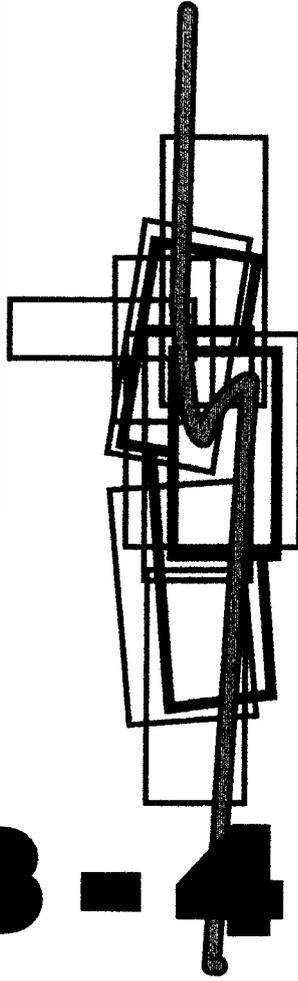




RAB - 4



PUSAT SENI BUDAYA ERAU KUTAI KARTANEGARA

BAB IV

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

IV.1. Konsep Pengembangan Kawasan

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

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

IV.1.1. Lokasi Site

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

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

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

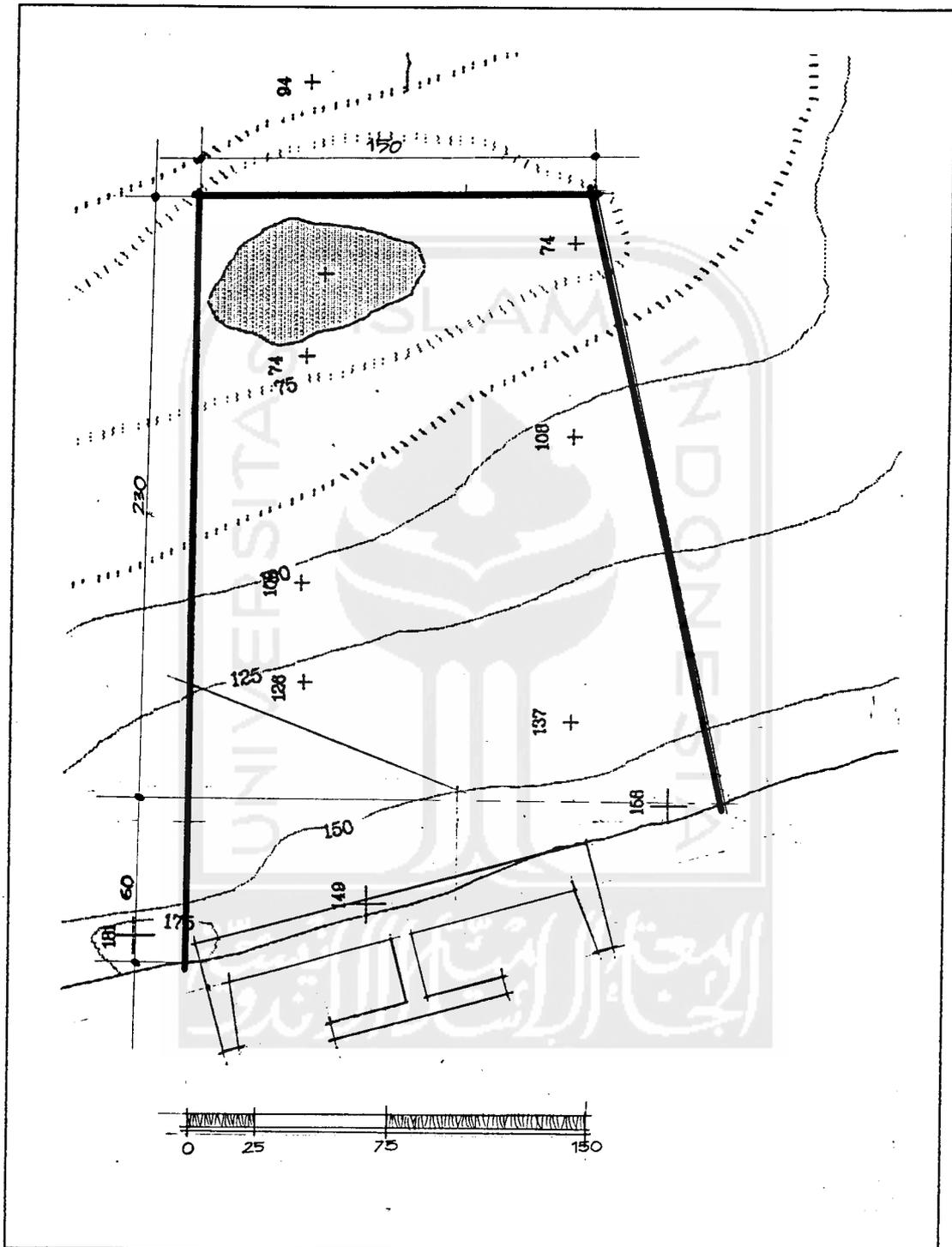
1. Sebelah selatan site berbatasan dengan permainan ala Dufan-Ancol, dermaga, penginapan dan restotan terapung.
2. Sebelah utara masih merupakan lahan kosong.
3. Sebelah barat site berbatasan dengan sungai Mahakam.

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

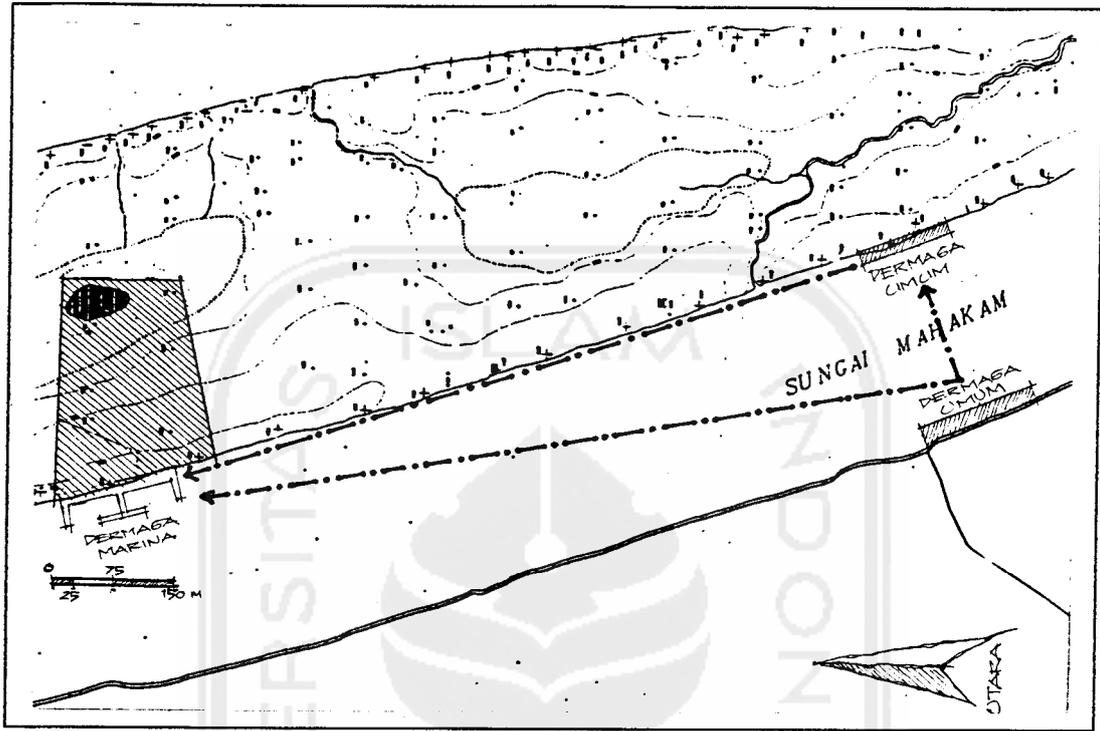
IV.1.2. Akses ke Site Perencanaan

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

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



Gambar IV.33. Site Perencanaan



Gambar IV.34. Akses ke Site Perencanaan

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

IV.2. Konsep Besaran Ruang

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

Tabel IV.4. Besaran Ruang Pengkajian dan Penelitian

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

Tabel IV.5. Besaran Ruang Pameran Seni Budaya

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

Tabel IV.6. Besaran Ruang Pentas Seni

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

8.	Ruang Alat	80
9.	Ruang Lampu	40
10.	Gudang	60
11.	Lavatory Umum	32,5
12.	Lavatory Pementas	32,5
13.	Ruang Pentas Tertutup	1200
14.	Ruang Pentas Terbuka	1200
15.	Panggung	400
16.	Ruang Administrasi	25
17.	Ruang Perencana Acara	15
18.	Ruang Istirahat	30
19.	Lavatory	35,2
20.	Security	16
	Jumlah	3.904,1
	Sirkulasi 20%	781,62
	Total	4.689,72

Luas Total keseluruhan

: 7.051,2 m²

Keterangan :

Luas total ini belum termasuk pengadaan open space, taman/jalur hijau, sirkulasi ruang luar dan pengadaan dermaga sebagai penunjang.

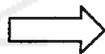
IV.3. Konsep Tata Ruang Dalam

IV.3.1. Ruang Dalam

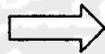
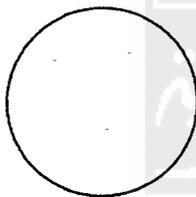
Bangunan Pusat Seni Budaya Erau ini mengambil bentuk dasar segi empat yang mencerminkan bangunan rumah adat tradisional dan Museum Mulawarman yang bercirikan arsitektur barat. Bentuk ruang dalam hanya hanya sebatas mengikuti gerak ruang luar sebagai permainan bentuk dindingnya agar mempunyai alur gerak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

a. Bentuk Ruang

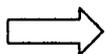
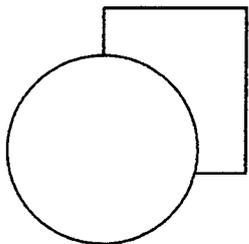
Dengan konsep dasar ruang, bentuk segi empat yang monoton dapat dikembangkan dengan bentuk informal (lengkung/melingkar), bentuk geometri/grid/diputar atau ditumpuk-tumpuk yang akan menghasilkan alur gerak atau bentuk yang mudah bergerak dengan mengikuti fungsi kegiatan.



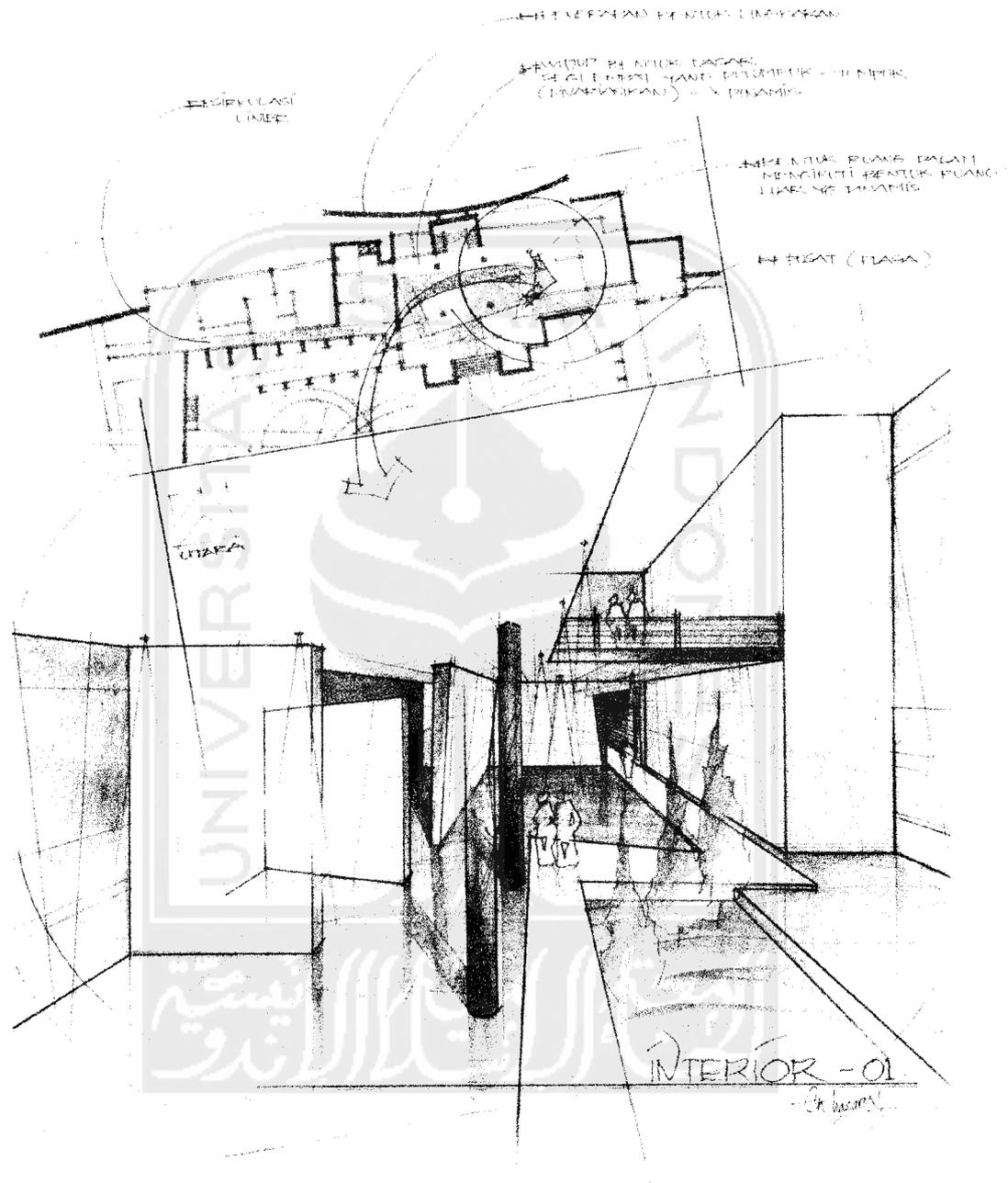
Merupakan bentuk dasar bangunan tradisional Kutai. Bentuk yang dianggap paling sederhana, kaku, mencerminkan proses awal kegiatan seni, dimana saat seni itu lahir dan belum berkembang.



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



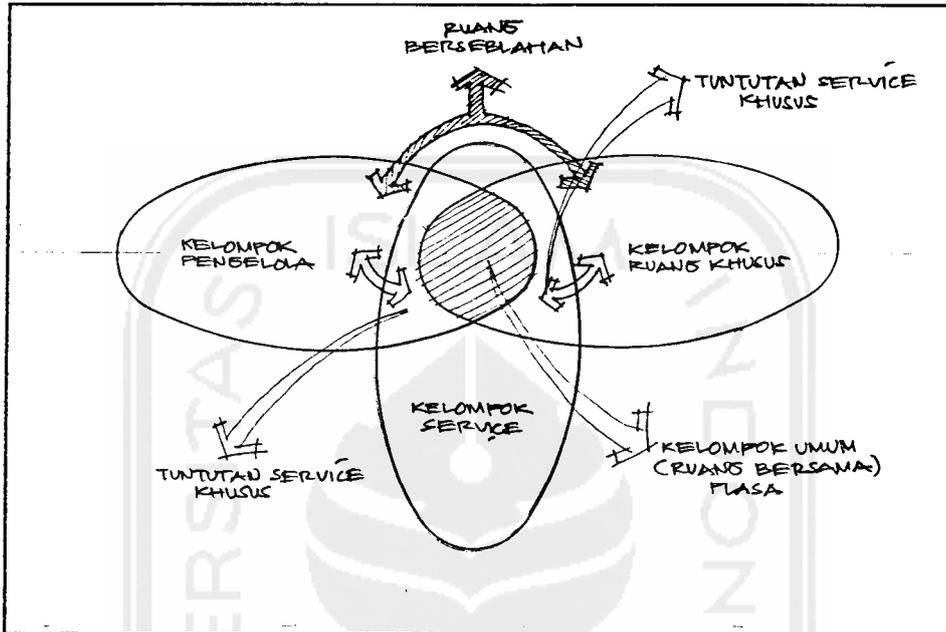
Dua bentuk yang melebur sampai pada titik kepuasan/kesempurnaan. Karya seni yang telah melewati masa kelahiran, pendewasaan dan akhirnya meninggalkan penciptanya.



Gambar IV.35. Ruang Dalam

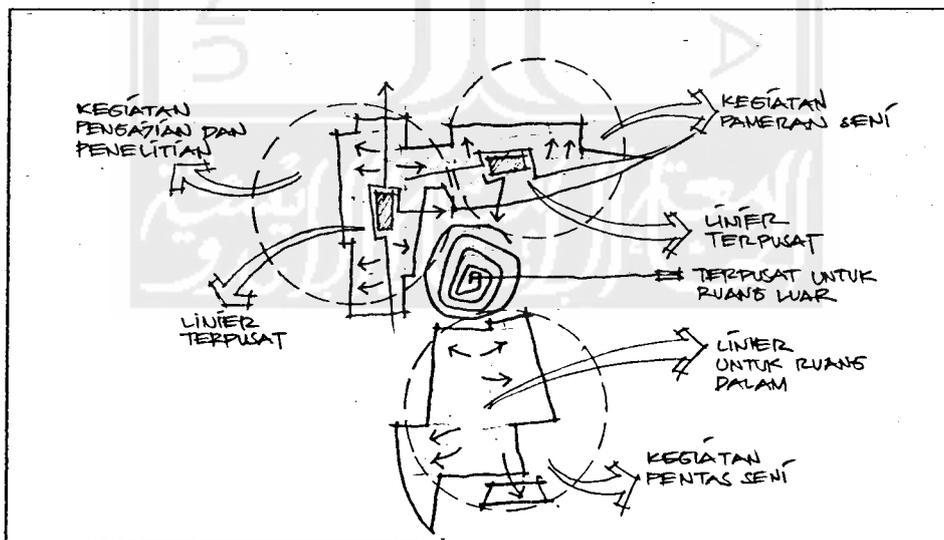
b. Hubungan Ruang Dalam

Hubungan ruang dalam didasarkan pada kelompok kegiatan yaitu :



Gambar IV.36. Hubungan Ruang Dalam

c. Organisasi Ruang Dalam



Gambar IV.37. Organisasi Ruang Dalam

d. Penerapan Bahan, Warna dan Ornamen Arsitektur Tradisional Kutai

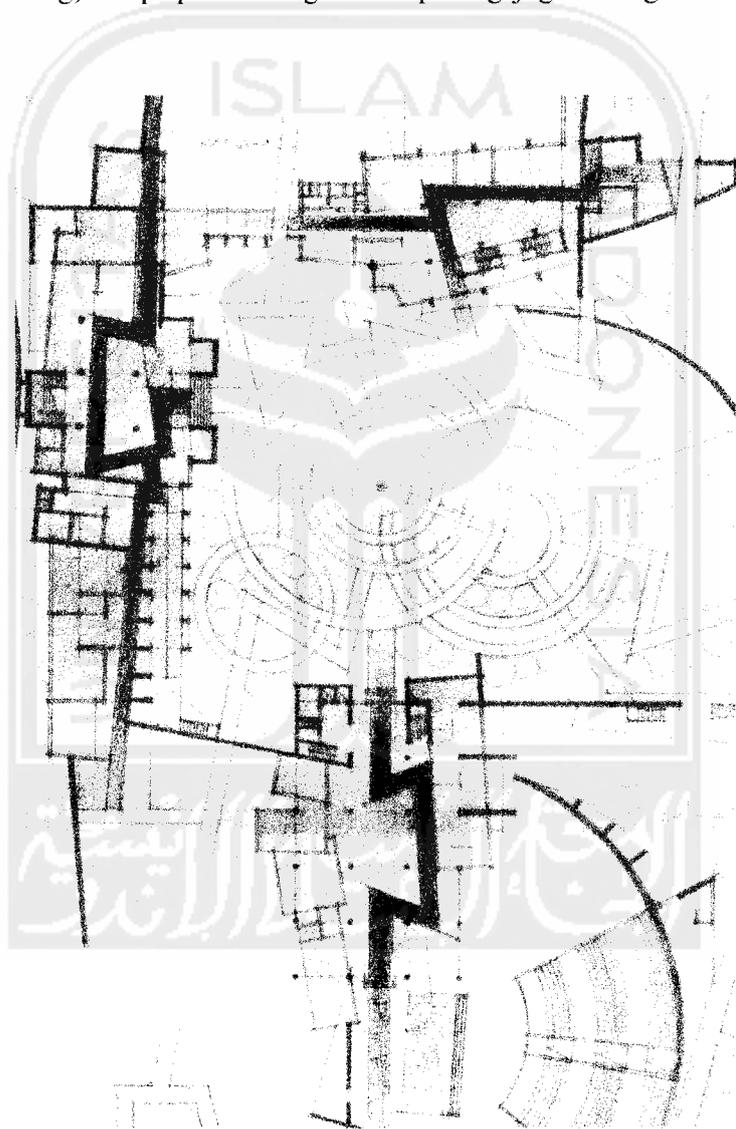
Penerapan bahan dan warna yang digunakan mendukung kesan tradisional, seperti mempertahankan warna bahan, terutama pada ruang-ruang kegiatan pendidikan/pelatihan seni sebagai ungkapan awal proses kegiatan seni. Sedangkan warna-warna tambahan digunakan pada ruang kegiatan pagelaran sebagai ungkapan proses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



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

IV.3.2. Sirkulasi Ruang Dalam

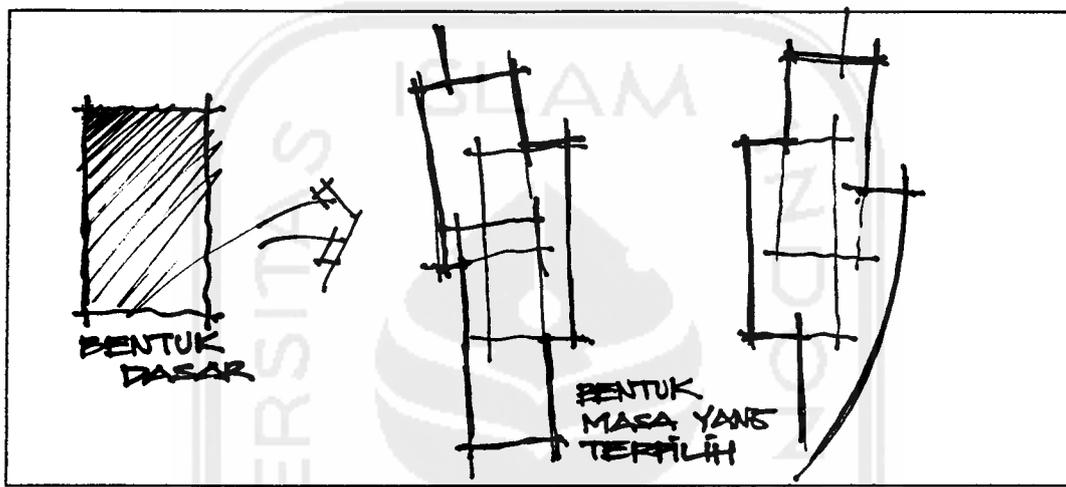
Pada bangunan Pusat Seni Budaya Erau ini, menggabungkan pola sirkulasi terpusat dan linier. Bentuk ornamen dan elemen patung sebagai pusat yang difungsikan sebagai plasa untuk mengikat antar ruang. Sedangkan sirkulasi linier diambil dari pola sirkulasi rumah-rumah adat tradisional yang dilengkapi ornamen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



Gambar IV.39. Pola Sirkulasi Ruang Dalam

IV.4. Konsep Masa Bangunan

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



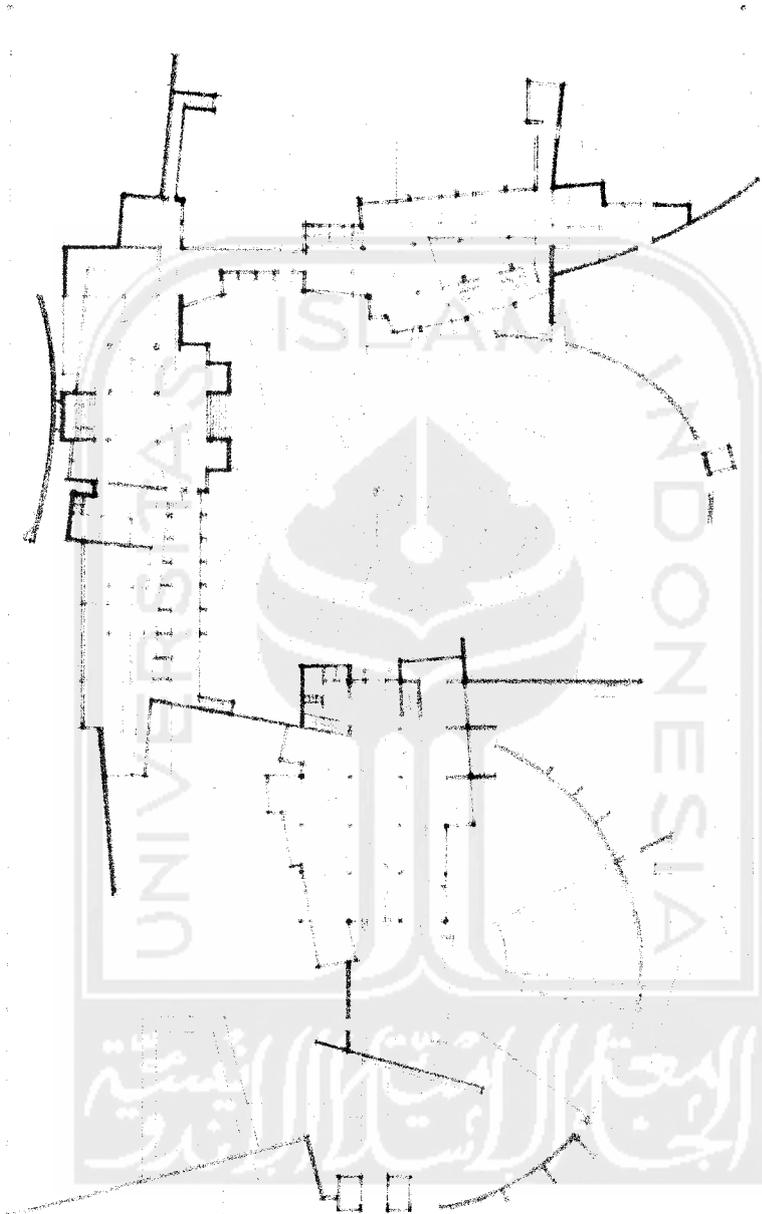
Gambar IV.40. Pengembangan Bentuk Masa

IV.5. Konsep Tata Ruang Luar

IV.5.1. Ruang Luar yang Dinamis

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

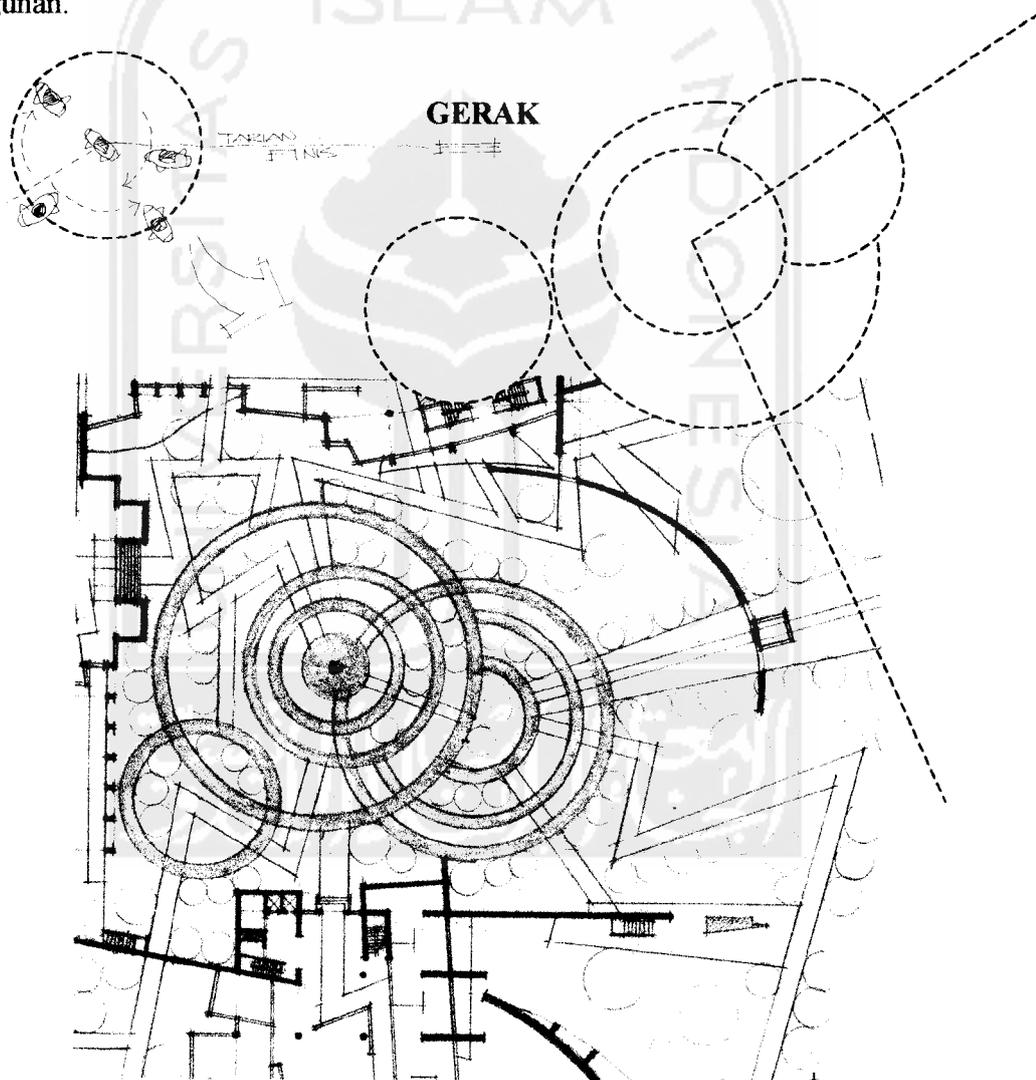
Untuk menghindari bentuk dasar segi empat yang monoton, maka perlu dikaitkan dengan konsep dinamis. Dinamis adalah merupakan sesuatu yang mudah bergerak atau sesuatu yang mudah menyesuaikan dengan keadaan, agar komposisi penataan ruang luar tidak kaku, grid dan informal (melingkar, lengkung) dengan mengkombinasikannya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



Gambar IV.41. Ruang Luar yang Dinamis

IV.5.2. Sirkulasi Ruang Luar

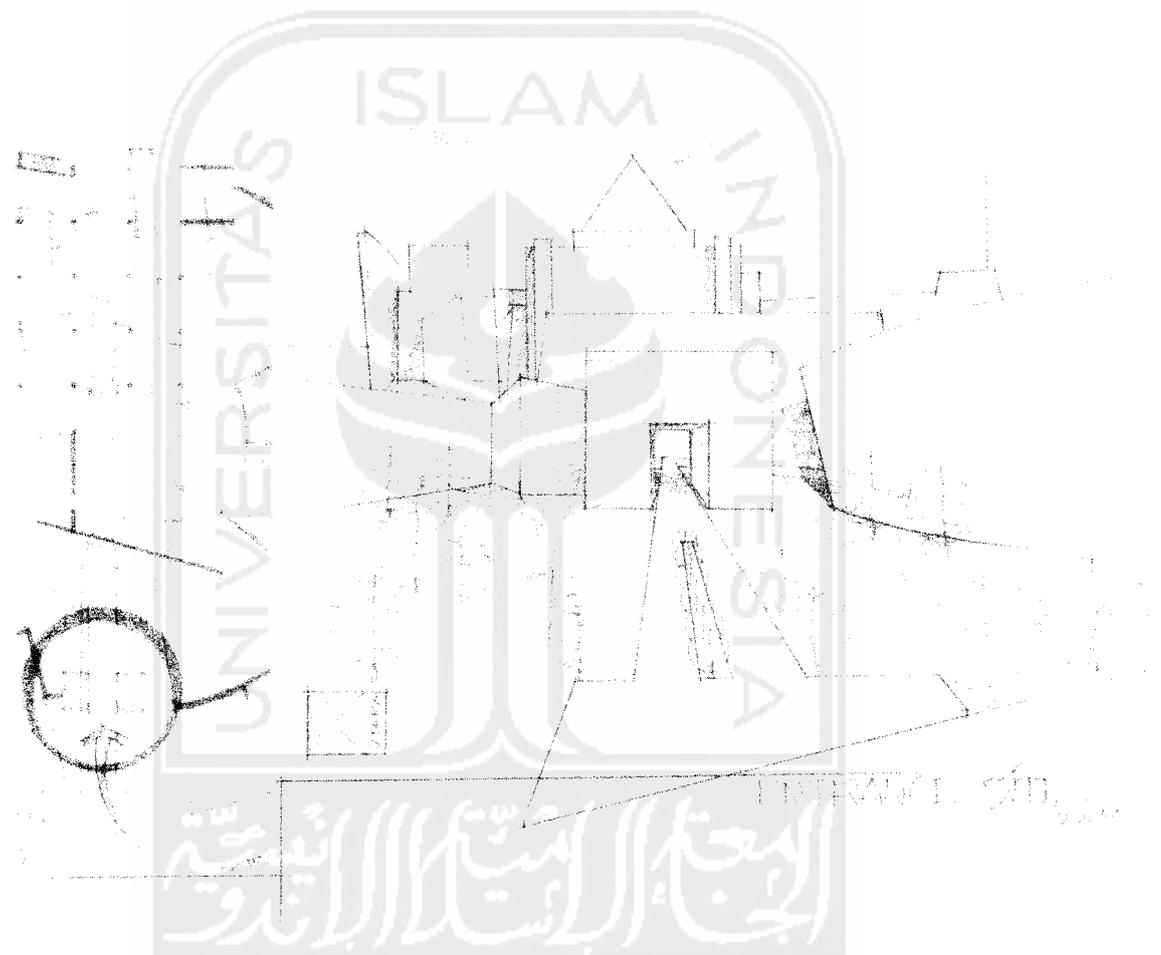
Sirkulasi ruang luar yang dapat menciptakan kemudahan dalam pencapaian ke bangunan dan keamanan pengguna. Pola sirkulasi terpusat merupakan dari symbol tarian etnis yang bersifat ritual dengan gerak berputar, sedangkan sirkulasi linier diambil dari pola sirkulasi rumah-rumah adapt tradisional yang. Jalur-jalur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



Gambar IV.42. Pola Sirkulasi ruang Luar

a. Perletakan Entrance Site

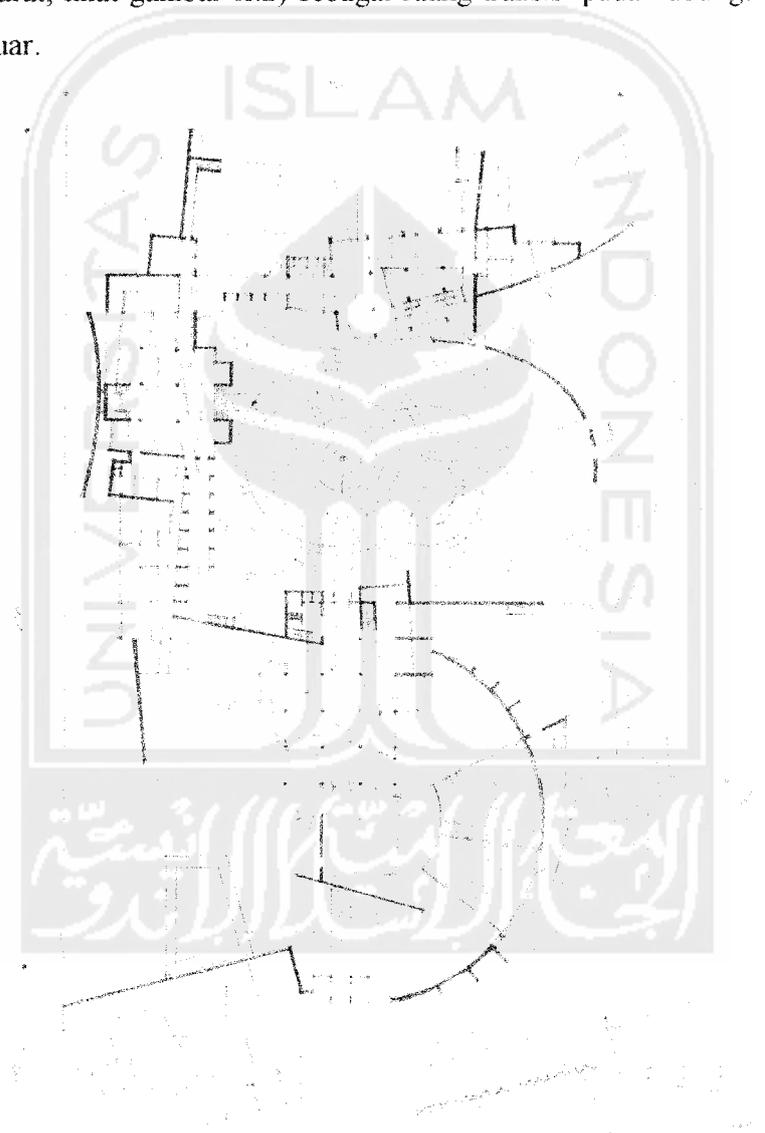
Perletakan *entrance* dan *exit* diberi tanda bentuk masa bangunan segi empat yang merupakan proses awal bentuk dasar dan terus mengalami perubahan-perubahan bentuk yang dinamis.



Gambar IV.43. Perletakan *Entrance Site*

b. Pencapaian ke Bangunan

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



Gambar IV.44. Pencapaian dan Pola Sirkulasi ke Bangunan

IV.6. Konsep Struktur dan Utilitas

IV.6.1. Sistem Struktur

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

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

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

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

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

1. Struktur Pondasi

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

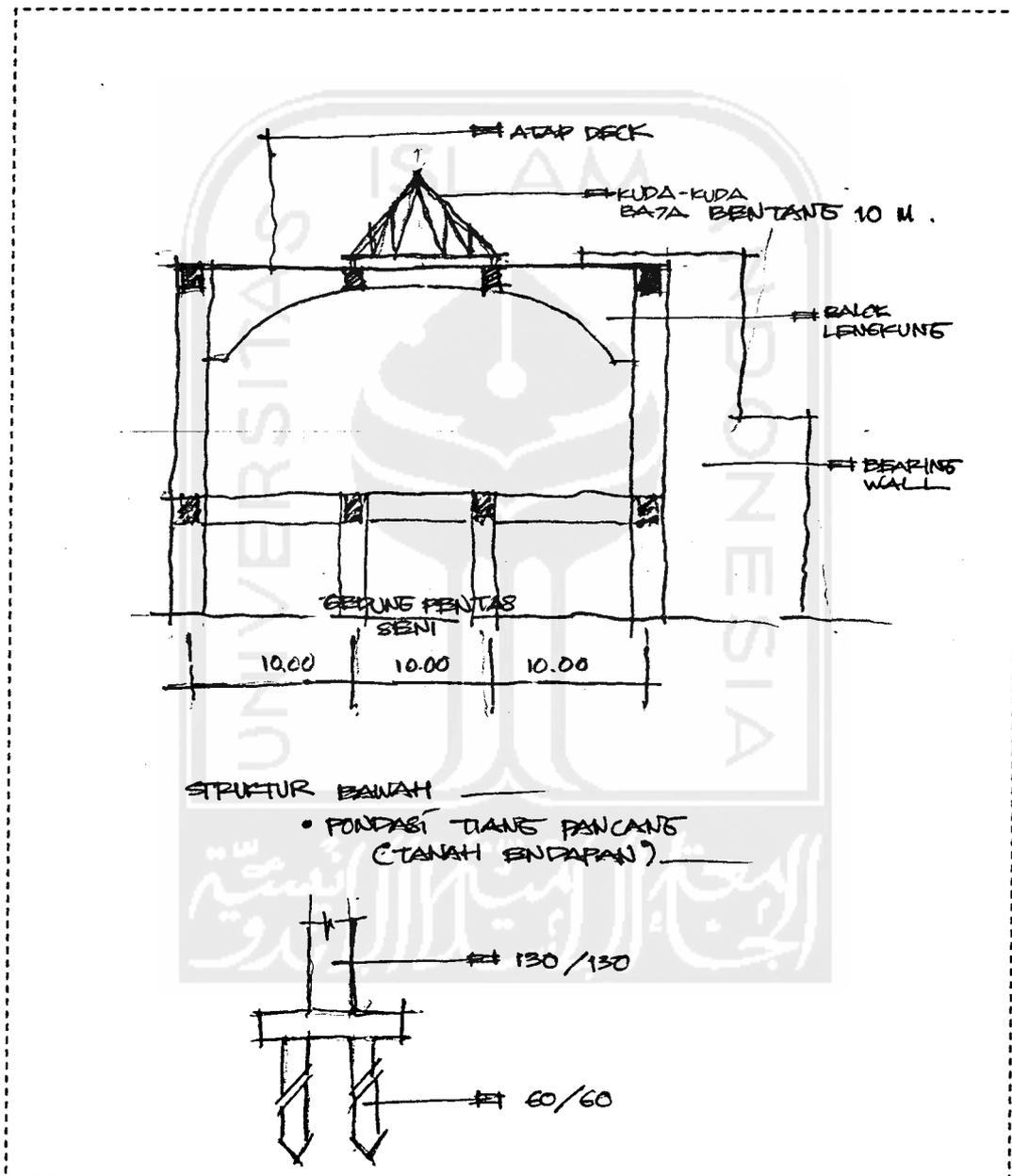
2. Struktur Lantai

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

3. Struktur Atap

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

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



Gambar IV.45. Struktur dan Bahan

IV.6.2. Sistem Utilitas Bangunan

1. Utilitas Bangunan

a. Penyediaan Air Bersih

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

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

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

b. Drainase dan Pembuangan Air Kotor

Sumber : Lavatory, restoran, dapur dan air hujan.

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

c. Pencegahan Bahaya Kebakaran

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

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

2. Sistem Mekanikal dan Elektrikal

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

IV.7. Penampilan Bangunan yang Ekspresif dan Dinamis

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

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

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

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

