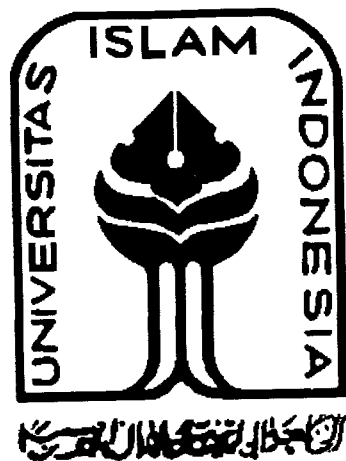


PERPUSTAKAAN FTSP UN
HADIAH/BELI
TGL. TERIMA : 21/07/2006
NO. JUDUL : 002062
NO. INV. : 5120002062001
NO. BUKU :

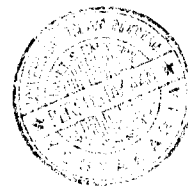
TUGAS AKHIR

**TAMAN REKREASI BUDAYA
DITEPIAN SUNGAI MAHAKAM**

**PERPADUAN DUA BUDAYA ASLI KALIMANTAN TIMUR (DAYAK DAN
KUTAI) DAN PENATAAN RUANG LUAR**

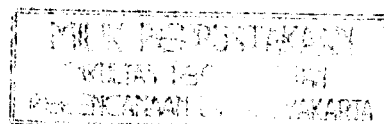


Disusun oleh :
NUR ENY FITRIANY
01 512 199



Dosen pembimbing :
IR. H, HANIF BUDIMAN, MSA

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2006**



TUGAS AKHIR

**TAMAN REKREASI BUDAYA
DITEPIAN SUNGAI MAHAKAM**

**PERPADUAN DUA BUDAYA ASLI KALIMANTAN TIMUR (DAYAK DAN
KUTAI) DAN PENATAAN RUANG LUAR**

Disusun oleh :

NUR ENY FITRIANY

01 512 199

Dosen pembimbing :

IR. H, HANIF BUDIMAN, MSA

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2006**

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

TAMAN REKREASI BUDAYA DITEPIAN SUNGAI MAHAKAM

**PERPADUAN DUA BUDAYA ASLI KALIMANTAN TIMUR (DAYAK DAN
KUTAI) DAN PENATAAN RUANG LUAR**

Di susun oleh :

NUR ENY FITRIANY

01 512 199

Ketua Jurusan Arsitektur

Dosen Pembimbing



Ir. REVIANTO BUDI. S, M. Arch.



Ir. H, HANIF BUDIMAN, MSA

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Lembar Persembahan	v
Daftar isi	vii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xviii
Abstrak	xix
Bab 1 Pendahuluan	
1.1 Batasan judul	1
1.2 Latar Belakang	2
a. Keberadaan Taman Rekreasi Budaya dan hubungannya dengan Tata Ruang Kota	2
b. Pemanfaatan potensi Sungai Mahakam	4
c.1 Budaya sebagai ekspresi perancangan	6
c.2 Taman Rekreasi Budaya yang menggunakan kekayaan budaya Kalimantan Timur sebagai bagian dari perancangan	8
d. Aspek teoritis dari pengembangan kawasan lain dengan fungsi yang sejenis.	9
1.3 Permasalahan	11
1.3.1 Permasalahan Umum	11
1.3.2 Permasalahan Khusus	11
1.4 Tujuan dan Sasaran	11
1.4.1 Tujuan	11
1.4.2 Sasaran	12
1.5 Lingkup Pembahasan	12
1.5.1 Arsitektural	12
1.5.2 Non Arsitektural	12

1.6 Metoda Pembahasan	12
1.6.1 Pencarian Data	12
1.7 Keaslian Penulisan	13
1.8 Sistematika Penulisan	14
1.9 Kerangka Pola Pikir	15
Bab 2 Data Dan Teori	
2.1 Kawasan	16
2.1.1 Urban Form and Pattern	16
2.1.2 Kajian Tematik	17
a. Citra Niaga	18
b. Rumah Adat Suku Dayak Pampang	20
c. Rumah Adat Kutai	21
d. Uraian Tentang rumah adat Dayak dan Kutai	22
2.1.3 Pola tata ruang rumah adat Dayak	33
2.1.4 Pola tata ruang rumah adat Kutai	34
2.1.5 Kondisi Sungai Mahakam	35
2.1.6 Lokasi	37
2.1.7 Analisi Site	39
2.1.8 Lampiran Kawasan	44
2.2 Aktivitas dan Kegiatan	49
2.2.1 Pengertian Taman Rekreasi Budaya	49
2.3 Landasan Teori	51
2.3.1 Prinsip-prinsip dasar bangunan tepian air	51
2.3.2 Karakter air sebagai bagian dari perancangan	55
2.3.3 Sirkulasi	57
2.4 Kajian Pustaka	60
2.4.1 Citra Niaga	60
2.4.2 Pinggiran Sungai Kerian	64
Bab 3 Analisa	67

3.1 Analisa Kebutuhan Ruang	67
3.1.1 Identifikasi pengguna bangunan	67
3.1.2 Pola Kegiatan	69
3.1.3 Pengelompokan ruang	72
3.1.4 Perkiraan jumlah pengunjung	72
3.1.5 Tabel kebutuhan ruang	75
3.2 Analisa Penampilan	78
Bab 4 Konsep Perancangan	89
4.1 Konsep dasar bentuk	89
4.1.1 Zonning	89
4.1.2 Penempatan zoning pada site	93
4.1.3 Sirkulasi	94
4.2 Desain Skematik	96
Bab 5 Hasil Rancangan	
5.1 Situasi	111
5.2 Site plan	111
5.3 Tata tapak	112
5.4 Spesifikasi proyek	113
5.5 Massa Bangunan	113
5.6 Sirkulasi	115
5.7 Denah	116
5.7.1 Denah lantai 1	116
5.7.2 Denah lantai 2	117
5.8 Tampak bangunan	117
5.8.1 Tampak Depan	117
5.8.2 Tampak Belakang	118
5.8.3 tampak samping kiri	119
5.8.4 tampak samping kanan	119
5.9 Potongan Bangunan	120

DAFTAR GAMBAR

Bab I

Gambar	1.1 Rencana Struktur Tata Ruang Kota Samarinda	3
	1.2 Sungai Mahakam	4
	1.3 Pemanfaatan Sungai Mahakam sebagai jalur transportasi	5
	1.4 Rumah kapal	5
	1.5 Sebagian masyarakat yang tinggal di tepi sungai	6
	1.6 Bagan faktor yang mempengaruhi karya Arsitektur	7
	1.7 Interior dan eksterior rumah adat dayak	8
	1.8 Foto rumah bergaya Arsitektur Kutai	9
	1.9 Taman rekreasi pinggiran Sungai Kerian	10
	1.10 Citra Niaga	10
	1.11 Bagan kerangka pola pikir	15

Bab 2

Gambar	2.1 Peta kota Samarinda	16
	2.2 Peta lokasi	16
	2.3 Rumah kutai	17
	2.4 Rumah Lamin	17
	2.5 Peta kota Samarinda	17
	2.6 Kawasan sekitar lokasi	17
	2.7 Citra Niaga	17
	2.8 Gubahan massa citra niaga	18
	2.9 Citra Niaga open space	18
	2.10 menara citra niaga	18
	2.11 sketsa menara	18
	2.12 Ruko di citra niaga	19
	2.13 ruko di citra niaga 2	19
	2.14 Fasade balkon	19
	2.15 Lampu dan kursi taman	19
	2.16 Denah lamin	20

2.48 Sirkulasi pada site	40
2.49 Tanggapan rancangan 1	40
2.50 Kebisingan pada site	41
2.51 Tanggapan rancangan 2	41
2.52 View dari site	42
2.53 Tanggapan rancangan 3	42
2.54 View kedalam site	43
2.55 Tanggapan rancangan 4	43
2.56 Blok plan tepian sungai mahakam	44
2.57 Jalan menuju jembatan mahakam	45
2.58 Jalan menuju pusat kota	45
2.59 Lingkungan sebelah barat site	46
2.60 Lingkungan sebelah selatan site	46
2.61 Lingkungan sebelah timur dan utara site	47
2.62 Kawasan sepanjang sungai mahakam	48
2.63 Street level dan dock level berbeda	52
2.64 street level dan dock level sama	52
2.65 Massa bangunan tepi sungai	52
2.66 sketsa pengolahan tepi sungai	54
2.67 struktur tepian massif	54
2.68 Gambar contoh pengolahan tepi sungai	54
2.69 Koridor pedestrian	55
2.70 Sirkulasi	58
2.71 Pencapaian	59
2.72 Gubahan massa citra niaga dengan konsep sarang laba2	60
2.73 Citra niaga	60
2.74 Sketsa tampak citra niaga	61
2.75 menara sebagai point of interest	61
2.76 sketsa tampak, sketsa atap, foto kios Citra Niaga	62
2.77 Foto maket Citra niaga	62
2.78 open space dan pendopo dengan patung khas dayak	63

	3.21 Sketsa air manur	87
	3.22 Sketsa bangunan terapung diatas sungai	88
Bab 4		
Gambar	4.1 Konsep tata massa	89
	4.2 Zonning bangunan dayak lantai 1	90
	4.3 Zonning bangunan dayak lantai 2	90
	4.4 Zonning bangunan transisi lantai 1	91
	4.5 Zonning bangunan transisi lantai 2	91
	4.6 Zonning bangunan transisi bagian menara	92
	4.7 Zonning bangunan kutai lantai 1	92
	4.8 Zonning bangunan kutai lantai 2	92
	4.9 Penempatan Zonning lantai 1 pada site	93
	4.10 Penempatan Zonning lantai 2	93
	4.11 Pola sirkulasi pada site	95
	4.12 Interior rumah lamin	96
	4.13 eksteripr rumah kutai	97
	4.14 Gubahan massa blok 1	99
	4.15 Interior ruang duduk	103
	4.16 Interior ruang duduk 2	103
	4.17 Interior gallery 1	104
	4.18 Interior gallery 2	104
	4.19 Interior ruang makan	105
	4.20 Tampak bangunan	107
	4.21 Potongan lingkungan 1	109
	4.22 Potongan lingkungan 2	109
Bab 5		
Gambar	5.1 Situasi	111
	5.2 Site plan	112
	5.3 Massa Satu	113
	5.4 massa dua	114
	5.5 Massa tiga	114

5.6 Massa empat	115
5.7 Alur sirkulasi dalam site	115
5.8 Denah lantai 1	116
5.9 Denah lantai 2	117
5.10 Tampak depan	117
5.11 Tampak belakang	118
5.12 Tampak samping kiri	119
5.13 Tampak samping kanan	120
5.14 Potongan A-A'	120
5.15 Potongan 1a-1a', 1b-1b',1c-1c'	121
5.16 Potongan 2a-2a', 2b-2b', 2c-2c',2d-2d'	122
5.17 Potongan 3a-3a', 3b-3b'	123
5.18 Potongan 4a-4a',4b-4b'	123
5.19 Potongan lingkungan	124
5.20 Rencana balok lantai	125
5.21 Rencana pondasi	125
5.22 Rencana atap	126
5.23 Rencana drainasi	127
5.24 Detil menara	128
5.25 Detil fasade	129
5.25.1 Detil-detil	130
5.26 Interior hall	132
5.27Interior ruang pameran	133
5.28 Interior ruang duduk	134
5.29 Interior ruang makan	135
5.30 Selasar	136
5.31 Pintu masuk utama	137
5.32 Pintu masuk karyawan	137
5.32.1 Parkir bis	138
5.33 Parkir mobil	138
5.34 Pintu keluar	139

ABSTRAK

Taman Rekreasi merupakan wadah untuk menemukan sesuatu yang berfungsi sebagai obat psikologis untuk seseorang maupun sekelompok orang, yang dapat memberikan kepuasan tersendiri. Keberadaan taman rekreasi sangat diperlukan untuk wadah rekreasi bagi masyarakat.

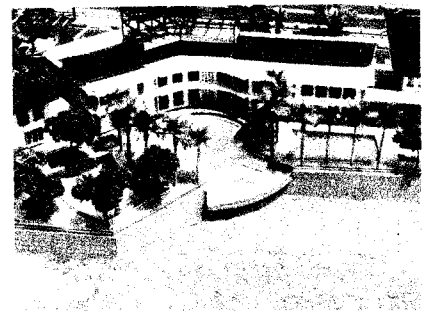
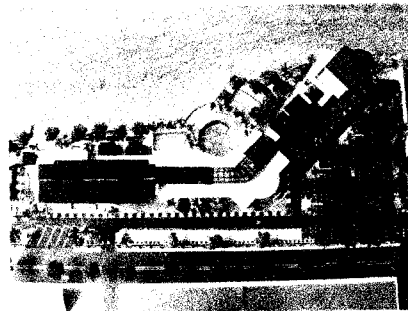
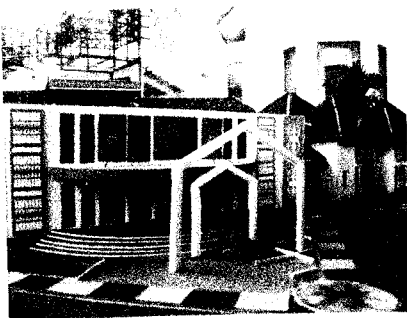
Budaya merupakan akal budi, pikiran manusia seperti kepercayaan, kesenian, adat istiadat dan sebagainya. Kebudayaan dapat berarti benda abstrak (non materiil) maupun benda materiil.

Taman Rekreasi Budaya di Tepian Sungai Mahakam ini, merupakan taman rekreasi yang memanfaatkan potensi budaya dan potensi sungai Mahakam yang dimiliki oleh daerah Kalimantan Timur.

Dalam perencanaannya Taman Rekreasi Budaya Di Tepian Sungai Mahakam mencoba memadukan antara budaya Dayak dan budaya Kutai yang mana keduanya merupakan budaya asli di Kalimantan Timur, Pengintegrasian kedua budaya kedalam satu rancangan Arsitektur dengan konsep yang diambil adalah perwujudan dari tata ruang rumah adat Dayak dan rumah adat Kutai kedalam bentuk bangunan.

Perpaduan dua kebudayaan ini juga menjadi konsep dalam perancangan lansekap atau perencanaan ruang luar.

Selain budaya Taman Rekreasi Budaya Di Tepian Sungai Mahakam ini juga memanfaatkan potensi alam yaitu Sungai Mahakam, dengan lokasi yang berada di tepian Sungai Mahakam maka orientasi bangunan di rancang dengan semaksimal mungkin memanfaatkan potensi yang dimiliki sungai, begitu juga pada penataan ruang luarnya.



BABI PENDAHULUAN



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 BATASAN JUDUL

- Taman Rekreasi** : Tempat atau wadah untuk menemukan sesuatu yang berfungsi sebagai obat psikologis untuk seseorang maupun sekelompok orang, yang dapat memberikan kepuasan tersendiri.¹
- Budaya** : Sama dengan pikiran, akal budi (penulis;intuisi) manusia seperti kepercayaan, kesenian, adat istiadat, kebudayaan dapat berarti benda abstrak (materiil) maupun benda nyata (materiil).²
- Di tepian Sungai Mahakam** : Terletak pada bantaran aliran air yang besar yang membelah kota Samarinda menjadi dua bagian.
- Perpaduan dua budaya Asli Kalimantan Timur (Dayak & Kutai)** : Gabungan dari dua unsur budaya yang berbeda, yaitu Budaya Dayak dan Budaya Kutai, dua budaya yang mendiami kawasan Kalimantan Timur, dan merupakan budaya asli daerah ini.
- Penataan ruang luar** : Pengaturan massa bangunan dan elemen-elemen pendukungnya, serta pengolahan open space dan vegetasi, pedestrian dan lain-lain lewat suatu perencanaan dalam area atau luar bangunan.³

Kesimpulannya : Taman Rekreasi Budaya merupakan wadah yang berfungsi untuk menampung kegiatan rekreasi yaitu kegiatan yang berhubungan dengan keadaan psikologis seseorang, yang berlokasi di



tepiian Sungai Mahakam dengan memanfaatkan potensi sungai dan budaya yang ada.

1.2 LATAR BELAKANG

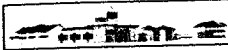
a. Keberadaan taman rekreasi budaya di kawasan tepiian Sungai Mahakam dan hubungannya dengan Rencana Tata Ruang Kota.

Secara fisik Sungai Mahakam membelah kota Samarinda menjadi dua bagian besar yaitu sebelah utara dan selatan. Fungsi kota Samarinda adalah sebagai Ibu Kota Propinsi Kalimantan Timur, pusat perdagangan, kota industri, pendidikan dan budaya mengharuskan pula adanya penyediaan tanah yang luas dan lokasi yang tepat untuk menunjang aktivitas tersebut.⁴

Tempat rekreasi, hiburan dan olah raga merupakan salah satu komponen utama pembentuk kota Samarinda, yang fungsinya yaitu untuk menciptakan kenyamanan lingkungan kota, memberikan kesegaran jasmani dan rohani, memberikan kesempatan bagi penduduk untuk berprestasi. Dilihat dari segi fungsinya maka penyebaran sarana dan prasarana rekreasi, hiburan dan olah raga harus merata disetiap bagian kota yang mudah dijangkau masyarakat, dekat dengan lingkungan pemukiman dan dekat dengan kawasan produktif kota.⁴

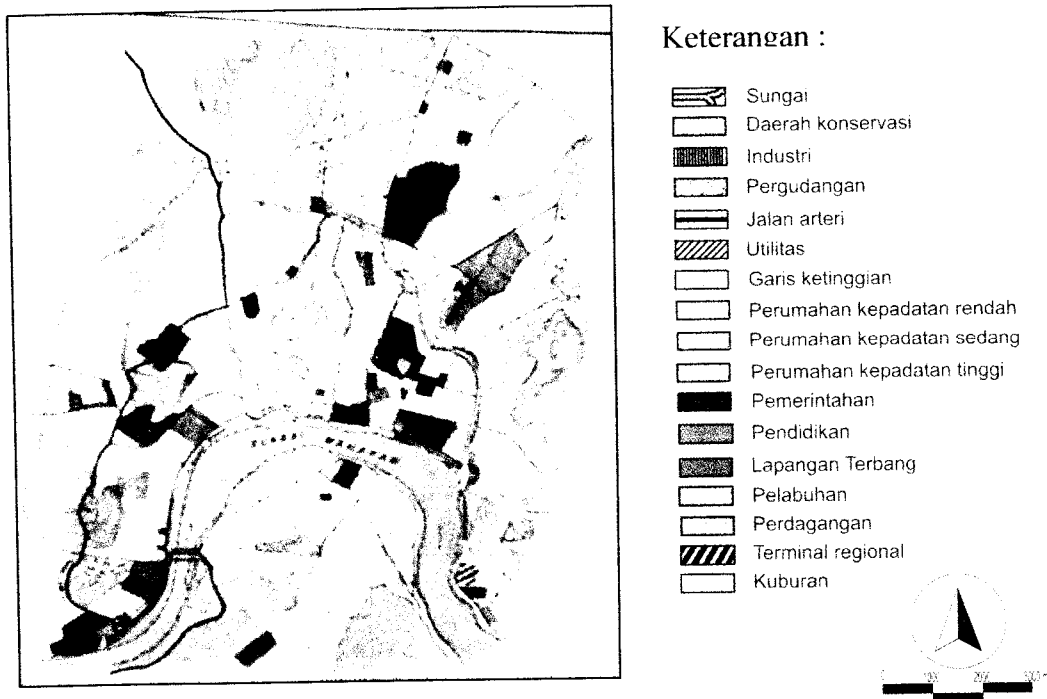
Komponen utama pembentuk kota yang lainnya adalah jalur hijau dan daerah konservasi, yang berfungsi memberikan perlindungan terhadap daerah kritis (tanah mudah longsor dan banjir) penyerapan udara kotor kota, menurunkan suhu udara kota, peresapan air hujan sehingga dapat mengurangi banjir dan mempertinggi estetika kota. Daerah kawasan sepanjang sungai, taman kota, tempat rekreasi terbuka termasuk dalam orientasi lokasi komponen utama pembentuk kota tersebut.⁴

Keberadaan taman rekreasi budaya dikawasan tepiian sungai mahakam sangat diperlukan sebagai penataan secara khusus untuk menjawab kebutuhan sarana rekreasi dan budaya kota sesuai dengan perencanaan kota bahwa, Kawasan koridor sepanjang sungai



(terutama sungai karang mumus dan sungai mahakam) sebagai jalur hijau bukan berarti kawasan tersebut akan dihijaukan semua.

Pada bagian tertentu direncanakan akan dikembangkan sebagai tempat-tempat rekreasi, kegiatan yang produktif seperti tempat penambatan kapal-kapal kecil, tempat konservasi budaya seperti peninggalan sejarah, sehingga dapat meningkatkan anggaran daerah.⁴



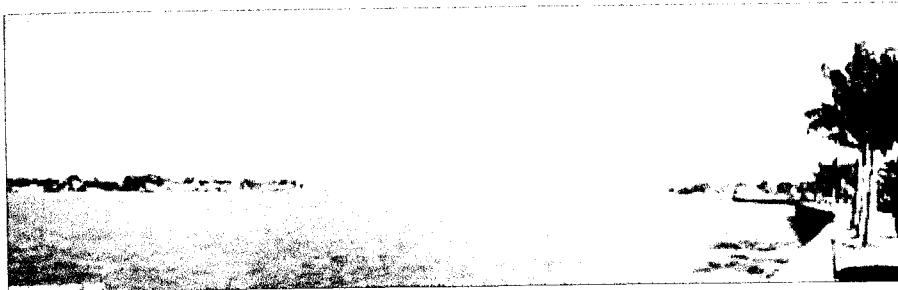
Gambar 1.1

Rencana Struktur Tata Ruang Kota Samarinda Tahun 2000
Sumber : Bappeda Kota Samarinda

Seperti dalam peta Rencana Tata Ruang Kota ditunjukkan bahwa kawasan ditepian Sungai Mahakam diperuntukkan untuk kawasan jalur hijau, konservasi dan areal sarana rekreasi, wisata dan olah raga.



b. Pemanfaatan potensi Sungai Mahakam, sebagai salah satu sungai terbesar di Indonesia.



Gambar 1.2

Sungai Mahakam

Sumber : <http://www.samarinda.go.id>

Sungai Mahakam yang besar dengan kedalaman yang relatif stabil sepanjang tahun sangat mempengaruhi seluruh aspek kehidupan kota Samarinda yang dilaluinya, oleh sebab itu pemanfaatan sungai mahakam dalam bentuk apapun juga harus memperhatikan secara sungguh-sungguh berbagai aspek yang tersangkut dengan adanya Sungai Mahakam tersebut.

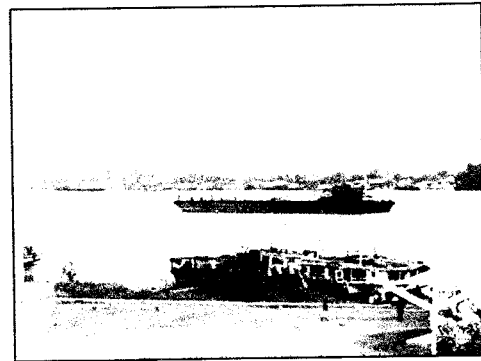
Potensi sungai Mahakam sebagai salah satu kekayaan alam yang dimiliki kota Samarinda, belum dimaknai secara sungguh-sungguh, walaupun sungai Mahakam merupakan point of interest dari kota Samarinda tetapi sesungguhnya belum ada perhatian secara khusus terhadap perkembangan sungai kemasa yang akan datang, keindahan yang dimiliki sungai berlalu begitu saja, seiring dengan laju pertumbuhan masyarakat, sungai mahakam seolah-olah hanya menjadi saksi bisu atas kondisi kota yang terus berkembang.

Sungai mahakam adalah jalur ekonomi terpenting yang menghubungkan kota Samarinda dengan daerah belakangnya dan kota-kota besar lainnya baik skala nasional maupun internasional sebagian besar komoditi didaerah hulu diangkut melalui jalur pelayaran Sungai Mahakam, Sungai mahakam sangat besar pengaruh dan artinya, khususnya bagi sistem drainase kota, Sungai Mahakam berfungsi sebagai 'penampungan akhir' seluruh buangan air limbah kota maupun air permukaan sebelum menuju laut lepas.⁴



Bagi masyarakat Samarinda Sungai Mahakam merupakan sumber kehidupan karena masyarakat mendapat sumber utama pemenuhan air bersih adalah dari Sungai Mahakam Ini setelah diolah oleh perusahaan air minum, bahkan masih banyak masyarakat yang memanfaatkannya secara langsung penggunaan air sungai untuk kebutuhan sehari-hari.

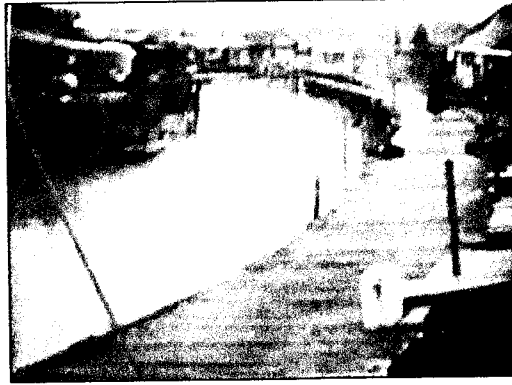
Hal inilah yang berkembang dimasyarakat bahwa Sungai itu adalah sebagai wadah transportasi, wadah pembuangan dan sumber kebutuhan air, selebihnya sungai hanya aliran air yang besar yang setiap hari dilalui tanpa terpikir pemanfaatan dalam bentuk lain yang mungkin nantinya bisa sebagai aset yang dimiliki daerah.



Gambar 1.3
Pemanfaatan Sungai Mahakam sebagai jalur Transportasi
Sumber : survey



Gambar 1.4
Rumah kapal
Sumber : survey



Gambar1.5
Sebagian masyarakat tinggal di tepian Sungai Mahakam
Sumber : Survey

Sungai Mahakam sangat dekat dengan ritual kebudayaan, khususnya kebudayaan Kutai yaitu salah satu suku yang mendiami kota samarinda, karena dalam sejarahnya kerajaan Kutai terdahulu terletak ditepi Sungai Mahakam ini, yaitu di daerah Tenggarong. Masyarakat mempercayai legenda yang ada pada zaman dulu bahwa di dalam sungai mahakam ada berdiam seekor naga sakti yang sangat besar, yang disebut-sebut sebagai lembuswana. Selain itu masih ada ritual-ritual yang dilakukan masyarakat yang berhubungan dengan Sungai Mahakam, seperti Erau (pesta budaya besar-besaran) memperingati hari jadi kota Tenggarong. Juga ritual-ritual lain seperti membuang sesajen ke Sungai karena mitos-mitos tertentu, masih dianut oleh sebagian kecil warga Samarinda.

c.1 Budaya sebagai ekspresi perancangan

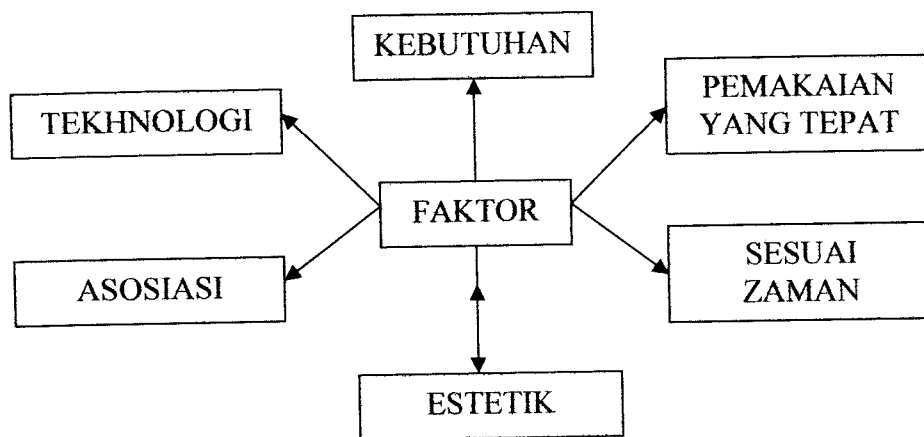
Sebagai makhluk hidup manusia menghadapi kebutuhan pokok (biological needs) yang diperlukan untuk mempertahankan keseimbangan organismenya serta menyalurkan dorongan biologis secara memadai. Sementara itu faktor luar juga menimbulkan berbagai tantangan yang harus ditanggapi seperti berbagai kebutuhan yang timbul dalam proses adaptasi dan pemanfaatan lingkungan alam untuk memenuhi kebutuhan pokok dan sampingan.⁵



dalam hal pemenuhan kebutuhan tersebut manusia tidak terlepas dari unsur budaya, menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia dari **W.J.S. Poerwadarminta**, budaya sama dengan pikiran, akal budi (penulis;intuisi) manusia seperti kepercayaan, kesenian, adat istiadat, dan sebagainya. Jadi kebudayaan dapat berarti benda abstrak atau non materil maupun benda materil.

Dengan adanya kebudayaan, terwujud suatu kelakuan untuk memahami dan menafsirkan lingkungan yang dihadapi. Kelakuan ini menghasilkan benda-benda purba kebudayaan yaitu karya Arsitektur.

Suatu karya Arsitektur menurut **Victor Papanek** mempunyai fungsi yang ditentukan dan beberapa faktor antara lain.⁶



Gambar 1.6

Bagan faktor yang mempengaruhi karya Arsitektur

Sumber: Pencermian Nilai Budaya Dalam Arsitektur Indonesia

Suatu hasil karya Arsitektur ada karena adanya kebutuhan untuk memenuhi hasrat manusia sebagai makhluk sosial. Kebutuhan dasar manusia dimana saja di belahan bumi ini adalah sama, tapi kebudayaan mengakibatkan pencerminan kebutuhan tadi kedalam suatu bentuk Arsitektur menjadi berbeda satu sama lain.⁶

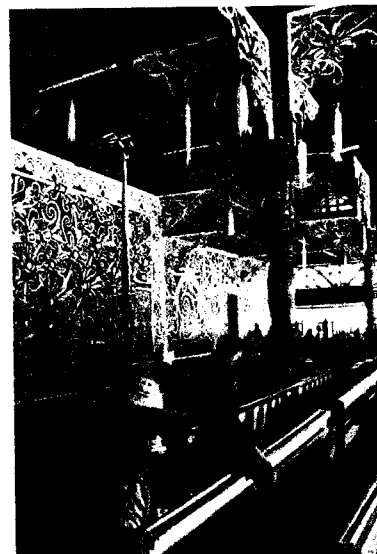
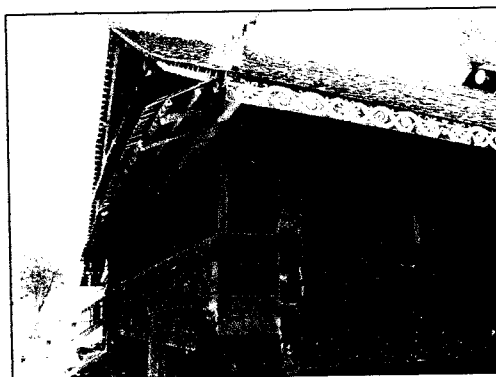
Arsitektur adalah produk dari kebudayaan, arsitektur dan kebudayaan keduanya saling mempengaruhi, arsitektur merupakan media komunikasi bagi masyarakat. Dalam proses perancangan Arsitektur yang mengekspresikan identitas-identitas kebudayaan, masyarakat bisa mengambil pesan budaya



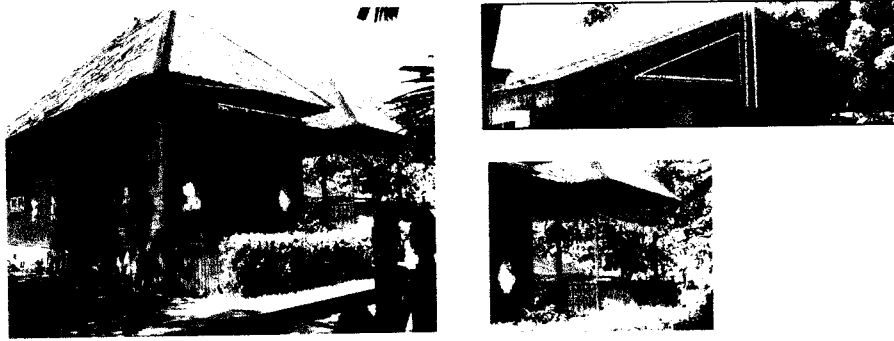
yang ingin disampaikan, serta nilai-nilai, moral dan lain-lain yang dapat dimengerti oleh anggota masyarakat.

c.2 Taman Rekreasi Budaya yang menggunakan kekayaan budaya Kalimantan Timur sebagai bagian dari perancangan

Kalimantan Timur pada dasarnya, terdiri dari beragam kebudayaan, namun kebudayaan yang lebih mendominasi dan merupakan nenek moyang orang Kalimantan Timur adalah kebudayaan Dayak dan Kebudayaan Kutai. Kedua kebudayaan ini sedikit banyak mempengaruhi terbentuknya kota Samarinda. Dua kebudayaan ini terdapat dalam satu kesatuan yaitu pulau Kalimantan Timur, namun dalam kenyataannya dua budaya ini jauh terpisah, karena lokasinya, suku Kutai umumnya mendiami daerah sepanjang aliran sungai serta daerah dataran rendah atau rawa-rawa.⁷ Sedang suku dayak umumnya mendiami daerah pedalaman hutan, sehingga secara lokasi mereka sangat berjauhan begitu juga secara peradaban. Umumnya suku Kutai lebih maju dibandingkan Suku Dayak.



Gambar 1.7
Foto Interior dan Eksterior Rumah Lamin Suku Dayak
Sumber : Survey



Gambar 1.8
Foto rumah bergaya Arsitektur Kutai
Sumber : survey

Aset-aset budaya yang ada masih terpencar-pencar, belum ada wadah yang menjadi pusat untuk merangkum aset budaya yang dimiliki Kalimantan Timur. Keberadaan Taman Rekreasi Budaya ini diharapkan dapat menjadi suatu wadah untuk menyatukan aset dari kedua budaya tersebut, dimana keduanya merupakan kekayaan yang dimiliki kota Samarinda.

Kota Samarinda memerlukan suatu wadah yang berfungsi sebagai pusat informasi budaya, agar kekayaan budaya yang dimiliki tidak hilang begitu saja dimakan kemajuan jaman. Taman rekreasi budaya merupakan jawaban dari permasalahan tersebut, dengan menyajikan suatu pusat informasi budaya sekaligus sebagai wadah rekreasi warga.

Pemanfaatan potensi budaya yang dimiliki, yang nantinya diwujudkan berupa pembentukan citra bangunan dan penataan ruang luar yang menggambarkan kondisi kebudayaan Kalimantan Timur.

d. Aspek teoritis / referensi dari pengembangan kawasan lain dengan fungsi yang sejenis, yang mempengaruhi perancangan Taman Rekreasi Budaya.

1. Taman Pinggiran Sungai Kerian

Taman Rekreasi di pinggiran Sungai Kerian, di Daerah Parit Buntar Kerian, adalah Taman rekreasi yang memiliki konsep penggabungan



Kawasan ini memang diperuntukkan 60 persen bagi pedagang ekonomi lemah, tata ruangnya pun disesuaikan dengan kebiasaan berjualan pedagang kaki lima, sehingga bentuk bangunannya seperti pondok kecil, dengan susunan gubahan massanya mengacu pada bentuk sarang laba-laba, yaitu tidak ada pintu depan atau belakang, orang bisa masuk dari berbagai penjuru, sehingga tidak ada posisi yang dirugikan bagi pedagang.

1.3 PERMASALAHAN

1.3.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang Taman Rekreasi Budaya di kawasan Tepian Sungai Mahakam Samarinda.

- a. Yang berintegrasi dengan lingkungan sekitarnya, yaitu Sungai Mahakam dan lingkungan sekitar.
- b. Yang memiliki ciri khas bangunan Arsitektur Dayak dan Kutai.

1.3.2 Permasalahan Khusus

- a. Bagaimana merancang suatu fasilitas rekreasi budaya dengan memasukkan perbedaan sistem tata ruang rumah adat Dayak dan rumah adat Kutai, melalui pengolahan bentuk bangunan.
- b. Bagaimana mengolah estetika visual Sungai Mahakam dengan memanfaatkan elemen air melalui pengolahan lansekap.

1.4 TUJUAN DAN SASARAN

1.4.1 Tujuan

Mendapatkan konsep untuk perancangan Taman Rekreasi Budaya dengan memasukkan elemen-elemen budaya Dayak dan Kutai sebagai pembentuk citra bangunan. Serta memanfaatkan potensi Sungai dalam penataan lansekap.



1.4.2 Sasaran

- a. (1) Dapat merancang fasilitas Taman Rekreasi Budaya yang berorientasi pada sistem tata ruang rumah adat Dayak dan rumah adat Kutai.
(2) Dapat merancang fasilitas tepian air yang sarat dengan informasi budaya.
- b. Dapat mengolah lansekap dengan memanfaatkan potensi Sungai Mahakam dan elemen air sehingga menambah estetika visual.

1.5 LINGKUP PEMBAHASAN

1.5.1 Arsitektural

Lingkup pembahasan dalam aspek arsitektural meliputi :

- a. Mengenai unsur-unsur budaya Dayak dan Kutai sebagai elemen pembentuk citra bangunan
- b. elemen air menciptakan estetika visual
- c. sirkulasi ruang dalam dan luar yang nyaman dan komunikatif
- d. pengolahan open space

1.5.2 Non Arsitektural

Pembahasan meliputi pengertian taman rekreasi budaya, kondisi kota Samarinda, kondisi Sungai Mahakam, serta keberadaan taman rekreasi dan hubungannya dengan lingkungan sekitarnya.

1.6 METODA PEMBAHASAN

1.6.1 Pencarian Data

- a. Survey lokasi
 1. Observasi terhadap lokasi, analisa site dan lingkungan sekitar site
 2. Observasi langsung pada bangunan-bangunan etnis budaya, juga bangunan lain yang dapat diambil sebagai referensi



3. Mengamati perilaku masyarakat sekitar
- b. Studi Literatur
1. Mempelajari hal-hal tentang taman rekreasi budaya
 2. Studi data-data dari instansi-instansi terkait
 3. Studi tentang kebudayaan Kalimantan Timur
 4. Studi literatur tentang perancangan-perancangan yang terkait dengan judul
- c. Wawancara
- Mengadakan wawancara langsung dengan pihak-pihak terkait maupun masyarakat sekitar

1.7 KEASLIAN PENULISAN

Untuk menghindari penjiplakan penulisan dengan penulisan lainnya yang sejenis, berikut ini disebutkan beberapa penulisan Tugas Akhir yang digunakan sebagai studi literatur :

- a. Taman Rekreasi Budaya Di Kawasan Tugu Khatulistiwa Pada Tepian Sungai Kapuas (ungkapan heterogenitas budaya pada citra bangunan dan penataan ruang luar)
Oleh : Shabhan (92 340 108) TA/UII
- b. Fasilitas Wisata Di Tepian Sungai Kapuas (penekanan pada hotel sebagai fasilitas akomodasi dan konstektual terhadap lingkungan daerah aliran sungai kapuas)
Oleh : Muhammad Hatibi (90 340 049) TA/UII
- c. Pengembangan Objek Wisata Pampang (Ungkapan Citra Ekokultural Arsitektur Lamin)
Oleh : Hendra Wahyudi (95 340011)
- d. Pasar Seni Di kawasan Tepian Samarinda
Oleh : Rahmat Hidayat (90 340 013)



- e. Taman Rekreasi Alam Pantai Ujung Negro Kabupaten Batang
(Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan)
Oleh : Tatang Sontani (90 340 027)

1.8 SISTEMATIKA PENULISAN

Bagian pertama : Berisi tentang batasan judul, Latar belakang mengenai kondisi umum kawasan atau Kota Samarinda, yang memberikan gambaran tentang Kota Samarinda secara umum, permasalahan, tujuan, sasaran, tentang keberadaan Taman Rekreasi Budaya di Kota Samarinda, lingkup pembahasan, metoda, sistematika, dan kerangka pola pikir

Bagian kedua : Berisi tentang data-data awal kawasan, berupa gambaran tentang kawasan dari sub yang terbesar sampai gambaran rinci mengenai site dan lingkungan sekitarnya. juga data-data mengenai kebudayaan dayak dan kutai. mengenai aktivitas dan kegiatan berupa pengertian tentang taman rekreasi budaya, serta aktivitas dan kegiatan yang ada pada Taman Rekreasi Budaya.

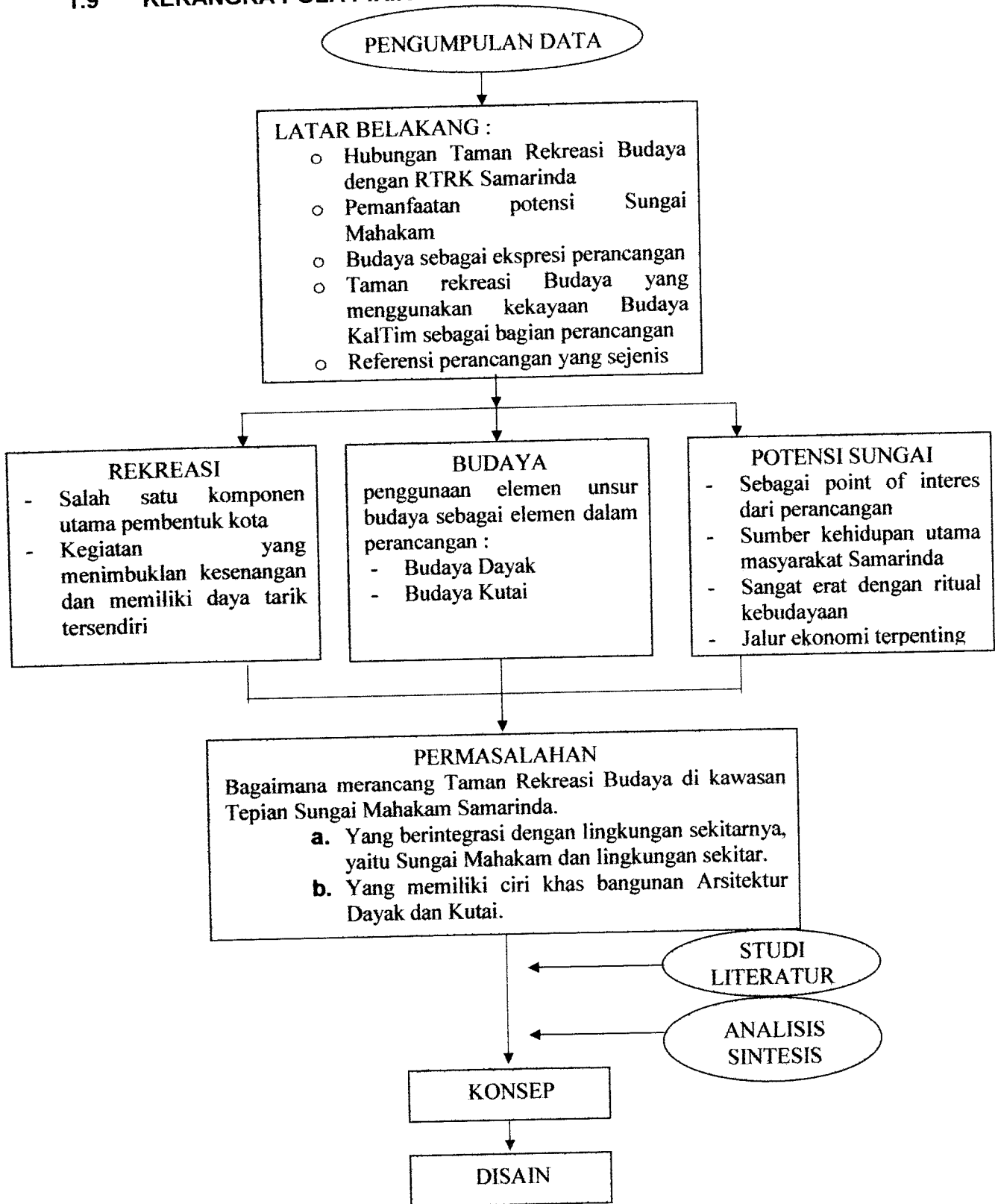
Bagian ketiga : Berisi tentang Landasan teori dan kajian pustaka, yaitu teori-teori yang berhubungan dengan perancangan Taman Rekreasi Budaya, teori yang menyangkut kebutuhan untuk jawaban permasalahan, teori tentang tepian air, karakter air, sirkulasi. Kajian pustaka berupa contoh kasus dari bangunan lain yaitu Citra Niaga dan Taman Rekreasi pinggiran Sungai kerian, menganalisis tentang contoh kedua kasus tersebut.

Bagian keempat : Berisi tentang analisa kebutuhan ruang serta kegiatan untuk bangunan yang akan di buat, kemudian hasil akhir berupa tabel kebutuhan ruang, Analisa penampilan berupa analisa terhadap bangunan dayak dan kutai, serta karakter air dan sirkulasi, yang dapat diambil dan diadopsi pada saat merancang Taman Rekreasi Budaya, dasar bentuk, dasar penampilan, sistem bangunan.

Bagian kelima : Berisi tentang hasil rancangan dan penjelasan-penjelasan mengenai hasil rancangan yang sudah dibuat.

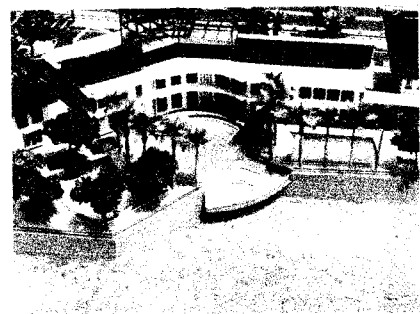
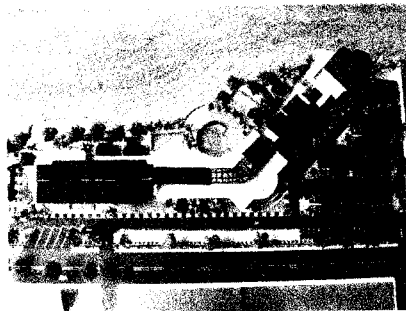
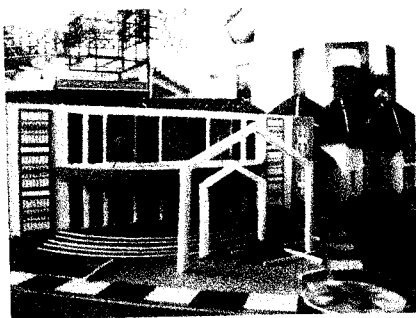


1.9 KERANGKA POLA PIKIR



Gambar 1.11, Bagan kerangka pola pikir

Sumber : Pemikiran



BAB2 DATADANTEORI



BAB 2 DATA DAN TEORI

2.1 KAWASAN

2.1.1 Urban Form and Pattern



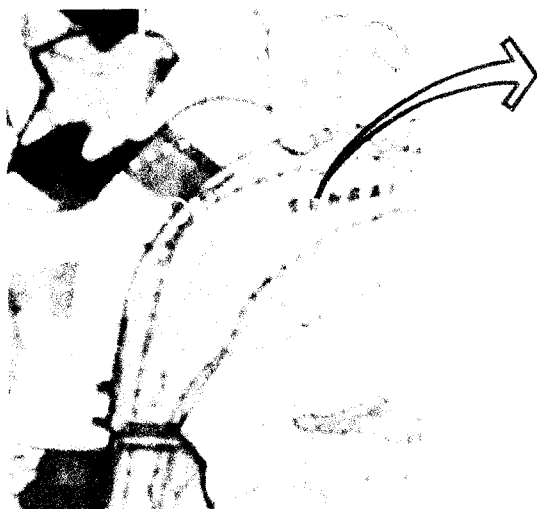
Pola kota RIBBON PATTERN

Perkembangan Kota Samarinda mengikuti pola pita atau mengikuti pola Sungai Mahakam

Gambar 2.1

Peta Kota Samarinda

Sumber : Bappeda Kota Samarinda



KARAKTER KAWASAN SEKITAR LOKASI

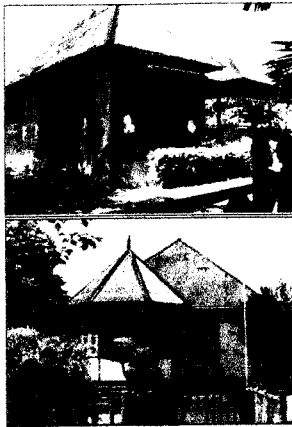
- bangunan di kawasan sekitar lokasi merupakan bangunan perumahan dan bangunan komersil
- tingkat kepadatan penduduk sedang
- jalan yang terdapat di kawasan tersebut merupakan jalan masuk dari luar kota
- karakter bangunan umumnya bergaya arsitektur tropis

Gambar 2.2, Peta Lokasi

Sumber : Bappeda Kota Samarinda



2.1.2 Kajian Tematik

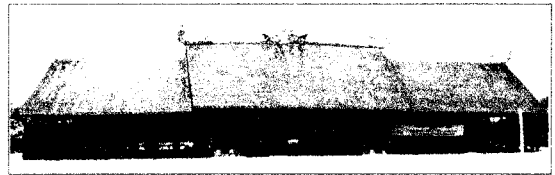


Rumah masyarakat yang bergaya Arsitektur Kutai

● Banyak dipengaruhi oleh Arsitektur Melayu

● Bahan bangunan terdiri dari kayu

Gambar 2.3, Rumah Kutai
Sumber: Survey

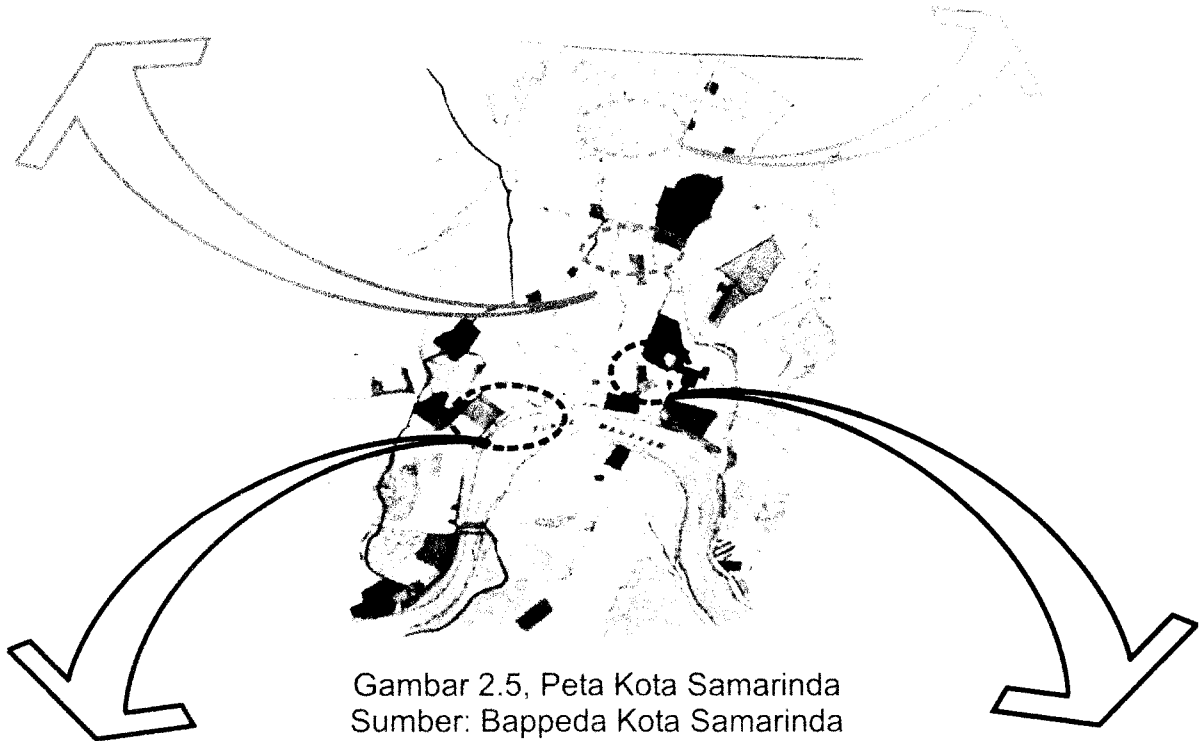


Gambar 2.4, Rumah Lamin
Sumber: Survey

Rumah Lamin Suku Dayak Pampang

● Bentuknya massa linear

● Bergaya Arsitektur tropis (arsitektur Dayak)

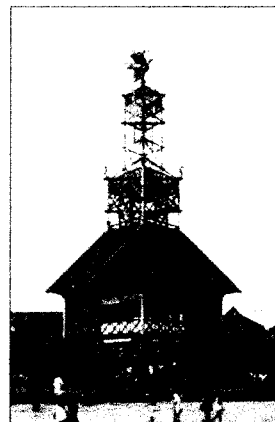


Gambar 2.5, Peta Kota Samarinda
Sumber: Bappeda Kota Samarinda



Gambar 2.6, Kawasan Sekitar Lokasi
Sumber: Survey

Didominasi oleh bangunan perumahan dan komersial



● Bergaya arsitektur tropis, dengan ornamen dayak

● Konsep denah adalah sarang laba-laba



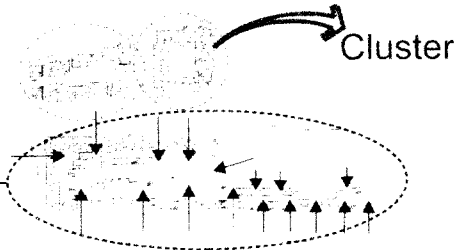
Gambar 2.7, Citra Niaga
Sumber: Survey



a. Citra Niaga

GUBAHAN MASSA

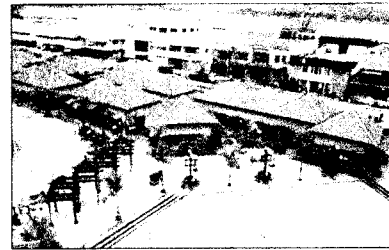
- Gubahan massa terdiri dari banyak massa-massa bangunan
- Konsep yang digunakan adalah seperti sarang laba-laba, yaitu terbuka dari segala penjuru



Gambar 2.8, Gubahan Massa Citra Niaga
Sumber : Pengelola Citra Niaga

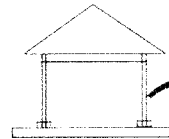
→ Pintu masuk dari berbagai penjuru

MASSA BANGUNAN

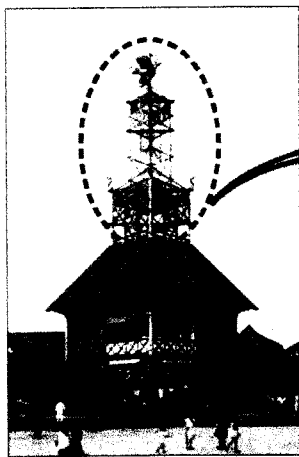


Gambar 2.9, Citra Niaga
Sumber : <http://www.kompas.com>

- Massa bangunan didominasi oleh bentuk geometri kotak.
- Sebagian masif, sebagian tidak ber dinding atau transparan



Bangunan transparan dengan tiang dan atap



Gambar 2.10, Citra Niaga
Sumber : <http://www.kompas.com>



Gambar 2.11, Citra Niaga
Sumber : survey

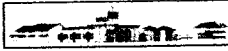
DETIL

Patung burung enggang, ciri khas budaya Dayak

Rangka kayu

Atap limas, bahan dari kayu sirap

Gambar 2.11, menara
Sumber : sketsa



DETIL

Gambar 2.12, Ruko di Citra Niaga
Sumber : Survey

Gambar 2.14, fasade balkon
Sumber : sketsa

Gambar 2.13, Ruko di Citra Niaga
Sumber : Survey

Gambar 2.15, lampu dan kursi taman
Sumber : Survey

Susunan kayu

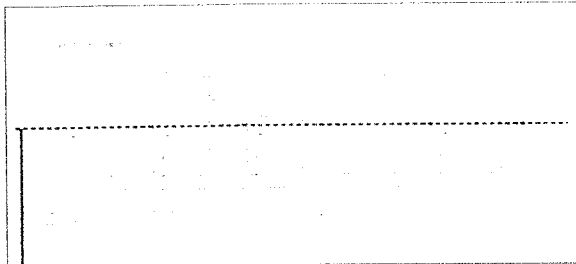
Bahan kayu ulin

Detil lampu



b. Rumah Adat Suku Dayak Pampang

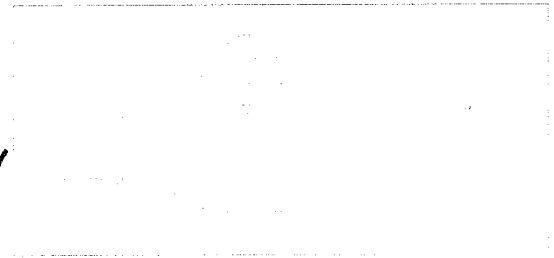
GUBAHAN MASSA



Gambar 2.16, Denah Lamin
Sumber : Wujud arti dan fungsi
puncak keb. Lama dan asli KalTim

- Gubahan massanya berbentuk linear

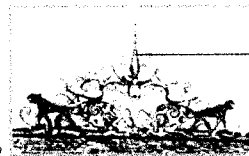
MASSA BANGUNAN



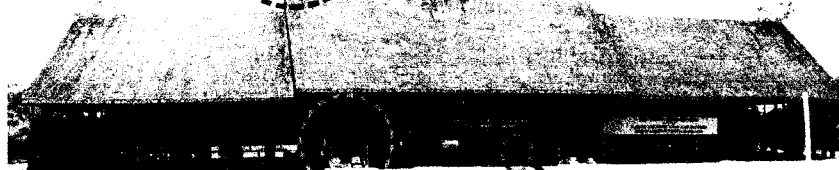
Gambar 2.17, Potongan Lamin
Sumber : Wujud arti dan fungsi
puncak keb. Lama dan asli KalTim

- Massa bangunan memiliki bentuk geometri persegi panjang
- Merupakan perpaduan bentukan masif dan transparan

DETIL



Ukiran Terbuat dari kayu

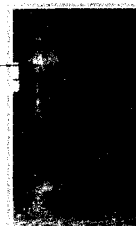


Gambar 2.18, Rumah Lamin
Sumber : survey



Tangga terbuat dari batang kayu yang di pahat

Tiang bangunan diukir/dipahat

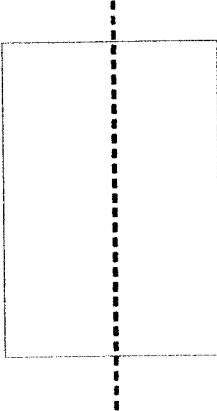


Tiang belontang terbuat dari ulin diameter 1-2m dan tinggi 15-20m



c. Rumah Adat Kutai

GUBAHAN MASSA



Gubahan massanya linear dan terdiri dari satu massa

MASSA BANGUNAN

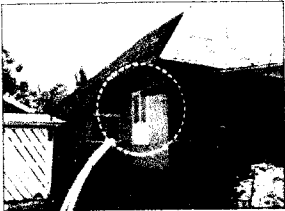


Gambar 2.19, Rumah Kutai
Sumber : Survey

Massa bangunannya umumnya berbentuk persegi panjang yang masif


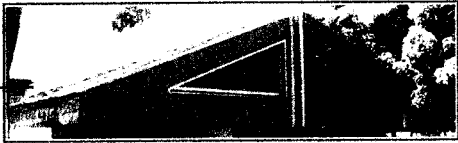


Pada bagian teras massa bersifat transparan

DETIL



Gambar 2.20, Rumah Kutai
Sumber : Survey

→ Jendela dari kayu



Gambar 2.21, Atap Rumah Kutai
Sumber : Survey

• Bentuk atap pelimasan/atap limas

Gambar 2.20, Jendela Rumah Kutai
Sumber : Sketsa



d. Uraian tentang rumah adat Dayak dan rumah adat Kutai

Suku Dayak dan Kutai adalah dua suku asli yang mendiami Propinsi Kalimantan Timur. Asal usul penduduk asli Kalimantan menurut sejarahnya adalah perpindahan penduduk dari Yunan (sebelah selatan Gurun Gobi Cina), yang dikenal dengan perpindahan penduduk Melayu Tua (proto malay), yang berlangsung secara bergelombang sehingga mereka termasuk ras Mongolide). (10)

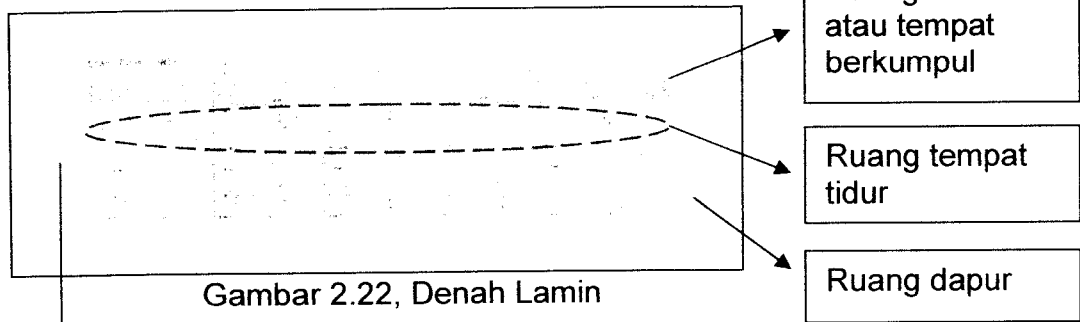
Kata *Dayak* berasal dari *Darat* atau *Daye* yaitu orang yang hidup di jauh di pedalaman atau di pegunungan. Kata *Kutai* sendiri berasal dari bahasa Hindu (Sang sekerta) yang berarti *Hutan lebat* atau *Raya*. Suku Kutai konon berasal dari Hindia Belakang atau berasal dari Ras Mongoloit melayu, tidak berbeda dengan suku-suku melayu yang ada dibelahan nusantara lainnya, namun karena mereka mendiami sepanjang aliran sungai serta daerah dan dataran rendah, atau daerah berawa-rawa maka sudah tentu berbeda dengan mereka yang berdiam dibukit-bukit. Pengertian Kutai berdasarkan monografi Kutai tahun 1968, bahwa kata Kutai berasal dari bahasa Cina yaitu *Kho* dan *Thaiyang* artinya *Negara Besar*, walaupun sumber sejarah dari Cina tidak menyebutkan daerah kutai namun tidak berarti tidak terjadi hubungan antara keduanya, bahkan sebaliknya bahwa sebagian dari perdagangan dan hubungan budayserta hubungan lainnya ada dipengaruhi budaya Cina dengan adanya peninggalan keramik-keramik serta ornamen seni lainnya. (4)

1. Rumah Adat Dayak

Rumah kediaman Suku Dayak disebut Lamin atau rumah panjang, merupakan rangkaian tempat tinggal yang bersambung dengan panjang antara 100 - 200 meter dan lebarnya 15 - 25 meter dengan jarak tiang 4 - 5 meter.



Denah lamin

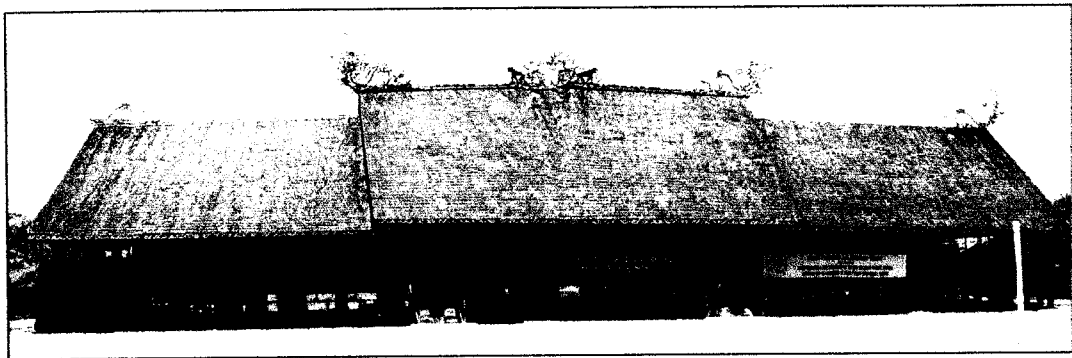


Gambar 2.22, Denah Lamin

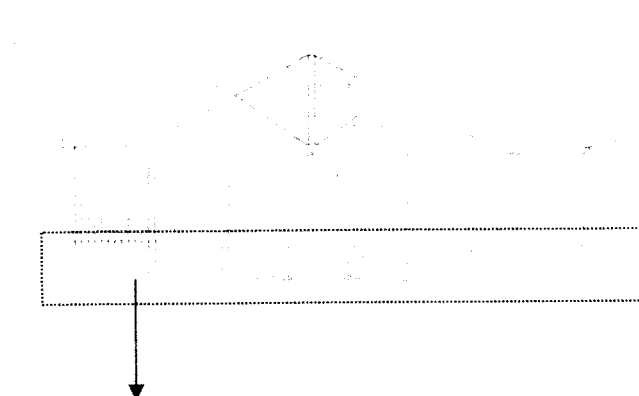
Sumber : 'Wujud arti dan fungsi puncak keb. Lama dan asli di kaLTim'

Bentuk bangunan linear

Tampak dan Potongan



Gambar 2.23
Rumah Lamin
Sumber : survey



→ Gambar 2.24
Potongan Lamin
Sumber : Buku 'Wujud arti dan fungsi puncak keb. Lama dan asli di kaLTim'

Rumah Lamin berbentuk panggung, tinggi, memiliki tangga yang dapat di tarik keatas (disimpan di pelataran lamin) maksudnya untuk menjaga keamanan dari serangan musuh, serangan binatang buas, menghindari banjir serta untuk menimbulkan rasa aman. Secara teori bentuk rumah seperti ini sangat



cocok untuk daerah tropis yang memiliki tanah dan suhu udara yang lembab, jarak lantai dengan tanah yang jauh dapat mengurangi kelembaban, kelembaban dapat merusak bangunan terutama bangunan yang materialnya dari kayu akan cepat lapuk.

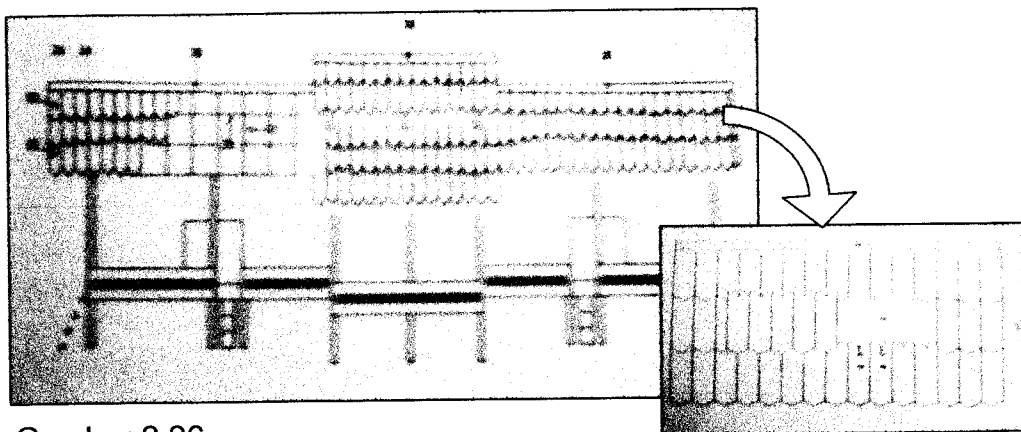
Atap



→ Gambar 2.25
Foto atap Lamin
Sumber : Survey



Atap lamin berbentuk pelana yang ditumpuk, bagian tengah lebih tinggi dari bagian samping. Bahan atap terbuat dari sirap (kayu ulin yang dipotong tipis) yang lebar, disebut 'kepang', setiap lembarnya berukuran kurang lebih 70x40 cm, setiap lembar diberi lubang untuk tempat mengikat kemudian disusun sedemikian rupa.



Gambar 2.26
Potongan Lamin
Sumber : Buku 'Wujud arti dan fungsi puncak keb. Lama dan asli di kaLTim'



Dinding, Lantai dan Tiang

Untuk tiang (sukaq) menggunakan bahan kayu ulin (kayu besi), dengan tinggi kurang lebih 5 meter dari permukaan tanah, tiang-tiang ini diameternya bisa mencapai 1 meter



Gambar 2.27
Foto tiang pada rumah lamin
Sumber : Survey

Dinding menggunakan kulit kayu ulin atau bisa juga terbuat dari kayu meranti atau kayu kapur, dengan jendela-jendela kecil.

Lantai rumah adat dinamakan Asoq lebarnya 50-70 cm panjangnya mencapai 10 m tebalnya 5 cm. Umumnya diletakkan di bagian serambi, sedang untuk kamar tidur biasanya lantai terbuat dari kayu biasa dan terbuat dari papan berukuran kecil dan lebih tipis bila dibandingkan lantai untuk serambi.

Tangga

Tangga ('behek' atau 'can') terbuat dari sebatang pohon dengan diameter 30-40 cm kemudian dibuat terap seperti tangga, tangga ini bisa dibalik atau jika diperlukan bisa di tarik keatas

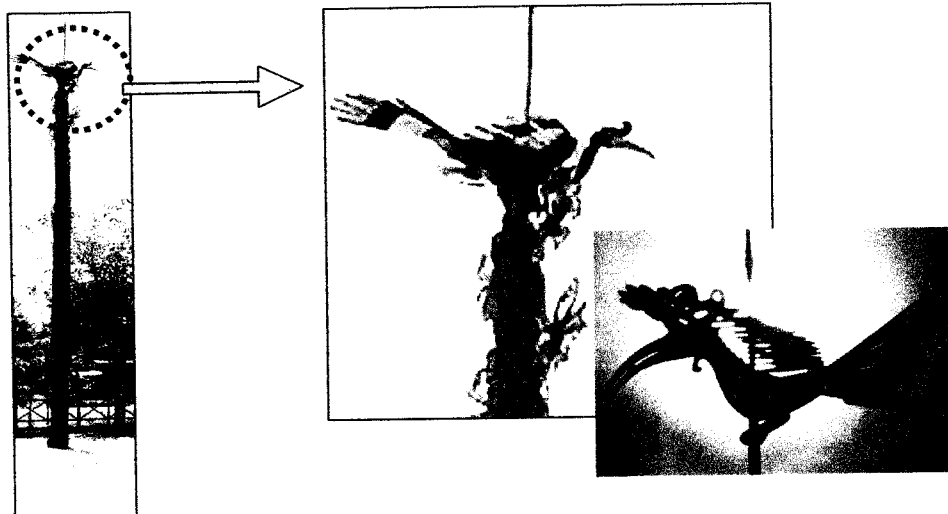


→ Tangga dari batang kayu, setiap anak tangga dibuat ukiran-ukiran

Gambar 2.28
Tangga Lamin
Sumber : Survey

Tiang blontang

Tiang ini terletak di halaman depan Rumah Lamin, yaitu kayu ulin dengan diameter 1-2 meter tingginya 15-20 meter, dengan berbagai macam ukiran yang indah dan menarik, diatas belontang ada ukiran burung enggang yang merupakan binatang yang dipuja oleh suku Dayak dan melambangkan kejayaan Lamin.



Gambar 2.29
Tiang Blontang
Sumber : survey

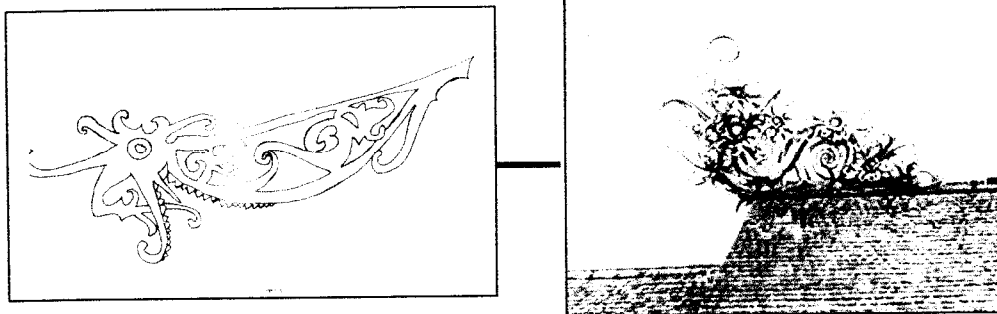


Ukiran

Seni ukir dan seni pahat telah menjadi warisan suku dayak sejak zaman dulu. Dulu seni ukir dan pahat masih terikat pada ide kepercayaan namun sekarang ukiran-ukiran tersebut sudah berkembang menjadi hiasan dan dapat diperdagangkan.

Pembagian bentuk seni pahat ada 3 bagian yaitu :

1. seni pahat yang berbentuk ukiran
2. seni pahat yang berbentuk patung-patungan
3. seni pahat yang berbentuk topeng

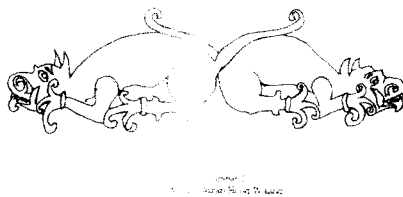


Gambar 2.30

a. ukiran magaaq b. atap lamin

Sumber : Seni pahat dan ukir suku Dayak Bahau

Ukiran magaaq, ukiran yang bermotif ukiran naga dipergunakan untuk ukiran bubungan rumah, pada sarung mandau, kadang-kadang pada topeng huduq, maknanya : melambangkan keagungan dan kekuasaan.

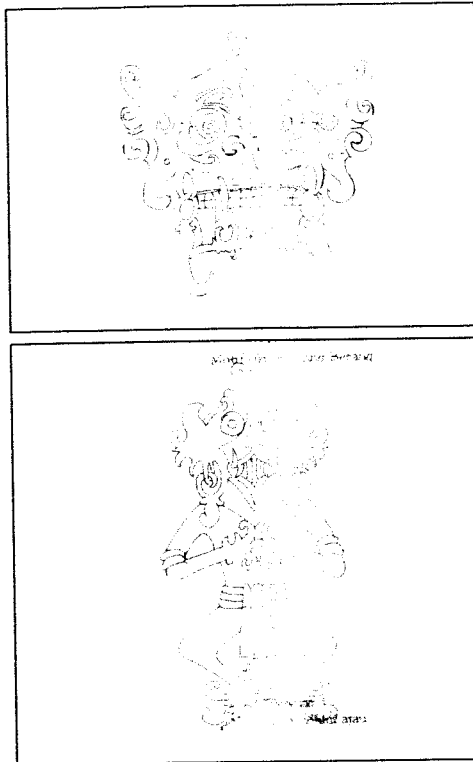
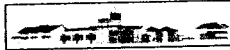


→ Ukiran Hooq wang atau asuw wang, Untuk melukiskan keberanian ketangkasan dan kesaktian para pahlawan desa. Baik yang masih hidup maupun yang telah meninggal.

Gambar 2.31

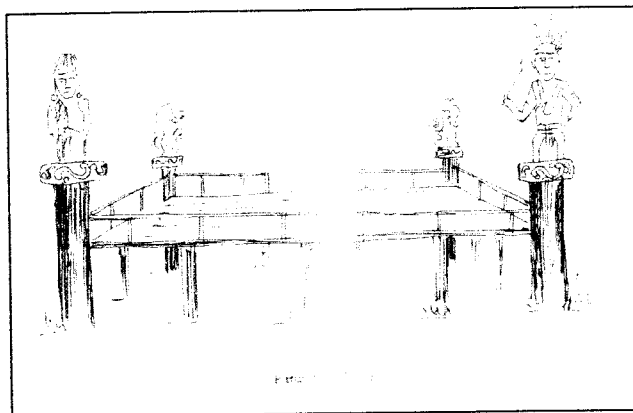
Ukiran Hooq

Sumber : Seni pahat dan ukir suku Dayak Bahau



→ Ukiran inang berang atau ukiran panglih adalah ukiran yang berpangkal dari muka manusia atau mengandung motif manusia, melukiskan keadilan, kebijaksanaan dan budi luhur.

Gambar 2.32
Ukiran Inang Berang
Sumber : Seni pahat dan ukir suku Dayak Bahau



Gambar 2.33
Patung jin juhan
Sumber : Seni pahat dan ukir suku Dayak Bahau

Patung jin juhan adalah patung yang menggambarkan roman muka roh halus penjaga desa, penjaga sungai, dan penjaga semua keluarga penghuni desa., patung ini biasanya ditambah ukiran-ukiran agar terlihat indah sekaligus menyeramkan, patung ini juga bisa diletakkan di pagar pekarangan rumah lamin dan pada sebelah kiri tangga naik lamin, atau juga sebagai batas wilayah desa.



2. Rumah Adat Kutai

Rumah adat pada masyarakat kutai pada umumnya lebih banyak dipengaruhi oleh arsitektur kebudayaan melayu.⁷

Bangunan rumah adat Kutai berdiri di atas tiang dengan ketinggian antara 0,5 meter-1 meter dari permukaan tanah. Seluruh bangunan tersebut bahannya terdiri dari kayu, jenis kayu yang digunakan adalah kayu ulin, kayu meranti, kayu kahoi, kayu kapur, dan lain-lain.

- Tiang dan lantainya umumnya terbuat dari kayu ulin (kayu besi) yang kuat dan tahan lama.
- Tiang bangunan terdiri dari kayu meranti.
- Atapnya terbuat dari sirap, yaitu kayu ulin yang dipotong tipis-tipis.

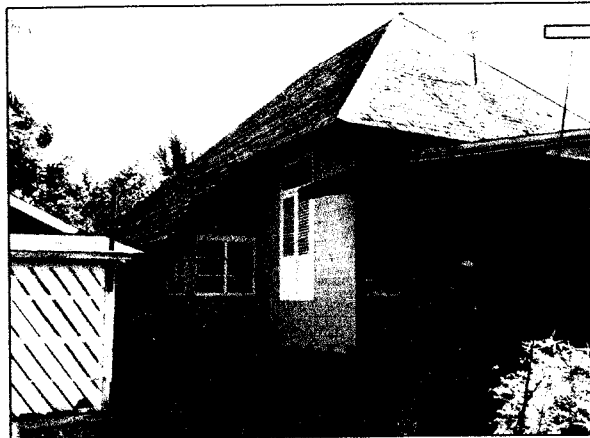
Secara umum bangunan rumah adat kutai ini tidak banyak memiliki bilik dan kamar, bangunan ini dibagi menjadi tiga bagian ; bagian pertama teras depan teras depan atau serambi muka dihiasi oleh ukiran dan ornamen yang bercorak gaya melayu, pada bagian tengah teras atau pada bagian sudutnya ada tangga yang terbuat dari kayu ulin, untuk akses ke bangunan.



Teras pada rumah adat Kutai, merupakan bagian bangunan yang bersifat transparan.

Gambar 2.34
Rumah Kutai Di Tenggarong
Sumber : survey

Bagian kedua adalah ruang keluarga ruang keluarga ini berfungsi sebagai ruang tidur, ruang tamu dan ruang makan. Bagian ketiga adalah ruang dapur. Namun pada perkembangan sekarang tata ruang bangunan sudah banyak yang di modifikasi sesuai kebutuhan yang diinginkan.



Gambar 2.37
Rumah bentuk
pelimasan
Terletak di kota
Tenggarong.
Sumber : survey

- d. Bentuk rumah gudang : rumah yang atapnya berbentuk pelana, tampak depan berbentuk segi tiga, atapnya condong kemuka, umumnya bagian depan rumah juga terdapat teras dengan pagar. Bentuk ini juga disenangi masyarakat Kutai.



Gambar 2.38
Rumah bentuk
gudang dengan
atap pelana.
Terletak di kota
Tenggarong.
Sumber : survey

Bagi masyarakat Kutai seni dan arsitektur memiliki makna atau arti yang tersendiri antara lain :

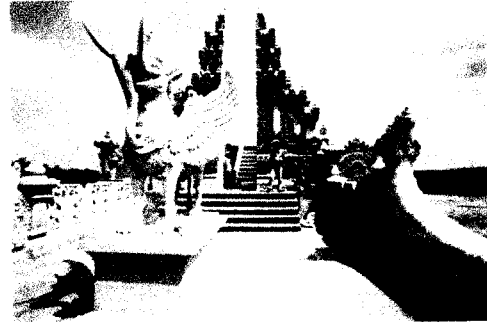
- Suku Kutai sangat memperhatikan pantangan atau tuhing dalam membangun rumah tinggal baik gubuk, rumah, maupun istana.
- Bentuk yang paling disenangi adalah entuk pelimasan dan istana.
- Motif bunga melati, teratai dan daun yang mekar dan merambat, mempunyai arti dan makna. Bunga melati suci dan putih, hidupnya lama berarti dapat menentramkan jiwa penghuninya selama hidup



dirumah bermotif bunga melati ini. Daun yang berwarna melambangkan keteguhan iman, berhati bersih dan berkelakuan baik, sifat bersahabat dalam bertetangga, sabar dan tabah dalam menghadapi cobaan hidup.

Ukiran Kutai miip dengan ukiran dari Jepara

- d. Ukiran membuat patung manusia dan binatang tidak lazim bagi suku kutai karena dilarang agama Islam.
- e. Di masyarakat Kutai juga dikenal Lembuswana, yaitu naga yang oleh legenda suku Kutai dipercaya mendiami Sungai Mahakam, setiap tahun masyarakat Kutai melaksanakan pesta budaya yang disebut Erau, yang ritual utamanya adalah menenggelman naga buatan kedalam sungai Mahakam.



Gambar 2.39
Lembuswana
<http://www.kutaiertanegara.go.id>



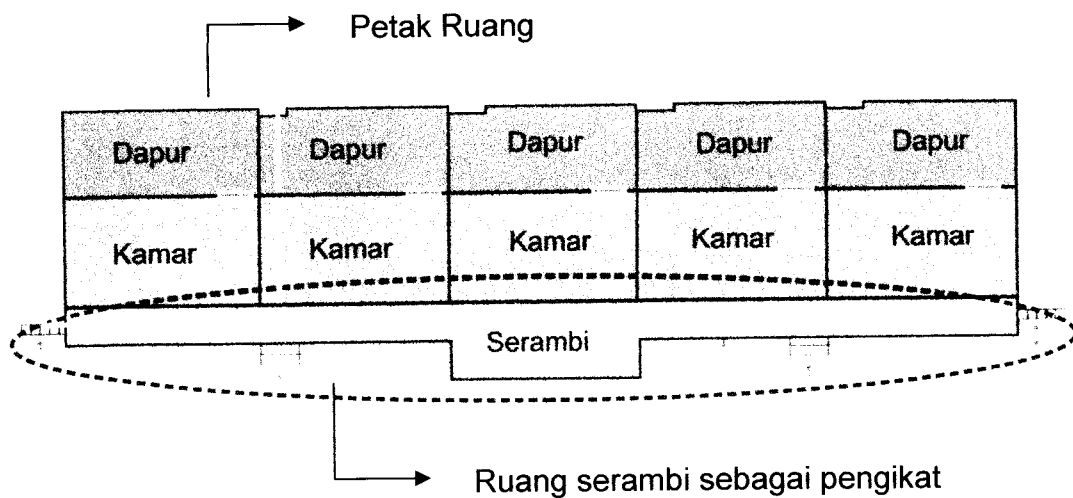
2.1.3 Pola Tata Ruang Rumah Adat Dayak

Lamin atau rumah panjang merupakan rangkaian tempat tinggal yang bersambung, bagian depan lamin adalah ruang serambi yang panjang dan luas yang dapat menampung ribuan tamu-tamu dan ruang serambi ini adalah tempat untuk kegiatan-kegiatan upacara perkawinan, hukum adat, kematian, pesta panen, dan lain-lain.

Bagian tengah lamin adalah ruang kamar atau bilik, dalam lamin terdapat banyak petak-petak kamar yang dihuni 2 atau 3 keluarga, bahkan 5 atau 6 keluarga, kamar atau bilik sebagai tempat tinggal dan bersifat semi privat.

Kemudian bagian ketiga adalah ruang dapur yang terdapat di setiap petak kamar (bilik) jadi masing-masing keluarga memiliki dapur sendiri-sendiri.

Dibelakang atau disamping lamin terdapat tempat untuk menyimpan padi hasil panen mereka, di bawah lamin digunakan sebagai kandang hewan-hewan ternak atau burung.



Gambar 2.40

Tata Ruang Dayak

Sumber : Pemikiran

- Rumah adat Dayak terbagi menjadi beberapa ruang tetapi tetap dalam satu masa bangunan yang linear atau memanjang.
- Di antara petak-petak ruang yang terpisah ada satu ruang yaitu ruang serambi sebagai pengikat dari ruang-ruang tersebut.



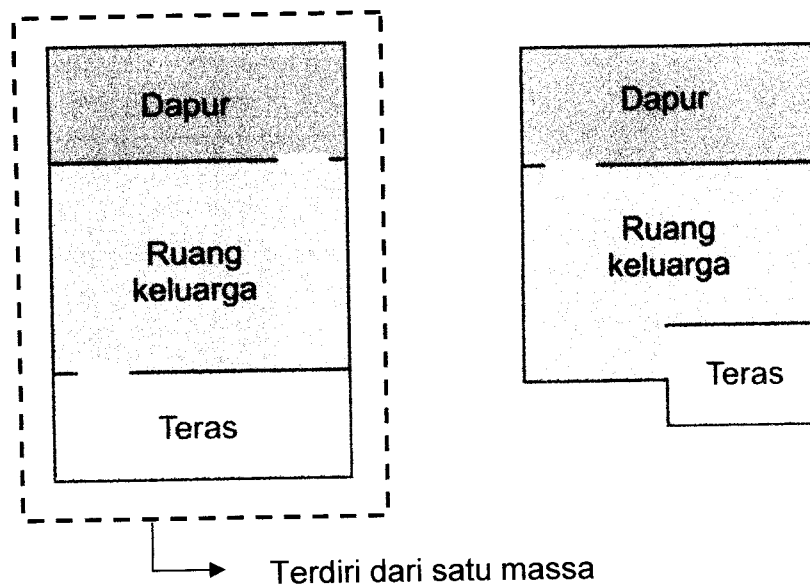
2.1.4 Pola Tata Ruang Rumah Adat Kutai

Rumah adat Kutai secara umum dibagi menjadi tiga bagian :

Bagian pertama adalah teras depan atau serambi muka, bagian ini merupakan bagian yang berfungsi sebagai ruang transisi sebelum memasuki ruang dalam, berfungsi untuk menerima tamu, atau tempat duduk-duduk.

Bagian kedua adalah ruang keluarga, ruang keluarga ini berfungsi sebagai ruang tidur, ruang tamu dan ruang makan.

Bagian ketiga adalah ruang dapur, yang berfungsi untuk tempat memasak.



Gambar 2.41

Tata Ruang Kutai

Sumber : Pemikiran

Pada bangunan adat Kutai terdapat tiga bagian ruang utama dalam satu massa bangunan, dan perletakan ruang-ruang tersebut bersifat fleksibel. Berbeda dengan rumah Dayak, rumah Kutai ini terdiri dari satu massa kecil untuk 1 keluarga.



2.1.5 Kondisi Sungai Mahakam

Sungai Mahakam yang berada di propinsi Kalimantan Timur merupakan salah satu sungai terbesar dan terpanjang di Indonesia kurang lebih 920 km. Daerah pengaliran sungai ini luasnya meliputi 77.095,51 km, meliputi empat Kabupaten dan satu Kota di Wilayah Propinsi Kalimantan Timur, yaitu Samarinda.

a. Sungai dan tanah

Kondisi Sungai Mahakam Di Daerah Tingkat II Samarinda

Lebar Sungai : 300 - 600 meter

Kedalaman : 15 - 40 meter

Pasang surut : 1 - 2 meter

Arus sungai : 0.75 m/det

Kondisi Tanah Tepi Sungai

Lapisan Tanah umumnya terdiri dari lempung lanau (clay silt) muka air tanah 0 - 3 meter.

Lempung warna abu-abu hitam sangat lembek, dengan kedalaman 0 - 10 meter

Lempung lanau warna abu-abu tua lembek, dengan kedalaman 10 - 21 meter

Pasir lempung warna abu - abu kenyal, kedalaman 18 - 30 meter

Sondir dengan kedalaman antara 20 - 22 meter

b. lingkungan

kondisi lingkungan bantaran Sungai mahakam, sebagian masih berupa bangunan-bangunan industri perKayuan, perbaikan kapal, dan gudang, sebagian besar, kawasan tepian sudah mulai diolah, seperti dibuat lapangan olah raga dan taman

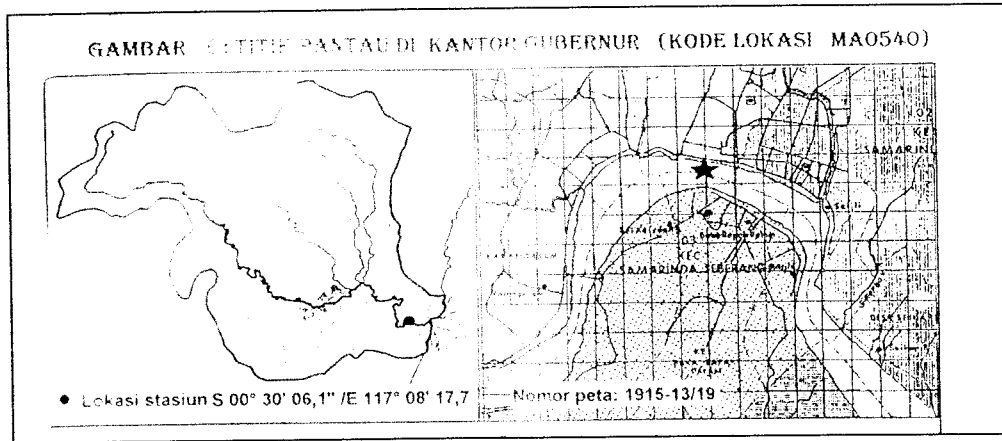
c. Topografi

Kondisi topografi DPS Mahakam didominasi oleh daerah datar sampai landai (55,54%), agak landai (6,60%), dan selebihnya (37,86%) merupakan daerah perbukitan bergelombang, terjal hingga curam dengan kemiringan lereng > 25%.

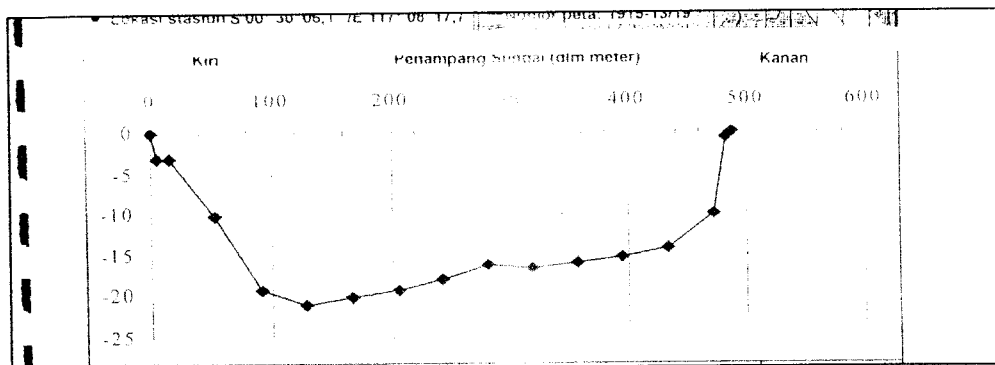


d. penampang sungai

berikut adalah gambar peta dan penampang Sungai Mahakam untuk kawasan Sekitar Lokasi Taman Rekreasi budaya.



Gambar 2.42
Peta titik pantau di kantor Gubernur
Sumber : BAPEDALDA Propinsi Kal Tim



Gambar 2.43
Penampang sungai (dlm meter)
Sumber : BAPEDALDA Propinsi Kal Tim



Gambar 2.44
Foto sungai di lokasi pemantauan
Sumber : BAPEDALDA Propinsi Kal Tim



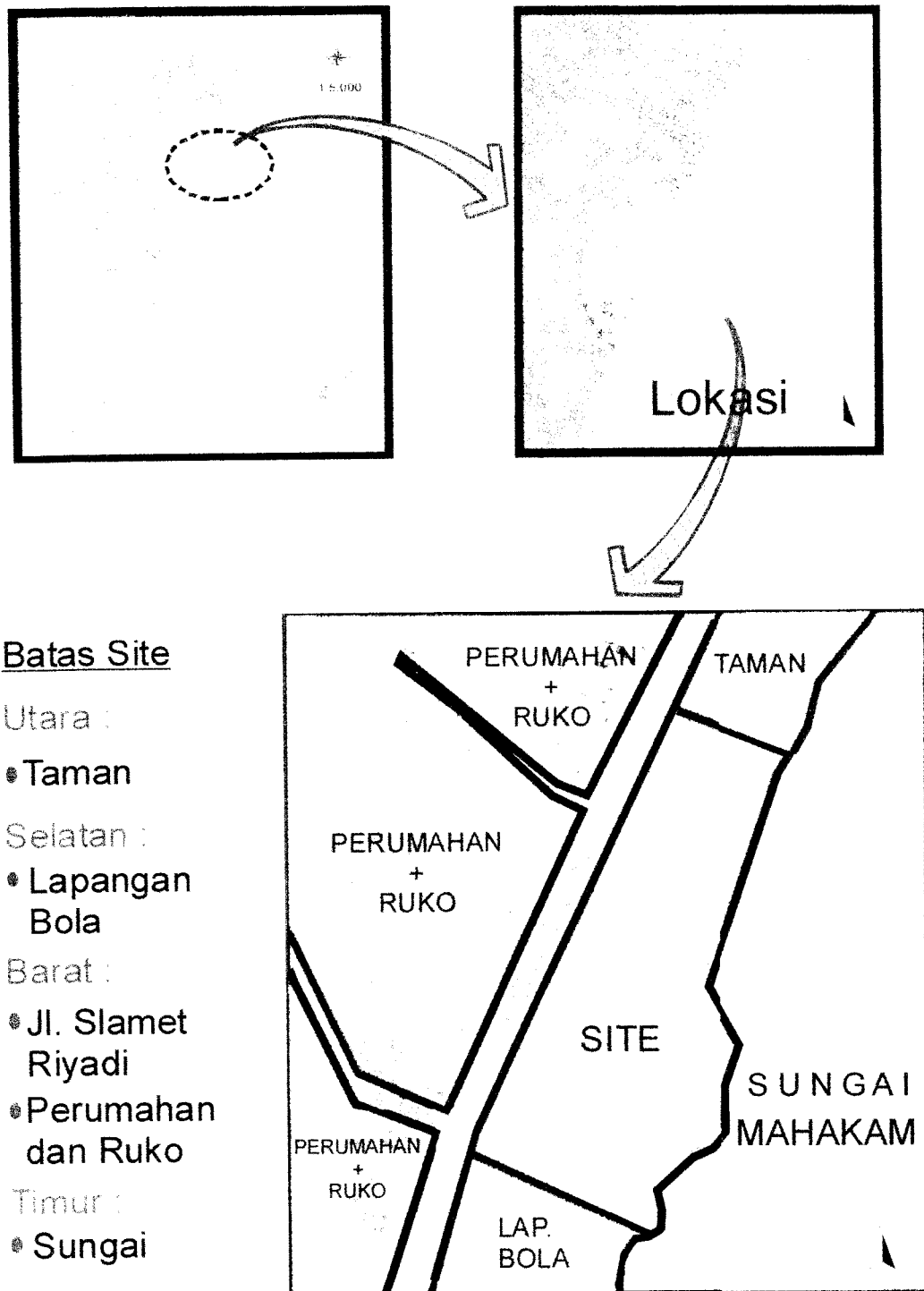
2.1.6 Lokasi

Berdasarkan kebijakan master Plan Kota Samarinda serta studi mengenai kawasan tepian maka daerah tepian di sepanjang Jalan Slamet Riyadi dirasa tepat untuk lokasi Taman Rekreasi Budaya, alasan pemilihan lokasi tersebut adalah :

- tersedianya lahan
- tersedianya jaringan infrastruktur kota
- merupakan jalan masuk utama ke dalam kota Samarinda
- mudah dalam pencapaian (dari sungai maupun darat)
- memiliki potensi sungai
- dekat dengan jembatan mahakam
- dekat dengan Terminal Sungai Kunjang

secara umum potensi yang dapat mendukung keberadaan Taman Rekreasi Budaya adalah

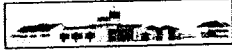
- potensi sungai Mahakam yang dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari perancangan
- aliran sanitasi dan drainase lebih mudah karena site bersebelahan langsung dengan sungai
- sebagai kawasan yang merupakan wajah dari Kota Samarinda kawasan tepian memiliki potensi besar untuk berkembang di masa depan
- kekayaan khasanah budaya yang dimiliki Kota Samarinda, yang menarik untuk dikenal dan di pelajari
- jaringan infrastruktur yang telah ada di kawasan tersebut, seperti jaringan telepon, listrik, drainase, dan jaringan jalan, dapat digunakan untuk mendukung keberadaan Taman Rekreasi Budaya.



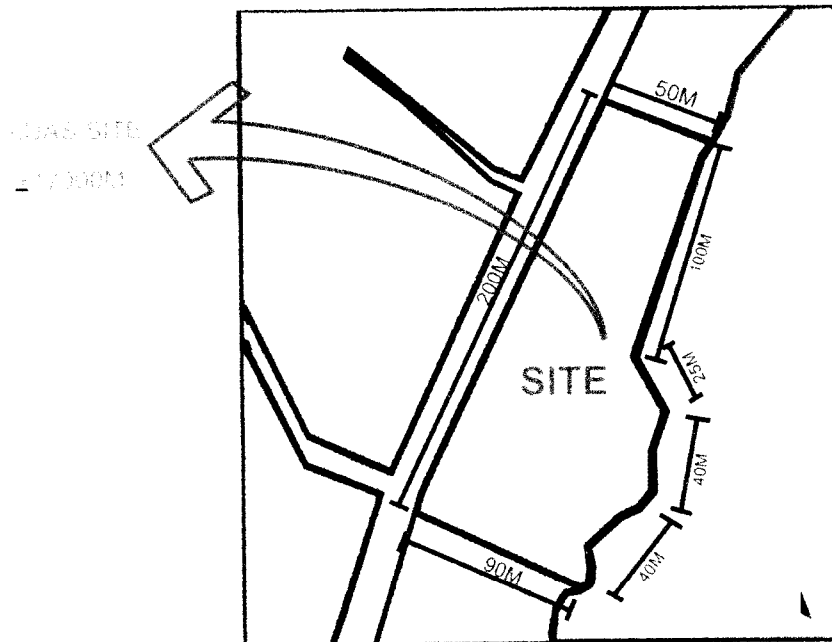
Gambar 2.45

Peta Lokasi

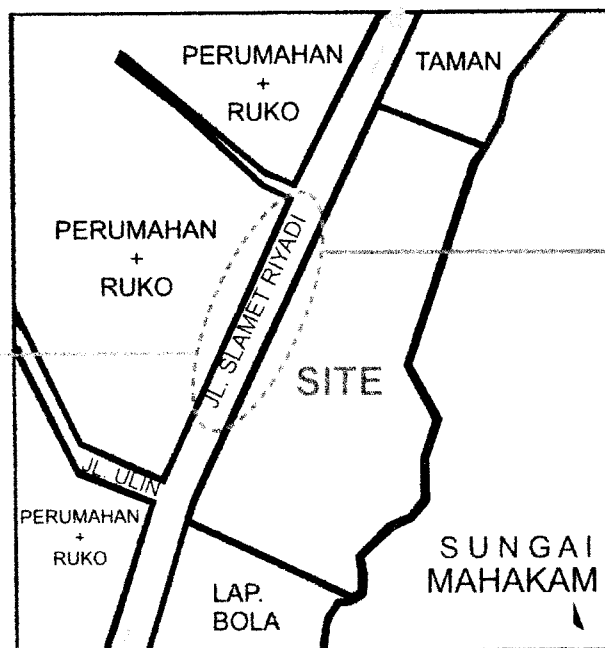
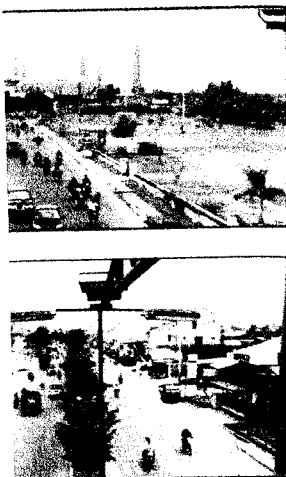
Sumber : Pemukiman dan Pengembangan Kota Samarinda



2.1.7 Analisis Site

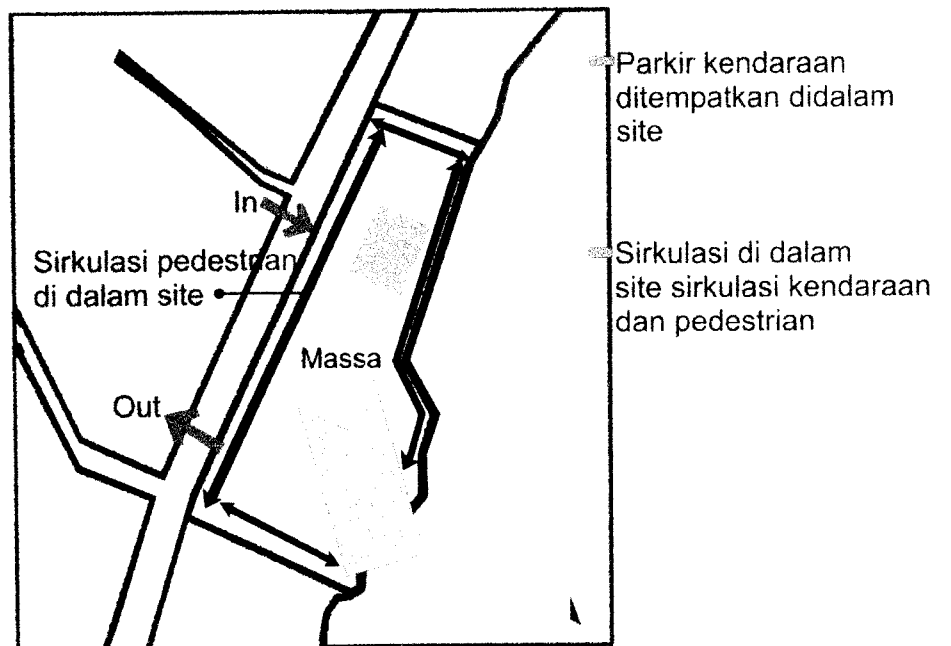
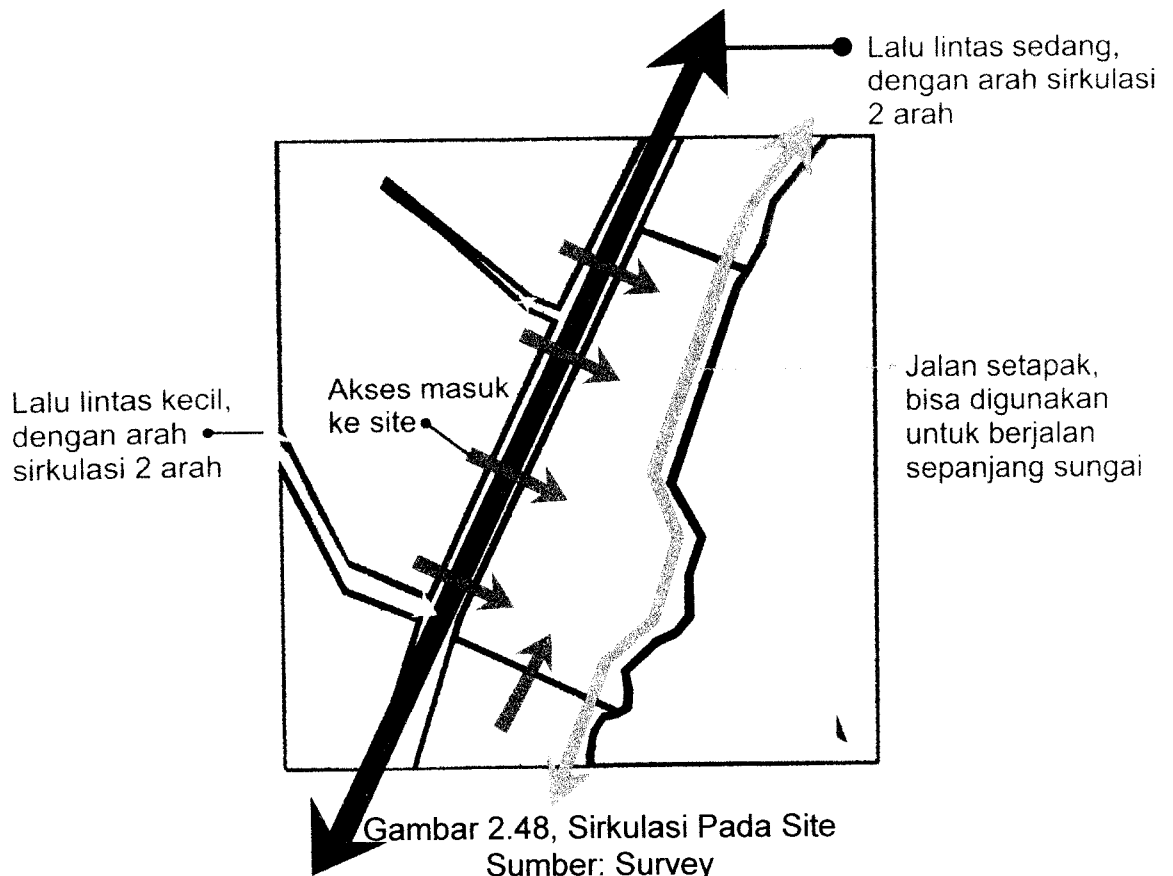


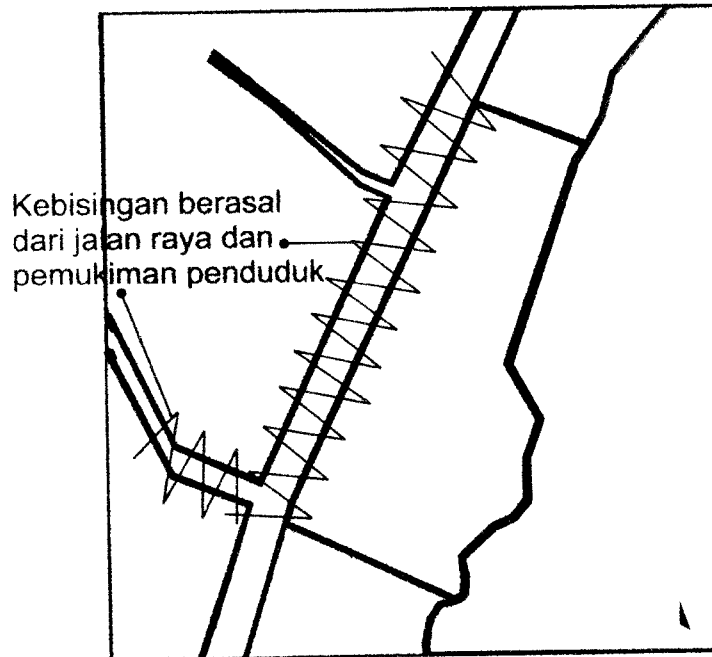
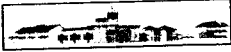
Gambar 2.46, Ukuran Site
Sumber Survey



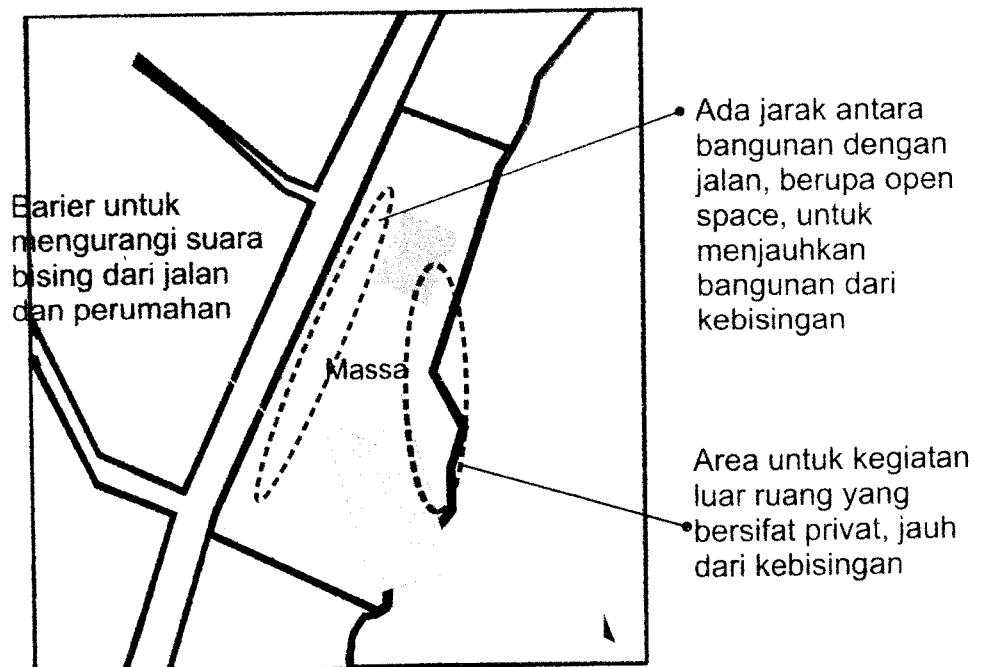
Melubangi pagar utama di kofa Samannda dan jalan masuk dari daerah lain

Gambar 2.47, Batasan Site
Sumber: Survey

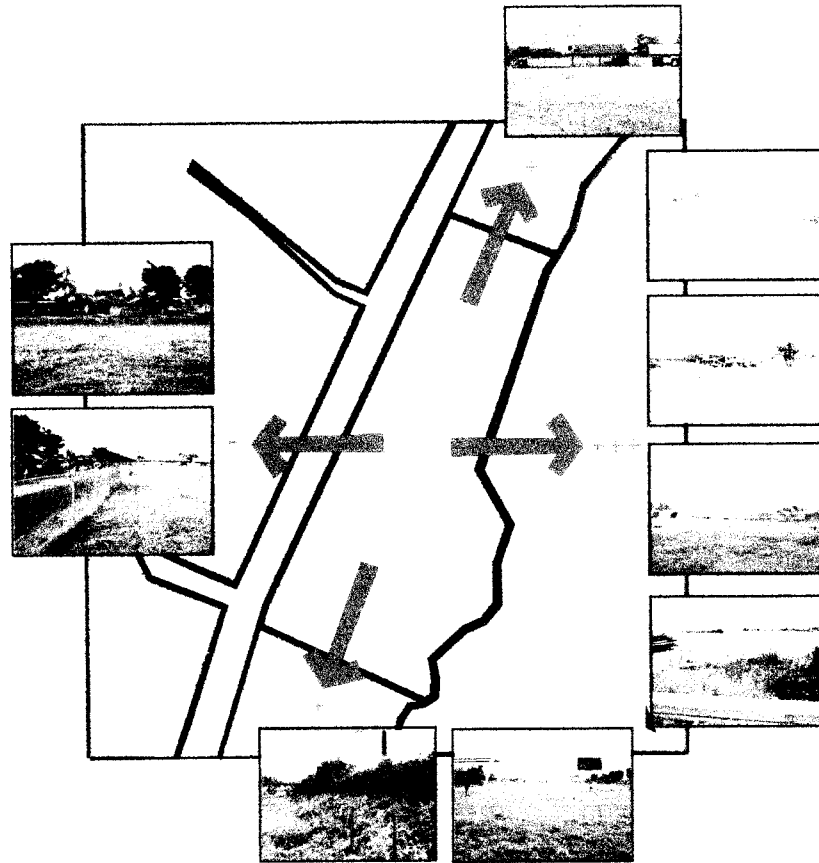




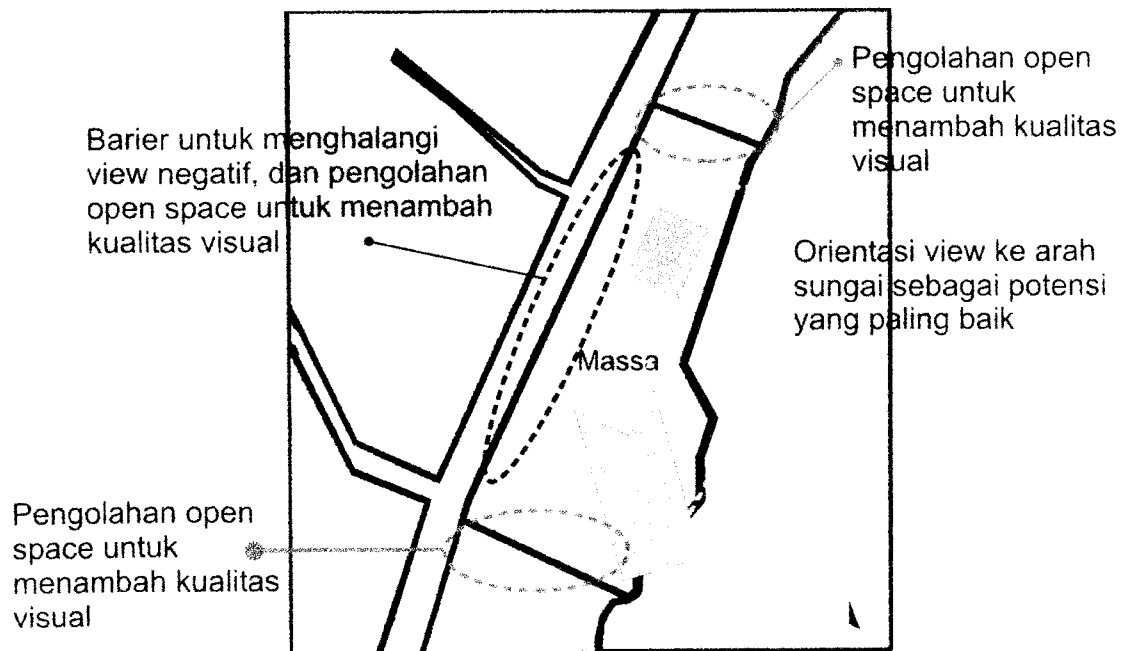
Gambar 2.50, Kebisingan Pada Site
Sumber: Survey



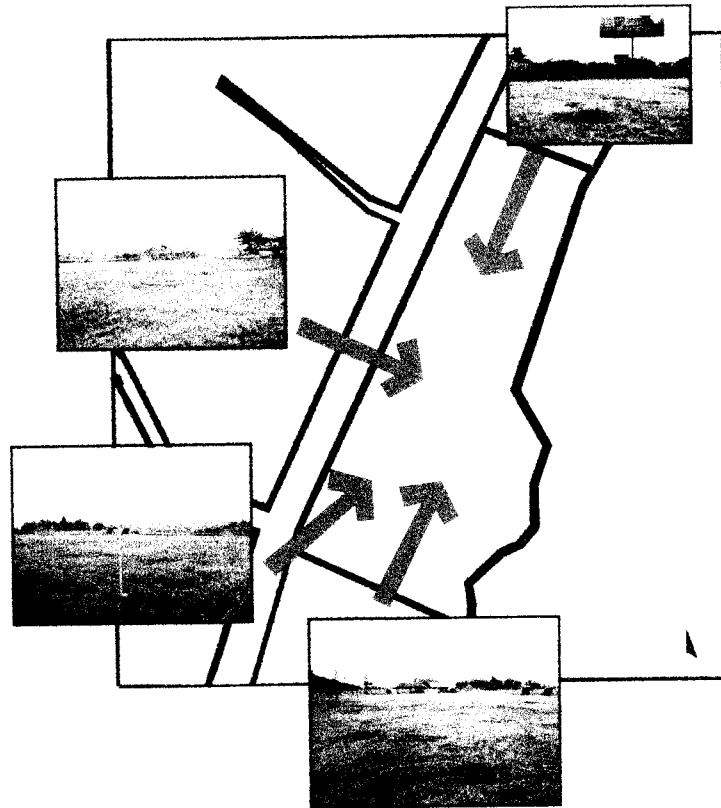
Gambar 2.51, Tanggapan Rancangan 2
Sumber: Pemikiran



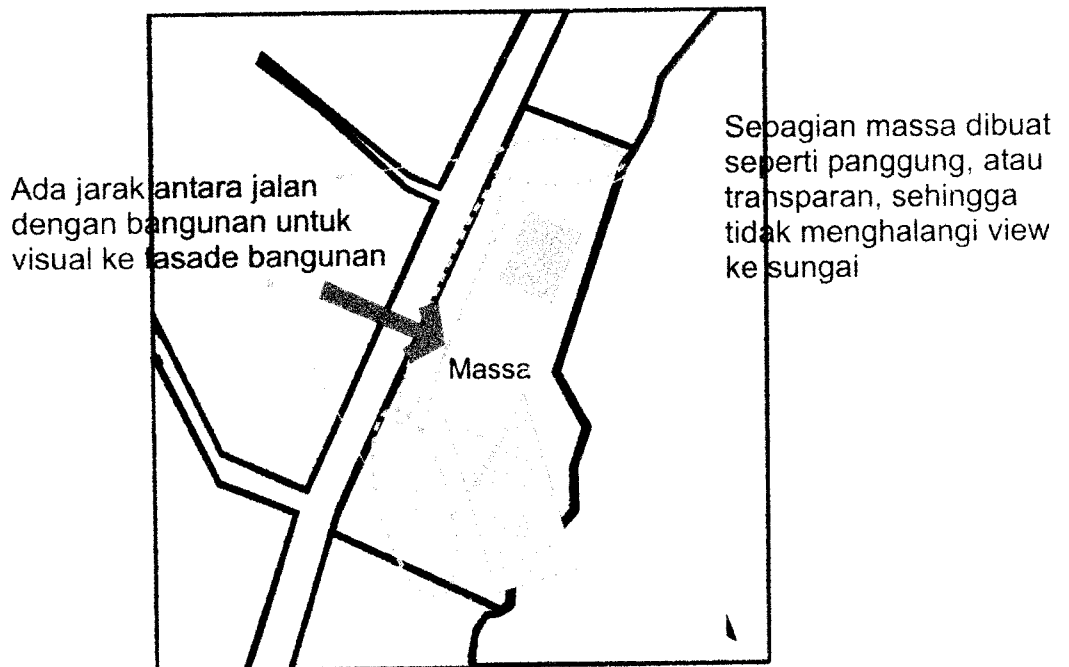
Gambar 2.52, View dari Site
Sumber: Survey



Gambar 2.53, Tanggapan Rancangan 3
Sumber: Pemikiran



Gambar 2.54, View Kedalam Site
Sumber: Survey

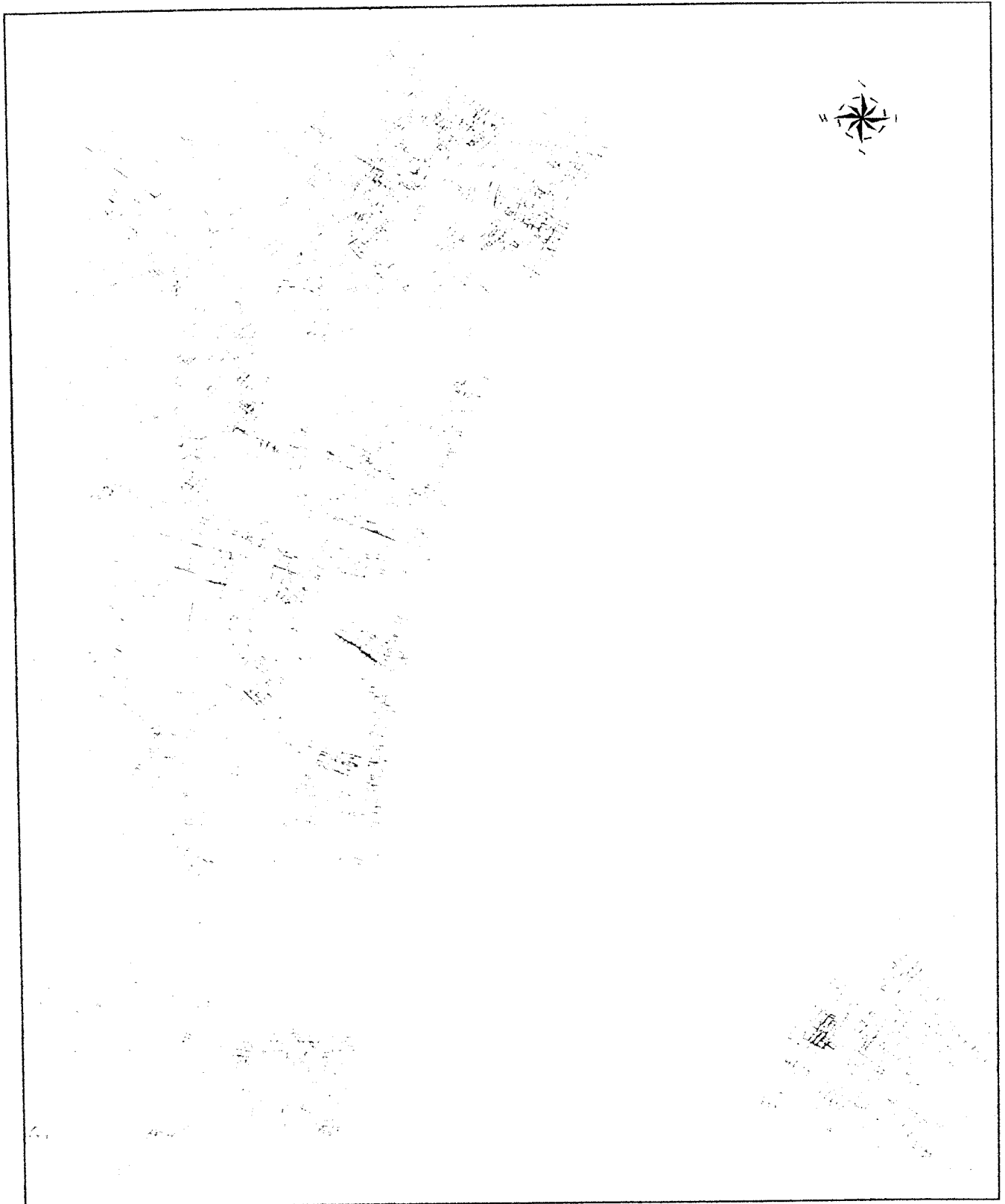


Gambar 2.55, Tanggapan Rancangan 4
Sumber: Pemikiran



2.1.8 Lampiran Kawasan

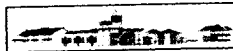
a. Block Plan sekitar lokasi



Gambar 2.56, Blok Plan Tepian Sungai Mahakam

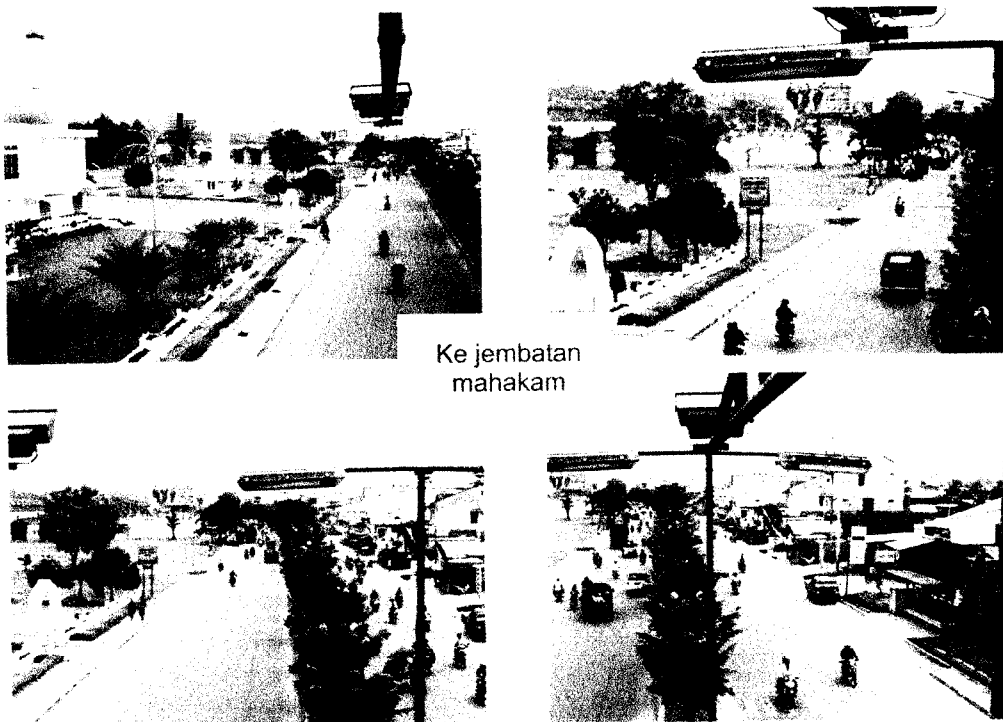
0 50 150 300

Sumber : Pemukiman dan Pengembangan Kota Samarinda



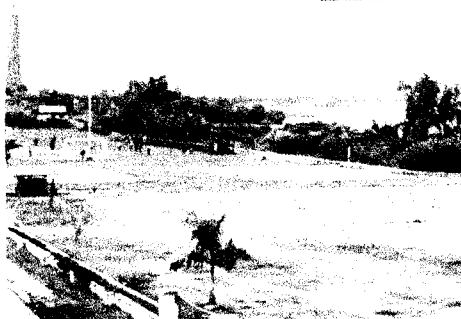
b. Foto-foto sekitar site dan sepanjang Sungai Mahakam

1. Jalan Slamet Riyadi



Gambar 2.57, Jalan menuju jembatan Mahakam

Sumber : Survey



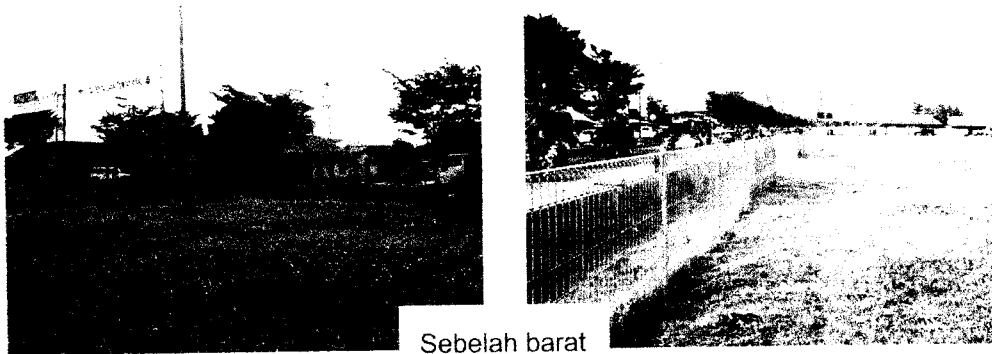
Gambar 2.58, Jalan Menuju Pusat Kota

Sumber : Survey

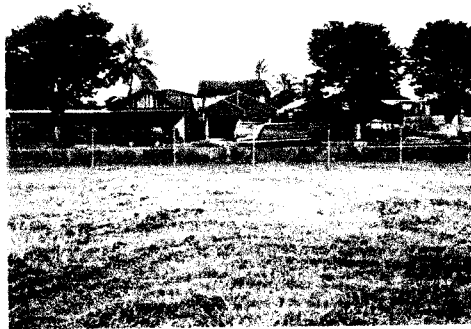




2. Sekitar site



Sebelah barat site



Gambar 2.59, Lingkungan Sebelah barat Site

Sumber : Survey



Sebelah selatan site



Gambar 2.60, Lingkungan Sebelah Selatan Site

Sumber : Survey



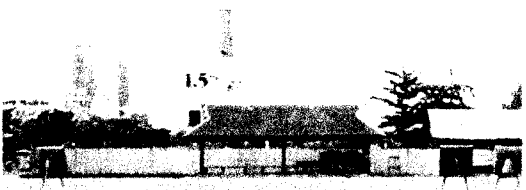
2. Sepan



Sebelah timur
site



Sebelah utara
site



Gambar 2.61
Lingkungan Sebelah Timur dan Utara Site
Sumber : Survey



2.2 AKTIVITAS DAN KEGIATAN

2.2.1 Pengertian Taman Rekreasi Budaya

Pengertian **taman** adalah ruang terbuka hijau yang fungsinya sebagai wadah kegiatan publik yang aktif.

Pengertian **rekreasi** adalah kegiatan yang menimbulkan kesenangan dan memiliki daya tarik tersendiri.

Pengertian **budaya** menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia dari W.J.S. Poerwadarminta, adalah sama dengan pikiran, akal budi (penulis;intuisi) manusia seperti kepercayaan, kesenian, adat istiadat. Jadi kebudayaan dapat berarti benda abstrak (materiil) maupun benda nyata (materiil).

Pengertian **taman rekreasi** adalah merupakan tempat atau wadah untuk menemukan sesuatu yang berfungsi sebagai obat psikologi untuk seseorang maupun sekelompok orang. Yang dapat memberikan kepuasan tersendiri.¹ Arti lain secara etimologi adalah sekumpulan ruang aktivitas untuk bersenang-senang dan menghilangkan kebosanan.

Jadi kesimpulannya **Taman Rekreasi Budaya** adalah suatu ruang atau wadah yang berfungsi untuk menampung kegiatan rekreasi yaitu kegiatan yang berhubungan dengan keadaan psikologi seseorang, dengan adanya unsur-unsur kebudayaan didalamnya baik yang berupa materiil maupun non materiil.

Kegiatan

Suatu objek wisata harus mampu memenuhi beberapa kriteria atau faktor utama yang harus dipenuhi untuk dapat mempertahankan dan meningkatkan kelangsungan industri pariwisata di objek tersebut, kriteria/faktor tersebut adalah :⁸

1. Faktor sesuatu yang dapat dilihat

Berupa objek atau atraksi yang mempunyai keunikan dan daya tarik bagi wisatawan pengunjung.

2. Faktor sesuatu yang dapat di lakukan

⁸ DRS. Oka A. Yoeti, Pengantar Ilmu Pariwisata



Berupa kegiatan wisata yang dapat dilakukan di objek maupun kegiatan olah raga serta kegiatan minat khusus yang dapat diwadahi oleh suatu kawasan wisata.

3. Faktor sesuatu yang dapat diperoleh

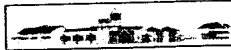
Berupa souvenir shop, keperluan umum, pelayanan pos dan giro, telekomunikasi dan lain-lain.

4. Faktor sesuatu sebagai wadah menginap/istirahat

Berupa sarana akomodasi atau peristirahatan yang mampu menampung jumlah wisatawan pengunjung dalam jumlah dan kualitas tertentu.

5. Faktor adanya sesuatu yang dapat dimakan, diminum, dan penyegaran kembali

Berupa restoran dan tempat-tempat yang dapat di pergunakan sebagai sarana penyegaran kembali



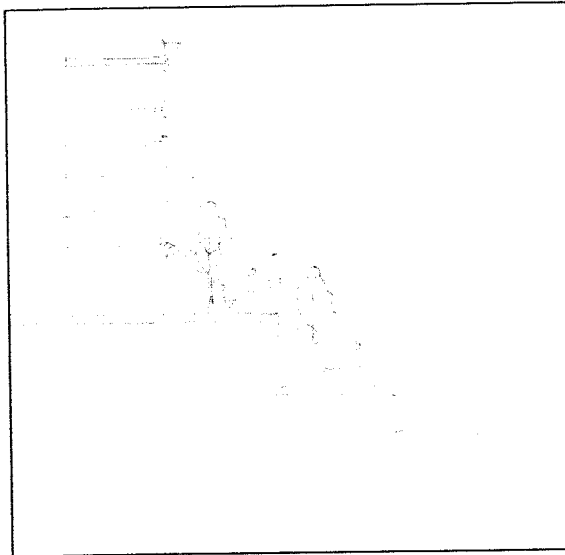
2.3 LANDASAN TEORI

2.3.1 Prinsip - Prinsip Dasar Bangunan tepi Air

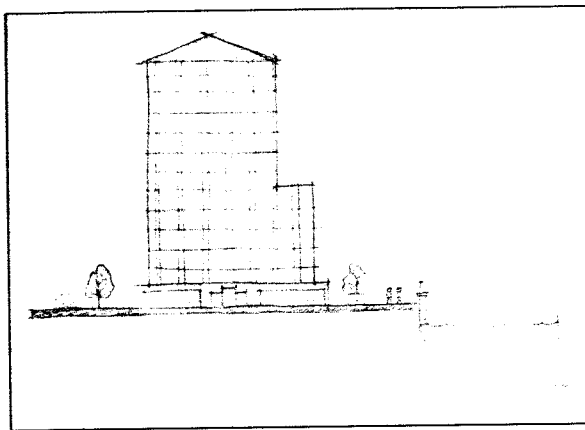
Dasar dari bangunan tepian sungai adalah pengolahan kawasan yang lebih hidup dan atraktif, disain seharusnya dapat mendorong akses publik ke sungai dan dapat menciptakan lingkungan pedestrian yang menyenangkan, ruang-ruang publik, semi publik (ex.kafe terbuka) dan ruang privat serta fasilitas pada bangunan seharusnya menjadi konfigurasi untuk memberikan akses publik yang maksimum menuju kepinggiran sungai dalam waktu bersamaan juga menjamin keamanan dan kenyamanan pengguna bangunan.⁹

Berikut adalah prinsip-prinsip pada bangunan tepian sungai :⁹

- a. disain dimuka sungai ; Ketinggian sungai dari bangunan-bangunan tepian sungai seharusnya diolah secara arsitektural, sama seperti fasade utama.setiap rancangan atau pengolahan dibuat dengan memanfaatkan keuntungan dari view positif kearah sungai, baik pandangan orang dari dalam site ke sungai maupun sebaliknya.
- b. Jarak tepi sungai dengan bangunan ; untuk mengakomodasikan tempat berjalan sepanjang sungai , jarak bangunan dengan tepi sungai minimal 30 kaki (9,14m) itu dibagi menjadi dua bagian yaitu street level dan dock level masing-masing sekitar 15 kaki (4,57m). Jarak optimalnya adalah 50 kaki (15,24m) yaitu 25 kaki (7,6m) untuk street level dan 25 kaki untuk dock level.

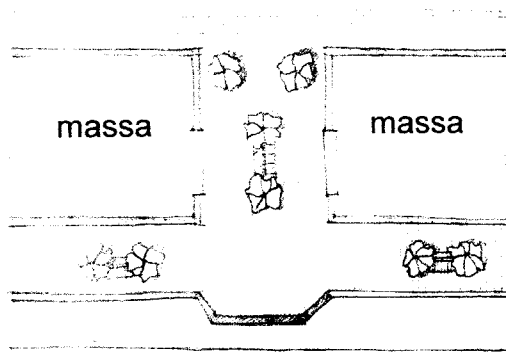


Gambar 2.63
Gambar jarak antara bangunan dan tepi sungai, dengan street level dan dock level berbeda.
Sumber : Chicago river urban design guidelines.



Gambar 2.64
Gambar jarak antara sungai dan bangunan dengan street dan dock level sama.
Sumber : Chicago river urban design guidelines.

- c. massa bangunan tepi sungai ; untuk menghindari kemonotonan dan memberikan akses kesungai yang lebih baik, panjang bangunan sejajar sungai harusnya tidak lebih dari 400 kaki (122m). Dan jarak antara bangunan minimal 50 kaki (15,24m)



Gambar 2.65
Panjang bangunan max. 400 kaki (122m) dan jarak antar bangunan min 50 kaki (15,24)
Sumber : Chicago river urban design guidelines.

d. Pengolahan pada bagian view yang negatif ; bagian tepi sungai yang tidak menguntungkan atau memiliki view negatif harus di hindari, yang termasuk bagian yang tidak menguntungkan antara lain :

- dinding kosong (dinding tanpa pintu, jendela, atau pengolahan arsitektural)
- pagar atau kawat berduri
- ruang utilitas atau tangga rumah
- truk/galangan kapal
- parkir
- gudang
- peralatan mekanikal elektrik
- sampah atau kontainer sampah atau fasilitas perawatan bangunan lainnya
- papan iklan
- dan lain-lain

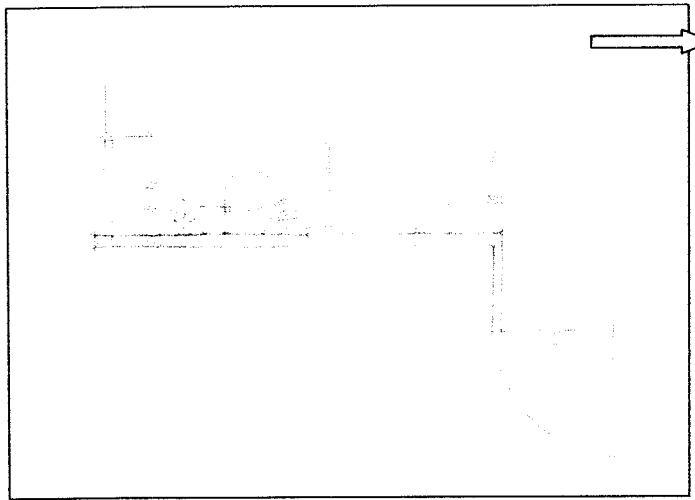
jika penyebab view negatif tidak dapat dihindari maka bisa di tutupi dengan barier pohon atau dinding yang diolah secara arsitektural.

e. Pengolahan tepian sungai ;

1. Mempertahankan kondisi alami tepian sungai agar tetap eksis, membersihkan kawasan tersebut dari sampah dan puing, vegetasi yang ada bisa di pertahankan atau dipindahkan tapi tidak di hilangkan seluruhnya, karena akar dari pohon-pohon tersebut dapat membantu menstabilkan kondisi tanah tepian sungai. Vegetasi bisa di pangkas untuk menambah kualitas view ke air. tepian sungai yang curam bisa di olah kembali konturnya agar menghasilkan lereng yang lebih landai.



f. Koridor pedestrian yang bersih ; untuk menjamin kondisi sirkulasi pedestrian yang lega dan nyaman, maka diberi space atau ruang selebar kurang lebih 8 kaki (2,4m) untuk koridor pedestrian dari tepi sungai. Koridor pedestrian ini harus bebas dari segala yang menghalangi seperti, bangku-bangku, tanaman, tiang lampu, tempat sampah, pohon, dan lain-lain. Tetapi bila tepian sungai masih dalam kondisi yang alami maka koridor pedestrian yang terbebas dari pohon tidak harus diadakan karena dapat merusak vegetasi yang ada dan menghilangkan keistimewaan alami lainnya.



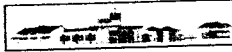
Gambar 2.69

Selebar 8 kaki (2,4m) dari tepi sungai untuk koridor pedestrian yang bersih dari vegetasi maupun street furniture lainnya.

Sumber : Chicago river urban design guidelines.

2.3.2 Karakter air sebagai bagian dari perancangan

Air memiliki daya tarik estetika yang sangat berarti. Pemandangan dan suara air, khususnya yang mengalir, menimbulkan sensasi tersendiri. Seringkali hal ini dapat dijadikan sebagai pusat perhatian dalam suatu konsep rancangan.¹⁰ Penggunaan air di dalam rancangan tapak merupakan suatu hal yang tidak sederhana. Ada beberapa faktor yang menyebabkan penggunaan air menjadi rumit dan hal ini harus dimengerti sebelum komponen air ini digabungkan ke dalam rancangan. Dalam studi mengenai penggunaan air, bidang-bidang bahasan dapat dibagi dalam lima bagian berbeda : 1) estetika, 2) fungsi, 3) struktural, 4) mekanis, 5) listrik.¹⁰



Estetika

Di alam, air dapat ditemukan baik dalam keadaan tenang maupun bergerak. Air yang diam didapatkan dalam danau, sedangkan air bergerak dapat berupa aliran air yang bergerak dari air terjun, meluncur dari batu es, turun melalui batu karang dari aliran gunung, atau mengalir perlahan melalui aliran sungai. Dalam perancangan, beberapa efek air dapat dipadukan satu dengan lainnya. Air yang tenang dapat ditonjolkan melalui kolam refleksi, dimana kolam tersebut memiliki struktur dalam karakternya, seperti kolam berbentuk segi empat atau bentuk yang mengikuti alam. Air yang bergerak dapat berbentuk tebingan yang mengalir dari satu ketinggian kebawah, semburan lembut, gelombang yang mengalir dengan bentuk sederhana, ataupun lebih bergemuruh, tidak beraturan, air bergelembung-gelembung, maupun kombinasi dari bentuk tersebut. Penataan lampu juga dapat dibuat untuk menambah keindahan penampilannya diwaktu malam.

Fungsi

Selain daya tarik visual dan suara yang dapat dibuat untuk memenuhi tujuan estetika, masih ada beberapa fungsi kolam, kolam hias, dan air mancur. Untuk menambah nilai estetika yang sudah dibahas di atas, pada air mancur dapat ditambahkan bentuk patung yang berfungsi sebagai pusat perhatian. Air dapat pula digunakan untuk merefleksikan beberapa pemandangan, baik alam ataupun struktur buatan seperti gedung-gedung. Kolam alamiah dapat berfungsi sebagai margasatwa dan lokasi pemancingan atau sebagai kolam penampungan air bila terjadi hujan dan banjir besar. Beberapa kolam air juga berfungsi sebagai sistem pendingin udara. Efek suara yang ditimbulkan oleh beberapa bentukan air akan sangat berguna untuk meredam suara lain yang sangat mengganggu bila tidak dibantu dengan efek khusus yang ditimbulkan oleh air. Air juga berguna sebagai sumber untuk rekreasi manusia. Kolam-kolam yang dibentuk untuk anak-anak dan dewasa bersama tempat bermain termasuk untuk berenang, bermain perahu, mendayung, dan sebagainya merupakan contoh yang sangat tepat.

Karakteristik struktural



Kolam-kolam hias alamiah dapat dibuat dalam beberapa kondisi yang berbeda-beda. Salah satu jenis yang dapat dibentuk adalah dengan menggali sesuai sumber air alam. Ini adalah cara termudah dalam membangun dan memelihara, karena sedikitnya usaha yang dikeluarkan kecuali dalam pengontrolan erosi pada sepanjang sisinya. Dalam menjaga agar air dalam kolam hias alamiah tetap berisi, maka dianjurkan 50 persen dari permukaan kolam itu memiliki kedalaman enam kaki atau lebih. apabila terdapat perubahan air yang dipengaruhi oleh sumber air alam maka hal ini akan menyebabkan permasalahan kekurangan air, untuk kolam yang lebih dangkal kekurangan air dapat diatasi dengan menggunakan pompa penyedot atau mesin lain untuk mendorong sirkulasi air. Erosi yang terjadi sepanjang sisinya dapat dikurangi dengan menggunakan rerumputan atau batu penahan. Bahan yang sering digunakan untuk membuat kolam dan air mancur adalah beton bertulang cor ditempat, beton adalah bahan yang termudah dalam memenuhi kebutuhan bentuk yang diharapkan untuk tujuan perancangan. Bahan lain yang dapat digunakan merupakan perpaduan dengan beton, yang biasanya digunakan adalah sebagai pelapis seperti, batu, bata, beton pracetak, teraso, dan ubin keramik.

Karakteristik Mekanik

Selain sebagai sistem mekanis yang paling nyata (pompa jet), terdapat juga beberapa perlengkapan yang menjadi bagian dari sistem mekanis, seperti perpipaian, pompa, saluran air, pengontrol ketinggian air, penahan banjir dan sebagainya. Sistem yang lebih rumit juga melibatkan filtrasi dan klorinasi air.

Karakteristik Elektris

Untuk memindahkan air sangat diperlukan daya elektris. Paling tidak, kita membutuhkan pompa yang dihubungkan dengan sumber daya. Hampir semua pompa tanam air dihubungkan dengan kotak penghubung anti air didalam kolam. Sebuah sambungan dari dasar sambungan kotak penghubung akan diteruskan kesuatu tempat yang aman dari kolam menuju kepanel pengontrol listrik.

2.3.3 Sirkulasi

Alur gerak kita dapat dibayangkan sebagai benang yang menghubungkan ruang-ruang pada suatu bangunan atau suatu rangkaian ruang-ruang interior



maupun eksterior, bersama-sama. karena kita bergerak dalam waktu, melalui suatu tahapan, didalam ruang.¹¹



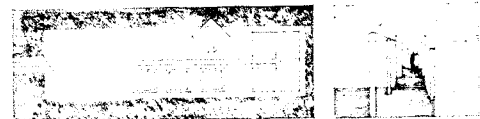
Pencapaian bangunan
- pandangan berjarak



Jalan masuk kedlm bangunan
- dari luar ke dalam



Konfigurasi jalan
- serangkaian ruang



Hubungan jalan ruang
- sisi-sisi, tanda-tanda dan pemberhentian di jalan



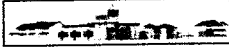
Bentuk ruang sirkulasi
- koridor, aula, galeri, tangga dan kamar

Gambar 2.70

Sumber : ARSITEKTUR bentuk, ruang dan tatanan

Pencapaian

Sebelum benar-benar memasuki sebuah ruang interior dari suatu bangunan, kita mendekati pintu masuk melalui sebuah jalur. Hal ini merupakan tahap pertama dari suatu sistem sirkulasi, dimana kita dipersiapkan untuk melihat, mengalami dan menggunakan ruang-ruang di dalam bangunan tersebut. Pendekatan ke sebuah bangunan dan jalan masuknya mungkin berbeda-beda dalam waktu tempuh, dari beberapa langkah menuju ruang-ruang singkat hingga suatu jalur panjang yang berbelok-belok. Jalur tersebut mungkin tegak lurus langsung terhadap muka utama bangunan atau miring (tersamar).



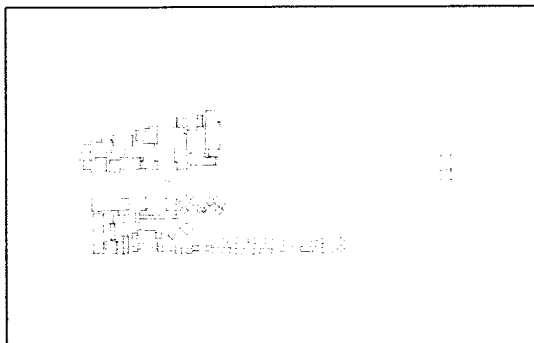
- kualitas skala, proporsi, cahaya dan pemandangan yang dipertegas
- terbukanya jalan masuk ke dalamnya
- perannya terhadap perubahan-perubahan ketinggian lantai dengan tangga-tangga dan landaian.

2.4 KAJIAN PUSTAKA

2.4.1 Citra Niaga

Dari jauh terlihat patung burung enggang berdiri di puncak menara artistik bernuansa Dayak. Itulah salah satu ciri khas utama kawasan pusat perbelanjaan dan arena promosi Citra Niaga, Samarinda.(12)

KOMPLEK Citra Niaga terdiri dari 137 ruko, menempati sepertiga dari 2,7 hektar kawasan ini. Dan 52 unit toko Citra Niaga Plaza, kawasan ini memang diperuntukkan 60 persen bagi pedagang ekonomi lemah, yakni pedagang kaki lima, tata ruangnya pun disesuaikan dengan kebiasaan berjualan mereka sehingga bangunannya seperti pondok kecil, dengan konsep gubahan massanya seperti sarang laba-laba, tidak ada pintu depan atau pinti belakang atau pinti keluar, pengunjung bisa masuk dari segala penjuru, sehingga semua pedagang berada dalam posisi yang sama strategis dan tidak ada yang terisolasi.



Gambar 2.72

Gubahan massa memiliki konsep 'sarang laba-laba' yaitu pintu masuk dan keluar terdapat di segala penjuru.

Sumber : Architecture for Islamic Societies.



Gambar 2.73

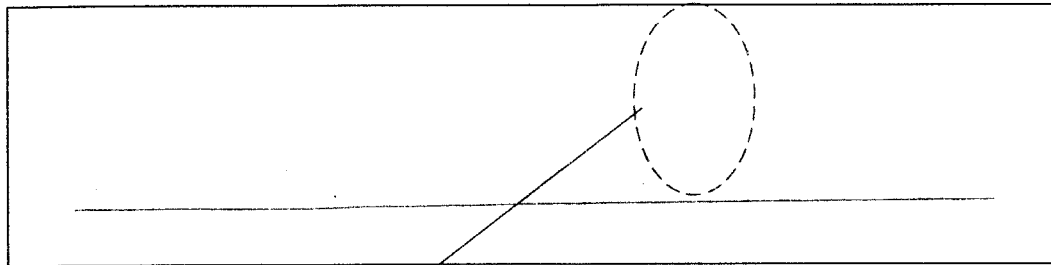
Citra Niaga

Sumber :

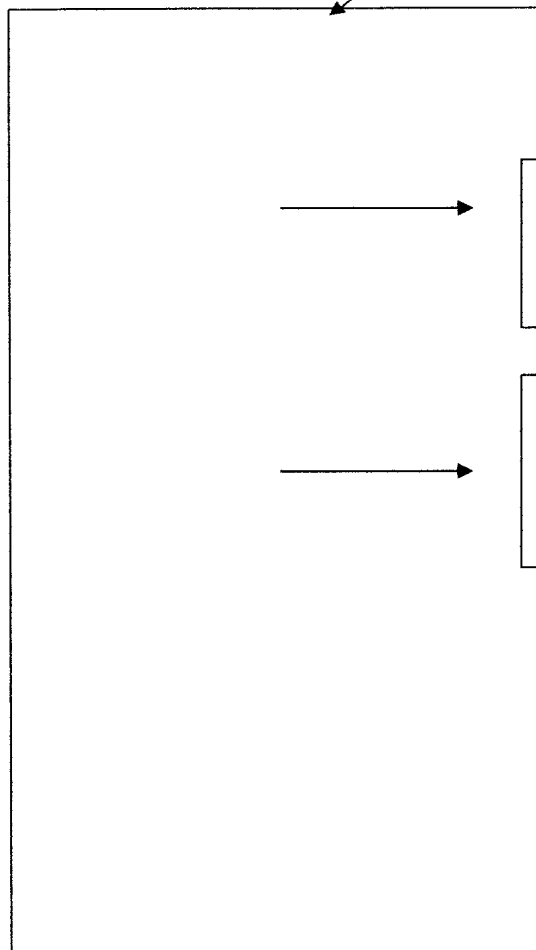
<http://www.kompas.com>



Berikut adalah gambar sketsa tampak dari kawasan Citra Niaga :



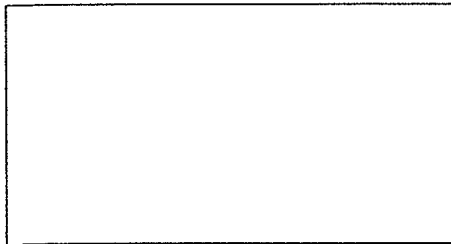
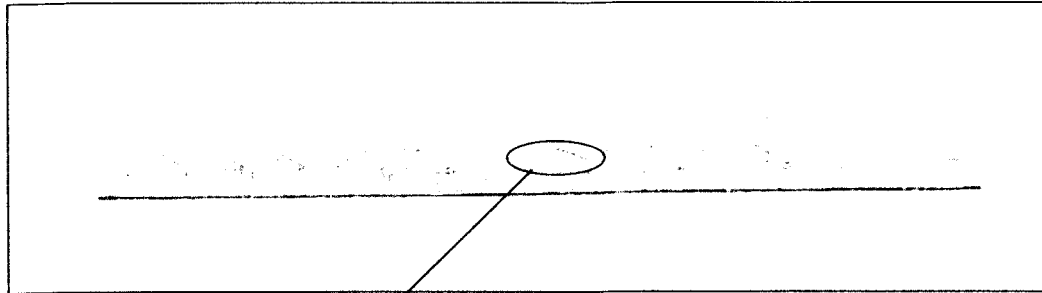
Gambar 2.74
Sketsa tampak Citra Niaga
Sumber : Architecture for
Islamic Societies.



Patung burung enggang
merupakanciri khas budaya
Dayak

Menara terbuat dari rangka
kayu

Gambar 2.75
Menara yang menjadi point of
interest dari kawasan Citra
Niaga, bernuansa Arsitektur
Dayak.
Sumber : Architecture for Islamic
Societies.



Atap berbentuk limas, dengan bahan dari kayu sirap (kayu ulin yang dipotong tipis).

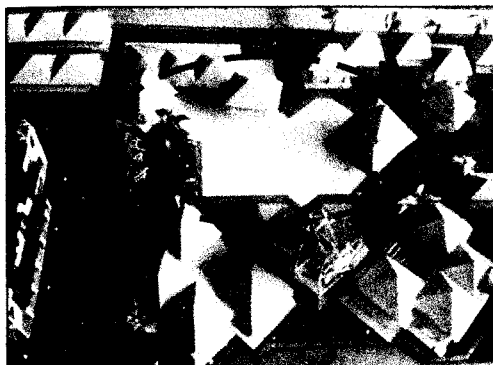


Foto petak untuk pedagang kaki lima.

Sumber ; survey

Gambar 2.76
a.sketsa tampak Citra niaga,
b.sketsa atap, c.foto petak pedagang kaki 5
Sumber : Survey

Bangunan pada kawasan Citra Niaga sebagian besar adalah bangunan untuk pedagang kaki lima, bangunan terbuat dari bahan kayu, dengan massa yang transparan, ukiran yang terdapat pada bangunan adalah ukiran Dayak. Terdapat ruang terbuka yang lengkap dengan pendopo, ruang terbuka ini selain sebagai ruang publik juga berfungsi sebagai pengikat dari keseluruhan massa bangunan.



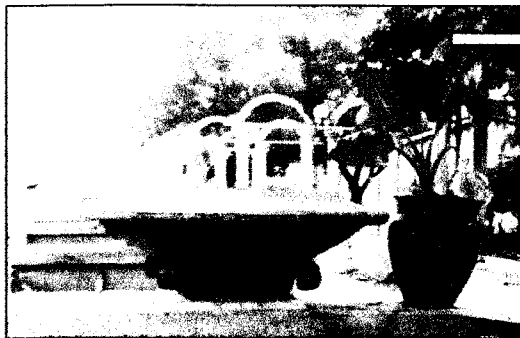
Gambar 2.77
Open space, merupakan ruang public, dan juga pengikat massa-massa bangunan.
Foto maket Citra Niaga.
Sumber : Survey



Gambar 2.82

Macam-macam koleksi tumbuhan yang dipasang sebagai bagian dari konsep perancangan.

Sumber :
<http://mdkerian.perak.gov.my/>



Gambar 2.83

Elemen olahan manusia

Sumber :
<http://mdkerian.perak.gov.my/>

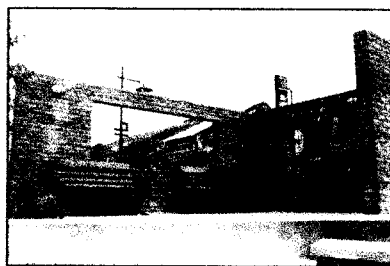


Gambar 2.84

Pengolahan tepian sungai dengan sirkulasi pedestrian

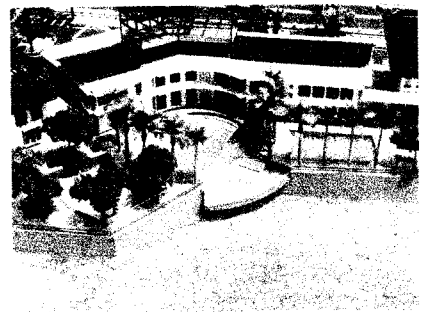
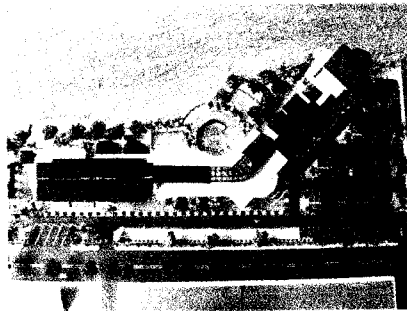
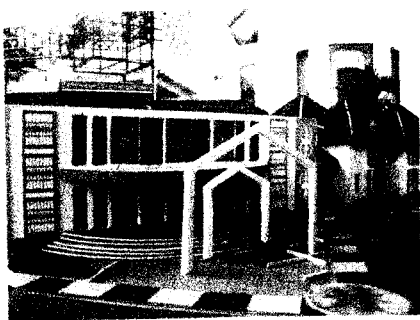
Sumber :
<http://mdkerian.perak.gov.my/KERIAN>

Dalam pengolahan kawasan ini juga terdapat ciri-ciri Arsitektur kolonial yaitu seperti "window wall" yaitu dinding batu bata dengan pelubangan seperti jendela.



Gambar 2.85
Window wall

Sumber : <http://mdkerian.perak.gov.my/KERIAN>



BAB 3 ANALISA



BAB 3 ANALISA

3.1 ANALISA KEBUTUHAN RUANG

3.1.1 Identifikasi pengguna bangunan

Pengguna	Meliputi	Jenis Kegiatan	Ruang
1. Pengunjung	Dewasa Anak-anak	datang dengan kend. pribadi	- parkir
		datang dengan kend. umum	- halte - pedestrian
		jalan kaki	- pedestrian
		membeli tiket	- loket
		Melihat pemandangan	- tower
		Melihat benda bersejarah	- museum
		Melihat benda pamer	- ruang pameran/galeri
		Baca buku, pertemuan	- perpustakaan
		Melihat/membeli barang seni	- art shop
		Duduk, makan dan minum	- food court - gazebo
		Memancing Naik ketinting	- open space
		bermain	- open space
		Nonton pertunjukan	- ruang pertunjukan terbuka
ibadah	- mushalla		



		lavatory	- ruang lavatory
2. Pengelola	Pengelola servis	Datang dengan kend. pribadi	- parkir
		Datang dengan kend. umum	- halte - pedestrian
		Jalan kaki	- pedestrian
		Mengelola Taman Rekreasi, memberikan pelayanan pada pengunjung	- ruang pengelola
		Makan, minum istirahat	- food court - gazebo
		ibadah	-mushalla
		Lavatory	- ruang lavatory
3. Pedagang	Pedagang pengrajin	Datang dengan kend. pribadi	- parkir
		Datang dengan kend. umum	- halte - pedestrian
		Jalan kaki	- pedestrian
		Menjual produk/barang dagangan	- resto/food court - art shop
		Istirahat, makan dan minum	- food court - gazebo
		ibadah	- musholla
		lavatory	- ruang lavatory

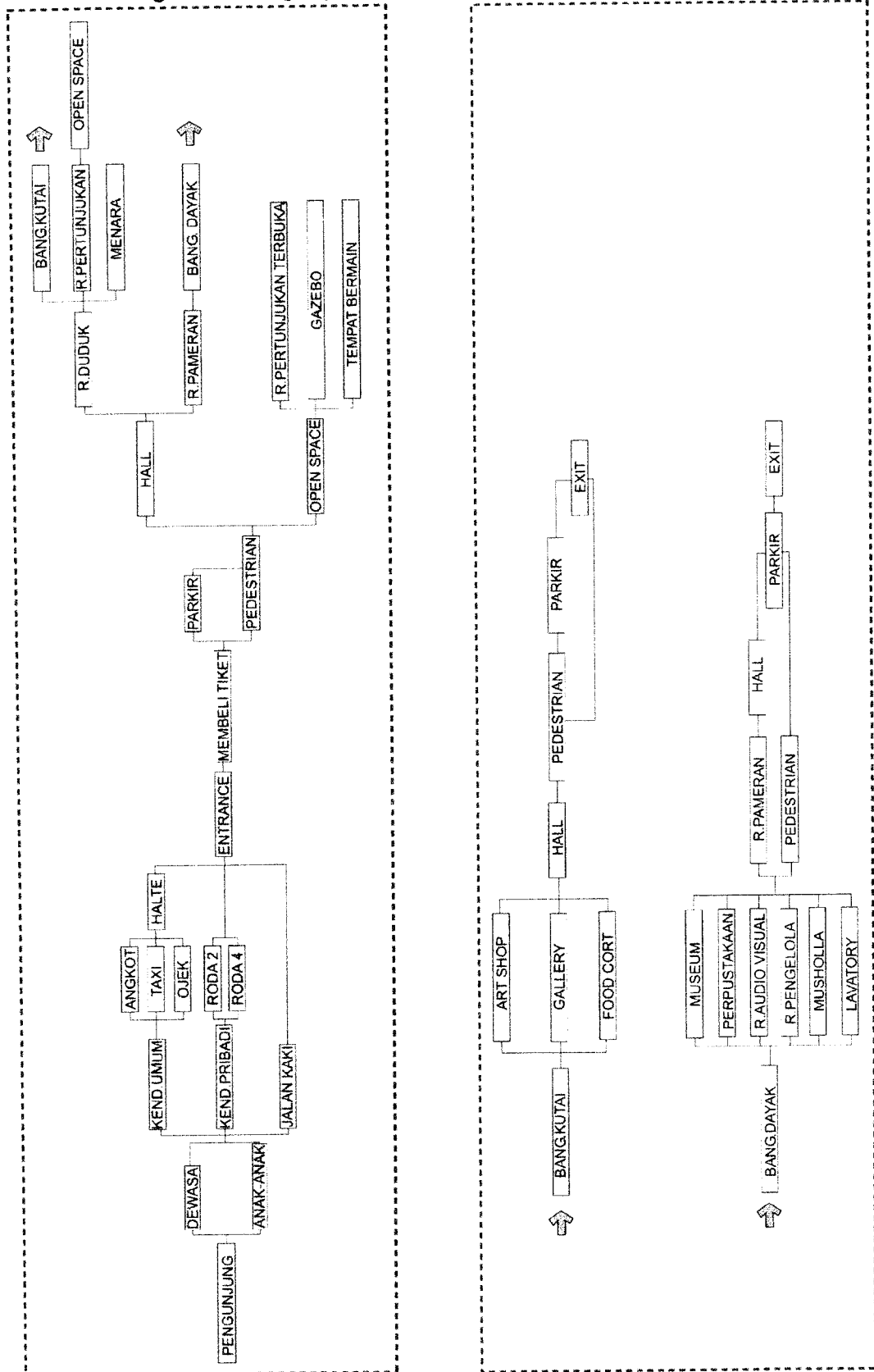
Tabel 3.1 Pengguna dan kegiatan

Sumber : Pemikiran



3.1.2 Pola Kegiatan

a. Pola Kegiatan Pengunjung

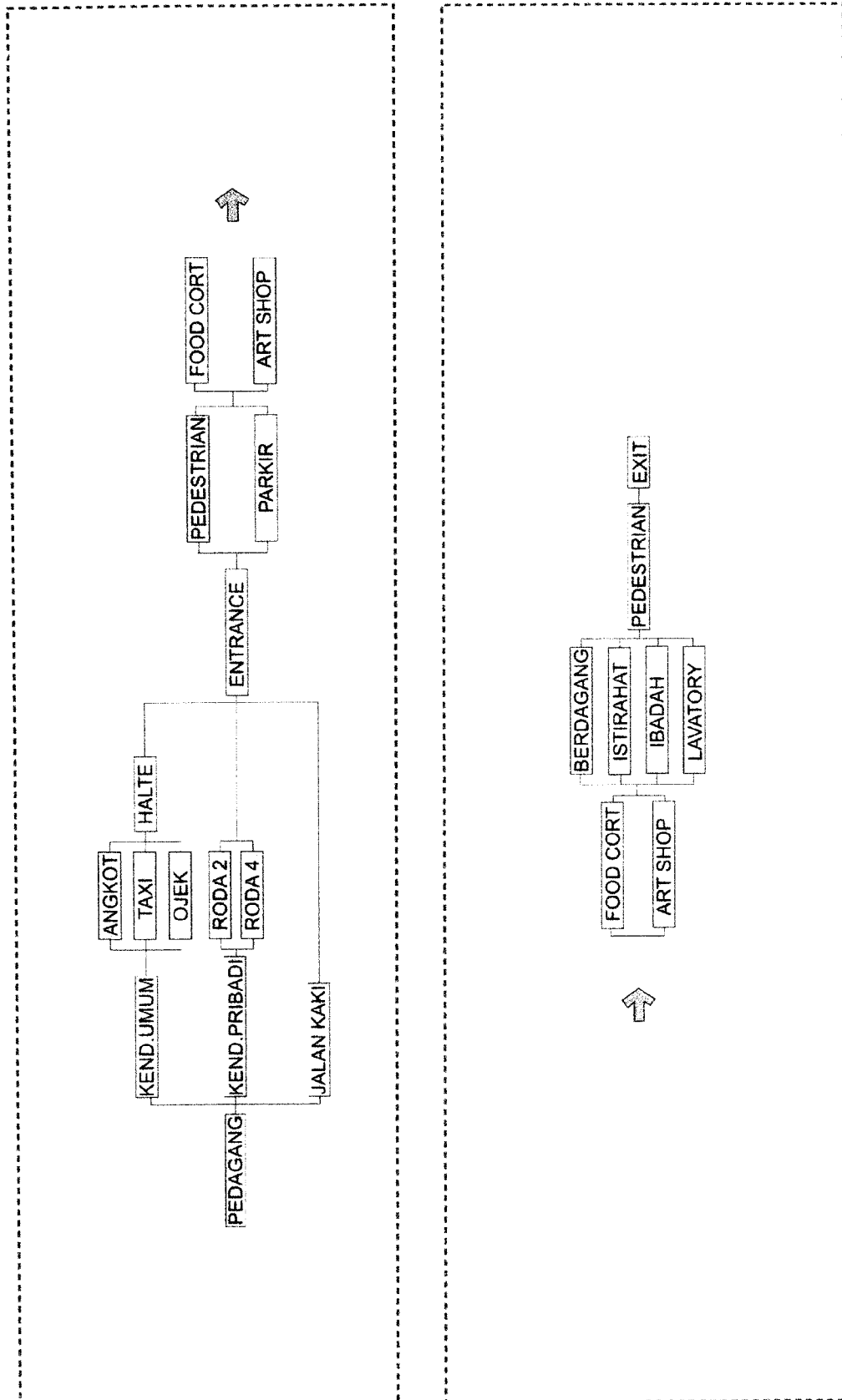


Gambar 3.1 Pola Kegiatan Pengunjung

Sumber : Pemikiran



c. Pola Kegiatan Pedagang



Gambar 3.2.1 Pola kegiatan Pedagang

Sumber : Pemikiran



3.1.3 Pengelompokan ruang

a. Fasilitas utama

1. Hall
2. Ruang Duduk
3. Menara untuk melihat pemandangan kota Samarinda dari atas
4. Museum
5. ruang Audiovisual
6. Ruang pameran
7. Perpustakaan mini
8. Art shop
9. Gallery
10. food cort

b. Fasilitas pendukung

1. Gazebo
2. ruang pertunjukan terbuka
3. ruang pengelola
4. parkir
5. ruang bermain

c. Fasilitas pelayanan

1. Lavatory
2. mushalla
3. pos loket
4. pos satpam

3.1.4 Perkiraan jumlah pengunjung

Asumsi jumlah pengunjung didasarkan pada data jumlah wisatawan yang datang ke Samarinda baik wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara selama lima tahun terakhir, serta jumlah penduduk kota Samarinda sendiri, berikut adalah data pendukung untuk menentukan perkiraan jumlah pengunjung :



DATA KUNJUNGAN WISATAWAN KE KALIMANTAN TIMUR

Tahun	Wisnus	Wisman	Total
2000	525.276	17.998	543.274
2001	535.782	12.599	548.381
2002	560.283	14.094	574.377
2003	841.781	11.781	853.562
2004	765.122	16.930	783.052

Tabel 3.2 Data Kunjungan Wisatawan Ke KalTim

Sumber : Dinas Pariwisata Propinsi Kalimantan Timur

Diatas adalah data jumlah wisatawan yang datang ke Kalimantan Timur selama lima tahun terakhir, sedangkan jumlah wisatawan yang datang ke kota Samarinda adalah 70 % dari jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kalimantan Timur.

DATA KUNJUNGAN WISATAWAN KE KOTA SAMARINDA

Tahun	Wisnus	Wisman	Total
2000	367.693	12.599	380.292
2001	375.047	8.819	383.866
2002	392.198	9.865	402.063
2003	589.247	8.247	597.494
2004	535.585	11.851	547.436

Tabel 3.3 Data Kunjungan Wisatawan Ke Samarinda

Sumber : Dinas Pariwisata Propinsi Kalimantan Timur

Total kunjungan wisata terbanyak adalah pada tahun 2003, jumlah wisatawan yang berkunjung ke kota Samarinda pada tahun 2003 yaitu 597.494 ini yang menjadi acuan perhitungan pada penentuan perkiraan jumlah pengunjung pada Taman Rekreasi Budaya.



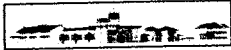
**JUMLAH PENDUDUK MENURUT KELOMPOK UMUR DAN JENIS
KELAMIN/Number of population by age group and sex
2003**

Golongan Umur/Age group	Jenis kelamin/sex		Jumlah/Total
	Laki-laki/ Male	Perempuan/ Female	
0 - 4	28.304	26.361	54.665
5 - 9	25.398	23.073	48.471
10 - 14	23.654	23.051	46.705
15 - 19	29.557	30.583	60.140
20 - 24	31.645	34.509	66.154
25 - 29	30.059	31.859	61.918
30 - 34	27.317	26.436	53.753
35 - 39	22.925	22.116	45.041
40 - 44	19.034	15.638	34.672
45 - 49	14.187	10.075	24.262
50 - 54	9.138	6.558	15.696
55 - 59	5.360	4.376	9.736
60 - 64	3.873	3.912	7.785
65 - 69	2.069	2.406	4.475
70 - 74	1.569	1.750	3.319
75 +	1.346	1.588	2.934
Jumlah/Total	275.435	264.291	539.726

Tabel 3.4 Samarinda Dalam Angka

Sumber : SUSEDA (Survey Sosial Ekonomi Daerah) 2003

Total jumlah penduduk kota Samarinda Tahun 2003 adalah 539.726 orang, jumlah ini juga akan digunakan sebagai acuan untuk menentukan perkiraan jumlah pengunjung Taman Rekreasi Budaya.



Berikut adalah perhitungan perkiraan jumlah pengunjung Taman Rekreasi Budaya, asumsi jumlah pengunjung yang datang adalah 60% dari jumlah wisatawan yang datang ke Kota Samarinda, dan 60% dari jumlah penduduk Kota Samarinda.

$$\begin{aligned} \text{Jumlah pengunjung :} & \quad 60\% \times 597.494 \text{ orang/tahun} = 358.497 \text{ org/thn} \\ & \quad 60\% \times 539.726 \text{ orang/tahun} = 323.835 \text{ org/thn} \\ & \quad \underline{\hspace{10em}} \\ & \quad = 682.332 \text{ org/thn} \\ & \quad = \frac{682.332}{365 \text{ hari}} \\ & \quad = \mathbf{1870 \text{ org/hari}} \end{aligned}$$

Jadi asumsi jumlah pengunjung setiap harinya adalah 1870 orang dan jumlah ini yang nantinya akan dijadikan acuan untuk penentuan kapasitas ruang.

3.1.5 Tabel Kebutuhan Ruang

A. Fasilitas Utama

JENIS RUANG	JML PELAKU	STANDAR RUANG (m ²)	VOLUME (m ²)	SIRK . 20% (m ²)	UNIT	TOTAL
1. Hall	700	0,65/org	455	91	1	546
R. Duduk	150	0,88	132	26.4	3	475.2
2. Menara	150	0.65/org	97.5	19.5	1	117
3. Museum						
R. display	-	6,7x9,14	61,2	12,2 4	3	220,32
R. penyimpanan dan perbaikan koleksi		7x10	70	14	1	84
4.R.Audio Visual	100	4,27x6,1	26,047	5,21	2	62.514
5. R.Pameran		24x10	240	48	1	288



6.Perpustakaan						
R.koleksi buku		10x7	70	14	2	168
R.Baca		10x10	100	20	1	120
R.penjaga perpus		3x4	12	2,4	1	14,4
R. Loker		3x2.8	8.4	1.68	1	10.08
7.Art Shop		7x7	49	9.8	4	235.2
		5x5	25	5	2	60
Teras		5x5	25	-	2	50
9.Food Cort						
Kios		3x3	9	1,8	3	32.4
		3x4	12	2.4	2	28.8
R. makan		1 modul 4 org =3,06	3,06	0,61 2	100	370
10.Gallery		7x14	98	19.6	2	235.2
Total						3117.114

Tabel 3.5 Kebutuhan Ruang Utama

Sumber : Pemikiran

B. Fasilitas Pendukung

JENIS RUANG	JML PELAKU	STANDAR RUANG (m ²)	VOLUME (m ²)	SIRK. 20% (m ²)	UNIT	TOTAL
1.gazebo						
Kecil		4x4	16		3	48
Besar		6x4	20		1	20
2. R.pertunjukan terbuka						
Temp.duduk	214	0.6x0.5	64.2	12.84	1	77.04



Temp.pertunjukan		10x10	100	20	1	120
3.R.pengelola						
R.kepala	1	4,5x6	27	5,4	1	32,4
R.wakil	1	4,5x4,5	20,25	4,05	1	24,3
R.sekretaris	1	4,5x3	13,5	2,7	1	16,2
R.Staff		3x3	9	1,8	9	97.2
R.Rapat		3x10	30	6	1	15,55
R.Service		4x5	20	4	1	24
4.parkir						
a.pengunjung						
Roda 4	107	5x2,5	1337.5	267.5	1	1605
Roda 2	204	1,05	214.2	42.84	1	257.04
Bus	5	4x10	200	40	1	240
b.karyawan+pedg.						
Roda 2	60	1,05	63	12.6	1	793.8
Taman Bermain		164	164	32.8	1	196.8
Total						3567.33

Tabel 3.6 Kebutuhan Ruang pendukung

Sumber : Pemikiran

C. Fasilitas Pelayanan

JENIS RUANG	JML PELAKU	STANDAR RUANG (m ²)	VOLUME (m ²)	SIRK. 20% (m ²)	UNIT	TOTAL
1.Lavatory						
a.Pria						
Urinoir		0,7	0,7	0,14	6	5.04
Toilet		1,5x1.5	2.25	0.45	6	16.2
Wastafel		0.9	0.9	0.18	3	3.24
b.wanita						



Toilet		1.5x1.5	2.25	0.45	6	16.2
Wastafel		0.9	0.9	0.18	3	3.24
2.Mushalla						
R.shalat		6x6	36	5.2	1	41.2
Temp.Wudhu		2x3	6	1.2	1	7.2
3.Pos		2x2	4	0,8	3	14.4
Total						106.72

Tabel 3.7 Kebutuhan Ruang Pelayanan

Sumber : Pemikiran

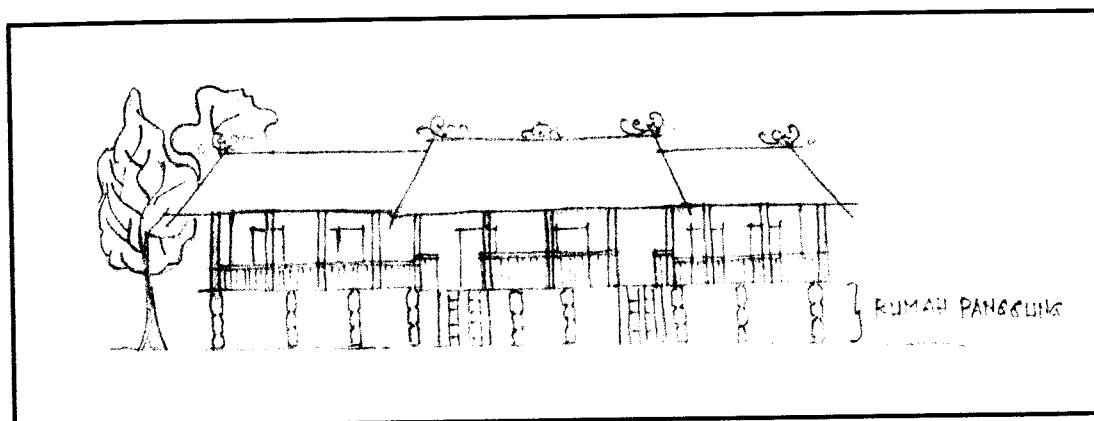
Jumlah Total	: Fasilitas utama	3117.114m ²
	Fasilitas pendukung	3567.33m ²
	Fasilitas pelayanan	106.72m ²
		<hr/>
		6791.164m ²

3.2 ANALISA PENAMPILAN

Untuk bangunan Taman Rekreasi budaya ini mengambil prinsip-prinsip dari bangunan rumah suku Dayak yaitu rumah lamin, bangunan rumah suku Kutai, bangunan Citra Niaga serta prinsip-prinsip dasar dari bangunan tepi air.

a. dari arsitektur Dayak

- rumah panggung



Gambar 3.3

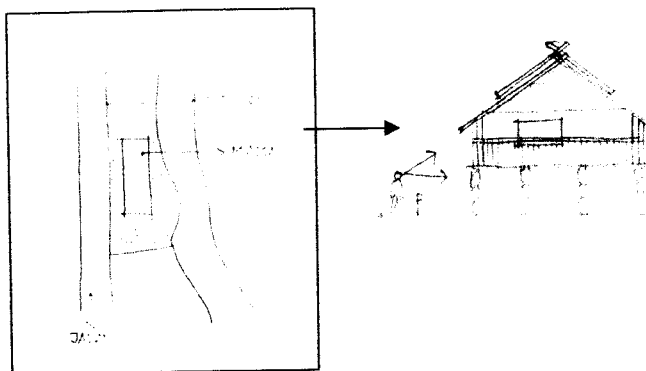
Rumah Panggung

Sumber : sketsa



rumah panggung, pada bangunan rumah lamin jarak antara lantai dengan tanah kurang lebih 4 meter , bagi suku Dayak bentuk rumah seperti ini berfungsi untuk menghindari dari gangguan binatang buas.

Dalam Taman Rekreasi Budaya bentuk bangunan panggung ini bisa diadopsi : untuk menghindari banjir dengan kondisi kota yang sering banjir, untuk mengurangi kelembaban, selain itu dengan posisi site diantara jalan dan sungai, bentuk rumah panggung ini tidak menghalangi pandangan orang di jalan ke arah sungai, selain itu juga memudahkan untuk drainase.

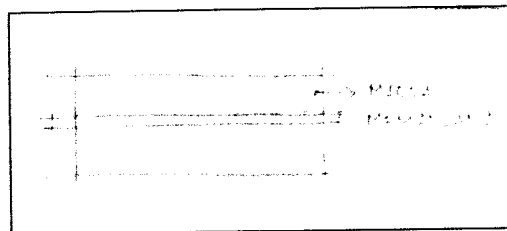


Gambar 3.4 Rumah Panggung 2

Sumber :Pemikiran

- bentukan massa memanjang

rumah adat Dayak dengan bentukan massa memanjang, bentukan ini dapat diambil pada sebagian massa Taman Rekreasi Budaya.

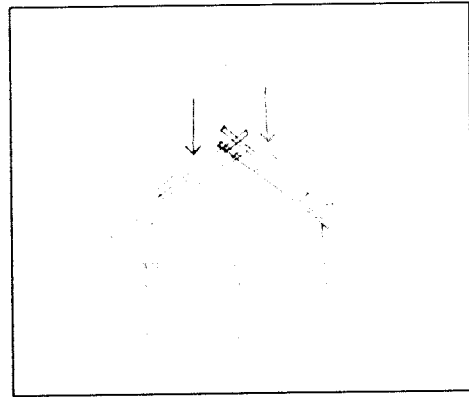
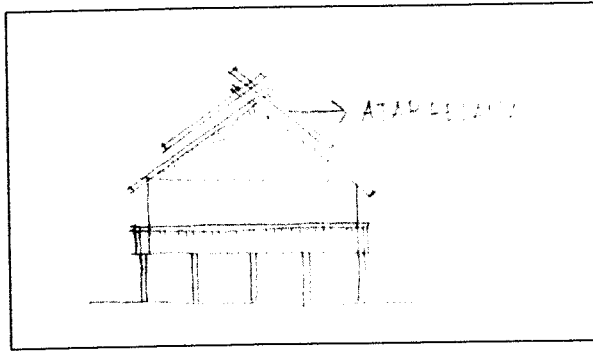


Gambar 3.5 Massa Memanjang

Sumber : Pemikiran

- atap pelana

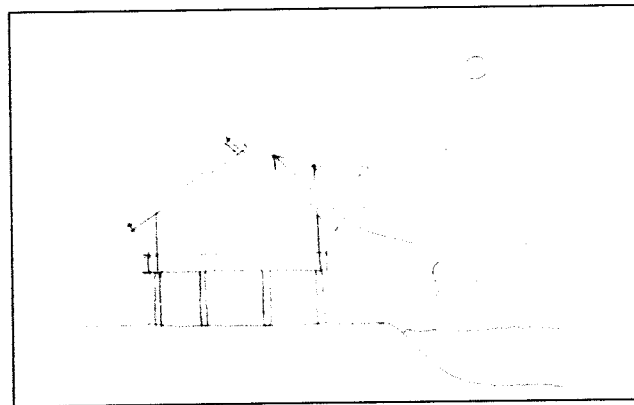
bentukan atap pelana pada bangunan rumah Lamin, sangat cocok untuk bangunan di daerah tropis, khususnya kota Samarinda yang termasuk daerah tropis basah dengan curah hujan tinggi, bentukan atap pelana dengan kemiringan yang cukup bisa langsung menyalurkan air hujan.



Gambar 3.6 Atap Pelana

Sumber : Pemikiran

Selain itu bentuk atap seperti ini bisa menahan beban angin yang umumnya lebih besar pada daerah sekitar sungai.



Gambar 3.7 Arah angin

Sumber : Pemikiran

Udara atas sungai memiliki tingkat kelembaban yang lebih tinggi dari pada daerah sebelahnya, sehingga aliran udara akan mengarah ke daerah dengan kelembaban udara yang rendah atau renggang, pergerakan itu yang menimbulkan angin, posisi atap seperti diatas, akan dapat menyalurkan beban angin.

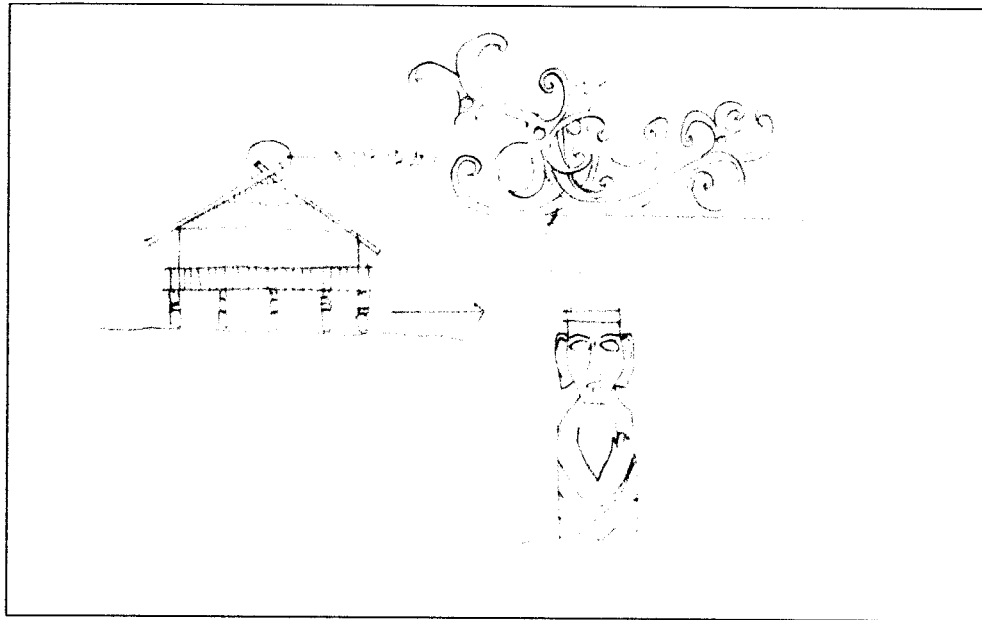
- patung dan ragam hias

penggunaan patung dan ragam hias pada bangunan menambah keindahan visual, dan semakin menambah kesan kedaerahan, pada bangunan Taman Rekreasi Budaya penggunaan patung dan ragam hias terlepas dari



b. kepercayaan atau kekuatan magis yang biasanya digunakan oleh Suku Dayak.

- r
sa
lar



Gambar 3.8

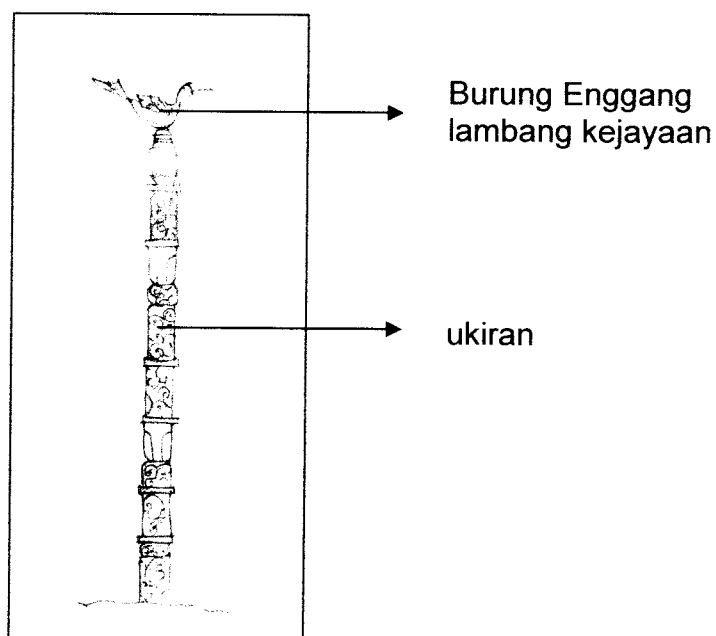
Patung dan Ragam hias

Sumber : Sketsa

- te
ber
bar
Tar

- tiang blontang

tiang yang bagi suku dayak melambangkan kejayaan dalam hal ini bisa digunakan sebagai penambah elemen budaya Dayak, serta sebagai penanda keberadaan Taman Rekreasi Budaya.



Burung Enggang
lambang kejayaan

ukiran

- ata
rum
ban

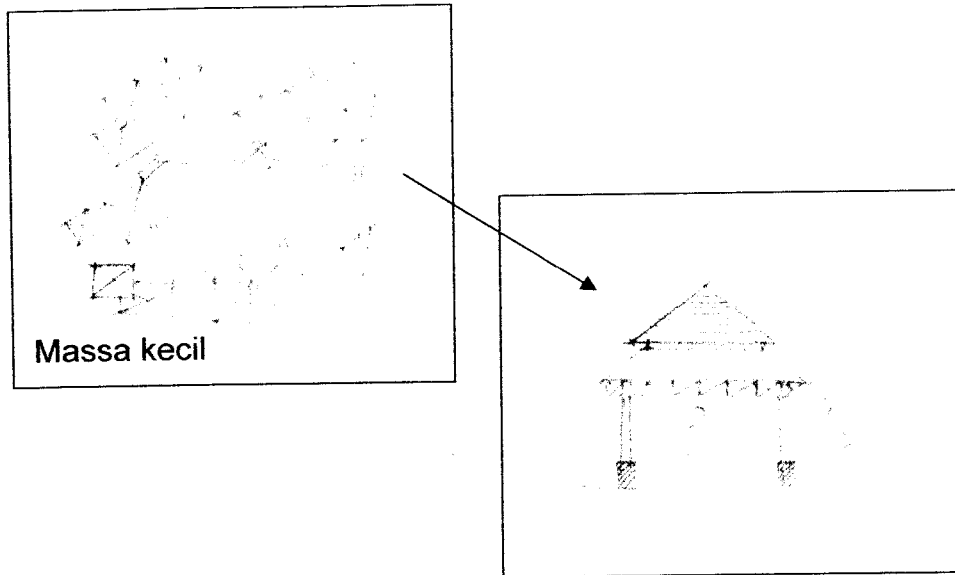
- or
Pad
ban

Gambar 3.9 Tiang Blontang dan Patung Burung Enggang

Sumber : Sketsa



diadopsi untuk bangunan gazebo berupa massa-massa kecil yang terpisah, atau untuk fungsi-fungsi lain yang membutuhkan bangunan terbuka agar memperlancar aliran udara dan view kesungai lebih besar.

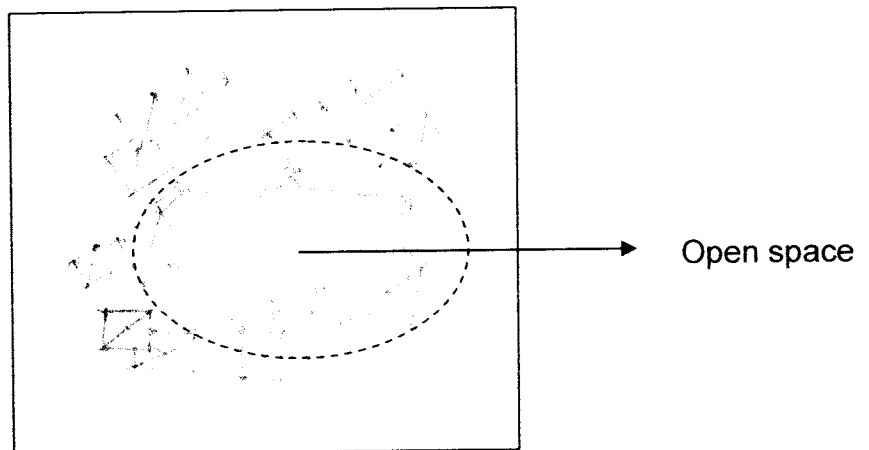


Gambar 3.14 Massa Kecil Yang Terpisah dan Transparan

Sumber : Pemikiran

- open space

Adanya open space sebagai pengikat massa-massa bangunan, open space ini bisa diolah sebagai pengarah dan penghubung antara bangunan atau massa yang terpisah.



Gambar 3.15 Open Space

Sumber : Pemikiran

- struktur kayu

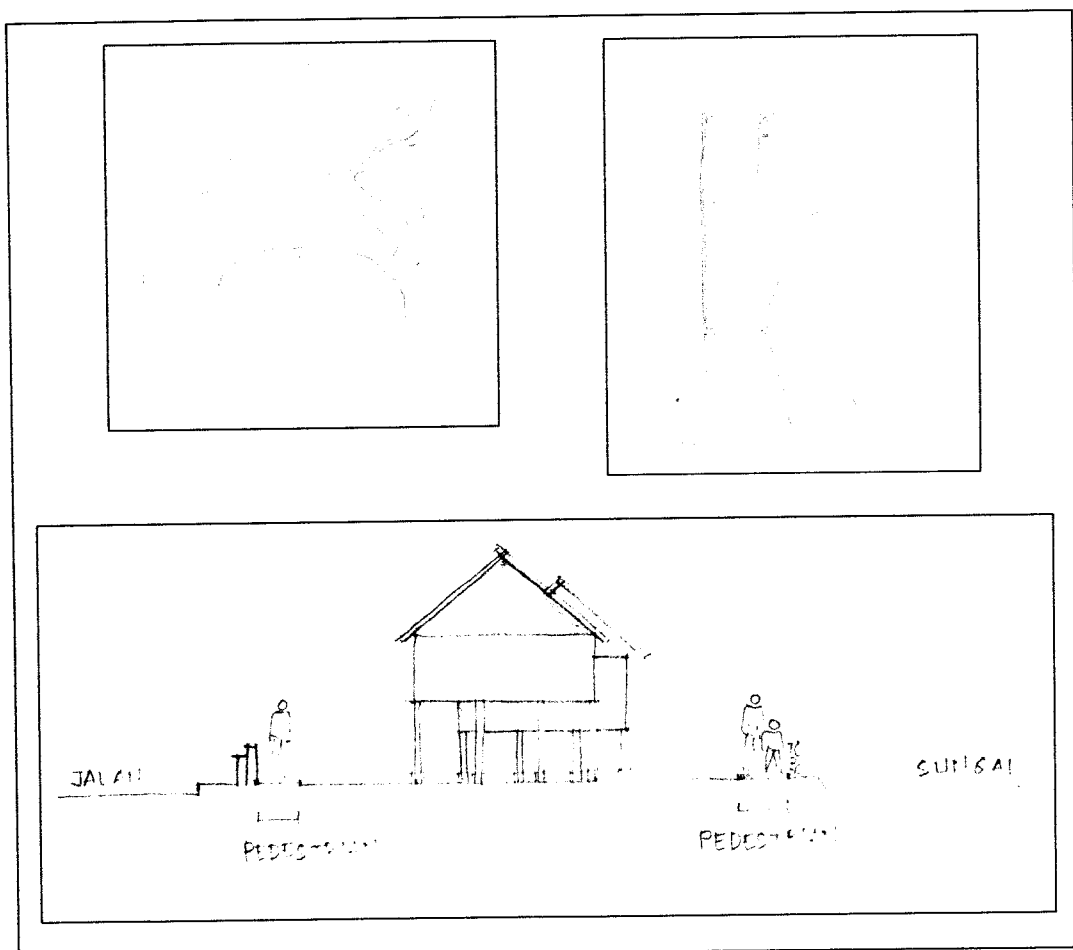
sistem struktur kayu yang dimiliki bangunan Citra Niaga, maupun bangunan Dayak dan Kutai, mengoptimalkan penggunaan kayu pada bangunan, massa-



massa yang bersifat transparan bisa menggunakan struktur kayu, dapat menampilkan kesan alami dan strukturnya bisa diekspose untuk menambah kualitas visual.

d. ribbon pattern

pola kota Samarinda, ribbon pattern yaitu pola pita yang pertumbuhan kotanya mengikuti pola jalan atau sungai, diadopsi untuk bentukan sirkulasi site terutama untuk pedestriannya, lokasi site yang diapit oleh jalan dan sungai pengolahan pedestriannya mengikuti pola sungai dan jalan.

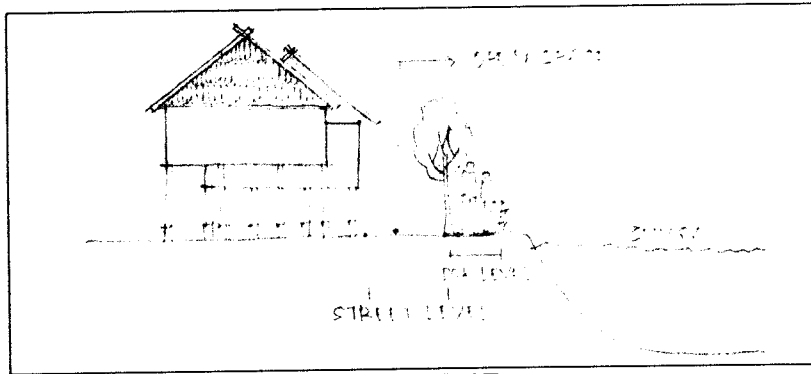
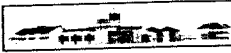


Gambar 3.16 Pola Pedestrian

Sumber: Pemikiran

e. prinsip bangunan tepi air

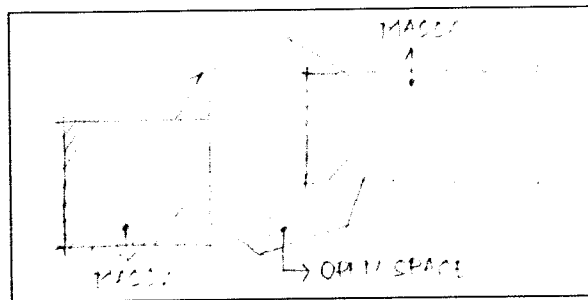
adanya koridor bebas penghalang pada sisi dekat sungai, juga open space antara bangunan untuk menghindari kemonotonan.



Gambar 3.17

Koridor Tepi sungai

Sumber : Pemikiran

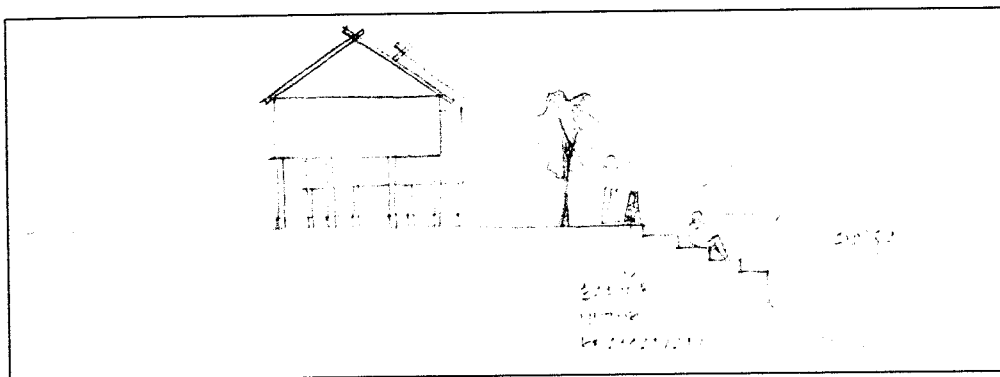


Gambar 3.18

Sumber : Pemikiran

- pengolahan tepian air

tepi sungai diolah dengan struktur yang masif, tapi tetap ada akses untuk kesungai, dan pagar pembatas untuk keamanan,



Gambar 3.19 Pengolahan Tepian Sungai

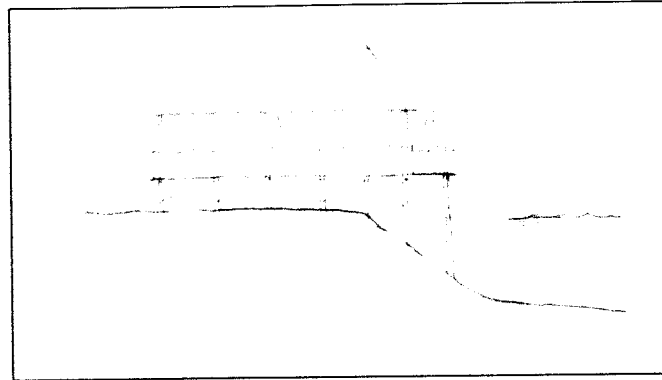
Sumber : Pemikiran

Pengolahan tepian seperti diatas memanfaatkan potensi air sungai, dengan bentuk tepian seperti itu orang bisa bersentuhan langsung dengan air sungai.



- potensi air sungai

memanfaatkan sungai sebagai arah orientasi dari bangunan, view kesungai lebih dominan. Sebagian bangunan diletakkan di atas air sungai, seperti mengapung sehingga kesatuan bangunan dengan air sungai lebih terasa, dan dengan massa bangunan yang terbuka, viewnya benar-benar dekat dengan sungai.



Gambar 3.22 Bangunan Terapung diatas Sungai

Sumber : Pemikiran



BAB 4

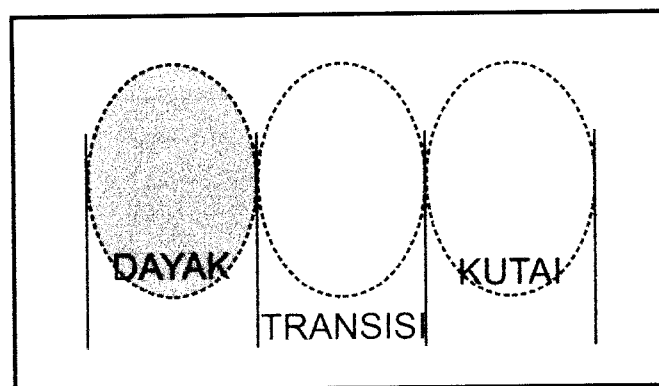
KONSEP PERANCANGAN

4.1 Konsep Dasar Bentuk

Konsep perancangan merupakan tahapan dalam proses desain, berfungsi untuk memberikan arahan atau menjadi penentu pada tahap desain skematik maupun pengembangan desain nantinya.

Konsep Tata Massa

Konsep penataan massa pada bangunan Taman Rekreasi Budaya ini terbagi menjadi 3 area, yaitu area bangunan yang mewakili Budaya Dayak, area bangunan yang mewakili budaya Kutai, dan area yang mewakili bangunan transisi antara keduanya.



Gambar 4.1 Konsep tata massa

Sumber : Pemikiran

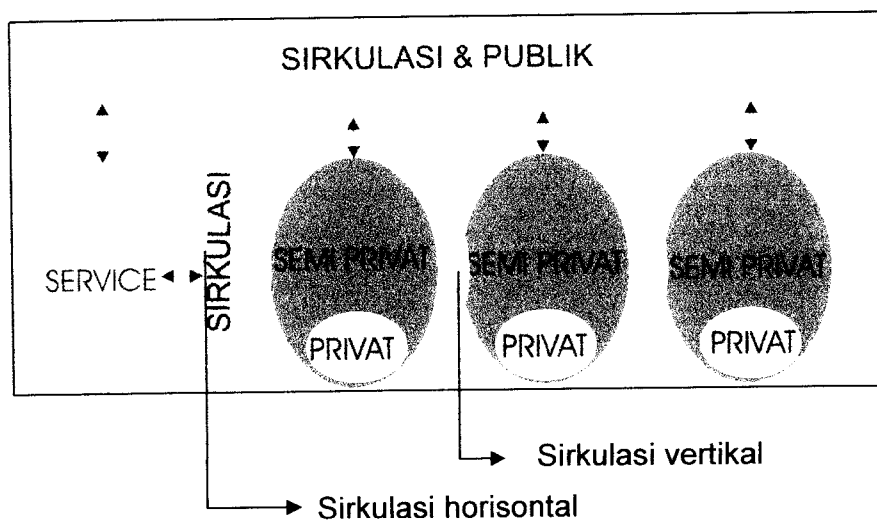
4.1.1 Zonning

Pembagian zona pada bangunan Taman Rekreasi Budaya adalah, untuk bangunan transisi yang terletak di tengah Bangunan keseluruhan, digunakan untuk ruang-ruang yang bersifat publik seperti, Hall, Ruang Duduk, dan Ruang pameran.

Untuk Bangunan Dayak, ruang-ruang yang ada disana adalah ruang museum, ruang perpustakaan, ruang audiovisual, ruang pengelola, ruang service.



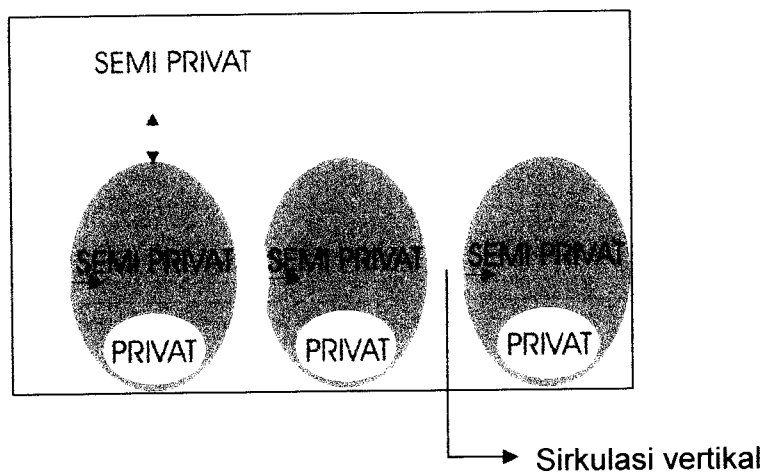
Untuk bangunan Kutai, ruang-ruangnya adalah ruang art shop, ruang gallery, food cort yang terdiri dari kios dan ruang makan.



Gambar 4.2

Zonning Bangunan Dayak Lantai 1

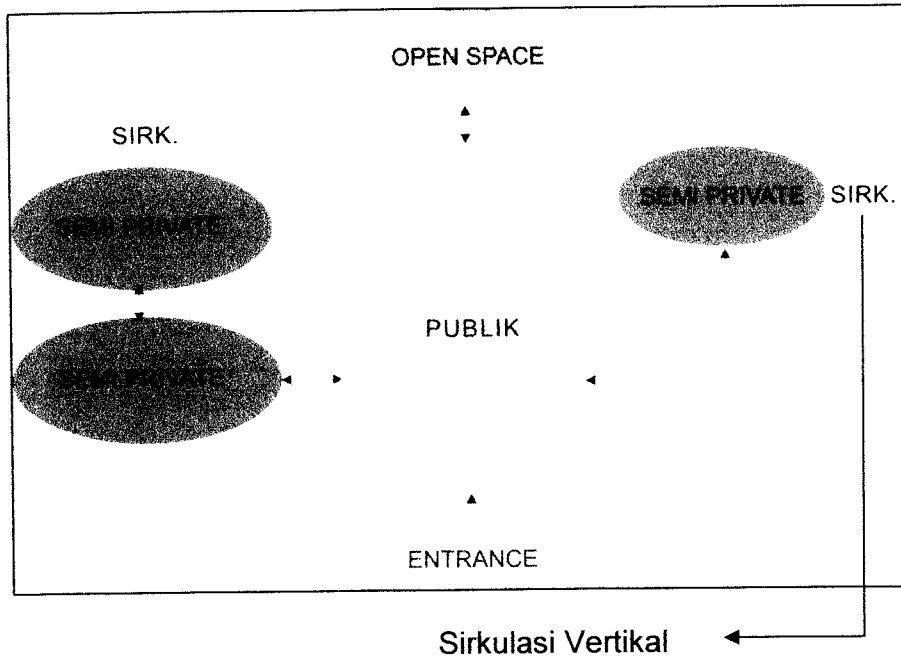
Sumber : Pemikiran



Gambar 4.3

Zonning Bangunan Dayak Lantai 2

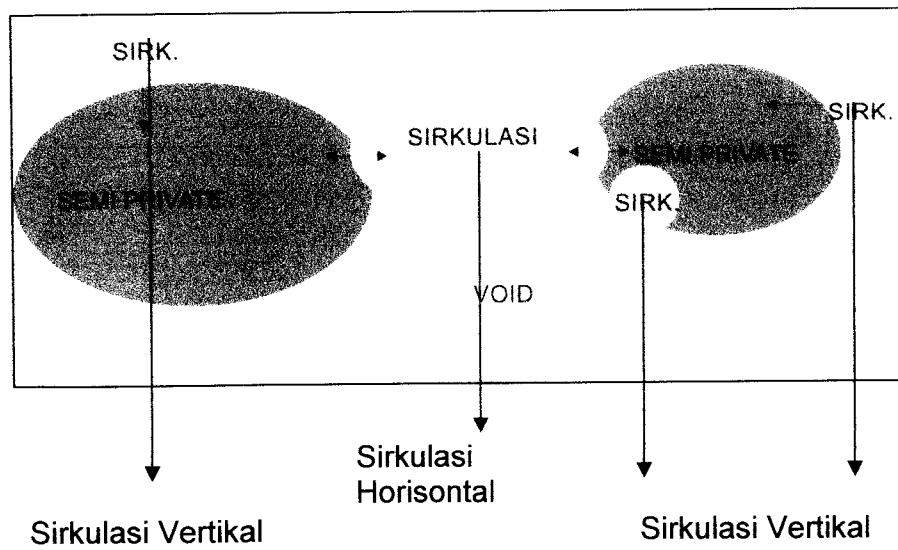
Sumber : Pemikiran



Gambar 4.4

Zonning Bangunan Transisi lantai 1

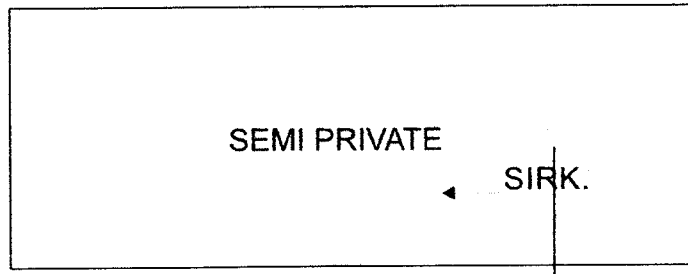
Sumber : Pemikiran



Gambar 4.5

Zonning Bangunan Teransisi lantai 2

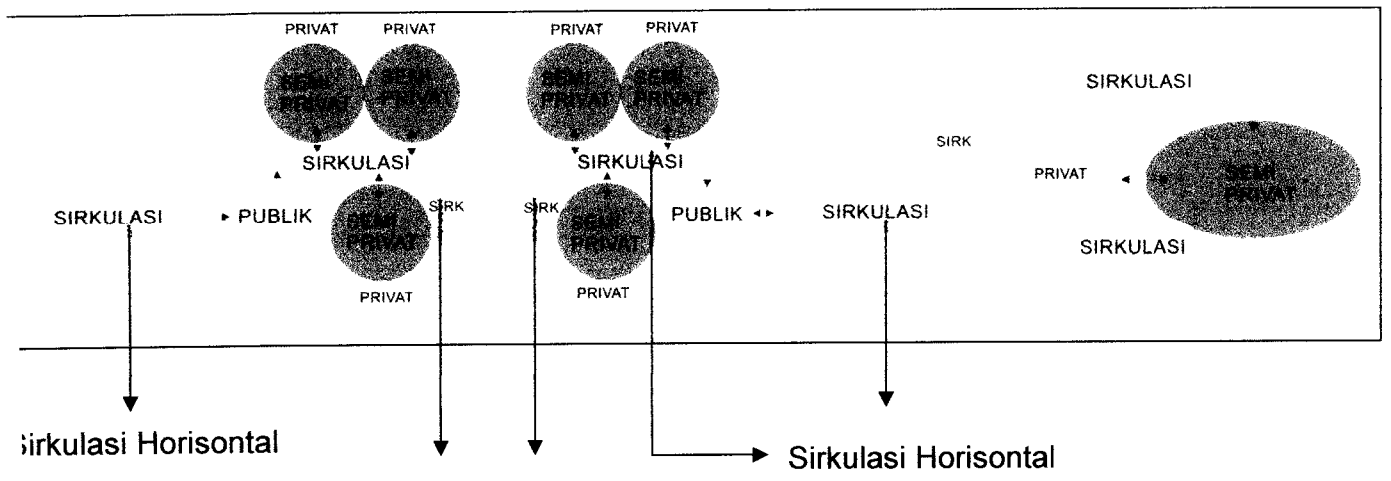
Sumber : Pemikiran



Gambar 4.6

Zonning Bangunan transisi bagian menara

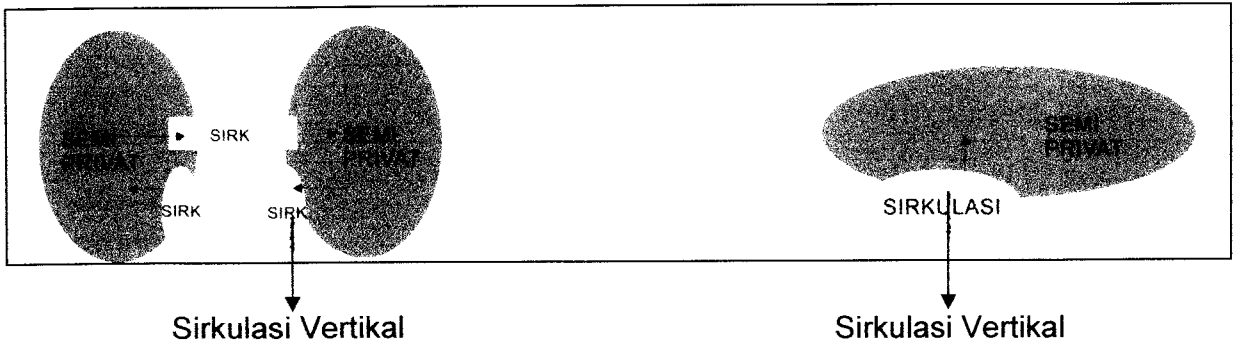
Sumber : pemikiran



Gambar 4.7

Zonning Bangunan Kutai lantai 1

Sumber : pemikiran



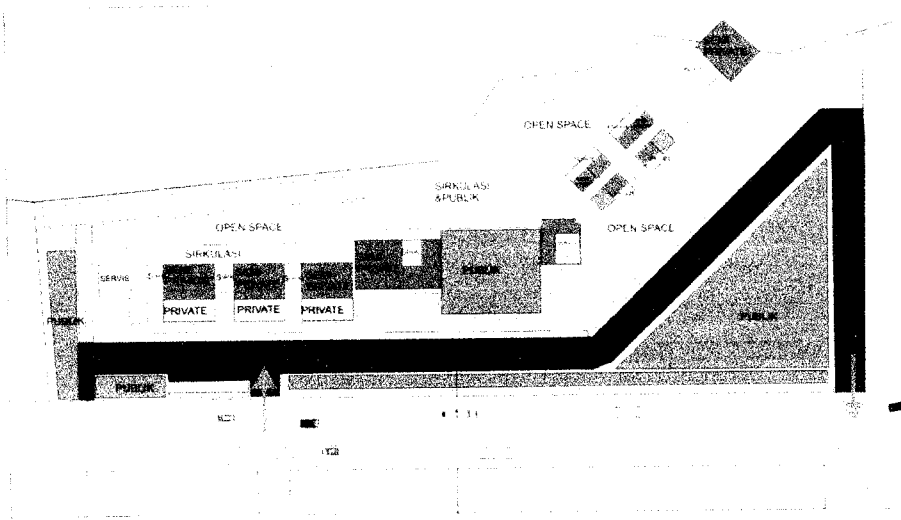
Gambar 4.8

Zonning Bangunan Kutai lantai2

Sumber : pemikiran



4.1.2 Penempatan Zonning Pada site

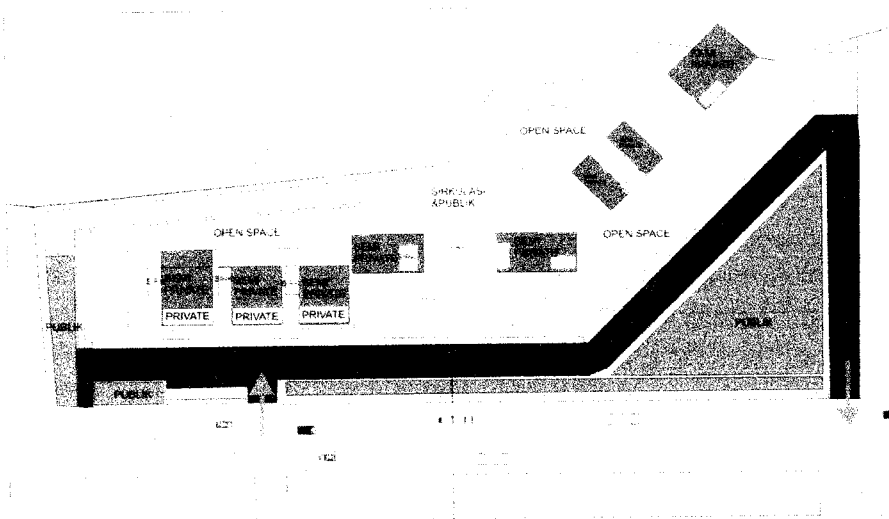


- ▶ SIRKULASI KENDARAAN
- ▶ SIRKULASI PEDESTRIAN

Gambar 4.9

Penempatan Zonning lantai 1 Pada site

Sumber : pemikiran

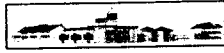


- ▶ SIRKULASI KENDARAAN
- ▶ SIRKULASI PEDESTRIAN

Gambar 4.10

Penempatan Zonning lantai 2

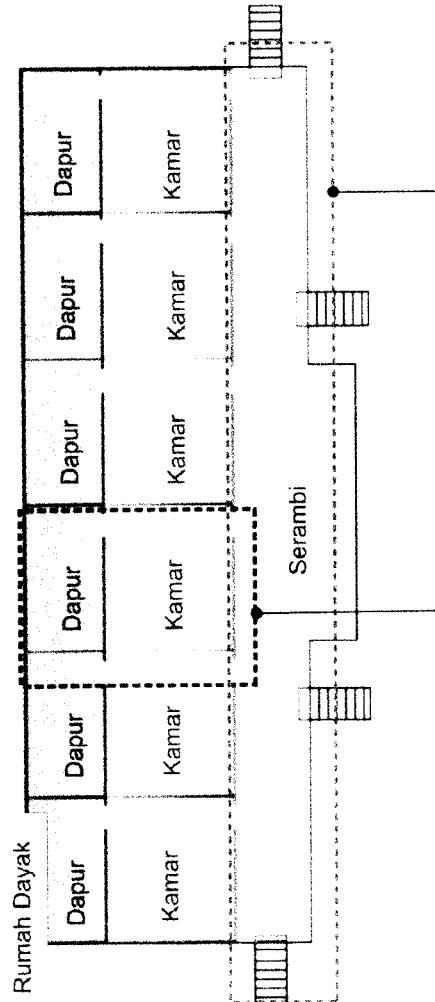
Sumber : pemikiran



4.2 Desain Skematik

GAGASAN BENTUK

Tata Ruang Rumah adat Dayak dan Kutai



Petak-petak ruang yang terpisah dengan ruang lainnya

Serambi sebagai wadah berkumpul dan kegiatan yang bersifat publik berfungsi mengikat seluruh ruang

Rumah Adat Dayak terbagi menjadi beberapa ruang tetapi tetap dalam satu massa bangunan yang linear atau memanjang

Diantara petak-petak ruang yang terpisah ada satu ruang yaitu ruang serambi sebagai pengikat dari ruang-ruang tersebut



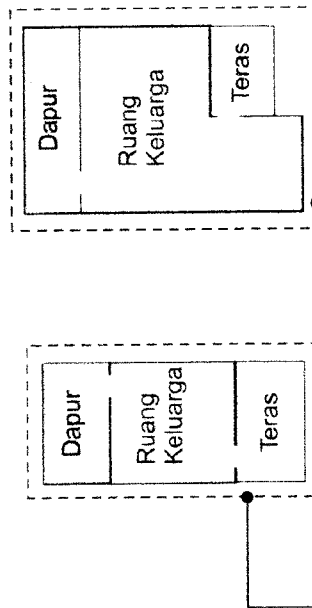
Gambar 4.12 Interior rumah lamin
Sumber : Survey

DISAIN SKEMATIK



GAGASAN BENTUK

Rumah Kutai



Terdiri dari tiga ruang dengan konfigurasi yang fleksibel

Merupakan satu massa yang berdiri sendiri (Suku Kutai tinggal dalam satu rumah untuk satu keluarga), walaupun terpisah tetapi mereka memiliki hubungan sosial satu sama lain.

Pada bangunan Rumah Adat Kutai ini terdapat tiga bagian ruang utama dan perletakan ruang-ruang tersebut bersifat fleksibel. Tidak ada aturan khusus dalam perletakan ruang.



Gambar 4.13 eksterior rumah Kutai
Sumber : Survey

DISAIN SKEMATIK



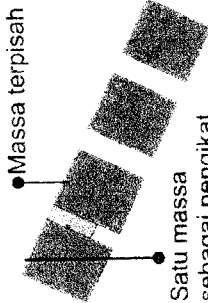
GUBAHAN MASSA

Denah

● Massa terpisah

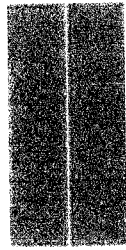
Satu massa sebagai pengikat massa yang terpisah

Secara kesatuan merupakan massa besar yang linear



DAYAK

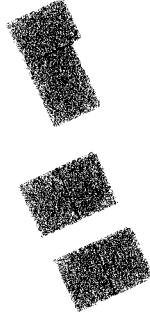
Area Publik



Area Publik

TRANSISI

● Massa yang berdiri sendiri



● Tiap massa terdiri dari 3 konfigurasi yang berbeda

KUTAI

Perbedaan tata ruang pada bangunan rumah adat Dayak dan Kutai yang dijadikan patokan untuk pengolahan bentuk denah bangunan

Pada bangunan Taman Rekreasi Budaya ini, denah dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian massa bangunan yang mewakili tata ruang Rumah Adat Dayak, bagian yang mewakili tata ruang Rumah Adat Kutai, dan massa yang mewakili bangunan transisi

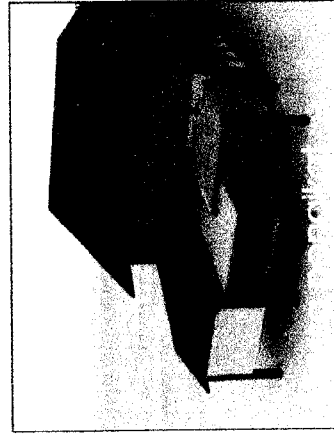
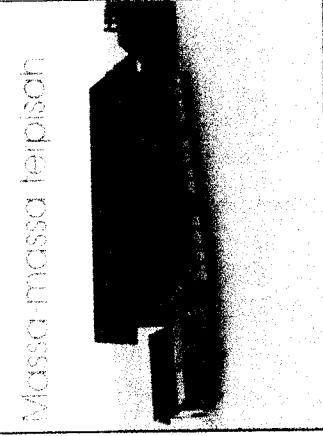
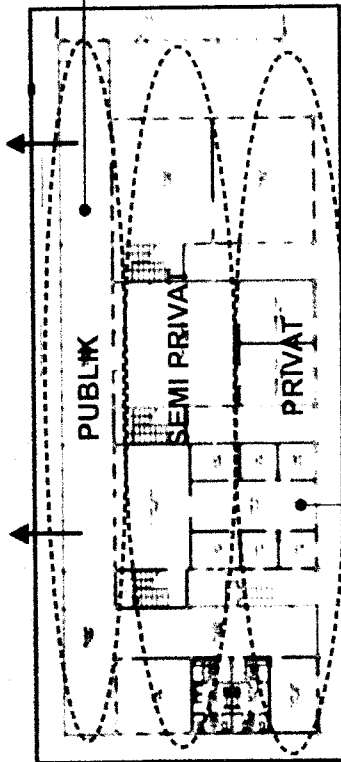


DISAIN SKEMATIK



GUBAHAN MASSA

Denah



Satu kesatuan berupa massa besar yang linear

Satu massa sebagai massa pengikat, massa ini bersifat transparan, seperti pada rumah Lamin yaitu ruang serambi yang bersifat publik dan mengikat seluruh ruang. Pada bangunan ini massa pengikat berfungsi sebagai koridor sirkulasi.

Massa - massa yang terpisah, mengambil dari tata ruang Rumah Lamin, terdiri dari petak-petak ruang yang terpisah

Orientasi massa menghadap sungai seperti rumah lamin pada umumnya, karena masyarakat Dayak menganggap Sungai adalah sesuatu yang sakral

Urut-urutan ruang adalah dimulai dari ruang selasar yang bersifat publik, kemudian ruang semi privat, dan ruang privat

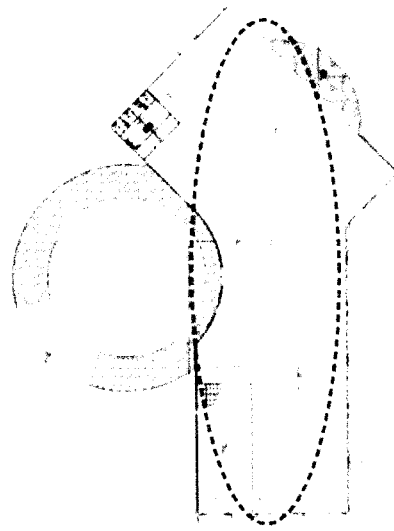
Gambar 4.14 Gubahan massa Blok 1
Sumber : Pemikiran

DISAIN SKEMATIK



GAGASAN BENTUK

Denah



- Merupakan massa Transisi dari massa dayak dan kutai, sebagai transisi massa ini merupakan penggabungan dari kedua tata ruang Dayak dan Kutai.

- Jika dilihat dari daerah ini, maka susunan ruang adalah teras berfungsi sebagai ruang publik kemudian ruang dalam yang terdiri dari dua bagian ruang, yang secara maya terbentuk karena adanya perbedaan ketinggian lantai atau split level, ini mewakili bagian ruang yang ada setelah ruang serambi pada bangunan dayak ataupun setelah ruang teras pada bangunan kutai

- Dari bagian ini maka ada bagian open space yang mewakili serambi pada bangunan dayak yang berorientasi menghadap sungai, kemudian masuk kedalam ada dua bagian ruang yang terbentuk karena adanya split level tadi.

- Dua bagian ruang yang terbentuk karena adanya perbedaan ketinggian lantai

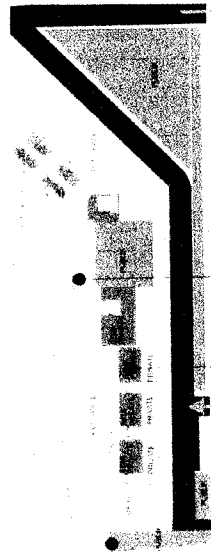


DISAIN SKEMATIK



GAGASAN PENGOLAHAN ELEMEN AIR

Estetika visual mahakam



Gagasan memanfaatkan estetika visual Sungai Mahakam, dengan orientasi bangunan kearah sungai mahakam, dengan bukaan-bukaan yang lebar mengarah kesungai, dengan jendela kaca atau pun terbuka secara langsung.

Gazebo-gazebo di tepian sungai, serta pedestrian sepanjang sungai yang memanfaatkan potensi keindahan sungai.

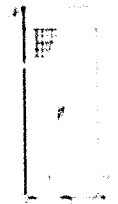
Museum dan ruang baca perpustakaan, diberi bukaan yang lebar dengan kaca kearah sungai, untuk museum khusus It 2

Ruang baca

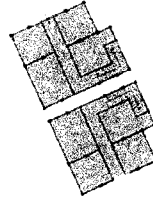
Museum



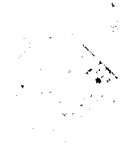
Panggung Terbuka dengan konsep panggung menggunakan sungai sebagai background



Ruang duduk di dalam Hall, juga memanfaatkan estetika visual sungai terutama pada lantai dua



Lantai dua
Galeri, terletak pada lantai 2 dengan bukaan yang lebar berupa jendela kaca



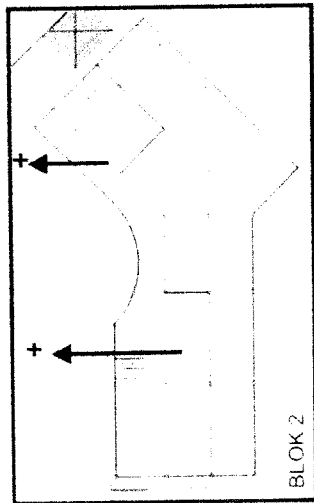
Ruang makan terapanung dengan sebagian bangunan diatas air sungai, massa transparan (terbuka), bisa menikmati keindahan sungai secara langsung



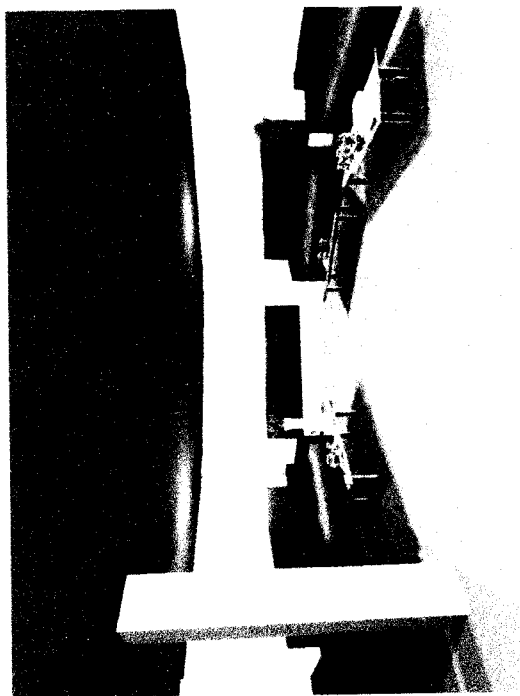
DISAIN SKEMATIK



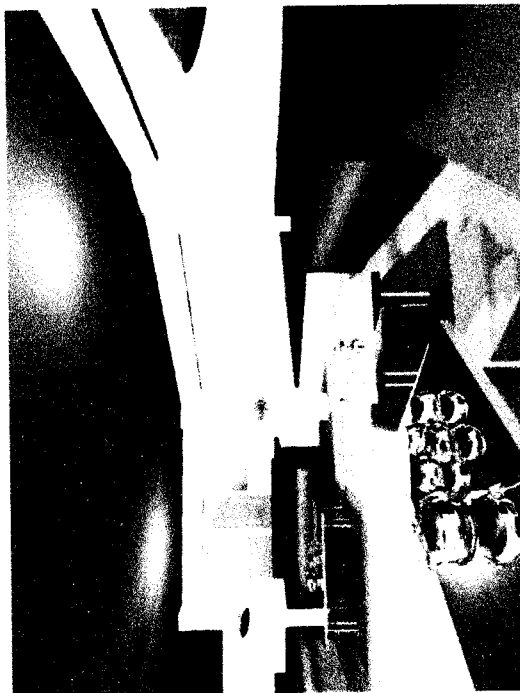
GAGASAN PENGOLAHAN ELEMEN AIR



Suasana pada ruang duduk hall lantai dua, dengan bukaan -bukaan kaca yang besar, membuka view positif dari dalam ke arah sungai mahakam



Gambar 4.15 interior ruang duduk
Sumber : pemikiran

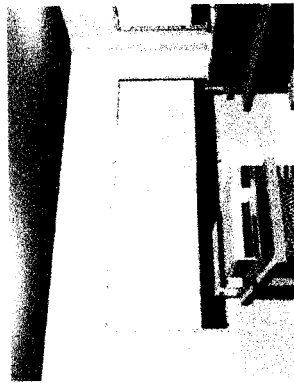
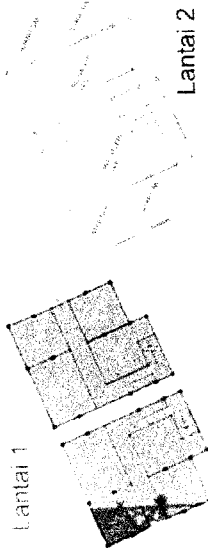


Gambar 4.16 interior ruang duduk 2
Sumber : pemikiran

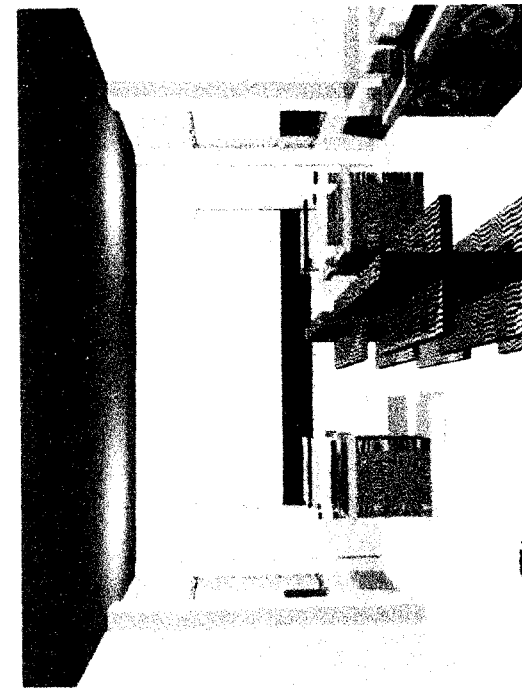
DISAIN SKEMATIK



GAGASAN PENGOLAHAN ELEMEN AIR



Ruang gallery juga memanfaatkan view kesungai dengan bukaan lebar pada dinding, sambil melihat barang-barang gallery pengunjung bisa juga melihat kearah sungai



Gambar 4.17 interior gallery 1
Sumber : pemikiran



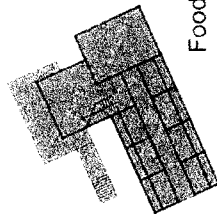
Gambar 4.18 interior gallery 2
Sumber : pemikiran

DISAIN SKEMATIK

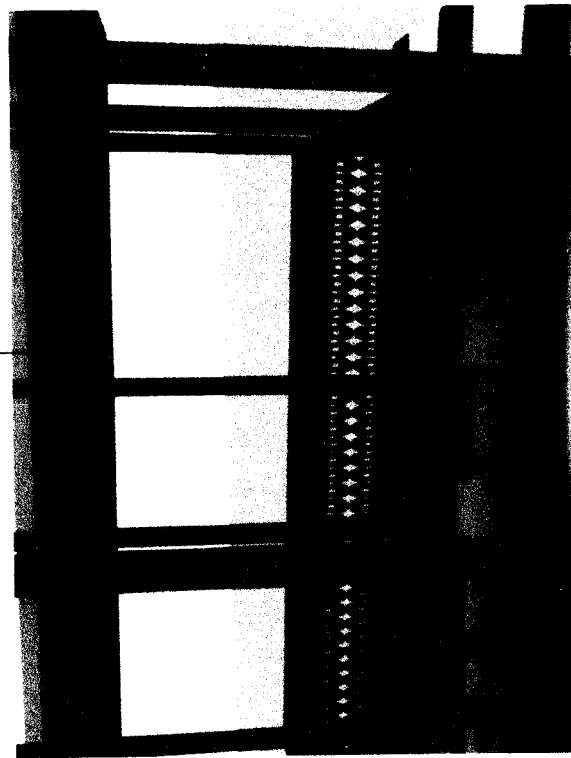


GAGASAN PENGOLAHAN ELEMEN AIR

Ruang makan terbuka, pada Food cort berada sebagian diatas sungai, sambil makan pengunjung bisa menikmati secara langsung suasana tepi sungai



Food Cort



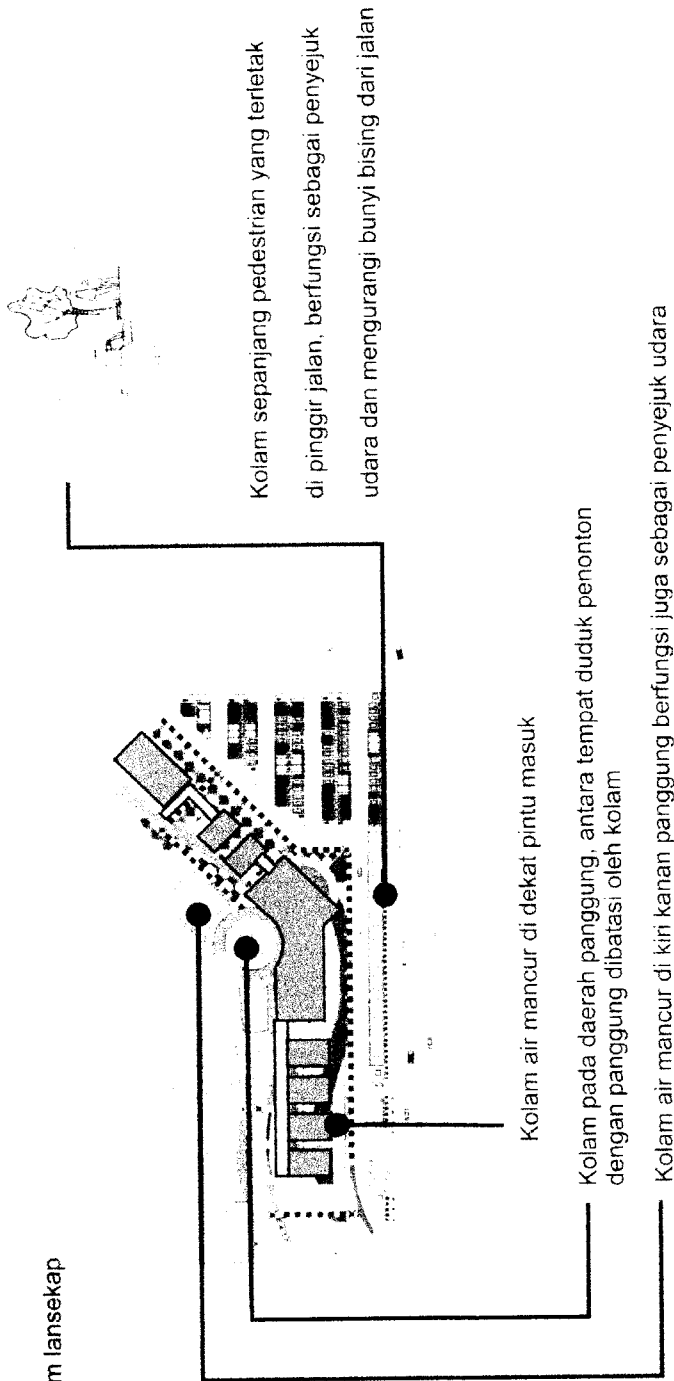
Gambar 4.19 interior ruang makan
Sumber : Pemikiran

DISAIN SKEMATIK



GAGASAN PENGOLAHAN ELEMEN AIR

Elemen air dalam lansekap

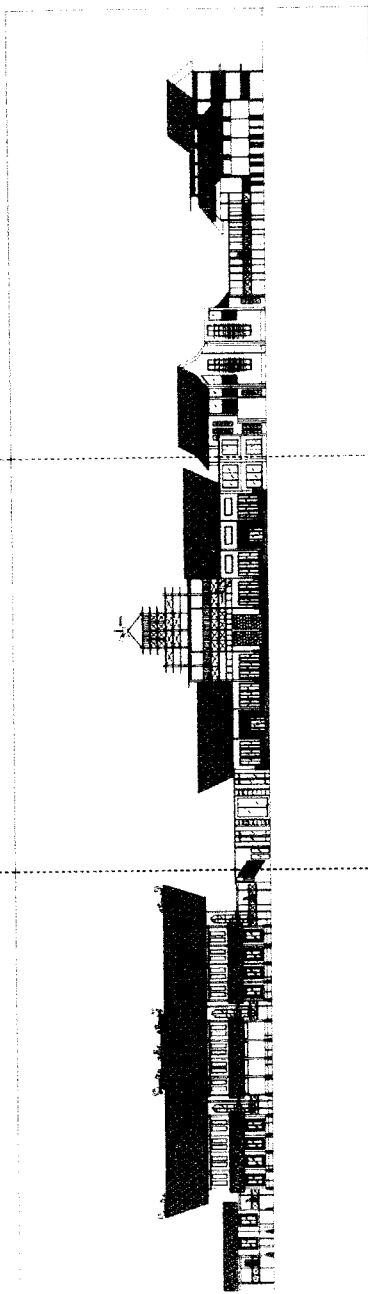


DISAIN SKEMATIK

REKREASI



TAMPAK



Gambar 4.20 Tampak Bangunan

Sumber : pemikiran

Terdapat ikon berupa menara sebagai point of interest dari bangunan, ikon ini muncul dalam

sekalu lebih kecil pada bagian bangunan Dayak dan Kutai

Lebih simpel, sedikit ornamen

Terdiri dari massa massa yang terpisah-pisah

Restoran terbuka melambangkan bagian teras pada bangunan rumah Kutai yang bersifat transparan

Massa terpisah, diikat oleh koridor yang berfungsi sebagai wadah sirkulasi

Atap pelana menaungi keseluruhan bangunan jadi walau massa terpisah tetap satu kesatuan, seperti pada rumah Dayak

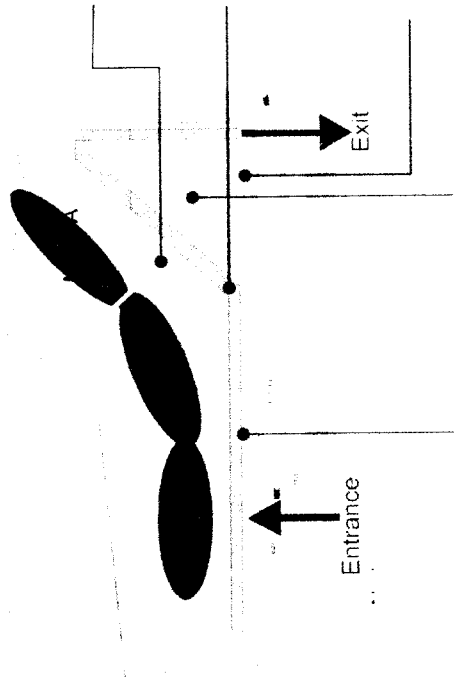
Sebagian bangunan berbentuk panggung, mengadopsi dari bentuk rumah Dayak.

DISAIN SKEMATIK

LOKASI DAN LINGKUNGAN



Sirkulasi



Merupakan pertemuan jalur pedestrian, dibedakan dengan pola penutup tanah yang berbeda, menggunakan mozaik keramik

adalah jalur sirkulasi kendaraan di dalam site, material yang digunakan adalah aspal

jalur sirkulasi pedestrian, material yang digunakan adalah rumput dan koral sikat untuk pedestrian disepanjang tepian sungai menggunakan material paving blok

Untuk parkir material penutup tanah yang digunakan adalah paving blok merah dan abu, dengan motif tulang ikan



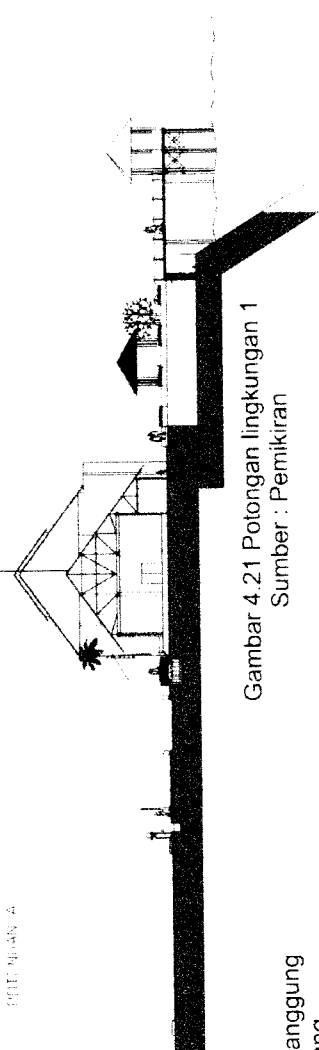
DISAIN SKEMATIK



POTONGAN LINGKUNGAN

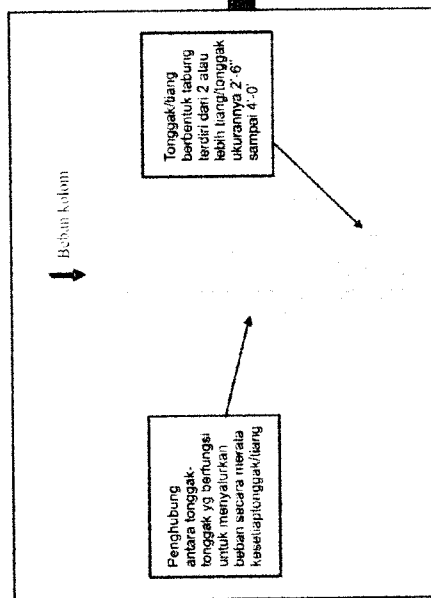
Rangka atap ada yang menggunakan struktur kayu ada yang menggunakan struktur baja

FIGURE 4.21

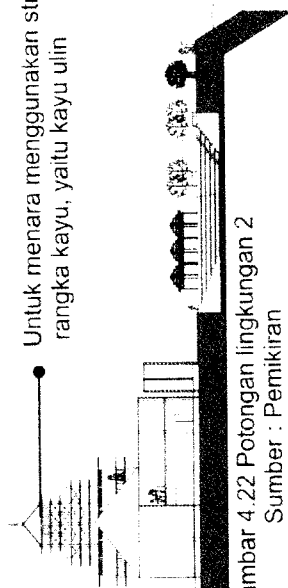


Gambar 4.21 Potongan lingkungan 1
Sumber : Pemikiran

Pondasi ada yang menggunakan batu kali, untuk bangunan rumah panggung menggunakan pondasi tiang pancang

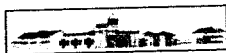


Untuk menara menggunakan struktur rangka kayu, yaitu kayu ulin



Gambar 4.22 Potongan lingkungan 2
Sumber : Pemikiran

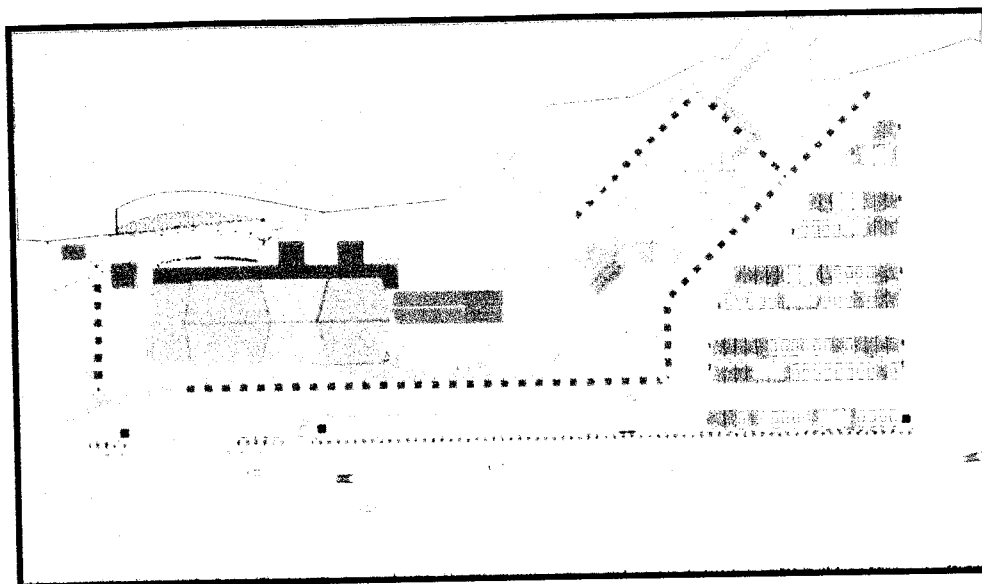
Tepian sungai menggunakan talut, untuk lokasi ini talut sudah ada dibangun oleh pemerintah



BAB 5

HASIL RANCANGAN

5.1 Situasi



Gambar 5.1

Situasi

Sumber : Hasil Disain

Taman rekreasi budaya di tepian Sungai Mahakam, lokasinya terletak di Jalan Slamet Riyadi yang merupakan jalan masuk utama menuju kota Samarinda, lokasi juga terletak di tepi Sungai Mahakam merupakan keunggulan yang dimiliki site Taman Rekreasi Budaya ini.

Luasan site sebesar $\pm 17000\text{m}^2$, massa bangunan Taman Rekreasi Budaya ini terdiri dari 4 massa, massa 1 merupakan massa bangunan Dayak, massa 3 dan 4 merupakan massa bangunan Kutai dan massa 2 adalah massa bangunan transisi.

Atap pada bangunan ini menggunakan atap pelana, atap dak dan atap limasan.

5.2. SitePlan

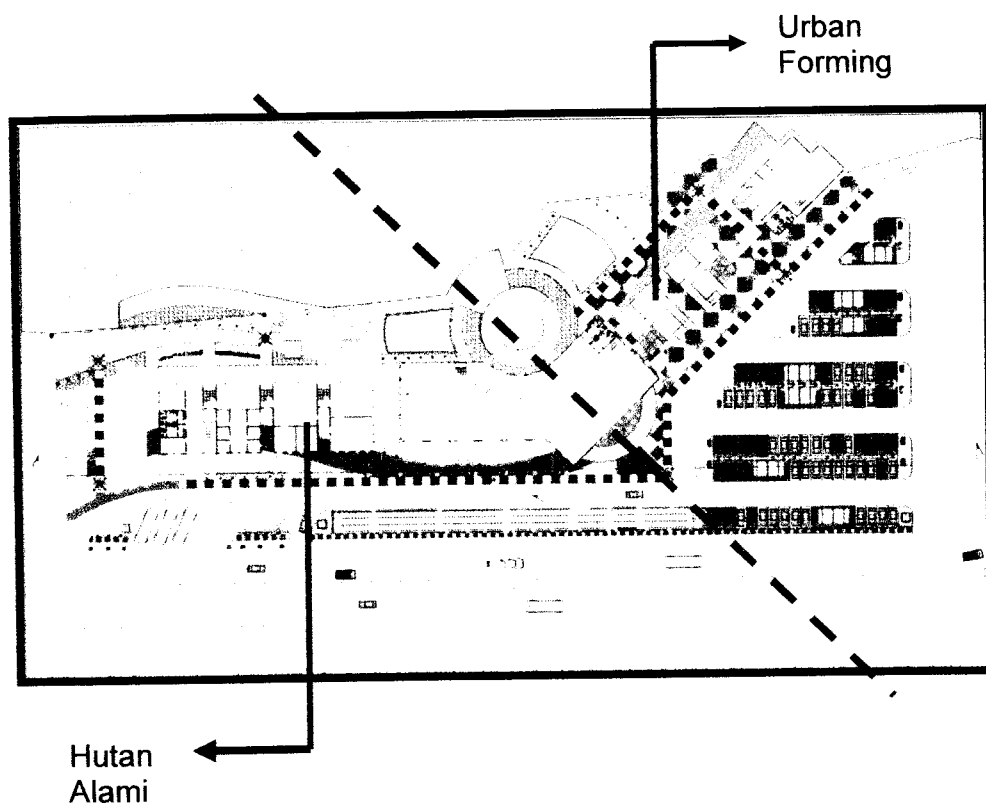
Pada Site Plan terlihat Denah bangunan Lantai satu, pengolahan landscape, pola parkir, penutup tanah, serta vegetasi yang digunakan.



Orientasi massa bangunan menghadap sungai Mahakam, karena view positif adalah kearah Sungai Mahakam.

Terdapat dua pintu masu, satu pintu masuk utama dan satu pintu masuk khusus karyawan.

Pengolahan landscape pada Taman Rekreasi Budaya ini, dibagi menjadi dua bagian, bagian taman yang ditata teratur dengan konsep urban forming dan bagian taman yang ditata lebih tidak teratur dengan konsep hutan alami.keduanya melambangkan dua budaya yang berbeda budaya Dayak dan Kutai.



Gambar 5. 2
SitePlan
Sumber : Hasil Disain

5. 3 Tata Tapak

Kondisi tapak pada lokasi tidak berkontur,



5.4 Spesifikasi Proyek

Luas Site : ± 17.000 m²
Luas Bangunan : 4473.75
Luas Area Terbangun : 2912.2
BCR = Luas Area Terbangun : Luas Site
= 2912.2 : 17000
= 0.17

5.5 Massa Bangunan

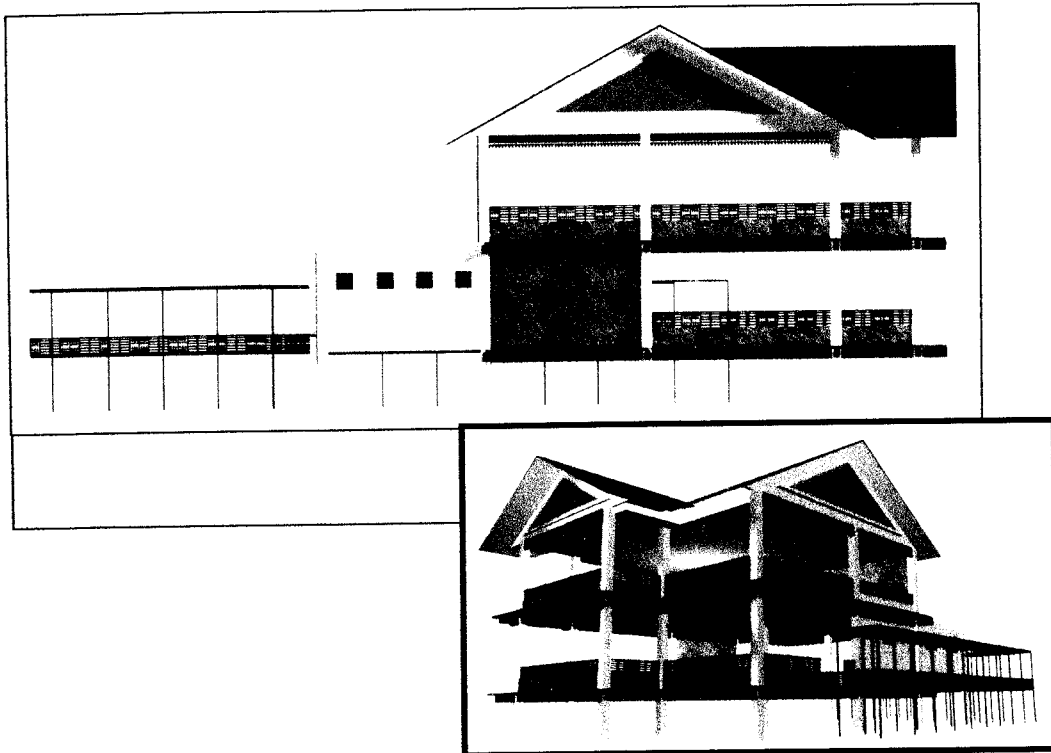
Massa bangunan terdiri dari 4 massa, massa pertama yaitu massa paling kiri disebut massa Dayak, mewakili budaya dayak, massa kedua yaitu massa tengah disebut massa Transisi, merupakan transisi dari kedua massa Dayak dan Kutai, massa ketiga dan keempat merupakan massa Kutai yang mewakili budaya Kutai.



Gambar 5.3

Massa satu

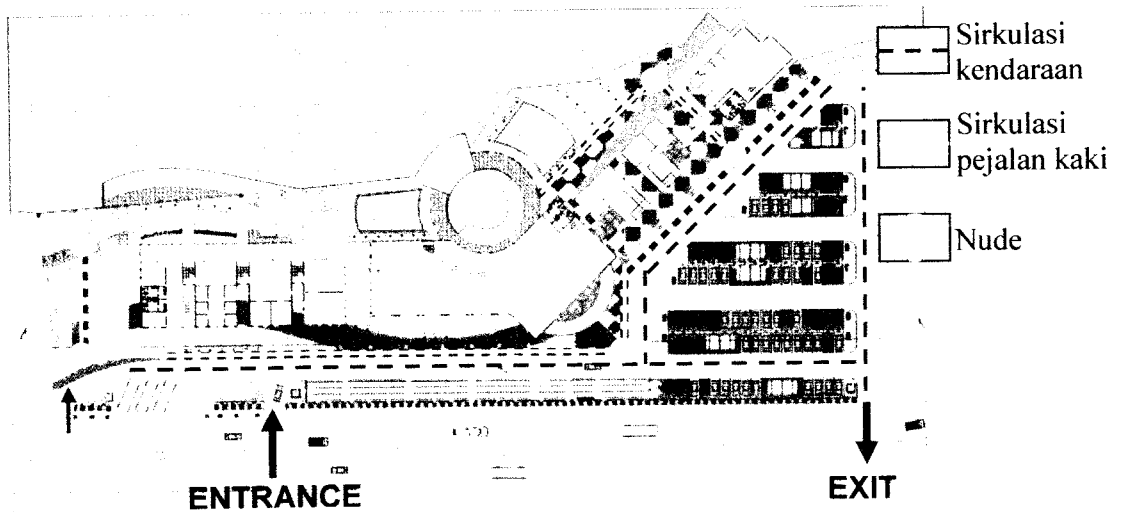
Sumber : Hasil Disain



Gambar 5.6 Massa empat

Sumber : Hasil Disain

5.6 Sirkulasi



Gambar 5.7 Alur sirkulasi dalam site

Sumber : Hasil Disain

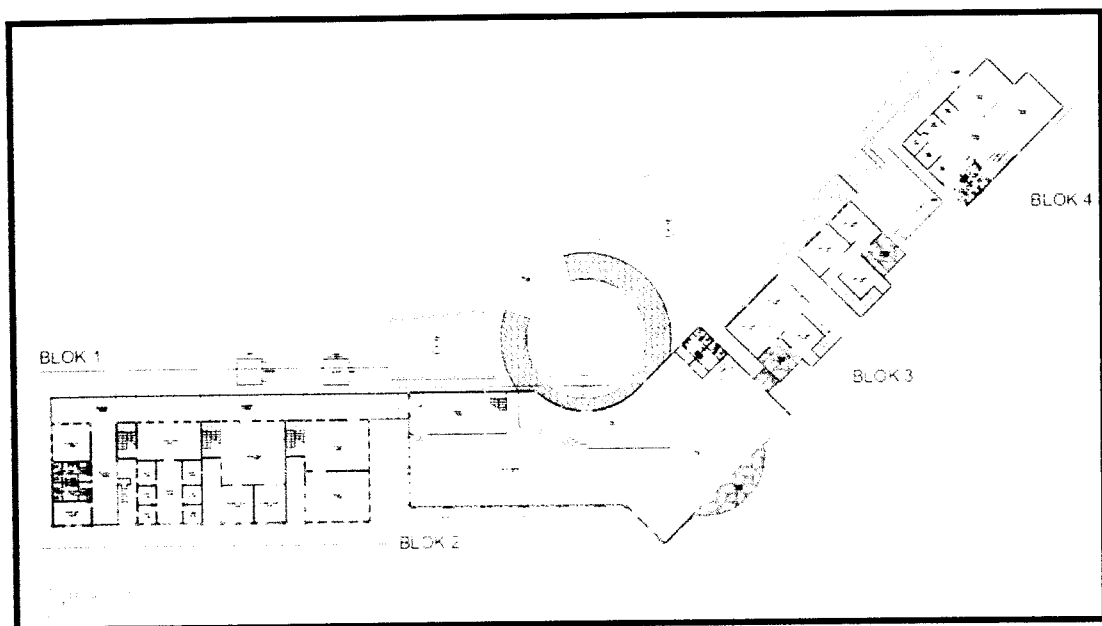


Terdapat dua jenis sirkulasi yaitu sirkulasi pejalan kaki (pedestrian) dan sirkulasi kendaraan.

Pedestrian pada Taman Rekreasi budaya ini mengelilingi bangunan dan terdapat juga di sepanjang sisi Sungai. Terdapat nude nude berupa pola penutup tanah yang berbeda sebagai pengarah sirkulasi.

5.7 Denah

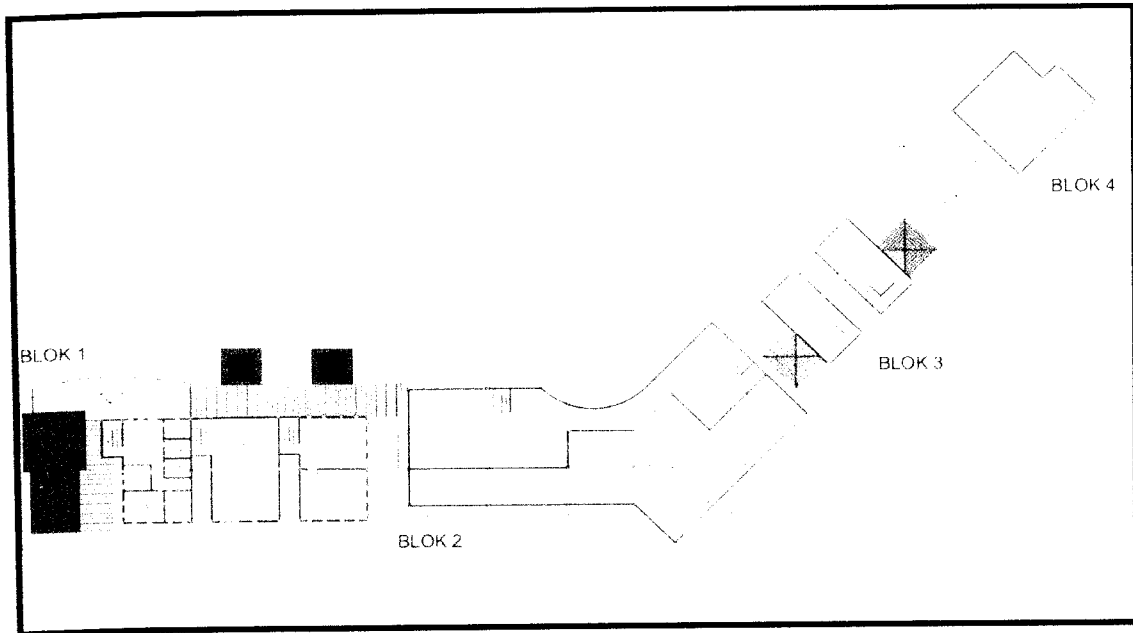
5.7.1 Denah Lantai 1



Gambar 5.8 Denah Lantai 1

Sumber : Hasil Disain

Denah Lantai satu terdiri dari empat blok bangunan, blok 1 terdiri dari ruang-ruang ; museum, koleksi buku, audiovisual, pengelola, musholla dan ruang servis. Blok 2 terdiri dari ruang-ruang ; Hall, ruang pameran, ruang duduk dan lavatory. Blok 3 terdiri dari ruang-ruang ; Art shop. Blok 4 terdiri dari ; ruang makan, koi makanan dan lavatory.



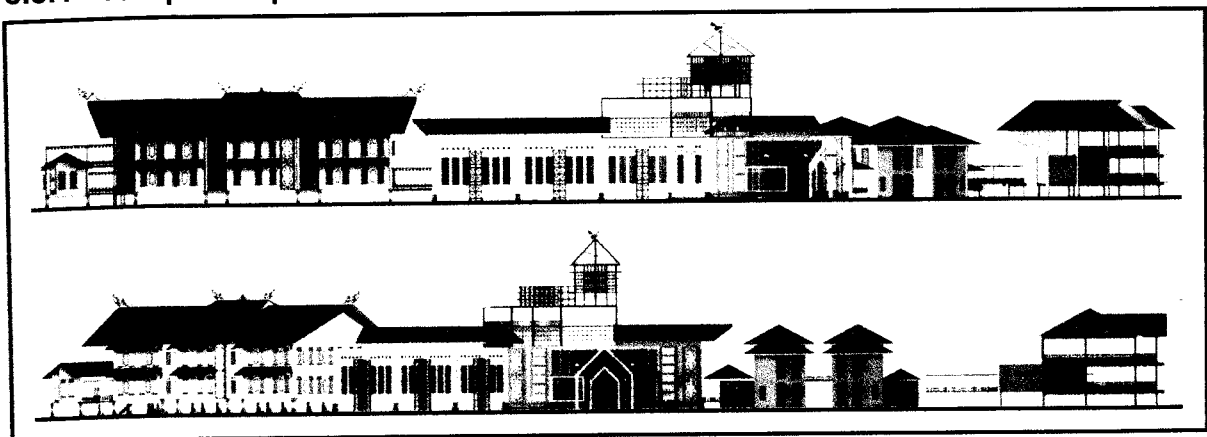
Gambar 5.9 Denah Lantai 2

Sumber : Hasil Disain

Pada denah lantai dua, Blok 1 terdiri dari ruang-ruang : museum, ruang baca dan ruang koleksi buku, ruang pengelola. Blok 2 terdiri dari ; ruang duduk. Blok 3 terdiri dari ruang Gallery. Blok 4 terdiri dari ; ruang makan.

5.8 Tampak Bangunan

5.8.1 Tampak Depan

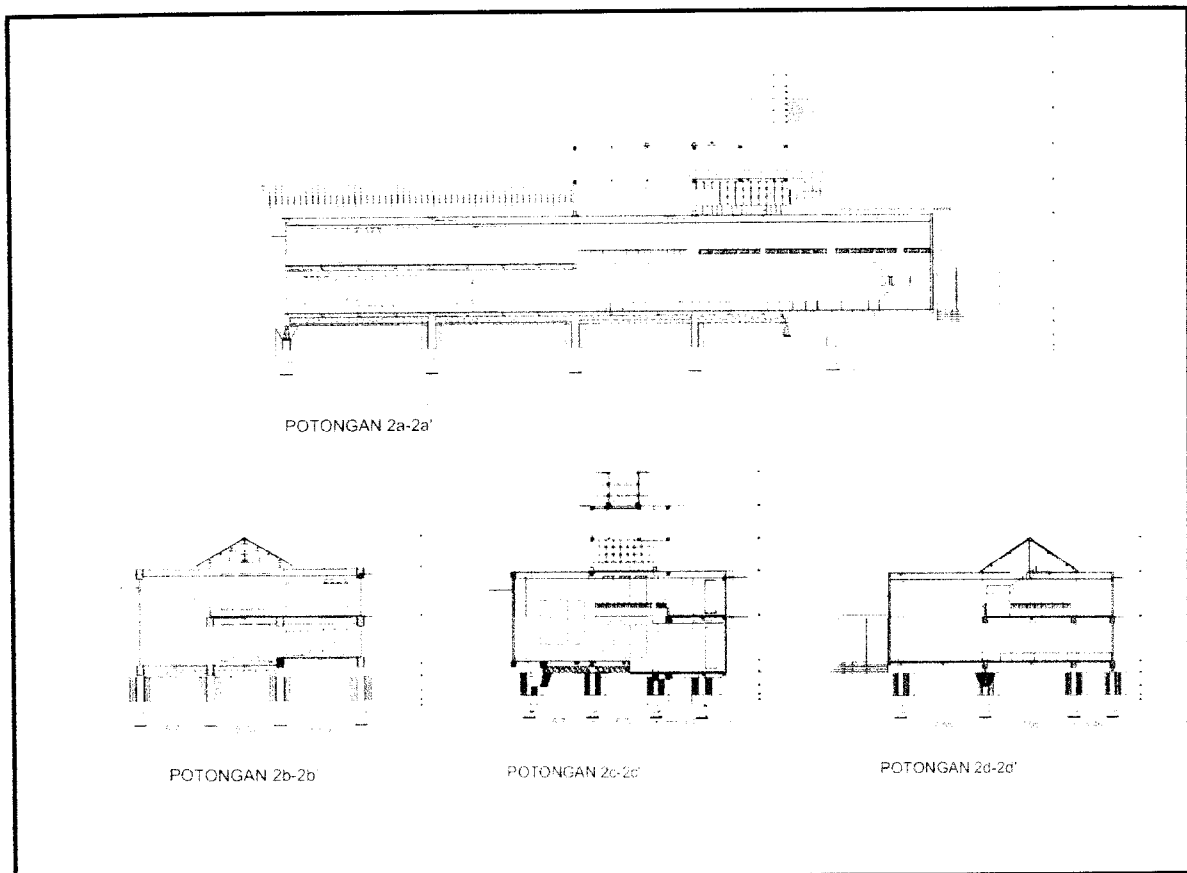


Gambar 5.10 Tampak Depan

Sumber : Hasil Disain



1 meter, bagian tengah bukan bangunan panggung, tetapi tinggi lantainya sama yaitu + 1 meter. Pondasi yang digunakan adalah pondasi tiang pancang untuk bagian di bawah kolom, dan pondasi menerus untuk bagian bawah dinding. Terdapat split level dengan jarak antar lantai 4 meter. Pada blok 2 terdapat banyak perbedaan ketinggian lantai. Struktur atap yang digunakan, sebagian menggunakan atap dak dengan penutup berupa plat beton tebal 7 cm, sebagian lagi menggunakan struktur atap kayu, dengan penutup atap adalah sirap ulin. Pada bagian tengah terdapat menara yang menggunakan struktur kayu, terletak di atas dak beton, setiap kolom kayu utama pada menara, terletak di atas kolom struktur bangunan, yang disambung dengan plat baja. Bahan kayu untuk menara menggunakan kayu ulin.



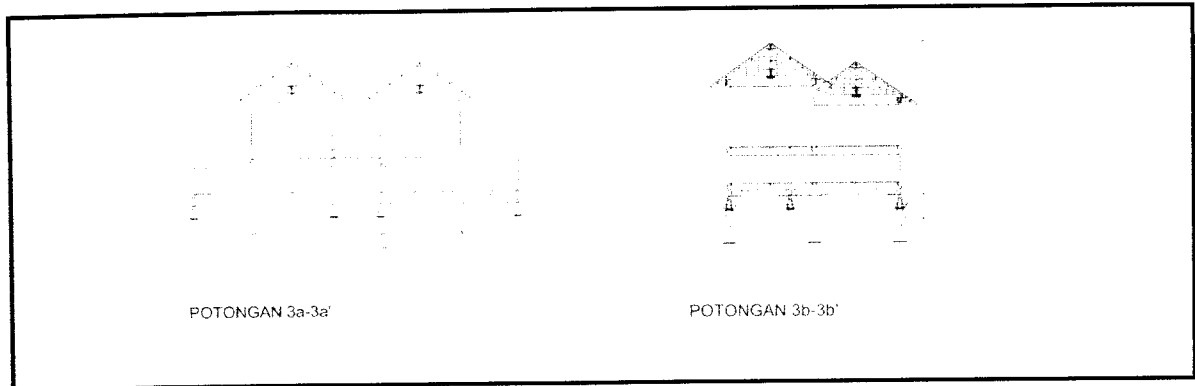
Gambar 5.16

Potongan 2a-2a', 2b-2b', 2c-2c', 2d-2d'

Sumber : Hasil Disain



5.9.4 Potongan Blok 3



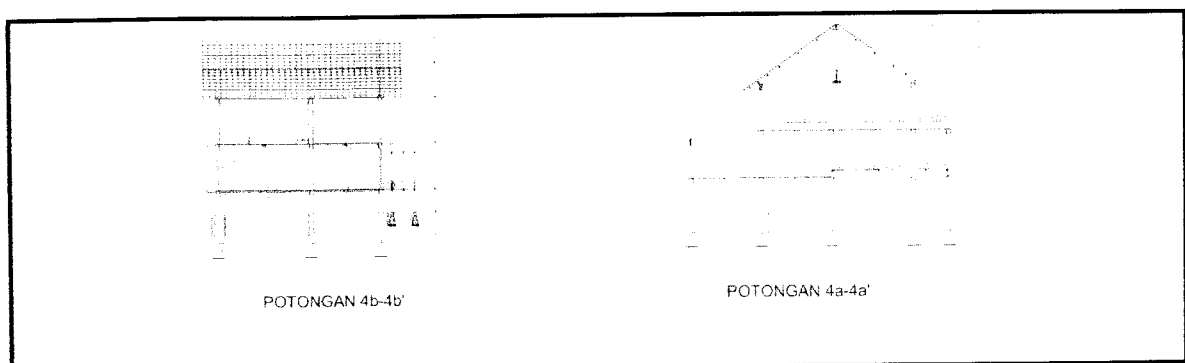
Gambar 5.17

Potongan 3a-3a',3b-3b'

Sumber : Hasil Disain

Blok 3 menggunakan struktur beton bertulang, dan struktur kayu untuk bagian terasnya. Bentuk bangunan bukan rumah panggung, tinggi lantai satu meter dari muka tanah.atap sebagian menggunakan atap dak, sebagian menggunakan struktur atap kayu.pondasi juga menggunakan pondasi tiang pancang dan pondasi menerus.

5.9.5 Potongan Blok 4



Gambar 5.18

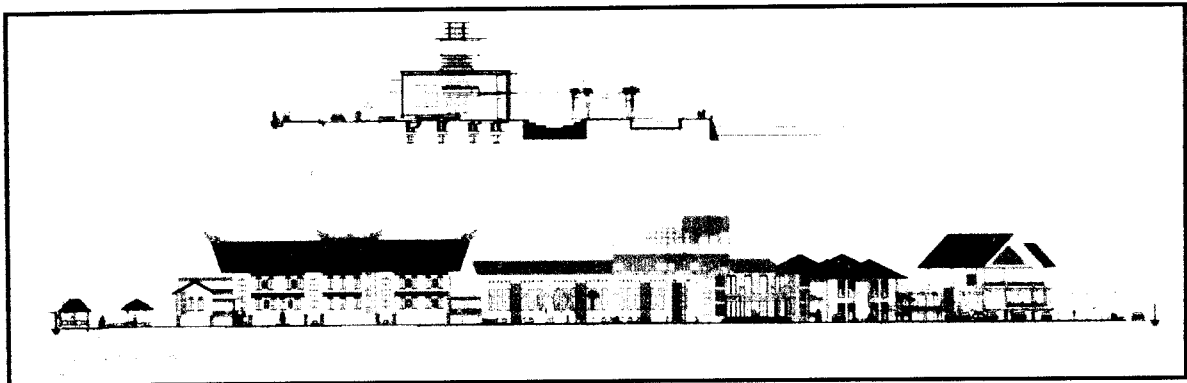
Potongan 4a-4a',4b-4b'

Sumber : Hasil Disain



Potongan Blok 4, merupakan bangunan panggung dan terbuka. Struktur menggunakan struktur beton bertulang, dengan jarak lantai 2 meter dari muka tanah. Pondasi yang digunakan adalah pondasi tiang pancang. Struktur atap menggunakan struktur kayu. Terdiri dari dua lantai dengan jarak antara lantai adalah 4 meter.

5.10 Potongan Lingkungan



Gambar 5.19 Potongan Lingkungan

Sumber : Hasil Disain

Potongan lingkungan ada dua yaitu potongan melintang dan potongan membujur. Pada potongan lingkungan terlihat jenis-jenis penutup tanah yang digunakan, struktur pada bagian kolam dan panggung, juga talut di tepi sungai.

5.11 Rencana Kolom Balok

Rencana kolom balok untuk lantai 1 dan 2, menggunakan struktur beton bertulang untuk bangunan utama, dan beberapa struktur kayu untuk teras dan selasar.

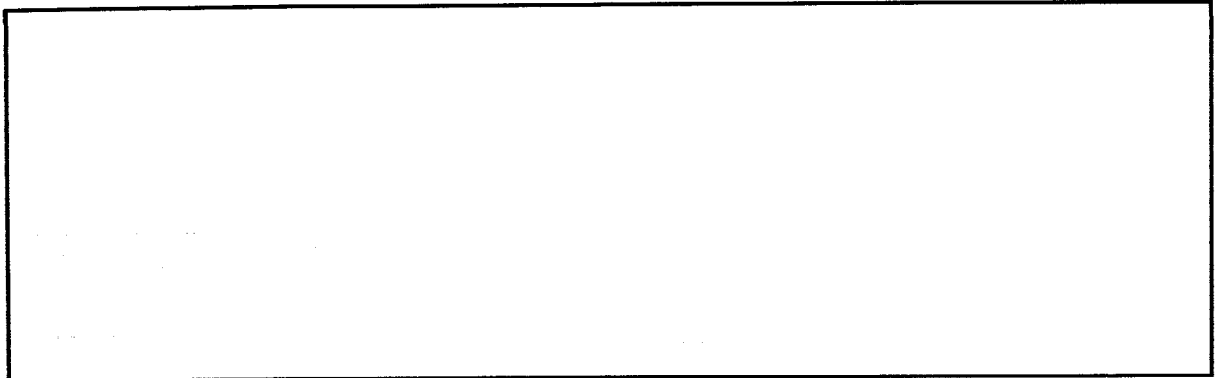
Untuk blok 1 kolom utama berukuran 50x50 cm dengan bentang 10 m dan 8 meter.



Untuk blok 2 kolom utama berukuran 60x60 cm dan 50x50 cm dengan bentang 12 meter, 5.7 meter, 6.6 meter, dan 8 meter.

Untuk blok 3 kolom utama berukuran 40x40 cm, dengan bentang 7 meter.

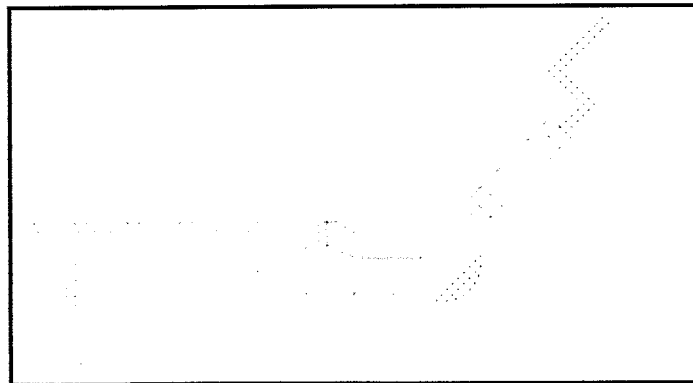
Untuk blok 4 besar kolom utamanya juga 40x40cm, dengan bentang bangunan 6 meter, 7 meter, dan 8 meter.



Gambar 5.20 Rencana Balok Lantai

Sumber : Hasil Disain

5.12 Rencana Pondasi



Gambar 5.21 Rencana Pondasi

Sumber : Hasil Disain

Pondasi bangunan pada blok 1 menggunakan pondasi tiang pancang, pada setiap kolom utama. Tidak ada pondasi menerus karena bentuk bangunan adalah bangunan panggung.

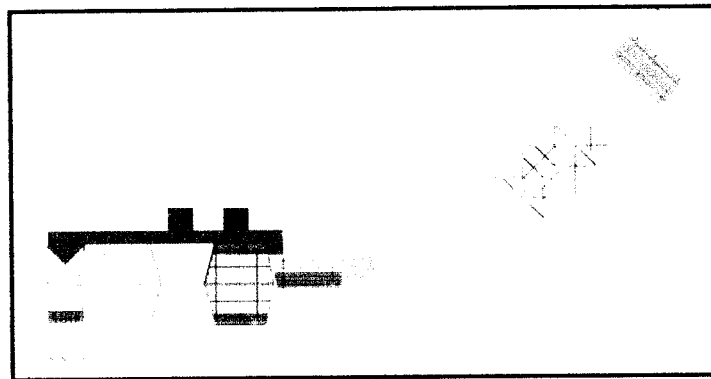


Untuk blok 2 pada kolom utama menggunakan pondasi tiang pancang, dan ada pondasi menerus di bawah dinding bangunan.

Untuk blok 3 sama seperti blok 2 menggunakan pondasi tiang pancang di setiap kolom utama, dan pondasi menerus pada bawah dinding.

Untuk blok 4 merupakan bangunan rumah panggung, menggunakan pondasi tiang pancang pada setiap kolom utamanya.

5.13 Rencana Atap



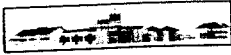
Gambar 5.22 Rencana Atap

Sumber : Hasil Disain

Pada blok 1 bangunan besar atap menggunakan atap pelana dengan struktur baja. Penutup atap menggunakan genteng kerami. Bangunan kecil menggunakan atap limas an dan pelana dengan struktur atap kayu, penutup atap berupa genteng keramik. untuk atap selasar menggunakan penutup atap asbes gelombang.

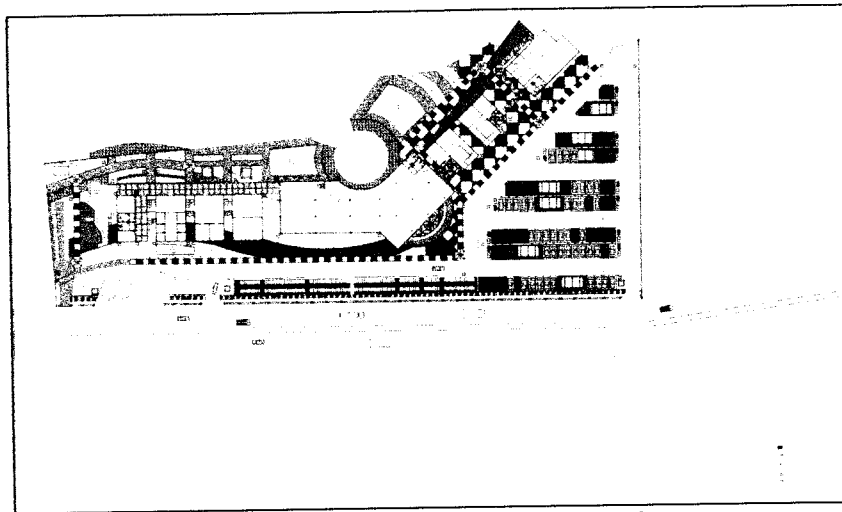
Pada blok 2 sebagian menggunakan atap dak dengan tebal plat betonnya 7 cm, sebagian lagi menggunakan atap pelana dengan struktur kayu, penutup atap berupa sirap yang terbuat dari kayu ulin.

Pada blok 3 bangunan menggunakan atap limas an dengan struktur kayu, penutup atap berupa genteng keramik, untuk terasnya penutup atap menggunakan sirap kayu ulin. Sebagian bangunan menggunakan atap dak.



Pada blok 4 sebagian menggunakan atap dak, sebagian lagi menggunakan atap pelana struktur kayu dengan penutup atap berupa genteng keramik, untuk selasar atau jembatan menggunakan penutup atap asbes gelombang.

5.14 Rencana Drainasi



Gambar 5.23 Rencana Drainasi

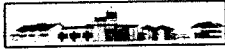
Sumber : Hasil Disain

Pada rencana drainasi terdapat saluran air bersih, berasal dari air PDAM yang disalurkan kedalam bangunan untuk lavatory, ruang makan, dan kolam. Saluran air kotor yang berasal dari wc, tempat wudhu, dapur yang disalurkan ke bak control kemudian ke septiktank dan sumur peresapan. Saluran kotoran yang berasal dari wc yang di salurkan ke septiktank dan sumur peresapan.

Saluran parit dalam site berada pada pinggir jalan di dalam site yang disalurkan ke riol kota, namun di dalam site juga terdapat banyak sumur peresapan sehingga tidak semua air di salurkan ke riol kota. Saluran air kotor dari kolam yang di salurkan ke sumur-sumur peresapan, untuk kolam yang didekat kolam, air kotor langsung dibuang kesungai, untuk air kolam sebagian menggunakan air dari PDAM sebagian lagi yaitu kolam dekat sungai air berasal dari air sungai yang di pompa dan di saring.

5.15 Detil Menara

Detil menara, struktur yang digunakan adalah struktur kayu, ukuran kolom utama adalah 20x20 cm. balok induk menggunakan ukuran 20/30. sambungan antara



Pada detil fasade terlihat selasar, tinggi dari muka tanah adalah 2 meter, struktur kayu, pagar merupakan ukiran Kutai terbuat dari kayu, kemudian pada bagian dinding bangunan foodcort ada sebagian dinding yang menonjol berupa ukiran terbuat dari semen dengan dasar ukiran berupa semen finishing kasar dan tidak di cat dan ukirannya berupa semen finishing cat warna putih.

5.17 Detil-detil

Pada Gambar detil-detil terdiri dari detil kolam dan panggung, detil air mancur dan pedestrian, detil gazebo, detil miniature menara, detil lampu taman, detil kolam air mancur.

Pada detil kolam dan panggung berupa potongan a dan potongan b, pondasi pada panggung menggunakan pondasi tiang pancang, bahan lantai panggung adalah pelat beton, pada bagian sisi sisi panggung diberi dinding beton tahan air atau trasram, berfungsi untuk menahan air sungai tidak masuk ke panggung jika terjadi air pasang, panggung menggunakan penutup berupa membrane yang di topang oleh tiang-tiang besi, membran ini bisa dibuka atau dipasang sesuai kondisi. Untuk tempat duduk pengunjung berbahan cor semen dengan jarak tingginya adalah 50 cm. dalam kolam dari muka tanah 3.90m.

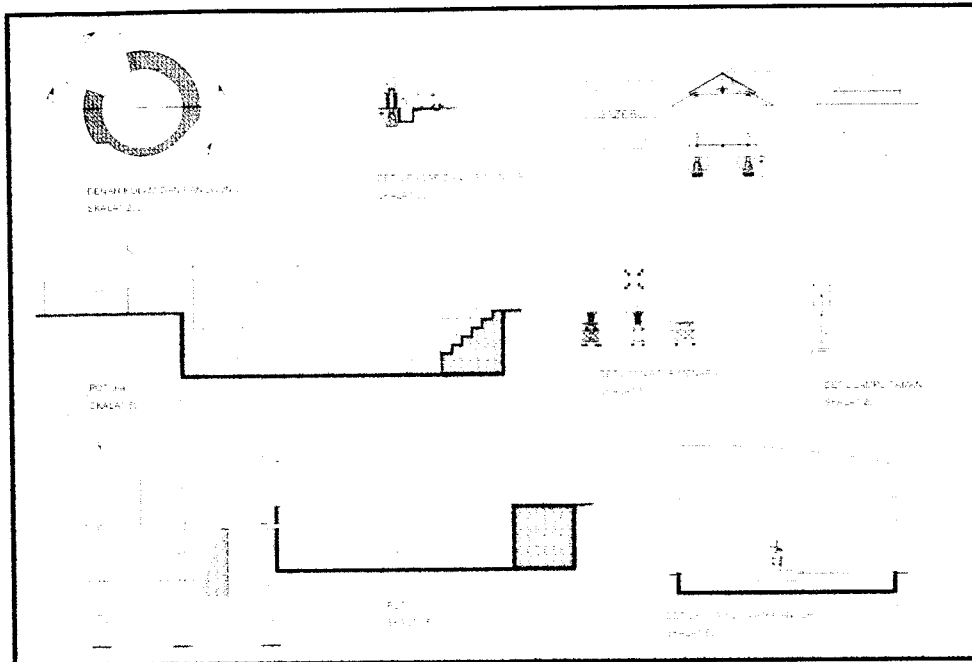
Pada detil air mancu dan pedestrian terlihat potongan pagar disamping kolam terbuat dari beton finishing batu kali. kolam dari semen dengan kedalaman 0.75 dari muka tanah. Air mancur di tanam pada pagar berupa pipa untuk mengeluarkan air. pedestrian menggunakan perkerasan koral sikat dan rumput dengan modul 1x1 meter.

Pada detil gazebo terlihat gazebo menggunakan struktur kayu dengan besar kolomnya 20x20 cm, ukuran baloknya 8x12 cm. pondasi yang digunakan adalah pondasi setempat.

Detil miniatur menara, menggunakan struktur kayu dengan tinggi 2.4 meter, kayu yang digunakan 2x3 cm, 5x7 cm, 8x12cm.



Detil lampu taman berbahan semen untuk bagian bawah dan berbahan kayu untuk bagian atasnya, terdapat 4 titik untuk menempatkan lampu, ukuran tinggi lampu taman 1.7 meter.



Gambar 5.25.1

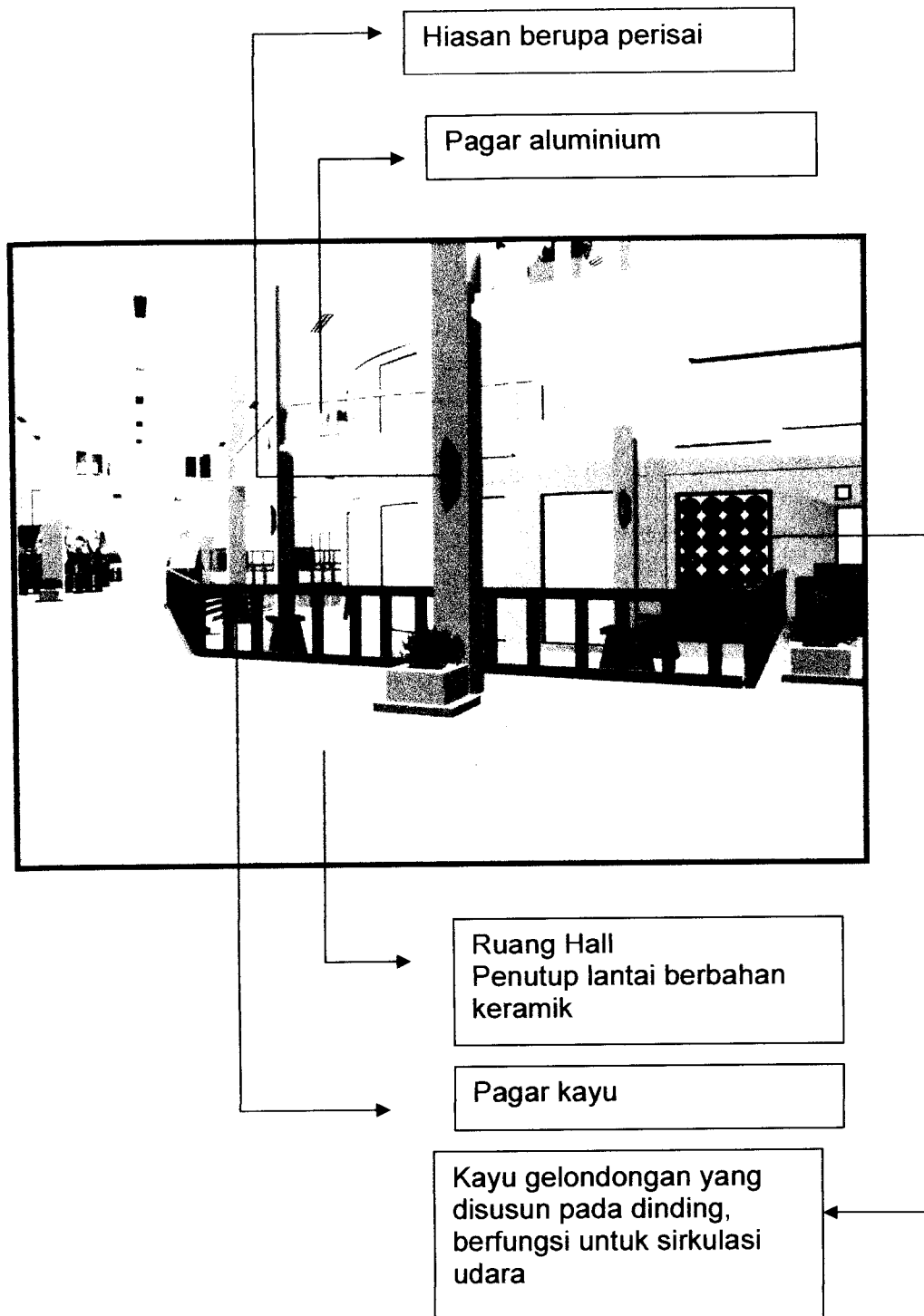
Detil-Detil

Sumber : Hasil Disain

5.18 Interior

a. Interior Hall

dari interior hall terlihat bahwa bangunan ini terbagi secara maya menjadi dua bagian karena adanya perbedaan ketinggian lantai atau split level yang sengaja dibuat untuk menimbulkan kesan garis pembagi. Lantai dua berfungsi sebagai ruang duduk pada pinggir lantai dibatasi dengan pagar berpola vertikal.



Gambar 5.26

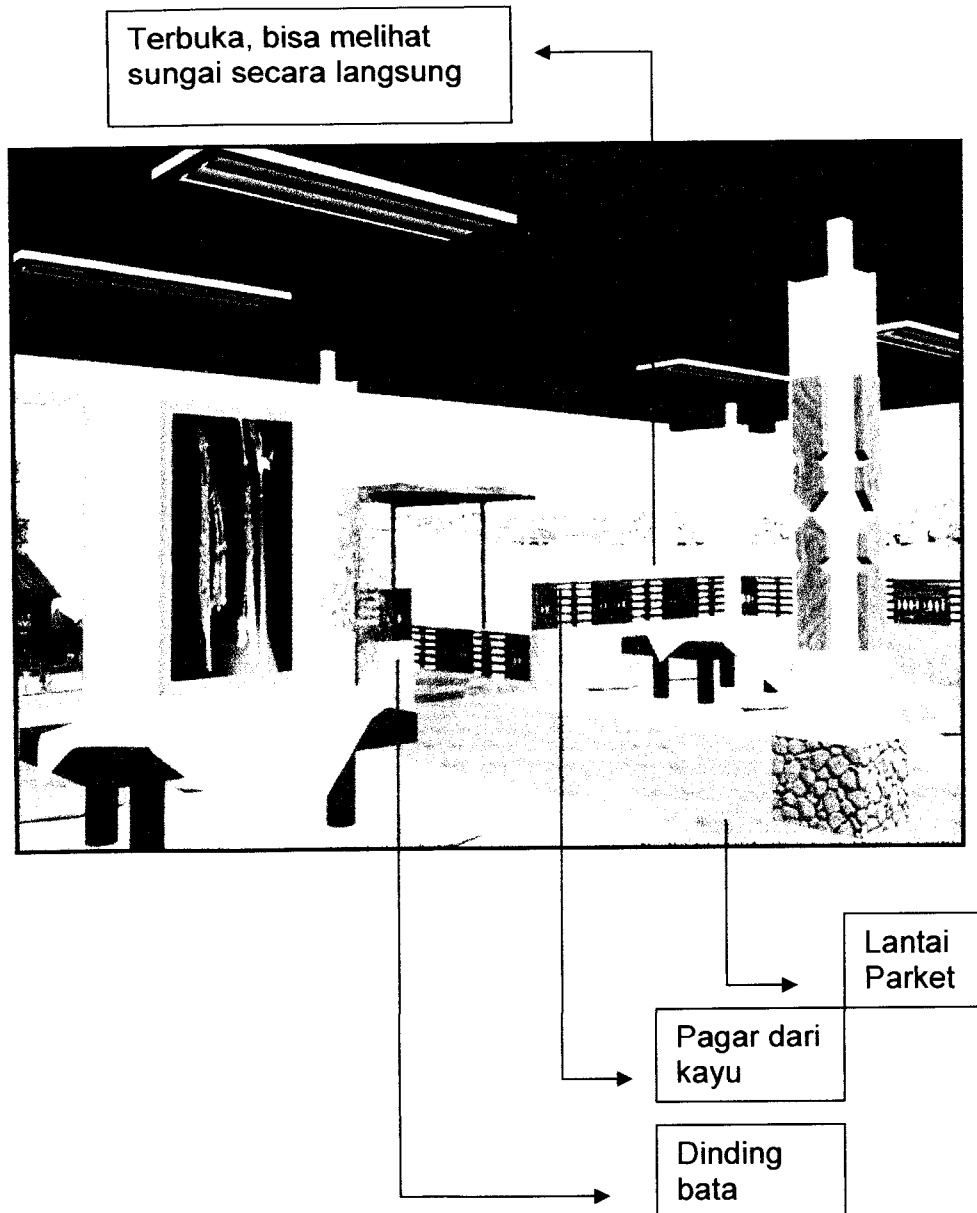
Interior Hall

Sumber : Hasil Disain



d. Interior Ruang makan

Ruang makan ini merupakan ruang makan terbuka, sebagian bangunannya berada diatas sungai, pengunjung yang berada di ruang makan ini akan merasa berada diatas sungai dan dapat melihat sungai sambil menikmati makanan, suasana tepian sungai benar-benar terasa jika kita berada pada ruang makan ini.



Gambar 5.29

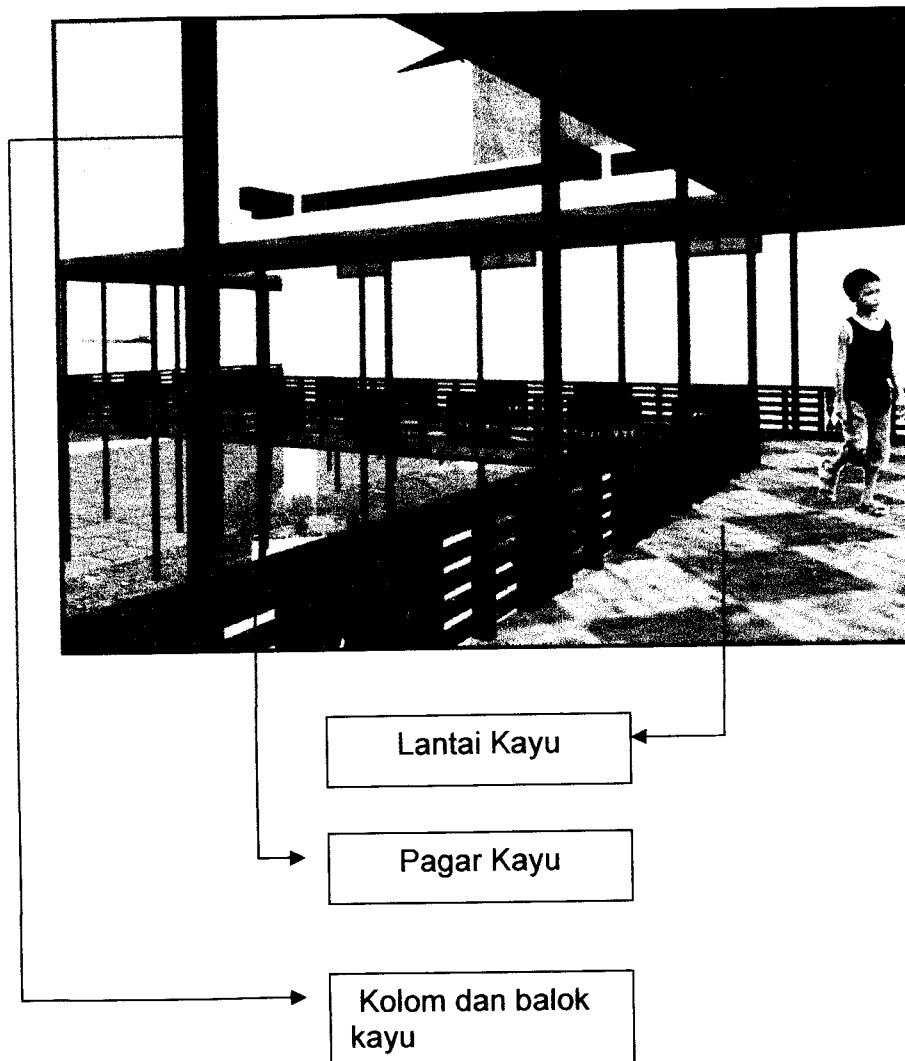
Interior Ruang makan

Sumber : Hasil Disain



e. Selasar

Bagian selasar ini terletak pada Bangunan Kutai, struktur yang digunakan adalah struktur kayu, lantai yang digunakan lantai kayu, pagar berbentuk ukiran Kutai. Tinggi selasar dari muka tanah adalah 2 meter.



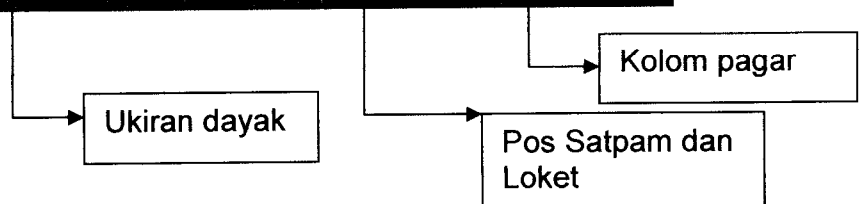
Gambar 5.30

Selasar

Sumber : Hasil Disain

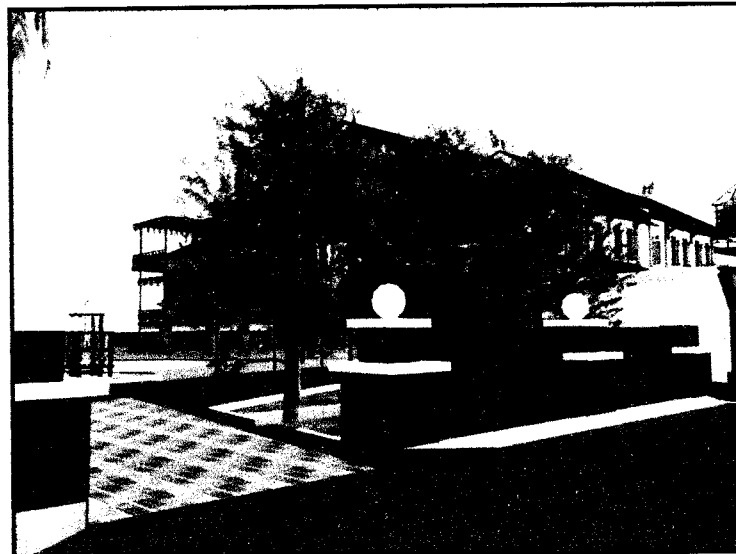


5.19 Eksterior



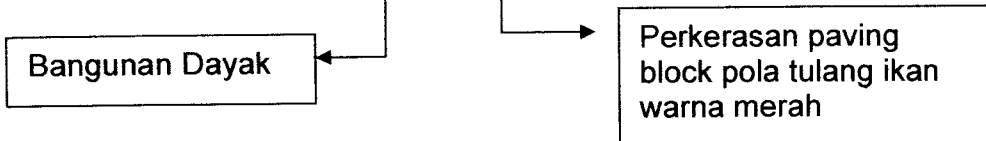
Gambar.31 Pintu Masuk Utama

Sumber : Hasil Disain



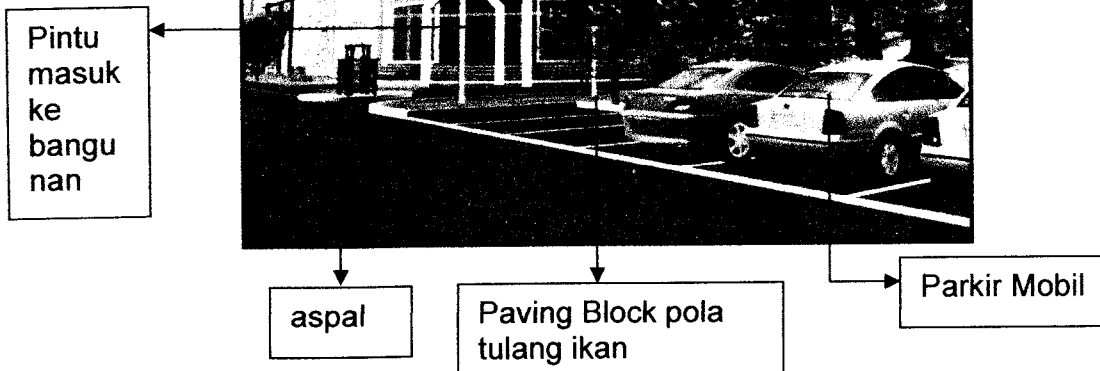
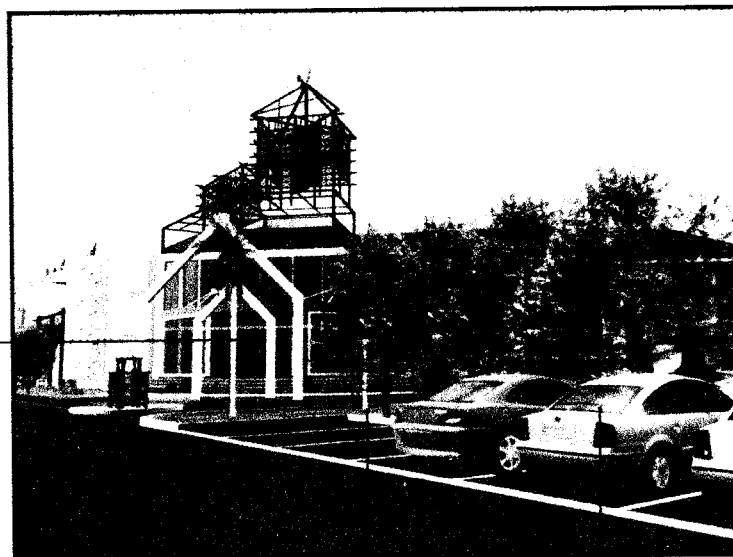
Gambar 5.32 Pintu masuk karyawan

Sumber : Hasil Disain



Gambar 5.32.1 Parkir bis

Sumber : Hasil Disain



Gambar 5.33 Parkir mobil

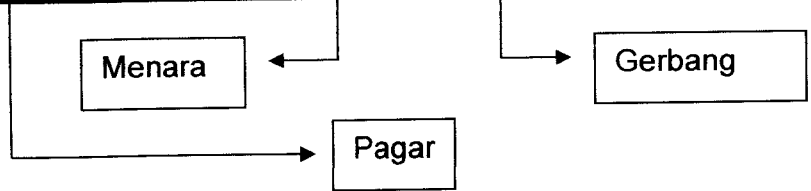
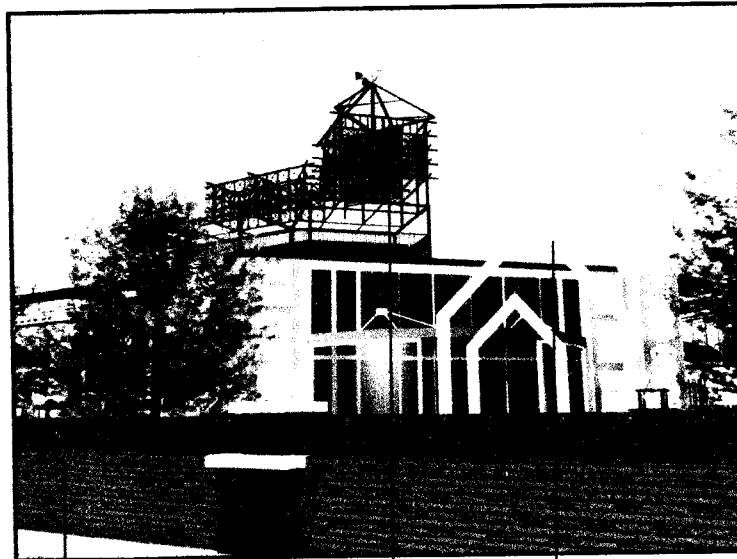
Sumber : Hasil Disain



Gambar 5.34

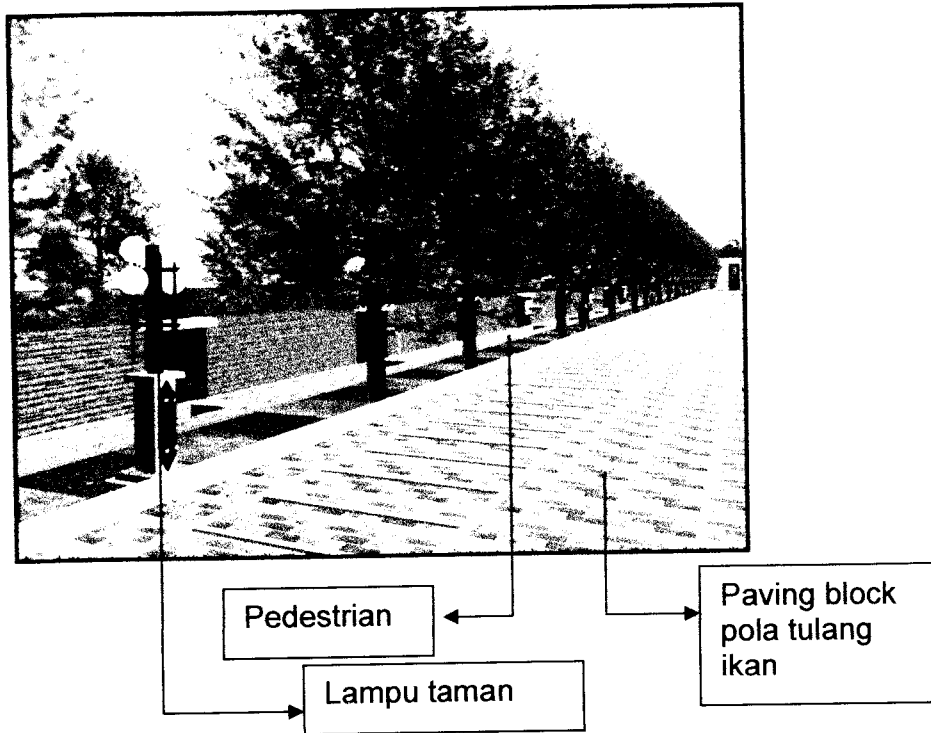
Pintu Keluar

Sumber : Hasil Disain



Gambar 5.35 View Kedalam

Sumber : Hasil Disain



Gambar 5.36

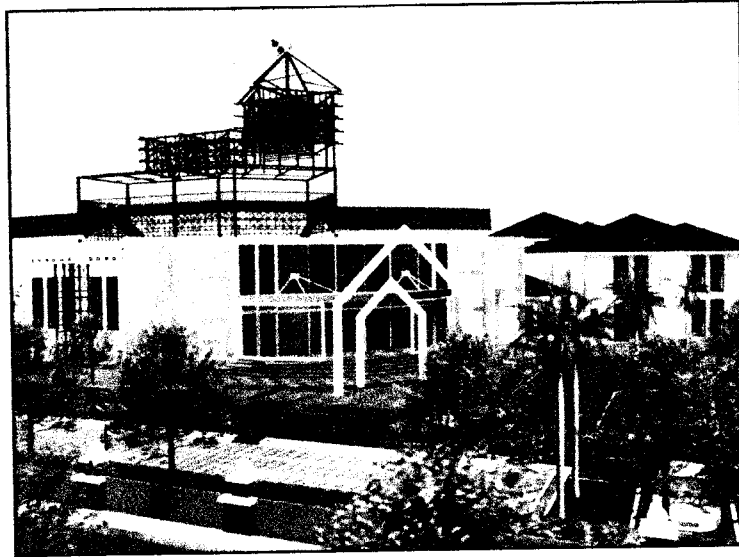
Pedestrian dan parkir motor

Sumber : Hasil Disain



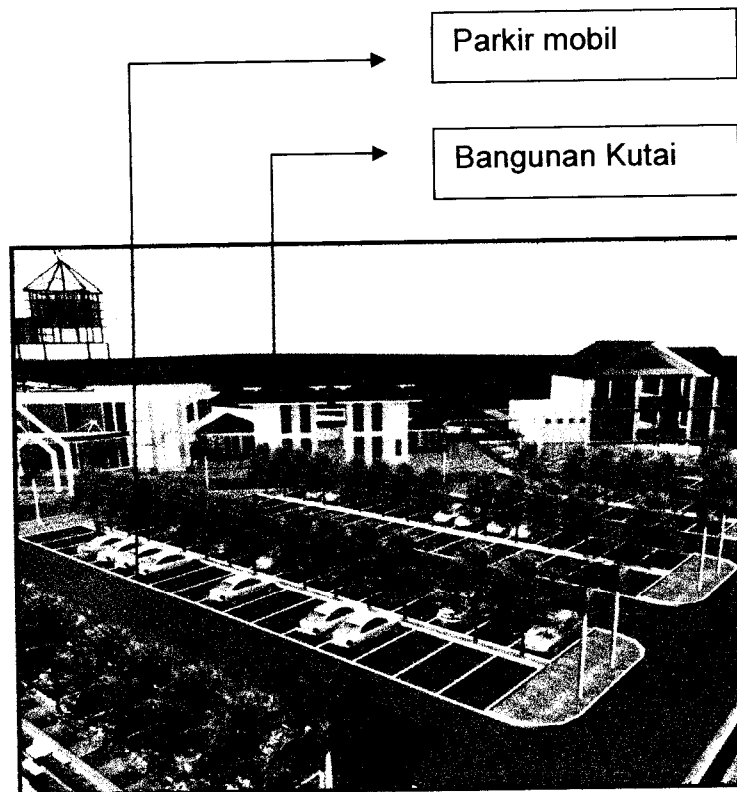
Gambar 5.37 Eksterior Blok 1

Sumber : Hasil Disain



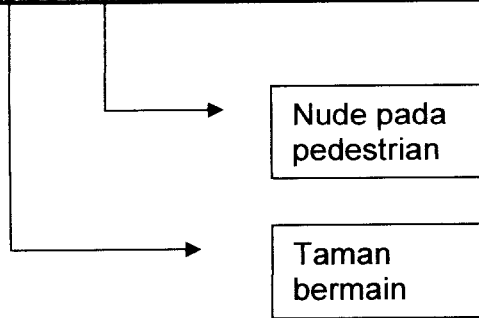
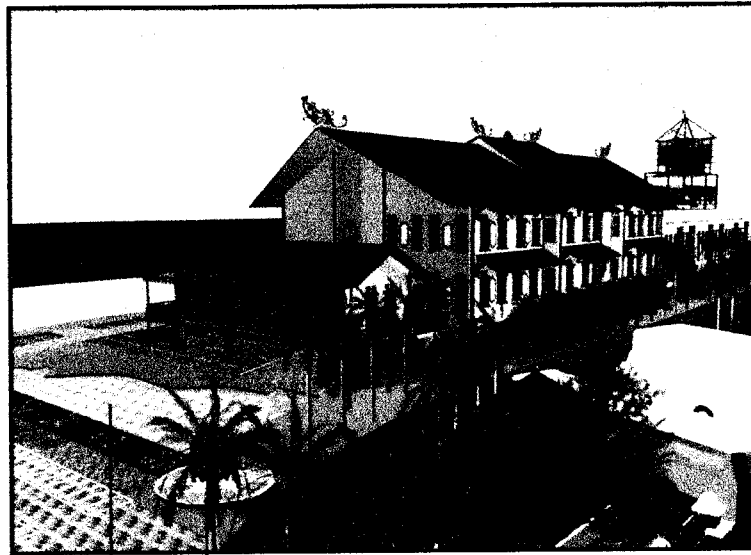
Gambar 5.38 Eksterior 1

Sumber : Hasil Disain



Gambar 5.39 eksterior 2

Sumber : Hasil Disain



Gambar 5.40 eksterior 3

Sumber : Hasil Disain

DAFTAR PUSTAKA

1. Kinnerhart and Winston, 'The Study Of Human Interaction', Turner, Newcomb, Coverse, Social Psychology, 1987.
2. W. J. S. Poerwadarminta, 'Kamus Umum Bahasa Indonesia'.
3. Shabhan (TA UII 92340108), 'Taman Rekreasi Budaya Di Kawasan Tepian Sungai Kapuas (Ungkapan heterogenitas budaya pada citra bangunan dan penataan ruang luar)'.
4. Pemerintah Kota Daerah Tingkat II Samarinda, 'Evaluasi dan Revisi Rencana Induk Kota Samarinda.2000
5. Prof. Dr. S. Budhisantoso, 'Jati Diri Arsitektur Indonesia', halaman 9.
6. Dipl. Ing. Suwondo. B. S. Utej/Djampatan. 'Pencerminan Nilai Budaya Dalam Arsitektur Indonesia', Halaman 13-14.
7. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 'Wujud Arti Dan Fungsi Puncak-Puncak Kebudayaan Lama Dan Asli Kal-Tim'.
8. Drs. Oka. A. Yoeti, 'Pengantar Ilmu Pariwisata'. Angkasa, Bandung.
9. Richard M. Daley, Mayor, 'Chicagi River Urban Guidelines, Downtown Corridor.
10. Theodore D. Walker. 'Rancangan Tapak Dan Pembuatan Detail Konstruksi'.
11. Francis D. K. Ching, 'Arsitektur Bentuk Ruang Dan Tatanan'.