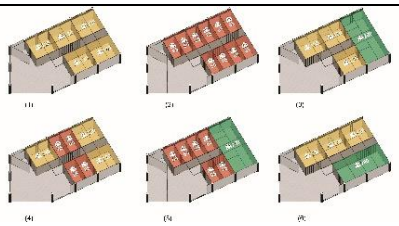
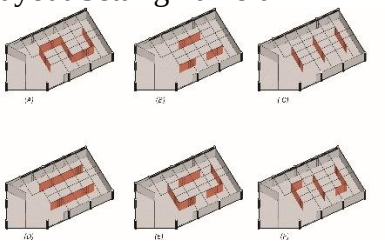
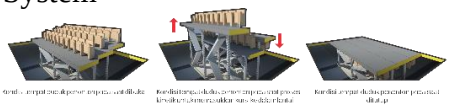
Fleksibilitas

Tabel 5.1: Uji desain fluktuatif dengan parameter dari pendekatan desain
(Sumber: Analisis Penulis)

Parameter	Kriteria	Aplikasi pada desain	Hasil Desain
Adaptation	Bangunan dapat merespon perubahan yang yang terjadi dengan mengakomodir beberapa fungsi	Ya	Terdapat 2 area utama dalam mengakomodir fungsi ganda, yaitu; (1) Area Pertunjukkan Kesenian/Ruang Smeinar dan (2) Area Pameran/Workshop. (1)   Terdapat pada Lantai 2 Bangunan (tanda cokelat) (2) 

			 Terdapat pada Lantai 1 Bangunan (tanda biru)
Transformation	Bangunan yang bentuk, volume serta wujudnya dapat berubah berdasarkan perubahan fisik	Ya	Perubahan fisik diaplikasikan pada ruang Pertunjukkan (1) Bentuk fisik Panggung Arena   *layout panggung arena kapasitas 1064 penonton* (2) Bentuk fisik Panggung Proscenium

			 layout panggung proscenium kapasitas 608 penonton (3) Bentuk fisik panggung Thsust  ayout ruang seminar kapasitas 38 peserta dan panggung thrust kapasitas 210 penonton
Movabillity	Terapat unsur bangunan yang dapat berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya sehingga fungsi bangunan dapat	Ya	Sistem: Lightweight Sliding Movable Partition Wall  Layout Setting Workshop

	terpenuhi dengan baik		 Layout Setting Pameran 
Interaction/ Responsive	Desain yang interaktif yaitu yang dapat mengandalkan teknologi dalam penerapannya sehingga secara otomatis dapat mengakomodir kebutuhan penghuni	Ya	Teknologi digunakan pada konsep desain movable, yang memerlukan teknologi kinetik atau penggerak untuk merubah fisik ruang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Aplikasi pada desain: (1) Sistem Retacrable Seating Platform (2) Sitem Spiralift Gala seating System  (3) Sitem Lightweight Sliding Movable Partition Wall

Critical Regionalism

Parameter	Kriteria	Aplikasi pada desain	Hasil Desain

Architecture as Place Making	Arsitektur mampu membangun hubungan, merespon, dan melebur dengan lingkungan sehingga melebur dan tidak diangap objek terpisah	Ya	Pada desain ini cara yang dilakukan untuk merespon dan melebur pada lingkungan yaotu dengan mengadaptasi elemen pada rumah tradisional lamin. Elemen yang di terapkan berupa Zonasi Vertikal, Sirkulasi Bangunan, Aadptasi bentuk bangunan, dan Aplikasi Detail Bangunan. (Lebih lengkap ada pada sub-bab 3.8. Analisis Transformasi Metode Perancangan Arsitektur Regionalisme Kritis pada Bangunan)
Architecture as Architectonic Composition	Tradisi dapat melatar belakangi pemilihan material, komponen penyusun serta caranya.	Tidak	
Architecture as Nature Experience	Arsitektur mampu membangkitkan pengalaman pengguna dengan berinteraksi dengan alam	Tidak	
Architecture as Tactile Experience	Arsitektur mampu membangkitkan pengalaman khusus berupa keterlibatan indra lain selain visual terutama sentuhan dan perabaan.	Tidak	

5.2. Evaluasi Pendadaran

Hastuti Saptorini Ir. M.A. Jul 7

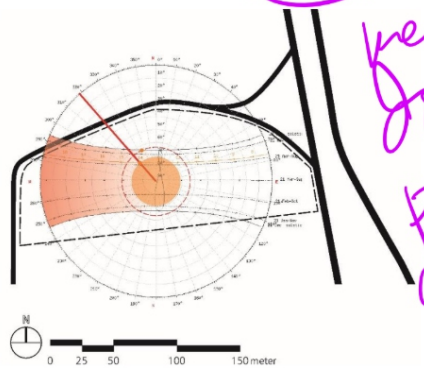
Dear Jannah

1. Trimakasih effortmu
2. Untuk penajaman pembuktian rancangan Anda, cobalah renungkan atas catatan saya di hal 90, 96.
3. Pembuktian/simulasi fleksibilitas?

Produk Penulisan Hal. 90

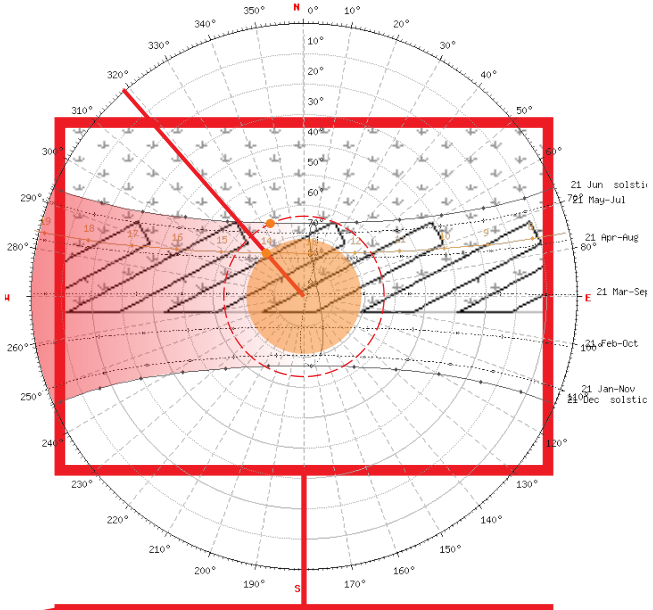
Gambar: x
(Sumber: Analisis, 2020)

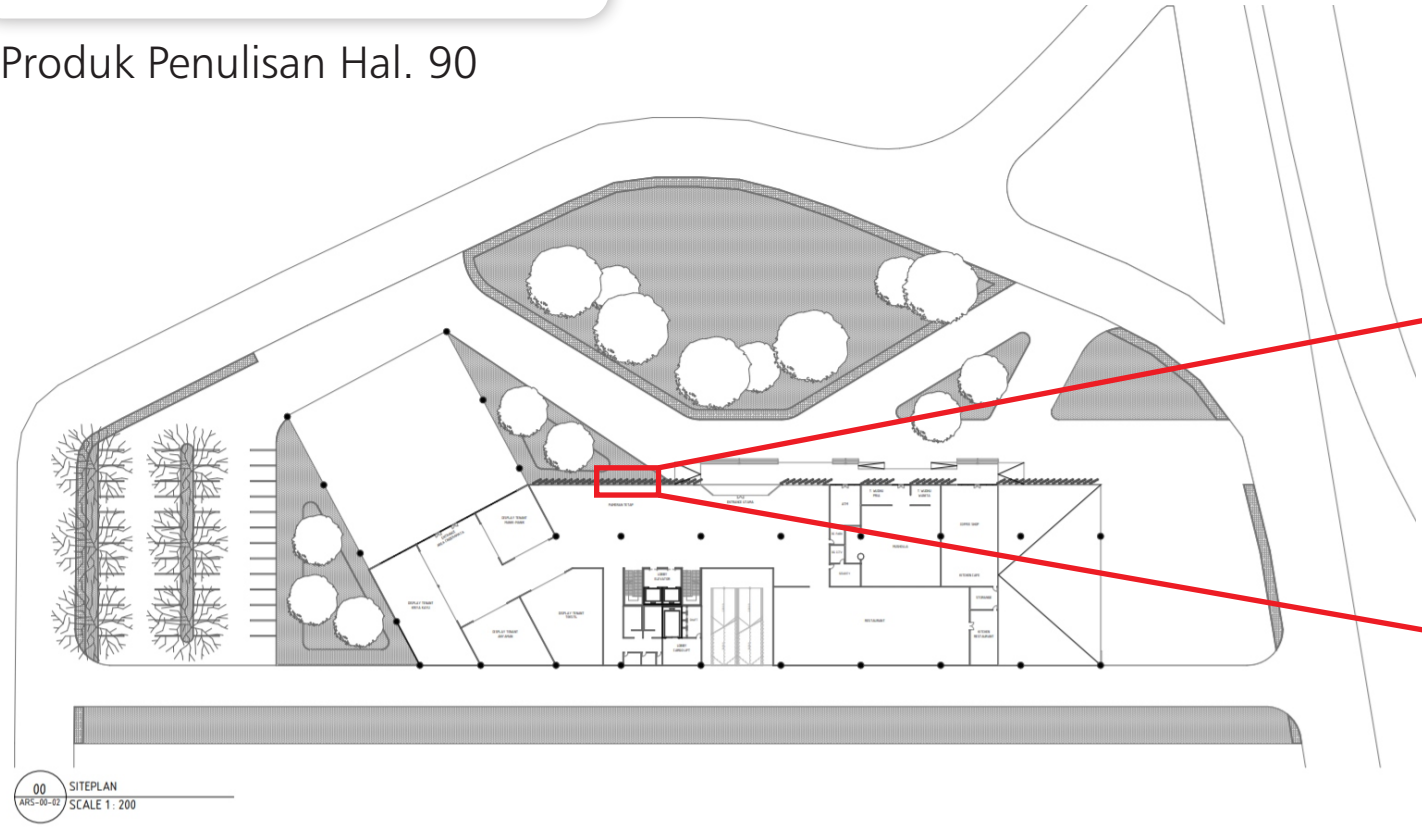
Fasad bangunan menghadap sudut orientasi matahari dengan azimuth 318° dan dengan altitude 67° di sarankan memakai secondary skin untuk menghindari panas matahari siang.



Gambar: x
(Sumber: Analisis, 2020)

Kenapa dan pembuktiannya?





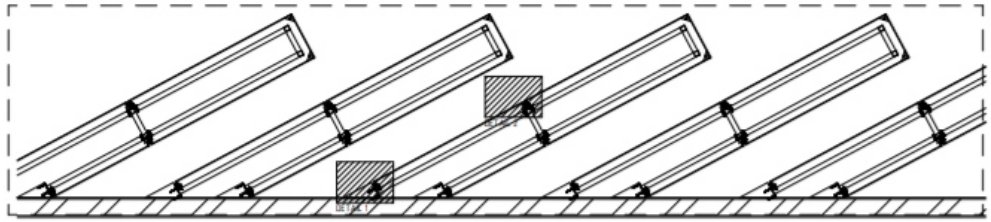
fasad tegak lurus dengan sudut azimuth 318

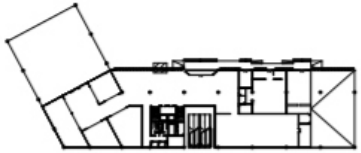
Hastuti Saptorini Ir. M.A. Jul 7

Dear Jannah

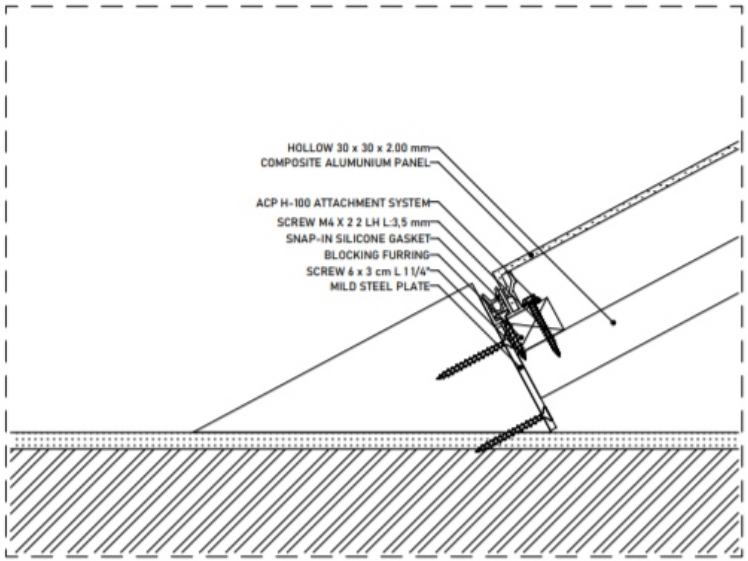
1. Trimakasih effortmu
2. Untuk penajaman pembuktian rancangan Anda, cobalah renungkan atas catatan saya di hal 90, 96.
3. Pembuktian/simulasi fleksibilitas?

Gambar Rancangan Detail Fasad

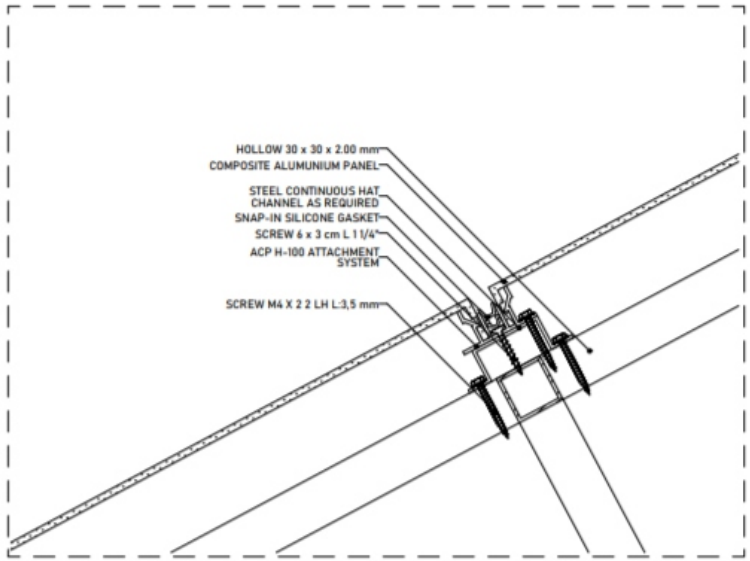




D ARS-00-00 DETAIL FASAD
SCALE 1 : 20



D1 ARS-00-00 DETAIL 1 FASAD
SCALE 1 : 2



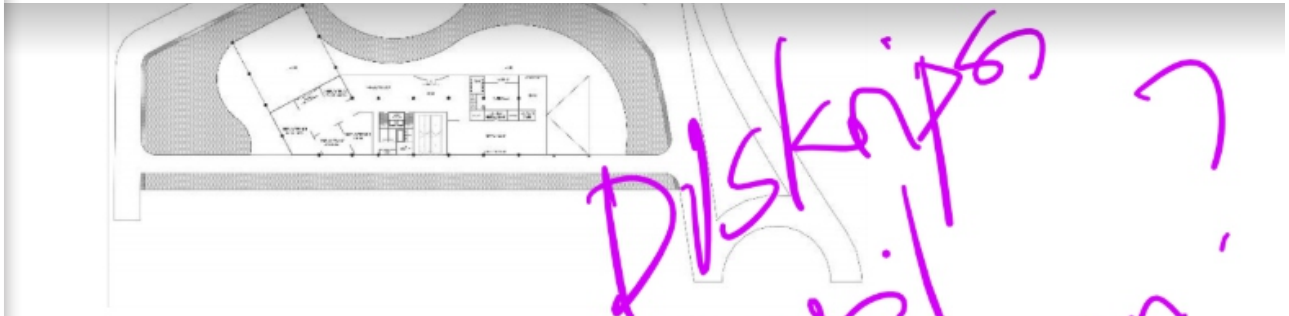
D2 ARS-00-00 DETAIL 2 FASAD
SCALE 1 : 2

Hastuti Saptorini Ir. M.A. Jul 7

Dear Jannah

1. Trimakasih effortmu
2. Untuk penajaman pembuktian rancangan Anda, cobalah renungkan atas catatan saya di hal.90, 96.
3. Pembuktian/simulasi fleksibilitas?

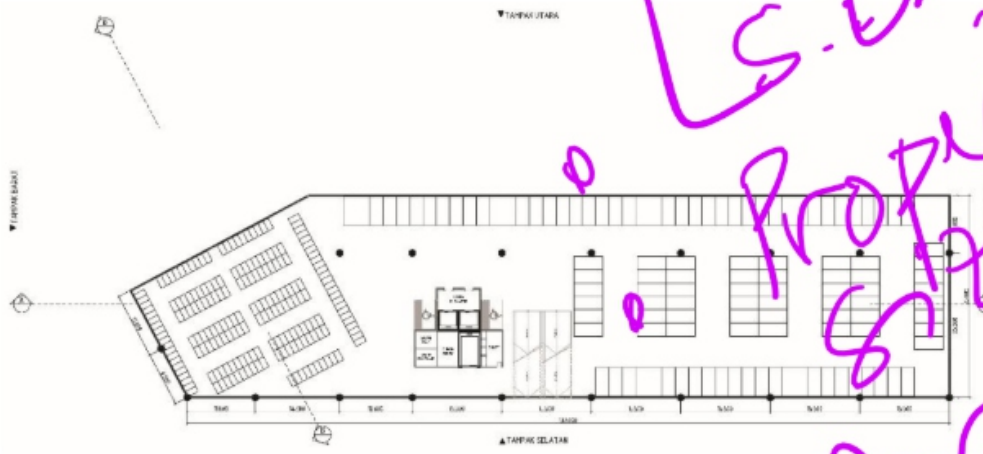
Produk Penulisan Hal. 96



Gambar: x
(Sumber: Analisis, 2020)

. Rancangan Bangunan

Denah Basement



Gambar: x
(Sumber: Analisis, 2020)

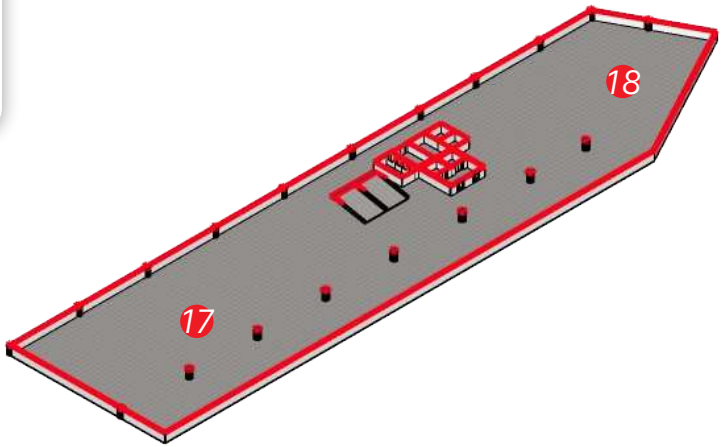
Luas Site: ± 17.000 m²
KDB: 5.086 m²
KB: 32m/3 Lantai
Total Luas Lantai: 16.466 m²

Hastuti Saptorini Ir. M.A. Jul 7

Dear Jannah

1. Trimakasih effortmu
2. Untuk penajaman pembuktian rancangan Anda, cobalah renungkan atas catatan saya di hal.90. 96.
3. Pembuktian/simulasi fleksibilitas?

Produk Penulisan Hal. 96



BASEMENT	SIZE	QUANTITY	CAPACITY
17. PARKIR MOBIL	601 m^2	1	117
18. PARKIR MOTOR	225 m^2	1	200

Hastuti Saptorini Ir. M.A. Jul 7

Dear Jannah

1. Trimakasih effortmu
2. Untuk penajaman pembuktian rancangan Anda, cobalah renungkan atas catatan saya di hal.90 96.
3. Pembuktian/simulasi fleksibilitas?

Produk Penulisan Hal. 96

GROUND FLOOR	SIZE	QUANTITY	CAPACITY
1. RECEPTIONIST/LOBBY	601 m^2	1	1000 orang
2. DISPLAY TENANT TEKSTIL	225 m^2	1	9 unit
3. DISPLAY TENANT MANIK-MANIK	130 m^2	1	5 unit
4. DISPLAY TENANT KRIYA KAYU	241 m^2	1	9 unit
5. DISPLAY TENANT ANYAMAN	147 m^2	1	5 unit
6. MUSHOLLA	241 m^2	1	240 orang
7. RESTAURANT	574 m^2	1	90 meja
8. KITCHEN RESTAURANT	56 m^2	1	
9. COFFEE SHOP	170 m^2	1	27 meja
10. ATM	45 m^2	1	10 unit
11. AREA SERVIS DAN KEAMANAN			
- SECURITY	26 m^2	1	3 orang
- RUANG PABX	10 m^2	1	1 orang
- RUANG CCTV	10 m^2	1	1 orang
20. PARKIR MOBIL			48 orang

Hastuti Saptorini Ir. M.A. Jul 7

Dear Jannah

1. Trimakasih effortmu
2. Untuk penajaman pembuktian rancangan Anda, cobalah renungkan atas catatan saya di hal.90 96.
3. Pembuktian/simulasi fleksibilitas?

Produk Penulisan Hal. 96

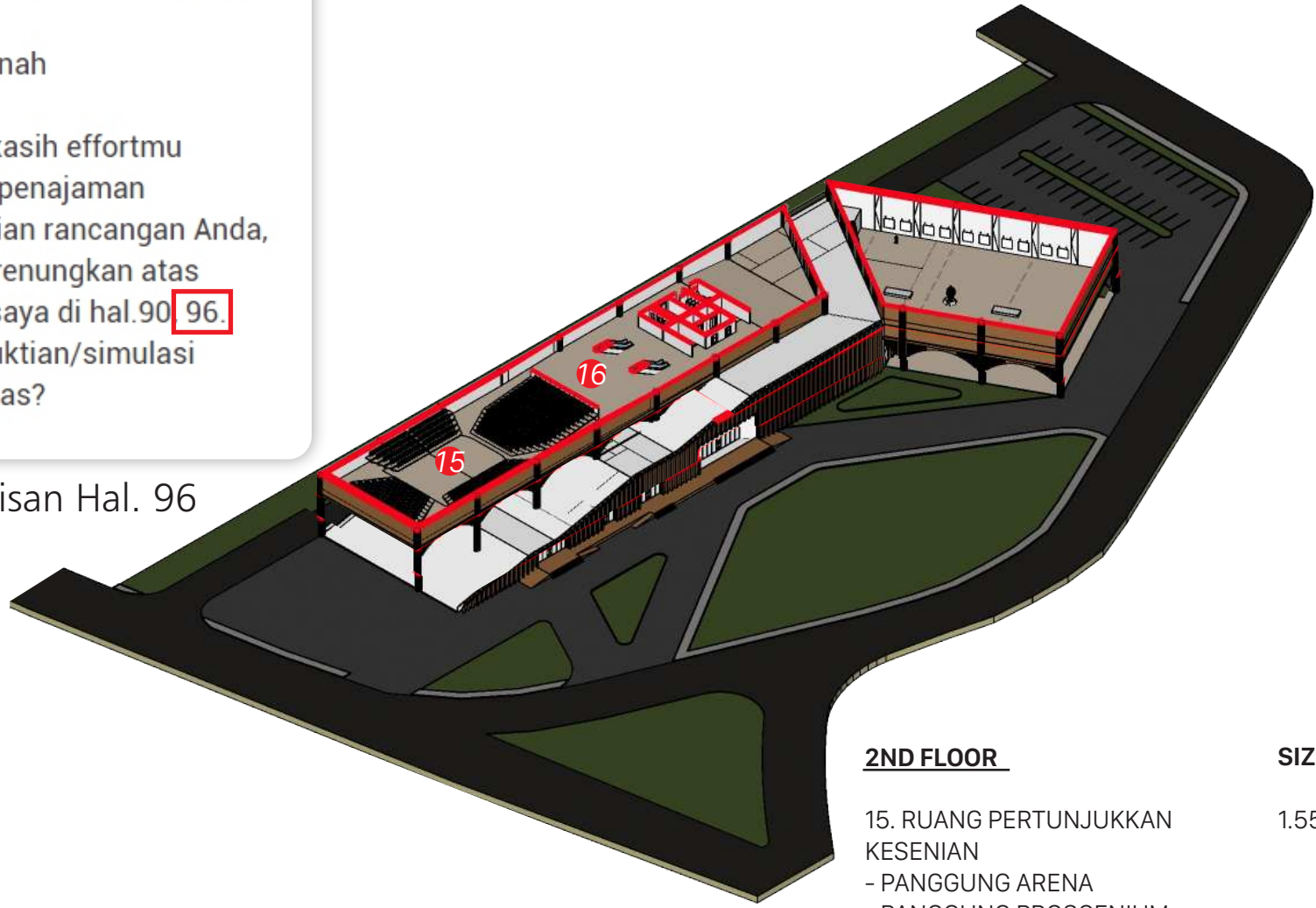
1ST FLOOR	SIZE	QUANTITY	CAPACITY
12. RUANG PAMERAN/WORKSHOP	1.577 m^2	1	973 orang
13. AREA PENGELOLA BANGUNAN	225 m^2	1	
- RUANG ARSIP	100 m^2	1	10 orang
- RUANG DIVISI	68 m^2	1	7 orang
- RUANG DIVISI	56 m^2	1	7 orang
- RUANG GENERAL MANAGER	36 m^2	1	3 orang
- RUANG SEKRETARIAT	20 m^2	1	3 orang
- RUANG RAPAT	80 m^2	1	30 orang
14. RUANG PUBLIK SEMI-OUTDOOR	1.938 m^2	1	3000 orang

Hastuti Saptorini Ir. M.A. Jul 7

Dear Jannah

1. Trimakasih effortmu
2. Untuk penajaman pembuktian rancangan Anda, cobalah renungkan atas catatan saya di hal.90 96.
3. Pembuktian/simulasi fleksibilitas?

Produk Penulisan Hal. 96



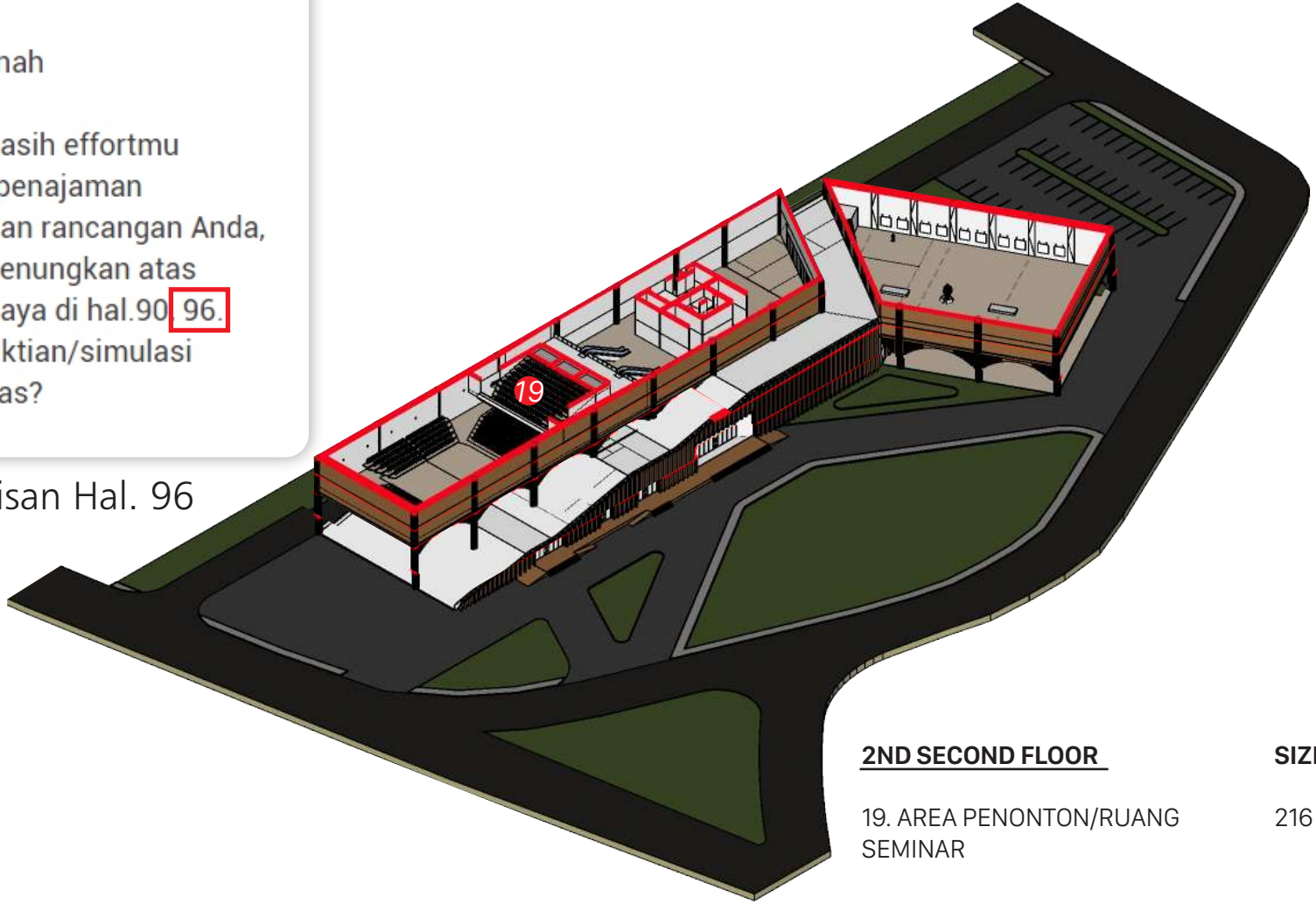
2ND FLOOR	SIZE	QUANTITY CAPACITY
15. RUANG PERTUNJUKKAN KESENIAN	1.550 m^2	1
- PANGGUNG ARENA		1064 orang
- PANGGUNG PROSCENIUM		608 orang
-PANGGUNG THRUST		210 orang
- RG. SEMINAR		238 orang
16. RECEPTIONIST/ TEMPAT PEMBELIAN TIKET	700 m^2	2300 orang

Hastuti Saptorini Ir. M.A. Jul 7

Dear Jannah

1. Trimakasih effortmu
2. Untuk penajaman pembuktian rancangan Anda, cobalah renungkan atas catatan saya di hal.90 96.
3. Pembuktian/simulasi fleksibilitas?

Produk Penulisan Hal. 96



2ND SECOND FLOOR	SIZE	QUANTITY	CAPACITY
19. AREA PENONTON/RUANG SEMINAR	216 m^2	1	238 orang

Hastuti Saptorini Ir. M.A. Jul 7

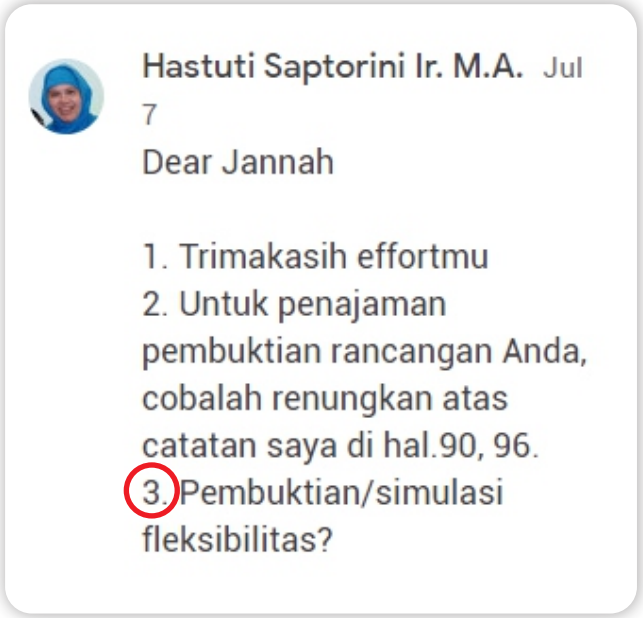
Dear Jannah

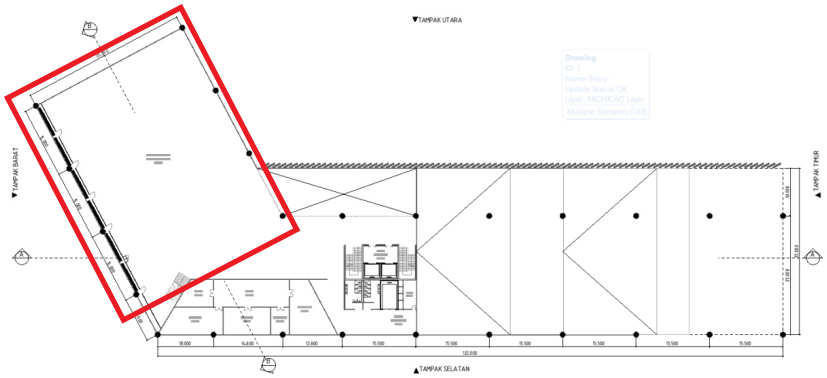
1. Trimakasih effortmu
2. Untuk penajaman pembuktian rancangan Anda, cobalah renungkan atas catatan saya di hal.90, 96.
3. Pembuktian/simulasi fleksibilitas?

Produk Penulisan Hal. 96

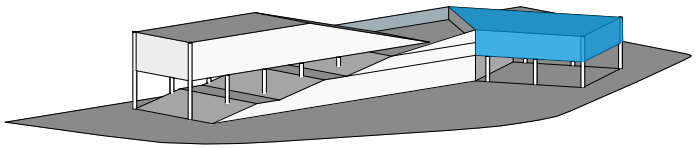
TOTAL LUAS

BASEMENT	4.594 m^2
GROUND FLOOR	5.086 m^2
1ST FLOOR	3.748 m^2
2ND FLOOR	2.822 m^2
2ND SECOND FLOOR	216 m^2
	16.466 m^2



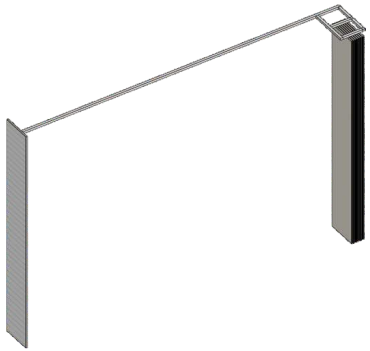


ruang pameran/ workshop

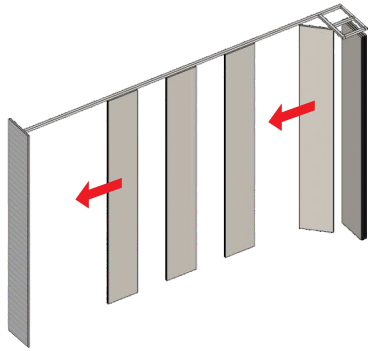


Pada ruang pameran dan workshop memakai konsep fleksibilitas adaptable, movable dan transformable yang diaplikasikan pada dinding bangunan (komponen non-fix). Menggunakan sistem **"Lightweight Sliding Movable Partition Wall"**

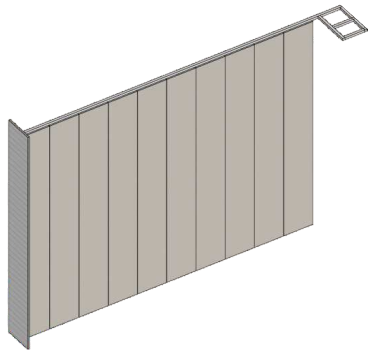
lightweight sliding movable partition wall



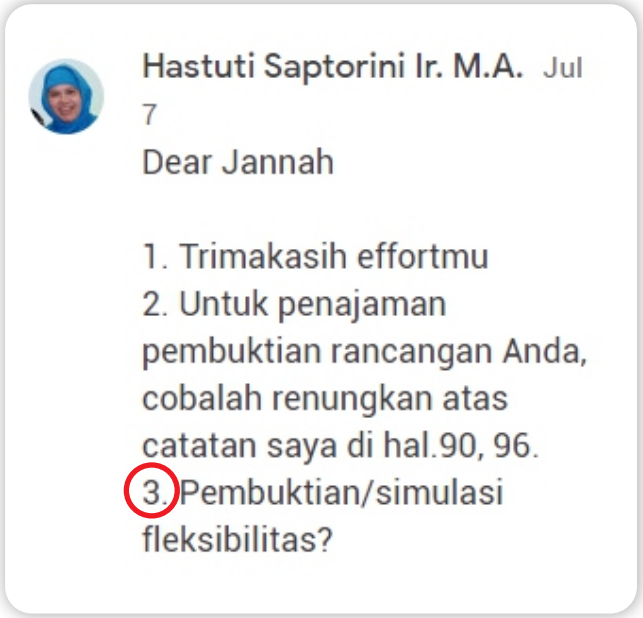
Kondisi tempat dinding partisi pada saat dibuka

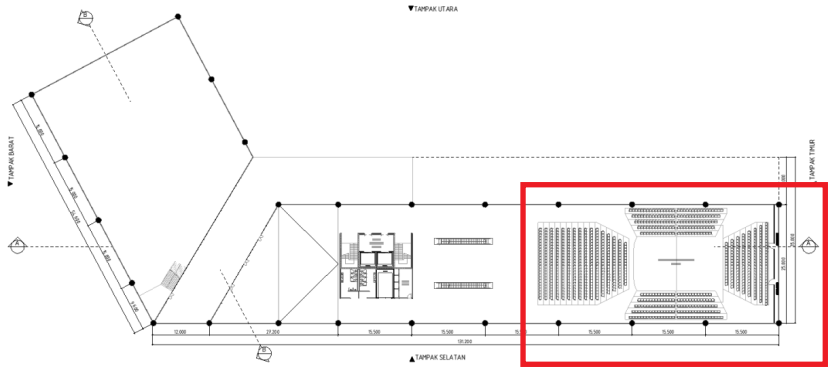


Kondisi tempat dinding partisi pada saat proses kinetik untuk membuat sekat antar ruang

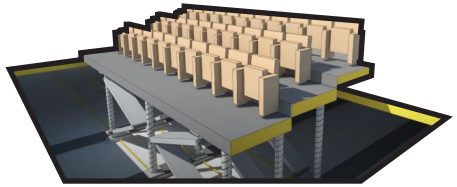


Kondisi tempat dinding partisi pada saat ditutup

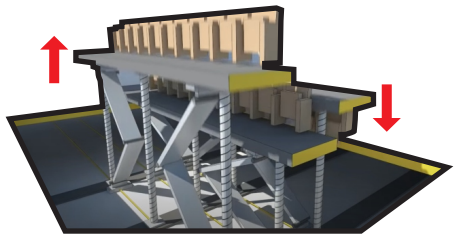




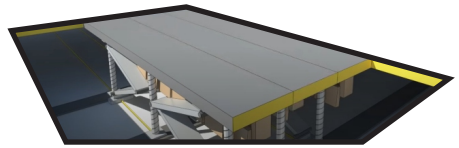
spraflift gala seating system



Kondisi tempat duduk penonton pada saat dibuka

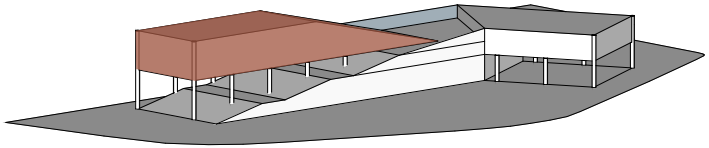


Kondisi tempat duduk penonton pada saat proses kinetik untuk memasukkan kursi ke dalam lantai



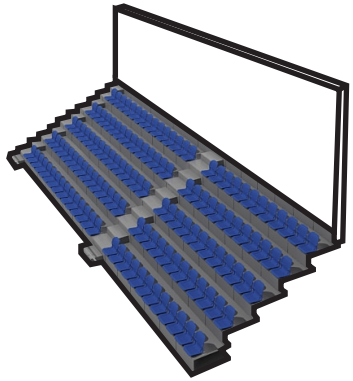
Kondisi tempat duduk penonton pada saat ditutup

ruang seminar/ pertunjukkan

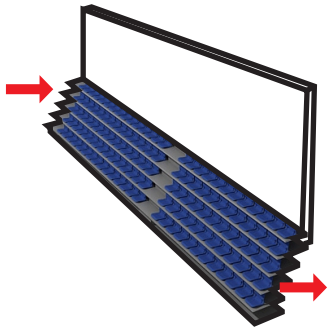


Pada ruang seminar dan pertunjukkan memakai konsep fleksibilitas adaptable dan movable yang diaplikasikan pada tempat duduk pengunjung (komponen non-fix). Menggunakan sistem **"Retacrable Seating Platform"** dan **"Spiralift Gala seating System"**

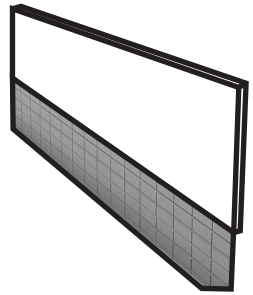
retracrable seating platform



Kondisi tempat duduk penonton pada saat dibuka



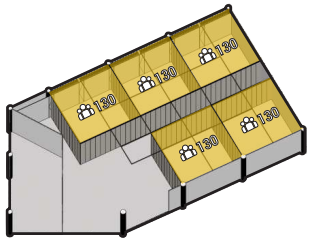
Kondisi tempat duduk penonton pada saat proses kinetik untuk menggeser kursi kearah dinding



Kondisi tempat duduk penonton pada saat ditutup

konsep fleksibilitas rg. pameran dan workshop

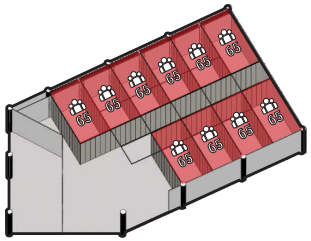
layout ruang workshop



(1)

65 ORANG X **4 RUANG**

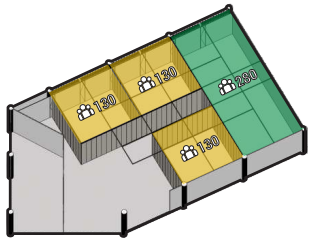
130 ORANG X **3 RUANG**



(2)

65 ORANG X **4 RUANG**

130 ORANG X **3 RUANG**

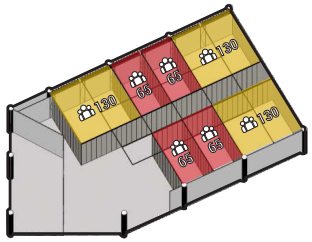


(3)

65 ORANG X **2 RUANG**

130 ORANG X **2 RUANG**

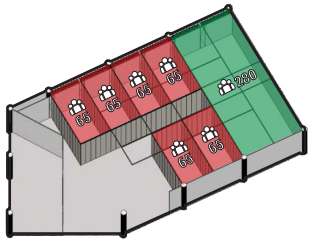
300 ORANG X **1 RUANG**



(4)

65 ORANG X **4 RUANG**

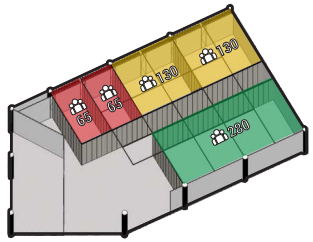
130 ORANG X **3 RUANG**



(5)

65 ORANG X **6 RUANG**

300 ORANG X **1 RUANG**



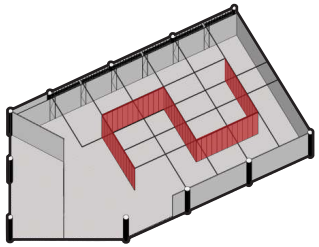
(6)

65 ORANG X **2 RUANG**

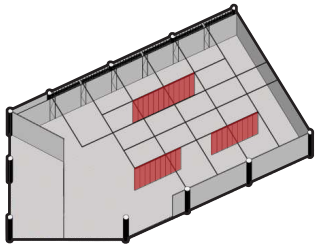
130 ORANG X **2 RUANG**

300 ORANG X **1 RUANG**

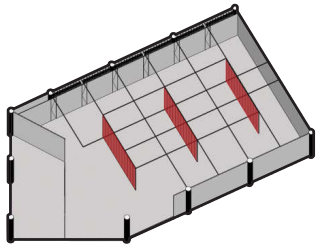
layout ruang pameran



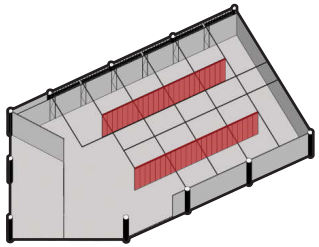
(A)



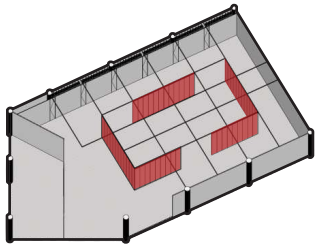
(B)



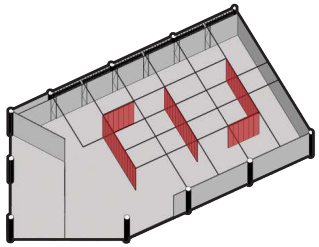
(C)



(D)

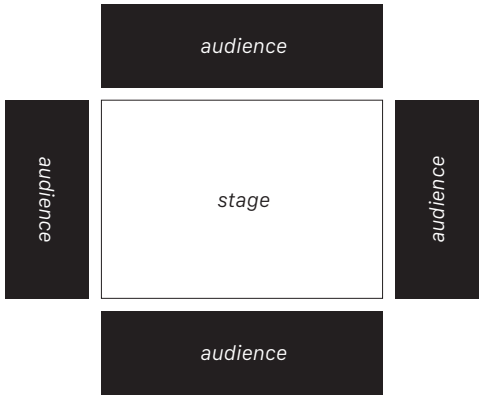


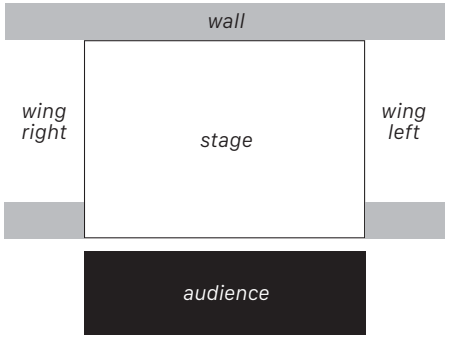
(E)

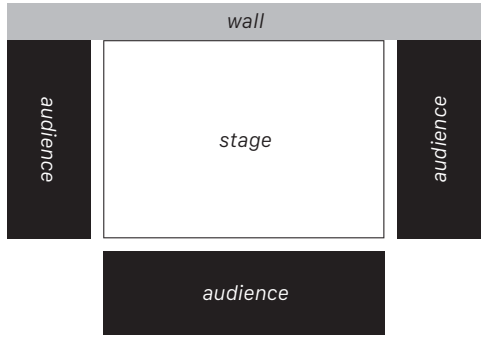


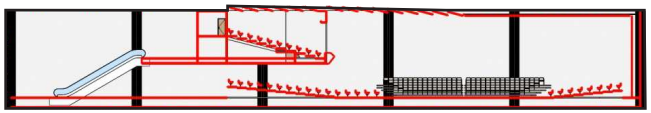
(F)

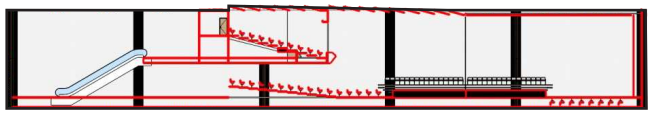
konsep fleksibilitas rg. pertunjukkan dan seminar

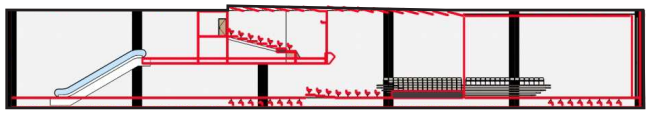


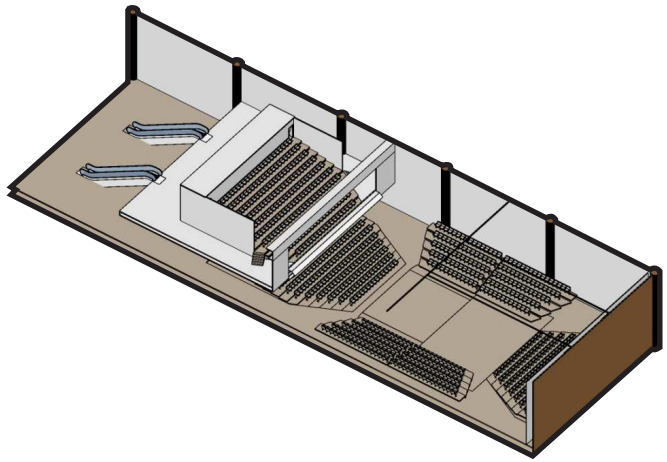


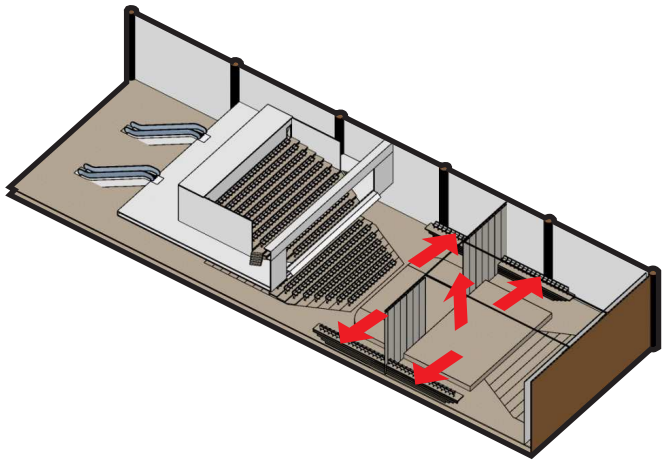


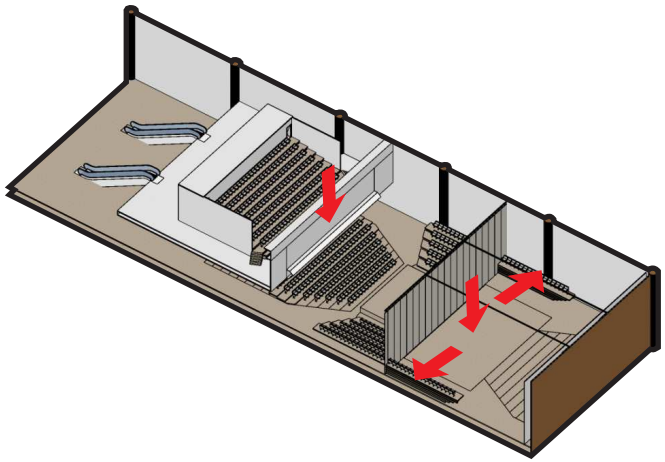








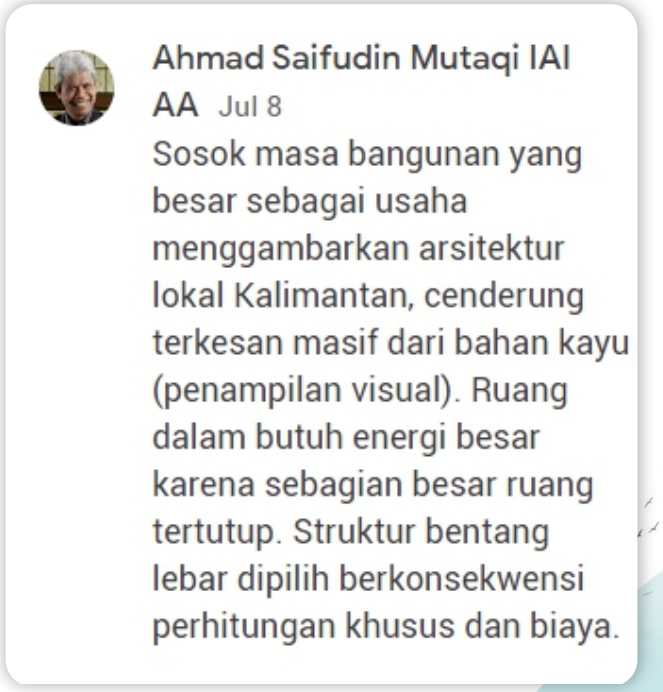




layout panggung arena kapasitas 1064 orang

layout panggung proscenium kapasitas 608 orang

layout ruang seminar kapasitas 238 orand dan panggung thrust kapasitas 210 orang



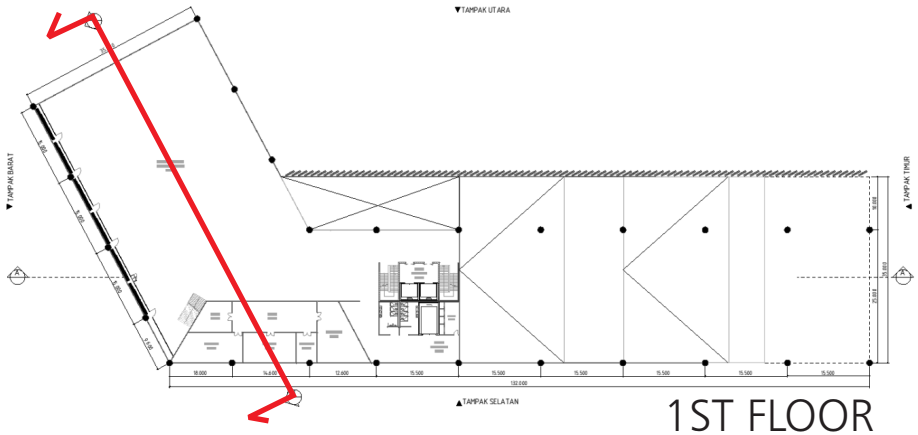
TERTUTUP
Pameran/Area Workshop

TERTUTUP
Ruang Pertunjukkan

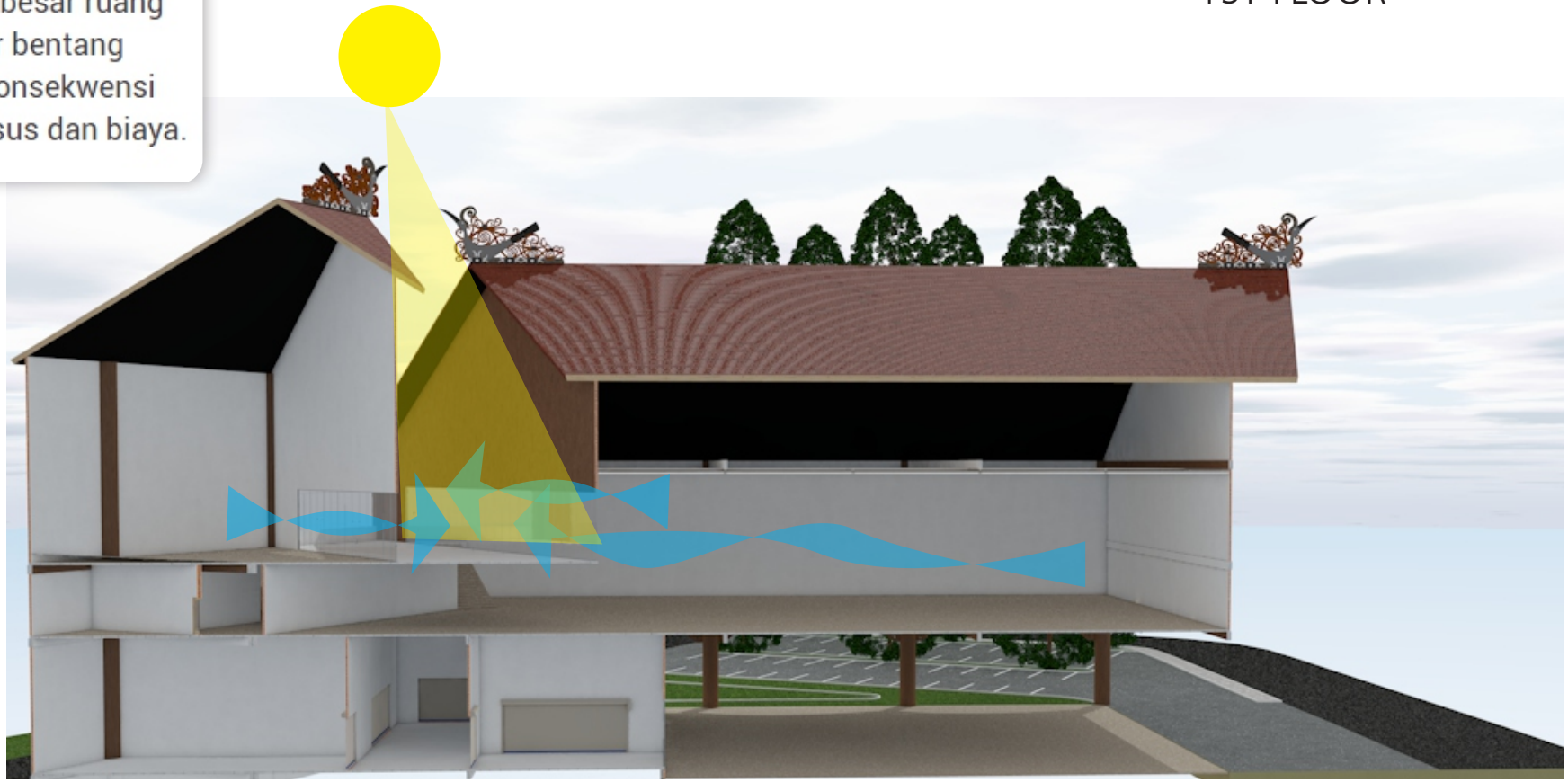
TERBUKA
Lobby/Pendukung

Ahmad Saifudin Mutaqi IAI AA Jul 8

Sosok masa bangunan yang besar sebagai usaha menggambarkan arsitektur lokal Kalimantan, cenderung terkesan masif dari bahan kayu (penampilan visual). Ruang dalam butuh energi besar karena sebagian besar ruang tertutup. Struktur bentang lebar dipilih berkonsekwensi perhitungan khusus dan biaya.



1ST FLOOR



DAFTAR PUSTAKA

Astiti, N. K. (2015). PENGEMBANGAN WARISAN BUDAYA DI TENGGARONG SEBAGAI DAYA TARIK WISATA KALIMANTAN TIMUR. *JDP, 2*(1).

Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020, February 29). *KBBI Daring*. Diambil kembali dari Hasil Pencarian - KBBI Daring Pusat Kebudayaan: https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pusat%20kebudayaan

Dinas Pariwisata Kutai Kartanegara. (2020, March 5). *Dinas Pariwisata Kutai Kartanegara*. Diambil kembali dari https://dispar.kutaikartanegarakab.go.id/halaman/statistik_kontribusi_bidang_pariwisata

Frampton, K. (1983). *The Anti-Aesthtic Essays On Postmodern Culture. P.* Washington: Bay Press.

Fuadiya, D., Purnomo, A. H., & Kusumaningdya. (2020). PRINSIP FLEKSIBILITAS RUANG DALAM ARSITEKTUR PADA PERANCANGAN BANGUNAN SOLO CREATIVE HUB. *SENTHONG* .

Hakim, R. (1987). *Unsur Perancangan Dalam Arsitektur Lansekap.* Jakarta: Bina Aksara.

Kim, W., & Mauborgne, R. (2006). *Blue Ocean Strategy (Strategi Samudra Biru) : Ciptakan Ruang Pasar Tanpa Pesaing dan Biarkan Kompetisi Tak Lagi Relevan.* Jakarta: Penerbit Serambi.

Kurniawan, Z., Gani, A. J., & Makmur, M. (2017). PERENCANAAN PEMBANGUNAN PARIWISATA DALAM RANGKA MENINGKATKAN DAYA TARIK WISATADI KABUPATEN KUTAI KARTANEGARA. *Jurnal Administrasi Publik, Vol. 15*(No. 2). doi:https://doi.org/10.30996/dia.v15i2.1909

Lynch, K. (1960). *The Image of the city.* United States of America: MIT Press.

P, R. P., Antariksa, & Ridjal, A. M. (2015). TERBENTUKNYA POLA RUANG DALAM BATIH BARU RUMAH PANGGUNG DAYAK KENYAH DI DESA PAMPANG SAMARINDA. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur UB, VOL 3*(NO 2).

Pintos, P. (2019). *MÉCA Cultural Center / BIG*. Diambil kembali dari Archdaily: https://www.archdaily.com/920341/meca-cultural-center-big

Putro, J. D. (2002). *Pusat Kebudayaan di Pontianak sebagai Wadah Kegiatan Seni dan Budaya Citra Bangunan yang Komunikatif sebagai Ekspresi Nilai-nilai Budaya.* Yogyakarta: DSpace UII.

Rehovot Community Center / Kimmel Eshkolot Architects. (2016). Diambil kembali dari Archdaily: https://www.archdaily.com/803544/rehovot-community-center-kimmel-eshkolot-architects

Rosenfield, K. (2014). *NL Architects Shortlisted to Design ArtA Cultural Center in Arnhem*. Diambil kembali dari Archdaily: https://www.archdaily.com/479742/nl-architects-shortlisted-to-design-arta-cultural-center-in-arnhem

The Montgomery County Department of Parks. (2018). *Designing Public Spaces (Enegrgized Public Space Design Guideline).* Maryland: The Montgomery County Department of Parks The Maryland Capital Park and Planning Commision.

Utami, L. S. (2015, Desember). Teori-Teori Adaptasi Antar Budaya. *Jurnal Komunikasi, Vol. 7*(No. 2), 180 - 197.

GAMBAR TEKNIS RANCANGAN

PERANCANGAN **ART & CULTURAL CENTER** DI TENGGARONG, KUTAI KARTANEGARA

Dengan Pendekatan Fleksibilitas dan Regionalisme Kritis

MIFTAHUL JANNAH ; 16512057

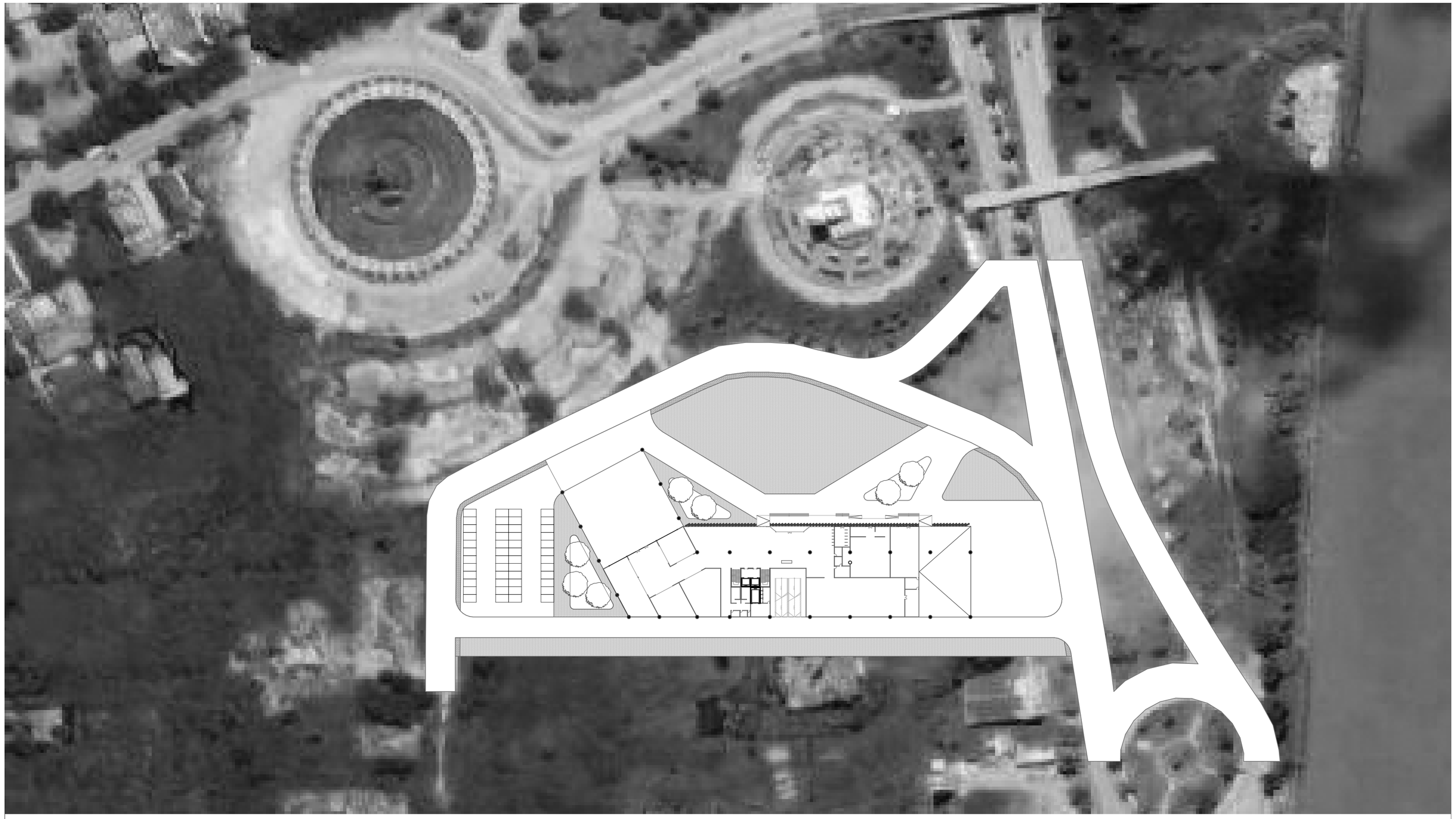
PEMBIMBING: AHMAD SAIFUDIN MUTAQI, Ir., M.T., IAI, AA

NO	TARGET	Bulan dan Tanggal																				
		Juni																	Juli			
		14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1	2	3	
Pengecekan ulang oleh Pak Uud:																						
1	Bagian Pendahuluan																					
2	Bagian Penelusuran Persoalan Perancangan dan																					
3	Bagian Hasil Rancangan dan Pembuktiannya																					
4	Deskripsi Hasil Rancangan																					
Gambar Pengembangan Rancangan																						
5	Siteplan																					
6	Denah Lantai 1																					ARS-01-01
7	Denah Lantai 2																					
8	Denah Lantai 3																					
9	Potongan A-A																					ARS-02-01
10	Potongan B-B																					
11	Tampak A																					ARS-03-01
12	Tampak B																					
13	Tampak C																					
14	Tampak D																					
15	Denah Parsial																					ARS-04-01
16	Potongan Parsial																					
17	Tampak Parsial																					
18	Skema Aksonometri Struktur																					ARS-05-01
Skema Jaringan Infrastruktur Bangunan																						
19	Skema Sistem Penyediaan Air Bersih																					ARS-06-01
20	Skema Jaringan Pengelolaan Limbah Padat dan Cair																					ARS-07-01
21	Skema Penyediaan Energi Lsitrik																					ARS-08-01
22	Skema Penghawaan Alami dan Buatan																					ARS-09-01
23	Skema Pencahayaan Alami dan Buatan																					ARS-10-01
24	Skema Transportasi Vertikal																					ARS-11-01
25	Skema Penanggulangan Kebakaran dan Evakuasi Darurat																					ARS-12-01
26	Skema Barrier Free Design																					ARS-13-01
27	Detail Selubung Bangunan																					ARS-07-01
28	Detail Interior																					
29	Detail Arsitektural Khusus?																					
30	Perspektif Interior																					ARS-08-01
31	Perspektif eksterior																					
32	DRAFT APREB																					ARS-09-01

???

Keterangan:

- Deadline
- Pemeriksaan oleh Dosen Pembimbing
- Selesai



00
ARS-00-01

SITUATION

SCALE 1 : 1000

BACHELOR FINAL PROJECT

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Note

Project Name

Kutai Art & Cultural Center
Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara

Superevisor

Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA

Drawing Tittle

Drawing Scale

Number of Page

Student ID

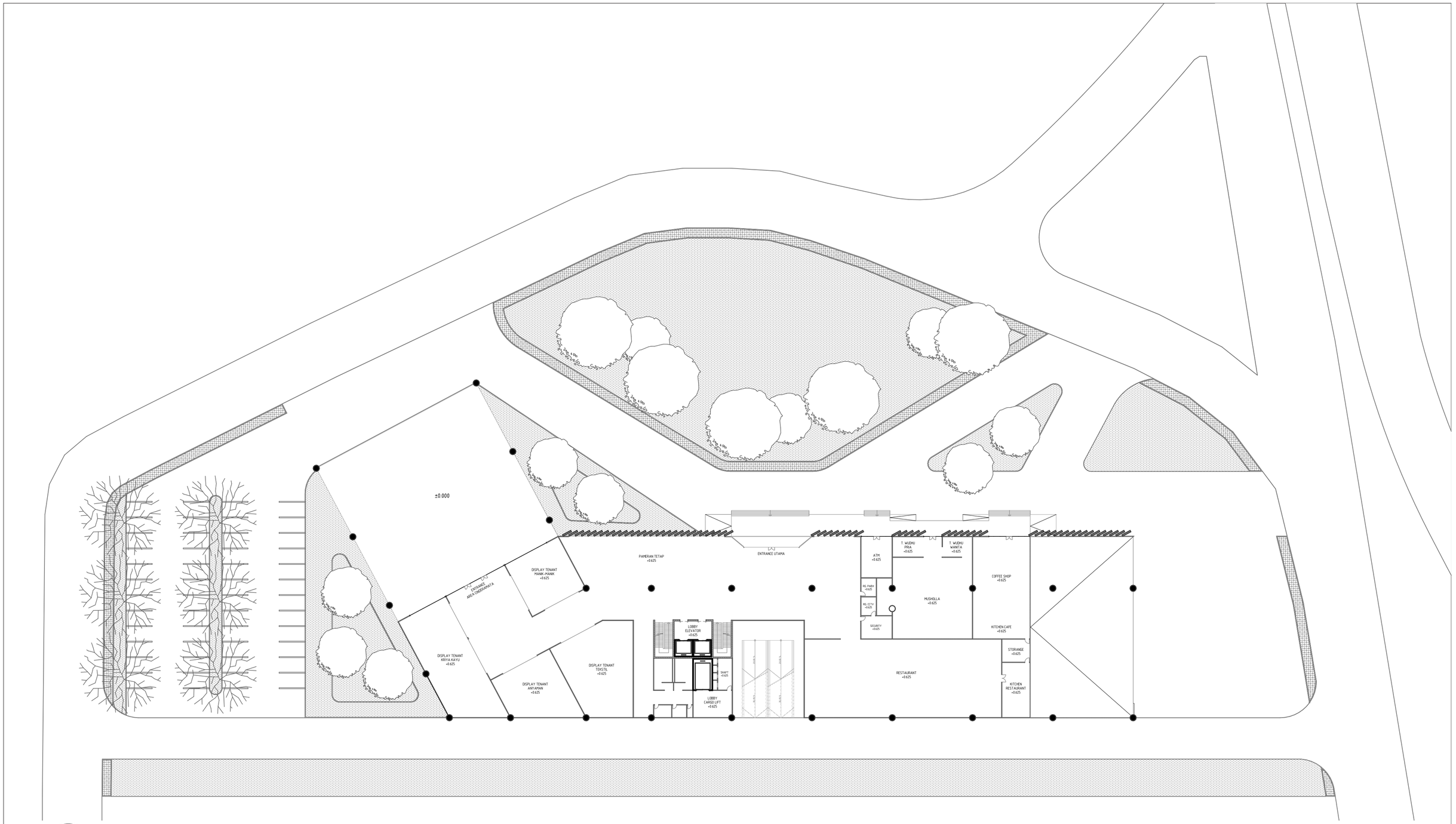
Miftahul Jannah
16512057

Jury

Hastuti Saptorini, Ir.MA

Drawing ID

Total Pages



00
ARS-00-02

SITEPLAN

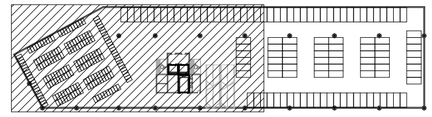
SCALE 1 : 200

BACHELOR FINAL PROJECT

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Note	Project Name	Superevisor	Drawing Tittle	Drawing Scale	Number of Page
	Kutai Art & Cultural Center Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA			
	Student ID Miftahul Jannah 16512057	Jury Hastuti Saptorini, Ir.MA		Drawing ID	Total Pages

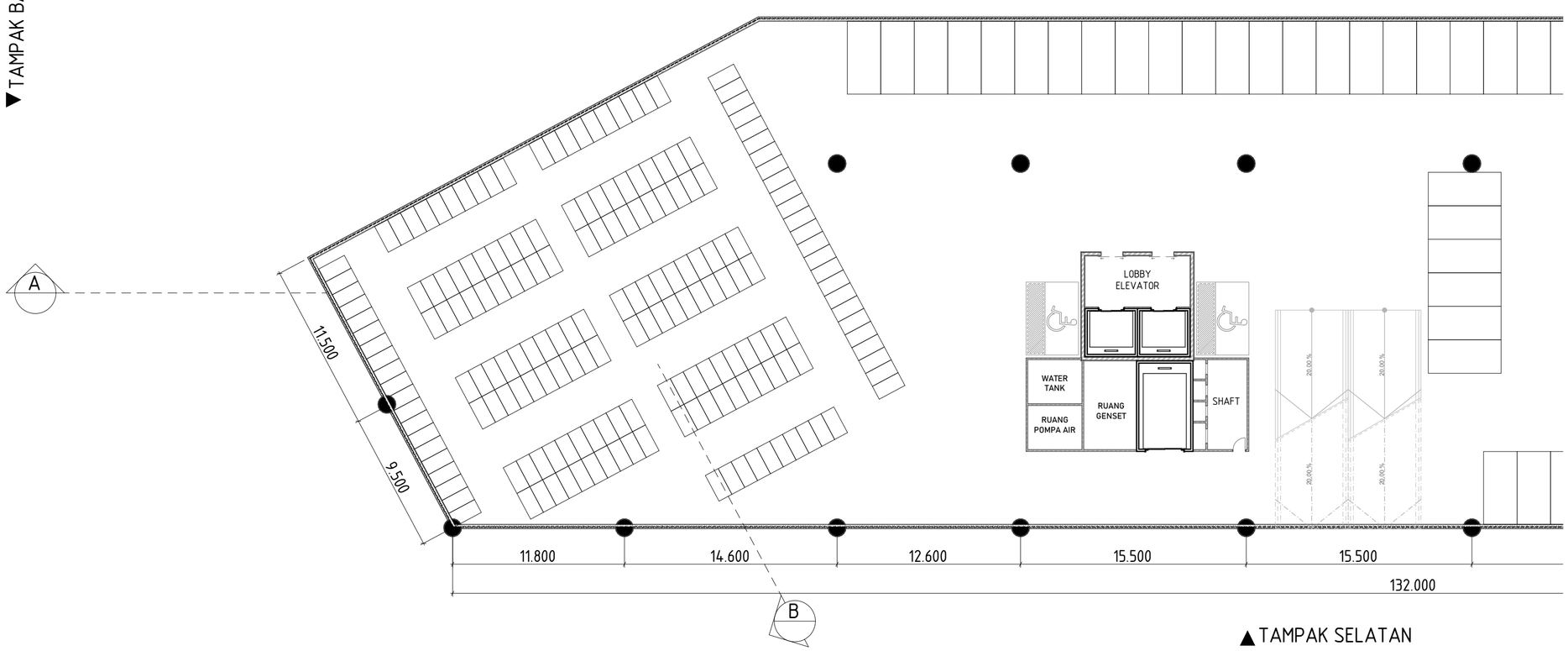
▼TAMPAK UTARA



B

▼TAMPAK BARAT

A



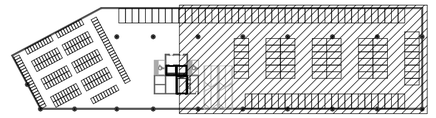
B

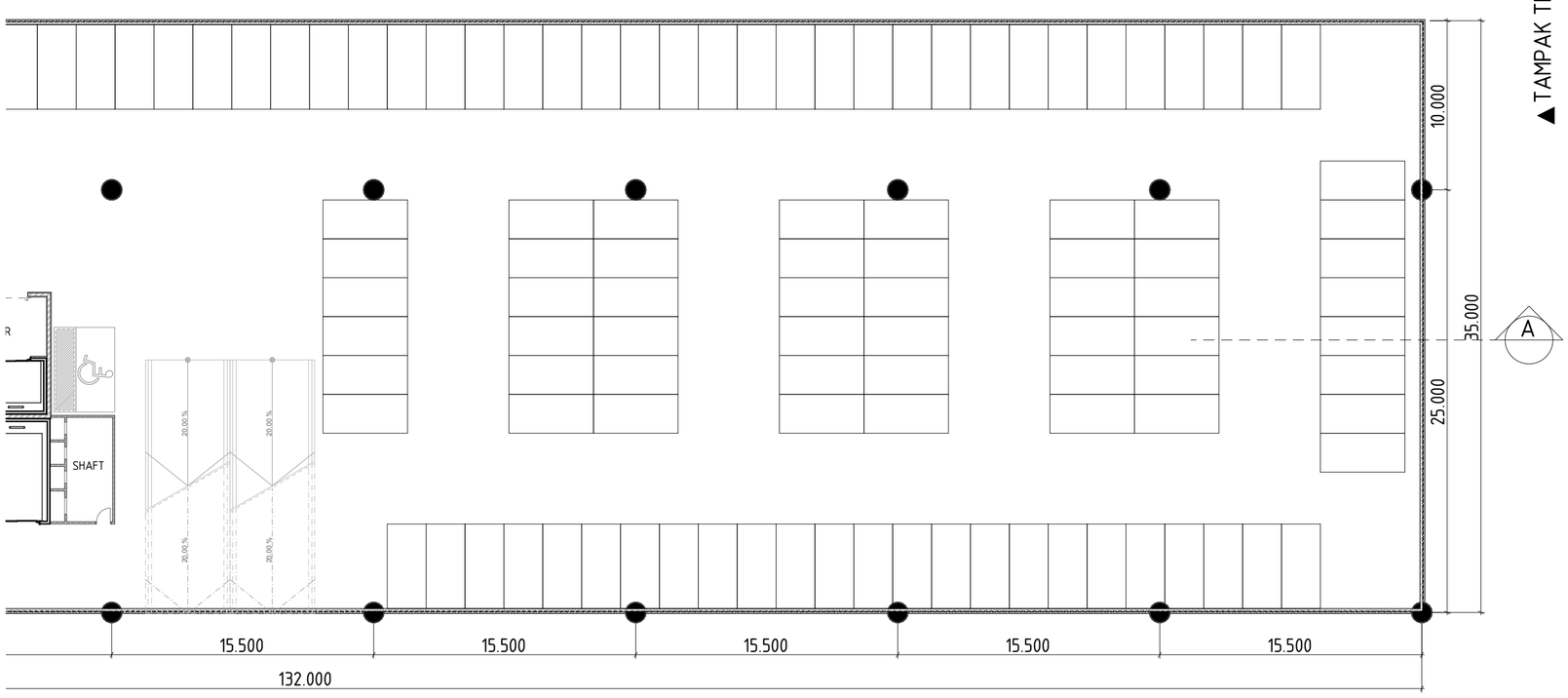
▲TAMPAK SELATAN

01
ARS-01-01
DENAH PARSIAL BASEMENT
SCALE 1 : 200

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale* *Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID* *Total Pages*

▼TAMPAK UTARA





▲TAMPAK TIMUR

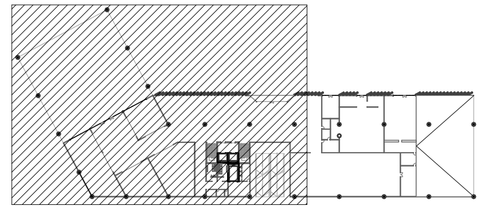
▲TAMPAK SELATAN

01
ARS-01-02

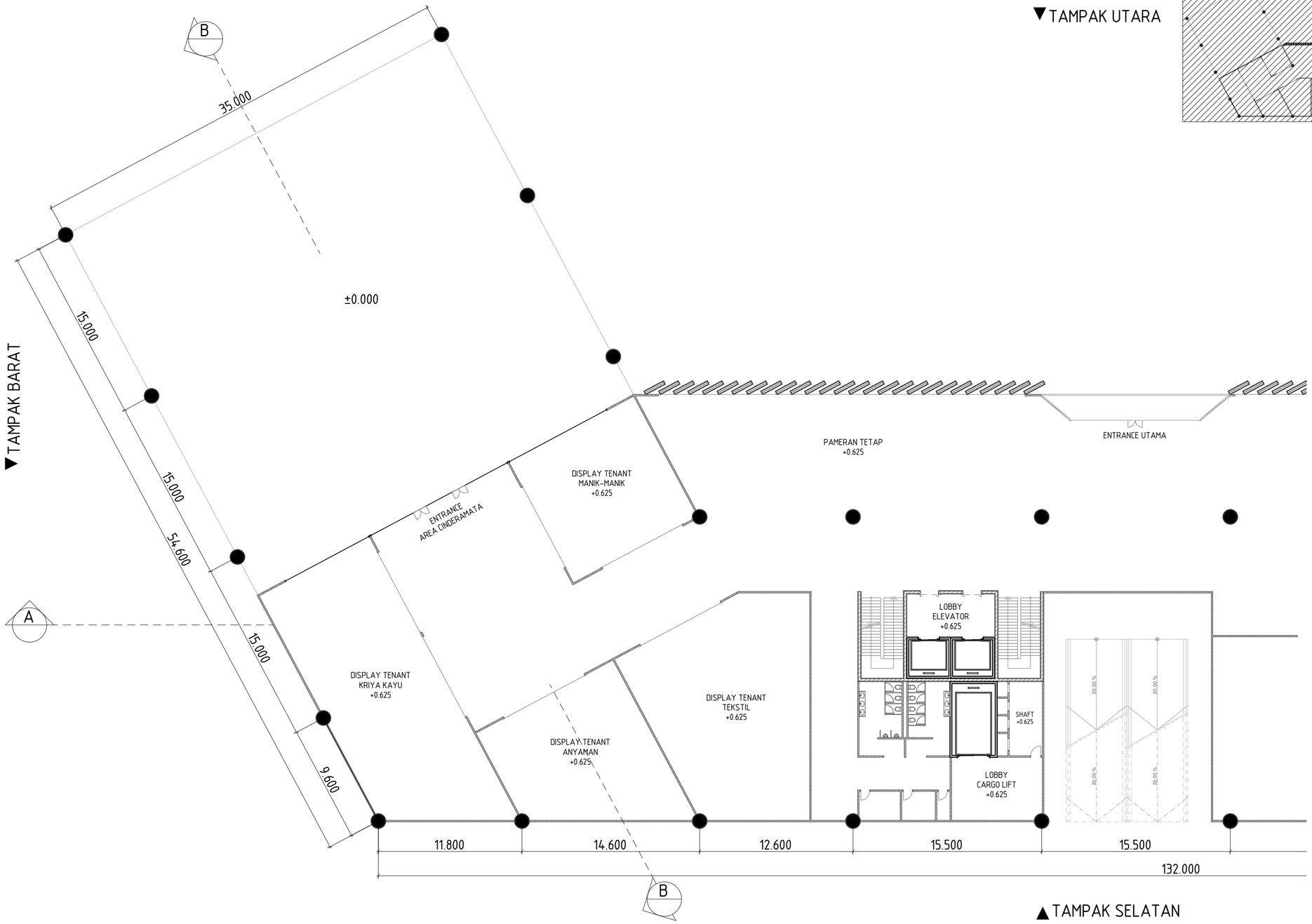
DENAH PARSIAL BASEMENT

SCALE 1 : 200

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale* / *Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID* / *Total Pages*



▼TAMPAK UTARA

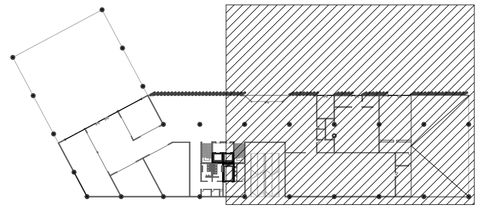


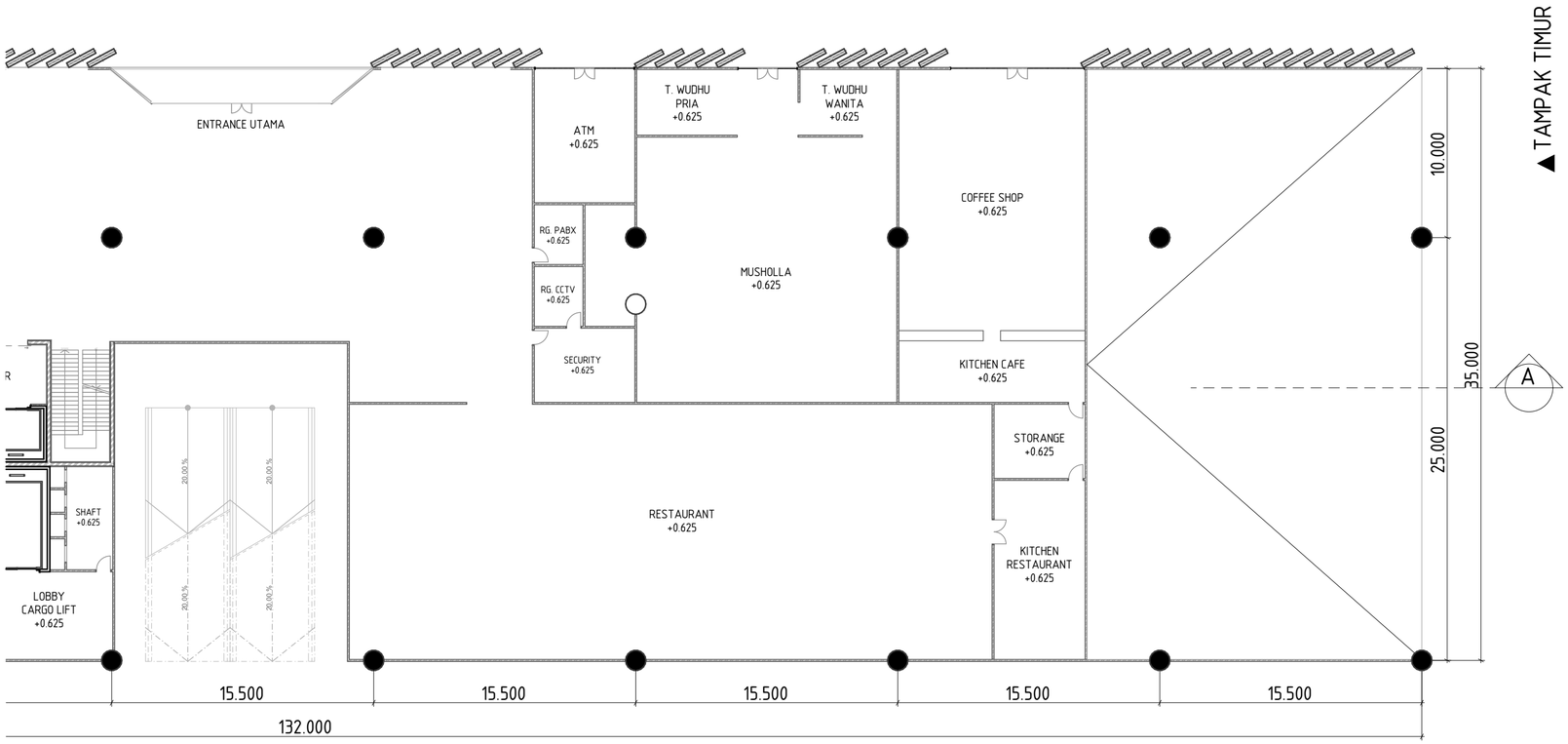
01 / ARS-01-03 DENAH PARSIAL GROUND FLOOR

SCALE 1 : 200

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale*	*Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID*	*Total Pages*

▼TAMPAK UTARA





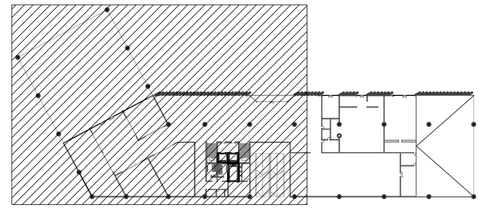
▲TAMPAK TIMUR

▲TAMPAK SELATAN

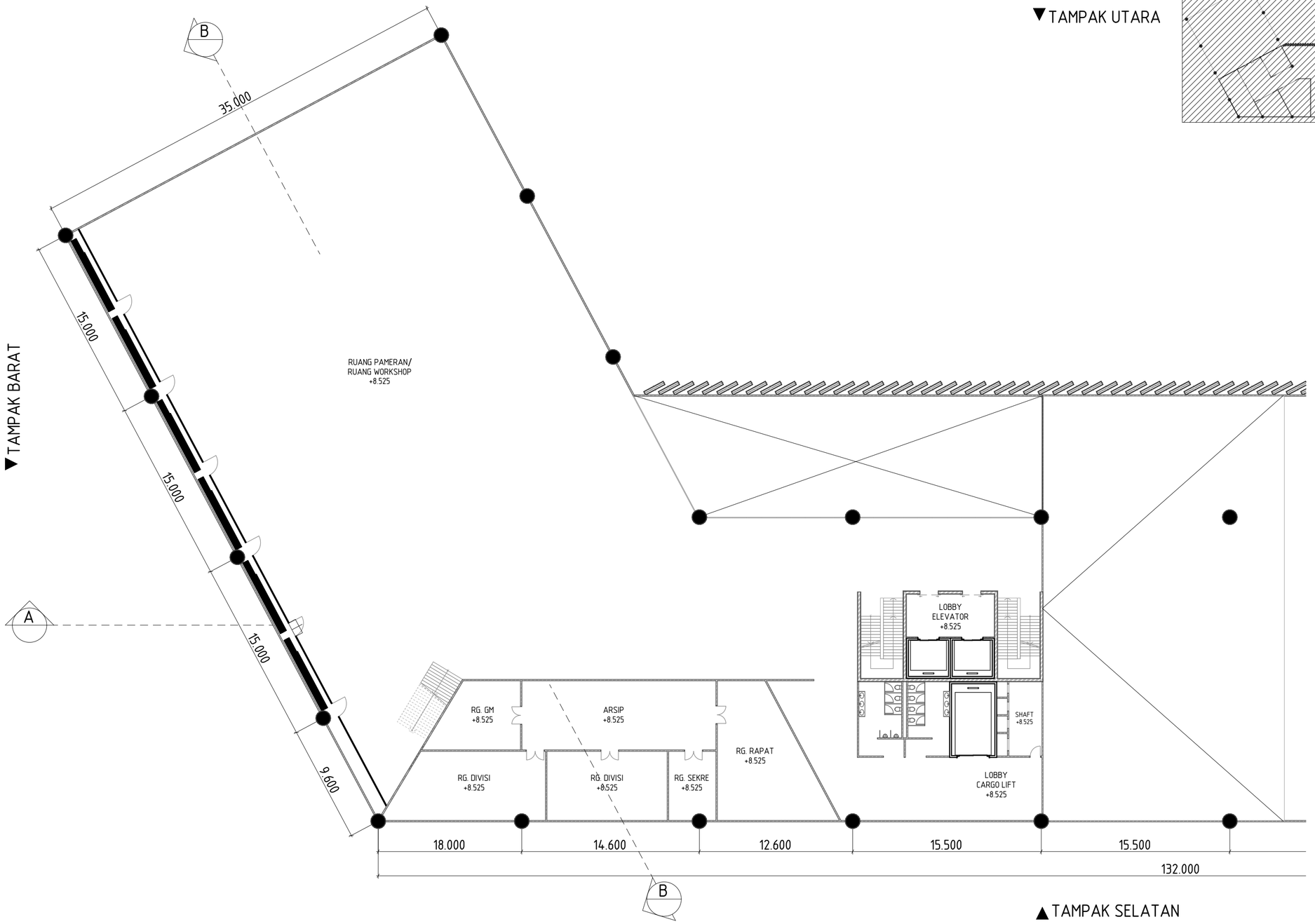
01
ARS-01-04

DENAH PARSIAL GROUND FLOOR
SCALE 1 : 200

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale*	*Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID*	*Total Pages*



▼TAMPAK UTARA



▼TAMPAK BARAT

▲TAMPAK SELATAN

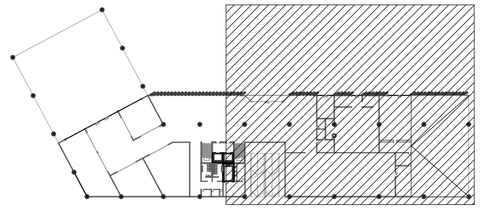
01
ARS-01-05

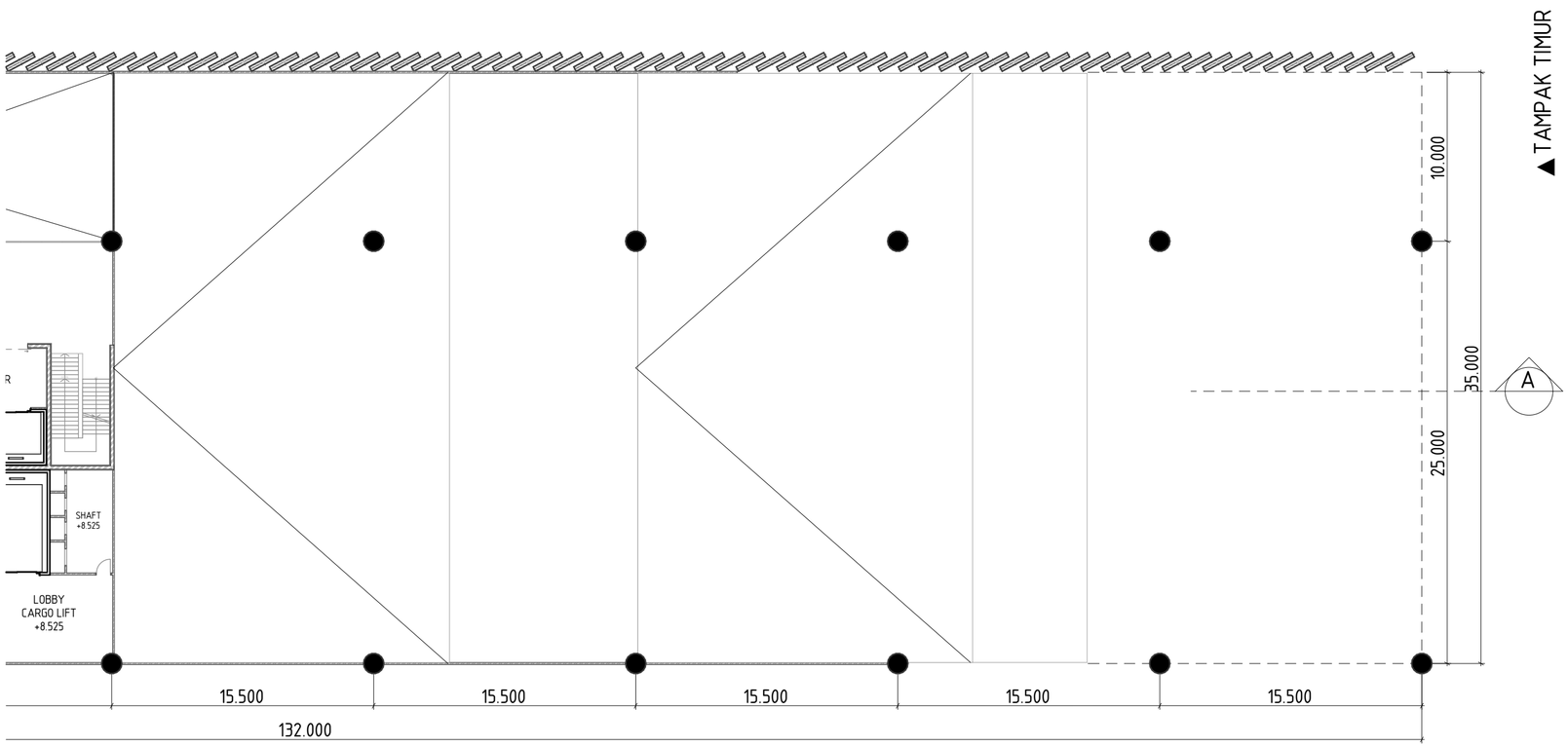
DENAH PARSIAL LANTAI 1

SCALE 1 : 200

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale* / *Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID* / *Total Pages*

▼TAMPAK UTARA





▲TAMPAK TIMUR

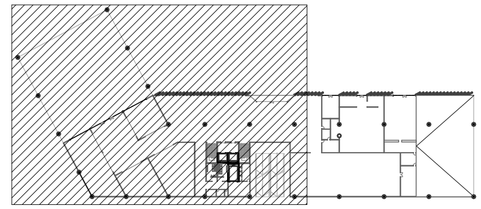
▲TAMPAK SELATAN

01
ARS-01-06

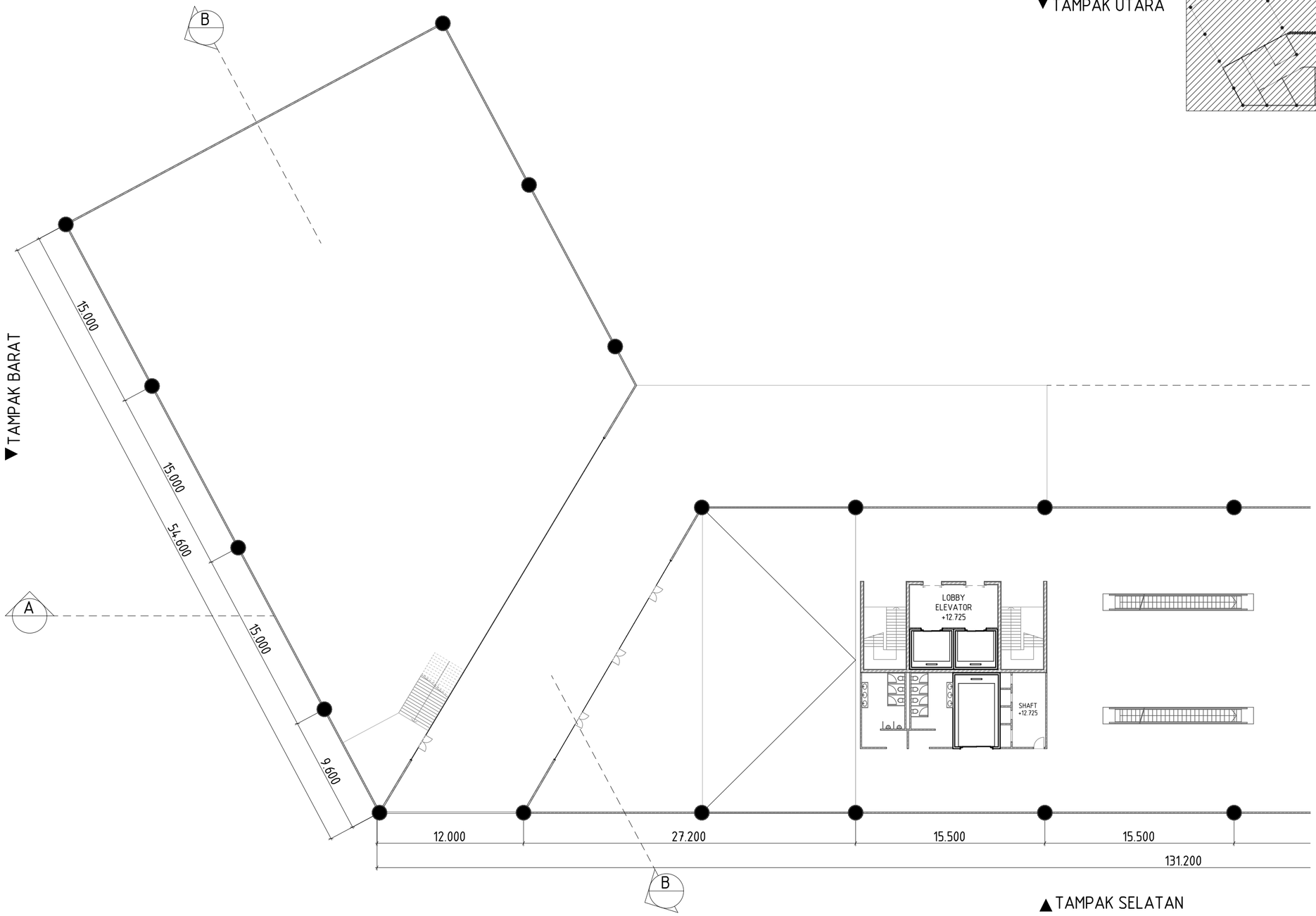
DENAH PARSIAL LANTAI 1

SCALE 1 : 200

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale*	*Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID*	*Total Pages*



▼TAMPAK UTARA



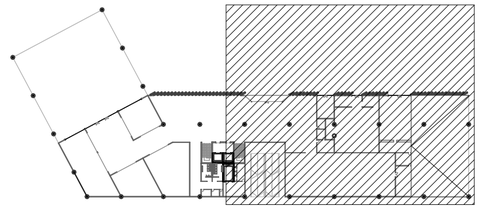
▼TAMPAK BARAT

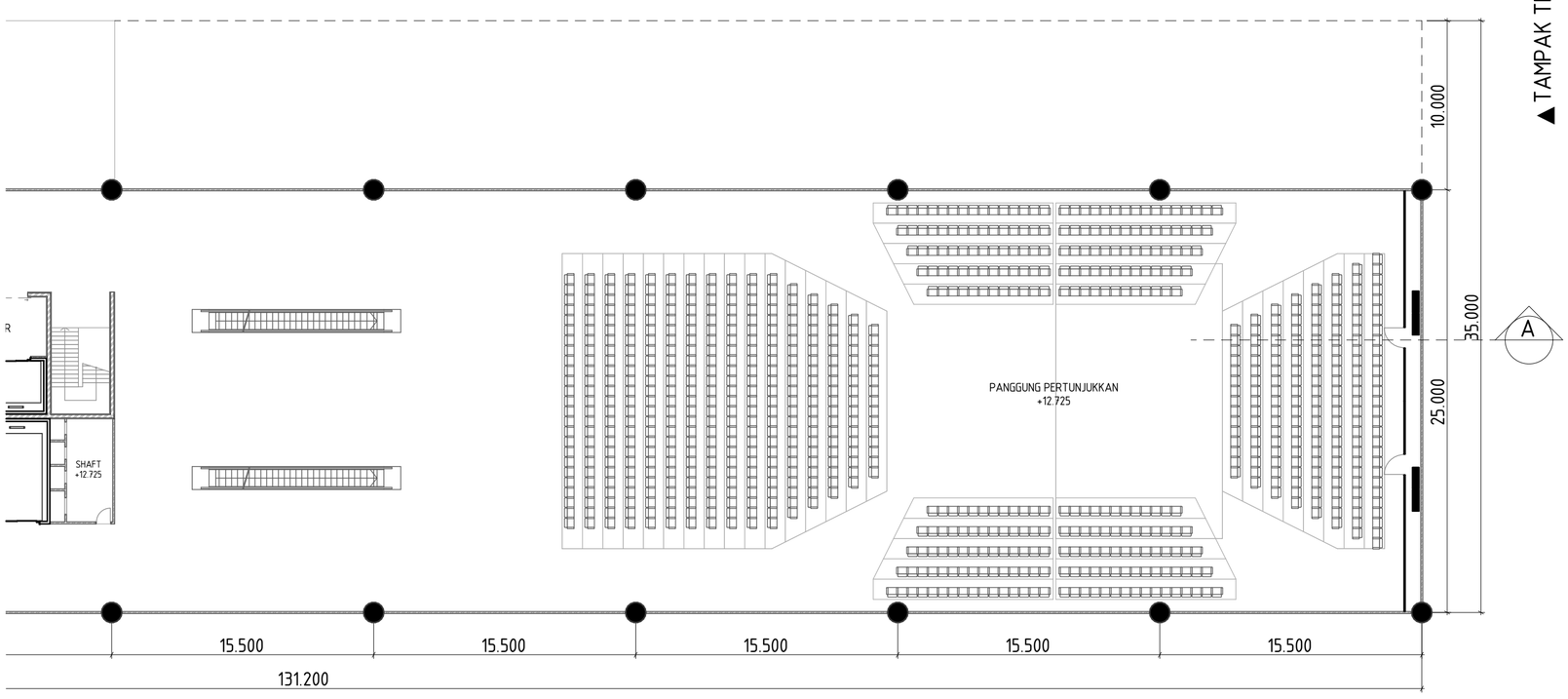
▲TAMPAK SELATAN

01
ARS-01-07
DENAH PARSIAL LANTAI 2
SCALE 1 : 200

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale*	*Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID*	*Total Pages*

▼TAMPAK UTARA





▲TAMPAK TIMUR

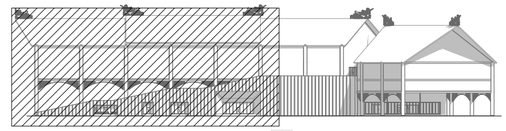
▲TAMPAK SELATAN

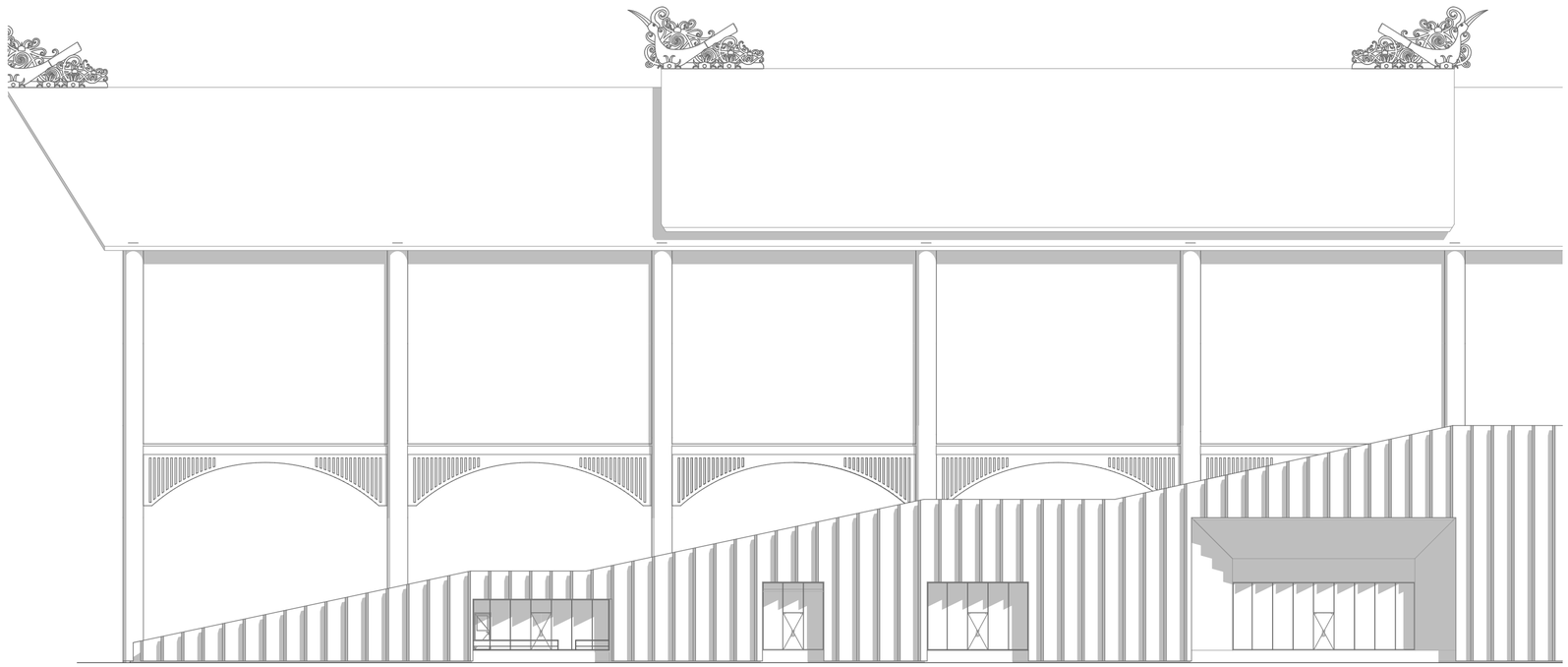
01
ARS-01-08

DENAH PARSIAL LANTAI 2

SCALE 1 : 200

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale* / *Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID* / *Total Pages*





02
ARS-02-01

TAMPAK PARSIAL UTAMA

SCALE 1 : 200

BACHELOR FINAL PROJECT

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Note

Project Name

Kutai Art & Cultural Center
Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara

Superevisor

Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA

Drawing Tittle

Drawing Scale

Number of Page

Student ID

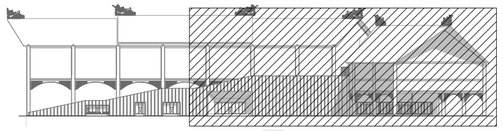
Miftahul Jannah
16512057

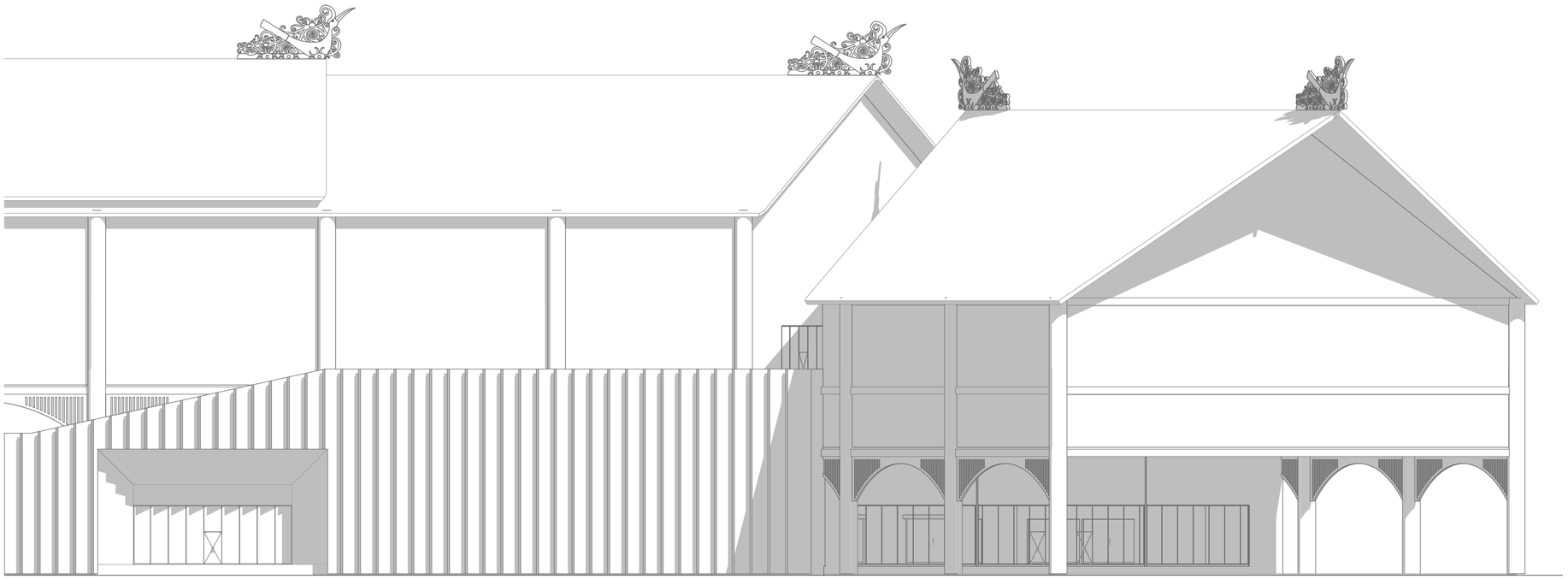
Jury

Hastuti Saptorini, Ir.MA

Drawing ID

Total Pages





02
ARS-02-02

TAMPAK PARSIAL UTARA

SCALE 1 : 200

BACHELOR FINAL PROJECT

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Note

Project Name

Kutai Art & Cultural Center
Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara

Superevisor

Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA

Drawing Tittle

Drawing Scale

Number of Page

Student ID

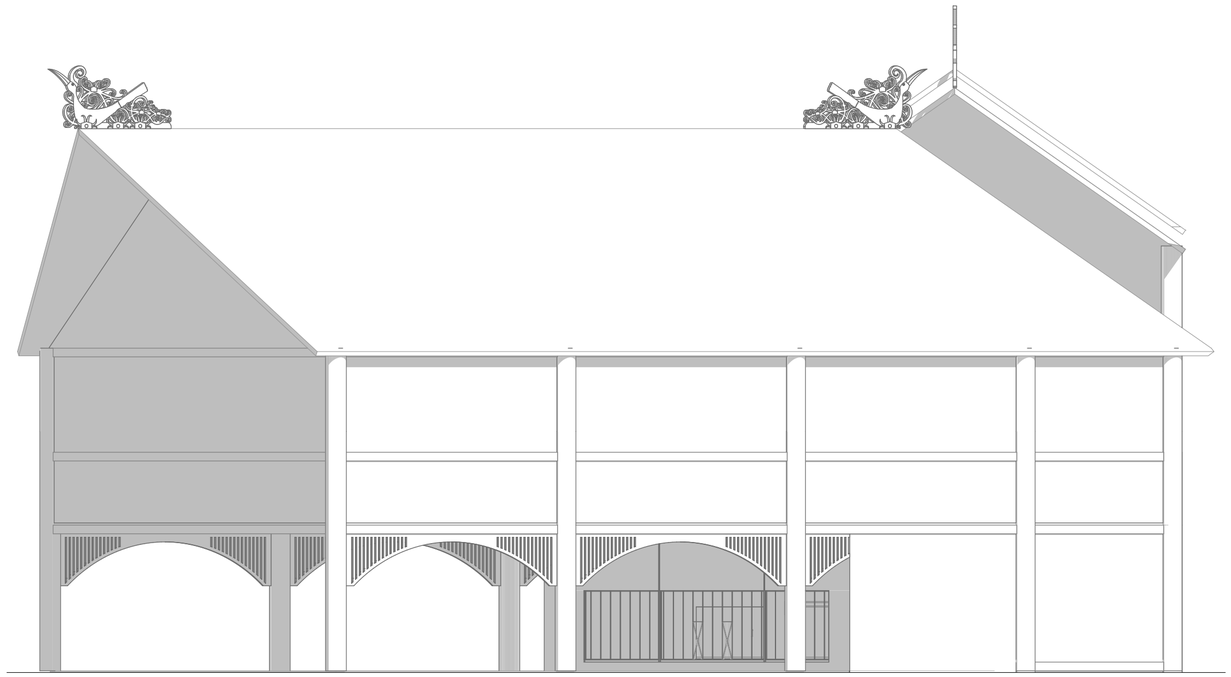
Miftahul Jannah
16512057

Jury

Hastuti Saptorini, Ir.MA

Drawing ID

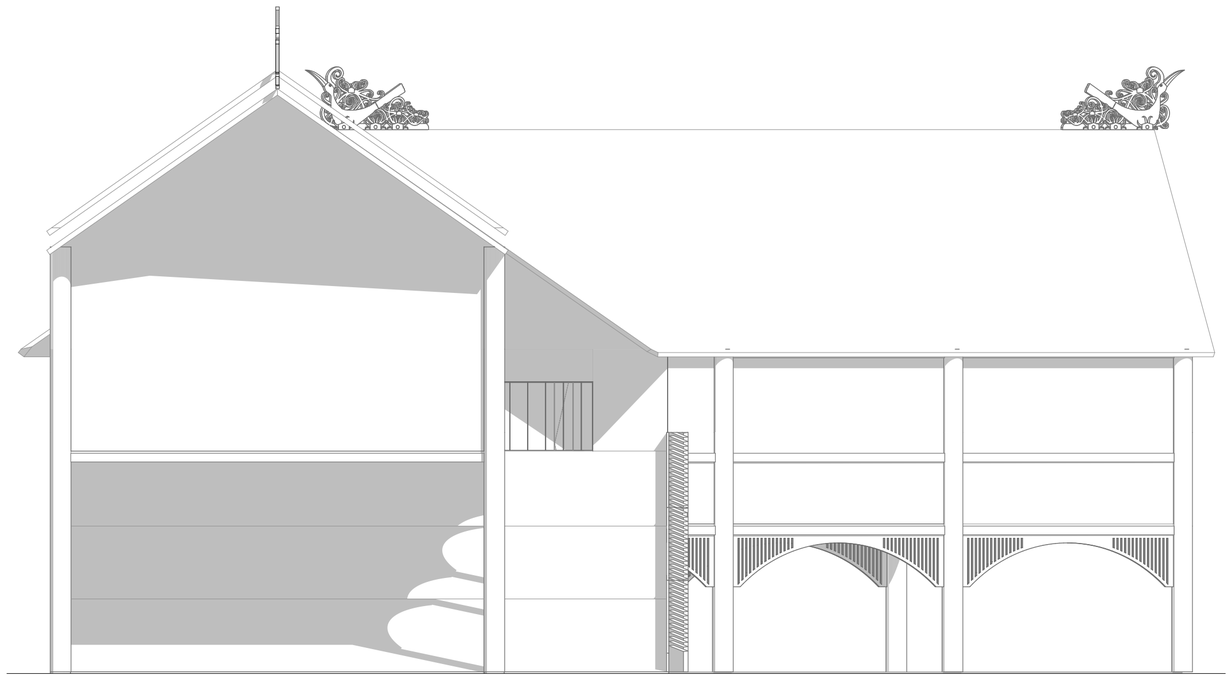
Total Pages



02
ARS-02-03

TAMPAK BARAT
SCALE 1 : 200

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale* *Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID* *Total Pages*



02
ARS-02-04

TAMPAK TIMUR
SCALE 1 : 200

BACHELOR FINAL PROJECT

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Note

Project Name

Kutai Art & Cultural Center
Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara

Superevisor

Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA

Drawing Tittle

Drawing Scale

Number of Page

Student ID

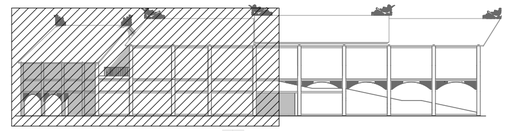
Miftahul Jannah
16512057

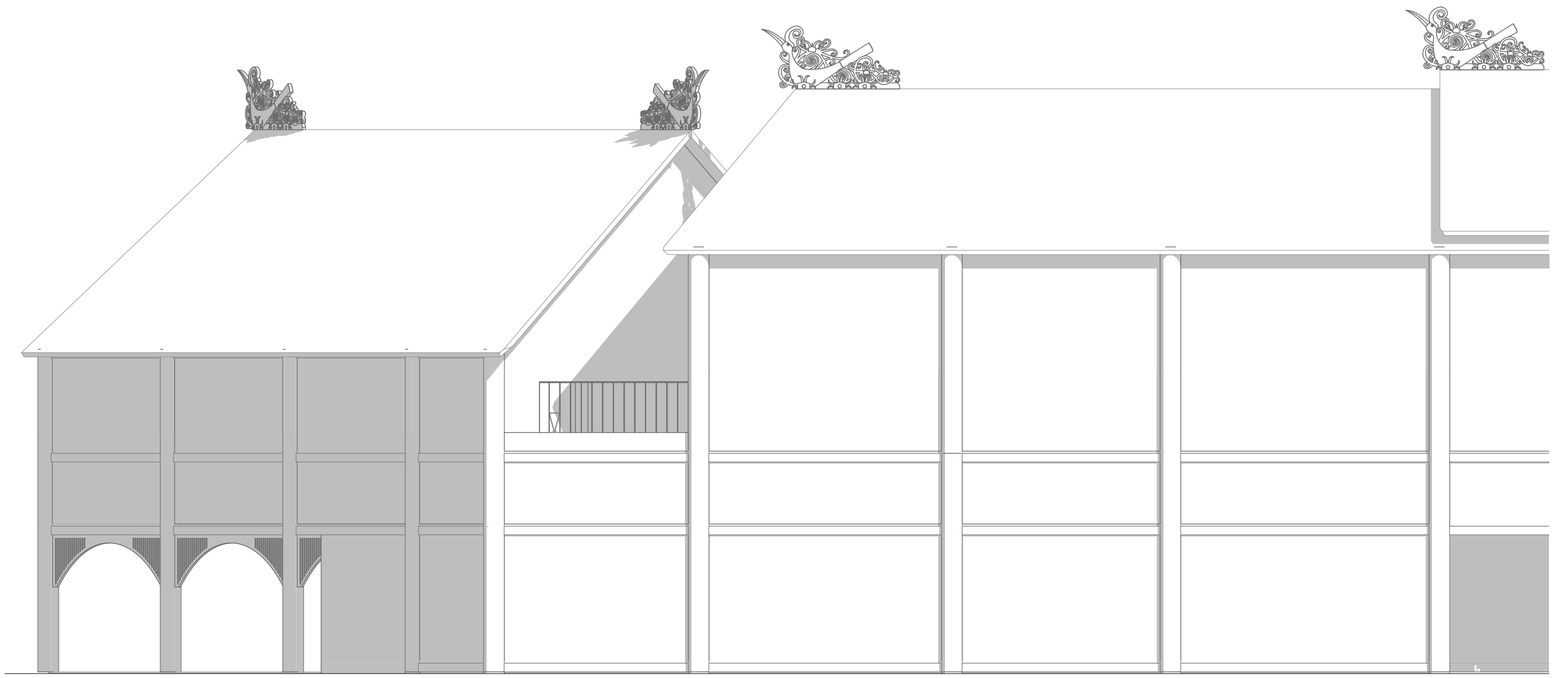
Jury

Hastuti Saptorini, Ir.MA

Drawing ID

Total Pages





02
ARS-02-05

TAMPAK PARSIAL SELATAN
SCALE 1 : 200

BACHELOR FINAL PROJECT

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Note

Project Name
Kutai Art & Cultural Center
Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara

Superevisor
Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA

Drawing Tittle

Drawing Scale

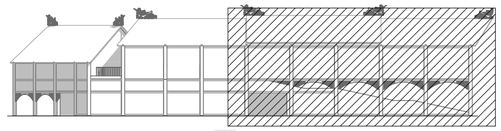
Number of Page

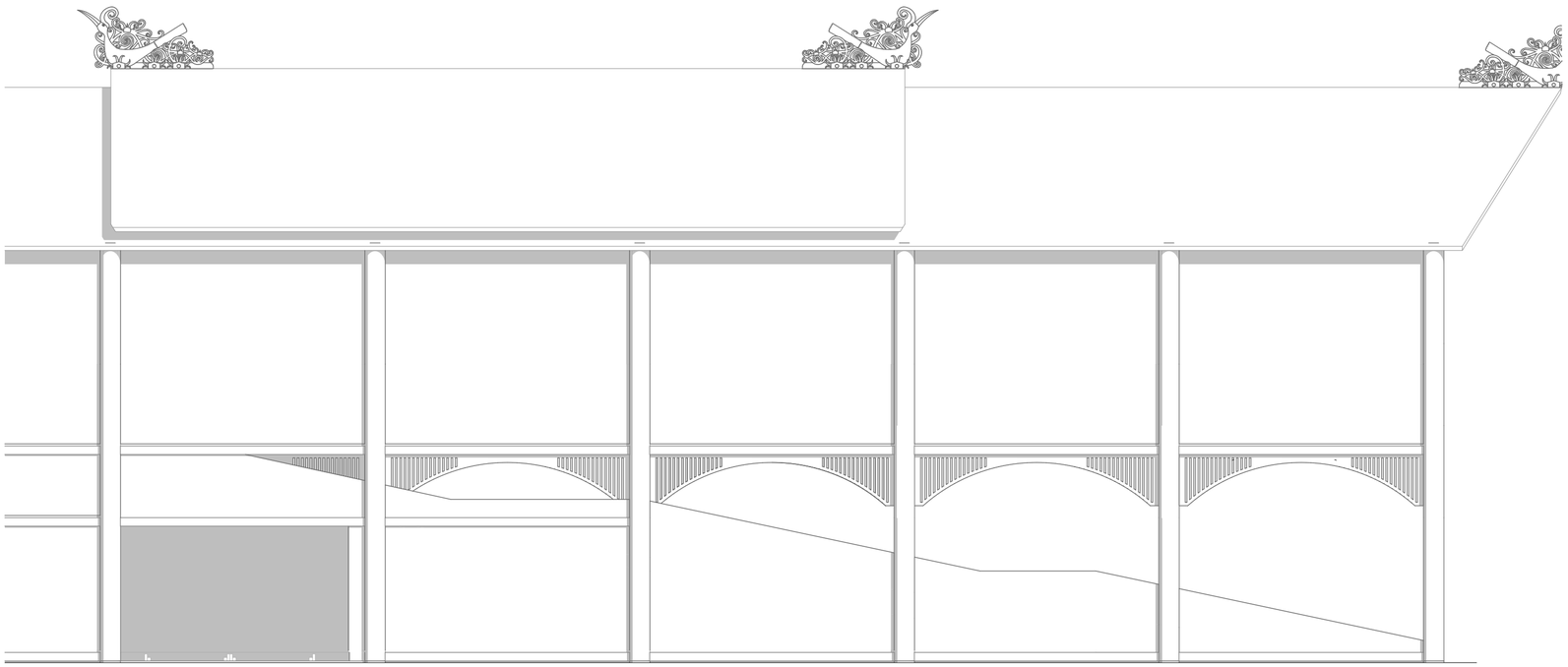
Student ID
Miftahul Jannah
16512057

Jury
Hastuti Saptorini, Ir.MA

Drawing ID

Total Pages





02
ARS-02-06

TAMPAK PARSIAL SELATAN
SCALE 1 : 200

BACHELOR FINAL PROJECT

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Note

Project Name
Kutai Art & Cultural Center
Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara

Superevisor
Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA

Drawing Tittle

Drawing Scale

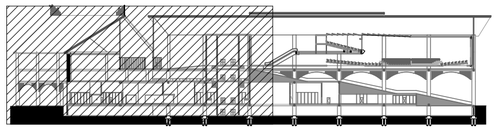
Number of Page

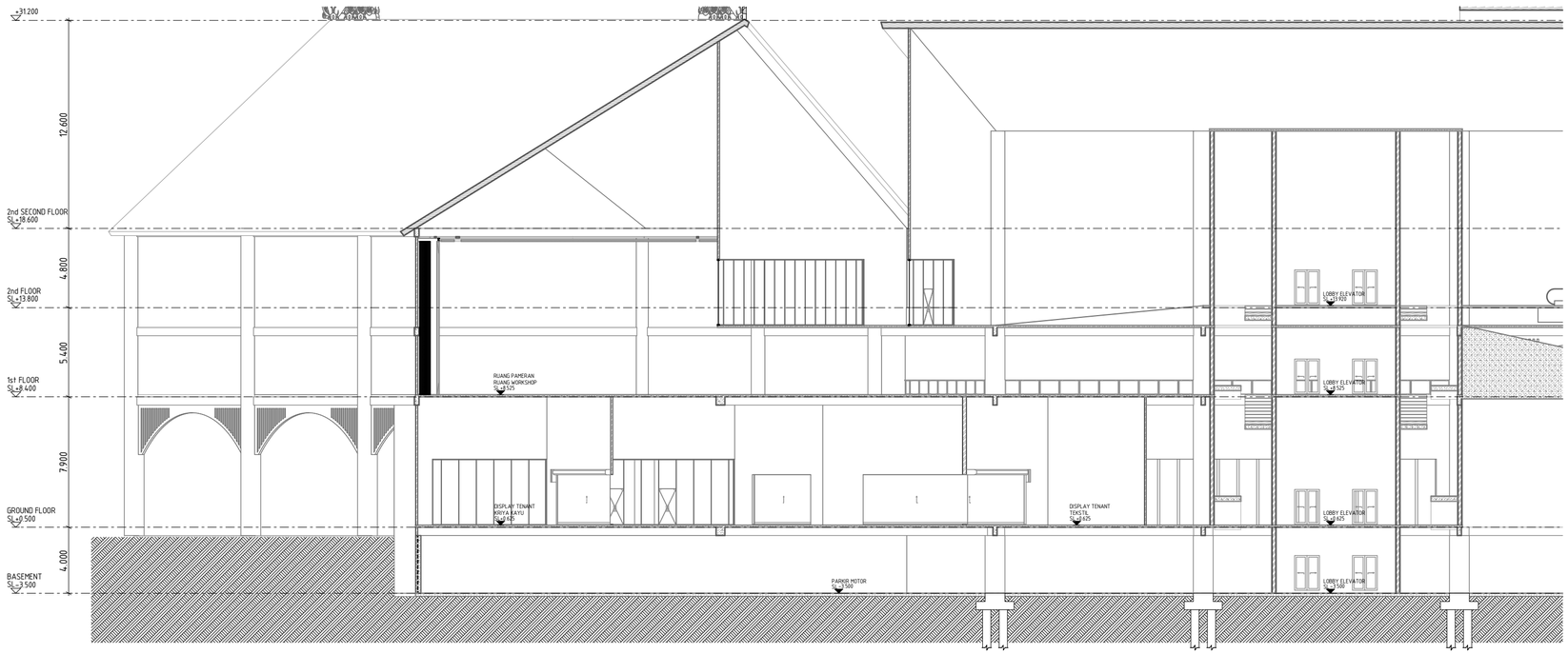
Student ID
Miftahul Jannah
16512057

Jury
Hastuti Saptorini, Ir.MA

Drawing ID

Total Pages



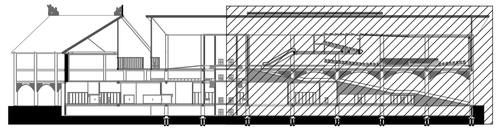


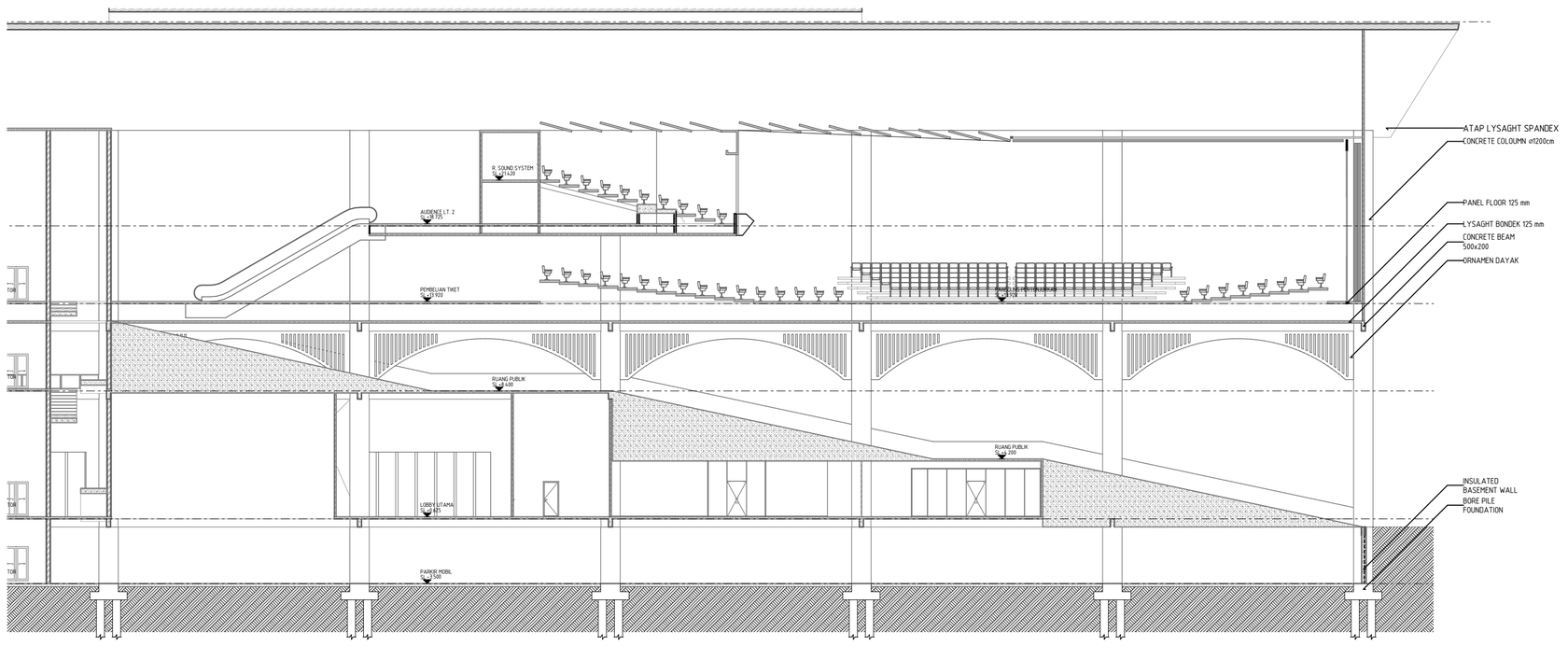
03
ARS-03-01

POTONGAN PARSIAL A

SCALE 1 : 200

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale*	*Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID*	*Total Pages*



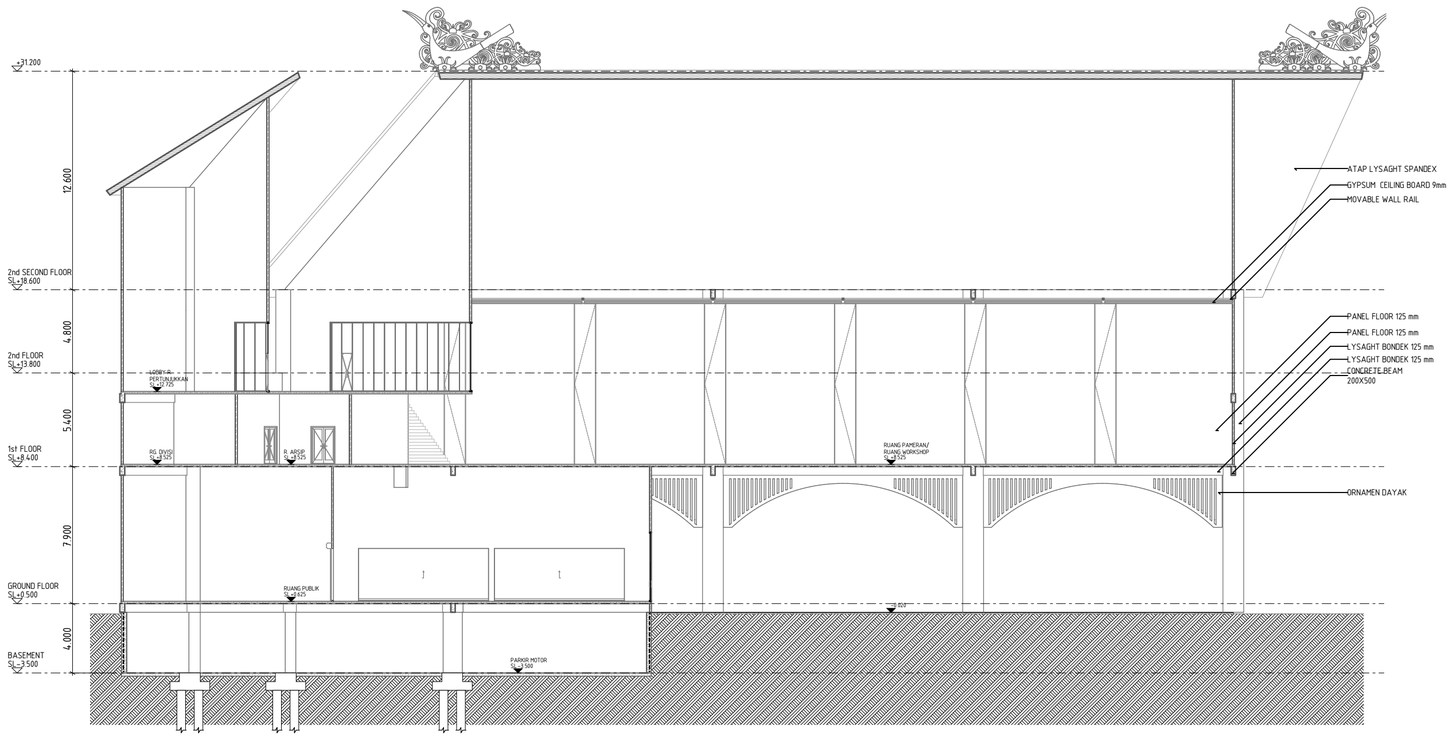


03
ARS-03-02

POTONGAN PARSIAL A

SCALE 1 : 200

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Supervisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale*	*Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID*	*Total Pages*

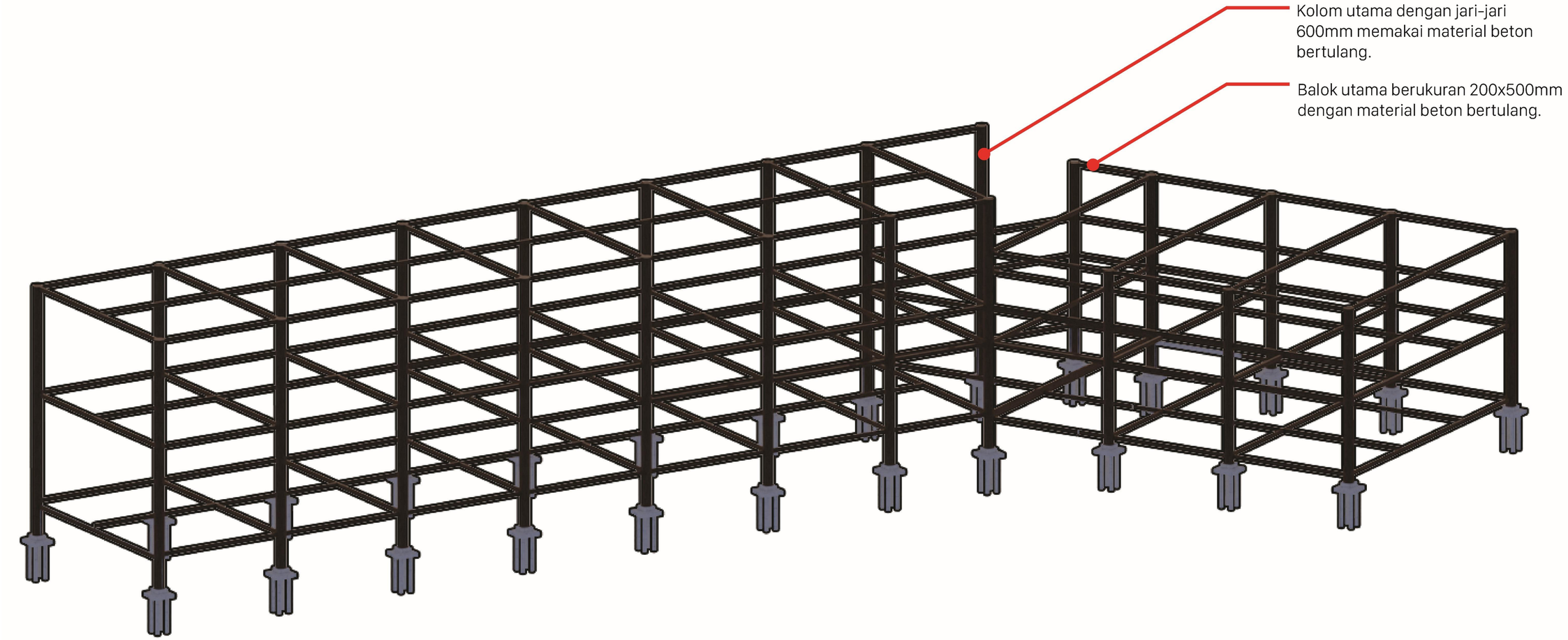


03
ARS-03-03

POTONGAN PARSIAL B

SCALE 1 : 200

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale*	*Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID*	*Total Pages*



BACHELOR FINAL PROJECT

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Note

Project Name

Kutai Art & Cultural Center
Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara

Superevisor

Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA

Drawing Tittle

AKSONOMETRI STRUKTUR

Drawing Scale

Number of Page

Student ID

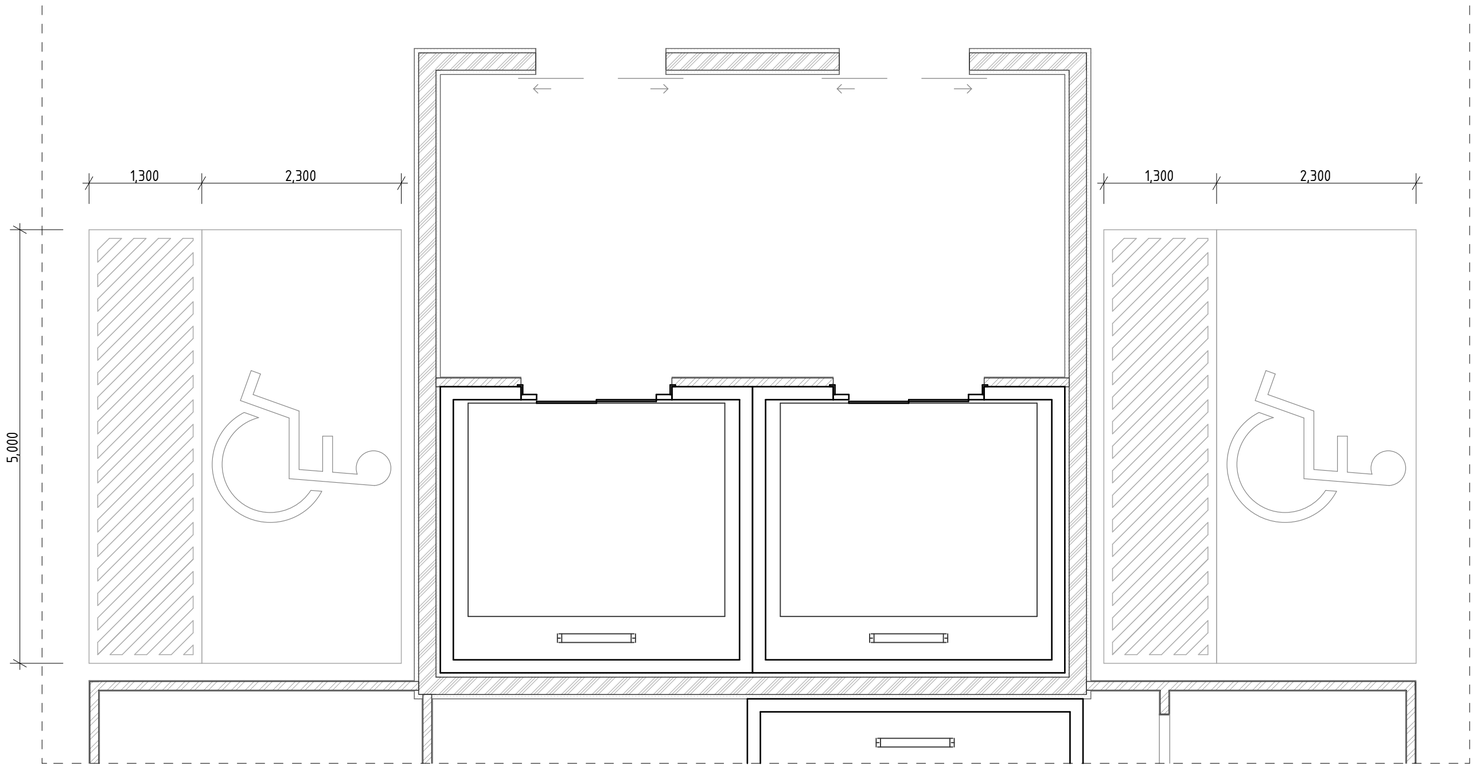
Miftahul Jannah
16512057

Jury

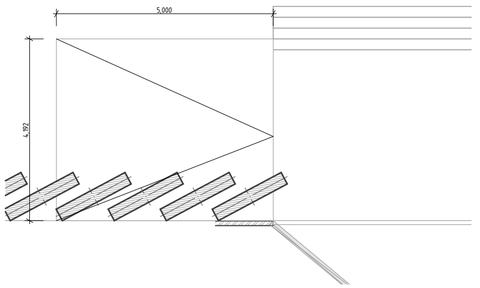
Hastuti Saptorini, Ir.MA

Drawing ID

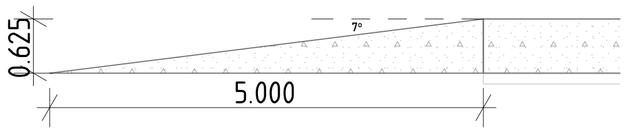
Total Pages



D-02 Detail 1:50

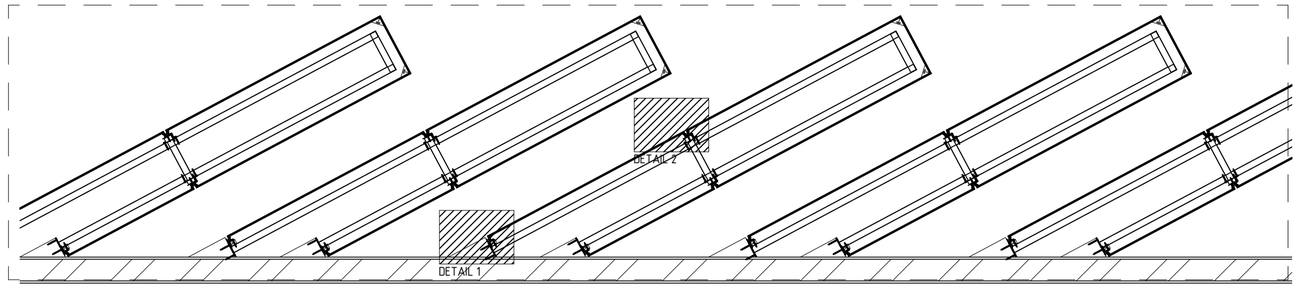


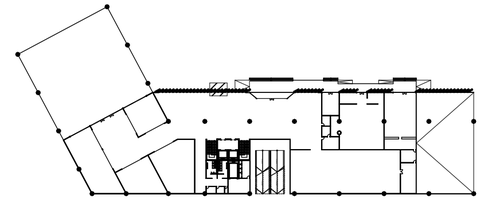
D-03 Detail 1:100



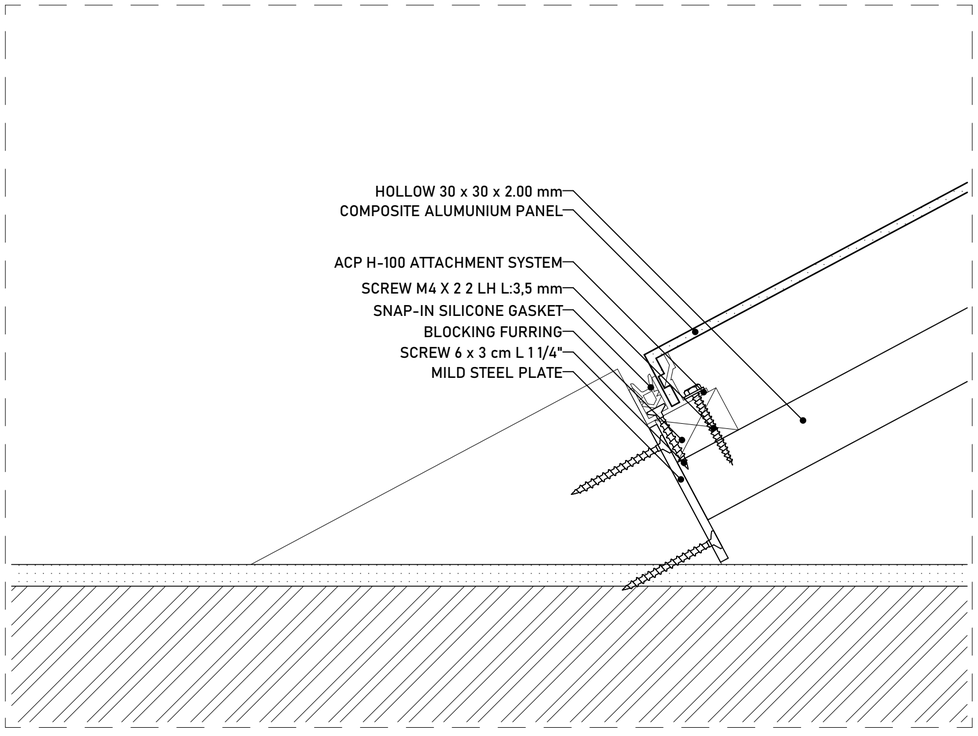
A6 Building Section 1:50

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle* BARRIER FREE DESIGN	*Drawing Scale*	*Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID*	*Total Pages*

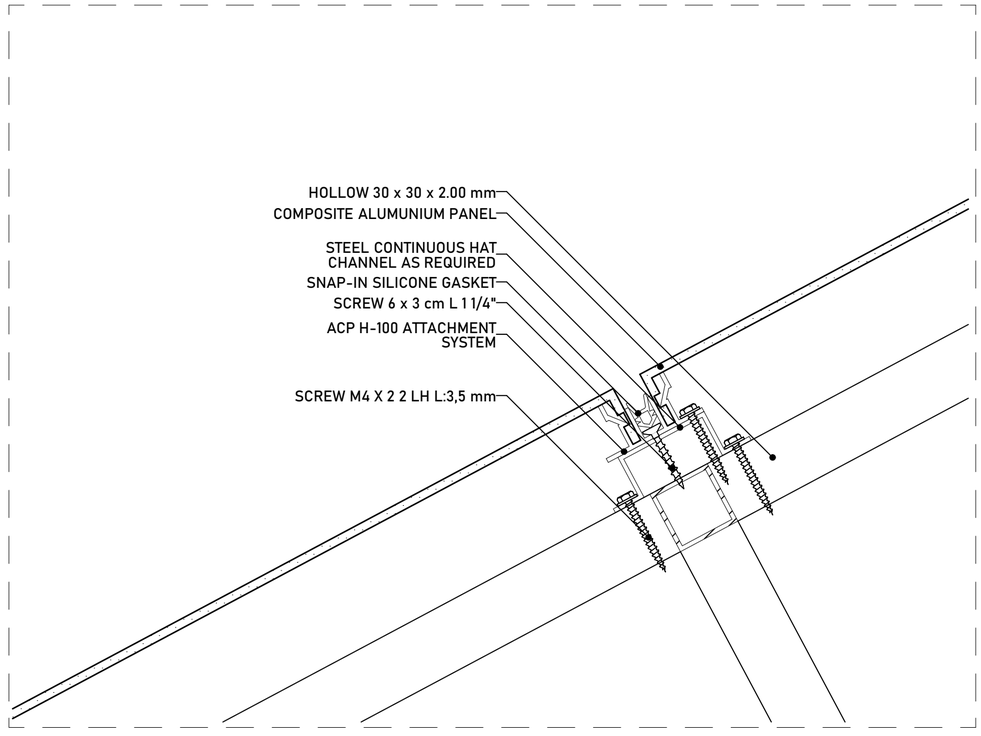




D
ARS-00-00
DETAIL FASAD
SCALE 1 : 20



D1
ARS-00-00
DETAIL 1 FASAD
SCALE 1 : 2



D2
ARS-00-00
DETAIL 2 FASAD
SCALE 1 : 2

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

BACHELOR FINAL PROJECT

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Note

Project Name
Kutai Art & Cultural Center
Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara

Superevisor
Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA

Drawing Tittle

Drawing Scale

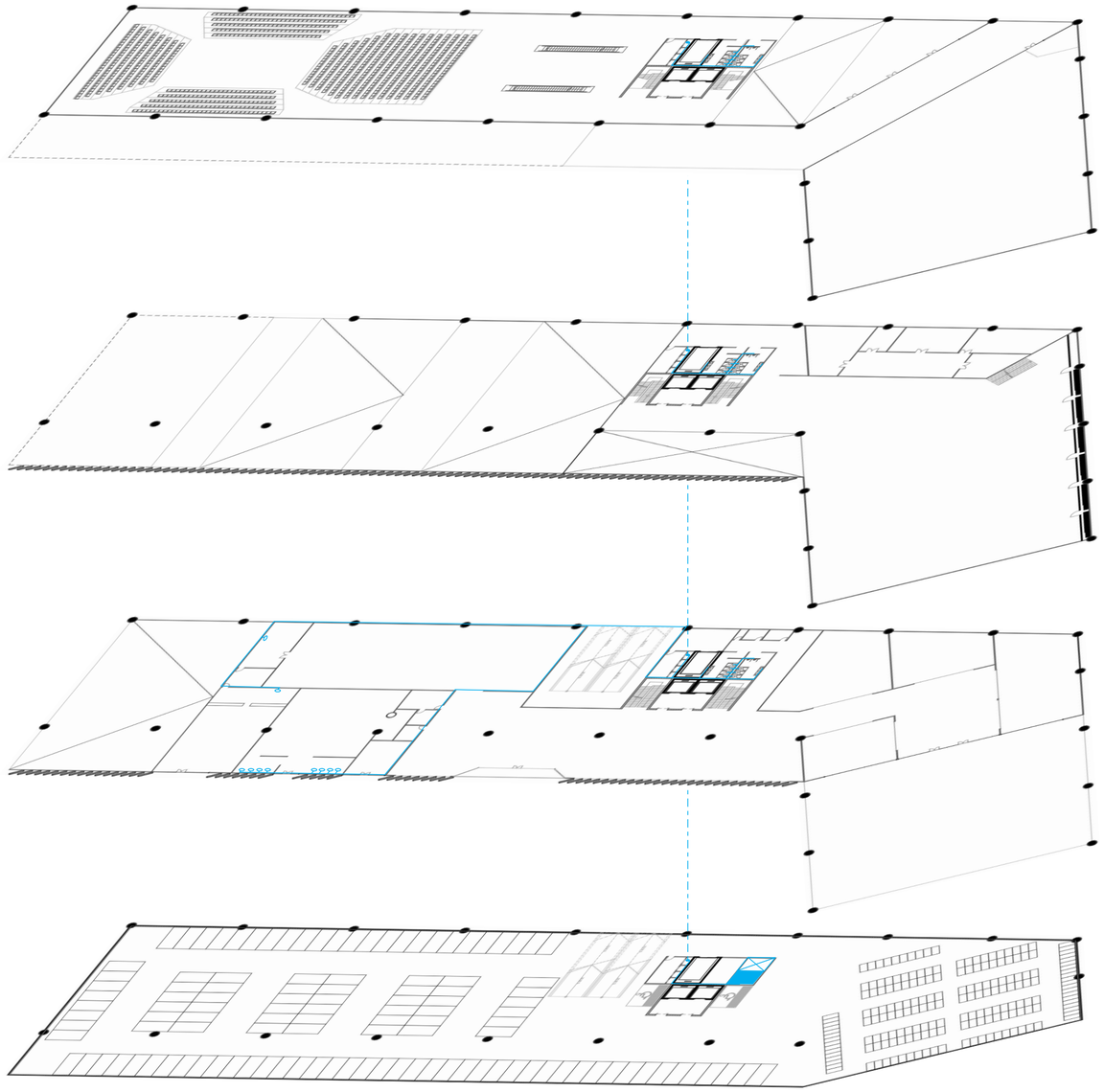
Number of Page

Student ID
Miftahul Jannah
16512057

Jury
Hastuti Saptorini, Ir.MA

Drawing ID

Total Pages



KETERANGAN:

- WATER TANK
- R. POMPA AIR
- PLUMBING
- PIPA DISTRIBUSI AIR BERSIH
- FAUCET

0 5 10 20 30

06
ARS-06-01

AKSONOMETRI SISTEM AIR BERSIH
EXPLODED AXONOMETRY

BACHELOR FINAL PROJECT

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Note

Project Name
Kutai Art & Cultural Center
Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara

Superevisor
Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA

Drawing Tittle

Drawing Scale

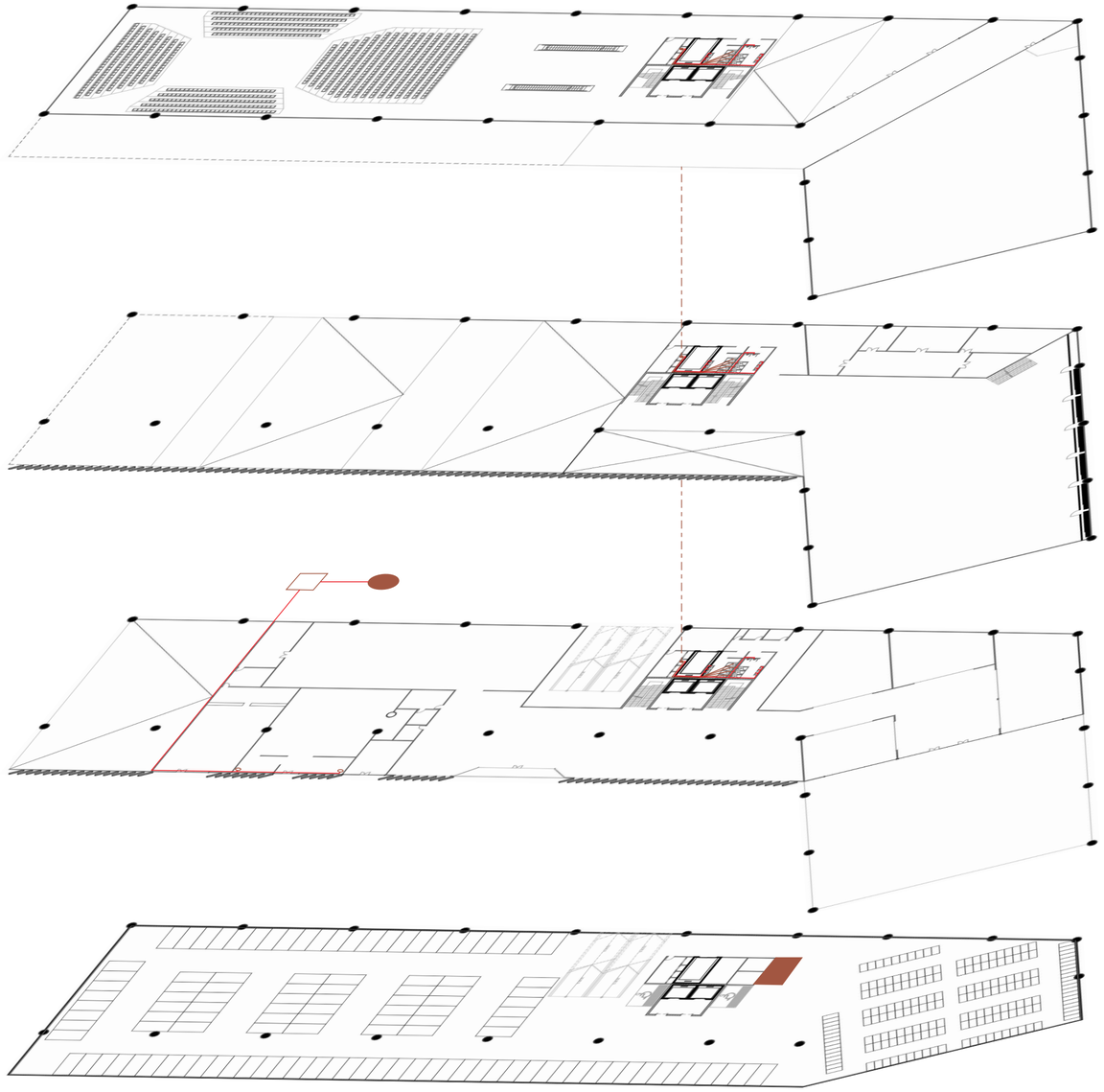
Number of Page

Student ID
Miftahul Jannah
16512057

Jury
Hastuti Saptorini, Ir.MA

Drawing ID

Total Pages



KETERANGAN:

- BIOTECH SEPTIC TANK
- BAK LEMAK
- SUMUR RESAPAN
- BLACK WATER PIPE d 4''
- BLACK WATER PIPE d 2''
- SHAFT PLUMBING
- FLOOR DRAIN

0 5 10 20 30

06
ARS-06-02

AKSONOMETRI SISTEM AIR KOTOR
EXPLODED AXONOMETRY

BACHELOR FINAL PROJECT

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Note

Project Name
Kutai Art & Cultural Center
Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara

Superevisor
Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA

Drawing Tittle

Drawing Scale

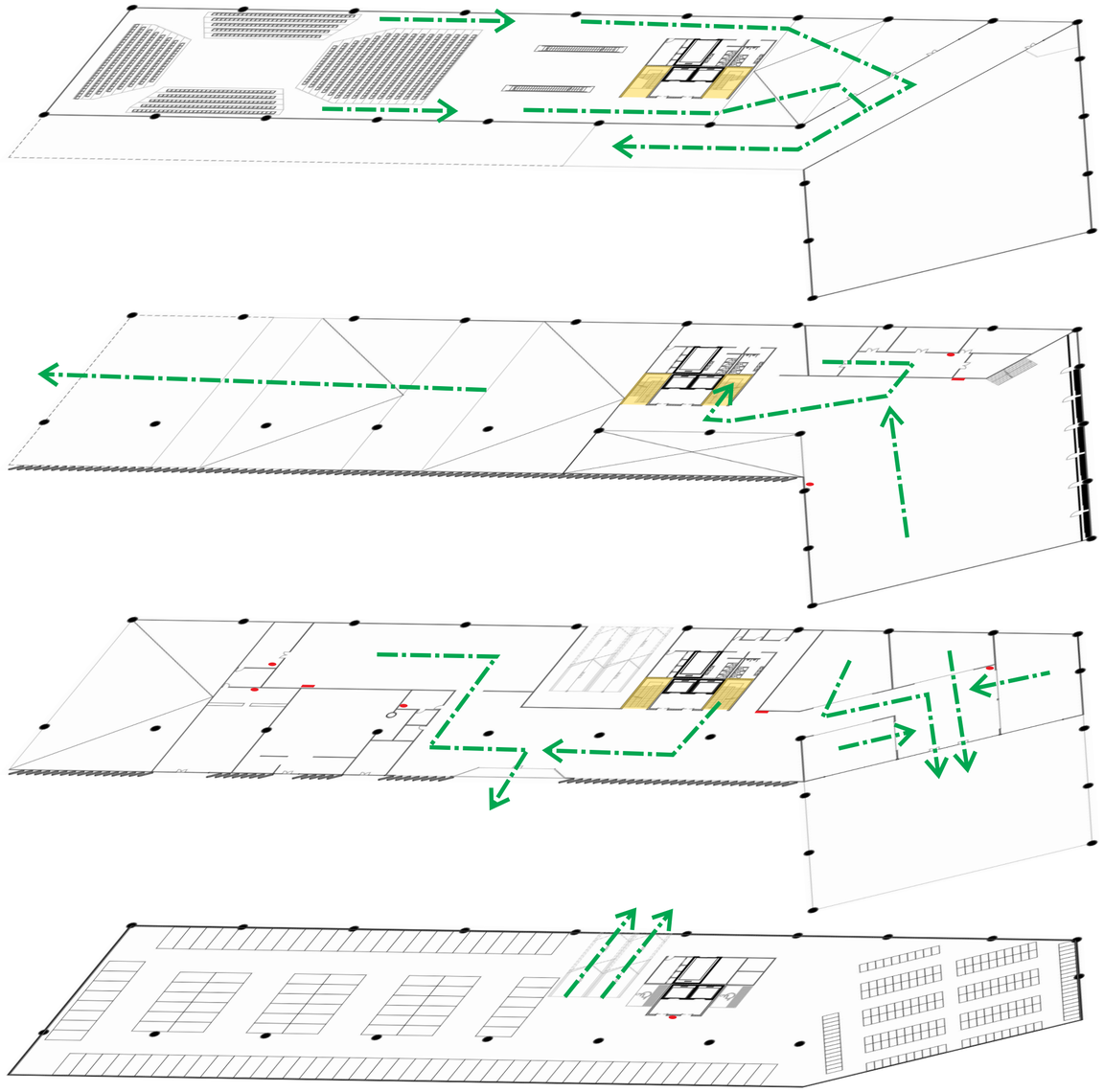
Number of Page

Student ID
Miftahul Jannah
16512057

Jury
Hastuti Saptorini, Ir.MA

Drawing ID

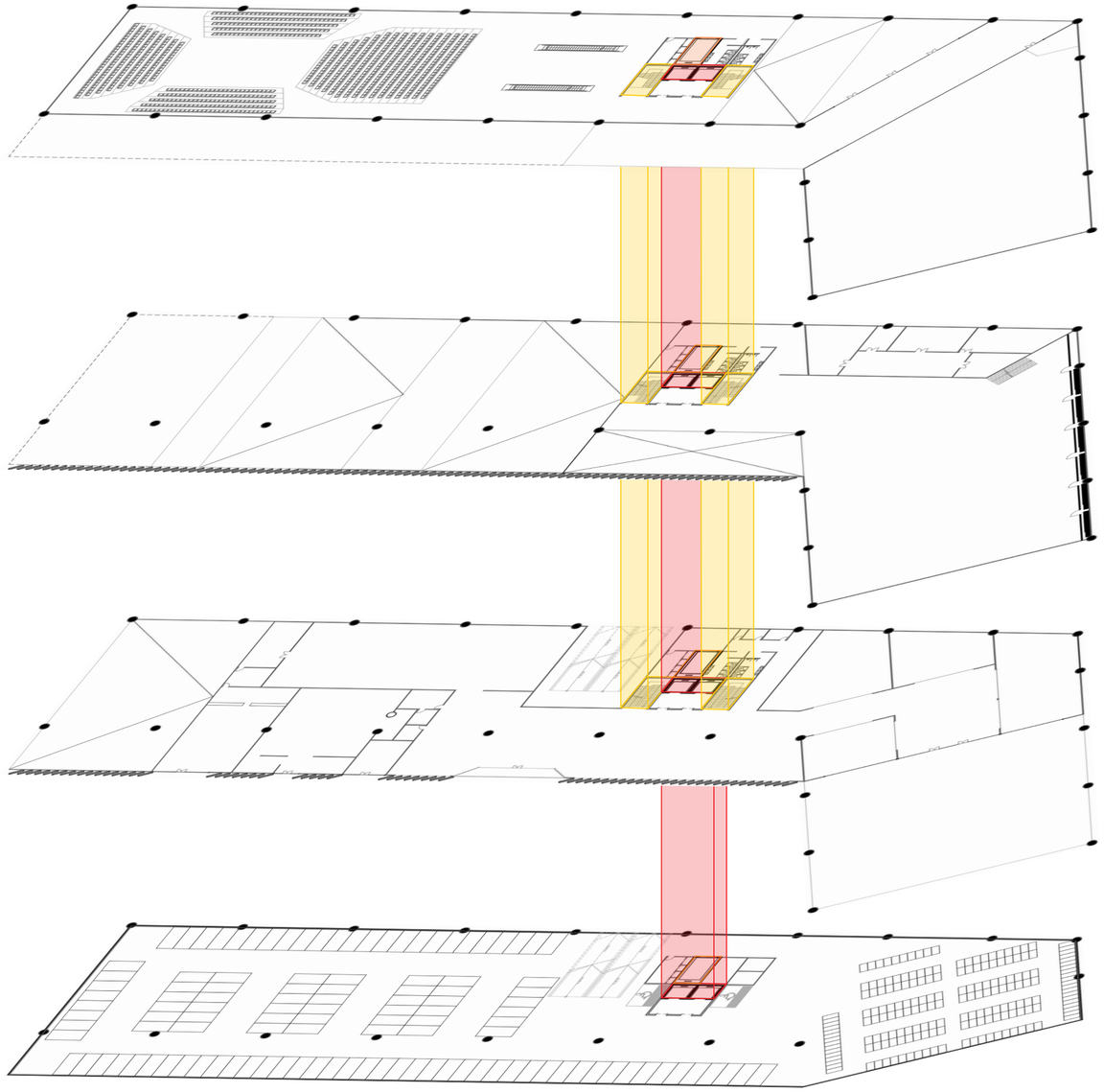
Total Pages



06
ARS-06-03

AKSONOMETRI PENANGGULANGAN KEBAKARAN DAN JALUR EVAKUASI
EXPLODED AXONOMETRY

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale*	*Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID*	*Total Pages*



KETERANGAN:

- CARGO LIFT
- ELEVATOR
- TANGGA

0 5 10 20 30

06
ARS-06-04

AKSONOMETRI SISTEM TRANSPORTASI VERTIKAL
EXPLODED AXONOMETRY

BACHELOR FINAL PROJECT

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Note

Project Name
Kutai Art & Cultural Center
Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara

Superevisor
Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA

Drawing Tittle

Drawing Scale

Number of Page

Student ID
Miftahul Jannah
16512057

Jury
Hastuti Saptorini, Ir.MA

Drawing ID

Total Pages

KETERANGAN:

- AC CASSETE
- EXHAUST FAN
- SHAFT AC
- SHAFT EXHAUST FAN
- SALURAN AC
- SALURAN EXHAUST FAN
- SALURAN COLLER-CHILLER
- CHILLER — CHILLER
- COLLER — CHILLER

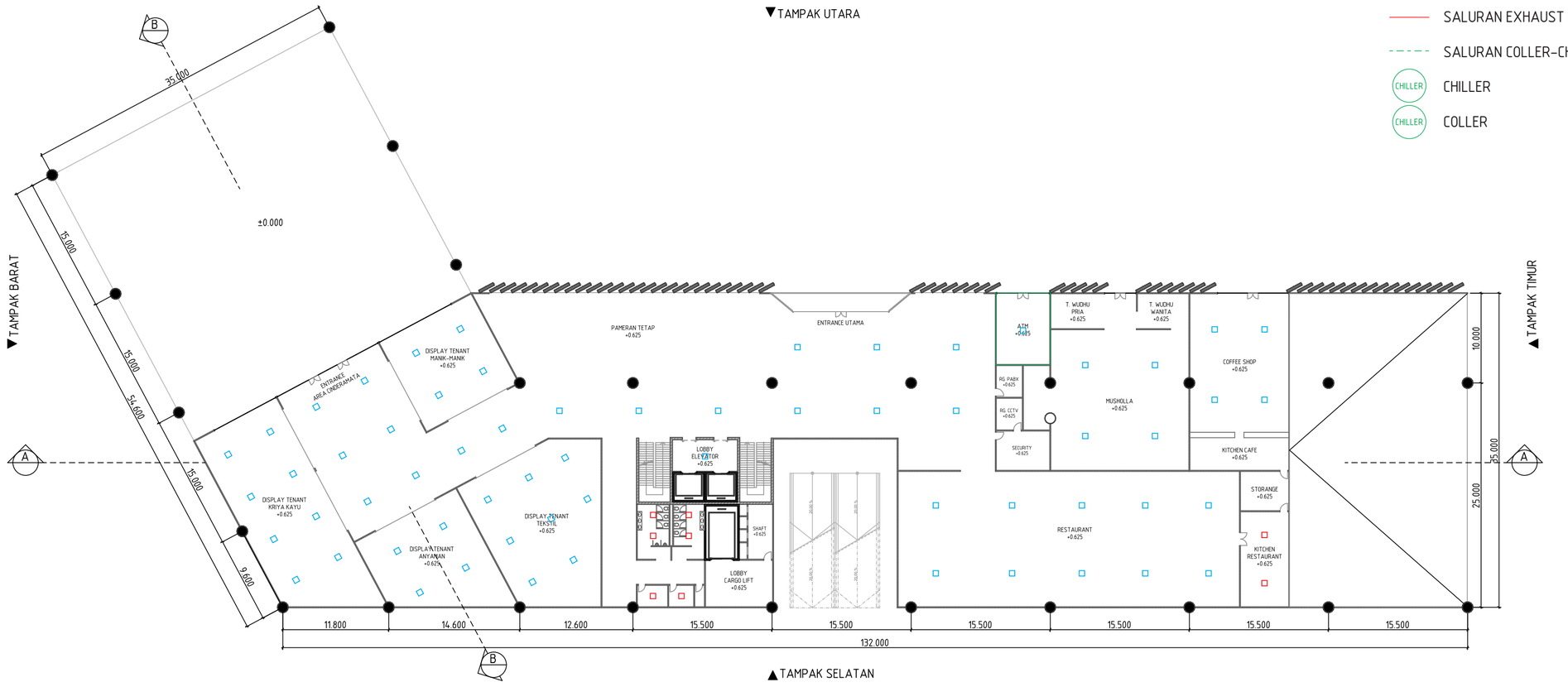
09 / ARS-09-01 DENAH SKEMA PENGHAWAAN BUATAN BASEMENT

SCALE 1 : 400

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale* / *Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID* / *Total Pages*

KETERANGAN:

- AC CASSETE
- EXHAUST FAN
- SHAFT AC
- SHAFT EXHAUST FAN
- SALURAN AC
- SALURAN EXHAUST FAN
- SALURAN COLLER-CHILLER
- CHILLER
- COLLER



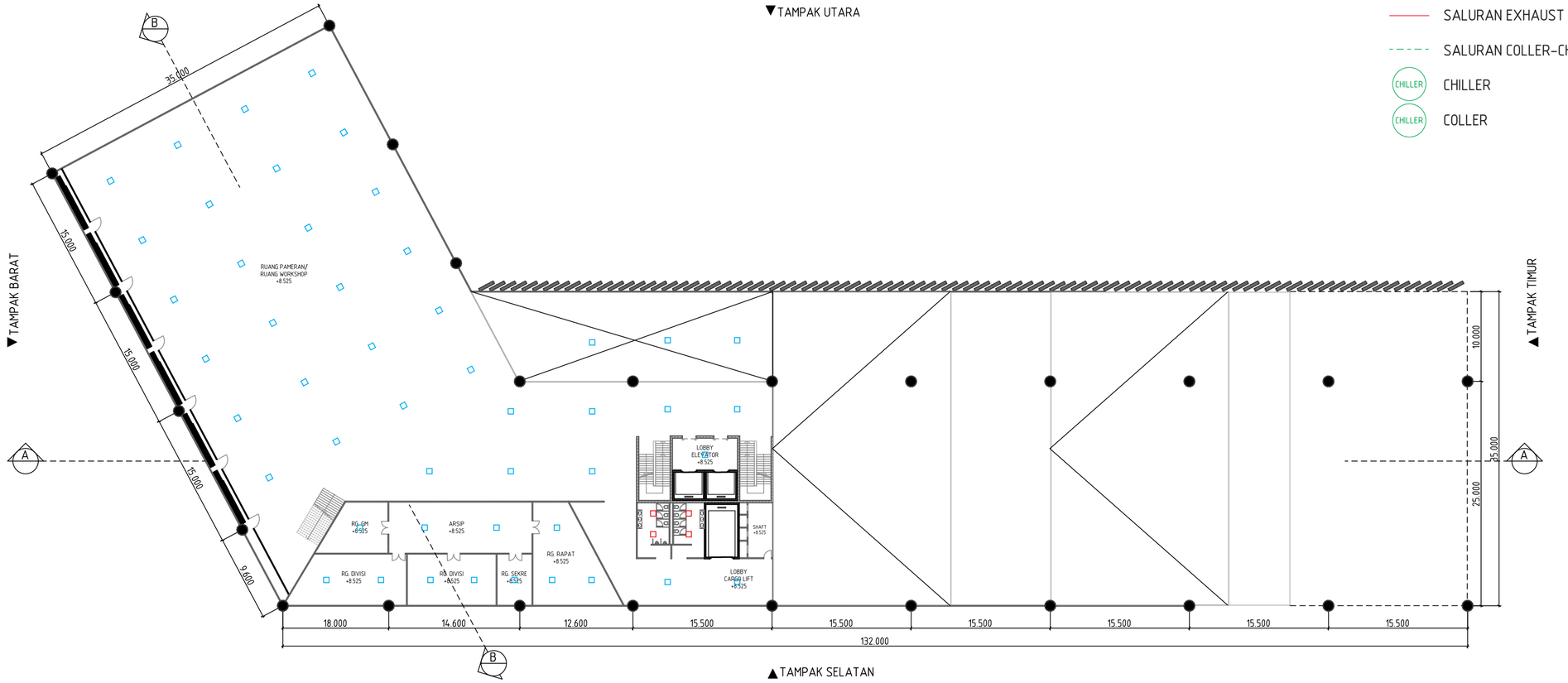
09 / ARS-09-02 DENAH SKEMA PENGHAWAAN BUATAN GROUND FLOOR

SCALE 1 : 400

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale* / *Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID* / *Total Pages*

KETERANGAN:

- AC CASSETE
- EXHAUST FAN
- SHAFT AC
- SHAFT EXHAUST FAN
- SALURAN AC
- SALURAN EXHAUST FAN
- SALURAN COLLER-CHILLER
- CHILLER — CHILLER
- COLLER — CHILLER



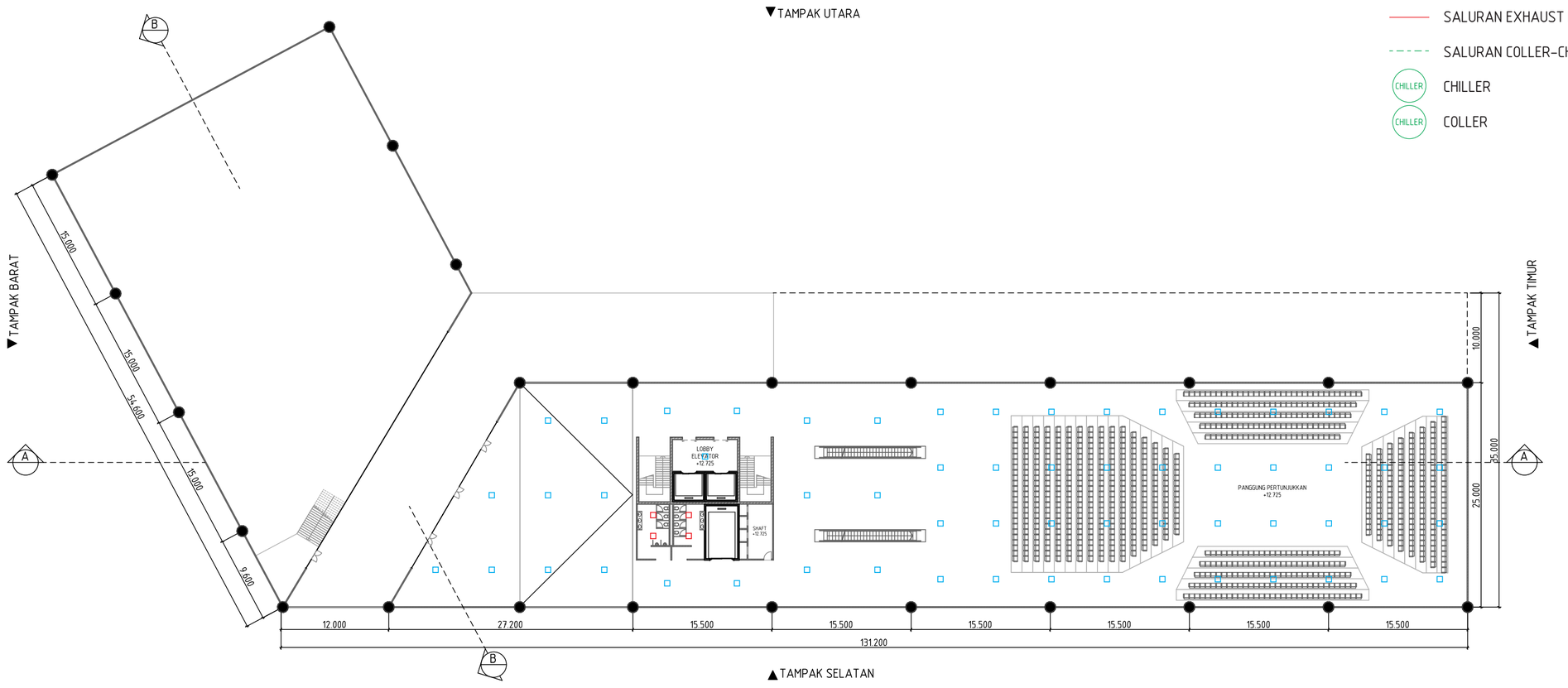
09 / ARS-09-03 DENAH SKEMA PENGHAWAAN BUATAN LANTAI 1

SCALE 1 : 400

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale* *Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID* *Total Pages*

KETERANGAN:

- AC CASSETE
- EXHAUST FAN
- SHAFT AC
- SHAFT EXHAUST FAN
- SALURAN AC
- SALURAN EXHAUST FAN
- SALURAN COLLER-CHILLER
- CHILLER — CHILLER
- COLLER — CHILLER



09
ARS-09-04

DENAH SKEMA PENGHAWAAN BUATAN LANTAI 2

SCALE 1 : 400

BACHELOR FINAL PROJECT

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Note

Project Name

Kutai Art & Cultural Center
Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara

Superevisor

Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA

Drawing Tittle

Drawing Scale

Number of Page

Student ID

Miftahul Jannah
16512057

Jury

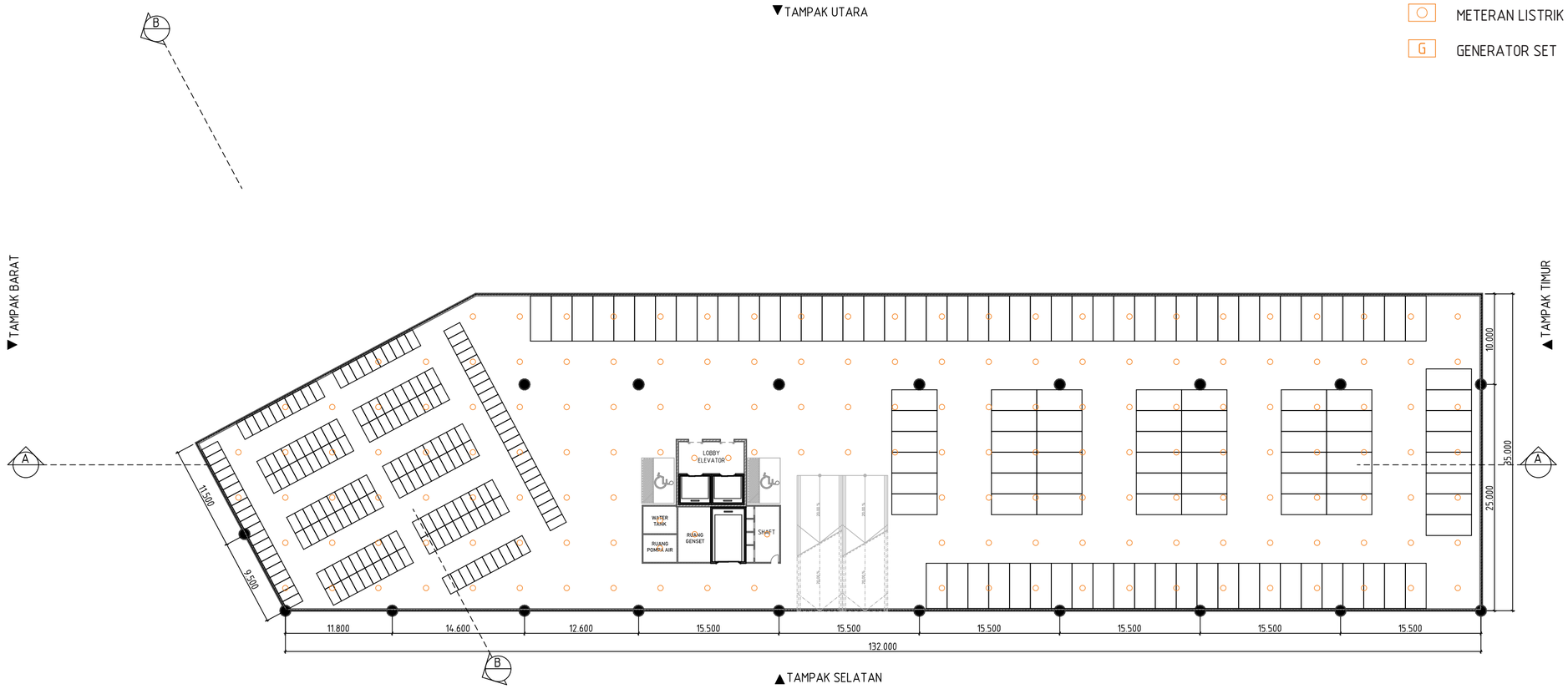
Hastuti Saptorini, Ir.MA

Drawing ID

Total Pages

KETERANGAN:

- LAMPU
- SAKLAR SERI GANDA
- KABEL
- SHAFT LISTRIK
- PANEL BOARD
- METERAN LISTRIK
- G — GENERATOR SET



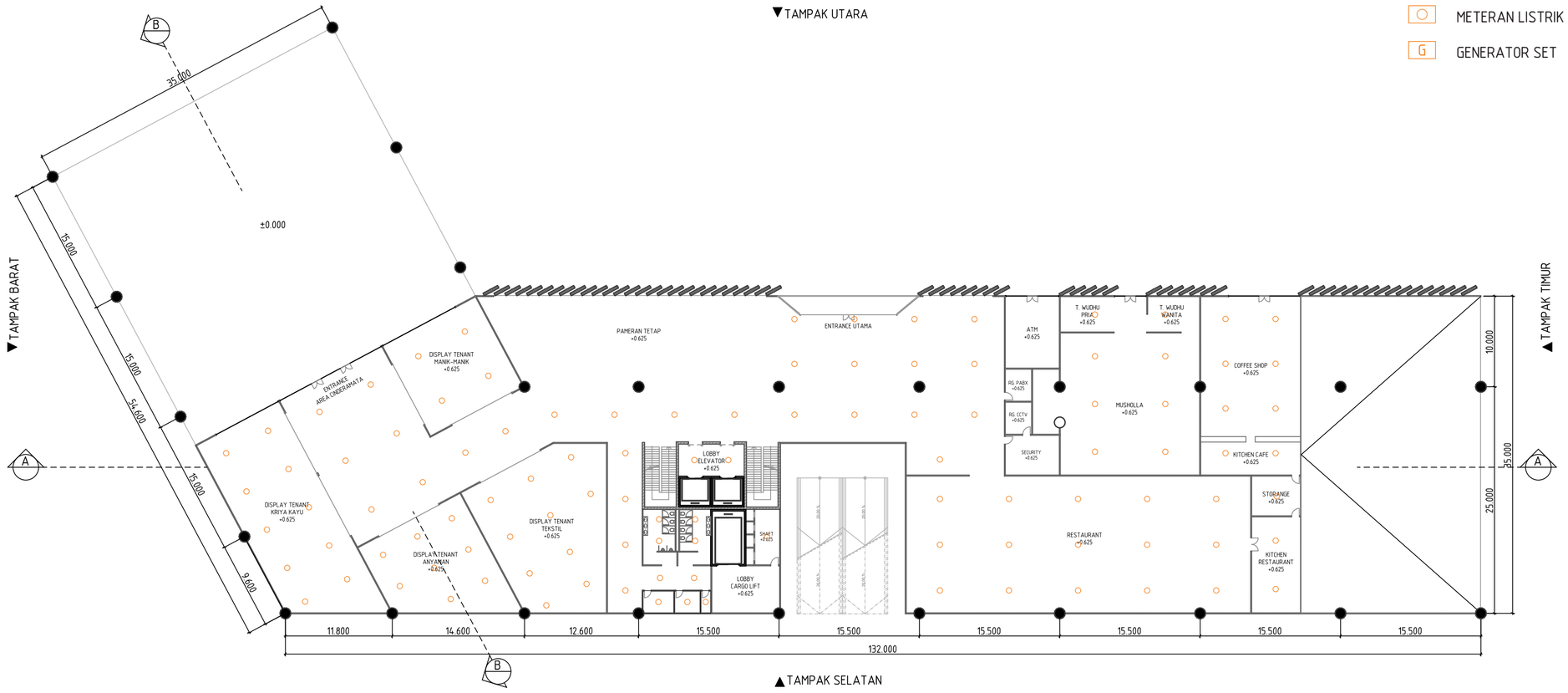
10 / ARS-10-01 — DENAH SKEMA INSTALASI LISTRIK BASEMENT

SCALE 1 : 400

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale* / *Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID* / *Total Pages*

KETERANGAN:

- LAMPU
- SAKLAR SERI GANDA
- KABEL
- SHAFT LISTRIK
- PANEL BOARD
- METERAN LISTRIK
- G — GENERATOR SET



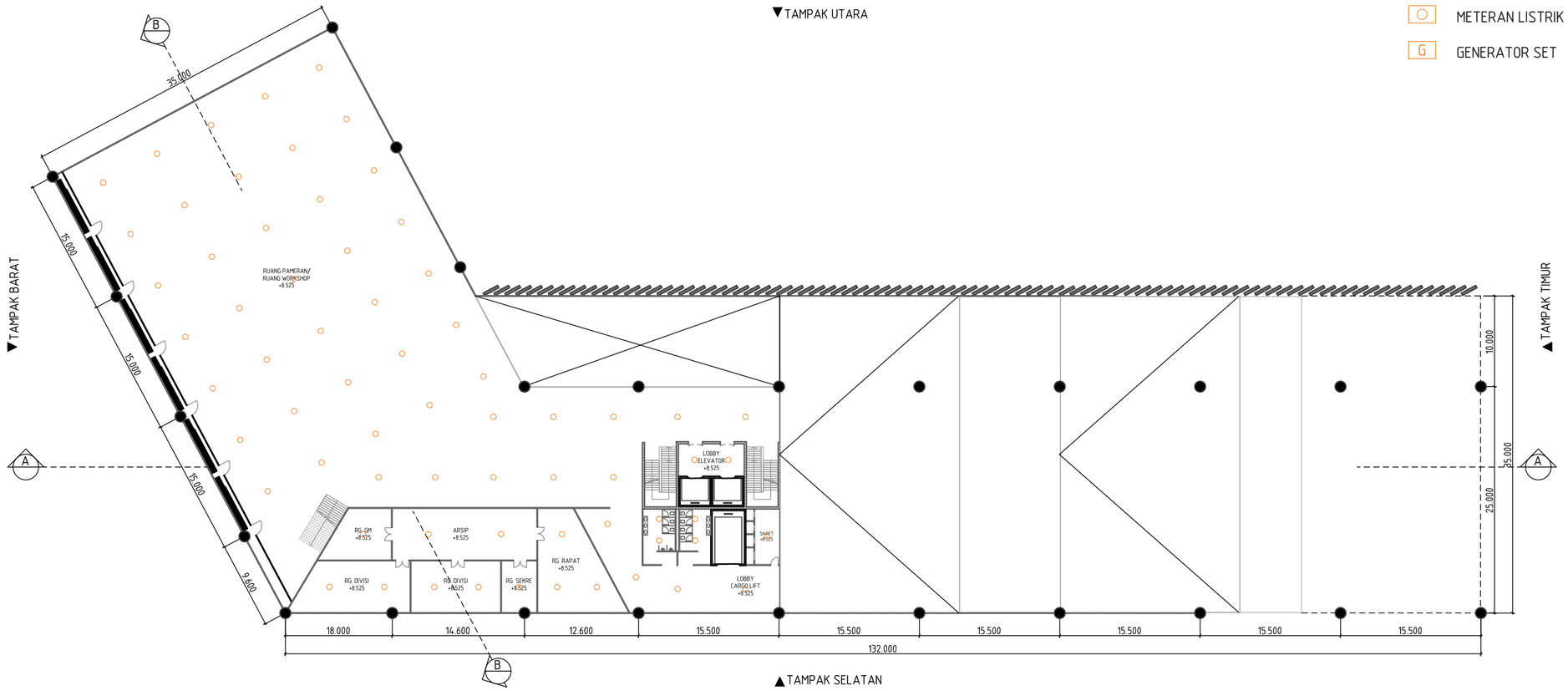
10 / ARS-10-02 — DENAH SKEMA INSTALASI LISTRIK GROUND FLOOR

SCALE 1 : 400

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale* / *Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID* / *Total Pages*

KETERANGAN:

- LAMPU
- SAKLAR SERI GANDA
- KABEL
- SHAFT LISTRIK
- PANEL BOARD
- METERAN LISTRIK
- G — GENERATOR SET



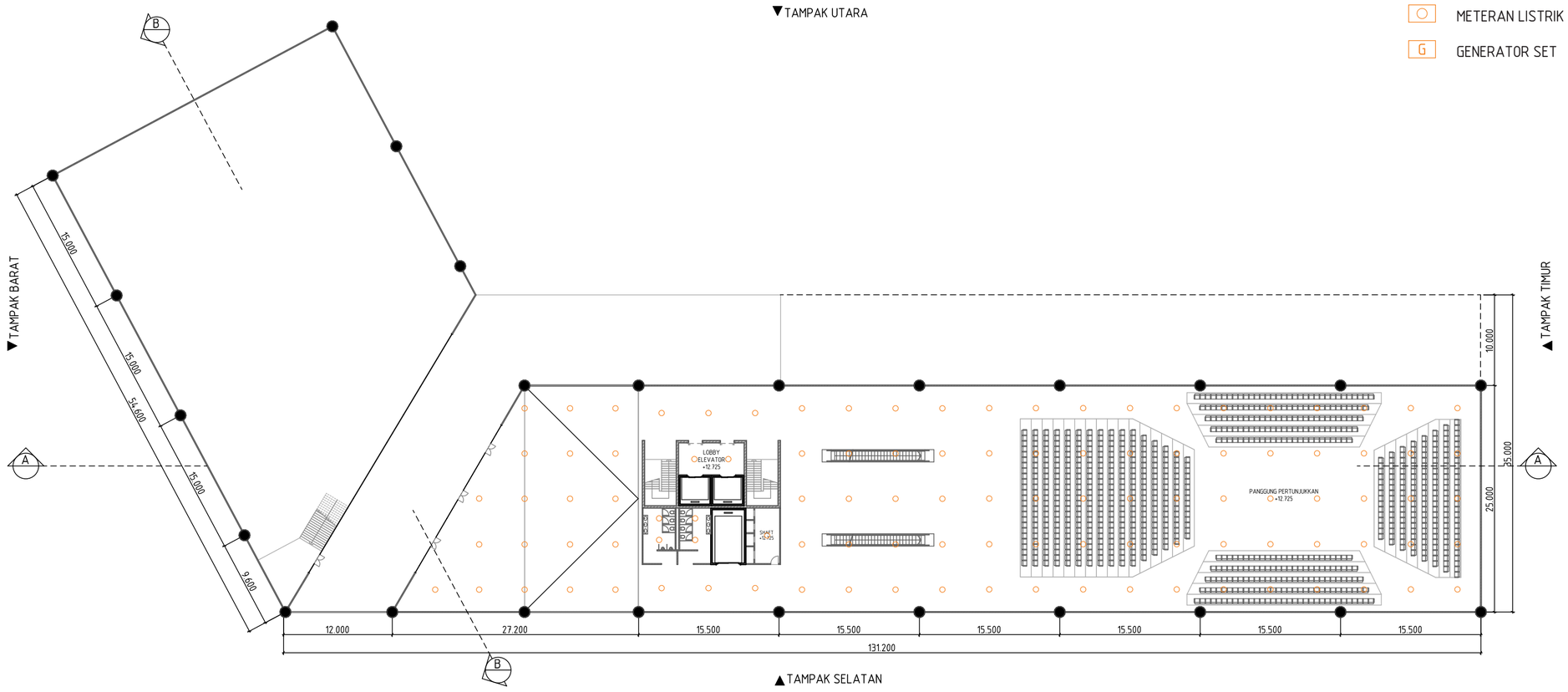
10 / ARS-10-03 DENAH SKEMA INSTALASI LISTRIK LANTAI 1

SCALE 1 : 400

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale*	*Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID*	*Total Pages*

KETERANGAN:

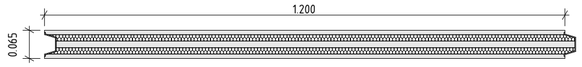
- LAMPU
- SAKLAR SERI GANDA
- KABEL
- SHAFT LISTRIK
- PANEL BOARD
- METERAN LISTRIK
- G — GENERATOR SET



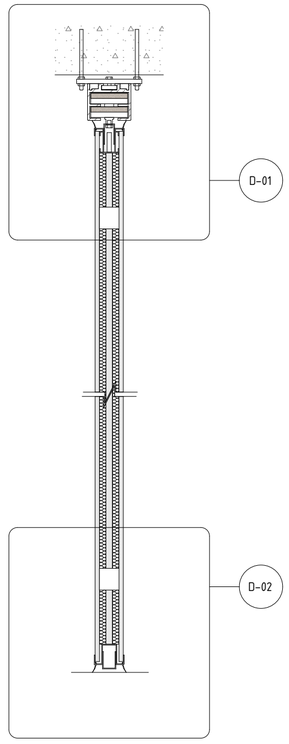
10 / ARS-10-04 DENAH SKEMA INSTALASI LISTRIK LANTAI 2

SCALE 1 : 400

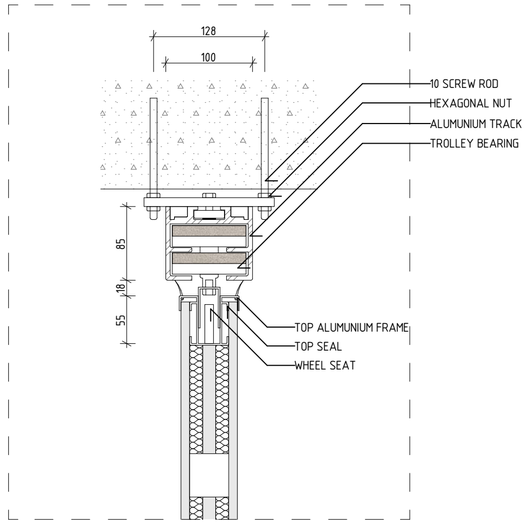
BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale*	*Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID*	*Total Pages*



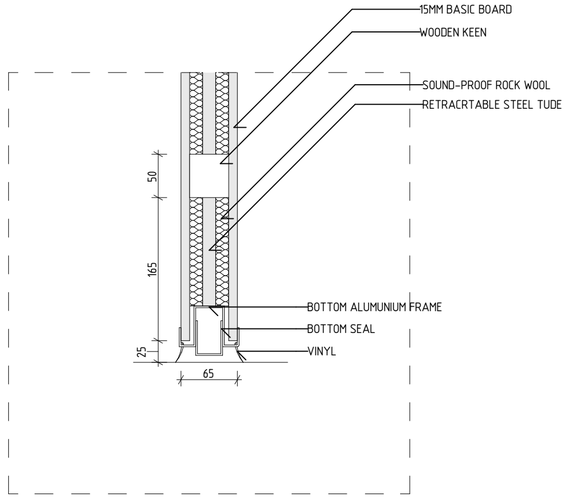
07 / ARS-07-01 DENAH MOVABLE PARTITION WALL
SCALE 1 : 10



07 / ARS-07-01 POTONGAN MOVABLE PARTITION WALL
SCALE 1 : 10

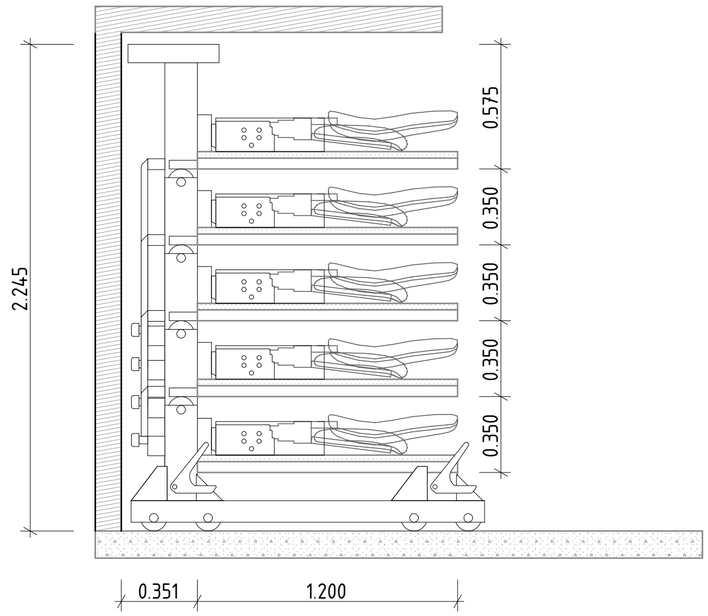


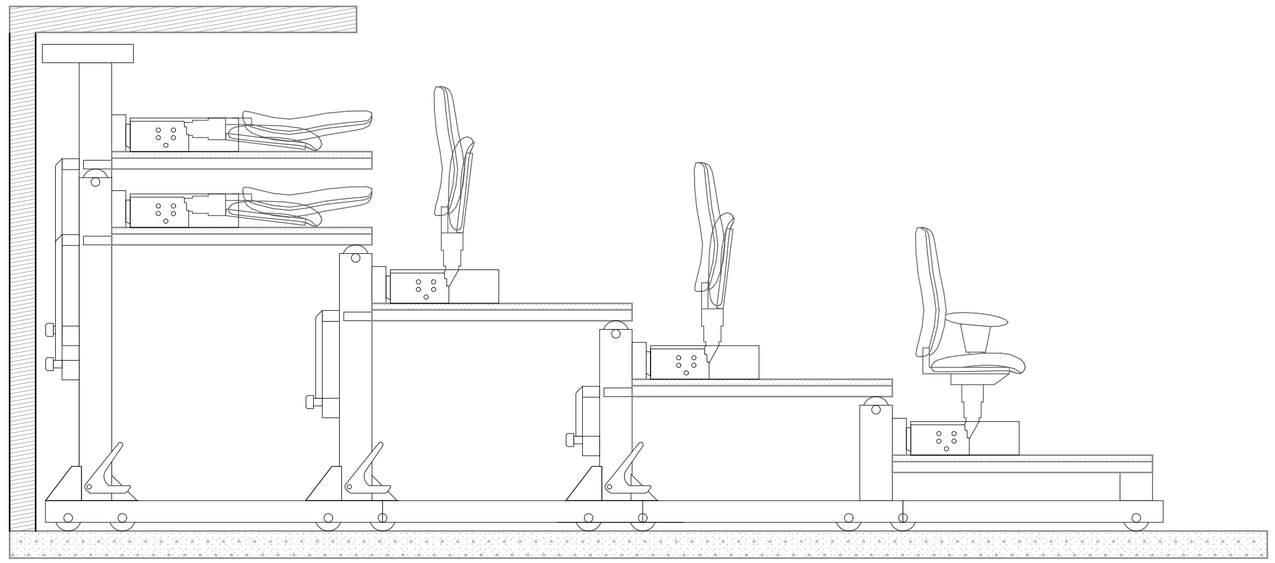
07 / ARS-07-01 D-01 MOVABLE PARTITION WALL
SCALE 1 : 5

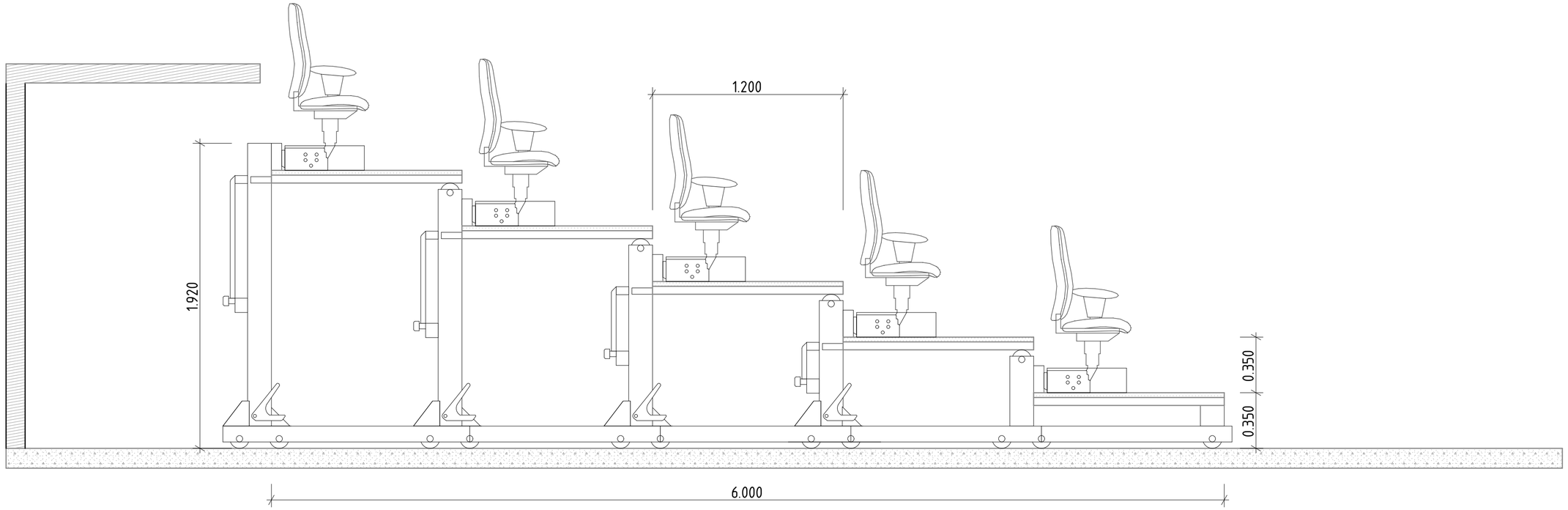


07 / ARS-07-01 D-02 MOVABLE PARTITION WALL
SCALE 1 : 5

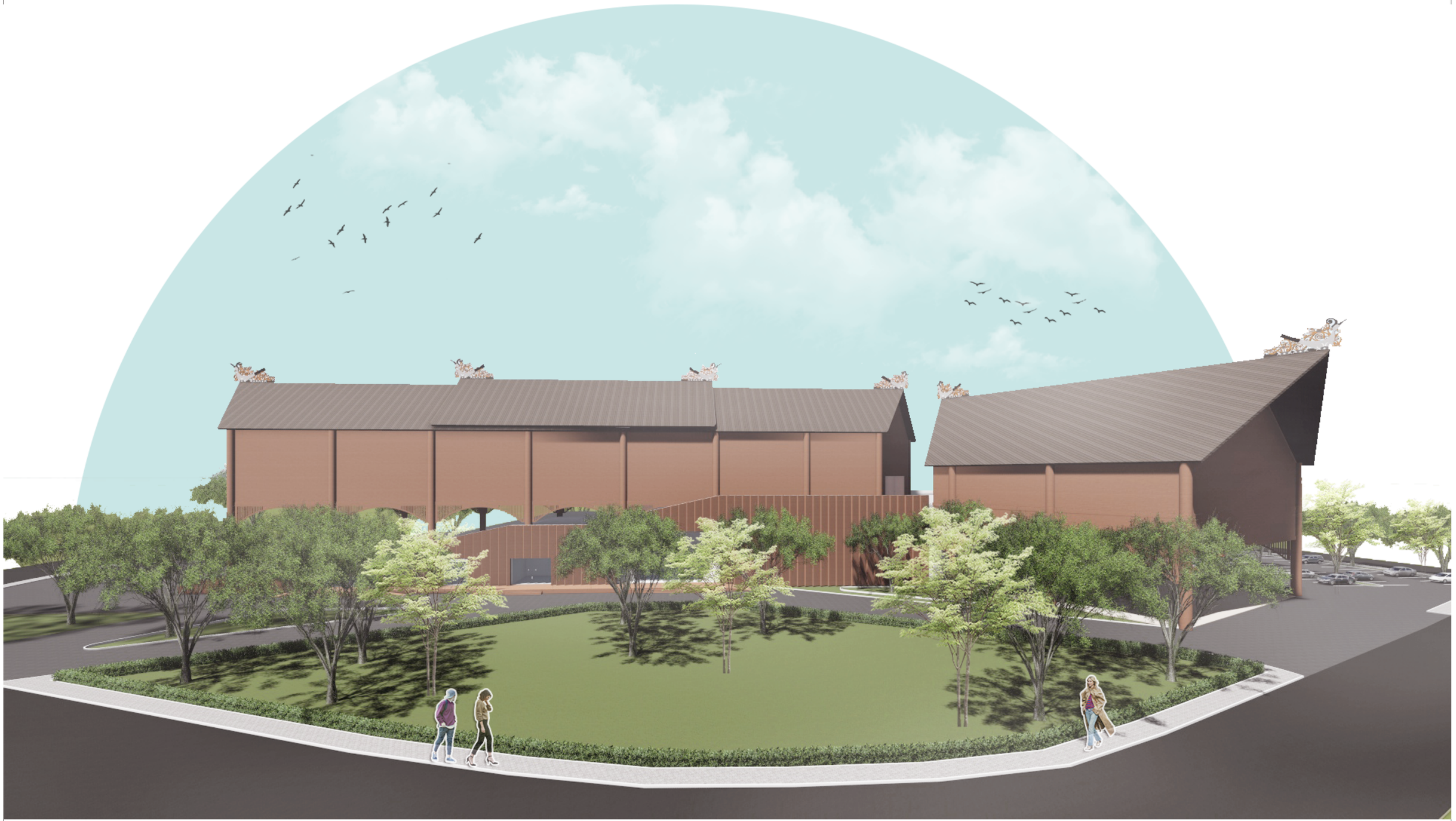
BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale*	*Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID*	*Total Pages*







BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle*	*Drawing Scale*	*Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID*	*Total Pages*



BACHELOR FINAL PROJECT

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Note

Project Name

Kutai Art & Cultural Center
Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara

Superevisor

Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA

Student ID

Miftahul Jannah
16512057

Jury

Hastuti Saptorini, Ir.MA

Drawing Tittle

PERSPEKTIF EKSTERIOR 1

Drawing Scale

Number of Page

Drawing ID

Total Pages

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle* PERSPEKTIF EKSTERIOR 2	*Drawing Scale*	*Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID*	*Total Pages*

AREA PAMERAN

LOBBY/ RECEPCIONIST

RUANG PUBLIK SEMI-OUTDOOR

AREA PERTUNJUKKAN KESENIAN

BACHELOR FINAL PROJECT FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	*Note*	*Project Name* **Kutai Art & Cultural Center** Tenggarong, 75511 Kutai Kartanegara	*Superevisor* Ahmad Saifudin Mutaqi, Ir., M.T., IAI, AA	*Drawing Tittle* PERSPEKTIF INTERIOR	*Drawing Scale*	*Number of Page*
		Student ID Miftahul Jannah 16512057	*Jury* Hastuti Saptorini, Ir.MA		*Drawing ID*	*Total Pages*

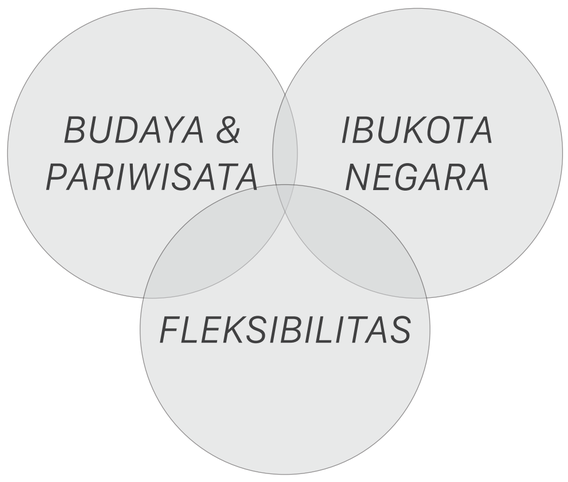
KUTAI KARTANEGARA

ART & CULTURAL CENTER

WITH FLEXIBILITY AND CRITICAL REGIONALISM APPROACH

OBJEK	KAJIAN	ASPEK AERISTEKTURAL	OBJEK		PERSOALAN	OUTPUT
Perancangan Art & Cultural Center di Kutai Kartanegara dengan Pendekatan Fleksibilitas dan Regionalisme Kritis	ART & CULTURAL CENTER	FLEKSIBILITAS	LAYOUT	JENIS FISIK PANGGUNG DAPAT MEMENUHI KEBUTUHAN PERTUNJUKKAN KESENIAN	BAGAIMANA MERANCANG ART & CULTURAL CENTER YANG DAPAT MENERAPKAN KONSEP FLEKSIBILITAS UNTUK KEGIATAN ?	RANCANGAN ART & CULTURAL CENTER DI KUTAI KARTANEGARA YANG DAPAT MENAUNGI LIMA FUNGSI KEGIATAN KESENIAN SERTA MEMILIKI VALUE PLACE MAKING DAN DAPAT BERADAPTASI DENGAN RUANG PUBLIK SEKITAR
			BESARAN RUANG	UKURAN RUANG DI SESUAIKAN DENGAN JUMLAH KEBUTUHAN PELAKU KESENIAN		
	CRITICAL REGIONALISM	KARAKTER	PENAMPILAN BANGUNAN	BENTUK FASAD BANGUNAN MEMILIKI KARAKTER YANG MIRIP DENGAN RUMAH LAMIN	BAGAIMANA MERANCANG ART & CULTURAL CENTER DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN REGIONALISME KRITIS KHUSUSNYA PLACE MAKING, SEBAGAI PENGAPLIKASIAN VALUE KEARIFAN LOKAL PADA BANGUNAN?	
		TATA RUANG	LAYOUT	LAYOUT RUANG MENGIKUTI PRINSIP PEMBAGIAN RUANG DARI RUMAH LAMIN		
	SITE CONTEXT	KONDISI EKSISTING	KONEKTIVITAS	BANGUNAN MEMILIKI HUBUNGAN DENGAN TAPAK SEKITAR	BAGAIMANA MERANCANG ART & CULTURAL CENTER YANG DAPAT MENGADAPTASI KRITERIA RUANG PUBLIK SEBAGAI RESPON TERHADAP LINGKUNGAN SEKITAR?	
			REGULASI SETEMPAT	PENYESUAIAN LAHAN DENGAN BASIS RDTR KDB (60%), KLB (MAX 2), KDH (30%)		
			LOKASI SITE	LAHAN MEMANJANG DARI TIMUR KE BARAT BERBATASAN DENGAN PERMUKIMAN		

issue non-arsitektural



Pendatang baru Ibukota Negara harus dapat beradaptasi terhadap budaya setempat

Menurut RIPPARNAS (Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan Nasional) Tenggarong di tetapkan sebagai destinasi pariwisata nasional (DPN)

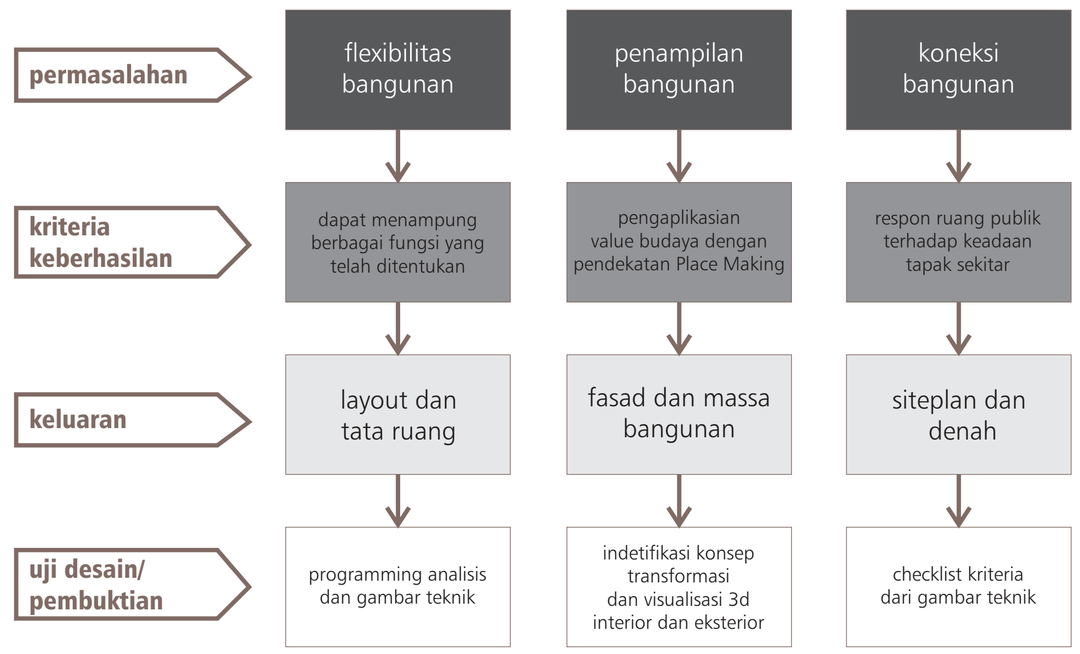
Kutai Kartanegara memiliki warisan budaya tak benda (intangible cultural heritage) yang harus di jaga

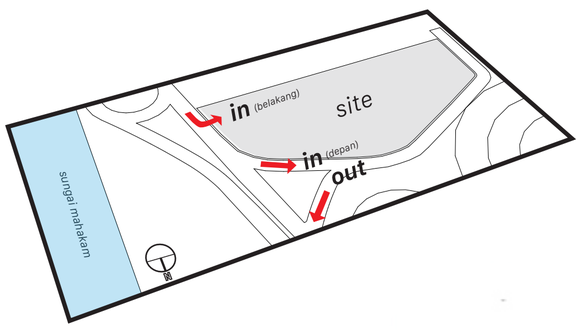
Kebutuhan Pusat Seni dan Kebudayaan

Pemilihan site berseblahan dengan ruang publik, dan Bangunan Informasi Pariwisata (Perpustakaan).

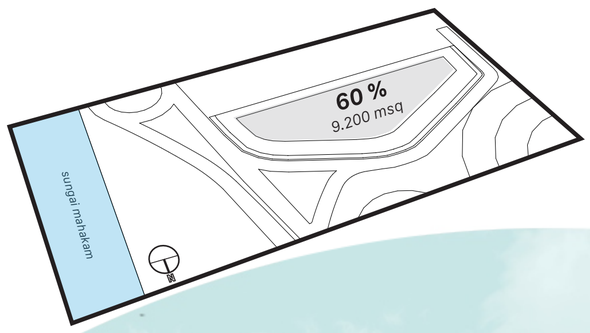
Diadaptasi kriteria Ruang Publik dan pendekatan Regionalisme Kritis pada Rancangan Pusat Seni dan

metode perancangan

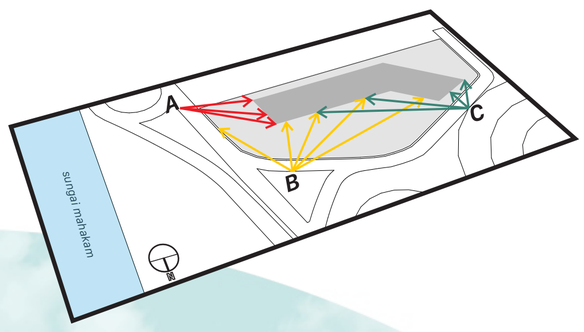




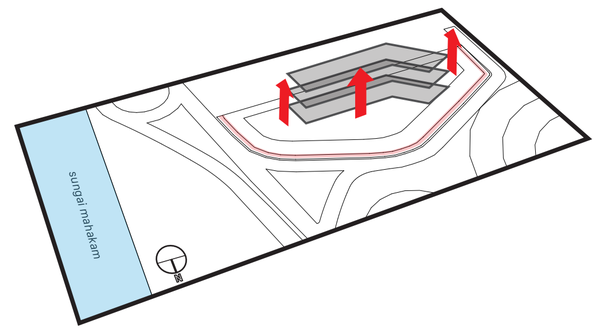
Site berlokasi di kota Tenggarong, tepatnya berada di Jl. Wolter Mongonsidi dan dekat dengan sungai mahakam.



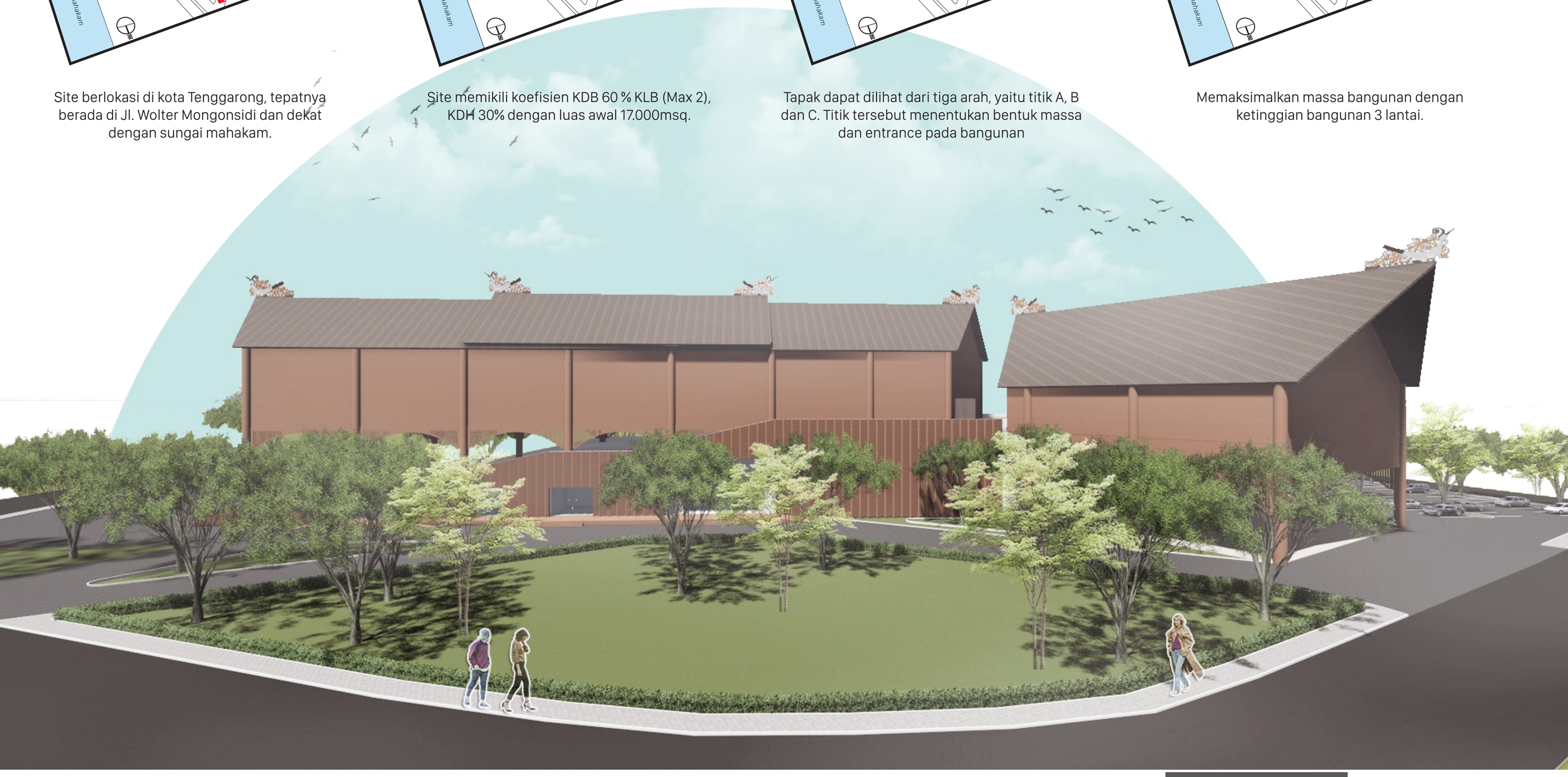
Site memikili koefisien KDB 60 % KLB (Max 2), KDH 30% dengan luas awal 17.000msq.



Tapak dapat dilihat dari tiga arah, yaitu titik A, B dan C. Titik tersebut menentukan bentuk massa dan entrance pada bangunan



Memaksimalkan massa bangunan dengan ketinggian bangunan 3 lantai.



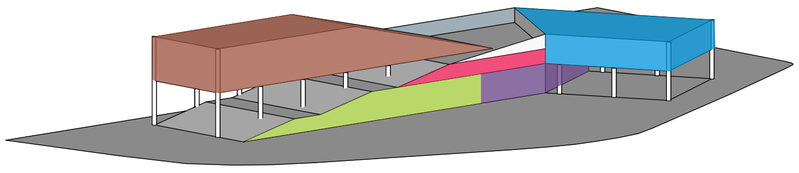
DEPARTMENT of ARCHITECTURE

supervised by Ahmad Saifudin Mutaqi IAI AA
Hastuti Saptorini, Ir.MA

UNDERGRADUATED DESIGN THESIS OF ARCHITECTURE
Art & Cultural Center in Kutai Kartanegara
with Flexibility and Critical Regionalism Approach

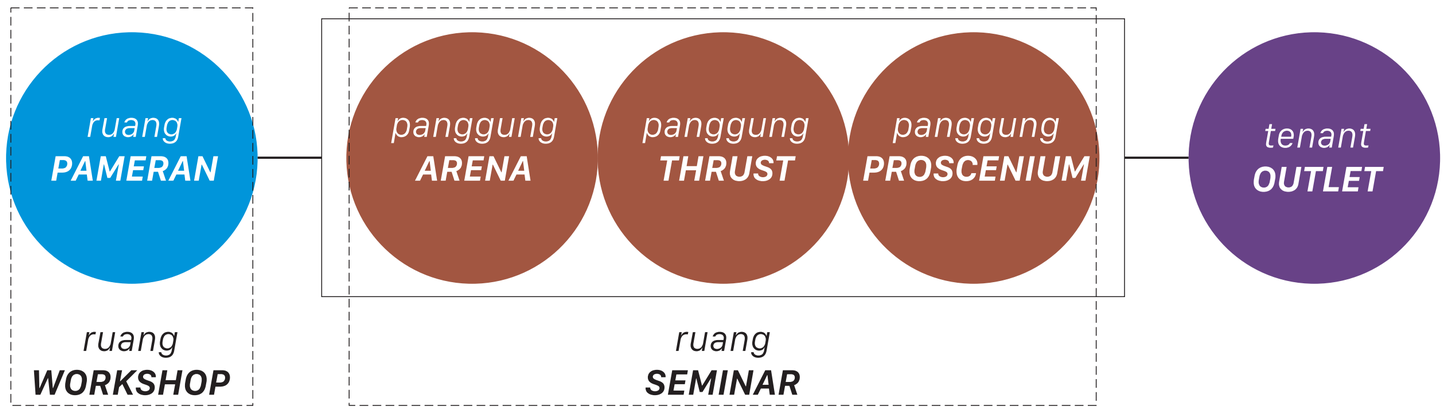
MIFTAHUL JANNAH
16512057@students.uii.ac.id

flexibility approach

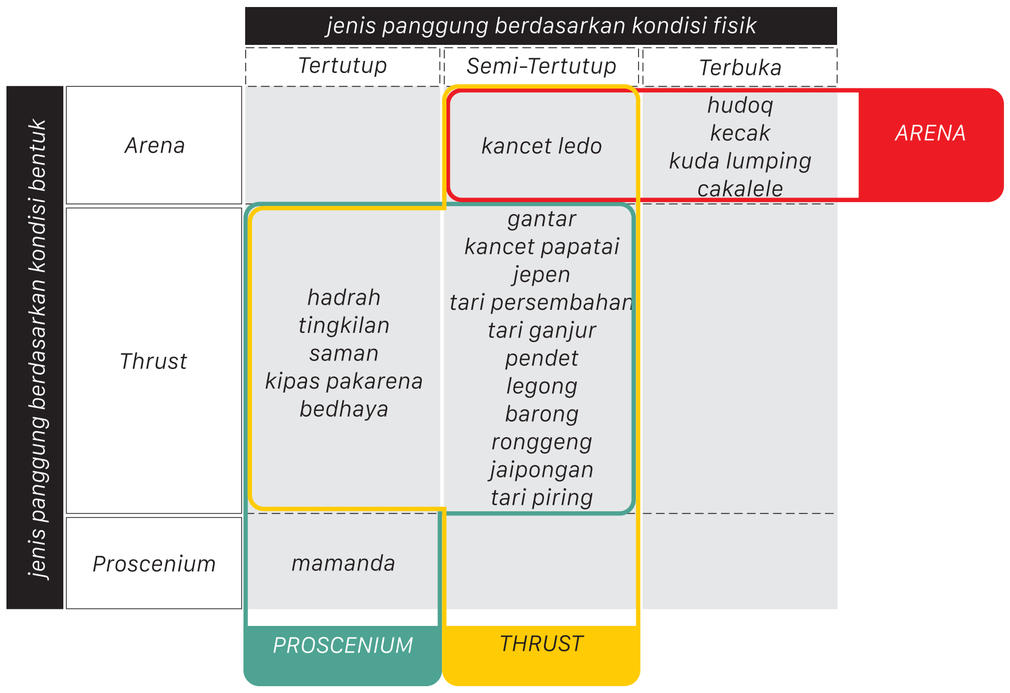


Pada perancangan memiliki 5 kegiatan utama yang di bagi kedalam 3 ruang utama. Terdapat satu zona pameran, tiga zona untuk pertunjukkan atau Art Performance dan satu zonasi untuk outlet penjualan produk kesenian.

- RUANG PAMERAN / RUANG WORKSHOP
- PANGGUNG PERTUNJUKKAN / SEMINAR
- TENANT OUTLET
- AREA PENGELOLA
- AREA PENDUKUNG



analisis kebutuhan panggung



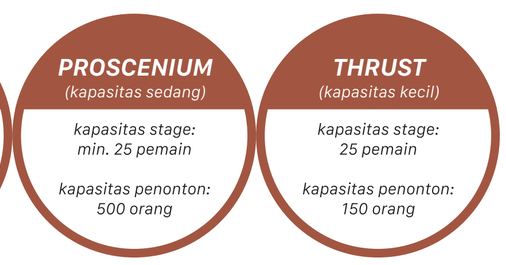
No.	Jenis Panggung	Kegiatan	Jumlah Pemain	Jumlah Penonton	Jenis Teater Berdasarkan Kapasitas Keseluruhan
1.	Panggung Arena	Hudoq	33 pemain musik 77 penari tambahan 1 pemain musik	900	100 + 900 (besar)
		Kancet Ledo	3 penari 4 pemain musik	150	7 + 150 (kecil)
		Kecak	50 penari	150	50 + 150 (kecil)
		Kuda Lumping	3 penari 10 pemain musik 2 penyanyi	150	15 + 150 (kecil)
		Reog	6 penari 10 pemain musik	150	16 + 150 (kecil)
		Cakalele	12 penari 6 pemain musik	150	18 + 150 (kecil)

No.	Jenis Panggung	Kegiatan	Jumlah Pemain	Jumlah Penonton	Jenis Teater Berdasarkan Kapasitas Keseluruhan
3.	Panggung Proscenium	Mamanda	15 aktor 5 pemain musik	500	20 + 500 (sedang)

Dalam merumuskan kebutuhan tempat pertunjukkan, maka dilakukan analisis jenis panggung berdasarkan fisik dan bentuk. Setelah didapatkan jenis nya, dilanjutkan dengan menganalisis kapasitas yang di butuhkan pada tiap-tiap jenis panggung.

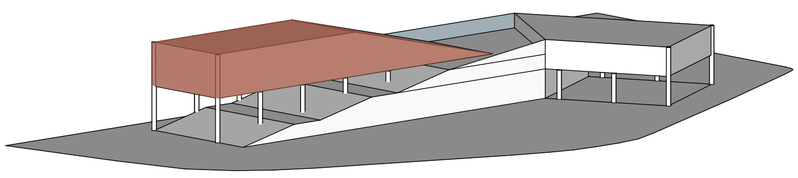
Setelah dilakukan analisis kebutuhan maka didapatkan hasil yaitu; **panggung arena** (kapasitas besar), **panggung arena** (kapasitas kecil), **panggung proscenium** (kapasitas sedang) dan **panggung thrust** (kapasitas kecil)

No.	Jenis Panggung	Kegiatan	Jumlah Pemain	Jumlah Penonton	Jenis Teater Berdasarkan Kapasitas Keseluruhan
2.	Panggung Thrust	Gantar	6 penari 6 pemain musik	150	12 + 150 (kecil)
		Kancet Papatai	6 penari 2 pemain musik	150	8 + 150 (kecil)
		Jepen	10 penari 7 pemain musik 1 penyanyi	150	18 + 150 (kecil)
		Tari Persembahan	10 penari 7 pemain musik 1 penyanyi	150	18 + 150 (kecil)
		Tari Ganjur	12 penari 12 pemain musik	150	24 + 150 (kecil)
		Pendet	6 penari 15 pemain musik	150	21 + 150 (kecil)
		Legong	3 penari 15 pemain musik	150	18 + 150 (kecil)
		Barong	3 penari 18 pemain musik	150	21 + 150 (kecil)
		Ronggeng	6 penari 10 pemain musik	150	16 + 150 (kecil)
		Jaipong	1 penari 10 pemain musik	150	11 +150 (kecil)
		Saman Dance	12 penari 1 pemain musik 1 penyanyi	150	14 + 150 (kecil)
		Kipas Pakarena	6 penari 3 pemain musik 1 penyanyi	150	10 + 150 (kecil)
		Bedhaya	6 penari 10 pemain musik	150	16 + 150 (kecil)
		Tari Piring	7 penari 5 pemain musik	150	11 + 150 (kecil)
		Merak	7 penari 10 pemain musik	150	17 + 150 (kecil)



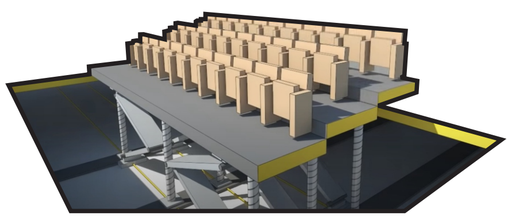
sistem yang digunakan

ruang seminar/ pertunjukkan

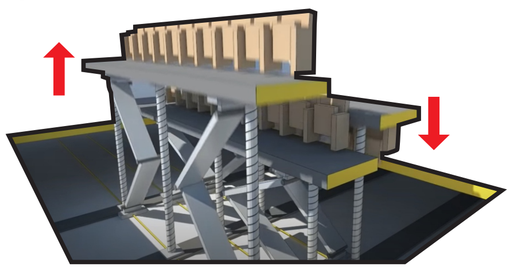


Pada ruang seminar dan pertunjukkan memakai konsep fleksibilitas adaptable dan movable yang diaplikasikan pada tempat duduk pengunjung (komponen non-fix). Menggunakan sistem **"Retacrable Seating Platform"** dan **"Spiralift Gala seating System"**

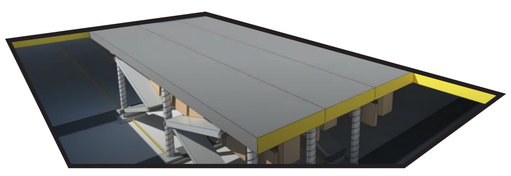
spraflift gala seating system



Kondisi tempat duduk penonton pada saat dibuka

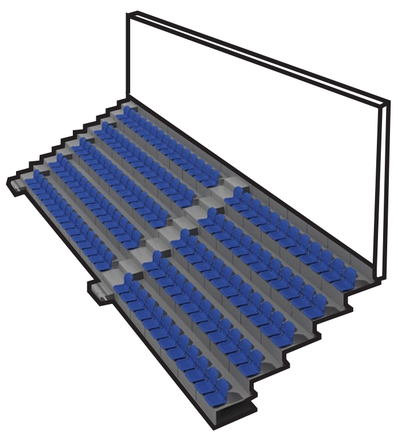


Kondisi tempat duduk penonton pada saat proses kinetik untuk memasukkan kursi ke dalam lantai

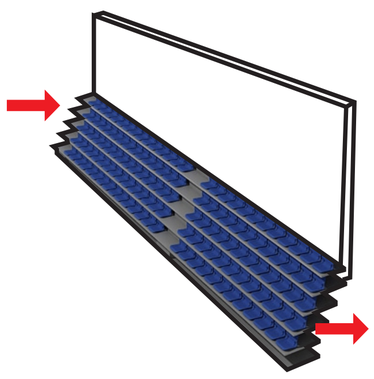


Kondisi tempat duduk penonton pada saat ditutup

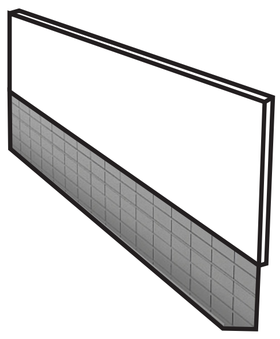
retracrable seating platform



Kondisi tempat duduk penonton pada saat dibuka

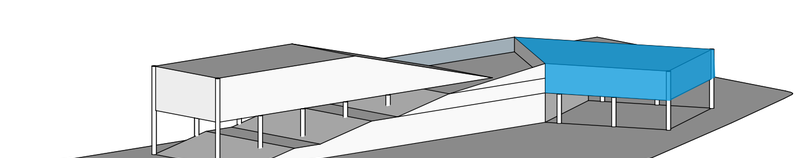


Kondisi tempat duduk penonton pada saat proses kinetik untuk menggeser kursi kearah dinding



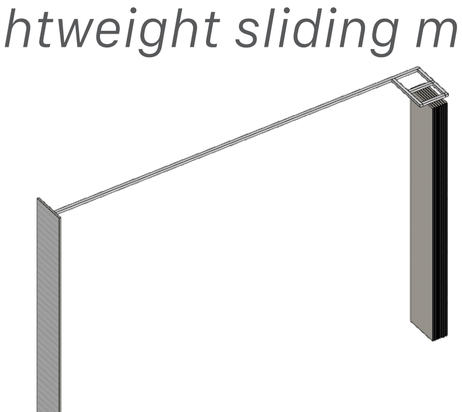
Kondisi tempat duduk penonton pada saat ditutup

ruang pameran/ workshop

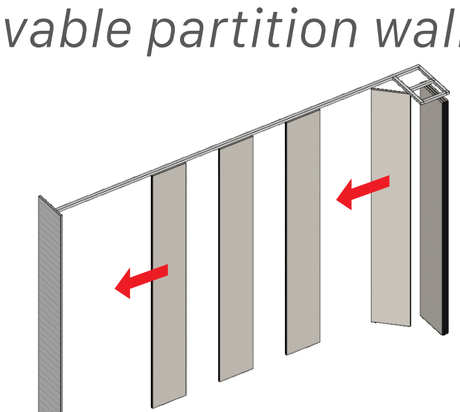


Pada ruang pameran dan workshop memakai konsep fleksibilitas adaptable, movable dan transformable yang diaplikasikan pada dinding bangunan (komponen non-fix). Menggunakan sistem **"Lightweight Sliding Movable Partition Wall"**

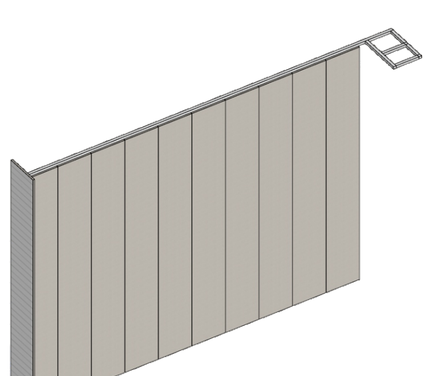
lightweight sliding movable partition wall



Kondisi tempat dinding partisi pada saat dibuka



Kondisi tempat dinding partisi pada saat proses kinetik untuk membuat sekat antar ruang



Kondisi tempat dinding partisi pada saat ditutup

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

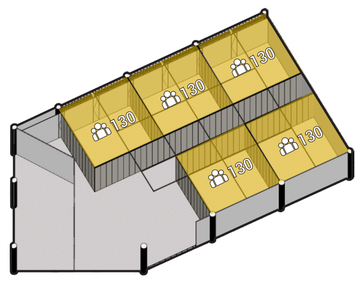
supervised by Ahmad Saifudin Mutaqi IAI AA
Hastuti Saptorini, Ir.MA

UNDERGRADUATED DESIGN THESIS OF ARCHITECTURE
Art & Cultural Center in Kutai Kartanegara
with Flexibility and Critical Regionalism Approach

MIFTAHUL JANNAH
16512057@students.uii.ac.id

konsep fleksibilitas rg. pameran dan workshop

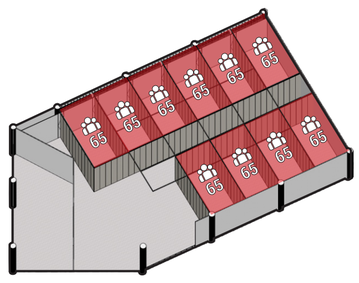
layout ruang workshop



(1)

65 ORANG X **4 RUANG**

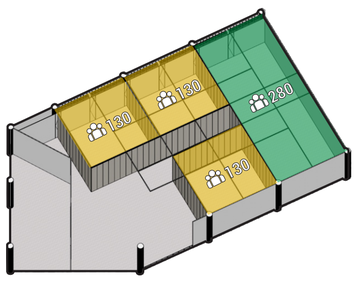
130 ORANG X **3 RUANG**



(2)

65 ORANG X **4 RUANG**

130 ORANG X **3 RUANG**

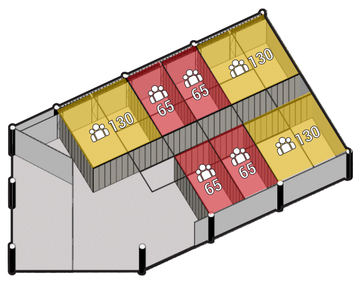


(3)

65 ORANG X **2 RUANG**

130 ORANG X **2 RUANG**

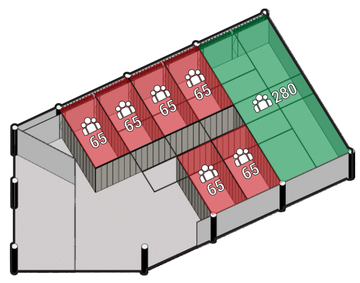
300 ORANG X **1 RUANG**



(4)

65 ORANG X **4 RUANG**

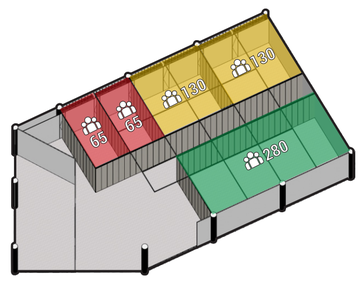
130 ORANG X **3 RUANG**



(5)

65 ORANG X **6 RUANG**

300 ORANG X **1 RUANG**



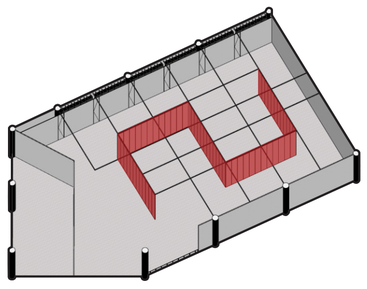
(6)

65 ORANG X **2 RUANG**

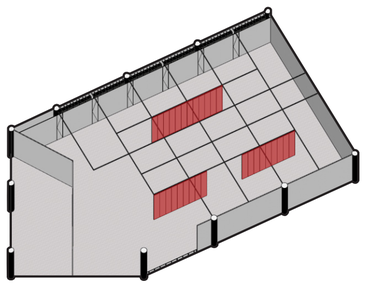
130 ORANG X **2 RUANG**

300 ORANG X **1 RUANG**

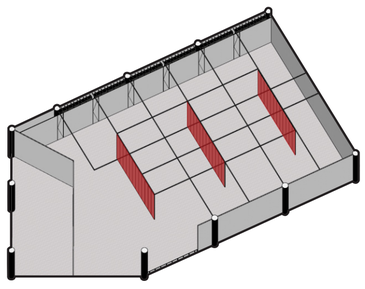
layout ruang pameran



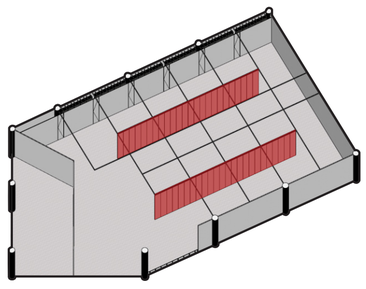
(A)



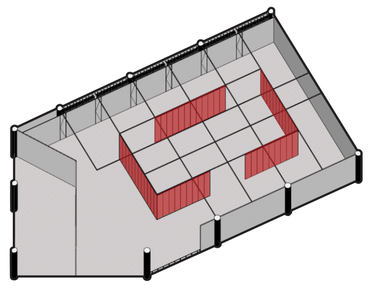
(B)



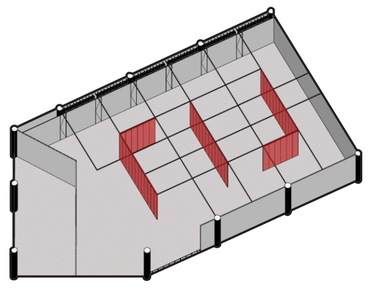
(C)



(D)

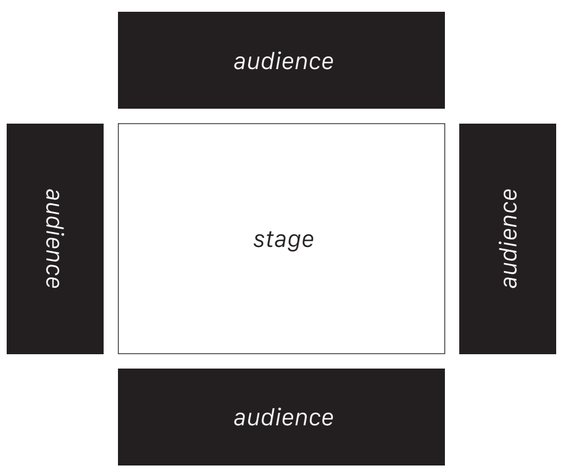


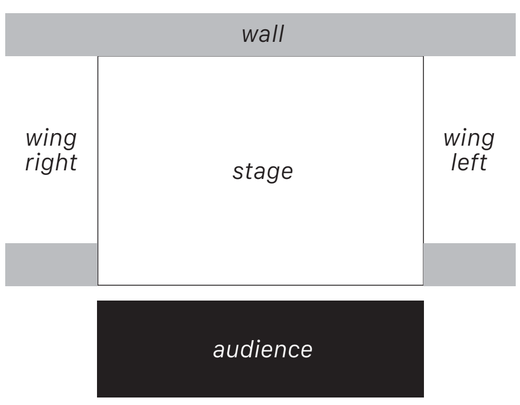
(E)

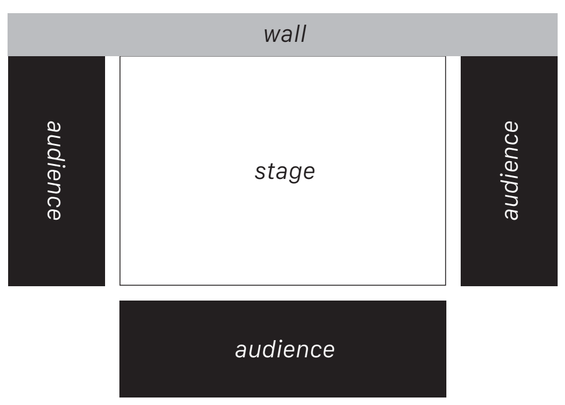


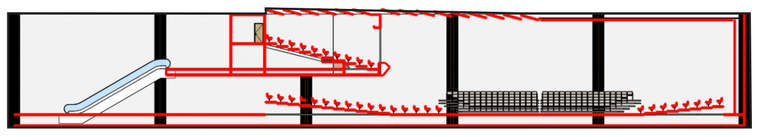
(F)

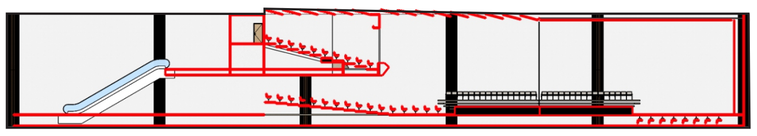
konsep fleksibilitas rg. pertunjukkan dan seminar

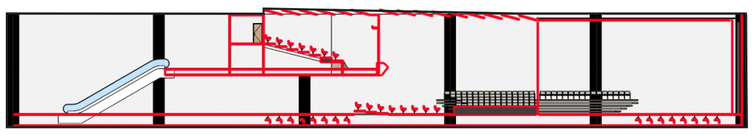


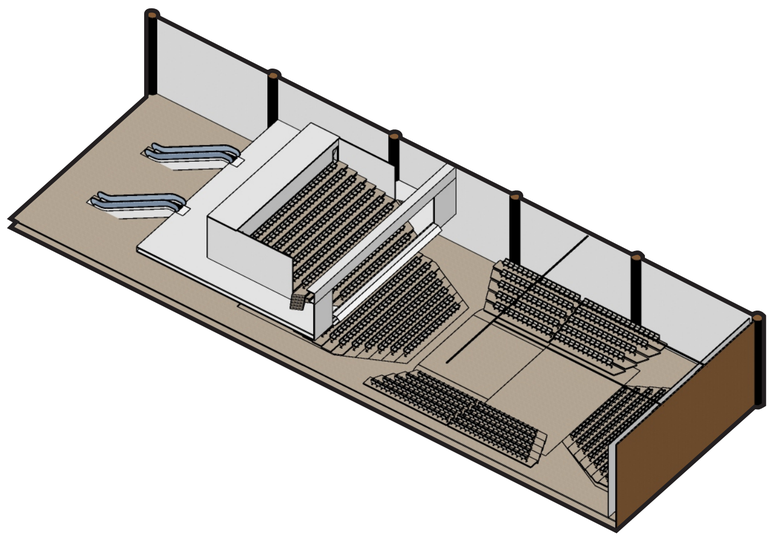




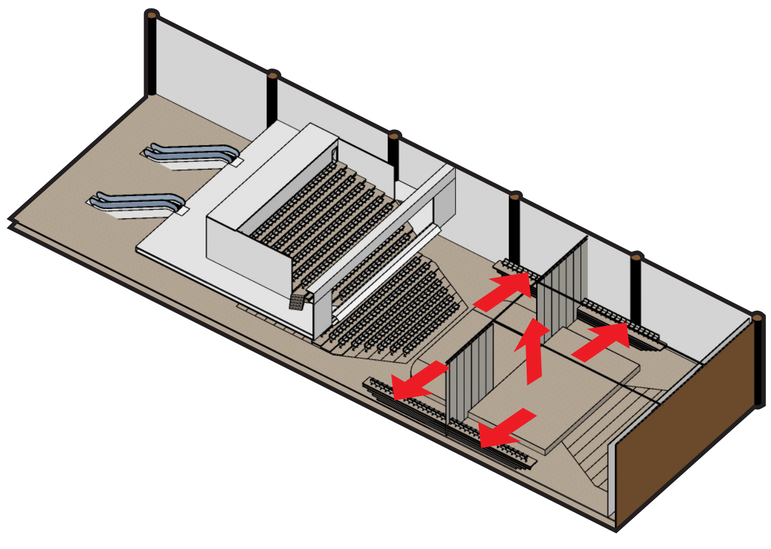




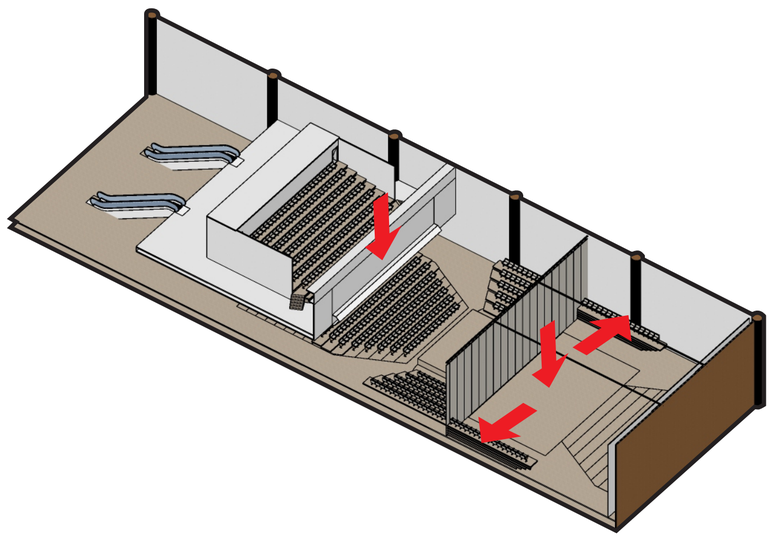




layout panggung arena kapasitas 1064 orang



layout panggung proscenium kapasitas 608 orang



layout ruang seminar kapasitas 238 orand dan panggung thrust kapasitas 210 orang

render interior dan eksterior

ruang pertunjukkan seni

lobby lantai 1

public space semi outdoor

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

supervised by Ahmad Saifudin Mutaqi IAI AA
Hastuti Saptorini, Ir.MA

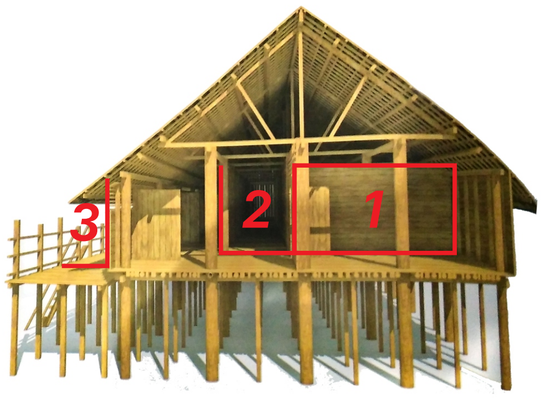
UNDERGRADUATED DESIGN THESIS OF ARCHITECTURE
Art & Cultural Center in Kutai Kartanegara
with Flexibility and Critical Regionalism Approach

MIFTAHUL JANNAH
16512057@students.uii.ac.id

critical regionalism approach

elemen arsitektural

1



2

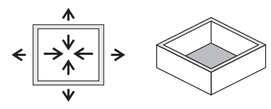
	ATANG	
TILONG	*DALEM AMIN*	*TILONG*
	USE	

3

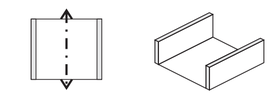
4

BATAS BIDANG

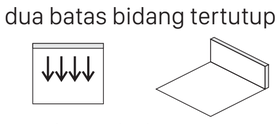
Pembentukan ruang-ruang lamin adat yang dibentuk oleh batas vertikal.



empat batas bidang tertutup



dua batas bidang tertutup



satu batas bidang tertutup

PEMBAGIAN RUANG HORIZONTAL

Konfigurasi penataan rumah lamin tenggeng di bagi menjadi 4 bagian, yaitu:

-Use: merupakan teras terbuka yang biasanya di pakai oleh laki-laki untuk berdiskusi

-Dalem Amin: merupakan ruang keluarga besar untuk berkumpul

-Atang: merupakan bagian belakang rumah yang biasanya dijadukan tempat menyimpan air dan memasak

-Tilong: merupakan kamar yang digunakan oleh orangtua dan anak gadis

BENTUK BANGUNAN

Massa ruamh lamin berbentuk pesegi panjang dengan jenis rumah panggung.

DETAIL BANGUNAN

ORNAMEN PADA ATAP
Terdapat penunjuk arah mata angin di bagian ujung atap bangunan yang berfungsi sebagai penentu arah orientasi

ORNAMEN PADA PEDIMENT

Pada bagian atap ataupun diatas pintu dan jendela terdapat ornamen relief dinding yang berfungsi sebagai hiasan, biasa berbentuk setengah lingkaran atau segitiga.

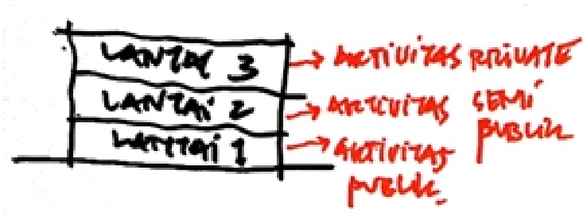
ORNAMEN DIANTARA TIANG KOLOM

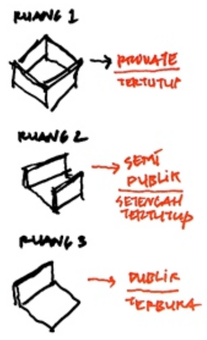
Terdapat ornamen repetisi yang mengisi ruang diantara kolom, yang juga berfungsi sebagai batas antara teras dan ruang luar

transformasi

ZONASI VERTIKAL

Batas pada bidang di terapkan pada pembagian zonasi vertikal bangunan, seperti penjelasakn skema di samping





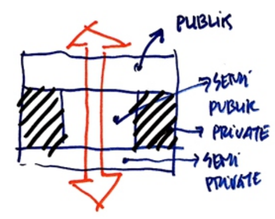
-Pada **lantai 1** berisi zonasi dengan aktifitas publik seperti lobby, tempat penjnualan produk kesenian, restaurant, atm, coffee shop dan ruang pendukung.

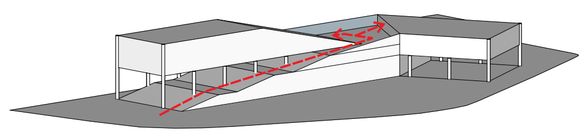
-Pada **lantai 2** berisi zonasi dengan aktifitas semi-publik seperti area workshop dan kursus seni, ruang pengelola, dan ruang pameran.

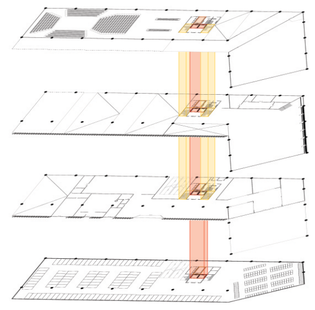
-Pada **lantai 3** berisi zonasi dengan aktifitas semi privat seperti panggung pertunjukkan keseninan.

SIRKULASI BANGUNAN

Menerapkan konsep srikulasi bangunan 1 arah yang dapat terhubung dengan ruang lainnya dengan mudah.



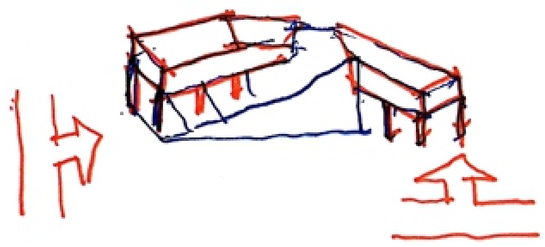




Bangunan di desain memiliki akses yang beragam, baik dari dalam maupun luar bangunan. Aplikasi pada outdoor engujung dapat mengakses lantai 2 dan 3 tanpa masuk terlebih dahulu kedalam bangunan (tanda merah). Sedangkan pada indoor, core pada bangunan yang berfungsi sebagai sistem transportasi vertikal.

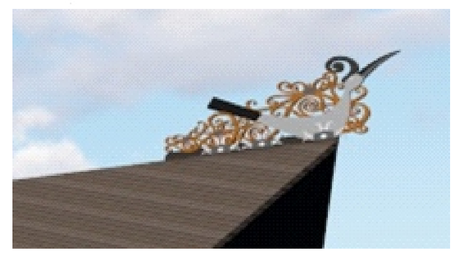
ADAPTASI BENTUK BANGUNAN

Adaptasi bentuk bangunan rumah lamin pada rancangan. Form rumah panggung diaplikasikan pada 2 poin view bangunan utama. Terdapat 2 poin view utama dari arah timur dan utara.



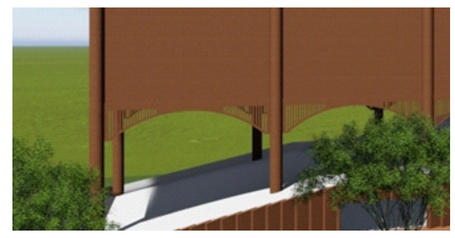
ADAPTASI ORNAMEN PADA ATAP

Aplikasi ornamen pada atap bangunan, dengan bentuk burung enggang yang di percayai oleh masyarakat Kutai sebagai lambang suci



ADAPTASI ORNAMEN DI ANTARA TIANG KOLOM

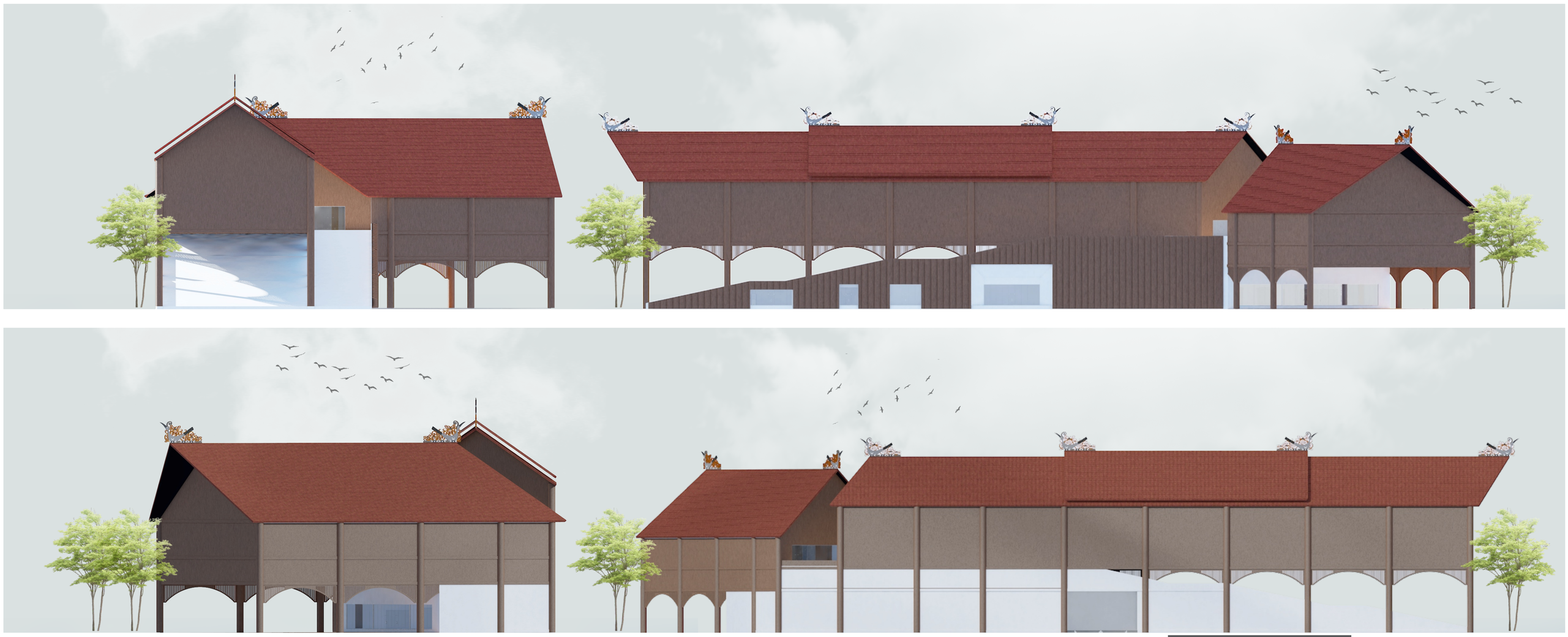
Aplikasi ornamen pada ruang diatara kolom dengan bentuk setengah lingkaran yang berfungsi sebagai hiasan.



ADAPTASI ORNAMEN DI ANTARA TIANG KOLOM

Aplikasi konsep repetisi pada fasad bangunan.

tampak bangunan



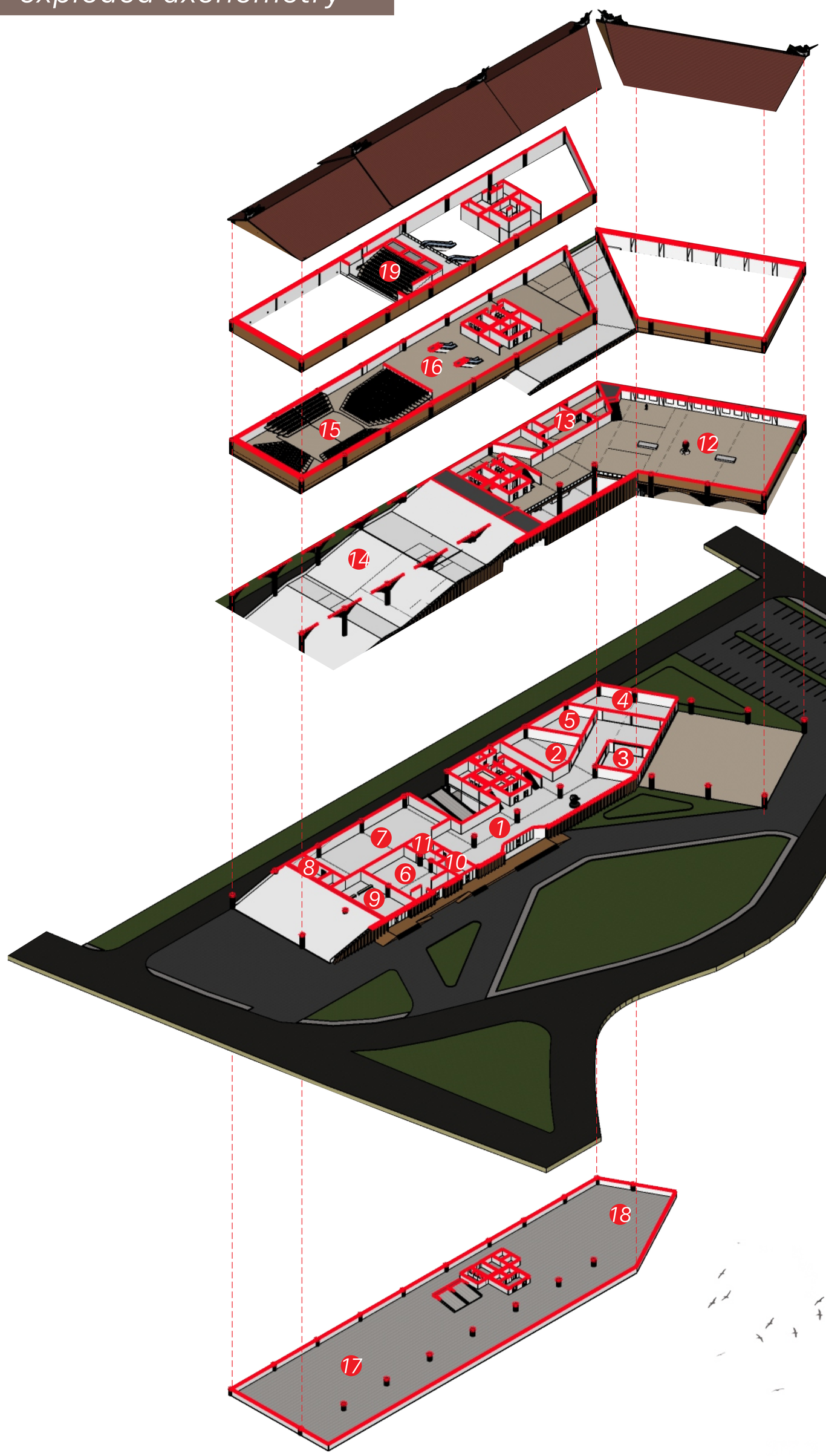
DEPARTMENT of ARCHITECTURE

supervised by Ahmad Saifudin Mutaqi IAI AA
Hastuti Saptorini, Ir.MA

UNDERGRADUATED DESIGN THESIS OF ARCHITECTURE
Art & Cultural Center in Kutai Kartanegara
with Flexibility and Critical Regionalism Approach

MIFTAHUL JANNAH
16512057@students.uii.ac.id

exploded axonometry



2ND SECOND FLOOR

19. AREA PENONTON/RUANG SEMINAR

2ND FLOOR

15. RUANG PERTUNJUKKAN KESENIAN
16. RECEPTIONIST/ TEMPAT PEMBELIAN TIKET

1ST FLOOR

12. RUANG PAMERAN/WORKSHOP
13. AREA PENGELOLA BANGUNAN
14. RUANG PUBLIK SEMI-OUTDOOR

GROUND FLOOR

1. RECEPTIONIST/LOBBY
2. DISPLAY TENANT TEKSTIL
3. DISPLAY TENANT MANIK-MANIK
4. DISPLAY TENANT KRIYA KAYU
5. DISPLAY TENANT ANYAMAN
6. MUSHOLLA
7. RESTAURANT
8. KITCHEN RESTAURANT
9. COFFEE SHOP
10. ATM
11. AREA SERVIS DAN KEAMANAN

BASEMENT

17. PARKIR MOBIL
18. PARKIR MOTOR

DEPARTMENT *of* ARCHITECTURE

supervised by Ahmad Saifudin Mutaqi IAI AA
Hastuti Saptorini, Ir.MA

UNDERGRADUATED DESIGN THESIS OF ARCHITECTURE
Art & Cultural Center in Kutai Kartanegara
with Flexibility and Critical Regionalism Approach

MIFTAHUL JANNAH
16512057@students.uii.ac.id