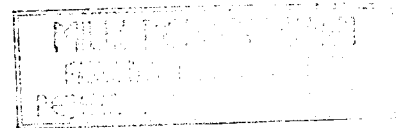


STAMPED INFORMATION
DATE: 12-3-03
NO. JUD: 000328
S120000328001

TUGAS AKHIR
PUSAT SENI BUDAYA ERAU KUTAI KARTANEGARA
DI KAWASAN PULAU KUMALA
TENGGARONG

TATA RUANG DAN PENAMPILAN BANGUNAN YANG
EKSPRESIF DAN DINAMIS



DISUSUN OLEH :

Nama : ENDI HASARY
No. Mhs. : 97 512 153
NIRM : 970051013116120139

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2002

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PUSAT SENI BUDAYA ERAU KUTAI KARTANEGARA
DI KAWASAN PULAU KUMALA
TENGGARONG**

**TATA RUANG DAN PENAMPILAN BANGUNAN YANG
EKSPRESIF DAN DINAMIS**

Disusun oleh :

ENDI HASARY


No. Mhs. : 97 512 153
NIRM : 970051013116120139

Menyetujui :

Ir. AGOES SOEDIAMHADI
Pembimbing I


Tanggal, Mei 2002

Ir. Hj. RINI DARMAWATI, MT
Pembimbing II


Tanggal, Mei 2002

**KETUA JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**



Ir. REVIANTO B. S, M Arch

LEMBAR PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya tulisku ini kepada.....

*Kedua orang tuaku yang tercinta, terima kasih atas doa, dukungan,
kesabaran dan perhatiannya.....yang mengajarkan
aku hidup sabar dan apa adanya.....*

*Kakakku Dedy, dan adik-adikku Dian, Nunuk, Nuniek, Niniek,
teman dekatku Nelli serta seluruh keluargaku
atas dorongan, semangat, perhatian dan kasih sayangnya
selama ini.....*

*hanya dengan memanjatkan Doa, semoga Allah SWT membalas
semua kebaikan yang telah kalian berikan.....
.....Amin...*

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrohmaanirrohiim

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur Rahmat dan Hidayah dari Allah SWT serta junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan kesehatan, pola pikir serta kekuatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Pusat Seni Budaya Erau Kutai Kartanegara di Kawasan Pulau Kumala Tenggara” sebagai landasan konseptual perancangan untuk mencapai gelar Sarjana Arsitektur Universitas Islam Indonesia.

Dalam penyusunan tugas akhir yang jauh dari kata sempurna ini, penulis telah banyak menerima bantuan, dorongan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Widodo, MSCE, Ph.D, selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch, selaku ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Ir. Agoes Soediamhadi, selaku Dosen Pembimbing I atas kearifan dalam membimbing proses penulisan saya.
4. Ibu Ir. Hj. Rini Darmawati, MT, selaku Dosen Pembimbing II atas kesabaran dan ketelitiannya yang dapat memberikan dorongan semangat.
5. Bapak-Ibu Dosen Jurusan Arsitektur atas ilmu-ilmu yang diberikan kepada saya.
6. Rekan-rekan Imhotep Draftindo (Taher, Ary, Roni, Norman).
7. Mas-masku : mas Enyenk, mas Hernawan mas Dani, mas Norman, atas dorongannya ber-Arsitektur.
8. Teman-teman seperjuanganku (Fitri, Najha, Putri, Ita).
9. Temen-temen arsitek smile '97 :

- Andot, ST, atas kepolosannya..... kritik dan saran.
- Kojek 1; Ary, dikala aku lagi bingung..... siap berangkat.....makasih komputernya!
- kojek 2; Taher, yang slalu datang gilanya untuk menghibur...ha...ha...haa... makasih komputer, scan 1200 UB dan printernya!
- kojek 3; Norman, dengan kijang badainya yang selalu membawa kita pergi disaat lagi suntuk....tuk....tuk.....
- Ronk, (bang Madun) teman seperjuangan dirumah dengan kritiknya, terkadang terlihat aneh.....
- Teddy “bikers”, teman begadang yang selalu ceria..... dan mencari cinta.....
- Aconk, kapan kita menghayal lagi.....
- Onox, makasih komputer dan printernya.
- Nono, thanks ketawanya..... bilangnya mau kesini.....!
- Eenk, Imbo, Jack, sudah lame tidak berjumpe..... ketawa bareng yuk....
- Heru beserta istri, kapan aku punya keponakan.....!
- ST (Wauan, Wisnu, Sigit, Barito, Pilek, dsb).
- Anak-anak Kayen; Ho-ho, Kisoet, Ali, Gendon, Dadang, dsb.
- dan teman-teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, thanks atas persahabatannya selama ini.

10. Adik-adik Arsitektur 98, 99, 00,01.

11. anak-anak sipil, atas pergaulannya.

12. Semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu, terima kasih.

Demikian laporan ini disusun sebagai wacana dan bermanfaat bagi seluruh pembaca. Adapun kekurangan atau kesalahan pada penulisan ini dapat dimaklumi dan menjadi koreksi bagi yang lain.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Penulis

ABSRTAK

PUSAT SENI BUDAYA ERAU KUTAI KARTANEGARA DI KAWASAN PULAU KUMALA TENGGARONG

<p>CENTRE FOR ART AND CULTURE OF ERAU KUTAI KARTANEGARA IN KUMALA ISLAND AREA TENGGARONG</p>

ENDI HASARY

Dosen Pembimbing I : Ir. AGOES SOEDIAMHADI

Dosen Pembimbing II : Ir. Hj. RINI DARMAWATI, MT

Budaya Erau Kutai Kartanegara mempunyai arti penting bagi masyarakat kota Tenggarong khususnya dan masyarakat Kabupaten Kutai pada umumnya, karena mempunyai makna tersendiri yaitu sejarah. Kota Tenggarong sebagai kota seni budaya dan pariwisata, untuk mendukung itu dengan potensi-potensi yang dimiliki dipertahankan dan dikembangkan dengan sarana wadah yang permanen.

Kebijakan pemerintah untuk meningkatkan Kabupaten Kutai sebagai salah satu pusat wilayah pembangunan terpadu dengan sumber daya yang dimiliki dan mendukung kota Tenggarong sebagai pusat pemerintahan, pusat pelayanan umum, pendidikan dan kebudayaan, pusat perekonomian dan pusat pariwisata. Untuk itu perlunya wadah berupa Pusat Seni Budaya Erau yang dapat memenuhi tuntutan akan kegiatan informasi, rekreasi dan pagelaran seni budaya dimana pusat seni budaya tersebut dapat memberikan kesan yang khas tentang kebudayaan Kutai untuk menarik minat untuk berwisata. Yang perlu diperhatikan disini adalah bagaimana merancang tata ruang dan penampilan bangunan yang ekspresif dan dinamis.

Tata ruang dan penampilan bangunan merupakan analisa permasalahan mengenai penerapan ekspresif dan dinamis dengan ornamen yang dapat mencerminkan pada seni budaya tradisional kedalam wujud bangunan dengan pola sirkulasi linier dan terpusat untuk mendukung kesan rekreasi yang dapat memberikan kenyamanan visual sebagai konsep dasar perencanaan dan perancangan.

Prinsip penyelesaian, site terletak di kawasan taman rekreasi pulau kumala dengan penerapan citra visual tata ruang dan penampilan bangunan yang ekspresif dan dinamis (simbol-simbol dan tanda yang terdapat pada bangunan tradisional Kutai) seperti bentuk dasar segi empat dan ditumpuk/dimiringkan divariasikan dengan bentuk informal (lengkung-lingkaran) pada pengolahan bentuk massa dan pola sirkulasi linier dan terpusat. Bentuk memiliki tekstur dan skala/proporsi sebagai rasa nyaman dan bentuk yang mempertimbangkan pencahayaan, temperatur, dan warna dapat menjadi kontras atau selaras dan keamanan yang mempengaruhi kenyamanan. Untuk mencerminkan karakter kegiatannya yang berupa seni dan rekreasi, bentuk-bentuk ruang divariasikan selama tidak meninggalkan kesan tradisional yang ada, mengingat seni bersifat bebas dan tidak kaku, sedangkan rekreasi membutuhkan sesuatu yang bebas, terbuka dan tidak monoton.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii

BAB I.	PENDAHULUAN	
	I.1. Latar Belakang.....	1
	I.2. Permasalahan.....	3
	I.2.1. Permasalahan Umum.....	3
	I.2.2. Permasalahan Khusus.....	3
	I.3. Tujuan dan Sasaran.....	4
	I.3.1. Tujuan.....	4
	I.3.2. Sasaran.....	4
	I.4. Lingkup Pembahasan.....	5
	I.5. Metode Pengumpulan Data dan Pembahasan.....	5
	I.6. Keaslian Penulisan.....	6
	I.7. Judul.....	7
	I.8. Sistematika Penulisan	8
	I.9. Kerangka Pola Pikir	9

BAB II.	TINJAUAN TEORITIS	
	II.1. Pusat Seni Budaya.....	10
	II.1.1. Tinjauan Umum Seni Budaya.....	10
	II.1.2. Pusat Seni Budaya.....	10
	II.1.3. Pengertian Pusat Seni Budaya sebagai Wadah Informasi, Rekreasi dan Pagelaran Seni Budaya.....	12
	II.1.4. Tujuan dan Fungsi Pusat Seni Budaya.....	14
	II.1.5. Tinjauan Fasilitas Seni Budaya.....	15
	II.1.5.1. Fasilitas Pengkajian dan Penelitian.....	15
	II.1.5.2. Fasilitas Pameran Seni Budaya.....	17
	II.1.5.3. Fasilitas Pentas Seni.....	18
	II.2. Tinjauan Penampilan Bangunan dan Tata Ruang.....	19
	II.2.1. Pengertian Penampilan/Citra.....	19

II.2.2. Pengertian Tata Ruang.....	21
II.2.3. Pengertian Ekspresif dan Dinamis.....	26
II.2.3.1. Ekspresif.....	26
II.2.3.2. Dinamis.....	26
II.2.4. Penerapan yang Ekspresif dan Dinamis.....	27
II.3. Tinjauan Keberadaan Budaya Erau Kutai Kartanegara.....	27
II.3.1. Riwayat singkat Erau.....	28
II.3.2. Materi Seni Budaya Erau.....	29
II.4. Studi Banding Bangunan bermakna Budaya.....	32
II.4.1. Piazza d'Italia, New Orleans.....	32
II.4.2. British Council, New Dehli-India.....	34
II.4.3. Keterkaitan dengan Pusat Seni Budaya Erau.....	35

BAB III. PUSAT SENI BUDAYA ERAU KUTAI KARTANEGARA

III.1. Analisa Penentuan Lokasi dan Pemilihan Site.....	37
III.1.1. Analisa Penentuan Lokasi.....	37
III.1.2. Analisa Pemilihan Site.....	38
III.1.3. Analisa Site Terpilih.....	39
III.2. Pengantar.....	40
III.2.1. Lingkup Pelayanan Kegiatan.....	40
III.2.2. Pengelompokan Kegiatan.....	41
III.3. Analisa Program Ruang.....	43
III.3.1. Pelaku dan Kegiatan.....	43
III.3.2. Analisa Penentu Klasifikasi pada Fasilitas Seni Budaya.....	43
III.3.3. Analisa Besaran Ruang.....	44
III.3.4. Hubungan Ruang.....	49
III.3.4.1. Hubungan Kelompok Ruang.....	49
III.3.4.2. Hubungan Antar Kelompok Ruang.....	51
III.3.5. Organisasi Ruang.....	52
III.4. Analisa Tata Ruang Dalam.....	53
III.4.1. Analisa Ruang Dalam.....	53
III.4.2. Sirkulasi Ruang Dalam.....	54
III.5. Analisa Masa Bangunan.....	56
III.6. Analisa Tata Ruang Luar.....	57
III.6.1. Analisa Ruang Luar.....	57
III.6.2. Sirkulasi Ruang Luar.....	59
III.7. Analisa Struktur dan Utilitas.....	62
III.7.1. Sistem Struktur.....	62
III.7.2. Sistem Utilitas Bangunan.....	63
III.8. Analisa Penampilan Bangunan yang Ekspresif dan Dinamis...64	

BAB IV.	KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	
IV.1.	Konsep Pengembangan Kawasan.....	66
IV.1.1.	Lokasi Site	66
IV.1.2.	Akses ke Lokasi Perencanaan.//	67
IV.2.	Konsep Besaran Ruang	70
IV.3.	Konsep Tata Ruang Dalam	73
IV.3.1.	Ruang Dalam	73
IV.3.2.	Sirkulasi Ruang Dalam	77
IV.4.	Konsep Masa Bangunan	78
IV.5.	Konsep Tata Ruang Luar	78
IV.5.1.	Tata Ruang yang Dinamis.	78
IV.5.2.	Sirkulasi Ruang Luar	80
IV.6.	Konsep Struktur dan Utilitas	83
IV.6.1.	Sistem Struktur	83
IV.6.2.	Sistem Utilitas Bangunan.....	85
IV.7.	Konsep Penampilan Bangunan yang Ekspresif dan Dinamis..	86
DAFTAR PUSTAKA.....		89

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar II.1. Ruang Kelas.....	16
2. Gambar II.2. Museum Mulawarman.....	20
3. Gambar II.3. Rumah Panggung.....	21
4. Gambar II.4. Sudut Pandang Mata.....	23
5. Gambar II.5. Perletakan Obyek Pamer.....	24
6. Gambar II.6. Batas Perletakan Obyek Pamer pada Posisi Horizontal.....	24
7. Gambar II.7. Salah Satu Tarian Suku Dayak.....	30
8. Gambar II.8. Upacara Mengulur Naga.....	31
9. Gambar II.9. Salah Satu Olah Raga Tradisional.....	32
10. Gambar II.10. Fasade Piazza d'Italia.....	33
11. Gambar II.11. Site Plan Piazza d'Italia.....	33
12. Gambar II.12. Detail Salah Satu Simbol.....	35
13. Gambar II.13. Titik Simbol dalam Bangunan.....	35
14. Gambar II.14. Simbol Kerajaan Kutai.....	36
15. Gambar III.15. Peta Wilayah Kota Tenggarong	37
16. Gambar III.16. Alternatif Site dan Zonasi Kegiatan Taman Rekreasi.....	38
17. Gambar III.17. Hubungan Kelompok Ruang.....	50
18. Gambar III.18. Hubungan Antar Kelompok Ruang.....	51
19. Gambar III.19. Organisasi Ruang.....	52
20. Gambar III.20. Bentuk Dasar Ruang yang di Variasikan	53
21. Gambar III.21. Ornamen Arsitektur Tradisional Kutai.....	54
22. Gambar III.22. Sirkulasi Ruang Dalam.....	54
23. Gambar III.23. Suasana Jalur Sirkulasi.....	55
24. Gambar III.24. Alternatif Pengembangan Bentuk Masa.....	56
25. Gambar III.25. Ruang Luar yang Dinamis.....	57

26. Gambar III.26. Alternatif Ruang Luar	58
27. Gambar III.27. Pola Sirkulasi.....	59
28. Gambar III.28. Sirkulasi Enterance dan Exit.....	60
29. Gambar III.29. Pencapaian ke Bangunan.....	61
30. Gambar III.30. Vegetasi dan Patung sebagai Penanda Sirkulasi.....	61
31. Gambar III.31. Struktur Bangunan.....	62
32. Gambar III.32. Penampilan Bangunan yang Ekspresif dan Dinamis.....	64
33. Gambar IV.33. Site Perencanaan.....	68
34. Gambar IV.34. Akses ke Site Perencanaan.....	69
35. Gambar IV.35. Ruang Dalam.....	74
36. Gambar IV.36. Hubungan Ruang Dalam.....	75
37. Gambar IV.37. Organisasi Runag Dalam.....	75
38. Gambar IV.38. Ornamen Arsitektur Tradisional Kutai yang digunakan.	76
39. Gambar IV.39. Pola Sirkulasi Ruang Dalam.....	77
40. Gambar IV.40. Pengembangan Bentuk Masa.....	78
41. Gambar IV.41. Ruang Luar yang Dinamis.....	79
42. Gambar IV.42. Sirkulasi Ruang Luar.....	80
43. Gambar IV.43. Perletakan Entrance Site.....	81
44. Gambar IV.44. Pencapaian dan Jalan Masuk ke Bangunan.....	82
45. Gambar IV.45. Struktur dan Bahan.....	84
46. Gambar IV.46. Penampilan Bangunan yang Ekspresif dan Dinamis.....	88

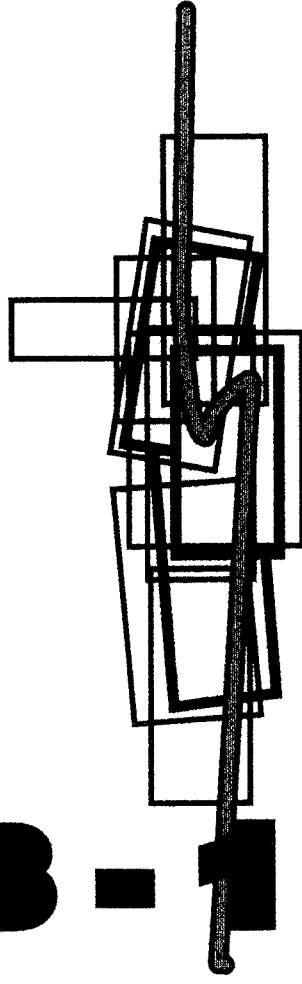
DAFTAR TABEL

1. Tabel III.1. Besaran Ruang Fasilitas Pengkajian dan Penelitian.....	45
2. Tabel III.2. Besaran Ruang Fasilitas Pameran Seni Budaya.....	46
3. Tabel III.3. Besaran Ruang Fasilitas Pentas Seni.....	48
4. Tabel IV.4. Besaran Ruang Pengkajian dan Penelitian.....	70
5. Tabel IV.5. Besaran Ruang Pameran Seni Budaya.....	71
6. Tabel IV.6. Besaran Ruang Pentas Seni.....	71

BAB

-

1



PUSAT SENI BUDAYA ERAU KUTAI KARTANEGARA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pulau Kalimantan yang juga dikenal sebagai BORNEO, dalam wilayah republik Indonesia, terdiri dari empat Propinsi dan salah satu diantaranya adalah Propinsi Kalimantan Timur, yang terdiri dari : Kabupaten Kutai sebagai daerah penghasil minyak, kayu dan batu bara terbesar di Indonesia, disamping industri-industri lainnya seperti gas bumi, pupuk, emas dan hasil bumi lainnya dan didukung potensi seni-budaya tradisional, pariwisata dan peninggalan sejarah. Semua ini dapat dilihat baik dengan melayari sungai Mahakam sebagai urat nadi perhubungan maupun dengan kendaraan darat.¹

Sungai Mahakam yang panjangnya lebih kurang 920 km yang berawal dari Gunung Batu Tiban membelah Kabupaten Kutai melewati Samarinda dan bermuara di Selat Makassar. Berlayar di sungai Mahakam akan memberikan pesona tersendiri dengan pemandangan alam yang indah, tata kehidupan masyarakat, dan aneka flora dan fauna. Lebih jauh menyusuri anak sungai Mahakam yang tersebar diberbagai arah akan ditemui pemukiman penduduk dengan tata kehidupan sosial budaya yang unik, yang mempunyai ciri khas sendiri-sendiri, karena disetiap Ibukota Kecamatan juga tersedia sarana dan prasarana pariwisata yang mendukung berkembangnya kepariwisataan di daerah ini.²

Kota Tenggarong merupakan ibukota Kabupaten Kutai, dan sebagai pusat Kerajaan Kutai Kartanegara, istana kerajaan yang dibangun tahun 1936 adalah merupakan pengganti istana yang terbuat dari kayu Ulin/kayu besi. Istana ini sekarang menjadi Museum yang berada dipusat kota yang menyimpan koleksi-

¹ Data dari Dinas Pariwisata dan Budaya, Kabupaten Kutai

² Gelora Mahakam dalam Cuplikan Tulisan, Humas Setwilka Kab. Kutai

koleksi sejarah dan peralatan/perlengkapan yang digunakan oleh kerajaan sampai koleksi keramik Cina yang bernilai tinggi.³

Disamping Museum terdapat Makam Keluarga Kerajaan Kutai yang dirawat dengan baik, fasilitas lain sebagai penunjang dalam pengembangan Kepariwisataaan.

Kota Tenggarong menjadi pusat pelaksanaan upacara adat “ERAU” yang menampilkan beberapa upacara-upacara adat, seni budaya dan olah raga tradisional serta atraksi lainnya yang menarik dan merupakan salah satu event unggulan Kalimantan Timur.

Asal kata Erau dalam bahasa daerah Kutai “EROH” yang artinya ramai, riuh, ribut, suasana yang penuh suka cita. Suasana yang ramai, riuh-rendah suara tersebut dalam arti banyaknya kegiatan kelompok orang yang mempunyai hajat dan mengandung makna bersifat *sakral-ritual* maupun yang bersifat hiburan.

Peringatan Budaya Erau ini mempunyai arti penting bagi masyarakat kota Tenggarong khususnya dan masyarakat Kabupaten Kutai pada umumnya karena mempunyai makna tersendiri yaitu sejarah dimana terjadinya suatu peralihan pusat pemerintahan, dari suatu tempat yang tadinya sudah dianggap tidak bertuah lagi dengan mencari suatu daerah baru yang dianggap bertuah, yang dapat memberikan keberuntungan dan kemakmuran masyarakatnya.

Seluruh materi yang akan disajikan dalam Seni Budaya Erau adalah dalam bentuk paket-paket pertunjukan seni yang bersumber dari *seni-budaya tradisional* ; Seni tari, musik dan lagu rakyat.

- Upacara-upacara rakyat.
- Olah raga tradisional.

Pusat seni budaya merupakan wadah informasi, rekreasi dan pagelaran seni-budaya karena adanya potensi-potensi seni-budaya dan didukung taman rekreasi keajaiban dunia dikawasan Pulau Kumala.

³ Erau Kutai Kalimantan Timur, Dinas Pariwisata dan Budaya Kab. Kutai

Seni Budaya Erau sebagai wadah kegiatan yang bersifat informatif, edukatif dan rekreatif, karena pada kawasan taman rekreasi keajaiban dunia lebih bersifat umum, sebagai pusat informasi miniatur obyek wisata dan seni-budaya seputar mancanegara dan Indonesia saja. Sedangkan obyek dan daya tarik wisata kawasan wisata seni-budaya Kutai sendiri tidak muncul dalam kawasan rekreasi tersebut, faktor lain dari kawasan tersebut belum terciptanya suatu wadah yang bersifat umum sebagai tempat pertemuan atau pagelaran seni-budaya baik lokal maupun luar.

Kebijakan pemerintah untuk meningkatkan Kabupaten Kutai sebagai salah satu pusat wilayah pembangunan terpadu dengan memanfaatkan kedudukan letak geografis dan sumber daya yang dimiliki dan mendukung kota Tenggarong sebagai pusat pemerintahan, pusat pelayanan umum, pendidikan dan kebudayaan; pusat perekonomian, pusat wisata dan pusat permukiman.

(Sumber: *Pemerintah Kabupaten Tingkat II Kutai*)

1.2. Permasalahan

1.2.1. Permasalahan Umum

Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan pada Pusat Seni Budaya Erau Kutai Kartanegara dapat memenuhi tuntutan kebutuhan akan kegiatan-kegiatan informasi, rekreasi dan pagelaran seni-budaya yang memenuhi tuntutan kebudayaan.

1.2.2. Permasalahan Khusus

- a. Bagaimana konsep perancangan pada tata ruang yang dinamis untuk menampung kegiatan informasi, rekreasi dan pagelaran seni-budaya tradisional.
- b. Bagaimana konsep penampilan bangunan yang ekspresif dan dinamis yang dapat mencerminkan pada seni-budaya tradisional ke dalam wujud bangunan.

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

a. Tujuan Umum

Mendapatkan rumusan konsep perencanaan dan perancangan sebagai dasar merancang sebuah bangunan Pusat Seni Budaya Erau Kutai Kartanegara yang ekspresif dan dinamis pada kawasan taman rekreasi yang menampung kegiatan informasi, rekreasi dan pagelaran seni-budaya tradisional dan pariwisata dengan memenuhi tuntutan kebudayaan.

b. Tujuan Khusus

1. Mendapatkan rumusan konsep perancangan tata ruang yang dinamis untuk mencapai/menampung informasi, rekreasi dan pagelaran seni-budaya tradisional dan pariwisata.
2. Mendapatkan rumusan konsep perancangan yang ekspresif dan dinamis pada penampilan bangunan.

1.3.2. Sasaran

Mendapatkan konsep-konsep umum yang berdasarkan permasalahan diatas dengan hasil rumusan konsep perencanaan dan perancangan serta tujuan yang nantinya akan dicapai sesuai dengan desain yang optimal, sebagai tolak ukur pemecahan masalah dan tercapainya sasaran yang diinginkan, meliputi :

1. Konsep dalam menentukan site Pusat Seni Budaya Erau Kutai Kartanegara yang berada ditengah Sungai Mahakam agar dapat menghimpun semua kegiatan materi seni-budaya tradisional dan pariwisata di Kawasan Taman Rekreasi Keajaiban Dunia (Pulau Kumala).

2. Konsep ruang dalam yang meliputi : Organisasi ruang, besaran ruang, jenis ruang, bidang ruang, sirkulasi, karakter kegiatan yang berkaitan dengan apresiasi seni-budaya tradisional yang ada.
3. Konsep tata ruang luar (penampilan bangunan) yang meliputi : penataan massa, sirkulasi, dengan ekspresi kebudayaan kedalam bentuk bangunan.

1.4. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan yang akan ditulis pada aspek Budaya Erau Kutai Kartanegara yang didukung kawasan taman rekreasi yang akan dipresentasikan kedalam desain bangunan serta penerapan teori-teori perancangan berdasarkan atas analisis data, pengamatan dan studi literatur. Sedangkan hal-hal lain diluar itu yang bersifat pendukung umum dan menentukan faktor perancangan, akan dibahas dengan asumsidan logika secara sederhana untuk memperkuat analisis arsitektur sesuai dengan kemampuan yang ada.

1.5. Metode Pengumpulan Data dan Pembahasan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Lapangan

Melakukan survei observasi langsung untuk mendapatkan kondisi lahan yang belum berpenghuni di Pulau Kumala Tenggarong.

b. Wawancara

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dari pihak yang bersangkutan (Dinas Pariwisata dan Budaya, Dinas Pekerjaan Umum).

c. Studi Literatur

Mempelajari pusat kebudayaan yang ada sebagai bahan perbandingan.

2. Metode Pembahasan

Metode pembahasan ini dilakukan dengan analisa dan sintesis pada pengungkapan masalah, wawancara dan literature berupa buku-buku maupun data-data sekunder, kemudian menguraikan dan mengkaji data-data yang didapat mengenai Pusat Seni Budaya Erau Kutai Kartanegara yang akan ditransformasikan kedalam pengolahan desain bangunan.

1.6. Keaslian Penulisan

- Pusat Kebudayaan di Yogyakarta, oleh *Qadri Djafar T*, UII
Penekanan :Sebagai wadah informasi dan pagelaran seni budaya.
- Pusat Kebudayaan Betawi, oleh *Decca*, UII
Penekanan :Sebuah pendekatan aspek Estetika Instrumental melalui karakter Teater Lenong Bocah.

Perbedaannya dengan penulisan saya adalah :

Bagaimana mengekspresikan penampilan pada "*Pusat Seni Budaya Erau Kutai Kartanegara*" yang dapat mencerminkan kedalam Matari Budaya Erau dengan wadah informasi, rekreasi dan pagelaran seni-budaya kedalam wujud bangunan dengan tata ruang dan penampilan bangunan yang ekspresif dan dinamis.

1.7. Judul

Pusat Seni Budaya Erau Kutai Kartanegara di Kawasan Pulau Kumala Tenggarong

"Tata ruang dan penampilan bangunan yang ekspresif dan dinamis"

1.8. Sistematika Penulisan

1. Mengemukakan Permasalahan

- 1.1. Latar Belakang
- 1.2. Permasalahan
- 1.3. Tujuan dan Sasaran
- 1.4. Lingkup Pembahasan
- 1.5. Metode Pengumpulan Data dan Pembahasan
- 1.6. Keaslian Penulisan
- 1.7. Judul
- 1.8. Sistematika Penulisan
- 1.9. Kerangka Pola Pikir

2. Mengidentifikasi Permasalahan

- 2.1. Menguraikan dan membahas tinjauan teoritis arsitektur pada tata ruang dalam Pusat Seni Budaya Erau yang meliputi; besaran ruang, jenis ruang, organisasi ruang, pola sirkulasi, struktur dan karakter kegiatan sesuai dengan Budaya Kutai yang ada di kawasan taman rekreasi.
- 2.2. Menguraikan dan membahas tinjauan teoritis arsitektur pada tata ruang luar dengan kesatuan yang dinamis pada aspek seni-budaya Erau sebagai pendekatan perancangan yang ada di kawasan taman rekreasi.

3. Menganalisa Permasalahan

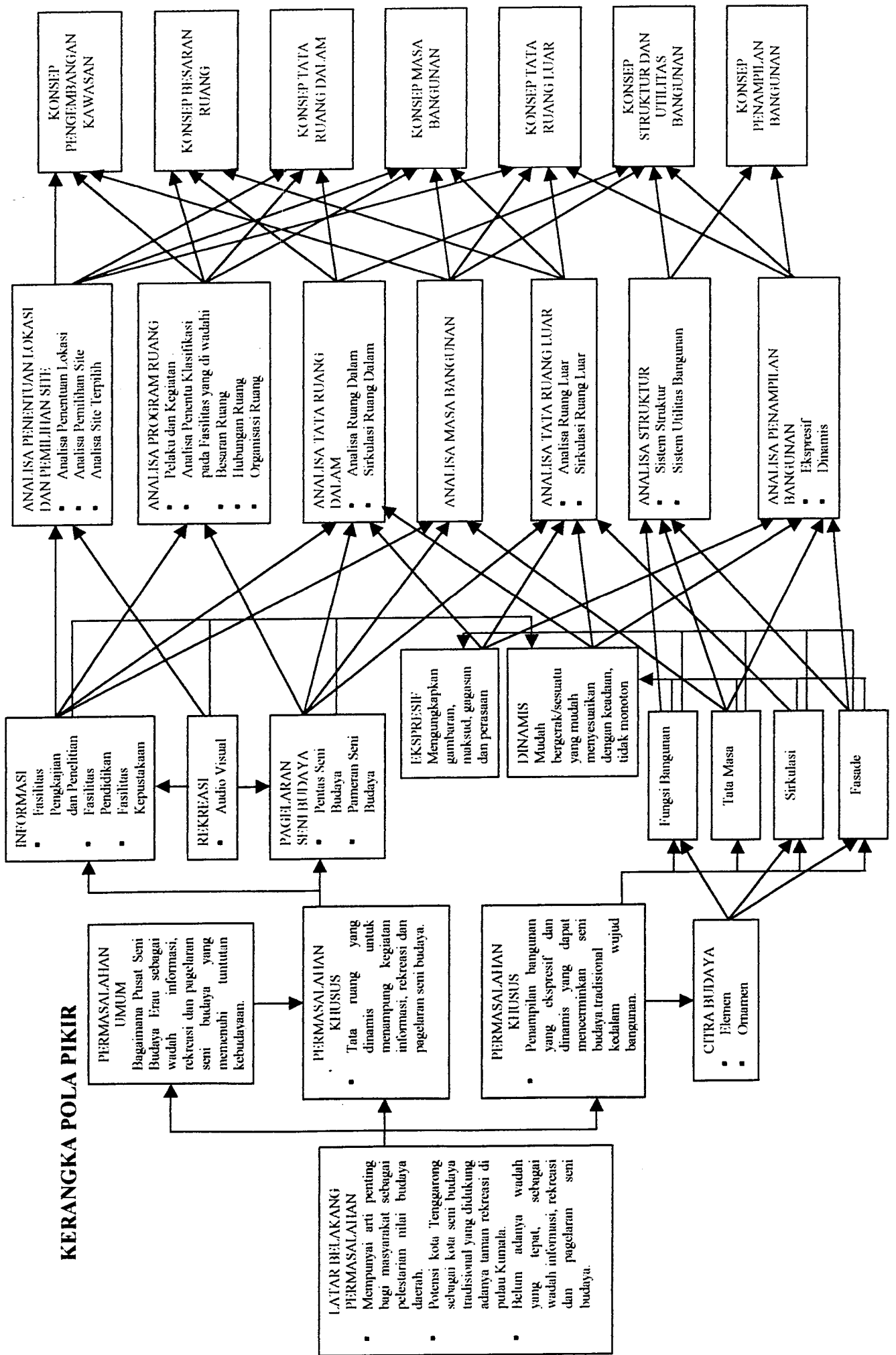
- 3.1. Menganalisa penentuan lokasi dan pemilihan site pada Pusat Seni Budaya Erau Kutai Kartanegara.
- 3.2. Menganalisa tata ruang dengan kesatuan yang dinamis.
- 3.3. Menganalisa tata ruang luar khususnya ekspresi penampilan fisik bangunan kesatuan yang dinamis sebagai pendekatan perancangan pada seni-budaya Erau yang ada di kawasan taman rekreasi.

4. Menyusun Pendekatan dan Konsep Perancangan

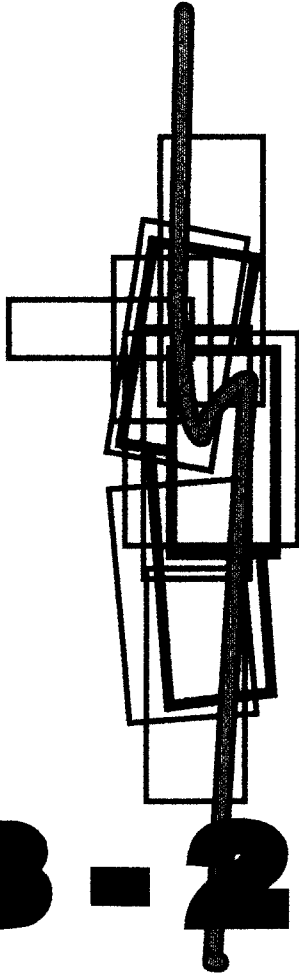
Mengungkapkan konsep-konsep perancangan sebagai acuan penyelesaian permasalahan yang akan digunakan untuk mentransformasikan kedalam ide-ide gagasan yang akan diselesaikan dalam konsep perancangan, antara lain :

- a. Konsep Pengembangan Kawasan
- b. Konsep Besaran Ruang
- c. Konsep Tata Ruang Dalam
- d. Konsep Masa Bangunan
- e. Konsep Tata Ruang Luar
- f. Konsep Struktur dan Utilitas
- g. Konsep Penampilan Bangunan

KERANGKA POLA PIKIR



BAB - 2



PUSAT SENI BUDAYA ERAU KUTAI KARTANEGARA

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

II.1. Pusat Seni Budaya

II.1.1. Tinjauan Umum Seni Budaya.

Seni Budaya menurut Van Peuser sebagai kata kerja, maksudnya apa yang kita perbuat dengan kebudayaan, dan sasarannya bahwa seni budaya sebagai media untuk masyarakat dapat menghadapi masa depan yang juga penuh dengan banyak perubahan melalui strategi-strategi yang ada didalamnya. Dengan kata lain bahwa seni budaya sebagai pedoman penunjuk jalan untuk merencanakan arah yang akan ditempuh dalam kehidupan manusia.

Oleh karena seni budaya sebuah dinamika, maka satu hal lagi yang perlu dipahami adalah posisi kesadaran pelaku budaya dalam mengkonsep, memaknai dan merajut nilai-nilainya. Maksudnya adalah subyek budayalah yang melakukan proses budaya dengan sadar sehingga dikenal apa yang disebut dengan *internalisasi*, yaitu proses pembatinaan nilai dan makna yang utuh dari pendiriannya. Tanpa menghargai posisi kesadaran manusia dalam pembatinaan nilai, yang terjadi adalah indoktrinasi dan cuci otak, karena nilai dirancukan sebagai pengetahuan kongnitif yang dikira dapat terbatahkan jika ditatarkan dalam penataran terus menerus.

Maka untuk internalisasi, tidak hanya butuh waktu sejarah pengolahan untuk pembatinaan, namun butuh juga syarat tersedianya atmosfer (iklim) proses menjadikan yang kognitif (pengetahuan) menjadi sesuatu yang afektif (dirasakan, dialami).

II.1.2. Pusat Seni Budaya

Dalam ruang lingkup bangunan pusat seni budaya, yang lebih berkembang saat ini adalah bagaimana menginformasikan dan mempublikasikan hasil dari budaya

tersebut kepada masyarakat. Hal ini dikarenakan hasil dari seni budaya sangat beraneka ragam yang mayoritas berupa benda kongkrit.

Pengertian Pusat, seni dan budaya, yaitu :

Pusat, merupakan kata kerja yang memusat, mengarahkan atau mengumpulkan kesatu titik,¹ secara singkat berarti wadah pemusatan segala kegiatan.

Seni, adalah keahlian membuat karya yang bermutu dilihat dari segi keindahannya. Karya yang diciptakan dengan keahliannya yang luar biasa seperti seni lukis, patung, tari dan lainnya. Kesanggupan akal untuk menciptakan sesuatu yang bernilai tinggi,² merupakan ungkapan idea atau pikiran yang dapat menunjukkan identitas budaya yang dapat dirasakan dan diresapi, baik secara naluri, dan audio visual (dua dimensi dan tiga dimensi). Seni dapat diartikan sebagai kegiatan manusia secara sadar dengan perantara tanda-tanda lahiriah tertentu menyampaikan perasaan-perasaan yang telah dihayati kepada orang-orang lain sehingga mereka kejangkitan perasaan-perasaan ini dan juga mengalaminya.³

Seni dalam arti yang mendasar berarti suatu kemahiran atau kemampuan.⁴ Dilihat dari masa perkembangannya seni dapat dikategorikan sebagai berikut :

1. Seni Tradisional, yaitu seni yang merupakan tradisi atau hasil yang telah diterima turun-temurun dari nenek moyang dan dalam pengerjaannya karyanyapun masih menggunakan alat-alat yang sederhana.
2. Seni Kontemporer, yaitu dikenal juga sebagai seni modern, seni yang tercipta dalam batasan atau kaitan pada waktu kesezamanan. Hasil karya seni ini lebih mengarah pada aktivitas kreatif yang sesuai dengan sikap perasaan batin senimannya.

Budaya, adalah suatu hasil karya dari sekelompok manusia didaerah tertentu yang menjadi identitas sendiri yang khas baik berupa kerajinan tangan maupun berupa kegiatan adat atau kebiasaan. Pengertian Budaya diungkapkan sebagai

¹ Kamus Bahasa Indonesia, 2001

² Ibid

³ Leo Tolstoy, dalam Herliana, Art Centre, 1998

⁴ William Flemming, dalam Herlina, 1998

keseluruhan yang tidak ber-orientasi pada kegiatan naluriah tetapi timbul sebagai kegiatan yang terjadi melalui suatu proses belajar. Budaya mempunyai wujud yang dapat dikatakan sebagai kelompok ide-ide, sebagai suatu aktivitas kelakuan, hasil-hasil karya manusia dan dapat juga menunjukkan bentuk dari suatu pandangan manusia, kepribadian manusia, kelompok masyarakat dan budaya dapat menunjukkan kepribadian bangsa.⁵

Oleh karena itu, dengan menggunakan arti seni budaya yang dikemukakan oleh Van Peursen sebagai kata kerja, yaitu proses belajar, akan dikembangkan bagaimana mempresentasikan hasil dari suatu seni budaya tidak hanya untuk diinformasikan dan dipublikasikan saja, tetapi juga dapat dijadikan proses pembelajaran bagi masyarakat.

II.1.3. Pengertian Pusat Seni Budaya sebagai Wadah Informasi,

Rekreasi dan Pagelaran Seni Budaya

Pengertian pusat seni budaya sebagai wadah informasi, rekreasi dan pagelaran seni budaya, merupakan fasilitas yang menampung kegiatan pengkajian, penelitian dan pagelaran seni budaya dalam usaha untuk menyebarluaskan informasi seni budaya daerah dan nusantara. Wadah ini juga merupakan satu kesatuan yang memiliki hubungan timbal balik yang tidak bisa dipisahkan.

1. Wadah Informasi Seni Budaya

Wadah informasi seni budaya merupakan suatu wadah yang menampung suatu kegiatan yang bersifat informasi tentang budaya maupun seni budaya, didalam upaya untuk memperkenalkan, menyebar luaskan dan mendapatkan sesuatu data, pengetahuan maupun sesuatu hal yang baru tentang seni budaya, baik secara langsung, visual nyata/yang teraba ataupun yang tidak teraba (abstrak).

⁵ Koetjaringrat, *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*, 1990

1. Secara Nyata

Suatu informasi yang dapat dilihat dan diraba, hal ini dapat diinformasikan lewat pameran, pagelaran dan sebagainya tentang seni budaya.

2. Secara Abstrak

Sesuatu informasi yang tidak dapat diraba, hal ini dapat diinformasikan lewat pengkajian, maupun kepustakaan tentang budaya dan seni budaya.

2. Wadah Rekreasi

Wadah rekreasi merupakan suatu wadah penunjang kegiatan fasilitas pengkajian dan penelitian, fasilitas pendidikan, fasilitas kepustakaan, pentas seni budaya dan pameran seni budaya secara audio visual.

3. Wadah Pagelaran Seni Budaya

Wadah pagelaran seni budaya adalah suatu fasilitas yang menampung aktifitas kegiatan pertunjukan dan pameran tentang seni budaya. Kegiatan ini juga cara untuk menginformasikan dan memperkenalkan seni budaya, karya maupun karya seni etnis yang ada. Wadah ini juga berfungsi sebagai ajang kreasi untuk mengekspresikan seni budaya daerah sebagai upaya membangkitkan rasa cinta terhadap budaya sendiri.

Pagelaran seni meliputi dua bagian, yaitu;

1. Pagelaran seni rupa/seni kias dua dimensi dan tiga dimensi.
2. Pagelaran seni gerak/suara yang tergabung dalam seni pentas atau seni pertunjukan.

II.1.4

II.1.4. Tujuan dan Fungsi Pusat Seni Budaya

II.1.4

1. Tujuan

- a. Memperkenalkan potensi kekayaan seni budaya agar dikenal oleh masyarakat luas.
- b. Sebagai usaha pelestarian nilai-nilai budaya daerah untuk lebih memperkaya khasanah budaya bangsa.
- c. Meningkatkan daya kreativitas dan apresiasi seni para seniman daerah.
- d. Menciptakan rasa persatuan dan kesatuan serta untuk menunjang terciptanya wawasan budaya nusantara.
- e. Sebagai ajang promosi kepariwisataan daerah dan nusantara.
- f. Meningkatkan pengamat, peminat dan pelaku budaya terutama pada seni budaya.
- g. Memberikan nilai tambah penghasilan masyarakat khususnya bagi pengrajin tradisional dan penjualan jasa.
- h. Mensejahterakan masyarakat melalui penyediaan fasilitas rekreasi budaya yang sehat dan mendidik.

2. Fungsi

- a. Sebagai wadah pengkajian dan penelitian seni budaya.
- b. Sebagai wadah informasi dan promosi budaya.
- c. Sebagai wadah pameran seni budaya dan pertunjukan kreasi seni budaya.
- d. Sebagai wadah rekreasi wisata budaya.

2. *Kegiatan Pendidikan Budaya*

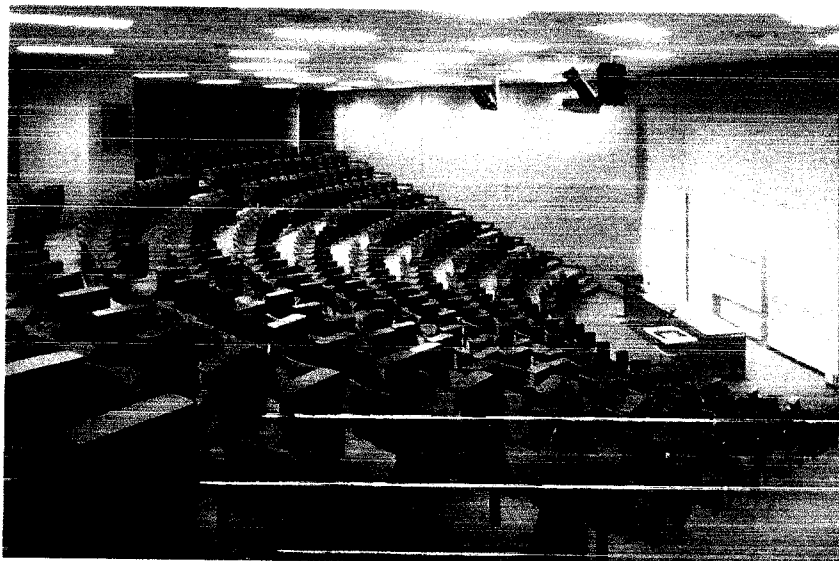
Kegiatan ini meliputi kegiatan pendidikan dalam bentuk teori maupun praktek.

3. *Kegiatan Kepustakaan*

Kegiatan ini meliputi kegiatan informasi pengetahuan tentang seni budaya yang disampaikan melalui penyediaan buku-buku, lewat vidio, audio visual, film slide dan sebagainya.

4. *Kegiatan Pengelolaan Kelembagaan*

Kegiatan ini meliputi kegiatan administrasi dan operasional yang berhubungan dengan kegiatan pengkajian, penelitian, pendidikan budaya, kepubstakaan dan sebagainya, dalam usaha untuk merencanakan program pengembangan kegiatan dan sebagainya.



Gambar II.1. Ruang Kelas
Sumber : *Architect South Australia*

11.1.5.2. Fasilitas Pameran Seni Budaya

1. Karakter Wadah Fisik

Karakter fasilitas pewadahan kegiatan pameran seni budaya dibagi dalam dua hal, yaitu;

1. Fasilitas dokumentasi koleksi

Fasilitas ini hanya diperuntukkan bagi pengelolaan/operasional dalam mengumpulkan, merawat, memamerkan karya seni baik pameran tetap maupun konteporer.

2. Fasilitas informasi pameran seni budaya

Fasilitas ini diperuntukkan bagi pengelola dan pengunjung untuk memamerkan dan memberikan informasi hasil karya seni budaya dari suku etnis yang ada.

2. Karakteristik Kegiatan

Karakteristik kegiatan ini meliputi bentuk dan macam kegiatanyang akan diwadahi.

1. Kegiatan Dokumentasi Koleksi

Kegiatan ini meliputi kegiatan pengumpulan, perawatan pemajangan hasil karya seni yang dilakukan oleh pengelola dan operasional yang ditampilkan dalam bentuk pameran 2 dimensi dan 3 dimensi ataupun melalui audio visual.

2. Kegiatan Pameran Seni Budaya

Kegiatan ini meliputi kegiatan pagelaran seni budaya, pameran untuk memberikan penerangan, informasi tentang seni budaya dari suku-suku etnis yang ada kepada pengunjung.

II.1.5.3. Fasilitas Pentas Seni

1. Karakter Wadah Fisik

Yaitu sebagai fasilitas wadah yang diperuntukkan bagi masyarakat pengunjung, seniman dan sebagainya.

Fasilitas ini dibagi dalam tiga bagian, yaitu;

1. Fasilitas Ruang Pentas

Fasilitas ini diperuntukkan bagi seniman dalam upaya untuk memperkenalkan seni pentas pada penonton dan pengunjung.

2. Fasilitas Kegiatan

Fasilitas ini diperuntukkan bagi penonton dan pengamat seni budaya.

3. Fasilitas Pendukung Operasional

2. Karakter Kegiatan

1. Kegiatan Seniman

Kegiatan ini meliputi kegiatan persiapan dan pementasan sesuai materi yang akan disajikan dalam lingkup seni budaya.

2. Kegiatan Pengunjung

Kegiatan ini meliputi kegiatan penikmatan, pengamatan, penilaian bagi pementasan seni budaya.

3. Kegiatan Pengelola Operasional

Yaitu kegiatan yang meliputi operasional dalam menunjang pelaksanaan pagelaran dan pertunjukan seni budaya.

3. Materi Penyajian

Materi penyajian dari suku-suku etnis dan karya seni budaya yang meliputi;

1. Seni Tari: Tradisional/Klasik/Rakyat dan Kontemporer
2. Seni Suara: Tradisional/Klasik/Kontemporer
3. Seni Kehidupan Rakyat dan Seni Upacara Adat Tradisional

4. Sistem Penyajian

Sistem penyajian disesuaikan dengan karakter seni yang ditentukan dengan scenario penggunaan ruang pentas yang terdiri dari:

1. Panggung Terbuka

Yaitu diperuntukkan untuk seni yang bersifat kolosal, massal sesuai karakteristik seni pertunjukan.

2. Panggung Tertutup

Yaitu dipergunakan untuk seni pentas tunggal atau dalam skala lebih kecil sesuai karakteristik seni pertunjukannya.

II.2. Tinjauan Penampilan Bangunan dan Tata Ruang

II.2.1. Pengertian Penampilan/Citra

Gambaran suatu kesan penghayatan yang ditangkap seseorang dan memiliki arti serta menunjukkan suatu tingkat budaya.⁶ Menurut Gutman dan Fitch bahwa arsitektur merupakan lingkungan buatan yang tidak hanya menyematani manusia dengan alam saja, tetapi sekaligus wahana ekspresi untuk menata kehidupan jasmani/fisik psikologis dan sosial.⁷ Hal ini berarti arsitektur merupakan sarana dan cara berekspresi yang fungsi utamanya adalah intervensi untuk kepentingan manusia, tanpa menghilangkan identitasnya.

Unsur Penampilan Bangunan

1. Ekspresi Obyek

Ekspresi adalah komposisi dan karakter yang dipancarkan oleh suatu obyek ataupun bangunan.

⁶ Kamus Bahasa Indonesia 1999

⁷ B. Sutejo Suwondo, *Arsitektur, Manusia dan Pengamatannya*. 1986

ir

Vertical line on the right edge of the page.

2. Deskripsi Penampilan Bangunan

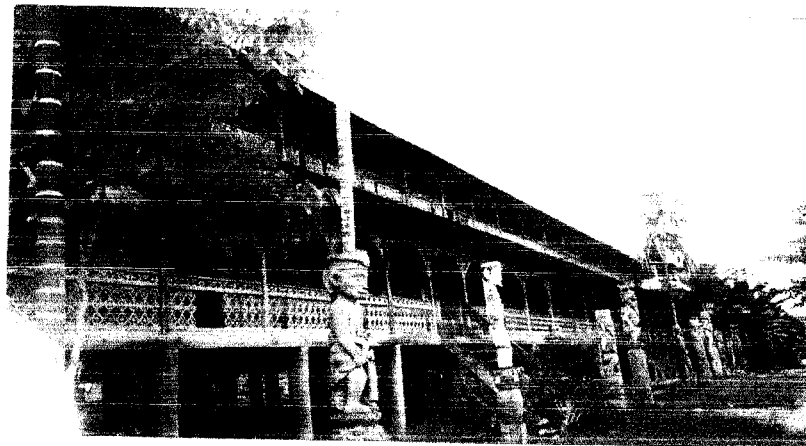
Persepsi manusia berdasarkan pada getaran panca indera dan cita rasa kita akibat dari situasi tertentu yang menyentuh perasaan dan menimbulkan reaksi dan sikap jiwa.



Gambar II.2. Museum Mulawarman
Sumber : *Dinas Pariwisata dan Budaya TK.II Kab. Kutai*

Salah satu kerajaan Kutai yang dibangun pada masa pemerintahan Sultan Aji Muhammad Parikesit dengan ekspresi penampilan bangunan yang menjiwai arsitektur barat dengan penataan massa bangunan yang simetris⁸.

⁸ Silsilah Kutai, Bagian Humas Kabupaten Kutai



Gambar II.3. Rumah Panggung (Lamin Etam)
Sumber : *Dinas Pariwisata dan Budaya TK.II Kab. Kutai*

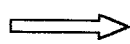
Salah satu rumah adat tradisional yang biasa disebut rumah panggung (Lamin Etam) dengan penataan massa yang simetris dengan bentuk kotak/persegi empat.

II.2.2. Pengertian Tata Ruang

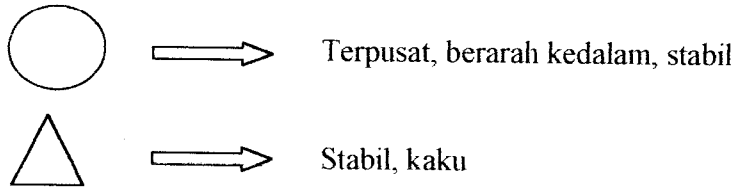
Gambaran tentang ruang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan. Jadi pengaruh suatu ruang tergantung pada ruang-ruang yang terletak sebelum dan sesudahnya. Semua urutan ruang harus fungsional dan mudah dibaca. Urutan adalah kesinambungan dalam persepsi dan pemahaman ruang dan ini tercapai dengan menggunakan unsur-unsur ruang untuk memberi serangkaian pengalaman visual (Terminologi Cullen).

Bentuk Ruang (Shape)

Pada prinsipnya terdapat tiga bentuk dasar suatu ruang, yaitu :



Murni, rasional, statis dan netral



Sifat dan rupa suatu ruang dapat diubah dengan sejumlah obyek yang ditempatkan dalam ruang sesuai dengan karakter kegiatan pelaku. Suatu pemahaman akan ruang terletak pada bidang-bidang dua dimensi pokok, yaitu; bidang dasar, bidang vertical dan bidang atas. Dalam hal ini, bidang dasar mungkin masih dijadikan suatu unsur penentu yang kuat melalui penggunaan bahan, tekstur dan warna⁹.

1. Standar Besaran Fasilitas Pengkajian dan Penelitian

Ruang yang berdasarkan kebutuhan gerak manusia.¹⁰

- | | |
|----------------------|-----------------------------------|
| 1. Perpustakaan | : 1,2 – 2,5 m ² /orang |
| 2. Ruang Kelas | : 1.6 m ² /orang |
| 3. Ruang Rapat | : 2,5 m ² /orang |
| 4. Ruang Staff | : 8 m ² /orang |
| 5. Ruang Pengelola | : 2,5 m ² /orang |
| 6. Hall | : 0,85 m ² /orang |
| 7. Ruang Perkumpulan | : 0,85 m ² /orang |
| 8. Lavatory | : 1,2 m ² /orang |

Kapasitas jumlah orang pada tiap ruang.¹¹

2. Standar Besaran Fasilitas Pameran Seni Budaya

Ruang yang berdasarkan kebutuhan gerak manusia.¹²

- | | |
|----------------|------------------------------|
| 1. Ruang Pamer | : 1,25 m ² /orang |
| 2. Hall | : 1,25 m ² /orang |

⁹ Francis D.K Ching, Bentuk Ruang dan Susunannya. 1996

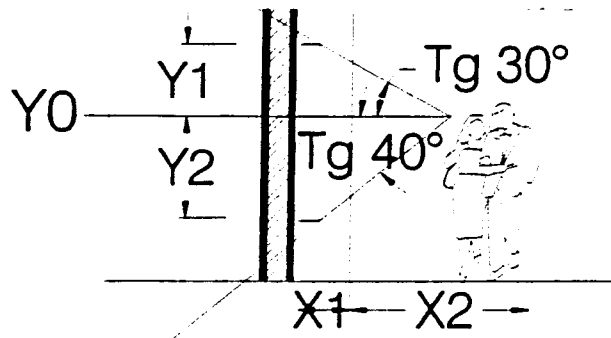
¹⁰ Ernist Neufert, Data Arsutek, I, 1989

¹¹ Prediksi dari hasil wawancara dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan

¹² Ernist Neufert, I, 1989

- 3. Ruang Resepsionist : 1,5 m²/orang
- 4. Ruang Pengelola : 2,5 m²/orang
- 5. Ruang Alat : 4 m²/orang
- 6. Lavatory : 1,2 m²/orang

Kapasitas jumlah orang pada tiap ruang dan prediksi jumlah pengunjung 600 orang per-hari 13 jam.¹³

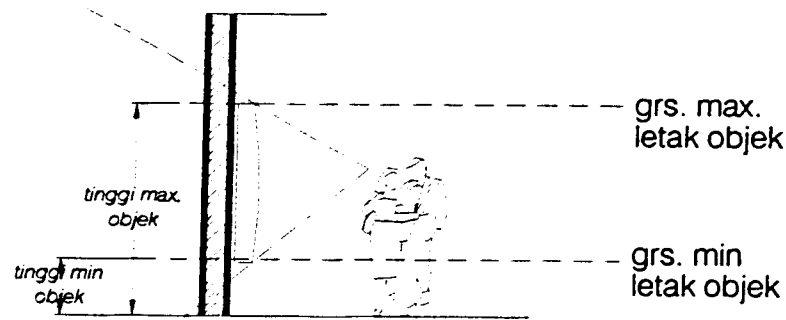


Gambar II.4. Sudut Pandang Mata

Keterangan :

- a. x1 jarak amatan detail
- b. x2 area gerak horizontal
- c. x0 jarak obyek amatan terhadap mata
- d. y0 area pengamatan vertical
- e. y1 area pengamatan vertical diatas garis normal
- f. y2 area pengamatan vertical dibawah garis normal

¹³ Prediksi dari hasil pengunjung, Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai



Gambar II.5. Perletakan Obyek Pamer

Perhitungan ketinggian maksimal obyek terhadap permukaan lantai,

$$T \text{ Max.} = \text{tinggi garis normal} + (X \text{ Tg. } 30^\circ)$$

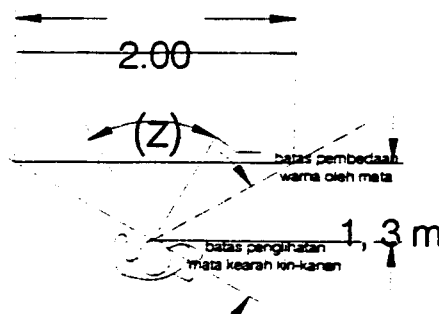
Perhitungan ketinggian minimum obyek terhadap permukaan lantai,

$$T \text{ Min.} = \text{tinggi garis normal} - (X \text{ Tg. } 40^\circ)$$

Perhitungan X secara horizontal

$$X = \frac{\text{lebar obyek (Z)}}{2 \text{ Tg } 30^\circ}$$

$$X = \frac{1,5}{2 \times 0,577} = \frac{1,5}{1,154} = 1,3 \text{ m}$$



Gambar II.6. Batas Perletakan Obyek Pameran Pada Posisi Horizontal

Perhitungan ketinggian maksimal obyek terhadap permukaan lantai, contoh :

Ketinggian Maksimal

$$T \text{ Max.} = \text{tinggi garis normal} + (X \text{ Tg } 30^\circ)$$

$$T \text{ Max.} = 1,65 \text{ m} + (1,3\text{m} \times 0,577)$$

$$= 1,65 \text{ m} \times 0,75$$

$$= 2,4 \text{ m}$$

Ketinggian Minimum

$$T \text{ Min.} = \text{tinggi garis normal} - (X \text{ Tg } 40^\circ)$$

$$T \text{ Max.} = 1,65 \text{ m} - (1,3\text{m} \times 0,839)$$

$$= 1,65 \text{ m} \times 1,09$$

$$= 0,56 \text{ m}$$

3. Standar Besaran Fasilitas Pentas Seni

Ruang yang berdasarkan kebutuhan gerak manusia.¹⁴

1. Hall	: 0,85 m ² /Orang
2. Restaurant	: 1,6 m ² /Orang
3. Ruang Penerima	: 1,5 m ² /Orang
4. Ruang Loket	: 2 m ² /Orang
5. Ruang Latihan	: 1,25 m ² /Orang
6. Ruang Tata Suara	: 1,25 m ² /Orang
7. Ruang Alat	: 4 m ² /Orang
8. Lavatory	: 1,2 m ² /Orang
9. Ruang Pentas	: 0,6 m ² /Orang
10. Panggung	: 2 m ² /Orang

¹⁴ Ernist Neufert, II, 1989

11. Ruang Administrasi : 2,5 m²/Orang

12. Ruang Perencana : 2,5 m²/Orang

Kapasitas jumlah orang dalam ruang dan prediksi jumlah pengunjung 1000 orang.¹⁵

II.2.3. Pengertian Ekspresif dan Dinamis

II.2.3.1. Ekspresif

Ekspresi merupakan salah satu cara penyampaian agar pengamat dapat mengartikan symbol dan tanda-tanda. Wujud dari ekspresi adalah kesan yang ditimbulkan oleh obyek¹⁶.

Ekspresi dapat dicapai melalui :

1. *Simbol-simbol*; melalui tanda-tanda suatu obyek sehingga dapat dimengerti.
2. *Sematik* atau *Literality*; mengartikan secara harfiah melalui kata-kata kedalam bentuk.
3. *Mimesis*; penciptaan bentuk melalui peniruan dari hasil aslinya dan hasilnya merupakan replica.
4. *Metafora*; melalui analogy yang memberi kiasan pada obyek sehingga dapat dimengerti sebagai bentuk analogy dari aslinya.
5. *Paradox*; melalui bentuk perlawanan yang dapat berupa kontras dan tidak selaras.

II.2.3.2. Dinamis

Dinamis adalah merupakan sesuatu yang mudah bergerak atau sesuatu yang mudah menyesuaikan dengan keadaan¹⁷. Sehingga pada gubahan dan penampilan massa bangunan dengan memperlihatkan penggabungan antara penampilan yang

¹⁵ Prediksi dari hasil wawancara dengan Kepala Dinas Pariwisata dan Budaya

¹⁶ Sutedjo, Suwondo B. Dipl Ing, Arsitektur Manusia dan Pengamatannya, Djambatan

¹⁷ Kamus Bahasa Indonesia 1999

tradisional dan modern. Menciptakan alur gerak pada tata massa, sirkulasi, dan fasade yang dinamis dengan komposisi penataan yang tidak kaku dan informal (melingkar, lengkung dan sebagainya) yang mempunyai ketegasan dalam penampilan bangunan dan tidak monoton.

II.2.4. Penerapan yang Ekspresif dan Dinamis

Penerapan yang ekspresif dan dinamis dengan karakter suatu obyek kedalam wujud bangunan¹⁸, yaitu:

1. Wujudnya berbentuk tidak kaku, dinamis dan informal (lengkung, melingkar dan sebagainya).
2. Bentuk dua dimensi dan tiga dimensi, skala dan proporsi ditentukan oleh rasa nyaman.
3. Warna bentuk yang menimbulkan rasa gembira dan santai, misalnya; warna cerah atau warna gelap yang dapat menjadi selaras atau kontras dengan lingkungannya.
4. Bentuk memiliki tekstur.
5. Bentuk tidak monoton dan organis.
6. Orientasi bangunan kearah view yang menyegarkan pikiran.
7. Bentuk mempertimbangkan pencahayaan, temperatur dan keamanan yang mempengaruhi kenyamanan pemakai.

II.3. Tinjauan Keberadaan Budaya Erau Kutai Kartanegara

Kabupaten Kutai adalah merupakan kota budaya dan pariwisata yang merupakan kerajaan tertua di Asia dengan didukung obyek dan daya tarik wisata, seperti ; Museum Mulawarman, Goa Sapari, Taman Ria Waduk Panji Sukarame,

¹⁸ Drs. Wing Haryino, MED (1978),Entertainment. Bandung

Muara Kaman, Danau Kendang Kemurung, Taman Rekreasi Keajaiban Dunia di Pulau Kumala Tenggarong (masih dalam proses pembangunan, seluas 40 Ha) dan Festival Erau merupakan event unggulan Kalimantan Timur.¹⁹

Asal kata Erau dalam bahasa daerah Kutai “EROH” yang artinya ramai, riuh, ribut, suasana yang penuh suka cita. Suasana yang ramai, riuh-rendah suara tersebut dalam arti banyaknya kegiatan kelompok orang yang mempunyai hajat dan mengandung makna bersifat *sakral-ritual* maupun yang bersifat hiburan.

II.3.1. Riwayat singkat Erau

Menurut legenda rakyat Kutai, disebuah dusun bernama Jaitan, bermukimlah seorang Petinggi (Kepala Dusun) bersama istrinya. Puluhan tahun mereka hidup suami-istri namun Dewa tidak tidak menganugrahkan seorang anak. Suatu malam kedua orang tua itu dikejutkan oleh suara yang gegap gempita diluar rumah, malam yang tadinya gelap gulita berubah menjadi terang benderang, dan mereka mendengar suara yang menyeru : “*Sambut mati babu, tiada sambut mati mama*”, dijawab Petinggi Jaitan Layar dengan Suara : “*Ulur mati lumus, tiada diulur mati lumus*” sambil memberanikan diri keluar rumah Untuk melihat keberadaan sebenarnya.

Alangkah terkejutnya, dihalaman rumahnya dijumpai sebuah batu raga emas, didalamnya terdapat seorang bayi yang diselimuti kain kuning, ditangan kanannya menggenggam sebutir telur ayam dan ditangan kirinya memegang sebilam keris emas. Petinggi tersebut lebih terkejut setelah dilihatnya tujuh Dewa berdiri didepannya dan salah satunya berucap : “Berterima kasihlah kamu, karena doamu untuk mendapatkan anak dikabulkan, bayi ini adalah keturunan Dewa-dewa di Khayangan karena, jangan di sia-siakan, jangan dipelihara sebagai anak manusia biasa, bila akan dimandikan, janganlah dengan air biasa, akan tetapi dimandikan dengan air yang diberi bunga-bunga wangi dan apabila sudah besar, janganlah ia

¹⁹ Pemerintah Daerah Kabupaten Kutai

menginjak tanah sebelum diadakan “ERAU” (pesta), dimana kala itu kaki anakmu harus diinjakkan pada kepala manusia yang masih hidup dan kepala manusia yang sudah mati, selain itu diinjakkan pula pada kepala kerbau yang masih hidup dan yang sudah mati. Demikian pula bila anakmu pertama kali ingin mandi ke “tepian” maka hendaklah terlebih dahulu diadakan upacara “ERAU” sebagaimana pada upacara “tajak tanah”. Semua petunjuk Dewa tadi dijalankan oleh Petinggi dan istrinya.

Setelah tiga hari tiga malam, maka putuslah tali pusar bayi tersebut, semua penduduk Jahitan Layar bersuka cita sambil menembakkan meriam “sapu jagat” sebanyak tiga kali empat puluh hari empat puluh malam, dan bayi dipangku secara bergilirdengan hati-hati dan cermat. Sesuai petunjuk Dewa, anak tersebut diberi nama : **“Aji Batara Agung Dewa Sakti”**.

Demikian sekilas riwayat singkat untuk pertama kali dilakukan upacara ERAU pada upacara “Tajak Tanah dan Mandi ke Tepian” yang dilakukan oleh penduduk Jahitan Layar kepada Aji Batara Agung Dewa Sakti yang kemudian jadi cikal bakal keturunan Raja-raja Kutai Kartanegara Ing Martadipura.

Peringatan ini mempunyai arti penting bagi masyarakat kota Tenggarong khususnya dan masyarakat Kabupaten Kutai pada umumnya karena mempunyai makna tersendiri yaitu sejarah dimana terjadinya suatu peralihan pusat pemerintahan, dari suatu tempat yang tadinya sudah dianggap tidak bertuah lagi dengan mencari suatu daerah baru yang dianggap bertuah, yang dapat memberikan keberuntungan dan kemakmuran masyarakatnya.

II.3.2. Materi Seni Budaya Erau²⁰

Seluruh materi yang akan disajikan dalam Seni Budaya Erau adalah dalam bentuk paket-paket pertunjukan seni yang bersumber dari *seni-budaya tradisional* :

1. Seni tari, musik dan lagu rakyat.

²⁰. Erau Kutai Kalimantan Timur, Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Kutai

2. Upacara-upacara rakyat.
3. Olah raga tradisional..

1. Seni Tari, Musik dan Lagu Rakyat

Berbagai bentuk-ragam seni tari tradisional dari suku-suku pedalaman (dayak) dan suku-suku pesisir pantai digelar secara bergiliran, diisi oleh seniman dan seniwatidari Kecamatan-kecamatan.

Berbagai bentuk peralatan musik tradisional di pertunjukan dalam bentuk demonstrasi maupun sebagai musik pengiring tari. Disamping itu juga diadakan lagu-lagu rakyat/daerah baik dalam bentuk paduan suara maupun perorangan.



Gambar II.7. Salah satu Tarian suku Dayak
Sumber : *Erau Kutai Kalimantan Timur, Dinas Pariwisata TK. II*

2. Upacara-upacara Adat

Upacara adat Erau Kutai merupakan pokok acara Erau dan diselenggarakan kaum kerabat Keraton. Sedangkan upacara-upacara adat suku-suku dayak khusus didatangkan dari beberapa kecamatan, masing-masing diwakili salah satu kelompok etnis. Upacara adat ini digelar dipanggung dan ditempat-tempat khusus dan terbuka untuk umum.



Gambar II.8. Upacara Mengulur Naga
Sumber : *Erau Kutai Kalimantan Timur, Dinas Pariwisata TK. II*

3. Olah raga Tradisional

Banyak ragam olah raga tradisional yang dilakukan pada hari-hari Erau, baik yang bersifat demonstratif maupun dalam bentuk pertandingan/perlombaan. Jenis-jenis olah raga tradisional terdiri atas :

- a. Layang-layang hias.
- b. Layang begelas (adu layangan).
- c. Menyumpit.
- d. Behempas.
- e. Begasing (adu gasing).
- f. Belogo (adu logo).
- g. Gulat bubuk /tepung.
- h. Lomba perahu beregu.
- i. Lomba perahu perorang, dan lain-lain.



Gambar II.9. Salah satu Olah raga Tradisional Behempas
Sumber : *Erau Kutai Kalimantan Timur, Dinas Pariwisata TK. II*

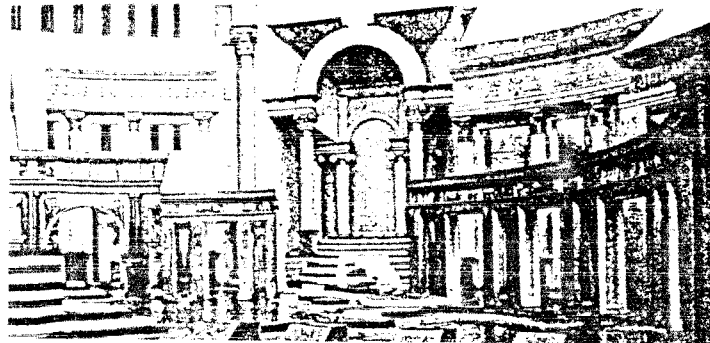
II.4. Studi Banding Bangunan Bermakna Budaya

Untuk memberikan gambaran tentang sebuah bangunan Pusat Seni Budaya Erau dengan filosofi bentuk, pola pikir konsep desain dan desain bangunan, yang kesemuanya itu memerlukan pemikiran mendalam, maka dilakukan studi banding beberapa bangunan yang bernilai budaya.

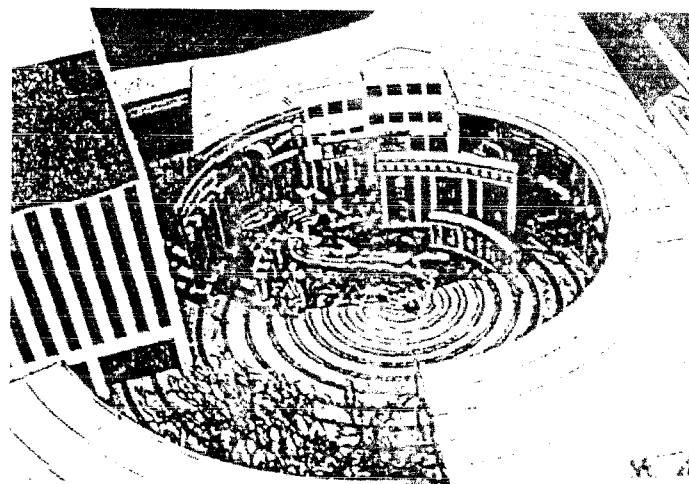
II.4.1. Piazza d'Italia, New Orleans

Bangunan yang dibuat sebagai penyeimbang terhadap bangunan-bangunan tinggi disekelilingnya. Oleh Charles Moore, sang arsitek, dimasukkan semua unsure dan suasana keitalia-italian didalamnya secara komikal atau sedikit tidak serius kedalam bangunan, yang dipersembahkan kepada kaum Italianoyang bermukim di New Orleans dan mayoritas dari mereka bermata pencaharian sebagai penjaja *pizza*. Dengan terkesan seenaknya, ia menampilkan kolom-kolom Romawi yang diletakkan pada bentuk melengkung sebagai lambang kemerdekaan orang-orang Romawi dieranya. Kemudian dibuat replica pulau Sisilia ditengah bangunan, serta

memunculkan wajah Moore sendiri dalam bentuk patung wajah pada kolom-kolom Tuscannya.



Gambar II.10. Fasade Piazza d'Italia
Sumber : *Building and Projects-Charles Moore*



Gambar II.11. Site Plan dan Perspektf Piazza d'Italia
Sumber : *The History of Postmodern Architecture*

II.4.2. British Council, New Dehli-India

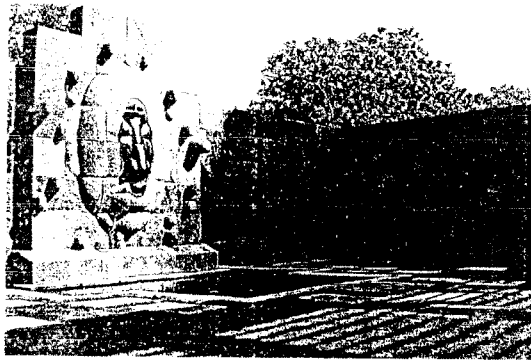
Gedung British Council, New Dehli-India oleh Charles Coerrea, dirancang meliputi fungsi ruang perpustakaan, auditorium, gallery seni dan ruang duta besar Inggris. Filosofi bentuk dirancang dari nilai sejarah interksi budaya India dan Inggris, karena India sendiri adalah negara persemakmuran dari Inggris.

Pada ruang-ruang gedung dibentuk menurut system nilai budaya India dan Inggris. Dari pintu utama terbentuk berupa rangkaian ruang yang menjelaskan proses intraksi budaya. Hingga ruang akhir pada bangunan dibentuk oleh serangkaian simbol-simbol dari mitos dan kepercayaan India dan Inggris. Ada tiga titik simbol disepanjang keberadaan ruang British Council dan membentuk tiga aksis mundi. Salah satu simbol bentuk yang dihadirkan dalam tiap titik yaitu mengambil nilai kepercayaan Hindu (dewa Siwa dan sungai Gangga). Di India sebagai negara asal mula tumbuh agama Hindu, menganggap agama Hindu menghidupkan dewa-dewa sebagai penuntun hidup agama Hindu. Charles Correa dalam desainnya British Council ini mengambil fenomenologi budaya dari kepercayaan masyarakat Hindu dan Budha.

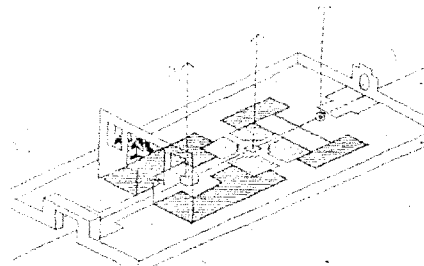
Pada aksis Mundi yang lain, ajaran Hindu menjadi penandaan memusat (lingkaran) sebagai pusat energi dari alam. Titik tanda berikutnya diletakkan pada ruang terbuka yang dikelilingi oleh mitos lain yaitu taman surga.

Pada bagian lain disepanjang poros ini ada simbol pengetahuan filsafat barat berupa susunan batu granit yang membentuk arah vertikal untuk menggambarkan nilai ilmu pengetahuan yang masuk ke India.

Interaksi sosial budaya menjadi kata kunci bentuk perancangan British Council, sistem kepercayaan masyarakat India dan Inggris, dipresentasikan dalam konsep perancangan bentuk gedung British Council.



Gambar II.12. Detail salah satu symbol (Dewa Siwa dan Gangga)
Sumber : *Charles Correa, British Council, New Dehli India*



Gambar II.13. Titik simbol dalam bangunan
Sumber : *Charles Correa, British Council, New Dehli*

II.4.3. Keterkaitan dengan Pusat Seni Budaya Erau

Kedua bangunan yang ditulis diatas, merupakan bangunan yang bercirikan tradisional dan modern, akan tetapi keduanya memiliki maksud dan tujuan yang sama, yaitu bagaimana mengekspresikan nilai-nilai budaya kedalam bentuk arsitektural.

Pada Piazza d'Italia, modernitas yang dipadukan dengan nilai-nilai tradisional menjadi konsep tersendiri bagi Charles Moore dalam proses perancangan. New Orleans adalah sebuah kota yang penuh dengan gedung-gedung yang modern menjadi site pilihannya. Dalam dominasi gedung-gedung pencakar langit dan bangunan modern lainnya, Piazza menjadi satu bangunan yang memiliki kelebihan dalam

penampilan dalam menjawab kehomogenan era yang ada di New Orleans, bahwa saat seorang arsitek tidak dapat beralih dari *high tech*, maka ia akan memperkaya dengan *high touch*.

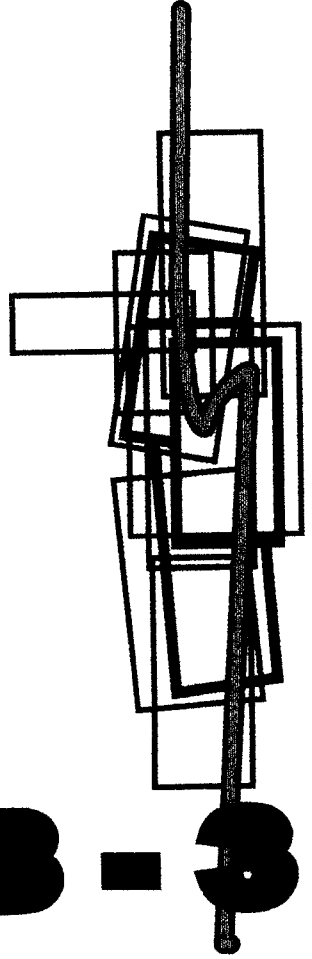
Pada bangunan British Council di New Dehli, Charles Correa ingin mempresentasikan pertemuan kultur Inggris sebagai tamu dan kultur India sebagai tuan rumah. Pola peruangan disusun secara linier memiliki makna tiga simbol sepanjang bangunan tersebut. Desain bangunan juga memperhatikan pengolahan fasade yang mencerminkan sesuatu yang diagungkan dalam kepercayaan masyarakat India.

Pusat Seni Budaya Erau dalam perencanaan dan perancangan, tidak terlepas dari metode dan ekspresi perancangan dari beberapa bangunan diatas. Dengan memasukkan unsur-unsur tertentu dari budaya Erau sebagai bentuk fisik dalam upaya mempresentasikan nilai-nilai yang ada didalamnya.



Gambar II.14. Simbol Kerajaan Kutai (Lembu Suana)
Sumber : *Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Kutai*

BAB - 3



PUSAT SENI BUDAYA ERAU KUTAI KARTANEGARA

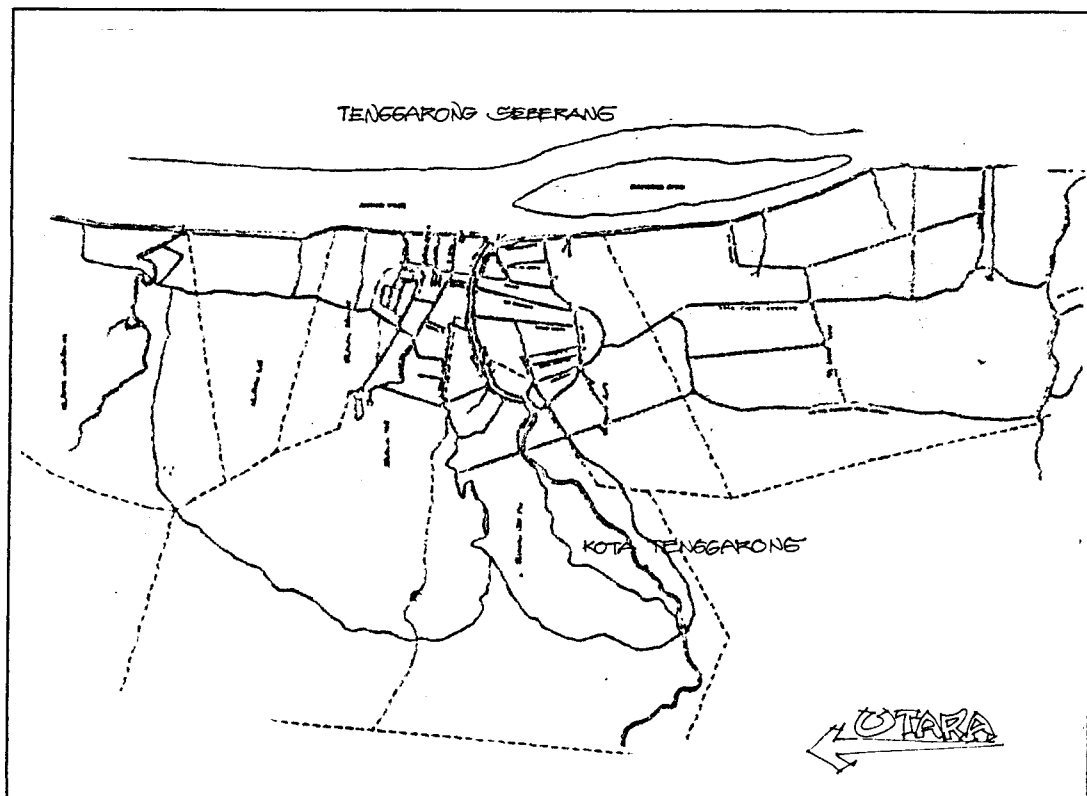
BAB III
PUSAT SENI BUDAYA ERAU
KUTAI KARTANEGARA

III.1. Analisa Penentuan Lokasi dan Pemilihan Site

III.1.1. Analisa Penentuan Lokasi

Penentuan lokasi berada di Kota Tenggarong, Kabupaten Kutai sebagai kota raja yang memiliki ragam seni budaya tradisional dan pariwisata dan merupakan pusat kegiatan seni budaya tradisional di bandingkan dengan daerah-daerah/kota-kota lain yang ada disekitarnya.

Peta Wilayah : Kawasan Kota Tenggarong



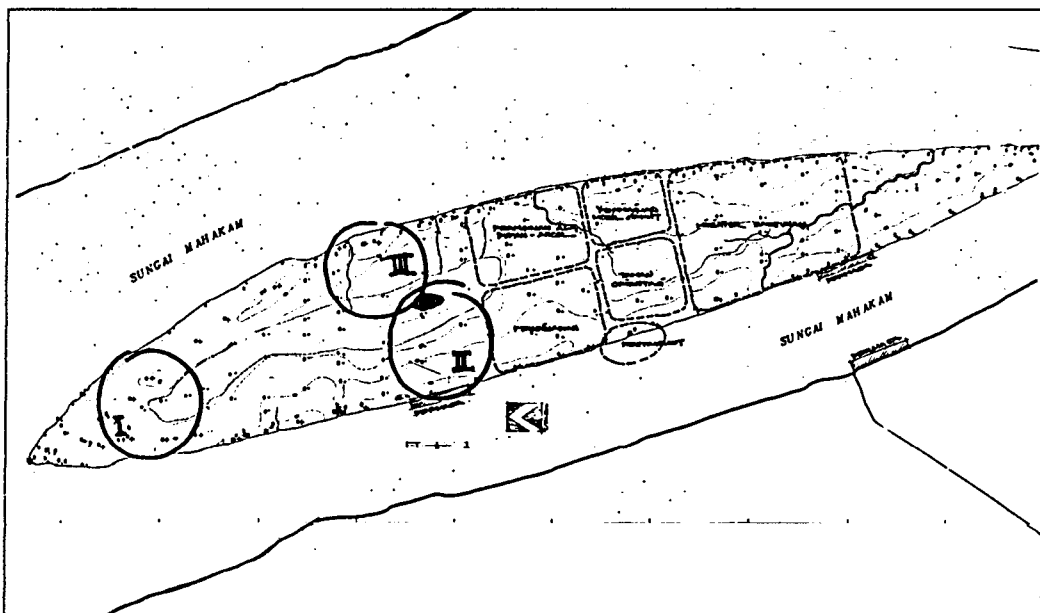
Gambar III.15. Peta Wilayah Kota Tenggarong

Kota Tenggarong memiliki pulau ditengah sungai Mahakam, dan pihak pemerintah selama ini menggunakan pulau tersebut sebagai pusat/tempat berbagai kegiatan, tetapi belum mempunyai wadah sarana fasilitas yang permanen untuk menampung semua kegiatan seni budaya tradisional yang selama ini terserak/terpisah-pisah dan menghimpun kedalam suatu wadah pagelaran kesenian sekaligus informasi dan dokumentasi seputar kebudayaan Kutai.

III.1.2. Analisa Pemilihan Site

Ada tiga alternatif pemilihan site pada kawasan pulau Kumala Tenggarong atas dasar pertimbangan, sebagai berikut :

1. Memiliki lahan kosong seluas 38,25 Ha dengan topografi datar (0 – 1%).
2. Pandangan dari kota lebih menonjol, dengan letak yang unik ditengah sungai Mahakam.
3. Adanya fasilitas dermaga sebagai fasilitas transportasi air.



Gambar III.16. Alternatif Site dan Zonasi Kegiatan Taman Rekreasi
(Sumber : Kanwil Parpostel Kal-Tim)

Alternatif Site I :

1. Letaknya jauh dari sarana pendukung pengembangan fungsional taman rekreasi.
2. Letaknya jauh dari dermaga umum.
3. View menghadap ke kota.
4. Iklim tropika basah.

Alternatif Site II :

1. Letaknya dekat dengan pengembangan fungsional taman rekreasi keajaiban dunia, khususnya penginapan.
2. Dekat dengan dermaga umum, sehingga aksesnya lebih cepat.
3. View menghadap ke barat, menghadap kota.
4. Iklim tropika-basah.
5. Perletakan entrance site, diperuntukkan untuk kendaraan sungai (kapal) dan pejalan kaki yang sifatnya terbuka, menonjol dan mudah dicapai.

Alternatif Site III :

1. Letaknya dekat dengan pengembangan fungsional taman rekreasi keajaiban dunia.
2. Letaknya jauh dari dermaga umum, karena sisi timur tidak memiliki dermaga umum.
3. View menghadap ke timur, tingkat keramaian kurang, karena tingkat pengembangan Tenggarong seberang belum memadai.
4. Iklim tropika basah.

III.1.3. Analisa Site Terpilih

Dari dasar pertimbangan alternatif site pada kawasan pulau Kumala Tenggarong diatas adalah **Alternatif II**, sebagai site terpilih.

III.2. Pengantar

Pusat Seni Budaya Erau Kutai Kartanegara di Tenggarong merupakan produk dari kebudayaan Kutai. Kabupaten Kutai merupakan kota budaya dan pariwisata yang perlu dikembangkan, dengan demikian bukan hanya sebagai mitos atau simbolis sebuah kota saja, tetapi juga memenuhi volume identitas karakteristiknya.

Dari kegiatan materi seni budaya tradisional yang beragam disetiap daerah yang berbeda, maka diperlukannya suatu wadah yang dapat menampung semua kegiatan seni budaya yang selama ini terserak/terpisah-pisah dan menghimpun kedalam suatu wadah pagelaran kesenian sekaligus informasi dan dokumentasi seputar Kebudayaan Kutai Kartanegara, agar sama-sama dapat melestarikan dan dapat menyatukannyakedalam suatu tempat yang mempunyai tingkat potensi pariwisata.

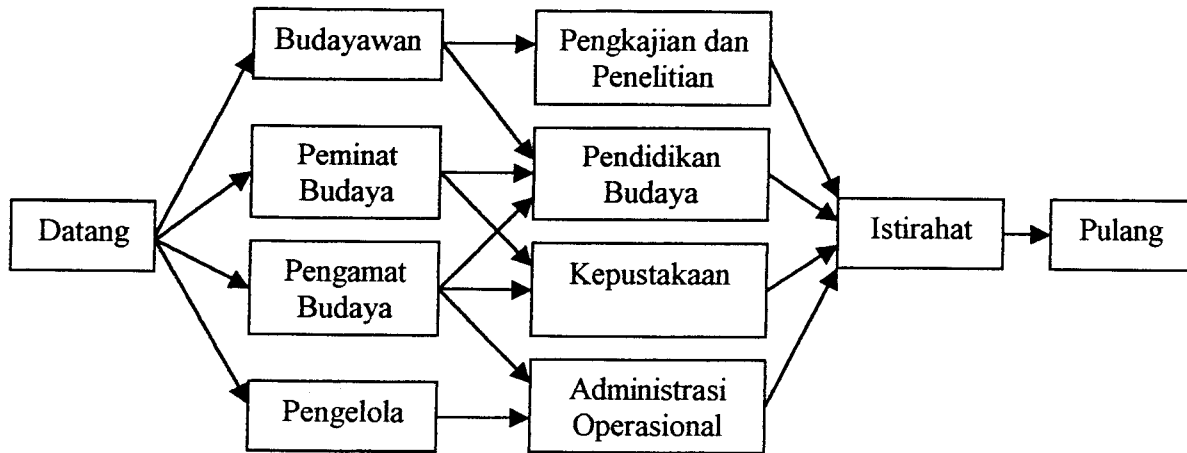
Informasi dan dokumentasi tentang Kebudayaan Kutai bagi pengunjung lokal maupun mancanegara. Informasi dapat dilakukan kedalam bentuk hubungannya dengan seni budaya tradisional Kutai Kartanegara, sehingga dapat memberikan pendidikan dan pengetahuan yang luas bagi pengunjung atau kedalam bentuk seni kerajinan, seni kriya daan lain sebagainya.

III.2.1. Lingkup Pelayanan Kegiatan

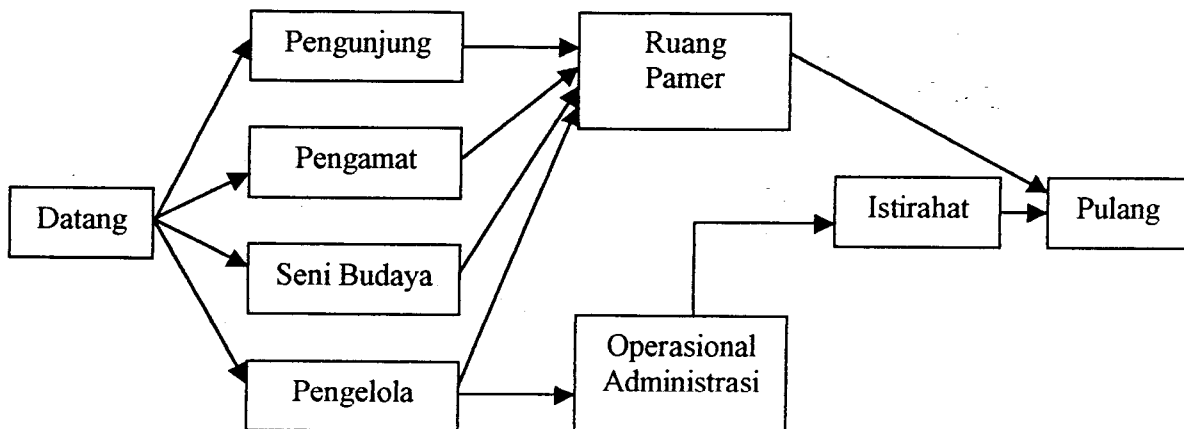
Lingkup pelayanan kegiatan diprioritaskan bagi masyarakat kota Tenggarong dan Indonesia pada khususnya, namun tidak menutup kemungkinan lingkup yang lebih luas yang berskala internasional, seperti pada kegiatan pengkajian, pameran dan pagelaran seni tradisional maupun konteporer, yang dapat mengembangkan seni budaya daerah.

III.2.2. Pengelompokan Kegiatan

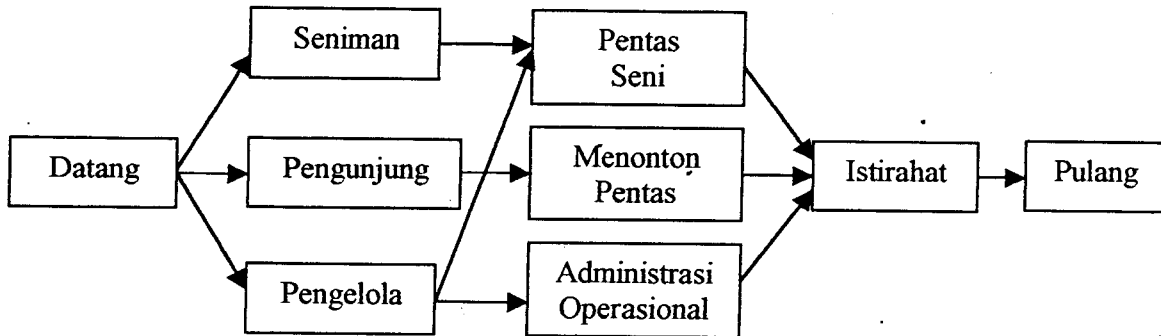
1. Alur Kegiatan Pengkajian dan Penelitian



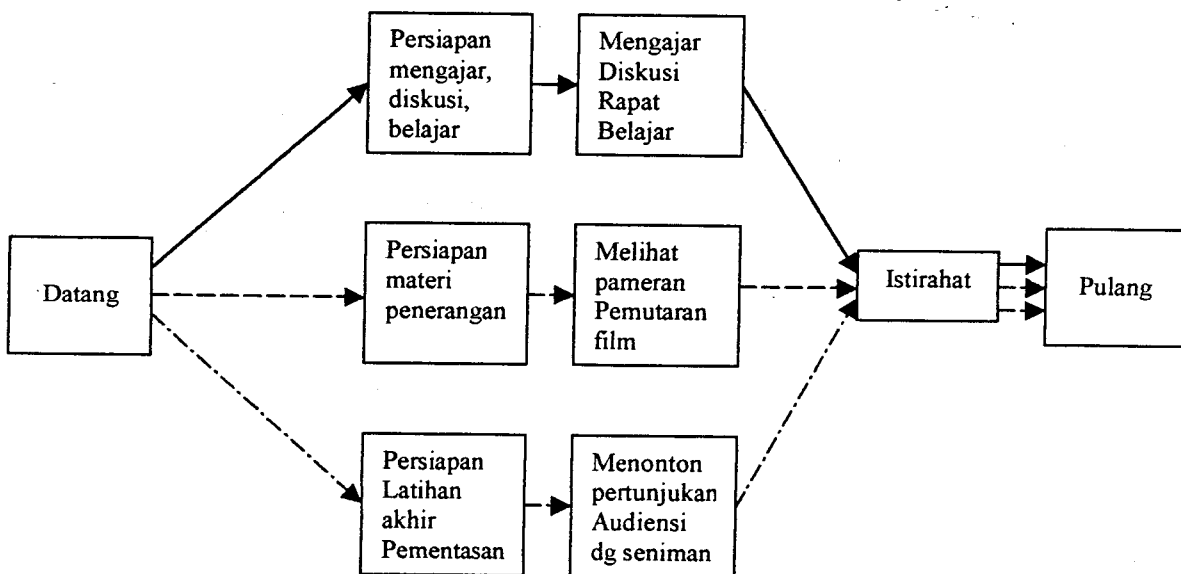
2. Alur Kegiatan Pameran Seni Budaya



3. Alur Kegiatan Pentas Seni



1. ———> Kegiatan Pengkajian dan Penelitian
2. - - - -> Kegiatan Pameran Seni Budaya
3. - · - · -> Kegiatan Pentas Seni



III.3. Analisa Program Ruang

Tujuan menganalisa faktor-faktor pelaku dan kegiatan untuk mengetahui kebutuhan ruang sesuai dengan aktivitas kegiatan manusia yang terjadi.

III.3.1. Pelaku dan Kegiatan

Untuk menentukan pelaku kegiatan yang diwadahi Pusat Seni Budaya Erau yang meliputi macam kegiatan yang akan diwadahi kegiatan pengkajian dan penelitian, kegiatan pameran seni budaya dan kegiatan pentas seni budaya yang dapat dibagi secara garis besar :

1. Pengamat Budaya
2. Peminat Budaya
3. Budayawan
4. Pengunjung/penonton/pameran
5. Pementasan
6. Pengelola

III.3.2. Analisa Penentu Klasifikasi pada Fasilitas Seni Budaya

Untuk menentukan klasifikasi pada fasilitas Pusat Seni Budaya Erau di kawasan pulau Kumala Tenggara yang ditinjau dari beberapa pelaku kegiatan seni budaya :

1. Peminat budaya yang sampai pada pengkajian budaya.
2. Pengamat budaya yang hanya sampai pada batas pengamat karya budaya.
3. Pelaku budaya yang sampai pada pelestarian budaya.

III.3.3. Analisa Besaran Ruang

Perhitungan luas besaran ruang pada bangunan Pusat Seni Budaya Erau berdasarkan :

1. Kegiatan Pengkajian dan Penelitian
2. Kegiatan Pameran Seni Budaya
3. Kegiatan Pentas Seni

a. Standar Modul Ruang

Modul ruang standar yang digunakan adalah **0,85 m²**, yang mewakili gerak normal bagi satu orang pengunjung.

b. Batasan Dimensional

Meliputi batasan minimum bagi ketinggian langit-langit pada ruang-ruang aktivitas pengunjung yaitu : **10 ft** atau **3 m**.

c. Standar Kebutuhan Ruang

1. Pengkajian dan Penelitian

a. Ruang Perpustakaan¹

1. Standar ruang tempat membaca :
Panjang 1,00/tinggi 0,8 m
2. Standar ruang tempat buku :
Rak 6 tingkat, tinggi 2 m (tinggi pegangan)
Jarak antar rak 1,60 m, kebutuhan tempat 1,2 m²

b. Ruang Kelas

1. Standar ruang tempat duduk, panjang 0,85 m²
2. Tinggi tempat meja 0.78 m

¹ Ernist Neufert, Data Arsitek,I, 1989

3. Tinggi tingkatan 0,15 m
4. Lebar 0,70 m
5. Prediksi jumlah dalam kelas 50 orang²

c. Ruang Rapat

1. Jumlah 12 orang
2. Kebutuhan tempat 2,5 m²/tempat

Kapasitas orang pada ruang yang lain.³

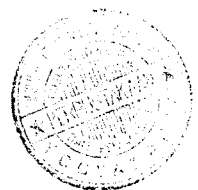
Sirkulasi 20%

Tabel III.1. Besaran Ruang Fasilitas Pengkajian dan Penelitian

No	Ruang	Kapasitas (Orang)	Standar (m ²)	Unit	Luas (m ²)	Sub Total (m ²)
1.	Perpustakaan					
	a. Ruang baca	50	2,5	2	250	
	b. Ruang buku	25	1,2	2	60	
	c. Ruang diskusi	25	1,3	1	32,5	
2.	Ruang Kelas	50	3,3	3	495	
3.	Ruang Rapat	12	2,5	1	30	
4.	Ruang Staff	12	8,00	1	96	
5.	Ruang Pengelola	6	2,5	1	15	
6.	Ruang Alat	-	-	1	40	
7.	Hall	100	0,85	1	85	
8.	Ruang Perkumpulan	50	0,85	1	42,5	
9.	Gudang	-	-	1	50	
10.	Security	3	1,00	2	6	
11.	Lavatory					

² Prediksi dari hasil wawancara dengan Dinas Pendidikan dan Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai

³ Ibid



	a. Pria	urinoir	1,3	4	5,2	
	b. Wanita	WC	3,00	2	6	
		Wastafel	1,5	3	4,5	
		WC	3,00	3	9	
		Wastafel	1,5	3	4,5	1.231,2
	Sirkulasi				20%	246,24
	Jumlah					1.477,44

2. Pameran Seni Budaya

Standar ruang 1,25 m²/orang⁴

Prediksi jumlah pengunjung perhari (8 jam) : 1000 orang⁵

Dalam setiap jamnya 1000 : 8 jam⁶ : 125 orang

Luas area yang dibutuhkan 125 x 1,25 m² : 156,25 m²

Sirkulasi 20%

Kapasitas orang pada ruang yang lain.⁷

Tabel III.2. Besaran Ruang Fasilitas Pameran Seni Budaya

No	Ruang	Kapasitas (Orang)	Standar (m ²)	Unit	Luas (m ²)	Sub Total (m ²)
1.	Ruang Pamer	125	1,25	2	312,5	
2.	Hall	200	1,25	1	250	
3.	Ruang Resepsionist	4	1,5	1	6	
4.	Ruang Pengelola	10	2,5	1	25	

⁴ Ernist Neufert, Data Arsitek, I, 1989

⁵ Prediksi dari hasil pengunjung, Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Kutai

⁶ Ibid

⁷ Ibid

5.	Ruang Alat	10	4,00	1	40	
6.	Gudang	-	-	-	60	
7.	Lavatory					
	a. Pria	urinoir	1,3	4	5,2	
		WC	3,00	3	9	
		Wasrafel	1,5	3	4,5	
	b. Wanita	WC	3,00	4	12	
		Wastafel	1,5	3	4,5	
8.	Security	4	1,00	2	8	736,7
	Sirkulasi				20%	147,34
	Jumlah					884,04

3. Pentas Seni

Prediksi jumlah pengunjung : 2000 orang⁸

Prediksi jumlah tarian masal (pentas terbuka) : 200 orang⁹

Ruang gerak penari 2,00 m²

Kapasitas orang pada ruang-ruang pendukung.¹⁰

Standar tempat penonton 0,6 m²¹¹

Sirkulasi 20%

Pementasan yang bersifat tarian masal/upacara adat diprediksikan 5 jam, sedangkan pementasan yang bersifat temporal diprediksikan 4 jam.

⁸ Prediksi dari hasil wawancara dengan Kepala Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai

⁹ Ibid

¹⁰ Ibid

¹¹ Ermist Neufert, II, 1989

Tabel III.3. Besaran Ruang Kegiatan Pentas Seni

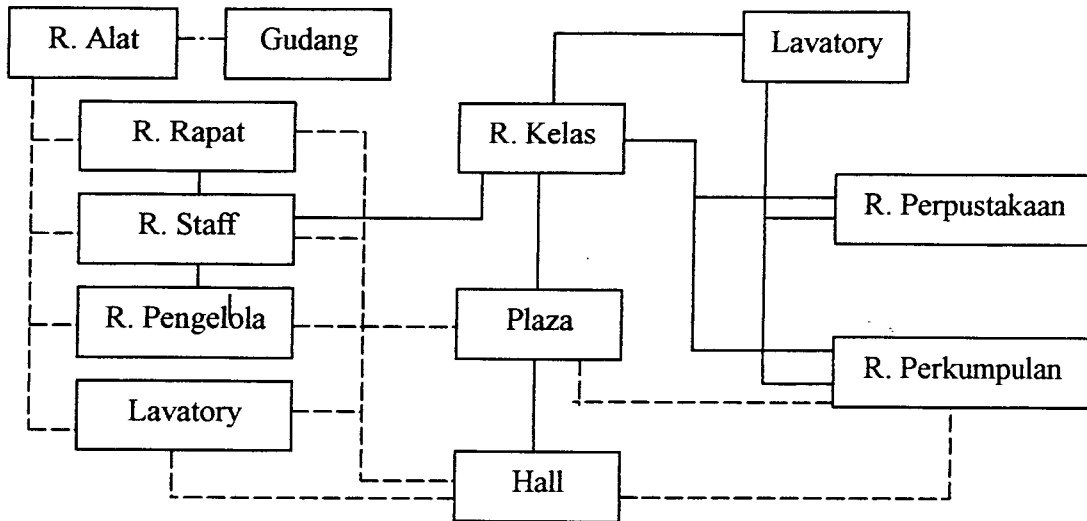
No	Ruang	Kapasitas (Orang)	Standar (m ²)	Unit	Luas (m ²)	Sub total (m ²)
1.	Hall	500	0,85	1	425	
2.	Restaurant	50	1,6	1	80	
3.	Ruang Penerima	4	1,5	1	6	
4.	Ruang Loket	4	2	1	8	
5.	Ruang Rias/Ganti	-	-	1	80	
6.	Ruang Latihan	100	1,25	1	125	
7.	Ruang Tata Suara	10	1,25	1	12,5	
8.	Ruang Alat	20	4	1	80	
9.	Ruang Lampu	-	-	1	40	
10.	Gudang	-	-	1	60	
11.	Lavatory Umum	17	-	1	35,2	
12.	Lavatory Pementas	17	-	1	35,2	
13.	Rg. Pentas Tertutup	2000	0,6	1	1200	
14.	Rg. Pentas Terbuka	2000	0,6	1	1200	
15.	Panggung	200	2	1	400	
16.	Ruang Administrasi	10	2,5	1	25	
17.	Ruang Perencana	6	2,5	1	15	
18.	Ruang Istirahat	-	-	1	30	
19.	Lavatory	17	-	1	35,2	
20.	Security	8	1,00	2	16	3.904,1
	Sirkulasi				20%	781,62
	Jumlah					4.689,72

Total Luas Bangunan keseluruhan : 7.051,2 m²

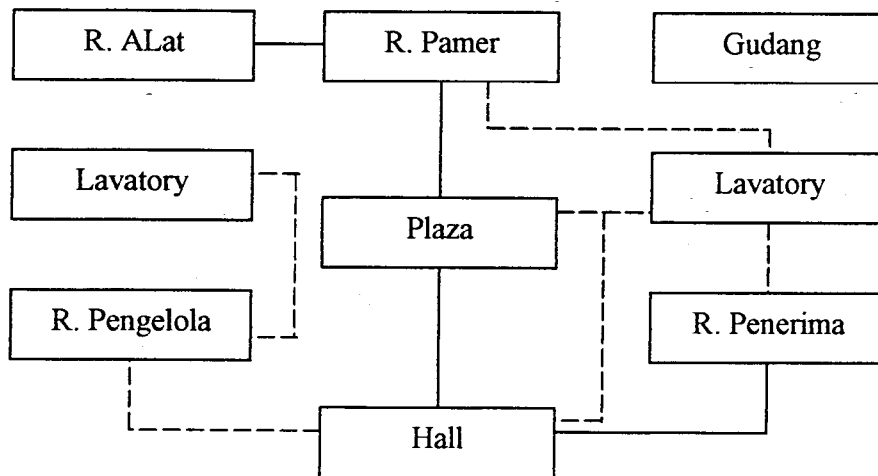
III.3.4. Hubungan Ruang

III.3.4.1. Hubungan Kelompok Ruang

1. Kegiatan Pengkajian dan Penelitian



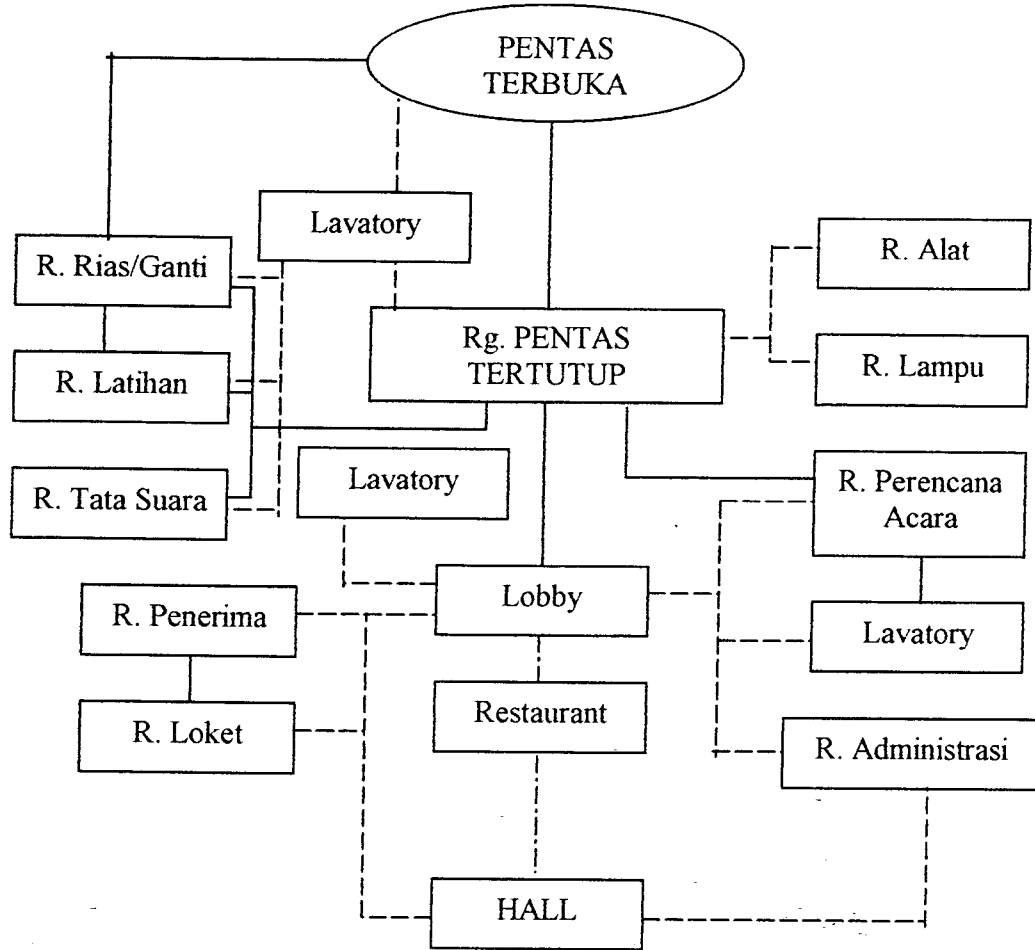
2. Kegiatan Pameran Seni



Keterangan :

- Hubungan secara langsung
- - - - Hubungan cukup dekat
- . - . Hubungan jauh

3. Kegiatan Pentas Seni



Keterangan :

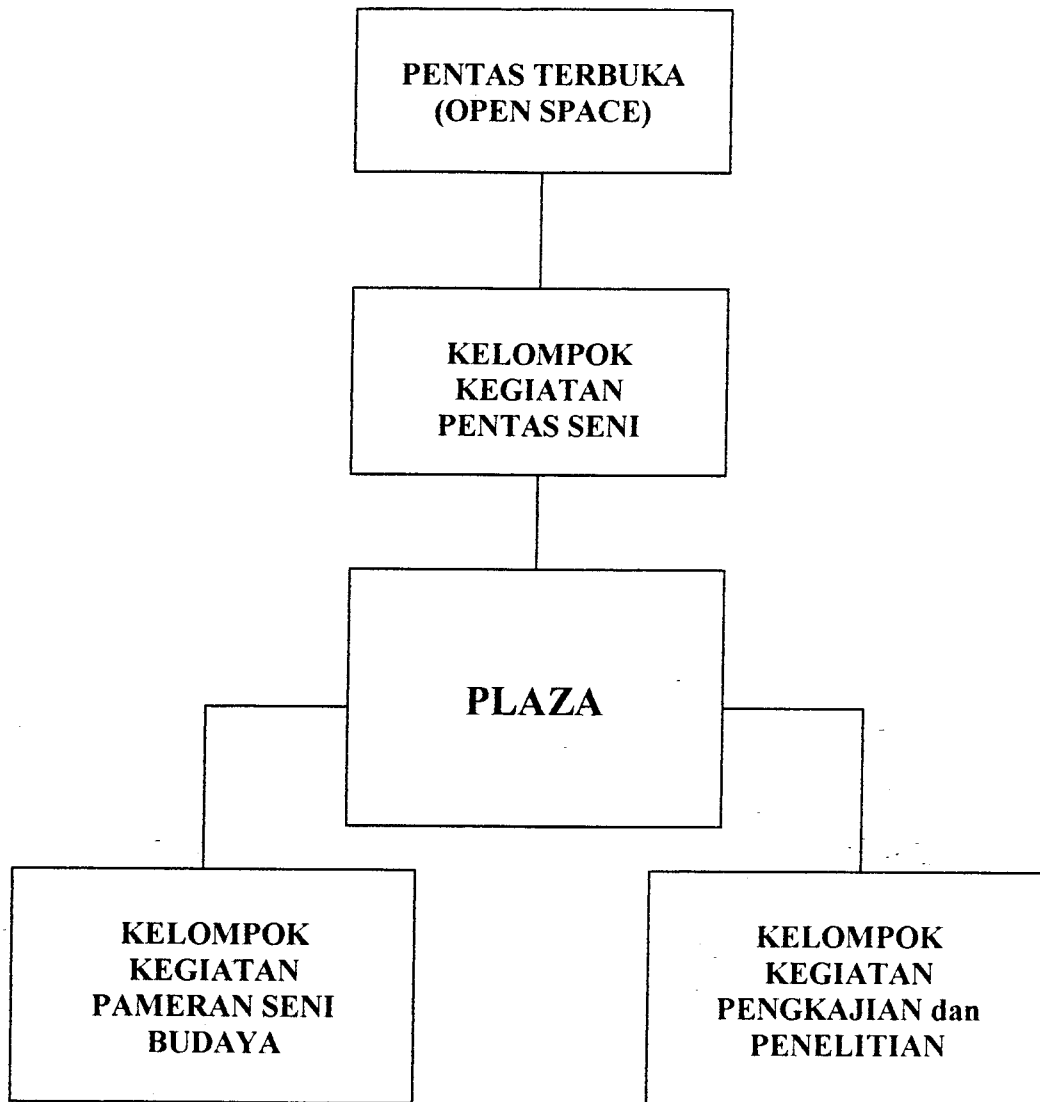
———— Hubungan secara langsung

----- Hubungan cukup dekat

-.-.-.- Hubungan Jauh

Gambar III.17. Hubungan Kelompok Ruang

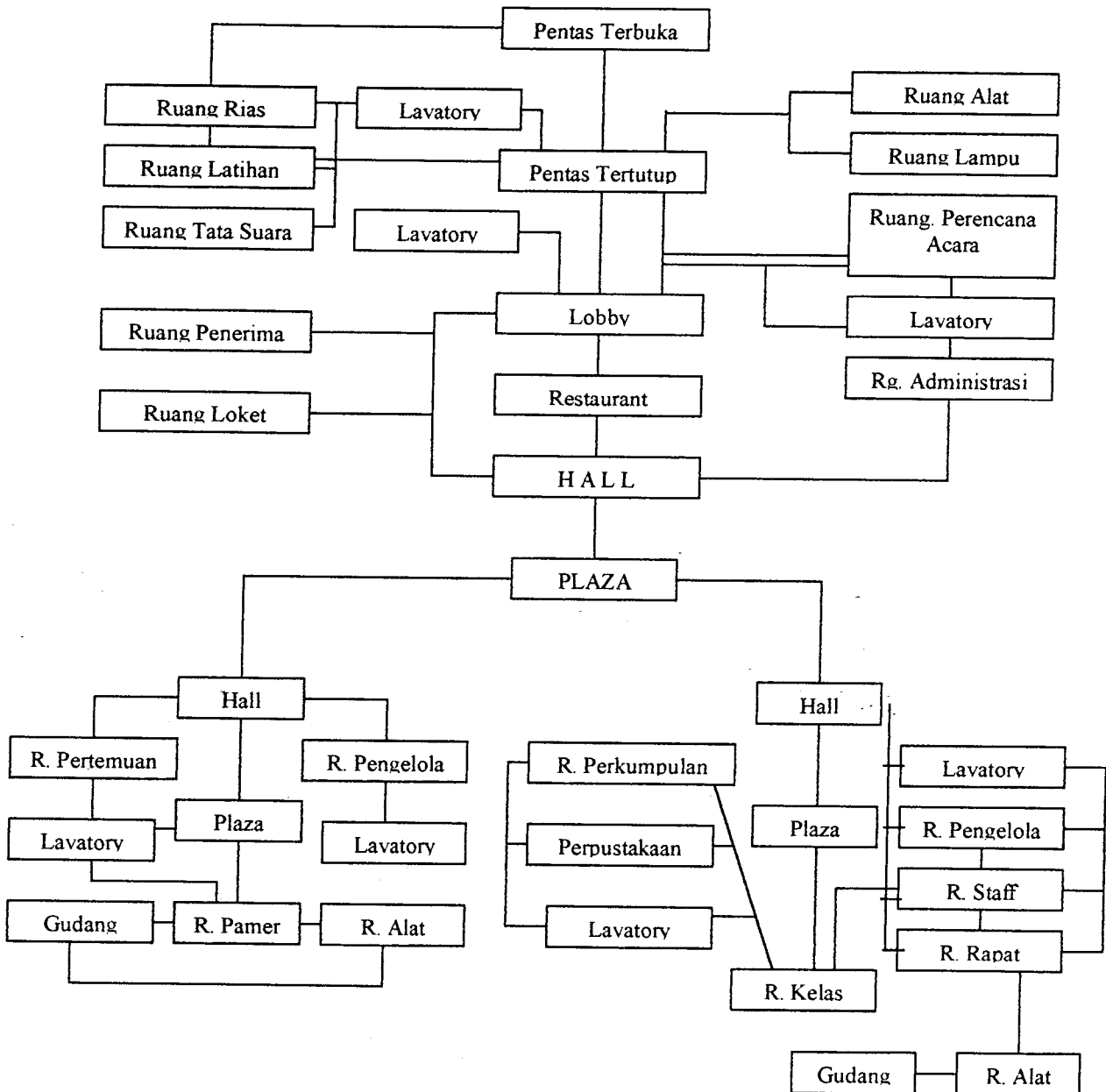
III.4.2. Hubungan Antar Kelompok Ruang



Gambar III.18. Hubungan Antar Kelompok Ruang

III.3.5. Organisasi Ruang

Pendekatan organisasi ruang yang berdasarkan pada pola hubungan ruang dan pengelompokan ruang.



Gambar III.19. Organisasi Ruang

III.4. Analisa Tata Ruang Dalam

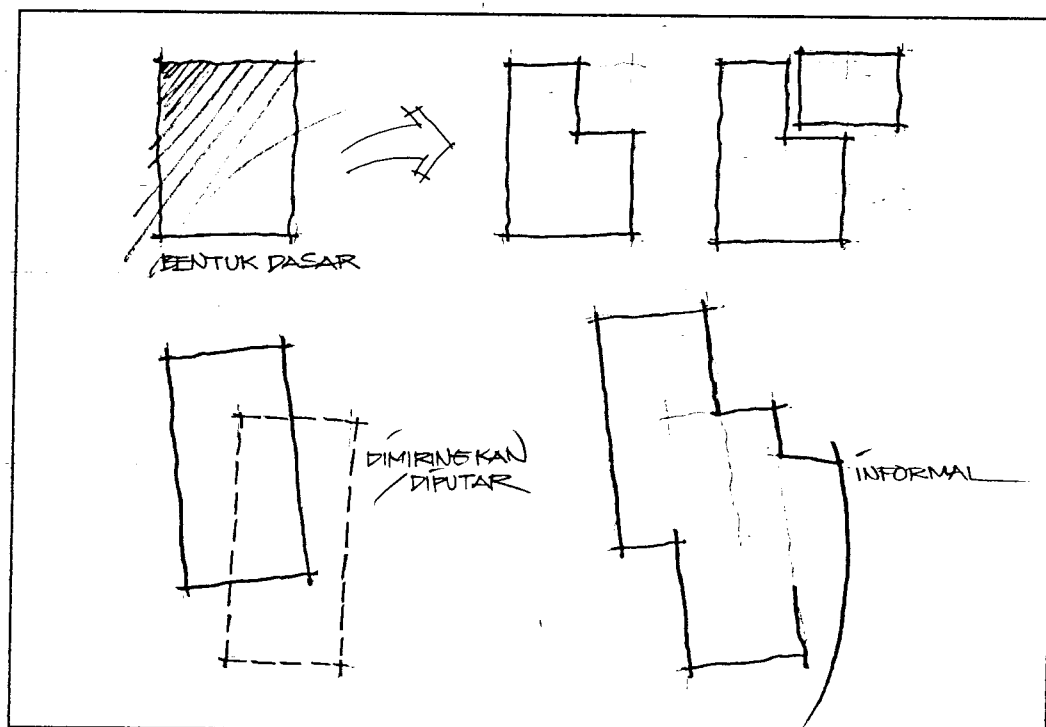
III.4.1. Analisa Ruang Dalam

Ruang dalam adalah ruang yang dilingkupi batasan-batasan yang dilingkupi oleh elemen-elemen pembentuk ruang seperti dinding, lantai dan atap, yang dikarenakan manusia membutuhkan ketertutupan dalam melaksanakan kegiatannya

a. Bentuk Dasar Ruang

Bentuk-bentuk dasar bangunan tradisional Kutai umumnya sama yaitu bentuk segi empat. Pada perinsipnya bentuk dasar ruang pada pada Pusat Seni Budaya Erau segi empat (murni, rasional, statis dan netral) dengan variasi dimensi sesuai kebutuhan, dengan anggapan bahwa bentuk segi empat adalah bentuk yang sederhana dan efisien, sedangkan bentuk fleksibel hanya sebagai bentuk alur gerak.

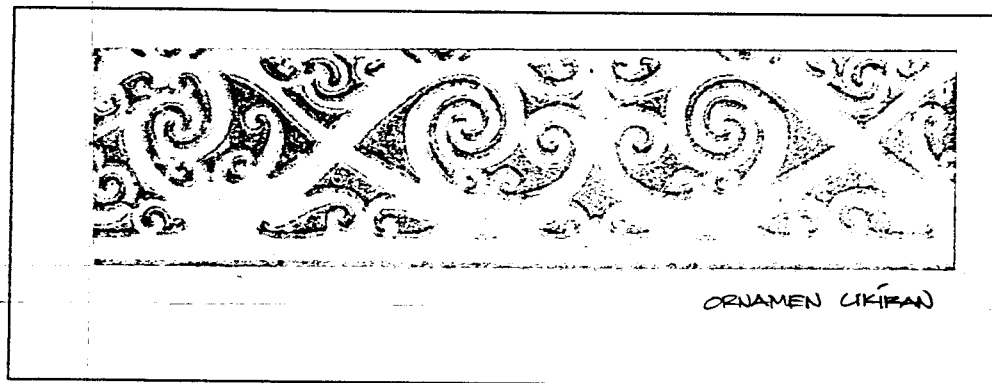
Tetapi melihat tuntutan fungsi dari Pusat Seni Budaya Erau ini, maka bentuk-bentuk ruangnya dapat divariasikan.



Gambar III.20. Bentuk Dasar Ruang yang di Variasikan

b. Bahan, Warna dan Ornamen Arsitektur Tradisional Kutai

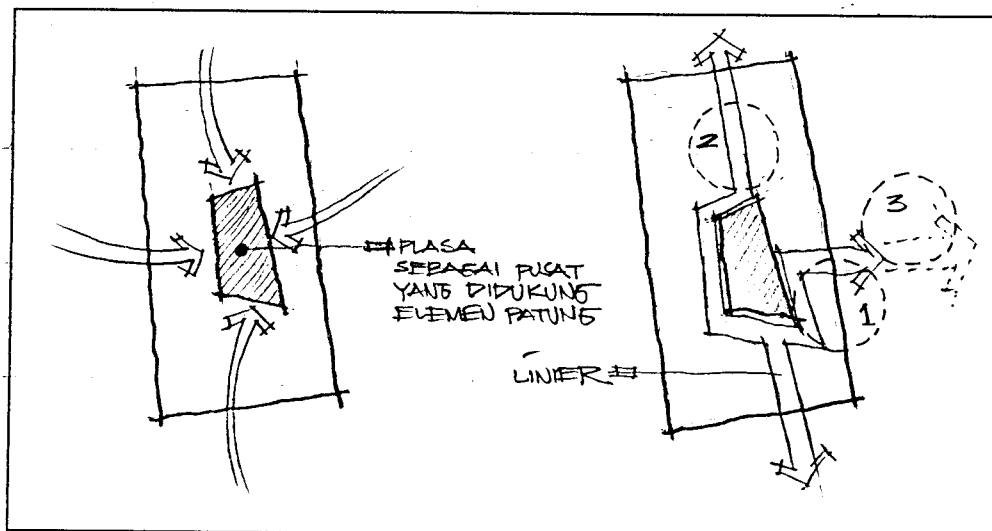
Bahan dan warna yang digunakan mendukung kesan tradisional, seperti mempertahankan bahan dan warna-warna yang kontras.



Gambar III.21. Ornamen Arsitektur Tradisional Kutai

III.4.2. Sirkulasi Ruang Dalam

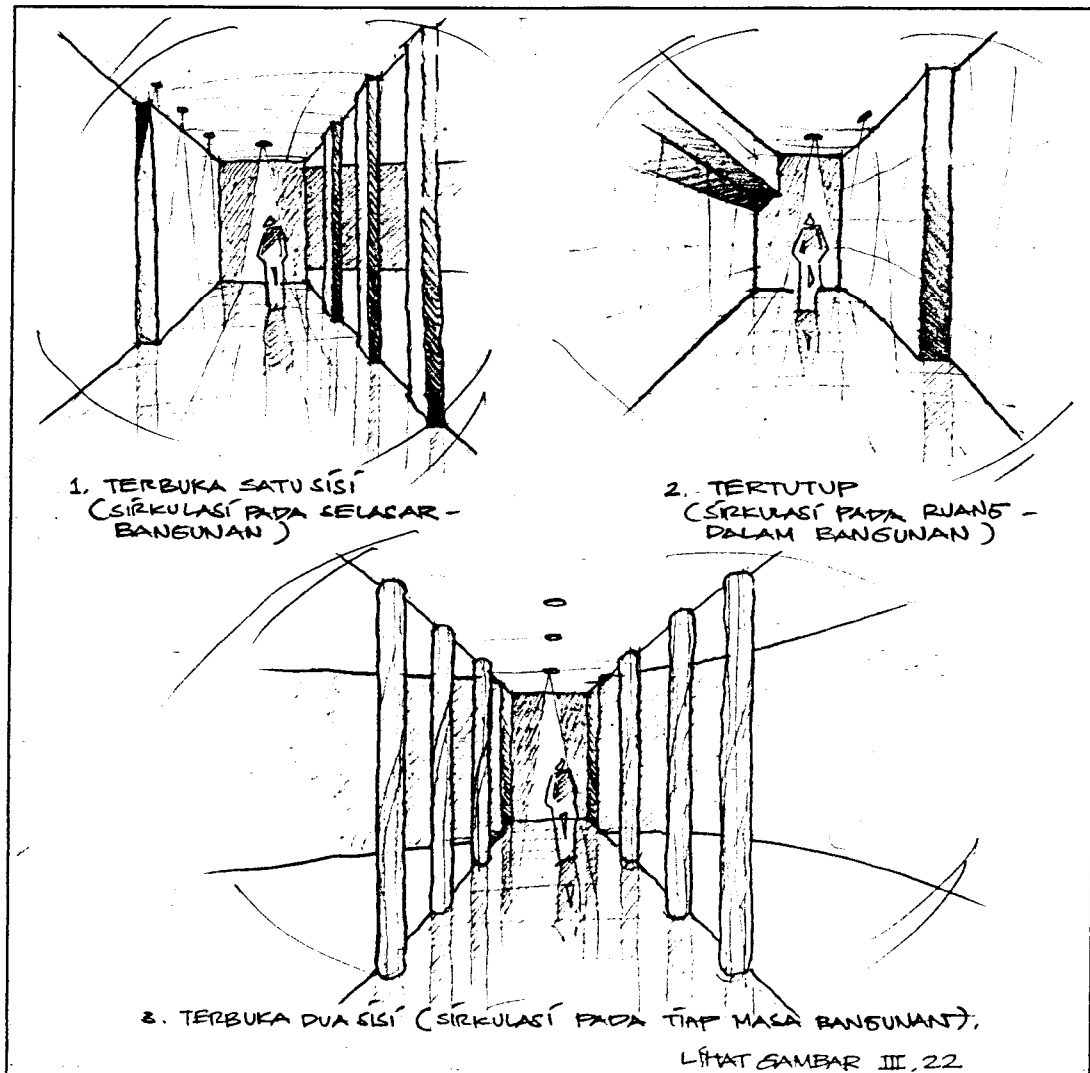
Dalam bangunan tradisional Kutai khususnya, jalur-jalur pergerakan dalam bangunan dipertegas dengan ornamen-ornamen di sepanjang dinding, dan kolom. Oleh karena itu peran sirkulasi merupakan merupakan unsur pemersatu antar ruang. Dengan melihat perletakan fungsi-fungsi ruang yang ada pada bangunan tradisional, maka pola sirkulasi ruang dalamnya adalah terpusat dan linier.



Gambar III.22. Sirkulasi Ruang Dalam

Macam-macam sirkulasi dalam ruang, meliputi :

1. Terbuka satu sisi
2. Tertutup
3. Terbuka dua sisi

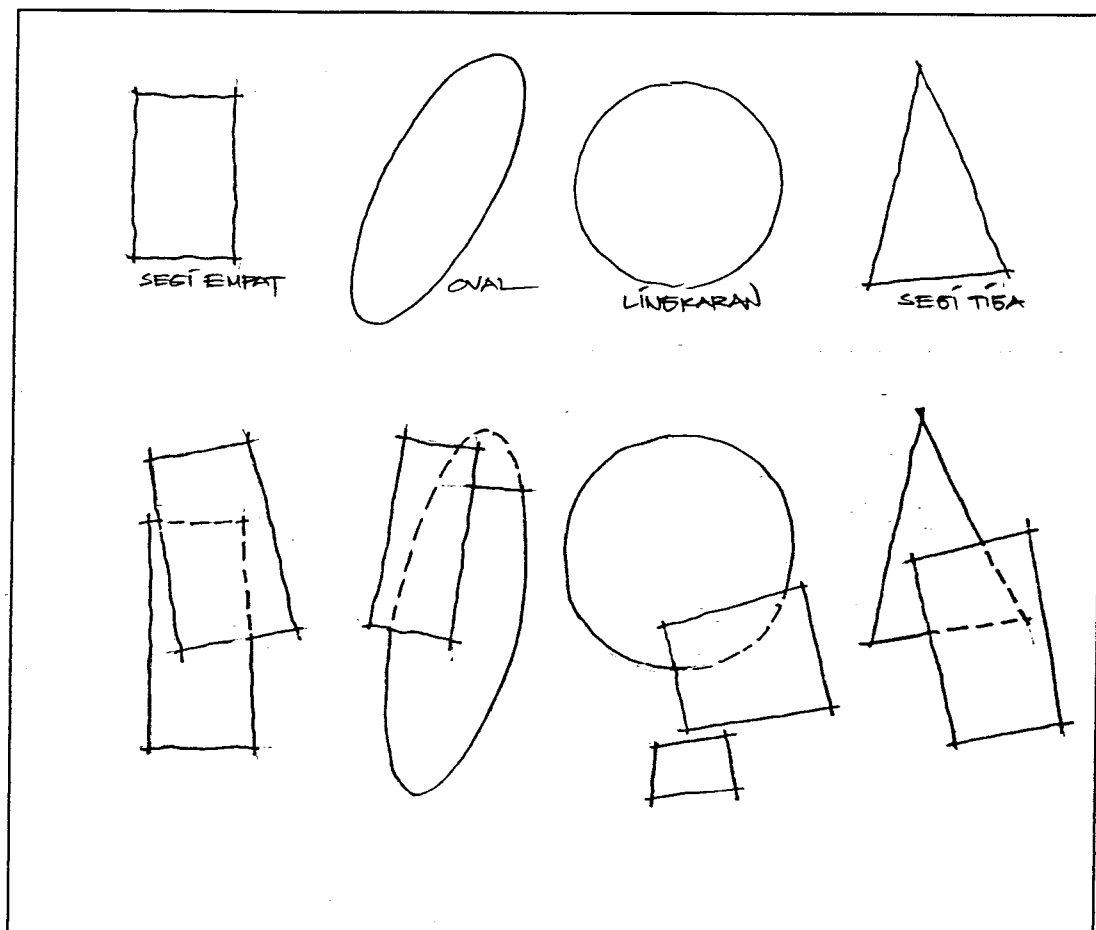


Gambar III.23. Suasana Jalur Sirkulasi

III.5. Analisa Masa Bangunan

Masa suatu bangunan akan mengekspresikan karakter keutuhan dan pengungkapan visual dan pengembangan nilai seni budaya dan teknologi.

Unsur bentuk masa yang berawal dari segi empat dengan pendekatan pengembangan/gubahan masa bangunan dapat dilakukan dengan ; pengurangan masa, penambahan masa, perubahan dimensi, pemutaran grid/geometri dan Persenyawaan bentuk.



Gambar III.24. Alternatif Pengembangan Bentuk Masa

III.6. Analisa Tata Ruang Luar

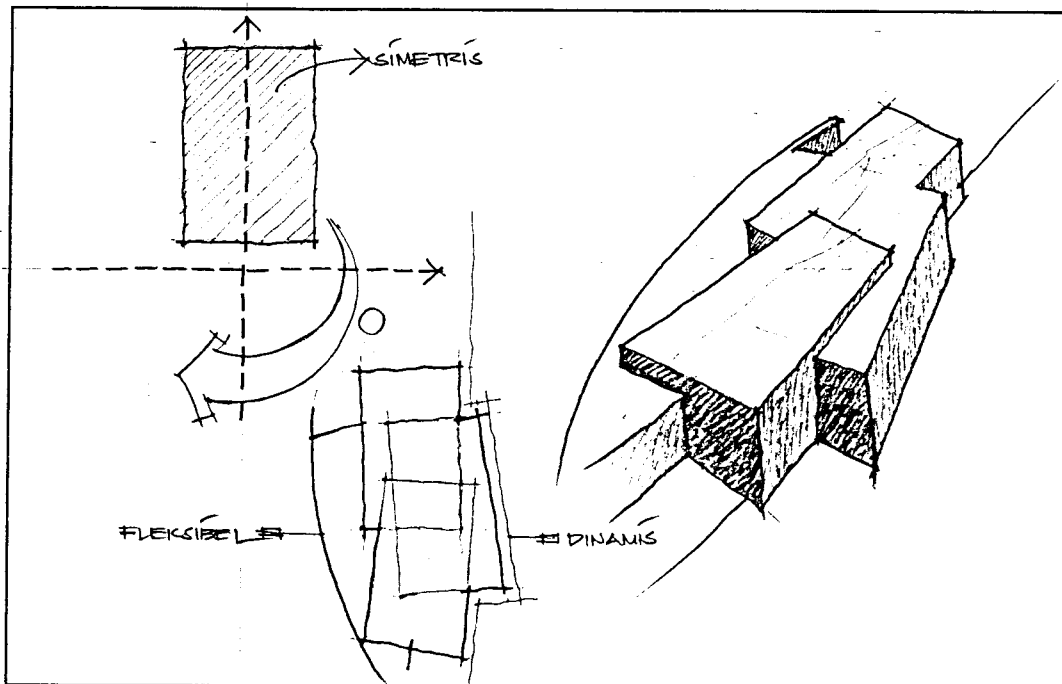
III.6.1. Analisa Ruang Luar

Dalam perancangan arsitektur, ruang luar sebagai pendukung citra visual bangunan dan dapat difungsikan untuk kegiatan-kegiatan tertentu. Penataan ruang luar ditekankan pada keamatan dan keterpaduan antara fasilitas pendukung bangunan.

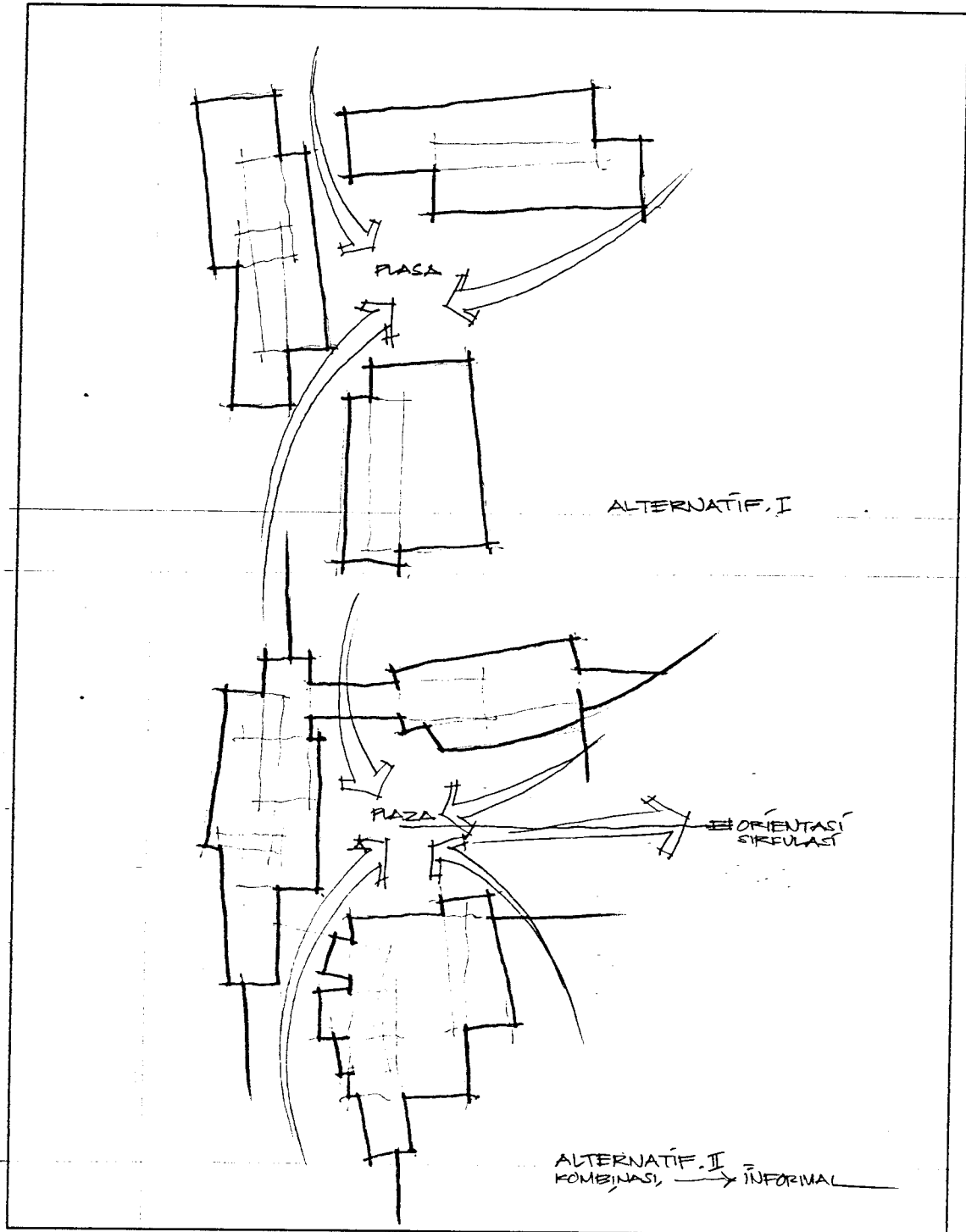
Menciptakan ruang-ruang melalui pembatasan dengan alam. Ruang luar dianggap sebagai arsitektur tanpa atap, jika keseluruhan plot bangunan dianggap sebagai karya arsitektur, maka bagian yang beratap dianggap sebagai indoor space dan tanpa atap sebagai outdoor space.

Bentuk Ruang yang Dinamis

Ruang luar yang dinamis untuk menciptakan kesan bangunan yang tidak monoton, fleksibel dan mudah bergerak dan penerapan ruang dalam dengan memanfaatkan karakter tradisional rumah adat panggung (Lamin Etam) dan Museum Mulawarman yang dulunya sebagai Kerajaan Kutai yang bercirikan arsitektur barat.



Gambar III.25. Bentuk Ruang yang Dinamis

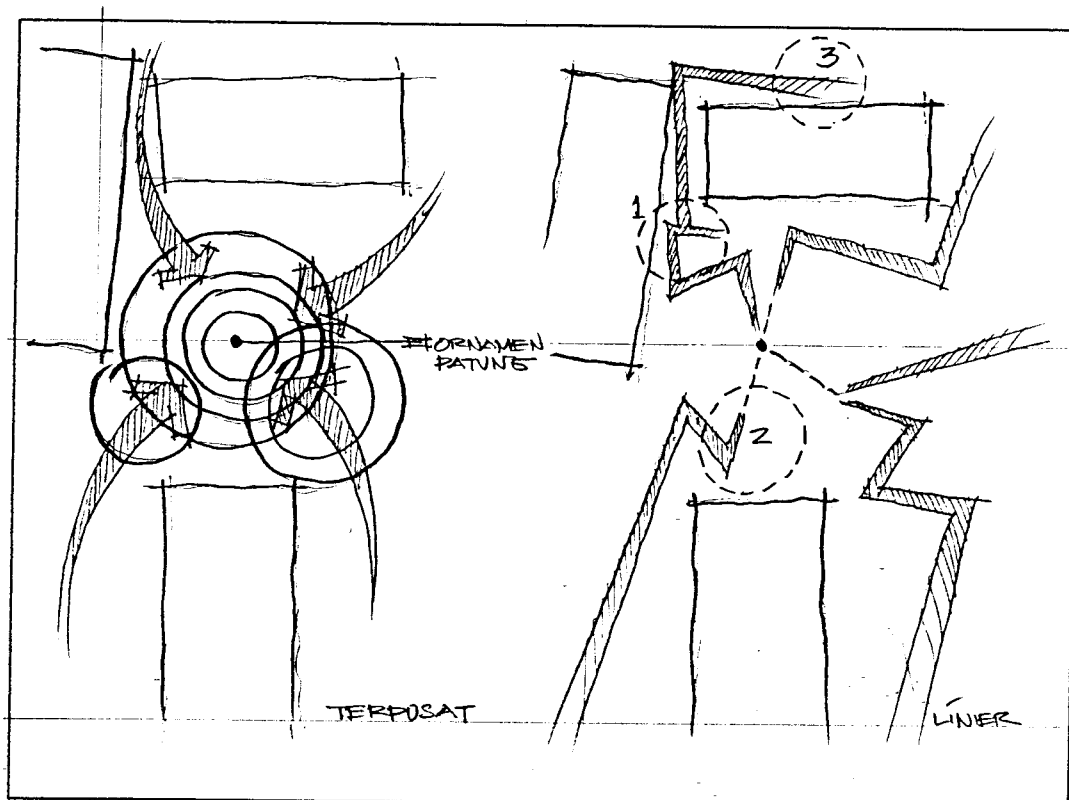


Gambar III.26. Alternatif Ruang Luar

III.6.2. Sirkulasi Ruang Luar

Pola sirkulasi ruang luar lebih mengacu pada linier dan terpusat, yang dipertegas dengan ornamen-ornamen patung dan vegetasi sebagai penanda.

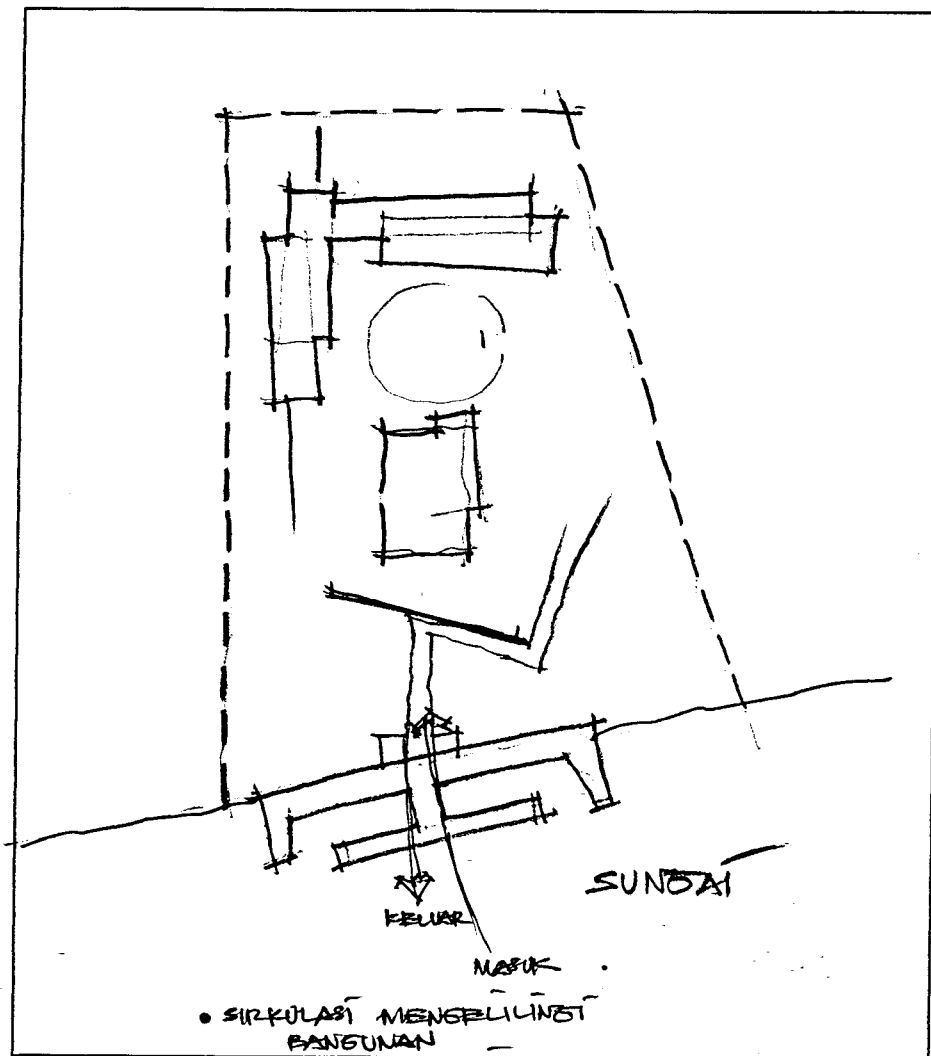
Penempatan entrance dan exit sangat mempengaruhi penataan sirkulasi ruang luar, zona penerima dan kesan yang ingin disampaikan oleh bangunan.



Gambar III.27. Pola Sirkulasi

a. Perletakan Entrance dan Exit

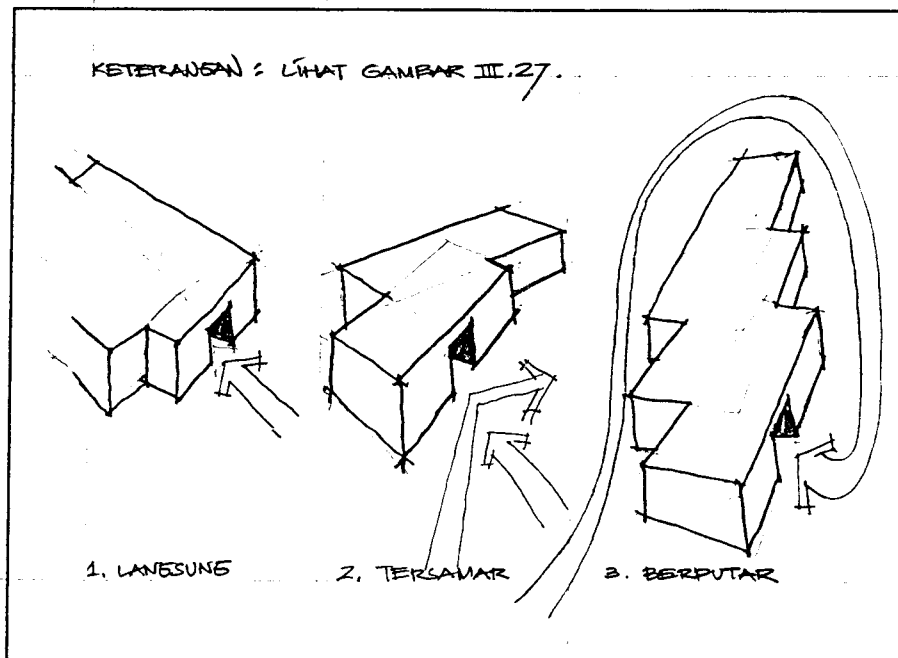
1. *Main Entrance*, diperuntukan untuk kendaraan sungai dan pejalan kaki yang sifatnya terbuka, menerima, menonjol dan mudah dicapai.
2. *Side Entrance*, diperuntukan untuk memperlancar kegiatan pengelolaan dan service dari kompleks tersebut.



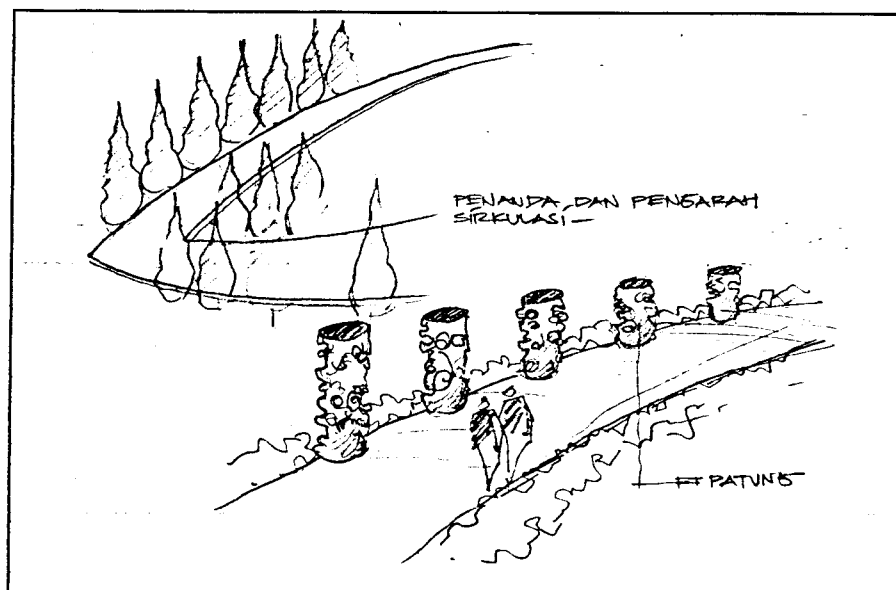
Gambar III.28. Letak Pintu Masuk dan Keluar

b. Pencapaian ke Bangunan

Pencapaian ke bangunan secara langsung dan berputar (untuk menikmati citra penampilan bangunan), yang diarahkan vegetasi dan simbol patung-patung etnis sebagai pengarah pencapaian.



Gambar III.29. Pencapaian ke Bangunan



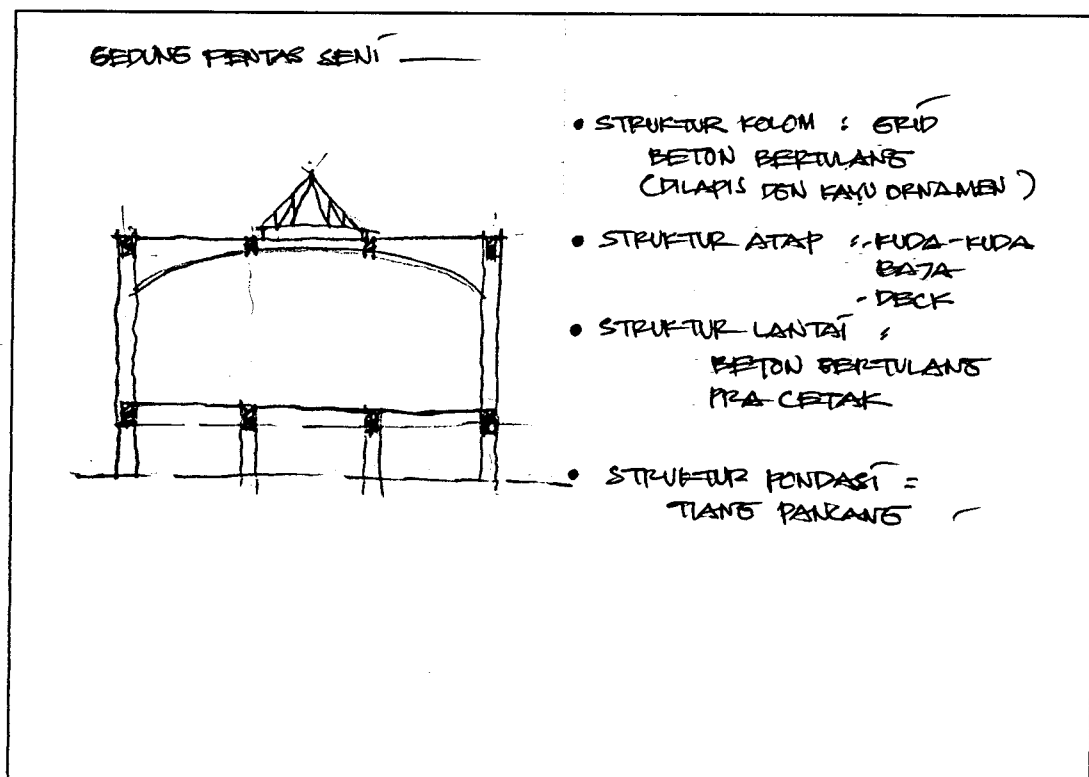
Gambar III.30. Vegetasi dan Patung sebagai Penanda Sirkulasi

III.7. Analisa Struktur dan Utilitas

III.7.1. Sistem Struktur

Penggunaan struktur umumnya juga mempengaruhi citra yang ditampilkan yaitu : kuat, kokoh, utuh dan kompak, citra teknologi dan pencerminan arsitektur tradisional setempat. Pemilihan sistem struktur yang tepat pada bangunan Pusat Seni Budaya Erau Kutai Kartanegara atas pertimbangan :

1. Potensi daya tarik jika sengaja ditonjolkan melalui struktur yang diexpose sebagai ungkapan seni yang rekreatif bercitra tradisional dan modern.
2. Kemungkinan pelaksanaan dilapangan.
3. Mampu mendukung seluruh proses kegiatan seni tradisional maupun seni kontemporer yang berlangsung.
4. Mempunyai persyaratan teknis dan menguntungkan baik dari penggunaan maupun perawatan.



Gambar III.31. Struktur Bangunan

III.7.2. Sistem Utilitas Bangunan

Sistem utilitas pada bangunan Pusat Seni Budaya Erau Kutai Kartanegara ini mencakup :

1. Sanitasi dan penyediaan air bersih
2. Drainase dan pembuangan air kotor
3. Pencegahan bahaya kebakaran

1. Sistem Mekanikal

Untuk sistem mekanikal pada transportasi vertical berupa eskalator atas pertimbangan :

1. Fungsi pelayanan pada kegiatan-kegiatan utama.
2. Pemisahan antara transportasi manusia dan barang.
3. Karakter dari jenis alat transportasi yang digunakan.

2. Sistem Elektrikal

Untuk sistem elektrikal mengenai penyediaan listrik yaitu dengan listrik PLN digunakan dalam keadaan normal dan genset digunakan jika listrik PLN tidak berfungsi.

Berikut penggunaannya terbagi menjadi tiga bagian, yaitu :

1. Instalasi penerangan ; daya penerangan dengan kontrol panel sendiri.
2. Instalasi daya ; AC, perangkat kontrol, komputer, perangkat elektronis dan perangkat mekanis.
3. Instalasi penangkal petir.

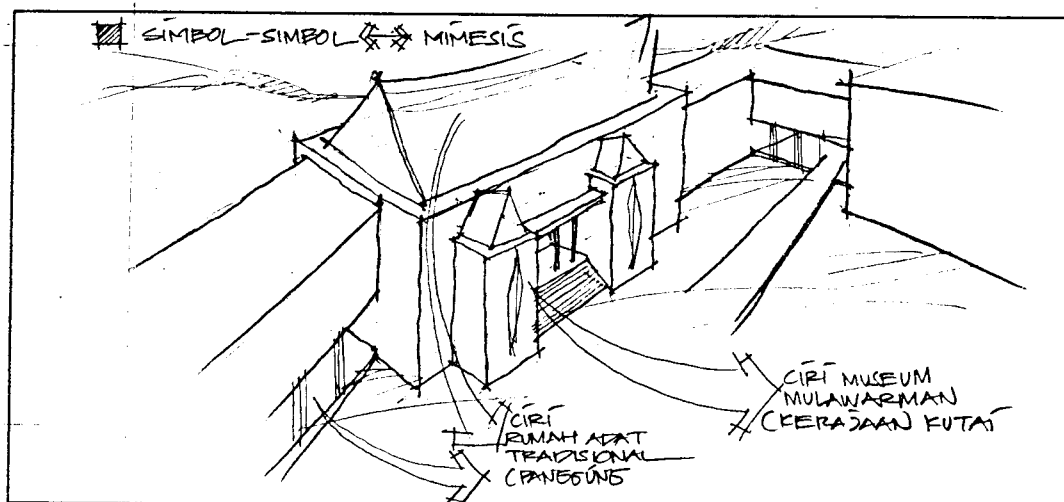
III.8. Penampilan Bangunan yang Ekspresif dan Dinamis

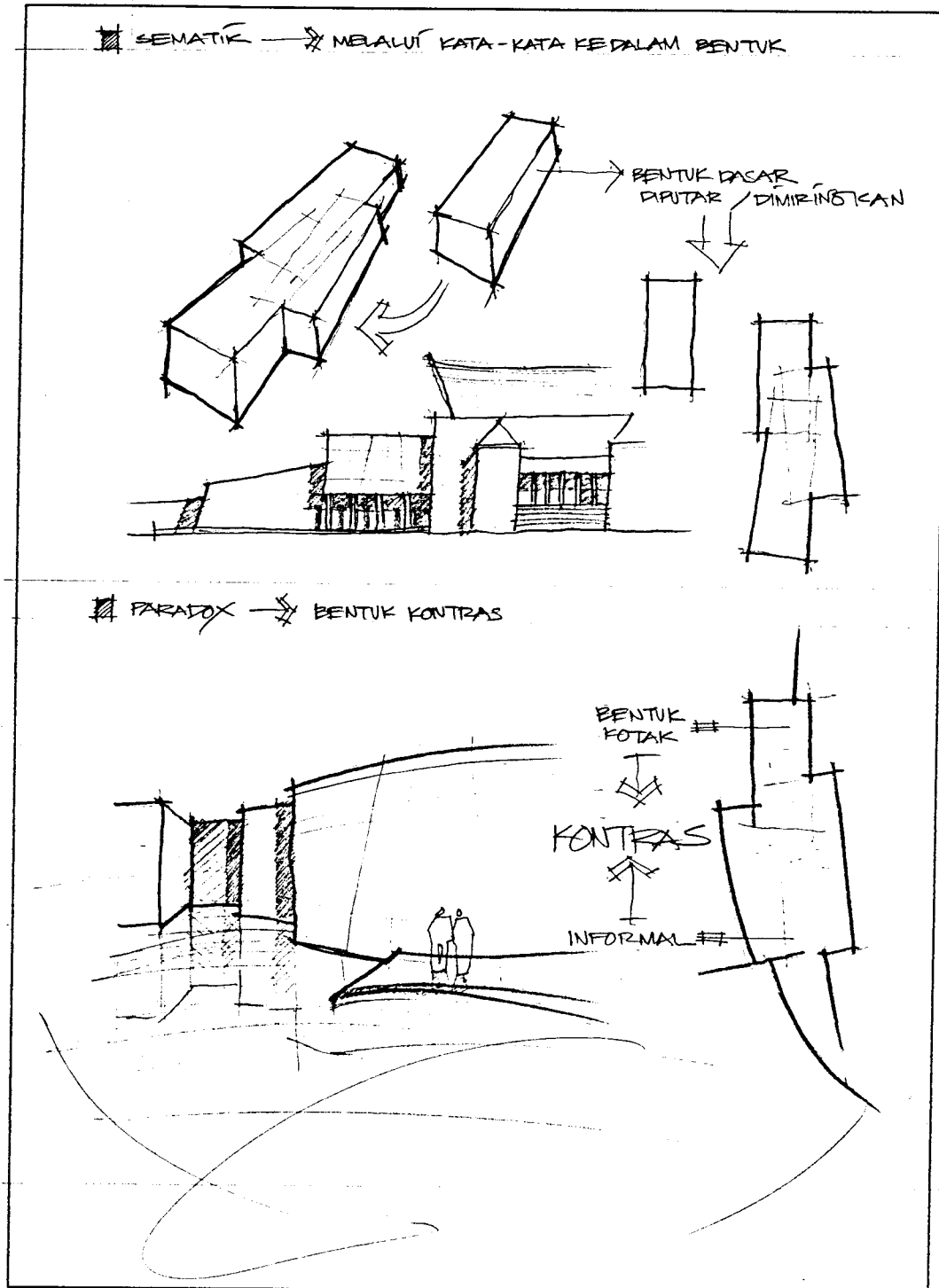
Penampilan bangunan merupakan pendukung citra visual dan dapat difungsikan untuk kegiatan-kegiatan tertentu, didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut :

1. Penampilan bangunan hadir melalui transformasi komponen elemen lingkungan (ornamen dan struktur bangunan).
2. Menyesuaikan dengan sifat kegiatan seni budaya yang diwadahi.
3. Citra seni budaya tradisional sebagai pendukung wujud karakter bentuk dan penampilan bangunan dengan tuntutan fungsi yang diwadahi.

Penampilan bangunan yang ekspresif dengan mengartikan simbol-simbol dan tanda-tanda sebagai pendukung citra visual penampilan bangunan dengan ornamen-ornamen, warna dan elemen seni budaya. Penampilan bangunan yang ekspresif lebih terfokus pada view/citra penampilan bangunan, tetapi tidak menutup kemungkinan sebagai wujud bentuk bangunan.

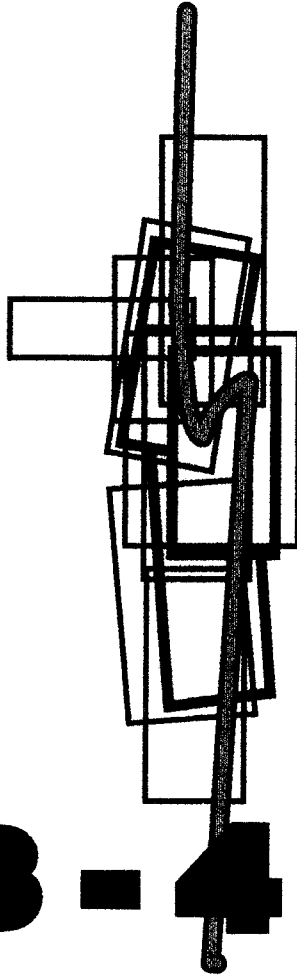
Penampilan bangunan yang dinamis sebagai wujud untuk pengolahan bentuk penampilan bangunan, didasarkan atas bentuk yang tidak monoton, tidak kaku, informal (lengkung, melingkar dan sebagainya), bentuk yang mempertimbangkan pencahayaan dan keamanan yang mempengaruhi kenyamanan pemakai.





Gambar III.32. Penampilan Bangunan yang Ekspresif dan Dinamis

BAB - 4



PUSAT SENI BUDAYA ERAU KUTAI KARTANEGARA

BAB IV

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

IV.1. Konsep Pengembangan Kawasan

Kawasan pulau Kumala Tenggara adalah kawasan yang memiliki potensi pengembangan wisata yang cukup beragam. Pengembangan kawasan ini diarahkan pada :

1. Kawasan dikembangkan untuk meningkatkan kegiatan perekonomian, aksesibilitas maupun fasilitas pelayanan sehingga mampu menarik minat investor pemerintah maupun swasta.
2. Didukung adanya pengembangan taman rekreasi keajaiban dunia untuk memacu perencanaan pusat seni budaya.
3. Kawasan pulau Kumala sebagai pusat seni budaya diharapkan mampu meningkatkan devisa untuk pengembangan kualitas dirinya sendiri yang didukung kawasan sekitarnya dan menjadi aset terpenting bagi pariwisata setempat.
4. Kawasan diperuntukan sebagai daerah pertumbuhan sektor seni budaya dan pariwisata.

IV.1.1. Lokasi Site

Lokasi site terpilih di kawasan pulau Kumala (dalam Kecamatan Tenggara) di tengah-tengah sungai Mahakam, dengan luas kawasan 78,25 Ha. Pulau Kumala Tenggara saat ini merupakan lahan kosong/belum berpenghuni dengan keadaan topografi datar (0 - 1%).

Berdasarkan rencana zonasi kelompok kegiatan pendukung fungsional taman rekreasi direncanakan 40 Ha, yang terletak di sebelah selatan pulau.

Rencana lokasi site pemanfaatan ruang dan tapak untuk perencanaan fasilitas pusat seni budaya Erau dengan luasan sebesar 4,6 Ha. Adapun batasan site seperti terlihat pada (gambar III.16) adalah sebagai berikut :

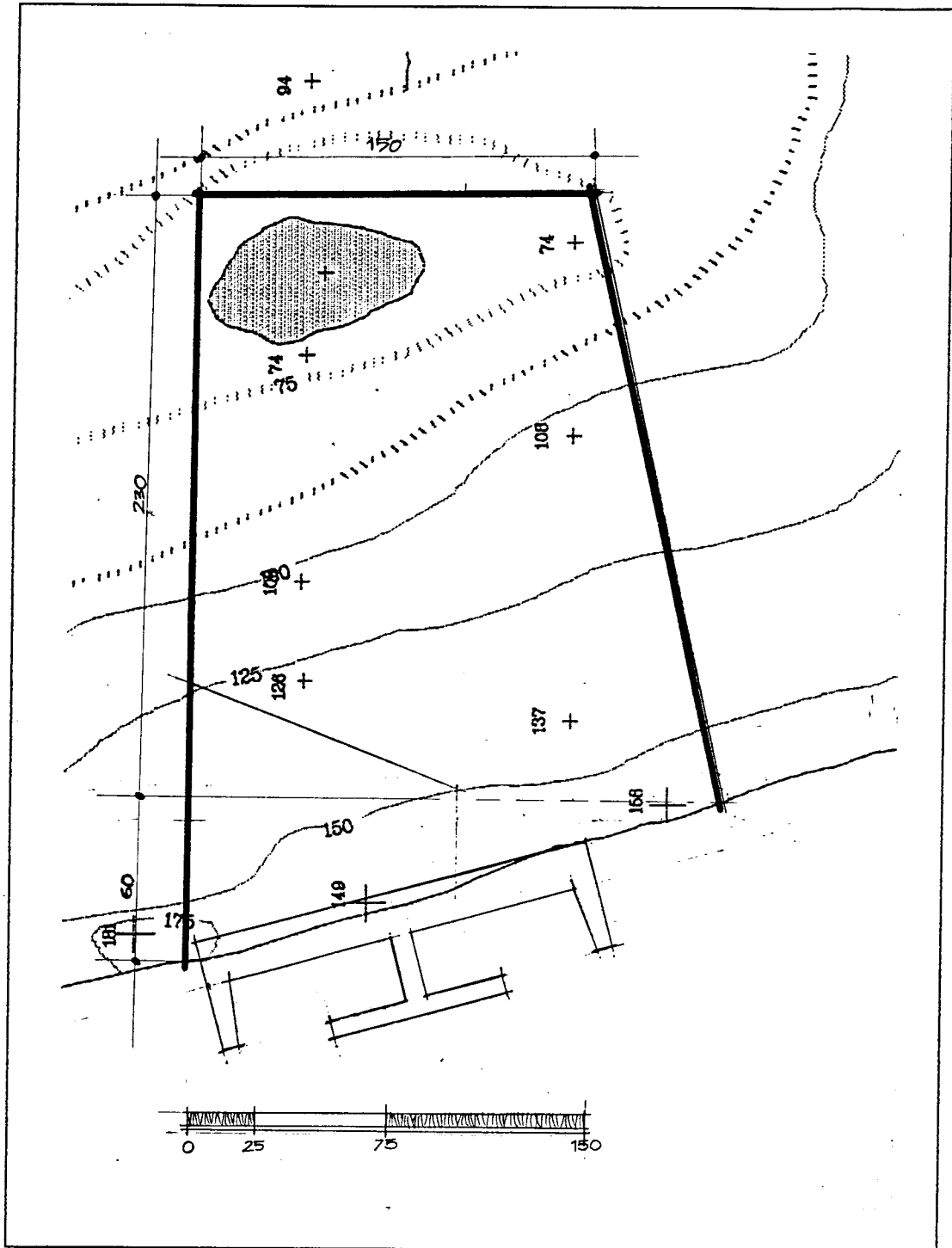
1. Sebelah selatan site berbatasan dengan permainan ala Dufan-Ancol, dermaga, penginapan dan restoran terapung.
2. Sebelah utara masih merupakan lahan kosong.
3. Sebelah barat site berbatasan dengan sungai Mahakam.

Potensi yang telah ada pada site yaitu merupakan lahan berkontur dengan ketinggian interval 25 cm. Untuk persyaratan perancangan yaitu tidak dimungkinkannya membangun kedalaman maksimal bangunan (basemen) adalah 3 meter.

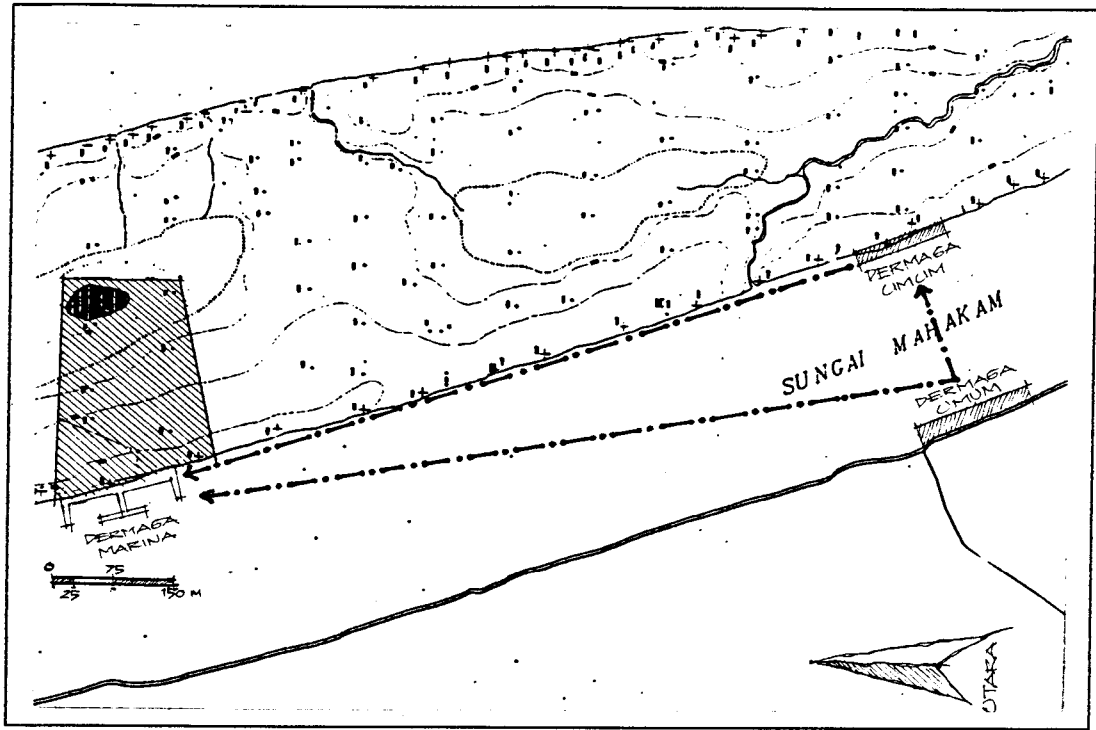
IV.1.2. Akses ke Site Perencanaan

Akses pencapaian ke site perencanaan dari kota Tenggarong dilakukan dengan menggunakan kapal besar terlebih dahulu menuju kedermaga umum, sedangkan kapal/perahu kecil dapat langsung menuju ke site perencanaan. Adapun rencana pemerintah setempat untuk menyediakan sarana transportasi berupa kereta gantung ke zonasi kelompok kegiatan pendukung taman rekreasi, namun pengguna kapal/perahu merupakan alternatif pencapaian yang digemari wisatawan.

Site perencanaan yang berada di sebelah barat pulau memiliki banyak keuntungan, antara lain yaitu berhadapan langsung dengan kota Tenggarong dan juga terdapat dermaga umum, sehingga aksesibilitas semakin tinggi, jarak yang lebih dekat dari seberang pulau \pm 100 m, dibandingkan dengan sebelah timur pulau dengan lama perjalanan menggunakan kapal \pm 15 menit.



Gambar IV.33. Site Perencanaan



Gambar IV.34. Akses ke Site Perencanaan

Akses pelaku kegiatan ke bangunan dilakukan dengan pemberian petunjuk arah ke masing-masing fungsi bangunan.

IV.2. Konsep Besaran Ruang

Pada bab sebelumnya telah diuraikan mengenai kebutuhan ruang yang dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu : Kelompok Pengkajian dan Penelitian, Kelompok Pameran Seni Budaya, Kelompok pentas Seni. Berikut tabel perincian besaran ruang yang digunakan :

Tabel IV.4. Besaran Ruang Pengkajian dan Penelitian

No	Macam Ruang	Besaran Ruang (m²)
1.	Perpustakaan	342,5
2.	Ruang Kelas	495
3.	Ruang Rapat	30
4.	Ruang Staff	96
5.	Ruang Pengelola	15
6.	Ruang Alat	40
7.	Hall	85
8.	Ruang Perkumpulan	42,5
9.	Gudang	50
10.	Security	6
11.	Lavatory	29,2
	Jumlah	1.231,2
	Sirkulasi 20%	246,24
	Total	1.477,44

Tabel IV.5. Besaran Ruang Pameran Seni Budaya

No	Macam Ruang	Besaran Ruang (m ²)
1.	Ruang Pamer	312,5
2.	Hall	250
3.	Ruang Resepsionist	6
4.	Ruang Pengelola	25
5.	Ruang Alat	40
6.	Gudang	60
7.	Security	8
8.	Lavatory	29,2
	Jumlah	736,7
	Sirkulasi 20%	147,34
	Total	884,04

Tabel IV.6. Besaran Ruang Pentas Seni

No	Macam Ruang	Besaran Ruang (m ²)
1.	Hall	425
2.	Restaurant	80
3.	Ruang Penerima	6
4.	Ruang Locket	8
5.	Ruang Rias/Ganti	80
6.	Ruang Latihan	125
7.	Ruang Tata Suara	12,5

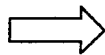
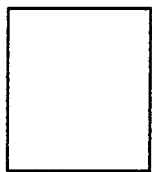
IV.3. Konsep Tata Ruang Dalam

IV.3.1. Ruang Dalam

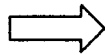
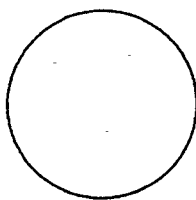
Bangunan Pusat Seni Budaya Erau ini mengambil bentuk dasar segi empat yang mencerminkan bangunan rumah adat tradisional dan Museum Mulawarman yang bercirikan arsitektur barat. Bentuk ruang dalam hanya hanya sebatas mengikuti gerak ruang luar sebagai permainan bentuk dindingnya agar mempunyai alur gerak pada ruang dalam.

a. Bentuk Ruang

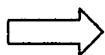
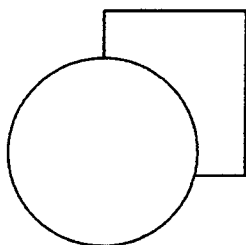
Dengan konsep dasar ruang, bentuk segi empat yang monoton dapat dikembangkan dengan bentuk informal (lengkung/melingkar), bentuk geometri/grid/diputar atau ditumpuk-tumpuk yang akan menghasilkan alur gerak atau bentuk yang mudah bergerak dengan mengikuti fungsi kegiatan.



Merupakan bentuk dasar bangunan tradisional Kutai. Bentuk yang dianggap paling sederhana, kaku, mencerminkan proses awal kegiatan seni, dimana saat seni itu lahir dan belum berkembang.



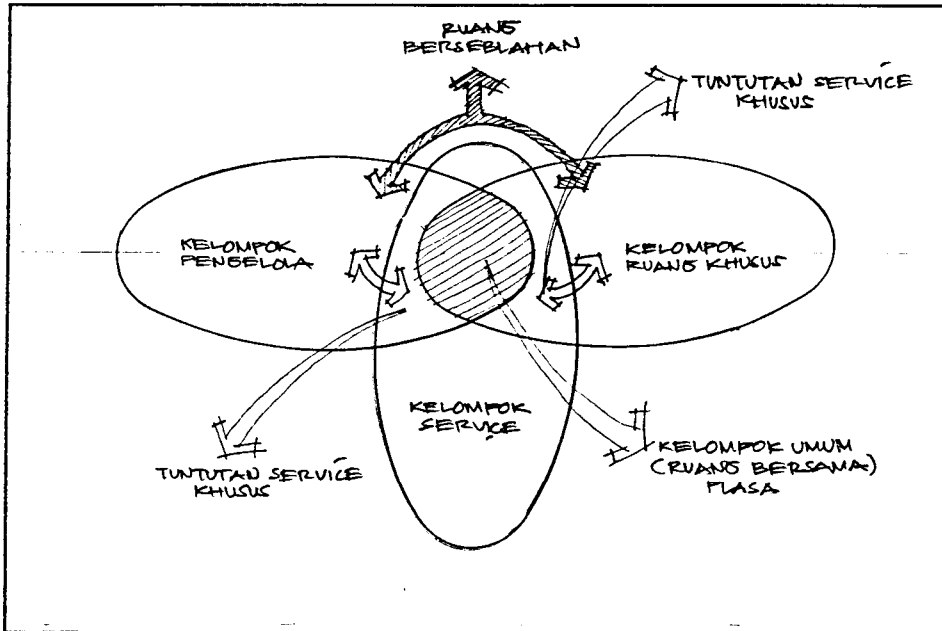
Merupakan siklus kehidupan yang berputar, seni berkembang, tidak kaku, seniman bergerak untuk menghidupkan karya seninya. Proses apresiasi yang tiada batas.



Dua bentuk yang melebur sampai pada titik kepuasan/kesempurnaan. Karya seni yang telah melewati masa kelahiran, pendewasaan dan akhirnya meninggalkan penciptanya.

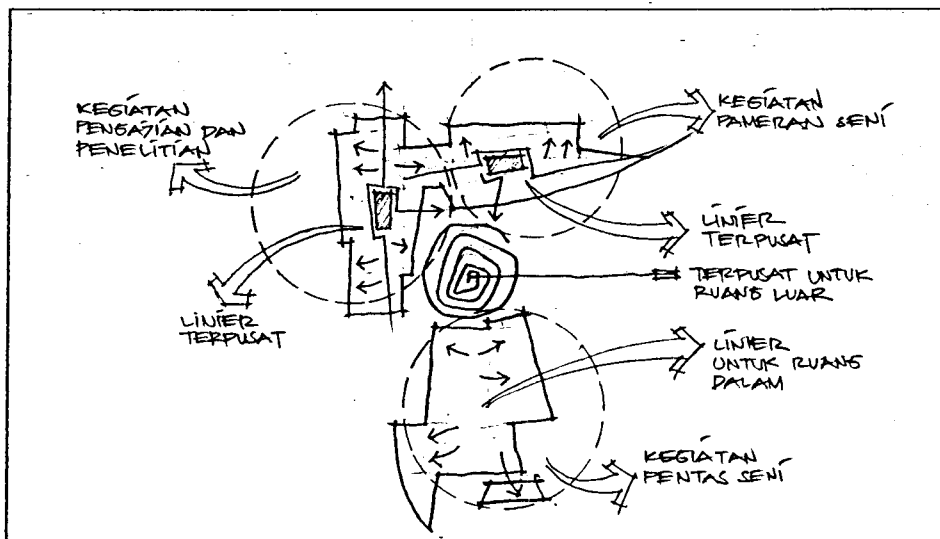
b. Hubungan Ruang Dalam

Hubungan ruang dalam didasarkan pada kelompok kegiatan yaitu :



Gambar IV.36. Hubungan Ruang Dalam

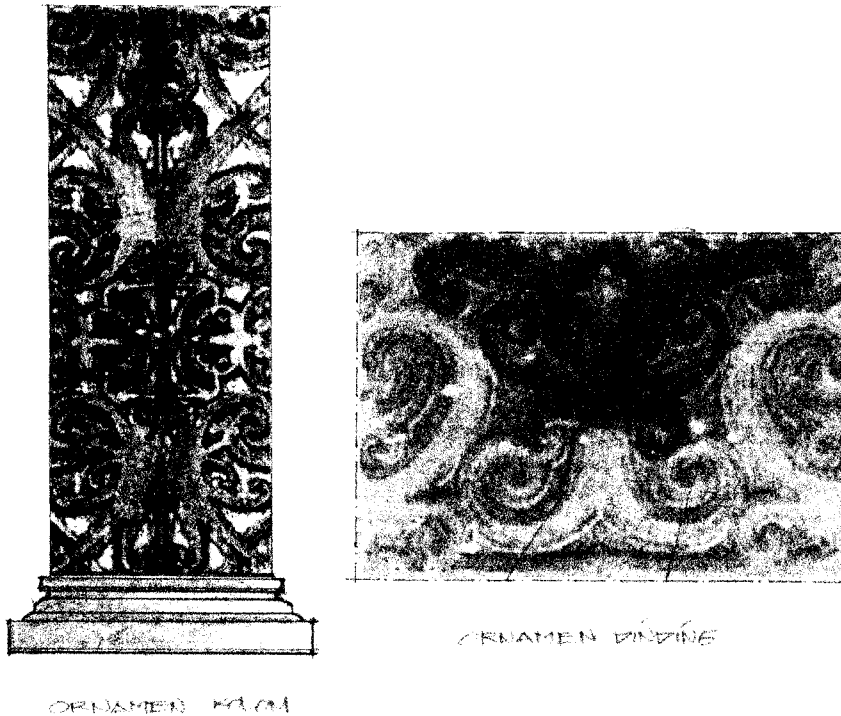
c. Organisasi Ruang Dalam



Gambar IV.37. Organisasi Ruang Dalam

d. Penerapan Bahan, Warna dan Ornamen Arsitektur Tradisional Kutai

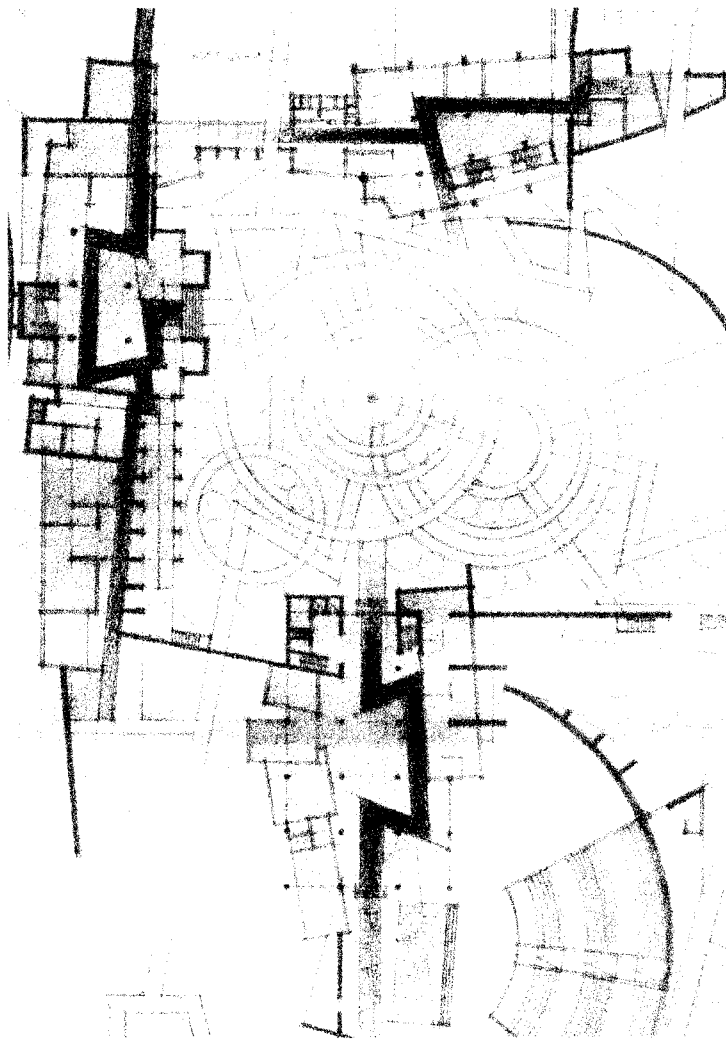
Penerapan bahan dan warna yang digunakan mendukung kesan tradisional, seperti mempertahankan warna bahan, terutama pada ruang-ruang kegiatan pendidikan/pelatihan seni sebagai ungkapan awal proses kegiatan seni. Sedangkan warna-warna tambahan digunakan pada ruang kegiatan pagelaran sebagai ungkapan proses menghidupkan seni, selama itu mendukung keberadaan karya seni yang dipagelarkan. Penggunaan ornamen berupa ukiran pada ruang-ruang kegiatan tertentu yang terletak disepanjang dinding, langit-langit dan kolom.



Gambar IV.38. Ornamen Arsitektur Tradisional Kutai yang digunakan
Sumber : Dinas Pariwisata dan Budaya Kab. Kutai

IV.3.2. Sirkulasi Ruang Dalam

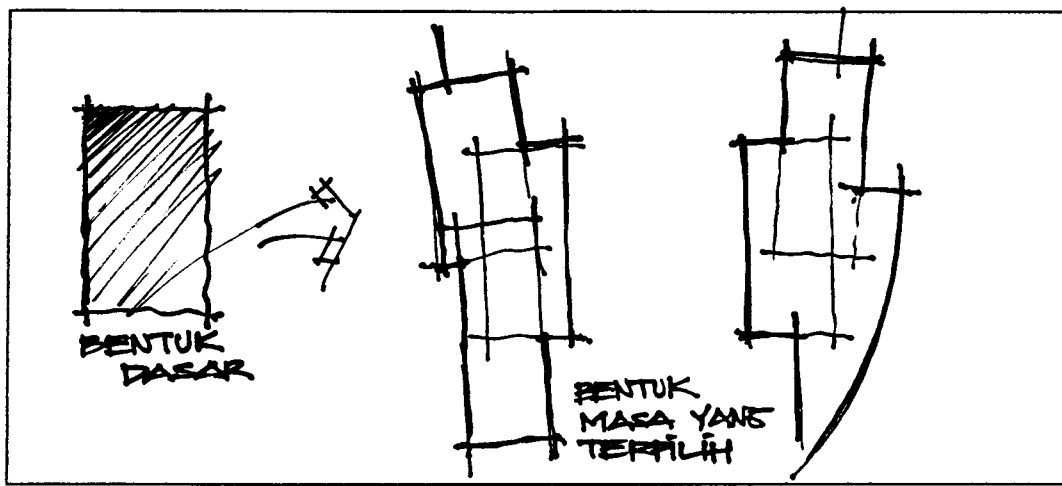
Pada bangunan Pusat Seni Budaya Erau ini, menggabungkan pola sirkulasi terpusat dan linier. Bentuk ornamen dan elemen patung sebagai pusat yang difungsikan sebagai plasa untuk mengikat antar ruang. Sedangkan sirkulasi linier diambil dari pola sirkulasi rumah-rumah adat tradisional yang dilengkapi ornamen ukiran dan patung, tetapi pada ruang dalam patung juga difungsikan sebagai kolom bangunan.



Gambar IV.39. Pola Sirkulasi Ruang Dalam

IV.4. Konsep Masa Bangunan

Pengembangan bentuk masa seperti terlihat pada (gambar III.24), Untuk memenuhi tuntutan fungsi Pusat Seni Budaya Erau dengan mengkombinasikan bentuk dasar segi empat dengan geometri/grid yang divariasikan unsur bentuk informal (lengkung/melingkar) untuk menghindari bentuk monoton.



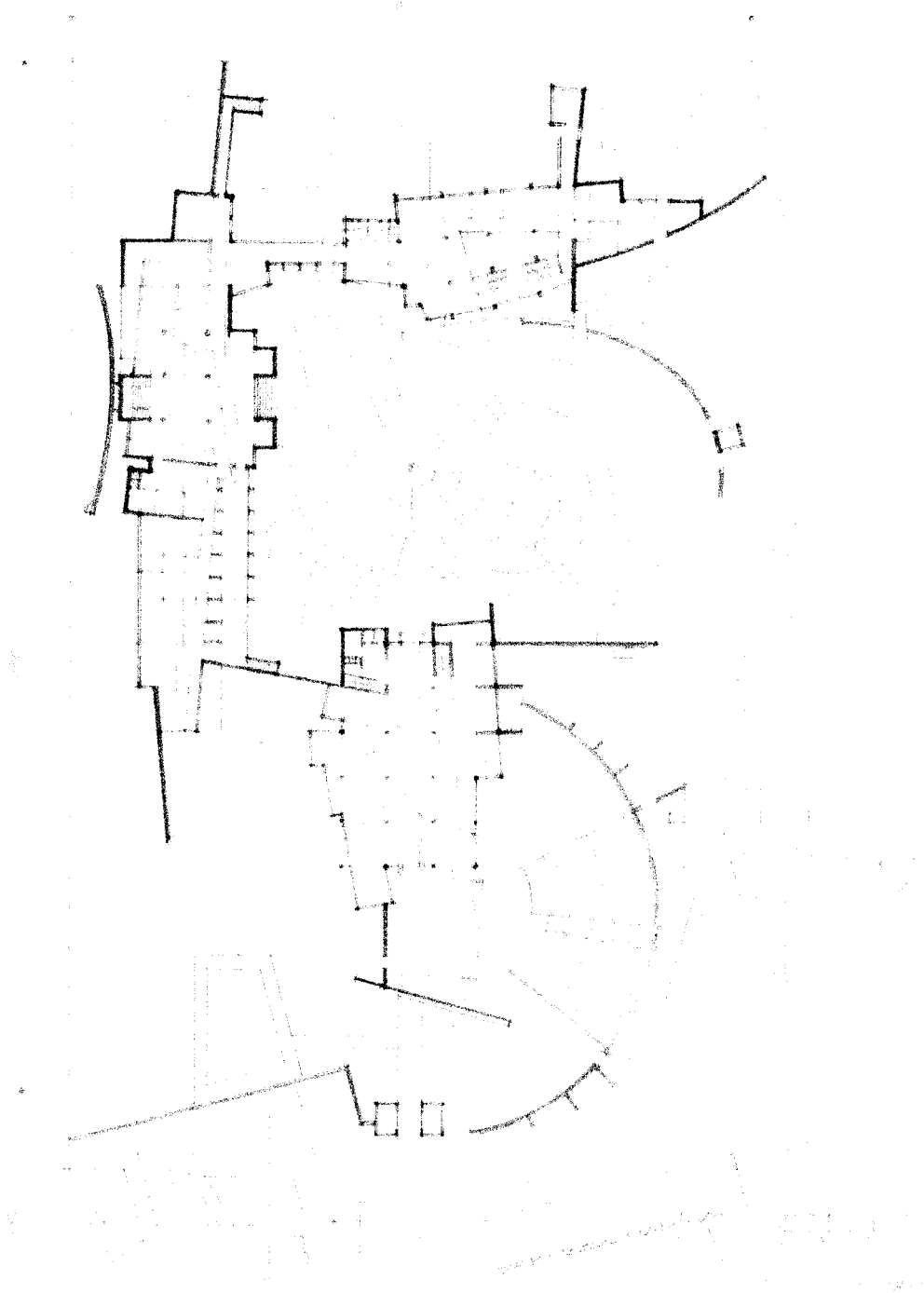
Gambar IV.40. Pengembangan Bentuk Masa

IV.5. Konsep Tata Ruang Luar

IV.5.1. Ruang Luar yang Dinamis

Penerapan dan pentransportasian komponen-komponen bangunan tradisional. Untuk mencerminkan karakter kegiatannya yang berupa seni budaya dan rekreasi, bentuk-bentuk ruang divariasikan selama tidak meninggalkan kesan tradisional yang ada. Mengingat seni bersifat bebas dan tidak kaku, sedangkan kegiatan rekreasi membutuhkan sesuatu yang terbuka, bebas dan tidak monoton.

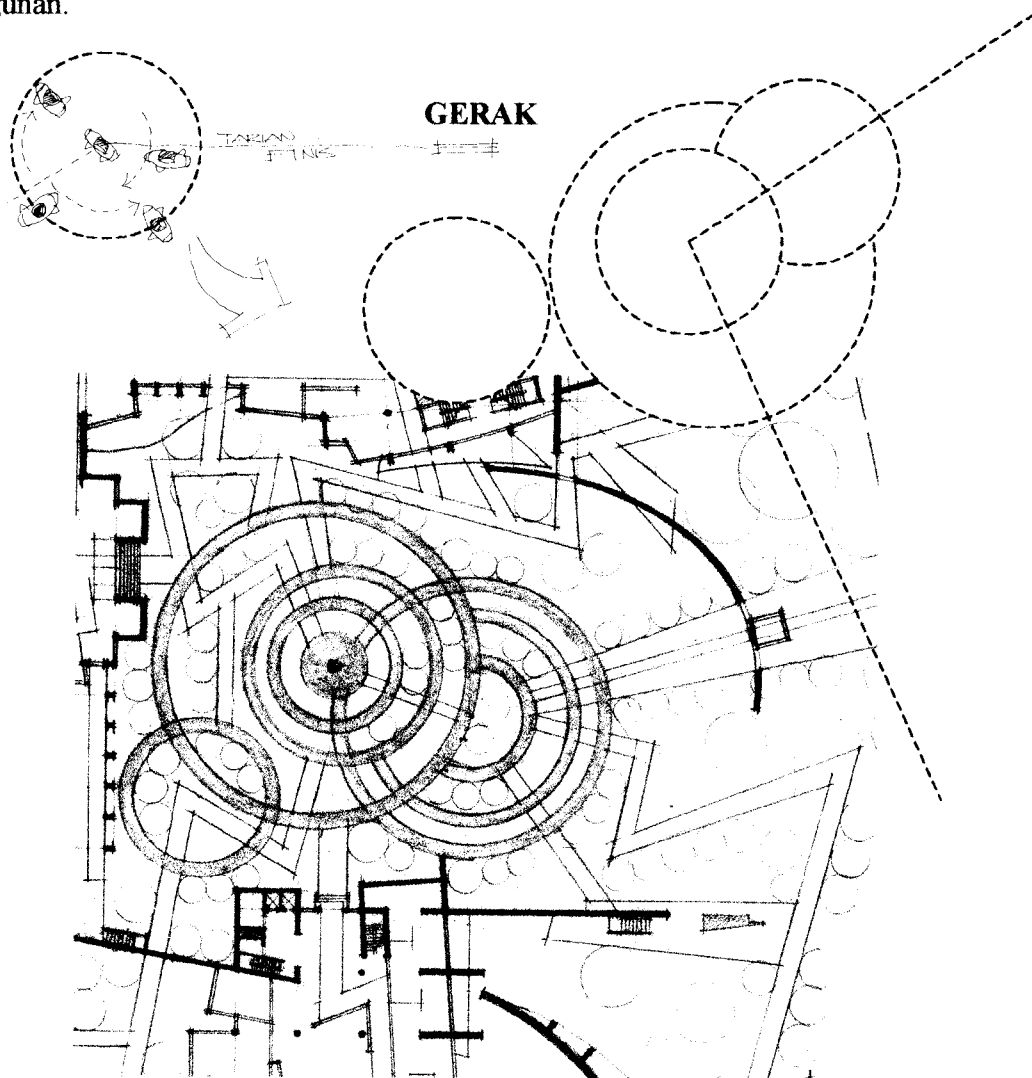
Untuk menghindari bentuk dasar segi empat yang monoton, maka perlu dikaitkan dengan konsep dinamis. Dinamis adalah merupakan sesuatu yang mudah bergerak atau sesuatu yang mudah menyesuaikan dengan keadaan, agar komposisi penataan ruang luar tidak kaku, grid dan informal (melingkar, lengkung) dengan mengkombinasikannya kedalam bentuk.



Gambar IV.41. Ruang Luar yang Dinamis

IV.5.2. Sirkulasi Ruang Luar

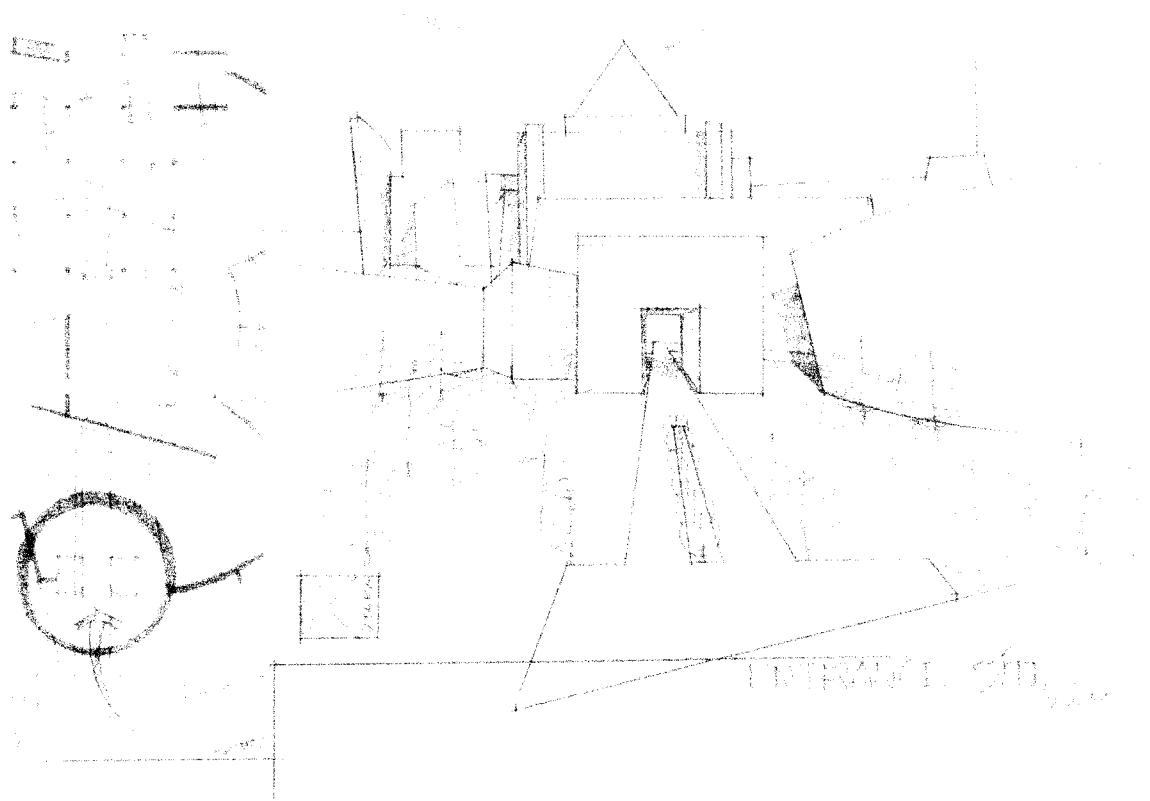
Sirkulasi ruang luar yang dapat menciptakan kemudahan dalam pencapaian ke bangunan dan keamanan pengguna. Pola sirkulasi terpusat merupakan dari symbol tarian etnis yang bersifat ritual dengan gerak berputar, sedangkan sirkulasi linier diambil dari pola sirkulasi rumah-rumah adapt tradisional yang. Jalur-jalur sirkulasi ruang luar diciptakan oleh elemen-elemen patung dan landscape. Disepanjang jalur sikulasi menuju masa-masa bangunan, diberi patung sebagai penanda entrance bangunan.



Gambar IV.42. Pola Sirkulasi ruang Luar

a. Perletakan Entrance Site

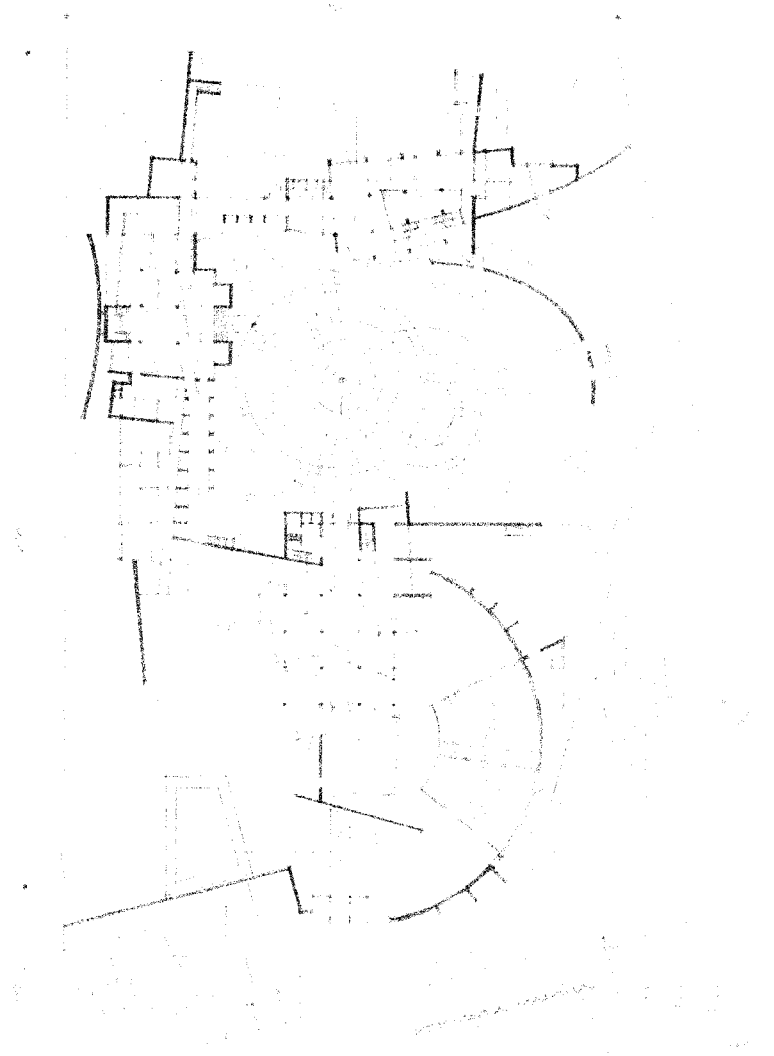
Perletakan *entrance* dan *exit* diberi tanda bentuk masa bangunan segi empat yang merupakan proses awal bentuk dasar dan terus mengalami perubahan-perubahan bentuk yang dinamis.



Gambar IV.43. Perletakan *Entrance Site*

b. Pencapaian ke Bangunan

Pencapaian ke bangunan mempunyai tiga tahapan ; secara langsung, tersamar dan berputar yang mencerminkan ketegasan dan kejujuran (untuk menikmati citra penampilan bangunan, sedangkan jalan masuk ke dalam bangunan adalah menjerok keluar, dengan karakter tangga (ciri khas Museum Mulawarman yang bercirikan arsitektur barat, lihat gambar II.2) sebagai ruang transisi pada hubungan ruang dalam dan ruang luar.



Gambar IV.44. Pencapaian dan Pola Sirkulasi ke Bangunan

IV.6. Konsep Struktur dan Utilitas

IV.6.1. Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan adalah sistem struktur yang mendukung seluruh proses kegiatan seni budaya yang berlangsung tanpa menyembunyikan kesan teknologi modern menjadi sesuatu yang mendukung kesan tradisional (gambar III.25).

Pada ruang-ruang tertentu menggunakan struktur bentang panjang dengan mempertimbangkan keefisienan penggunaan ruang, seperti : hall, ruang pertunjukan tertutup, ruang pameran tidak tetap dan lain-lain.

Adapun sistem struktur dan bahan bangunan yang dipakai, dijelaskan sebagai berikut :

- a. Struktur dan bahan pondasi dengan tiang pancang dari beton bertulang.
- b. Struktur dan bahan dinding dengan menggunakan bahan dari kayu, bata dan beton.
- c. Struktur cantilever dan interspasial.
- d. Struktur rangka bangunan, terdiri atas :

Pemilihan struktur dan bahan didasarkan pada kondisi tanah dan jenis kegiatan yang diwadahi. Hal ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Struktur Pondasi

Menggunakan tiang pancang dengan memperhatikan kondisi tanah yang lunak/labil dan merupakan tanah endapan. Pada bangunan yang menggunakan semi basemant memakai sistem struktur plat lantai ruang hampa (mempunyai lubang-lubang udara).

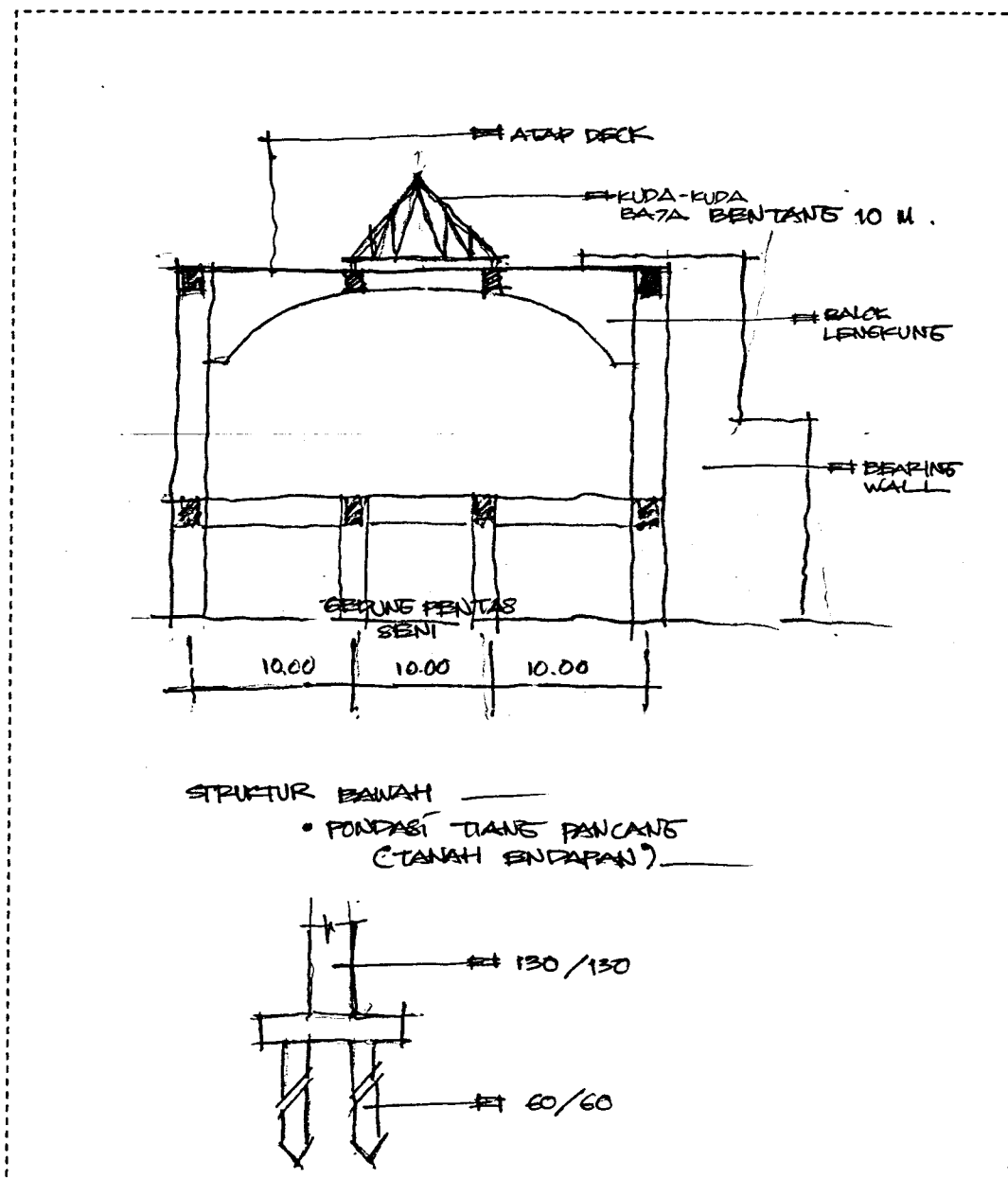
2. Struktur Lantai

Menggunakan struktur beton bertulang, plat beton pra cetak sebagai pendukung jaringan utilitas.

3. Struktur Atap

Terdiri atas dua jenis atap, yaitu atap pelana dan deck.

Menggunakan struktur kayu/baja (tergantung dengan besar kecilnya bentang).
Jenis struktur atap berfungsi sebagai salah satu point penampilan terhadap penutup atas dan merupakan bagian dari ornamentasi.



Gambar IV.45. Struktur dan Bahan

IV.6.2. Sistem Utilitas Bangunan

1. Utilitas Bangunan

a. Penyediaan Air Bersih

Kebutuhan air bersih disuplai dari sungai Mahakam melalui penyulingan, seperti halnya yang dilakukan PDAM setempat.

Kebutuhan air bersih : Lavatory, kolam air, restoran, dapur, pemadam kebakaran dan pemeliharaan taman.

Sistem : Sistem downfeed riser system dimana top reservoir yang dipakai cukup besar untuk menyimpan air cadangan.

b. Drainase dan Pembuangan Air Kotor

Sumber : Lavatory, restoran, dapur dan air hujan.

Sistem : Distribusi langsung melalui bak-bak kontrol dengan jarak-jarak tertentu menuju ke sumur peresapan dan sungai.

c. Pencegahan Bahaya Kebakaran

Sumber : Ruang MEE, ruang komputer, ruang pameran, instalasi listrik dan jaringan kabel.

Sistem : Dengan bahan kimia kering, yaitu basa karbonat dengan air (sprinkler basah/kering), dengan unit-unit kecil secara manual, dengan detektor yaitu infra merah bekerja karena adanya kobaran api, suhu bekerja karena terjadi kenaikan suhu tinggi dan asap karena adanya gas.

2. Sistem Mekanikal dan Elektrikal

jenis dan spesifikasi peralatan yang digunakan disesuaikan dengan kondisi yang ada, sehingga tidak mengganggu sistem yang lain. Tata letak peralatan ME dilakukan secara tepat, tidak menimbulkan kebisingan dan vibrasi yang mengganggu. Perletakan saluran disesuaikan dengan sistem bangunan yang lain (shaft), sehingga tidak mengganggu kekuatan struktur, estetika bangunan, distribusi dan sirkulasi.

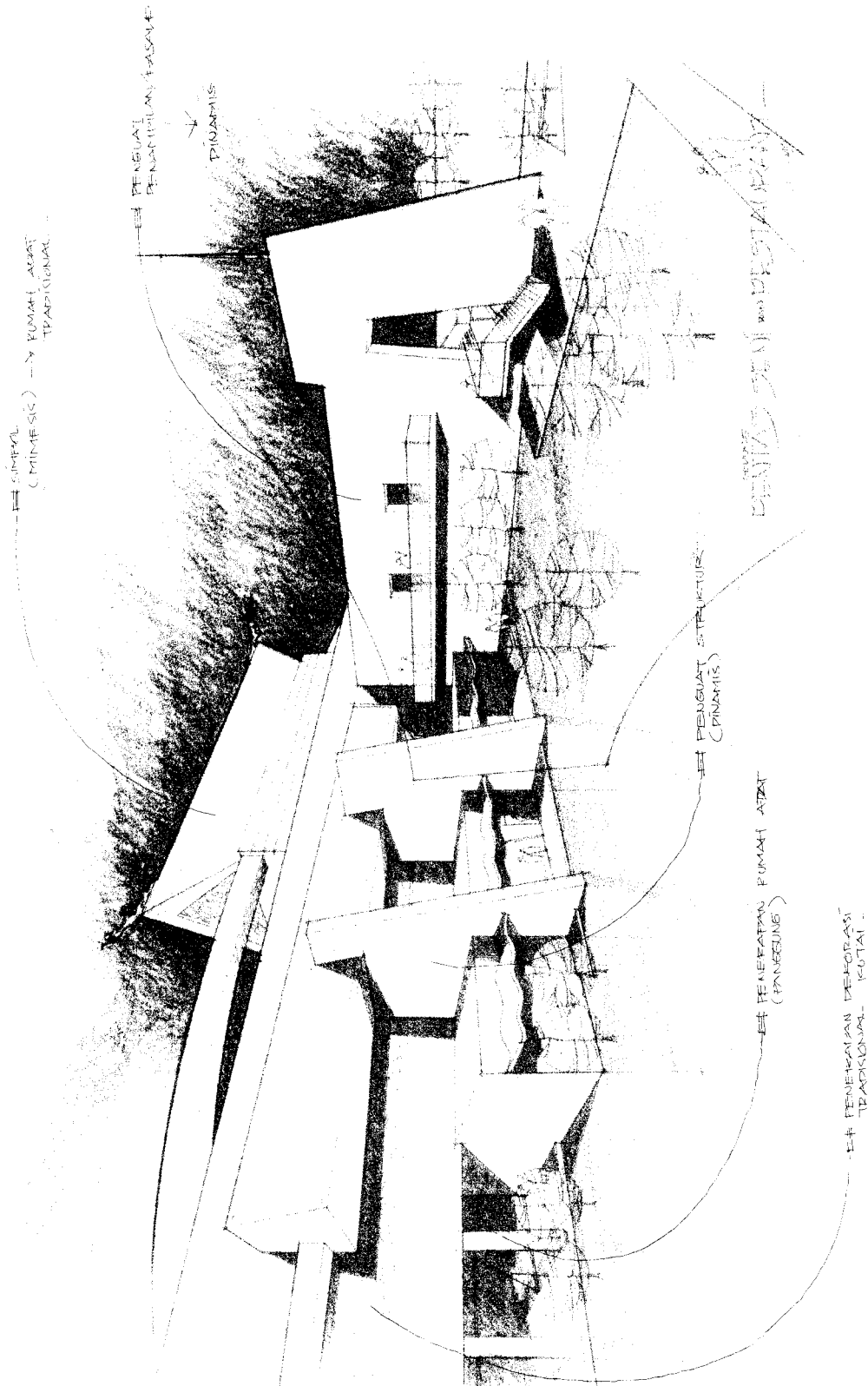
IV.7. Penampilan Bangunan yang Ekspresif dan Dinamis

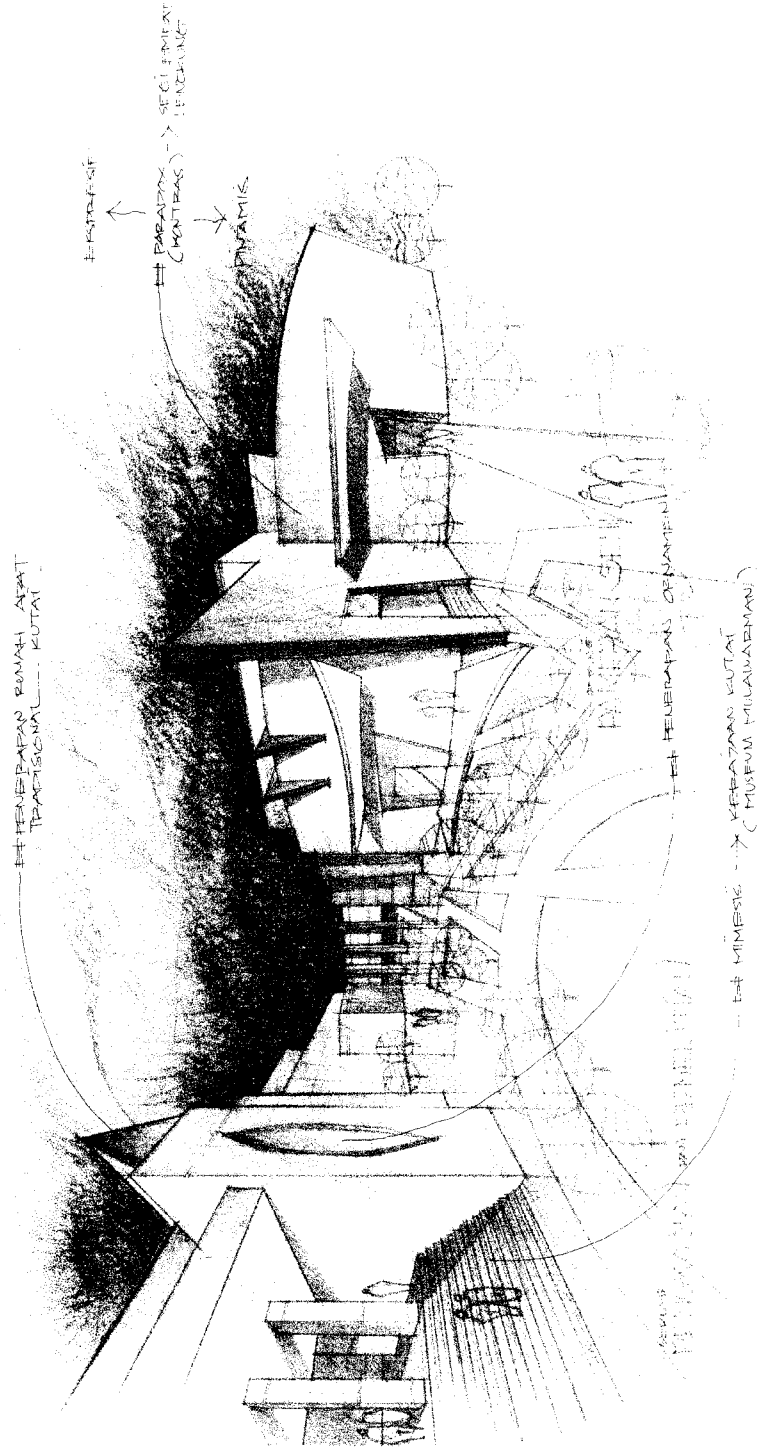
Penerapan citra visual penampilan dan pentransformasian komponen-komponen bangunan tradisional. Untuk mencerminkan karakter kegiatannya yang berupa seni dan rekreasi, bentuk-bentuk ruang divariasikan selama tidak meninggalkan kesan tradisional yang ada, mengingat seni bersifat bebas dan tidak kaku, sedangkan rekreasi membutuhkan sesuatu yang terbuka, bebas dan tidak monoton.

Penerapan yang ekspresif dan dinamis pada penampilan bangunan merupakan bentuk yang tidak kaku, informal (melengkung, melingkar dan sebagainya) tidak monoton. Bentuk memiliki tekstur dan skala bentuk dan proporsi sebagai rasa nyaman. Bentuk yang mempertimbangkan pencahayaan, temperatur, warna yang dapat menjadi selaras atau kontras dan keamanan yang mempengaruhi kenyamanan pemakai.

Pada bab sebelumnya (bab. II hal.26) sudah dijelaskan sedikit mengenai pengertian ekspresif yang membahas tentang simbol-simbol, sematik, mimesis, metafora dan paradok. Pada bab ini akan diperjelas lagi mengenai simbol dan tanda-tanda yang akan diespresikan kedalam penampilan bangunan.

Penampilan bangunan dapat lebih berkembang (lihat gambar III.33) dengan mengkolaborasikan simbol dan tanda-tanda kedalam penampilan bangunan yang dinamis agar citra visualnya tidak terlihat kaku dan monoton.





Gambar IV.46. Penampilan Bangunan yang Ekspresif dan Dinamis

DAFTAR PUSTAKA

1. Erau Kutai Kalimantan Timur, Dinas Pariwisata dan Budaya, Kabupaten Kutai.
2. Gelora Mahakam dalam Cuplikan Tulisan, Humas Setwilda Kabupaten Kutai.
3. Kanwil Parpostel Propinsi Kalimantan Timur, 1999, Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah.
4. Leo Tolstoy, dalam Herliana, Art Centre, 1998.
5. William Flemming, dalam Helina, 1998.
6. Koetjaraningrat, Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan, 1990.
7. B. Sutejo Suwondo, Arsitektur, Manusia dan Pengamatannya, 1986.
8. Silsilah Kutai, Bagian Humas Kabupaten Kutai.
9. Francis D.K. Ching, Bentuk Ruang dan Susunannya, 1996.
10. Ernist Neufert, Data Arsitek, I dan II, 1989.
11. Drs. Wing Haryino, MED (1978), Entertainment. Bandung.
12. TA. Qadri Djafar, Pusat Kebudayaan Yogyakarta.
13. TA. Decca, Pusat Kebudayaan Betawi.