

Design Of

DAYAK CULTURAL CENTER IN SAMARINDA

With A Design That Represents The Characteristics Of Dayak Culture

Disusun Oleh,

Jennie Olga Aurachwi
17512013

Dosen Pembimbing,

Nensi Golda Yuli., MT., Dr-Ing



**UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA**



**DEPARTMENT of
ARCHITECTURE**



한국건축학 교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



**CANBERRA
ACCORD**



DAYAK CULTURAL CENTER IN SAMARINDA

With A Design That Represents The Characteristics Of Dayak Culture

PUSAT KEBUDAYAAN DAYAK DI SAMARINDA

Dengan Desain Yang Merpresentasikan Karakteristik Kebudayaan Dayak





Lembar Pengesahan

Proyek Akhir Sarja yang Berjudul :
Bachelor Final Project entitled

**Perancangan Pusat Kebudayaan Dayak Dengan Desain Yang Merepresentasikan
Karakteristik Kebudayaan Dayak di Samarinda**

*Design of Dayak Cultural Center With A Design That Represents
The Characteristics Of Dayak Culture in Samarinda*

Nama Lengkap Mahasiswa : Jennie Olga Aurachwi
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 17512013
Student's Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada : Yogyakarta, 22 July 2021
Has been evaluated and agreed on : Yogyakarta, July 22nd 2021

Pembimbing
Supervisor

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

Penguji 1
1st Jury

Hastuti Saporini, I. MA.

Penguji 2
2nd Jury

Syarifah Ismailiyah A., MT., IAI., GP.

Diketahui Oleh :
Acknowledge by

Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur
Head of Architecture Undergraduate Program



Dr. Yulianto P. Prihatmaji, M.T., IPM., IAI



Catatan Dosen Pembimbing

Penilaian Buku Laporan Tugas Akhir :

Bachelor Final Project Report Book Assessment

Perancangan Pusat Kebudayaan Dayak Dengan Desain Yang Merepresentasikan Karakteristik Kebudayaan Dayak di Samarinda

Design of Dayak Cultural Center With A Design That Represents The Characteristics Of Dayak Culture in Samarinda

Nama Lengkap Mahasiswa : Jennie Olga Aurachwi
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 17512013
Student's Identification Number

Kualitas pada buku laporan akhir
Sedang, Baik, Baik Sekali *) Mohon Dilingkari

Sehingga
Direkomendasi / Tidak Direkomendasikan *) Mohon Dilingkari
Untuk menjadi acuan tugas akhir

Yogyakarta, 30 July 2021
Yogyakarta, July 30th 2021

Pembimbing
Superyisor.

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

Kata Pengantar

Bismillahirrahmanirrahim,

Puji dan syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir Sarjana yang berjudul *Design of Dayak Cultural Center With A Design That Represents The Characteristics Of Dayak Culture in Samarinda* dengan baik. Sholawat dan salam kita curahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Penulis memiliki harapan semoga proyek akhir sarjana ini kedepannya dapat membantu untuk menambah pengetahuan bagi para pengamatnya, dapat menjadi bahan pembelajaran dan menjadi koreksi bagi saya agar dapat memperbaiki proyek ini dalam kualitas untuk menjadi lebih baik kedepannya.

Dalam mengerjakan Proyek Akhir Sarjana ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, masukan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini, saya mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya.
2. Kedua Orang Tua dan saudara yang telah memberikan doa dan motivasi.
3. Ibu Dr. Ing. Nensi Golda Yuli, S.T., M.T selaku dosen pembimbing Proyek Akhir Sarjana ini yang telah memberikan banyak masukan, krtikan dan saran yang membuat penyusunan proyek akhir sehingga menjadi lebih baik.
4. Ibu Hastuti Saporini, I. MA. dan Syarifah Ismailiyah A., MT., IAI., GP. selaku dosen penguji Proyek Akhir Sarjana yang telah memberikan saran hingga kritikan penyusunan proyek akhir sehingga menjadi lebih baik.
5. Bapak Dr. Yulianto Dr. Yulianto Purwono Prihatmaji, M.T., IPM., IAI selaku Ketua Program Studi S1 Arsitektur Universitas Islam Indonesia dan seluruh anggota civitas Arsitektur UII.
6. Farah Fahira, Nur Vera, Nissaul Muflihaturrahmah dan Linda Nur Aziizah yang telah memberikan semangat dan bantuan ketika saya membutuhkannya dalam menyelesaikan proyek akhir sarjana ini.
7. Teman-teman saya yang tidak dapat disebutkan satu-satu yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan proyek akhir sarjana ini.

Atas seluruh doa, dukungan, serta bantuan yang sudah diberikan, semoga diberikan balasan dari Allah SWT. Semoga pada Proyek Akhir Sarjana ini kedepannya akan menjadi lebih baik lagi untuk dan akan memberikan manfaat bagi pengamatnya.

Pernyataan Keaslian

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jennie Olga Aurachwi
Nomer Mahasiswa : 17512013
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas : Universitas Islam Indonesia
Judul Perancangan :

Perancangan Pusat Kebudayaan Dayak Dengan Desain Yang Merepresentasikan Karakteristik Kebudayaan Dayak di Samarinda

Design of Dayak Cultural Center With A Design That Represents The Characteristics Of Dayak Culture in Samarinda

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

Samarinda, 28 April 2021
Penulis,

Jennie Olga Aurachwi



Gambar 1.1 Situasi Kota Samarinda
Sumber : www.kompasiana.com

PREMIS PERANCANGAN

Dayak merupakan suku asli dari kepulauan Kalimantan. Tapi seiring berjalannya waktu suku Dayak menjadi minoritas di tanah asalnya sendiri, pada tahun 2010 suku dayak tinggal di Kalimantan Timur hanya sebesar 3,83%. Hal ini menimbulkan kekhawatiran akan keberlangsungan suku Dayak kedepannya. Samarinda sebagai ibu kota Kalimantan Timur yang dikenal sebagai gerbang penghubung ke pedalaman Kalimantan Timur ini kurang memadai kebudayaan Dayak agar tetap terjaga. Terlihat dari belum adanya tempat yang menjadi pusat dari kegiatan kebudayaan dan kesenian Dayak di Samarinda, kegiatan kesenian di selenggarakan di Pusat Perbelanjaan dan terkadang di Ruang Terbuka Publik.

Tidak hanya kesenian tari dan alat musiknya, suku Dayak dulunya terkenal akan

industri kreatif lokal subsektor kriya nya yang khas yaitu kerajinan manik dan kain tenun sarungnya. Rendahnya minat masyarakat terhadap sektor kriya Samarinda ini terlihat nilai ekspor industri kriya mengalami penurunan pada tahun 2013.

Merespon isu yang ada di Samarinda dengan rencana pemerintah untuk mengembangkan kota Samarinda pada bidang seni budaya dan ekonomi kreatif. Di usulkan desain bangunan yang dapat memadai kegiatan budaya serta dapat meningkatkan industri kreatif dengan tipologi *Cultural Center*. Bangunan didesain agar dapat memadai kegiatan edukasi, pertunjukkan seni, hingga penjualan produk kriya lokal. Desain bangunan menggunakan pendekatan *Critical Regionalism* untuk mengekspresikan karakteristik kebudayaan Dayak.

Kata Kunci : Samarinda, Pusat Kebudayaan, Arsitektur Regionalisme Kritis



DESIGN PREMIS

Dayak is the indigenous tribe of the island of Borneo. But over time the Dayak became a minority in their own native land, in 2010 Dayak live in East Kalimantan is only 3.83%. This gives rise to worries about the continuity of the Dayak tribe in the future. Samarinda, the capital city of East Kalimantan, which is known as the gateway to the interior of East Kalimantan, does not accommodate Dayak culture so that it is maintained. It can be seen from the absence of a place that is the center of Dayak cultural and artistic activities in Samarinda, art activities are held in shopping centers and sometimes in public open spaces.

Not only the arts of dance and musical instruments, but the Dayak tribe was also formerly known for its local creative industry in the sub-sector of distinctive crafts, namely the handicrafts of beads and woven fabrics. The low

public interest in Samarinda's handicraft sector shows that the export value of the craft industry has decreased in 2013.

Responding to the issues that exist in Samarinda city with the government's plan to develop the city of Samarinda in the fields of arts and culture and creative economy. The proposed design of the building accommodates cultural activities and improves the creative industries to the typology Cultural Center. The building is designed to accommodate educational activities, art performances, and the sale of local craft products. The building design uses the Critical Regionalism approach to express the characteristics of a Dayak culture.

Key Plan : Samarinda, Cultural Center, Critical Regionalism

DAFTAR ISI

Judul Perancangan	
Lembar Pengesahan	I
Catatan Dosen Pembimbing	II
Kata Pengantar	III
Pernyataan Keaslian	IV
Premis Perancangan	V
Daftar Isi	VII
Daftar Gambar	IX
Daftar Tabel	X

1.

Samarinda Dengan Keistimewannya

Latar Belakang Permasalahan	2
Rumusan Masalah	6
Tujuan dan Sasaran	6
Lingkup Batasan	6
Kerangka Berfikir	7
Metode Perancangan	8
Originalitas Tema	10
Gambaran Awal Rancangan	11

2.

Penelusuran Perancangan Dayak Cultural Center

Kajian Keunggulan	13
Kajian Konteks	22
Tipologi Pusat Kebudayaan	25
Kajian Arsitektur Regionalisme Kritis	26
Kajian Preseden	29

3.

Penyelesaian Persoalan Perancangan Dayak Cultural Center

Analisis Arsitektur Regionalisme Kritis	32
Analisis Kegiatan	40
Analisis Program Ruang	49
Analisis Tapak	58
Pemecahan Persoalan Desain	61

4.

Eksplorasi Perancangan Dayak Cultural Center

Konsep dan Fungsi Perancangan	63
Konsep Konteks Site dan Tema Perancangan	64
Skematik Desain	73

5.

Hasil Perancangan Dayak Cultural Center

Hasil Rancangan	82
Uji Desain	112

6.

Evaluasi Perancangan Dayak Cultural Center

7.

<i>Lampiran</i>	132
<i>Daftar Pustaka</i>	139

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Situasi Kota Samarinda.....	V	Gambar 2.33 Kerajinan Manik.....	19
Gambar 1.2 Lokasi Desa Budaya Pampang.....	2	Gambar 2.34 Kerajinan Tas Kulit Kayu.....	19
Gambar 1.3 Pertunjukkan Tari di Parkiran Gor Segiri.....	3	Gambar 2.35 Rumah Lamin.....	20
Gambar 1.4 Festival 1000 Mandau di Kantor Gubernur.....	3	Gambar 2.36 Gambar Denah Rumah Lamin.....	20
Gambar 1.5 Kerajinan Kriya	4	Gambar 2.37 Aksono Rumah Lamin.....	20
Gambar 1.6 Kerangka Berfikir.....	7	Gambar 2.38 Tiang Bawah Rumah Lamin.....	21
Gambar 1.7 Metode Perancangan.....	8	Gambar 2.39 Tangga Rumah Lamin.....	21
Gambar 1.8 Matrix Uji Desain.....	9	Gambar 2.40 Lantai Rumah Lamin.....	21
Gambar 1.9 Originalitas Perancangan 1.....	10	Gambar 2.41 Atap Rumah Lamin.....	21
Gambar 1.10 Originalitas Perancangan 2.....	10	Gambar 2.42 Dinding Rumah Lamin.....	21
Gambar 1.11 Originalitas Perancangan 3.....	10	Gambar 2.43 Ornamen Dayak.....	22
Gambar 1.12 Originalitas Perancangan 4.....	10	Gambar 2.44 Patung Blonthang.....	22
Gambar 2.1 Peta Kota Samarinda dan Batas Wilayah.....	13	Gambar 2.45 Auditorium.....	23
Gambar 2.2 Lokasi Site.....	14	Gambar 2.46 Jenis Panggung.....	23
Gambar 2.3 Suhu Rata-Rata Kota Samarinda.....	15	Gambar 2.47 Ruang Pameran Tetap.....	23
Gambar 2.4 <i>Windrose</i> Kota Samarinda.....	15	Gambar 2.48 Ruang Pameran Tidak Tetap.....	23
Gambar 2.5 Orientasi Matahari.....	15	Gambar 2.49 Ruang Pertemuan.....	23
Gambar 2.6 Rumah Lamin di Desa Pampang.....	16	Gambar 2.50 Ruang Workshop Batik.....	24
Gambar 2.7 Alat Musik Sapeq.....	16	Gambar 2.51 Ruang Tari.....	24
Gambar 2.8 Alat Musik Garantung.....	16	Gambar 2.52 Ruang Informasi.....	24
Gambar 2.9 Alat Musik Kadire.....	16	Gambar 2.53 Ruang Perpustakaan.....	24
Gambar 2.10 Alat Musik Gamer.....	16	Gambar 2.54 Toko Souvenir.....	24
Gambar 2.11 Alat Musik Jatung Utang.....	16	Gambar 2.55 Ruang Administrasi.....	24
Gambar 2.12 Alat Musik Uding.....	16	Gambar 2.56 Masjid Raya Sumatera Barat.....	26
Gambar 2.13 Alat Musik Jatung Adu.....	17	Gambar 2.57 Museum Tsunami Aceh.....	27
Gambar 2.14 Alat Musik Klentangan.....	17	Gambar 2.58 The Grand Egypt Museum.....	28
Gambar 2.15 Mandau.....	17	Gambar 3.1 Rumah Tinggal Sekitar Site.....	31
Gambar 2.16 Sumpit.....	17	Gambar 3.2 Area Perdagangan Sekitar Site.....	31
Gambar 2.17 Talawang.....	17	Gambar 3.3 Masjid Islamic Center Samarinda.....	31
Gambar 2.18 Lonjo.....	17	Gambar 3.4 Rumah Jabatan Gubernur Kalimantan Timur.....	32
Gambar 2.19 Patung Blontang.....	17	Gambar 3.5 Analisis Elevasi Massa Bangunan.....	32
Gambar 2.20 Patung Pantak.....	17	Gambar 3.6 Alternatif 1 Penerapan Pelana Pada Bangunan..	32
Gambar 2.21 Patung Hampatong.....	17	Gambar 3.7 Alternatif 2 Penerapan Pelana Pada Bangunan..	32
Gambar 2.22 Tarian Hudoq.....	18	Gambar 3.8 Analisis Massa Bangunan Memanjang.....	32
Gambar 2.23 Tarian Leleng.....	18	Gambar 3.9 Motif Burung Enggang.....	33
Gambar 2.24 Tarian Kencet Papatai.....	18	Gambar 3.10 Zoning Vertikal Rumah Lamin.....	33
Gambar 2.25 Tarian Gantar.....	18	Gambar 3.11 Analisis Tata Massa 1.....	34
Gambar 2.26 Tarian Kencet Ledo.....	18	Gambar 3.12 Analisis Tata Massa 2.....	34
Gambar 2.27 Tarian Kancet Lasan.....	18	Gambar 3.13 Ruangan Dengan Suasana Hangat.....	34
Gambar 2.28 Tarian Pecuk Kina.....	19	Gambar 3.14 Ruangan Dengan Suasana Magis.....	34
Gambar 2.29 Tarian Datun.....	19	Gambar 3.15 Situasi Site.....	35
Gambar 2.30 Kuping Panjang Suku Dayak.....	19	Gambar 3.16 Analisis Hubungan Visual Dengan Alam.....	34
Gambar 2.31 Anyaman Rotan Suku Dayak.....	19	Gambar 3.17 Water Curtain Design.....	35
Gambar 2.32 Kain Tenun Ulap Doyo.....	19	Gambar 3.18 Site Terhadap Arah Angin.....	36

DAFTAR TABEL

Gambar 3.19 Sistem Ngalirkan Udara ke Dalam Bangunan...	36	Tabel 1.1 Jumlah Masyarakat di Kalimantan Timur berdasarkan suku bangsa Tahun 2010.....	2
Gambar 3.20 Site Terhadap Matahari.....	36	Tabel 1.2 Nilai FOB Ekspor Ekonomi Kreatif Menurut Pelabuhan Muat dan Subsektor Ekraf Tahun 2010- 2016 (US\$) pada Subsektor Ekraf bidang Kriya.....	4
Gambar 3.21 Memasukkan Pencahayaan Alami ke Ruang....	36	Tabel 2.1 Kebudayaan Tangible Suku Dayak.....	16
Gambar 3.22 Ukiran-ukiran Pada Dinding Rumah Lamin.....	37	Tabel 2.2 Kebudayaan Intangible Suku Dayak.....	18
Gambar 3.23 Contoh <i>Tactile Wall</i>	37	Tabel 2.3 Karakteristik Rumah Lamin.....	20
Gambar 3.24 Skema Kegiatan Dayak <i>Cultural Center</i>	40	Tabel 2.4 Kebutuhan Ruang Pusat Kebudayaan.....	23
Gambar 3.25 Pola Hubungan Ruang Dayak <i>Cultural Center</i> ...	43	Tabel 3.1 Analisis <i>Place Making</i>	32
Gambar 3.27 <i>Arena Theater</i>	49	Tabel 3.2 Analisis <i>Culture Experience</i>	33
Gambar 3.28 <i>Open Stage</i>	49	Tabel 3.3 Analisis <i>Nature Experience</i>	35
Gambar 3.30 <i>Proscenium Theater</i>	49	Tabel 3.4 Analisis <i>Tactile Experience</i>	37
Gambar 3.31 Bagian-bagian Panggung.....	50	Tabel 3.5 Analisis Kebutuhan Ruang.....	41
Gambar 3.32 Standar Jarak Pandang Terhadap Objek.....	51	Tabel 3.6 Jumlah Wisatawan Kota Samarinda Tahun 2018.....	44
Gambar 3.33 Pembagian Zona Ruang Pameran	53	Tabel 3.7 Asumsi Peningkatan Jumlah Pengunjung.....	44
Gambar 3.34 Contoh Museum Biorama.....	53	Tabel 3.8 Analisis Kebutuhan Ruang Dayak <i>Cultural Center</i>	45
Gambar 3.35 Analisis Tapak.....	54	Tabel 3.9 Jenis Kegiatan Kesenian Dayak Yang Di Tampilkan.....	48
Gambar 3.36 Analisis Sirkulasi.....	54	Tabel 3.10 Analisis Kelebihan dan Kekurangan Jenis Panggung	49
Gambar 3.37 Analisis View.....	55	Tabel 3.11 Analisis Penataan Objek Pameran.....	51
Gambar 3.38 Analisis Vista.....	55	Tabel 3.12 Analisis Sirkulasi Ruang Pameran.....	52
Gambar 3.39 Analisis Matahari.....	56		
Gambar 3.40 Analisis Angin.....	56		
Gambar 3.41 Pemecahan Persoalan Desain.....	57		
Gambar 4.1 Skema Konsep Desain.....	59		
Gambar 4.2 Skema Fungsi Dayak <i>Cultural Center</i>	59		
Gambar 4.3 Alternatif 1 Tata Ruang.....	60		
Gambar 4.4 Alternatif 2 Tata Ruang.....	60		
Gambar 4.5 Alternatif 3 Tata Ruang.....	60		
Gambar 4.6 Konsep Tata Ruang Tapak.....	61		
Gambar 4.7 Konsep Tata Massa.....	62		
Gambar 4.8 Ornamen Dengan Pola Burung Enggang.....	63		
Gambar 4.9 Alternatif 1 Penerapan Ornamen.....	63		
Gambar 4.10 Alternatif 2 Penerapan Ornamen.....	63		
Gambar 4.11 Alternatif 1 Penerapan Elemen Segitiga.....	63		
Gambar 4.12 Alternatif 2 Penerapan Atap Pelana.....	63		
Gambar 4.13 Tampilan Bangunan.....	64		
Gambar 4.14 Material Kaca.....	64		
Gambar 4.15 Alumunium Panel.....	64		
Gambar 4.16 Zoning Vertikal.....	65		

SAMARINDA DENGAN KEBUDAYAANNYA

1.

1.1 Latar Belakang Permasalahan

1.1.1 Kebudayaan Dayak di Samarinda Yang Belum Terwadahi

Tabel 1.1 Jumlah Masyarakat di Kalimantan Timur berdasarkan suku bangsa Tahun 2010

No	Suku Bangsa	Jumlah (jiwa)	Konsentrasi
1	Dayak	212.056	3,83%
2	Banjar	440.453	7,96%
3	Suku Asal Kalimantan Lainnya	472.179	8,53%
4	Jawa	1.069.826	19,33%
5	Bugis	735.624	13,29%
6	Suku Asal Selawesi Lainnya	227.098	4,10%
7	Suku-Suku Lainnya (Melayu, Minangkabau, Madura, dll)	2.378.667	42,97%
Total		5.535.903	100%

Sumber : Sensus Penduduk 2010

Suku Dayak adalah suku asli dari kepulauan Kalimantan. Menurut Hamid Darmadi (2016) masyarakat Dayak adalah penduduk dari pulau Kalimantan yang sejati dan tidak ada orang Dayak di pulau lain, awalnya suku dayak mendiami daerah pesisir pantai dan daratan, akan tetapi saat orang-orang melayu dari Sumatera menyebabkan tersingkirnya orang dayak hingga mereka masuk ke daerah pedalaman Kalimantan. Pergeseran suku Dayak di Kalimantan terjadi dari dulu hingga sekarang, terbukti terlihat pada Tabel 1.1 terlihat untuk tahun 2010 jumlah penduduk di Kalimantan Timur di dominasi oleh masyarakat dari suku-suku luar Kalimantan sebanyak 42,97% dan suku yang paling dominan mendiami Kalimantan Timur adalah suku Jawa sedangkan untuk suku Dayak hanya sebesar 3,83%. Dengan datangnya suku suku lain ke Kalimantan secara tidak langsung mereka akan membawa kebudayaannya sendiri. Dimana dengan jumlah masyarakat Dayak yang menjadi minoritas di tempat asalnya sendiri maka nilai-nilai dari luar Kalimantan dapat menjadi ancaman bagi kelestarian nilai-nilai lokal Dayak.

Kota Samarinda merupakan ibukota dari provinsi Kalimantan Timur yang memiliki luas hingga 718 km². Kota Samarinda memiliki julukan sebagai kota Tepian karena terdapat sungai besar bernama sungai Mahakam yang membelah kota tersebut. Keberadaan sungai sangat berpengaruh terhadap kota ini, karena menjadikan Samarinda sebagai gerbang yang dapat menyatukan kota besar untuk ke daerah-daerah pedalaman Kalimantan Timur seperti Kota Bontang, Kabupaten Kutai Timur, Kabupaten Kutai Kartanegara, Kabupaten Mahakam Ulu dan kabupaten lainnya. Karena itu Samarinda memiliki beragam seni dan kebudayaan, khususnya kebudayaan dari suku Dayak. Terdapat 1 perkampungan yang ditinggali oleh suku Dayak Kenyah di Samarinda yaitu Desa Budaya Pampang.



Gambar 1.2 Lokasi Desa Budaya Pampang
Sumber : www.google.com

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kebudayaan adalah hasil kegiatan dan penciptaan oleh manusia yang meliputi pakaian adat, makanan khas, bahasa, kesenian hingga kebiasaan yang dilakukan secara turun-temurun. Memiliki keberagaman akan seni keudayaan suku Dayak, Samarinda menjadi kota yang berpotensi akan pariwisata kebudayaan Dayak nya tapi dengan potensi yang sudah ada hingga kini kota Samarinda belum memiliki sebuah tempat yang menjadi pusat kebudayaan untuk suku Dayak. Sebuah tempat yang dapat memfasilitasi kegiatan kesenian seperti pusat edukasi kebudayaan, tempat berkumpulnya para seniman untuk berlatih, melakukan pertunjukkan, tempat pameran kebudayaan yang memadai dalam mendukung perkembangan seni budaya lokal dan pusat informasi mengenai wisata di Samarinda. Kebutuhan akan ruang untuk pusat kegiatan seni di Samarinda terlihat dari kegiatan-kegiatan seni, yang dimana kegiatan tersebut diselenggarakan di ruang publik seperti pusat perbelanjaan dan ruang terbuka publik. Yang sebenarnya lokasi-lokasi tersebut bukan diperuntukkan untuk hal tersebut.

Didalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) kota Samarinda pada tahun 2005-2025 pemerintah memiliki rencana tentang pembangunan Kota Samarinda sebagai perwujudan *Smart City*, untuk menjadikan kota Samarinda menjadi kota yang layak huni khususnya bagi generasi kedepannya. Dalam mewujudkan hal ini pemerintah Samarinda telah menyiapkan beberapa strategi salah satu nya adalah *Smart Society*, tujuan dari *Smart Society* untuk meningkatkan kehidupan seni budaya dengan peran dan prestasi dari generasi muda. Karena itu pemerintah membuat kebijakan berupa mengangkat kesenian dan kebudayaan lokal dengan cara membangun fasilitas yang dapat membantu berkembangnya kesenian dan kebudayaan lokal yang dapat dijadikan tempat untuk pariwisata buatan.



Gambar 1.3 Pertunjukkan Tari di Parkiran Gor Segiri
Sumber : www.indozone.com



Gambar 1.4 Festival 1000 Mandau di Kantor Gubernur
Sumber : www.m.suarakarya.id



1.1.2 Industri Kreatif Kriya Lokal di Samarinda

Tabel 1.2 Nilai FOB Ekspor Ekonomi Kreatif Menurut Pelabuhan Muat dan Subsektor Ekraf Tahun 2010-2016 (US\$) pada Subsektor Ekraf bidang Kriya

No	Kota Pelabuhan	Jumlah Unit Usaha Kriya	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
1	Samarinda	27.260	18.556	7.850	38.795	31.000	0	0	0
2	Balikpapan	17.962	573.706	361.181	5.151.142	1.729.768	956.718	137.299	52.014

Sumber : Ekspor Ekonomi Kreatif 2010-2016

Kota Samarinda yang merupakan ibu kota provinsi ini menjadikan kota Samarinda sebagai salah satu pusat kegiatan Nasional yang memiliki potensi bagi beberapa kegiatan seperti kegiatan industri, perdagangan, pariwisata hingga jasa. Dalam *Master Plan Samarinda Smart City 2017 - 2015* menjelaskan dalam mewujudkan visi Samarinda menjadi *Smart City* salah satu strategi yang diambil adalah dengan meningkatkan perekonomian dalam bidang pariwisata dan ekonomi kreatif salah satunya seni kriya. Pemerintah sendiri telah menyiapkan program pengembangan dan pembinaan pengrajin-pengrajin berbasis industri kreatif.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik 2016 jumlah unit usaha ekonomi kreatif di kota Samarinda 27.260 usaha, angka ini lebih banyak dibanding 2 kota di sekitarnya seperti Balikpapan 17.962 dan Bontang 5.399. Dari total tersebut jumlah unit usaha yang bergerak pada bidang kriya hanya 7,03% saja. Dari Tabel 1.2 terlihat jumlah ekspor pada sektor kriya yang melalui pelabuhan muat kota Samarinda mengalami ketidak stabilan Bahkan pada tahun 2013 mengalami penurunan, jumlah ini lebih kecil dari ekspor pada sektor kriya di Balikpapan, Padahal jika dilihat dari jumlah unit usaha kota Samarinda lebih besar di bandingkan Balikpapan. Hal ini lah yang menyebabkan perlu adanya perhatian khusus terhadap Industri kreatif di Samarinda.

Khususnya pada sub sektor kriya, sehingga subsektor pada bidang kriya dapat lebih berkembang dan tidak mati kedepannya.

Seni kriya adalah seni kerajinan tangan. Yang dimana kerajinan tangan yang dimaksud adalah mengubah bahan mentah menjadi barang baru yang memiliki nilai dan estetikanya dengan hanya menggunakan keahlian tangan. Industri Kriya yang terkenal di Samarinda adalah kerajinan manik, dan anyaman rotan.



Sumber : www.bobo.grid.id



Sumber : www.lazada.com

Gambar 1.5 Kerajinan Kriya

1.1.3 Kesimpulan Latar Belakang

Berdasarkan isu dan permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan yang melatarbelakangi perancangan ini adalah suku Dayak yang merupakan suku asli Kalimantan menjadi suku minoritas di Kalimantan, Kebudayaan dayak yang belum di wadahi di Samarinda, industri kreatif lokal yang semakin kurang peminatnya.

Oleh karena itu, perancangan Pusat kebudayaan dengan pendekatan Arsitektur Regionalisme ini dianggap perlu dalam menjawab isu dan permasalahan di kota Samarinda tersebut.

Yang dimana Pusat Kebudayaan dapat menjadi wadah bagi generasi muda untuk mengenal dan mengapresiasi kebudayaan Dayak yang hampir dilupakan sebagai kebudayaan lokal Samarinda. Dalam upaya untuk meningkatkan minat masyarakat Samarinda terkait industri kreatif kriya, dengan menyediakan ruang workshop di dalam Pusat Kebudayaan.



1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan permasalahannya adalah sebagai berikut :

1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana rancangan Dayak *Cultural Center* di Samarinda dengan pendekatan Arsitektur Regionalisme Kritis ?

1.2.2 Permasalahan Khusus

- Bagaimana merancang fasad dan bentuk bangunan yang dapat merepresentasi keindahan kebudayaan Dayak dengan pendekatan Arsitektur Regionalisme Kritis ?
- Bagaimana merancang tata ruang, tata masa, lansekap yang sesuai dengan perilaku kebudayaan Dayak?

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Tujuan

Merancang Dayak *Cultural Center* di Samarinda dengan pendekatan Arsitektur Regionalisme Kritis pada aspek penampilan dan anatomi bangunannya yang dapat mewadahi sarana edukasi, informasi, pertunjukan, pameran seni dan rekreasi wisata kebudayaan suku Dayak.

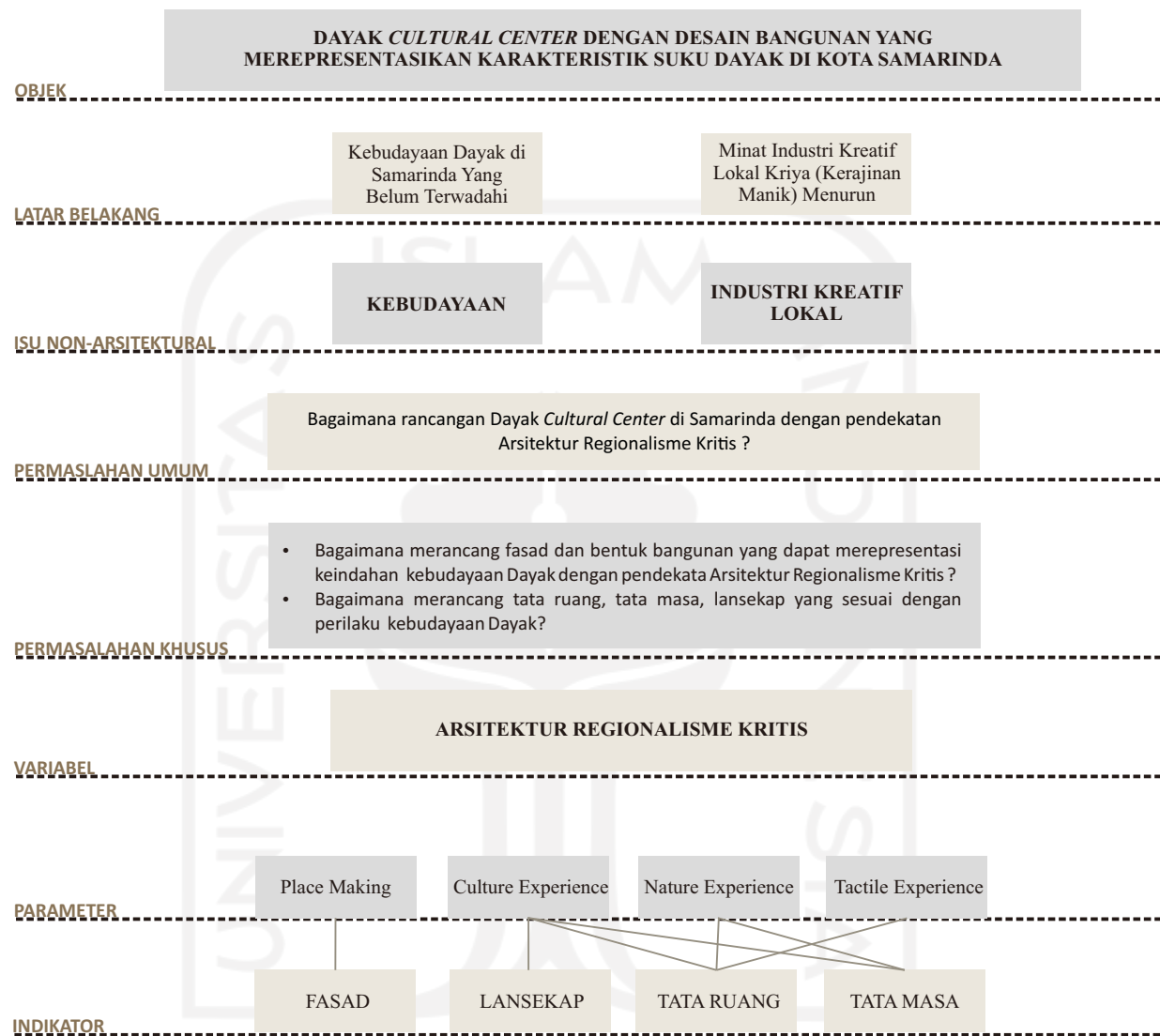
1.3.2 Sasaran

- Dapat merancang fasad dan bentuk bangunan yang dapat merepresentasi keindahan kebudayaan Dayak dengan pendekatan Arsitektur Regionalisme Kritis .
- Dapat merancang tata ruang, tata masa dan lansekap yang sesuai dengan perilaku kebudayaan Dayak .

1.4 LINGKUP BATASAN

- Rancangan berfokus pada Dayak *Cultural Center* yang dapat mewadahi kegiatan, edukasi, pusat informasi, pertunjukkan seni, pameran seni dan rekreasi kebudayaan suku Dayak Kenyah. Selain itu menjadi wadah untuk pengembangan subsektor ekonomi kreatif kriya khas suku Dayak (kerajinan manik, kain tenun dan anyaman rotan).
- Pada rancangan bentuk dan selubung bangunan Dayak *Cultural Center* yang merepresentasikan keindahan suku Dayak, dengan pendekatan Arsitektur Regionalisme Kritis yang dapat mengakulturasi Arsitektur Modern dengan Arsitektur Kebudayaan Dayak.

1.5 KERANGKA BERFIKIR

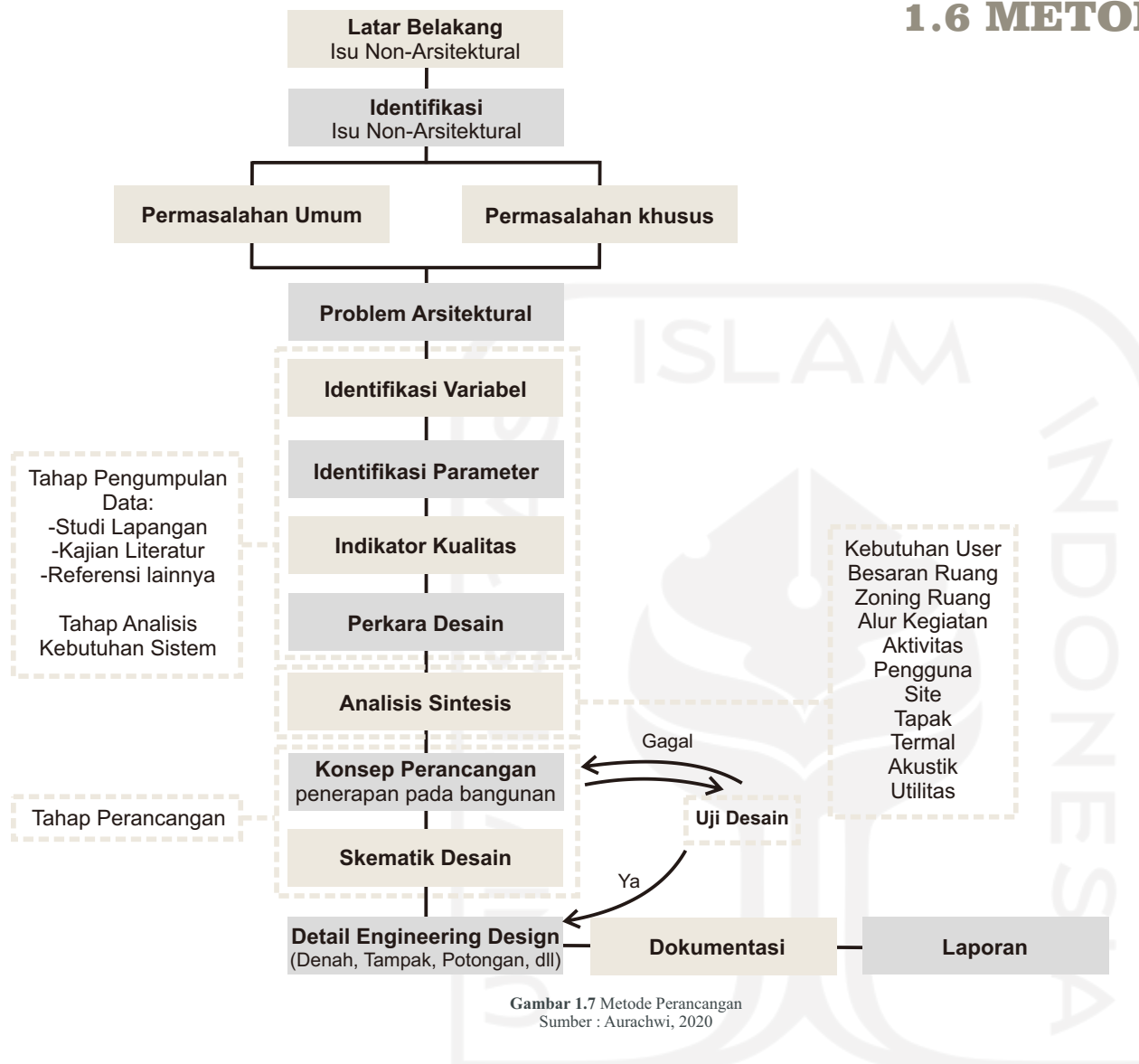


Gambar 1.6 Kerangka Berfikir
Sumber : Aurachwi, 2021

Kerangka berfikir ini memiliki objek rancangan desain Creative Culture Center, yang dimana diturunkan menjadi 3 Isu non Arsitektural. Isu yang pertama adalah Kebudayaan yang dilatar belakangi dari permasalahan kurang terwadahi nya kegiatan-kegiatan kesenian di kota Samarinda, turunan dari isu ini memiliki variabel yaitu Culture Center menjadi wadah kegiatan, edukasi, pusat informasi, pertunjukkan seni, pameran seni dan rekreasi dan variabel Arsitektur Regionalisme yang menjadi tolak ukur dalam penampilan bangunan yang

merepresentasikan karakteristik kebudayaan Dayak. Isu yang kedua adalah Industri Kreatif Lokal yang dilatar belakangi dengan menurunnya minat masyarakat terhadap industri kreatif lokal yang terlihat dari jumlah nilai ekspor yang menurun, turunan dari isu ini memiliki variabel Creative Culture Center yang dapat mewadahi kegiatan edukasi mengenai industri kreatif lokal sehingga dengan mempelajari hal tersebut dapat menimbulkan rasa suka terhadap produk lokal sehingga dapat mengembangkan industri kreatif lokal.

1.6 METODE PERANCANGAN



Identifikasi Permasalahan

Melakukan identifikasi isu yang ada di kota Samarinda untuk dijadikan sebagai latar belakang dan Isu non Arsitektur yang akan diangkat, kemudian akan ditemukannya permasalahan umum dan khusus yang akan diperdalam dimana menjadi permasalahan Arsitektur. Yang akan turunkan menjadi Variabel, Parameter, Indikator Kualitas dan Perkara Desain

Pengumpulan Data

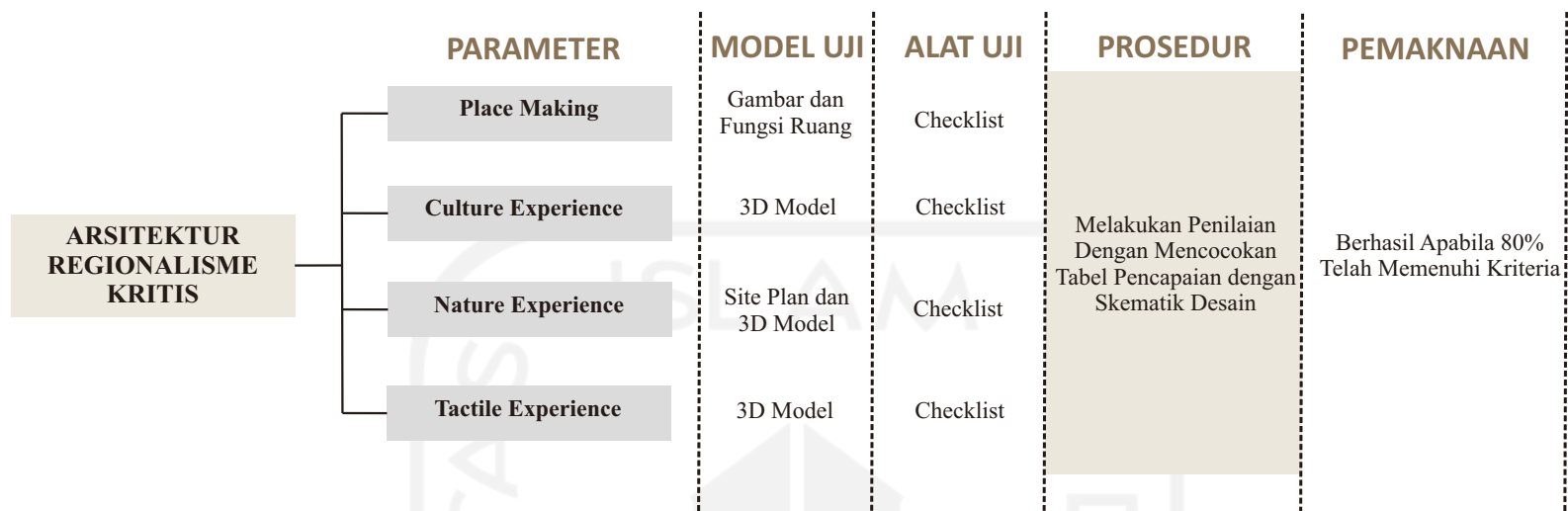
Melakukan identifikasi permasalahan yang ingin diselesaikan, yang didukung dengan data primer dan sekunder.

- Data primer : observasi secara langsung kepada site yang berada di Jl. Bhayangkara, Kota Samarinda. untuk mengetahui situasi, batasan site dan sirkulasi di sekitar site dan melakukan dokumentasi.
- Data sekunder : mencari studi literatur mengenai program

pemerintah, Culture Center, Arsitektur Regionalism, Kebudayaan Dayak dengan referensi jurnal dan kajian preseden, sebagai acuan dalam mendesain

- Analisis Data
- Analisis Program Pemerintah Kota Samarinda mengenai pengembangan seni budaya dan meningkatkan ekonomi kreatif.
- Analisis pendekatan Arsitektur Regionalisme
- Analisis Site di Jl. Bhayangkara
- Analisis Klimatologi
- Analisis Kajian Teori dan Tipologi mengenai Cultural center dan Arsitektur Regionalisme

Hasil dari analisis berupa Kebutuhan Pengguna, Besaran Ruang, Zoning Ruang, Alur Pengguna dan Aktivitas Pengguna. Hasil Arsitekturalnya berupa Site, Tapak, Termal, Akustik dan Utilitas.



Gambar 1.8 Matrix Uji Desain
Sumber : Aurachwi, 2020

Konsep Desain

Strategi yang dilakukan untuk merespon atau pemecahan permasalahan dari isu yang telah diangkat. Konsep desain berupa narasi dan sketsa.

Skematik Desain

Tahapan mendesain dengan menjawab dari permasalahan yang ada menggunakan konsep desain sebagai strategi dalam menghasilkan skematik desain

Uji Desain

Hasil dari skematik desain kemudian dievaluasi untuk mengetahui apakah desain tersebut sudah sesuai untuk merespon dari permasalahan yang dirumuskan. Proses evaluasi dapat dilakukan dengan yang tergambar pada Gambar 1.34

Final Desain

Setelah melakukan uji desain maka didapatkan hasil. Apabila hasil telah sesuai dengan target pencapaian maka rancangan dapat dilanjutkan untuk dikembangkan dan disempurnakan pada bagian detail hingga keseluruhan aspek bangunan.

1.10 ORIGINALITAS TEMA

1. Bangunan Pusat Kebudayaani Desa Wisata Kreet, Bantul, Yogyakarta

- Pendekatan : Arsitektur Kontekstual
Oleh : Naufal Abduljabbar
Instansi : Universitas Islam Indonesia
Publikasi : 2018
Persamaan : Objek Pusat Kebudayaan
Perbedaan : Pada tugas akhir milik Naufal menggunakan pendekatan Arsitektur kontekstual dengan parameter landscape dan physial (material, fasad dan bentuk bangunan)



Gambar 1.9 Originalitas Perancangan 1
Sumber : Abduljabbar, 2018

2. Youth Center di Manado "Arsitektur Regionalisme"

- Pendekatan : Arsitektur Regionalisme
Oleh : Gabriel Mawu
Instansi : Universitas Sam Ratulangi
Publikasi : 2017
Persamaan : Pendekatan Arsitektur Regionalisme
Perbedaan : Objek Perancangan



Gambar 1.10 Originalitas Perancangan 2
Sumber : Mawu, 2017

3. Pusat Informasi Pariwisata dan Kebudayaan Kalimantan Timur di Samarinda

- Pendekatan : Simbolik
Oleh : Agus Senjaya
Instansi : Universitas Kristen Petra
Publikasi : 2014
Persamaan : Tema mengangkat Kebudayaan suku Dayak
Perbedaan : Objek dan Konsep Perancangan



Gambar 1.11 Originalitas Perancangan 3
Sumber : Senjaya, 2014

4. Perancangan Pusat Seni dan Kebudayaan di Kutai Kartanegara

- Pendekatan : Arsitektur Regionalisme
Oleh : Miftahul Jannah
Instansi : Universitas Islam Indonesia
Publikasi : 2020
Persamaan : Pendekatan dan Tema mengangkat Kebudayaan Dayak
Perbedaan : Lokasi Perancangan dan Konsep Perancangan



Gambar 1.12 Originalitas Perancangan 2
Sumber : Jannah, 2020

1.7 GAMBARAN AWAL RANCANGAN

Dayak Cultural Center akan di desain dengan menerapkan konsep Arsitektur Regionalisme, dengan capaian terhadap bangunan yang dapat merepresentasikan karakteristik kebudayaan Dayak. Karakteristik Kebudayaan Dayak akan ditampilkan pada bagian Fasad, bentuk bangunan dan lansekap dari perancangan ini.

Dayak Cultural Center di desain untuk memwadhahi khususnya generasi muda untuk lebih mengenal dan mengapresiasi kebudayaan Dayak yang semakin terlupakan. Tersedianya ruang workshop di dalam Cultural Center merupakan upaya untuk meningkatkan minat masyarakat Samarinda terhadap industri kreatif lokal kriya Samarinda. Kegiatan yang dapat dilakukan didalam Pusat Kebudayaan ini bertujuan untuk menimbulkan rasa

suka dan minat dari generasi muda Samarinda terhadap kebudayaan Dayak, dengan timbulnya rasa suka secara tidak langsung generasi muda dengan tulus akan melestarikan kebudayaan Dayak ini sehingga kedepannya kebudayaan lokal Samarinda tidak punah.

Gambaran Awal Perancangan :

- Karakteristik kebudayaan Dayak akan muncul pada Fasad, Bentuk dan Lansekap Bangunan
- Tata Ruang dan Tata Massa yang dapat memwadhahi kegiatan kebudayaan suku Dayak
- Area museum akan di desain dengan menerapkan tactile untuk memberikan pengalaman berbeda ke pengunjung

PENULUSURAN PERANCANGAN DAYAK CULTURAL CENTER

2.

2.1 Kajian Keunggulan

2.1.1 Keindahan Dalam Arsitektur

Sebuah bangunan atau karya Arsitektur tidak lepas dengan kata keindahan, tidak jarang orang awam menilai sebuah karya Arsitektur itu baik atau tidak hanya dari keindahannya saja. Sebenarnya untuk mendefinisikan keindahan cukup sulit karena setiap orang memiliki selera nya masing-masing, menurut kita indah belum tentu bagi orang lain juga indah. Menurut Prananto (2010) keindahan dalam Arsitektur terbagi menjadi dua bagian yaitu :

Keindahan Bentuk

Dalam mencapai keindahan bentuk hal yang menjadi patokan untuk diperhatikan adalah keterpaduannya. Keterpaduan merupakan unsur yang menjadi satu kesatuan yang tersusun secara utuh dan serasi. Unsur-unsur keindahan bentuk yaitu:

- **Keseimbangan** adalah nilai dari suatu objek yang daya tarik visualnya haruslah seimbang. Keseimbangan terbagi menjadi dua yaitu keseimbangan yang simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris merupakan pusat keseimbangan yang berada di tengah. Keseimbangan asimetris adalah daya tarik berada di setiap sisi sehingga pusat keseimbangan harus di tonjolan
- **Proporsi** adalah hubungan dari keseluruhan bagian

yang secara bersamaan dapat memuaskan pikiran dan mata.

- **Skala** menjadi kesan yang ditimbulkan oleh bangunan mengenai ukuran besarnya. Dalam mencapai skala yang baik perlu memperhatikan fungsi dan bentuk dari bangunan tersebut.
- **Irama** adalah pengulangan terhadap bentuk garis lurus, lengkung, unsur masif, perbedaan warna dan kolom-kolom. Irama berfungsi untuk menghilangkan kesan monoton yang membosankan terhadap satu unsur sehingga dapat menciptakan kegairahan dan kebaruan yang dapat dinikmati dari unsur tersebut.

Keindahan Ekspresi

Keindahan dalam ekspresi dapat terwujud dari sebuah pengalaman. Dalam mencapai keindahan tersebut ada beberapa hal yang diperlukan yaitu:

- **Warna** memiliki fungsi untuk menciptakan kesan, suasana ruang, suasana hati dari orang yang melihat warna tersebut. Selain itu warna dapat memperjelas dari sebuah bentuk dan memperindah sebuah objek.
- **Gaya** dalam Arsitektur ada budaya membangun yang dapat muncul mengikuti sejarah atau kebudayaan.










2.1.1.1 Kebudayaan Dayak

Pada rancangan ini keindahan yang akan diangkat adalah kebudayaan dari suku Dayak. Setiap kebudayaan mempunyai nilai keindahan karena didalamnya terdapat nilai estetika yang indah untuk dipandang. Suku Dayak memiliki berbagai jenis seni hingga kerajinan, yang dimana kebudayaan memiliki peran penting sebagai identitas dari suku Dayak yang merupakan tinggalan dari masa lalu masyarakat Dayak. Kebudayaan sendiri terbagi menjadi dua yaitu kebudayaan tangible dan intangible.

Kebudayaan Tangible

Kebudayaan Tangible merupakan kebudayaan yang berbentuk benda yang bisa diraba hingga dipindahkan. Berikut adalah kebudayaan dari suku Dayak yang bersifat Tangible.

Tabel 2.1 Kebudayaan Tangible suku Dayak

No	Kebudayaan Tangible	Gambar
1	<p>Rumah Adat</p> <p>Rumah Lamin memiliki bentuk kotak memanjang dengan lebar 15-25m dan panjang mencapai 200-300m dengan menggunakan atap pelana. Rumah Lamin berfungsi sebagai tempat tinggal, berkumpul dan melaksanakan kegiatan adat.</p>	 <p>Gambar 2.6 Rumah Lamin di Desa Pampang Sumber : www.thejournale.com</p>
2	<p>Alat Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sapeq merupakan alat musik petik sejenis gitar khas dari suku Dayak yang terbuat dari kayu terbaik. Keunikan dari alat musik ini jika dimainkan siang hari akan memberikan suasana gembira dan sebaliknya saat malam akan memberikan suasana sendu hingga sedih. • Garantung merupakan alat musik sejenis gong, tapi perbedaan dengan gong biasa adalah dari segi suara yang dimana suara garantung lebih pendek daripada gong pada umumnya • Kadire merupakan alat musik tiup yang terbuat dari buah labu dan batang bambu. Dimainkan untuk mengiringi nyanyia, tarian, tutur hingga upacara adat. • Gamer merupakan sebuah alat musik jenis pukul. Gamer terbuat dari batang kayu yang pada bagian sisinya akan diberi lubang dan ditutupi oleh kulit hewan. Gamer digunakan untuk mengiringi upacara adat dan tarian lokal. • Jatung Utang merupakan alat musik pukul terbuat dari kayu dengan panjang hingga 3 meter. Jatung Utang digunakan untuk tanda pada penyelenggaraan acara seperti upacara dan tarian daerah. • Uding merupakan alat musik yang dipukul. Uding memiliki panjang hingga 20cm dengan diameter 2-3cm, memiliki rongga yang didalamnya terdapat bijih kayu. 	 <p>Gambar 2.7 Alat Musik Sapeq Sumber : www.Borneo24.com</p>  <p>Gambar 2.8 Alat Musik Garantung Sumber : www.wadaya.rey1024.com</p>  <p>Gambar 2.9 Alat Musik Kadire Sumber : www.gunadarma.ac.id</p>  <p>Gambar 2.10 Alat Musik Gamer Sumber : www.tambahpinter.com</p>  <p>Gambar 2.11 Alat Musik Jatung Utang Sumber : www.dictio.id</p>  <p>Gambar 2.12 Alat Musik Uding Sumber : www.gasbanter.com</p>



	<ul style="list-style-type: none">• Jantung Adau merupakan alat musik yang dipukul dengan diameter hingga 45 cm. Jantung adau memiliki nama lain seperti Tuwung, Tubung dan Prahil.• Klentangan merupakan alat musik yang dipukul, terdiri dari gong-gong kecil yang disusun diatas rak. Klentangan mempunyai bentuk mirip dengan Gamelan di Jawa.	  <p>Gambar 2.13 Jantung Adau Sumber : www.demabetuen.blogspot</p> <p>Gambar 2.14 Alat Musik Klentangan Sumber : www.docplayer.info</p>
3	<p>Senjata Tradisional</p> <ul style="list-style-type: none">• Mandau merupakan senjata tradisional Dayak yan mirip seperti keris di Jawa, tetapi memiliki perbedaan pada bagian mandau memiliki ornamen-ornamen khas. Mandau dianggap sakral bagi orang Dayak seperti mandau bisa terbang sendiri untuk mencari korbannya.• Sumpit merupakan senjata dengan bentuk panjang dengan lubang di tengahnya, sumpit digunakan untuk menembakkan jarum-jarum. Jarum-jarum ditembakkan dengan cara ditiup• Talawang merupakan perisai suku Dayak yang terbuat dari kayu . Talawang dulunya digunakan sebagai alat pelindung diri dari serangan musuh tapi disaat sekarang hanya digunakan sebagai barang pusaka dengan ornamen-ornamen berbeda antar laki-laki dan perempuan. Bahkan dulunya Talawang sangat magis hanya dengan melihat ornamennya musuh bisa dikalahkan.• Lonjo merupakan senjata tradisional yang mirip dengan tombak. Yang dulunya dipercaya lonjo memiliki kekuatan magis yang dapt menjadikan pemiliknya lebih kuat.	  <p>Gambar 2.15 Mandau Sumber : www.pariwisataindonesia.id</p> <p>Gambar 2.16 Sumpit Sumber : www.boombastis.com</p>  <p>Gambar 2.17 Talawang Sumber : www.borneochannel.com</p>  <p>Gambar 2.18 Lonjo Sumber : www.paragram.id</p>
4	<p>Patung</p> <ul style="list-style-type: none">• Blontang merupakan patung yang ada di upacara kematian kwangkey. Patung yang diukir dari kayu ulin ini berbentuk seperti manusia yang meninggal pada upacara itu. Umumnya memiliki ukuran antara 2,5 - 3,5m dengan diameter 30cm. Patung ini digunakan untuk mengikat hewan yang dikorbankan dalam upacara tersebut.• Pantak merupakan patung berbentuk nenek moyang dari suku Dayak. Patung ini berfungsi sebagai alat komunikasi dengan nenek moyang yang di sakralkan.• Hampatong merupakan patung dipahat dari kayu dan tulang yang berbentuk manusia, hewan, hingga mahluk menakutkan. Patung ini berfungsi sebagai penjaga bagi suku Dayak. Patung ini memiliki ukuran tidak lebih dari 20cm.	  <p>Gambar 2.19 Blontang Sumber : www.gramho.com</p> <p>Gambar 2.20 Pantak Sumber : www.kebudayaandayak.com</p>  <p>Gambar 2.21 Hampatong Sumber : www.pinterest.com</p>

Sumber : Aurachwi, 2021

Kebudayaan Intangible


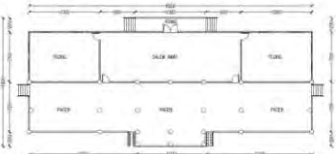

Kebudayaan Intangible merupakan kebudayaan yang tidak bisa diraba. Berikut adalah kebudayaan dari suku Dayak yang bersifat Intangible.

Tabel 2.2 Kebudayaan Intangible

No	Kebudayaan Intangible	Gambar
1	<p>Tarian Adat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hudoq Kita termasuk kedalam jenis tarian barong yang dimana menggunakan topeng dan kostum. Hudoq merepresentasikan dari hama yang merusak tanaman. Tujuan dari tarian ini untuk meminta kesuburan bagi tanaman. Tarian ini sama dengan tarian Hudoq pada umumnya tetapi yang membedakannya adalah menggunakan topeng dengan ornamen khas suku Dayak Kenyah. • Leleng adalah tarian yang menggambarkan gadis bernama Utan Alon yang kabur lari ke hutan karena menolak untuk dijodohkan orang tuanya. • Kencet Papatai adalah tarian yang memiliki cerita kepahlawanan suku Dayak yang sedang berperang untuk melawan musuh. Tarian menggambarkan keberanian pria suku Dayak. Tarian ini dilaksanakan pada upacara pemberian gelar bagi pria Dayak yang telah mengalahkan musuh. • Gantar merupakan tarian penyambutan dari suku Dayak. Tarian yang mengekspresikan suasana kegembiraan ini ditarikan oleh gadis-gadis remaja suku Dayak. Dulunya tarian ini merupakan tarian sakral yang hanya dapat dipentaskan pada upacara ada saja, seperti penyambutan pahlawan setelah perang dan saat menanam padi untuk kesuburan padi. • Kencet Ledo merupakan tarian yang menggambarkan kelemahan lembut gadis suku Dayak. Kelemah lembut digambarkan sebagai padi yang ditiup angin. Yang khas dari tarian ini yaitu tarian di tarikan diatas sebuah gong. • Kancet Lasan adalah tarian untuk penghormatan terhadap burung enggang yang dipercaya dulu nenek moyang suku Dayak datang ke bumi dengan perantara burung enggang. Tarian ini menggambarkan gerakan dari burung enggang yang terbang dan hinggap di atas pohon. Penari banyak menggunakan gerakan merendah hingga lutut dapat menyentuh lantai. 	 <p>Gambar 2.22 Hudoq Sumber : www.1001indonesia.net</p>  <p>Gambar 2.23 Leleng Sumber : www.warnetghelegar.blogspot.com</p>  <p>Gambar 2.24 Kencet Papatai Sumber : www.budayalokal.id</p>  <p>Gambar 2.25 Gantar Sumber : www.budayalokal.id</p>  <p>Gambar 2.26 Kencet Ledo Sumber : www.pusatoleholehamplangbalikpapan22.com</p>  <p>Gambar 2.27 Kencet Lasan Sumber : www.blogkulo.com</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Tari Pecuk Kina merupakan tarian yang menggambarkan perpindahan suku Dayak Kenyah dari daerah Apo Kayan menuju ke daerah Long Segar yang membutuhkan waktu bertahun-tahun untuk proses perpindahan tersebut. • Tari Datun merupakan tarian yang dulunya diciptakan oleh kepala suku Dayak kenyah sebagai ungkapan syukur karena kelahiran cucunya, tarian ini dipertahankan dan dikembangkan oleh suku Dayak Kenyah. 	 <p>Gambar 2.28 Tari Pecuk Kina Sumber : www.youtube.com</p>  <p>Gambar 2.29 Tari Datun Sumber : www.negeriindonesiasli.blogspot.com</p>	<p>3 Telingan Aru atau Kuping Panjang menjadi sebuah tradisi khas dari suku Dayak. Memanjangkan kuping bagi masyarakat Dayak merupakan simbol dari kecantikan dan menunjukkan status kebangsawanan mereka. Untuk memanjangkan daun telinga digunakan anting dari tembaga bernama balelong. Sebenarnya selain menjadi simbol ada makna dibalik tradisi kuping panjang yaitu untuk melatih kesabaran dan kesanggupan masyarakat Dayak dengan cara menahan penderitaan dari beban yang diberikan di kuping mereka. Sayangnya tradisi ini sudah mulai ditinggalkan, generasi muda Dayak menganggap tradisi ini sudah tidak sesuai dengan kemajuan zaman.</p>	 <p>Gambar 2.30 Kuping Panjang Suku Dayak Sumber : www.kompasiana.com</p>
<p>2 Upacara Adat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ngugu Tahun merupakan upacara sebagai ungkapan rasa syukur kepada sang pencipta terhadap kehidupan dan penghidupan masyarakat Dayak. Upacara puncak kegiatan ini dengan dilakukannya pemotongan hewan kerbau. • Nebe'e Rau adalah upacara tahunan tanam padi yang dimana upacara ini sebagai ungkapan syukur terhadap ladang yang ditanamin padi dengan harapan kedepannya padi padi tersebut akan menghasilkan beras yang melimpah. upacara berlangsung hingga 1 bulan, pembukaan acara dilakukan dengan pemberian makan terhadap To'q (raja kampung). • Tiwah merupakan upacara kematian di suku Dayak yang di sakralkan, yang dipercaya dengan melakukan hal tersebut dapat memberikan kepada orang yang telah meninggal. 	<p>UNIVERSITA الجامعة الإسلامية الإسلامية</p>	<p>4 Kerajinan Tangan (Industri Kriya)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anyaman umumnya dibuat dari bahan-bahan alami, masyarakat Dayak paling sering menggunakan rotan sebagai bahan anyaman mereka. Rotan akan disusun dan dianyam untuk membuat barang-barang keperluan sehari-hari mereka seperti topi, tas hingga tikar. • Kain Tenun Ulap Doyo merupakan kain tenun yang dibuat dari daun Doyo, pemilihan tanaman ini sebagai bahan dasar karena tanaman banyak tumbuh di pedalaman hutan Kalimantan. • Manik Manik merupakan salah satu kerajinan tangan khas dan identik dari suku Dayak, yang membedakan manik dari suku Dayak sangat khas adalah komposisi warnanya yang cerah seperti warna kuning, merah, hijau, putih dan hitam. Menurut orang Dayak warna warna tersebut melambangkan keharmonisan dari suku Dayak. Manik-manik digunakan sebagai penghias atau aksesoris seperti topi, tas, kalung hingga pakaian adat. • Kapoak merupakan kulit kayu yang dimana selain manik dan rotan suku dayak kenyah menggunakan kulit kayu untuk membuat kerajinan tangan seperti rompi hingga tas. 	 <p>Gambar 2.31 Anyaman Rotan Suku Dayak Sumber : www.lifestyle.sindonews.com</p>  <p>Gambar 2.32 Kain Tenun Ulap Doyo Sumber : www.helloindonesia.id</p>  <p>Gambar 2.33 Kerajinan Manik Sumber : www.dkv.binus.ac.id</p>  <p>Gambar 2.34 Tas Kulit Kayu Sumber : www.bobo.grid.id</p>

Tabel 2.3 Karakteristik Rumah Lamin (Arsitektur Tradisional Dayak)

Variabel	Identifikasi	Gambar
Massa	Rumah Lamin memiliki bentuk kotak memanjang dengan lebar 15-25m dan panjang mencapai 200 - 300 m dengan menggunakan atap pelana.	 <p>Gambar 2.35 Rumah Lamin Sumber : www.kemdikbud.go.id</p>
Ruang	<ul style="list-style-type: none"> • Can (tangga) berfungsi sebagai penghubung antara luar rumah dan dalam rumah lamin • Dalem Amin (Ruang Keluarga) berfungsi sebagai area komunal yang digunakan untuk upacara adat dan berkumpulnya keluarga. • Tilong (kamar tidur) berfungsi sebagai tempat istirahatnya. • Atang (dapur) berfungsi sebagai tempat memasak makanan • Pagen (Serambi) berfungsi untuk berkumpul dan pelaksanaan kegiatan adat • Area kolong rumah lamin digunakan sebagai penyimpanan hewan ternak. 	 <p>Gambar 2.36 Denah Rumah Lamin Sumber : arsitektur.studentjournal.ub.ac.id</p>  <p>Gambar 2.37 Aksono Rumah Lamin Sumber : arsitektur.studentjournal.ub.ac.id</p>
Fungsi	Rumah Lamin memiliki fungsi yang sama seperti rumah pada umumnya, tempat istirahat, berkumpul keluarga, memasak, dan melaksanakan kegiatan adat.	

2.1.1.2 Tipologi Rumah Lamin

Arsitektur tradisional dari suku Dayak Kenyah merupakan sebuah rumah tinggal berbentuk panggung yang bernama rumah Lamin, didalam satu rumah lamin biasanya dapat menampung lebih dari 25 kepala keluarga. Menurut Ayub Muktiono (2017:59), Awalnya rumah Lamin tidak hanya memiliki fungsi sebagai rumah atau tempat tinggal bagi suku Dayak tetapi juga digunakan sebagai pusat kegiatan bersosialisasi (berkumpul, membina keluarga, upacara ritual dan persembahan) untuk suku Dayak karena suku ini mengang teguh dari nilai nilai kebersamaan, sehingga karakteristik bentuk dari rumah lamin ini tidak lepas dari kondisi geografis, iklim dan budaya Dayak.

	<p>Tiang Bawah atau yang disebut sukoq ini berfungsi sebagai pondasi yang dibuat dengan kayu ulin dengan diameter 50-100cm dengan tinggi 6m yang dipancang kedalam tanah 2m dan memiliki jarak 4m antar tiangnya.</p>	 <p>Gambar 2.38 Tiang Bawah Rumah Lamin Sumber :jurnal.teknikunkris.ac.id</p>
	<p>Tangga Lamin atau yang disebut can dibuat dari batang pohon dengan diameter 30-40 cm. Tangga bersifat fleksibel yang bisa dibalik dan dinaik turunkan.</p>	 <p>Gambar 2.39 Tangga Rumah Lamin Sumber :jurnal.teknikunkris.ac.id</p>
<p>Konstruksi</p>	<p>Lantai dirumah Lamin disebut Asoq. Asoq dibagi menjadi 3 bagian yaitu serambi, bilik kamar dan dapur. Asoq tersusun dari 4 lapisan yaitu merurat (lapisan pertama), matuukng (lapisan kedua), lala (lantaian bagian bawah) dan diatas lala dipasang lapisan lantai yang terbuat dari jejeran papan kayu meranti dengan ukuran 1x10m.</p>	 <p>Gambar 2.40 Lantai Rumah Lamin Sumber :jurnal.teknikunkris.ac.id</p>
	<p>Atap atau Kepang rumah Lamin tersusun dari jejeran kepingan kayu kears 70x40cm. Setiap lembaran akan disambungkan dengan ikatan dan dilapisi dengan kulit kayu keras. Pada bagian ujung atap terdapat hiasan berupa kayu les yang tingginya mencapai 2m. Ukiran memiliki arti sebagai simbol keagungan, budi luhur, dan kepahlawanan.</p>	 <p>Gambar 2.41 Atap Rumah Lamin Sumber :jurnal.teknikunkris.ac.id</p>
	<p>Dinding Lamin tersusun dari papan kayu meranti yang pada bagian luarnya dilapis ornamen dayak. untuk tiang atas diukir menjadi patung berbentuk manusia atau hewan</p>	 <p>Gambar 2.42 Dinding Rumah Lamin Sumber :jurnal.teknikunkris.ac.id</p>

<p>Lokasi</p>	<p>Dalam pemilihan lokasi berdirinya rumah lamin adalah lokasi yang menghadap ke sungai, sungai besar ataupun kecil. Yang dimana hal ini berdasarkan dari kepercayaan suku dayak ketika meninggal dunia kehidupan selanjutnya akan di Alam Malao, tempat tersebut merupakan sungai yang indah dan makmur bisa dibilang Alam Malao adalah surga dari kepercayaan masyarakat Dayak.</p>	
<p>Pola Permukiman</p>	<p>Permukiman atau Perkampungan dari suku Dayak umumnya berada di sepanjang pinggir Sungai atau anak sungai. Selain itu, biasanya terdapat sebuah balai pertemuan di tengah perkampungan Suku Dayak Kenyah. (Wijaya dan Sukiman, 2010)</p>	
<p>Ornamen</p>	<p>Ornamen pada rumah Lamin biasanya berbentuk manusia, hewan hingga raksasa dengan menggunakan warna-warna tertentu. Kuning melambangkan kekayaan, keluhuran dan keagungan. Merah melambangkan keabadian. Putih Melambangkan kesucian dan kesederhanaan dan hitam melambangkan penolakan bala (bencana/kesialan)</p>	 <p>Gambar 2.43 Ornamen Dayak Sumber :www.wordpress.com</p>
<p>Filosofi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saat kegiatan upacara persembahan dilakukan persembahan kerbau. Persembahan diikat di patung Blonthang. Setelah selesai persembahan patung akan dipindahkan ke depan rumah lamin. Jadi semakin banyak deretan blonthang di depan lamin maka status sosialnya semakin tinggi. • Berbentuk rumah panggung dengan tujuan untuk menghindari panas atau lembab dari tanah dan menghindari binatang agar tidak masuk ke dalam rumah, selain itu bentuk yang kotak dan memanjang ini bertujuan untuk sirkulasi udara ruang dalam menjadi lancar. 	 <p>Gambar 2.44 Patung Blonthang Sumber :www.kemdikbud.go.id</p>

Sumber : Jurnal ilmiah Arjouna 1(2):57-68, 2017

2.1.2 Arsitektur Perilaku

Perilaku dalam bangunan adalah sebuah lingkungan binaan yang tercipta oleh manusia dan sebuah tempat untuk melakukan aktivitas dengan mempertimbangkan aspek-aspek dari reaksi manusia itu sendiri berdasarkan pemaknaan dan pola pikir dari manusia sebagai penggunanya menurut Setiawan. B & Haryadi (2010, di dalam Ulinata, 2016).

Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Terhadap Ruang Menurut Setiawan (1995, didalam Wicaksono, 2017) Perilaku dari pengguna akan ada berpengaruh erat terhadap setting fisik yang dimana apabila terjadi perubahan pada setting terkait dengan kegiatan yang terjadi maka akan berpengaruh terhadap perilaku penggunanya, berikut adalah variabel-variabel yang berpengaruh terhadap perilaku manusia :

- **Ruang** menjadi hal yang paling terpengaruh dari perilaku manusia, yaitu pada fungsi dan penggunaan dari ruang tersebut.
- **Bentuk dan Ukuran** disesuaikan dari fungsi yang akan diwadahi dari ruangan tersebut karena akan berpengaruh terhadap psikologis dari penggunanya
- **Perabotan dan Penataannya** akan disesuaikan dengan kebutuhan dari kegiatan yang akan diwadahi, untuk penataan yang simetris akan memberikan kesan kaku dan formal, penataan dengan asimetris akan memberikan kesan yang lebih dinamis.
- **Warna** memiliki peranan penting untuk memberikan suasana dari ruangan dan kualitas ruangan.
- **Suara, Temperatur dan Pencahayaan** akan mempengaruhi terhadap psikologis pengguna ruangan.

Prinsip dari Arsitektur Perilaku

Berikut adalah prinsip dari Arsitektur Perilaku menurut Wicaksono (2017):

- **Dapat Berkomunikasi Dengan Manusia dan Lingkungan** yang dimana rancangan dapat dipahami dengan mudah oleh penggunanya dengan penginderaan ataupun pengimajinasian dari penggunanya. Berdasarkan hal tersebut maka syarat-syarat yang harus dipenuhi, yaitu :
 - 1) Mencerminkan fungsi bangunan dengan menggunakan simbol-simbol
 - 2) Menampilkan proporsi dan skala yang sesuai sehingga dapat dinikmati
 - 3) Menampilkan struktur dan bahan yang digunakan
- **Dapat memwadahi aktivitas penggunanya dengan nyaman dan menyenangkan.** Nyaman dibagi menjadi 2 yaitu fisik dan psikis. Nyaman fisik berpengaruh langsung terhadap tubuh seperti kenyamanan termal. Nyaman Psikis cukup sulit untuk dicapai karena setiap pengguna memiliki standar yang berbeda, tujuan dari kenyamanan psikis untuk menimbulkan perasaan bahagia dan tenang dalam berperilaku. Menyenangkan dibagi 4 yaitu secara fisik, fisiologis, Psikologis dan Kultural. Menyenangkan fisik dapat tercipta dengan adanya pengolahan dari bentuk dan ruangan, menyenangkan fisiologis dapat tercipta dengan kenyamanan termal dari lingkungan, menyenangkan secara psikologi dapat tercipta dengan pemenuhan kebutuhan, menyenangkan kultural tercipta dari karya Arsitektur dengan gaya yang dikenal oleh masyarakat setempat.



Gambar 2.1 Peta Kota Samarinda dan Batas Wilayahnya
Sumber : Google Maps, Analisis Aurachwi, 2021

2.2 Kajian Konteks

2.2.1 Kota Samarinda

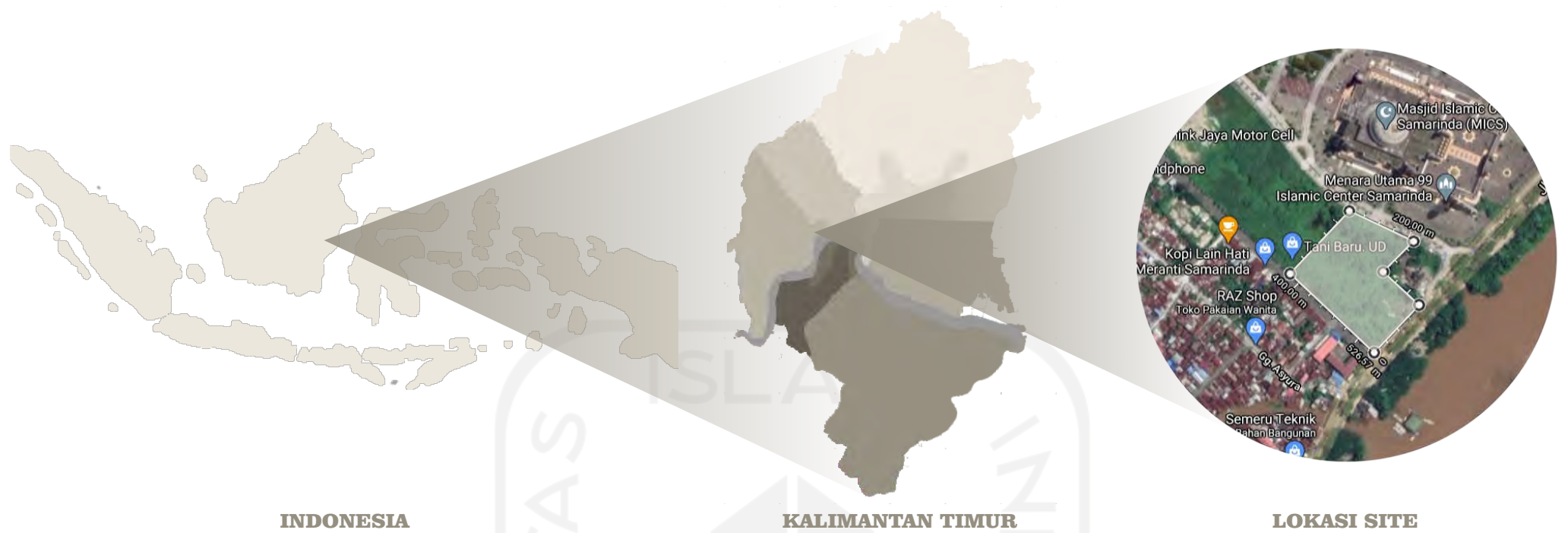
Kota Samarinda adalah ibu kota provinsi dari Kalimantan Timur. Kota ini memiliki luas hingga 718km². Kota yang dilintasi banyak sungai ini memiliki julukan sebagai kota tepian, salah satu sungai yang membelah kota ini dan sungai terbesar di Samarinda adalah sungai Mahakam. Samarinda sebenarnya bernama Samarendah yang dimana dataran ini sama rendah dengan permukaan sungai Mahakam, karena itu kota Samarinda umumnya memiliki topografi yang rendah sehingga rawan terhadap banjir. Keberadaan sungai sebenarnya memiliki pengaruh besar bagi kota ini, selain menjadi sumber daya alam sungai juga menjadikan kota Samarinda sebagai gerbang yang menyatukan kota besar dan pedalaman Kalimantan Timur. Kota Samarinda memiliki tujuan dalam pengembangan pariwisata dikawasan tepian sungai salah satu nya sungai Mahakam.

Sejak akhir tahun 2010 kota Samarinda dibagi menjadi 10 kecamatan yaitu kecamatan Palaran,

Samarinda Ilir, Samarinda kota, Sambutan, Samarinda Sebarang, Loa Janan Ilir, Sungai Kunjang, Samarinda Ulu, Samarinda Utara dan Sungai Pinang.

Berikut adalah batas-batas dari kota Samarinda yaitu:

- Bagian Utara : Kecamatan Muara Badak di Kutai Kartanegara
- Bagian Timur : Anggana, Sanga-sanga di Kabupaten Kutai Kartanegara
- Bagian Selatan : Kecamatan Loa Janan di Kutai Kartanegara
- Bagian Barat : Kecamatan Tenggarong Sebarang, Muara Badak di Kutai Kartanegara



INDONESIA

KALIMANTAN TIMUR

LOKASI SITE

Gambar 2.2 Lokasi Site
Sumber : Google Maps, Analisis Aurachwi, 2021

2.2.2 Lokasi Perancangan

Lokasi perancangan berada pada titik $0^{\circ}30'16.3''S$ $117^{\circ}07'12.6''E$ di Jl. Jend. Ahmad Yani, Kec. Sungai Kunjang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur, Indonesia. Site dengan luas 15.000 msq. Tanah yang merupakan lahan milik pemerintah provinsi ini merupakan tanah kosong yang lokasinya berada di jalan lokal dan berada di kawasan tepian mahakam. Kawasan ini memiliki sifat campuran yang dimana terdiri dari beberapa fungsi yaitu fungsi hunian, fungsi perdagangan dan jasa, dan pemerintahan hingga pendidikan. Di dalam Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) kota Samarinda no 2 tahun 2014 menjelaskan bahwa kecamatan Sungai Kunjang dikembangkan untuk kawasan perdagangan dan jasa, dan masih termasuk dalam kawasan wisata buatan khususnya pariwisata di kawasan tepian sungai. Didalam RTRW 2014-2034 Kota Samarinda

menjelaskan untuk intensitas ruang kawasan perdagangan dan jasa lokal (perdagangan eceran, jasa keuangan, jasa perkantoran usaha dan profesional, jasa hiburan dan rekreasi serta jasa kemasyarakatan) adalah KDB maksimal 50%, KDH minimal 30% dan GSB 3-4 meter. Berdasarkan data tersebut didapatkan luas site yang dapat didirikan bangunan sebesar 7.500m².

Latar belakang pemilihan site :

- Berada di kawasan pariwisata buatan dan perdagangan
- Berada di jalan arteri primer dan jalan lokal, sehingga site sangat mudah diakses
- Berada di kawasan tepian mahakam yang dimana biasa dilalui parade festival kebudayaan, sehingga diharapkan kedepannya Cultural Center dapat menjadi tempat dimulai atau tempat pemberhentian parade festival kebudayaan.

2.2.3 Data Iklim

Temperature dan Curah Hujan Rata-rata

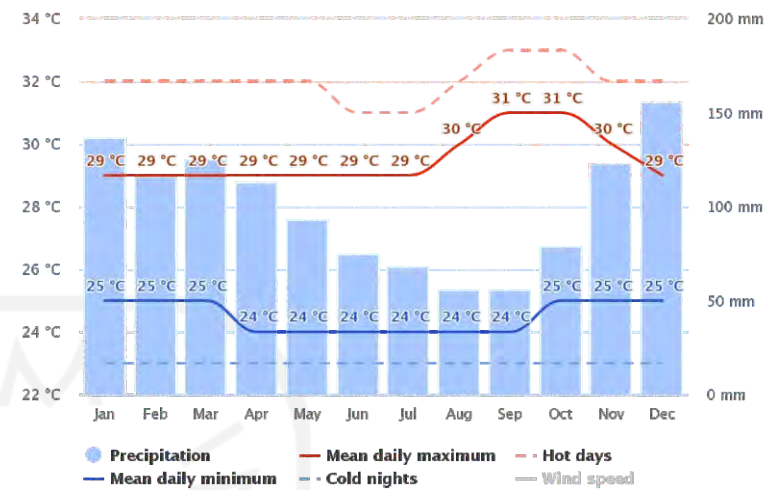
Garis merah menunjukkan suhu maksimum rata-rata setiap bulan di Samarinda. Garis biru menunjukkan suhu minimum rata-rata. Garis putus-putus merah dan biru menunjukkan rata-rata hari terpanas dan malam terdingin setiap bulan selama 30 tahun terakhir. Berdasarkan gambar 2.3 disamping menunjukkan suhu maksimum di kota Samarinda mencapai 31°C pada bulan September dan Oktober. Jumlah curah hujan di kota Samarinda mencapai 150 mm.

Arah Angin

Angin di Kota Samarinda paling besar berhembus dari arah Selatan(S) ke Utara(N) dengan kecepatan hingga 5-20km/h. Perancangan bangunan dapat mempertimbangkan penggunaan penghawaan alami dalam memenuhi kebutuhan udara dan sirkulasi udara dalam bangunan.

Orientasi Matahari

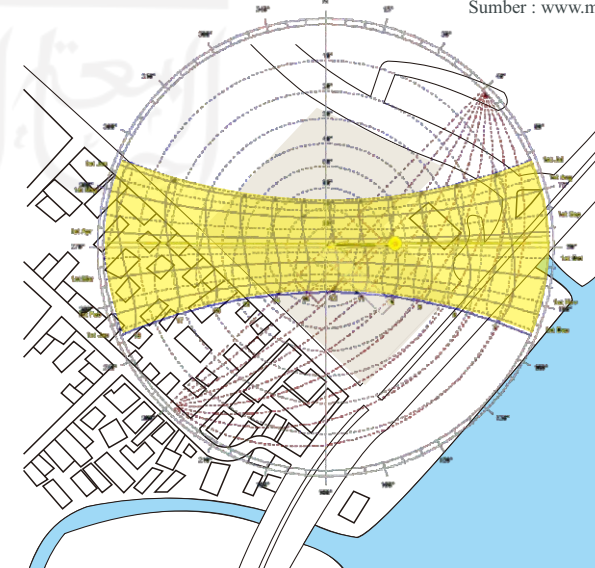
Berdasarkan Gambar 2.5 menunjukkan posisi site dengan orientasi matahari, yang dimana orientasi matahari dapat menjadi pertimbangan tata letak dan orientasi dari massa bangunan Cultural Center



Gambar 2.3 Suhu Rata-Rata Kota Samarinda
Sumber : www.meteoblue.com



Gambar 2.4 Windrose Kota Samarinda
Sumber : www.meteoblue.com







Gambar 2.5 Orientasi Matahari
Sumber : Sun Tool, Analisis Aurachwi,2021

2.3 Tipologi Pusat Kebudayaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) arti kata Pusat adalah tempat yang letaknya dibagian tengah, pangkal atau satu bentuk kesatuan dari organisasi yang merupakan induk dari kegiatan yang memiliki tujuan yang sama, sedangkan arti dari Kebudayaan adalah hasil dari kegiatan dan penciptaan dari batin atau akal bufi manusia sehingga menjadi seperti sebuah ke p e r a y a a n , kesenian, adat istiadat, kesenian, kebiasaan yang menjadi turun temurun. Dapat disimpulkan Pusat Kebudayaan adalah tempat atau pusat yang mewadahi kegiatan kebudayaan dan kesenian.

Tabel 2.4 Kebutuhan Ruang Utama Pusat Kebudayaan

No	Ruang	Gambar
1	<p>Auditorium Ruang yang digunakan untuk pertunjukkan kesenian, sandiwara, film, dan lain-lain. Terdapat beberapa bentuk panggung dan tata kursi penonton di Auditorium.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Open Stage</i> 2. <i>Arena Theater</i> 3. <i>Proscenium Theater</i> 	 <p>Gambar 2.45 Auditorium Sumber : www.pinterest.com</p>  <p>Gambar 2.46 Jenis Panggung Sumber : www.pinterest.com</p>
2	<p>Ruang Pameran Ruang yang digunakan untuk menampilkan hasil karya seni. Syarat Ruangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terlindungi dari pengrusakan • Pencahayaan yang baik • Membagi ruang sesuai koleksi <p>Macam Ruang Pameran :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruang Pameran Tetap • Ruang Pameran Tidak Tetap 	 <p>Gambar 2.47 Ruang Pameran Tetap Sumber : www.seputarilmusekolah.com</p>  <p>Gambar 2.48 Ruang Pameran Tidak Tetap Sumber : www.accurate.id.com</p>
3	<p>Ruang Pertemuan Ruang ini dapat berupa ruang rapat atau ruang serba guna. Ruang ini bisa digunakan untuk workshop, seminar, dll.</p>	 <p>Gambar 2.49 Ruang Pertemuan Sumber : www.pinterest.com</p>

<p>4</p>	<p>Ruang Workshop Menjadi wadah untuk edukasi .</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk ruang seni visual (lukis dan kerajinan) yang paling utama di dalam ruang adalah pencahayaan • Untuk ruang seni vokal yang paling utama adalah akustiknya • Untuk ruang seni gerak yang paing utama adalah fleksibilitas ruang 	 <p>Gambar 2.50 Ruang Workshop Batik Sumber : www.media.neliti.com</p>  <p>Gambar 2.51 Ruang Tari Sumber : www.rumahku.com</p>
<p>5</p>	<p>Ruang Informasi Sebagai tempat pengumpulan, pengolahan dan penyimpanan informasi untuk disebarakan ke masyarakat (promosi). Penekanan Ruang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Efisiensi Ruang • Sirkulasi • Pencahayaan • Pengkondisian Udara 	 <p>Gambar 2.52 Ruang Informasi Sumber : www.pinterest.com</p>
<p>6</p>	<p>Perpustakaan Sebagai ruang penyimpanan buku dan sebagai sarana belajar/ sumber literatur. ruangan terdiri dari rak buku, ruang baca, ruang belajar. Ruangannya terdiri Penekanan ruang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tata Ruang • Pencahayaan • Pengkondisian Udara 	 <p>Gambar 2.53 Ruang Perpustakaan Sumber : www.pinterest.com</p>

<p>7</p>	<p>Toko Sovenir Ruangan yang menjual barang-barang khas dari tempat tersebut. Penekanan Ruang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Efisiensi Ruang • Sirkulasi • Pencahayaan • Pengkondisian Udara 	 <p>Gambar 2.54 Toko Sovenir Sumber : www.pinterest.com</p>
<p>8</p>	<p>Ruang Administrasi ruang ini berbentuk ruang kantor untuk mengurus pengolahan pusat kebudayaan. Penekanan Ruang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Efisiensi Ruang • Sirkulasi • Pencahayaan • Pengkondisian Udara 	 <p>Gambar 2.55 Ruang Administrasi Sumber : www.pinterest.com</p>

Sumber : Jeckhi Heng. (2015). Pusat Pengembangan Kebudayaan Tradisional Tionghoa Peranakan di Batam. Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Klasifikasi Jenis Kegiatan Kesenian

Didalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 84 Tahun 2013 menjelaskan ruang lingkup dari kegiatan seni dan budaya adalah

- Kajian seni
- Gelar seni
- Fasilitasi seni
- Misi kesenian
- Sumber daya manusia bidang kesenian
- Tempat
- Organisas

Fungsi dari Pusat Kebudayaan meliuti

- Memperkenalkan kebudayaan terhadap masyarakat
- Mengadakan kegiatan kesenian dan kebudayaan
- Mewadahi kegiatan kesenian dan kebudayaan
- Menjadi tempat edukasi kebudayaan
- Menjadi sarana rekreasi kebudayaan

2.4 Arsitektur Regionalisme (*Critical Regionalism*)

Regionalisme didalam Arsitektur muncul ketika keresahan akan Arsitektur Moderen yang dapat menggusur Arsitektur Tradisional, Arsitektur moderen dengan bentuk bangunan yang abstrak dan fleksibel (dengan desain yang sama tapi bisa digunakan ditempat berbeda) mengakibatkan bangunan asli dari lingkungan sekitar menjadi terasingkan. Arsitektur Regionalisme menghasilkan penampilan bangunan yang merupakan akulturasi pola kultural dan teknologi moderen tetapi masih menjaga nilai-nilai tradisionalnya. Terdapat 2 teori Regionalisme yang paling terkenal adalah *Modern Regionalism* oleh Suha Ozkan dan *Critical Regionalism* oleh Kenneth Frampton

Pada perancangan kali ini akan lebih menekankan pada *Critical Regionalism*. Menurut Frampton (2007, didalam Bonifacio 2017) bahwa *Critical Regionalism* merupakan sebuah bentuk kritik yang melawan Moderenisme. Regionalisme tidak hanya merujuk akan kearifan lokal atau arsitektur tradisionalnya melainkan juga nilai-nilai lingkungan sekitarnya seperti iklim, pencahayaan, topografi dan geografisnya.

Critical Regionalism lebih menekankan pada:

Place Making

Arsitektur yang dapat merespon dan melebur dengan lingkungan fisik hingga lingkungan sosial di sekitarnya.

Nature Experience

Arsitektur yang dapat memberikan pengalaman berinteraksi dengan alam bagi penggunanya, dengan cara memberikan efek karakter klimatologi (pencahayaan, iklim, topografi, konteks dan Tektonika)

Tactile Experience

Arsitektur yang lebih memfokuskan kepada pengalaman ruang berdasarkan indra manusia ketimbang visual. Pengalaman tersebut dibuat dari sentuhan, pendengaran hingga penciuman.

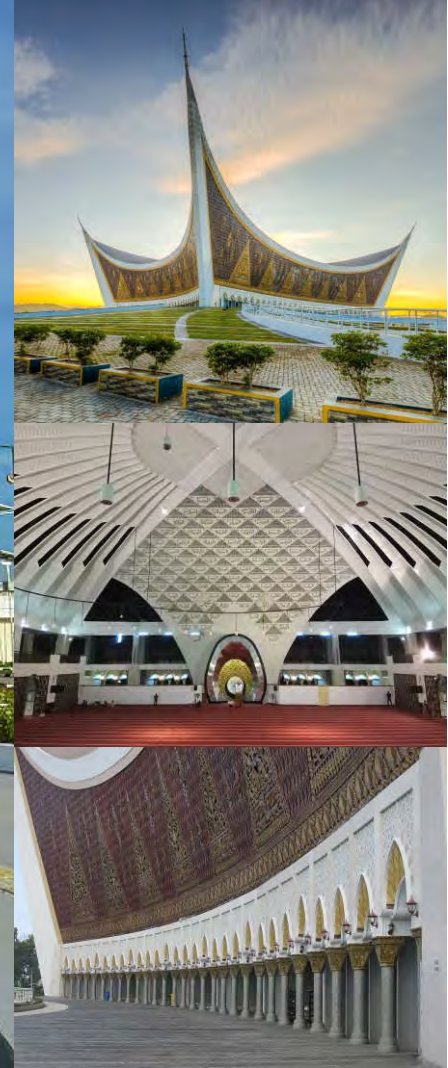
Culture Experience

Arsitektur yang dapat menerapkan nilai-nilai tradisi didalam rancangannya, dengan cara menggabungkan Arsitektur lokal dengan Arsitektur moderennya.

Bangunan dapat dikategorikan sebagai bangunan yang menerapkan Critical Regionalism adalah :

- Bangunan dengan kualitas Arsitektur Moderen tetapi masih memasukan elemen-elemen tradsional sehingga masih terdapat *sense of place*.
- Bangunan masih mempertimbangkan topografi dari tapaknya
- Bangunan yang dapat memaksimalkan masuknya pencahayaan alami kedalam ruangan
- Memaksimalkan pengalaman meruang dengan stimulasi taktil ketimbang visual
- Memanfaatkan teknologi yang sudah ada

Lokasi :
Sumatera Barat,
Indonesia
Arsitek :
Rizal Muslimin
Luas :
18.000m²
Kategori :
Masjid



Gambar 2.56 Masjid Raya Sumatera Barat
Sumber : www.wikipedia.com

2.5 Kajian Preseden

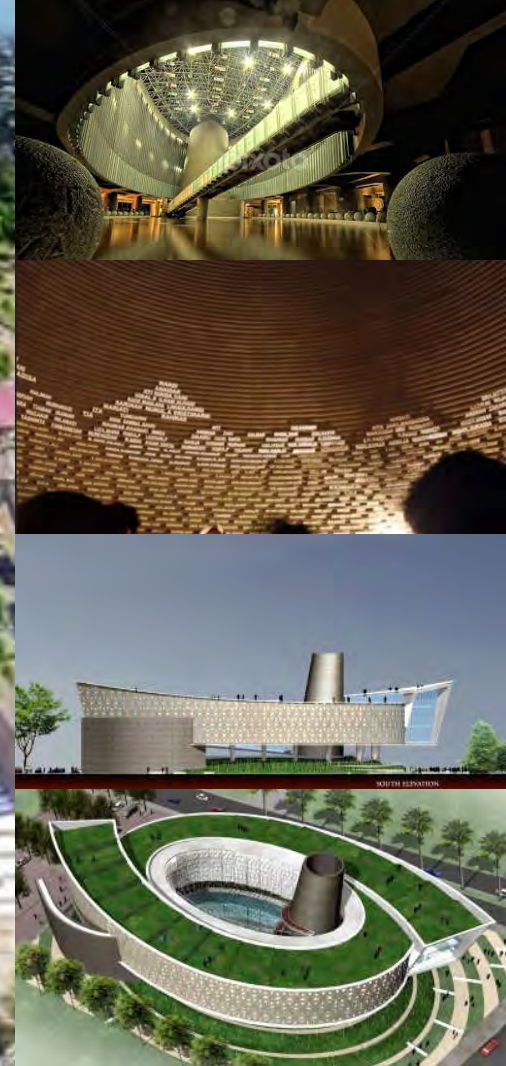
2.5.1 Masjid Raya Sumatera Barat

Masjid Mahligai Minang atau sering juga dikenal sebagai Masjid Raya Sumatera Barat merupakan tempat dengan fungsi utama sebagai masjid atau tempat ibadah umat muslim. Arsitektur masjid ini adalah hasil rancangan dari Rizal Muslimin, desain masjid ini memenangkan sayembara desain Masjid Raya Sumatera Barat dan mengalahkan 323 arsitek pada tahun 2007. Masjid dengan bentuk yang unik, dimana fasad bangunan menggabungkan unsur kebudayaan dari Sumatera Barat yaitu rumah Gadang dengan unsur moderen. Masjid yang mengangkat konsep dari kebudayaan masyarakat Minangkabau dalam mengambil keputusan dengan cara musyawarah dan mufakat.

Lesson Learnt :

- Bentuk bangunan yang merepresentasikan arsitektur lokal Minangkabau dengan ciri bangunan berbentuk gonjong.
- Bagaimana desain yang memadukan bentuk arsitektur lokal dengan menerapkan material moderen.
- Merespon keadaan lingkungan sekitar dengan menerapkan struktur yang tahan gempa
- Secondary skin dibuat berlubang merupakan upaya memasukkan penghawaan alami kedalam bangunan prinsip ini biasa digunakan pada rumah-rumah tradisional.

Lokasi :
Banda Aceh,
Indonesia
Arsitek :
Ridwan Kamil
Luas :
2.500 m²
Kategori :
Museum



Gambar 2.57 Museum Tsunami Aceh
Sumber :www.wordpress.com

2.5.2 Museum Tsunami Aceh

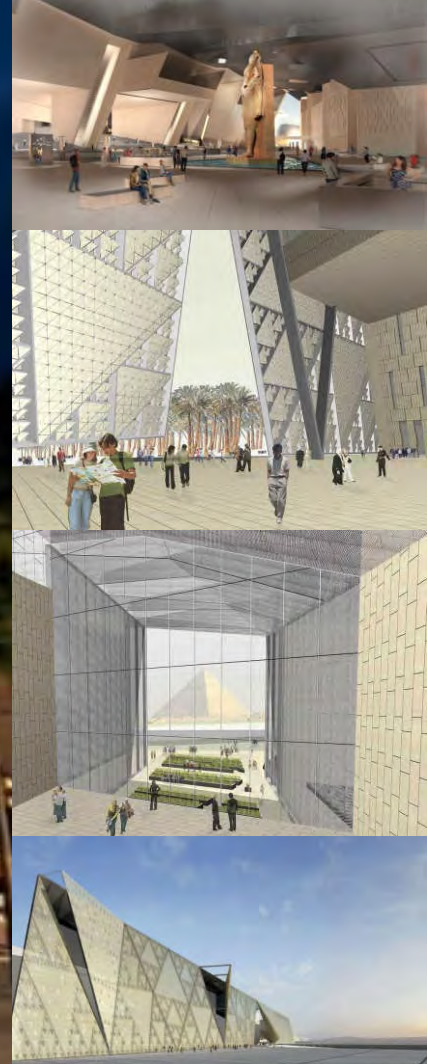
Museum Tsunami Aceh merupakan monumen dibangun untuk mengenang bencana alam Tsunami yang pernah terjadi di kota Aceh pada 26 Desember 2004 dengan korban hingga 240.000 jiwa . Selain berfungsi sebagai monumen peringatan bangunan ini juga diperuntukan untuk tempat perlindungan darurat jika Tsunami kembali terjadi dan pusat pendidikan. Bangunan yang di desain dengan pendekatan pada Arsitektur lokal Aceh. Selain bentuk bangunan monumen juga memiliki keunikan berupa menciptakan ruang yang membawa pengunjung untuk merasakan kembali tragedi kalam tersebut dengan suasana ruang yang diciptakan. Setiap ruang mempunyai cerita dan kenangannya berdasarkan aktivitas dan perasaan masyarakat Saat Tsunami terjadi

Lesson Learnt :

- Bentuk bangunan yang merespon keadaan sekitar, dengan Menerapkan Arsitektur lokal (Rumah Panggung Aceh) pada anatomi bangunan
- Menggunakan efek psikologis pada ruang untuk memberikan kesan lebih mendalam terhadap apa yang di pameran didalam museum. Seperti pembagian ruang berdasarkan suasana masyarakat saat Tsunami datang.
- Penggunaan Fasad yang polanya transformasi dari tari saman yang merupakan kebudayaan yang terkenal dari Aceh.
- Bagaimana desain yang memadukan arsitektur lokal dan arsitektur moderen.



Lokasi :
 Giza
Arsitek :
 Heneghan Peng
 Architects
Luas :
 168.000 m²
Kategori :
 Museum



Gambar 2.58 The Grand Egypt Museum
 Sumber : www.thestylemate.com

2.5.3 The Grand Egypt Museum

Museum Mesir Kuno merupakan museum sejarah yang lokasinya berada di antara dua bangunan. Museum ini bisa memuat 100.000 artefak. Yang menarik dari museum ini ada bagaimana dari dalam museum bisa melihat piramida Khufu dan Menkaure dengan dinding kaca yang di desain seperti lukisan yang dibingkai. Bangunan yang terinspirasi dari lingkungan sekitarnya yaitu piramida, yang dimana mengambil pola segitiga sebagai pola rancangan fasad. Museum menggabungkan sejarah dengan teknologi. Artefak disusun berdasarkan kronologis artefaknya yaitu kronologis yang mencakup usia sejarah Firaun, Pra-Sejarah, Kerajaan Lama, Kerajaan Tengah, Kerajaan Baru dan Zaman Akhir Romawi. Selain itu, ditambah juga area tampilan khusus The Grand Staircase dan Galeri Tutankhamun.

Lesson Learnt :

- Bentuk awal yang merepresentasikan piramida dengan pola segitiga yang disusun acak untuk menimbulkan kesan moderen pada bangunan
- Alur masuk ke dalam museum didesain bertrap-trap naik mengambil bentuk dari piramida
- Ruang Pameran diatur berdasarkan kronologis dan waktu sejarah dari artefak tersebut.
- Merespon bangunan ikonik sekitar dengan menggunakan bukaan yang besar sehingga saat dilihat dari dalam piramida seperti lukisan yang dibingkai



**PENYELESAIAN PERSOALAN
PERANCANGAN DAYAK
CULTURAL CENTER**

3.

3.1 Analisis Arsitektur Regionalisme Kritis

Pada perancangan Dayak Cultural Center akan menerapkan prinsip - prinsip dari kebudayaan Dayak sehingga terwujudnya *Cultural Center* yang dapat merepresentasikan suku Dayak. Sehingga pada desain Dayak *Cultural Center* akan menggunakan pendekatan Arsitektur Regionalisme Kritis. Menurut Frampton (2007, didalam Bonifacio 2017) Pendekatan ini akan menekankan kepada 4 poin pencapaian desain yaitu *Place Making, Nature Experience, Tactile Experience* dan *Culture Experience*.

3.1.1 Place Making

Arsitektur yang dapat merespon dan melebur dengan bangunan sekitarnya baik berupa fisik hingga sosialnya. Sehingga bangunan tidak dianggap sebagai objek lain di sekitarnya.

Analisis Bangunan Sekitar Site

1. Area Tempat Tinggal



Gambar 3.1 Rumah Tinggal Sekitar Site
Sumber : www.googlemaps.com

Klasifikasi bangunan rumah tinggal sekitar site

- **Struktur** Rumah Panggung
- **Jenis Atap** berbentuk Atap Pelana
- **Bentuk Bangunan** umumnya kotak dan persegi panjang
- **Material** pada Dinding menggunakan kayu dan pada atap seng
- **Ketinggian Bangunan** 1-2 lantai atau setara 4-8 meter

2. Area Pertokoan



Gambar 3.2 Area Perdagangan Sekitar Site
Sumber : www.googlemaps.com

Klasifikasi bangunan perdagangan sekitar site

- **Elevasi** Bangunan lebih tinggi dari jalan guna mencegah banjir masuk ke dalam bangunan
- **Ketinggian bangunan** 1-3 lantai atau setara 4-12 meter
- **Jenis Atap** berbentuk Atap Pelana dan atap datar
- **Bentuk Bangunan** kotak dan persegi panjang
- **Material** pada Dinding menggunakan bata plaster

3. Bangunan ikonik

Masjid Islamic Center Samarinda



Gambar 3.3 Masjid Islamic Center Samarinda
Sumber : www.swiss-belhotel.com

Klasifikasi bangunan Masjid Islamic Center sekitar site

- **Ketinggian bangunan** utama 15 lantai atau setara 99 meter dengan 4 menara setiap sudut
- **Jenis Atap** berbentuk kubah
- **Bentuk Bangunan** kotak
- **Warna bangunan** didominasi dengan warna coklat dan kuning

Lamin Etam



Gambar 3.4 Rumah Jabatan Gubernur Kalimantan Timur
Sumber : www.googlemaps.com

Bangunan Lamin Etam adalah bangunan yang difungsikan sebagai rumah dinas dari Gubernur Kalimantan Timur. Bangunan ini memiliki bentuk yang diambil dari rumah adat Lamin Klasifikasi bangunan rumah gubernur sekitar site

- **Ketinggian bangunan** mencapai 20 meter
- **Jenis Atap** berbentuk atap pelana
- **Bentuk Bangunan** persegi panjang
- **Warna bangunan** didominasi dengan warna coklat dan kuning
- Terdapat **Ornamen-ornamen** suku Dayak yang mencerminkan kebudayaan lokal
- **Material** yang digunakan pada dinding adalah bata plester, untuk atap menggunakan atap sirap dan untuk ornamen menggunakan material grc.

Tabel 3.1 Analisis Place Making

Analisis	Penerapan	Respon
Bangunan disekitar site menggunakan struktur rumah panggung dan menaikkan elevasi bangunan lebih tinggi dari jalan. Hal ini untuk menghindari banjir untuk masuk ke dalam bangunan, mengingat site yang berada dipinggir sungai dan topografi kota Samarinda yang rendah	Elevasi Bangunan	Berdasarkan hasil analisis tersebut maka elevasi tapak akan dinaikkan lebih tinggi dari jalan dan elevasi dari bangunan utama akan dinaikkan hingga 3-4 meter 
Lamin Etam menggunakan atap pelana yang mengadaptasi bentuk atap dari arsitektur tradisional rumah adat Kalimantan Timur. Hal ini bertujuan untuk mengangkat ciri khas kota Samarinda ke dalam bangunannya. Selain itu Bangunan di sekitar site umumnya menggunakan atap berbentuk pelana	Elemen segitiga dari pelana	Berdasarkan hasil analisis tersebut maka bangunan Dayak Cultural Center akan mengadopsi bentuk dari atap pelana terdapat 2 alternatif dalam menerapkan elemen tersebut. Alternatif 1 : Digunakan sebagai atap Cultural Center. Alternatif 2 : Menggunakan modul segitiga untuk fasad bangunan 
Bangunan sekitar site umumnya memiliki bentuk kotak dan persegi panjang . Selain itu arsitektur tradisional suku dayak yaitu rumah lamin juga memiliki bentuk massa persegi panjang	Bentuk Massa	Berdasarkan hasil analisis tersebut maka bangunan Dayak Cultural Center akan mengadopsi bentuk bangunan yang memanjang 
Masjid Islamic Center dan Lamin Etam menggunakan material moderen dan didominasi oleh warna coklat	Material dan Warna bangunan	Akan menggunakan material-material moderen didalam bangunannya dan akan menggunakan warna coklat pada tampilan bangunannya.

Sumber : Aurachwi, 2021

Tabel 3.2 Analisis Culture Experience

Kebudayaan Dayak	Penerapan	Penjelasan
Salah satu ke khasan Rumah Lamin dengan rumah tradisional lainnya adalah Ukiran- ukiran etnik dengan warna yang kontras (hitam, kuning, putih). Ukiran ini memiliki motif Makhluk Hidup. Menurut kepercayaan suku Dayak, ukiran -ukiran yang ada dapat menjaga keluarga yang tinggal didalam dari ilmu hitam. Ukiran-ukiran umumnya terbuat dari kayu ulin.	Fasad Bangunan dan Interior bangunan	Menerapkan ukiran-ukiran suku Dayak sebagai motif dari secondary skin Cultural Center. Motif burung enggang seperti pada gambar 3.9 dipilih dengan pertimbangan burung enggang merupakan hewan suci bagi suku Dayak dan hewan endemik dari Kalimantan sehingga dengan menerapkan motif burung enggang pada fasad dapat menggambarkan suku Dayak dan Kalimantan. Selain pada fasad ornamen-ornamen juga akan digunakan di dalam bangunan.
Didalam kepercayaan suku Dayak alam itu terbagi dalam Alam atas, tengah dan bawah terlihat pada gambar 3.10 . Konsep Rumah panggung sebenarnya merepresentasikan dari pembagian alam tersebut. Atap meruncing ke atas bertanda Tuhan tempat tertinggi, Tengah sebagai tempat tinggal yang netral dan bawah menunjukkan bahwa bumi menjadi tempat yang menghasilkan.	Pembagian Zoning Vertikal	Ruang di <i>Cultural Center</i> akan menerapkan pembagian zona tersebut menjadi Alam atas yang merupakan hubungan dengan tuhan di simbolkan dengan ruangan yang privat, untuk alam tengah hubungan dengan sesama di simbolkan ruangan semi publik dan alam bawah hubungan dengan alam di simbolkan ruangan publik.  <p>Gambar 3.11 Analisis Zoning Vertikal Sumber : aurachwi, 2021</p>
Sebernarnya selain menjadi simbol ada makna dibalik tradisi kuping panjang yaitu untuk melatih kesabaran dan kesanggupan masyarakat Dayak dengan cara menahan penderitaan dari beban yang diberikan di kuping mereka. Sayangnya tradisi ini sudah mulai ditinggalkan, generasi muda Dayak menganggap tradisi ini sudah tidak sesuai dengan kemajuan zaman.	Sirkulasi Dalam Bangunan	Sirkulasi bangunan akan menggunakan sirkulasi satu arah. Yang dimana secara tidak langsung pengunjung akan dilatih kesabarannya untuk menemukan pintu keluar dari perjalanan yang panjang pada bangunan Cultural Center. Selain itu pemilihan sirkulasi 1 arah agar pengunjung dapat menjelajahi seluruh ruangan di Cultural Center.

3.1.2 Culture Experience

Arsitektur yang menerapkan tradisi di dalam rancangannya dengan menggabungkan Arsitektur lokal dengan Arsitektur moderen. Pada desain Dayak Cultural Center akan menerapkan pengalaman ruang berdasarkan kebudayaan dari suku Dayak.



Gambar 3.9 Motif Burung Enggang
Sumber : www.Pinterest



Gambar 3.10 Zoning Rumah Lamin
Sumber :www.docplayer.info



Sumber : www.constructionplusasia.com



Sumber : www.houseplansanddesignnews.com

Gambar 3.13 Ruangan dengan suasana kebersamaan (hangat)



Sumber : www.archdaily.com



Sumber : www.tripadvisor.com

Gambar 3.14 Ruangan dengan suasana magis

<p>Permukiman / Perkampungan suku Dayak Kenyah umumnya berada di pinggir Sungai atau anak sungai. Selain itu, biasanya terdapat sebuah balai pertemuan di tengah perkampungan Suku Dayak Kenyah.</p>	<p>Tata Massa</p>	<p>Akan ada fungsi ruang pertemuan yang terbuka seperti taman atau amphitheater di tengah - tengah massa bangunan. Selain itu lokasi Site yang berada di dekat sungai, Orientasi bangunan utama akan diarahkan menghadap ke sungai.</p>  <p>Gambar 3.12 Analisis Tata Massa Sumber : aurachwi, 2021</p>
<p>Alat musik Sapeq merupakan alat musik yang sangat khas dari suku Dayak, hampir semua acara atau festival kesenian dari suku Dayak menggunakan sapeq sebagai pegirinya</p>	<p>Suasana Ruang</p>	<p>permainan sapeq akan menjadi pengiring didalam bangunan terdapat beberapa cara untuk mengaplikasikannya pertama menaruh speaker disetiap ruang yang dilalui pengunjung dan yang kedua menyediakan <i>mini stage</i> di beberapa ruang publik sebagai tempat seniman sapeq melakukan <i>performance</i>.</p>
<p>Nilai yang dijunjung dalam rumah Lamin adalah nilai kebersamaan yang mendasar bagi masyarakat Dayak. Pada Rumah Lamin nilai kebersamaan ini direpresentasikan dari interior bangunan yaitu terdapatnya beranda tengah sebagai tempat mereka berkumpul yang biasanya terdapat di area pintu masuk. .</p>	<p>tata ruang</p>	<p>Nilai inilah yang akan diadopsi kedalam organisasi ruang pada <i>Dayak Cultural Center</i>. Dengan merancang beranda di depan bangunan untuk menerima pengunjung.</p>
<p>Suku Dayak umumnya terkenal dengan hal magis nya terlihat dari cerita mengenai senjata tradisional Dayak yang mempunyai isi di dalamnya. Walau terkenal akan hal magis nya suku Dayak juga ramah dan sangat menjunjung kegiatan gotong royong terlihat dari tempat tinggal nya yaitu satu rumah Lamin bisa di isi sampai 100 kepala keluarga</p>	<p>Suasana Ruang</p>	<p>Untuk menampilkan ke magisan dan sifat gotong royong dari suku Dayak, bangunan Dayak Cultural Center akan merepresentasikan sifat tersebut kedalam suasana ruang seperti ruang untuk belajar akan dibuat dengan suasana gotong royong (kebersamaan) dan untuk suasana ruang pameran akan dibuat lebih magis.</p>

Sumber : Aurachwi, 2021

Tabel 3.3 Analisis Nature Experience

3.1.3 Nature Experience

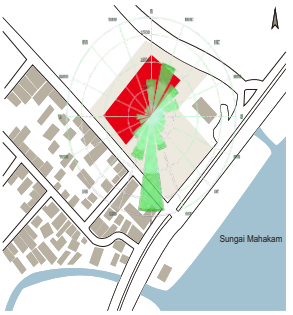
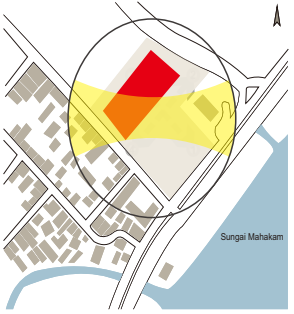
Arsitektur yang dapat memberikan pengalaman penggunanya untuk berinteraksi dengan alam, dengan cara memberikan efek karakter klimatologi (pencahayaan, iklim, topografi, konteks dan Tektonika). Sehingga dapat terciptanya pengalaman baru dan mengesankan yang diperoleh oleh penggunanya. Dalam menciptakan *nature experience* didalam bangunan terdapat 3 prinsip utama yaitu *Nature in The Space*, *Natural Analogues*, *Nature of The Space* menurut Amaliya dan Erwindi (2018) tetapi yang diterapkan dalam perancang ini hanya 1 yaitu :

Nature in The Space

Merupakan prinsip pola alam di dalam ruang yang menghadirkan unsur alam secara langsung ke dalam bangunan. Dengan cara fisik seperti tumbuhan, suara-suara, air, aroma. Terdapat beberapa prinsip desain yaitu:

- **Hubungan dengan alam secara visual :** Interaksi manusia dengan menggunakan penglihatan secara langsung terhadap unsur alam
- **Hubungan dengan secara non-visual :** Interaksi manusia dengan alam menggunakan sentuhan, pendengaran hingga penciuman terhadap unsur alam
- **Kehadiran elemen air :** Dapat menciptakan pengalaman pada ruangan dengan cara melihat, mendengar atau menyentuh air.

Analisis	Prinsip	Respon
<p>Lokasi Tapak berada dikawasan perkotaan yang padat, dimana minim akan view alam. Site hanya memiliki view alam berada pada sisi tenggara yaitu sungai yang tertutupi oleh taman dengan pohon rindang setinggi 3-4 meter</p>  <p>Gambar 3.15 Situasi Site Sumber : aurachwi, 2021</p>	<p>Hubungan dengan alam secara visual</p>	<p>Dengan pertimbangan untuk memaksimalkan view alam yang dimana bisa mendapatkan view sungai Mahakam yang menjadi ikon kota Samarinda dengan taman. Maka mendesain bukaan besar pada sisi tenggara dengan ketinggian minimal 4 meter</p>  <p>Gambar 3.16 Analisis Hubungan Visual Dengan Alam Sumber : aurachwi, 2021</p>
<p>Suku Dayak yang mempunyai pola bermukim dekat dengan sungai atau anak sungai. Selain itu kota Samarinda identik dengan sungai Mahakam dan dikenal sebagai kota tepian. Sehingga bangunan yang dirancang dengan site yang dipilih erat kaitannya dengan elemen air.</p>	<p>Hubungan dengan alam secara <i>non-visual</i> dan Kehadiran elemen air di dalam bangunan</p>	<p>Berdasarkan pertimbangan tersebut sehingga dalam perancangan interior akan memasukkan elemen air dengan menggunakan <i>water curtain</i>. Hal ini bertujuan agar pengunjung dapat mendengarkan dan merasakan pengalaman kehidupan masyarakat suku Dayak yang dekat dengan keberadaan air.</p>  <p>Gambar 3.17 Water Curtain Design Sumber : www.pinterest.com</p>

<p>Arah angin di Site paling besar berhembus dari arah selatan ke utara.</p>  <p>Gambar 3.18 Site Terhadap Arah Angin Sumber : aurachwi, 2021</p>	<p><i>Thermal dan airflow</i></p>	<p>Dengan pertimbangan tersebut Ruang-ruang yang akan menggunakan penghawaan alami akan diletakkan di sisi Selatan, sehingga pada ruangan dapat menambahkan bukaan untuk memasukkan aliran angin ke dalam ruang. Terdapat 5 sistem dalam mengalirkan udara kedalam bangunan terlihat pada gambar 3.19</p>
<p>Arah Matahari di site dari arah timur ke barat.</p>  <p>Gambar 3.20 Site Terhadap Matahari Sumber : aurachwi, 2021</p>	<p>Pencahayaan yang dinamis dan menyebar</p>	<p>Dengan pertimbangan tersebut ruang-ruang yang akan menggunakan pencahayaan alami kedalam ruang. Terdapat beberapa alternatif dalam memaksimalkan pencahayaan alami ke dalam ruang, yaitu : orientasi bangunan yang kena titik jatuh cahaya matahari memanfaatkan penggunaan skylight. Pada gambar 3.21 menunjukkan cara memasukkan pencahayaan alami ke dalam ruangan.</p>

Sumber : Aurachwi, 2021

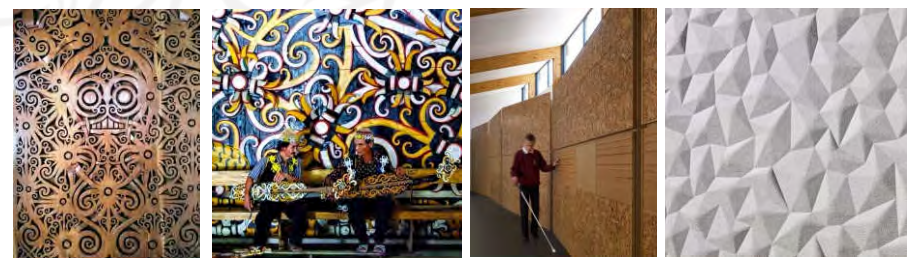
- **Thermal dan airflow** : interaksi dengan alam dengan cara adanya perubahan suhu udara dan aliran udara yang masuk ke dalam ruangan sehingga melintasi kulit pengguna
- **Pencahayaan yang dinamis dan menyebar** : Memasukkan pencahayaan alami kedalam ruangan dengan memanfaatkan bayangan yang berubah sewaktu-waktu untuk menciptakan kondisi yang terjadi di alam.

3.1.4 Tactile Experience

Tabel 3.4 Analisis Tactile Experience

Analisis	Penerapan	Respon
<p>Suku Dayak dengan ornamen ukiran sangat berkaitan erat, terlihat pada rumah adat suku Dayak terdapat berbagai macam ukiran yang khas, yang dimana masing-masing ukiran memiliki arti nya masing-masing.</p>	<p>Interior dan eksterior Bangunan</p>	<p>Untuk menunjukkan identitas bangunan Cultural Center yang merepresentasikan suku Dayak dan memberikan pengalaman ruang kepada pengunjung, salah satunya dengan cara menggunakan dinding dengan ukiran-ukiran di ruangan tertentu pada bangunan. Ukiran yang digunakan adalah ukiran dengan tekstur yang khas.</p>
<p>Suku Dayak mempunyai sejarah, kehidupan hingga ritual-ritual yang menjadi identitas mereka. Untuk menyampaikan cerita tentang sejarah, kehidupan dan ritual-ritual suku Dayak akan di ceritakan pada ruang pameran.</p>	<p>Suasana Ruang</p>	<p>Berdasarkan analisis tersebut untuk menciptakan suasana ruang yang berbeda beda dengan cara penggunaan cahaya, tektur dinding, hingga alunan suara pada ruang-ruang tersebut.</p>

Arsitektur yang lebih memfokuskan kepada pengalaman ruang berdasarkan indra manusia ketimbang visual. Pengalaman tersebut dibuat dari sentuhan, pendengaran hingga penciuman. Dengan tujuan dapat membangkitkan pengalaman yang khas.



Sumber : www.pinterest.com

Sumber : www.kopisetara.com

Sumber : www.boex.co.uk

Sumber : www.hoteldesign.com

Gambar 3.22 Ukiran-Ukiran pada Dinding Rumah Lamin

Gambar 3.23 Contoh Tactile Wall

3.1.5 Kesimpulan Analisis Arsitektur Regionalisme Kritis

Berdasarkan analisis mengenai Arsitektur Regionalisme Kritis, dapat disimpulkan bagaimana Arsitektur Regionalisme Kritis yang akan diterapkan ke dalam bangunan Dayak *Cultural Center* sebagai berikut:

Place Making

Elevasi bangunan utama yang dinaikan hingga 4 meter pada tapak, penerapan elemen segitiga dari atap pelana, bentuk massa yang memanjang, material moderen dan warna bangunan menggunakan tone coklat.

Culture Experience

Eksterior (fasad) dan interior bangunan akan menggunakan motif atau ornamen-ornamen suku Dayak, Mengadaptasi zoning vertikal rumah lamin ke dalam bangunan, sirkulasi dalam bangunan yang mengadaptasi tradisi kuping panjang, mengadaptasi tata massa permukiman dayak untuk tata massa bangunan, menggunakan sapeq sebagai alat musik yang akan terus dimainkan di dalam bangunan untuk menciptakan suasana seperti di perkampungan Dayak, Penyediaan ruang untuk mempelajari kebudayaan Dayak, memberikan suasana ruang yang mistis dan hangat di beberapa ruangan guna merepresentasikan suku Dayak.

Nature Experience

Hubungan dengan alam secara visual menggunakan bukaan dengan ketinggian hingga 4 meter, Hubungan alam secara non-visual, kehadiran elemen air ke dalam bangunan dengan menggunakan *water curtain* di salah satu dinding dalam bangunan, menggunakan penghwaan dan pencahayaan alami pada beberapa ruang.

Tactile Experience

Menggunakan ornamen dayak dan material-material bertekstur pada interior dan eksterior bangunan.

3.2 Analisis Kegiatan

Berdasarkan fungsi bangunan sebagai *Dayak Cultural Center*, Sehingga kegiatan yang akan diwadahi pada perancangan ini dipilih 3 dari 7 lingkup kegiatan kesenian menurut peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 84 Tahun 2013, yaitu :

- **Kajian Seni** : Seminar, Diskusi, Workshop, Penyerapan narasumber, Studi kepustakaan, Penggalian, Konservasi, Revitalisasi, Studi banding dan Dokumentasi.
- **Gelar Seni** : Pertunjukkan Seni, Pameran Seni dan Festival Kesenian.
- **Cakupan Tempat** : Tempat Untuk Pertunjukkan Seni, Pameran, Festival Kesenian dan Tempat Untuk Memasarkan Karya Seni.

Program Kegiatan Yang Diwadahi Dalam Dayak Cultural Center

3.2.1 Pertunjukkan Seni

Kegiatan yang melibatkan suatu kelompok dalam menampilkan kesenian berupa hiburan hingga upacara adat. Kegiatan ini melibatkan 4 unsur yaitu si penampil atau seniman dengan jenis kegiatan yang ditampilkan, waktu, ruangan dengan kebutuhan jenis panggung dan penonton dengan kebutuhan tempat. Pertunjukkan seni di cultural Center akan ditampilkan dengan panggung tertutup dan panggung tidak tertutup. Berikut adalah kegiatan yang akan di tampilkan dalam pertunjukkan seni :

Tabel 3.5 Kegiatan Yang di Wadahi Dalam Dayak Cultural Center, Perilaku Pemain dan Penonton.

Kegiatan	Gambaran Kegiatan	Asumsi J.Pemain	Perilaku Pemain	Asumsi J.Penonton	Perilaku Penonton
Tarian Hudoq Kita	 Gambar 3.24 Gerakan Tarian Hudoq Sumber : www.youtube.com (Hudoq Ritual Magis Adat Dayak)	8-30 Penari 2 Pengiring	Tarian yang di dominasi gerakan tangan, hentakan kaki dan dengan arak-arakan	500 penonton	Duduk dan Berdiri, hanya menonton atau ikut berpartisipasi
Tarian Leleng	 Gambar 3.26 Gerakan Tarian Leleng Sumber : www.youtube.com (Tari Leleng)	7 Penari 2 Pengiring	Tarian dengan gerakan anggun yang lemah gemulai tetap dengan ekspresif	300 penonton	Hanya duduk dan menonton pertunjukkan
Tarian Kencet Papatai	 Gambar 3.28 Gerakan Tarian Kencet Papatai Sumber : www.youtube.com (Tari Kencet Papatai)	6 Penari 1 Pengiring	Tarian dengan gerakan yang lincah, energik dan ekspresif	300 penonton	Hanya duduk dan menonton pertunjukkan

Kegiatan	Gambaran Kegiatan	Asumsi J.Pemain	Karakteristik Pemain	Asumsi J.Penonton	Karakteristik Penonton	
Tarian Gantar	 <p>Gambar 3.30 Gerakan Tarian Gantar Sumber : www.youtube.com (Tari Gantar)</p>	4-7 Penari 2 Pengiring	Tarian dengan gerakan tangan dan menghentak kaki dan ekspresif	300 penonton	duduk / berdiri dan menonton pertunjukkan / berpartisipasi karena gerakan tarian simple	 <p>Gambar 3.31 Penonton Tarian Gantar Sumber : www.youtube.com (Tari Gantar)</p>
Tarian Kencet Ledo	 <p>Gambar 3.32 Gerakan Tarian Kencet Ledo Sumber : www.youtube.com (Tari Kencet Ledo)</p>	1-4 Penari 2 Pengiring	Tarian dengan gerakan anggun dan ekspresif	300 penonton	Hanya duduk dan menonton pertunjukkan	 <p>Gambar 3.33 Asumsi Penonton Tarian Kencet Ledo Sumber : www.pojokseni.com</p>
Tarian Kencet Lasan	 <p>Gambar 3.34 Gerakan Tarian Kencet Lasan Sumber : www.youtube.com (Tari Kencet Lasan)</p>	1 Penari 2 Pengiring	Tarian dengan gerakan anggun dan ekspresif	300 penonton	Hanya duduk dan menonton pertunjukkan	 <p>Gambar 3.35 Penonton Tarian Kencet Lasan Sumber : www.youtube.com (Tari Kencet Lasan)</p>
Tarian Pecuk Kina	 <p>Gambar 3.36 Gerakan Tarian Pecuk Kina Sumber : www.youtube.com (Tari Pecuk Kina)</p>	9 Penari 4 Pengiring	Tarian yang ditarikan pria yang tegas dan wanita yang anggun dengan ekspresif	300 penonton	Hanya duduk dan menonton pertunjukkan	 <p>Gambar 3.37 Penonton Tarian Pecuk Kina Sumber : www.youtube.com (Tari Pecuk Kina)</p>
Tari Datun	 <p>Gambar 3.38 Gerakan Tarian Kencet Lasan Sumber : www.youtube.com (Tari Kencet Lasan)</p>	10-20 Penari 5 Pengiring	Tarian yang anggun dengan hentakan kaki yang ekspresif	300 penonton	Hanya duduk dan menonton pertunjukkan	 <p>Gambar 3.39 Penonton Tarian Kencet Lasan Sumber : www.youtube.com (Tari Kencet Lasan)</p>

Sumber : Aurachwi, 2021




3.2.1.1 Jenis Panggung Pertunjukkan

Terdapat tiga jenis ruang pertunjukkan berdasarkan jenis panggung dengan susunan kursi penonton yang biasa digunakan untuk kegiatan pertunjukkan seni yaitu *Open Stage*, *Arena Theater* dan *Proscenium Theater*. Dalam menentukan jenis panggung yang akan digunakan untuk Dayak Cultural Center menggunakan pertimbangan dari kelebihan dan kekurangan dari masing-masing panggung dalam mewadahi kebudayaan suku Dayak.

Menurut Ham (1987, didalam Sidiq, 2016) Untuk jenis ruang pertunjukkan berdasarkan jumlah kursi penonton dibagi menjadi 4 yaitu :

- Sangat Besar : lebih dari 1500 kursi
- Besar : 900-1500 kursi
- Sedang : 500-900 kursi
- Kecil : kurang dari 500 kursi

Tabel 3.6 Analisis Kelebihan dan Kekurangan Jenis Panggung

Gambar	Jenis Panggung	Kelebihan	Kekurangan
 <p>Gambar 3.40 Arena Theater Sumber : www.sewatiffany.net</p>	Arena Theater	<ul style="list-style-type: none"> • Penonton dapat melihat pertunjukkan kesenian dari berbagai sisi • Dengan bentuk panggung dan kursi penonton yang terbuka memberikan kesan kedekatan antara penonton dan penampil karena mudah nya untuk berinteraksi satu sama lain • Biasa digunakan untuk acara peragaan busana 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada privasi bagi penampil dan crew saat mempersiapkan penampilan mereka • Dalam hal estetika akan lebih susah untuk di dekorasi karena pertimbangan pandangan penonton • Penampil dituntut dapat mengeksplor panggung untuk menjamin setiap penonton dapat menikmati kesenian yang ditampilkan tanpa harus membedakan dengan yang lain (contoh : saat penari lebih banyak menghadap ke utara maka penonton yang berada di Selatan hanya akan menonton panggung si penari)
 <p>Gambar 3.41 Open Stage Sumber : www.wikipedia.com</p>	Open Stage	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat privasi untuk penampil dan crew dalam mempersiapkan pertunjukkan • Antara penampil dan penonton akan lebih mudah untuk berinteraksi satu sama lain • Biasa digunakan untuk acara yang santai seperti penampilan band 	<ul style="list-style-type: none"> • Sama seperti arena theater, penampil dituntut untuk mengeksplor panggung guna menjamin penonton disamping juga dapat menikmati kesenian yang di tampilkan
 <p>Gambar 3.42 Proscenium Theater Sumber : www.performance.stageright.com</p>	Proscenium Theater	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya privasi bagi pemain dan crew untuk mengatur persiapan penampilan • Akan memudahkan penampil karena fokus interaksi penonton hanya kesatu arah • Biasa digunakan untuk pertunjukkan tarian 	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya jarak antar penonton dan pemain sehingga panggung ini akan lebih susah dalam menimbulkan kedekatan antara penonton dengan penampil

Sumber : Aurachwi, 2021

3.2.1.2 Respon Analisis Kebutuhan Seni Pertunjukkan

Berdasarkan analisis dari kegiatan, jumlah asumsi penonton dan penampil, perilaku dari penampil dan penonton, dan analisis dari jenis panggung. Sehingga yang akan di wadahi pada Dayak Cultural Center adalah :

Tabel 3.7 Respon Analisis Kebutuhan Seni Pertunjukkan

Kegiatan	Jumlah Pemain	Aktivitas	Kebutuhan Ruang Dalam	Kebutuhan Ruang Luar	Jumlah Penonton	Jenis Teater	Jenis Panggung	
							Bentuk	Kondisi Fisik
Tarian Hudoq Kita	8-30 Penari 2 Pengiring	<ul style="list-style-type: none"> • Merias • Berganti Kostum • Persiapan • Proses Upacara 			500 penonton	Sedang	- Arena	Terbuka dan Semi-Terbuka
Tarian Leleng	7 Penari 2 Pengiring	<ul style="list-style-type: none"> • Merias • Berganti Kostum • Persiapan • Tampil 			300 penonton	Kecil	Proscenium	Tertutup dan Terbuka
Tarian Kencet Papatai	6 Penari 1 Pengiring	<ul style="list-style-type: none"> • Merias • Berganti Kostum • Persiapan • Tampil 			300 penonton	Kecil	Proscenium	Tertutup dan Terbuka
Tarian Gantar	4-7 Penari 2 Pengiring	<ul style="list-style-type: none"> • Merias • Berganti Kostum • Persiapan • Tampil 	<ul style="list-style-type: none"> • Loker • R.Ganti • R.Rias • R.Penyimpanan • Lavatory • R.Persiapan • Panggung Pertunjukkan 	Panggung Pertunjukkan outdoor	300 penonton	Kecil	Proscenium	Tertutup dan Terbuka
Tarian Kencet Ledo	1-4 Penari 2 Pengiring	<ul style="list-style-type: none"> • Merias • Berganti Kostum • Persiapan • Tampil 			300 penonton	Kecil	Arena	Terbuka
Tarian Kancet Lasan	1 Penari 2 Pengiring	<ul style="list-style-type: none"> • Merias • Berganti Kostum • Persiapan • Tampil 			300 penonton	Kecil	Proscenium	Tertutup dan Terbuka
Tari Pecuk Kina	9 Penari 4 Pengiring	<ul style="list-style-type: none"> • Merias • Berganti Kostum • Persiapan • Tampil 			300 penonton	Kecil	Proscenium	Terbuka
Tari Datun	10-20 Penari 5 Pengiring	<ul style="list-style-type: none"> • Merias • Berganti Kostum • Persiapan • Tampil 			300 penonton	Kecil	Arena	Terbuka dan Semi-Terbuka

Sumber : Aurachwi, 2021

3.2.2 Pameran Seni

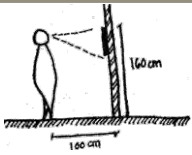
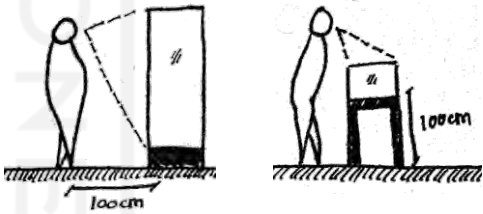
Ruang pameran merupakan tempat yang digunakan sebagai sarana penyajian sebuah karya dari seniman, komunitas hingga pengrajin lokal dengan tujuan agar karya tersebut dapat di apresiasi.

3.2.2.1 Jenis Objek Pameran

Pada tabel 3.8 menjelaskan objek-objek apa saja yang ada diruang pameran dan bagaimana cara mendisplay objek tersebut di *Dayak Cultural Center*.

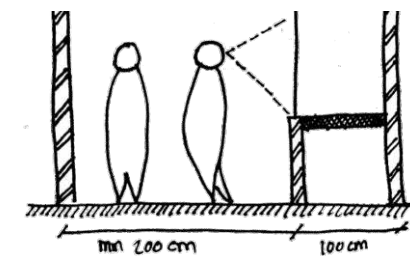
3.2.2.2 Analisis Tata Letak Objek Pameran

Tabel 3.8 Analisis Penataan Objek Pameran

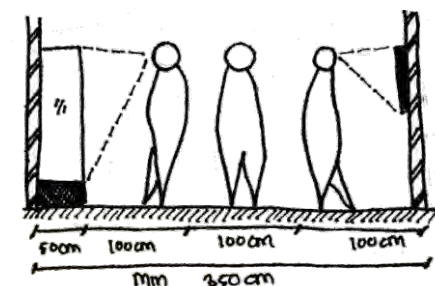
Objek	Jenis Objek	Penataan Objek	Perilaku Pengamat
Karya 2 Dimensi	Fotografi	Objek akan ditempel atau digantung ke panel - panel, yang ketinggiannya sejajar dengan pengunjung.	 <p>Gambar 3.43 Perilaku Menikmati Objek Kesenian 2 Dimensi Sumber : Aurachwi, 2021</p>
	Lukisan		
Karya 3 Dimensi	Patung	Dimasukkan kedalam kotak Kaca dengan ukuran yang menyesuaikan, ukuran kecil akan diletakkan di atas meja dan ukuran besar akan diletakkan di lantai.	 <p>Gambar 3.44 Perilaku Menikmati Objek Kesenian 3 Dimensi Sumber : Aurachwi, 2021</p>
	Baju Adat		
	Seni Kriya		
	Alat Musik Tradisional		
	Miniatur		
	Senjata Tradisional		

Dalam penataan objek akan dibagi menjadi 2 area yaitu, area ramp dan selasar (ruang pameran yang memanjang). **Gambar 3.45** menunjukkan area ramp objek pameran akan berbentuk diorama yang hanya berada pada 1 sisi, hal ini bertujuan agar pengunjung akan fokus pada satu sisi. Dalam menikmati cerita perilaku dari pengamat dapat dilakukan dengan berjalan pelan atau berhenti. Karena itu **lebar ruangan disesuaikan untuk sirkulasi 2 orang**. Dengan asumsi satu yang berhenti dan satu menikmati dengan jalan perlahan. **Gambar 3.46** menunjukkan pada area selasar objek akan di tampilkan dari 2 sisi, sehingga perilaku pengamat akan ada yang menikmati secara berjalan lambat dan berhenti. Sehingga akan ada 2 orang yang berhenti di satu waktu dan 1 orang berjalan. Karena itu **lebar ruangan di sesuaikan untuk sirkulasi 3 orang**.

Sumber : Aurachwi, 2021







Gambar 3.45 Perilaku Pengamat pada Area Ramp
Sumber : Aurachwi, 2021



Gambar 3.46 Perilaku Pengamat pada Area Selasar
Sumber : Aurachwi, 2021

3.3.2.3 Analisis Sirkulasi Ruang Pameran

Tabel 3.9 Analisis Sirkulasi Ruang Pameran

	Direct Plan	Open Plan	Random Plan	Radian Plan
				
Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> • Pola sederhana dengan satu arah jalan sehingga mempermudah pengunjung. • Secara tidak langsung pengunjung dituntut untuk melihat keseluruhan objek pameran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung dapat langsung melihat keseluruhan objek pameran secara langsung. • Arah gerak pengunjung lebih bebas 	<ul style="list-style-type: none"> • Sirkulasi yang memberikan ragam alternatif dalam layout objek pameran. • Menimbulkan perasaan keingintahuan pengunjung untuk mengeksplorasi pameran. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pola sederhana dengan satu jalur sehingga pengunjung akan lebih mudah.
Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> • Pilihan Jalan Terbatas. • Umumnya layout untuk objek pameran akan sama. • Jalur sirkulasi akan lebih panjang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hilangnya keingintahuan dan eksplorasi pengunjung untuk mengamati pameran • Dapat menimbulkan crossing antar pengunjung • Tidak memiliki urutan yang jelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung dalam mengamati akan bergerak tidak terkontrol • Pengunjung dapat terlewatkan dan tidak melihat beberapa objek • Dapat menimbulkan crossing antar pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> • Pilihan Jalan Terbatas. • Umumnya layout untuk objek pameran akan sama. • Jalur sirkulasi akan lebih panjang.

Sumber : McLean (1993 : 125) didalam Wulandari (2014 : 253) dengan penyesuaian penulis

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 3.11 perancangan Dayak Cultural Center akan mengaplikasikan sirkulasi *Direct Plan* pada area pameran. Pemilihan ini didasari agar pengunjung bisa memperhatikan dan merasakan suasana dari galeri seni atau ruang pameran, dengan memilih sirkulasi yang *direct plan* juga harus memperhatikan kenyamanan dan kompensasi terhadap pengunjung. Kompensasi yang dimaksud adalah memberikan

tempat istirahat ditengah galeri sehingga pengunjung dapat beristirahat sejenak ketika lelah berjalan dan adanya *escape door* pada ruang tertentu dengan pertimbangan bahwa tidak semua pengunjung dapat menikmati galeri seni sehingga pengunjung dapat keluar dari galeri seni melalui *escape door*.

3.3.2.4 Analisis Zona Ruang Pameran

Zona ruang pameran akan dikelompokkan berdasarkan alasan tertentu, hal ini diharapkan agar pengunjung dapat memahami cerita dari objek pameran. Dalam Dayak Cultural Center ruang pameran tetap akan diisi dengan koleksi yang menggambarkan kehidupan dari suku Dayak, zoning ruang akan dibagi menjadi 3 yaitu :

Awal kehidupan suku Dayak di pulau Kalimantan

Koleksi akan berisi biorama yang bercerita

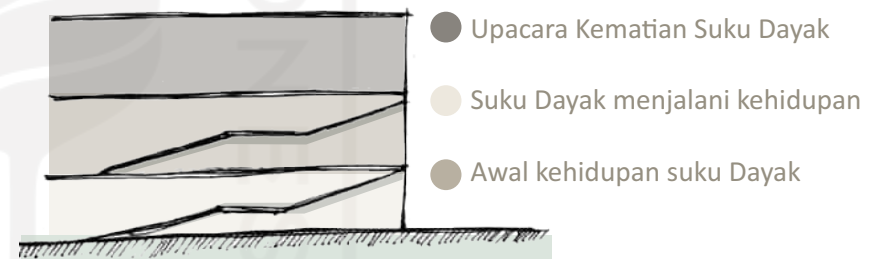
1. Bagaimana tempat suku Dayak sebelumnya yang memiliki peperagan
2. Sehingga suku Dayak memutuskan untuk bermigrasi menggunakan kapal
3. Menemukan pulau Kalimantan dan mendirikan rumah di daerah pantai
4. Datangnya orang Melayu yang semakin banyak menyebabkan mulai menyingkirnya suku Dayak dari daerah pantai ke pedalaman hutan Kalimantan
5. Perjalanan suku Dayak yang menembus hutan Kalimantan
6. Kegiatan suku Dayak yang berpindah-pindah untuk menemukan tanah subur

Suku Dayak menjalani kehidupan di pulau Kalimantan

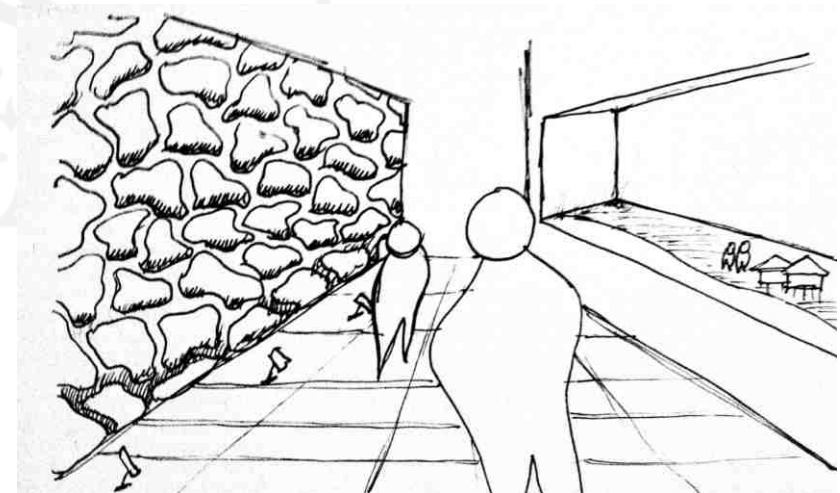
Koleksi yang ditampilkan akan berupa kebudayaan tangible suku Dayak, fotografi dan lukisan-lukisan yang menggambarkan kehidupan suku Dayak hingga miniatur rumah adat Lamin suku Dayak

Upacara Kematian Suku Dayak

Koleksi yang ditampilkan akan biorama berisi tahapan-tahapan upacara tiwah dan alat-alat yang digunakan dalam upacara tersebut. Selain itu akan ada



Gambar 3.47 Pembagian Zona Ruang Pameran
Sumber : Aurachwi, 2021



Gambar 3.48 Desain Galeri Seni Biorama
Sumber : Aurachwi,2021

3.3.2.5 Analisis Suasana Ruang Pameran

Ruang pameran di bagi menjadi 3 zona, yang dimana masing-masing zona tersebut dirancang dengan suasana yang berbeda-beda, suasana akan disesuaikan dengan kondisi atau perasaan dari suku Dayak saat peristiwa tersebut terjadi. Hal ini bertujuan untuk mengekspresikan keindahan dari peristiwa tersebut sehingga pengunjung dapat merasakan apa yang dirasakan oleh suku Dayak pada saat itu.

Awal kehidupan suku Dayak di pulau Kalimantan

Zona pertama yang menceritakan awal kehidupan suku Dayak di pulau Kalimantan, didesain dengan suasana yang bahagia. Suasana yang bahagia digunakan untuk merepresentasikan perilaku suku Dayak saat menemukan pulau untuk tempat tinggal mereka yang baru setelah bermigrasi. Berikut adalah strategi desain dalam mewujudkan suasana bahagia kedalam ruangan :

- **Warna** yang hangat seperti merah, jingga dan kuning akan memberikan pengaruh terhadap psikologi manusia yaitu menimbulkan kesan yang hangat dan menyenangkan (Ballast, 2002, di dalam Permatasari dan Nugraha, 2020)
- **Pencahayaan** ruangan dengan kategori warna sedang berdasarkan SNI 03-2001 pada temperatur 3300-5300 Kelvin
- **Material** berbahan karpet, parket, kayu memberikan suasana hangat dan indah. Material lantai marmer , batuan alam, keramik memberikan suasana sejuk, nyaman dan indah (Suptandar,1999, di dalam Permatasari dan Nugraha, 2020). Selain itu penggunaan material yang dapat mewakili suasana yang di ciptakan seperti penggunaan water curtain untuk merepresentasikan suasana laut.

- **Bentuk** melengkung kecil dan sangat pendek dapat mengekspresikan energi dari kegembiraan, keceriaan tetapi apabila terlalu banyak maka dapat menghasilkan kegelisahan dan keresahan (Chressetianto, 2013, di dalam Permatasari dan Nugraha, 2020)

Suku Dayak menjalani kehidupan di pulau Kalimantan

Zona kedua menceritakan bagaimana suku Dayak menjalani kehidupannya sehari-hari, di desain dengan suasana yang merepresentasikan kebersamaan atau gotong royong. Suasana *intimate* digunakan karena suku Dayak yang terkenal akan kehidupan gotong royongnya atau kebersamaan. Berikut adalah strategi desain dalam mewujudkan suasana intimate ke dalam ruangan:

Untuk strategi warna dan material sama dengan suasana bahagia

- **Pencahayaan** ruangan menggunakan warna hangat yang dimana berdasarkan SNI 03-2001, kategori warna hangat ada pada temperaure <3300 kelvin

Upacara Kematian Suku Dayak





Zona ketiga menceritakan upacara kematian sehingga suasana dalam ruangan akan menggambarkan suasana yang sedih dan magis. Berikut adalah strategi desain yang akan digunakan:

- **Pencahayaan** ruangan menggunakan warna yang redup.
- **Warna** ruangan akan di dominasi dengan warna warna kategori dingin yaitu biru, ungu, dan hijau

3.2.3 Pelatihan Kesenian

Pelatihan kesenian berfungsi untuk memperkenalkan, mempelajari, mengajar dan apresiasi dari kegiatan kesenian. Pelatihan kesenian akan di tempatkan pada ruang workshop di dalam Cultural Center.

Tabel 3.10 Kegiatan Yang di Wadahi Dalam Pelathian Kesenian Dayak *Cultural Center*, Perilaku Pengajar dan Pengunjung.

Kegiatan	Gambaran Kegiatan	Karakteristik Kegiatan	Perilaku Pengajar	Perilaku Pengunjung	Karakteristik Ruang			
					Pencahayaan Alami/Buatan	Penghawaan Alami/Buatan	Suasana	View
Kesenian Manik	 <p>Gambar 3.49 Pembuatan Manik Dayak Sumber : www.youtube.com (Kemampuan Wanita Dayak Menganyam Manik)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Membutuhkan Meja Kecil Dilakukan Tidak Berkelompok Berada di Dalam ruang Hening 	<ul style="list-style-type: none"> Mengajar degan memberikan contoh Berpindah-pindah 	<ul style="list-style-type: none"> Duduk Memperhatikan Contoh Badan duduk hanya tangan yang bergerak 	Buatan	Alami	Tenang	Ada
Kesenian Anyaman	 <p>Gambar 3.50 Pembuatan Manik Dayak Sumber : www.youtube.com (Kerajinan Anyaman Rotan Suku Dayak)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Dilakukan Tidak Berkelompok Berada di Dalam Ruang Hening 	<ul style="list-style-type: none"> Mengajar degan memberikan contoh Berpindah-pindah 	<ul style="list-style-type: none"> Duduk Memperhatikan Contoh Badan duduk hanya tangan yang bergerak 	Buatan	Alami	Tenang	Ada
Kesenian Tarian Dayak	 <p>Gambar 3.51 Belajar Tarian Suku Dayak Sumber : www.youtube.com (Belajar Dasar Tarian Dayak Kenyah)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Dilakukan Berkelompok Berada di Dalam Ruangan Ramai dan Dibutuhkan Peredam Suara Dalam Ruangan 	<ul style="list-style-type: none"> Mengajar degan memberikan contoh Gerakan Berubah-ubah 	<ul style="list-style-type: none"> Duduk Memperhatikan Contoh Sambil Di ikuti Gerakan berubah-ubah sesuai gerakan 	Alami	Buatan	Ramai	Tidak
Kesenian Alat Musik Dayak	 <p>Gambar 3.52 Belajar Sape Suku Dayak Sumber : www.youtube.com (Musik Sape)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Dilakukan Tidak Berkelompok Berada di Dalam Ruangan Ramai, butuh Peredam Suara Dalam Ruangan Properti Alat Musik 	<ul style="list-style-type: none"> Mengajar degan memberikan contoh Duduk Diam di tempat samping pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> Duduk Memperhatikan Contoh Sambil Di ikuti Gerakan berubah-ubah sesuai gerakan 	Alami	Buatan	Ramai	Tidak

3.3 Analisis Program Ruang

3.3.1 Skema Kegiatan Cultural Center

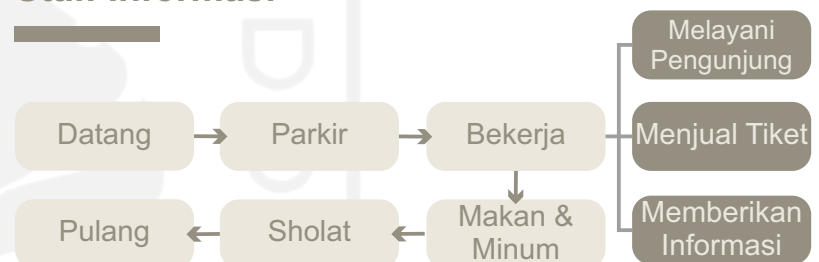
Analisis kegiatan di dalam Dayak Cultural Center dilihat berdasarkan aktivitas penggunanya. Pengguna Dayak Cultural Center dibagi kedalam 4 Kategori yaitu pengelola, seniman, pengunjung dan penjual.

- **Pengelola** adalah orang yang bertanggung jawab atas perawatan, penjagaan, pengaturan dan pengurus dari Pusat Kebudayaan, yang termasuk dalam staff pengelola adalah staff pengelola, staff informasi, staff lapangan, staff keamanan, staff display, staff mee dan staff kebersihan.
- **Seniman** adalah orang-orang yang ahli dalam bidang kesenian suku Dayak, sehingga dapat menjadi pengajar bagi pengunjung dan menjual karya kerajinan khas Dayak, yang dimaksud seniman disini adalah Seniman workshop dan seniman penampil.
- **Pengunjung** disini ditunjukkan kepada orang-orang yang datang ke Pusat Kebudayaan untuk belajar dan mengapresiasi mengenai kebudayaan suku Dayak. Target sasaran pengunjung pada Dayak Cultural Center adalah masyarakat dari Kalimantan Timur dan sekitarnya.
- **Pedagang** adalah orang yang berjualan di toko sovenir dan tempat kuliner, yang termasuk pedagang adalah staff toko sovenir dan staff fasilitas kuliner.

Staff Pengelola



Staff Informasi



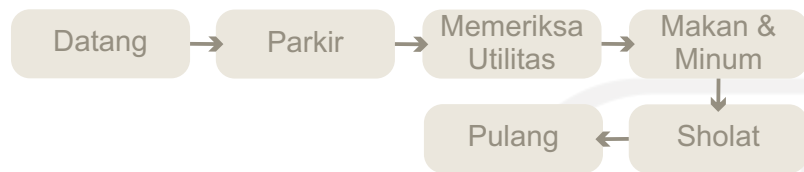
Staff Lapangan



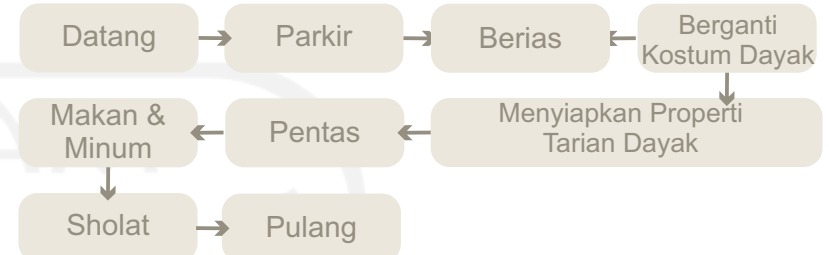
Staff Keamanan



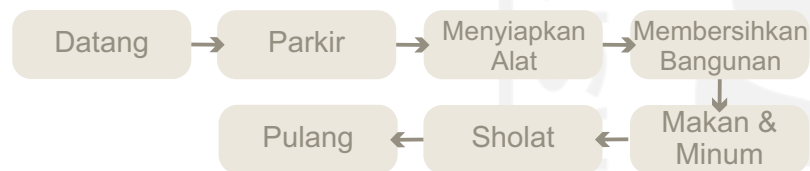
Staff MEE



Seniman Penampil Panggung Tertutup



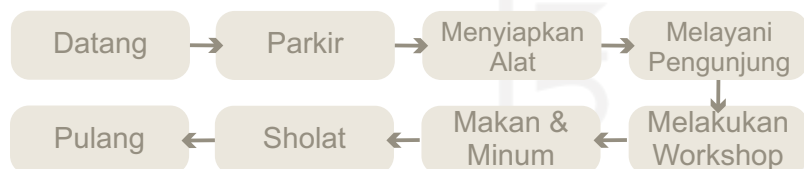
Staff Kebersihan



Pengunjung



Seniman workshop



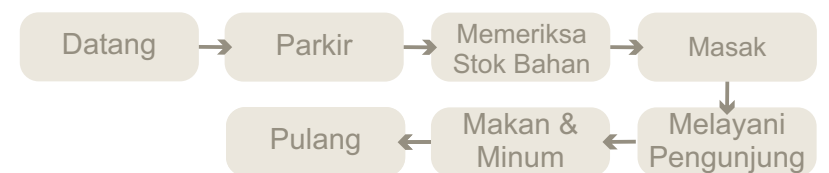
Staff Toko Sovenir



Seniman Penampil Panggung Terbuka



Staff Fasilitas Kuliner



Gambar 3.24 Skema Kegiatan Dayak Cultural Center
Sumber : aurachwi, 2021

3.3.2 Kebutuhan Ruang

Analisis kebutuhan ruang dilihat dari aktivitas yang dilakukan didalam *Cultural Center* oleh pengguna, zona ruang dalam bangunan dibagi tiga yaitu zona privat, zona semi-publik dan publik.

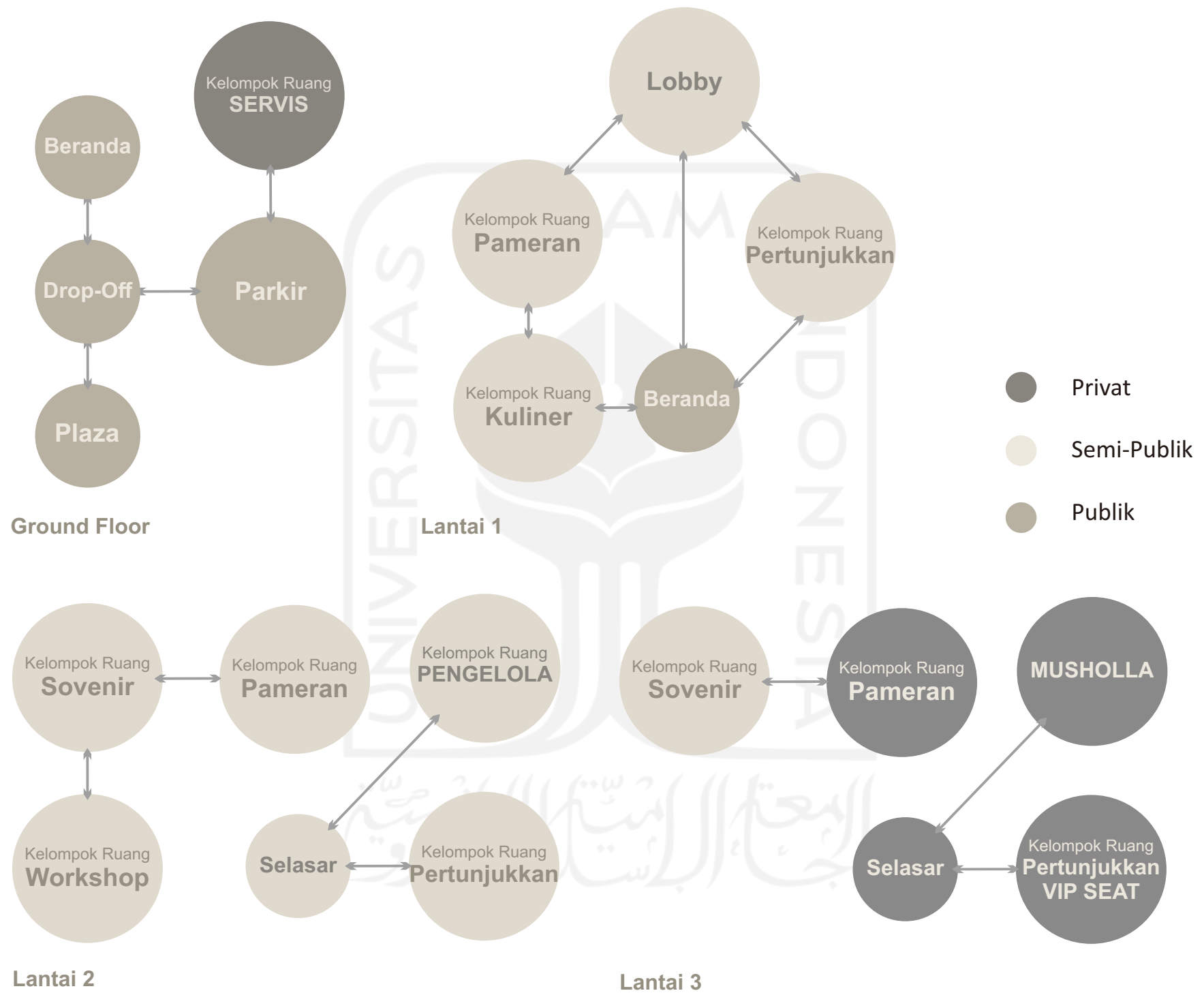
Tabel 3.5 Analisis Kebutuhan Ruang

Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Zona Ruang
Pengelola / Staff	Memarkirkan kendaraan	Tempat Parkir Staff	Publik
	Datang	Lobby	Publik
	Menyimpan barang pegawai	Ruang Pegawai	Privat
	Mengurus administrasi	Ruang Administrasi	Privat
	Memberikan informasi Mengenai Pusat Kebudayaan	Ruang Informasi	Publik
	Menerima tamu	Ruang Tamu	Semi Publik
	Menyimpan alat kebersihan dan perawatan bangunan	Ruang Janitor	Privat
	Melakukan Rapat dan Koordinasi	Ruang Rapat	Privat
	Menjaga keamanan Pusat Kebudayaan	Ruang Keamanan	Privat
	Pemeriksaan Utilitas	Ruang MEE	Privat
	Makan dan Minum	Cafeteria	Publik
	Melakukan Ibadah Sholat	Musholla	Publik
	Cuci tangan dan buang air	Lavatory Staff	Privat
Pekerja Seni	Datang dan parkir kendaraan	Tempat Parkir Staff	Publik
	Mengajar kesenian	<i>Workshop</i>	Semi Publik
	Memamerkan Karya	Ruang Pameran	Semi Publik
	Menampilkan Kesenian	Ruang Tampil	Semi Publik
	Persiapan Tampil	Backstage	Privat
	Menjual Hasil Karya	Toko Sovenir	Publik
	Menyimpan peralatan	Gudang	Privat

	Melakukan Sholat	Musholla	Publik
	Cuci Tangan dan Buang Air	Lavatory Staff	Privat
Pengunjung	Datang memarkirkan kendaraan	Tempat Parkir	Publik
	Cuci tangan dan buang air	Lavatory	Publik
	Melakukan Ibadah Sholat	Musholla	Publik
	Mencari informasi mengenai Pusat Kebudayaan	Ruang Informasi / Lobby	Publik
	Belajar tentang kesenian Dayak	Workshop	Semi-Publik
	Melihat dan menikmati karya kesenian suku Dayak	Ruang Pameran	Semi Publik
	Menonton kesenian Dayak	Ruang Tampil	Semi Publik
	Berbelanja kerajinan dan oleh oleh suku Dayak	Toko Sovenir	Publik
	Makan dan Minum	Cafetarian	Publik
	Berjalan dari luar site ke site	Pedestrian	Publik
Pedagang	Datang dan parkir kendaraan	Tempat Parkir Staff	Publik
	Memeriksa Stok Barang	Gudang	Privat
	Menurunkan barang	Loading Dock	Privat
	Melayani Pengunjung Sovenir	Toko Sovenir	Publik
	Memasak	Dapur	Privat
	Melayani Pengunjung makan	Cafetaria	Publik
	Istirahat	Ruang Pegawai	Privat
	Melakukan Sholat	Musholla	Publik
	Cuci tangan dan Buang air	Lavatory Staff	Privat

Sumber : Aurachwi, 2021

3.3.3 Pola Hubungan Ruang



Gambar 3.25 Pola Hubungan Ruang Dayak Cultural Center
Sumber : aurachwi, 2021

3.3.4 Analisis Jumlah Pengunjung

Kapasitas dari Dayak Cultural Center menggunakan pertimbangan dari jumlah wisatawan untuk asumsi pengunjung dari luar samarinda dan jumlah penduduk Samarinda untuk asumsi pengunjung lokal.

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik kota Samarinda, jumlah penduduk Kota Samarinda pada bulan September 2020 adalah sebanyak 827.994 jiwa. Yang diasumsikan sebanyak 5% atau **41.400** jiwa dari total masyarakat Samarinda per tahunnya yang berwisata ke Dayak Cultural Center.

Berdasarkan data pada tabel 3.6 terlihat bahwa wisatawan mancanegara yang datang ke Samarinda berjumlah **315** jiwa pada tahun 2018, yang diasumsikan seluruhnya akan mengunjungi Dayak Cultural Center. Sedangkan untuk wisatawan domestic berjumlah 1.070.876 jiwa pada tahun 2018 yang di asumsikan 15% atau **160.631** jiwa dari total jumlah wisatawan domestic yang akan berkunjung ke Dayak Cultural Center .

Dalam menentukan kapasitas dari Dayak Cultural Center perhari, dari data pertahun akan dibagi 340 hari dengan pertimbangan dalam satu tahun akan ada 25 hari Dayak Cultural Center akan tutup. Untuk waktu operasional akan mengikuti jam operasional dari Museum Nasional Indonesia yaitu pukul 08.00-16.00 .Sehingga asumsi wisatawan perhari :

Penduduk yag tinggal di Samarinda

41.400 jiwa : 340 hari = 122 jiwa/ hari

Wisatawan Domestic

160.631 jiwa : 340 hari = 473 jiwa/ hari

Wisatawan Mancanegara

315 jiwa : 365 hari = 0,86 = 1 jiwa/ hari

Sehingga total pengunjung Dayak Cultural Center dalam satu hari adalah $81 + 440 + 1 = 596$ jiwa/hari

Dari jumlah tersebut kemudian dapat diasumsikan jika hari libur dan adanya penyelenggaraan event atau festival jumlah pengunjung akan meningkat, berikut pada tabel 3.7 merupakan perhitungan asumsi kenaikan jumlah pengunjung.

Tabel 3.6 Jumlah Wisatawan kota Samarinda pada tahun 2018

Bulan	Wisatawan		Jumlah
	Mancanegara	Domestic	
Januari	42	101.695	101.737
Febuari	15	88.090	88.105
Maret	24	86.470	86.494
April	45	108.245	108.290
Mei	9	113.249	113.258
Juni	21	159.217	159.238
Juli	40	110.306	110.346
Agustus	28	118.955	118.983
September	47	107.096	107.143
Oktober	14	20.386	20.400
November	30	21.936	21.966
Desember		35.231	35.231
Total	315	1.070.876	1.071.191

Sumber : Dinas Pariwisata kota Samarinda, 2018

Tabel 3.7 Perhitungan Asumsi Peningkatan Jumlah Pengunjung

Waktu	Asumsi Kenaikan Jumlah Pengunjung	Pengunjung Perhari
Hari biasa	-	596
Hari libur	50 %	894
Festival / event	100 %	1192

Sumber : Analisis aurachwi,2020

3.3.5 Analisis Besaran Ruang

Dalam menentukan besaran ruang akan menggunakan pertimbangan- [ertimbangan sebagai berikut :

Perhitungan berdasarkan standar dari studi literatur pada *Time Saver Standard for Building Types (TS)* dan *Architects Data Ernest Neufert(NAD)*

Perhitungan sirkulasi menyesuaikan dengan luasan kapasitas, kenyamanan ruang, fungsi ruang dan peralatan-peralatan yang digunakan

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

Tabel 3.8 Analisis Kebutuhan Ruang Dayak Cultural Center

Nama Ruang		Kapasitas		Standar (m ²)	Sumber	Jml Rg	Luas (m ²)	Sirkulasi (%)	Total Luas (m ²)
Ruang Penunjang									1052,54
Lobby utama	Hall	600	orang	0,5 / orang	NAD	1	300	20%	360
	R.Informasi	2	orang	2 / orang	Asumsi	1	4	20%	4,8
	Loket Tiket	2	orang	2 / orang	NAD	1	4	20%	4,8
Musholla	R.Sholat	50	orang	1 / orang	Asumsi	1	50	30%	65
	T.Wudhu	5	orang	1 / orang	NAD	2	10	30%	13
Lavatory Pria	Wastafel	1	unit	0,9 / unit	NAD	3	2,7	20%	3,24
	Urinoir	1	unit	1,2 / unit	NAD	2	2,4	20%	2,9
	Toilet	1	unit	2,5 / unit	NAD	1	2,5	20%	3
Lavatory wanita	Wastafel	1	unit	0,9 / unit	NAD	3	2,7	20%	3,25
	Toilet	1	unit	2,5 / unit	NAD	3	7,5	20%	9
Food Court	Gerai Makanan	2	orang	4 / unit	Asumsi	10	40	20%	48
	R.Makan	152	orang	6,3 / meja (4 org)	DA	1	237,5	30%	308,75
	Dapur	2	orang	5,4 / unit	NAD	10	54	20%	64,8
	Gudang	2	unit	4 / unit	Asumsi	10	40	20%	48
Toko Sovenir	Display	10	orang	12 / unit	Asumsi	5	60	20%	72
	Gudang	2	orang	4 / unit	Asumsi	5	20	20%	24
	Kasir	1	orang	2 / unit	NAD	5	10	20%	18

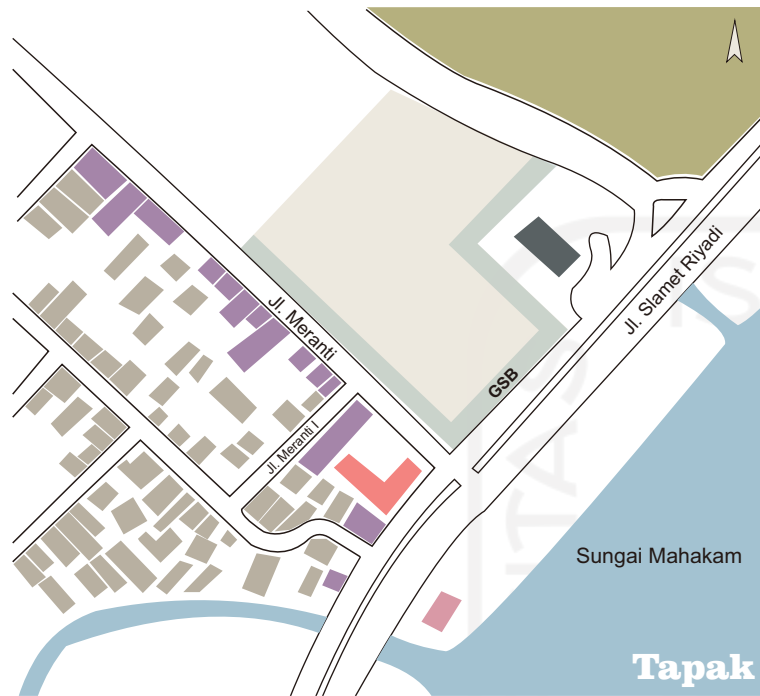
Nama Ruang	Kapasitas	Standar (m ²)	Sumber	Jml Rg	Luas (m ²)	Sirkulasi (%)	Total Luas (m ²)	
Ruang Utama							3435,83	
Seni Pertunjukan							2725,03	
Auditorium	1200 orang	0,8 / orang	NAD	1	960	20%	1152	
Panggung	25 orang	100 / unit	NAD	1	100	50%	150	
Ruang Instrumen	10 orang	20 / unit	Asumsi	1	200	20%	240	
Ruang Kontrol	4 orang	30 / unit	Asumsi	1	120	20%	144	
Backstage	R. Ganti	10 orang	18 / unit	Asumsi	1	180	20%	216
	R. Istirahat	10 orang	25 / unit	Asumsi	1	250	20%	300
	R. Persiapan	10 orang	36 / unit	Asumsi	1	360	20%	432
	R. Penyimpanan	3 orang	25 / unit	Asumsi	2	50	20%	60
Lavatory Pria	Wastafel	1 unit	0,9 / unit	NAD	3	2,7	20%	3,25
	Urinoir	1 unit	1,2 / unit	NAD	2	2,4	20%	2,88
	Toilet	1 unit	2,5 / unit	NAD	1	2,5	20%	3
Lavatory wanita	Wastafel	1 unit	0,9 / unit	NAD	3	2,7	20%	3,25
	Toilet	1 unit	2,5 / unit	NAD	3	7,5	20%	9
Lavatory Staff Pria	Wastafel	1 unit	0,9 / unit	NAD	1	0,9	20%	1,1
	Urinoir	1 unit	1,2 / unit	NAD	1	1,2	20%	1,45
	Toilet	1 unit	2,5 / unit	NAD	1	2,5	20%	3
Lavatory Staff wanita	Wastafel	1 unit	0,9 / unit	NAD	1	0,9	20%	1,1
	Toilet	1 unit	2,5 / unit	NAD	1	2,5	20%	3
Galeri Seni							376	
Ruang Galeri	40 orang	200 / unit	Asumsi	1	200	40%	280	
Ruang Penyimpanan	4 orang	20 / unit	Asumsi	1	80	20%	96	
Workshop							334,8	
Ruang Sanggar Tari	30 orang	2 / orang	Asumsi	1	60	50%	90	
Ruang Sanggar Musik	30 orang	2 / orang	NAD	1	60	40%	84	
Ruang Kerajinan	30 orang	2 / orang	Asumsi	1	60	30%	78	
Ruang Pengajar	6 orang	4 / unit	Asumsi	1	24	20%	28,8	
Gudang	4 orang	15 / unit	Asumsi	3	45	20%	54	
Ruang Pengelola							352,9	
Kantor							194,9	
Ruang Kepala	1 orang	9 / orang	NAD	1	9	20%	10,8	
Ruang Staff	18 orang	4,5 / orang	NAD	1	81	20%	97,2	

Nama Ruang		Kapasitas	Standar (m ²)	Sumber	Jml Rg	Luas (m ²)	Sirkulasi (%)	Total Luas (m ²)
Ruang Rapat		20 orang	2 / orang	NAD	1	40	20%	48
Ruang Arsip		4 orang	20 / unit	Asumsi	1	20	20%	24
Lavatory Staff Pria	Wastafel	1 unit	0,9 / unit	NAD	2	1,8	20%	2,2
	Urinoir	1 unit	1,2 / unit	NAD	1	1,2	20%	1,5
	Toilet	1 unit	2,5 / unit	NAD	1	2,5	20%	3
Lavatory Staff wanita	Wastafel	1 unit	0,9 / unit	NAD	2	1,8	20%	2,2
	Toilet	1 unit	2,5 / unit	NAD	2	5	20%	6
Keamanan								25,4
Ruang Satpam		5 orang	9 / unit	Asumsi	1	9	20%	11
Ruang CCTV		2 orang	12 / unit	Asumsi	1	12	20%	14,4
Kebersihan								10,2
Ruang Staff Kebersihan		8 orang	0,9 / orang	Asumsi	1	7,2	20%	8,7
Janitor		1 orang	1,2 / unit	TS	1	1,2	20%	1,5
Utilitas								122,4
Ruang Plumbing		1 unit	30 / unit	Asumsi	1	30	20%	36
Ruang Elektrikal		1 unit	30 / unit	Asumsi	1	30	20%	36
Ruang Generator		1 unit	30 / unit	Asumsi	1	30	20%	36
Ruang Teknisi		20 orang	0,6 / orang	Asumsi	1	12	20%	14,4
Total Luas Bangunan								4841,27

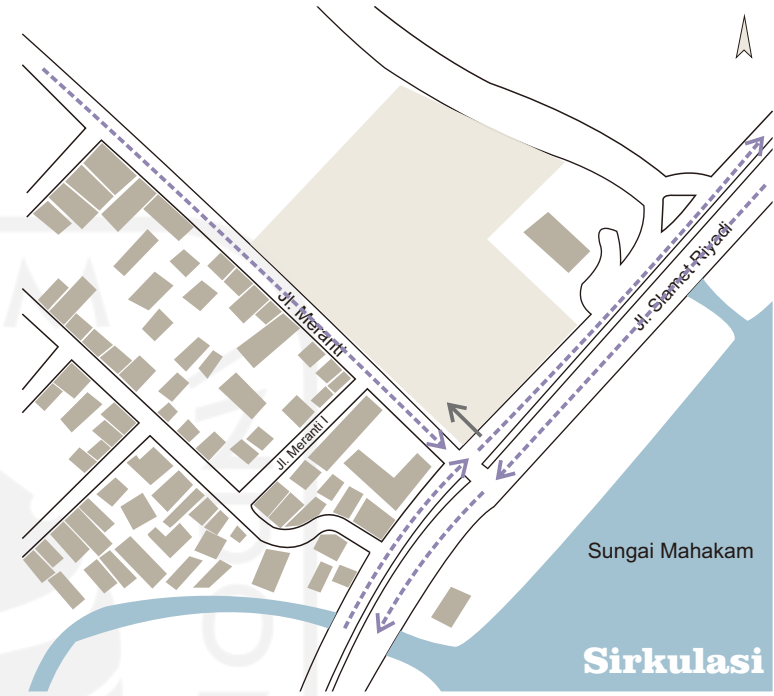
Sumber : Aurachwi, 2021



3.4 Analisis Tapak



Gambar 3.35 Analisis Tapak
Sumber : Aurachwi, 2021



Gambar 3.36 Analisis Sirkulasi
Sumber : Aurachwi, 2021

Tapak

Ketertanggaan Site:

- Kantor
- Pendidikan
- Kawasan Masjid Islamic
- Kantor Polisi
- Perdagangan
- Permukiman

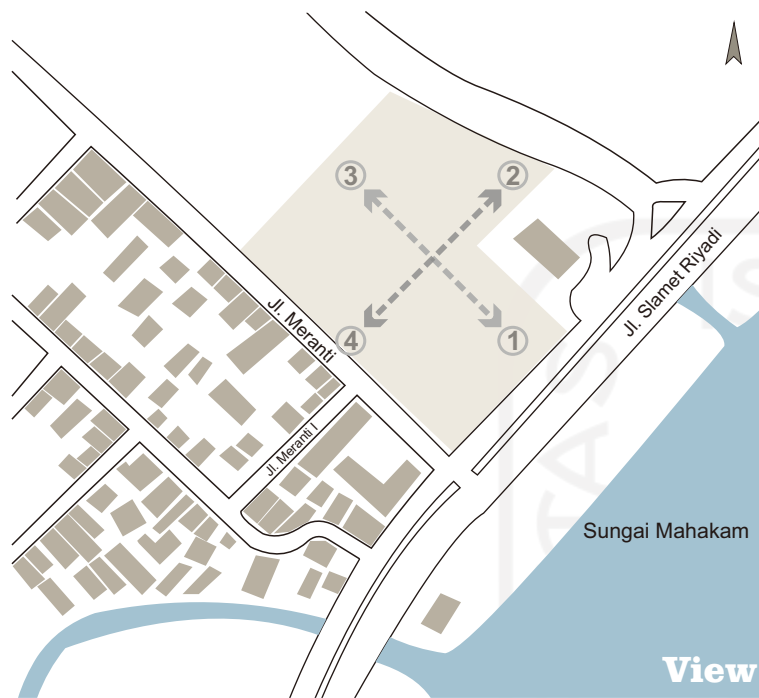
Lokasi site yang berada dikawasan padat penduduk dan perdagangan ini tidak memiliki lahan parkir khusus, sehingga kendaraan yang berbelanja ke kawasan sekitar site parkir dibadan jalan. Dengan pertimbangan tersebut lahan parkir didalam site sangat dibutuhkan.

Site dengan luasan 15.000m2 memiliki peraturan daerah berupa KDB maksimal 50% sehingga luasan bangunan yang dapat menempel tanah hanya sebesar 7.500m2, KDH minimal 30% sehingga luasan KDH yang harus tersedia didalam bangunan minimal 4.500 m2 dan GSB 3-4 meter.

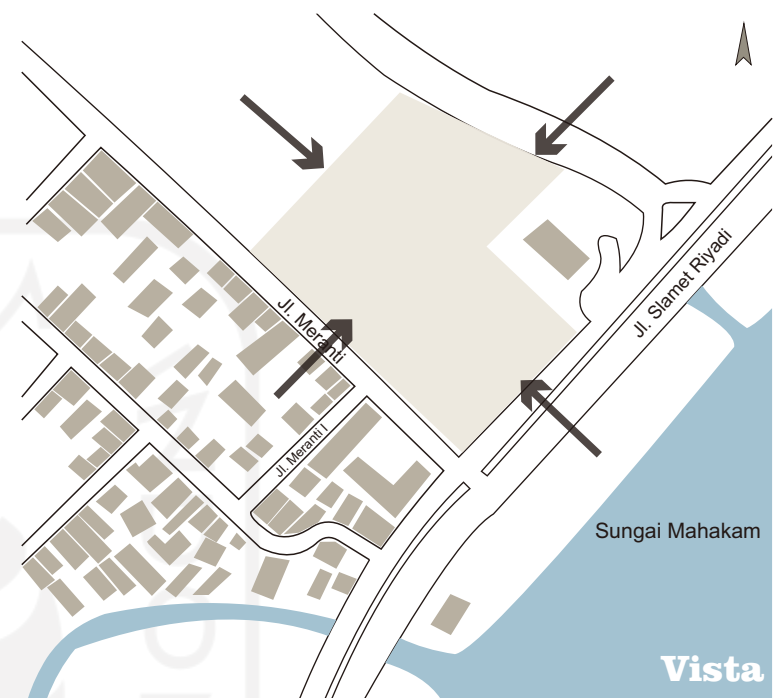
Sirkulasi / Akses

Sisi tenggara terdapat Jl. Slamet Riyadi yang berstatus sebagai jalan arteri primer (Jalan kegiatan nasional yang merupakan pusat kegiatan nasional) dengan intensitas kendaraan yang tinggi, jalan ini memiliki dua arus jalan untuk yang tepat berada didepan site adalah jalan yang dilewati apabila wisatawan datang dari kota Balikpapan dan menuju ke Samarinda. Pada sisi barat daya terdapat Jl. Meranti sebagai jalan lokal primer (jalan yang menghubungkan tempat kegiatan nasional dengan kegiatan lingkungan. Letak site yang berada di pinggir jalan besar dan sekeliling site yang sudah memiliki trotoar memudahkan pengunjung yang datang dengan jalan kaki maupun transportasi umum dalam mengakses lokasi bangunan.

Dengan pertimbangan dari kepadatan jalur mana yang akan dilalui oleh wisatawan yang datang terlebih dahulu ke Samarinda maka *main entrance* akan berada di sisi tenggara.



Gambar 3.37 Analisis View
Sumber : Aurachwi, 2021



Gambar 3.38 Analisis Vista
Sumber : Aurachwi, 2021

View

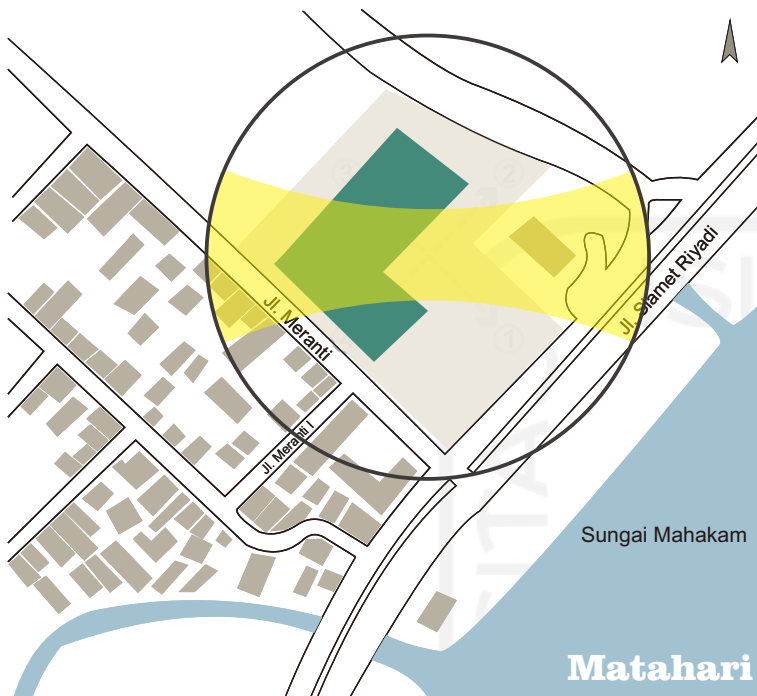
Pandangan di sekitar tapak umumnya bagus. Bagian tenggara merupakan view paling baik yang dimana langsung mengarah ke sungai mahakam, untuk bagian timur laut juga merupakan view bagus yaitu mengarah ke kawasan Islamic Center. View yang kurang baik terdapat di barat laut dan barat daya, berhadapan dengan rumah penduduk sekitar. Dengan pertimbangan tersebut massa bangunan akan diarahkan ke tenggara dan akan di desain bukaan-bukaan besar ke arah tenggara dan timur laut. Sedangkan arah yang memiliki view negatif akan dipertimbangkan untuk menghalangi pandangan dari dalam keluar site.



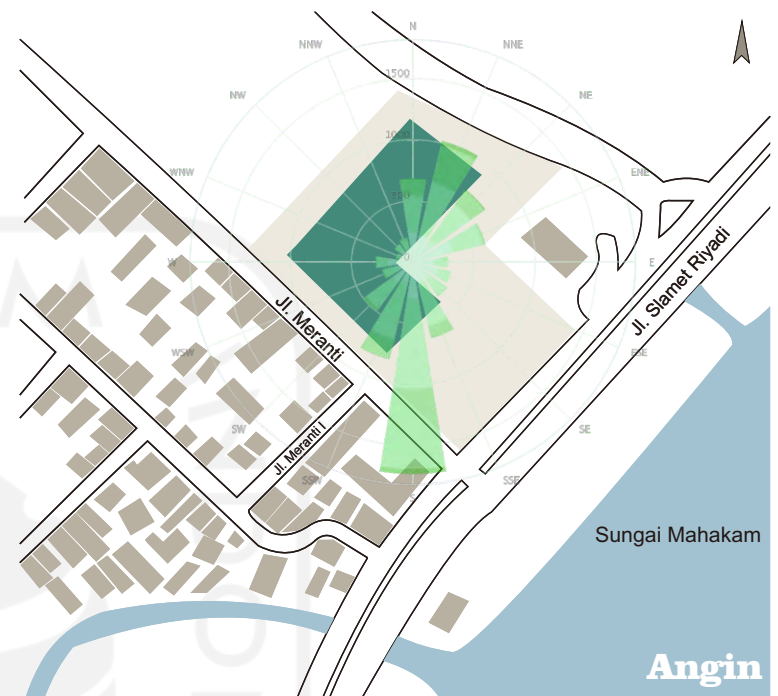
Vista

Arah tenggara dan barat daya merupakan arah datangnya pengunjung ke site sehingga perancangan fasad dan bentuk akan di maksimalkan pada sisi tersebut. Dengan tujuan yaitu rancangan dapat dinikmati oleh wisatawan yang berkunjung ke kota Samarinda dan menjadi ikon baru bagi kota Samarinda yang merepresentasikan kebudayaan suku Dayak.

Persoalan untuk tata massa, selubung, zonasi ruang dalam perancangan Dayak Cultural Center dapat mempertimbangkan dan merespon view dan vista yang mendukung terhadap kondisi kawasan sekitar.



Gambar 3.39 Analisis Matahari
Sumber : Aurachwi, 2021



Gambar 3.40 Analisis Angin
Sumber : Aurachwi, 2021

Matahari

Kondisi matahari dalam rancangan akan menjadi pertimbangan besar saat menentukan tata massa, lansekap dan secondary skin yang dapat mengurangi radiasi matahari berlebih ke dalam ruangan.

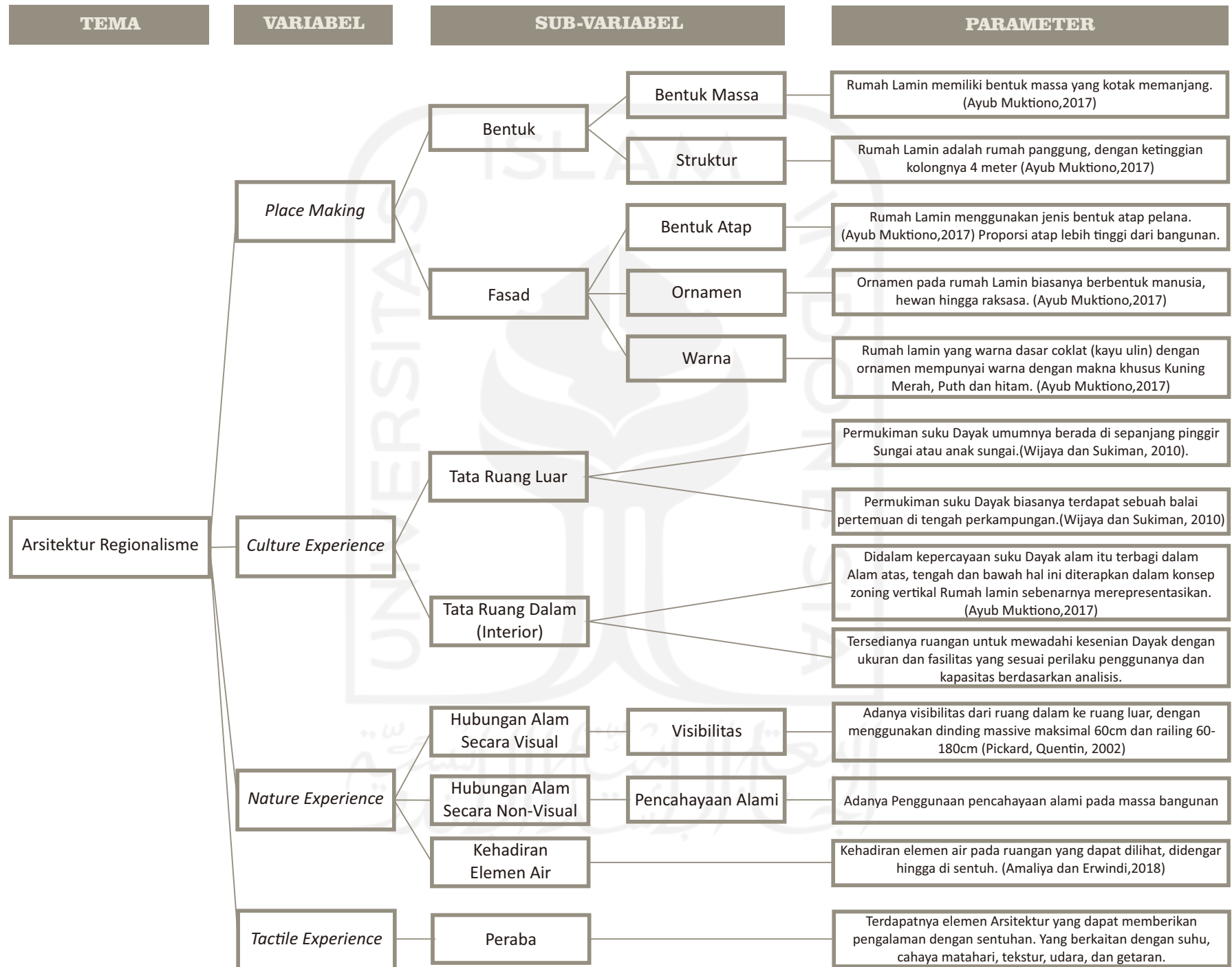
Menghindari Orientasi bukaan lebar dari arah timur dan barat atau bisa ditanggulangi agar tidak berefek dengan cara penggunaan *secondary skin* atau *sun shading* pada area yang terpapar matahari berlebih, menggunakan vegetasi, pemilihan fungsi ruang servis pada area timur atau barat.

Angin

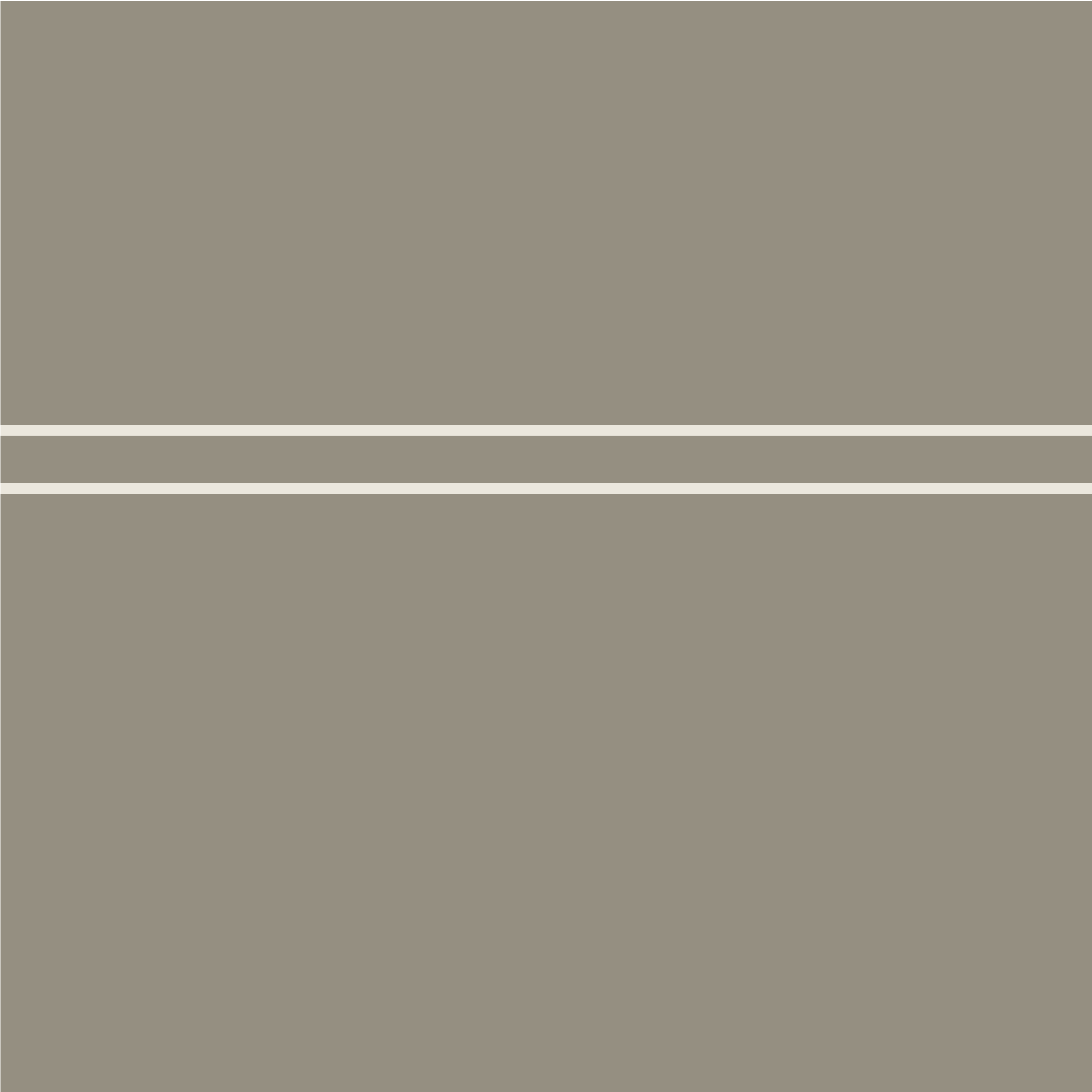
Aliran angin yang berhembus di tapak cenderung dari arah utara ke selatan. Dengan pertimbangan tersebut bukaan pada sisi utara akan didesain untuk mengalirkan udara masuk yang kemudian bersirkulasi didalam bangunan sebelum dialirkan ke luar bangunan.

Orientasi angin datang dipertimbangkan untuk meletakkan vegetasi dengan tujuan mereduksi perpindahan kalor dari luar kedalam bangunan

3.5 Pemecahan Persoalan Desain



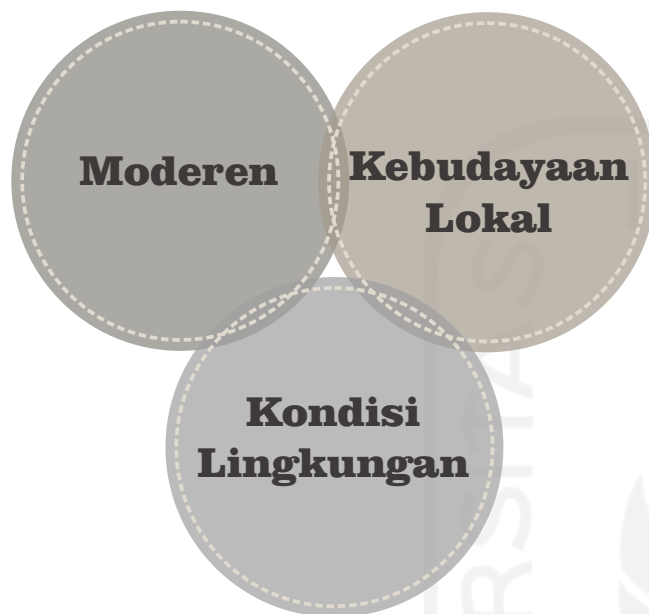
Gambar 3.41 Pemecahan Persoalan Desain
 Sumber : Aurachwi, 2021



KONSEP PERANCANGAN DAYAK CULTURAL CENTER

4.

4.1 Konsep dan Fungsi Perancangan



Gambar 4.1 Skema Konsep Desain
Sumber : Aurachwi, 2021

Konsep desain ini menyesuaikan terhadap parameter dari Arsitektur Regionalisme Kritis, dengan tujuan untuk mendesain bangunan yang mampu memwadahi kegiatan pengembangan kebudayaan dengan menghadirkan bangunan yang menggabungkan Arsitektur suku Dayak dengan konsep yang lebih moderen. Sehingga bangunan dapat mengekspresikan karakteristik dari suku Dayak.



Gambar 4.2 Skema Fungsi Dayak Cultural Center
Sumber : Aurachwi, 2021

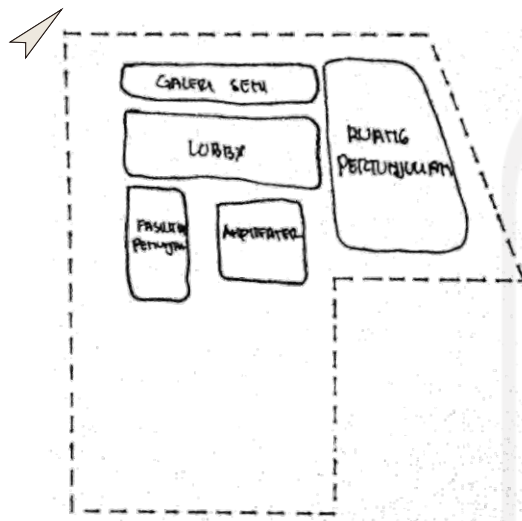
Fungsi utama dari Dayak Cultural Center yang berada di kawasan tepian mahakam ini digunakan untuk memwadahi dan memfasilitasi masyarakat dalam mengembangkan kebudayaan dari suku Dayak. Selain itu Dayak Cultural Center diharapkan dapat menjadi wadah untuk mengedukasi, memperkenalkan dan mengapresiasi kebudayaan Dayak kepada wisatawan, hal ini dilakukan guna mempertahankan eksistensi dari suku Dayak di kota Samarinda agar tidak hilang kedepannya. Berikut Ruangan yang terdapat di dalam Dayak Cultural Center :

- Lobby
- Musholla
- Lavatory
- Foodcourt
- Toko Sovenir
- Ruang Pertunjukkan
- Galeri Seni
- Workshop
- Kantor Pengelola
- Ruang Keamanan
- Ruang Kebersihan
- Ruang Utilitas

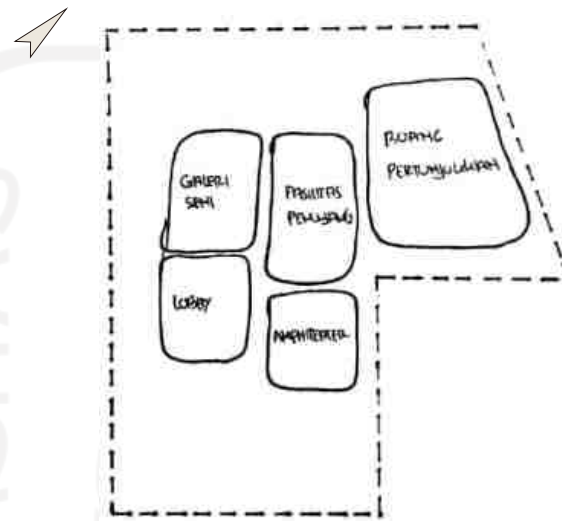
4.2 Konsep Konteks Site dan Tema Perancangan

4.2.1 Konsep Tata Ruang

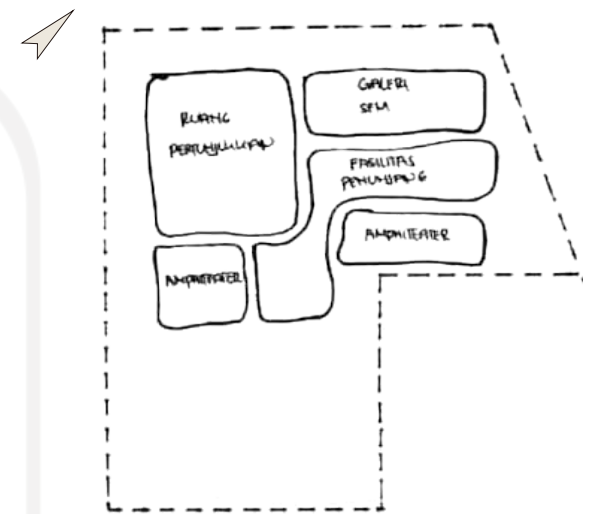
“ Rancangan tata ruang, tata masa, lansekap yang fungsional untuk kegiatan kebudayaan Dayak.



Gambar 4.3 Alternatif 1 Tata Ruang
Sumber : Aurachwi, 2021



Gambar 4.4 Alternatif 2 Tata Ruang
Sumber : Aurachwi, 2021



Gambar 4.5 Alternatif 3 Tata Ruang
Sumber : Aurachwi, 2021

Lobby pada tengah bangunan untuk mempermudah akses pengguna ke segala ruang-ruang pada bangunan

Galeri seni di belakang site dengan pertimbangan galeri seni tidak membutuhkan view keluar bangunan

Ruang pertunjukkan di belakang untuk menjauhkan dari kebisingan (kendaraan)

Fasilitas penunjang berada didepan untuk memaksimalkan view menghadap ke sungai dan memaksimalkan aliran angin ke dalam ruangan

Amphiteater di tengah - tengah site untuk merepresentasikan pola permukiman suku Dayak dan akses yang mudah ketika digunakan saat adanya festival kebudayaan dan festival kota Samarinda.

Lobby berada di depan dengan pertimbangan kemudahan *entrance* dari site ke dalam bangunan

Galeri seni di belakang site dengan pertimbangan galeri seni tidak membutuhkan view keluar bangunan

Ruang pertunjukkan di belakang untuk menjauhkan dari sumber kebisingan utama (kendaraan)

Fasilitas penunjang berada ditengah site dengan pertimbangan agar mudah di akses dari segala arah dan memaksimal view sungai

Amphiteater berada di depan dengan pertimbangan akses yang mudah ketika digunakan saat adanya festival kebudayaan dan festival kota Samarinda.

Lobby berada di depan dengan pertimbangan kemudahan *entrance* dari site ke dalam bangunan

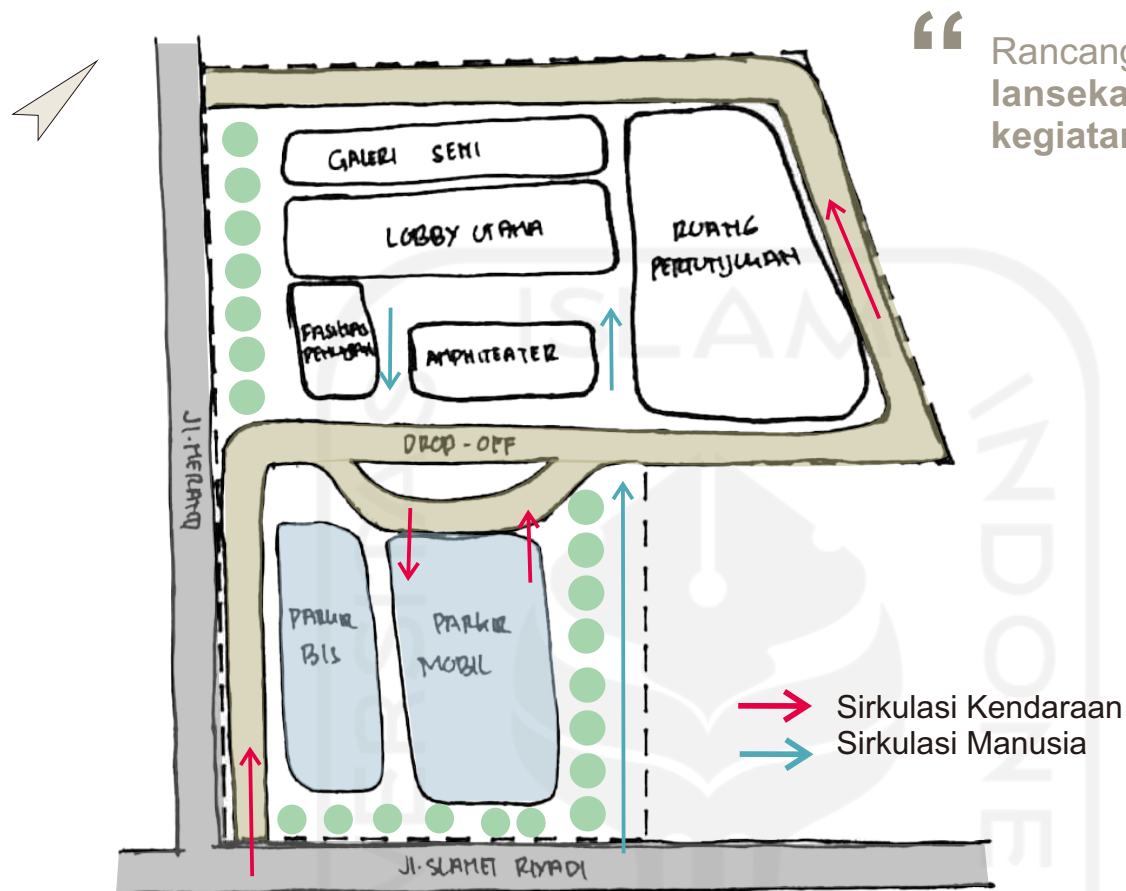
Galeri seni berada di belakang site karena galeri seni tidak membutuhkan view keluar bangunan

Ruang pertunjukkan berada dekat dengan jalan dengan pertimbangan mempermudah akses penampil untuk melakukan persiapan

Amphiteater dekat dengan fasilitas penunjang dengan pertimbangan ketika ada event yang diadakan dapat menjadi view dari ruang penunjang

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan dari **tata ruang** alternatif 1, alternatif 2 dan alternatif 3 yang paling sesuai untuk menjawab persoalan desain adalah **alternatif 1**.

4.2.2 Konsep Tata Ruang Tapak



“ Rancangan tata ruang, tata masa, lansekap yang fungsional untuk kegiatan kebudayaan Dayak.

Gambar 4.6 Konsep Tata Ruang Tapak
Sumber : Aurachwi, 2021

Entrance kendaraan berada di tenggara site yang menghubungkan dengan jalan arteri, sirkulasi masuk dibuat panjang dengan pertimbangan untuk mencegah terjadinya kemacetan.

Jalan keluar kendaraan berada di sisi barat daya yang menghubungkan dengan jalan lokal, perbedaan jalur masuk dan keluar kendaraan merupakan upaya menghindarkan kemacetan akibat kendaraan yang keluar dan masuk site.

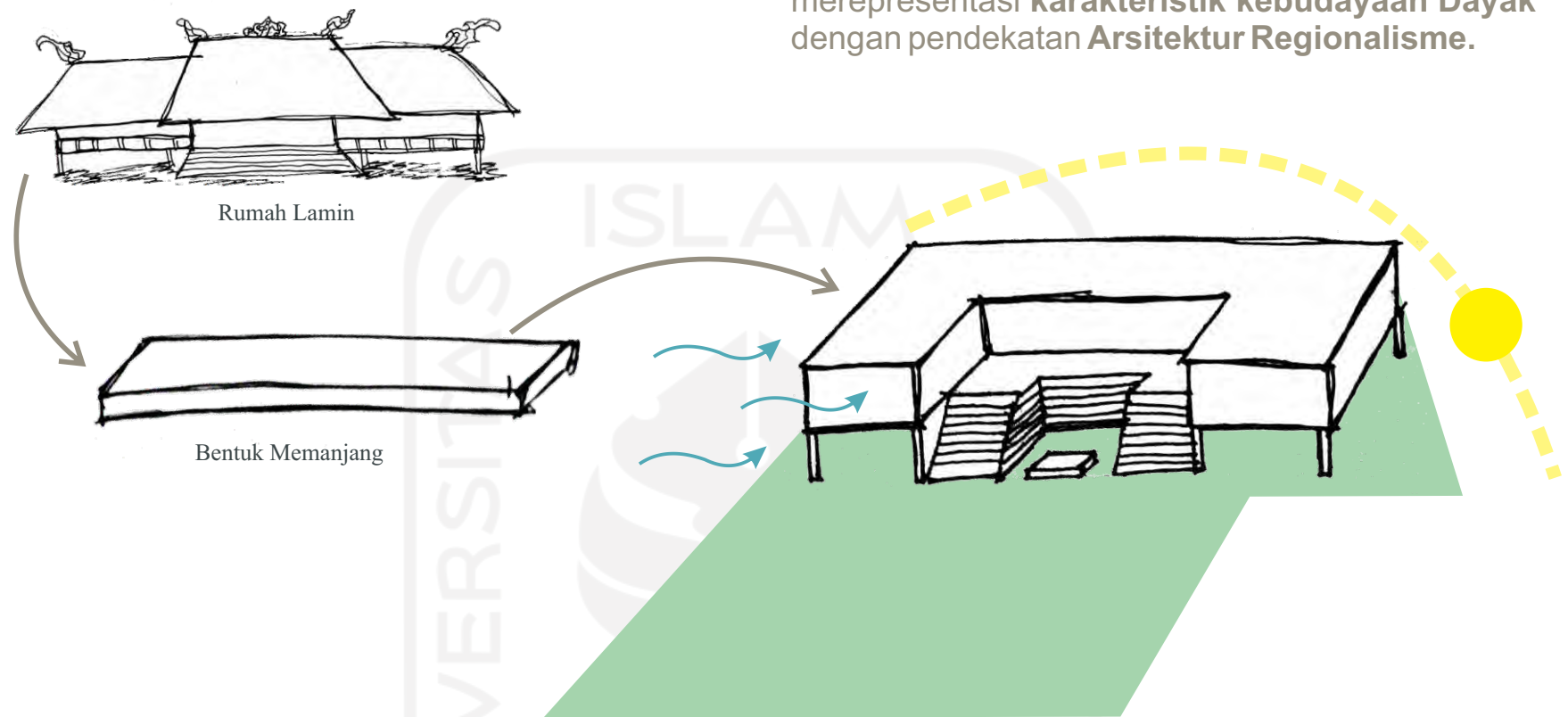
Area sempadan bangunan difungsikan menjadi jalan atau sirkulasi untuk kendaraan

Sirkulasi kendaraan dibuat mengitari bangunan dengan pertimbangan menyediakan jalur mobil pemadam kebakaran.

Parkir bis berada di depan bangunan dengan pertimbangan kemudahan akses bis dan pengunjung yang menggunakan bis untuk menuju ke dalam bangunan

Parkir kendaraan terbagi menjadi 2 yaitu di *ground floor* dan *outdoor*.

4.2.3 Konsep Tata Massa



“Rancangan **bentuk bangunan** yang dapat merepresentasi **karakteristik kebudayaan Dayak** dengan pendekatan **Arsitektur Regionalisme**.”

Gambar 4.7 Konsep Tata Massa
Sumber : Aurachwi, 2021

Bentuk massa yang memanjang merupakan representasi dari rumah lamin (rumah tradisional suku Dayak dan selain itu dilakukan agar sebagian besar sisi bangunan dapat menangkap angin yang bergerak dari arah selatan menuju utara sehingga dapat menciptakan interaksi dengan alam dalam bentuk hembusan angin.

Bentuk massa bangunan yang dapat mengurangi dampak dari radiasi matahari berlebih yang masuk ke dalam ruangan pada sore hari dari arah barat tapak.

Elevasi bangunan utama yang dinaikan hingga 4 meter merupakan respon dari kota Samarinda yang memiliki siklus banjir tahunan sehingga site memiliki

potensi terkena dampak banjir, hal ini di adaptasi dari struktur rumah Lamin yaitu rumah panggung.

Peletakan amphitheater di tengah massa merupakan representasi dari pola permukiman suku Dayak sehingga dapat menciptakan suasana dan kesan yang sama dengan permukiman suku Dayak. Dalam sebuah permukiman Dayak ditengah-tengah perkampungan akan ada tempat yang digunakan untuk berkumpul dan berdiskusi antar masyarakat suku Dayak. Amphitheater adalah tempat yang digunakan untuk berkumpul dalam menyaksikan pertunjukkan.

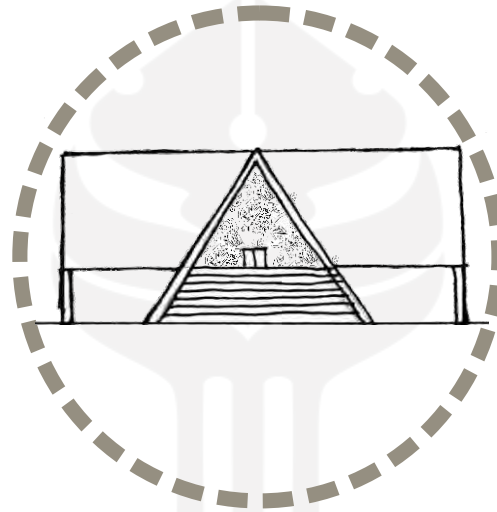
4.2.4 Konsep Selubung Bangunan

“Rancangan fasad yang dapat merepresentasi karakteristik kebudayaan Dayak dengan pendekatan Arsitektur Regionalisme (*Culture Experience*).

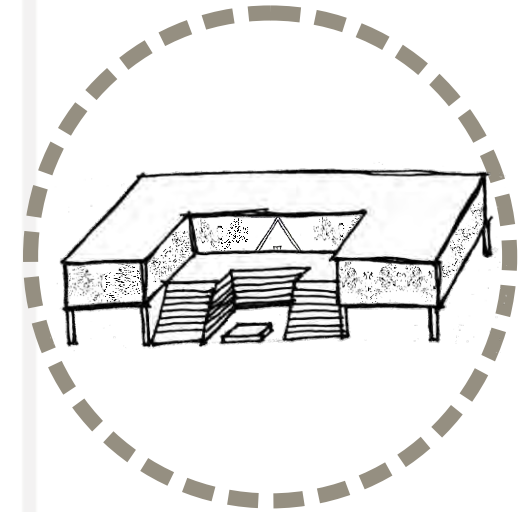
Suku Dayak memiliki ke khas an pada ornamen-ornamennya, ornamen dengan warna - warna yang terang (kuning, merah, hitam, putih) terlihat pada rumah adat, barang sehari-hari hingga pakaian adatnya. Ornamen yang digunakan merupakan representasi dari hewan-hewan seperti naga dan burung enggang. Selubung bangunan menerapkan karakteristik nuansa suku Dayak dengan penggunaan fasad yang di adaptasi dari ornamen-ornamen dan ukiran Dayak. Ornamen yang dipilih adalah motif dari burung enggang dengan pertimbangan burung enggang adalah hewan suci bagi suku Dayak dan merupakan hewan endemik di Kalimantan. Selubung bangunan dibentuk agar dapat memberikan daya tarik terhadap pengunjung yang melihat dan datang ke dalam bangunan.



Gambar 4.8 Ornamen Dengan Pola Burung Enggang
Sumber : Aurachwi, 2021



Gambar 4.9 Alternatif 1 Penerapan Ornamen pada bangunan
Sumber : Aurachwi, 2021

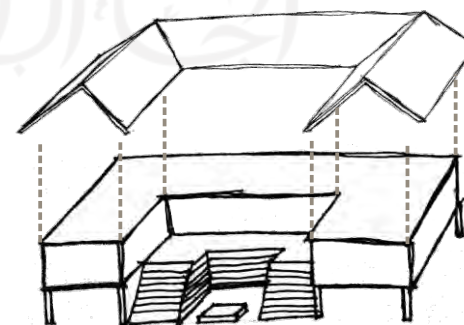


Gambar 4.10 Alternatif 2 Penerapan Ornamen pada bangunan
Sumber : Aurachwi, 2021

Selain ornamen suku Dayak mempunyai rumah Lamin yang identik dengan bentuk atapnya. Bangunan Dayak akan menerapkan atap pelana kedalam bangunan, terdapat 2 konsep yang di ajukan yaitu penerapan atap pelana sebagai atap pada bangunan dan yang kedua mengambil bentuk pola segitiga yang akan di terapkan dalam bangunan.



Gambar 4.11 Alternatif 1 Penerapan Elemen Segitiga
Sumber : Aurachwi, 2021



Gambar 4.12 Alternatif 2 Penerapan Atap Pelana
Sumber : Aurachwi, 2021

“ Rancangan fasad yang dapat merepresentasi karakteristik kebudayaan Dayak dengan pendekatan Arsitektur Regionalisme (*Place Making*)

4.2.5 Konsep Material dan Warna Bangunan

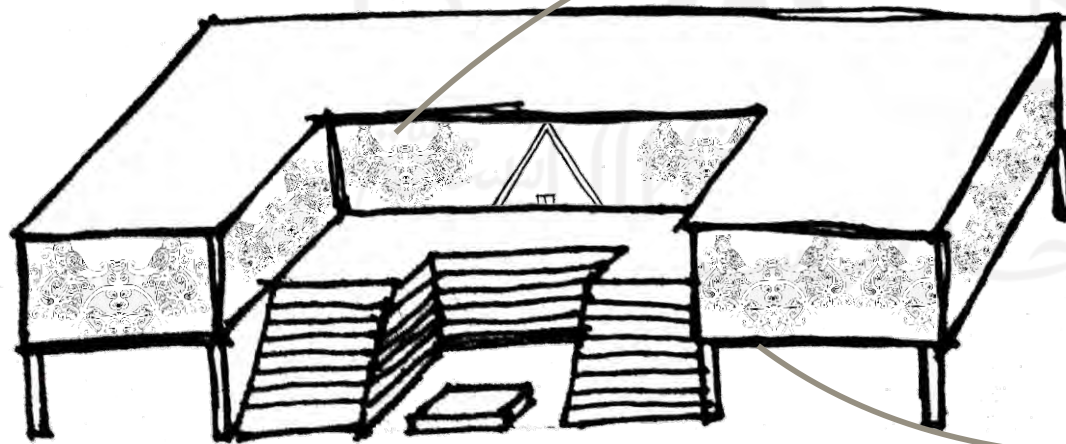
Masyarakat Dayak yang tinggal di pedalaman Kalimantan ini tidak heran jika dalam kehidupan sehari-hari identik dengan penggunaan material-material alam, seperti penggunaan kayu ulin untuk pembangunan rumah tinggal mereka. Lokasi tapak yang berada dipertokoan sehingga sekitar tapak bangunan-bangunan umumnya menggunakan material-material moderen. Dengan pertimbangan tersebut agar bangunan dapat melebur dengan bangunan sekitar site dan tidak melupakan karakteristik dari kebudayaan Dayaknya maka Dayak Cultural Center akan Menggunakan material-material moderen dan warna dengan tone coklat (menyerupai warna kayu)

Penggunaan material dan warna tergantung dari fungsi dan kebutuhan dari ruangan tersebut yang digunakan pada rancangan ini kurang lebih seperti berikut:

Pada area eksterior



Tone Warna



Gambar 4.13 Tampilan Bangunan
Sumber : Aurachwi, 2021



Gambar 4.14 Material Kaca
Sumber : www.rumahmaterial.com

Penggunaan material kaca dengan tujuan untuk memaksimalkan pencahayaan alami ke dalam ruangan.

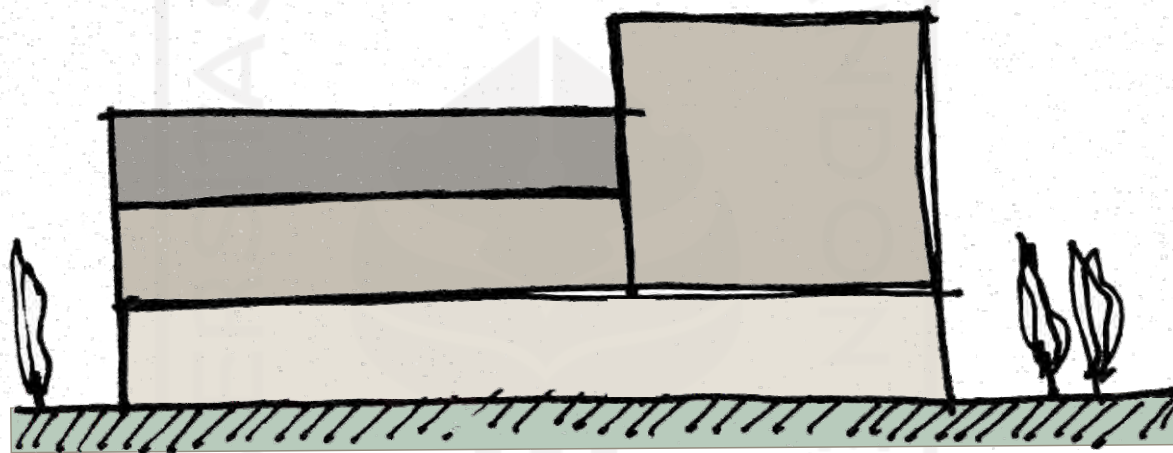


Gambar 4.15 Alumunium Panel
Sumber : www.steelindonesia.com

“ Rancangan fasad yang dapat merepresentasi karakteristik kebudayaan Dayak dengan pendekatan Arsitektur Regionalisme (*Culture Experience*)

4.2.6 Konsep Zoning Vertikal

Penerapan zoning vertikal dalam Dayak *Cultural Center* merupakan adaptasi dari zoning vertikal rumah suku Dayak, yang diadaptasi adalah bagaimana *ambience* dari masing-masing zoning tersebut :



Gambar 4.16 Zoning Vertikal
Sumber : Aurachwi, 2021

● Publik

Zoning ruang publik mengadaptasi dari zoning rumah Dayak “alam bawah” merupakan zoning hubungan manusia dengan alam. Zoning publik pada bangunan ini berfungsi sebagai area yang dapat digunakan secara umum, untuk menciptakan hubungan manusia dengan alam area-area tersebut tidak diberi pembatas. Area yang termasuk dalam kategori zoning publik yaitu amphiteater, parkir kendaraan dan taman.

● Semi-publik

Zoning ruang semi publik mengadaptasi dari zoning rumah Dayak “alam tengah” yaitu hubungan manusia dengan manusia. Sehingga

pada zoning semi-publik ini merupakan ruangan-ruangan yang kegiatannya di dominasi oleh hubungan manusia dengan manusia. Ruangan yang termasuk kategori dari zoning semi-publik yaitu Lobby, Ruang Pertunjukkan, Workshop, Cafeteria dan Galeri Seni dengan tema kehidupan dari suku Dayak.

● Privat

Zoning ruang privat mengadaptasi dari zoning rumah Dayak “alam atas” yaitu hubungan manusia dengan Tuhan. Ruangan yang termasuk kategori zoning privat adalah Galeri Seni dengan tema upacara kematian dan Musholla.

4.2.7 Konsep Keunggulan Bangunan

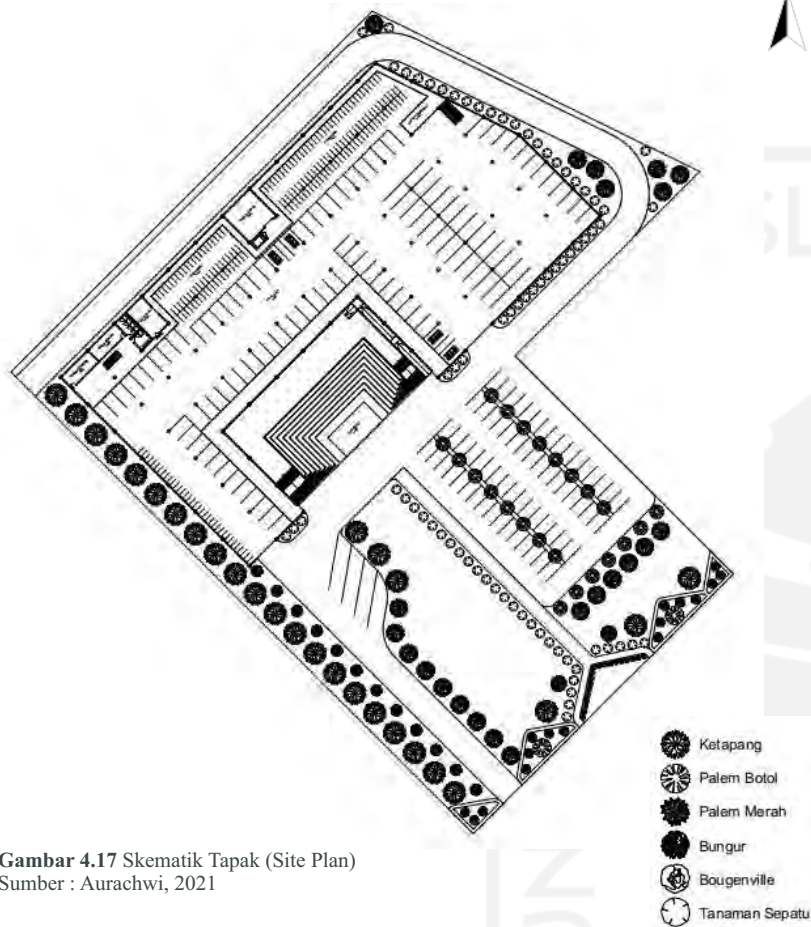
Dengan mempertimbangkan isu-isu yang terdapat di Samarinda, yang menjadikan perancangan *Cultural Center* ini memiliki keunggulan dari karya dengan tema dan lokasi yang serupa sebelumnya. Yang menjadi keunggulan pada *Dayak Cultural Center* ini yaitu desain dapat menyelesaikan masalah yang dibutuhkan oleh masyarakat Samarinda. Yaitu mengantisipasi kepunahan suku Dayak yang merupakan suku asli Kalimantan.

Dalam rancangan bangunan *Dayak Cultural Center* ini menampilkan karakteristik dari suku Dayak dalam fasad dan bentuk bangunan dengan pendekatan Arsitektur Regionalisme Kritis yaitu bentuk bangunan di desain dapat menampilkan karakteristik dari suku Dayak dengan tampilan yang lebih moderen. Selain itu tata ruang, tata masa dan lansekap yang sesuai dengan perilaku penggunaannya dalam mengembangkan atau mewadahi kegiatan kebudayaan Dayak. Suku Dayak mempunyai sejarah hingga ritual-ritual yang menggambarkan kehidupan mereka. Dalam rancangan ini sejarah, kebudayaan dan ritual-ritual suku Dayak akan di tampilkan ke dalam *Dayak Cultural Center*. Salah satunya akan

diceritakan melalui galeri seni, yang membedakan galeri seni dalam *Dayak Cultural Center* dengan yang lain adalah cara penyampaiannya. Galeri Seni akan dibagi menjadi 3 zoning yang merepresentasikan siklus kehidupan manusia yaitu zoning pertama adalah kelahiran menceritakan awal mula suku Dayak datang ke pulau Kalimantan, zoning kedua hidup dan berkembang menceritakan kehidupan sehari-hari dari suku Dayak dan yang ketiga adalah zoning akhir atau kematian yang menceritakan upacara-upacara kematian suku Dayak. Setiap zoning akan di rancang dengan suasana ruang yang berbeda-beda, yang dimana diharapkan untuk meningkatkan minat dari masyarakat untuk mempelajari mengenai suku Dayak karena mendapatkan pengalaman yang berbeda dari galeri seni pada umumnya. Selain galeri seni didalam *Dayak Cultural Center* juga terdapat fasilitas-fasilitas untuk mengembangkan kebudayaan Dayak yaitu ruang workshop manik, sanggar tari, sanggar musik untuk mempelajari kesenian suku Dayak, toko sovenir, cafetaria untuk berbelanja makanan dan sovenir suku Dayak, auditorium dan amphitheater sebagai ruang pertunjukkan kesenian suku Dayak.

4.3 Rancangan Skematik

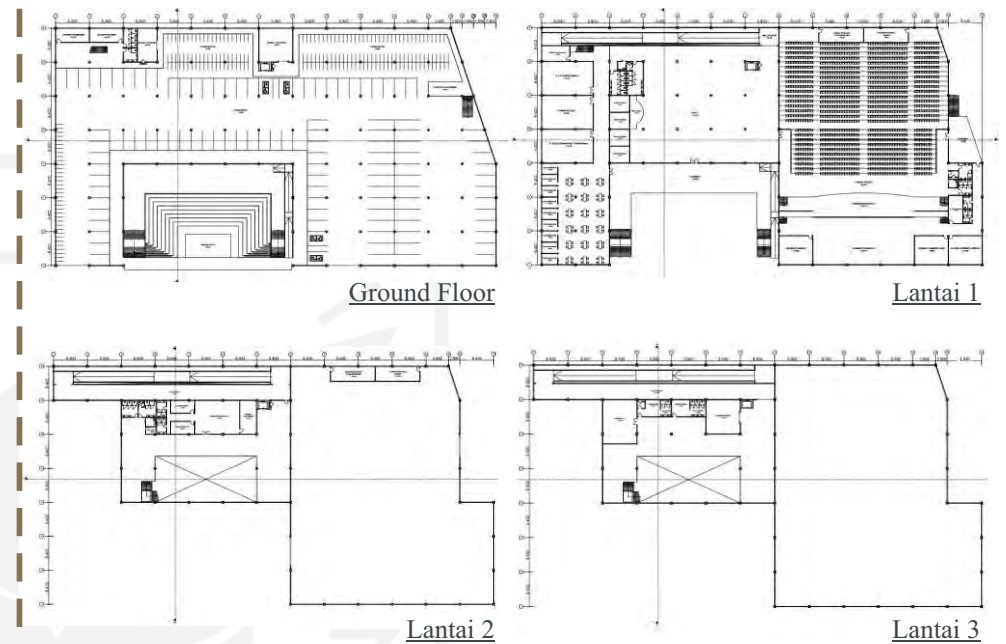
4.3.1 Skematik Tapak



Gambar 4.17 Skematik Tapak (Site Plan)
Sumber : Aurachwi, 2021

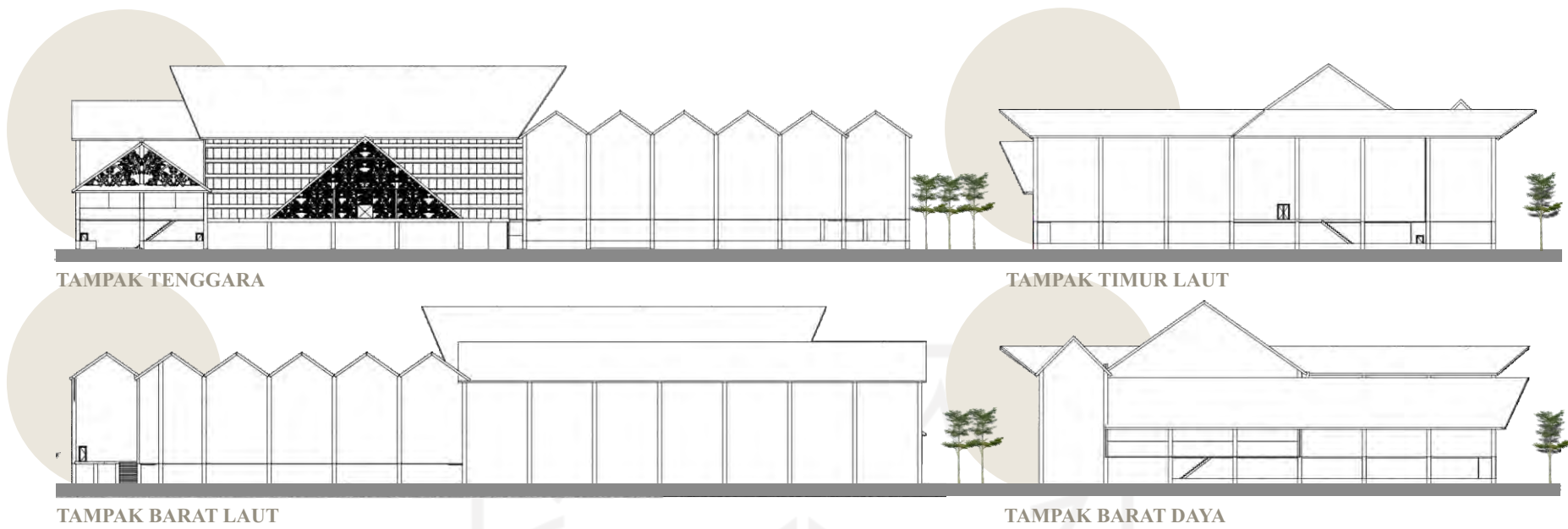
Massa bangunan berada di bagian belakang site dengan tujuan bagian depan site dapat dijadikan area terbuka, hal ini dengan pertimbangan ketika ada festival di Samarinda atau bencana banjir terjadi maka halaman dari Dayak *Cultural Center* dapat di manfaatkan tanpa harus mengganggu bangunan utamanya. Pintu masuk kendaraan dan pintu keluar dibuat terpisah untuk mencegah terjadinya penambahan kemacetan disekitar site akibat pengunjung yang keluar masuk, selain itu akses dari luar bangunan ke parkiran bangunan dibuat lebih jauh juga menjadi upaya mencegah kemacetan sekitar site. Sirkulasi kendaraan dibuat mengitari bangunan dengan pertimbangan menyediakan jalur mobil pemadam kebakaran. Terdapat akses pejalan kaki dari luar ke dalam bangunan.

4.3.2 Skematik Bangunan



Gambar 4.18 Denah Skematik
Sumber : Aurachwi, 2021

Dengan konsep awal yang menerapkan zoning vertikal rumah Dayak yaitu alam atas, alam tengah dan alam bawah. Area ground floor dijadikan ruang parkir dengan pembatas dinding dengan ketinggian 1,2meter guna menciptakan interaksi terhadap alam, sehingga dapat memberikan pengalaman yang sama seperti zoning alam bawah di rumah Dayak. Lantai satu dan dua merupakan representasi dari alam tengah yaitu hubungan manusia dengan manusia. Untuk memberikan pengalaman tersebut maka fungsi - fungsi ruang di lantai satu dan dua adalah ruangan- ruangan yang menciptakan interaksi manusia dengan manusia. Seperti ruang pertunjukkan adanya interaksi penonton-penampil, ruang *workshop* pengajar/ seniman - pengunjung, Foodcourt penjual-pembeli, kantor pengelola yaitu pengelola - pengunjung atau *client*. Besaran ruangan telah disesuaikan dengan perilaku dari penggunaanya. Lantai tiga merupakan representasi dari alam atas yaitu hubungan manusia dengan tuhan. Untuk memberikan pengalaman tersebut maka fungsi - fungsi ruang di lantai tiga adalah ruangan- ruangan yang menciptakan interaksi manusia dengan tuhan, yaitu ruang galeri seni yang menceritakan tentang upacara kematian dan tempat ibadah yaitu musholla.



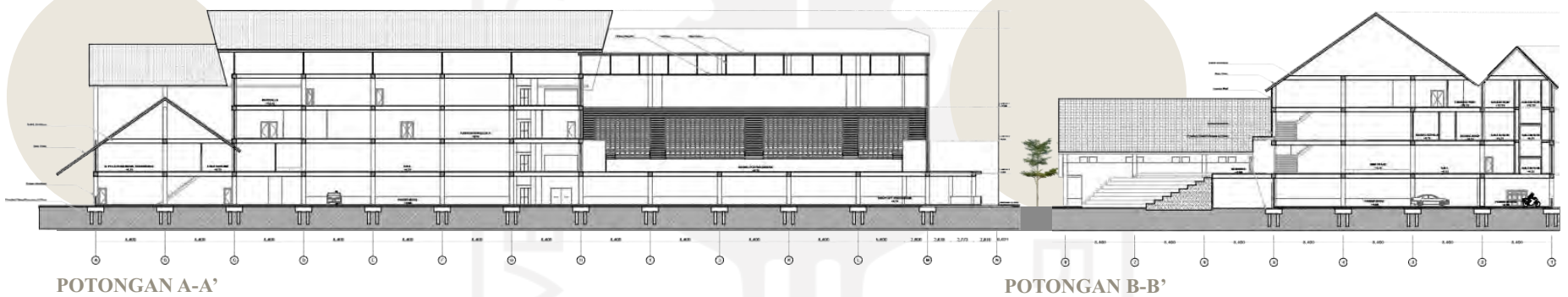
TAMPAK TENGGARA

TAMPAK TIMUR LAUT

TAMPAK BARAT LAUT

TAMPAK BARAT DAYA

Gambar 4.19 Tampak Skematik
Sumber : Aurachwi, 2021



POTONGAN A-A'

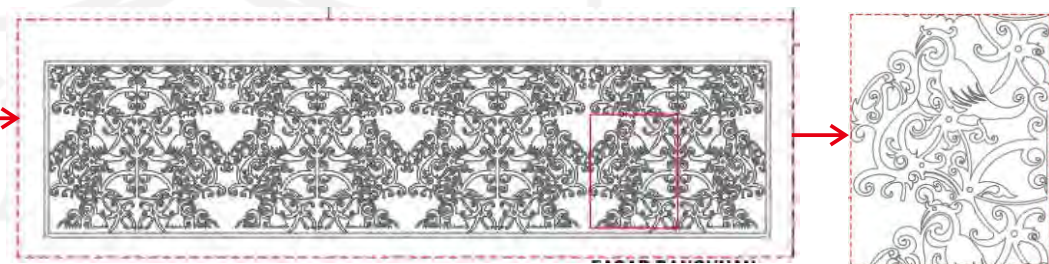
POTONGAN B-B'

Gambar 4.20 Potongan Skematik
Sumber : Aurachwi, 2021

4.3.3 Skematik Selubung Bangunan



Gambar 4.21 Selubung Bangunan
Sumber : Aurachwi, 2021

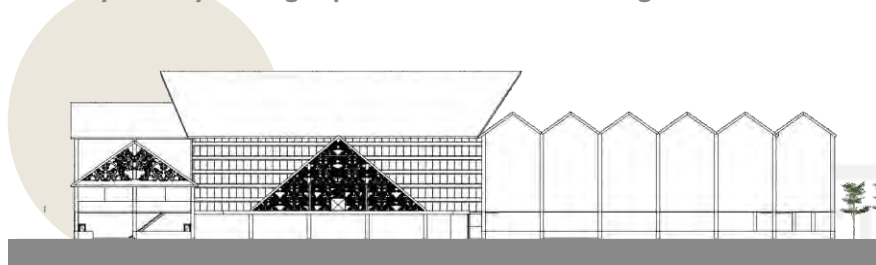


Gambar 4.22 Skematik Selubung
Sumber : Aurachwi, 2021

Fasad bangunan dari susunan modul berbentuk burung enggang yang direpetisi, per-modul berukuran 1,05 m x 2 m dengan lubang-lubang ditengah nya untuk memasukkan pencahayaan alami ke dalam ruangan. Pola burung enggang dipilih berdasarkan pertimbangan burung enggang merupakan burung endemik yang dianggap suci bagi masyarakat Dayak. Sehingga penggunaan motif burung enggang dapat menggambarkan karakteristik dan keindahan dari masyarakat suku Dayak. Selain itu pada area foodcourt selubung di rancang dengan bukaan-bukaan lebar untuk memasukan pencahayaan dan penghawaan alami kedalam ruangan.

4.3.4 Skematik Penyelesaian Persoalam Desain

Fasad dan Bentuk Bangunan yang Merepresentasikan Keindahan Kebudayaan Dayak dengan pendekatan Arsitektur Regionalisme



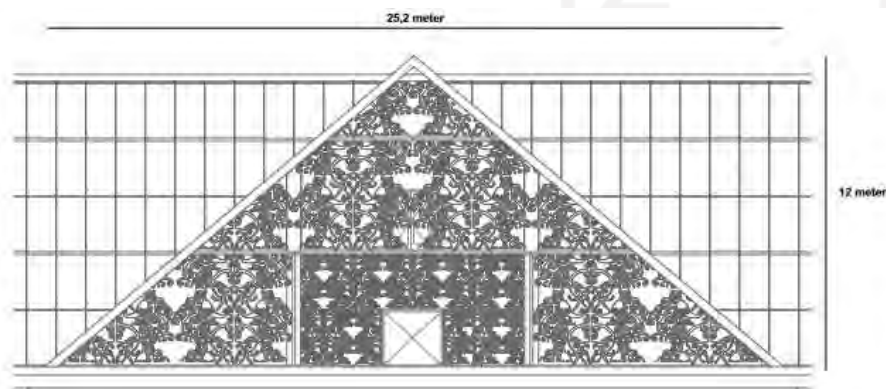
Gambar 4.23 Tampak Bangunan Skematik
Sumber : Aurachwi, 2021

Culture Expperiece

Bentuk bangunan memanjang mengambil dari bentuk rumah Adat Lamin yang dimana rumah panjang adalah representasi dari suku Dayak yang kehidupannya tidak lepas dari gotong royong. **(unsur keindahan ekspresi : gaya)**

Place Making

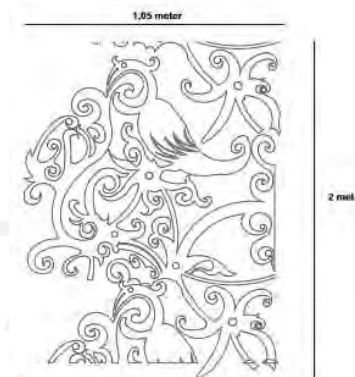
Elevasi bangunan utama dinaikan merupakan respon terhadap lingkungan di Samarinda yang berpotensi banjir sehingga mengadaptasi bentuk dari rumah Lamin **(unsur keindahan bentuk : Skala)**



Gambar 4.25 Detail Tampak Fasad Skematik
Sumber : Aurachwi, 2021

Culture Expperiece

Menggunakan pola segitiga merupakan representasi dari atap plana yang khas dari rumah Lamin. **(unsur keindahan bentuk : irama)**

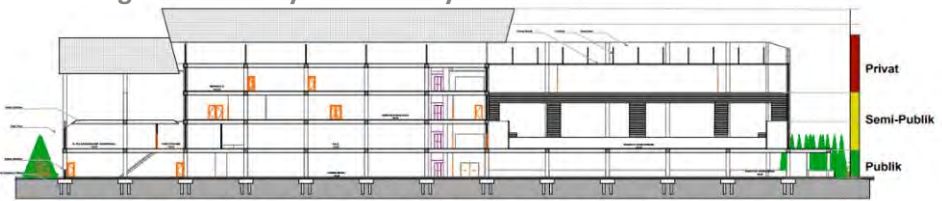


Gambar 4.24 Detail Ornamen Skematik
Sumber : Aurachwi, 2021

Culture Expperiece

Menggunakan ornamen burung enggang sebagai secondary skin guna memberikan unsur keindahan ke dalam bangunan. Pola Enggang di repetisi dengan modul ukuran 1,05m x 2m **(unsur keindahan bentuk : irama)**

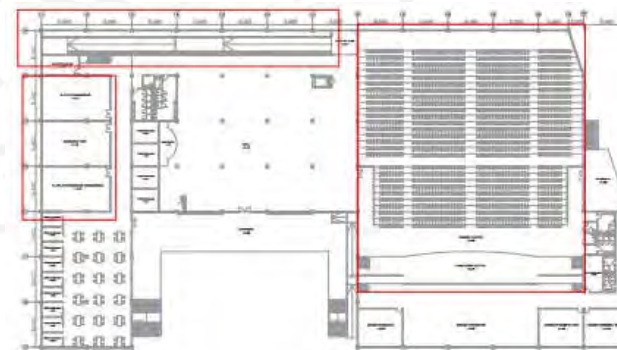
Tata ruang, tata massa, lansekap yang sesuai dengan perilaku pengguna untuk kegiatan kebudayaan suku Dayak



Gambar 4.26 Potongan dan Zoning Vertikal Skematik
Sumber : Aurachwi, 2021

Culture Expperiece

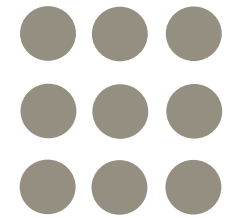
Rumah Lamin memiliki zoning vertikal, alam bawah, alam tengah dan alam atas. Mengadaptasi zoning tersebut dengan pembagian alam bawah sebagai zoning publik, alam tengah zoning semi publik dan alam atas zoning privat.



Gambar 4.27 Denah Lantai 1 Skematik
Sumber : Aurachwi, 2021

Culture Expperiece

Merancang ruang-ruang yang dapat mewadahi pembangunan kegiatan kebudayaan Dayak yaitu, workshop, ruang pertunjukkan, amfiteater dan galeri seni.



Culture Expperiece

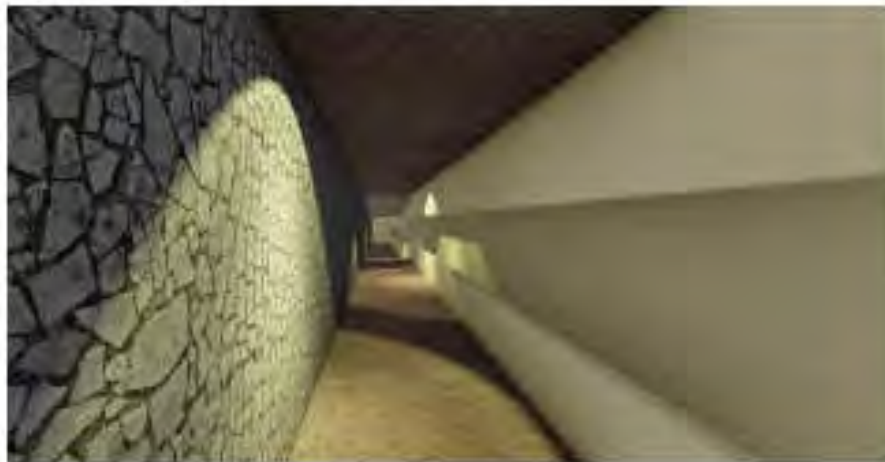
Pada rumah Lamin terdapat beranda yang digunakan sebagai ruang interaksi pada penghuni Lamin, penerimaan tamu dan kegiatan yang berada di depan bangunan. Pola ruang ini di aplikasikan kedalam bangunan *Cultural Center* yaitu pengunjung datang di area *Drop-off* kemudian terdapat Amphitheater (untuk kegiatan seni pertunjukkan) dan sebelum masuk ke pintu masuk terdapat beranda (penerimaan tamu)

Culture Expperiece

Pola permukiman perkampungan Dayak terdapat di tengah perkampungan tempat untuk berkumpul dan berdiskusi bagi masyarakat Dayak, sehingga Amphiteater yang biasa digunakan untuk berkumpul dalam menyaksikan pertunjukkan seni di letakkan di tengah massa bangunan menjadi representasi dari ruang berkumpul di pola permukiman suku Dayak

Gambar 4.29 Site Plan Skematik
Sumber : Aurachwi, 2021

Galeri Seni Zoning Upacara Kematian



Galeri Seni Zoning Sejarah Kedatangan

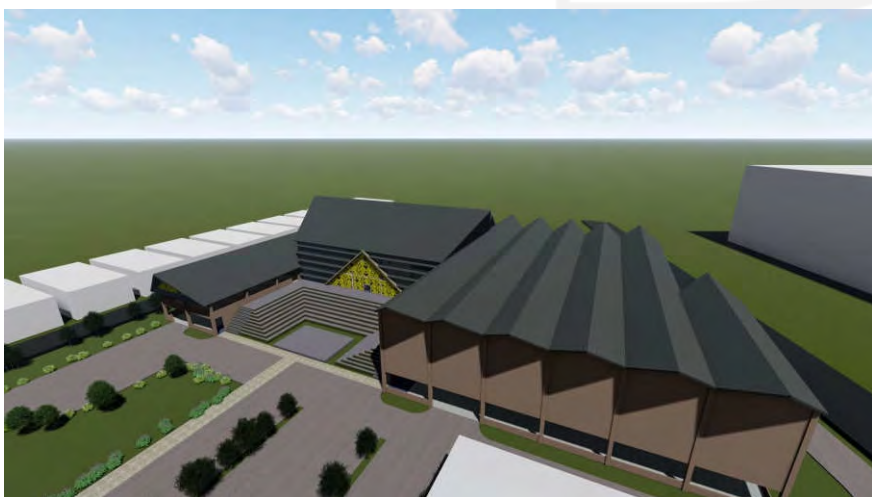
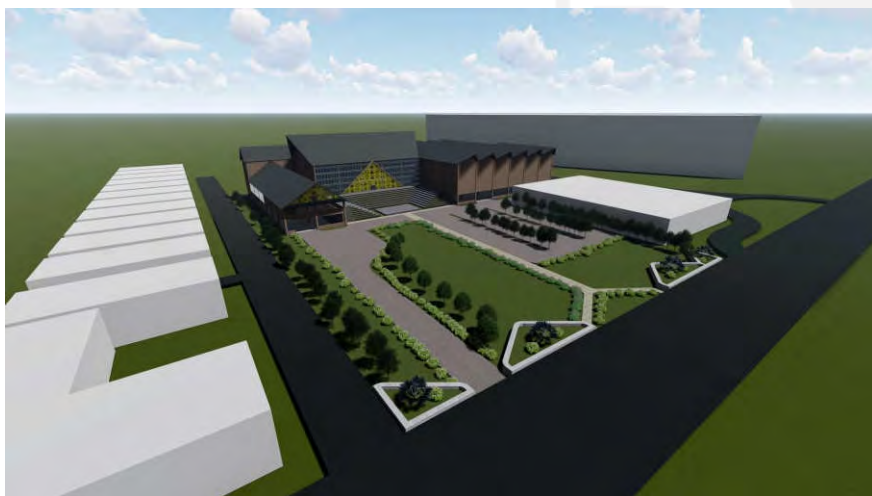


Tactile Expperiece

Perancangan Galeri seni menjadi 3 lantai merupakan upaya dalam memberikan pengalaman berbeda kepada pengunjung dari setiap lantainya. Zoning kedatangan Dayak ke Kalimantan, zoning kegiatan sehari-hari suku Dayak dan zoning upacara kematian suku Dayak. Setiap ruangan di rancang dengan suasana yang berberda-beda.

4.3.5 Skematik Interior dan Eksterior Bangunan

Eksterior



Gambar 4.31 Eksterior Skematik
Sumber : Aurachwi, 2021

Interior



Interior Hall

void di Hall dirancang untuk memaksimalkan pencahayaan alami masuk ke setiap lantai bangunan dan memberikan kesan luas pada area Hall.



Foodcourt

Didesain dengan bukaan untuk memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami pada ruangan.



Galeri Seni Upacara Kematian

Galeri seni di rancang dengan suasana yang berbeda-beda tergantung tema dari ruangan tersebut. Zona ruang upacara kematian didesain dengan dinding batu dan pencahayaan yang lebih redup untuk memberikan pengalaman magis sedangkan zona sejarah kedatangan di desain dengan suasana lebih terang dan menggunakan water curtain yang merepresentasikan suasana bahagia.



Galeri Seni Sejarah Kedatangan

Zone sejarah kedatangan di desain dengan suasana lebih terang dan menggunakan water curtain yang merepresentasikan suasana bahagia.



Toko Sovenir

Gambar 4.30 Galeri Seni Skematik
Sumber : Aurachwi, 2021

4.3.6 Skematik Sistem Struktur

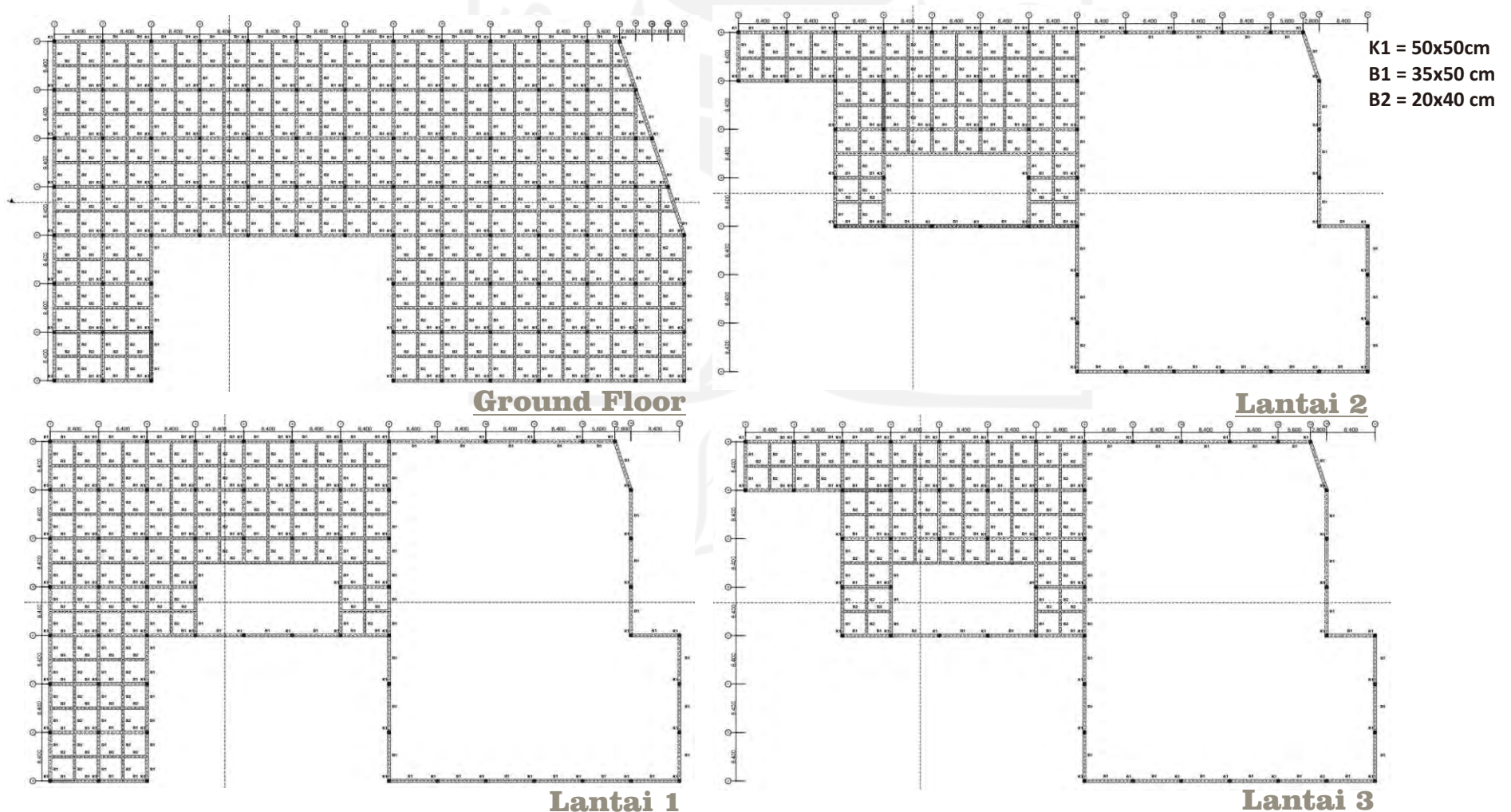


3D Struktur

Bangunan menggunakan sistem struktur rangka dengan kolom utama 50x50cm dengan bentang terlebar adalah 8,4meter dan menggunakan balok induk 35x50cm dan balok anak 20x40cm. Menggunakan pondasi tiang pancang.

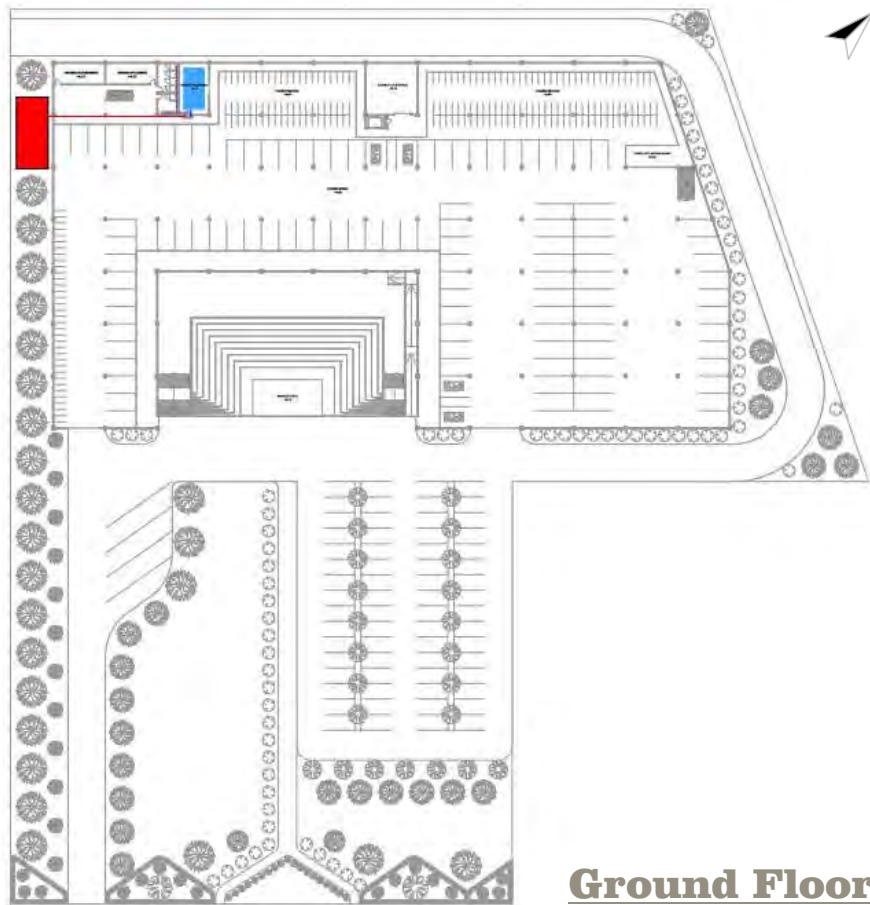
Gambar 4.33 3D Struktur Skematik
Sumber : Aurachwi, 2021

Rencana Kolom Balok



Gambar 4.34 Skematik Struktur Skematik
Sumber : Aurachwi, 2021

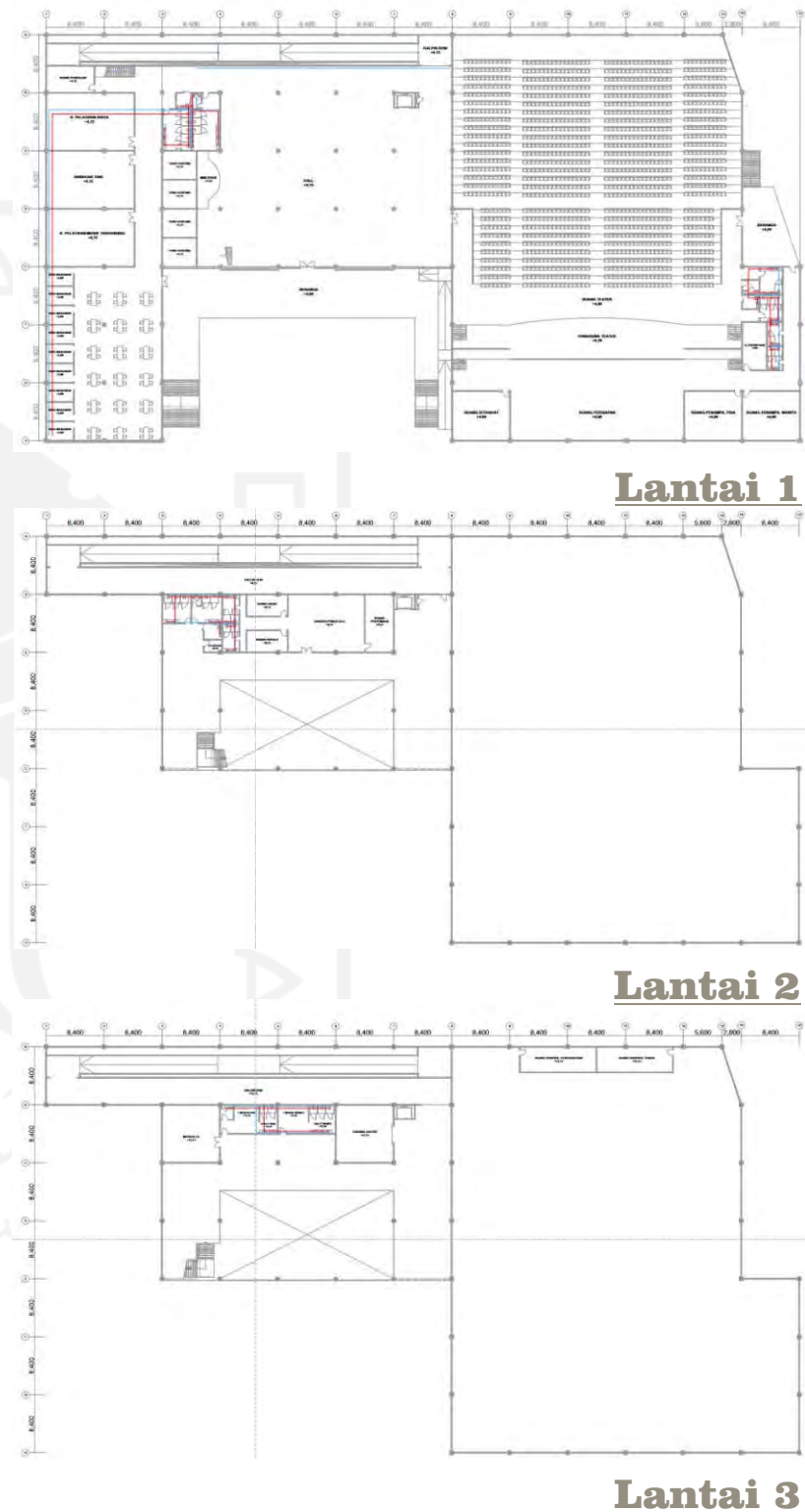
4.3.7 Skematik Utilitas



Gambar 4.35 Site Plan dan Skematik Utilitas
Sumber : Aurachwi, 2021



Distribusi air bersih berasal dari PDAM yang kemudian di tampung dalam ground water tank kemudian dipompa untuk disebar keseluruh bangunan dialirkan menuju fixture air yaitu keran, flush toilet, dan wastafel melalui shaft air. Untuk Skema air kotor akan dialirkan melauai pipa yang berada di shaft air menuju septitank, terkait peletakkan septictank yaitu berada diluar bangunan.



Gambar 4.36 Skematik Utilitas
Sumber : Aurachwi, 2021

4.3.8 Skematik Keselamatan Bangunan



Ground Floor

Gambar 4.37 Site Plan dan Skematik Keselamatan Bangunan
Sumber : Aurachwi, 2021



Assembly Point

TITIK KUMPUL UTAMA

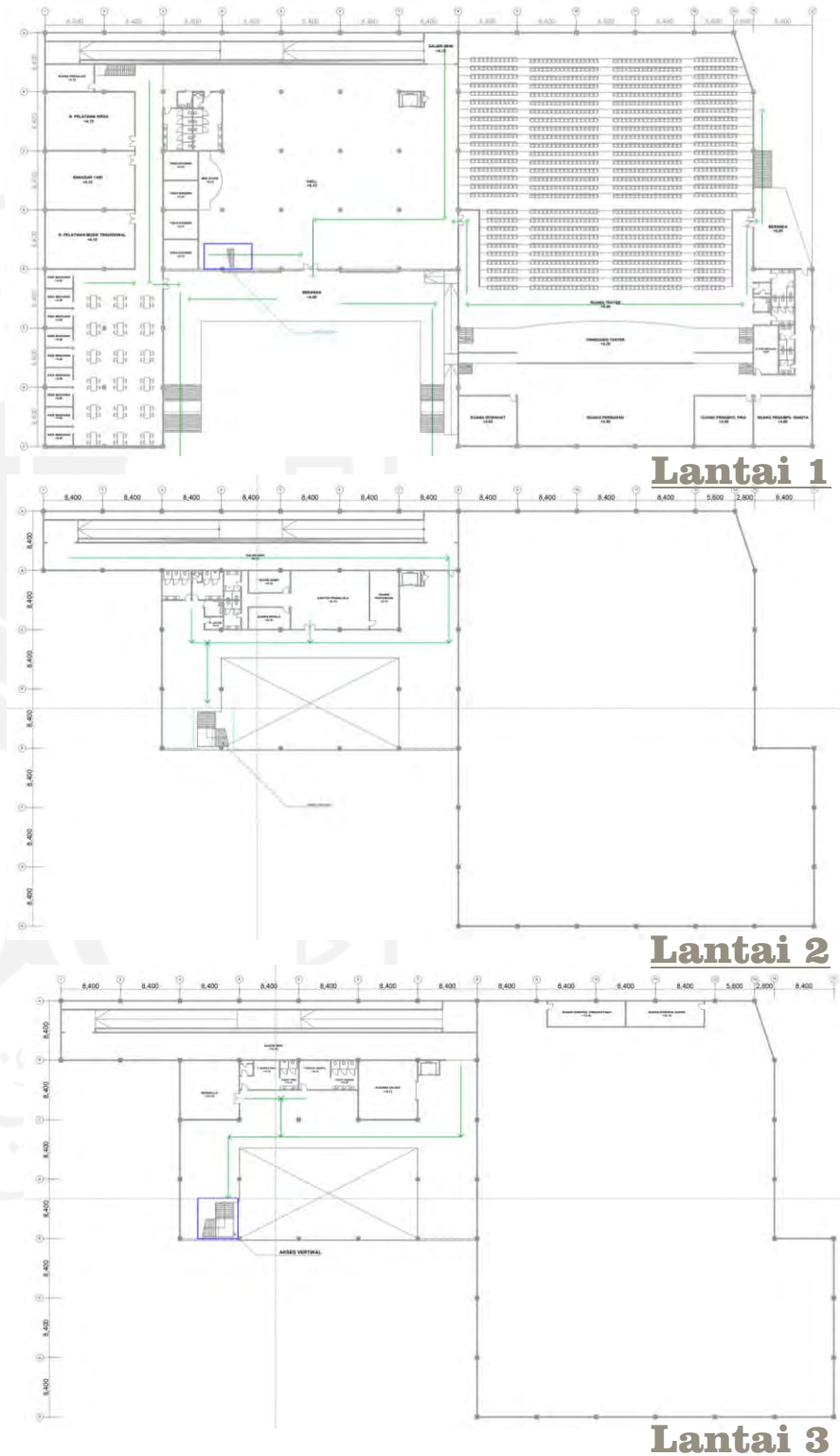


JALUR EVAKUASI



JALUR MOBIL PEMADAM

Terdapat 3 titik kumpul guna menghindari penumpukkan di satu titik. Jalan di rancang mengitari bangunan dengan pertimbangan kemudahan mobil pemadam untuk memadamkan api pada bangunan. Tangga utama difungsikan sebagai tangga darurat dengan pertimbangan efektifitas dan posisi tangga utama yang berada didepan dan berakhir pada pintu keluar bangunan, tidak akan mempersulit saat evakuasi.



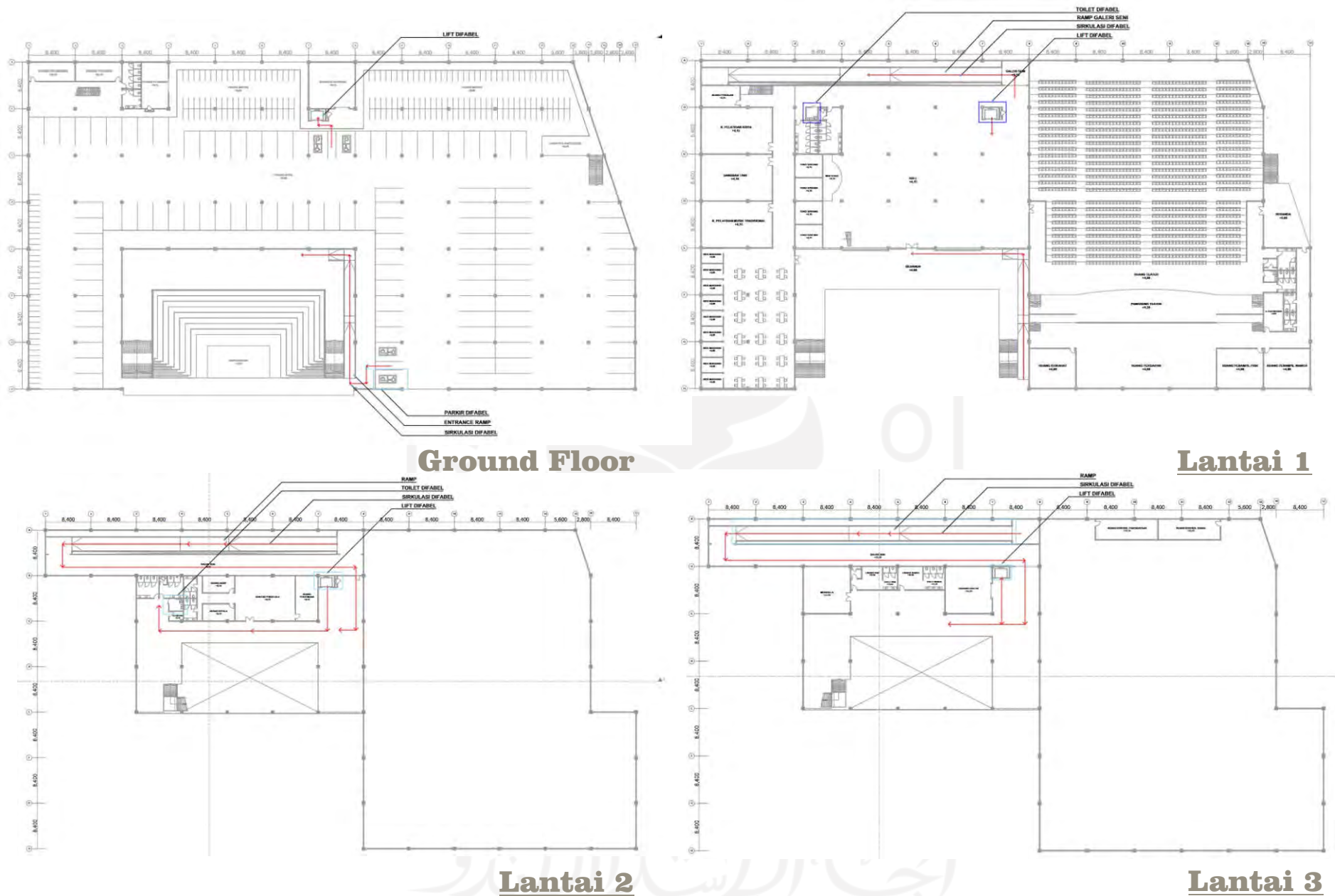
Lantai 1

Lantai 2

Lantai 3

Gambar 4.38 Skematik Keselamatan Bangunan
Sumber : Aurachwi, 2021

4.3.9 Skematik Barrier Free



Gambar 4.40 Skematik Barrier Free
Sumber : Aurachwi, 2021

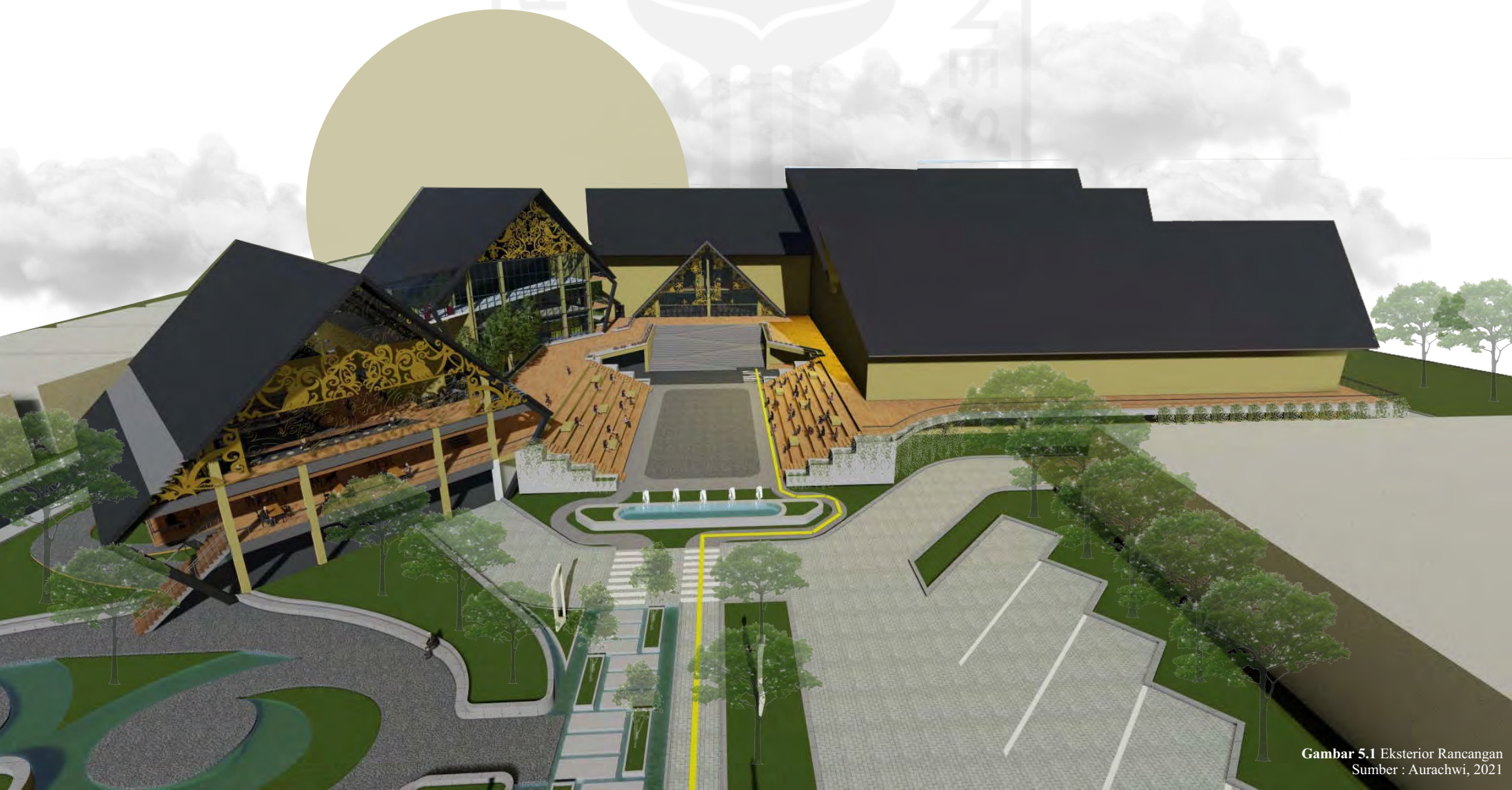
Karena pintu utama berada di elevasi +4,0 sehingga terdapat ramp sebagai sirkulasi ke dalam bangunan, disediakan juga lift difabel dari ground floor hingga ke lantai 3. Tersedianya parkir difabel yang letaknya dekat dengan ramp dan lift difabel. Menyediakan toilet khusus difabel pada lantai 1.

HASIL PERANCANGAN DAYAK CULTURAL CENTER

5.

5.1 Deskripsi Rancangan

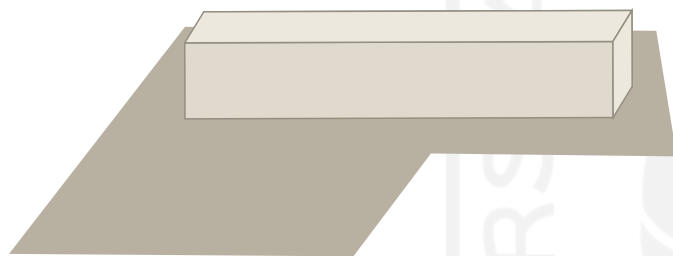
Dayak *Cultural Center* merupakan Pusat Kebudayaan suku Dayak Kenyah yang berlokasi di jalan Slamet Riyadi, Samarinda, Kalimantan Timur. Pusat Kebudayaan ini berfungsi menjadi wadah untuk kegiatan edukasi, pertunjukkan seni dan penjualan produk kriya suku Dayak. Desain bangunan menggunakan pendekatan *Critical Regionalism* untuk mengekspresikan karakteristik kebudayaan Dayak. Pendekatan *Critical Regionalism* terdiri dari 4 elemen yaitu Place Making, Culture Experience, Nature Experience dan Tactile Experience yang dimana ke 4 elemen tersebut diterapkan ke dalam Dayak *Cultural Center* ini. Selain dapat mengekspresikan karakteristik keindahan kebudayaan Dayak juga memberikan pengalaman baru kepada pengunjung dengan tujuan dapat menarik minat dari masyarakat dalam mempelajari hingga melestarikan kebudayaan Dayak.



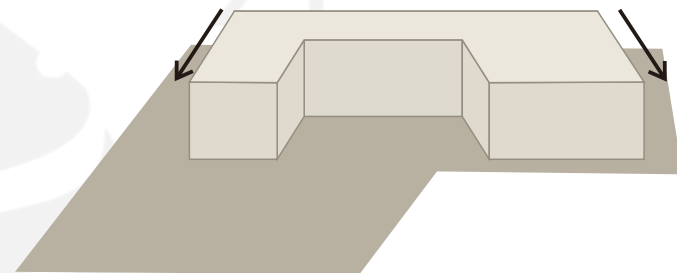
5.2 Hasil Rancangan

5.2.1 Transformasi Massa

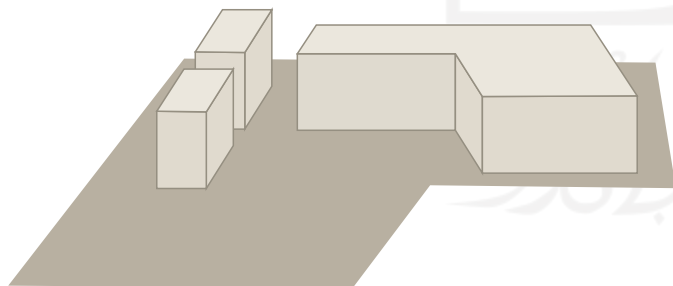
Dalam rancangan massa bangunan Dayak *Cultural Center* ini memiliki perubahan dari desain skematik pada bab sebelumnya. Dalam tahap pengembangan desain terjadinya perubahan rancangan massa berdasarkan pertimbangan-pertimbangan dari segi keindahan, efektifitas ruang dan memaksimalkan penghawaan dan pencahayaan alami pada massa bangunan tertentu.



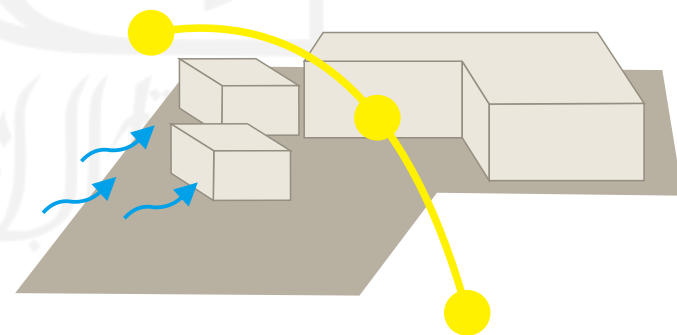
Mengadaptasi bentuk massa dari rumah Lamin yaitu persegi panjang.



Penambahan massa pada kiri dan kanan dengan pertimbangan peyesuaian terhadap bentuk site dan kebutuhan ruang. Bentuk Gubahan ini yang digunakan pada desain skematik pada bab sebelumnya.



Memecah gubahan massa menjadi 3 massa dengan pertimbangan agar massa bangunan tidak terlalu kaku dan dari fungsi ruang lebih efektif.



2 massa bangunan kecil diarahkan ke timur untuk memaksimalkan penggunaan pencahayaan alami dan sisi memanjang diarahkan ke arah utara untuk memaksimalkan penghawaan alami.

Gambar 5.2 Transformasi Massa
Sumber : Aurachwi, 2021

5.2.2 Property Size

Dalam rancangan ruang di dalam Dayak *Cultural Center* ini memiliki pertimbangan-pertimbangan seperti menyesuaikan besaran ruang dengan kebutuhan penggunaannya. Pembagian ruang setiap lantai yang diatur menyesuaikan dengan konsep hirarki rumah Lamin. Menyesuaikan juga dengan peraturan-peraturan kota dimana bangunan Dayak *Cultural Center* di bangun.

Ground Floor

Parkir Difabel	37m ²	Ruang Elektrikal	50,4m ²	Amphiteater	745m ²
Parkir Motor	387m ²	Ruang Plumbing	50,4m ²	Ruang Ganti Pria	17m ²
Parkir Mobil	1017,5m ²	Lavatory Pria	25,2m ²	Ruang Ganti Wanita	17m ²
Lobby Lift	50,4m ²	Lavatory Wanita	25,2m ²	Ruang Rias Peampil	53m ²
Ruang Chiller	50,4m ²	Ruang Keamanan	36m ²	Ruang Kontrol	10m ²
Ruang Pegawai	50,4m ²	Ruang Miniatur	72m ²	Sirkulasi (dalam)	2620m ²
Drop-off Auditorium	92m ²				

Massa 1

Lantai 1

Hall	302,5m ²
Lobby Lift	37m ²
Ruang Kontrol	4,5m ²
Ruang AHU	4,5m ²
Lavatory Difabel	5m ²
Lavatory Wanita	25m ²
Lavatory Pria	25m ²
Auditorium	
Area Penonton	1712m ²
Panggung	252m ²
Backstage	245m ²
Lavatory Penonton	26m ²

Lantai 2

Lobby Lift	37m ²
Ruang Kontrol	4,5m ²
Ruang AHU	4,5m ²
Lavatory Difabel	5m ²
Lavatory Wanita	25m ²
Lavatory Pria	25m ²
Kantor Pengelola	102m ²
Selasar	140m ²
Auditorium	
Ruang Kontrol Lampu	30m ²
Ruang Kontrol Audio	30m ²

Lantai 3

Lobby Lift	37m ²
Ruang Kontrol	4,5m ²
Ruang AHU	4,5m ²
Lavatory Difabel	5m ²
Lavatory Wanita	25m ²
Lavatory Pria	25m ²
Musholla	101m ²
Selasar	140m ²
Auditorium	
VIP Seat	577m ²

Massa 2

Lantai 1

Ruang AHU	5m ²
Ruang Kontrol	5m ²
Lavatory Umum	5m ²
Lavatory Difabel	5,5m ²
Selasar	18m ²
Ruang Penyimpanan	76,5m ²
Galeri Seni	316m ²

Lantai 2

Ruang AHU	5m ²
Ruang Kontrol	5m ²
Lavatory Umum	5m ²
Lavatory Difabel	5,5m ²
Selasar	18m ²
Galeri Seni	392,5m ²

Lantai 3

Ruang AHU	5m ²
Ruang Kontrol	5m ²
Lavatory Umum	5m ²
Lavatory Difabel	5,5m ²
Selasar	18m ²
Galeri Seni	315,5m ²
Jembatan Penghubung	93m ²

Massa 3

Lantai 1

Kios Makanan (5 kios)	60m ²
Lavatory Pria	17,5m ²
Lavatory Wanita	17,5m ²
Lavatory Difabel	6m ²
Area Makan	403m ²

Lantai 2

Ruang Workshop Musik	47m ²
Ruang Workshop Tari	72m ²
Ruang Workshop Kriya	82m ²
Toko Sovenir (4 toko)	74m ²
Ruang Seniman	28m ²
Sirkulasi	164m ²
Jembatan Penghubung	46m ²

Total Groundfloor	: 5406,4m²
Sirkulasi Luar Bangunan	: 2500m²
2500m ² : 2 (karena menggunakan paving block) = 1250m ²	
= 5406,4m ² + 1250m ² = 6654,4m ²	
KLB	(6654,4m² : 15000m²) x 100%
	= 44,36%

Standar

KDB
max 50%

KLB
2,5 (5 lantai)

KDH
min 30%

Luas Lahan
15.000m²

Hasil

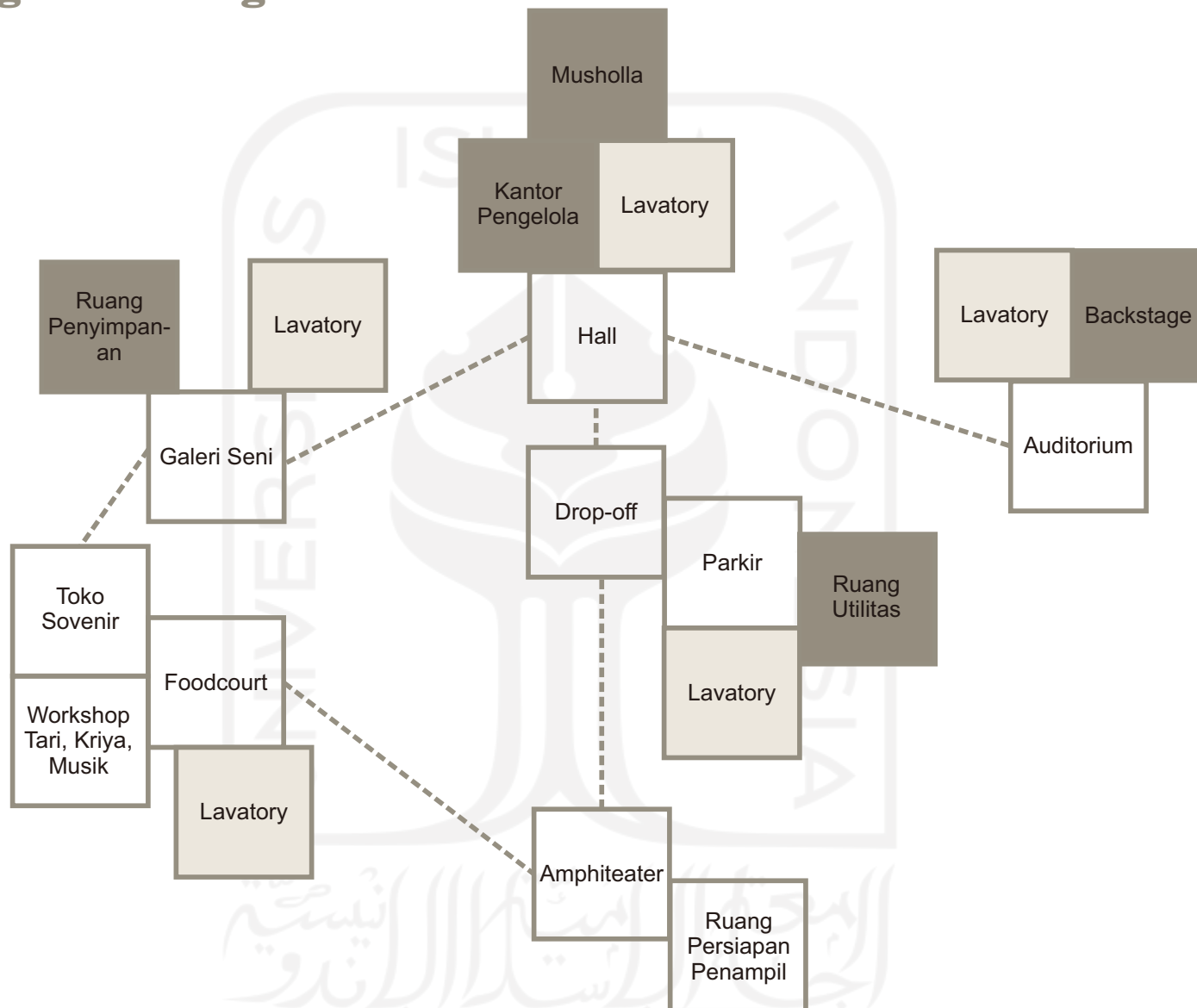
44,36%

4 lantai

55,64%

Luas Bangunan
11.693,4m²

5.2.3 Program Ruang



Gambar 5.3 Program Ruang
Sumber : Aurachwi, 2021

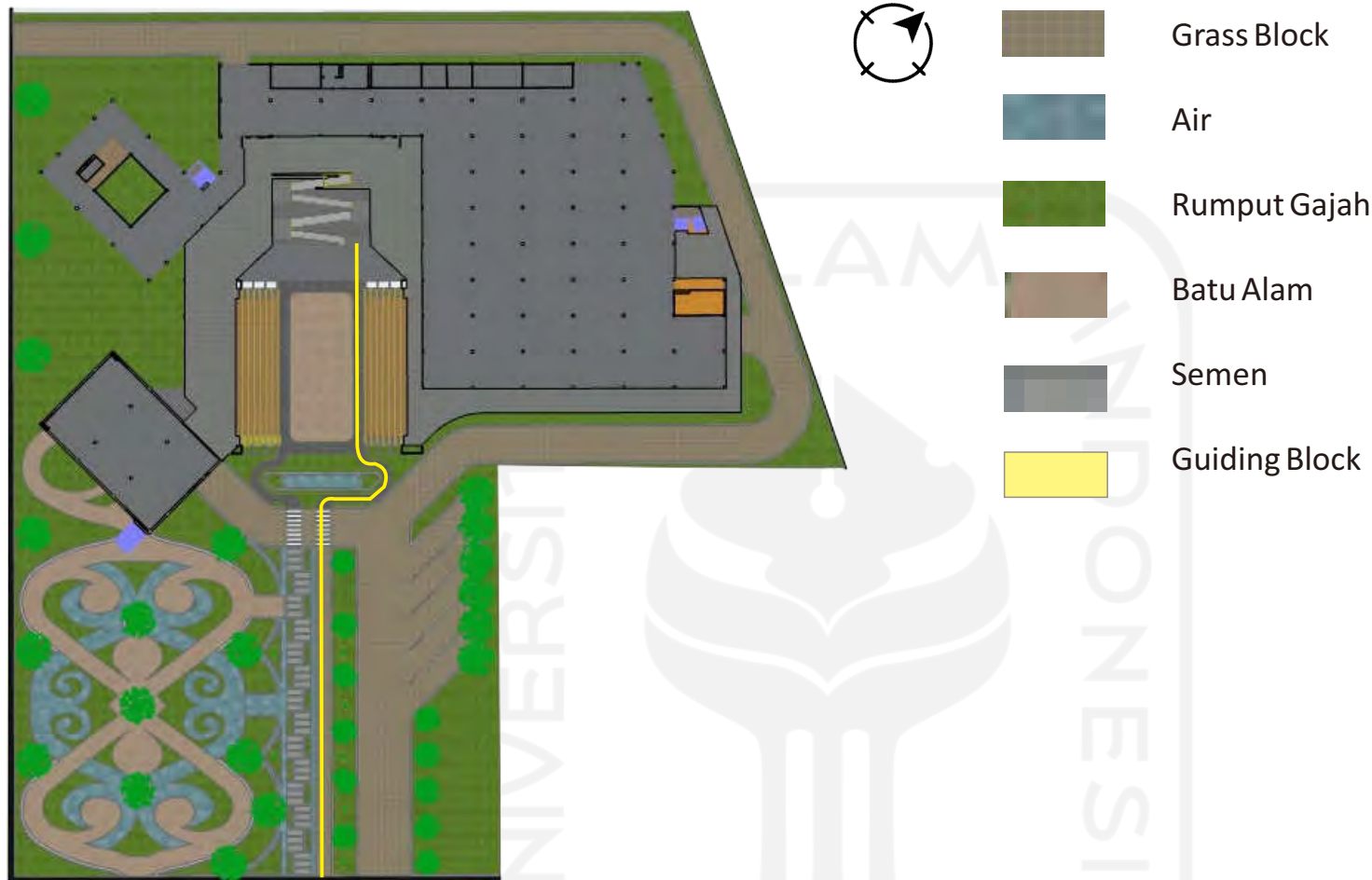
Program ruang dikembangkan menjawab dari rumusan masalah yaitu merancang tata ruang, tata masa, lansekap yang sesuai dengan perilaku kebudayaan Dayak. Amphiteater merepresentasikan ruang terbuka untuk pertemuan pada perkampungan suku Dayak dan berada di tengah-tengah perkampungan. Selain itu penerapan sirkulasi satu arah dengan tujuan secara tidak langsung memaksakan pengunjung agar dapat menikmati seluruh fasilitas yang tersedia hingga selesai.

5.2.4 Situasi



Gambar 5.4 Situasi Rancangan
Sumber : Aurachwi, 2021

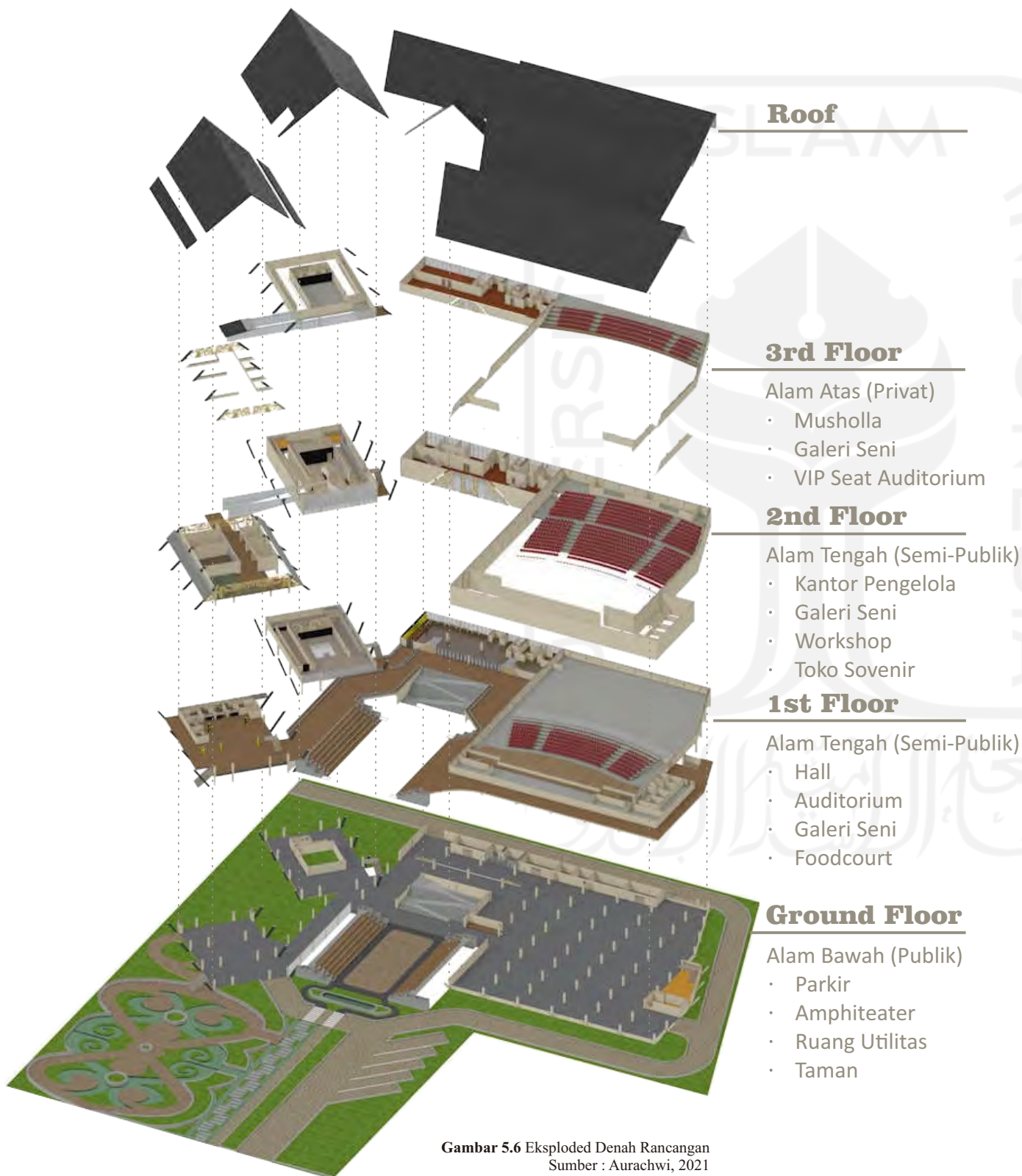
5.2.5 Rancangan Kawasan Tapak



Gambar 5.5 Site Plan
Sumber : Aurachwi, 2021

Sebagai bangunan dengan tipologi pusat Kebudayaan tata lansekap dirancang dengan fungsi semaksimal mungkin dalam mewadahi kebudayaan yang diangkat khususnya kebudayaan Dayak. Keberadaan taman yang pola nya diadaptasi dari motif suku Dayak ini untuk memaksimalkan penggunaan lahan yang fungsional bagi masyarakat sekitar, taman dapat digunakan untuk pedagang kaki lima berjualan jajanan khas suku Dayak, dilengkapi dengan kolam-kolam yang merepresentasikan keberadaan sungai yang lekat dengan masyarakat Dayak juga sebagai kolam penampungan air hujan untuk meminimalisir rain waste dari dalam site ke drainase kota. Dipisahinya Jalur masuk kendaraan dengan pejalan kaki dan Difabel dengan tujuan keamanan dan keselamatan penggunaanya, di desain dengan pohon di kiri dan kanan jalur merepresentasikan suku Dayak yang keberadaanya berada di pedalaman hutan Kalimantan. Pintu masuk kendaraan dan pintu keluar dibuat terpisah untuk mencegah terjadinya penambahan kemacetan disekitar site akibat pengunjung yang keluar masuk, selain itu akses dari luar bangunan ke parkir bangunan dibuat lebih jauh juga menjadi upaya mencegah kemacetan sekitar site. Sirkulasi kendaraan dibuat mengitari bangunan dengan pertimbangan menyediakan jalur mobil pemadam kebaran.

5.2.6 Rancangan Bangunan Denah Rancangan



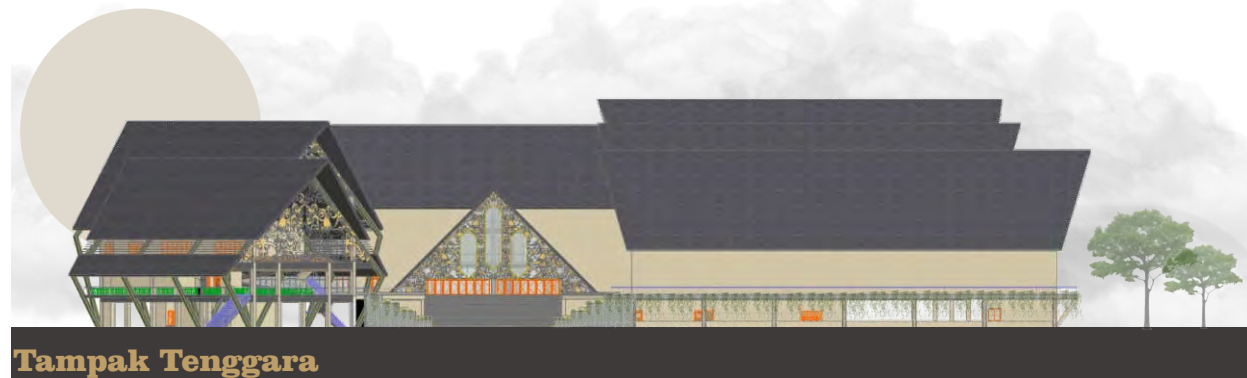
Gambar 5.6 Eksploled Denah Rancangan
Sumber : Aurachwi, 2021

Pembagian ruangan tiap lantai menerapkan hirarki dari rumah lamin. Pemaknaan terhadap alam bawah, alam tengah dan alam atas terlihat dari sifat sifat kegiatan tersebut. Alam atas yaitu hubungan dengan tuhan sehingga **Musholla dan Galeri Seni** dengan tema **Upacara Kematian** terletak pada lantai 3, selain itu hubungan manusia dengan tuhan dianggap privat sehingga **VIP Seat** terletak pada lantai 3.

Alam tengah yaitu hubungan manusia dengan manusia sehingga pemaknaan yang diambil disini adalah kegiatan-kegiatan yang mengharuskan berinteraksi satu manusia dengan manusia lainnya yang dianggap kegiatan ini bersifat semi publik. Sehingga ruangan **Hall** (hubungan pengunjung dan pegawai tiket), **Auditorium** (hubungan penonton-penonton), **Workshop** (hubungan pengajar-pengunjung), **Galeri Seni** dengan Tema **Kedatangan suku Dayak ke Kalimantan dan Kegiatan Sehari-hari suku Dayak (Masyarakat-Masyarakat)**, **Toko Sovenir** dan **Foodcourt** (Pedagang-Pengunjung).

Alam bawah yaitu hubungan manusia dengan alam pemaknaan yang diambil disini adalah kegiatan manusia yang berhubungan langsung terhadap alam sehingga taman terletak pada lantai dasar dan area lantai dasar di dominasi **tidak adanya dinding full** agar tetap terjalin hubungan manusia dengan alam. Selain itu pemaknaan hubungan manusia dengan alam adalah bebas (publik) sehingga **Amphiteater** berada pada lantai dasar.

Tampak Rancangan



Fasad bangunan didesain dengan irama, yang pertama dengan menceritakan perkembangan Arsitektur yang mengadaptasi rumah Lamin (rumah panjang suku Dayak). Terlihat dari tampak depan (tenggara) yang dimana ketika pengunjung baru datang ke dalam area *Dayak Cultural Center*, pengunjung akan disuguhkan bentuk dari rumah panjang (dari sebelah kanan tampak tenggara), kemudian ke fasad tengah yang dimana Arsitektur suku Dayak mulai diterapkan pada bangunan moderen dengan ornamen-ornamen suku Dayak dan yang terakhir adalah yang paling kiri sudah mulai menerapkan ornamen dan bentuk bangunan tetapi tetap menggunakan sentuhan yang lebih moderen dari pemilihan struktur dan material yang digunakan.

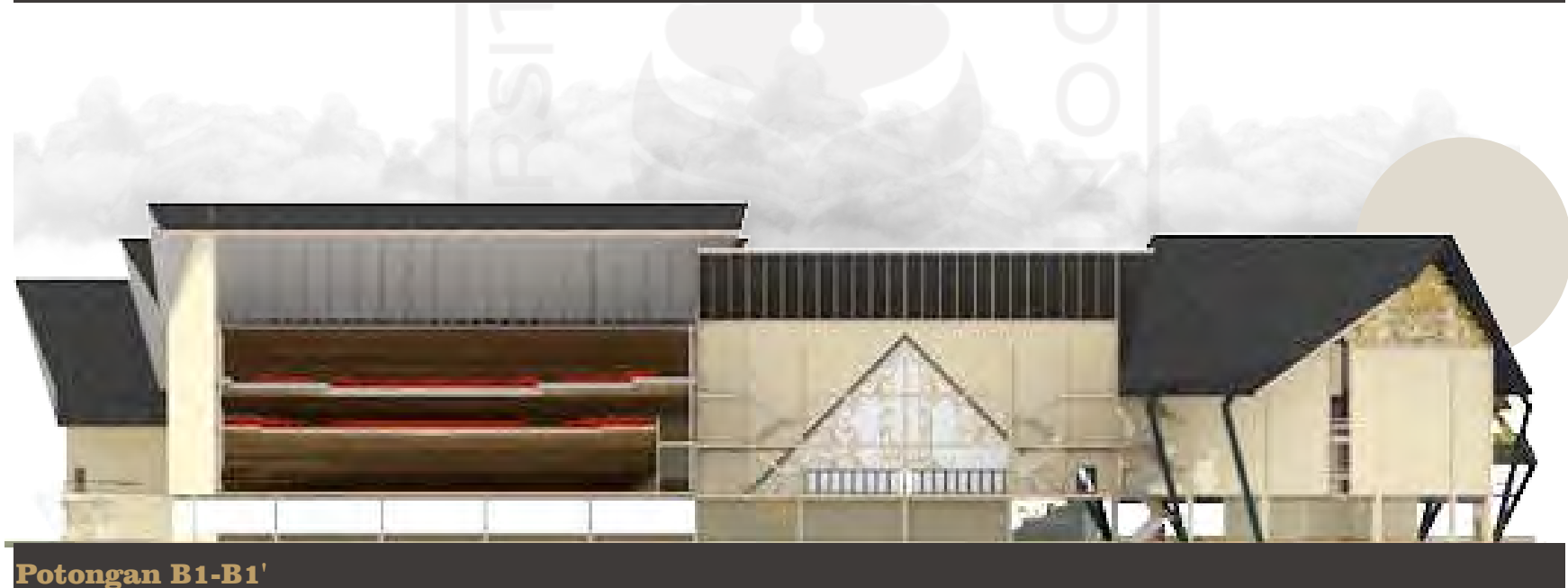
Yang kedua, didesain dengan irama bangunan yang monoton (tertutup), mulai terbuka (terdapat material kaca dan di dominasi oleh material tertutup, lalu semi terbuka (terbuka tetapi masi ada kaca) dan massa yang terakhir sangat terbuka tanpa kaca.

Gambar 5.7 Tampak Rancangan
Sumber : Aurachwi, 2021

Potongan Rancangan



Potongan A1-A1'

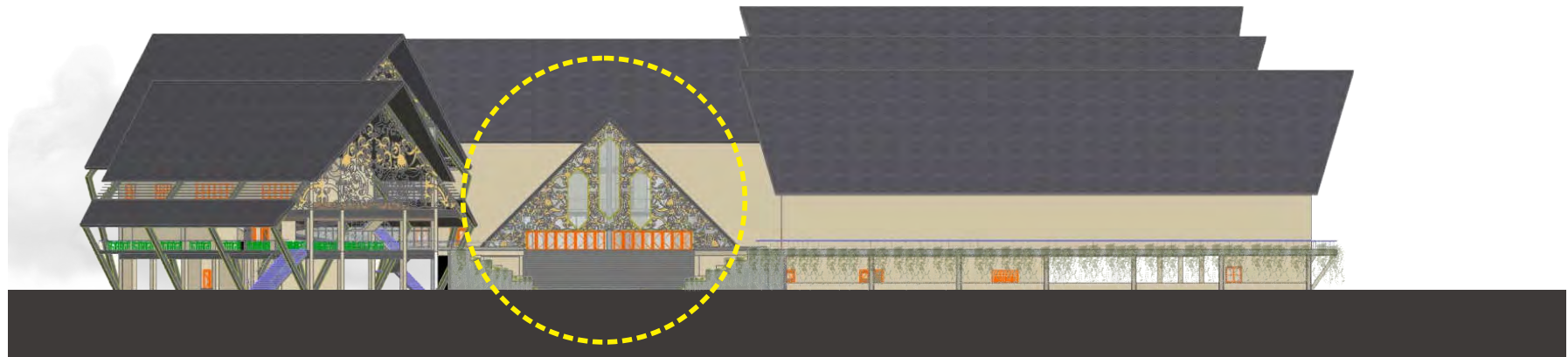


Potongan B1-B1'

Gambar 5.8 Potongan Rancangan
Sumber : Aurachwi, 2021

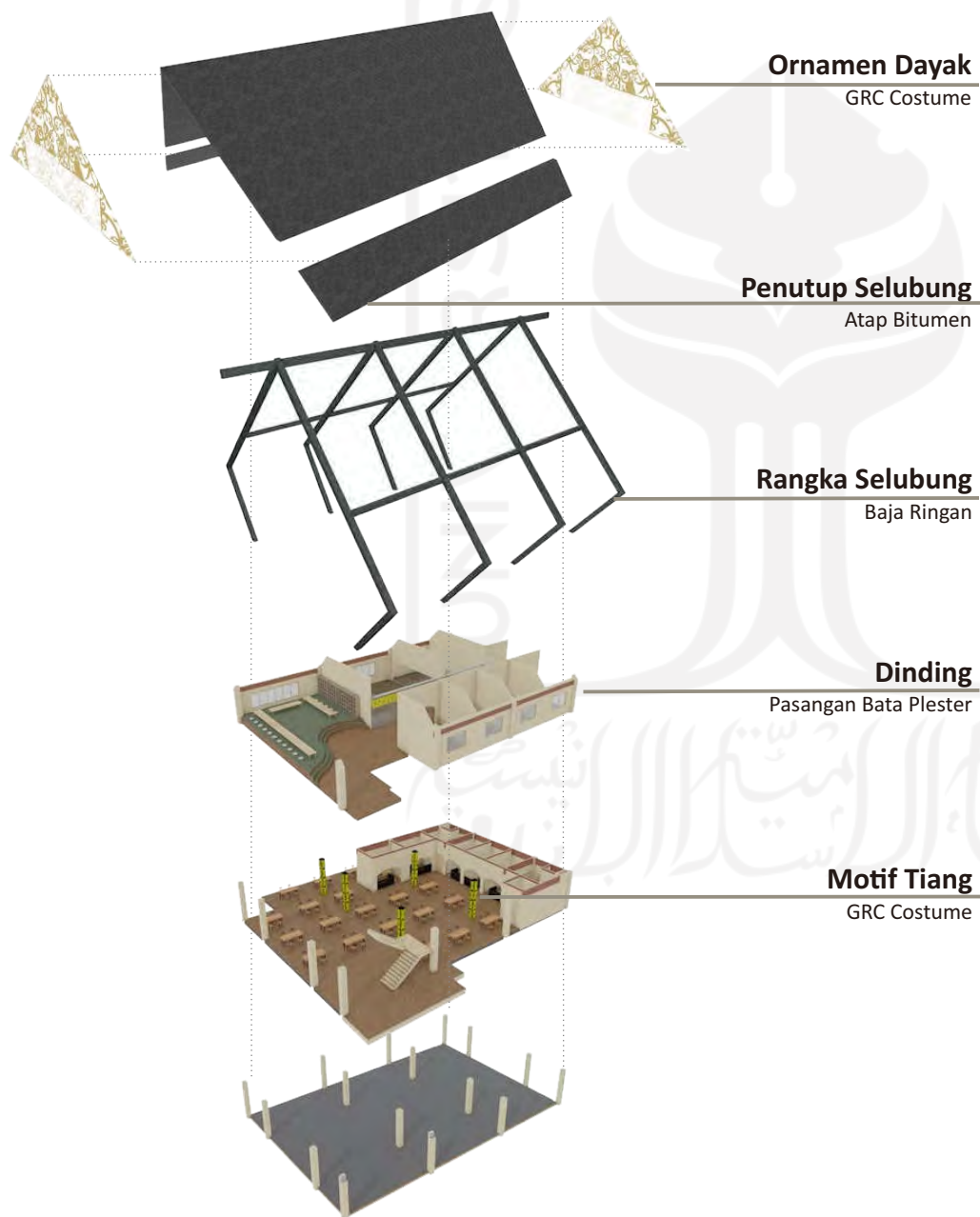
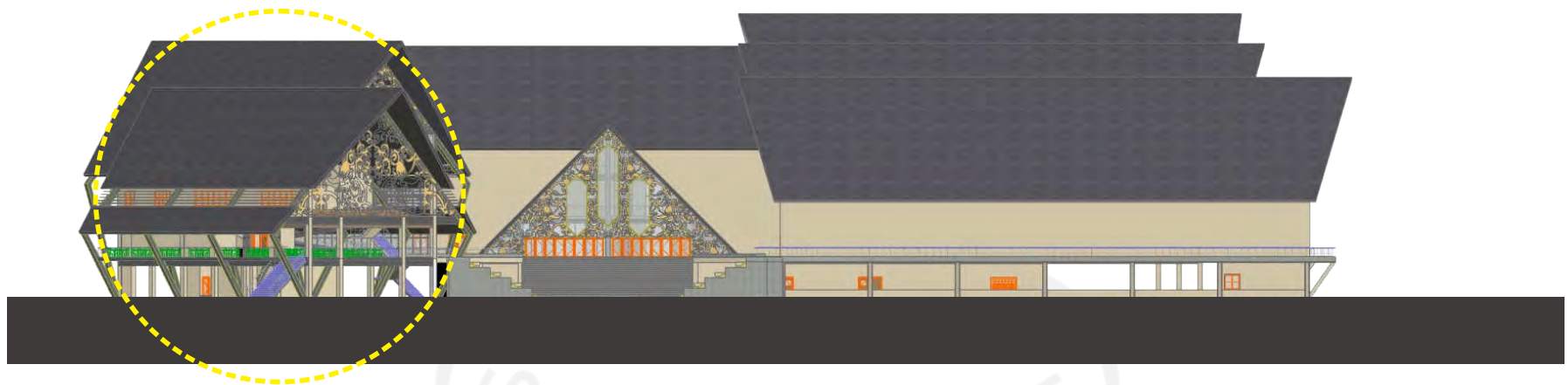
Potongan disini memperlihatkan integrasi struktur (khususnya auditorium struktur bentang lebar) terhadap fungsi ruangnya seperti penataan plafon, bangku penonton, hubungan antar bangunan dan kesesuaian pemilihan struktur terhadap fungsi bangunan.

Rancangan Selubung



Gambar 5.9 Detail Rancangan Selubung
Sumber : Aurachwi, 2021

Pengembangan selubung bangunan yang dapat menampilkan karakteristik keindahan dari suku Dayak dengan menerapkan ornamen-ornamen khas suku Dayak dan mengadaptasi elemen segitanya selain itu pemilihan warna coklat mengadaptasi dari warna di sekitar site dan warna dari kayu ulin yang menjadi material utama rumah Lamin. Penggunaan pintu geser dengan tujuan ketika ada festival atau pameran temporer pintu geser dapat dibuka lebar untuk menghubungkan hall dengan beranda sehingga pameran dapat berlangsung di indoor dan outdoor.



Pengembangan selubung pada massa 3 mengadaptasi ornamen Dayak, Bentuk Atap dan warna-warna yang digunakan menggunakan warna dasar coklat dan hitam yang mengadaptasi warna-warna kayu ulin dan warna-warna yang digunakan oleh masyarakat suku Dayak.

Gambar 5.10 Eksploded Selubung Massa 3
Sumber : Aurachwi, 2021

Rancangan Interior

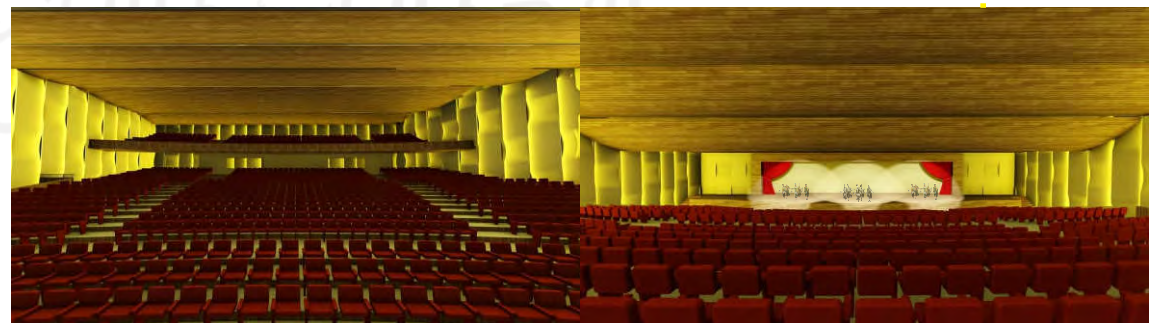
Lantai 1



Hall di desain dengan pintu geser berdasarkan pertimbangan ketika ada kegiatan pameran temporer hall dan beranda dapat digunakan secara bersamaan. Pintu geser dapat dibuka lebar jika space pameran temporer masih kurang. Keberadaan mini stage untuk menyambut tamu dengan permainan sape (alat musik tradisional Dayak)



Foodcourt di desain terbuka agar pengunjung dapat makan sambil menikmati taman dan pertunjukkan dari amphiteater. Dengan desain ornamen pada tiang-tiang dan plafon kayu yang tetap menunjukkan karakteristik dari suku Dayak.



Auditorium di desain dengan plafon lengkung menggambarkan karakteristik suku Dayak yang ramah dan aksesoris lampu lurus kebawah menggambarkan suku Dayak yang juga kuat saat melawan musuh. Kuning dan merah adalah warna warna khas suku Dayak.

Gambar 5.11 Rancangan Interior Lantai 1
Sumber : Aurachwi, 2021

Lantai 1



Kotak ini adalah alat moderen yang digunakan untuk menjelaskan isi galeri melalui audio.

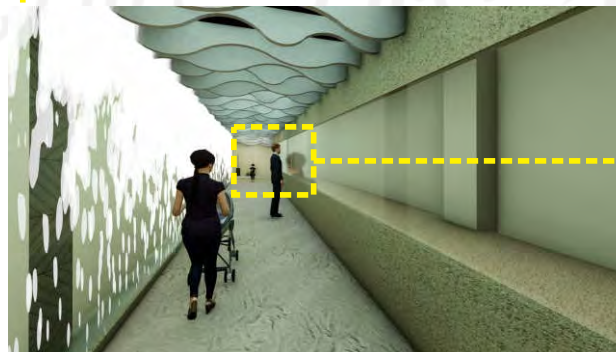


Galeri Seni Lantai 1 ini di desain untuk memperkenalkan suku Dayak secara luas. Dimulai dari sebelah kiri merupakan foto-foto dan nama-nama dari sub suku Dayak di Kalimantan. Yang tengah adalah map yang menjelaskan keberadaan suku Dayak. Yang kanan memperkenalkan Dayak Kenyah secara khusus.

Sisi bagian tengah Galeri Lantai 1 terdapat miniatur pada bagian bawahnya. Desain ini untuk menggambarkan rumah Lamin yang dimana pada area kolong merupakan area penyimpanan hasil ternak dan hasil bumi mereka. Didesain dengan kayu yang memiliki celah untuk lebih menggambarkan kondisi rumah Lamin sesungguhnya.



Sebelum menuju kelantai 2 pengunjung akan melewati **Lorong berisi diorama** yang menceritakan kedatangan suku Dayak ke pulau Kalimantan melalui jalur laut. Agar pengunjung dapat merasakan suasana laut dengan menampilkan elemen air pada dinding, plafon yang bergelombang representasi dari ombak, menyediakan suara ombak dengan speaker dan perpaduan warna dingin dari lampu dan warna coklat dari interior.



Setiap sudut lorong galeri tersedia tempat duduk untuk pengunjung yang ingin istirahat sejenak.

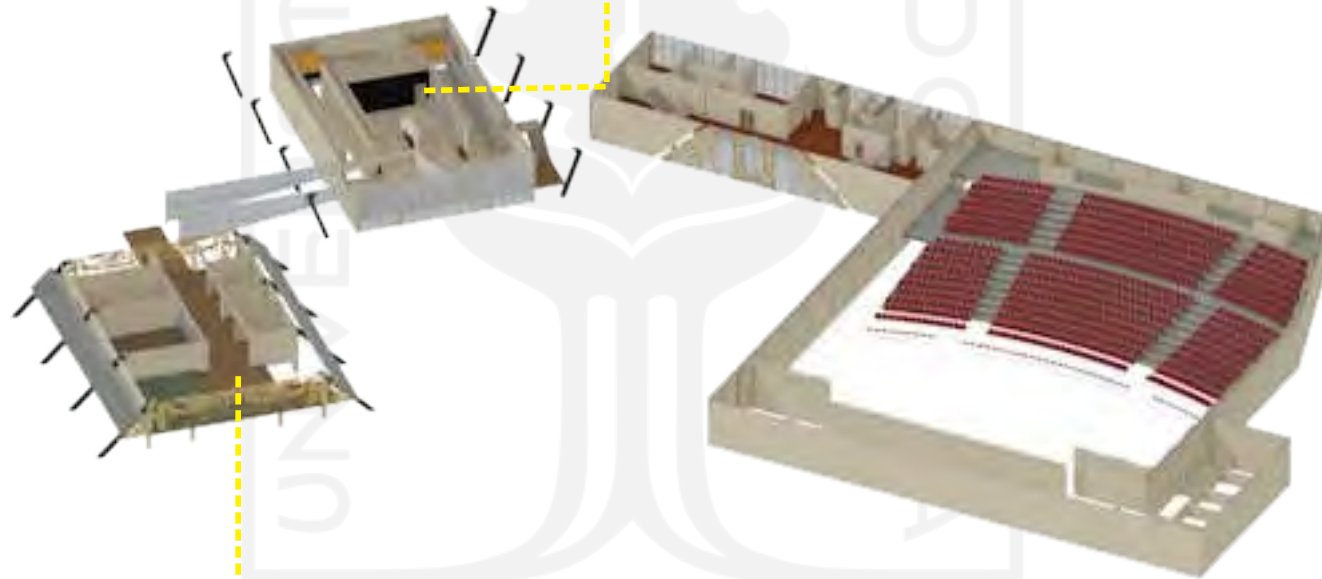
Gambar 5.12 Rancangan Interior Lantai 1
Sumber : Aurachwi, 2021

Lantai 2



Galeri Seni Lantai 2 menceritakan kehidupan sehari-hari dari suku Dayak, karena itu interior di desain dengan elemen aksentuasi kayu, selain itu plafon di desain membentuk segitiga untuk menciptakan suasana didalam rumah Lamin.

Dinding Musik adalah area yang terdapat alat tradisional Dayak yang dapat dimainkan oleh pengunjung.



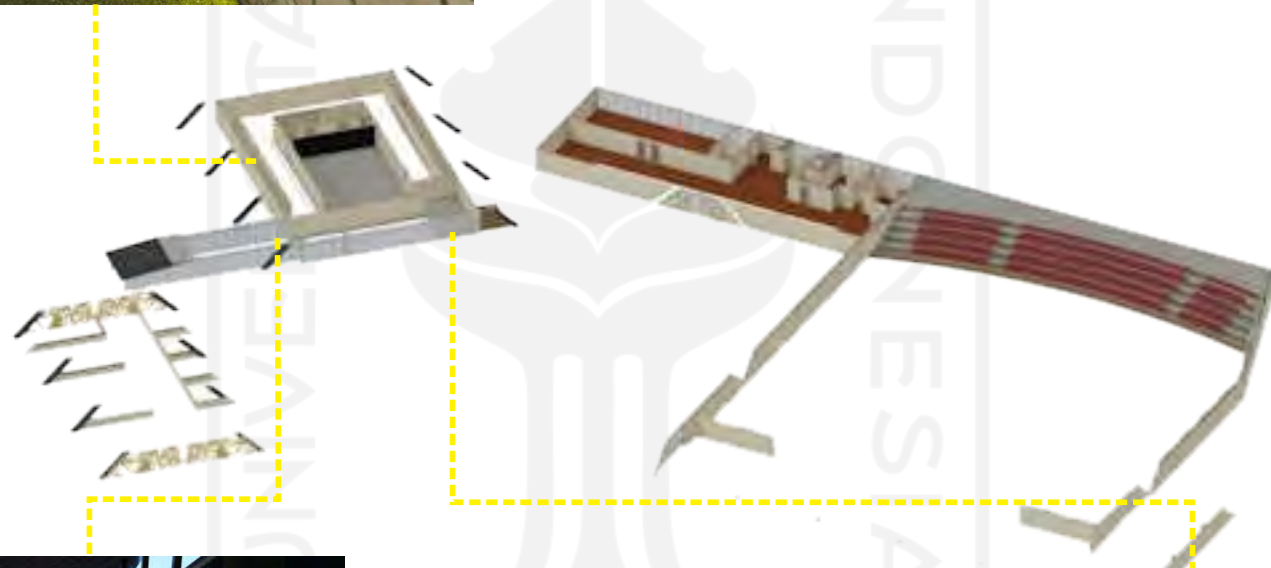
Area Workshop di desain dengan menggunakan pencahayaan dan penghawaan alami pada area koridornya karena itu area tersebut sangat terbuka. Terkecuali ruang workshop tari, musik dan ruang seniman merupakan area tertutup yang fleksibel dapat menggunakan ac split atau penghawaan alami. Koridor di desain dapat dilalu 3-4 orang secara leluasa, dengan tujuan kenyamanan ketika ada yang menikmati kesenian, berbelanja dan berjalan.

Gambar 5.13 Rancangan Interior Lantai 2
Sumber : Aurachwi, 2021

Lantai 3



Galeri Seni Lantai 3 menceritakan upacara kematian dari suku Dayak. Area koridor di desain dengan suasana mencekam yang menggambarkan suasana kesedihan dari kejadian kematian dengan pencahayaan minim, aksen bebatuan dan kabut. Pemaknaan kematian bagi suku Dayak adalah kebangkitan kembali manusia di alam roh sehingga interior di desain dengan pencahayaan redup di awal dan terang pada ujung koridor yang menggambarkan kebangkitan kembali.



Sebelum masuk ke massa 3 di jembatan penghubung terdapat display-display dari hasil kriya. Dengan tujuan memancing mata pengunjung agar terpikat hasil kriya suku Dayak agar saat sampai ke toko souvenir mereka akan langsung berminat untuk berbelanja.

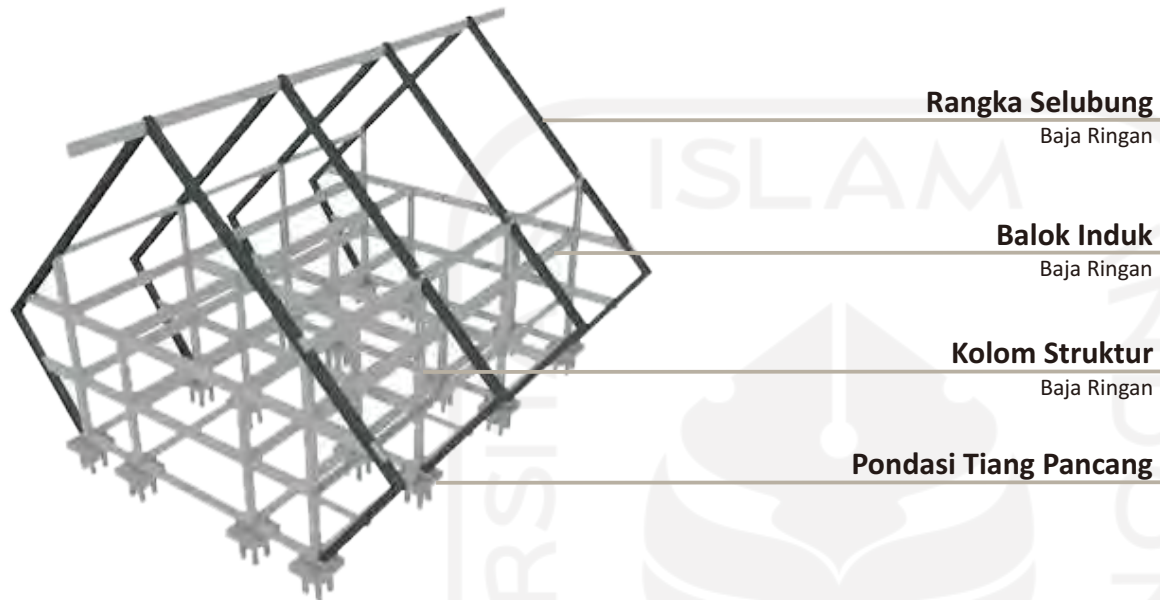


Jembatan yang menghubungkan antara massa galeri seni dari lantai 3 menuju massa workshop pada lantai 2. Dinding pada bagian kanan didesain polos sehingga saat pengunjung melawati area ini akan melihat pembayangan dari ornamen.

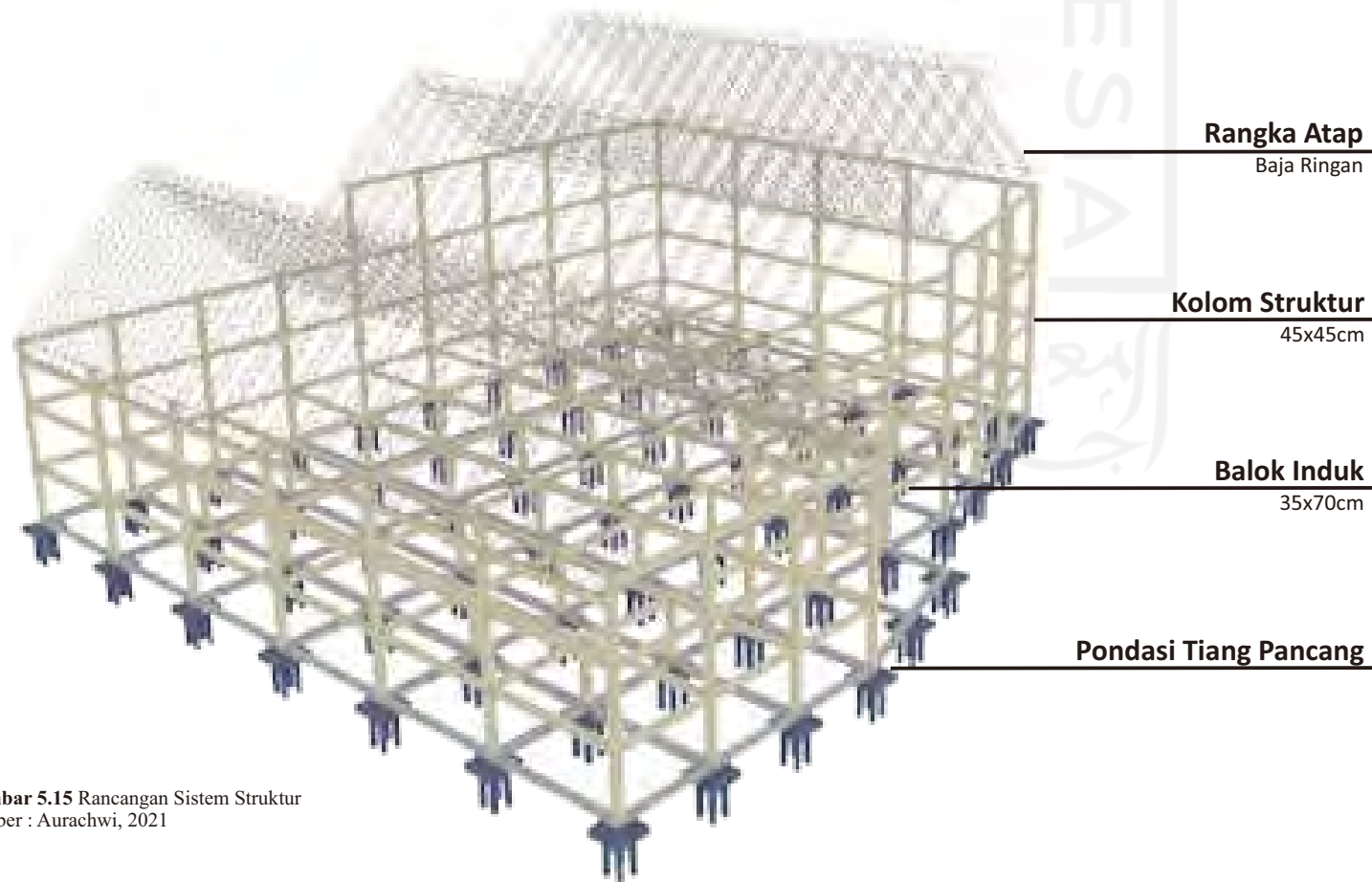
Gambar 5.14 Rancangan Interior Lantai 3
Sumber : Aurachwi, 2021

Rancangan Sistem Struktur

Sistem Struktur Massa 3

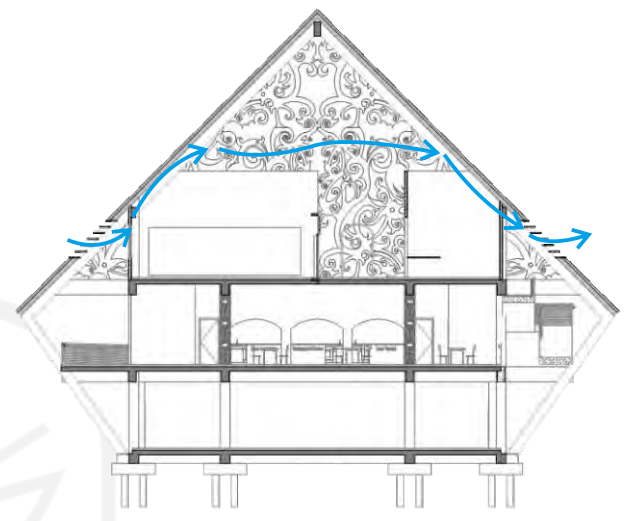
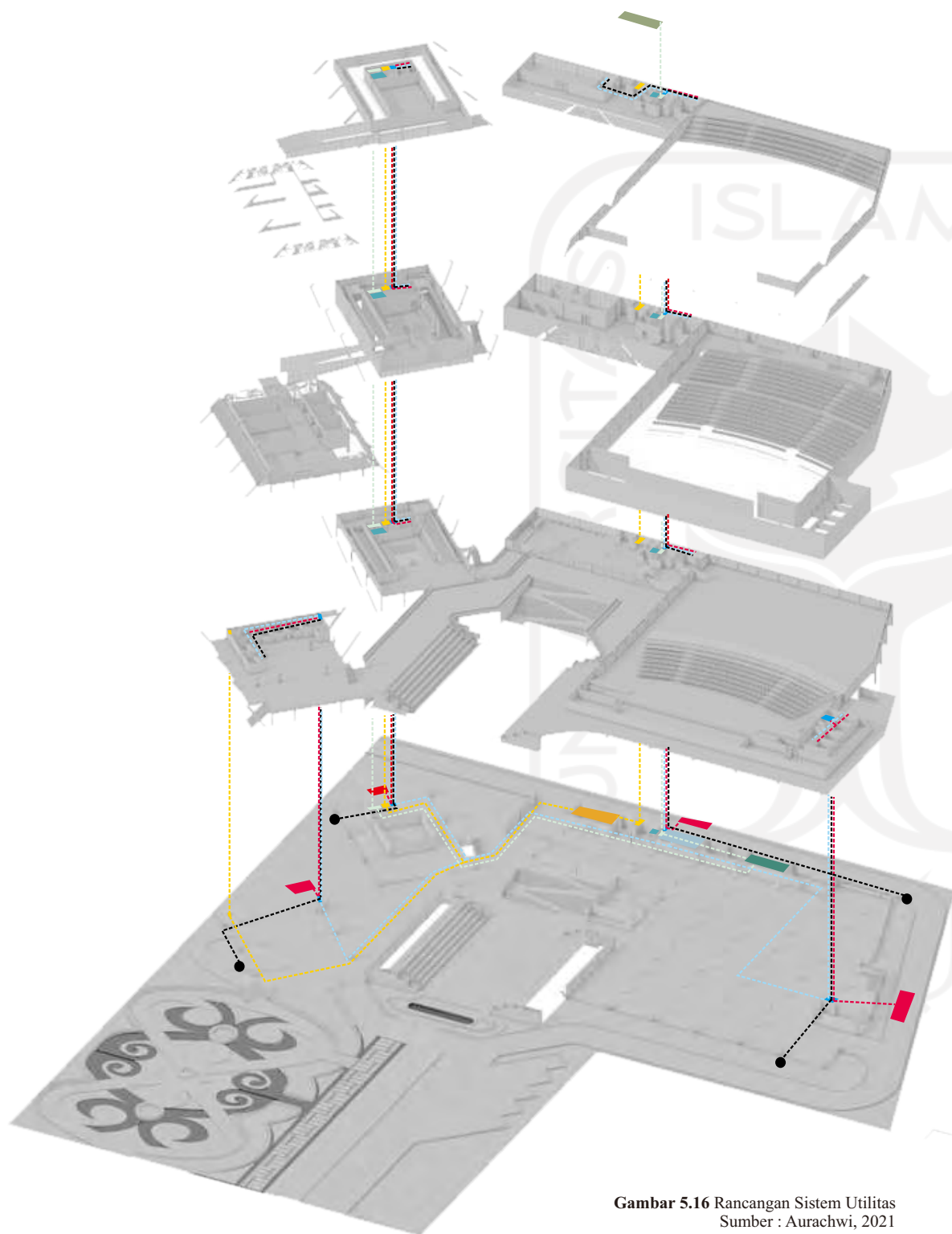


Sistem Struktur Auditorium



Gambar 5.15 Rancangan Sistem Struktur
Sumber : Aurachwi, 2021

Rancangan Sistem Utilitas

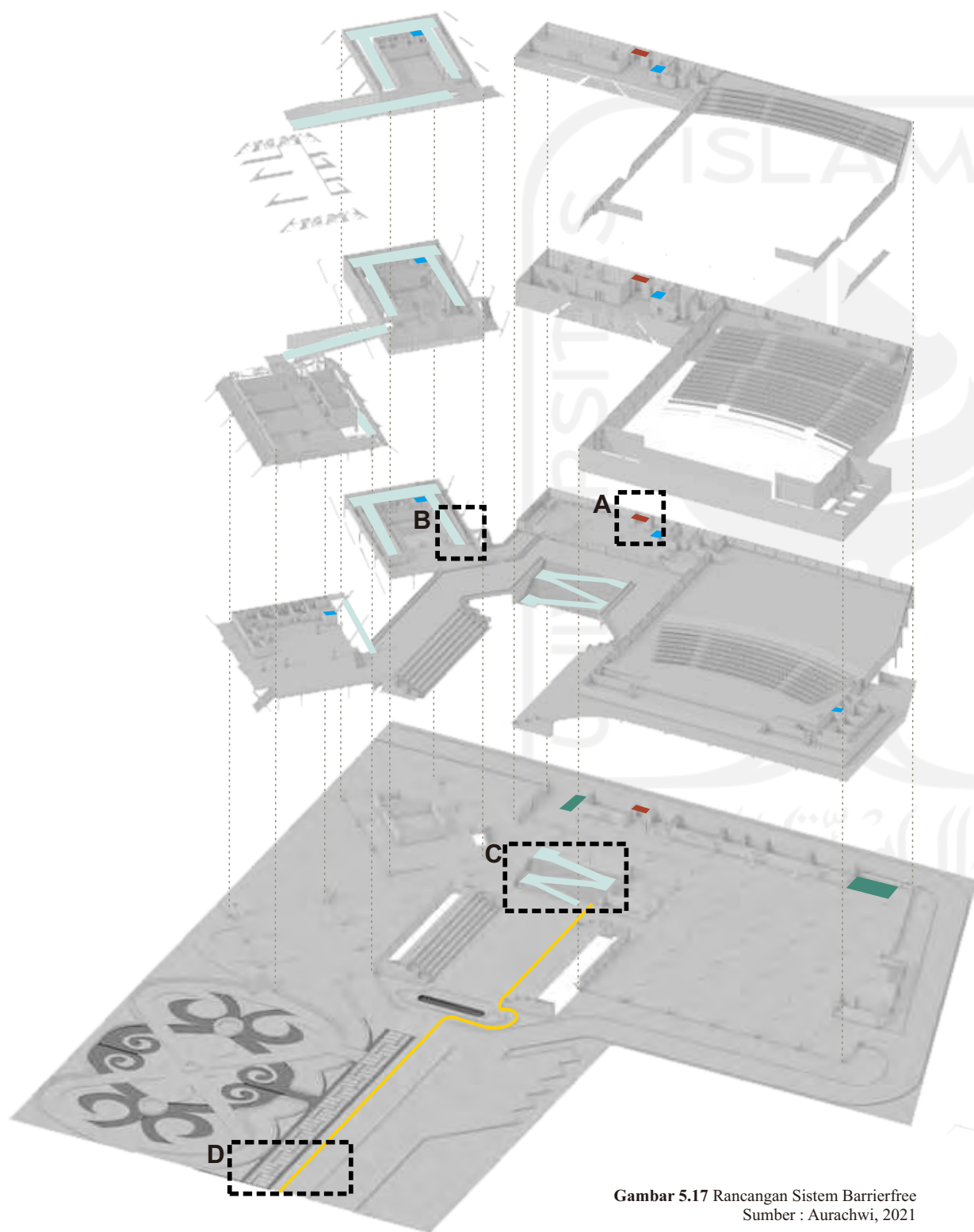


Skema Penghawaan Alami

- Sumur Resapan
- Septitank
- Genset
- Shaft Listrik
- Shaft Air
- Ground Water Tank
- Cooling Tower
- Shaft AC
- Chiller
- Jaringan Air Bersih
- Limbah Padat
- Limbah Cair
- Jaringan Listrik
- Ducting AC

Gambar 5.16 Rancangan Sistem Utilitas
Sumber : Aurachwi, 2021

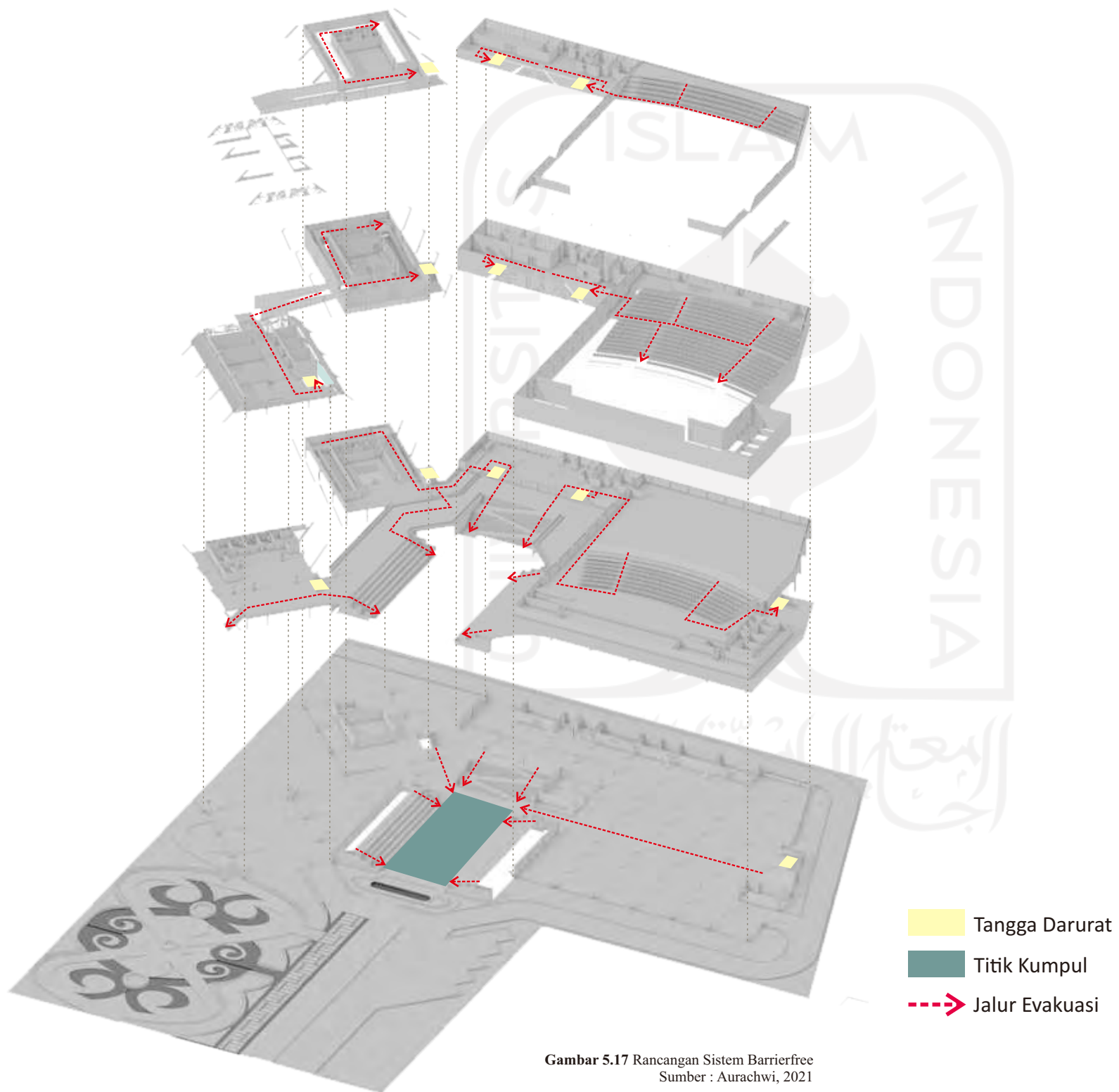
Rancangan Sistem Barrierfree



- Guiding Block
- Ramp
- Parkir Difabel
- Lift
- Toilet Difabel

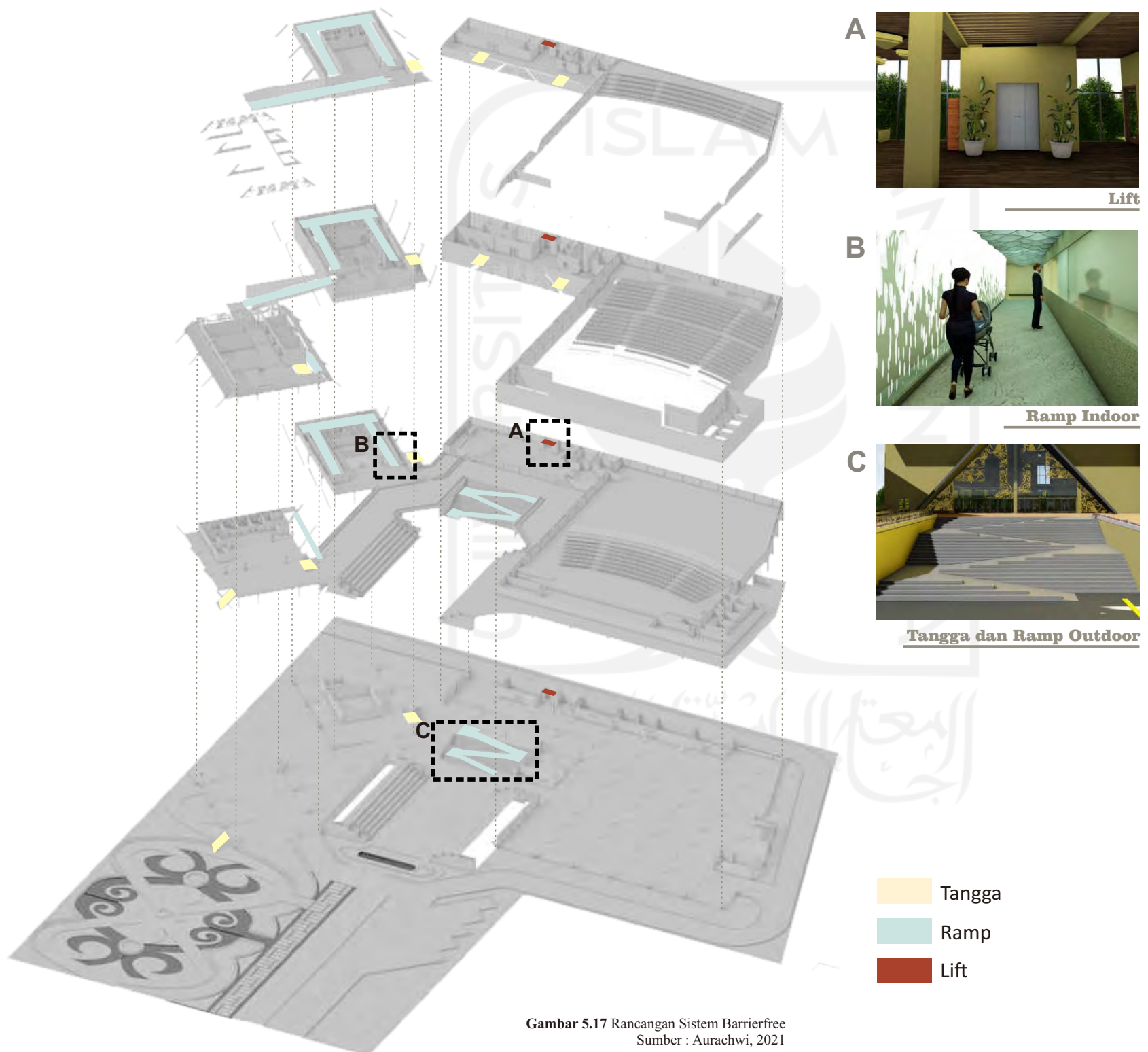
Gambar 5.17 Rancangan Sistem Barrierfree
Sumber : Aurachwi, 2021

Rancangan Sistem Keselamatan Bangunan



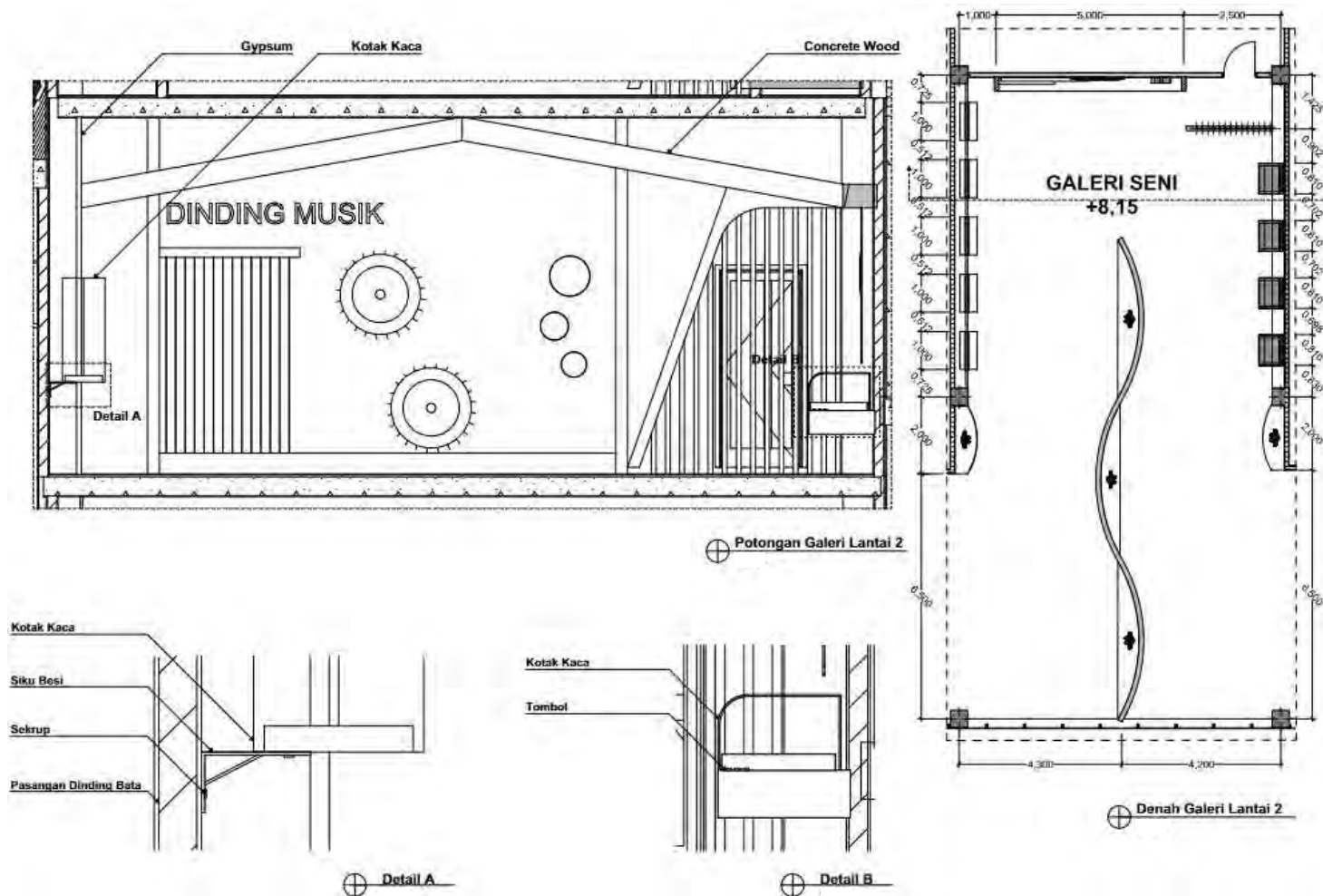
Gambar 5.17 Rancangan Sistem Barrierfree
Sumber : Aurachwi, 2021

Rancangan Sistem Transportasi Vertikal

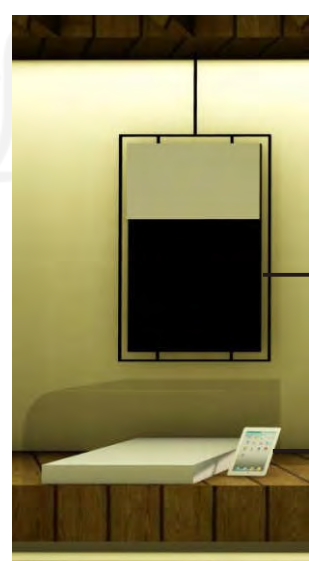


Gambar 5.17 Rancangan Sistem Barrierfree
 Sumber : Aurachwi, 2021

Rancangan Penyelesaian Interior



Pada Galeri Seni Lantai 2 terbat kotak kaca yang didesain dengan teknologi moderen yang dimana di dalam kotak kaca terdapat benda benda yang biasa digunakan untuk kehidupan sehari-hari, untuk menunjukkall alat tersebut digunakan teknologi berupa hologram yang akan muncul ketika tombol (tablet) nya digunakan.

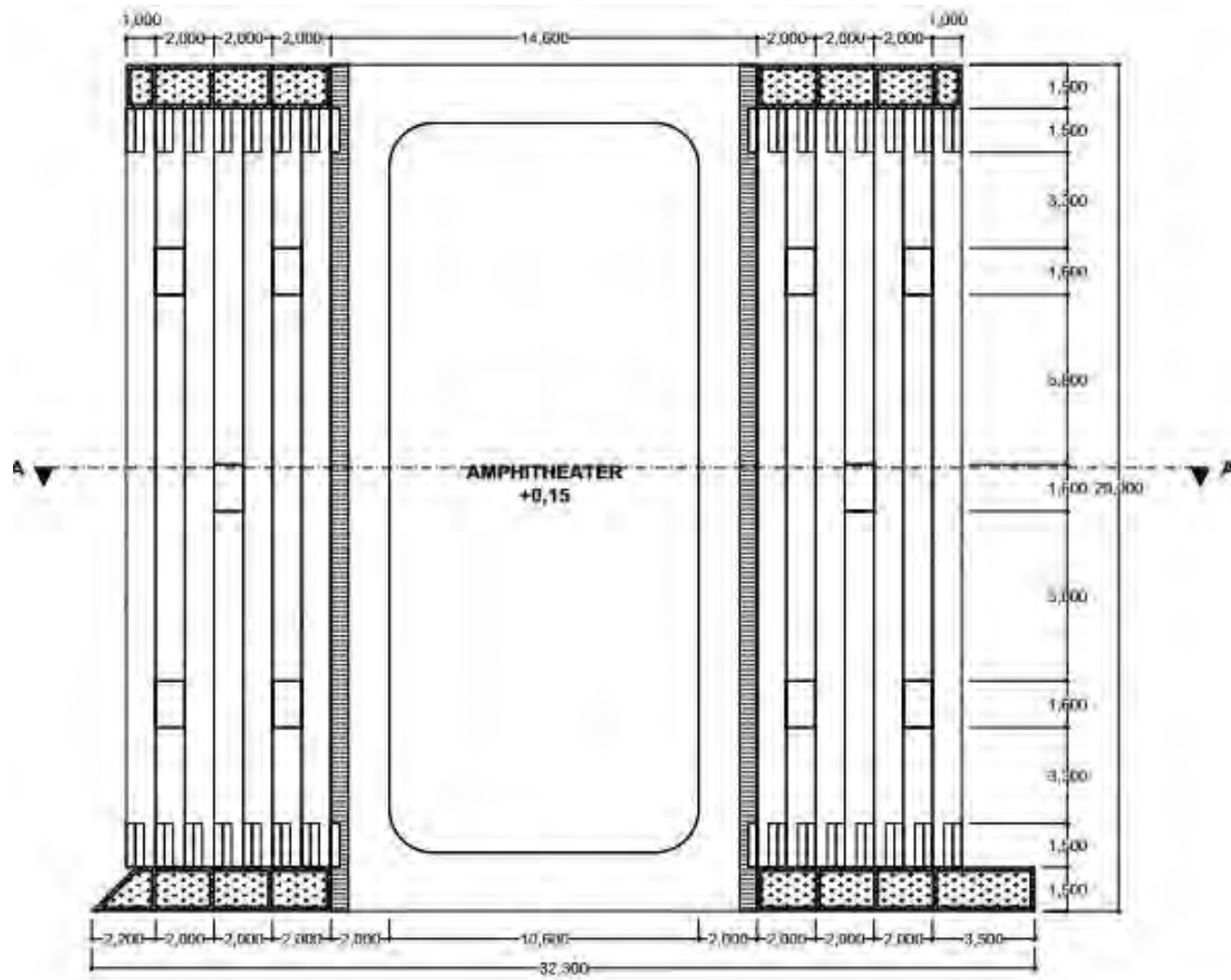


Layar
Hologram akan keluar

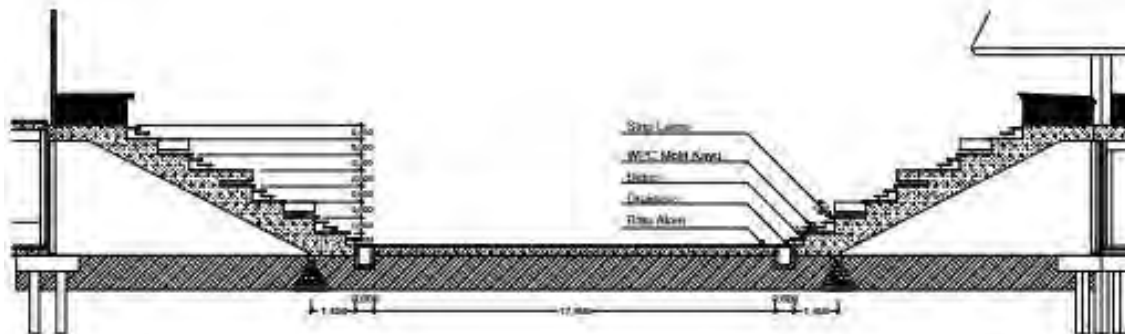
Tablet
untuk menyalakan hologram

Rancangan Detail Arsitektural Khusus

Detail Amphiteater

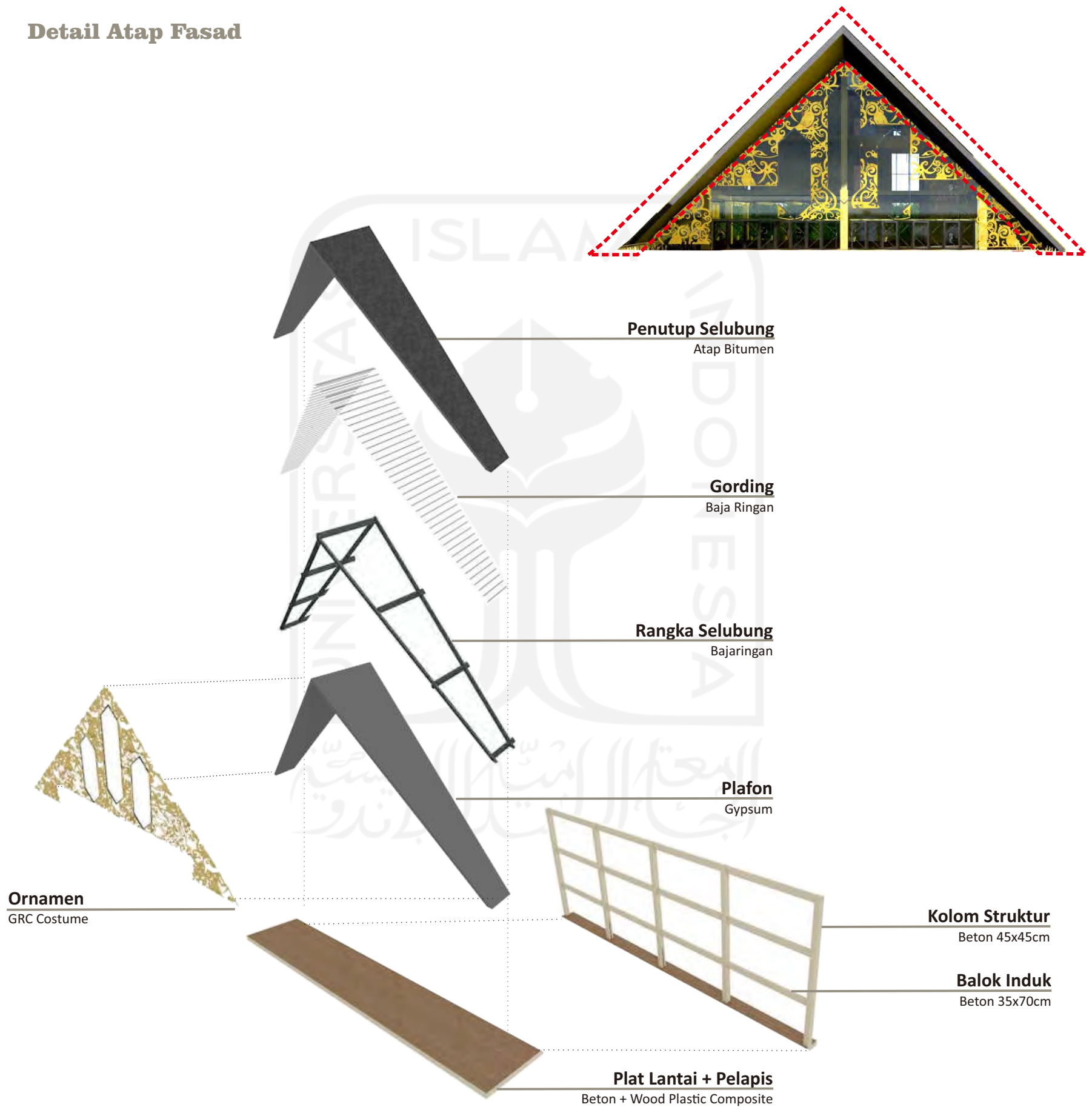


DENAH AMPHITEATER

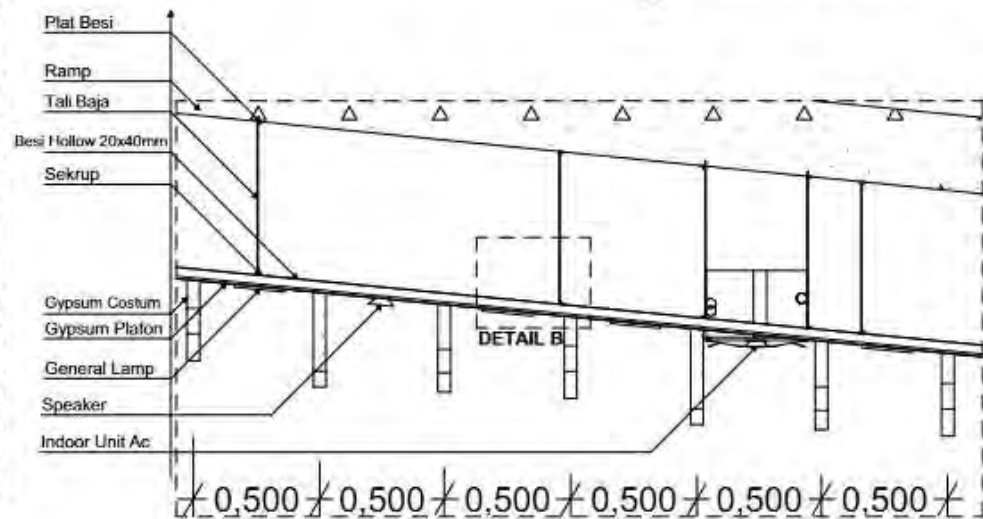
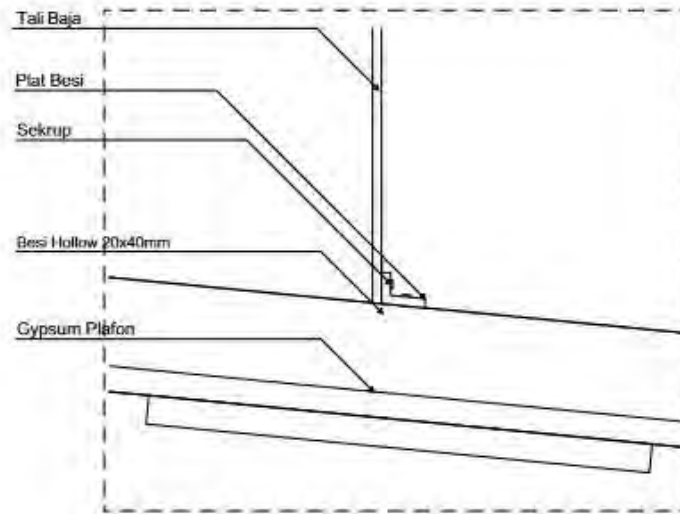
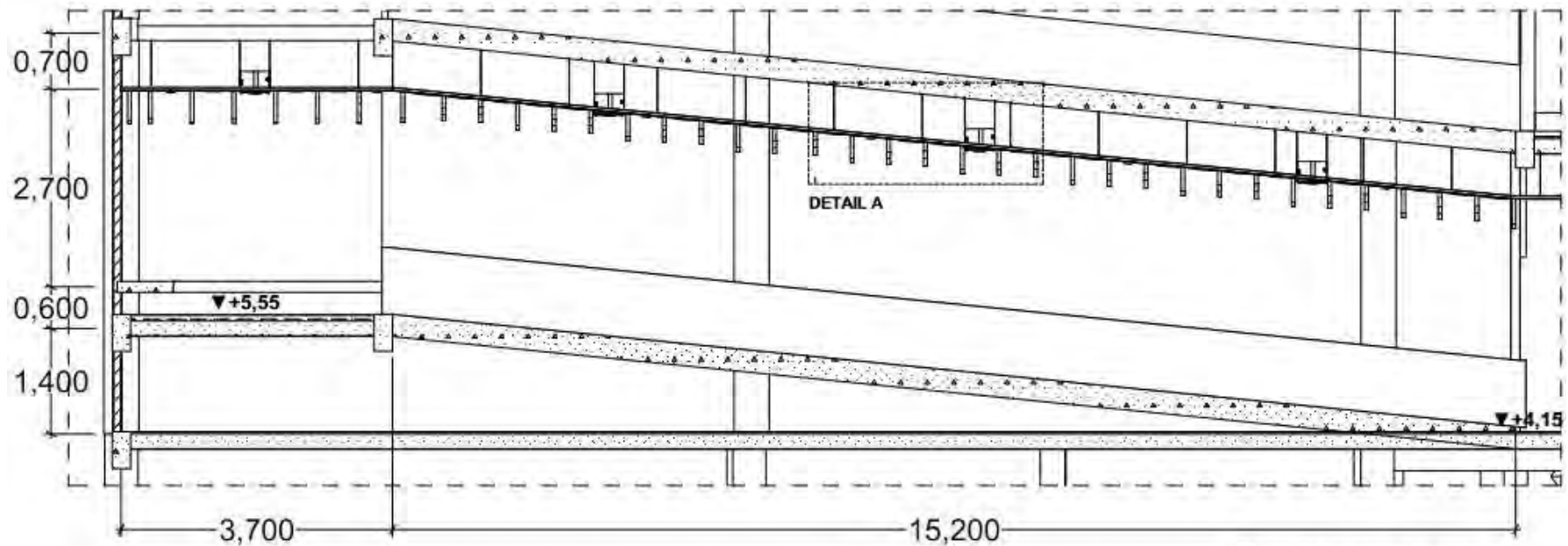


POTONGAN AMPHITEATER

Detail Atap Fasad



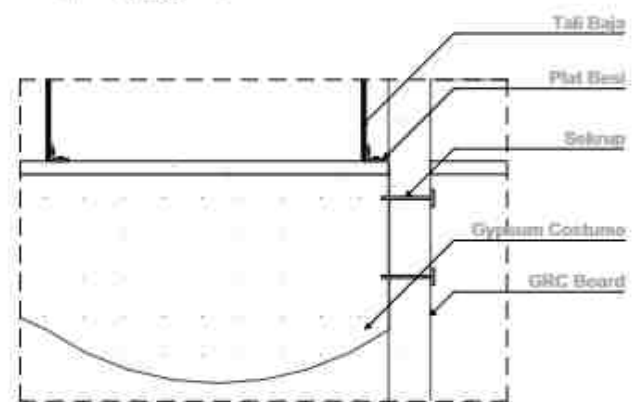
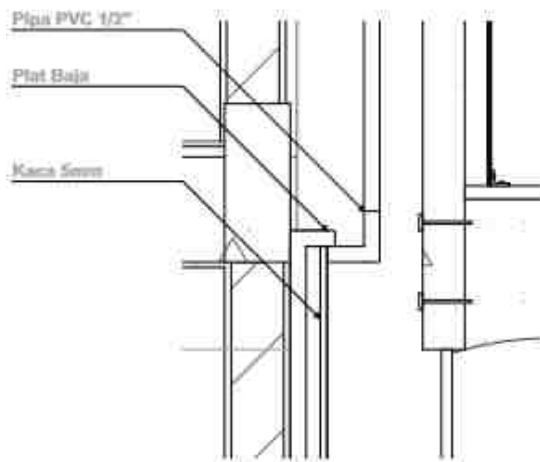
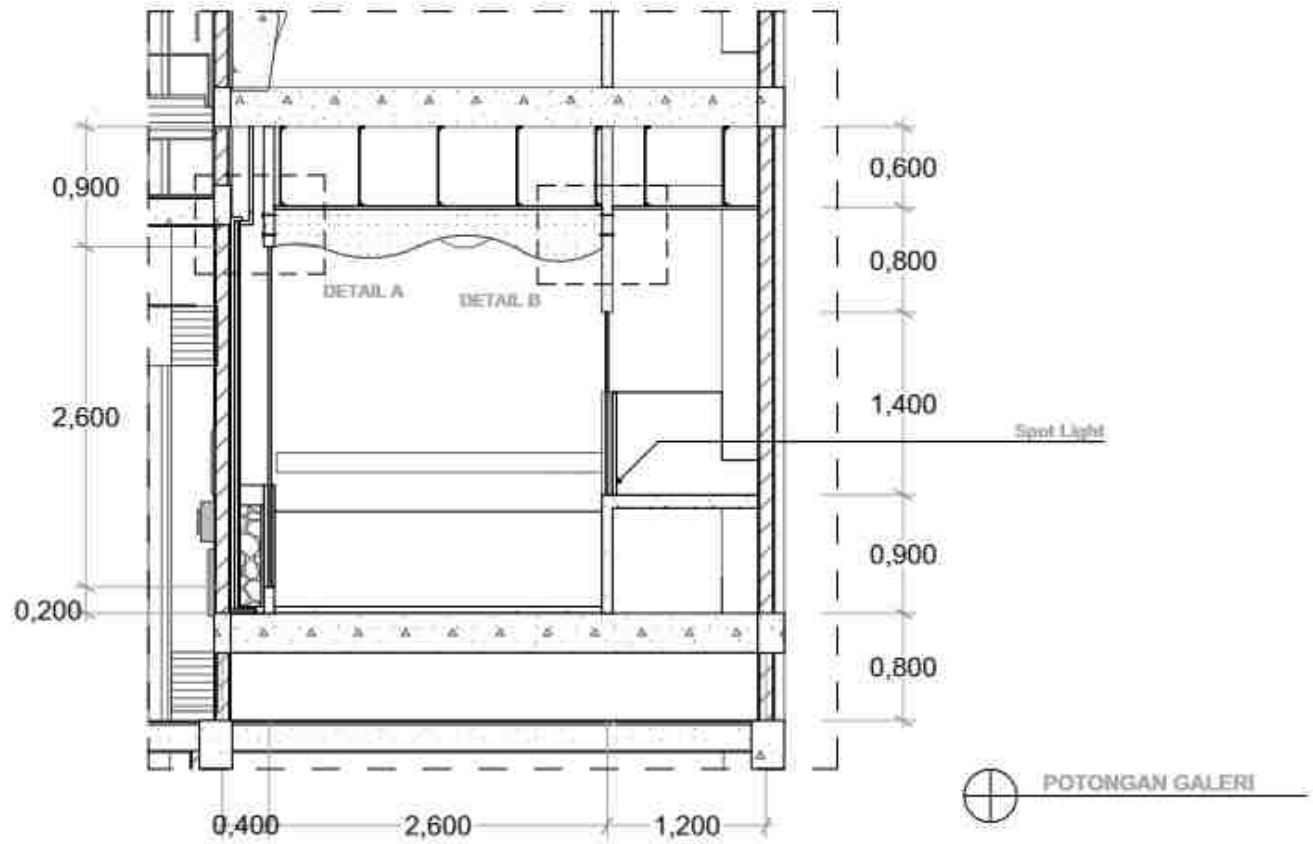
Detail Ruang Galeri



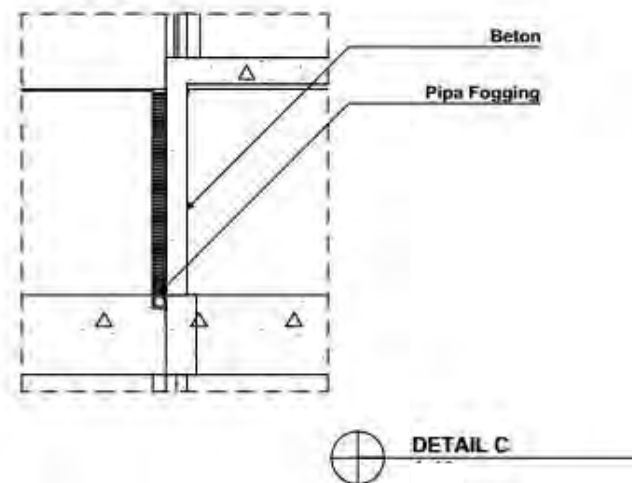
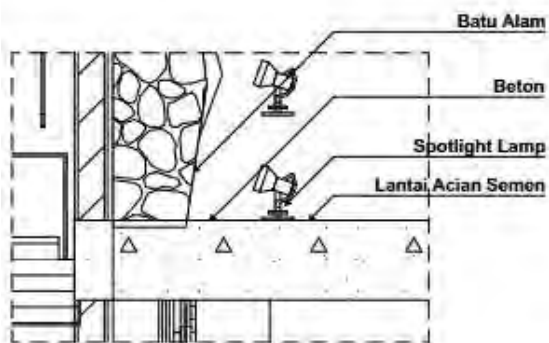
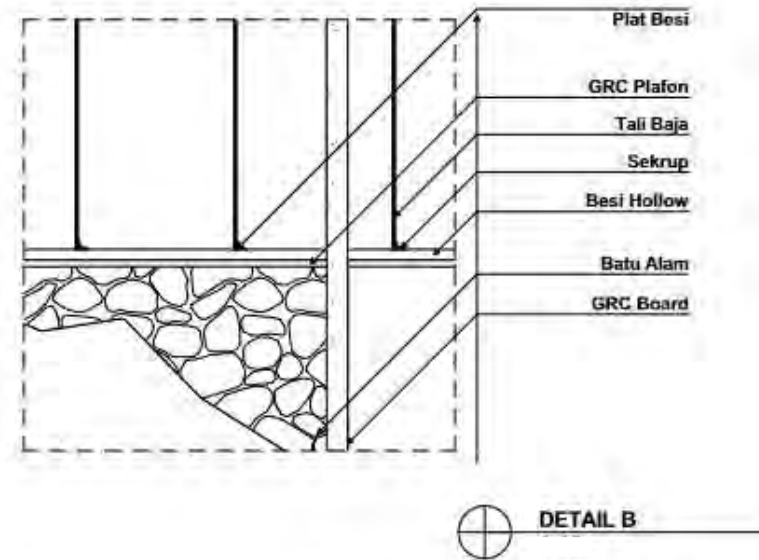
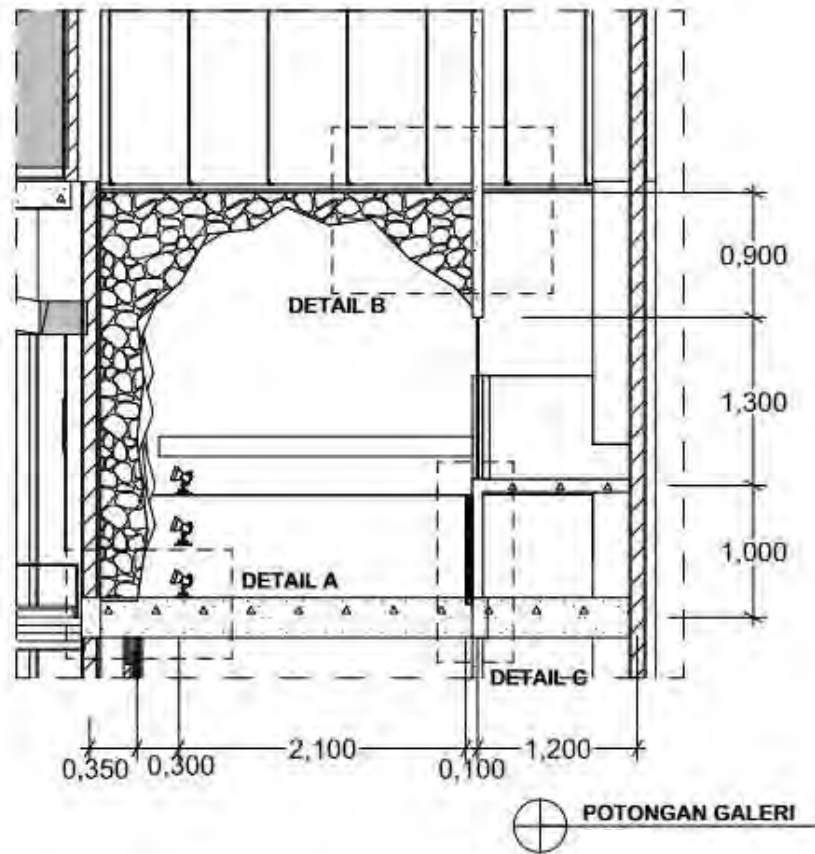
⊕ DETAIL B

⊕ DETAIL A

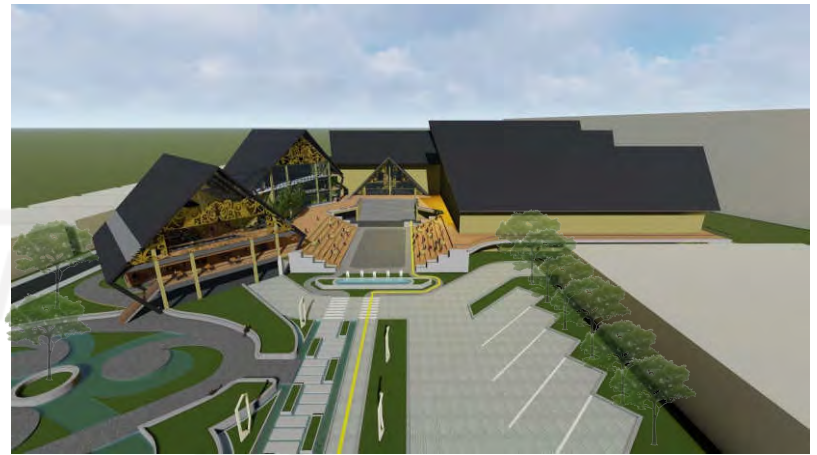
Detail Ruang Galeri 2



Detail Ruang Galeri 3



Eksterior



SITUASI AMPHITEATER



SITUASI TAMAN

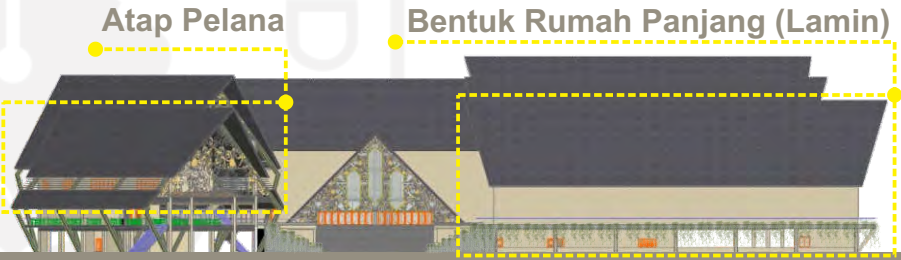
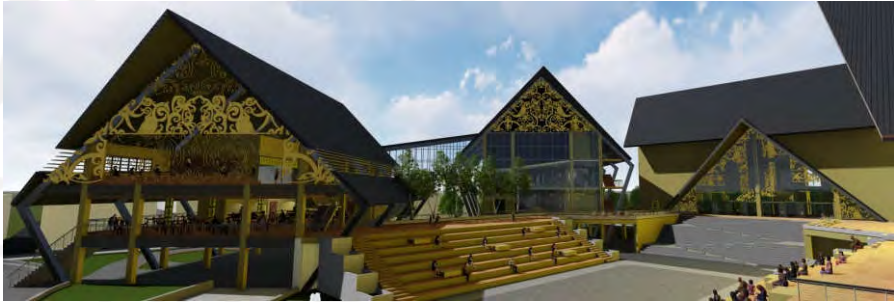



SITUASI PEDESTRIAN DAN JALUR BARRIER FREE

5.3 Uji Desain

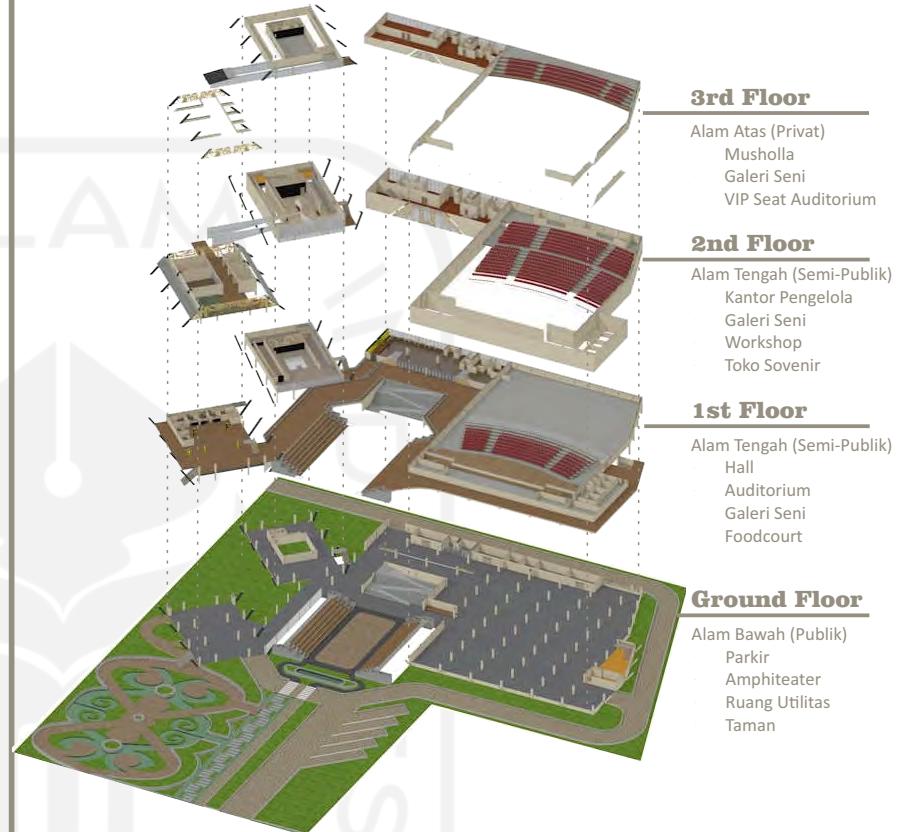
Uji Desain dilakukan dengan metode Checklist dengan menggunakan parameter sebagai acuan penilaian yang menampilkan tuntutan desain. Penyelesaian didesain dengan pendekatan Arsitektur Regionalisme Kritis yang memperhatikan keindahan dan Karakteristik penggunaannya.

Arsitektur Regionalisme Kritis

PARAMETER	KRITERIA	X	V	HASIL DESAIN
<i>Place Making</i>	Arsitektur yang dapat merespon dan melebur dengan lingkungan fisik hingga lingkungan sosial di sekitarnya.		V	<p>Mengadaptasi elemen (Bentuk, struktur, material dan warna bangunan) dari rumah Lamin dan bangunan dari sekitar tapak.</p> 
<i>Culture Experience</i>	Arsitektur yang menerapkan tradisi didalam rancangannya dengan menggabungkan Arsitektur lokal dengan Arsitektur moderen.		V	<ul style="list-style-type: none"> Mengaplikasikan ukiran Dayak pada Fasad dan interior bangunan menggunakan material moderen (GRC Costume) <p>Ukiran Dayak Pada Fasad</p>  <p>Ukiran Dayak Pada Kolom Ukiran Dayak Pada Dinding</p> 

- Adaptasi Zoning Vertikal dari rumah Lamin dengan cara pembagian ruang dan suasana ruang.

Pembagian Ruang



3rd Floor

Alam Atas (Privat)
Musholla
Galeri Seni
VIP Seat Auditorium

2nd Floor

Alam Tengah (Semi-Publik)
Kantor Pengelola
Galeri Seni
Workshop
Toko Sovenir

1st Floor

Alam Tengah (Semi-Publik)
Hall
Auditorium
Galeri Seni
Foodcourt

Ground Floor

Alam Bawah (Publik)
Parkir
Amphiteater
Ruang Utilitas
Taman

Suasana Ruang



Alam Atas

Pada ruang galeri mengangkat tema upacara kematian suku Dayak, yang dimana upacara kematian identik dengan hubungan **manusia dengan tuhan**. Sehingga suasana ruang didesain menggambarkan suasana kesedihan dan mencekam dari upacara kematian.



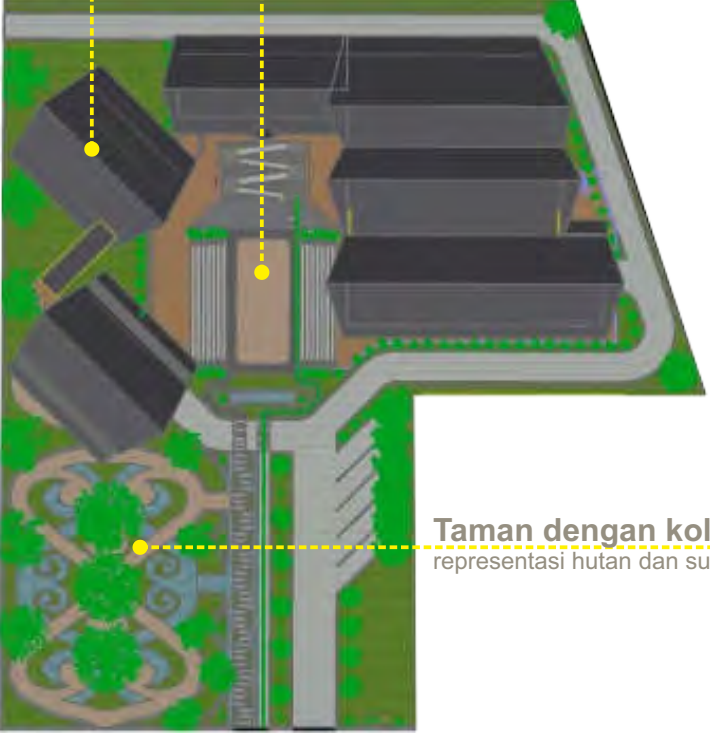


Alam Tengah

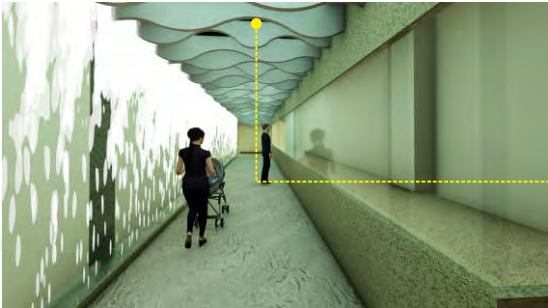
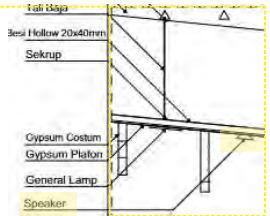



Pada ruang galeri mengangkat tema kehidupan sehari-hari dari suku Dayak yang identik dengan hubungan **manusia dengan manusia**. Sehingga suasana ruang didesain menggambarkan suasana interior dari rumah Lamin.







Alam Bawah

Dalam menciptakan hubungan **manusia dengan alam**, ruang-ruang pada area Groundfloor di dominasi ruang terbuka dan semi terbuka.

			<ul style="list-style-type: none"> Tata massa yang mengadaptasi pola permukiman perkampungan Dayak. <p>Massa Bangunan representasi rumah lamin</p> <p>Amphiteater representasi area pertemuan suku Dayak</p>  <p>Taman dengan kolam representasi hutan dan sungai</p>
<p><i>Nature Experience</i></p>	<p>Arsitektur yang dapat memberikan pengalaman pengguna untuk berinteraksi dengan alam.</p>	<p>V</p>	<ul style="list-style-type: none"> Hubungan visual dengan alam <p>Foodcourt Didesain terbuka dan view langsung menghadap ke arah taman.</p>  <p>Hall Didesain dengan bukaan yang lebar.</p> 

				<ul style="list-style-type: none"> • Hubungan Visual dengan alam secara non-visual  <p>Galeri lantai 1</p> <p>Interior didesain menciptakan suasana laut. Penggunaan speaker untuk memberikan suara ombak ke dalam ruang.</p> 
<i>Tactile Experience</i>	Arsitektur yang lebih fokus kepada pengalaman ruang berdasarkan indra manusia ketimbang visual.	V	<ul style="list-style-type: none"> • Indra pendengar : menggunakan speaker untuk memberikan suara yang mendukung dalam menciptakan suasana ruang yang diinginkan. contoh pada ruang galeri lantai 1 (detail hal.122) • Indra peraba :  <p>Galeri It.3</p> <p>Didesain untuk menciptakan suasana ruangan yang mencekam sedih sehingga interior didesain dengan elemen aksan batu yang bertekstur ditambah dengan asap buatan.</p>  <p>Galeri It.2</p> <p>Interior yang interaktif dengan adanya dinding musik yang dimana pada dinding diletakkan instrumen musik tradisional Dayak yang dapat di mainkan oleh pengunjung.</p>  <p>Galeri It.2</p> <p>Terdapat kotak kaca yang didesain dengan teknologi moderen, di dalam kotak kaca terdapat benda-benda yang biasa digunakan untuk kehidupan sehari-hari, untuk menunjukkan alat tersebut digunakan teknologi berupa hologram yang akan muncul ketika tablet nya digunakan. (Detail hal.109)</p>	
TOTAL		0	4	4/4 x 100% = 100% (Berhasil)

Cultural Center

PARAMETER	KRITERIA	X	V	HASIL DESAIN
Fungsi Bangunan	<p>Bangunan telah memiliki fungsi yang sesuai dari tipologi pusat kebudayaan yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memperkenalkan kebudayaan terhadap masyarakat • Mengadakan kegiatan kesenian dan kebudayaan • Mewadahi kegiatan kesenian dan kebudayaan • Menjadi tempat edukasi kebudayaan • Menjadi sarana rekreasi kebudayaan 		<p>V</p> <p>V</p> <p>V</p> <p>V</p> <p>V</p>	 <p>Galeri Seni</p> <p>Didesain memiliki fungsi sebagai tempat untuk memperkenalkan kebudayaan, tempat edukasi dan sarana rekreasi.</p>  <p>Auditorium</p> <p>Didesain memiliki fungsi sebagai tempat untuk mengadakan kegiatan seni dan kebudayaan, mewadahi kegiatan seni dan kebudayaan.</p>  <p>Workshop</p> <p>Didesain memiliki fungsi sebagai tempat untuk tempat edukasi dan sarana rekreasi kebudayaan.</p>  <p>Amphiteater</p> <p>Didesain memiliki fungsi sebagai tempat untuk mengadakan kegiatan seni dan kebudayaan, mewadahi kegiatan seni dan kebudayaan.</p>

PARAMETER	KRITERIA	X	V	HASIL DESAIN
Fasilitas dan Ruang	Bangunan telah menyediakan fasilitas dan ruangan sesuai dengan kebutuhan penggunaannya.		V	<div data-bbox="1100 489 1613 781"> </div> <p>Workshop Kriya</p> <p>Didesain terbuka agar mendapatkan penghawaan dan pencahayaan alami, selain itu dilengkapi dengan meja untuk mempermudah proses pembuatan manik dan anyaman rotan.</p> <div data-bbox="1100 803 1613 1096"> </div> <p>Workshop Musik</p> <p>Didesain tertutup mengingat kegiatan ini membutuhkan musik sehingga tidak ada kebocoran suara dari luar kedalam.</p> <div data-bbox="1100 1118 1613 1410"> </div> <p>Workshop Tari</p> <p>Didesain tertutup mengingat kegiatan ini membutuhkan musik sehingga tidak ada kebocoran suara dari luar dan kegiatan yang energik membutuhkan penghawaan buatan (menggunakan ac split).</p> <div data-bbox="1100 1432 1613 1834"> </div> <p>Amphiteater</p> <p>Didesain dengan tempat duduk yang lebarnya mencapai 1 meter adalah upaya untuk memfasilitasi penonton agar dapat mengikuti gerakan dari tarian Hudoq.</p>
TOTAL		0	6	6/6 x 100% = 100%

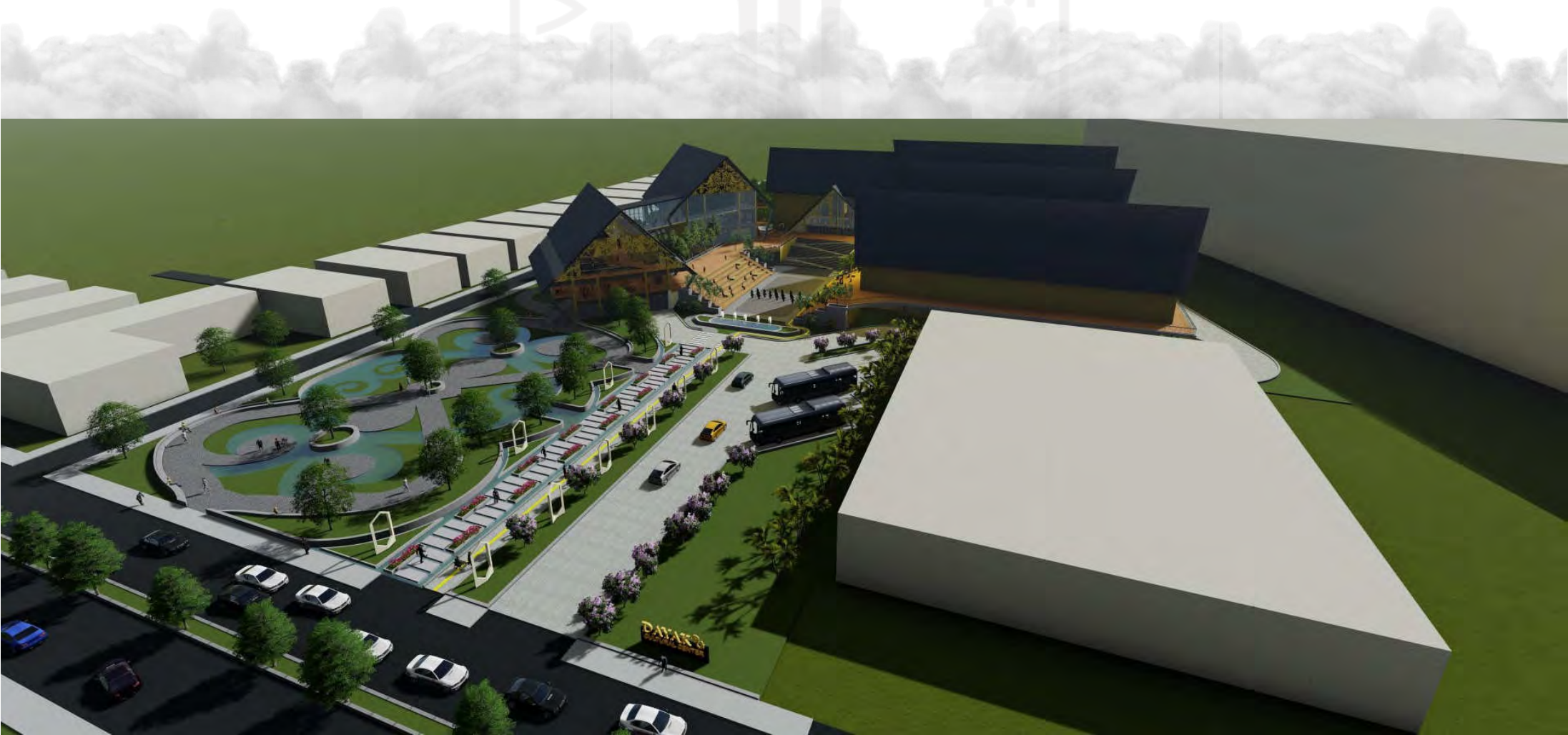
EVALUASI PERANCANGAN DAYAK CULTURAL CENTER

6.

6.1 Hasil Evaluasi Desain

Dalam diskusi yang telah dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2021, didapatkan hasil berupa perlu adanya penambahan dan penjelasan dari beberapa komponen agar hasil rancangan lebih optimal. Berikut adalah beberapa penjelasan yang perlu ditambahkan :

- Rujukan teori Arsitektur Regionalisme Kritis perlu di perdalam (terutama teori mengenai prinsip-prinsip place making)
- Variabel uji desain masih mentah sehingga perlu di tambahkan lagi. Komponen untuk pengujian Desain sudah ada, tetapi bagaimana komponen tersebut dapat disusun untuk menampilkan keberhasilan dari desain tersebut (dibuat dengan tolak ukur) diutamakan keberhasilan berdasarkan proporsi ketimbang ornamentasi.





Arsitektur Regionalisme Kritis

Menurut Frampton (2007, didalam Bonifacio 2017) bahwa *Critical Regionalism* merupakan sebuah bentuk kritik yang melawan Modernisme. Regionalisme tidak hanya merujuk akan kearifan lokal atau arsitektur tradisionalnya melainkan juga nilai-nilai lingkungan sekitarnya. Berikut adalah prinsip-prinsip dari regionalisme kritis :

Place Making

Arsitektur yang dapat membangun hubungan intensif terhadap sekitar dari merespon dan melebur dengan lingkungan fisik hingga lingkungan sosial di sekitarnya. Sehingga bangunan tidak dianggap menjadi objek yang asing atau terpisahkan dari lingkungan sekitar. Dengan kata lain arsitektur yang dimaksud adalah bagaimana arsitektur tersebut dapat merancang tapak atau sebuah tempat yang dapat mengadaptasi elemen-elemen sekitarnyaq

.Pada perancangan kali ini akan lebih menerapkan transformasi dari lingkungan fisik (bentuk) sekitar bangunan. Menurut Aspin (2019) kesimpulan dari analisis beberapa teori mengenai elemen pembentuk fisik bangunan yaitu :

- Aspek Teknik yang terdiri dari stuktur dan material
- Aspek Bentuk yang terdiri dari fasad dan bentuk
- Aspek ruang yang terdiri dari hirarki ruang dan hubungan natar ruang
- Aspek fungsi yang terdiri dari fungsi bangunan, fungsi terhadap bentuk, material dan struktur

Pada perancangan ini akan mengadaptasi berdasarkan elemen fasad dan bentuk massa bangunan. Menurut Rayhan (2009, didalam Arifin dan Samsudian, 2013) elemen fasad terdiri dari elemen-elemen Arsitektur yaitu atap, pintu, jendela, material bangunan, finishing (ornamen), dan warna.

Culture Experience

Arsitektur yang dapat menerapkan nilai-nilai tradisi didalam rancangannya, dengan cara menggabungkan Arsitektur lokal dengan Arsitektur moderennya. Dalam perancangan ini mentransformasikan tradisi-tadisi dari suku Dayak, dengan tujuan untuk melestarikan kebudayaan dayak.

Nature Experience

Arsitektur yang dapat memberikan pengalaman berinteraksi dengan alam bagi penggunanya, dengan cara memberikan efek karakter klimatologi (pencahayaan, iklim, topografi, konteks dan Tektonika). Dalam menciptakan nature experience didalam bangunan terdapat 3 prinsip utama yaitu Nature in The Space, Natural Analogues, dan Nature of The Space menurut Amaliya dan Erwindi (2018) Pada perancangan ini hanya menerapkan satu prinsip yaitu Nature in The Space. Nature in The Space merupakan prinsip pola alam di dalam ruang yang menghadirkan unsur alam secara langsung ke dalam bangunan. Dengan cara fisik seperti tumbuhan, suara-suara, air, aroma. Terdapat beberapa prinsip desain yang mengadaptasi Nature in The Space yaitu:

- Hubungan dengan alam secara visual : Interaksi manusia dengan menggunakan penglihatan secara langsung terhadap unsur alam. Dalam mencapai keberhasilan ini akan menggunakan prinsip dari visibilitas. Menurut Novalita, musywaroh dan

yosafat (2019) Visibilitas adalah kemampuan dalam melihat objek (dalam kasus ini adalah alam terbuka) tanpa adanya halangan secara visual pada objek yang dituju, hal ini berkaitan dengan jarak dan bidang batasan yang dirasakan oleh manusia. Menurut Pickard dan Quentin (2002) bidang batasan yang tidak mengganggu visibilitas adalah dinding massive (material batu atau bata) maksimal dengan ketinggian 60cm dan untuk dinding tidak massive (railing) maksimal ketinggian 60-180cm.

- Hubungan dengan secara non-visual : Interaksi manusia dengan alam menggunakan sentuhan, pendengaran hingga penciuman terhadap unsur alam. Dalam mencapai keberhasilan ini salah satunya dengan memasukkan penghawaan dan pencahayaan alami ke dalam bangunan.
- Kehadiran elemen air : Dapat menciptakan pengalaman pada ruangan dengan cara melihat, mendengar atau menyentuh air.

Tactile Experience

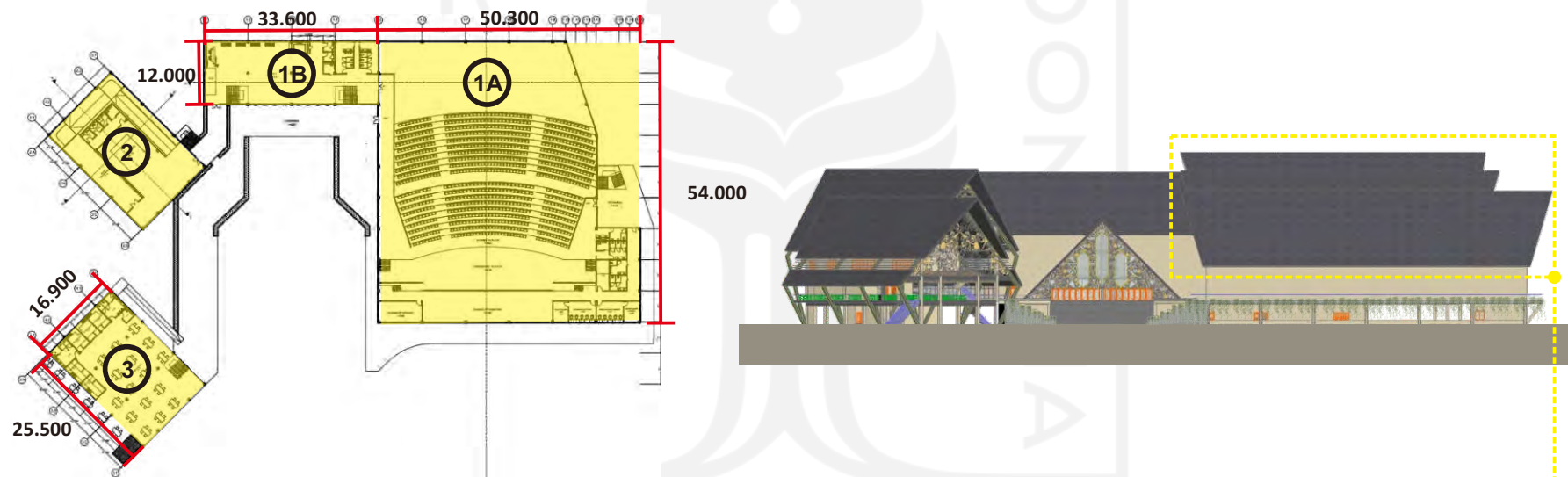
Arsitektur yang lebih memfokuskan kepada pengalaman ruang berdasarkan indra manusia ketimbang visual. Pengalaman tersebut dibuat dari sentuhan, pendengaran hingga penciuman.

Uji Desain

Uji Desain dilakukan dengan metode Checklist dengan menggunakan parameter berdasarkan teori yang sudah ada sebagai acuan penilaian yang menampilkan tuntutan desain. Penyelesaian didesain dengan pendekatan Arsitektur Regionalisme Kritis yang memperhatikan keindahan dan Karakteristik penggunaannya.

VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	X	V
Place Making	Bentuk Massa	Rumah Lamin memiliki bentuk massa yang kotak memanjang. (Ayub Muktiono,2017)	Jika mengadaptasi atau mentransformasikan bentuk massa yang memanjang maka perancangan berhasil.		V

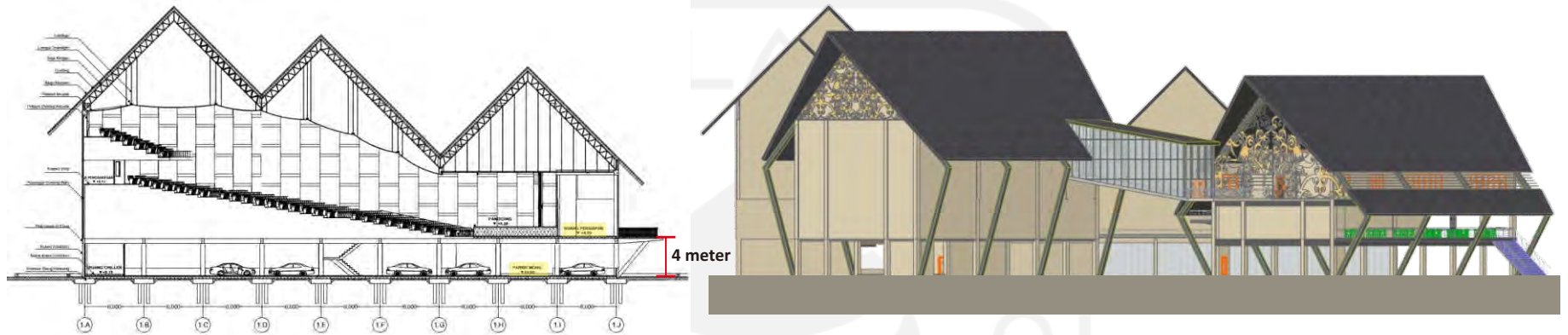
Bentuk massa bangunan Dayak Cultural Center ditransformasikan dari bentuk rumah Lamin yaitu kotak memanjang.



Terlihat dari massa 1a, 1b, 2 dan 3 ada massa yang tersusun dari bentuk persegi panjang karena memiliki panjang lebar nya masing-masing. Untuk massa 2 dan 3 adalah massa bangunan yang identik dimana ukuran kedua massa tersebut sama.

Massa bangunan 1A yang cenderung terlihat seperti massa bangunan persegi (kotak). Sehingga desain atap yang digunakan dengan memecah menjadi 3 atap pelana adalah pertimbangan untuk lebih menekankan karakter dari rumah panjang ke dalam perancangan.

VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	X	V
Place Making	Struktur	Rumah Lamin adalah rumah panggung, dengan ketinggian kolongnya 4 meter (Ayub Muktiono,2017)	Jika mengadaptasi atau mentransformasikan bentuk rumah panggung dengan ketinggian kolong mencapai 4m maka perancangan berhasil.		V



Elevasi bangunan dengan fungsi utama dinaikan hingga ketinggian 4 meter. Terlihat dari area bawah bangunan yang digunakan untuk area servis. Untuk tetap menampilkan arsitektur rumah panggung area bawah bangunan tidak menggunakan pembatas (kecuali ruang servis).

VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	X	V
Place Making	Bentuk Atap	Rumah Lamin menggunakan jenis bentuk atap pelana. Proporsi atap lebih tinggi dari bangunan. (Ayub Muktiono,2017)	Jika mengadaptasi atau mentransformasikan bentuk atap pelana dengan proporsi atap lebih tinggi di banding bangunannya maka rancangan berhasil.		V

Terlihat seluruh massa bangunan telah menggunakan jenis atap pelana. Untuk penerapan proporsi atap lebih tinggi dibandingkan bangunan ini hanya diterapkan oleh massa 1a (pada bagian depan) dan massa 3, hal ini berkaitan dengan kebutuhan dari setiap massa berbeda. Dengan massa 1a dan massa 3 sudah dapat mewakili proporsi dari atap dan bangunan rumah Lamin.



VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	X	V
<i>Culture Experience</i>	Tata Ruang Luar	Permukiman suku Dayak umumnya berada di sepanjang pinggir Sungai atau anak sungai (Wijaya dan Sukiman, 2010).	Jika mengadaptasi atau mentransformasikan permukiman Dayak yang umumnya identik dekat dengan sungai maka perancangan berhasil.		V



Pemilihan Tapak yang masih berada di kawasan sungai Mahakam. Orientasi massa bangunan di hadapkan ke arah sungai. Selain itu keberadaan kolam pada rancangan lansekap juga merupakan representasi dari anak sungai. Sehingga pengunjung dapat merasakan pengalaman dekat dengan sungai saat di dalam site.

VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	X	V
<i>Culture Experience</i>	Tata Ruang Luar	Permukiman suku Dayak biasanya terdapat sebuah balai pertemuan di tengah perkampungan.(Wijaya dan Sukiman, 2010)	Jika mengadaptasi atau mentransformasikan tata massa permukiman Dayak yang terdapat area pertemuan di tengah perkampungan maka perancangan berhasil.		V



Keberadaan Amphiteater di tengah-tengah massa bangunan adalah representasi dari keberadaannya balai pertemua di tengah perkampungan Dayak. Selain itu massa bangunan yang diletakkan mengelilingi Amphiteater di maksudkan ketika pengunjung datang dan berada di Amphiteater mereka dapat merasakan seperti berada di tengah-tengah perkampungan Dayak.

VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	X	V
Place Making	Ornamen	Ornamen pada rumah Lamin biasanya berbentuk manusia, hewan hingga raksasa. (Ayub Muktiono,2017)	Jika mengadaptasi atau mentransformasikan ornamen Dayak dengan motif manusia atau hewan maka perancangan berhasil.		V



Suku Dayak yang terkenal dengan ukiran dengan pola khas ini menjadikan ukiran sebagai identitas suku Dayak. Terlihat dari hampir disemua barang atau benda yang mereka gunakan identik mempunyai pola ukiran (manik, dinding rumah, hingga tato). Karena dasar pertimbangan tersebut ukiran dayak dengan bentuk dasar burung enggang yang ditransformasikan menjadi ornamen fasad dan interior bangunan.

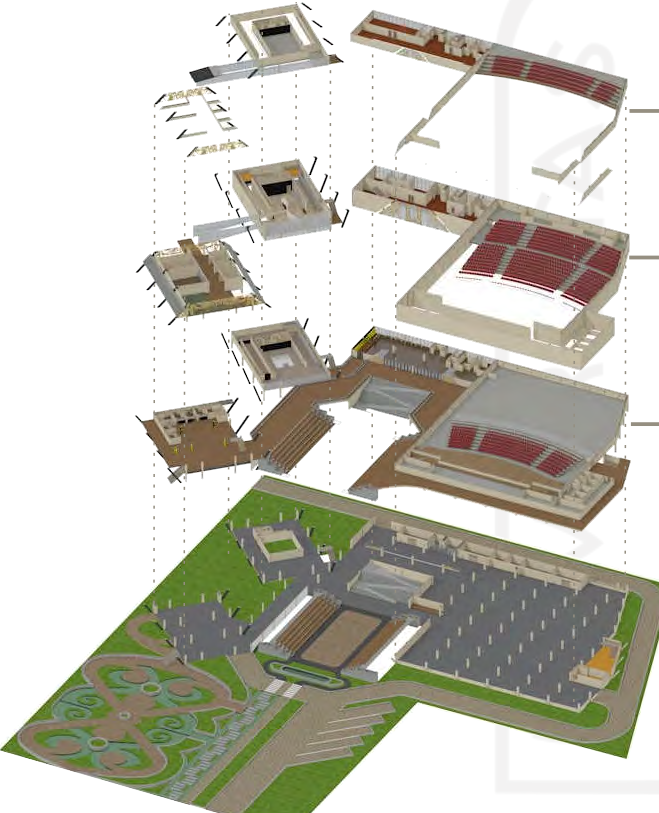
VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	X	V
Place Making	Warna	Rumah lamin yang warna dasar coklat (kayu ulin) dengan ornamen mempunyai warna dengan makna khusus Kuning, Merah, Putih dan hitam. (Ayub Muktiono,2017)	Jika mengadaptasi warna khas Dayak yaitu Coklat, Kuning, Merah, Putih dan Hitam maka perancangan berhasil.		V



Mengaplikasikan warna coklat pada dasar bangunan adalah representasi dari warna ulin. Untuk pemilihan warna kuning dengan pertimbangan filosofi kuning bagi suku Dayak yaitu Kuning melambangkan kekayaan, keluhuran dan keagungan. Yang dimana dimaksudkan Cultural Center ini dapat menunjukkan kekayaan budaya dari suku Dayak.


VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	X	V
Culture Experience	Tata Ruang Dalam	Didalam kepercayaan suku Dayak alam itu terbagi dalam Alam atas, tengah dan bawah hal ini diterapkan dalam konsep zoning vertikal Rumah lamin sebenarnya merepresentasikan. (Ayub Muktiono,2017)	Jika mengadaptasi atau mentransformasikan zoning vertikal maka perancangan berhasil.		V

Pembagian Ruang




- 3rd Floor**
 - Alam Atas (Privat)
 - Musholla
 - Galeri Seni
 - VIP Seat Auditorium
- 2nd Floor**
 - Alam Tengah (Semi-Publik)
 - Kantor Pengelola
 - Galeri Seni
 - Workshop
 - Toko Sovenir
- 1st Floor**
 - Alam Tengah (Semi-Publik)
 - Hall
 - Auditorium
 - Galeri Seni
 - Foodcourt
- Ground Floor**
 - Alam Bawah (Publik)
 - Parkir
 - Amphiteater
 - Ruang Utilitas
 - Taman

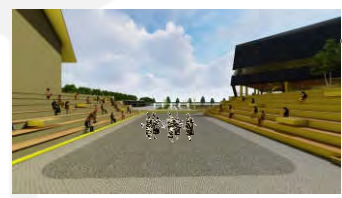
Suasana Ruang



Alam Atas
Pada ruang galeri mengangkat tema upacara kematian suku Dayak, yang dimana upacara kematian identik dengan hubungan **manusia dengan tuhan**. Sehingga suasana ruang didesain menggambarkan suasana kesedihan dan mencekam dari upacara kematian.



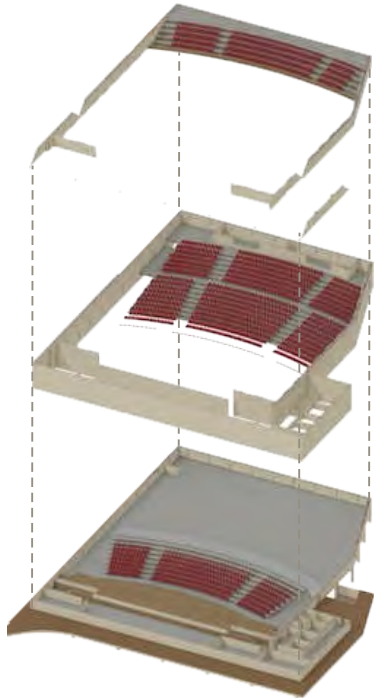
Alam Tengah
Pada ruang galeri mengangkat tema kehidupan sehari-hari dari suku Dayak yang identik dengan hubungan **manusia dengan manusia**. Sehingga suasana ruang didesain menggambarkan suasana interior dari rumah Lamin.



Alam Bawah
Dalam menciptakan hubungan **manusia dengan alam**, ruang-ruang pada area Groundfloor di dominasi ruang terbuka dan semi terbuka.

Mengadaptasi zoning vertikal kedalam pembagian denah setiap lantai ke dalam rancangan. Selain pembagian ruang suasana yang dapat menggambarkan bagaimana alam atas, tengah dan bawah juga didesain khusus nya pada ruang Galeri.

VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	X	V
<i>Culture Experience</i>	Tata Ruang Dalam	Tersedianya ruangan untuk mewadahi kesenian Dayak dengan ukuran dan fasilitas yang sesuai perilaku penggunaanya dan kapasitas berdasarkan analisis.	Jika besaran ruang dan fasilitas telah terpenuhi maka perancangan berhasil.		V



Ruang Auditorium

Besaran ruang auditorium dan kapasitas nya disesuaikan dengan asumsi jumlah pengunjung yang paling ramai yaitu **1192 jiwa**, sehingga kebutuhan kursi penonton di dalam auditorium harus lebih banyak dari jumlah tersebut dan ruang auditorium sudah menyediakan sebanyak **283 kursi vip dan 1236 kursi reguler**. Kemudian untuk besaran panggung yang dibutuhkan sesuai dengan analisis kebutuhan ruang berdasarkan jumlah penampil dan kesenian yang ditampilkan didapatkan hasil luasan panggung yang dibutuhkan sebesar **150m²**, dan yang sudah ada sebesar **224m²**.

Ruang Workshop

Berdasarkan analisis perilaku pengguna workshop didapatkan standar kebutuhan dari ruang workshop. Dari analisis itu sehingga ruang workshop memiliki karakter berbeda-beda yaitu :

Setiap ruang workshop memiliki karakter dan kebutuhan ruang yang berbeda-beda.

- Workshop Kriya : **Didesain terbuka** agar mendapatkan **penghawaan dan pencahayaan alami**, selain itu di lengkapi dengan meja untuk mempermudah proses pembuatan manik dan anyaman rotan.
- Workshop Musik : **Didesain tertutup** mengingat kegiatan ini membutuhkan musik sehingga **tidak ada kebocoran suara dari luar kedalam**.
- Workshop Tari : **Didesain tertutup** mengingat kegiatan ini membutuhkan musik sehingga **tidak ada kebocoran suara dari luar** dan kegiatan yang energik membutuhkan **penghawaan buatan**.

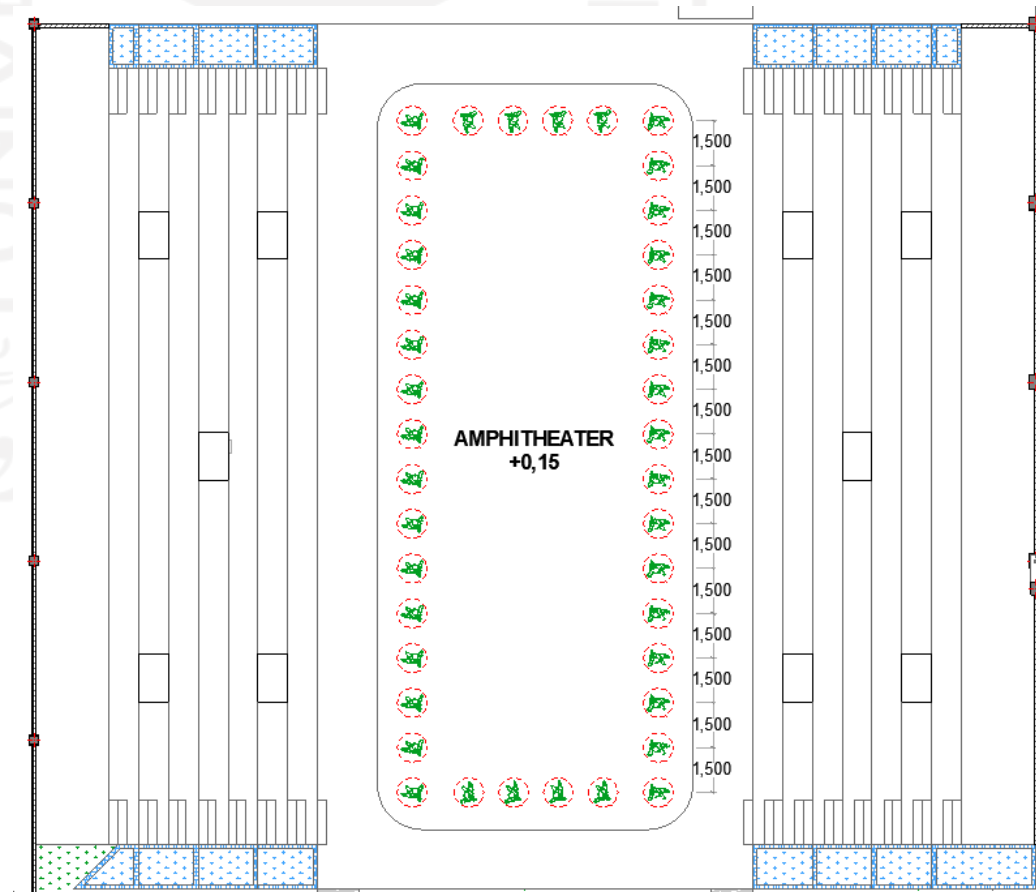


Amphiteater

Untuk desain Amphiteater yang paling utama difungsikan untuk **menampilkan tarian Hudoq**. Sehingga bentuk Amphiteater mengadaptasi **ruang tampil di perkampungan Dayak** itu sendiri. Karena tarian Hudoq memiliki gerakan mudah untuk diikuti sehingga area duduk didesain dengan lebar **1 m** untuk mempermudah penonton ikut berpartisipasi tarian hudoq tanpa harus meninggalkan posisi duduk. Selain itu adanya **meja pada Amphiteater**, mengingat posisi amphiteater yang dekat dengan foodcourt sehingga di asumsikan **pengunjung akan menonton pertunjukkan sambil makan dan minum**.



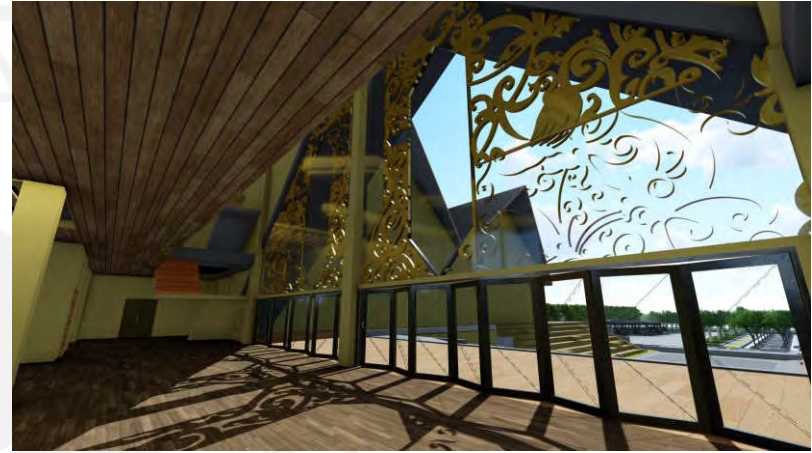
Tarian Hudoq ditarikan secara massal untuk penarinya biasa ditarikan dari **8 orang - 30 orang** bahkan lebih. Dalam perancangan ini ukuran amphiteater dapat dikatakan berhasil apabila dapat menampung 30 penari hudoq bahkan lebih. Untuk mengetahuinya dilakukan simulasi peletakan pemain dengan kostum hudoq sebesar 1 m dan jarak antar pemain 1,5 m. Dari hasil tersebut dihasilkan bahwa amphiteater dapat menampung **40 penari hudoq** yang sedang mengelilingi Amphiteater.



VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	X	V
<i>Nature Experience</i>	Visibilitas	Adanya visibilitas dari ruang dalam ke ruang luar, dengan menggunakan dinding massive maksimal 60cm dan railing 60-180cm (Pickard, Quentin, 2002)	Jika ketinggian pembatas yang membatasi antar ruang dalam ke ruang luar sudah sesuai standar maka perancangan berhasil.		V

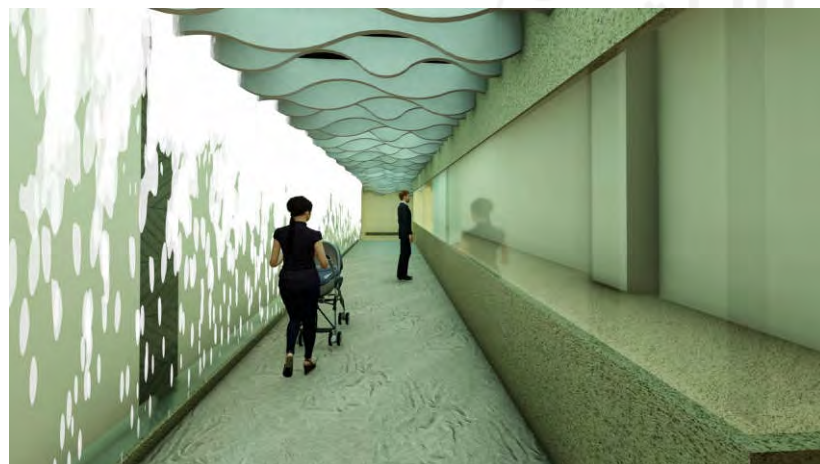


Area makan menggunakan pembatas antar ruang dalam keluar bangunan dengan railing ketinggian 150cm. Sehingga tidak menghalangi visual pengunjung ke alam sekitarnya.



Area lobby menggunakan batasan antar ruang luar ke dalam menggunakan kaca yang besar. Sehingga tidak menghalangi visual pengunjung ke alam sekitarnya.

VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	X	V
<i>Nature Experience</i>	Kehadiran elemen air	Kehadiran elemen air pada ruangan yang dapat dilihat, didengar hingga di sentuh. (Amaliya dan Erwindi,2018)	Jika dalam desain interior yang memasukkan elemen air ke dalam ruangan maka perancangan berhasil.		V

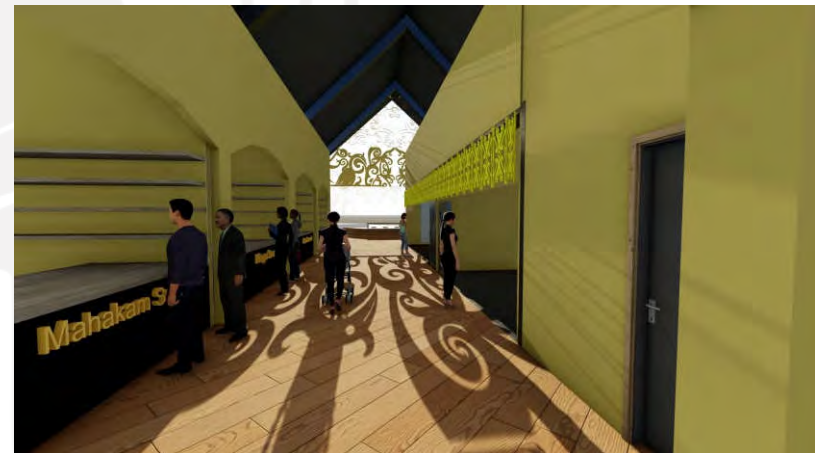


Galeri lantai 1

Sebelum menuju kelantai 2 pengunjung akan melewati Lorong berisi diorama yang menceritakan kedatangan suku Dayak ke pulau Kalimantan melalui jalur laut. Agar pengunjung dapat merasakan suasana laut dengan menampilkan **elemen air pada dinding**, plafon yang bergelombang representasi dari ombak, menyediakan suara ombak dengan speaker dan perpaduan warna dingin dari lampu dan warna coklat dari interior.

VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	X	V
<i>Nature Experience</i>	Pencahayaan Alami	Penggunaan pencahayaan alami pada bangunan.	Jika menerapkan pencahayaan alami pada rancangan maka perancangan berhasil.		V

Tidak semua ruang pada rancangan ini yang menggunakan pencahayaan alami, hal ini dengan pertimbangan kebutuhan dan fungsi ruang masing-masing. Dalam rancangan ini ruang-ruang yang menerapkan pencahayaan alami adalah ruang yang berada di massa 3. Bentuk fasad yang semi-terbuka ini mendukung untuk ketercapaian pemanfaatan pencahayaan alami kedalam massa bangunan itu.



VARIABEL	SUB-VARIABEL	PARAMETER	PEMAKNAAN	X	V
<i>Tactile Experience</i>	Indra Peraba	Terdapatnya elemen Arsitektur yang dapat memberikan pengalaman dengan sentuhan. Yang berkaitan dengan suhu, cahaya matahari, tekstur, udara, dan getaran.	Jika desai interior dapat memberikan pengalam pengunjung dengan sentuhan maka perancangan berhasil.		V



Galeri It.3

Didesain untuk menciptakan suasana ruangan yang mencekam sedih sehingga interior didesain dengan elemen aksen batu yang bertekstur ditambah dengan asap buatan.



Galeri It.2

Interior yang interaktif dengan adanya dinding musik yang dimana pada dinding diletakkan instrumen musik tradisional Dayak yang dapat di mainkan oleh pengunjung.



Galeri It.2

Terdapat kotak kaca yang didesain dengan teknologi moderen, di dalam kotak kaca terdapat benda benda yang biasa digunakan untuk kehidupan sehari-hari, untuk menunjukkan alat tersebut digunakan teknologi berupa hologram yang akan muncul ketika tablet nya digunakan. (Detail hal.109)

VARIABEL	SUB-VARIABEL		PARAMETER	X	V
<i>Place Making</i>	Bentuk	Bentuk Massa	Rumah Lamin memiliki bentuk massa yang kotak memanjang. (Ayub Muktiono,2017)		✓
		Struktur	Rumah Lamin adalah rumah panggung, dengan ketinggian kolongnya 4 meter (Ayub Muktiono,2017)		✓
	Fasad	Bentuk Atap	Rumah Lamin menggunakan jenis bentuk atap pelana. (Ayub Muktiono,2017) Proporsi atap lebih tinggi dari bangunan.		✓
		Ornamen	Ornamen pada rumah Lamin biasanya berbentuk manusia, hewan hingga raksasa. (Ayub Muktiono,2017)		✓
		Warna	Rumah lamin yang warna dasar coklat (kayu ulin) dengan ornamen mempunyai warna dengan makna khusus Kuning Merah, Putih dan hitam. (Ayub Muktiono,2017)		✓
<i>Culture Experience</i>	Tata Ruang Luar		Permukiman suku Dayak umumnya berada di sepanjang pinggir Sungai atau anak sungai. (Wijaya dan Sukiman, 2010).		✓
			Permukiman suku Dayak biasanya terdapat sebuah balai pertemuan di tengah perkampungan. (Wijaya dan Sukiman, 2010)		✓
	Tata Ruang Dalam		Didalam kepercayaan suku Dayak alam itu terbagi dalam Alam atas, tengah dan bawah hal ini diterapkan dalam konsep zoning vertikal Rumah lamin sebenarnya merepresentasikan. (Ayub Muktiono,2017)		✓
			Tersedianya ruangan untuk mewadahi kesenian Dayak dengan ukuran dan fasilitas yang sesuai perilaku penggunaannya dan kapasitas berdasarkan analisis.		✓
<i>Nature Experience</i>	Visual	Visibilitas	Adanya visibilitas dari ruang dalam ke ruang luar, dengan menggunakan dinding massive maksimal 60cm dan railing 60-180cm (Pickard, Quentin, 2002)		✓
	Non-Visual	Pencahayaan Alami	Penggunaan pencahayaan alami pada bangunan.		✓
	Kehadiran Elemen Air		Kehadiran elemen air pada ruangan yang dapat dilihat, didengar hingga di sentuh. (Amaliya dan Erwindi,2018)		✓
<i>Tactile Experience</i>	Peraba		Terdapatnya elemen Arsitektur yang dapat memberikan pengalaman dengan sentuhan. Yang berkaitan dengan suhu, cahaya matahari, tekstur, udara, dan getaran.		✓

Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan dan dengan pembuktian desain maka dapat disimpulkan desain sudah berhasil karena memenuhi lebih dari 80% daftar parameter.



LAMPIRAN & DAFTAR PUSTAKA

7.

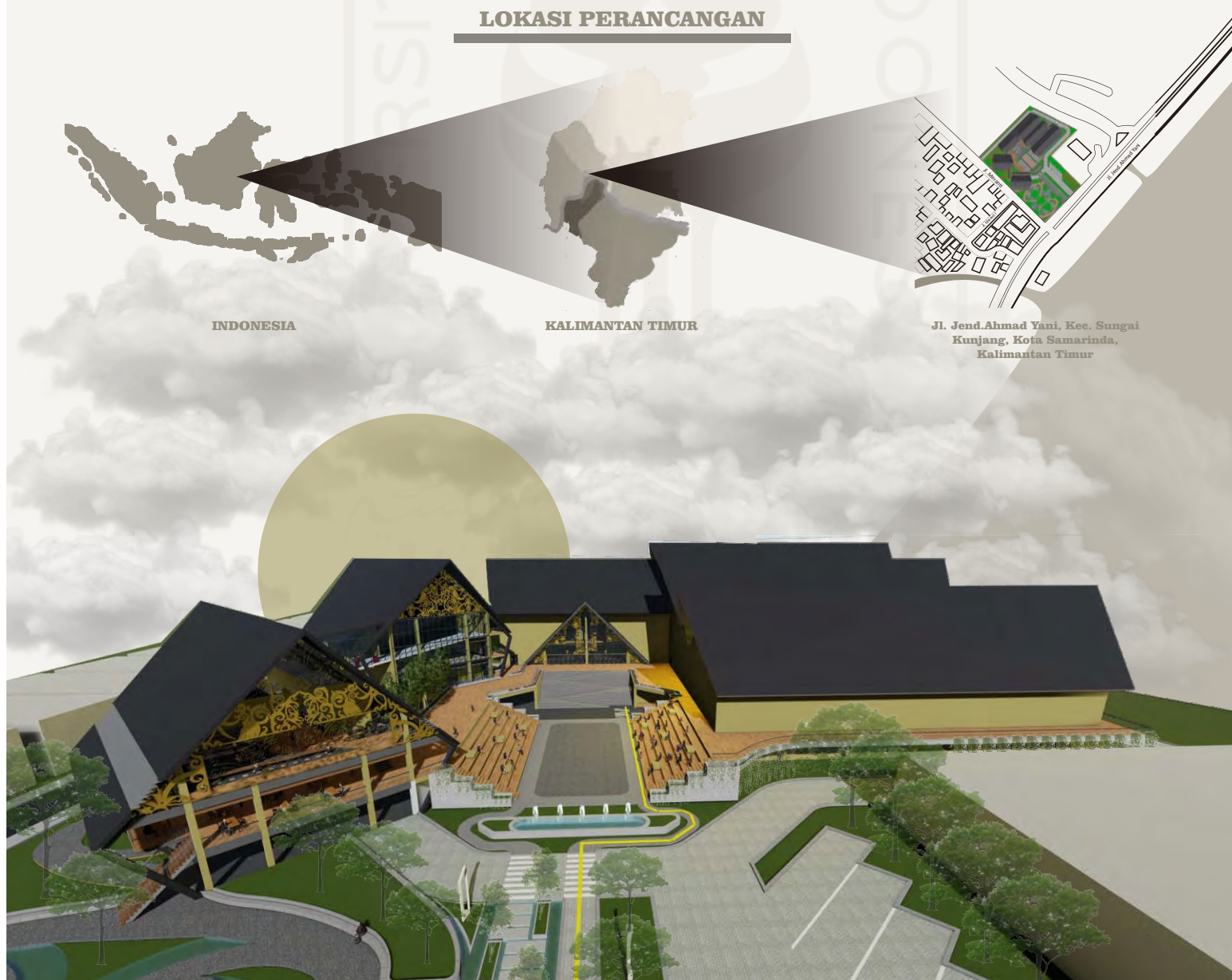
DAYAK CULTURAL CENTER IN SAMARINDA

With a Design That Represents The Characteristics of Dayak Culture

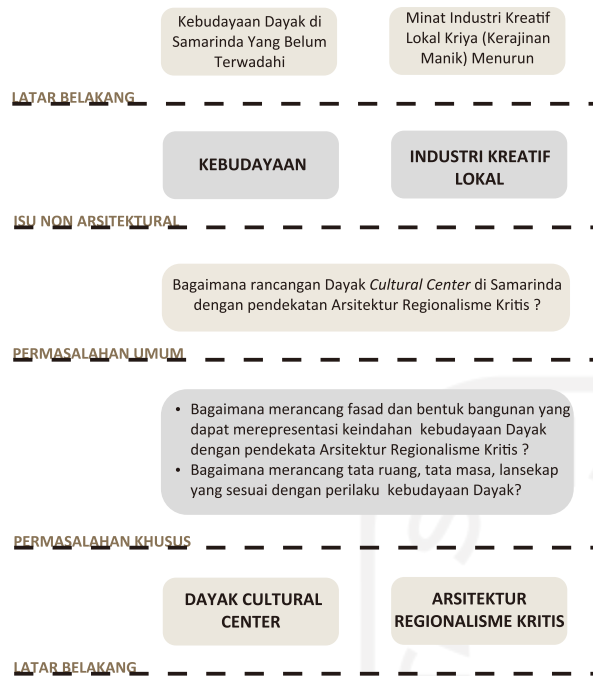
Dayak merupakan suku asli dari kepulauan Kalimantan. Tapi seiring berjalannya waktu suku Dayak mulai menjadi minoritas ditanah asalnya sendiri. Pada tahun 2010 suku Dayak Tinggal di Kalimantan Timur hanya sebesar 3,83%. Hal ini menimbulkan kekhawatiran mengenai keberlangsungan suku Dayak di Kalimantan untuk kedepannya. Samarinda sebagai ibu kota Kalimantan Timur ini kurang memwadahi kebudayaan Dayak agar tetap terjaga. Terlihat dari belum adanya tempat yang dapat dijadikan pusat dari kegiatan kesenian. Tidak hanya kesenian berupa tari-tarian dan musik tradisionalnya suku Dayak terkenal akan kerajinan manik dan anyaman rotan. Rendahnya minat masyarakat khususnya masyarakat Samarinda terhadap kerajinan khas Dayak terlihat dari turunnya nilai ekspor sub sektor kriya pada tahun 2013. Merespon isu yang ada sehingga diusulkan bangunan yang dapat memwadahi kegiatan kesenian suku Dayak Di Samarinda.

Dayak Cultural Center merupakan Pusat Kebudayaan suku Dayak Kenyah yang berlokasi di jalan Slamet Riyadi, Samarinda, Kalimantan Timur. Pusat Kebudayaan ini berfungsi menjadi wadah untuk kegiatan edukasi, pertunjukan seni dan penjualan produk kriya suku Dayak. Desain bangunan menggunakan pendekatan *Critical Regionalism* untuk mengekspresikan karakteristik kebudayaan Dayak. Pendekatan *Critical Regionalism* terdiri dari 4 elemen yaitu Place Making, Culture Experience, Nature Experience dan Tactile Experience yang dimana ke 4 elemen tersebut diterapkan ke dalam Dayak Cultural Center ini. Selain dapat mengekspresikan karakteristik keindahan kebudayaan Dayak juga memberikan pengalaman baru kepada pengunjung dengan tujuan dapat menarik minat dari masyarakat dalam mempelajari hingga melestarikan kebudayaan Dayak.

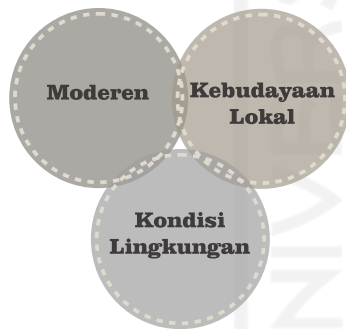
LOKASI PERANCANGAN



ISU PERANCANGAN



KONSEP PERANCANGAN



Konsep desain ini menyesuaikan terhadap parameter dari Arsitektur Regionalisme Kritis, dengan tujuan untuk mendesain bangunan yang mampu mewedahi kegiatan pengembangan kebudayaan dengan menghadirkan bangunan yang menggabungkan Arsitektur suku Dayak dengan konsep yang lebih moderen. Sehingga bangunan dapat mengekspresikan karakteristik dari suku Dayak. Berikut adalah prinsip-prinsip dari Arsitektur regionalisme kritis :

Place Making

Arsitektur yang dapat merespon dan melebur dengan bangunan sekitarnya

Culture Experience

Arsitektur yang menerapkan tradisi di dalam rancangannya dengan menggabungkan Arsitektur lokal dengan Arsitektur moderen.

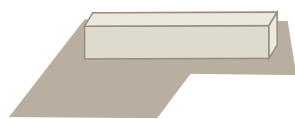
Nature Experience

Arsitektur yang dapat memberikan pengalaman penggunanya untuk berinteraksi dengan alam.

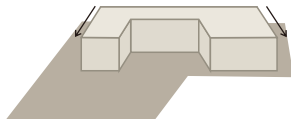
Tactile Experience

Arsitektur yang lebih memfokuskan kepada pengalaman ruang berdasarkan indra manusia ketimbang visual

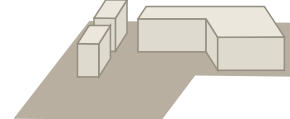
TRANSFORMASI MASSA



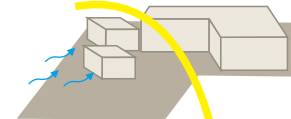
Mengadaptasi bentuk massa dari rumah Lamin yaitu persegi panjang.



Penambahan massa pada kiri dan kanan dengan pertimbangan peyesuaian terhadap bentuk site dan kebutuhan ruang.

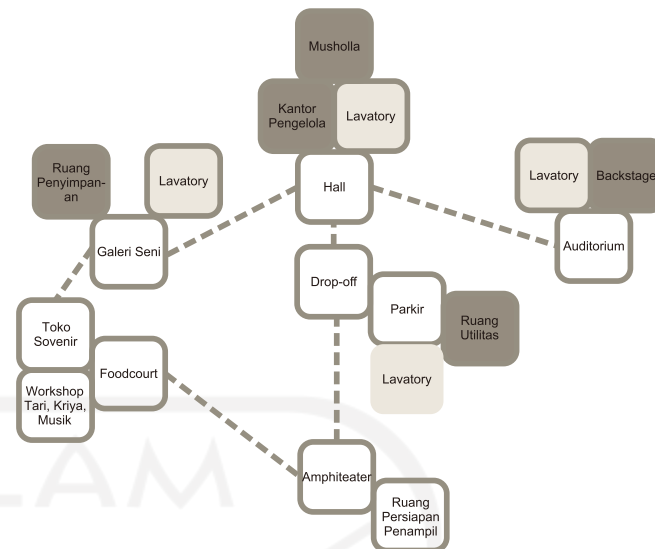


Memecah gubahan massa menjadi 3 massa dengan pertimbangan agar massa bangunan tidak terlalu kaku dan dari fungsi ruang lebih efektif.



2 massa bangunan kecil diarahkan ke timur untuk memaksimalkan penggunaan pencahayaan alami dan sisi memanjang diarahkan ke arah utara untuk memaksimalkan penghawaan alami.

PROGRAM RUANG



Program ruang dikembangkan menjawab dari rumusan masalah yaitu merancang tata ruang, tata masa, lansekap yang sesuai dengan perilaku kebudayaan Dayak. Amphiteater merepresentasikan ruang terbuka untuk pertemuan pada perkampungan suku Dayak dan berada di tengah-tengah perkampungan. Selain itu penerapan sirkulasi satu arah dengan tujuan secara tidak langsung memaksakan pengunjung agar dapat menikmati seluruh fasilitas yang tersedia hingga selesai.

FUNGSI PERANCANGAN



Fungsi utama dari Dayak Cultural Center yang berada di kawasan tepian mahakam ini digunakan untuk mewedahi dan memfasilitasi masyarakat dalam mengembangkan kebudayaan dari suku Dayak. Selain itu Dayak Cultural Center diharapkan dapat menjadi wadah untuk mengedukasi, memperkenalkan dan mengapresiasi kebudayaan Dayak kepada wisatawan, hal ini dilakukan guna mempertahankan eksistensi dari suku Dayak di kota Samarinda agar tidak hilang kedepannya.

PROPERTY SIZE

Standar	KDB max 50%	KLB 2,5	KDH min 30%	Luas Lahan 15.000m ²
Hasil	44,36%		55,64%	Luas Bangunan 11.693,4m ²

TAPAK

-  Grass Block
-  Air
-  Rumput Gajah
-  Batu Alam
-  Semen
-  Guiding Block

Sebagai bangunan dengan tipologi pusat Kebudayaan tata lansekap dirancang dengan fungsi semaksimal mungkin dalam mewadahi kebudayaan yang diangkat khususnya kebudayaan Dayak. Keberadaan taman yang pola nya diadaptasi dari motif suku Dayak ini untuk memaksimalkan penggunaan lahan yang fungsional bagi masyarakat sekitar, dilengkapi dengan kolam yang merepresentasikan keberadaan sungai yang lekat dengan masyarakat Dayak juga sebagai kolam penampungan air hujan untuk meminimalisir rain waste dari dalam site ke drainase kota.



PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR REGIONALISME KRITIS

Galeri seni ini menceritakan mengenai kedatangan suku Dayak ke pulau Kalimantan melalui jalur laut. Karena itu galeri seni ini dirancang dengan interior yang menimbulkan kesan laut dengan menghadirkan elemen air dan plafon aksèn lengkung adalah representasi dari ombak

NATURE EXPERIENCE

Dinding Musik adalah area yang terdapat alat tradisional Dayak yang dapat dimainkan oleh pengunjung.

TACTILE EXPERIENCE

Galeri Seni Lantai 3 menceritakan upacara kematian dari suku Dayak. Area koridor di desain dengan suasana mencekam yang menggambarkan suasana kematian dengan pencahayaan minim, aksèn bebatuan bertekstur dan kabut.

TACTILE EXPERIENCE

Terdapat kotak kaca yang didesain dengan teknologi moderen yang dimana di dalam kotak kaca terdapat benda benda yang biasa digunakan untuk kehidupan sehari-hari, untuk menunjukkkan alat tersebut digunakan teknologi berupa hologram yang akan muncul ketika tombol (tablet) nya digunakan.

TACTILE EXPERIENCE



Keberadaan elemen air pada taman adalah representasi dari sungai. Sungai merupakan komponen penting yang lekat dengan suku Dayak.

NATURE EXPERIENCE

Mentransformasi kan bentuk rumah Dayak ke dalam perancangan pusat kebudayaan.

CULTURE EXPERIENCE

Amphiteater merepresentasikan ruang terbuka di tengah-tengah perkampungan Dayak yang dikelilingi oleh rumah-rumah Lamin.

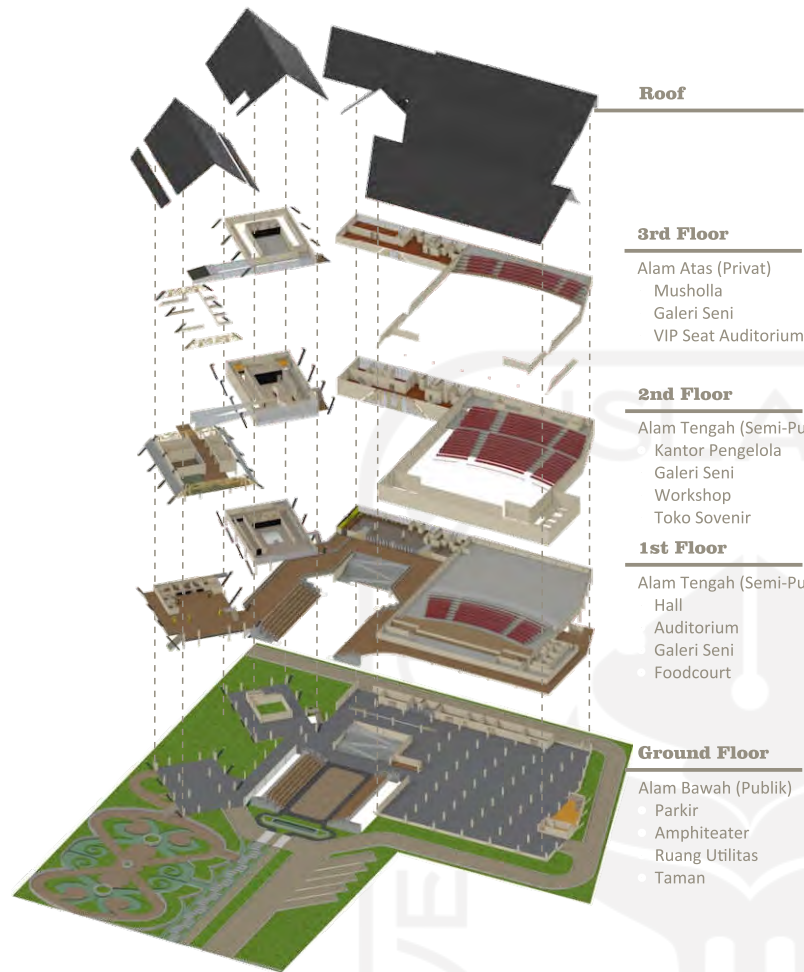
CULTURE EXPERIENCE

Mengadaptasi Struktur rumah panggung, elevasi bangunan utama berada diketinggian +4.00

PLACE MAKING

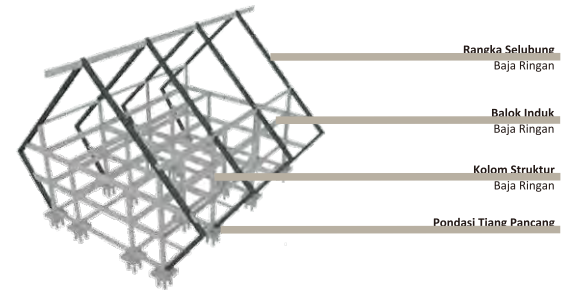


DENAH RANCANGAN

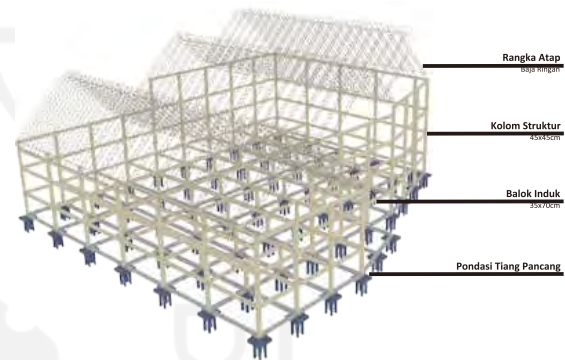


RANCANGAN SISTEM STRUKTUR

Sistem Struktur Massa 3



Sistem Struktur Auditorium



RANCANGAN SELUBUNG



Potongan A1-A1'



Potongan B1-B1'



Tampak Barat Laut



Tampak Tenggara



Tampak Barat Daya

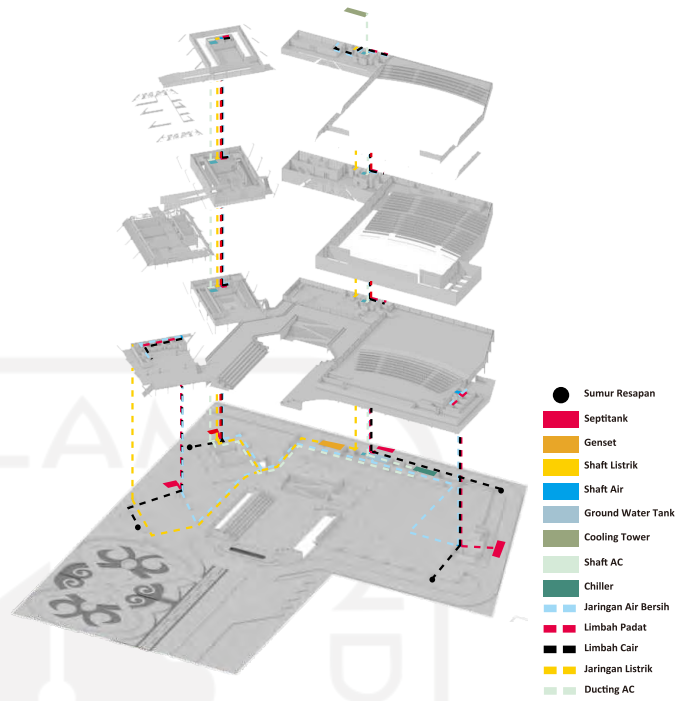
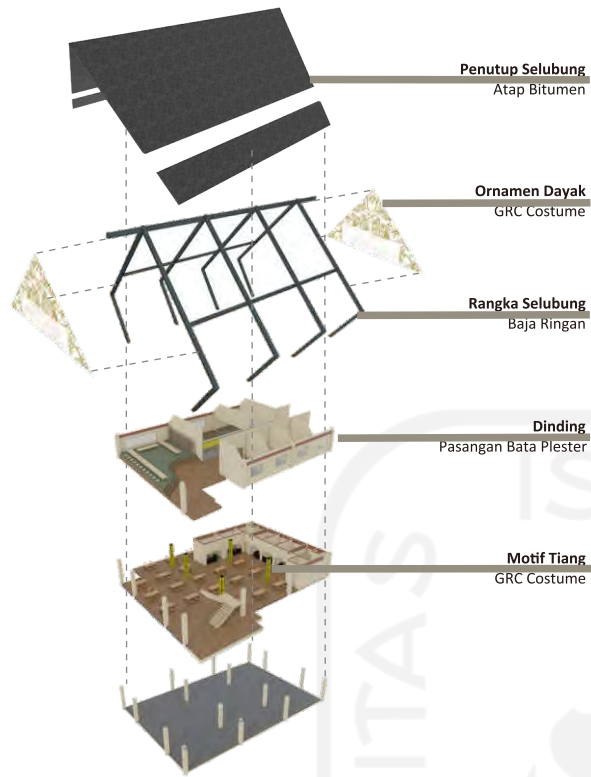


Tampak Timur Laut



RANCANGAN SELUBUNG MASSA 3

SKEMA UTILITAS



RANCANGAN INTERIOR



SITUASI HALL

SITUASI AUDITORIUM

SITUASI GALERI LANTAI 1

SITUASI GALERI LANTAI 1



SITUASI GALERI LANTAI 3

SITUASI JEMBRAN PENGHUBUNG

SITUASI KORIDOR MASSA 3

SITUASI WORKSHOP TARI



SITUASI GALERI LANTAI 1

SITUASI TEMPAT ISTIRAHAT PENGUJUNJUNG

SITUASI GALERI LANTA 2

SITUASI GALERI LANTA 2

RANCANGAN EKSTERIOR



SITUASI AMPHITEATER

SITUASI TAMAN

SITUASI PEDESTRIAN DAN JALUR BARRIER FREE





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

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 1610447186/Perpus./10/Dir.Perpus/VI/2021

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Jennie Olga Aurachwi
Nomor Mahasiswa : 17512013
Pembimbing : Nensi Golda Yuli., MT., Dr-Ing
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil Dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : DESIGN OF DAYAK CULTURAL CENTER IN SAMARINDA With
A Design That Represents The Characteristics Of Dayak Culture

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **3 (Tiga) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 22 Juni 2021

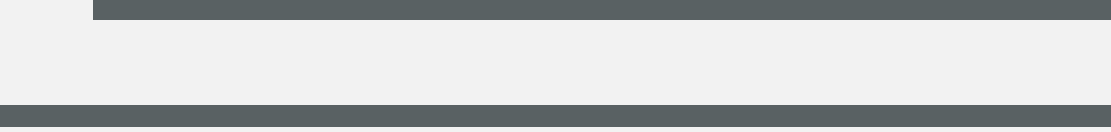
Direktur



Joko S. Prianto, SIP., M.Hum

DAFTAR REFERENSI

- Amaliya, M, B, dan Erwind, C. (2018). Perancangan Ruang Kerja dengan Konsep Nature Blend. *Jurnal Sains dan Seni ITS*. 7(2) : 227-233.
- Arifin, M, Samsudin. (2013). Karakteristik Fasad Rumah Minimalis di Surakarta. *Jurnal Sinektika*. 13(1).
- Aspin. (2019). Karakter Elemen Pembentuk Bangunan Dalam Karya Arsitek Santiago Calatrava. *Jurnal Malige Arsitektur*. 1(1) : 19-29.
- Badan Pusat Statistik kota Samarinda, www.samarindakota.bps.go.id
- Ching, Francis D. K. ,Corky Binggeli. (2002). *Interior Design Illustrated*. Third Edition. America. Penerbit Erlangga
- Darmadi, Hamid. (2016). Dayak Asal - Usul dan Penyebarannya di Bumi Borneo. *Sosial Horizon : Jurnal Pendidikan Sosial*. 3(2) : 322-341.
- Dinas Komunikasi dan Informatika. (2017). *Buku Induk Statistik Sektoral Kota Samarinda*, www.ppid.samarindakota.go.id
- Ekspor Ekonomi Kreatif 2010-2016.
- Harsini, Sri. (2014). *Aplikasi Sistem Informasi Geografis*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. 1-15.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kebudayaan>
- Master plan samarinda smart city 2017-2015.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 84 Tahun 2013 tentang Standar Pelayanan Minimal Bidang Kesenian.
- Muktiomo, Ayub. (2017). Semiotika Arsitektur Rumah Adat Lamin Kalimantan Timur. *Jurnal ilmiah Arjouna* 1(2):57-68.
- Pickard, Quentin. (2002). "The Architect's Handbook". USA: Blackwell Company.
- Prananto, Adi. (2010) Keindahan Dalam Arsitektur. *Jurnal Imiah Arsitektur*. 7(2) : 37-40
- Peraturan Daerah Kota Samarinda Nomor 4 Tahun 2015 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah kota Samarinda 2005 - 2025 .
- Peraturan Daerah Kota Samarinda Nomoe 2 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Samarinda 2014 -2034.
- Permatasari, C, dan Nugraha, N, E. (2020). Peranan Elemen Desain Interior Dalam Membentuk Atmosfer Ruang Tunggu CIP Lounge Bandara. *Dewa Ruci : Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*. 15(2) : 59-70.
- Santosa, E, Subagiyo, H, Mardianto, H, Arizona, N, Sulistiyo, N.H. (2008). *Seni Teater*. Jilid 2. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Samsedin, I, Wijaya, A, dan Sukiman H. (2010). Konsep Tata Ruang dan Pengelolaan Lahan Pada Masyarakat Dayak Kenyah di Kalimantan Timur. *Jurnal Analisis Kebijakan Hutan*. 7(2) : 145-168.
- Senasaputro, Bonifacio, B. (2017). *Kajian Arsitektur Regionalisme: Sebagai Wacana Menuju Arsitektur Tanggap Lingkungan*. *Jurnal Komunikasi Visual*. 10(2) : 73-84.
- Sidiq, Syafrudhin. (2016). *Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Gedung Pertunjukan Seni di Yogyakarta Dengan Penekanan Desain : Post Modern (Skripsi)*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Ubay, N.U.N, Musyawaroh, Winarto, Y. 2019. Penerapan Konsep Teori Atribut Pada Sekolah Khusus Olahraga di Yogyakarta. *Jurnal Senthong*. Hal : 539-548.
- Ulinata. (2016). *Penerapan Arsitektur Perilaku Pada Perancangan Rumah Susun Bagi Nelayan (Skripsi)*. Medan : Universitas Sumatera Utara.
- Wicaksono, Satrio Indra. (2017). *Locul Potrivit - Character Building Center di Kaliurang, Sleman, DIY (Skripsi)*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



**UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA**

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR



DEPARTMENT *of*
ARCHITECTURE



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD

