

Studio Akhir Desain Arsitektur

R3 REKA
RUPA
RUANG
Laboratorium Reka Rupa Ruang

POHALA

Gorontalo Cultural Center

Perancangan Pusat Kebudayaan Dengan Pendekatan *Arsitektur Resilien* di Bantaran Sungai Bone, Gorontalo, Indonesia

Sebagai Sarana Edu-wisata Untuk Melestarikan Budaya Lokal Gorontalo

Moh. Subhan Zulqisthi D. Musa - 18512151 | Ar. Dr. Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch., IAI | Laboratorium Reka Rancang Ruang



**UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA**



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE

Program Studi Sarjana Arsitektur



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA



한국건축학 교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



POHALA

Gorontalo Cultural Center

**Design of a Cultural Center with an Resilient Architectural Approach on the
Banks of the Bone River, Gorontalo, Indonesia**

As a Means of Preserving Gorontalo Local Culture

Final Architectural Design Studio

**Design of a Cultural Center with an Resilient Architectural
Approach on the Banks of the Bone River, Gorontalo, Indonesia**
As a Means of Preserving Gorontalo Local Culture

Laboratorium Reka Rupa Ruang

Moh. Subhan Zulqisthi D. Musa - 18512151

Dosen Pembimbing

Ar. Dr. Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch., IAI



DEPARTMENT *of*
ARCHITECTURE

Department of Architecture
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Jalan Kaliurang Km. 14,5 Sleman, DIY 55584



ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA



한국건축교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board





LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul:

Final Architecture Design Studio Entitled

Perancangan Pusat Kebudayaan Dengan Pendekatan Arsitektur Resilien di Bantaran Sungai Bono, Gorontalo, Indonesia Sebagai Sarana Edu-wisata Untuk Melestarikan Budaya Lokal Gorontalo

Design of a Cultural Center with an Resilient Architectural Approach on the Banks of the Bone River, Gorontalo, Indonesia As a Means of Preserving Gorontalo Local Culture

Nama Lengkap Mahasiswa : Moh. Subhan Zulqisthi D. Musa

Student's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa : 18512151

Students's Identification

Telah Diuji dan Disetujui pada : 30 Juli 2025

Has been evaluated and agreed on

Pembimbing
Supervisor

Ar. Dr. Ir. Revianto Budi Santosa,
M.Arch., IAI

Penguji 1
Jury 1

Aryo Akbar Aldiansyah, S.T.,
M.Arch.

Penguji 2
Jury 2

Prof. Ar. Noor Cholis Idham, S.T.,
M.Arch., Ph.D., IAI

Diketahui Oleh
Acknowledge By

Ketua Program Studi SI Arsitektur
Head of Undergraduate Program in Architecture



Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.



CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul:

Final Architecture Design Studio Entitled

Perancangan Pusat Kebudayaan Dengan Pendekatan Arsitektur Resilien di Bantaran Sungai Bone, Gorontalo, Indonesia Sebagai Sarana Edu-wisata Untuk Melestarikan Budaya Lokal Gorontalo

Design of a Cultural Center with an Resilient Architectural Approach on the Banks of the Bone River, Gorontalo, Indonesia As a Means of Preserving Gorontalo Local Culture

Nama Lengkap Mahasiswa : Moh. Subhan Zulqisthi D. Musa

Student's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa : 18512151

Students's Identification

Kualitas pada buku Studio Akhir Desain Arsitektur

Sedang*) Baik*) Sangat Baik*)

Sehingga

Direkomendasikan / ~~tidak direkomendasikan~~*)

Untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur

Yogyakarta, 20 Agustus 2025

Yogyakarta, August 20th 2022

Pembimbing

Supervisor

Ar. Dr. Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch., IAI

Pernyataan Keaslian Karya

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan sebagai kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 20 Agustus 2025



Moh. Subhan Zulqisthi D. Musa

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya, serta shalawat dan salam tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya yang telah memberi syafa'at kepada para umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) ini yang bertajuk **“Perancangan Pusat Kebudayaan Dengan Pendekatan Arsitektur Resilien di Bantaran Sungai Bone, Gorontalo, Indonesia Sebagai Sarana Edu-wisata Untuk Melestarikan Budaya Lokal Gorontalo”**.

Penulis menyadari dalam penyusunan tugas akhir sarjana ini terdapat banyak rintangan dan halangan. Namun, tidak sedikit juga penulis mendapatkan bantuan, dukungan, hingga masukan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga diberikan kemudahan dan keberkahan disetiap proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua yang selalu memberi arahan, semangat, kasih sayang, dan dukungan baik secara material dan non material yang tidak terhingga.
3. Bapak Revianto Budi Santosa, Ar., Dr., Ir., M.Arch., IAI. selaku dosen pembimbing Studio Desain Akhir Arsitektur (SADA) yang selalu memberikan bimbingan, arahan, ilmu, hingga dorongan dalam setiap prosesnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan dan mendapatkan pelajaran yang bermanfaat.
4. Bapak Aryo Akbar Aldiansyah, S.T., M.Arch., selaku dosen penguji 1 yang selalu memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun terkait segala kajian dan konseptual penulis pada rancangannya agar menjadi lebih baik lagi.
5. Bapak Prof. Noor Cholis Idham, Ar., S.T., M.Arch., Ph.D., IAI. selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan ilmu, saran, kritik, dan masukan terkait teknis perancangan dan kajiannya pada penyusunan tugas akhir penulis agar menjadi rancangan yang lebih baik.
6. Bapak Hanif Budiman, Ir., M.T., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan izin atas penelitian ini, beserta seluruh dosen dan staf serta panitia Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) yang telah membimbing kami pada setiap prosesnya.
7. Seluruh teman seperjuangan bimbingan, Zaky, Ferdy, Arel, Yanto, yang sudah panik, pusing dan berjuang secara bersamaan, namun tetap saling membantu, menyemangati, hingga saling berdiskusi dan berbagi cerita satu sama lain.
8. Furqaan, Hammam, Taufik serta seluruh teman-teman di prodi arsitektur angkatan 2018 atas dukungan dan dedikasinya untuk saling berbagi ilmu, cerita, dan pengalaman dalam menghadapi Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) ini, maaf tidak bisa disebutkan satu per satu.

Atas segala dedikasi dan bantuan yang telah diberikan, semoga mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa karya ini jauh dari kata sempurna. Namun, penulis berharap hasil karya Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) ini dapat dijadikan sebagai refleksi dan meningkatkan kesadaran bagi kita untuk memperhatikan pentingnya pelestarian kebudayaan lokal. Penulis juga berharap rangkaian tulisan dari rancangan ini dapat bermanfaat dan dikembangkan sebagai pendekatan rancangan arsitektural dengan kasus atau konteks serupa.

Terima kasih

Moh. Subhan Zulqisthi D. Musa

Abstrak

“Perancangan Pusat Kebudayaan Dengan Pendekatan Arsitektur Resilien di Bantaran Sungai Bone, Gorontalo, Indonesia” ini didasari dari Provinsi Gorontalo yang memiliki banyak ragam budaya yang belum terakomodasi dengan baik oleh pemerintah. Pendekatan yang digunakan merupakan pendekatan untuk mengatasi resiko banjir. Kawasan Bantaran Sungai Bone memiliki riwayat banjir berkala sehingga diperlukan solusi desain adaptif dan tangguh agar bangunan dapat berfungsi secara berkelanjutan. Pusat Kebudayaan tersebut dirancang sebagai wadah pelestarian budaya lokal Gorontalo, menyediakan fasilitas seperti ruang pertunjukan budaya (indoor dan outdoor), ruang pameran, dan ruang kreatif. Konsep ruang disusun untuk mengakomodasi kebutuhan masyarakat lokal, wisatawan, dan seniman.

Metode perancangan meliputi analisis tapak (topografi, pola banjir, iklim, dan konteks sosial-budaya setempat), studi literatur tentang arsitektur resiliensi dan pelestarian budaya lokal, kajian regulasi terkait kawasan rawan banjir, serta pengembangan konsep desain arsitektur dan lanskap terintegrasi. Pendekatan ini menghasilkan konsep bangunan yang adaptif terhadap dinamika banjir, misalnya dengan elevasi bangunan di atas level banjir. Penggunaan material tahan air, serta perancangan lanskap hijau permeabel sebagai penahan banjir dan area resapan air. Dengan demikian, rancangan Pusat Kebudayaan ini tidak hanya berperan dalam pelestarian kearifan lokal Gorontalo, tetapi juga memberikan lingkungan yang aman, inklusif, dan fleksibel menghadapi kondisi banjir secara berkelanjutan.

Kata Kunci : **Pusat Kebudayaan; Arsitektur Resilien; Gorontalo**

Abstract

The design of the "Cultural Center with a Resilient Architecture Approach on the Banks of the Bone River, Gorontalo, Indonesia" is based on the fact that the province of Gorontalo possesses a rich and diverse cultural heritage that has not yet been adequately accommodated by the government. The approach employed in this project focuses on mitigating flood risks. The Bone River waterfront area has a history of recurrent flooding, necessitating an adaptive and resilient design solution to ensure the building's sustainable functionality. The proposed Cultural Center is envisioned as a platform for preserving Gorontalo's local culture, providing facilities such as indoor and outdoor cultural performance spaces, exhibition halls, and creative studios. The spatial concept is designed to cater to the needs of local communities, tourists, and artists.

The design methodology includes site analysis (topography, flood patterns, climate, and socio-cultural context), literature studies on resilient architecture and cultural preservation, regulatory review related to flood-prone areas, and the development of an integrated architectural and landscape design concept. This approach results in a building concept that is adaptive to flood dynamics, for example by elevating the structure above the flood level, using water-resistant materials, and incorporating permeable green landscapes that function as flood buffers and water absorption zones. Thus, the Cultural Center design not only plays a role in preserving Gorontalo's local wisdom but also provides a safe, inclusive, and flexible environment that can sustainably withstand flood conditions.

Keyword : **Cultural Center; Resilient Architecture; Gorontalo**

Daftar Isi

BAB 1 | Pendahuluan

Latar Belakang Persoalan

- Isu Perancangan
- Lokasi Makro
- Kebudayaan Gorontalo
- Upaya Pemerintah Gorontalo
- Ruang Budaya di Gorontalo

Pernyataan Persoalan Perancangan

- Rumusan Masalah Umum
- Rumusan Masalah Khusus
- Tujuan Perancangan
- Manfaat Rancangan
- Sasaran Perancangan
- Batasan Perancangan

Metoda Pemecahan Persoalan Perancangan

- Design Problem Thinking Matrix
- Kerangka Berfikir

Keaslian Penulisan

- Originalitas dan Kebaruan Tema

BAB 2 | Penelusuran Persoalan Perancangan

Kajian & Analisis Tapak dan Permasalahan Desain

- Gambaran Lokasi

Eksplorasi Konteks Site

- Peta Kawasan Rencana Prioritas
- Intensitas Site
- Pertimbangan Pemilihan Site
- Kondisi Topografi
- Neighborhood
- View & Vista
- Aksesibilitas Site
- Iklim & Suhu
- Orientasi Matahari
- Arah Angin
- Sungai Bone, Kota Gorontalo, Gorontalo

Eksplorasi Konteks Fungsi Bangunan

- Pusat Kebudayaan
- Pendekatan Arsitektur Resilien
- Tipologi Waterfront
- Resilient Waterfront Parks

2

6

8

11

13

14

36

Daftar Isi

Kajian & Analisis Tipologi Bangunan

- Tipologi Bangunan, Arsitektur Gorontalo

Studi Preseden

- Galeri Nasional Indonesia
- Third Space Cultural and Learning Center
- Jiande Cultural Center
- The Floathouse River Kwai

Ringkasan Masalah Desain

BAB 3 | Eksplorasi & Respon Rancangan

Fungsi Bangunan yang Diajukan

- Aspek Fungsi yang Diajukan Beserta Alasannya

Eksplorasi Konsep Fungsi Bangunan

- Progam Kegiatan
- Analisis Jumlah Pengunjung
- Pengguna, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang
- Alur Kegiatan
- Kebutuhan Ruang
- Analisis Hubungan Ruang

Eksplorasi Figuratif Rancangan

- Alternatif Zonasi Tapak

Eksplorasi Konsep Tema Perancangan

- Tata Massa Bangunan Berdasarkan Analisis Kondisi Site
- Analisis Ruang
- Pengolahan Kawasan Tepi Sungai

BAB 4 | Deskripsi Hasil Rancangan & Pembuktian

Deskripsi Hasil Keseluruhan Rancangan

- Property Size
- Rancangan Kawasan Tapak
- Siteplan
- Rancangan Bangunan
- Fasilitas Penunjang
- Rancangan Detail Perancangan
- Rancangan Selubung Bangunan
- Rancangan Interior Bangunan
- Rancangan Eksterior Bangunan
- Rancangan Sistem Struktur Bangunan
- Rancangan Sistem Utilitas Bangunan
- Rancangan Sistem Keselamatan & Barrier Free

BAB 5 | Evaluasi Rancangan

45

54

62

64

65

84

86

102

118

BAB 1 | Pendahuluan

Tabel 1.1. Design Problem Thinking Matrix

Tabel 1.2. Originalitas keaslian penulis

BAB 2 | Penulusuran Persoalan dan Pemecahan Masalah

Tabel 2.1. Agregat penduduk

Tabel 2.2. Klasifikasi pengguna

Tabel 2.3. Kriteria pendekatan Arsitektur Resilien

Tabel 2.4. Tipologi waterfront

Tabel 2.5. Rumah hasil akulturasi budaya di Pusat Kota Gorontalo

Tabel 2.6. Perbandingan eko arsitektur Rumah Adat Gorontalo

BAB 3 | Eksplorasi & Respon Rancangan

Tabel 3.1. Eksplorasi Ruang Pertunjukkan

Tabel 3.2. Eksplorasi Konsep Fungsi Bangunan

Tabel 3.3. Data jumlah penduduk dan wisatawan Gorontalo

Tabel 3.4. Analisis kegiatan pengelola

Tabel 3.5. Analisis kegiatan Pelaku Seni

Tabel 3.6. Analisis kegiatan Pelaku UMKM

Tabel 3.7. Analisis kegiatan Pengunjung

Tabel 3.8. Analisis kegiatan Festival

Tabel 3.9. Kebutuhan Ruang

Tabel 3.10. Eksplorasi Konsep Tema Perancangan

BAB 4 | Deskripsi Hasil Rancangan & Pembuktiannya

Tabel 4.1. Property Size

BAB 1 | Pendahuluan

Gambar 1.1. Kebudayaan Gorontalo

Gambar 1.2. Lokasi makro Gorontalo, Gorontalo Indonesia

Gambar 1.3. Upaya pemerintah dalam melestarikan kebudayaan Gorontalo

Gambar 1.4. Lokasi mikro, Sungai Bone

Gambar 1.5. Museum Purbakala Provinsi Gorontalo

BAB 2 | Penelusuran Persoalan Perancangan

Gambar 2.1. Lokasi makro & mikro Kota Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

Gambar 2.2. Skema perkembangan bantaran Sungai Bone

Gambar 2.3. Peta Kawasan Rencana Prioritas

Gambar 2.4. *Mapping* area sekitar pada site

Gambar 2.5. View site

Gambar 2.6. Mapping area sekitar pada site

Gambar 2.7. Vista site

Gambar 2.8. View site

Gambar 2.9. Peta sirkulasi pada site

Gambar 2.10. Sirkulasi menuju site

Gambar 2.11. Iklim & suhu

Gambar 2.12. Arah angin

Gambar 2.13. Ilustrasi batas daerah sungai

Gambar 2.14. Kondisi Sungai Bolango

Gambar 2.15. Banjir yang melanda perumahan polisi

Gambar 2.16. Pertunjukan seni dan ruang pameran

Gambar 2.17. Kerangka konseptual resiliensi arsitektur

Gambar 2.18. Detail Rumah Adat

Gambar 2.19. Detail Ornamen Rumah Adat Gorontalo

Gambar 2.20. Jalamba (pagar adat)

Gambar 2.21. Galeri Nasional Indonesia

Gambar 2.22. Third Space Cultural and Learning Center

Gambar 2.23. Jiande Cultural Center

Gambar 2.24. The Floathouse River Kwai

BAB 3 | Eksplorasi & Respon Rancangan

Gambar 3.1. *Mapping* area sekitar pada site

Gambar 3.2. *Mapping* area sekitar pada site

Gambar 3.3. Analisis Hubungan Ruang

Gambar 3.4. Zonasi Tapak

Gambar 3.5. Elevasi Tapak

Daftar Gambar

- Gambar 3.6. Elevation of Lands & Streets
- Gambar 3.7. Waterfront Parks
- Gambar 3.8. Ilustrasi solusi luapan air sungai

01

**BAGIAN
PENDAHULUAN**

Pengelolaan kearifan lokal, atau dikenal dengan budaya, di Indonesia saat ini telah mengalami penurunan. Ciri khas dan keistimewaan sebuah negara berada pada kebudayaannya. Oleh karena itu, penting untuk menjaga kelestarian nilai-nilai budaya yang mencerminkan adat istiadat yang sesuai untuk kita agar generasi mendatang dapat belajar, memahami dan tidak terusik oleh budaya asing. Pengelolaan budaya perlu dilaksanakan untuk menjaga warisan budaya yang berharga serta menjamin agar serbuan budaya asing tidak menggantikannya.

Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas budaya yang bermacam-macam. Gorontalo kaya akan adat dan budaya bahkan menjadi kota Adat ke-sembilan dari 19 kota adat di Indonesia yang didasari dari filosofi suku Gorontalo sendiri yaitu "*adati hula-hula'a to syara'a hula-hula'a to Quran*" (adat bersendikan agama, agama bersendikan kitabullah). Akibat arus globalisasi yang pesat cenderung melunturkan kecintaan generasi muda terhadap warisan budaya ini.

Disisi lain, Sungai Bone merupakan sungai terbesar di Provinsi Gorontalo dengan panjang utama sekitar 100 km. Bantaran sungai ini sering menghadapi permasalahan banjir. Kawasan bantaran sungai ini memiliki karakter tanah yang permeabilitasnya rendah. Kota Gorontalo dikenal dengan curah hujan yang tinggi (106-138 mm per tahun) dan muka air tanah yang dangkal.

Akibat seringnya banjir di bantaran Sungai Bone menimbulkan kerugian materiil dan terganggunya aktivitas masyarakat. Oleh karena itu, perencanaan arsitektur di lokasi ini harus mempertimbangkan mitigasi banjir dan ketahanan bangunan terhadap bencana.

Pendekatan arsitektur resiliens dipilih karena dinilai cocok dipilih sebagai pendekatan utama. Kemampuan bangunan atau sistem perkotaan untuk mempertahankan fungsi, struktur, dan identitasnya dalam menghadapi perubahan dan bencana adalah fokus dari pendekatan ini (Izzata, et al., 2024). Konsep ini mencakup perancangan adaptif, penggunaan material dan teknologi tangguh, serta tata ruang yang meminimalkan resiko kerusakan akibat kondisi ekstrim (Izzata, et al., 2024)/ Dengan menerapkan arsitektur resiliens, desain Pusat Kebudayaan di bantaran Sungai Bone diharapkan tidak hanya melestarikan budaya lokal, tetapi juga aman dari ancaman banjir dan bencana alam lainnya.

Latar belakang ini menunjukkan perlunya merancang sebuah Pusat Kebudayaan dengan pendekatan resiliens di kawasan bantaran Sungai Bone Kota Gorontalo. Proyek ini bertujuan menjembatani antara pelestarian nilai-nilai budaya Gorontalo dengan kebutuhan perlindungan lingkungan terhadap bencana banjir, sesuai kebutuhan masyarakat lokal, wisatawan, dan seniman setempat.



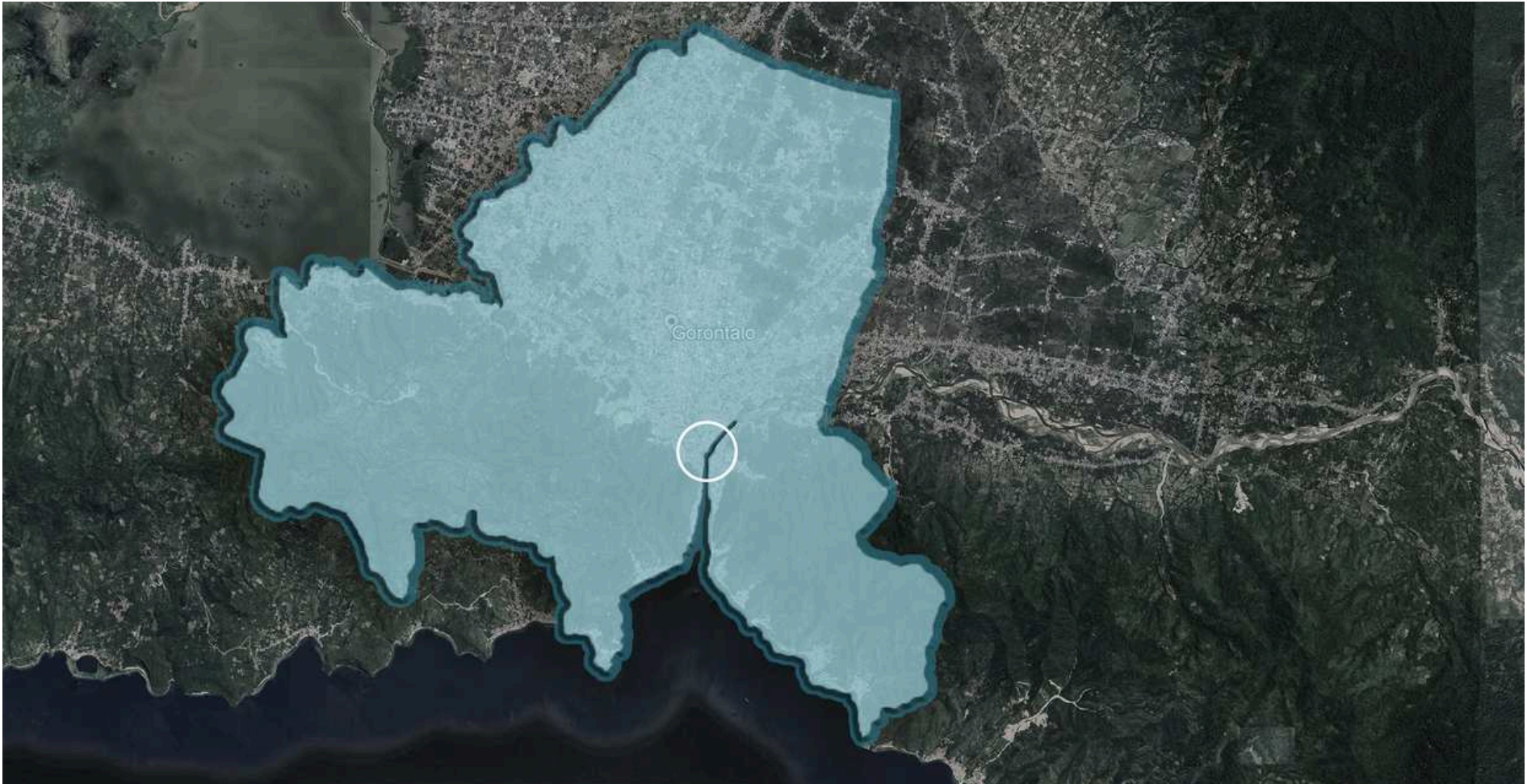
Gambar 1.1. Kebudayaan Gorontalo

Sumber : www.google.com/search?kebudayaangorontalo, 2024

Lokasi Makro

Gorontalo merupakan ibukota dari Provinsi Gorontalo yang sebelumnya menyatu dengan Provinsi Sulawesi Utara. Provinsi ini termasuk provinsi di Indonesia yang menyimpan banyak keanekaragaman budaya, termasuk kerajinan dan kuliner khas Gorontalo serta sejarah kebu-

dayaan islam yang perlu kita lestarikan. Seiring dengan perkembangan jaman banyak hal yang bisa membuat kebudayaan tersebut punah bahkan tidak dikenal jika kita sendiri tidak berusaha untuk menjaga dan melestarikannya.



Gambar 1.2. Lokasi makro Gorontalo, Gorontalo, Indonesia
Sumber : Penulis, 2024

Kebudayaan Gorontalo

Potensi budaya dan ragam kesenian khas Gorontalo sangat menarik untuk dikenalkan kepada masyarakat luas baik secara lokal, regional, maupun internasional. Total sudah ada 49 budaya Gorontalo yang telah ditetapkan menjadi WBTB (Warisan Budaya Takbenda) Indonesia terhitung sejak tahun 2023. Lima diantaranya yang baru ditetapkan ialah wolimomo, paluwala, molunggelo, tidi lo bituo, serta mandi safar Atinggola.

Sebagian besar masyarakat Gorontalo sendiri sudah melupakan kebudayaannya, oleh karena itu cara terbaik untuk memperkenalkannya kembali dengan adanya pusat kebudayaan

Seiring meningkatnya jumlah kedatangan wisatawan asing dari berbagai negara ke provinsi Gorontalo, membuka peluang untuk memperkenalkan kebudayaan dan kesenian yang terdapat di dalamnya.

Dengan memperkuat pemahaman dan penghargaan terhadap kebudayaan Gorontalo, kita turut memperkuat jati diri dan identitas masyarakat setempat. Kebudayaan menjadi fondasi yang penting dalam membangun kesadaran akan warisan budaya kita.

Gorontalo tambah koleksi WBTB Indonesia



Minimnya Literasi Kedaerahan, Pemuda Gorontalo Sulit Lestarkan Adat dan Budaya



7 Budaya Gorontalo Ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda



Gambar 1.3. Upaya pemerintah dalam melestarikan kebudayaan Gorontalo
Sumber : www.google.com disunting oleh penulis, 2024

Upaya dan permasalahan yang terlampir diatas, membuktikan bahwa pemerintah juga menyadari pentingnya melestarikan kebudayaan lokal. Sehingga kurangnya kesadaran masyarakat dalam melestarikan budaya lokal dapat diminimalisir dengan upaya yang pemerintah lakukan.

5 Elemen Budaya

3 Bahasa Daerah

Gorontalo, Suwawa, dan Atinggola

3 Rumah Adat

Bandayo Pomboide, ma'lihe dan Dulohupa

5 Pakaian Adat

Bili'u, Paluwala, Payunga, Madipungu, Wolimomo

4 Elemen Kesenian

Kerajinan tangan, senjata tradisional, alat musik, tari-tarian

3 Upacara Adat

Upacara ritual keagamaan, adat kebesaran, tradisional

Sumber : www.senibudayaku.com

sehingga lokasi perancangan pusat kebudayaan berbasis *cultural center* untuk meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar pada sektor pariwisata serta pengendalian lingkungan bantaran Sungai Bone ini direncanakan berada di Kota Gorontalo, tepatnya pada area pertemuan 2 sungai terkenal di Gorontalo yaitu Sungai Bone dan Sungai Bolango. Dengan pendekatan

Arsitektur Resiliens maka diharapkan dapat diterapkan oleh perancang untuk memaksimalkan tujuan pemerintah dalam pengembangan pusat kebudayaan serta memberi peran kepada seniman dan budayawan untuk mengapresiasi karyanya agar lebih dikenal dunia.



Gambar 1.4. Lokasi mikro, Sungai Bone
Sumber : www.google.com/search?kebudayaangorontalo, 2024



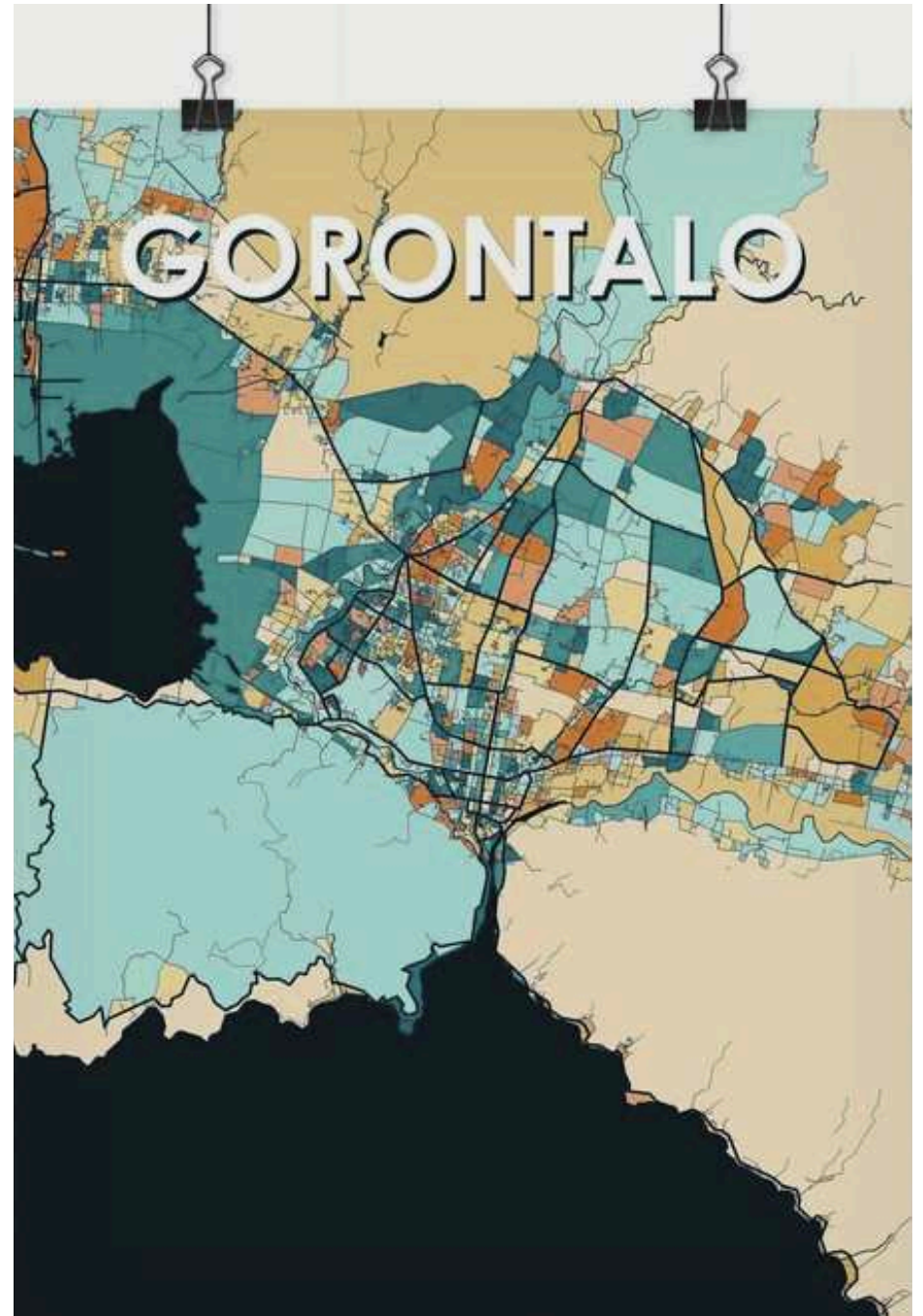
Gambar 1.5. Museum Purbakala Provinsi Gorontalo

Sumber : <https://museum.gorontaloprov.go.id/koleksi/>, 2024

Ruang Budaya di Gorontalo

Para seniman, budayawan dan masyarakat Gorontalo selama ini mengapresiasi karya-karyanya hanya melalui kegiatan kemsayarakatan tertentu seperti: HUT Prov. Gorontalo; acara 17 agustus; acara pernikahan putra bangsawan dan pejabat; acara sunatan/be'at; dan peringatan penting lainnya. Jumlah kegiatan ini tidak sebanding dengan fasilitas pendukung yang digunakan, beberapa bangunan tidak berfungsi dengan baik (kosong) menjadi satu tempat pengapresiasian seniman. Sebuah bangunan yang bernama *Anjungan Dulohupa* (salah satu bangunan yang rumah adat Gorontalo dan menjadi tempat berkumpulnya seniman, seniwati serta budayawan Gorontalo) saat ini digunakan sebagai sarana apresiasi karya seni.

Pada waktu-waktu tertentu, para budayawan juga kesulitan mencari tempat untuk melakukan kegiatan kesenian berupa festival kesenian yang membutuhkan ruangan dengan berbagai persyaratan khusus untuk menjaga kualitasnya. Hal ini membuat para budayawan enggan untuk lebih mengapresiasi karya seninya. Sehingga, para budayawan sangat berharap adanya pembangunan suatu wadah pengapresiasian ragam budaya mereka demi pengembangan seni tersebut dan kemajuan kota Gorontalo dalam bidang kebudayaan dan kesenian serta pariwisata.



Rumusan Masalah Umum

Bagaimana merancang sebuah pusat kebudayaan yang mewadahi kegiatan yang berhubungan dengan kebudayaan Gorontalo agar dapat memberikan informasi dan pendidikan seni budaya yang dapat memberikan dampak positif dan meningkatkan pengetahuan masyarakat lokal maupun luar dengan menyesuaikan dengan kondisi karakteristik fisik dan budaya lokal?

Rumusan Masalah Khusus

1. Bagaimana merancang ruang yang dapat mewadahi aktivitas kebudayaan lokal dengan bentuk massa bangunan yang dapat merepresentasikan daerah sekitar namun tetap berkaitan dengan metode, material & kerasi yang berkaitan dengan masyarakat lokal melalui respon terhadap kondisi karakteristik tapak?
2. Bagaimana merancang selubung bangunan yang menarik & dapat merespon kenyamanan pengunjung namun tetap memberi kesan ruang & kesan visual yang menerapkan budaya lokal dengan akses & sistem sirkulasi yang jelas dan tidak menimbulkan bentrok antar aktivitas yang berbeda?
3. Bagaimana merancang pembagian ruang dan aktivitas yang ditinjau dari segi zona publik dan zona semi-publik untuk dikelompokkan berdasarkan jenis kebudayaan, namun tetap dapat memaksimalkan kondisi karakteristik fisik & budaya setempat?

Tujuan Perancangan

Merancang sebuah pusat kebudayaan yang mewadahi semua kegiatan yang berhubungan dengan kebudayaan Gorontalo agar dapat memberikan informasi dan pendidikan seni budaya yang dapat memberikan dampak positif dan meningkatkan pengetahuan masyarakat lokal maupun luar dengan menyesuaikan dengan kondisi karakteristik fisik dan budaya lokal.

Manfaat Rancangan

Perancangan ini mewadahi kegiatan kebudayaan untuk memberikan informasi dan pendidikan seni budaya yang dapat memberikan dampak positif dan meningkatkan pengetahuan masyarakat lokal maupun luar tanpa harus merusak lingkungan sekitar.

Sasaran Perancangan

1. Membuat rancangan ruang yang dapat mewadahi aktivitas kebudayaan lokal dengan bentuk massa bangunan yang dapat merepresentasikan daerah sekitar namun tetap berkaitan dengan metode, material & kerasi yang berkaitan dengan masyarakat lokal melalui respon terhadap kondisi karakteristik tapak.
2. Membuat rancangan selubung bangunan yang menarik & dapat merespon kenyamanan bagi para pengunjung, namun tetap tetap memberi kesan ruang & kesan visual yang menerapkan budaya lokal dengan akses & sistem sirkulasi yang jelas dan tidak menimbulkan bentrok antar aktivitas yang berbeda.
3. Membuat rancangan pembagian ruang dengan aktivitas yang ditinjau dari segi zona publik dan zona semi-publik untuk dikelompokkan berdasarkan jenis kebudayaan, namun tetap dapat memaksimalkan kondisi karakteristik fisik & budaya setempat.

Batasan Perancangan

Perancangan ini dibatasi oleh beberapa kriteria berikut:

1. Perancangan berfokus pada rancangan pusat kebudayaan yang mewadahi aktivitas kebudayaan masyarakat lokal.
2. Rancangan menggunakan pendekatan *Resilient Architecture*.
3. Penyelesaian masalah rancangan berdasarkan pada aspek arsitektural dari rumusan masalah khusus.

Cultural Center Seperti Apa Yang Akan Dibangun

Klien menginginkan rancangan arsitektur tropis yang memanfaatkan penghawaan dan pencahayaan alami secara maksimal. Selain dapat meningkatkan kenyamanan dan menghemat energi, arsitektur tropis dapat memberikan ketersediaan view menarik keluar bangunan. Klien menginginkan bentuk bangunan yang ikonik dengan kebudayaan Gorontalo pada massa bangunan sebagai identitas Cultural Center. Dalam aspek ekonomi klien ingin memaksimalkan jumlah ruang pameran yang tersedia dalam Cultural Center ini namun tetap mendapat landscape yang luas dan menarik yang mampu menunjukkan ikon Kota Serambi Madinah.

Design Problem Thinking Matrix

	Formal Problem	Practical Problem	Symbolic Problem	Radical Problem
Regulation PERWAKO Gorontalo Nomor 44 Tahun 2021 Tentang Rencana Detail Tata Ruang Kota Gorontalo PERDA Provinsi Gorontalo Nomor 7 Tahun 2017 Tentang Perlindungan Dan Pelestarian Ekspresi Budaya Tradisional Gorontalo	Realization of Cultural Center Perlu adanya regulasi yang mengatur pengorganisasian Pusat Kebudayaan ini dengan baik dan serta mendukung pengembangan wisata budaya lokal.	Arrangement of cultural and visitor facilities Pengaturan ruang dan fasilitas bagi pengurus dan pengunjung harus efektif, termasuk tata letak bangunan yang mendukung pengalaman belajar dan menikmati/berwisata kebudayaan lokal dengan optimal	Development of the center as a model for Eco-cultural concept Perancangan ini dapat menjadi model percontohan untuk destinasi wisata pusat kebudayaan yang menggunakan konsep arsitektur eco-cultural yang menggabungkan nilai edukasi, budaya dan rekreasi	Balanced development for modern and traditional cultural Pengembangan yang seimbang antara modernisasi dan pelestarian budaya lokal, menjaga keseimbangan antara perkembangan komersial dan keberlanjutan lingkungan
User Pengunjung, Pengurus, Komunitas Seni	Progressive learning environtment for tourist and locals Pengguna (baik pengunjung lokal dan wisatawan, pengurus maupun komunitas seni) menginginkan lingkungan yang mendukung aktivitas yang terjadi dalam perancangan.	Creating a community-based cultural hub Pusat kebudayaan harus dirancang dengan melibatkan masyarakat lokal sebagai bagian dari komunitas kebudayaan, agar memberikan manfaat langsung kepada warga setempat.	An oviewer of locals culture Pusat kebudayaan menjadi simbol kebudayaan lokal dan keseimbangan antara tradisi dan inovasi, menciptakan kelestarian bagi pengunjung yang menghargai budaya dan lingkungan.	Realization of traditional culture which slowly dissappear Menghidupkan kembali rasa tentang menjaga kebudayaan lokal pada masyarakat yang hampir menghilang dan bersama melestarikan kebudayaan lokal ke generasi seterusnya.
Client Pemerintah Daerah, Komunitas Budaya	Regional management of cultural center Klien perlu merancang manajemen yang efisien dalam mengelola sumber daya lokal untuk mengembangkan kebudayaan lokal.	Efficient use of space and resources for cultural center Pengaturan tata ruang harus memperhatikan efisiensi penggunaan lahan, material lokal, dan sumber daya manusia dalam mendukung pusat kebudayaan	Making the place a cultural and educational attraction in town Pusat kebudayaan ini bisa menjadi simbol budaya lokal di Gorontalo yang dapat menarik wisatawan dan pelajar sehingga pelestarian budaya lokal Gorontalo tetap terjaga kelestariannya.	Realization of an ideal cultural center in town Visi jangka panjang untuk menciptakan generasi masyarakat yang peka dengan kebudayaan lokal yang mereka punya dan meningkatkan potensi pariwisata, ekonomi kreatif, dan pelestarian lingkungan.
Designer Arsitek	Cultural center design with locals culture significance Desain bangunan harus merefleksikan kebudayaan lokal berdasarkan tipologi bangunan tradisionalnya	Eco-cultural architechture design using traditional buildings typologi Penggunaan pendekatan desain yang selaras dengan tipologi bangunan tradisional yang beradaptasi dengan isu lingkungan.	Representation of locals cultural in design Desain arsitektural harus menjadi representasi kebudayaan lokal.	Harmonization of modern facilities with traditional cultural Mencapai keseimbangan desain antara desain yang kontemporer dan desain tradisional kebudayaan setempat.

Tabel 1.1. Design Problem Thinking Matrix
Sumber : Penulis, 2025

Kerangka Berfikir

Latar Belakang Perancangan

Minimnya wadah ekspresi seni dan budaya di Gorontalo

Kesenian dan budaya lokal erat dengan nilai-nilai islam, namun belum terakomodasi secara menyeluruh dalam arsitektur ruang publik

Kota Gorontalo memiliki tantangan berupa resiko banjir

Perkembangan seni modern seperti teater, musik, dan band butuh ruang yang fleksibel dan inklusif

Objek

Pusat Kebudayaan dengan Pendekatan Resilient Architecture

Permasalahan Umum

Merancang tempat yang mampu mewadahi kegiatan seni budaya dan aktivitas komunitas budaya lokal masyarakat yang edukatif, rekreatif, serta memperhatikan konteks lingkungan Sungai Bone dengan pendekatan Resilient Architecture

Permasalahan Khusus

1. Bagaimana merancang ruang yang dapat mewadahi aktivitas kebudayaan lokal dengan bentuk massa bangunan yang dapat merepresentasikan daerah sekitar namun tetap berkaitan dengan metode, material & kerasi yang berkaitan dengan masyarakat lokal melalui respon terhadap kondisi karakteristik tapak?

2. Bagaimana merancang selubung bangunan yang menarik & dapat merespon kenyamanan pengunjung namun tetap memberi kesan ruang & kesan visual yang menerapkan budaya lokal dengan akses & sistem sirkulasi yang jelas dan tidak menimbulkan bentrok antar aktivitas yang berbeda?

3. Bagaimana merancang pembagian ruang dan aktivitas yang ditinjau dari segi zona publik dan zona semi-publik untuk dikelompokkan berdasarkan jenis kebudayaan, namun tetap dapat memaksimalkan kondisi karakteristik fisik & budaya setempat?

Persoalan Desain

Fasad Bangunan

Tata Ruang

Tata Massa

Lansekap

Struktur Bangunan

Penelusuran Masalah

Kajian Tema Perancangan

Pusat Kebudayaan

Arsitektur Resilien

Karakter Rekreatif

Kajian Konteks Lokasi

Regulasi Bangunan

Kondisi Iklim Wilayah

Sungai Bone

Ragam Seni Budaya Gorontalo

Arsitektur Gorontalo

Kajian Preseden

Galeri Nasional Indonesia

Third Space Cultural and Learning Center

Jiande Cultural Center

The Floathouse River Kwai

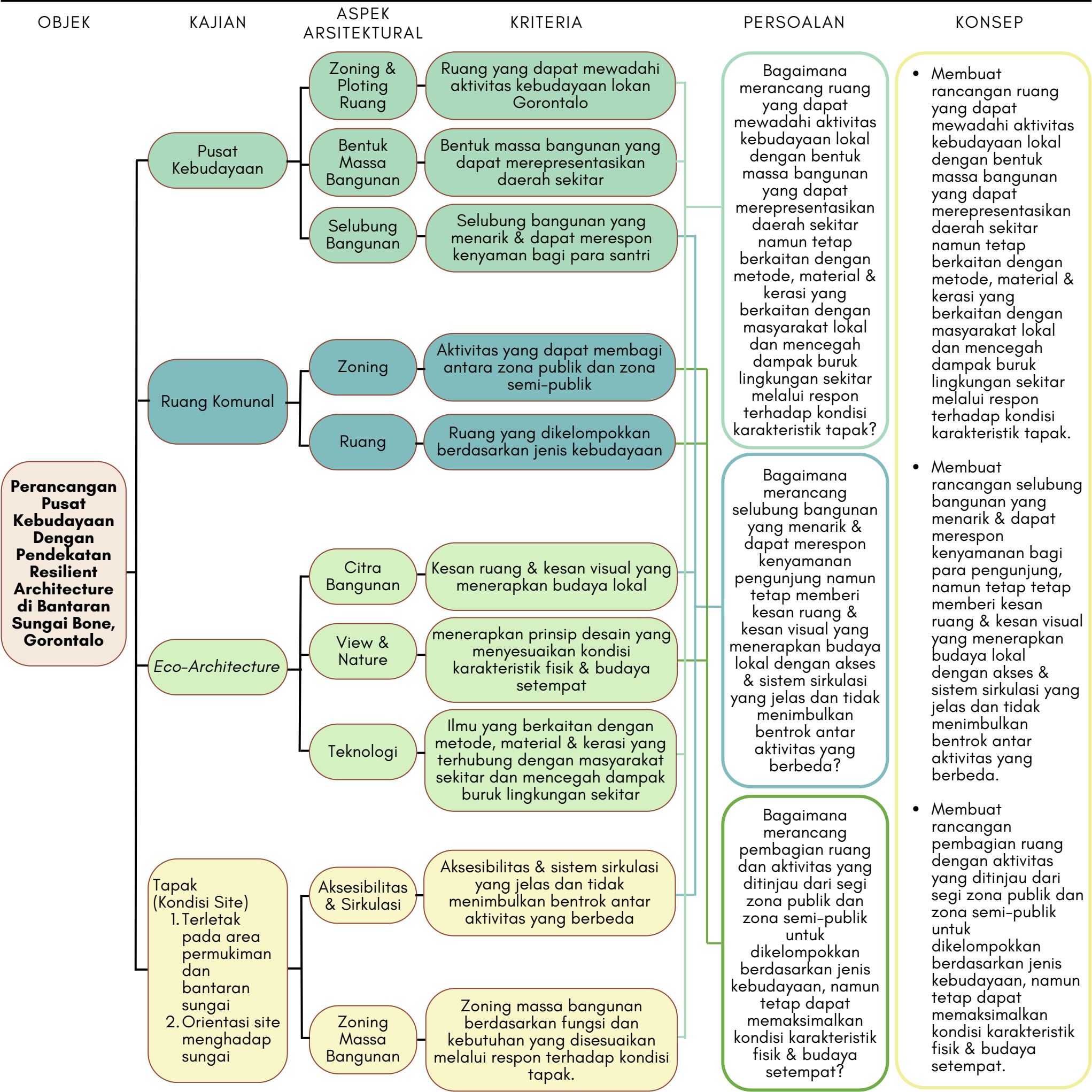
Konsep Desain

Desain Skematik

Uji Desain

Gagal

Rancangan Akhir



Perancangan sebuah desain dalam arsitektur selalu berdasar pada pendekatan dengan teori, referensi, serta tujuan yang ingin dicapai pada rancangan tersebut, sehingga terdapat beberapa rancangan yang memiliki beberapa persamaan & perbedaan dalam beberapa halnya. Berikut merupakan beberapa judul dari rancangan tersebut beserta perbedaan & persamaannya:

Originalitas dan Kebaruan Tema

Judul Penelitian	Fokus Budaya / Lokasi	Persamaan	Perbedaan
Perancangan Arsitektur Pusat Kebudayaan Bayak Toba di Kab. Samosir, Sumatera Utara (Hutabalian, 2020)	Budaya Batak Toba (Sumut); menggunakan pendekatan vernacular	- Merancang wadah budaya lokal (pusat kebudayaan) untuk memamerkan dan melestarikan budaya daerah setempat. - Fokus edukasi pengunjung melalui arsitektur yang merepresentasikan budaya Batak	- Perbedaan pendekatan arsitektur. - Perbedaan Lokasi
Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Museum Musik di Yogyakarta dengan Pendekatan Green Architecture (Putra, 2021)	Budaya music Indonesia (Yogyakarta); museum edukasi musik; green architecture.	- Bangunan sebagai fasilitas wisata edukasi budaya lokal (musik tradisi) - Bertujuan memberi edukasi kebudayaan sekaligus objek wisata (sarana edu-wisata)	- Fokus kebudayaan musik nasional vs budaya etnis Gorontalo - Pendekatan yang berbeda - Perbedaan Lokasi
Perancangan Pusat Kebudayaan dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular di Kota Timika - Papua (Raja Fath, 2022)	Budaya suku Papua (Timika); arsitektur neo-vernakular	- Mendesain pusat kebudayaan yang memamerkan kebudayaan lokal Papua - Menggunakan elemen tradisional daerah setempat (arsitektur vernacular) dalam rancangan	- Perbedaan pendekatan - Perbedaan konteks geografis dan budaya Papua (hutan/pegunungan) berbeda dengan Gorontalo (Sungai/laut) - Tidak eksplisit menyebut konsep edutourism; lebih kepada fasilitas budaya lokal
Designing a Cultural Center: An Approach to Harmonizing Tradition and Modernity (H. G. Far, 2024, Iran)	Budaya Iran (arsitektur tradisional vs modern); pusat budaya di Iran.	- Sama-sama merancang pusat kebudayaan untuk melestarikan warisan budaya lokal - Memfokuskan penggunaan elemen arsitektur tradisional demi mempertahankan budaya daerah.	- Fokus pada penggabungan tradisi-modernitas arsitektur Iran - Konteks budaya dan iklim yang berbeda - Tidak berorientasi khusus pada kegiatan wisata budaya (lebih pada prinsip desain teoritis)
Architectural Design of an Open Cultural Space for a Cultural Heritage Art Museum (Chen dkk., 2024, China)	Budaya Lingnan/Tiongkok museum seni budaya (Meizhou)	- Menekankan desain yang mencerminkan budaya lokal dalam museum seni - Memperhitungkan karakteristik iklim regional dalam rancangan bangunan	- Budaya lokal yang berbeda dan fokuskan ke museum seni - Menitikberatkan iklim Lingnan (Tiongkok) - Latar perkotaan historis Meizhou.

Tabel 1.2. Originalitas keaslian penulis
Sumber : Penulis, 2025

02

**BAGIAN PENELUSURAN PERSOALAN DAN
PEMECAHAN PERANCANGAN**

Gambaran Lokasi



Gambar 2.1. Lokasi makro & mikro Kota Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

Sumber : Penulis, 2024

Pemilihan lokasi makro ini didasari dari Pemerintahan Provinsi Gorontalo yang berupaya untuk meningkatkan ekonomi melalui sektor wisata budaya. Kota Gorontalo sendiri banyak memiliki tempat wisata yang memiliki pemandangan yang indah salah satunya Sungai Bone. Namun, dari banyaknya tempat wisata belum dapat membuat sesuatu yang ikonik untuk Kota Gorontalo sendiri.

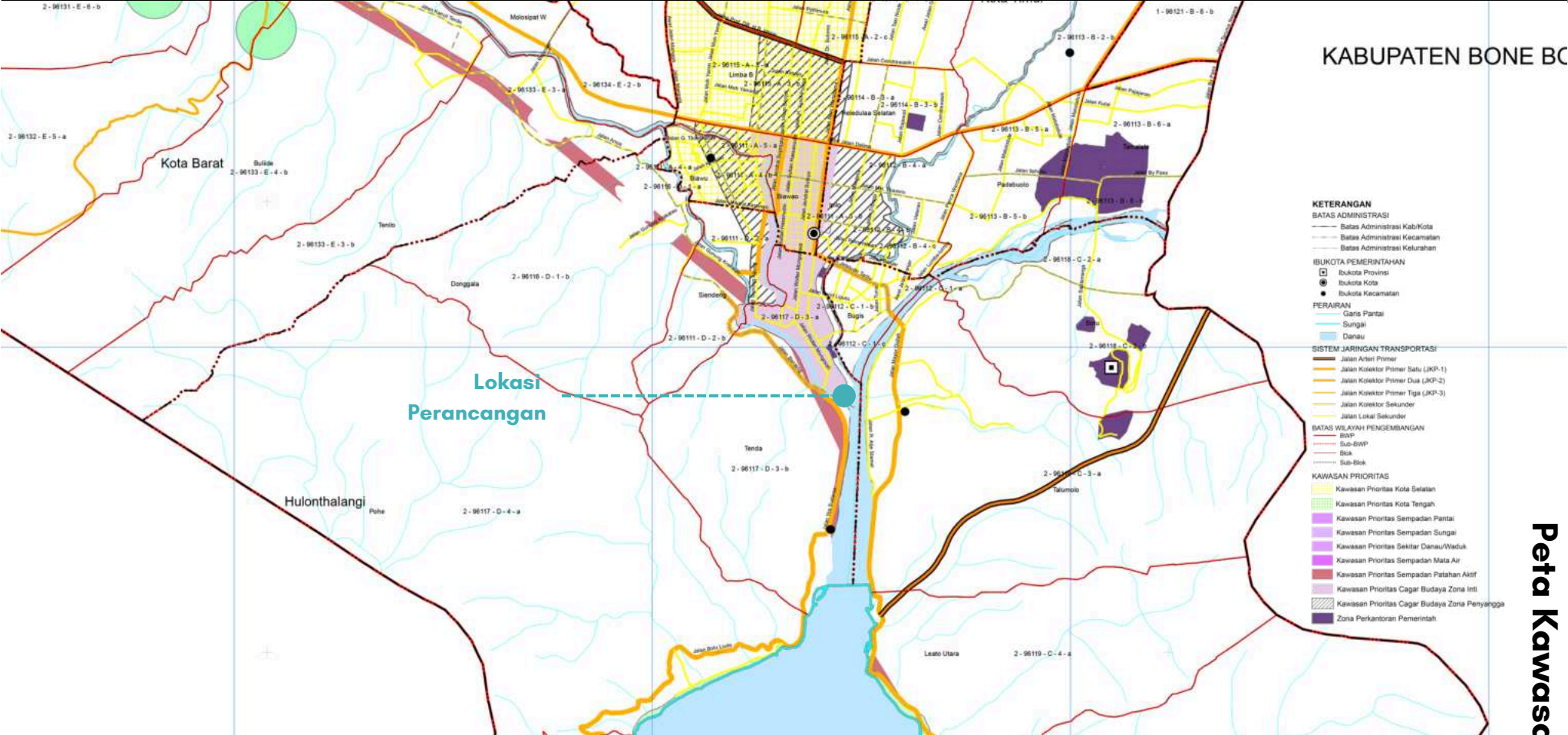
Sungai Bone merupakan salah satu sungai terbesar dan penting diperhatikan keberlanjutannya bagi pembangunan di Provinsi Gorontalo. Sungai ini sudah menjadi sumber air sebagian masyarakat Selain itu, Sungai Bone dimanfaatkan untuk kegiatan rekreasi dan pemanfaatan sumber daya perikanan oleh masyarakat sekitar. Hal ini dapat dijadikan potensi dalam merancang tempat wisata di Sungai Bone.

Namun sekarang, Sungai Bone sudah banyak mengalami penurunan kualitas lingkungan karena kegiatan masyarakat yang merugikan lingkungan. Sehingga menghilangkan estetika lingkungan Sungai Bone.



Gambar 2.2. Skema perkembangan bantaran Sungai Bone

Sumber : Google Earth disunting oleh penulis, 2024



Gambar 2.3. Peta Kawasan Rencana Prioritas
Sumber : RDTR Kota Gorontalo, 2024

Peta Kawasan Rencana Prioritas

Dalam Peta Kawasan Rencana Prioritas, lokasi perancangan termasuk dalam zona wilayah prioritas. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Muni yang bertanggung jawab sebagai Badan Pengurus Daerah Kota Gorontalo, dari pemerintah sendiri merencanakan area tersebut sebagai daerah edu-wisata kebudayaan lokal. Hal ini sejalan dengan perancangan Pusat Kebudayaan ini.

Intensitas Site

Ketentuan umum peraturan zonasi untuk kawasan perdagangan dan jasa sebagaimana dimaksud dalam Pasal 86 huruf b, yaitu:

KDB : Maksimal 80%

KLB : 4,8

KDH : 20%

KTB : 80%

Pertimbangan Pemilihan Site

Adapun pertimbangan pemilihan site tersebut antara lain:

1. Lokasi berada pada sirkulasi yang strategis
2. Lokasi berada pada zona yang diperuntukkan untuk fasilitas publik
3. Lokasi berada tidak jauh dari pusat kota
4. Lokasi mudah dilalui dan sering terdapat banyak orang yang berekreasi disepanjang bantaran sungai.
5. Lokasi berada pada daratan dan sungai yang memiliki pemandangan yang indah.

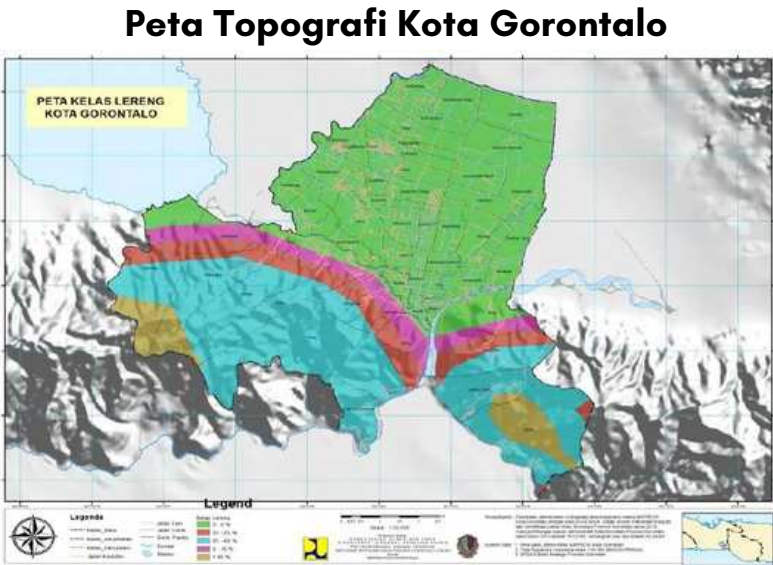
36.000 m²



Gambar 2.4. Mapping area sekitar pada site
Sumber : Penulis, 2024

Site berada tepat di muara sungai antara Sungai Bolango dan Sungai Bone dengan jenis tanah latosol yang merupakan bekas kompleks asrama polisi. Kondisi dari topografi lahan dominan datar dengan perbedaan tinggi elevasi sebelum menuju kearah sungai. Site dilalui sirkulasi dengan jalur kolektor primer. Area sekitar site cukup padat karena terdapat beberapa permukiman, fasilitas publik seperti rumah ibadah, dan beberapa toko-toko umkm.

Jenis tanah pada site merupakan tipe Insepticol atau latosol yang memiliki ciri subur dan kuat untuk pembangunan.



Gambar 2.5. View site
Sumber : Scribd.com



Gambar 2.6. Mapping area sekitar pada site
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 2.7. Vista site
Sumber : Google Earth, 2024

Site merupakan lahan yang telah digunakan sebagai asrama polisi yang saat ini sudah direncanakan untuk dipindahkan karena permasalahan lingkungan yang membuat ketidaknyamanan penghuni asrama. Area site diperuntukkan menjadi area fasilitas publik menurut RDTR yang berlaku, sehingga cocok untuk dilakukan pengembangan wilayah yang dirancang oleh pemerintah setempat.

Selain dari kondisi vista, view dari site pun memiliki view yang menarik, salah satunya yaitu view mengarah ke Gunung Layang.



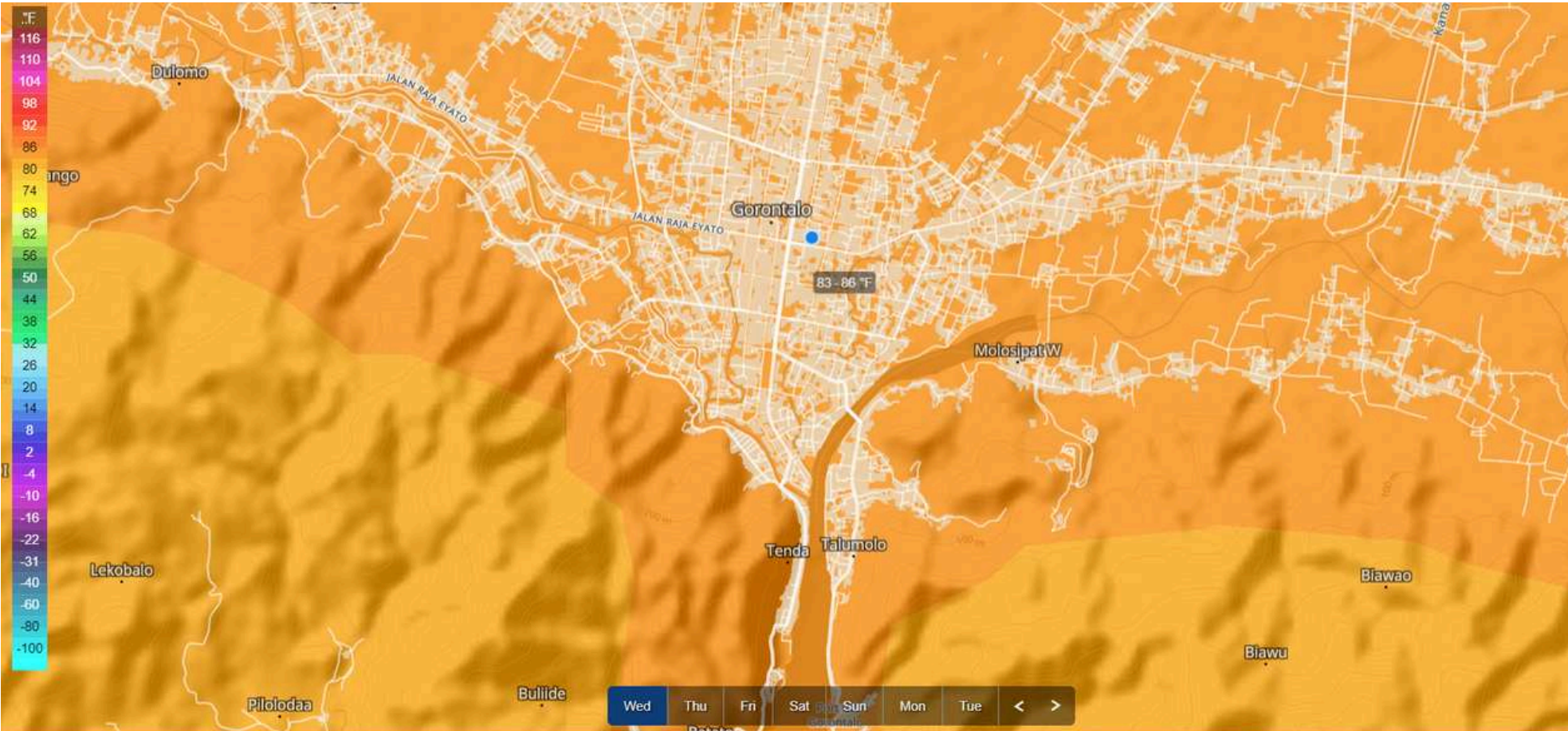
Gambar 2.8. View site
Sumber : Google Earth, 2024

Aksesibilitas Site



Gambar 2.10. Sirkulasi menuju site
Sumber : Google Street View, 2024

Gambar 2.9. Peta sirkulasi pada site
Sumber : Penulis, 2024



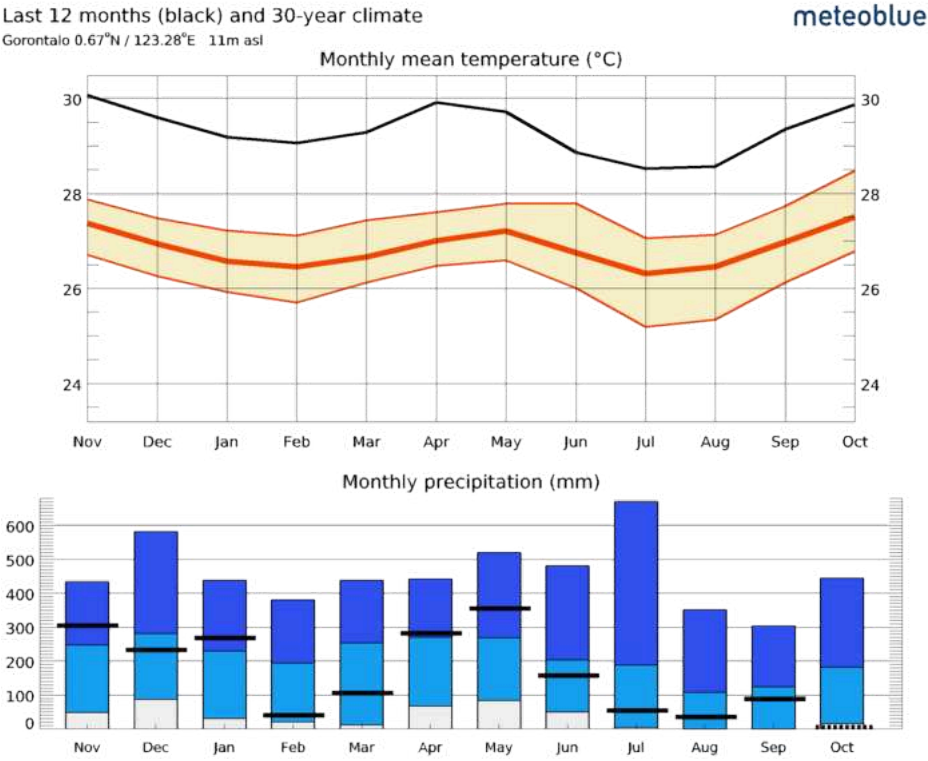
Gambar 2.11. Iklim & suhu
Sumber : Penulis, 2024

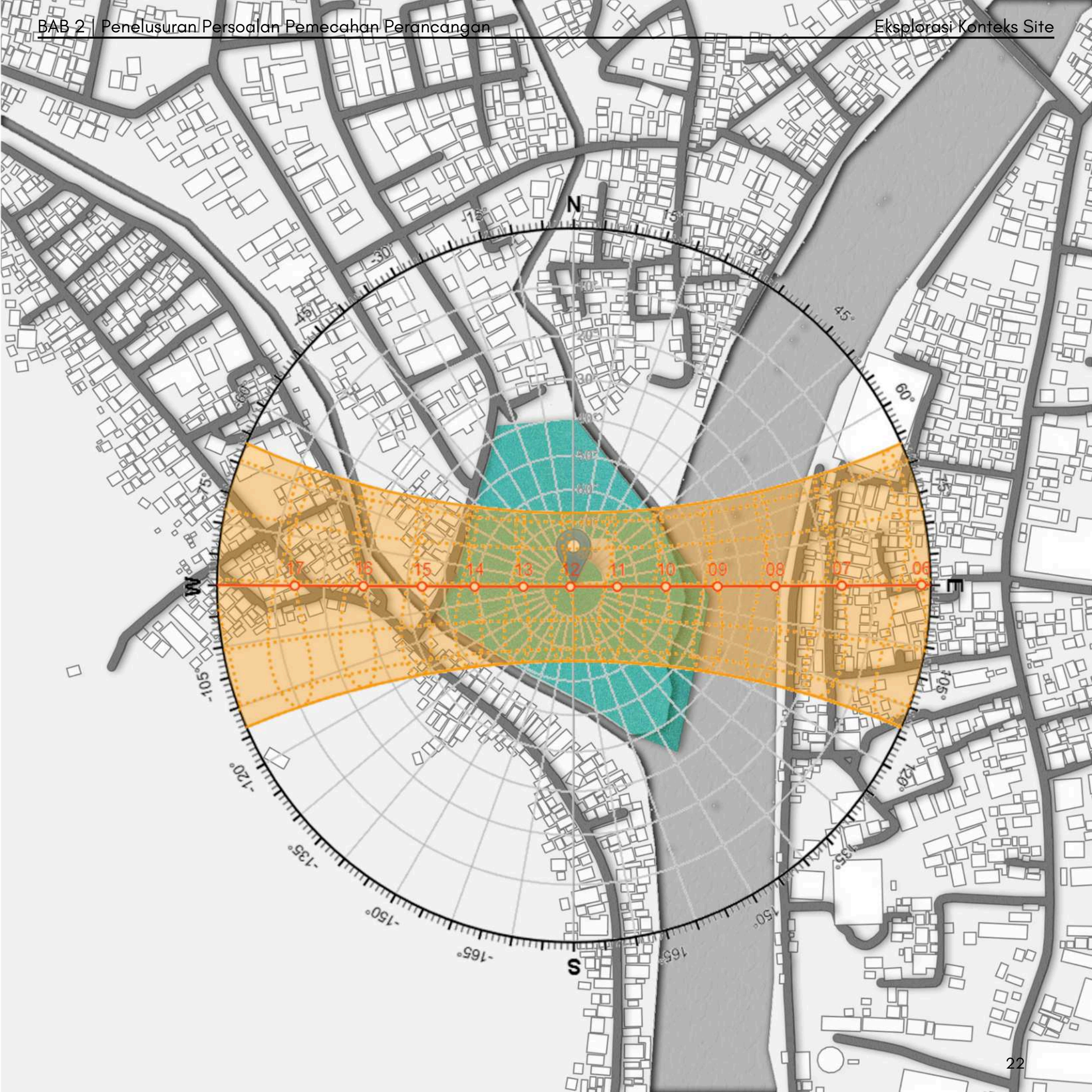
Iklim & Suhu

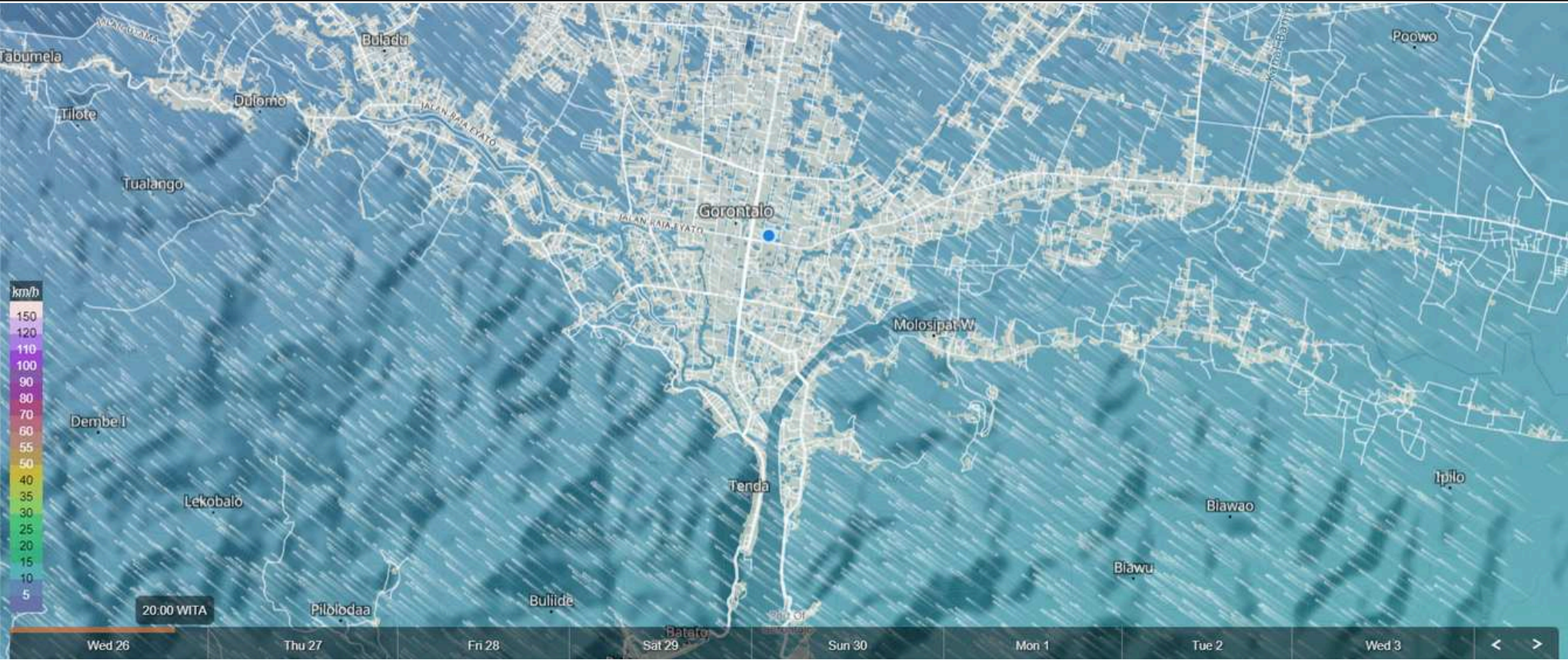
Sepanjang tahun, suhu biasanya bervariasi dari 23°C hingga 32°C dan jarang dibawah 22°C atau di atas 33°C.

Musim panas berlangsung selama 3,1 bulan, dari 22 Maret sampai 27 Juni, dengan suhu tertinggi harian rata-rata di atas 31°C. Bulan terpanas dalam setahun di Gorontalo adalah Mei, dengan rata-rata suhu terendah 24°C dan tertinggi 32°C

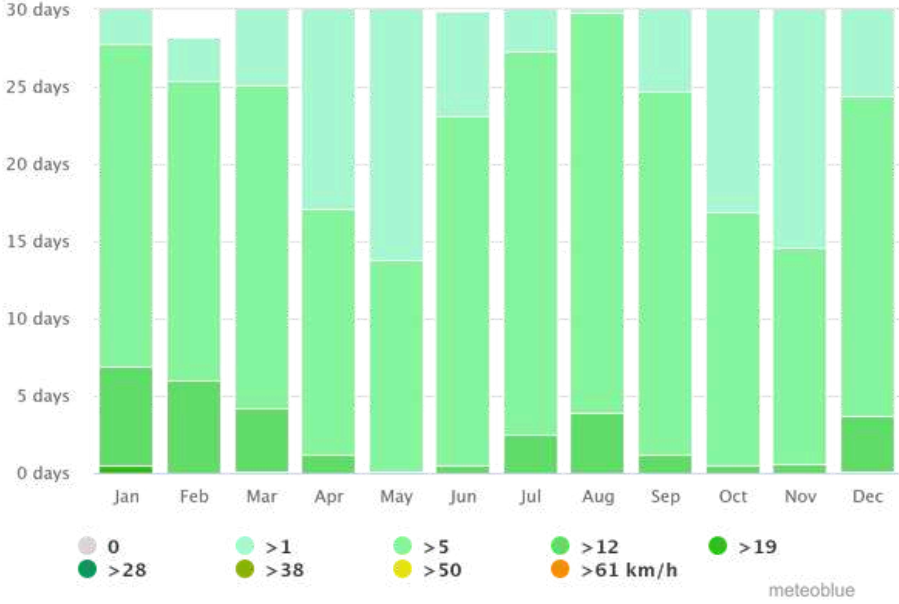
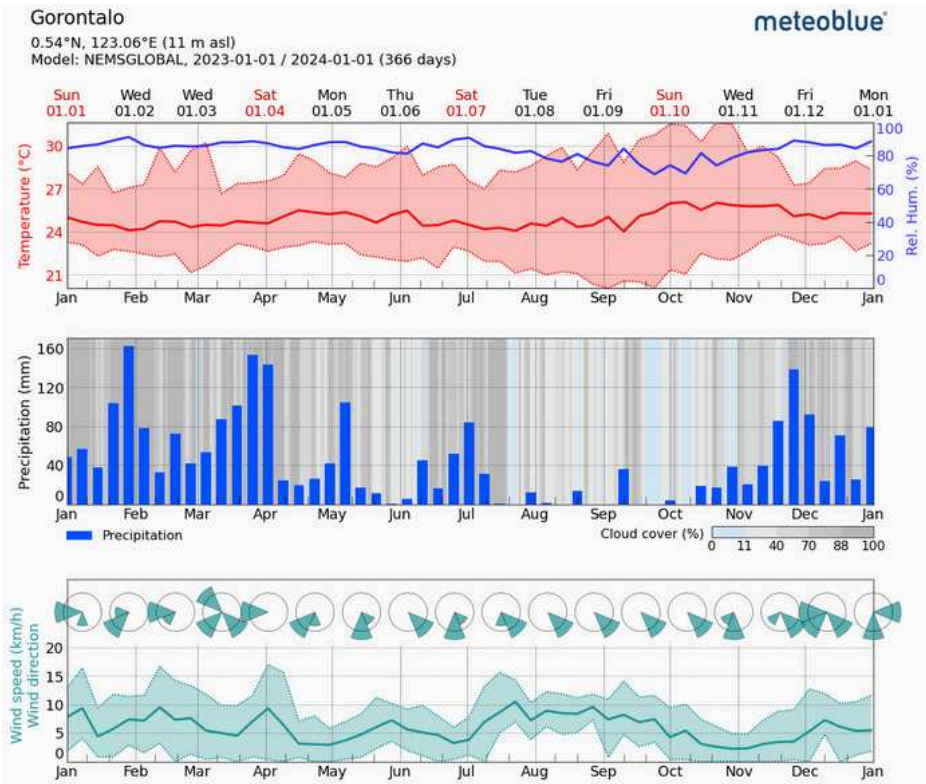
Musim dingin berlangsung selama 2,2 bulan, dari 27 Juni sampai 1 September, dengan suhu tertinggi harian rata-rata di bawah 30°C. Bulan terdingin dalam setahun di Gorontalo adalah Juli, dengan rata-rata terendah 24°C dan tertinggi 29°C.







Gambar 2.12. Arah angin
Sumber : Penulis, 2024



Arah Angin

Pengertian Sungai

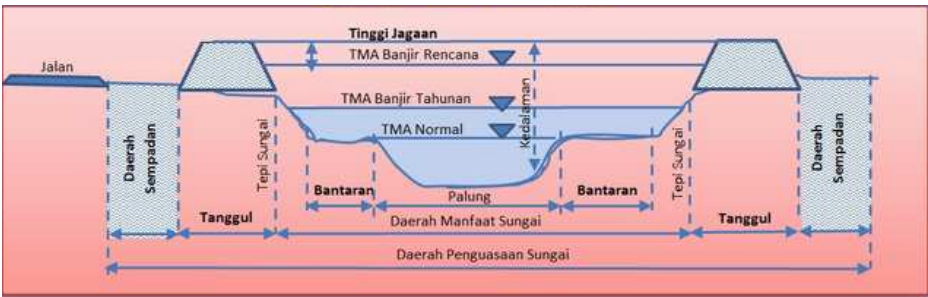
Menurut Permen PUPR Nomor 26/PRT/M2015 tentang pengalihan alur sungai dan/atau pemanfaatan ruas bekas sungai merupakan alur atau wadah air alami dan/atau buatan berupa jaringan pengalihan air beserta air di dalamnya, mulai dari hulu sampai muara, dengan dibatasi kanan dan kiri oleh garis sempadan. Wilayah sungai disebut juga sebagai kesatuan wilayah pengelolaan sumber daya air dalam satu atau lebih daerah aliran sungai dan/atau pulau-pulau kecil yang luasnya kurang dari atau sama dengan 2.000 km2.

Proses terbentuknya sungai ialah air yang berasal dari permukaan daratan, baik air hujan, mata air, maupun cairan gletser, akan mengalir melalui sebuah saluran menuju tempat yang lebih rendah (Wardani & Wibowo, 2018). Menurut Maesti (2022), sungai dapat menjadi kawasan yang mempesona, menunjukkan pesona alam dan kegunaannya untuk beragam aktivitas manusia. Daya tarik ini dapat dimanfaatkan sebagai tempat wisata berupa pesona alam dengan pemandangan yang indah dan dikelilingi tanaman hijau memberikan nuansa alami.

Istilah-Istilah pada Sungai

Pada pengertian sungai, terdapat pula beberapa macam istilah lainnya, diantaranya:

- 1.Tepi Sungai, adalah daratan dari tepi sungai hingga tanggul dalam.
- 2.Batas sungai adalah batas terluar dari pelindung sungai,
- 3.Garis sempadan sungai adalah garis batas luar pengamanan sungai,
- 4.Bantaran sungai adalah lahan pada kedua sisi sepanjang palung sungai dihitung dari tepi sampai dengan kaki tanggul sebelah dalam,
- 5.Bangunan sungai adalah lahan pada kedua sisi sepanjang palung sungai dihitung dari tepi sampai dengan kaki tanggul sebelah dalam.



Gambar 2.13. Ilustrasi batas daerah sungai
Sumber : tarubali.baliprov.go.id , 2024

Pariwisata Sungai

Menurut Maesti, (et al, 2022) wisata sungai merupakan objek wisata yang memiliki potensi untuk dikembangkan selain memiliki pemandangan alam yang indah, dapat menjadi penunjang keberlangsungan hidup dan perekonomian masyarakat, serta dapat digunakan untuk kegiatan wisata yang mengutamakan sumber daya sungai dan budaya masyarakat sungai seperti rekreasi, olahraga dan menikmati pemandangan sekitar.

Sedangkan menurut Prideaux dalam jurnal *River Tourism* (Prideaux, Timothy, & Cooper, 2009), sistem sungai merupakan ekosistem kompleks yang sangat dipengaruhi oleh banyak aktivitas manusia, termasuk pariwisata dan rekreasi. Keberlanjutan pemanfaatan sungai-sungai di dunia untuk pariwisata harus dipantau dan dikelola dengan baik agar dapat melestarikan kekayaan alam dan budaya dari ekosistem unik ini untuk generasi sekarang dan masa depan.

Perspektif Pariwisata Berkelanjutan

Menurut McCool & Moisey (2001) disebutkan bahwa pariwisata berkelanjutan dapat ditinjau dari 3 perspektif, yaitu:

- 1.Mempertahankan industri pariwisata dalam jangka waktu lama,
- 2.Pariwisata yang lebih peduli pada usaha skala kecil, budaya lokal dan dampak lingkungan,
- 3.Pariwisata sebagai alat pembangunan ekonomi dan sosial



Gambar 2.14. Kondisi Sungai Bolango
Sumber : Youtube Papa iyas G, 2024

Kondisi Sungai Bone

Sungai Bone merupakan salah satu sungai yang menjadi sumber air bersih yang dimanfaatkan oleh masyarakat yang membentang dari kecamatan Pinogu kabupaten Bone Bolango sampai ke muara Talumolo Kota Gorontalo. Sungai ini memiliki suasana yang berbeda dengan sungai pada umumnya. Gemiricik air serta suara alam yang masih terbilang asri membuat sungai ini menjadi primadona.

Saat ini, pemerintah sedang dalam proses pengembangan tanggul pengendali banjir di Kota Gorontalo. Bolango Riverside menjadi salah satu spot yang cukup menarik masyarakat untuk berekreasi di sepanjang bantaran sungai. Hal ini disebabkan oleh aktivitas masyarakat disepanjang sungai cukup ramai dan memiliki pemandangan yang indah memanjakan mata. Daerah pertemuan Sungai Bolango dan Bone merupakan area yang cukup ramai juga karena tempat kapal nelayan berlabuh.



Gambar x.x. Kondisi bantaran Sungai Bolango
Sumber : gorontalo.tribunnews.com, 2024

Kota Gorontalo dihuni oleh beragam suku, yaitu Suku Gorontalo, Suku Bugis, Suku Polahi, Suku Jawa, Suku Makassar, Suku Bali, Suku Mongondow, Suku Minahasa, dan Tionghoa. Masyarakat Gorontalo umumnya berbicara dalam bahasa Gorontalo. Selain bahasa Gorontalo, terdapat juga beberapa bahasa lain, yang sering dianggap sebagai dialek bahasa Gorontalo, yakni bahasa Suwawa dan bahasa Atinggola. Bahasa Gorontalo sendiri sekarang banyak mengalami asimilasi dengan bahasa Manado (Melayu Manado) yang juga banyak diadopsi dalam keseharian masyarakat Gorontalo.



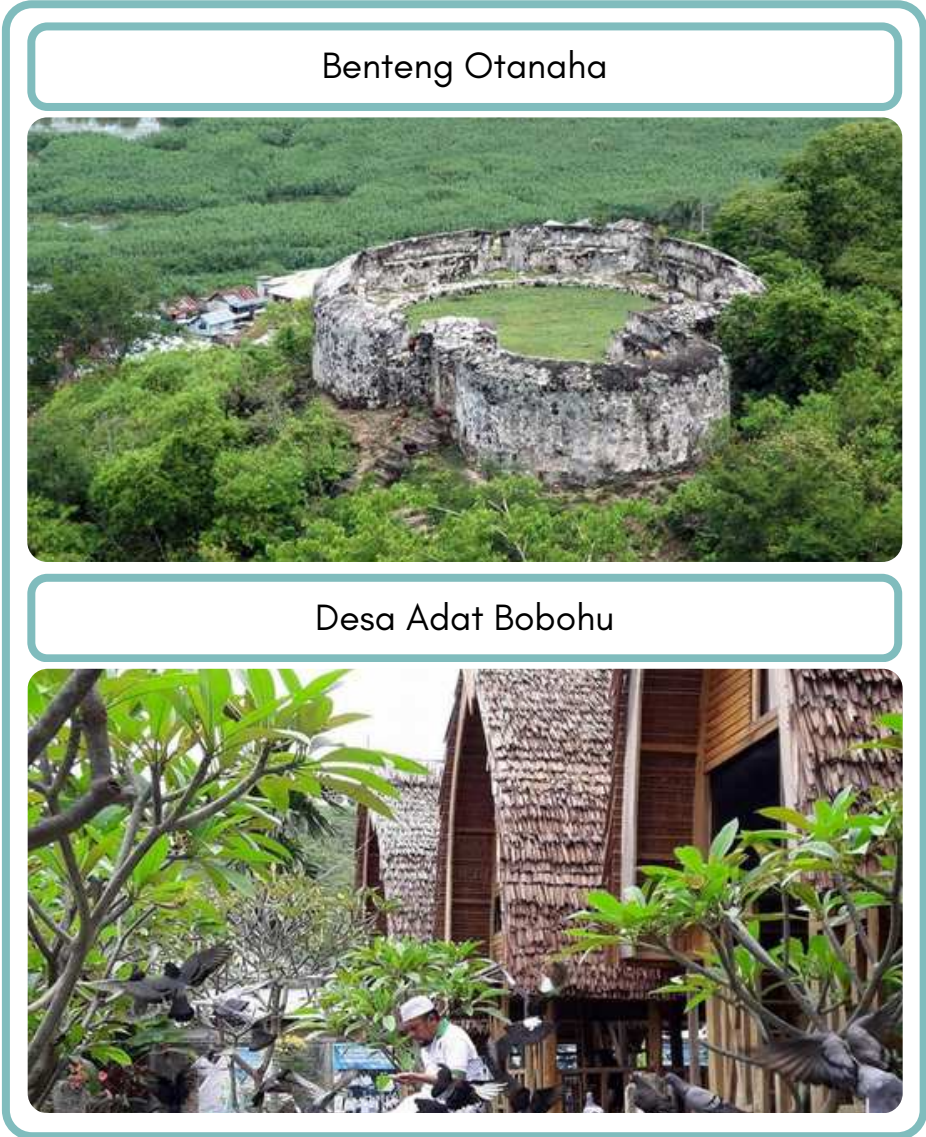
Gambar x.x. Suasana aktivitas masyarakat sekitar Sungai Bolango
Sumber : www.antarafoto.com, 2024

Dilihat dari status pekerjaan utamanya, sebagian besar penduduk Kota Gorontalo didominasi oleh mereka yang berstatus buruh, karyawan, dan pegawai pada tahun 2020.

Di sektor wisata, kendati Kota Gorontalo tidak memiliki banyak obyek wisata, namun kota ini menjadi tempat singgah bagi pelancong yang hendak berwisata ke destinasi wisata di daerah lain. Kota ini menjadi pintu gerbang untuk menuju obyek wisata yang ada di kabupaten-kabupaten lainnya.

Menurut data BPS Kota Gorontalo, kota ini memiliki 12 kawasan wisata budaya dan 5 kawasan pariwisata. Salah satunya yang terkenal adalah Benteng Otanaha, yakni benteng yang didirikan pada abad ke-15. Sementara untuk obyek wisata buatan di antaranya taman taruna remaja dengan patung pahlawan nasional, nani wartabone sebagai ikon.

Di samping itu, di Gorontalo juga terdapat berbagai elemen kebudayaan yang beragam, diantaranya berupa kerajinan khas, kuliner tradisional, tarian, alat musik, produk arsitektur, senjata dan alat perang, dan cerita rakyat.



Gambar x.x. Tempat wisata Gorontalo
Sumber : gorontalo.tribunnews.com, 2024



Gambar 2.15. Banjir yang melanda perumahan polisi
Sumber : gorontalo.tribunnews.com, 2024

Aktivitas & Jenis Pengunjung Sungai Bone

Sungai Bone yang merupakan muara antara tiga sungai diantaranya Sungai Bolango, Sungai Bone, dan Sungai Tamalate yang langsung berhubungan dengan Teluk Tomini, menjadikan Sungai Bone sebagai sumber air dan media transportasi air yang penting bagi masyarakat Gorontalo. Aktivitas masyarakat sekarang banyak mengurangi kualitas lingkungan sungai, sehingga keindahan sungai mulai tergerus. Mulai dari zat kimia yang berasal dari pertanian, tambang, dan masyarakat yang tidak peduli terhadap kebersihan lingkungan dengan membuang sampah sembarangan.

Dampak yang terlihat sekarang adalah meluapnya air sungai ke permukiman akibat kondisi cuaca yang tidak bersahabat menyebabkan banjir. Salah satu daerah yang terdampak yaitu asrama polisi yang sudah tidak layak lagi untuk dihuni. Akibat banjir tersebut, sekitar 300 orang yang tinggal di asrama polisi harus dievakuasi.

Berikut merupakan macam-macam aktivitas dari pengunjung Sungai Bone.

*Pengunjung Masyarakat Sekitar
Rekreasi*

*Pengunjung Wisatawan Luar Kota
Remaja-Dewasa*

*Pengunjung Wisatawan Luar Kota
Anak-anak*

*Pengunjung Masyarakat Sekitar
Berjualan Kerajinan Tangan*

*Pengunjung Masyarakat Sekitar
Berjualan Makanan*

Mata Pencaharian Masyarakat Sekitar Sungai Bone



Disekitar Sungai Bone, terdapat masyarakat dan permukiman yang memiliki mata pencaharian mayoritas nelayan dan pedagang yang biasanya selalu berdagang di area bantaran Sungai Bone. Bagi masyarakat Kota Gorontalo (hilir), Sungai Bone bermanfaat bagi kepentingan sosial dan ekonomi, kebutuhan pertanian, air bersih, serta pariwisata. Para pedagang dan pengrajin banyak melakukan aktivitasnya dipinggiran bantaran dan di rumah mereka masing-masing. Sekarang bantaran sungai sedang dikembangkan untuk nantinya dapat mewadahi aktivitas rekreasi masyarakat lokal dan luar kota.

Identitas & Kerajinan Khas Gorontalo

Sejak dulu, Gorontalo dikenal sebagai Kota Serambi Madinah. Hal itu disebabkan pada zaman dahulu pemerintahan Kerajaan Gorontalo telah menerapkan syariat Islam sebagai dasar pelaksanaan hukum, baik dalam bidang pemerintahan, kemasyarakatan, maupun pengadilan. Selain itu, Gorontalo dikenal sebagai salah satu kota perdagangan dan pendidikan. Pengaruh besar kota ini dirasakan masyarakat luas mulai dari wilayah Bolaang Mongondow, Buol, Tolitoli, Luwuk Banggai, Donggala, Palu, bahkan sampai ke Sulawesi Tenggara dan Timur Indonesia (Ambon, Maluku).

Dalam sejarahnya, Kota Gorontalo merupakan satu dari empat kota tua dan penting di Pulau Sulawesi yang sudah dikenal sejak 400 tahun lalu. Pada masa itu, Gorontalo menjadi salah satu poros penting penyebaran agama Islam di Indonesia Timur, selain Ternate (Maluku Utara) dan Bone (Sulawesi Selatan). Pada masa itu juga Gorontalo karena letaknya di Teluk Tomini dikenal sebagai pusat pendidikan dan perdagangan dari wilayah di sekitarnya, seperti Bolaang Mongondow (Sulawesi Utara), Buol, Tolitoli, Donggala dan Luwuk Banggai (Sulawesi Tengah), bahkan hingga ke Sulawesi Tenggara.

Sebelum masa penjajahan Belanda, daerah Gorontalo berbentuk kerajaan-kerajaan yang diatur menurut hukum adat ketatanegaraan Gorontalo. Seluruh kerajaan itu tergabung dalam satu ikatan kekeluargaan yang disebut "Pohalaa". Dalam buku Profil Provinsi Gorontalo yang digunakan untuk berargumen memperjuangkan terbentuknya provinsi ke-32 ini dijelaskan, terdapat lima pohalaa, masing-masing Pohalaa Gorontalo, Pohalaa Limboto, Pohalaa Suwawa, Pohalaa Bualemo, dan Pohalaa Atinggola.

Agregrat Penduduk Menurut Kecamatan dan Rasio Jenis Kelamin
Semester 2 Tahun 2022

KECAMATAN	JENIS KELAMIN				PENDUDUK SEKARANG		RASIO KELAMIN
	LAKI-LAKI		PEREMPUAN				
	n(Jiwa)	(%)	n(Jiwa)	(%)	n(Jiwa)	(%)	
KOTA BARAT	12,373	6.12	12,360	6.11	24,733	12.23	100.11
KOTA SELATAN	10,054	4.97	10,323	5.10	20,377	10.07	97.39
KOTA UTARA	10,547	5.21	10,510	5.20	21,057	10.41	100.35
DUNGINGI	13,138	6.49	13,240	6.55	26,378	13.04	99.23
KOTA TIMUR	13,300	6.57	13,423	6.64	26,723	13.21	99.08
KOTA TENGAH	13,428	6.64	13,858	6.85	27,286	13.49	96.90
SIPATANA	9,810	4.85	9,848	4.87	19,658	9.72	99.61
DUMBO RAYA	9,676	4.78	9,567	4.73	19,243	9.51	101.14
HULONTHALANGI	8,387	4.15	8,444	4.17	16,831	8.32	99.32
KOTA GORONTALO	100,713	49.79	101,573	50.21	202,286	100	99.15

Tabel 2.1. Agregat penduduk
Sumber : gorontalo.tribunnews.com, 2024

Bencana

Menurut Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2007, bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan, baik oleh faktor alam atau faktor non alam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda dan dampak psikologis.

Menurut Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2007 tentang penanggulangan bencana, terdapat jenis-jenis bencana yaitu:

- 1. Bencana alam
- 2. Bencana non alam
- 3. Bencana sosial
- 4. Kegagalan teknologi

Berdasarkan faktor penyebab terjadinya bencana, terbagi menjadi 3, yaitu:

- 1. Faktor alam
- 2. Faktor nonalam
- 3. Faktor sosial/manusia

Bencana Banjir

Menurut Rahayu (2009) banjir didefinisikan sebagai tergenangnya suatu tempat akibat meluapnya air yang melebihi kapasitas pembuangan air disuatu wilayah dan menimbulkan kerugian fisik, sosial, ekonomi. Banjir juga terjadi disebabkan oleh rendahnya kemampuan filtrasi tanah, sehingga menyebabkan tanah tidak mampu lagi menyerap air. Banjir dapat terjadi akibat curah hujan diatas normal yang mengakibatkan naiknya permukaan air (Ligak, 2008). Dalam istilah teknis banjir adalah aliran air sungai yang mengalir melampaui kapasitas tampung sungai, dan dengan demikian, aliran air sungai tersebut akan melewati tebing sungai dan menggenangi daerah di sekitarnya.

Menurut Pusat Kritis Kesehatan Kemenkes RI (2018), banjir dibedakan menjadi lima tipe sebagai berikut:

- 1. Banjir Bandang
- 2. Banjir Air
- 3. Banjir Lumpur
- 4. Banjir Rob (Banjir Laur Air Pasang)
- 5. Banjir Cileunang

Berdasarkan faktor-faktor penyebab banjir menurut Kodoatie dan Sugiyanto (2002), “faktor penyebab terjadinya banjir dapat diklasifikasikan dalam dua kategori, yaitu banjir alami dan banjir oleh tindakan manusia. Banjir akibat alami dipengaruhi curah hujan, fisiografi, erosi, dan sedimentasi, kapasitas sungai, kapasitas drainase dan pengaruh air pasang. Sedangkan banjir akibat aktivitas manusia disebabkan karena ulah manusia yang menyebabkan perubahan-perubahan lingkungan seperti: perubahan kondisi Daerah Aliran Sungai (DAS), kawasan pemukiman di sekitar bantaran, rusaknya drainase lahan, kerusakan bangunan pengendali banjir, rusaknya hutan (vegetasi alami), dan perencanaan sistem pengendali banjir yang tidak tepat:.

Daerah rawan banjir adalah daerah yang sering dilanda banjir. Daerah tersebut diidentifikasi dengan menggunakan pendekatan geomorfologi khususnya aspek morfogenesis, karena kenampakan seperti teras sungai, tanggul alam, dataran banjir, rawa belakang, kipas aluvial, dan delta yang merupakan bentukan banjir yang berulang-ulang yang merupakan bentuk lahan detil yang mempunyai topografi datar (Dibyosaputro, 1994)

Menurut Pratomo (2008) dan Isnugroho (2006), “daerah rawan banjir dapat diklasifikasikan menjadi empat daerah, yaitu daerah pantai, daerah dataran banjir, daerah sempadan sungai, dan daerah cekungan”.

Adat istiadat Gorontalo itu sendiri tidak hanya terbentuk dari warisan kebudayaan persekutuan 5 kekeluargaan kerajaan atau “Duluwo Limo lo Pohala’a”, tetapi juga terbentuk dari pengaruh kebudayaan luar seperti Budaya Melayu, Budaya Arab, dan Budaya Tionghoa.

Dari berbagai pengaruh budaya, kebudayaan Islam dari masyarakat Arab-lah yang paling kuat dan mudah diterima masyarakat Gorontalo. Situasi ini pun yang membuat Jazirah Semenanjung Gorontalo dijuluki sebagai “Bumi Serambi Madinah”, karena masyarakatnya dikenal memegang teguh dan mempraktekkan agama islam dalam setiap sendi- sendi kehidupan dan adat tradisi sehari-hari (dikenal dengan filosofi Gorontalo beragama Islam, Islam adalah orang Gorontalo) serta dikenal pula dengan sifat terbuka, ramah dan toleran terhadap para pendatang yang hijrah merantau di Gorontalo, layaknya Kaum Anshar Madinah yang ikhlas menerima kedatangan Kaum Muhajirin.

Berikut merupakan kerajinan khas Gorontalo yang masih terjaga hingga saat ini:

Upiya Karanji



Upiya karanji, songkok dari tumbuhan paku hata (mintu) ini merupakan khas Gorontalo. Hutan Gorontalo, terus menyusut, perajin, seperti Hadjirah Abdullah, makin sulit dapatkan mintu di hutan atau sekitar rumah. Mereka harus mencari ke hutan lebih dalam, atau bahkan mencari ke kabupaten tetangga.

Kain Karawo



Karawo adalah kain tradisional khas Gorontalo yang dibuat dengan tangan. Karawo (Bahasa Gorontalo) berarti artinya sulaman dengan tangan. Seni membuat karawo disebut "Makarawo". Tradisi mokarawo adalah sepenggal sejarah yang diselamatkan kaum perempuan Gorontalo.

Baju Adat



Ada tujuh warna yang identik dengan pakaian adat Gorontalo. Warna tersebut terdiri dari merah, hijau, kuning, ungu, cokelat, hitam, dan putih. Masing-masing warna memiliki makna filosofi yang mendalam.

Berikut merupakan kuliner khas Gorontalo yang masih terjaga hingga saat ini:

Binte Biluhuta



Ilabulo



Es Brenebon



Kue Karawo



Ayam Iloni



Duduli



Gambar x.x. Kuliner khas Gorontalo
Sumber : gorontalo.tribunnews.com, 2024

Berikut merupakan tarian tradisional Gorontalo yang masih terjaga hingga saat ini:



Gambar x.x. Tarian tradisional Gorontalo
Sumber : gorontalo.tribunnews.com, 2024

Berikut merupakan alat musik tradisional Gorontalo yang masih terjaga hingga saat ini:



Gambar x.x. Alat musik tradisional Gorontalo
Sumber : gorontalo.tribunnews.com, 2024

Berikut merupakan arsitektur rumah adat Gorontalo yang masih terjaga hingga saat ini:



Rumah adat Bantayo Po Boide ini menggunakan material kayu dengan tekstur warna coklat dan hitam. Rumah adat ini difungsikan sebagai tempat upacara adat dan bermusyawarah.

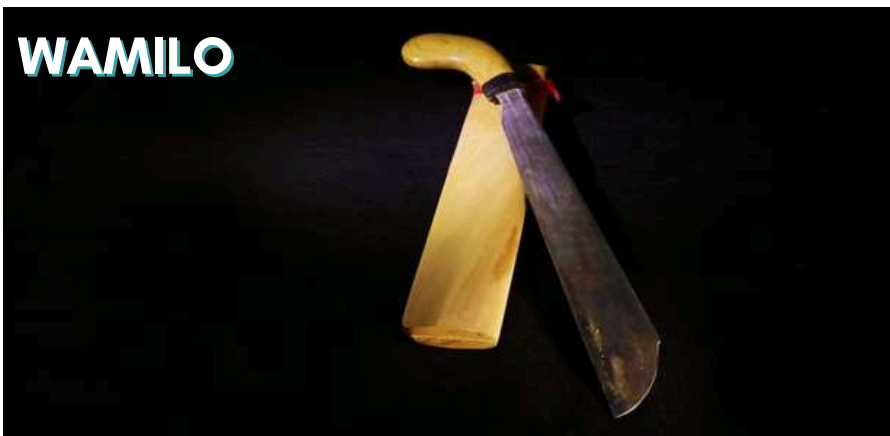


Rumah adat Dulohupa difungsikan sebagai tempat bermufakat, untuk mengadili individu atau memutuskan berbagai perkara yang terjadi saat pemerintahan kerajaan Gorontalo. Jenis rumah adat ini berbentuk rumah panggung dengan atap yang berciri khas atap jerami. Rumah ini juga memiliki 32 pilar kayu yang menyokong dan memiliki makna tersendiri.



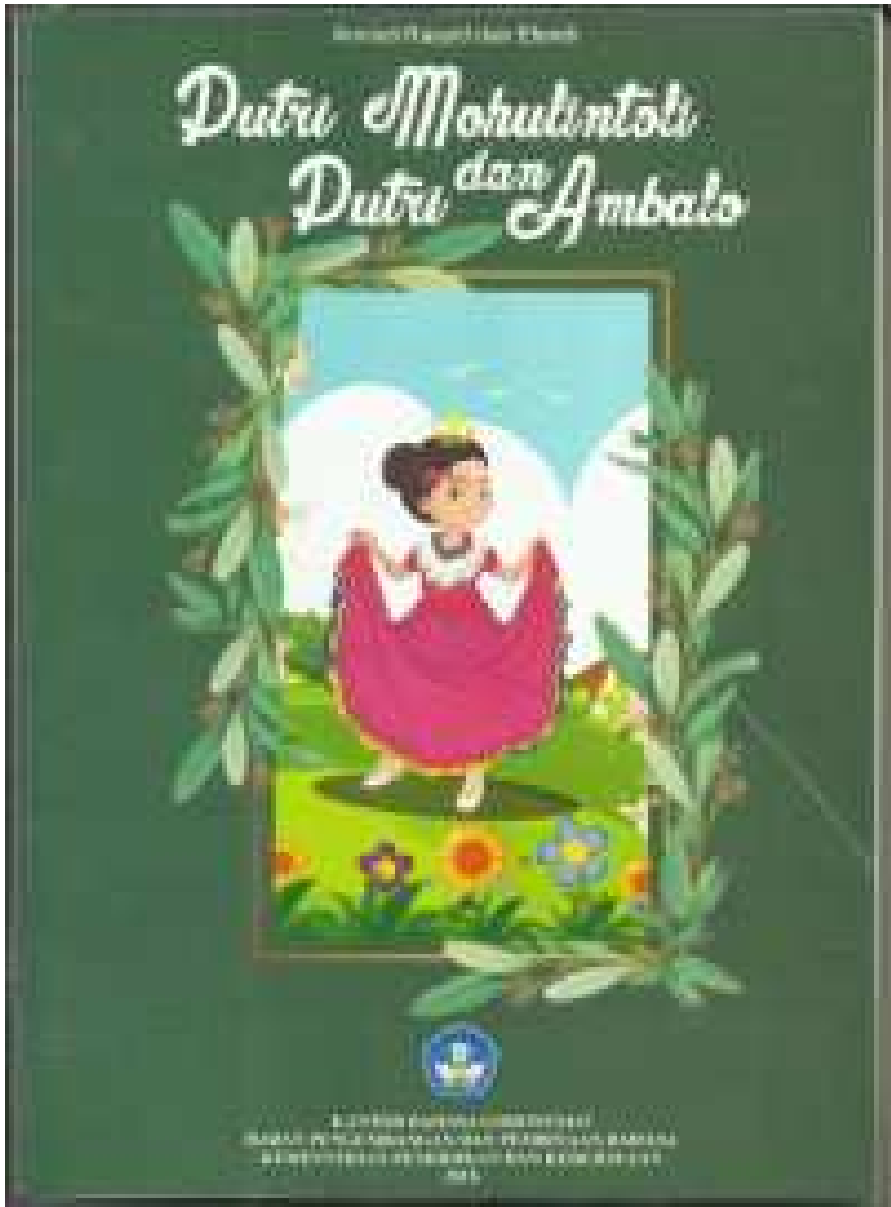
Rumah adat Ma'lihe ini merupakan bangunan rumah bagi masyarakat biasa yang memiliki dasar bentuk berupa rumah panggung dengan bentuk persegi panjang yang menyudut yang dipercaya bentuk tiap sudut merepresentasikan elemen alam, yakni air, api, tanah dan angin.

Berikut merupakan senjata & alat perang Gorontalo yang masih terjaga hingga saat ini:

BALADU**KALUMBI****ALIYAWO****TOTOBU'O****WAMILO****HUWANGGA****ELUTO****PANTILO**

Gambar x.x. Senjata & alat perang tradisional Gorontalo
Sumber : gorontalo.tribunnews.com, 2024

Berikut merupakan cerita adat Gorontalo yang masih terjaga hingga saat ini:



PUTRI MOHULINTOLI DAN PUTRI AMBALO

Cerita ini mengisahkan tentang kegigihan dan keteguhan seorang putri yang bernama Mohulintoli yang berjanji menjaga adik semata wayangnya setelah kepergian kedua orang tuanya. Meskipun mengalami rintangan yang sangat berat, dia berhasil mendidik adiknya menjadi pribadi yang jujur, ikhlas, dan bertanggung jawab. Cerita Putri Mohulintoli dan Putri Ambalo ini menunjukkan sebuah kisah kasih sayang sebuah keluarga yang dikuatkan oleh berbagai macam cobaan yang menimpa mereka serta kebesaran hari seorang anak dalam menyadari kesalahan yang telah mereka perbuat terhadap orang tuanya.



LAHILOTE

Cerita ini mengisahkan tentang seorang pria bernama Lahilote yang mencuri selendang milik bidadari dan akhirnya menikahi salah satu bidadari tersebut.



BULALO LO LIMUTU

Cerita ini mengisahkan tentang asal-usul terbentuknya Danau Limboto. Cerita ini bermula dari kisah seorang gadis cantik bernama Tilonggibila yang menolak lamaran seorang pemuda sederhana bernama Moluo.

Gambar x.x. Cerita adat Gorontalo
Sumber : gorontalo.tribunnews.com, 2024

Pengertian Pusat Kebudayaan

Pusat Kebudayaan adalah tempat membina dan mengembangkan kebudayaan dan bertanggung jawab untuk mengendalikan dan merancang kegiatan budaya dan kesenian (KBBI, 2008). Menurut kamus *Oxford Dictionary*, *Cultural Center* merupakan pusat kegiatan budaya terdapat di suatu daerah atau wilayah serta bangunan ataupun tempat umum untuk pameran atau promosi seni dan budaya tertentu. Budaya atau kebudayaan memiliki makna berupa suatu kekayaan leluhur yang tercermin dari tingkah laku, pengetahuan, pola pikir dan kebiasaan atau kegiatan yang berpengaruh pada kehidupan sosial masyarakat secara turun-temurun. Sedangkan pusat kebudayaan adalah suatu wadah atau sarana yang mengembangkan kebudayaan dan untuk mempromosikan nilai-nilai budaya tertentu. Menjadi sarana/media untuk mengapresiasi budaya agar tetap melestarikan budaya yang dimiliki untuk tetap dikenal masyarakat dan menjadi luas diberbagai kalangan.

Fungsi Pusat Kebudayaan

Fungsi utama dari Pusat Kebudayaan sendiri merupakan memberikan informasi dan pendidikan seni budaya yang dapat memberikan dampak positif dan meningkatkan budi pekerti baik melalui kegiatan kebudayaan. Untuk menjalankan fungsinya sebagai tempat membina dan mengembangkan kebudayaan, maka fungsi dari Pusat Kebudayaan diantaranya adalah:

1. Sebagai sarana edukasi dan rekreasi
2. Merancang dan menyelaras kegiatan pelajar atau masyarakat umum yang berkaitan dengan kebudayaan dan kesenian.
3. Memberikan prasarana untuk memberi peluang mengembangkan bakat dalam aktivitas kesenian dan kebudayaan.
4. Menggalakan eksperimen dalam karya seni yang bertujuan membina daya kreatifitas.

Klasifikasi Jenis Fasilitas

Untuk menunjang kegiatan yang terdapat dalam Pusat Kebudayaan pemerintah berkewajiban untuk menyediakan minimal tempat untuk menggelar seni pertunjukan dan untuk pameran dan juga tempat memasarkan karya seni untuk mengembangkan industri budaya, yang terdapat dalam lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 85 Tahun 2013 Tanggal 24 Juli 2013 tentang standar pelayanan minimal bidang kesenian dalam perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan bidang kesenian. Berikut fasilitas yang mendukung kegiatan pusat kebudayaan yaitu sebagai berikut:

- **Kantor**

Fasilitas kantor berfungsi sebagai penunjang fungsi administratif. Kantor pengelola berfungsi sebagai mewadahi kegiatan dari administrasi. Didalamnya terdapat ruang kepala, ruang manajer, ruang divisi, ruang staf, ruang meeting, dan ruang penunjang lainnya seperti *pantry* dan toilet.

- **Ruang Pameran dan Galeri Seni**

Ruang pameran dan galeri seni pada pusat kebudayaan dibuat berdasarkan kebutuhan khusus, bisa berupa galeri seni yang memamerkan karya-karya seperti lukisan, memorial sejara, kerajinan, dll.

- **Ruang Pertunjukan**

Sebuah ruang pertunjukan yang digunakan untuk menampilkan pertunjukan musik, tari, atau drama yang dapat dipertunjukan baik pada ruang pertunjukan *indoor* maupun *outdoor*.

- **Ruang Latihan**

Ruang latihan dibutuhkan untuk kegiatan praktik musik, tari, drama, dan kesenian lainnya yang akan dipentaskan.

- **Perpustakaan**

Perpustakaan pada pusat kebudayaan berisikan buku-buku dari asal kebudayaan yang membahas informasi tentang kebudayaan tersebut.

• **Food Court**

Food court ialah salah satu area yang biasanya berada di dalam area sebuah gedung maupun bangunan yang mana terdapat fasilitas konter yang menyediakan berbagai macam makanan dengan cara untuk memesan makanan sendiri.

- Toko Souvenir

Toko souvenir atau tempat ruang usaha terdiri dari produk-produk cinderamata khas Gorontalo.

Semua pusat kebudayaan setidaknya harus memiliki:

- 1.Setidaknya memiliki satu stakeholder dalam bidang seni
- 2.Program rutin sekolah seni
- 3.Program rekreasi untuk rombongan tertentu
- 4.Pameran seni visual
- 5.Penawaran program khusus.

Tipologi Pengelompokkan Area pada Cultural Center

Kebutuhan ruang Cultural Center berdasarkan Kajian Tipologi pengelompokkan ruang dan dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut:

- **Exhibition Space** (Area latihan tari, drama daerah, amphiteater musik, dan lain-lain)
- **Museum** (Area sarana edukasi sejarah dan legenda-legenda)
- **Gallery/Pameran** (Area seni kriya miniatur, piagam, dan kisah-kisah lainnya)
- **Meeting Room** (Area rapat dan technical meeting)
- **Workshop** (Area edukasi tata cara pembuatan, pengembangan dan menghias)
- **Foodcourt** (Area kebutuhan jajanan, souvenir dan komersil)

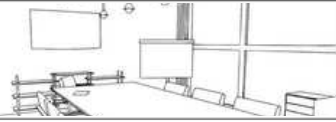
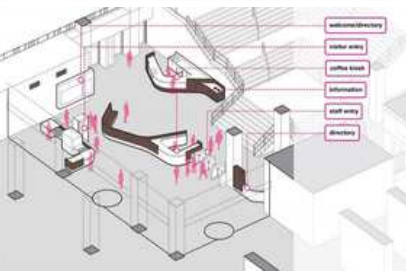
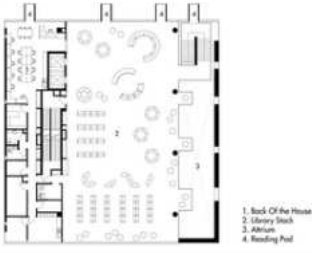
Klasifikasi Pengguna

Secara umum, pengguna dibagi menjadi tiga kelompok berdasarkan fungsi bangunan:

- 1.Pengunjung dengan presentasi 50%. Pengunjung berasal dari seluruh lapisan masyarakat, baik lokal maupun asing, dengan kategori untuk semua umur;
- 2.Pelaku seni dengan presentasi 30%. Pelaku seni berasal dari peseni lokal, luar kota, dan mancanegara, dengan kategori untuk semua umur; dan
- 3.Staf bangunan dengan presentase 20%. Staf berasal dari semua umur.

Pengguna	Aktivitas	Fasilitas
Pengunjung	Parkir kendaraan Mencari informasi Beli tiket Membaca buku/Workshop Menonton Pertunjukan Melihat pameran Makan/Belanja Buang air Jalan-jalan/Bersantai	Tempat Parkir Ruang informasi/Lobi Loket tiket Ruang kerja aktif Ruang serbaguna Ruang pameran Foodcourt/Souvenir Shop Toilet Hall/Area taman/terbuka
Pelaku Seni	Parkir (Datang & pulang) Mengambil peralatan latihan Latihan Bersiap tampil Istirahat Sanitasi Makan/Belanja Mengisi acara workshop	Tempat Parkir Loading dock (musik, tari, dan teater) Sanggar/Practice Studio (musik, tari dan teater) Backstage/Changing Room (musik, tari dan teater) Kamar khusus (musik, tari dan teater) Toilet Foodcourt/Souvenir Shop Educational Space
Pengelola	Parkir kendaraan Pengelolaan administrasi Mengawasi seluruh kegiatan Bersih-bersih Buang air Makan/Belanja	Tempat Parkir Ruang pengelola Ruang cctv Ruang janitor Toilet Foodcourt/Souvenir Shop

Tabel 2.2. Klasifikasi pengguna
Sumber : Penulis, 2024

No	Ruang	Gambar
1	Auditorium Ruangan yang digunakan untuk pertunjukan kesenian, sandiwara, film, dan lain-lain. Terdapat beberapa bentuk panggung dan tata kursi penonton auditorium. 1. Open Stage 2. Arena theatre 3. Proscenium theater	
2	Ruang Pameran Ruangan yang digunakan untuk menampilkan hasil karya seni Syarat ruang: • Terlindungi dari pengrusakan • Pencahayaan yang baik • Membagi ruang sesuai koleksi Macam ruang pameran: • Ruang pameran tetap • Ruang pameran tidak tetap	
3	Ruang Pertemuan Ruangan ini dapat berupa ruang rapat atau ruang serba guna. Ruangan ini bisa digunakan untuk workshop, seminar, dll	
4	Ruang Workshop menjadi wadah untuk edukasi. • Untuk ruang seni visual (lukis dan kerajinan) yang paling utama di dalam ruang adalah pencahayaan • Untuk ruang seni vocal yang paling utama adalah akustiknya • Untuk ruang seni gerak yang paling utama adalah fleksibilitas ruang	
5	Ruang Informasi Sebagai tempat pengumpulan, pengolahan dan penyimpanan informasi untuk disebarkan ke masyarakat (promosi). Penekanan ruang: • Efisiensi ruang • Sirkulasi • Pencahayaan • Pengkondisian udara	
6	Perpustakaan Sebagai ruang penyimpanan buku dan sebagai sarana belajar / sumber literatur. Ruangan terdiri dari rak buku, ruang baca, ruang belajar. Penekanan ruang: • Tata ruang • Pencahayaan • Pengkondisian udara	
7	Toko Souvenir Ruangan yang menjual barang-barang khas dari tempat tersebut. Penekanan ruang: • Efisiensi ruang • Sirkulasi • Pencahayaan • Pengkondisian udara	

Ruang administrasi
Ruang ini berbentuk ruang kantor untuk mengurus pengolahan pusat kebudayaan
8 Penekanan ruang:

- Efisiensi ruang
- Sirkulasi
- Pencahayaan
- Pengkondisian udara



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
- Fasilitas seni
- Misi kesenian
- Sumber daya manusia bidang kesenian
- Tempat
- Organisasi

Fungsi dari Pusat Kebudayaan meliputi:

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

+

Berdasarkan beberapa kajian yang dilakukan, maka pada perancangan Pusat Kebudayaan berbasis Komunal ini akan terdapat Pusat Kebudayaan yang dibentuk dengan fungsi utama sebagai Exhibition Space dan Galeri/Pameran berdasarkan elemen-elemen kebudayaan Gorontalo.

Dilihat dari dua fungsi utama yang secara permanen akan ada di perancangan ini, keduanya menjadi poin utama yang menonjol pada perancangan.

Fungsi:

- Performing Arts sebagai tempat dimana komunitas seni dapat melakukan aktivitas latihan dan tampil pada acara tertentu.
- Galeri/Pameran sebagai tempat dimana elemen-elemen kebudayaan dipajang dan dinikmati oleh pengunjung yang datang.

Daftar Ruang Pusat Kebudayaan Berbasis Komunal

Pusat Kebudayaan pada perancangan ini akan mewadahi beberapa kegiatan didalamnya. Tujuan dari pusat kebudayaan ini untuk melestarikan kebudayaan lokal dan memfasilitasi potensi sumber daya lokal dalam melestarikan kebudayaan lokal tak benda yang ada.

Performing Arts

Pada ruang ini akan ada pertunjukan seni dari kebudayaan lokal Gorontalo. Hal ini berdasarkan kebutuhan tempat untuk melakukan pertunjukan untuk memperkenalkan kebudayaan lokal Gorontalo.

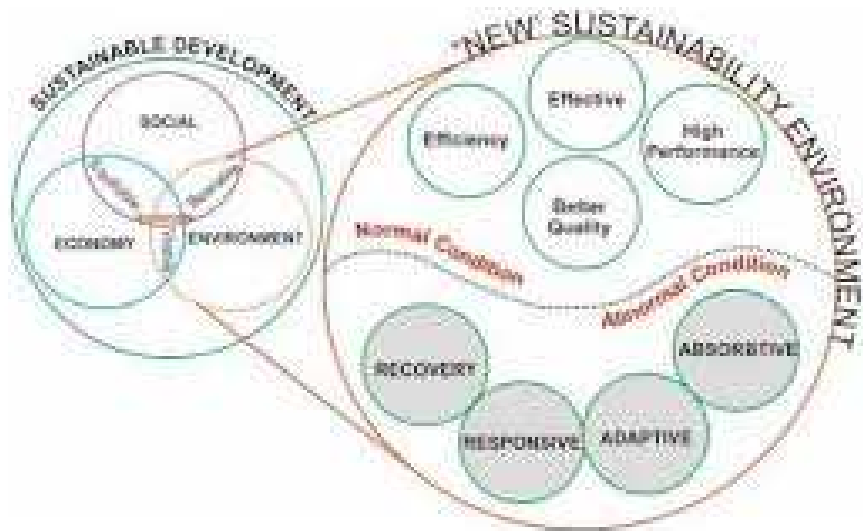
Galeri/Pameran

Dari hasil pengumpulan segala elemen kebudayaan dan di pajang pada partisi atau rak-rak. Untuk kebudayaan tak benda dapat dipajang berupa foto dengan keterangan atau dibuatkan buku sehingga pengunjung dapat membaca sejarah kebudayaan Gorontalo



Gambar 2.16. Pertunjukan seni dan ruang pameran
Sumber : Pinterest, 2024

Menurut Jesse B. (2024) dalam artikelnya yang berjudul “What is Resilient Architecture?” Arsitektur Resiliens adalah kemampuan bangunan dalam mencegah kerusakan atau memulihkan saat kerusakan terjadi. Dengan kata lain, bangunan resilien mempertimbangkan resiko bencana (alam maupun buatan) sejak tahap awal perancangan dan menggunakan strategi adaptif untuk menghadapi peristiwa ekstrem. Misalnya pemilihan lokasi yang aman dari zona rawan bencana (seperti daerah rendah air) atau penggunaan sistem struktur dan material yang kuat terhadap tekanan hidrodinamik dan kelembapan tinggi.



Gambar 2.17. Kerangka konseptual resiliensi arsitektur
Sumber : Pinterest, 2024

Terdapat beberapa prinsip arsitektur resilien yang dijelaskan sebagai berikut berdasarkan teori dari *Multirisk Assessment Of Disasters In Parangtritis Coastal Area* (Sunarto, Marfai & Mardianto, 2010), *Vulnerability assessment and seismic risk reduction strategies of hospitals in Basilicata region* (Masi, Santarsiero & Chiauuzzi, 2012), *Disaster Mitigation Approach Of Urban Green Structure Concept In Coastal Settlement* (Mirza, 2015).

Kriteria Pendekatan Arsitektur Resilien	
Sistem Jalur Evakuasi	Desain resilient architecture dipengaruhi oleh aspek aksesibilitas pada Kawasan mengenai jalur evakuasi dan peletakan titik kumpul.
Ketinggian Minimum	Desain bangunan diletakkan di standar ketinggian minimum terhadap area dengan dampak yang parah akibat faktor eksternal selain itu tinggi bangunan tidak melebihi empat kali lebar bangunan.
Bentuk Dasar Simetris	Desain bentuk denah bangunan direncanakan berbentuk dasar simetris seperti bentuk segi empat sama sisi atau lingkaran.
Material Berdaya Tahan	Material yang dipilih adalah material yang tahan terhadap tekanan air dan udara, daya apung, dampak reruntuhan, gelombang air, dan pergeseran tanah.
Sistem Struktur Tahan Gempa	Penggunaan sistem struktur yang dapat meredam getaran akibat gempa bumi.

Tabel 2.3. Kriteria pendekatan Arsitektur Resilien
Sumber : Penulis, 2024

Tipologi Waterfront

Secara harfiah, istilah “waterfront” dalam Bahasa Indonesia merujuk pada kawasan yang berada di tepi air, bagian kota yang langsung berbatasan dengan perairan, atau wilayah pelabuhan (Echols, 2003). Sementara itu, pengembangan kawasan yang berada di sepanjang tepian perairan-baik itu laut, sungai, maupun danau- umumnya dikenal dengan istilah *Waterfront Development*.

Berdasarkan artikel yang ditulis oleh Keyvanfar, A dengan judul “*A Sustainable Historic Waterfront Revitalization Decision Support Tool for Attracting Tourist*”, terdapat enam kategori tipologi kawasan tepi air yang diidentifikasi, yaitu:

- 1.The Commercial Waterfront
- 2.The Educational & Environtmental Waterfront
- 3.The Recreational Waterfront
- 4.The Historic Waterfront
- 5.The Residential Waterfront
- 6.The Working and Transportation Waterfront

Keenam jenis tipologi tepi air diatas menjadi dasar untuk ditentukan sesuai dengan kondisi yang berkaitan pada site, sehingga rancangan berhubungan dan berkaitan dengan fungsi yang akan dirancang. **Adapun fokus dalam pengembangan desain waterfront ini mengarah kepada fungsi recreational waterfront, dimana desain waterfront menjadi sarana penunjang aktivitas budaya sekaligus ruang bagi masyarakat setempat untuk berekreasi.**

Fisik & Lingkungan	
Habitat & Natural Preservation	Mempertahankan ataupun melestarikan tanpa merusak dari ekosistem yang berada pada site. Selain itu zona tepi Sungai dapat difungsikan sebagai pertahanan dari erosi ataupun lainnya.
Pollution Moderator	Mempertahankan ataupun melestarikan ekosistem air yang ada untuk bertindak sebagai pengurangan dampak polusi yang merusak lingkungan
Accessibility	Kawasan harus memberikan penandah arah yang jelas bagi semua orang dapat menikmati tepi Sungai agar memberikan rasa ramah dan menarik bagi pengunjung
Dynamic Site Design	Perencanaan elemen fleksibel yang akan memungkinkan untuk beradaptasi dengan perubahan morfologi badan air untuk mendukung evolusi jangka Panjang dan keberhasilan Pembangunan tepi Sungai
Building Walkable Outdoor Environtment	Mengembangkan lansekap dalam menciptakan lingkungan luar yang dapat dilalui dengan berjalan kaki untuk meningkatkan kualitas lingkungan yang menarik bagi pengunjung
Providing Facilities and Amenities	Menyediakan rancangan tempat rekreasi seperti taman, amphiteater dan area lainnya untuk memberikan aktivitas komunal di sepanjang tepi sungai
Ekonomi & Fungsional	
Mixed-use Development	Menciptakan lingkungan komersial yang mendukung pelestarian budaya lokal dan perekonomian setempat sebagai penunjang area utama
Diversification	Membantu komunitas yang bersangkutan pada pendekatan konsep yang dirancang
Employment Opportunities	Meningkatkan pariwisata dengan tambahan kesempatan kerja dari tingkat pemula dengan upah rendah hingga posisi professional untuk menghasilkan pendapatan kepada daerah tersebut.
The Sense of Enjoyment	Memberikan rancangan dengan keragaman aktivitas dan fungsi yang dapat menciptakan lingkungan untuk beragam orang dan usia.
Sosial & Budaya	
Identity	Mempertahankan budaya dan latar belakang lokal identitas khas dari Gorontalo yang mewakili citra tepi Sungai
Authenticity	Memperhatikan konteks budaya yang perlu dilestarikan dengan menampilkan kebudayaan itu sendiri dalam bentuk desain dan pameran
Safety & Well-Being	Memperhatikan akses yang lebih baik sekaligus dapat memperbaiki kondisi ekonomi
Building Gathering Areas	Menurut pedoman desain tepi Sungai, bangunan dan fungsi situs lainnya harus direncanakan untuk membuat area berkumpul di luar ruangan (yaitu seperti, amphiteater, foodcourt dan Kawasan pejalan kaki) dan area pertunjukan dan pengembangan ruang yang terhubung dengan kegiatan lainnya
The Sense of Enjoyment	Memberikan rancangan dengan keragaman aktivitas dan fungsi yang dapat menciptakan lingkungan untuk beragam orang dan usia.

Tabel 2.4. Tipologi waterfront
Sumber : Penulis, 2024

Tinjauan Karakter Kreatif

Kreatif sebagai karakter fisik merupakan sesuatu yang bersifat tidak membosankan, tidak monoton, menyenangkan, dan memberikan kesan atau suasana santai dan non-formal. Menurut Seymour M. Gold dalam Zuastika (2010) pencerminan karakter kreatif dapat dilakukan dengan:

- **Unsur Alam**

Memasukkan unsur-unsur alam ke dalam bangunan dengan menambahkan vegetasi, bebatuan, dan lainnya.

- **Adanya aktivitas dan pergerakan manusia**

Pergerakan dapat menarik perhatian untuk terus dilihat. Pergerakan dapat bermacam-macam seperti pergerakan manusia pada jalur sirkulasi horizontal maupun vertikal. Aktivitas yang tercipta dengan sendirinya menciptakan kesan kreatif seperti pertunjukkan, pameran, dan lain-lain.

- **Ruang yang digunakan bersama**

Ruang yang dapat digunakan bersama seperti plaza, dan ruang-ruang tanpa batas yang memberikan kesempatan bagi pengguna untuk saling berinteraksi.

- **Orang dapat saling melihat**

Secara naluri seseorang memiliki keinginan untuk bersosialisasi dengan individu lainnya, dapat melihat dan dilihat orang.

- **Informal**

Segala sesuatu yang bersifat informal akan lebih menarik dibandingkan sesuatu yang biasanya formal dan penuh keteraturan.

- **Eksploratif**

Sebuah rancangan yang memungkinkan pengguna untuk ikut merasakan dan mengalami segala sesuatu yang ada didalam bangunan. Hal ini dapat dicapai dengan permainan tekstur.

- **Unsur cahaya**

Pencahayaan merupakan aspek penting dalam pembentukan suasana eksterior dan interior. Baik pencahayaan alami maupun buatan.

- **Dinamis**

Menyediakan sesuatu yang bergerak berirama dan menarik, dapat dicapai dengan permainan pola lantai atau bentuk ruang.

- **Bentuk yang beranekaragam**

Permainan bentuk akan menciptakan suatu variasi bentuk yang kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan dan menciptakan suasana yang dinamis.

- **Tata letak ruang dan fasilitas yang ada**

Penataan ruang dan fasilitas diusahakan tidak monoton, dapat mengelompokkan ruang berdasarkan fungsi secara mencolok.

- **Sekuens ruang yang beragam**

Adanya sekuens ruang yang variatif akan memberikan kesan dan pengalaman ruang yang berbeda bagi pengguna.

Berdasarkan kajian diatas, diketahui bahwa karakter kreatif pada desain dapat dicapai dengan memasukkan unsur alam ke dalam desain, permainan tekstur, warna dan skala, penggunaan bentuk yang dinamis, tidak monoton, dan menyediakan ruang bagi pengunjung untuk melakukan kegiatan bersama.

Berdasarkan pedoman NYC Parks yang berjudul *Design and Planning for Floof Resiliency* tujuan dari perencanaan *resilient waterfront parks* yaitu:

1. **Provide access and high-quality park experience**, akses ke dan di dalam taman tepi air memungkinkan ruang-ruang didalamnya berkembang. Namun, di aera alami, akses tetap disediakan tetapi terbatas untuk melindungi fungsi ekologis.
2. **Recovery quickly from both small and large storms**, taman tepi air harus pulih dengan cepat dengan intervensi dan pemeliharaan pra dan pasca bencana yang minimal.
3. **Be designed with risks in mind**, menggunakan bahan-bahan yang tahan lama, tanaman yang kuat, dan detail desain yang tepat, taman tepi air akan mampu bertahan terhadap kondisi tepi air yang keras serta pola iklim yang terus berubah.

Jika memungkinkan, perencanaan *resilient waterfront* juga dapat menargetkan hal lain seperti:

1. **Bolster urban ecosystems**, taman tepi air dapat berupaya untuk menggabungkan elemen-elemen yang mendukung ekosistem fungsional dan menggunakan strategi ketahanan pesisir berbasis sistem alami.
2. **Adapt edges for sea level rise**, taman tepian air dapat menyesuaikan tepian untuk memperhitungkan proyeksi kenaikan muka air laut di masa mendatang
3. **Aid in community-scale coastal resiliency**, taman tepi air dapat berperan dalam mengatasi ketahanan pesisir skala masyarakat dengan menggunakan intervensi yang membantu perlindungan dataran tinggi. Contohnya dapat berupa peningkatan tanggul hingga pemulihan hutan pesisir.

Strategi Ketahanan Pesisir

Natural Systems-Based Strategies

1. **Beach Nourishment and Dunes**, pengisian sungai adalah proses di mana pasir dan sedimen yang hilang seiring waktu karena erosi ditambahkan kembali ke bantaran sungai saat ini. Bukit pasir yang terbentuk dapat menjadi tempat bagi kehidupan tanaman, yang sistem akarnya melindungi dari erosi, sekaligus mendorong pembentukan ekosistem.
2. **Wetlands**, lahan basah pesisir dan rawa-rawa garam berfungsi sebagai lingkungan interstisial antara air dan pantai. Lahan basah dapat diperkuat di tempat yang saat ini ada atau dapat dibangun baru di sepanjang garis pantai untuk membantu menyerap energi gelombang. Yang terpenting, lahan basah bersifat tangguh, membutuhkan sedikit pengelolaan, dan terus menyediakan layanan ekosistem yang penting saat permukaan laut naik dan badai menjadi lebih sering.
3. **Matitime Forest**, hutan maritim adalah kawasan hutan yang terdapat di sepanjang garis pantai dan dapat mentoleransi salinitas tinggi dan tanah berpasir pada ketinggian di atas pasang surut. Sistem akar semak dan pohon yang ditemukan di hutan maritim mencegah erosi, dan cabang, batang, dan dahan di atas tanah dapat secara efektif melindungi daerah dataran tinggi dari energi gelombang dengan memberikan ketahanan terhadap aliran.
4. **Living Shorelines**, tepi air yang hidup merupakan jenis tepi pantai yang menggabungkan berbagai material struktural dan organik untuk menstabilkan garis pantai, melindungi lingkungan pasang surut, dan menghilangkan energi gelombang.

Hard Structures-Based Strategies

1. **Seawalls**, Dinding vertikal (tanggul) yang dibangun di sepanjang bantaran sungai dimaksudkan untuk menyediakan ketinggian yang cukup untuk melindungi garis pantai dan aset dataran tinggi terhadap erosi, aksi gelombang, dan fluktuasi permukaan air. Dinding laut ini, sejenis dinding banjir, berfungsi sebagai penghalang fisik statis terhadap banjir di tepi sungai.
2. **Revetments**, Revetmen—struktur miring seperti lempengan, batu besar, atau material keras lainnya yang ditempatkan berdekatan dengan tepi sungai—membantu menyerap energi air yang masuk dan membantu mengurangi atau menghentikan erosi garis sungai.
3. **Groins**, Groin adalah struktur di dalam air yang ditempatkan tegak lurus dengan garis pantai. Groin digunakan untuk melindungi pantai dan tepi air dari erosi dan memfasilitasi penumpukan dengan memerangkap sedimen saat bergerak mengikuti arus.

Integrated Flood Protection Systems

Sistem Perlindungan Banjir Terpadu (IFPS) terdiri dari berbagai elemen atau tindakan perlindungan pesisir yang berbeda, baik yang berbasis sistem alami maupun struktur keras, yang dapat dikombinasikan dan disesuaikan untuk menciptakan "garis perlindungan". Pendekatan terpadu ini berguna untuk menghubungkan beberapa lokasi atau membentang di sepanjang pantai yang lebih panjang.

Proses Perencanaan Resilient Waterfront

1. Menilai zona banjir dan risiko di lokasi tertentu
2. Menentukan keinginan untuk pemanfaatan publik
3. Meninjau data topografi terhadap proyeksi kenaikan muka air laut di masa mendatang
4. Melakukan inspeksi garis pantai
5. Menentukan apakah masyarakat dapat memperoleh manfaat dari tindakan perlindungan pantai berbasis taman
6. Mempertimbangkan untuk melakukan analisis biaya-manfaat

Proses Desain Resilient Waterfront

1. Tempatkan fasilitas berbiaya tinggi di luar dataran banjir
2. Sesuaikan tepi taman pesisir untuk memperhitungkan banjir pasang surut karena proyeksi kenaikan permukaan laut yang tepat
3. Kelola air di semua sisi perlindungan pesisir
4. Lakukan analisis siklus hidup
5. Tentukan material dan tanaman yang tahan lama, dan manfaatkan detail desain yang tahan lama
6. Bangun pendekatan ekosistem fungsional ke dalam proyek

Tipologi Bangunan

Selain pemilihan bahan (materials) yang sering digunakan adalah kayu keras maupun kayu lunak. Kayu keras seperti kayu besi dan kayu ulin banyak digunakan untuk struktur tiang utama bangunan dan struktur utama kaki pondasi. Sistem struktur utama dari bangunan rumah tradisional Gorontalo ini merupakan struktur dan konstruksi yang dirancang untuk tahan gempa. Sistem sambungan yang digunakan adalah dengan cara sistem sambung kayu tradisional dengan alat sambung 'pasak kayu'. Sedang bahan kayu lunak, seperti: kayu damar, meranti, dsb. digunakan untuk dinding pembatas ruang dan plat lantai bangunan dalam bentuk susunan papan. Sedang bahan penutup atas bangunan rumah tradisional Gorontalo pada umumnya di masa lalu terbuat dari bahan alang-alang, sirap ataupun genting tanah liat.

Terdapatnya pergeseran nilai tradisi budaya menuju nilai modernitas juga dialami oleh masyarakat luas di Gorontalo, yang menyebabkan rumah tradisional Gorontalo menjadi semakin langka. Pendirian rumah tradisional setempat mulai semakin langka dan tergeserkan oleh munculnya arsitektur vernakuler setempat yang lebih fungsional, efisien dalam membangun serta adanya adopsi bahan (material) bangunan masa kini yang lebih mudah didapatkan. Masyarakat luas di Gorontalo pada umumnya bukan melupakan dan meninggalkan nilai tradisi budaya, akan tetapi dalam membangun rumah-rumah penduduk saat ini, muncul kolaborasi dalam hal struktur, bahan bangunan dan tampilan arsitektural yang mengedepankan prinsip yang lebih 'modern'.



Pergeseran nilai tradisi budaya rumah adat Gorontalo juga disebabkan oleh kedatangan Belanda ke Gorontalo yang meninggalkan beberapa artefak arsitektur yang terindikasi sebagai rumah yang dibangun berdasarkan tradisi arsitektur vernakular yang terjadi pada tahun 1800-an, yang menandakan proses ini terjadi pada periode modern lanjutan. Proses akulturasi nilai-nilai budaya lokal dan kolonial sejatinya bukanlah karakteristik arsitektur vernakular Gorontalo murni. Tetapi menjadi puncak perkembangan arsitektur lokal Gorontalo.

Pada bagian atas, adaptasi ditemukan pada model atap bersusun dua yang merupakan model atap vernakular, hanya sebagian kecil hunian kolonial yang berbentuk piramid besar. Kedua model atap ini memiliki kesamaan ciri, yaitu penggunaan gable yang memiliki kisi-kisi louvre. Pada bagian tengah rumah, penggunaan material dinding baik vernakular (kayu) maupun kolonial (dinding bata) terlihat seimbang. Sebagian besar hunian kolonial Gorontalo menggunakan tiang-tiang kayu sederhana. Pada bagian bawah rumah, penggunaan pondasi didominasi dengan material beton dengan tipe landed house (tidak berkolong) dan semi-landed house, meskipun pada dasarnya sebagian rumahnya masih berbentuk panggung.

Sebagian besar rumah-rumah yang telah berkembang di Gorontalo saat ini, tidak menggunakan sistem rumah panggung yang menjadi salah satu ciri khas Rumah Tradisional Gorontalo. Sehingga, bencana banjir yang sering melanda kota ini menjadi permasalahan yang serius karena rumah masyarakat menjadi terendam.

No	Dokumentasi	Lokasi
1		Kampung Belanda
2		Kampung Belanda
3		Kampung Belanda
4		Kampung Belanda
5		Kampung Belanda
6		Kampung Belanda
7		Kampung Belanda
8		Kampung Belanda

Tabel 2.5. Rumah hasil akulturasi budaya di Pusat Kota Gorontalo
Sumber : Rainaldy, 2023

Tipologi berasal dari dua suku kata yaitu “Tipo” yang berarti pengelompokan dan “Logos” yang mempunyai arti ilmu atau bidang keilmuan. Jadi Tipologi adalah ilmu yang mempelajari pengelompokan objek sebagai model, melalui kesamaan bentuk dan struktur suatu benda dan makhluk secara umum. Sedangkan menurut Taufik (2021), Tipologi adalah pengelompokan suatu objek, dalam hal ini adalah objek-objek arsitektural berupa bangunan, yang dikelompokkan berdasarkan bentuk, fungsi, penggunaan material, sistem struktur, dan langgamnya. Maka tipologi bangunan adalah ilmu mengenai pengelompokan bentuk bangunan.

Provinsi Gorontalo memiliki dua tipe bangunan tradisional khas Gorontalo yang menjadi simbol budaya Gorontalo. Kedua bangunan ini sudah banyak mengalami perubahan dan perbaikan sejak bangunan itu berdiri. Arsitektur kolonial Belanda menjadi gaya bangunan yang cukup mempengaruhi dua bangunan ini. Namun, penerapan nilai-nilai dan aturan budaya masih ada pada bangunan ini melalui aspek fisik dan spasial. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh Gunawan (2023) dalam kajiannya, terdapat elemen-elemen yang menjadi poin penting pada arsitektur kebudayaan Gorontalo, yaitu:

Panggung

Kedua bangunan tradisional Gorontalo, Bantayo Pobo’ide dan Dulohupa, merupakan bangunan berbentuk panggung. Fungsi ruang di bawah panggung yang dalam bahasa Gorontalo digunakan sebagai tempat menenun sarung, menyimpan alat pertanian masyarakat, dan lain-lain. Bentuk panggung yang tinggi juga berfungsi sebagai tempat sirkulasi angin yang dimana dengan ketinggian ruang hunian yang beberapa meter dari tanah menciptakan gerak angin yang cepat dibanding gerak angin di dekat tanah. Dengan gerak angin yang cepat masuk ke dalam bangunan berpanggung, maka sirkulasi dan pertukaran udara akan berlangsung lebih baik. Udara panas cepat tergantikan oleh udara dingin dari luar bangunan.

Dibuat tidak ber dinding, sehingga gerak angin makin bebas masuk dari arah mana saja. Ruang bawah panggung juga selalu tetap dingin karena sepanjang hari diteduhi sehingga suhu di bawah lantai cukup sejuk. Kolong atau ruang bawah panggung pada Dulohupa lebih tinggi dari kolong di Bantayo Pobo’ide, sehingga volume ruang di kolong pada Dulohupa juga lebih besar. Akibatnya kolong di Dulohupa lebih memadai dan nyaman sebagai ruang tempat melakukan kegiatan dibandingkan dengan kolong di Bantayo Pobo’ide.



Tata Ruang

Tata ruang baik pada Bantayo Pobo'ide dengan Dulohupa tidak terlalu berbeda. Setiap ruangan mempunyai akses pada bukaan di dinding bangunan, kecuali lorong yang merupakan ruang sirkulasi di tengah-tengah bangunan. Lorong di tengah bangunan membagi bangunan atas 2 sisi yang sama lebarnya. Akses udara dan cahaya dari luar menuju lorong cukup terbatas karena terhalangi oleh dinding-dinding ruangan.

Khusus pada Dulohupa yang merupakan sebuah bangunan tempat bermusyawarah dalam kerajaan, terdapat Duledehu yaitu ruang besar memanjang dan tanpa sekat di tengah yang letaknya setelah pintu masuk. Pada ruang ini pertukaran udara terjadi dengan sangat baik karena tidak ada sekat yang menghalangi udara untuk keluar masuk pada sisi dinding yang berhadapan sehingga ruangan terasa sangat nyaman bahkan pada siang hari yang panas. Di dekat pintu masuk pada Bantayo Pobo'ide juga terdapat Duledehu namun ukurannya lebih kecil dibandingkan di Dulohupa.



Serambi

Bantayo Pobo'ide memiliki serambi di sekeliling bangunannya, baik di depan, belakang dan samping. Dulohupa juga memiliki serambi namun hanya di depan dan belakang bangunannya. Dulohupa dulunya juga memiliki serambi di samping, namun setelah mengalami renovasi, serambi di samping bangunan dihilangkan. Serambi merupakan sambungan dari induk bangunan ke arah luar yang tidak berdinding namun masih memiliki atap sebagai peneduh. Atap pada serambi dapat melindungi bangunan induk dari paparan panas sinar matahari langsung. Serambi juga dapat mempengaruhi kinerja ventilasi pada bangunan. Dengan kelebihan-kelebihan tersebut, serambi dapat membuat ruang dalam bangunan lebih nyaman. Bantayo Pobo'ide memiliki serambi samping yang memanjang dari depan hingga ke belakang bangunan yang dalam bahasa Hulontalo disebut Hantaleya. Serambi pada bangunan ini lebih dapat mendeduhkan seluruh dinding dibanding pada Dulohupa yang tidak memiliki serambi pada samping bangunannya.



Bukaan Pintu, Jendela dan Ventilasi

Seperti bangunan-bangunan tradisional pada umumnya, bahan bangunan untuk bukaan pintu dan jendela tidak menggunakan kaca, melainkan kayu. Sejak zaman dahulu kayu merupakan bahan bangunan yang berasal dari alam dan mudah didapatkan sedangkan kaca merupakan hasil industri yang cukup sulit untuk didapatkan. Kayu dalam bentuk papan dapat dimanfaatkan sebagai bahan pada bukaan pintu dan jendela. Dengan menyusun potongan papan kayu sejajar dan diberi celah diantaranya maka kita akan mendapatkan louver, suatu konstruksi untuk bukaan dari Eropa yang memungkinkan pertukaran udara dari luar ke dalam bangunan dan sebaliknya. Baik Dulohupa dan Bantayo Pobo'ide menggunakan louver dari kayu pada bukaan pintu dan jendela. Bangunan yang menggunakan louver telah terbukti lebih dingin, dapat menurunkan beban pemanasan bangunan sehingga juga dapat menurunkan besar kebutuhan listrik untuk pendinginan udara pada bangunan. Bentuk bukaan jendela pada kedua bangunan ini pun adalah jendela tingkap dengan posisi engsel di samping sehingga jendela dapat dibuka selebar-lebarnya hingga 180°.

Bentuk jendela tingkap lebih baik dibanding jendela jungkit dengan posisi engsel di atas jendela yang hanya bisa dibuka selebar panjang pengait anginnya. Dengan l-

ebarnya lubang jendela yang terbuka maka akan lebih banyak angin yang masuk ke dalam bangunan untuk mendinginkan ruangan dan lebih banyak udara panas yang didorong keluar.

Aliran udara yang keluar masuk pada ruangan yang menggunakan jendela tingkap jauh lebih baik dibandingkan pada jendela jungkit. Di bagian depan pada atap Dulohupa dan Bantayo Pobo'ide terdapat jendela louver. Jendela ini dapat memasukkan dan mengeluarkan udara dari dalam loteng, ruang di bawah atap. Meskipun loteng bukan merupakan sebuah ruang yang dihuni, namun sirkulasi udara pada loteng diperlukan untuk menjaga agar suhu udara di ruangan di bawah loteng tidak bertambah panas. Ruang di loteng mendapat panas langsung dari atap. Perpindahan panas terjadi dari tempat bersuhu tinggi ke tempat bersuhu rendah, bila suhu di loteng dibiarkan terus memanas maka panasnya dapat memanaskan plafon dan ruang hunian di bawah loteng. Jendela louver yang menjadi ventilasi atap ini bermanfaat untuk mengeluarkan panas dari dalam bangunan itu sendiri. Suhu ruangan pada bangunan yang menggunakan ventilasi pada atap lebih rendah dari suhu ruangan pada bangunan tanpa ventilasi atap.



Konstruksi Dinding, Lantai dan Plafon

Dinding, lantai, dan plafon pada Dulohupa dan Bantayo Pobo'ide terdiri dari konstruksi papan kayu, dimana papan-papan disusun berjejer. Pada konstruksi ini di antara papan yang satu dan papan yang lainnya terdapat celah dengan ukuran beberapa milimeter yang timbul karena kurang rapinya pemasangan papan, atau potongan papan yang tidak lurus.

Celah antara papan ini justru dapat menjadi keuntungan karena menjadi celah bagi udara untuk melewatinya. Udara segar dari luar dapat masuk ke bangunan melewati celah pada lantai, dinding, dan plafon. Udara panas dari dalam bangunan juga dapat keluar bangunan melaluinya. Celah pada papan mendukung sirkulasi udara terjadi pada selubung-selubung bangunan. Namun saat ini lantai di dalam ruangan pada bangunan Bantayo Pobo'ide telah ditutup dengan karpet untuk tujuan kenyamanan pengguna bangunan.

Di Dulohupa sendiri, papan-papan yang digunakan adalah papan dengan sistem interlocking yang bertujuan agar sambungan/ ikatan antara papan kuat sehingga tidak ada celah lagi untuk udara melewatinya. Plafon pada kedua bangunan tradisional diletakkan cukup tinggi dari lantai dan jendela.

Ketinggian plafon pada bangunan tradisional Gorontalo tidak boleh kurang dari 3 m dan tidak boleh lebih dari 5 m. Dengan demikian volume udara dalam ruangan lebih besar dari bangunan rumah modern pada umumnya. Dengan volume ruang yang besar maka udara dalam ruang akan membutuhkan waktu yang lebih lama untuk memanaskan, dan bila udara panas tersebut naik ke plafon jaraknya dengan ruang manusia untuk beraktivitas pun cukup jauh sehingga udara yang panas tidak akan terlalu mengganggu kegiatan dalam ruangan.



Gambar x.x. Detail dinding, lantai, dan tinggi lantai ke plafon

Sumber : Gunawan, 2023

Tritisan Lebar

Dulohupa dan Bantayo Pobo'ide memiliki teritisan atap yang lebar sebagai hasil penyesuaian rancangan untuk daerah iklim tropis lembab yang memiliki curah hujan yang tinggi. Teritisan lebar ini juga dapat menjadi peneduh bangunan agar dinding dan ruangan tidak panas oleh sinar matahari yang langsung masuk ke dalam ruangan.

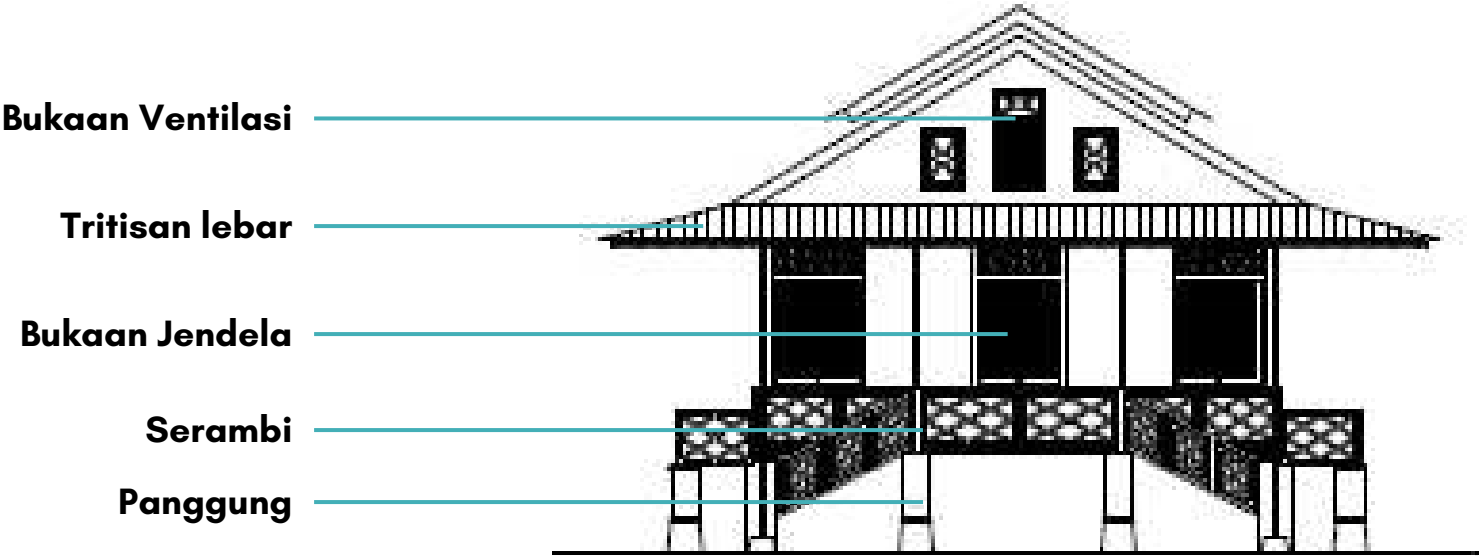


Gambar x.x. Detail Tritisan Rumah Adat

Sumber : Gunawan, 2023

Bahan Bangunan

Baik Bantayo Pobo’ide dan Dulohupa memiliki kesamaan pada bahan bangunan yang digunakan. Pondasi dan tiang kolong pada kedua bangunan dibuat dari beton yang menggunakan semen sebagai bahan perekatnya. Produksi semen sendiri menghasilkan karbon dioksida dalam jumlah yang besar dan berdampak buruk pada lingkungan. Lantai, dinding kusen, pintu, jendela, plafon, dan rangka atap pada kedua bangunan menggunakan kayu, sumber daya alam yang dapat diperbaharui, Namun demikian, penggunaan kayu untuk bahan bangunan perlu untuk diperhatikan dan dibatasi untuk menjaga kelestarian hutan dan lingkungan. Bahan penutup atap menggunakan seng yang dapat berbahaya terhadap lingkungan bila menjadi limbah.



Gambar 2.18. Detail Rumah Adat
Sumber : Gunawan, 2023

No.	Dasar Eko Arsitektur	Bantayo Pobo'ide	Dulohupa
1	Holistis (Kesatuan bangunan dengan alam)	Penggunaan bahan semen dan seng pada bangunan menyebabkan kesatuan antara bangunan dan alam berkurang.	Penggunaan bahan semen dan seng pada bangunan menyebabkan kesatuan antara bangunan dan alam berkurang. Penggunaan semen di Dulohupa lebih banyak dibandingkan Bantayo Pobo'ide
2	Memfaatkan pengalaman manusia (tradisi)	Bangunan berusaha mempertahankan tradisi Gorontalo.	Renovasi yang telah dilakukan pada Dulohupa dengan menghilangkan serambi samping mengurangi nilai tradisi dari sebuah bangunan besar dalam budaya Gorontalo.
3	Kerjasama antara manusia dengan alam	Memfaatkan alam untuk menciptakan kenyamanan di dalam bangunan melalui rancangan bagianbagian bangunan.	Memfaatkan alam untuk menciptakan kenyamanan di dalam bangunan melalui rancangan bagianbagian bangunan.

Tabel 2.6. Perbandingan eko arsitektur Rumah Adat Gorontalo
Sumber : Gunawan, 2023

Ornamen

Adanya repetisi ornamen pada pagar, ventilasi/angin-angin/rooster, pintu dan jendela pada rumah adat Gorontalo adalah sesuatu yang menarik disimak. Secara grafis, bentuk-bentuk motif ornamen yang terdapat pada angin-angin/ventilasi/rooster, pagar dan lisplang, dan yang terdapat dalam rumah adat Gorontalo terdiri dari bentuk tumpal (segitiga seperti piramid) dan motif daun (flora) yang dikomposisi secara simetris dan repetitive.

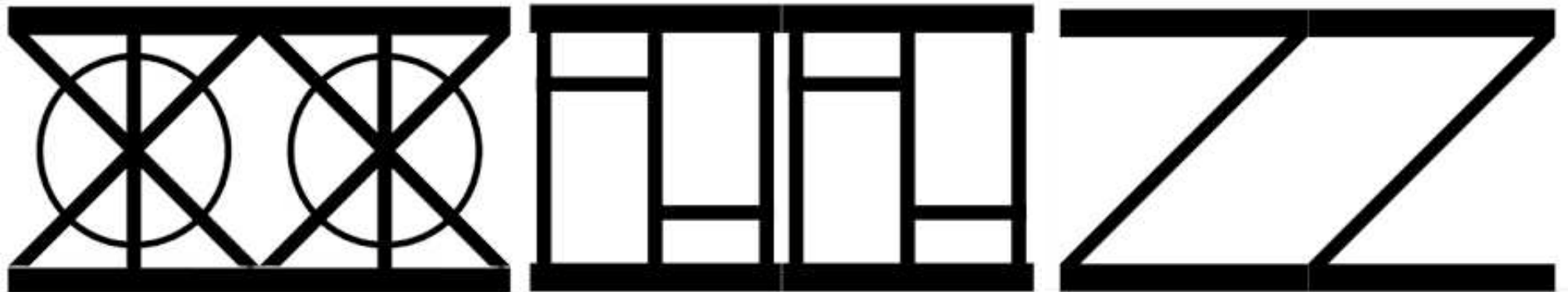
Di dalam rumah yang ada di Gorontalo, sering ditemukan pula nilai-nilai simbolik atau maksud-maksud tertentu yang ada hubungannya dengan pandangan hidup (filsafat hidup) dari manusia Komposisi dari kaligrafi Arab yang kadang-kadang dikaburkan si perancang ornamen sengaja mengajak si penikmat untuk sadar akan transendensi Illahi, kesadaran vertikal pada pijakan kontemplasi horizontal yang dihasilkan karena substansi dasar tauhid, yang mengandung makna spiritual yang tajam dengan perspektif ke Islaman.



Gambar 2.19. Detail Ornamen Rumah Adat Gorontalo
Sumber : Adiatmono, 2013

Selain itu, terdapat ornamen yang sering digunakan oleh masyarakat Gorontalo yakni pagar adat yang disebut dengan nama Jalamba. Jalamba berfungsi sebagai pagar yang melindungi pengguna bangunan agar tidak melampaui batas dari tepian teras rumah panggung.

Jenis dan ragam jalamba dibedakan berdasarkan status pengguna dan penggunaannya. Menurut Daulima, terdapat 6 jenis jalamba, diantaranya Mohimato lo unggu, Pobiya, Ungala’a, Pakadanga, Wolihi, dan Layahu.



Gambar 2.20. Jalamba (pagar adat)
Sumber : Adiatmono, 2013

Rumah adat Gorontalo seperti Dulohupa didesain dengan struktur panggung (bertingkat) sehingga ruang utama diangkat tinggi di atas tanah. Desain panggung ini efektif mencegah kerusakan akibat banjir-air banjir tidak mudah masuk kebagian dalam rumah. Selain itu, konstruksi panggung dengan rangka kayu yang fleksibel membuat bangunan lebih tahan terhadap gempa bumi. Bahan bangunan berupa kayu, bambu, dan ijuk (rumpur atap) relatif ringan dan mampu menyerap getaran, sementara sambungan kayu-pasak (tanpa paku) memberi kelenturan tambahan. Dengan posisi terangkat dan bentuk atap menjulang, rumah panggung tradisional Gorontalo secara alami mengatasi ancaman banjir, gempa, dan angin kencang.

Rancangan rumah panggung Gorontalo juga sangat memperhatikan sirkulasi udara dan kenyamanan termal. Karena lantai rumah berada beberapa meter di atas tanah, pergerakan angin di bawah dan sekitar bangunan lebih kencang, sehingga udara panas dalam rumah cepat tergantikan oleh udara sejuk dari luar. Ruang kolong terbuka di bawah lantai (tanpa dinding) membuat angin bebas masuk dan keluar dari segala arah, mendinginkan bagian bawah bangunan. Udara dingin dari kolong kemudian naik ke atas melalui celah papan lantai karena perbedaan tekanan udara. Selain itu, atap berjenjang dari jerami/ijuk yang lebar melindungi interior dari terik matahari dan hujan deras. Secara keseluruhan, kombinasi panggung tinggi, ventilasi alami dan material lokal menghasilkan bangunan yang pasif ramah iklim, sekaligus meningkatkan ketahanan struktur terhadap beban bencana alam.



Gambar 2.21. Galeri Nasional Indonesia

Sumber : Youtube Papa iyas G, 2024

Galeri Nasional Indonesia (bahasa Inggris: National Gallery of Indonesia) adalah sebuah gedung yang berfungsi sebagai tempat koleksi, pameran, dan perhelatan acara seni rupa Indonesia dan mancanegara. Galeri Nasional beralamat di Jalan Medan Merdeka Timur No. 14 Jakarta Pusat. Gedung ini merupakan institusi milik pemerintah di bawah Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Adapun Kewajiban dan Fungsi dari Galeri Nasional Indonesia yaitu :

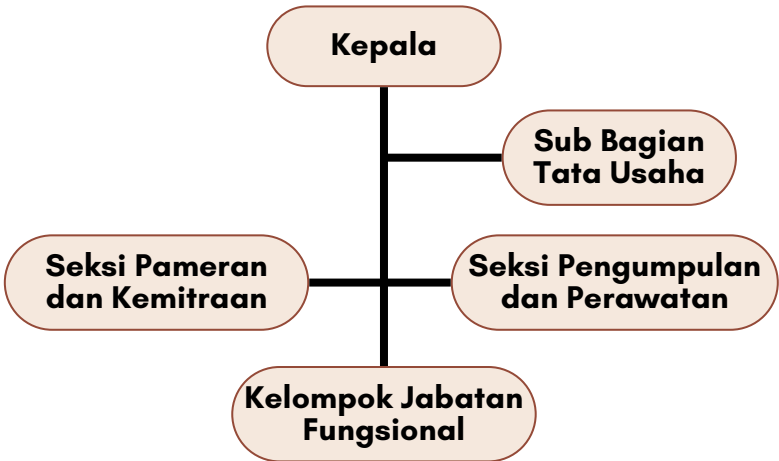
- Kewajiban utama Galeri Nasional adalah mengumpulkan, merawat, melindungi, memperkenalkan, melestarikan segala aspek seni rupa.
- Fungsi utamanya adalah proteksi, pengembangan, dan pemanfaatan asset kesenian sebagai fasilitas pendidikan kebudayaan.

Aktivitas Galeri Nasional Indonesia

Ruang lingkup kegiatan Galeri Nasional yaitu,melaksanakan pameran (permanen, temporer, kelili-

ng), melaksanakan preservasi (konservasi, restorasi), akuisisi dan dokumentasi , seminar, diskusi, workshop, performance art, pemutaran film / video (screening) , festival, lomba, dan lain-lain yang berkenan dengan peningkatan pemahaman, keterampilan dan apresiasi seni rupa. Galeri Nasional Indonesia juga memberikan pelayanan riset koleksi dan pemanduan (guiding) untuk pelajar, mahasiswa dan masyarakat umum.

Organisasi Galeri Nasional Indonesia





Kondisi Eksisting

Galeri Nasional Indonesia, terbagi menjadi 4 zonasi gedung, Gedung A, B, C, dan D. Diantara gedung tersebut, Gedung A, C, dan D merupakan ruang pameran temporer sedangkan Gedung B merupakan ruang pameran tetap. Terdapat pula fasilitas pendukung Galeri Nasional Indonesia yaitu Ruang Seminar, Perpustakaan, dan Laboratorium.

Kondisi Sirkulasi

Tata alur sirkulasi yang menghubungkan antar tiap zonasi gedung terbilang masih kurang baik. Dampaknya adalah pengunjung lebih banyak mengenal gedung A sebagai ruang pameran utama sedangkan gedung lain terabaikan. Hal ini disebabkan oleh kondisi sirkulasi yang menghubungkan antar gedung tidak terurus dari segi letak maupun desain.

Kondisi Ruang dan Pencahayaan

Perlunya penataan ulang secara menyeluruh, baik konsep secara arsitektural (untuk bangunan yang tidak termasuk cagar budaya) maupun konsep ruang dalam. Mulai dari tinggi ruangan dan bentuk jendela serta ornamen lain pada area atas gedung membuat pengunjung menjadi tidak dapat fokus menikmati koleksi yang ada.

Kondisi Tata Pamer

Story Line terlihat saat ini pada koleksi tetap, terbilang sudah cukup baik, hanya kurang kelihatan mengalir. Penempatan koleksi kelihatannya tidak jelas batas waktunya. Sehingga banyak label koleksi yang sudah hilang sama sekali, sehingga tidak komunikatif. Kurang baiknya sirkulasi pengunjung bisa jadi diakibatkan oleh plotting dan zoning yang kurang tepat.

Lesson Learn:

Berdasarkan kajian preseden Galeri Nasional Indoenisia, maka pada perancangan Pusat Kebudayaan berbasis Komunal ini akan terdapat Pusat Kebudayaan yang dibentuk dengan tata sirkulasi yang baik dan penghubung antar ruang yang maksimal sehingga pengunjung yang datang tidak hanya berfokus pada satu bagian utama pada perancangan.

Tiap ruang juga akan dirancang dengan memaksimalkan pencahayaan dan sirkulasi udara yang alami. Sehingga kenyamanan pengunjung dalam ruang akan terus terjaga.



Studio Saar

Third Space Cultural and Learning Center

Gambar 2.22. Third Space Cultural and Learning Center

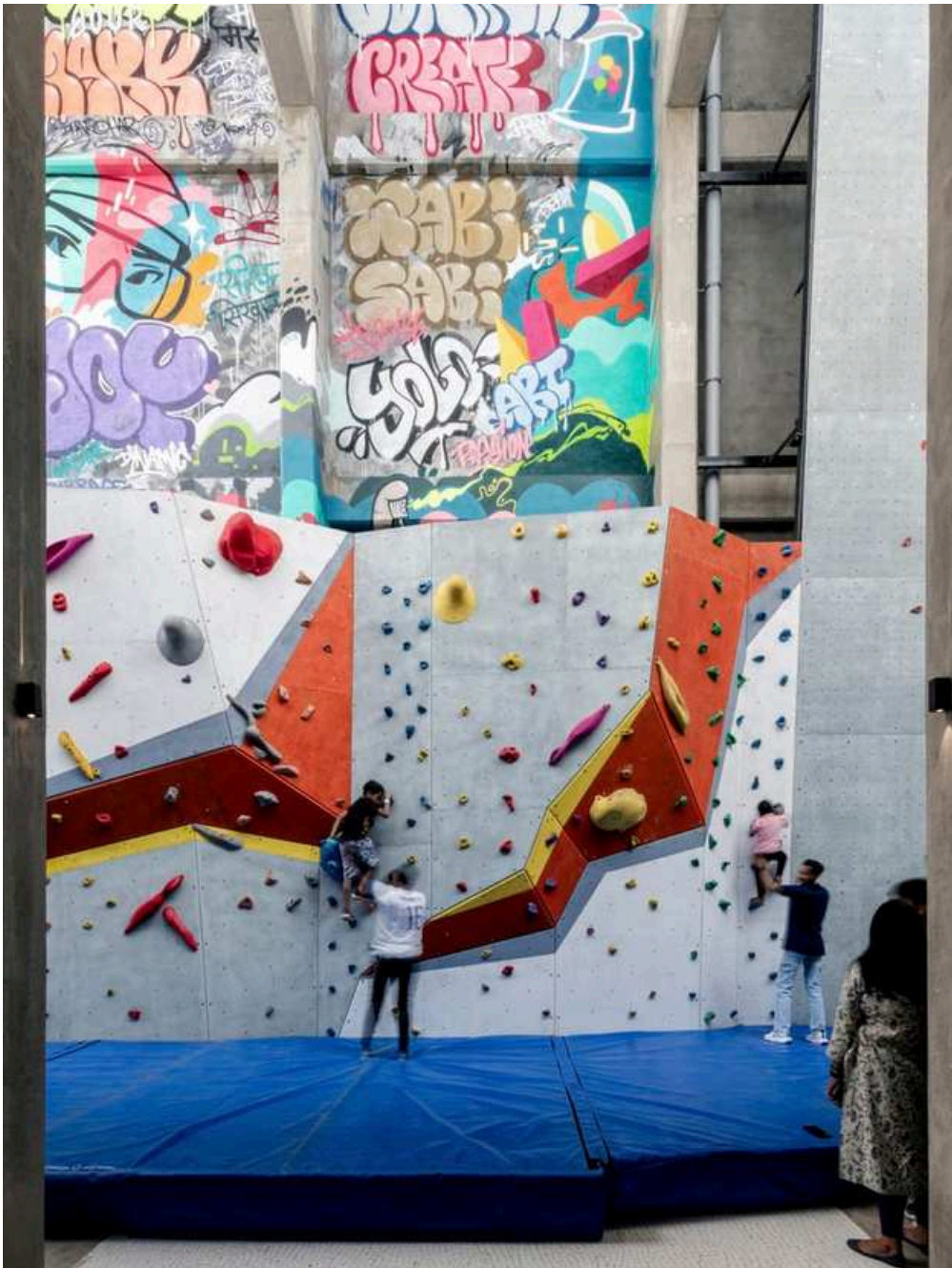
Sumber : Archdaily.com, 2024

Third Space Cultural and Learning Center

Bangunan ini berada di Udaipur, India. Rancangan ini memiliki fungsi yang sama akan rancangan yang direncanakan, yaitu membuat sebuah pusat kebudayaan dengan menciptakan tempat yang mudah diakses, terbuka, dan inklusif. Tantangan terbesar perancangan ini ialah menyatukan keragaman penggunaan ruang dalam satu naungan. Solusi yang dibuat ialah menempatkan kegiatan utama masyarakat di halaman tengah. Ruang-ruang seperti pintu masuk, koridor, dan halaman, yang sering terlupakan dalam desain bangunan, dirancang untuk berfungsi sebagai ruang yang fleksibel untuk pertunjukan dan pertemuan komunitas, yang menyatukan seluruh aktivitas di bawah satu naungan.

Terakhir, dan untuk memastikan bahwa Third Space mengakomodasi banyak penggunaan dengan cara terbaik, Kami menggunakan 'pola' A Pattern Language oleh Christopher Alexander, yang membantu menselaraskan seluruh ruangan.

Untuk pembangunan Third Space, kami berfokus pada penggunaan material lokal yang mampu merespons dengan baik kondisi iklim yang keras di wilayah tersebut dan membantu mengurangi karbon yang terkandung dalam transportasi. Dinding pasangan bata dibentuk oleh sisa puing-puing marmer dan mortar kapur dari tambang terdekat, sedangkan debu marmer, produk limbah dari pertambangan dan industri pengolahan marmer, digunakan dalam beton sebagai pengganti semen, menghasilkan beton berwarna terang yang memantulkan cahaya. sinar matahari lebih baik dan berkontribusi terhadap ventilasi alami bangunan.



Fasilitas publik yang disediakan ditempat ini antara lain:

1. Cafetaria
2. Ruang pameran
3. Ruang bermain
4. Workshop area
5. Kantor
6. Perpustakaan
7. Ruang konferensi
8. Galeri teater

Lesson Learned:

Berdasarkan kajian preseden Third Space Culture and Learning Center, maka pada perancangan Pusat Kebudayaan berbasis Komunal ini akan terdapat Pusat Kebudayaan yang dibentuk dengan menciptakan yang mudah diakses dan terbuka. Ruang-ruang seperti pintu masuk, koridor, dan halaman, yang sering terlupakan dalam desain bangunan, dirancang untuk berfungsi sebagai ruang yang fleksibel untuk pertunjukan dan pertemuan komunitas, yang menyatukan seluruh aktivitas. Setiap material yang digunakan merupakan bahan material lokal sehingga selaras dengan konsep Eco-Architecture.

**Gambar 2.23.** Jiande Cultural Center

Sumber : Archdaily.com G, 2024

Cultural Center, Jiande, China

Jiande adalah kota setingkat kabupaten di Provinsi Zhejiang, bagian selatan wilayah Delta Sungai Yangtze di pantai tenggara Tiongkok. Pusat Kebudayaan Jiande oleh GOA terletak di jantung kota. Ini adalah sabuk penggabungan kota dan alam, terletak di antara CBD Qiadong yang baru dikembangkan di utara dan hamparan perbukitan bergelombang di sepanjang Sungai Xin'an di selatan. Di sepanjang tepi sungai, lokasi tersebut meluas sepanjang 600m dari timur ke barat dan sedalam 60-140m dari utara ke selatan, menghadap permukaan air selebar 280m. Sebagai kompleks budaya skala kota, proyek ini mencakup empat tempat: perpustakaan umum, museum, dan dua pusat kegiatan yang melayani berbagai kelompok orang. Seluruh proyek mencakup area seluas sekitar 31.900 m² di atas permukaan tanah. Dalam lokasi yang panjang dan sempit seperti itu, arsitektur bervolume besar menjadi figur penting lanskap tepi air di titik akhir sumbu perkotaan yang memanjang.

Arsitektur sepanjang 600 m berkelok-kelok di sepanjang sungai, mencerminkan kontur pegunungan. Volume tersebut dibagi menjadi empat paviliun silinder dengan ukuran yang berbeda-beda dan dihubungkan oleh atap kanopi bergelombang di atasnya, menghadirkan geometri dalam guratan-guratan minimal dan semakin menekankan dialog formal antara bangunan dan lanskap.





Beranda tertutup di lantai 2 merupakan platform kontinu selebar 10 m untuk kegiatan publik serta ruang untuk mengoordinasikan transisi ruang dalam dan lingkungan luar. Saat mengembang, area di bawahnya menjadi tempat dalam ruangan; saat menyusut, menjadi plaza luar ruangan.

Pintu masuk terletak di lantai 1, sementara program fungsional dinaikkan ke lantai 2 dan 3 untuk membebaskan area dasar dan memungkinkan sirkulasi dasar untuk menyatu dengan jalan-jalan kota dan sabuk lanskap tepi laut.

Suasana spasial lebih berkontribusi pada semangat suatu tempat daripada arsitektur itu sendiri. Pengenalan bentang lengkung 40m menciptakan efek pembingkai yang kuat di mana plaza pusat arsitektur bertemu dengan poros perkotaan. Bentang yang luas ini menjadi tontonan yang menarik perhatian semua orang di dalam dan luar gedung, menciptakan hubungan instan antara arsitektur dan lanskap. Struktur direduksi menjadi empat kolom baja setinggi 14m untuk memaksimalkan hubungan visual antara kota dan lingkungan alam, yang menarik orang ke lanskap Jiande yang megah.

Lesson Learned:

Berdasarkan kajian preseden Third Space Culture and Learning Center, maka pada perancangan Pusat Kebudayaan ini akan terdapat Pusat Kebudayaan yang dapat memfasilitasi berbagai bentuk kegiatan kebudayaan dan aktivitas masyarakat lokal serta menyelaraskan desain bangunan dengan lingkungan sekitar perancangan seperti pada preseden menyesuaikan dengan sungai dan beradaptasi dengan luapan air ketika intensitas air sungai yang berlebih.



Kanchanaburi, Thailand

The Floathouse River Kwai

Gambar 2.24. The Floathouse River Kwai

Sumber : www.cntraveler.com, 2024

Floating Hotel, Kanchanaburi, Thailand

The Float River Kwai merupakan penginapan tepi sungai di Kwai Noi, Kanchaburi, Thailand. Hotel ini merupakan hotel terapung yang hanya bisa dijangkau menggunakan perahu. The Float House dirancang apik dan ramah lingkungan, bangunannya menggunakan material-material lokal seperti kayu jati, bambu lokal dan atap jerami agar tampak selaras dengan kondisi lingkungan alam sekitarnya.

Konsep bangunannya mengadaptasi arsitektur tradisional Thailand. Salah satu keunikan dari hotel ini adalah konstruksi bangunannya yang fleksibel dan dapat menyesuaikan dengan perubahan tingkat air sungai. Sistem bangunannya berfungsi seperti rakit sehingga ketika volume air sungai naik, bangunannya juga akan naik.

Perancangan The Float House Kwai River terinspirasi dari rumah-rumah apung di wilayah Kanchanaburi, Thailand,

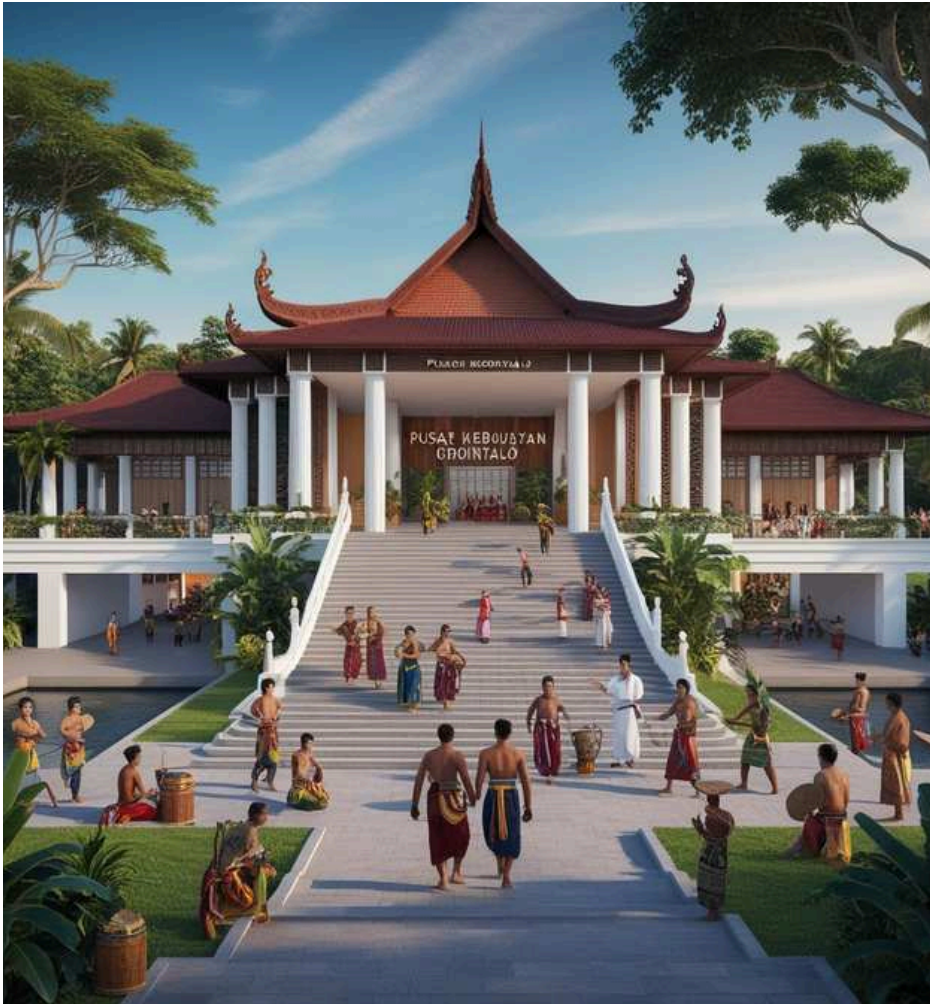
dimana sejak zaman dahulu masyarakat lokal membangun rumah di atas air untuk menyesuaikan dengan kondisi iklim tropis di Thailand, dan menghindari binatang buas di darat.

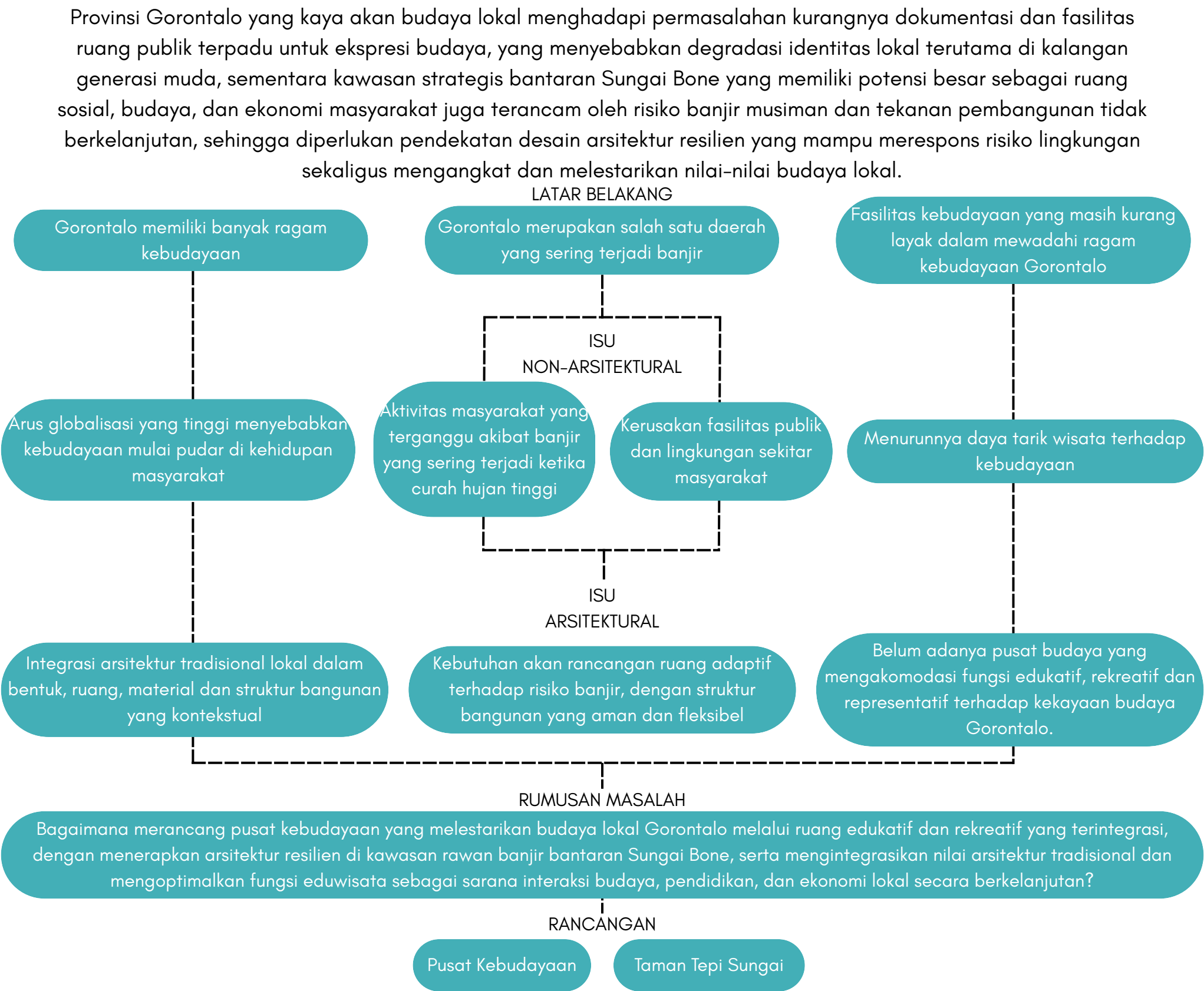
Dengan adanya air yang mengalir di bawah bangunan membantu mengatasi hawa panas dan mendinginkan suhu ruangan. Masyarakat menggunakan material lokal untuk konstruksi bangunan.

Lesson Learned:

Berdasarkan kajian preseden Third Space Culture and Learning Center, maka pada perancangan Pusat Kebudayaan ini akan terdapat Pusat Kebudayaan yang mampu beradaptasi dengan kondisi sungai. Menggunakan material-material lokal ramah lingkungan seperti kayu jati, bambu, dan atap jerami Serta orientasi bangunan yang menghadap ke sungai untuk memanfaatkan view sungai sebagai daya tarik.

Eksplorasi Desain Menggunakan AI





Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan pusat kebudayaan yang mampu melestarikan budaya lokal Gorontalo melalui ruang edukatif dan rekreatif yang terintegrasi, dengan menerapkan prinsip arsitektur resilien yang adaptif terhadap risiko banjir di kawasan bantaran Sungai Bone, sekaligus mengintegrasikan nilai-nilai arsitektur tradisional dan mengoptimalkan fungsi eduwisata sebagai wadah interaksi budaya, pendidikan, dan penguatan ekonomi lokal secara berkelanjutan.

03

**BAGIAN EKSPLORASI
& RESPON RANCANGAN**

Pada rancangan Pusat Kebudayaan berbasis komunal dengan pendekatan Eco-Architecture terdapat fungsi bangunan yang ditentukan melalui latar belakang permasalahan dan kajian yang telah dilakukan pada bab sebelumnya. Berikut merupakan pemetaan fungsi yang disesuaikan dengan kebutuhan pada rancangan:

PUSAT KEBUDAYAAN

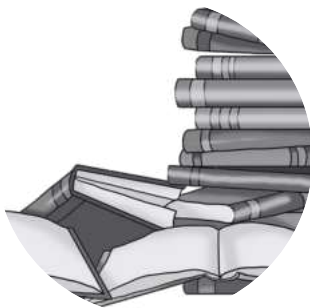
Mewadahi elemen-elemen kebudayaan lokal Gorontalo dengan tujuan untuk melestarikan dan memperkenalkan pada masyarakat luar tentang kebudayaan yang ada di Gorontalo kedalam bentuk ruang seperti pameran dan perpustakaan yang dikelola oleh masyarakat lokal.



RUANG PENGELOLA



RUANG PAMERAN



PERPUSTAKAAN



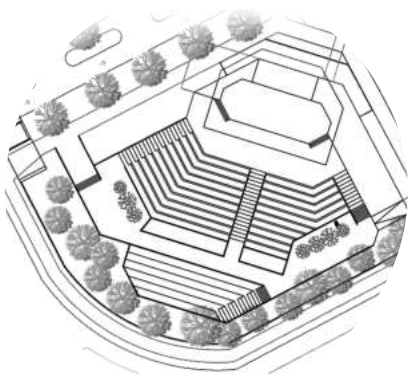
INDOOR TEATER

TAMAN TEPI SUNGAI

Memberikan solusi desain dalam menyelesaikan permasalahan banjir dan sebagai bentuk pendekatan perancangan menggunakan elemen-elemen lokal serta meningkatkan kualitas tempat kebudayaan sebagai tempat wisata yang nyaman dan aman.



RUANG TERBUKA HIJAU



AMPHITEATHER MULTIFUNGSI

PENUNJANG

Foodcourt

Mushollah

Fungsi bangunan dalam perancangan ini mempertimbangkan persoalan dan potensi yang ada di Kota Gorontalo yaitu banyaknya elemen-elemen kebudayaan lokal yang tidak disadari oleh masyarakat lokal itu sendiri sehingga kelestariannya terancam hilang dari masyarakat. Ini sejalan dengan kurangnya fasilitas kebudayaan yang dapat membantu melestarikan dan meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap kebudayaan mereka. Oleh karena itu, perancangan Pusat Kebudayaan dinilai dapat menjadi solusi dalam menjawab permasalahan tersebut. Adapun fungsi dari bangunan ini nantinya terbagi menjadi 2 (dua) yakni sebagai berikut.

Fungsi Primer	Fungsi Sekunder
1. Memberikan ruang bagi komunitas seni lokal untuk menampilkan karya & pertunjukan seni.	1. Menghidupkan identitas kebudayaan Gorontalo sebagai Serambi Madinah dengan memanfaatkan elemen-elemen kebudayaan dan tipologi bangunan tradisional sebagai ruang untuk rekreasi bagi masyarakat dan wisatawan.
2. Mewadahi kegiatan yang berkaitan dengan kesenian & kebudayaan di Kota Gorontalo seperti acara-acara festival yang mengangkat unsur budaya daerah.	2. Mewadahi UMKM setempat untuk memasarkan berbagai kerajinan dan kuliner khas lokal.
3. Mewadahi masyarakat maupun wisatawan yang ingin mengenal kebudayaan lokal Gorontalo.	

Tabel 3.1. Eksplorasi Konsep Fungsi Bangunan
Sumber : Penulis (2024)

Ditinjau dari fungsinya, maka rancangan Pusat Kebudayaan ini akan mewadahi kegiatan-kegiatan sebagai berikut.

Kegiatan Seni Budaya

Yang termasuk kedalam jenis kegiatan rekreasi budaya, dalam rancangan ini meliputi pertunjukan seni, pameran seni, workshop kesenian, serta dialog seni.

Kegiatan Rekreasi

Kegiatan rekreasi yang diwadahi dalam rancangan ini meliputi kegiatan rekreasi darat seperti berjalan-jalan, menikmati suasana dan pemandangan sekitar, bermain, dan bersantai, dan rekreasi air seperti memancing, kegiatan makan dan minum di stall UMKM Tepi Sungai, dan wisata kebudayaan.

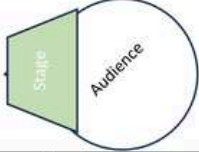
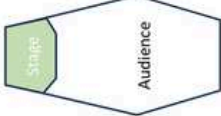
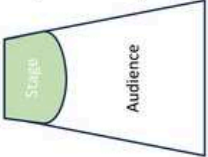
Pertunjukan Seni

Pertunjukan seni yang diwadahi pada rancangan ini adalah pertunjukan seni tari, seni musik, seni sastra, serta seni teater atau drama. Kegiatan-kegiatan ini dapat diadakan secara tertutup di ruang pertunjukan maupun secara terbuka di amphiteater.

Ruang Pertunjukan

Ruang pertunjukan berisikan fasilitas-fasilitas seperti panggung, ruang persiapan, ruang rias, ruang ganti, dan ruang properti. Dalam menentukan bentuk ruang pertunjukan dan jenis panggung, makan dilakukan analisis dengan beberapa pertimbangan sebagai berikut.

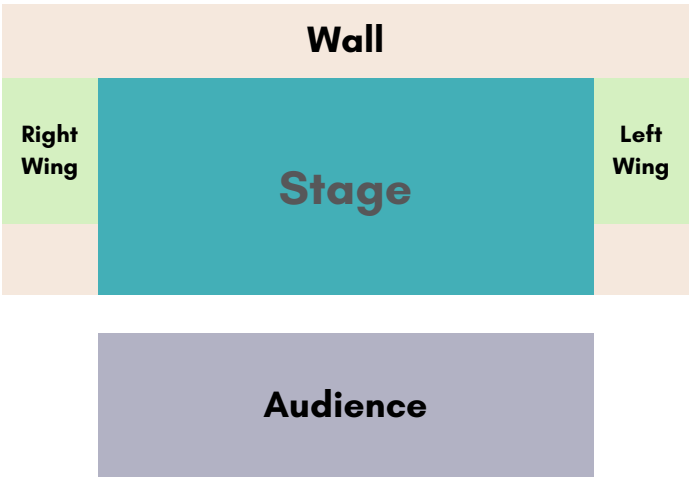
- Ruang pertunjukan dengan kapasitas kecil, >500 penonton
 - Ruang tertutup
 - Kesesuaian ruang dengan jenis pertunjukkan seni yang ditampilkan yakni seni tari, seni musik, sastra, dan teater.
- Terdapat beberapa bentuk ruang pertunjukkan seni yang sering digunakan antara lain bentuk persegi, kipas, tapal kuda, dan hexagonal (Hartanti, 2023). Berikut ini merupakan analisis kesesuaian jenis ruang pertunjukkan berdasarkan bentuknya dengan setiap cabang seni menurut Hartanti (2023) sebagai berikut.

Jenis Ruang Pertunjukan	Karakteristik	Seni Tari	Seni Musik	Seni Teater	Keterangan
Persegi (Rectangular Shape) 	(+) Memiliki tingkat keragaman suara yang tinggi maka akan terjadi keseimbangan antara suara dan suara akhir. (-) Memiliki jarak penonton dan panggung cukup jauh sehingga perlu adanya perbaikan dengan memperkecil area panggung dengan memperlebar bagian sisi depan.	✓	✓	—	Sesuai
Tapal Kuda (Horse Shoe Shape) 	(+) Dapat mengarahkan pantulan suara yang berfokus kebagian Tengah ruangan karena permukaan dinding yang cenderung cekung membuat suara menjadi lebih jelas. (+) Membuat jarak penonton dan penampil menjadi lebih dekat. (-) Pantulan suara yang berlebih akan mengakibatkan pantulan suara yang keras (gema).	✓	—	—	Kurang Sesuai
Hexagonal (Hexagonal Shape) 	(+) Dapat membawa penonton menjadi dekat terhadap sumber bunyi karena menghasilkan pemantulan bunyi dengan waktu yang dapat disatukan dengan mudah akibat bentuk lantai hexagonal, sehingga bunyi dapat merata ke seluruh area panggung.	—	—	✓	Kurang Sesuai
Kipas (Fan Shape) 	(+) Kenyamanan visual terhadap sudut pandang penonton dengan arahan lurus tidak terlalu banyak menoleh. (+) Dapat menampung jumlah penonton yang banyak dan menyediakan sudut pandang maksimum bagi penonton. (-) Sering menciptakan gema dan pemusatan bunyi yang tidak seragam.	✓	✓	—	Sesuai

Tabel 3.2. Eksplorasi Ruang Pertunjukan
Sumber : Penulis (2024)

Panggung merupakan salah satu fasilitas krusial dalam ruang pertunjukan. Terdapat beberapa jenis panggung, yaitu proscenium, arena dan thrust.

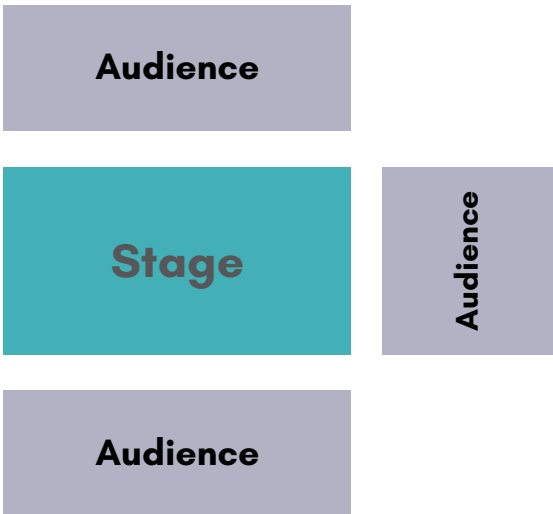
Jenis Panggung



Proscenium

Karakteristik: jarak penonton dan pameran memiliki sekat yang cukup jauh. Sehingga pergantian, pergerakan, serta perubahan set dekorasinya dapat tersamarkan oleh permainan tata cahaya.

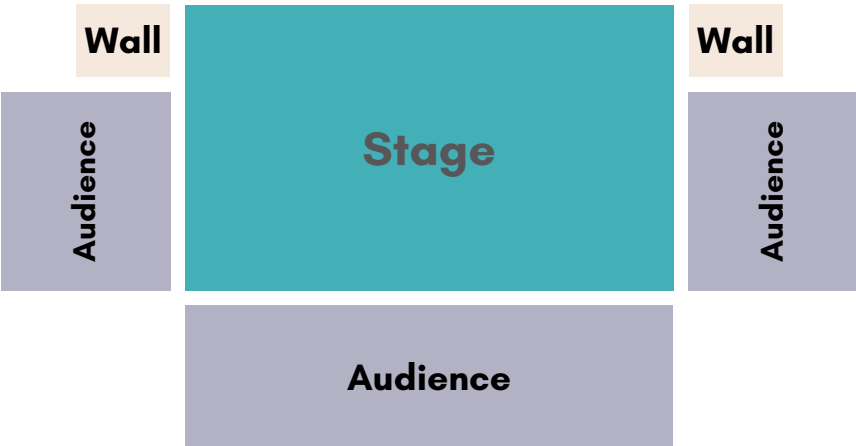
Kesesuaian: jenis panggung ini kurang sesuai dengan seni teater yang membutuhkan interaksi antara pemain dan penonton dikarenakan jaraknya yang cukup jauh, panggung ini menyediakan sudut pandang yang jelas untuk audience fokus ke pertunjukkan, memudahkan pergantian pemain maupun set dekorasi.



Arena

Karakteristik: penonton melingkari panggung sehingga dekat dengan pemain, pertunjukkan dapat dilihat dari setiap sisi, jaraknya yang dekat memungkinkan adanya interaksi antara pemain dan penonton.

Kesesuaian: jenis panggung ini kurang sesuai dengan seni teater yang membutuhkan pergantian pemain atau set dekorasi dikarenakan jenis panggung yang terekspos, kedekatan jarak pemain dan penonton dapat dimanfaatkan untuk berinteraksi.



Thrust

Karakteristik: merupakan gabungan antara jenis panggung proscenium dan arena dimana 2/3 panggung mencuat ke arah penonton, tiga sisi panggung dikelilingi audience, jarak penonton dan pameran yang dekat.

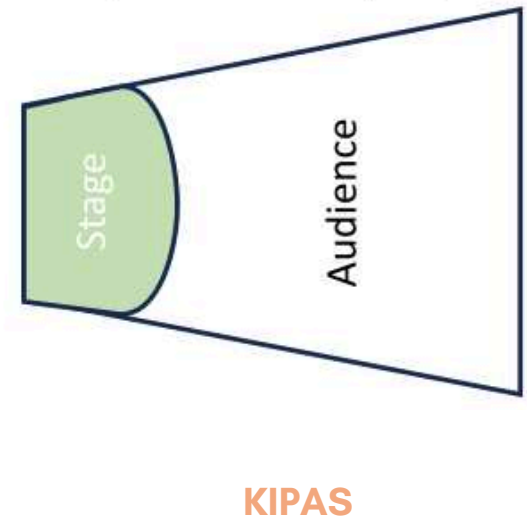
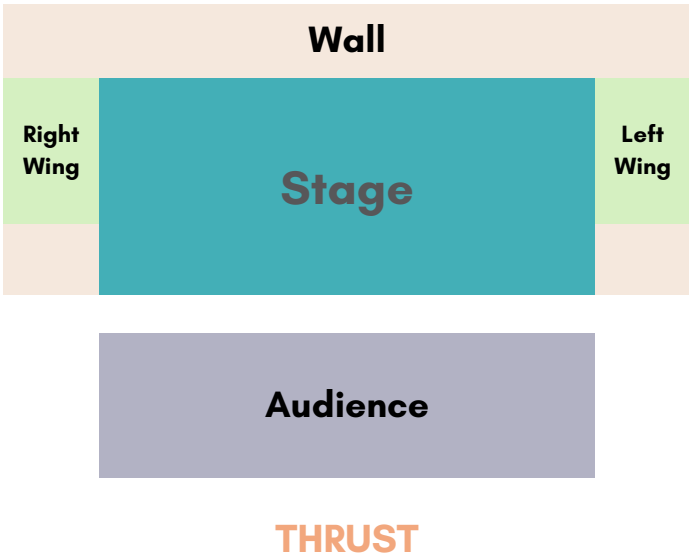
Kesesuaian: cocok untuk pertunjukkan teater karena memungkinkan adanya interaksi antara penonton dan pemain, memudahkan pergantian pemain maupun set dekorasi, jenis panggung ini juga sesuai untuk pertunjukkan tari dan musik.

Gambar 3.1. Mapping area sekitar pada site
Sumber : Penulis, 2024

Ruang Pertunjukan

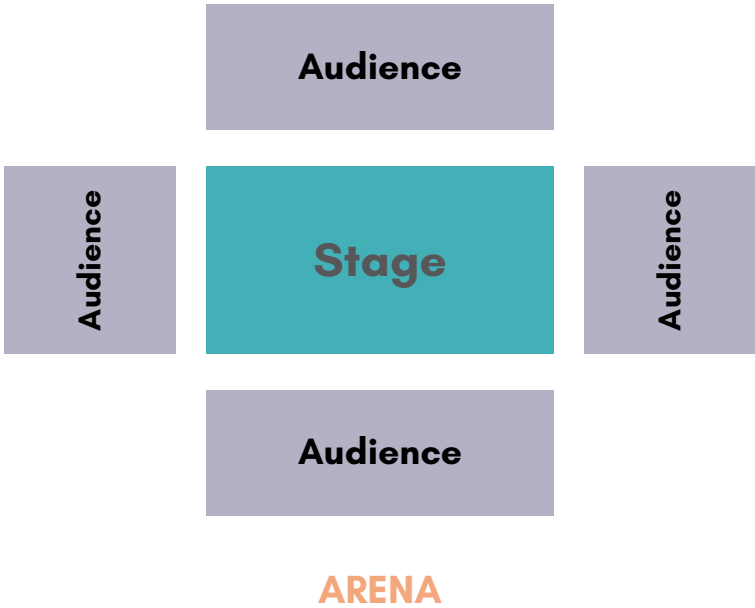
Ruang Pertunjukkan Indoor

Pada ruang pertunjukkan indoor, akan menggunakan jenis ruang pertunjukkan yang berbentuk kipas dan jenis panggung Thrust. Untuk mencegah gema dan pemusatan bunyi yang tidak beragam akan digunakan selubung bangunan yang dapat memaksimalkan suara dalam teater.



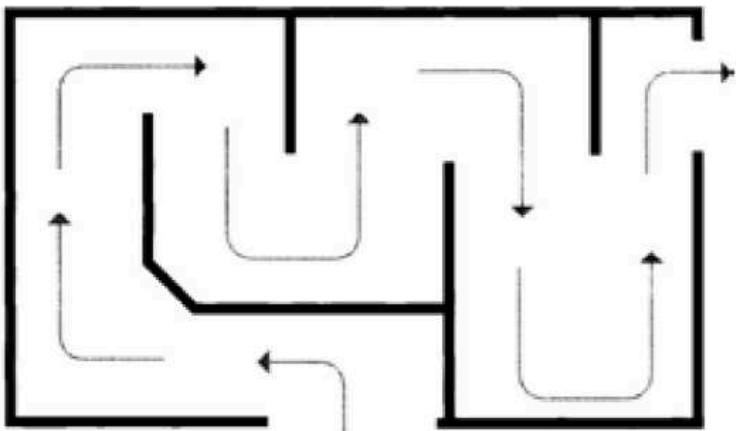
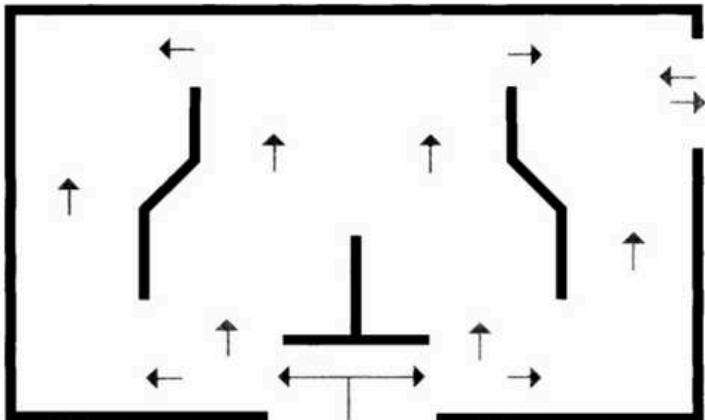
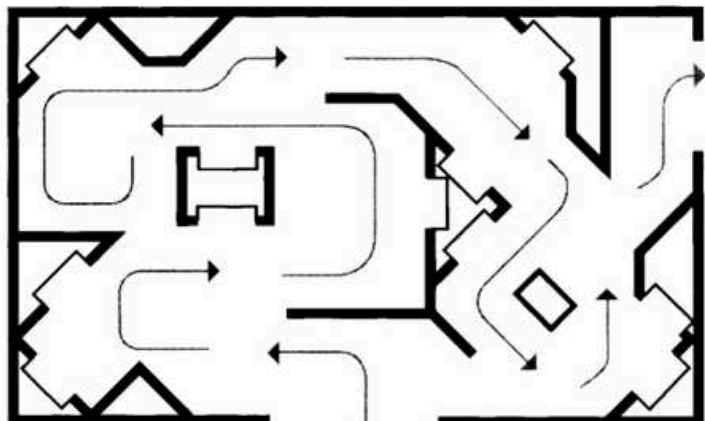
Ruang Pertunjukkan Outdoor (Amphiteater)

Pada ruang pertunjukkan outdoor (Amphiteater), akan menggunakan jenis panggung arena, agar dari semua sisi panggung penonton dapat lebih maksimal dan interaksi pelaku seni dan penonton dapat maksimal.



Terdapat dua jenis pameran seni yang diawahi dalam rancangan ini yakni pameran seni tetap dan pameran seni temporer (sementara), yang masing-masing menampilkan karya-karya seni rupa baik dua dimensi maupun tiga dimensi. Adapun yang menjadi dasar pertimbangan dalam merancang ruang galeri seni dan ruang pameran seni temporer dalam hal ini adalah sirkulasi pengunjung, suasana penataan ruang, serta zonasi ruang.

Pameran Seni



Sirkulasi

Terdapat beberapa pendekatan konsep sirkulasi yang menjadi penghubung antar ruang menurut Dean (1994) antara lain:

Suggested Approach

Metode ini menggunakan warna, pencahayaan, tajuk berita, penunjuk arah, dan visual untuk menarik pengunjung sepanjang rute yang ditentukan, pergerakan pengunjung menjadi satu arah, tanpa membuat penghalang fisik.

Unstructured Approach

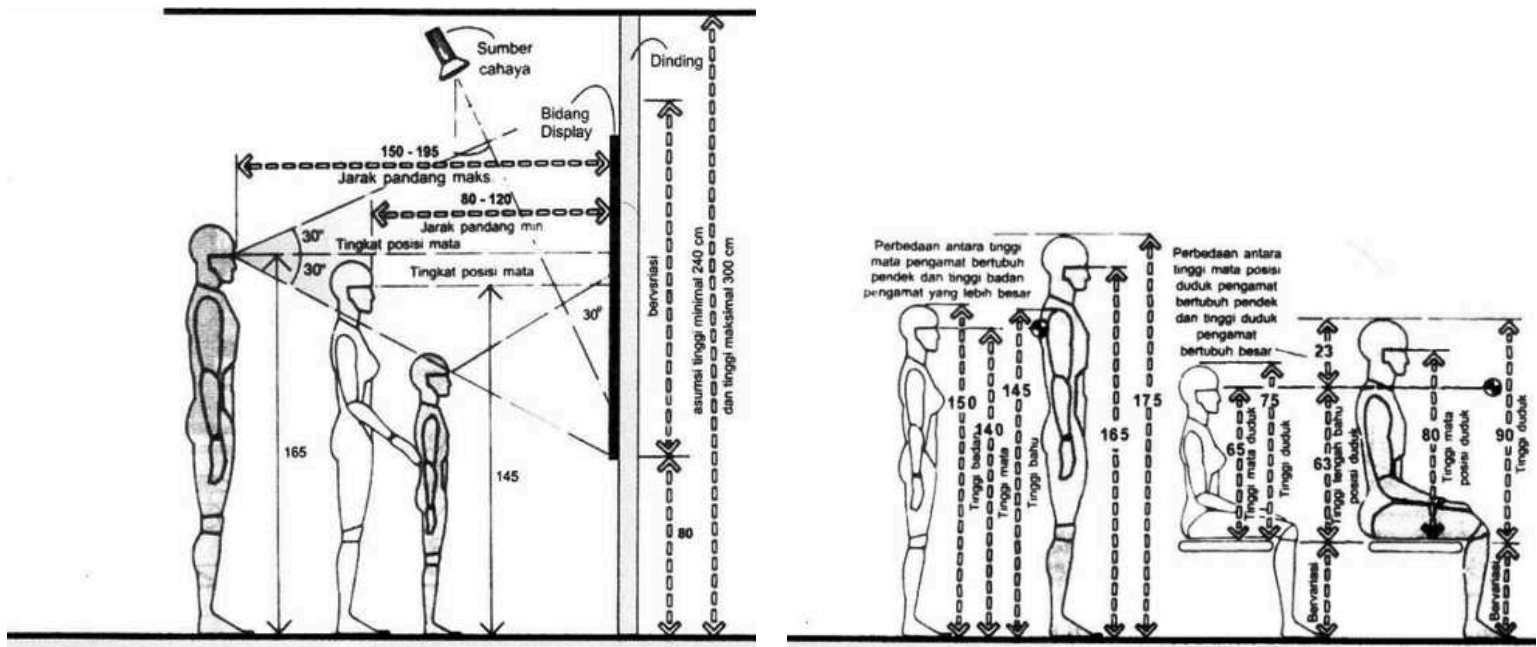
Bentuk penerapan metode ini dalam ruang pameran adalah pengunjung dapat bebas memilih jalannya sendiri tanpa mementingkan rute yang disarankan benar atau salah.

Directed Approach

Pergerakan pengunjung dalam metode ini lebih kaku dan terbatas dibandingkan dengan metode lainnya, biasanya diterapkan dalam ruang galeri dimana pengunjung diatur dalam satu rute pergerakan yang telah ditentukan

Gambar 3.2. Mapping area sekitar pada site
Sumber : Penulis, 2024

Berikut ini merupakan hubungan antara dimensi manusia dengan display karya seni mengacu pada standarisasi display karya seni dalam buku Human Dimension & Interior Space oleh Julius Panelo dan Martin Zelnik (2003).



Berikut ini merupakan konsep layout display karya seni dalam rancangan.

- 1 Ruang Galeri Seni menggunakan metode Unstructured Approach sehingga pengunjung dapat bebas menikmati karya seni yang ditampilkan.
- 2 Ruang pameran temporer menerapkan konsep open layout dimana panel-panel dapat diatur menyesuaikan dengan konsep, jenis, dan kebutuhan pameran.

Kapasitas pengunjung dalam perancangan Pusat Kebudayaan mempertimbangkan banyaknya pengguna dalam aktivitas dari tiap ruang. Penentuan banyaknya pengguna didasari oleh kemampuan rancangan terhadap konteks site dalam menampung banyaknya pengunjung. Asumsi jumlah pengunjung dihitung berdasarkan data jumlah penduduk Gorontalo dan wisatawan yang berkunjung ke Gorontalo yang didapat dari Badan Pusat Statistik Kota Gorontalo.

Perhitungan perkiraan jumlah pengunjung per hari

Analisis Jumlah Pengunjung

Wilayah se Provinsi	Jumlah Penduduk (Jiwa)		
	2022	2023	2024
Boalemo	148.526	151.337	153.274
Gorontalo	398.801	405.322	409.509
Pohuwato	149.297	151.850	153.770
Bone Bolango	166.200	168.556	170.649
Gorontalo Utara	128.563	130.722	132.784
Kota Gorontalo	201.350	205.395	207.808
Provinsi Gorontalo	1.192.737	1.213.182	1.227.794

Jumlah Wisatawan	Jumlah Wisatawan Mancanegara dan Domestik (Jiwa)	
	2019	2023
Mancanegara	3720	3726
Domestik	272587	269817
Jumlah	276307	273543

Tabel 3.3. Data jumlah penduduk dan wisatawan Gorontalo
Sumber : BPS Gorontalo (2023)

Perhitungan jumlah pengunjung didasari oleh asumsi penulis, dengan asumsi jumlah pengunjung dari kalangan masyarakat umum dan wisatawan yang berkunjung 10% dari total jumlah penduduk dan wisatawan selama setahun, maka:

Jumlah pengunjung dari kalangan masyarakat lokal:
= (10% x 409.509) : 365
=113 orang/hari

Jumlah pengunjung wisatawan:
Domestik dan Mancanegara
=(10% x 273543) : 365
=75 orang/hari

Estimasi total jumlah pengunjung per hari:
= 113 + 75
= 188 orang/hari
Asumsi, dibulatkan menjadi 200 orang/hari

Pengguna

Perancangan Pusat Kebudayaan akan mewadahi kegiatan kesenian dan kebudayaan, serta UMKM Kuliner setempat, maka dari itu dibutuhkan analisis terkait pengguna, kegiatan, serta kebutuhan ruang berdasarkan kelompok pengguna yakni Kelompok Pengelola, Kelompok Pelaku Seni, Kelompok Pengunjung, dan Kelompok Pelaku UMKM

• Pengelola

Pengguna yang termasuk dalam kelompok pengelola adalah orang-orang yang bertanggung jawa dalam mengurus dan menjalankan Pusat Kebudayaan seperti kepala pusat kebudayaan, staff, dan pegawai servis.

Analisis Kegiatan Pengelola

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Pengelola/Staff Pusat Kebudayaan/Service	Parkir & Drop off pengguna	Parkir
	Mengelola, mengontrol fasilitas Pusat Kebudayaan	R. Kepala Pusat Kebudayaan
	Mengelola bagian administrasi	R. Staff Administrasi
	Mengelola bagian informasi	R. Staff Informasi
	Mengelola bagian kesenian & kebudayaan	R. Staff Seni Budaya
	Mengelola bagian marketing	R. Staff Marketing
	Mengelola mekanikal & elektrikl	Ruang MEE
	Mengontrol bagian keamanan	Ruang Security
		Ruang Control CCTV
	Rapat	Meeting Room
	Istirahat (makan & minum)	Kafetaria
	BAK & BAB	Lavatory
	Ibadah	Mushola

Tabel 3.4. Analisis kegiatan pengelola
Sumber : Penulis (2024)

• Pelaku Seni

Pengguna seni yang masuk kedalam kelompok Pelaku Seni adalah orang-orang yang berkepentingan dalam mengembangkan seni budaya seperti seniman, budayawan, dan pengrajin.

Analisis Kegiatan Pelaku Seni

Jenis Kesenian	Nama Kesenian	Aktivitas	Karakteristik	Jumlah Pelaku	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Ruang
	Tari Seronde	Berbusana, berdandan, mempersiapkan properti, mempersiapkan musik pengiring, pentas	Dapat dilakukan indoor/outdoor, dapat dilakukan siang/malam, diiringi dengan alat musik rebana dan nyanyian lokal	3-6 pasang (6-12 orang)	Ruang sanggar, Ruang pertunjukkan amphiteater	

Jenis Kesenian	Nama Kesenian	Aktivitas	Karakteristik	Jumlah Pelaku	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Ruang
Seni Tari	Tari Polopalo	Berbusana, berdandan, mempersiapkan properti, mempersiapkan musik pengiring, pentas	Dapat dilakukan indoor/outdoor, dapat dilakukan siang/malam, diiringi musik yang sudah diaransemen	10-20 orang	Ruang sanggar, Ruang pertunjukkan amphiteater	
	Tari Dana Dana	Berbusana, berdandan, mempersiapkan properti, mempersiapkan musik pengiring, pentas	Dapat dilakukan indoor/outdoor, dapat dilakukan siang/malam, diiringi musik yang sudah diaransemen	2-4 orang	Ruang sanggar, Ruang pertunjukkan amphiteater	
	Tari Langga	Berbusana, berdandan, mempersiapkan properti, mempersiapkan musik pengiring, pentas	Dapat dilakukan indoor/outdoor, dapat dilakukan siang/malam, diiringi musik yang sudah diaransemen	2-4 orang	Ruang sanggar, Ruang pertunjukkan amphiteater	
	Tari Tidi Da'a	Berbusana, berdandan, mempersiapkan properti, mempersiapkan musik pengiring, pentas	Dapat dilakukan indoor/outdoor, dapat dilakukan siang/malam, diiringi musik yang sudah diaransemen	5-10 orang	Ruang sanggar, Ruang pertunjukkan amphiteater	
	Tari Tidi Lo Tihu'o	Berbusana, berdandan, mempersiapkan properti, mempersiapkan musik pengiring, pentas	Dapat dilakukan indoor/outdoor, dapat dilakukan siang/malam, diiringi musik yang sudah diaransemen	4-8 orang	Ruang sanggar, Ruang pertunjukkan amphiteater	
	Tari Tidi Tabongo	Berbusana, berdandan, mempersiapkan properti, mempersiapkan musik pengiring, pentas	Dapat dilakukan indoor/outdoor, dapat dilakukan siang/malam, diiringi alat musik rebana	3 orang	Ruang sanggar, Ruang pertunjukkan amphiteater	

Jenis Kesenian	Nama Kesenian	Aktivitas	Karakteristik	Jumlah Pelaku	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Ruang
Seni Sastra	Tanggomo	Berbusana, berdandan, mempersiapkan properti, pentas	Dapat dilakukan indoor/outdoor, dapat dilakukan siang/malam. Dapat dilakukan sendiri/berkelompok	Penutur: 1 Orang	Ruang Pertunjukkan, Amphiteater	
	Tuja'i	Berbusana, berdandan, mempersiapkan properti, pentas	Dapat dilakukan indoor/outdoor, dapat dilakukan siang/malam. Dapat dilakukan sendiri/berkelompok	Penutur: 1 Orang	Ruang Pertunjukkan, Amphiteater	
	Palebohu	Berbusana, berdandan, mempersiapkan properti, pentas	Dapat dilakukan indoor/outdoor, dapat dilakukan siang/malam. Dapat dilakukan sendiri/berkelompok	Penutur: 1 Orang	Ruang Pertunjukkan, Amphiteater	
	Tinilo	Berbusana, berdandan, mempersiapkan properti, pentas	Dapat dilakukan indoor/outdoor, dapat dilakukan siang/malam. Dapat dilakukan sendiri/berkelompok	Penutur: 1 Orang	Ruang Pertunjukkan, Amphiteater	
Seni Musik	Musik Bambu	Berbusana, berdandan, mempersiapkan properti, pentas	Dapat dilakukan indoor/outdoor, dapat dilakukan siang/malam. Dapat dilakukan sendiri/berkelompok	Pemusik: 10 orang	Ruang Pertunjukkan, Amphiteater	
	Lagu Yamo	Berbusana, berdandan, mempersiapkan properti, pentas	Dapat dilakukan indoor/outdoor, dapat dilakukan siang/malam. Dapat dilakukan sendiri/berkelompok	Pemusik: 10 orang	Ruang Pertunjukkan, Amphiteater	

Jenis Kesenian	Nama Kesenian	Aktivitas	Karakteristik	Jumlah Pelaku	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Ruang
	Karnaval Kuda Lumping	Berbusana, berdandan, mempersiapkan properti, pentas	Dapat dilakukan indoor/outdoor, dapat dilakukan siang/malam. Dapat dilakukan sendiri/berkelompok	Pemusik: 10 orang	Ruang Pertunjukkan, Amphiteater	
Seni Teater	Wali	Berbusana, berdandan, mempersiapkan properti, mempersiapkan musik pengiring, pentas	Dapat dilakukan indoor/outdoor, dapat dilakukan siang/malam. Diiringi lagu-lagu Gorontalo, berdurasi 2-4 jam	Pemain: 15-20 orang	Ruang Pertunjukkan, Amphiteater	
	Adat Mo'otawo	Berbusana, berdandan, mempersiapkan properti, mempersiapkan musik pengiring, pentas	Dapat dilakukan indoor/outdoor, dapat dilakukan siang/malam. Diiringi lagu-lagu Gorontalo, berdurasi 2-4 jam	Pemain: 15-20 orang	Ruang Pertunjukkan, Amphiteater	
	Festival Budaya	Berbusana, berdandan, mempersiapkan properti, mempersiapkan musik pengiring, pentas	Dapat dilakukan indoor/outdoor, dapat dilakukan siang/malam. Diiringi lagu-lagu Gorontalo, berdurasi 2-4 jam	Pemain: 15-20 orang	Ruang Pertunjukkan, Amphiteater	

Tabel 3.5. Analisis kegiatan Pelaku Seni
Sumber : Penulis (2024)

- *Pelaku UMKM*

Yang termasuk kedalam kelompok Pelaku UMKM adalah pengusaha UMKM Kuliner lokal

Analisis Kegiatan Pelaku UMKM

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
UMKM Kuliner	Parkir & Drop Off	Area Parkir & Drop off, Pantry, Mushollah, Lavatory
	Kegiatan memasak	
	Menyajikan makanan	
	Kegiatan bersih-bersih	
	istirahat	
	BAB/BAK	
	Ibadah	
	Makan & Minum	

Tabel 3.6. Analisis kegiatan Pelaku UMKM
Sumber : Penulis (2024)

- *Pengunjung*

Yang termasuk kedalam kelompok pengunjung adalah masyarakat umum, wisatawan lokal maupun mancanegara, serta pelajar yang nantinya melakukan kunjungan ke Pusat Kebudayaan.

Analisis Kegiatan Pengunjung

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Pengunjung/Wisatawan	Parkir & Drop off penumpang	Area parkir & drop off
	Mencari informasi	R. Pusat Informasi
	Membeli tiket	loket
	Menitipkan barang bawaan	R. Penitipan barang
	Menonton pentas seni	Ruang pertunjukkan Amphiteater
	Mengunjungi pameran seni	Ruang pameran temporer Galeri seni
	Mengunjungi perpustakaan	Perpustakaan
	Belanja cinderamata khas lokal	Toko Cinderamata
	Istirahat (makan & minum)	Kafetaria Stall UMKM
	Ibadah	Mushollah
	BAK & BAB	Toilet
	Rekreasi	Open Space (Taman, Area bermain, Tanggul)

Tabel 3.7. Analisis kegiatan Pengunjung
Sumber : Penulis (2024)

- *Kebutuhan Ruang Kegiatan Festival*

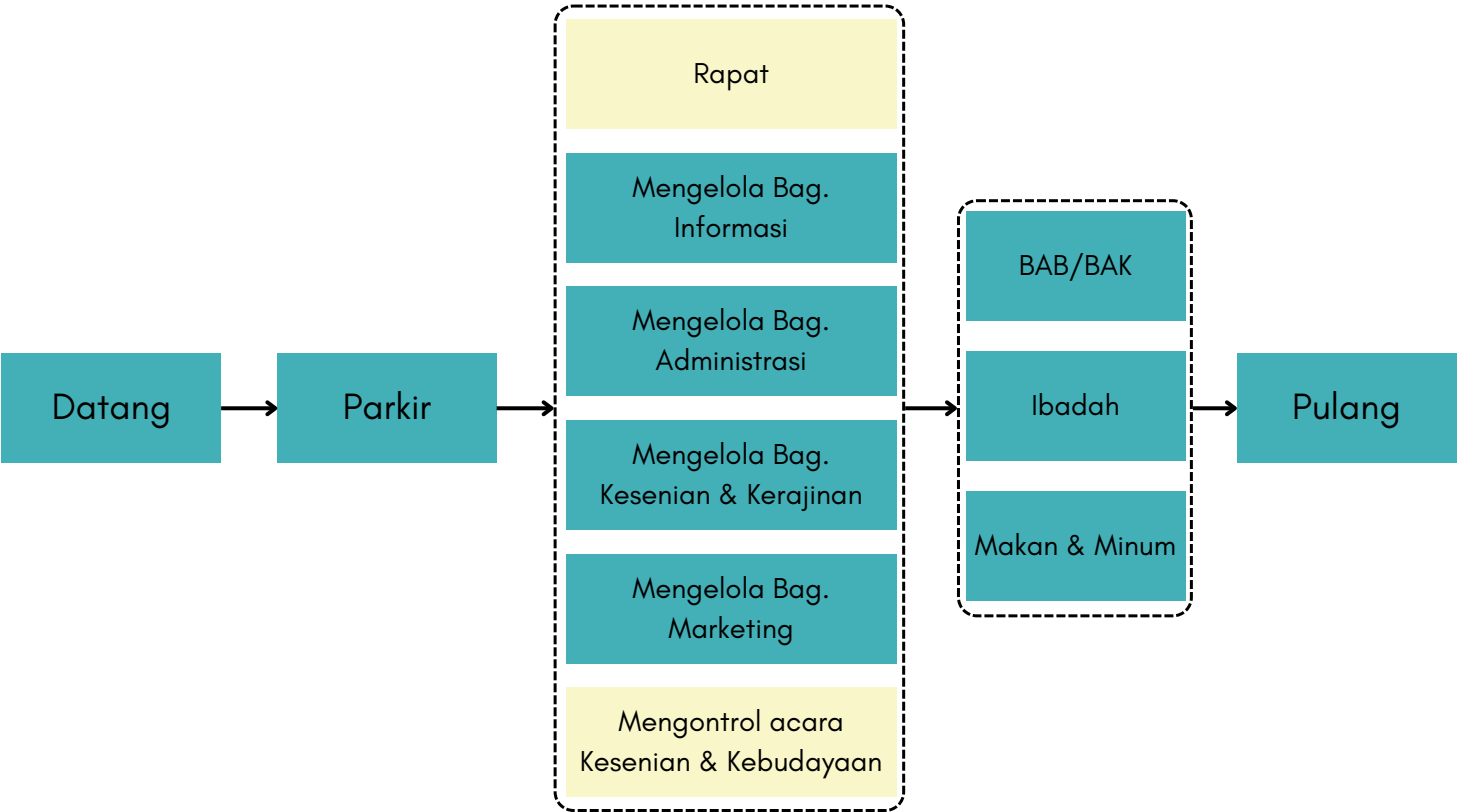
Berikut ini merupakan analisis kebutuhan ruang untuk mewadahi kegiatan festival atau acara-acara yang berkaitan dengan seni budaya.

Analisis Kegiatan Festival

Nama Festival	Waktu	Deskripsi Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Festival Pesona Danau Limboto (FPDL)	Juni	Menampilkan berbagai jenis kegiatan dengan konsep aktraksi seni dan budaya, seni pertunjukan, fashion, kuliner, olahraga dan permainan tradisional, kearifan kokal, dan sport tourism.	Open Space
Gorontalo Karnaval Karawo (GKK)	Mei	Puluhan stan pameran dibuka untuk umum sebagai tempat jualan. Pengunjung bisa datang membeli berbagai produk kerajinan tangan dan kuliner ditemani hiburan musik.	Open Space, Ruang Pameran Temporer
Festival Pesona Saronde	Juni	Mulai dari pemilihan Putra dan Putri Saronde 2022, <i>talk show</i> pariwisata, <i>fish creation</i> , pameran <i>handycraft</i> , hingga pementasan tarian daerah, beragam kegiatan akan membuat kamu mengagumi kekayaan alam dan kebudayaan dari Gorontalo Utara ini.	Open Space, Ruang Pameran Temporer, Ruang Pertunjukkan, Amphiteater.
Festival Green Tumbilotohe	April	festival malam pasang lampu yang memadukan tradisi lokal, dengan pariwisata hijau, yaitu dengan kembali menggunakan lampu tradisional berbahan bakar minyak kelapa yang lebih ramah lingkungan dan anti polutan.	Open Space, Amphiteater
Festival Pesona Pohon Cinta	Juli	pameran UMKM, festival karnaval, pagelaran seni dan budaya, festival kuliner, lomba cipta menu serba ikan, launching branding duwo pohon cinta dan launching Kabupaten Kreatif.	Open Space, Amphiteater, Stall UMKM

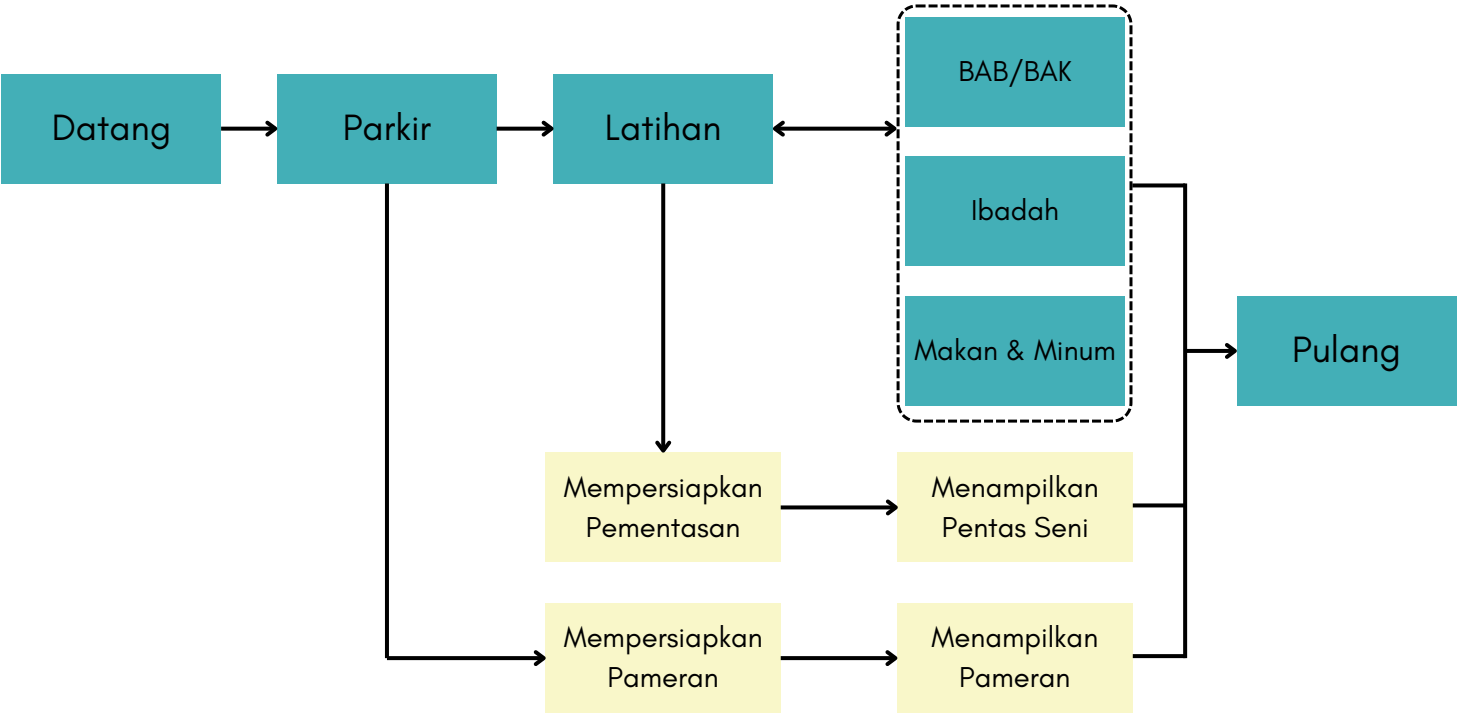
Tabel 3.8. Analisis kegiatan Festival
Sumber : Penulis (2024)

Alur Kegiatan Pengelola



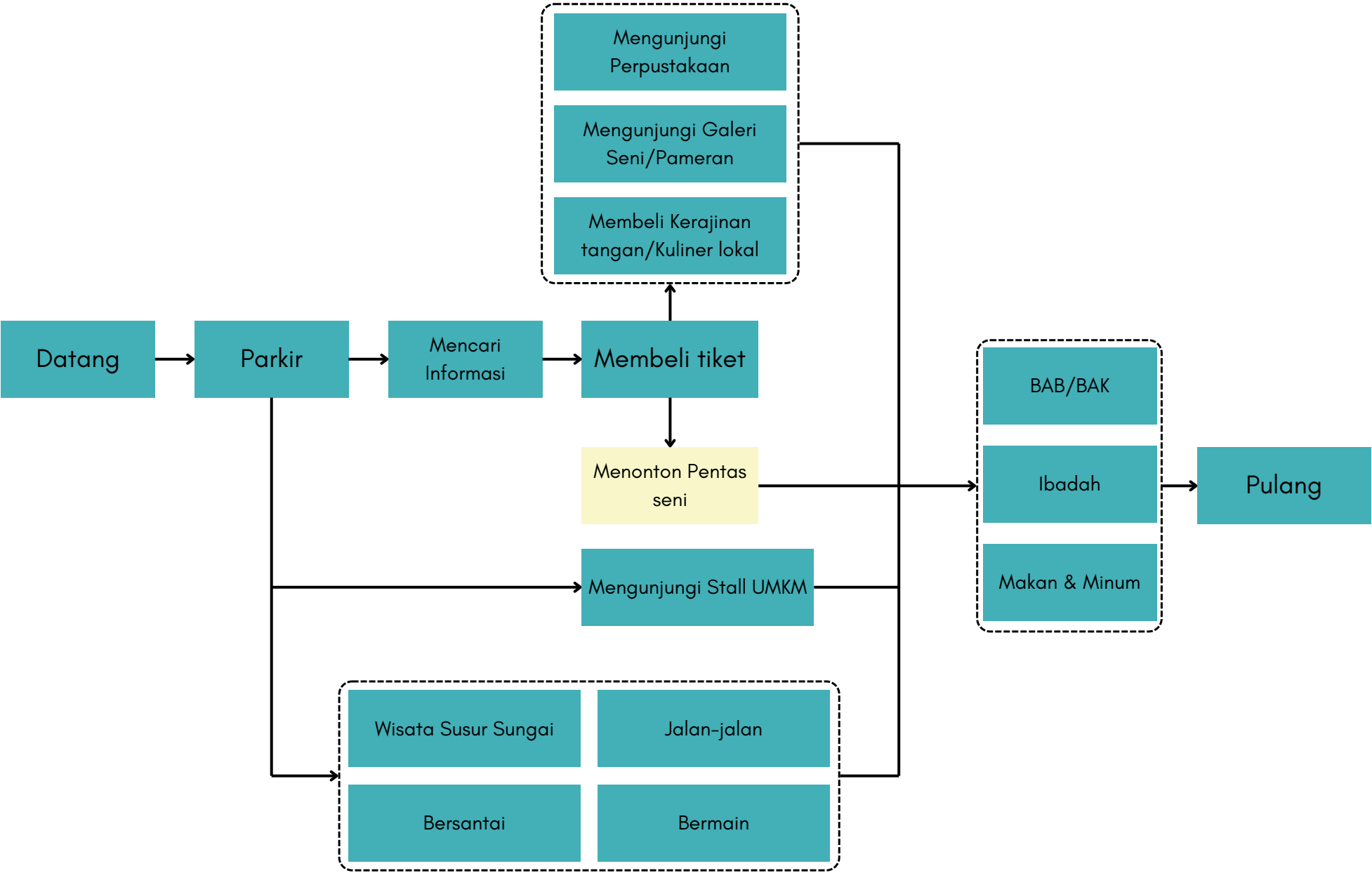
Alur Kegiatan

Alur Kegiatan Pelaku Seni

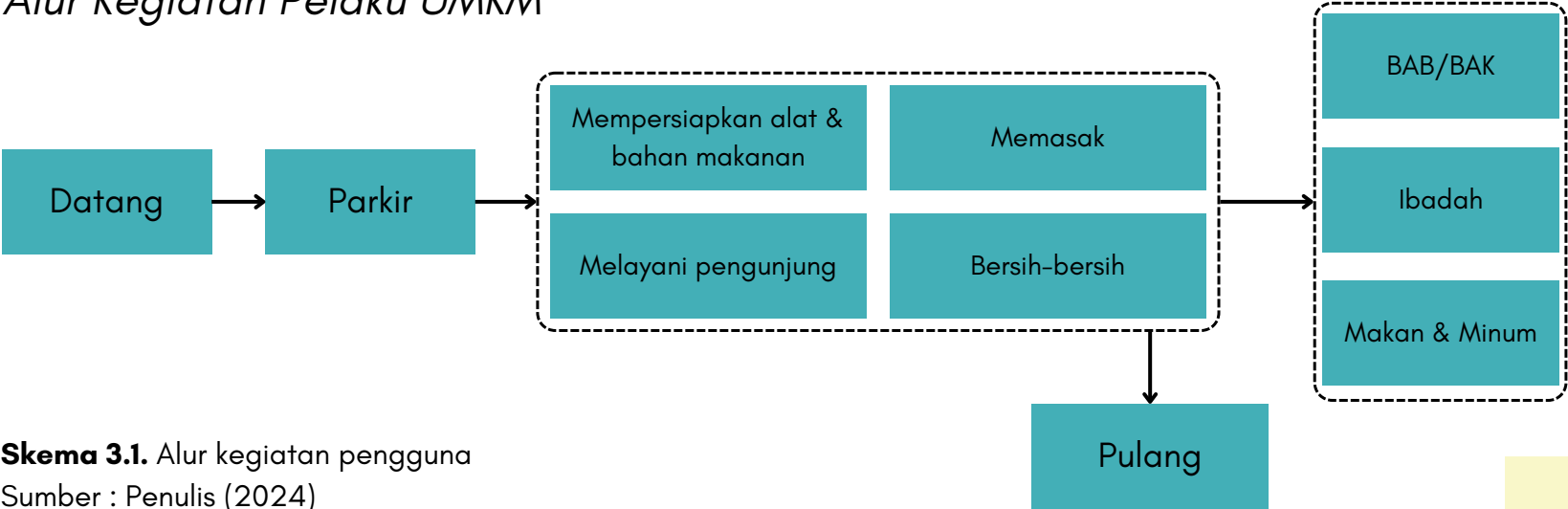


Occasional

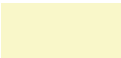
Alur Kegiatan Pengunjung Cultural Center



Alur Kegiatan Pelaku UMKM



Skema 3.1. Alur kegiatan pengguna
Sumber : Penulis (2024)

 Occasional

Penentuan besaran ruang mempertimbangkan kegiatan yang diwadahi. jumlah pengguna, dan juga kebutuhan sirkulasi, dan mengacu pada standar besaran ruang. Adapun acuan standar besaran ruang yang digunakan pada perancangan yakni sebagai berikut.

- Data Arsitek (NAD)
- Time Saver Standart for Building Type (TS)
- Human Dimension and Interior Space (HDIS)
- Studi Kasus (SK)
- Asumsi Pribadi (AP)

Adapun standar sirkulasi pada perancangan ini mengacu pada Time Saver Standard of Building Types oleh Joseph dan John (2001) dan mempertimbangkan kegiatan dan kenyamanan pengguna.

Standar sirkulasi minimal : 5-10%
Keperluan keluasan Sirkulasi : 20%
Keperluan kenyamanan fisik : 30%
Keperluan kenyamanan psikologis : 40%
Kenyamanan spesifik kegiatan : 50%
Banyak kegiatan : 70% - 100%

Kebutuhan Ruang

Kategori Fungsi	Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	Kapasitas		Sumber	Standar		Keterangan	Sirkulasi	Luas (m²)
			Jumlah	Satuan		m²/orang	m²/unit			
Administratif	Kantor	Ruang Kepala Pusat Kebudayaan	1	Orang	NAD	4,5			20%	5,4
		Ruang Staff	5	Orang	NAD	2			20%	12
		Ruang Arsip	2	Orang	NAD	2			20%	4,8
		Meeting Room	20	Orang	NAD	2			20%	48
Total 70,2										
Kategori Fungsi	Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	Kapasitas		Sumber	Standar		Keterangan	Sirkulasi	Luas (m²)
			Jumlah	Satuan		m²/orang	m²/unit			
Rekreatif	Ruang Pertunjukan	Tribun Penonton	500	Orang	NAD	0,8		Estimasi jumlah pengunjung melonjak saat event 50%	30%	520
		Panggung	30	Orang	NAD	1,75			30%	68,25
		Ruang ganti	20	Orang	NAD	0,65			30%	16,9
		Ruang persiapan	20	Orang	NAD	1,5			30%	39
		Ruang rias	20	Orang	NAD	0,65			30%	16,9
		Ruang tunggu	20	Orang	NAD	0,65			30%	16,9
		Ruang peralatan	20	Orang	AP	2			30%	52
		Ruang operasional	10	Orang	NAD	1,5			30%	19,5
	Amphiteater	Panggung	30	Orang	NAD	1,75			30%	68,25
		Backstage	1	Unit	SK		30		30%	39
		Tribun Penonton	600	Orang	NAD	0,8		Estimasi jumlah pengunjung melonjak saat event 50%	30%	624
Total 1480,7										

Kategori Fungsi	Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	Kapasitas		Sumber	Standar		Keterangan	Sirkulasi	Luas (m²)
			Jumlah	Satuan		m²/orang	m²/unit			
Edukatif	Galeri Seni	Ruang Display	150	Orang	NAD	1,2			20%	216
		Ruang Maintanance	1	Unit	SK		9		20%	10,8
		Ruang Penyimpanan Karya	1	Unit	SK		25		20%	30
		Ruang Operasional	6	Orang	NAD	2			20%	14,4
	Ruang Pameran Temporer	Ruang Display	150	Orang	NAD	2			20%	360
		Ruang Staff Administrasi	10	Orang	SK	4			20%	48
	Ruang Sanggar	Studio Tari	30	Orang	HDIS	2			20%	72
		Ruang Properti	1	Unit	SK		15		20%	18
		Studio Musik Tradisional	1	Unit	SK		32		20%	38,4
		R. Penyimpanan Alat Musik	1	Unit	SK		15		20%	18
Total 825,6										
Kategori Fungsi	Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	Kapasitas		Sumber	Standar		Keterangan	Sirkulasi	Luas (m²)
			Jumlah	Satuan		m²/orang	m²/unit			
Informatif	Pusat Informasi	Lobby	200	Orang	NAD	1,5			20%	360
		Resepsionis	2	Orang	NAD	3			20%	7,2
		Ruang Penitipan Barang	1	Unit	AP		10		20%	12
		Ruang Staff	3	Orang	NAD	2			20%	7,2
		Loket	4	Unit	SK		3		20%	14,4
	Perpustakaan	Ruang Display Buku	100	Unit	TS		1,2		20%	144
		Ruang Staff Perpustakaan	2	Orang	NAD	2			20%	4,8
		Ruang Baca	50	Unit	NAD		2,3		20%	138
Total 687,6										
Kategori Fungsi	Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	Kapasitas		Sumber	Standar		Keterangan	Sirkulasi	Luas (m²)
			Jumlah	Satuan		m²/orang	m²/unit			
UMKM Kuliner	Stall UMKM		10	Unit	AP		20		20%	240
	Area Makan & Minum		100	Orang	NAD	1,3			20%	156
Total 396										
Kategori Fungsi	Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	Kapasitas		Sumber	Standar		Keterangan	Sirkulasi	Luas (m²)
			Jumlah	Satuan		m²/orang	m²/unit			
	Area Parkir	Loading Dock	1	Unit	NAD		20		60%	32
		Mobil	30	Unit	SRP		12,5		60%	600
		Mobil (Khusus Difabel)	2	Unit	SRP		15		60%	48
		Motor	60	Unit	SRP		1,5		60%	144
		Bus Besar	2	Unit	SRP		42,5		60%	136
		Sepeda	50	Unit	SK		1,02		60%	81,6
		Ruang Genset	1	Unit	NAD		60		20%	72

Penunjang	Servis	Ruang Panel (LVMDP)	1	Unit	NAD		40		20%	48
		Ruang Pompa	1	Unit	NAD		40		20%	48
		Ruang Kontrol Keamanan (CCTV)	1	Unit	HDIS		6,18		20%	7,416
		Ruang AHU	1	Unit	NAD		40		20%	48
		Ruang Chiller	1	Unit	NAD		70		20%	84
		Ruang Staff	5	Orang	NAD	2			20%	12
		Janitor	2	Orang	NAD	4			20%	9,6
	Toko Cinderamata	Area Display	50	Orang	SK	1,5			20%	90
		Kasir	2	Orang	SK	1,3			20%	3,12
	Lavatory	Pria & Wanita	10	Unit	NAD		2,52		20%	30,24
	Mushollah	Ruang Ibadah	30	Orang	NAD	1			20%	36
		Ruang Wudhu	10	Orang	NAD	1			20%	12
Total 1541,98										
Kategori Fungsi	Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	Kapasitas		Sumber	Standar		Keterangan	Sirkulasi	Luas (m²)
			Jumlah	Satuan		m²/orang	m²/unit			
Open Space	Waterfront	Dermaga	1	Unit	SK, AP		20		30%	26
		Waterfront Plaza	1	Unit	SK, AP		400		20%	480
	Area Rekreasi	Taman	2	Unit	SK, AP		25		20%	60
		Playground	1	Unit	SK, AP		120		20%	144
		Area Komunal	10	Unit	SK, AP		10		20%	120
Total 830										
Kategori Fungsi					Total Luas					
Fungsi Administrasi					70,2					
Fungsi Rekreatif					1480,7					
Fungsi Edukatif					825,6					
Fungsi Informatif					687,6					
Fungsi Penunjang					1541,976					
UMKM Kuliner					396					
Total Luas					5002,076					
Area Parkir					1041,6					
Open Space					830					
Total Luas					1871,6					
Total Luas Keseluruhan					6873,676					

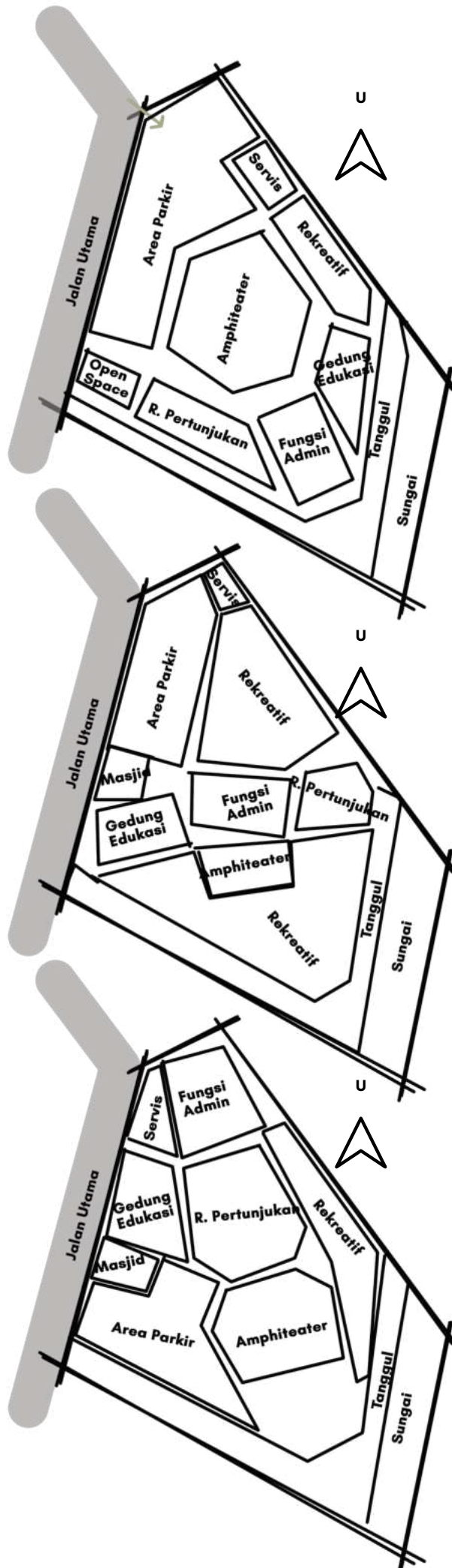
Tabel 3.9. Kebutuhan Ruang
Sumber : Penulis (2024)

Analisis Hubungan Ruang



Gambar 3.3. Analisis Hubungan Ruang
Sumber : Penulis (2024)

Alternatif Zonasi Tapak



1

Kelebihan : Akses keluar masuk area parkir mudah, amphiteater menjadi pusat sehingga akses menuju pusat kebudayaan harus melalui amphiteater, area servis dekat dengan akses keluar.

Kekurangan : View ke sungai kurang maksimal dari amphiteater.

2

Kelebihan : Akses keluar masuk area parkir mudah, akses menuju zona pusat kebudayaan mudah, area pusat kebudayaan terpusat di satu garis zonasi, view ke arah gunung maksimal.

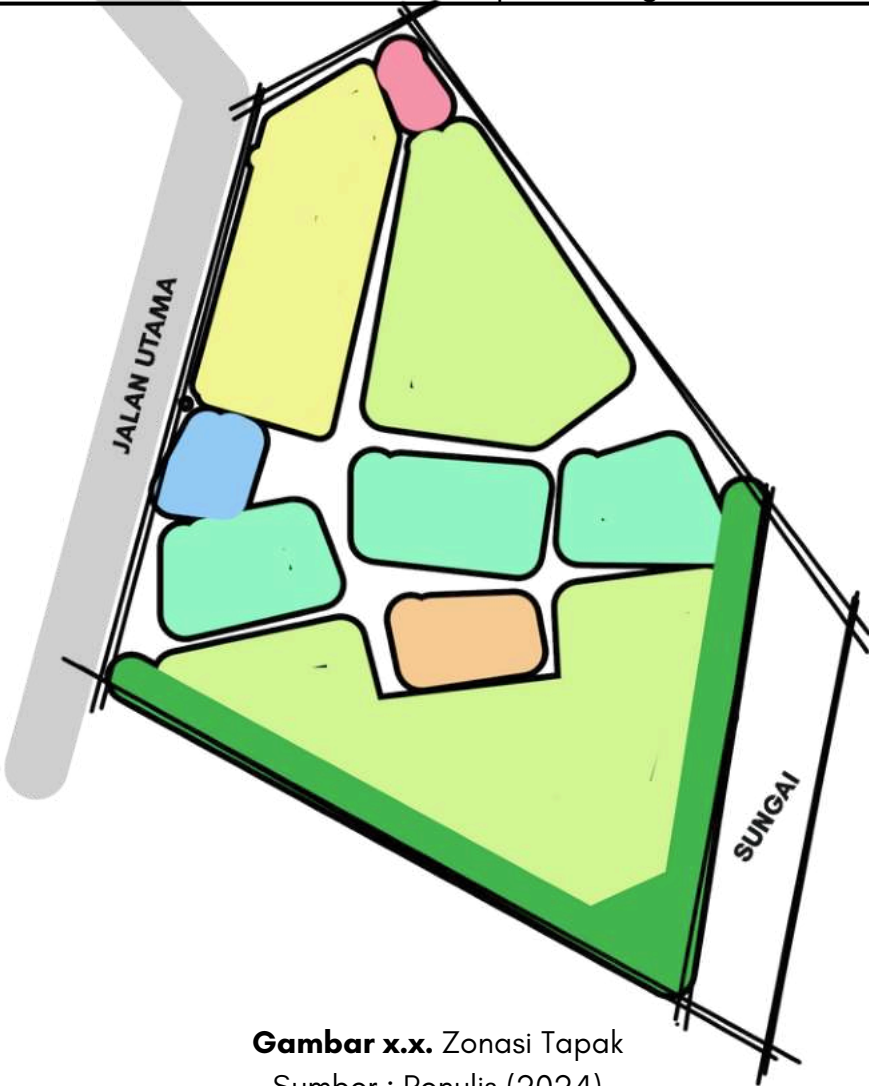
Kekurangan : Minim area parkir

3

Kelebihan : Akses keluar masuk area parkir mudah, akses menuju zona pusat kebudayaan mudah, area pusat kebudayaan terpusat pada area pertunjukan, view ke arah sungai maksimal

Kekurangan : Servis dan area UMKM cukup jauh.

-  **Zona Entrance**
Area Parkir & Drop-Off
-  **Masjid**
-  **Zona Pusat Seni Budaya**
Cultural Center, Teater, Kantor, Stall UMKM
-  **Amphiteater**
-  **Zona Servis**
Ruang panel, ruang genzet, Sekuriti
-  **Zona Rekreasi**
Taman, Area komunal, Playground
-  **Zona Waterfront**
Taman, plaza, view deck



Gambar x.x. Zonasi Tapak
Sumber : Penulis (2024)

Terdapat 7 (Tujuh) pembagian zona pada tapak dalam rancangan ini, yaitu zona entrance, masjid, pusat seni & budaya, amphiteater, servis, rekreasi dan waterfront. Berdasarkan pertimbangan alternatif zonasi pada tapak yang telah dilakukan, maka alternatif ini yang dipilih sebagai konsep zonasi.

Pada zoning ini, area parkir terdapat di utara tapak, dekat dengan jalan utama untuk mempermudah sirkulasi pengguna. Area rekreasi dibuat 2 (zona) untuk kebiasaan masyarakat yang selalu datang walaupun tanpa adanya acara di pusat seni budaya. Zona servis berada di utara tapak dan jauh dari zona pusat seni budaya agar tidak mengganggu aktivitas pengunjung.

Eskplorasi konsep perancangan bangunan Pusat Kebudayaan berdasarkan penggabungan 2 tema perancangan yaitu Arsitektur Ekologi (conserving energy, working with climate, limiting new resources, respect site, respect for use, dan holistic) dan Arsitektur konteks (bentuk dan presepsi arsitektur, arsitektur sekitar, fungsi sesuai kebutuhan konteks, estetika konteks dan pola keruangan dan pola peristiwa). Pendekatan ini digunakan dengan mempertimbangkan aspek ekologi setempat dan aspek konteks lingkungan sekitar dalam hal ini budaya Gorontalo. Penerapan konsep Eco-Context dalam rancangan ini dimaksudkan agar menciptakan bangunan yang mempertahankan unsur lokalitas daerah setempat dan menyelaraskan bangunan dengan lingkungan sekitarnya.

Eksplorasi Konsep Tema Perancangan

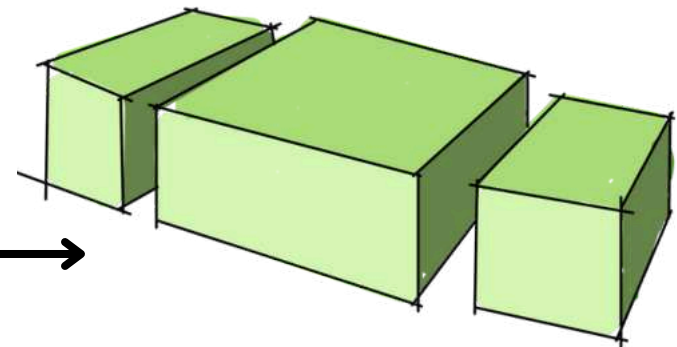
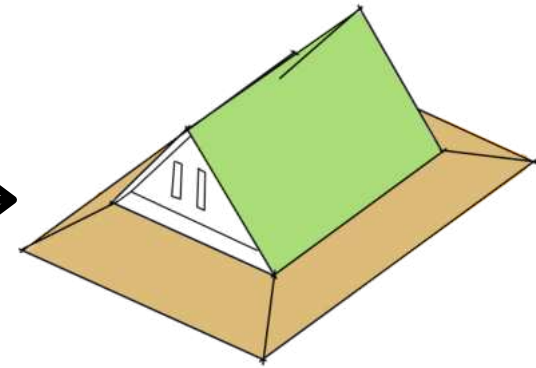
Variabel Kontekstual	Variabel Ekologi	Strategi Pencapaian pada Desain
Visual Appropriate	Struktur & konstruksi	- Struktur fungsional : Penentuan dimensi geometris ruang disesuaikan dengan kebutuhan fungsi ruang yang secara umum dibagi menjadi beberapa fungsi utama, yaitu: fungsi kebudayaan; fungsi kesenian, fungsi pengelolaan, fungsi servis. - Struktur bentuk : Sistem struktur berdasarkan bentuk arsitektur yang dipilih.
Richness	Bahan bangunan	Menggunakan material konvensional berupa batu belah, kayu dan baja.
Variety	Ruang	Zonasi : Pembagian zona berdasarkan zona servis, zona seni budaya, dan zona hijau.
Robustness		
Legibility	Lingkungan & iklim	- Orientasi bangunan memanjang barat-timur dengan mengoptimalkan pencahayaan alami - Bangunan mengoptimalkan penghawaan alami dengan sistem ventilasi silang atau <i>cross ventilation</i>.
Permeability	Keselarasan dengan lingkungan	Memberikan pengalaman visual melalui pengoptimalan view dan juga secara langsung merasakan aktivitas yang menyatu dengan alam.
Personalization		

Tabel 3.10. Eksplorasi Konsep Tema Perancangan
Sumber : Penulis (2024)

Bentuk Bangunan*Cultural Center*

Bentuk bangunan Pusat Seni dan Kebudayaan didapatkan dengan eksplorasi zona tapak dan mempertahankan ciri khas dan mengadaptasi bentuk atap rumah tradisional Gorontalo dengan bentuk setengah melingkar dan atap yang bersusun-susun.

Eksplorasi Penyelesaian Persoalan Desain



Tata Massa Bangunan Berdasarkan Analisis Kondisi Site

1

Berdasarkan jalur lintasan matahari, orientasi bangunan menghadap utara dan selatan memanjang timur-barat untuk mereduksi panas matahari berlebih yang mengakibatkan suhu bangunan tinggi. Dan tata massa bangunan mengadaptasi jalur sungai dibentuk setengah melingkar untuk membuat area daratan dan sungai tidak terpisah, namun terhubung secara halus dengan sirkulasi yang memutar.

2

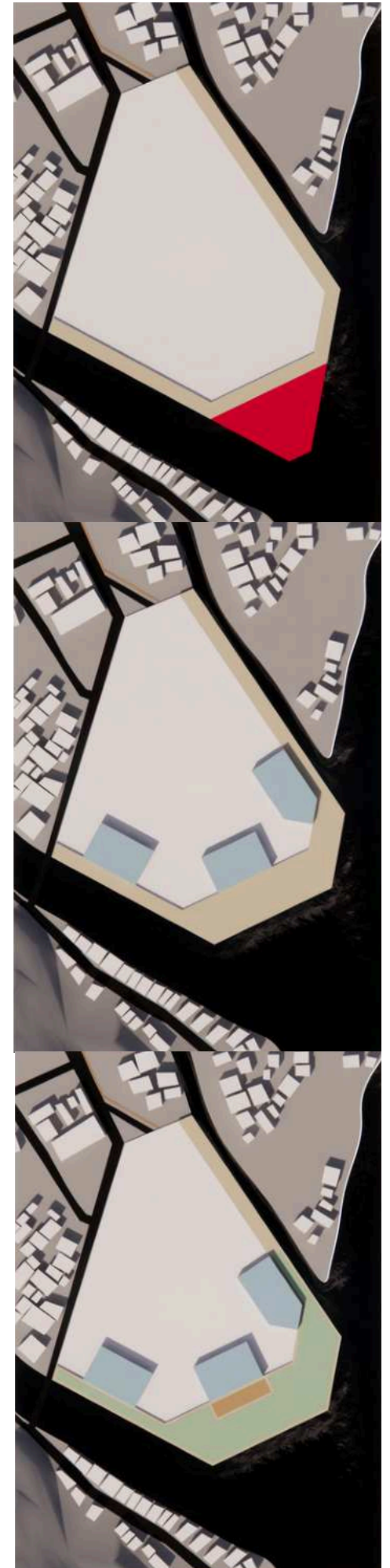
Area massa bangunan dinaikkan untuk membentuk barrier untuk meminimalisir luapan air sungai dan memisahkan zona area hijau/pengendali banjir dan zona area penunjang.

3

Diatas area yang dinaikkan dibuat gubahan massa yang dibagi menjadi tiga berdasarkan fungsinya masing-masing. Fungsi administratif yang mewadahi ruang bagi kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan kantor diposisikan di timur site. Fungsi kesenian yang berisikan ruang pertunjukkan (teater indoor) diposisikan di barat site dekat dengan parkir dan loading dock agar aktivitas transfer barang lebih mudah. Massa diantara fungsi administratif dan kesenian ada fungsi kebudayaan yang mewadahi ruang informatif, galeri seni, perpustakaan dan sanggar serta orientasi massanya menghadap kearah sungai dan gunung untuk memaksimalkan view yang ada

3

Fasilitas amphiteater dan innercourt yang juga berfungsi sebagai gathering space diposisikan dipusat lingkarang massa fungsi kebudayaan sehingga memiliki latar belakang panggung dengan view gunung dan sungai.





→ **Zona Servis**

→ **Zona Seni & Kebudayaan**

→ **Zona Pengendali Banjir**

Zona Servis

Zona ini diperuntukkan untuk area servis berupa parkir, sekuriti, ruang genzet, loading dock. Ditempatkan jauh dari muka sungai agar ketika air sungai meluap aktivitas di zona ini tidak terganggu.

Zona Seni & Kebudayaan

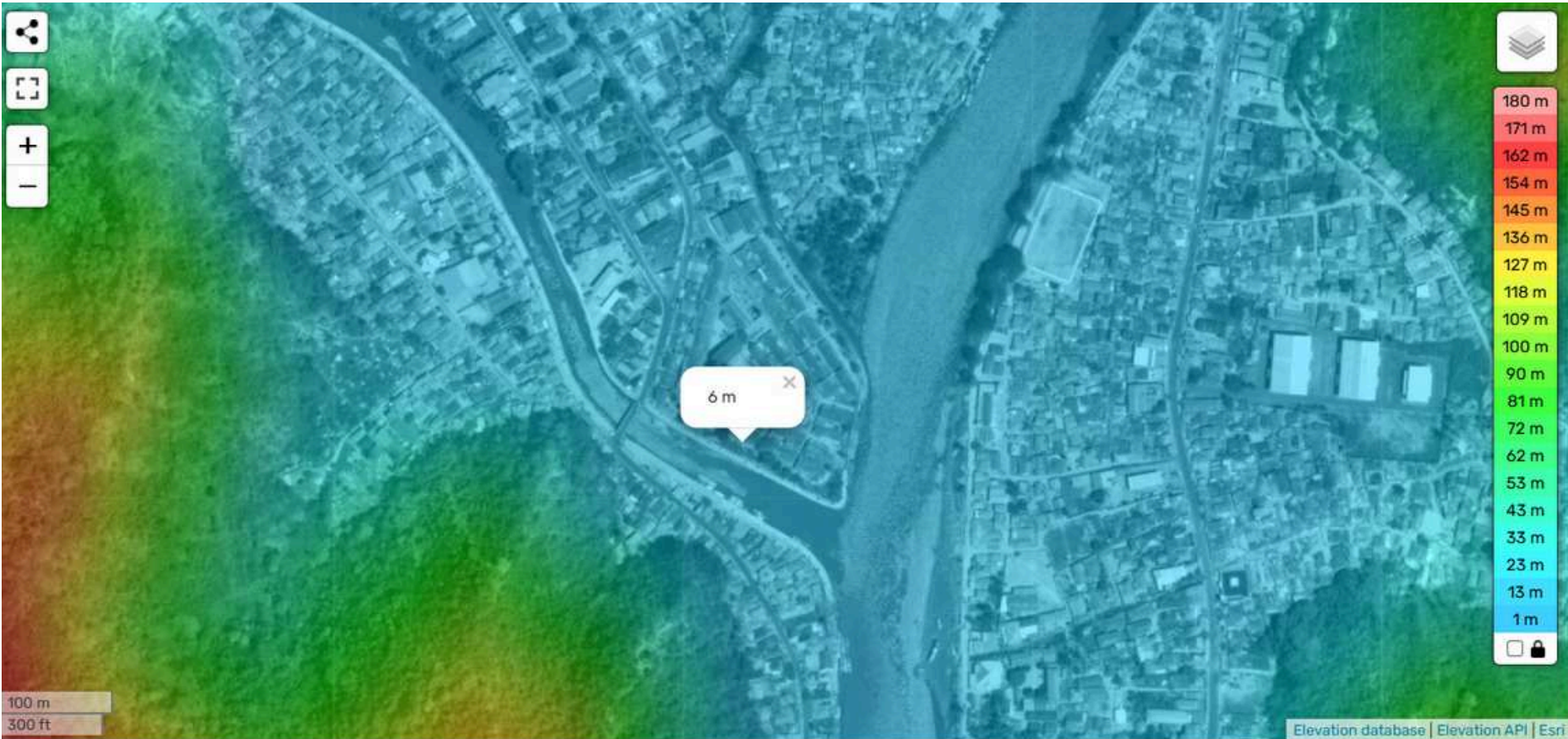
Zona ini merupakan zona yang elevasi tanahnya dinaikkan untuk menjadi barrier luapan air. Zona ini juga terdapat massa bangunan yang berfungsi sebagai pusat aktivitas kesenian dan kebudayaan.

Zona Pengendali Banjir/Area Hijau

Zona ini merupakan zona dimana terdapat titik-titik resapan air sebagai sistem water harvesting yang juga bisa digunakan sebagai area rekreasi pengunjung yang datang.

Analisis rancangan terhadap potensi banjir akibat luapan berlebih disebabkan curah hujan tinggi.

Lokasi rancangan berada di Jl. Kalengkongan 50, Tenda, Kec. Hulonthalangi, Kota Gorontalo, Gorontalo dan berbatasan langsung dengan Sungai Bone, dengan posisi tapak berada pada ketinggian 6 meter di atas permukaan laut.



Gambar 3.5. Elevasi Tapak
Sumber : Pen-gb.topographic-map.com

Sungai Bone yang berbatasan dengan tapak merupakan sungai yang langsung bermuara ke laut dimana kondisi sungai dipengaruhi oleh pasang surut air laut. Menurut data dari pasanglaut.com, diketahui bahwa ketinggian maksimum gelombang pasang naik pada Sungai Bone yaitu 1,7 m dan puncak pasang terjadi pada pukul 14.59 siang hari, sedangkan ketinggian minimum gelombang pasang surut yaitu 0,1 m. Selain itu, terdapat data terkait kedalaman Sungai Bone saat kondisi air surut berdasarkan analisis yang dilakukan Pantolay (2013) yaitu kedalaman maksimum 3,27 m.



Gambar x.x. Tabel ketinggian pasang surut Sungai Bone
Sumber : pasanglaut.com

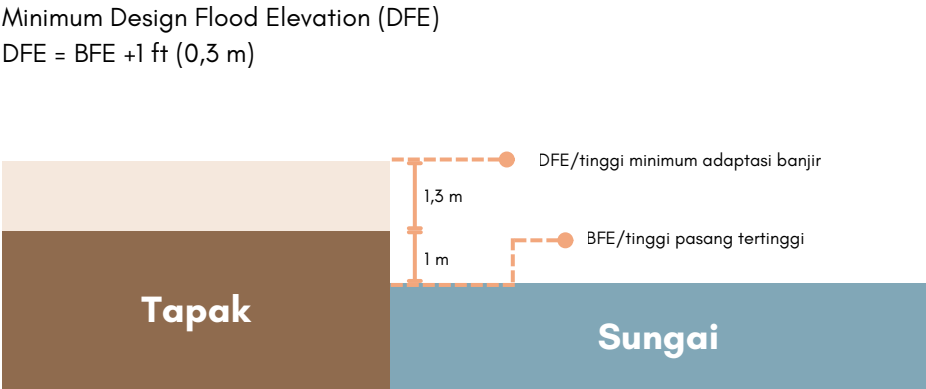


Gambar x.x. Ilustrasi selisih tinggi permukaan air sungai dan tapak
Sumber : Penulis, 2024

Dari ilustrasi diatas diketahui bahwa tidak terdapat selisih ketinggian antara permukaan air Sungai dan tapak pada saat air Sungai mengalami pasang naik dan terdapat selisih ketinggian sekitar 100 cm saat air Sungai mengalami pasang surut.

Di tapak sendiri sebenarnya sudah terdapat tanggul untuk menanggulangi potensi banjir, namun solusi tersebut belum dapat menyelesaikan masalah banjir akibat luapan yang disebabkan oleh curah hujan yang tinggi. Untuk menghindari potensi banjir akibat luapan air sungai diperlukan adanya tinggi jagaan yang aman pada tapak. tinggi jagaan pada rancangan ini diukur dari permukaan air saat titik pasang tertinggi. Dalam hal ini tinggi jagaan/elevasi minimal diukur berdasarkan perhitungan *elevation of the lowest floor relative to design flood elevation* oleh Federal Emergency Management Agency (FEMA), dimana BFE dalam hal ini menggunakan selisih elevasi antara permukaan air maksimum saat pasang naik dengan tapak yaitu 100 cm

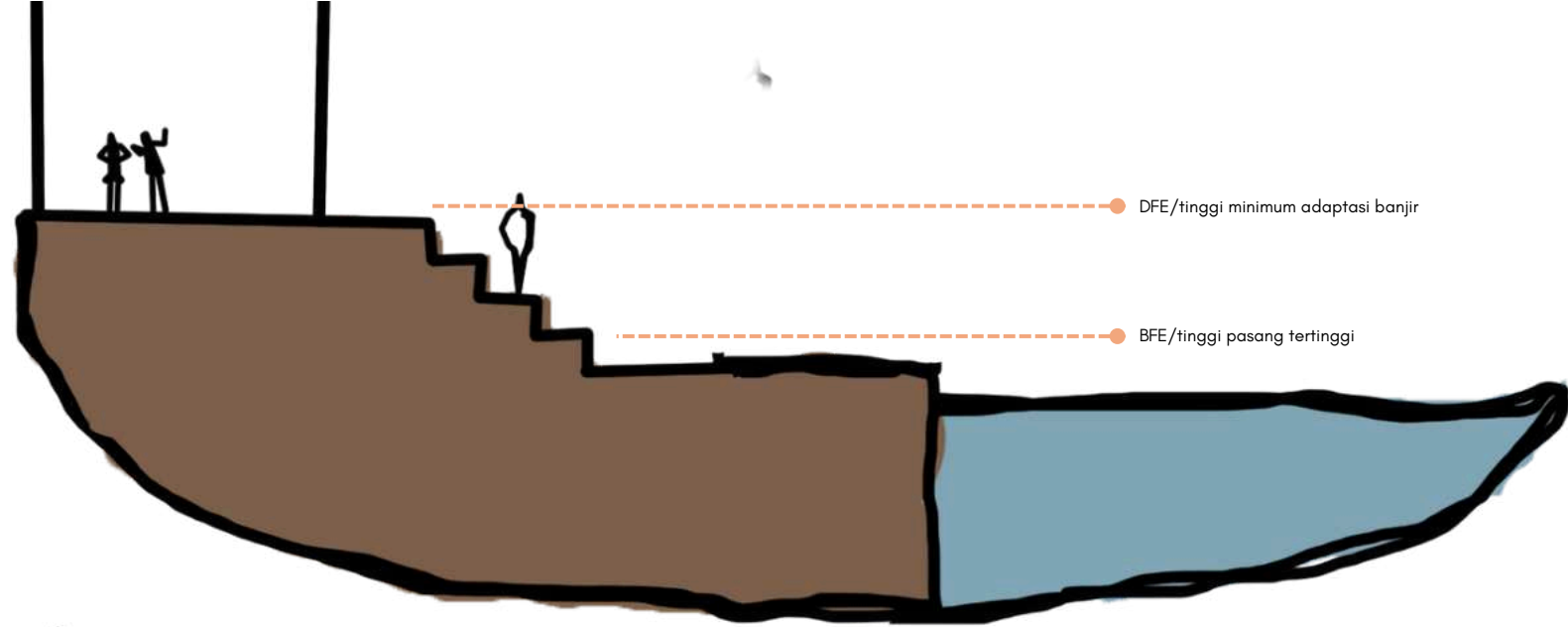
Berdasarkan *structural occupancy*-nya, rancangan bangunan Cultural Center masuk ke dalam kategori III dimana kapasitas pengguna pada bangunannya >250 orang sehingga rumus yang digunakan untuk mendapatkan tinggi mininum adaptasi banjir (DFE) = 1 m + 0,3 m = 1,3 m.



Gambar x.x. Analisis tinggi minimum adaptasi banjir pada tapak
Sumber : Penulis, 2024

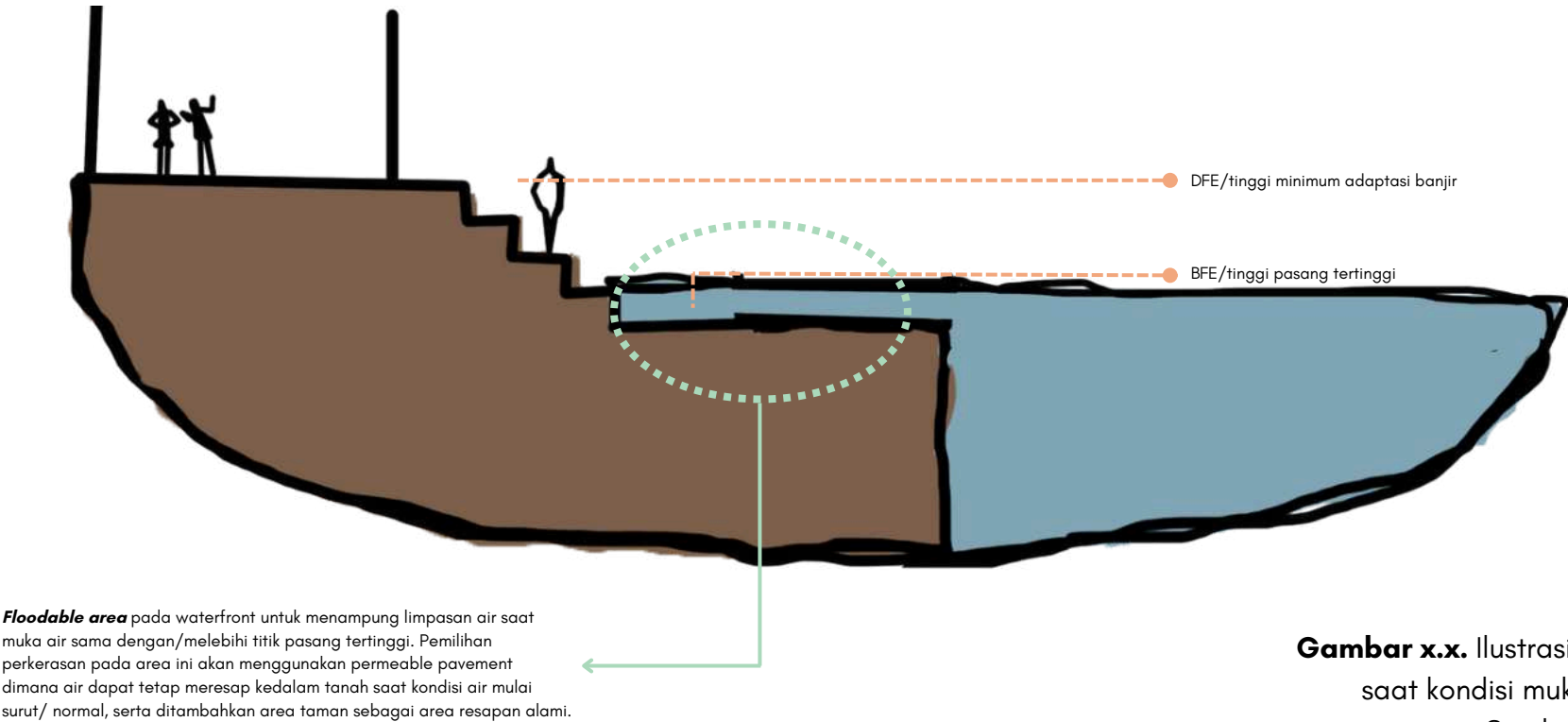
Strategi Pengolahan Tapak Tepi Sungai
Permasalahan dalam rancangan ini adalah bagaimana mengolah tapak agar kawasan tepi sungai dapat difungsikan sebagai area rekreasi yang bisa diakses oleh pengunjung dan aman dari potensi banjir akibat luapan air Sungai Bone. Berdasarkan teori *Urban Waterfront Adaptive Strategies* oleh NYC Planning. Terdapat beberapa strategi pengolahan kawasan tepi air yang dapat diterapkan pada tapak yaitu:

Ilustrasi area waterfront saat kondisi muka air normal/surut



Gambar x.x. Ilustrasi area waterfront saat kondisi muka air sungai normal/surut
Sumber : Penulis, 2024

Untuk mengurangi dampak banjir pada tapak, area waterfront plaza dirancang sebagai floodable area atau ruang yang dapat menampung banjir akibat liimpasan air saat sungai mengalami pasang naik, dan area sempadan sungai dapat dimanfaatkan sebagai ruang rekreasi saat muka air sungai dalam keadaan normal atau surut.

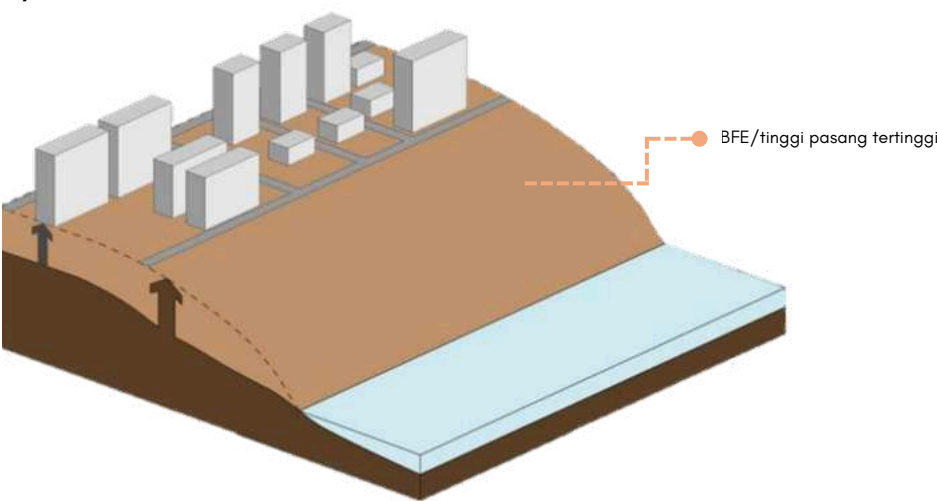


Floodable area pada waterfront untuk menampung limpasan air saat muka air sama dengan/melebihi titik pasang tertinggi. Pemilihan perkerasan pada area ini akan menggunakan permeable pavement dimana air dapat tetap meresap kedalam tanah saat kondisi air mulai surut/ normal, serta ditambahkan area taman sebagai area resapan alami.

Gambar x.x. Ilustrasi area waterfront saat kondisi muka air sungai naik
Sumber : Penulis, 2024

Elevation of Lands & Streets

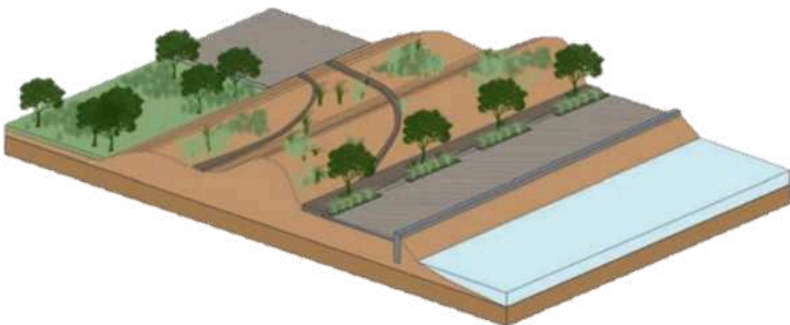
Strategi ini diterapkan dengan meninggikan tapak dengan *fill-in* sesuai dengan perhitungan tinggi minimum adaptasi banjir yang telah dilakukan. Dengan penerapan strategi ini, tapak dapat terhindar dari potensi banjir dan kawasan tepi sungai juga dapat dimanfaatkan sebagai ruang terbuka publik dimana masyarakat dapat beraktivitas dengan nyaman.



Keunggulan strategi ini memungkinkan pemanfaatan dan penataan ruang pada tapak menjadi lebih fleksibel.

Gambar 3.6. Elevation of Lands & Streets
Sumber : NYC Planning

Strategi selanjutnya adalah dengan mengolah tapak pada kawasan tepi sungai sebagai taman. Dalam strategi ini, kawasan tepi sungai diolah menjadi taman adaptif dengan menyediakan fitur-fitur seperti *floodable area* yang dapat beradaptasi cepat saat tergenang banjir akibat luapan air sungai.



Keunggulan strategi ini memungkinkan pengunjung melakukan aktivitas yang melibatkan air dan memberikan pengalaman ruang yang berbeda bagi pengunjung.

Gambar 3.7. Waterfront Parks
Sumber : NYC Planning

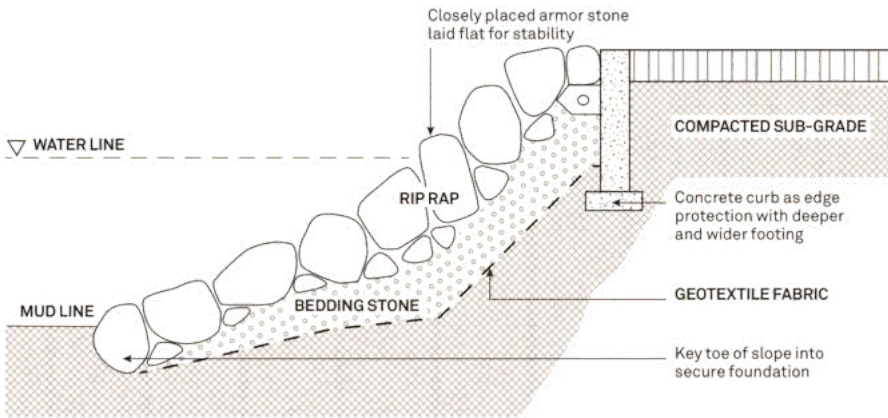
Waterfront Parks

Berdasarkan hasil analisis diatas, maka konsep pengolahan tapak pada rancangan ini akan menerapkan kedua strategi tersebut. Rekayasa tapak dilakukan dengan meninggikan tapak +100 cm sesuai dengan ketinggian aman terhadap banjir sehingga elevasi tapak terhadap titik pasang tertinggi menjadi +137 cm dan bangunan serta area lainnya terhindar dari potensi banjir akibat pasang surut air sungai. Area sempadan sungai di sepanjang tepian sungai kemudian menerapkan konsep *adaptive riverwalk* dimana dalam keadaan muka air normal atau surut, *waterfront plaza* yang dibuat berundak-undak ke arah sungai dapat dimanfaatkan pengunjung sebagai ruang untuk beraktivitas dan menikmati view sungai secara maksimal, dan tanggul eksisting didesain memiliki saluran air untuk mengaliri air dari sungai ke tapak untuk meningkatkan pengalaman rekreasi air pada area tapak yang didesain untuk dialiri air, serta saat keadan muka air pasang naik area tersebut dapat dimanfaatkan untuk menampung limpasan air banjir akibat pasang naik dengan membuat area resapan berupa taman.

Alternatif Strategi Perlindungan Kawasan Tepi Air

Pada rancangan ini diperlukan adanya konstruksi perlindungan dan perkuatan tanah pada kawasan tepi Sungai Bone untuk menghindari terjadinya penurunan tanah atau longsor dengan mempertimbangkan aspek ekologi agar kawasan tepi sungai dapat dimanfaatkan sebagai ruang publik yang aman namun tidak meminimalisir kerusakan ekosistem sungai. Berdasarkan teori Urban Adaptive Waterfront Strategies, beberapa strategi yang dapat dilakukan antara lain:

Revetment



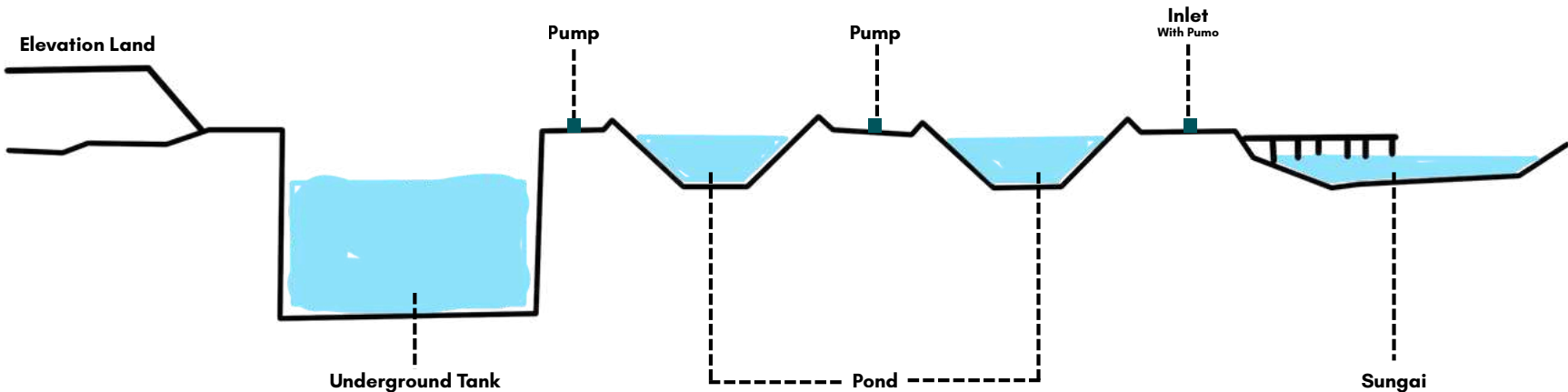
SECTION: DESIGN FOR FUTURE RECONSTRUCTION OF RIVERSIDE PARK SOUTH SHORELINE

Gambar x.x. Revetment Detail
Sumber : NYC Parks

Menggunakan material susunan batu berlapis sebagai tanggul pelindung di sepanjang tepi air untuk mencegah erosi pada bantaran sungai.

Keunggulan strategi ini mampu memberikan perlindungan terhadap tebing sungai/pantai.

FloodWater Harvesting



Gambar 3.8. Ilustrasi solusi luapan air sungai
Sumber : Penulis, 2024

Tujuan pemanenan air adalah untuk mengumpulkan dan menyimpan limpasan atau air dari luapan atau hujan agar kuantitas penyimpanan air bertambah.

Konsep Kreatif Terhadap Ruang Luar

Untuk menunjang kegiatan rekreasi, tapak harus diolah menjadi lansekap yang menarik sehingga menghadirkan suasana yang nyaman bagi penggunanya. Berdasarkan kajian mengenai karakter kreatif, dapat disimpulkan bahwa pencerminan karakter kreatif pada rancangan dapat dilakukan dengan beberapa cara, dalam rancangan ini hal tersebut dilakukan pada area ruang publik dengan :

Unsur Alam

Menambahkan unsur alam berupa vegetasi sebagai pembatas dan penghias pada ruang terbuka. Pemanfaatan vegetasi akan memberikan suasana atau kesan yang asri pada kawasan, sehingga pengunjung dapat merasakan kenyamanan saat beraktivitas di ruang terbuka.

Dinamis

Penerapan konsep dinamis dilakukan dalam pembentukan dan penataan ruang-ruang publik dan pola sirkulasi ruang luar. Hal ini dilakukan dengan menggunakan dan mengkombinasikan pola dan bentuk tertentu ke dalam rancangan ruang publik dan sirkulasi seperti elemen garis lengkung, pola garis horizontal, dan bentuk-bentuk seperti persegi, lingkaran, segitiga atau kombinasi dari bentuk-bentuk tersebut sehingga tercipta sebuah bentuk baru

Permainan Tekstur dan Warna

dilakukan dengan menggunakan pilihan material yang berbeda pada elemen hardscape lansekap seperti pedestrian, bike track, perkerasan area playground, amphiteater, dan area batas tanggul dan sungai (waterfront).

Material Pedestrian



Grass Block



Brick Paving

Material Area Playground



Rumput



Pasir

Material Area Plaza



Concrete



Permeable Brick
Pavement

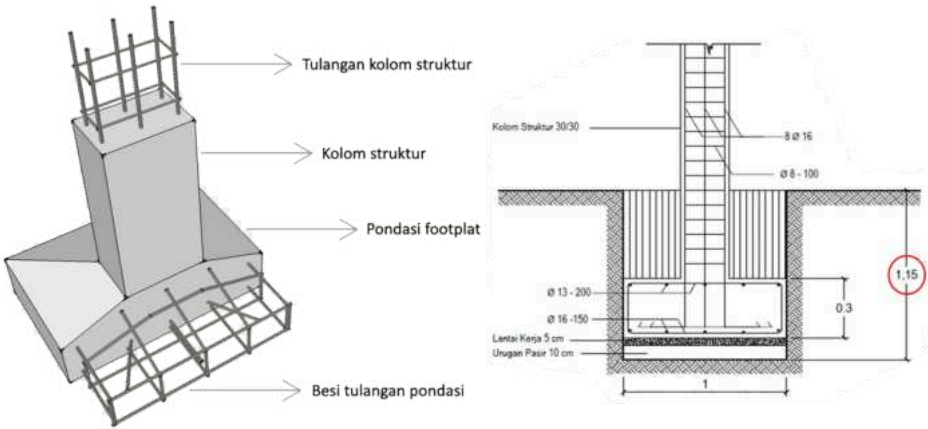
Rancangan Pusat Kebudayaan berlokasi di Kota Gorontalo dan berseberangan dengan muara Sungai Bone dan Sungai Bolango yang dibatasi dengan tanggul eksisting. Jenis tanah pada tapak merupakan tanah latosol yang merupakan jenis tanah yang kuat dan memiliki daya dukung yang tinggi, sehingga untuk membangun bangunan cukup mudah.

Struktur Bawah (Sub-structure)

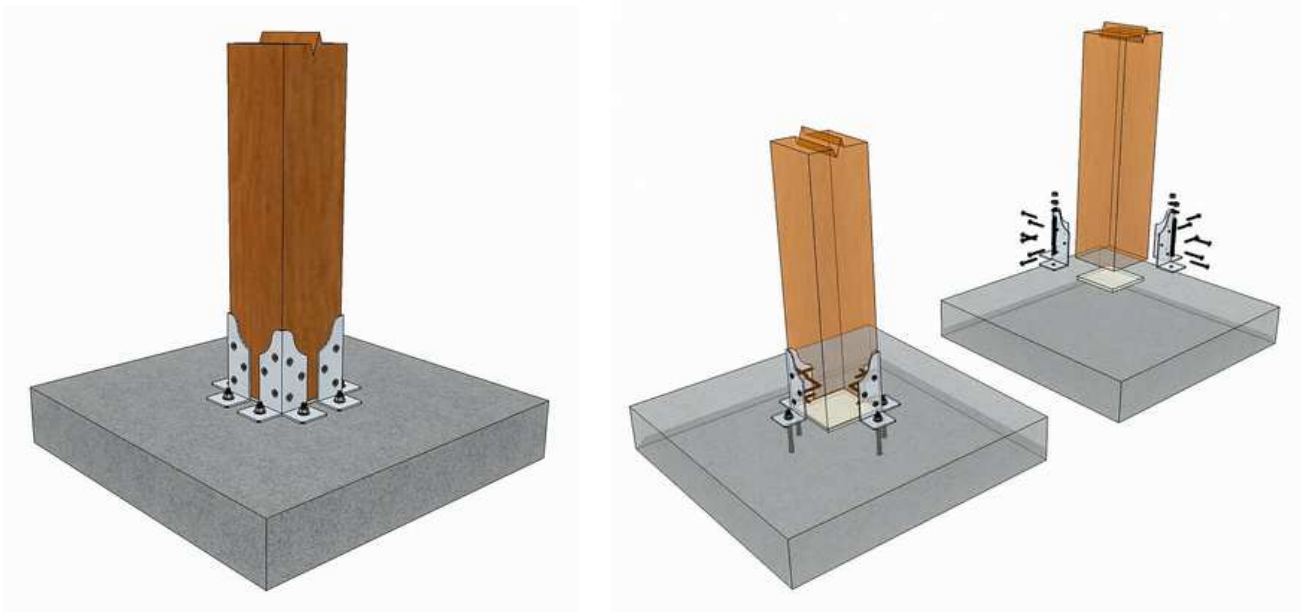
Rancangan Pusat Kebudayaan berlokasi di Kota Gorontalo dan berseberangan dengan muara Sungai Bone dan Sungai Bolango yang dibatasi dengan tanggul eksisting. Jenis tanah pada tapak merupakan tanah latosol yang merupakan jenis tanah yang kuat dan memiliki daya dukung yang tinggi, sehingga untuk membangun bangunan dengan pondasi footplat cukup mudah.

Material yang digunakan pada pondasi merupakan beton. Pemilihan material jenis beton pada pondasi dilakukan untuk menghindari terjadinya karat atau kerusakan akibat lokasi perancangan berada dekat dengan sungai.

Sedangkan pada rancangan stall UMKM yang menerapkan konsep rumah panggung, pondasi yang digunakan merupakan pondasi footplat dengan material konstruksi beton untuk menjaga struktur tetap kuat dan terhindar dari lapuk akibat lingkungan yang lembab. Kemudian dihubungkan dengan struktur kolom bermaterial kayu ulin agar rancangan bangunan konstekstual dengan lingkungan sekitarnya.



Gambar x.x. Mapping area sekitar pada site
Sumber : Penulis, 2024



Gambar x.x. Mapping area sekitar pada site
Sumber : Penulis, 2024



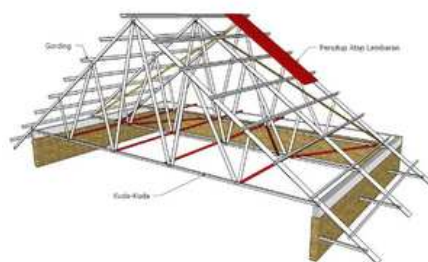
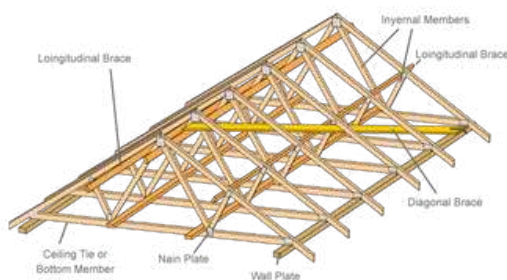
Struktur Tengah (Super Structure)

Pada rancangan bangunan Cultural Center, sistem struktur yang digunakan yaitu sistem struktur rangka dengan kolom balok menggunakan baja yang diberi kesan kayu. Penggunaan baja dipilih karena cocok untuk bangunan bentang lebar dan memaksimalkan penggunaan ruang yang luas dan diberi kesan kayu agar memiliki karakteristik sederhana.



Struktur Atas (Upper Structure)

Massa bangunan Pusat Kebudayaan memiliki bentang lebar yakni 25 meter. Pada massa bangunan Pusat Kebudayaan A yang menggunakan perpaduan desain antara Rumah Adat Dulohupa dan transformasi dari Topi Adat Gorontalo, struktur dan material yang digunakan yaitu kuda-kuda baja ringan dengan bentang 20 meter.



Sedangkan pada massa bangunan B dan C yang berfungsi sebagai penunjang bangunan A (Edukatif & Rekreatif) menggunakan struktur atas bermaterial kayu ulin. Kayu ulin dipilih karena memiliki ketahanan baik terhadap perubahan suhu dan kelembaban, dan memiliki daya serap panas yang baik sehingga cocok digunakan pada daerah dengan iklim tropis seperti pada tapak.

Gambar x.x. Mapping area sekitar pada site
Sumber : Penulis, 2024

Tampilan bangunan yang memiliki kesan atau ciri khas lokal pada perancangan ini dicapai dengan penggunaan ornamen-ornamen dengan mootif khas Gorontalo yaitu motif kain Karawo dan pola Jalamba (pagar adat) Gorontalo pada bagian fasad dan interior bangunan. Pemilihan motif kain Karawo pada bangunan dilakukan guna melestarikan dan memperkenalkan ragam motif kain khas Gorontalo ini kepada pengunjung melalui visual bangunan.

Motif Karawo

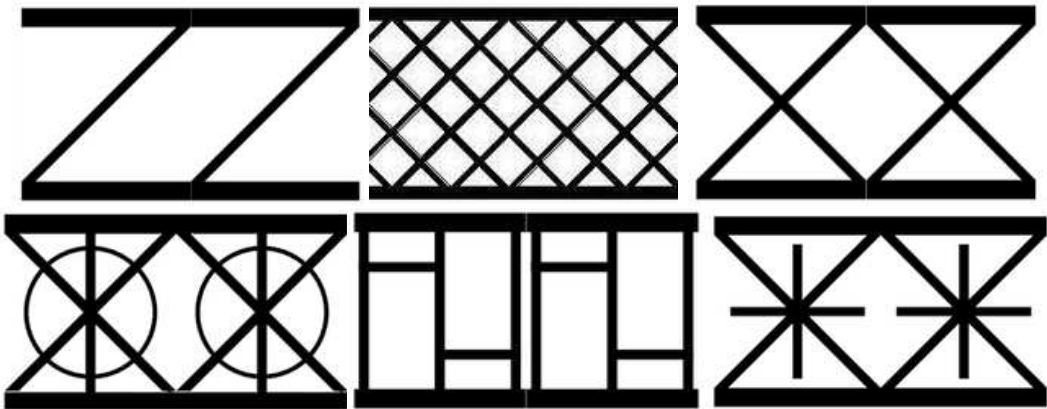
Motif Karawo merupakan motif yang diniatkan bukan untuk kepentingan komersial atau menjadi sebuah identitas budaya seperti yang dikenal sekarang, tapi seni karawo ini justru muncul dari kreativitas individu. Salah satu potensi seni karawo dalam mendukung adat adalah kerumitannya dalam proses pengerjaannya yang memerlukan ketekunan, kesabaran, ketelitian dan waktu yang lama.

Jalamba (Pagar Adat)

Jalamba merupakan nama untuk pagar adat yang menjadi tradisi oleh masyarakat Gorontalo. Jalamba berfungsi sebagai pagar yang melindungi pengguna bangunan agar tidak melampaui dari batas teras rumah panggung. Jalamba yang diletakkan di sepanjang tepian teras atau serambi memiliki satu segmen terbuka tempat tangga diletakkan, sehingga hanya ada satu pintu/akses dari bawah (ketinggian tanah) untuk sampai ke teras. Jenis-jenis Jalamba dibedakan menjadi 6, yakni: Mohimato lo unguu; Pobiya; Ungala’a; Pakadanga; Wolihi; Layahu.



Gambar x.x. Motif Karawo Gorontalo
Sumber : Penulis, 2024



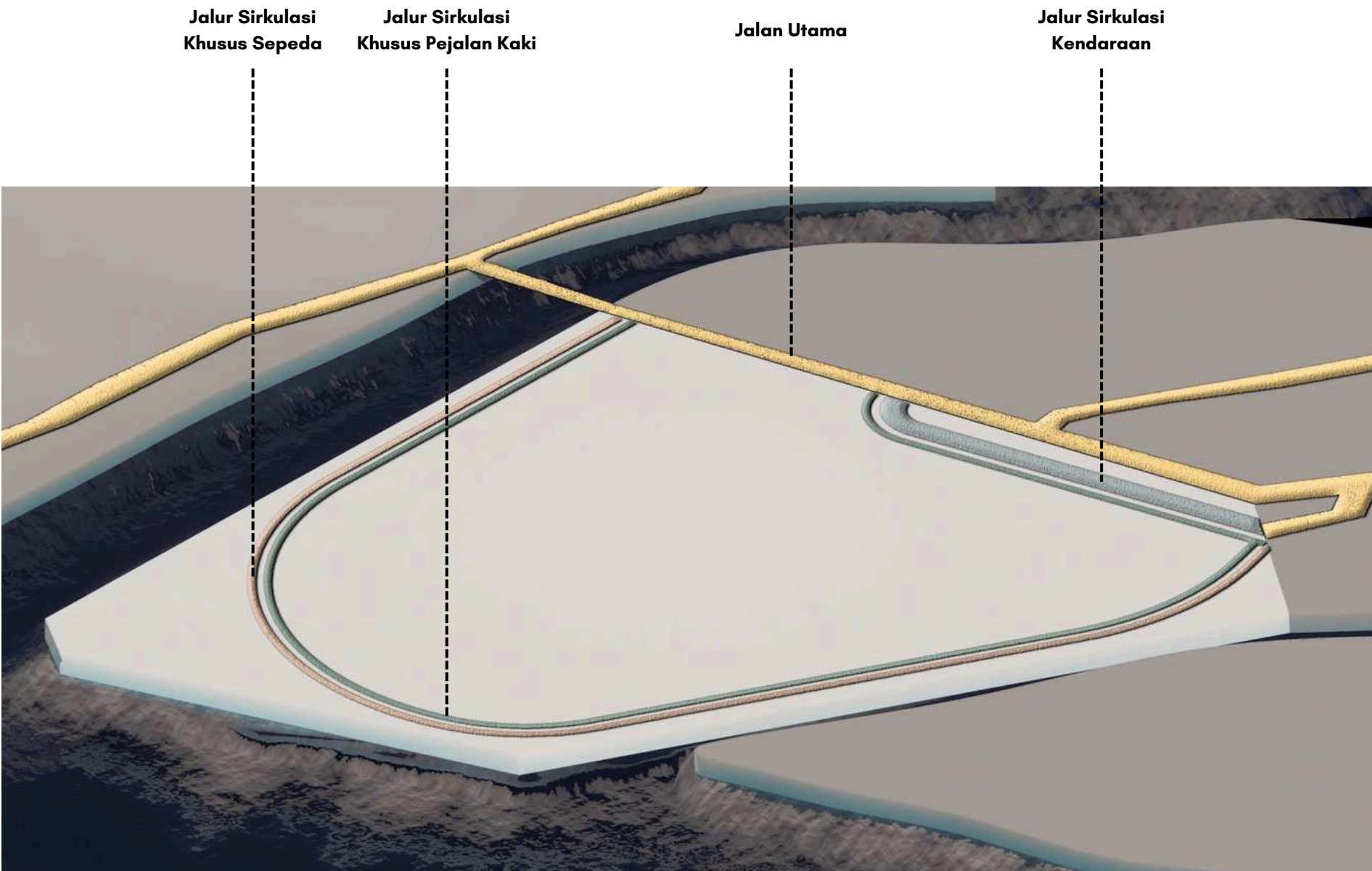
Gambar x.x. Jenis Jalamba Gorontalo
Sumber : Penulis, 2024

Transformasi Motif Karawo & Jalamba

Site dapat diakses melalui jalan utama, di arah utara jalan Pangeran Kelangkongan. Jalan menuju site merupakan jalur dua arah yang dapat dilalui dengan mudah baik menggunakan bus, mobil, maupun kendaraan bermotor. Selain itu, site berbatasan langsung dengan Sungai Bone dan Sungai Bolango yang juga dapat dijangkau menggunakan transportasi air.

Untuk menghidupkan kawasan tepi sungai, maka dalam rancangan ini, diperlukan adanya akses langsung yang menghubungkan antara area darat dan air, serta jalur khusus bagi pejalan kaki dan pengguna sepeda untuk menjangkau area tepi sungai.

Sirkulasi



Property Size

Pada perancangan ini bangunan merupakan sebuah Pusat Seni Kebudayaan dengan pendekatan Arsitektur Resilien yang berlokasi di tepi Sungai Bone, tepatnya di Jalan Kalengkongan, dekat muara Bone-Bolango, Gorontalo. Fungsi utama bangunan yakni sebagai Pusat Seni dan Kebudayaan yang dilengkapi dengan fasilitas penunjang seperti stall UMKM Kuliner dan area rekreasi outdoor di tepi sungai. Lokasi site berada di kategori Kawasan Pengembangan Kebudayaan total luas pada site 30000 m2. Maka dari itu, intensitas pemanfaatan ruang yang diperbolehkan sesuai dengan regulasi pada rancangan ini yaitu:

Property Size

KDB maks. 80% 20135
KLB maks. 4.8 20135
KDH maks. 20% 10278.99

Berikut ini merupakan detail penjabaran Property Size dan Program Ruang pada rancangan Pusat Seni dan Kebudayaan di Kota Gorontalo dengan Pendekatan Arsitektur Resilien.

Kelompok Massa	Kategori Ruang	Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	QTY/Kapasitas	Sifat Ruang	Luas (m2)
Massa A Pusat Seni Budaya	Administrasi	Kantor	Ruang Kepala Pusat Seni & Budaya	1 unit	Privat	15,75
			Ruang Staff Bag. Marketing	1 unit	Privat	12,50
			Ruang Staff Bag. Operasional	1 unit	Privat	12,50
			Ruang Staff Bag. Seni Budaya	1 unit	Privat	12,50
			Ruang Staff Bag. Administrasi	1 unit	Privat	12,50
			Meeting Room	1 unit	Privat	49,00
	Informatif	Perpustakaan	Area display buku	1 unit	Publik	40,20
			Ruang arsip	1 unit	Privat	8,47
			Ruang staff perpustakaan	1 unit	Privat	16,03
		Pusat Informasi	Loket	1 unit	Publik	15,00
			Ruang staff paket	1 unit	Privat	15,00
			Ruang penitipan barang	1 unit	Privat	8,00
		Galeri	Area display galeri	1 unit	Publik	139,50
			Ruang penyimpanan galeri	1 unit	Privat	13,50
	Penunjang		Lobby		Publik	144,00
			Lounge		Publik	48,00
			Teras		Publik	504,00
			Toilet	2 unit	Publik	49,00
Sirkulasi						223,09
Total						1338,54

Kelompok Massa	Kategori Ruang	Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	QTY/Kapasitas	Sifat Ruang	Luas (m2)
Massa B Pusat Seni Budaya	Rekreatif	Ruang Pertunjukan	Area penonton	528 orang	Publik	368,10
			Panggung	1 unit	Publik	180,00
			Ruang ganti	2 unit	Privat	31,50
			Ruang istirahat	2 unit	Privat	31,50
			Ruang rias	2 unit	Privat	30,00
			Ruang tunggu	1 unit	Privat	48,00
			Ruang properti	1 unit	Privat	20,25
			Ruang kontrol cahaya	1 unit	Privat	6,60
			Ruang kontrol suara	1 unit	Privat	6,60
	Penunjang		Loading dock	1 unit	Privat	20,25
			Ruang tamu	1 unit	Publik	31,50
			Toilet pengunjung	2 unit	Privat	37,80
			Toilet Penampil	2 unit	Privat	37,80
			Foyer/seating area		Publik	250,00
			Teras/selasar		Publik	100,00
			Loket Tiket	1 Unit	Publik	7,45
Sirkulasi						241,47
Total						1448,82
Massa C Pusat Seni Budaya	Edukatif	Ruang Sanggar	Studio musik	1 unit	Publik	36,00
			Ruang sanggar tari	3 unit	Publik	108,00
			Gudang properti sanggar		Privat	36,00
			Selasar		Publik	108,00
			Sirkulasi			
Total						345,60
Mushola	Penunjang	Mushola	Area sholat	1 unit	Publik	124,00
			Area wudhu	2 unit	Publik	5,25
			Pelataran		Publik	15,60
			Toilet	2 unit	Privat	4,50
			Sirkulasi			
Total						179,22
Servis	Penunjang		Ruang pompa	2 unit	Privat	96,00
			Ruang panel	1 unit	Privat	48,00
			Ruang genzet	1 unit	Privat	72,00
			Ruang IPAL	1 unit	Privat	48,00
			Sirkulasi			
Total						316,80

Kelompok Massa	Kategori Ruang	Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	QTY/Kapasitas	Sifat Ruang	Luas (m2)
Stall UMKM	Penunjang		Stall UMKM	8 unit		96,00
			Area makan			232,00
Sirkulasi						65,60
Total						393,60
TOTAL						4022,58

Kelompok Massa	Kategori Fungsi	Total luas
Massa A Pusat Seni Budaya	Fungsi Administrasi	1338,54
	Fungsi Informatif	
	Penunjang	
Massa B Pusat Seni Budaya	Rekreatif	1448,82
	Penunjang	
Massa C Pusat Seni Budaya	Edukatif	345,6
	Penunjang	
Total Luas		3132,96
Stall UMKM	Stall UMKM	393,6
	Area Makan	
Massa Mushola	Mushola	179,22
Massa Servis	Area servis	316,80
Total Luas		889,62
	Area Parkir	1746
	Open Space/area rekreasi	10278
Total Luas		12024
Total Luas Bangunan		4022,58
Total Luas Keseluruhan		16046,58

Tabel 4.1. Property Size
Sumber : Penulis (2024)

Rancangan memiliki luas total 16046,58 m2 yang lebih kecil dari regulasi KLB yang berlaku.



Rancangan Kawasan Tapak

Situasi

Lokasi site berada di Pusat Kota Gorontalo dekat dengan kantor pemerintahan. Site memanfaatkan area bekas Asrama Polisi Gorontalo lama dan berbatasan langsung dengan Sungai Bone-Bolango. Dalam perancangan ini, Pusat Seni dan Kebudayaan memanfaatkan area sempadan sungai sebagai area rekreasi bagi pengunjung

Site dapat diakses melalui Jalan Kalengkongan yang merupakan akses utama menyebrangi Sungai Bolango. Selain itu, rancangan ini juga menyediakan fasilitas dermaga sehingga site juga dapat dijangkau menggunakan transportasi air dan menjadi salah satu destinasi wisata Susur Sungai Kota Gorontalo



Siteplan

Area Selatan site yang berbatasan langsung dengan pertemuan Sungai Bone-Bolango diolah menjadi Taman tepi air (waterfront park) dengan konsep taman adaptif area plaza dapat dimanfaatkan sebagai ruang berekreasi bagi pengunjung saat keadaan muka air sungai surut atau normal, dan area plaza juga dapat menampung rembesan air sungai saat keadaan muka air pasang. Pengolahan lansekap pada tapak mempertimbangkan kondisi lingkungan setempat dengan pemilihan jenis vegetasi yang sesuai dengan kondisi lahan dan iklim setempat. Selain itu, perkerasan pada tapak seperti jalur pedestrian, amphiteater, dan area plaza di tepi sungai menggunakan jenis paving grass block yang memiliki celah-celah sehingga air tetap dapat terserap ke dalam tanah dan menghindari terjadinya genangan air.

Selain Pusat Seni Budaya dan area rekreasi, terdapat juga stall UMKM Kuliner yang menjual berbagai kuliner khas lokal. Stall UMKM ini diletakkan di dekat tanggul yang menjadi area rekreasi sehingga pengunjung bisa sekaligus berekreasi dan menikmati kuliner lokal.

Rancangan Bangunan

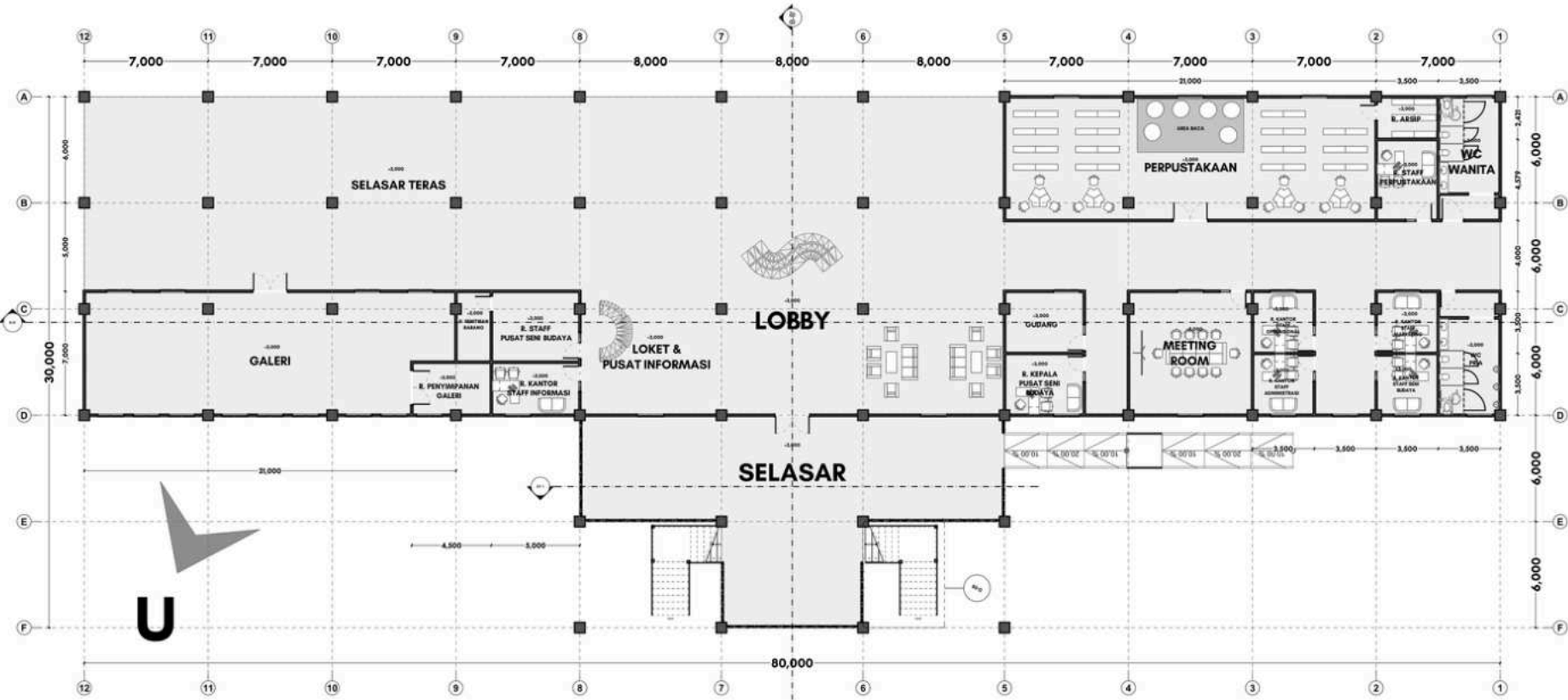
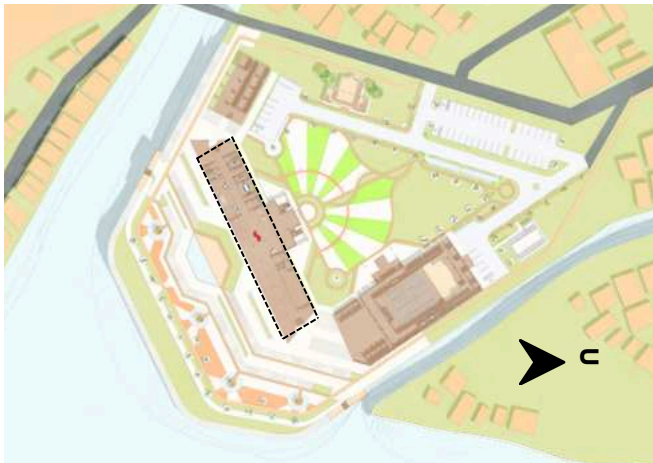
Pusat Seni dan Kebudayaan dengan pendekatan Resilien pada rancangan ini memiliki tiga fungsi utama yaitu, fungsi administratif dan informatif, fungsi edukatif dan fungsi rekreatif. Terdapat 6 (enam) massa berbeda yang terdiri dari 3 (tiga) massa Cultural Center, area servis, stall UMKM, serta fasilitas penunjang berupa mushola.

Cultural Center

Bangunan Pusat Seni dan Kebudayaan terbagi menjadi tiga gubahan massa berdasarkan fungsi utamanya. Fungsi Administratif dan Informatif mewadahi kelompok ruang yang berkaitan dengan kegiatan administrasi dan informatif seperti Kantor, Lobby, Perpustakaan dan Galeri. Fungsi Edukatif mewadahi kelompok ruang yang berkaitan dengan kegiatan edukasi seperti sanggar tari dan sanggar musik. Fungsi Rekreatif mewadahi ruang pertunjukkan.

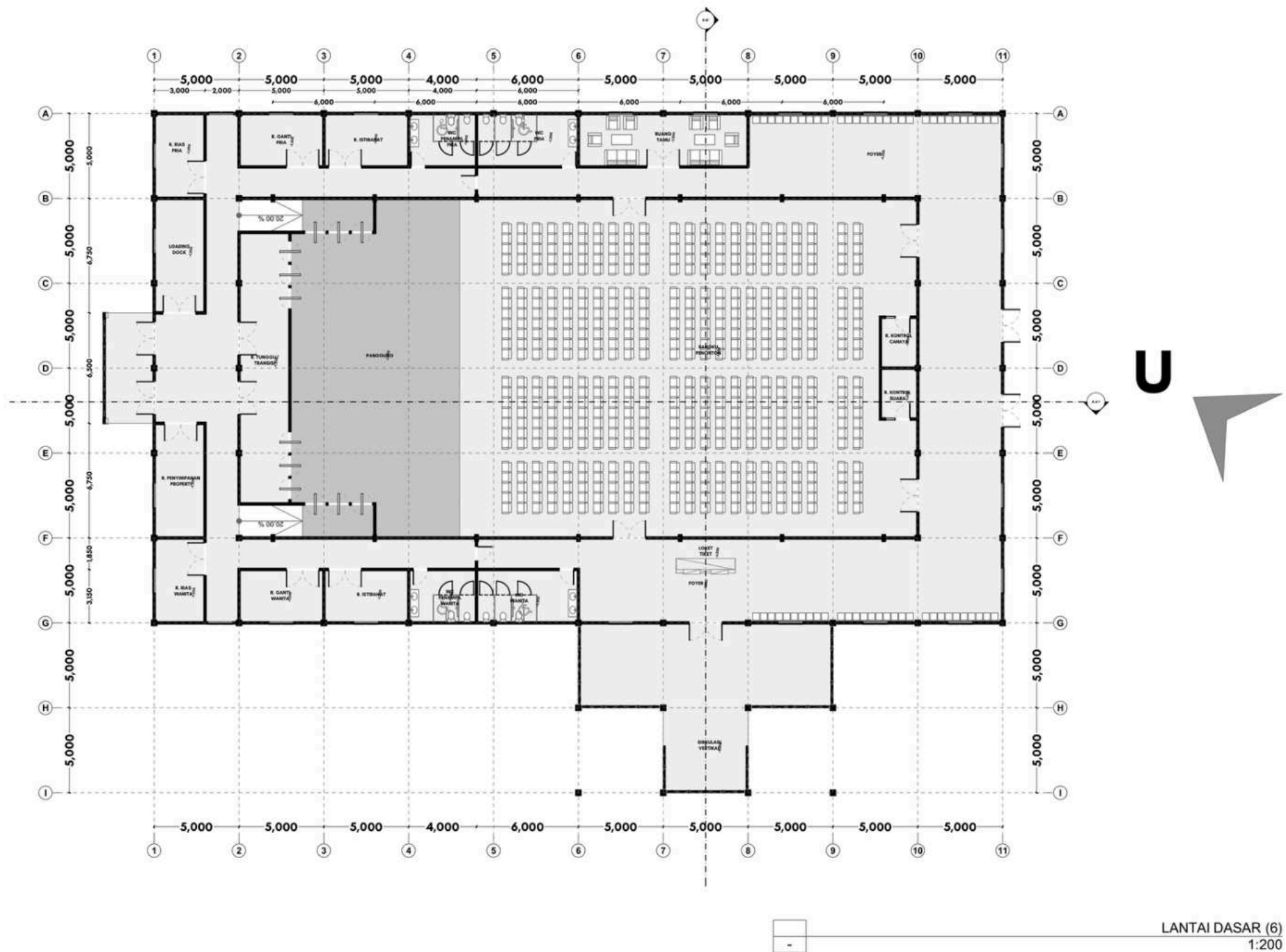
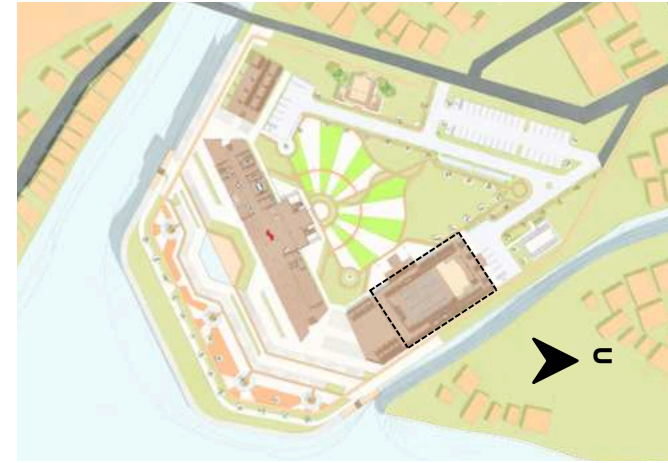
Denah Massa A (Fungsi Administratif dan Informatif

Massa A yang mengakomodasi fungsi Administratif dan Informatif terdiri dari Lobby, Ruang Informasi dan Resepsionis, Kantor, Perpustakaan, meeting room, Galeri dan fasilitas penunjang seperti toilet.



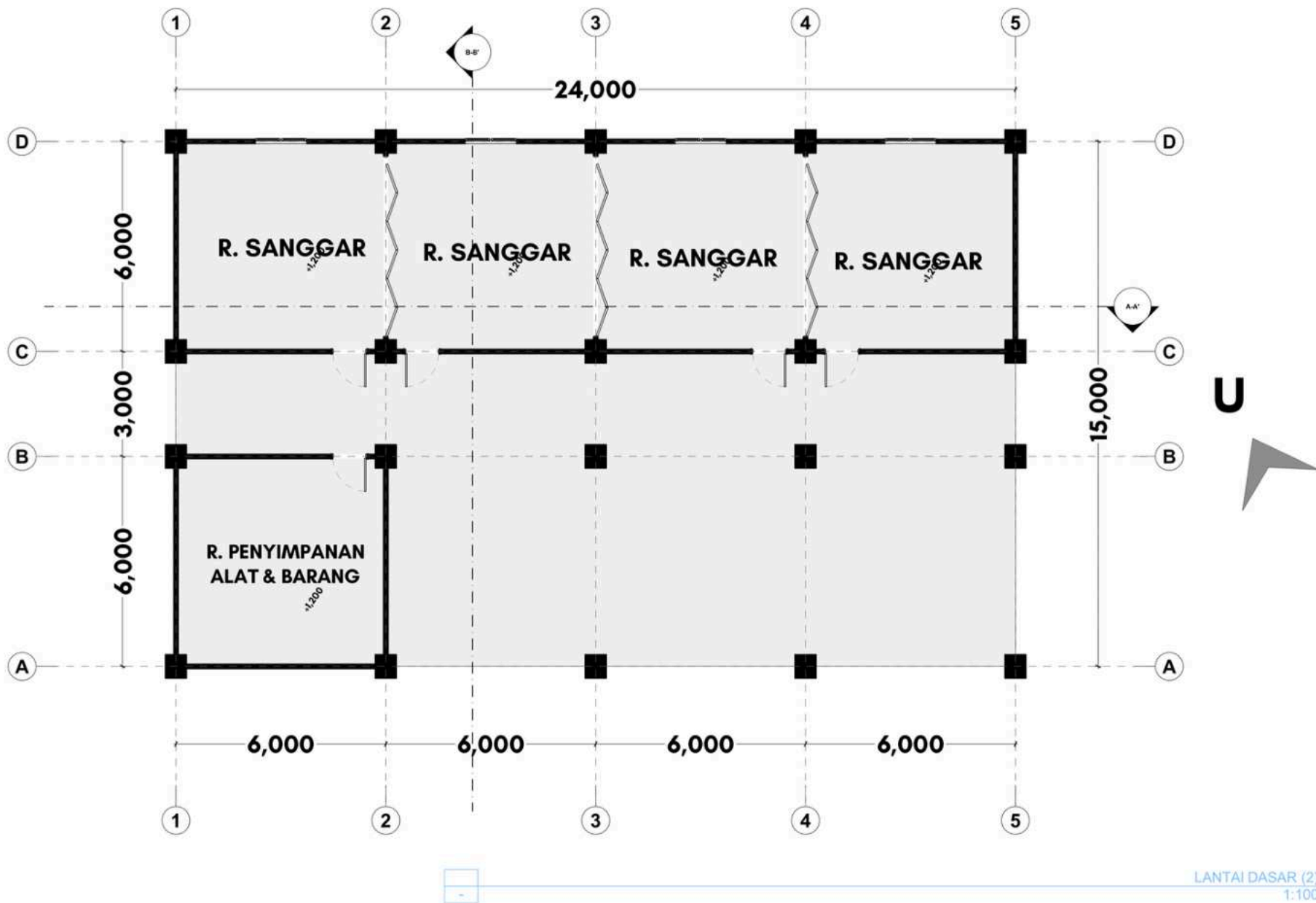
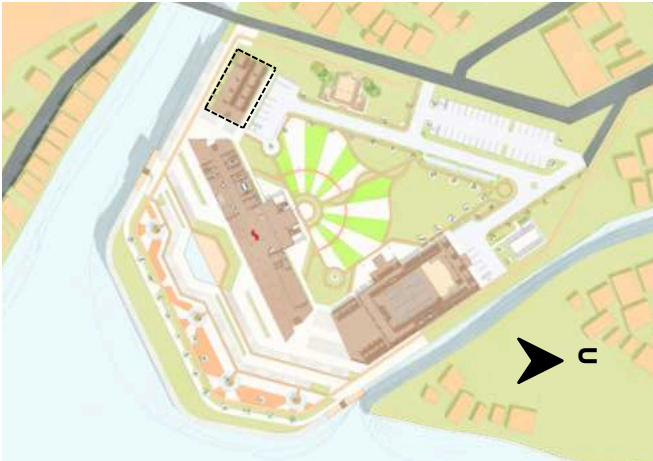
LANTAI DASAR (5)
1:200

Massa B mengakomodasi fungsi rekreasi dari Cultural Center yang terdiri dari ruang pertunjukan. Ruang pertunjukan ini digunakan saat penampilan pertunjukan seni seperti Seni Tari, Seni Musik, dan Seni Teater. Kapasitas pengunjung pada Ruang Pertunjukan ini yaitu 528 orang dan dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti toilet, serta ruang-ruang khusus bagi staff dan seniman yang akan tampil.



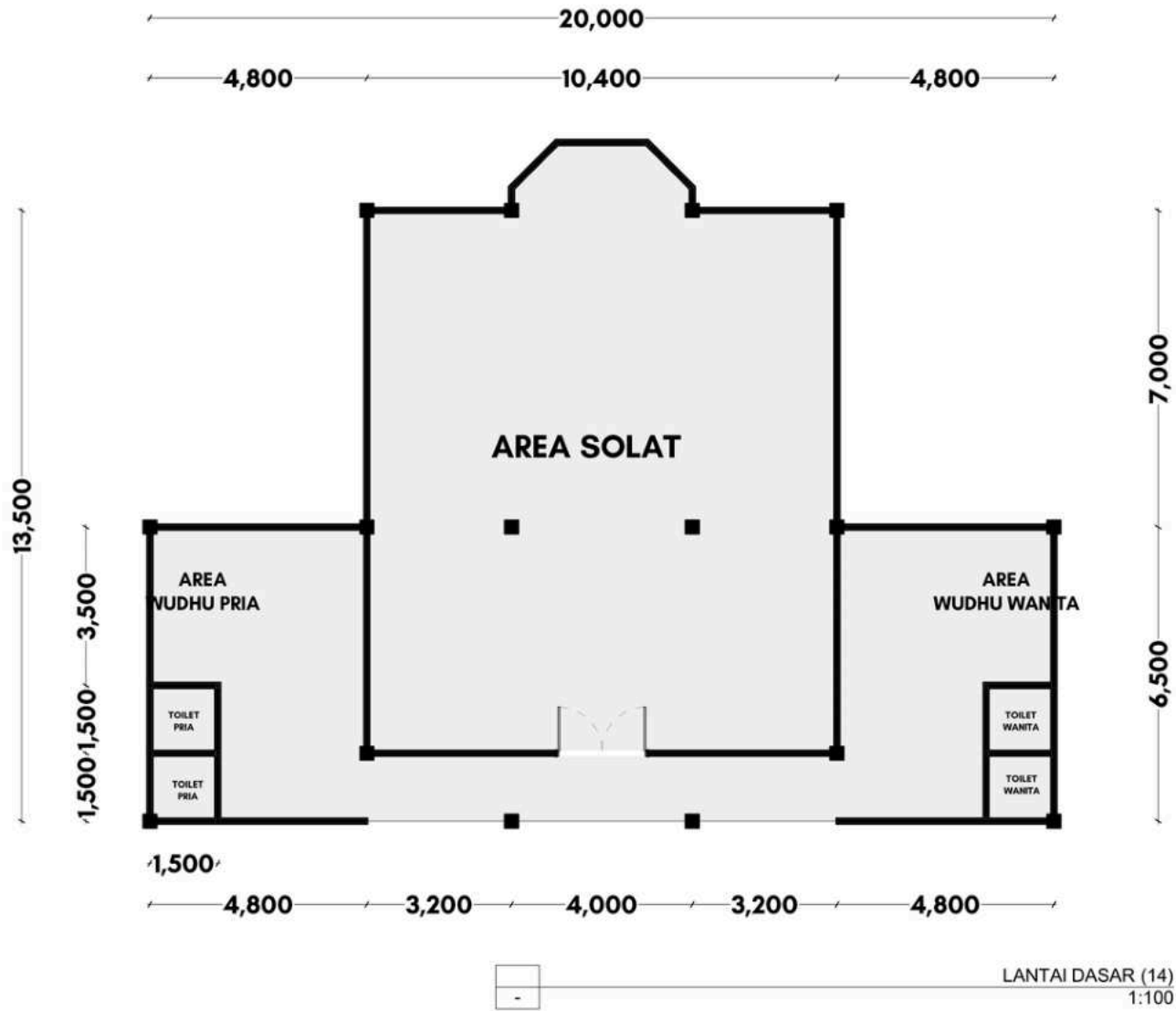
Denah Massa C (Fungsi Edukatif)

Massa C mengakomodasi fungsi edukasi terdiri dari sanggar musik, dan sanggar tari.

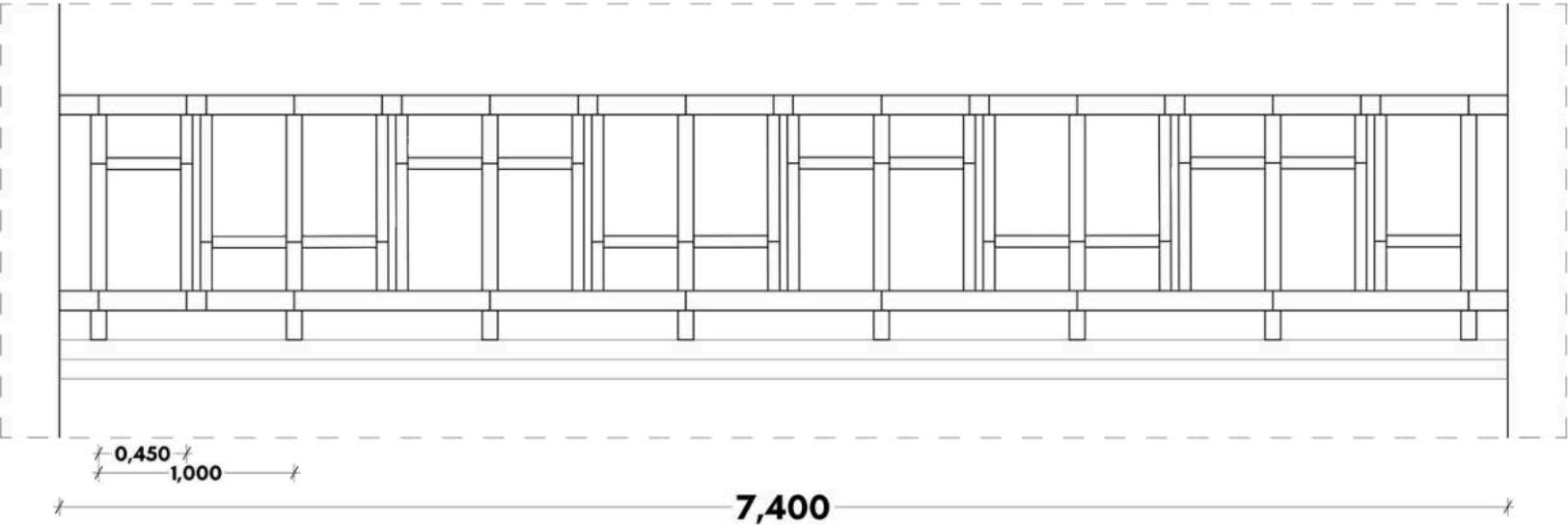
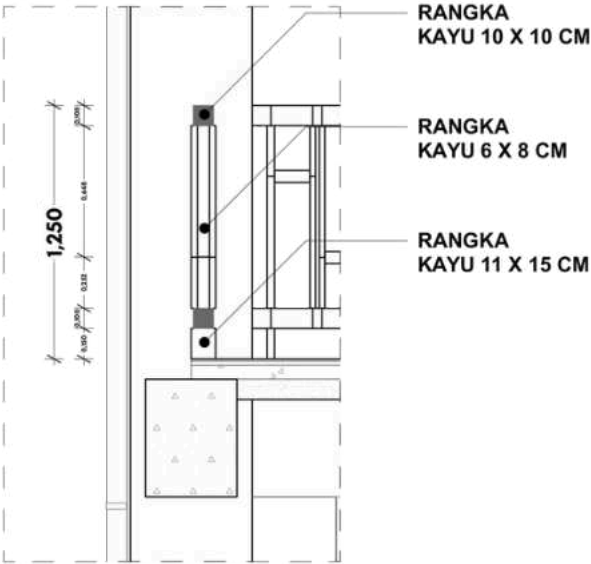


Fasilitas Penunjang
Denah Massa Mushola

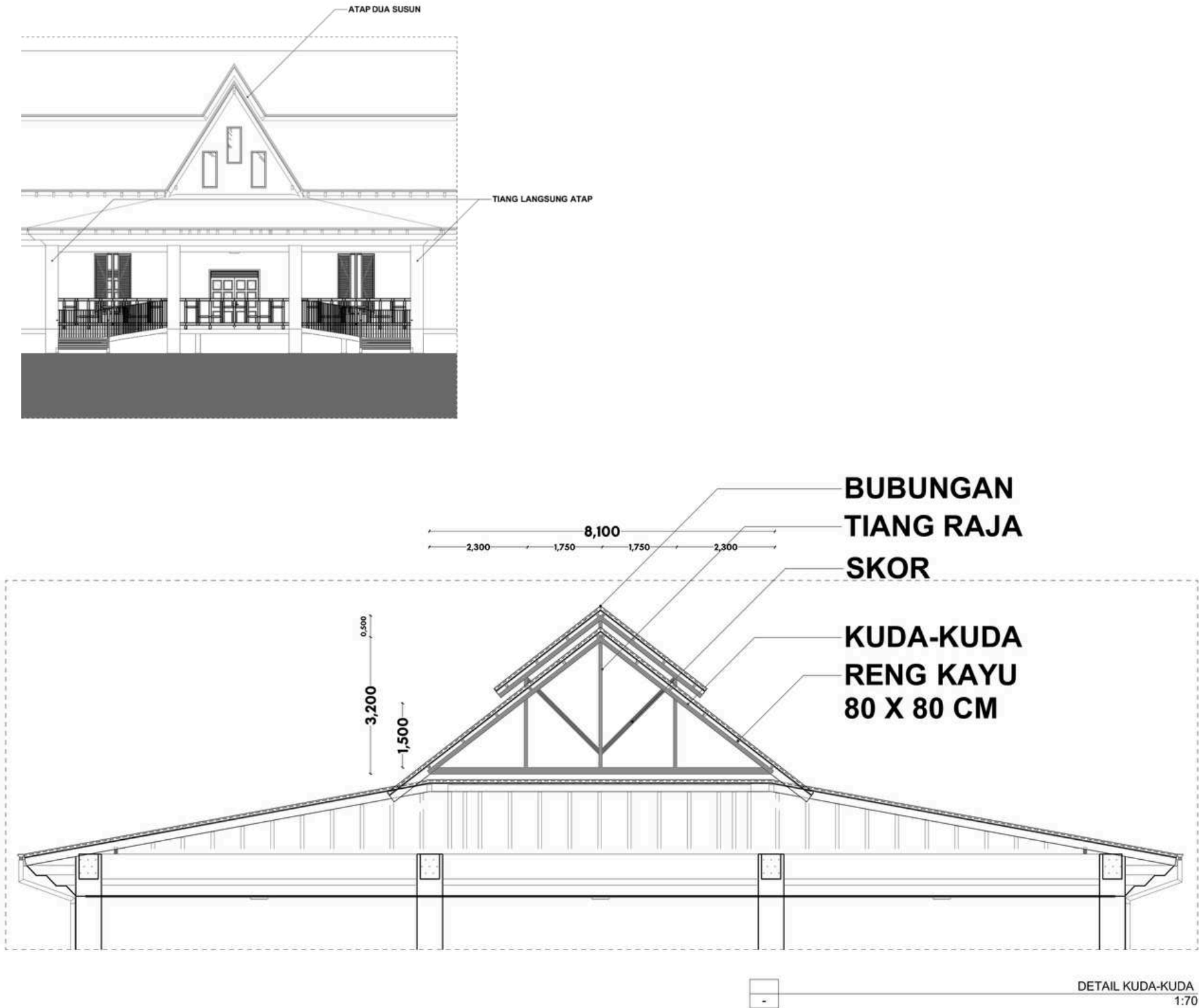
Terdapat fasilitas penunjang berupa mushola dan toilet pada kawasan Pusat Seni Budaya. Mushola dan toilet dapat di akses langsung baik dari Cultural Center, area waterfront, area parkir, maupun stall UMKM.



Rancangan Detail Perancangan
Pagar



Atap Bersusun



Rancangan Selubung Bangunan

Bangunan Cultural Center memiliki muka bangunan yang menunjukkan langsung ciri khas bangunan tradisional Gorontalo, yaitu Dulohupa yang memiliki bentuk bangunan yang berpanggung dan atap bersusun. Serta, bentuk khas dari pagar bangunan yang diambil dari bentuk pagar tradisional Gorontalo.

Tampak Selatan Kawasan



Tampak Selatan Kawasan



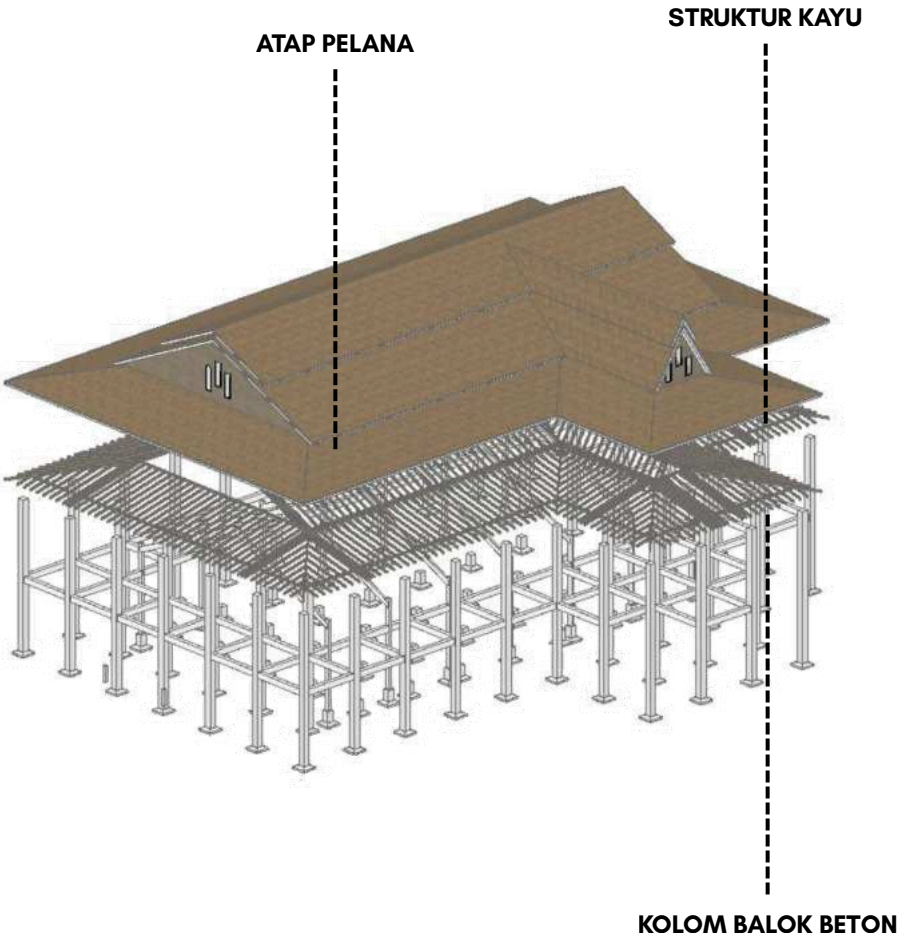
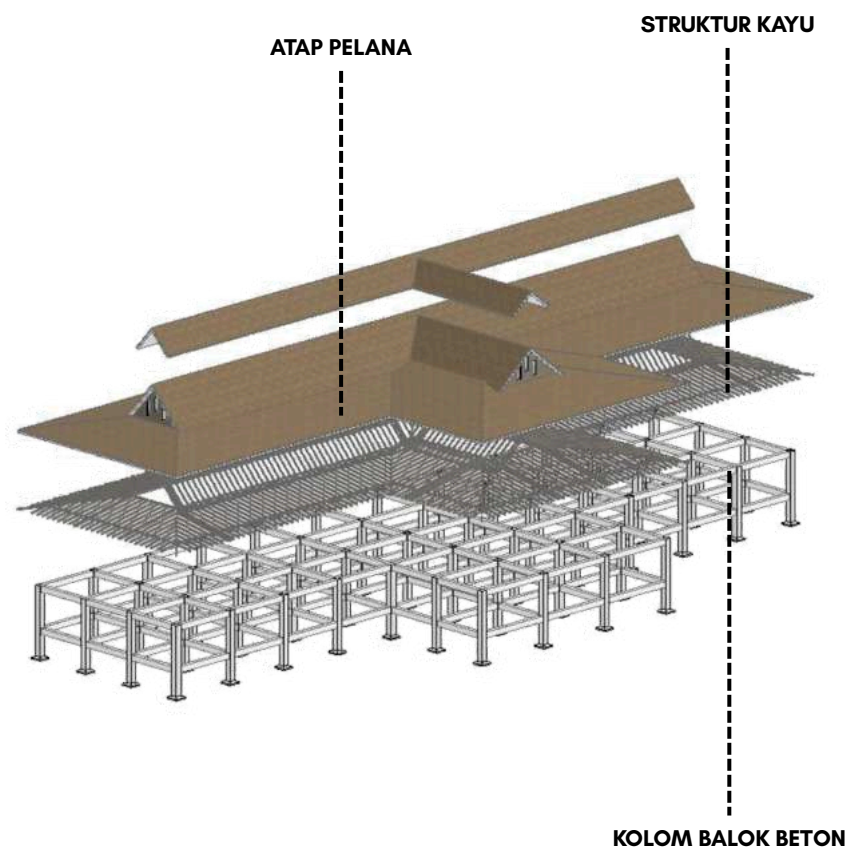
Rancangan Interior Bangunan



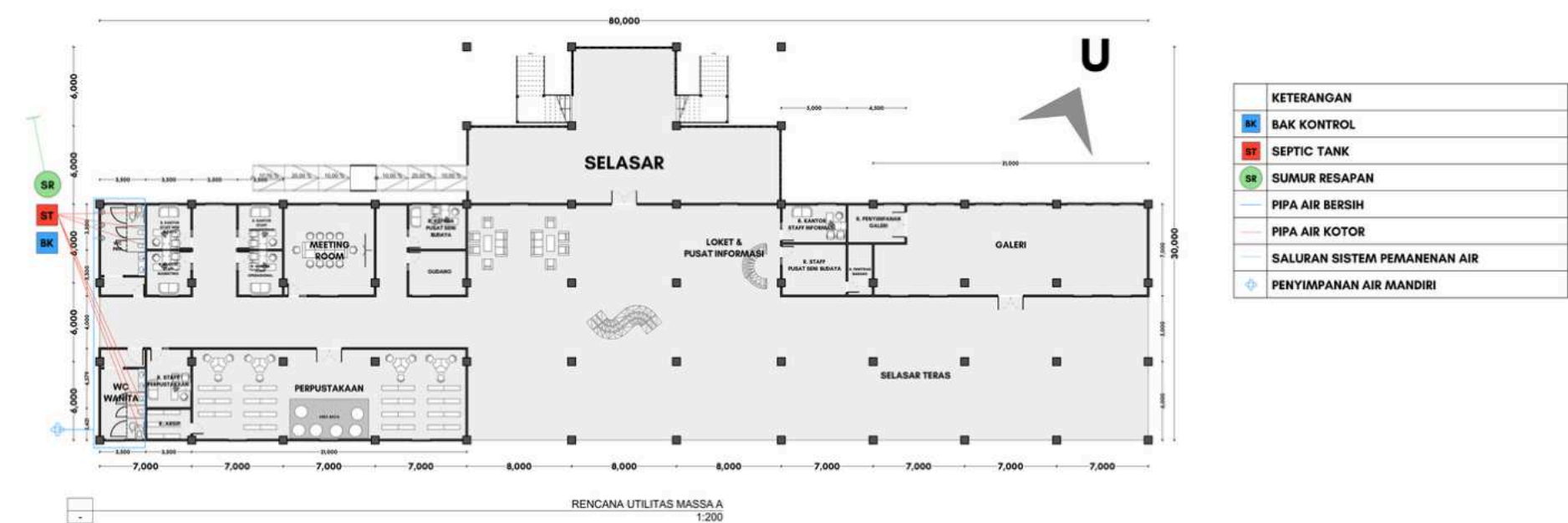
Rancangan Eksterior Bangunan



Rancangan Sistem Struktur Bangunan

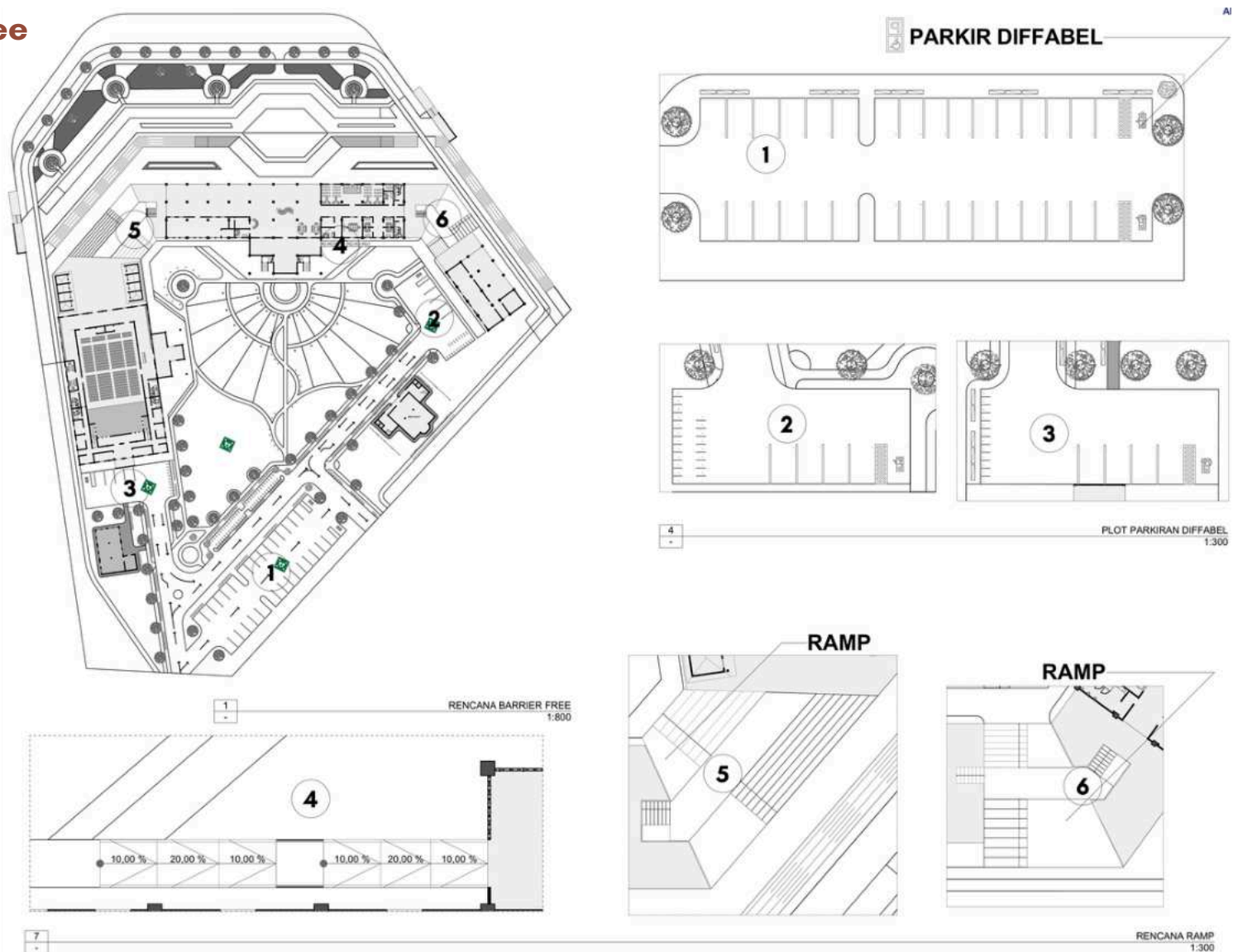


Rancangan Sistem Utilitas Bangunan

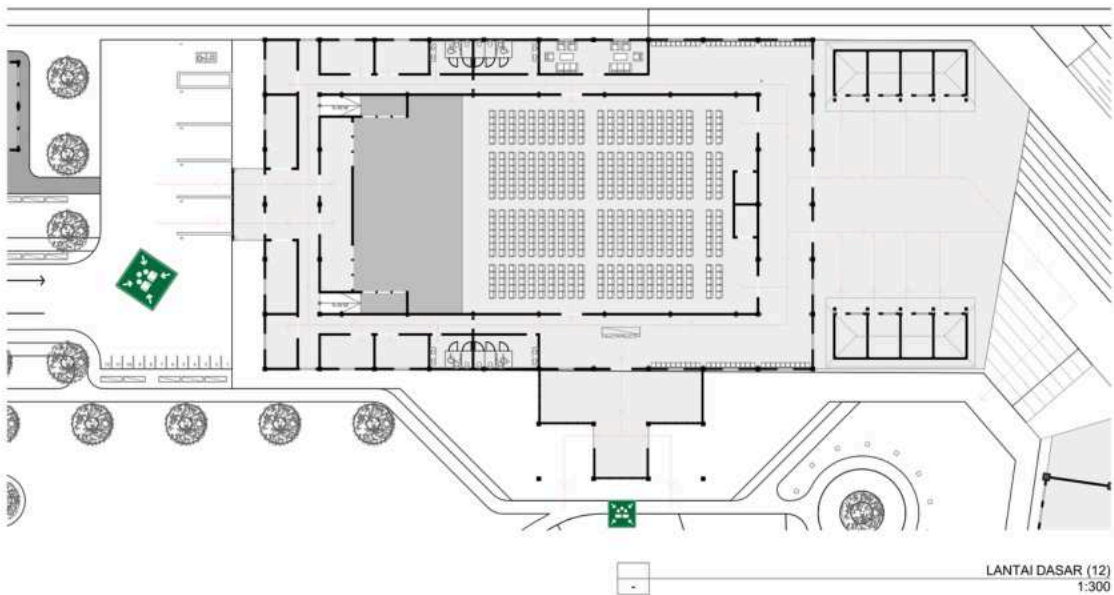
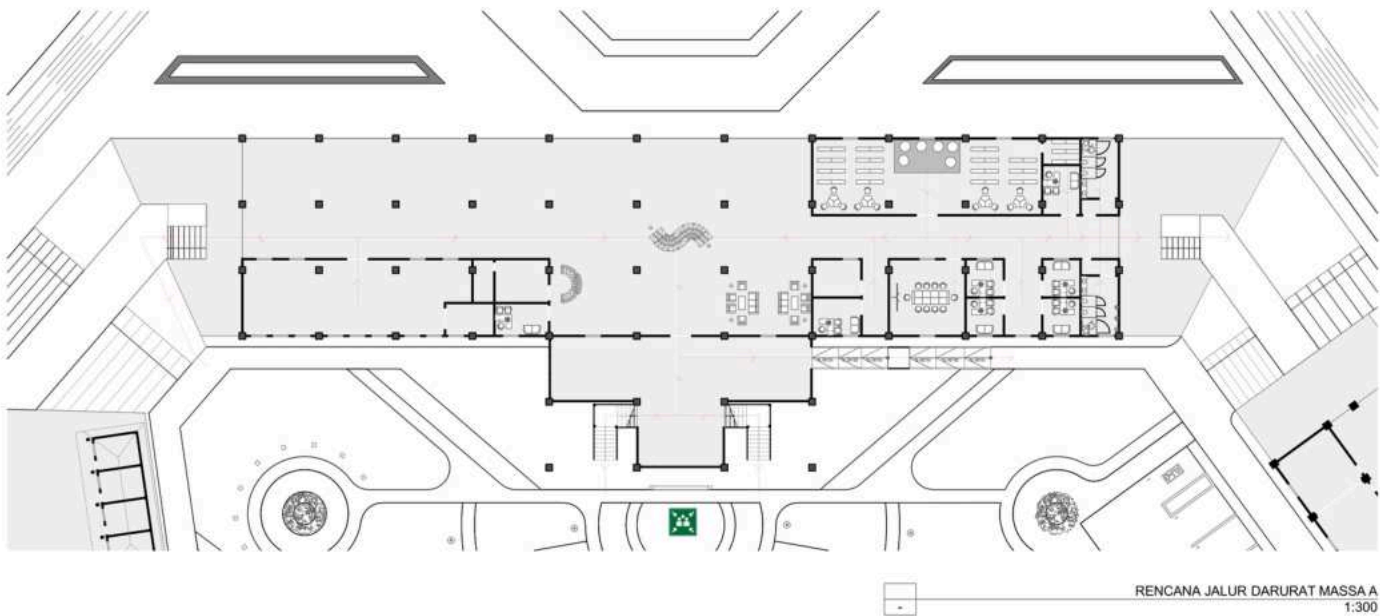


Rancangan Sistem Keselamatan dan Barrier Free

Barrier Free



Sirkulasi Darurat



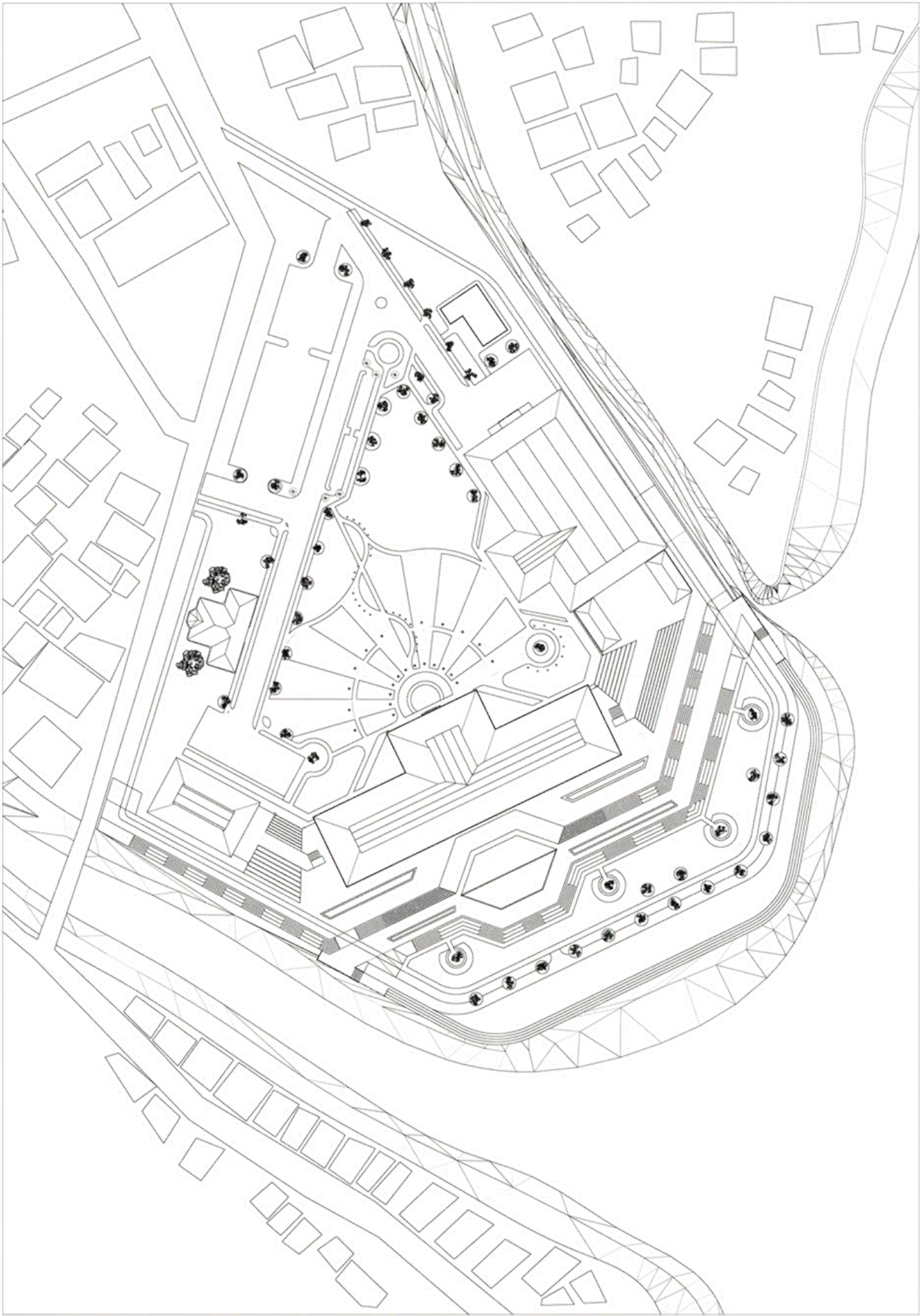
KETERANGAN	
	ASSEMBLY POINT
	SIRKULASI DARURAT

POHALA

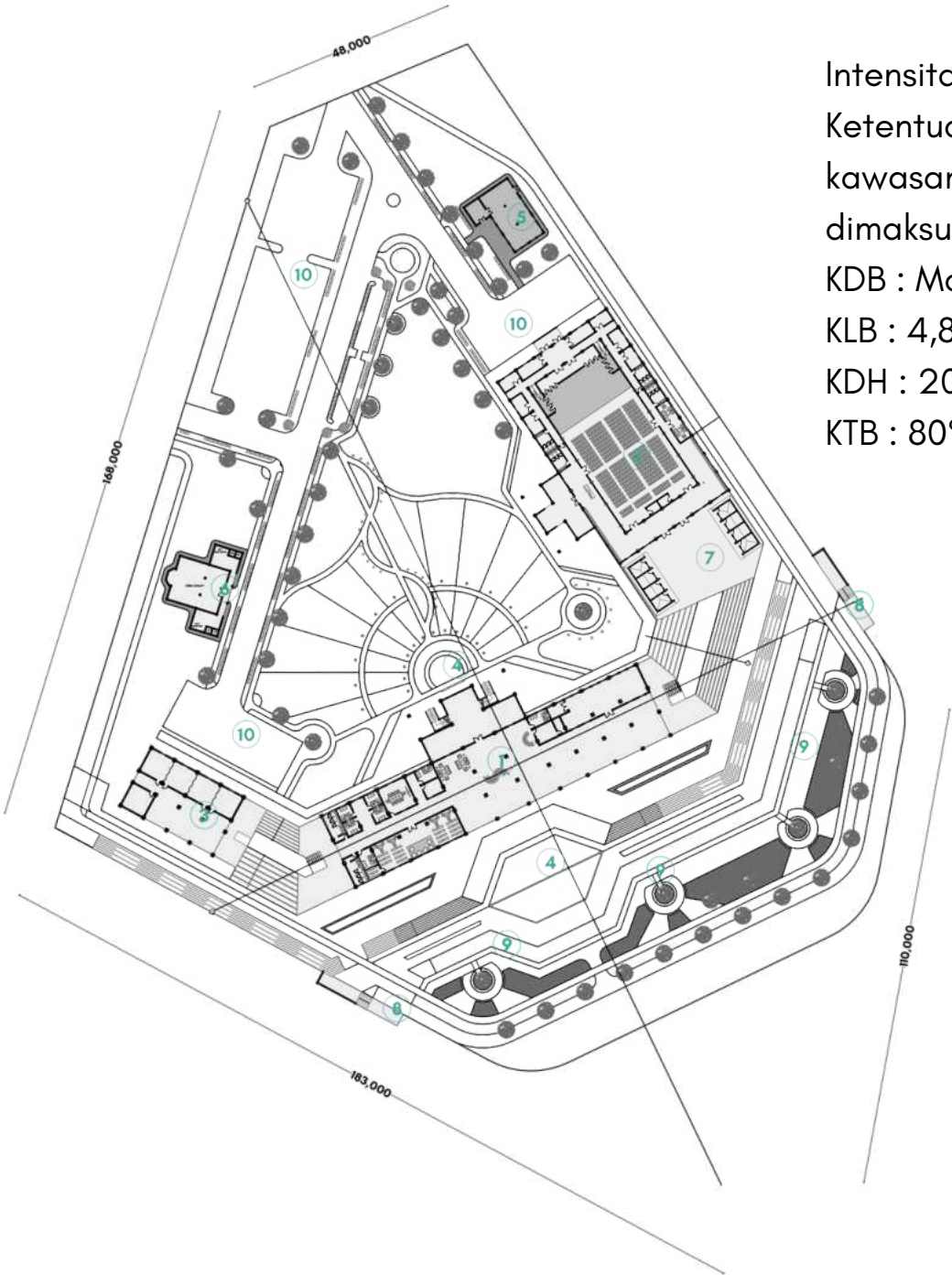
Gorontalo Cultural Center



MASTER PLAN



SITEPLAN



Intensitas Site
Ketentuan umum peraturan zonasi untuk kawasan perdagangan dan jasa sebagaimana dimaksud dalam Pasal 86 huruf b, yaitu:
KDB : Maksimal 80%
KLB : 4,8
KDH : 20%
KTB : 80%

- LANTAI DASAR (3)
1:1000
- 1

GEDUNG PUSAT KEBUDAYAAN
- 2

GEDUNG TEATER KEBUDAYAAN
- 3

GEDUNG SANGGAR
- 4

AMPHITEATER OUTDOOR
- 5

GEDUNG SERVIS
- 6

MUSHOLLAH
- 7

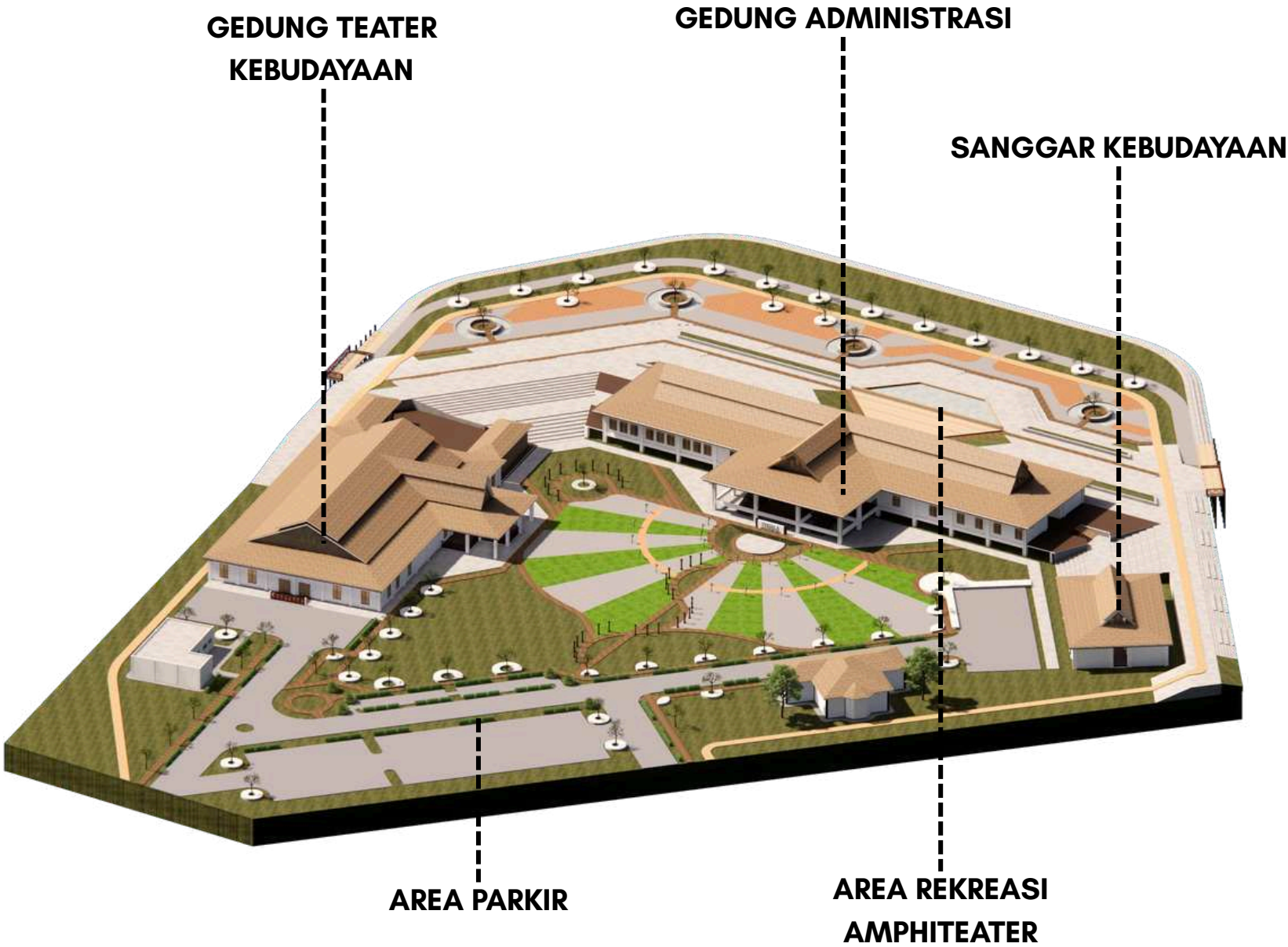
ZONA UMKM
- 8

DERMAGA
- 9

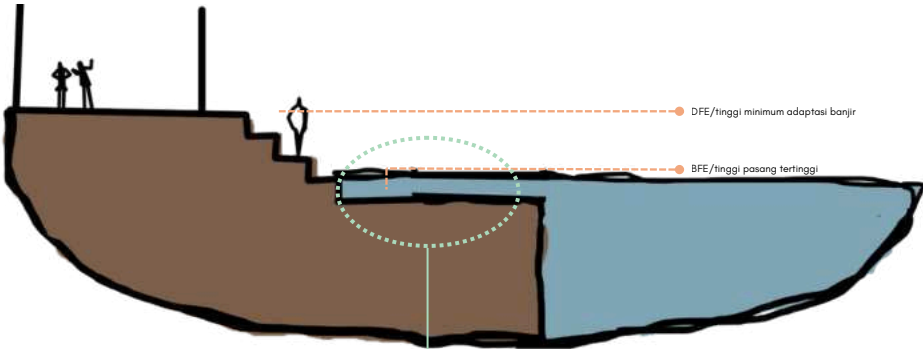
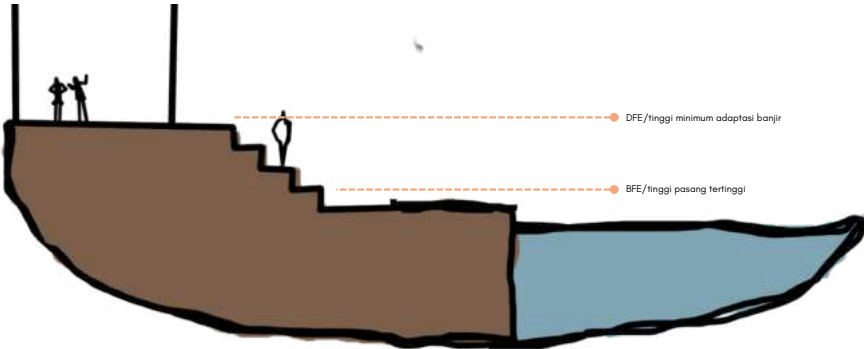
AREA REKREASI
- 10

AREA PARKIR

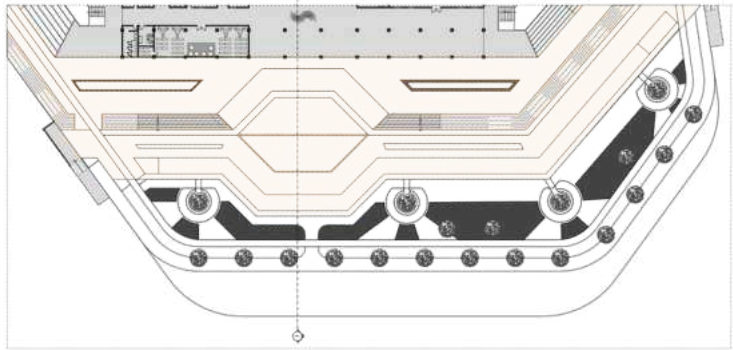
SKEMATIK SITEPLAN



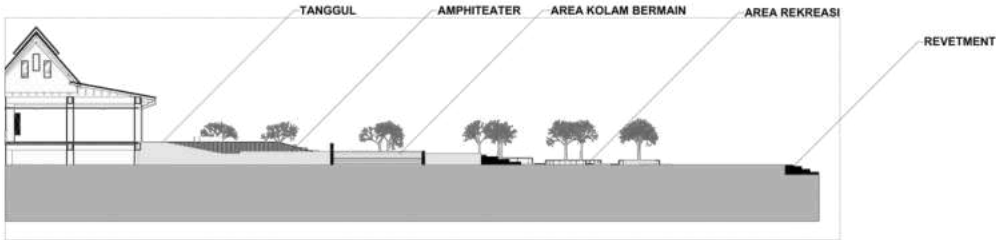
SKEMA BANJIR



Floodable area pada waterfront untuk menampung limpasan air saat muka air sama dengan/melebihi titik pasang tertinggi. Pemilihan perkerasan pada area ini akan menggunakan permeable pavement dimana air dapat tetap meresap kedalam tanah saat kondisi air mulai surut/ normal, serta ditambahkan area taman sebagai area resapan alami.



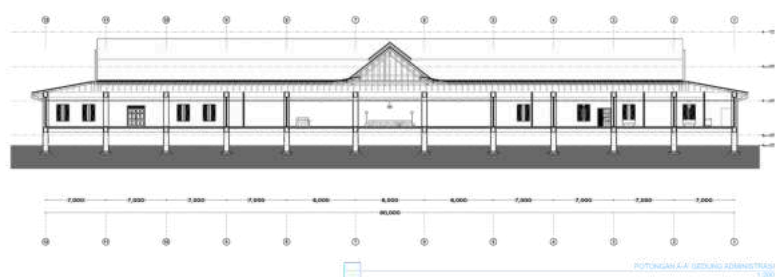
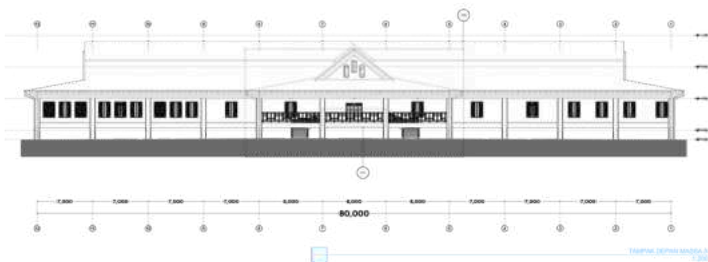
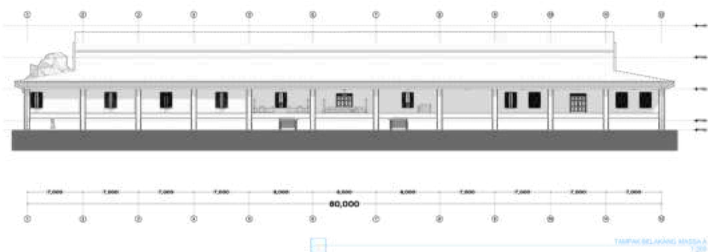
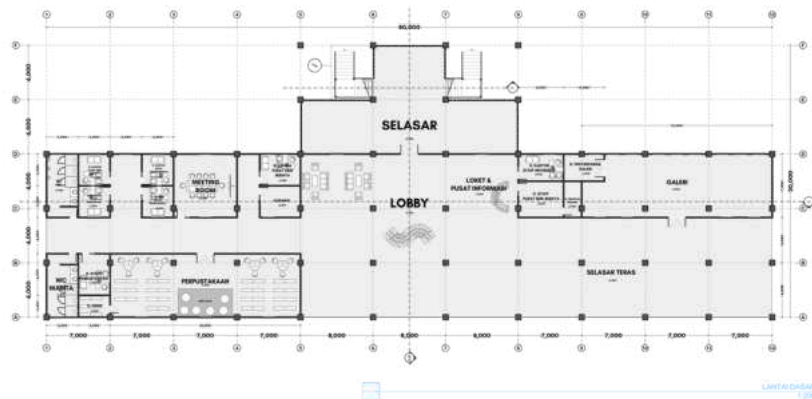
Detail (1)
1:500



LOBBY UTAMA



GEDUNG ADMINISTRASI PUSAT KEBUDAYAAN



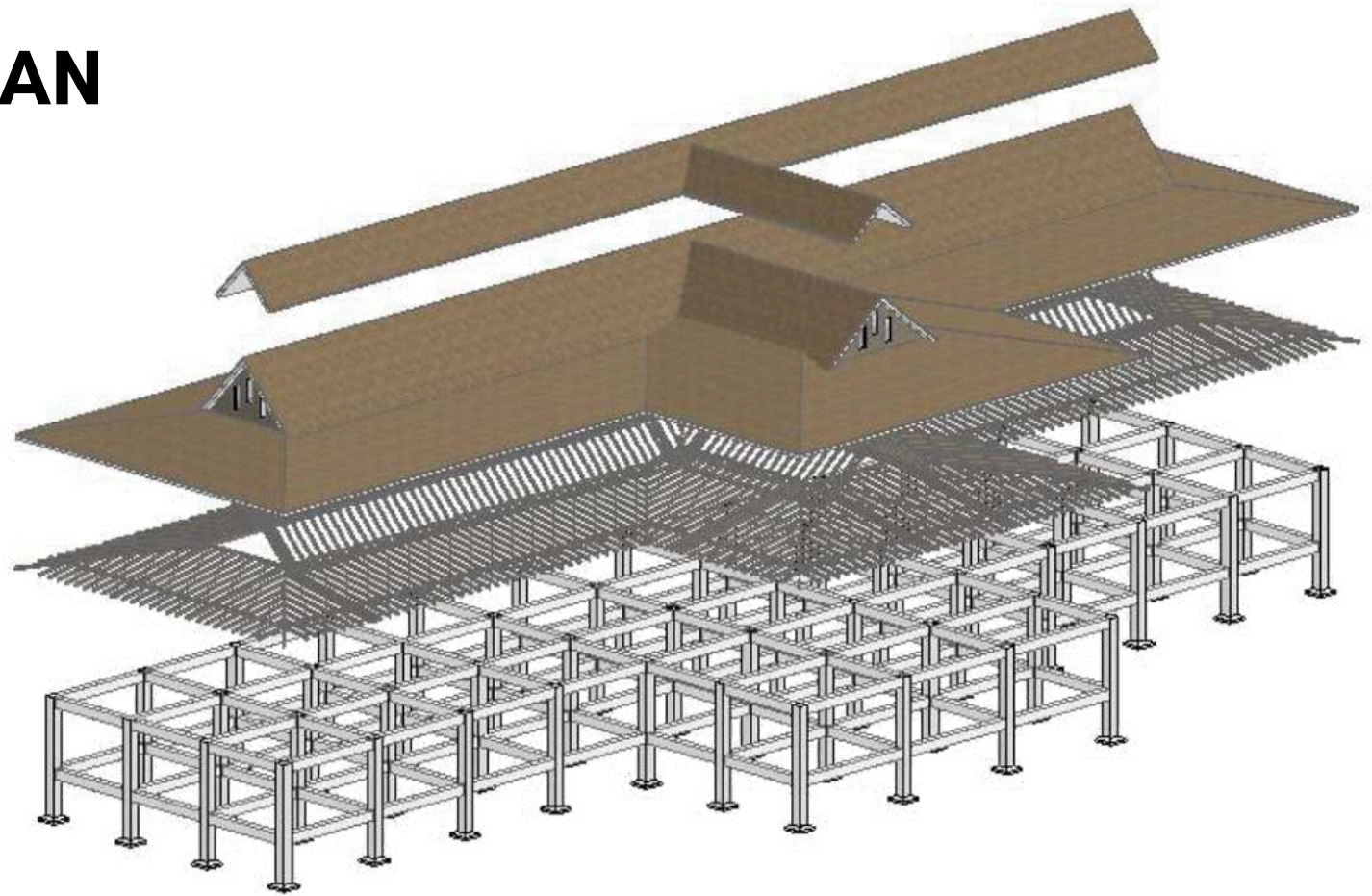
TAMPAK SAMPING KIRI MASSA A
1:200



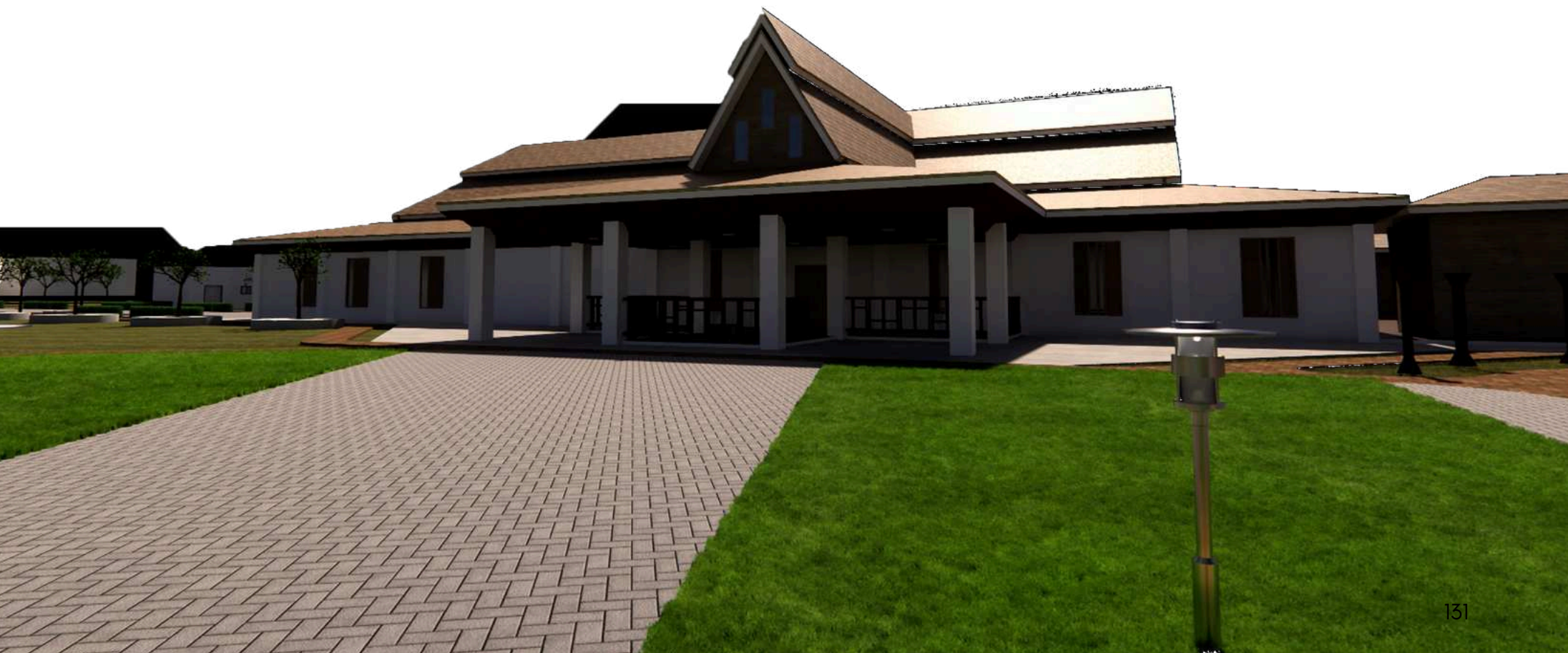
TAMPAK SAMPING KANAN MASSA A
1:200



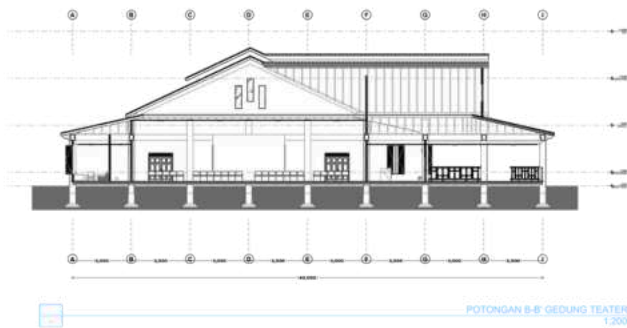
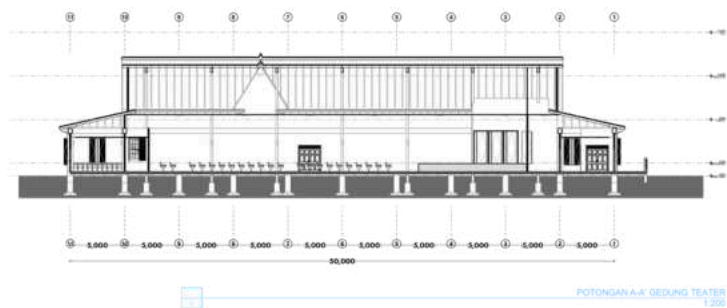
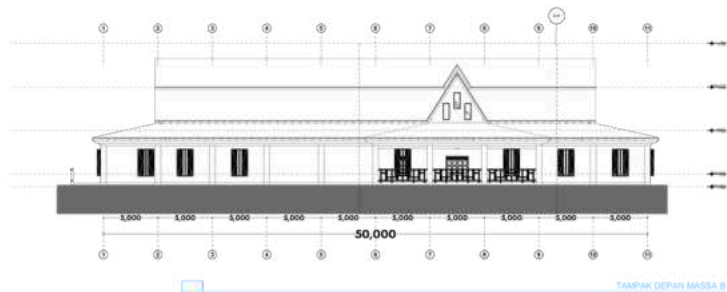
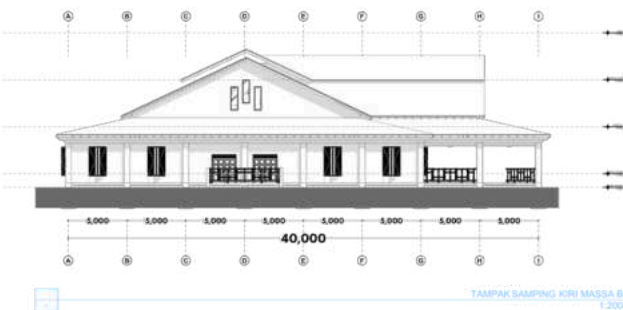
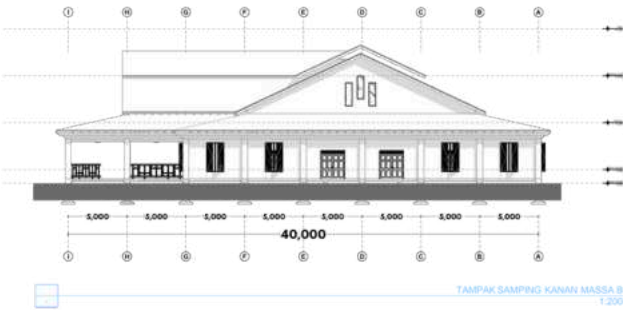
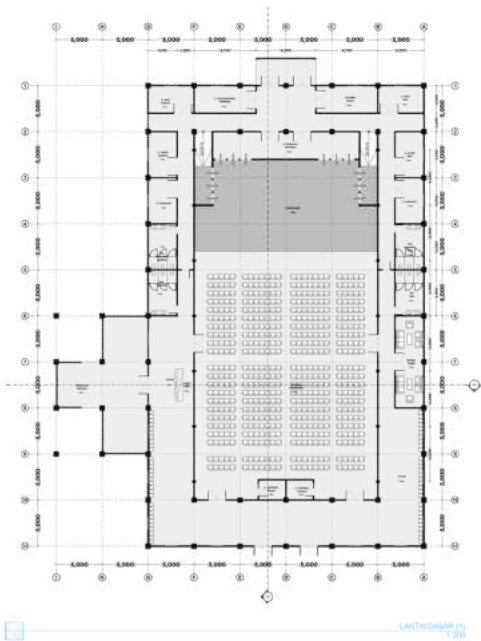
EXPLODED GEDUNG ADMINISTRASI KEBUDAYAAN



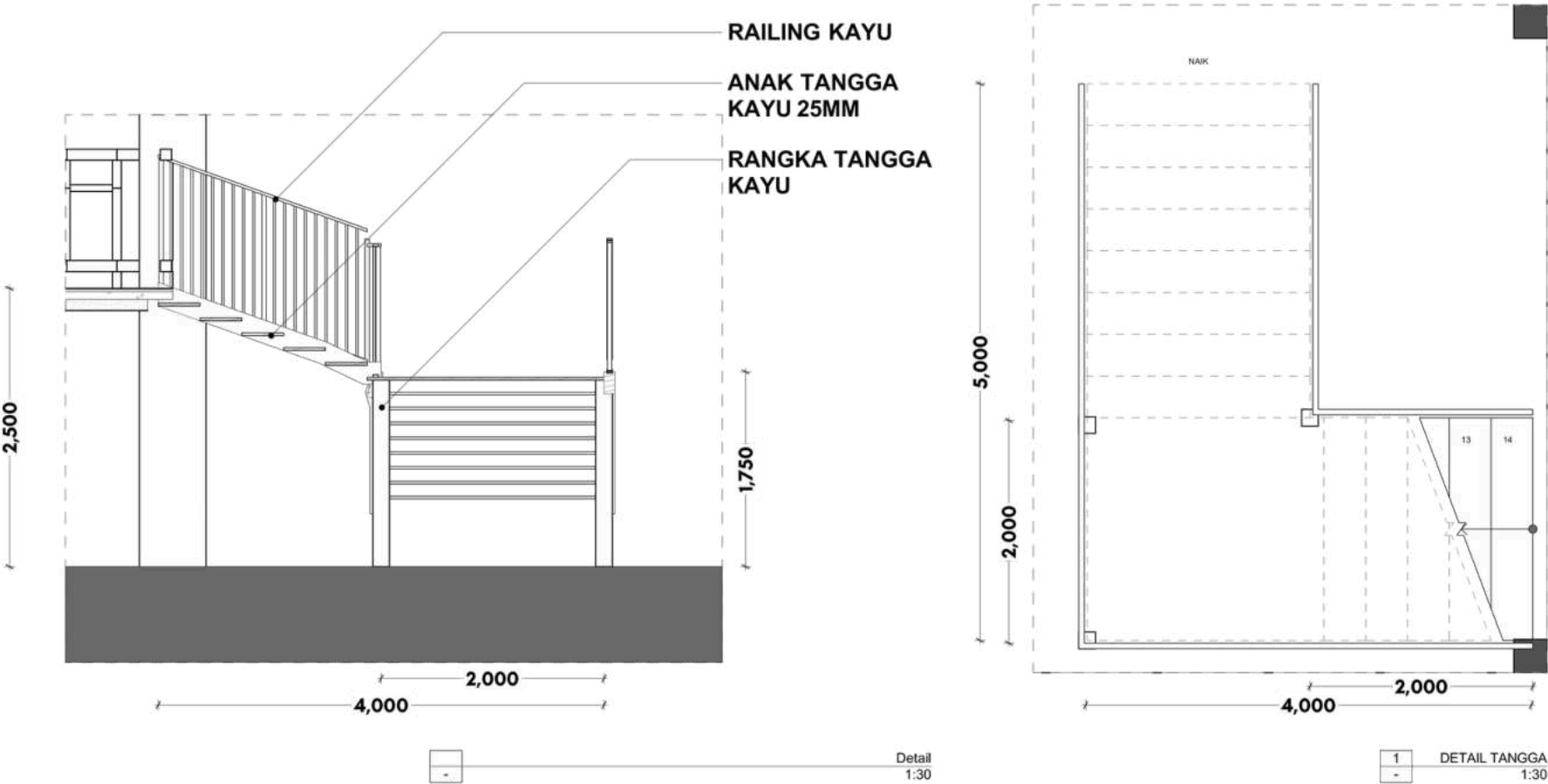
GEDUNG PERTUNJUKKAN PUSAT KEBUDAYAAN



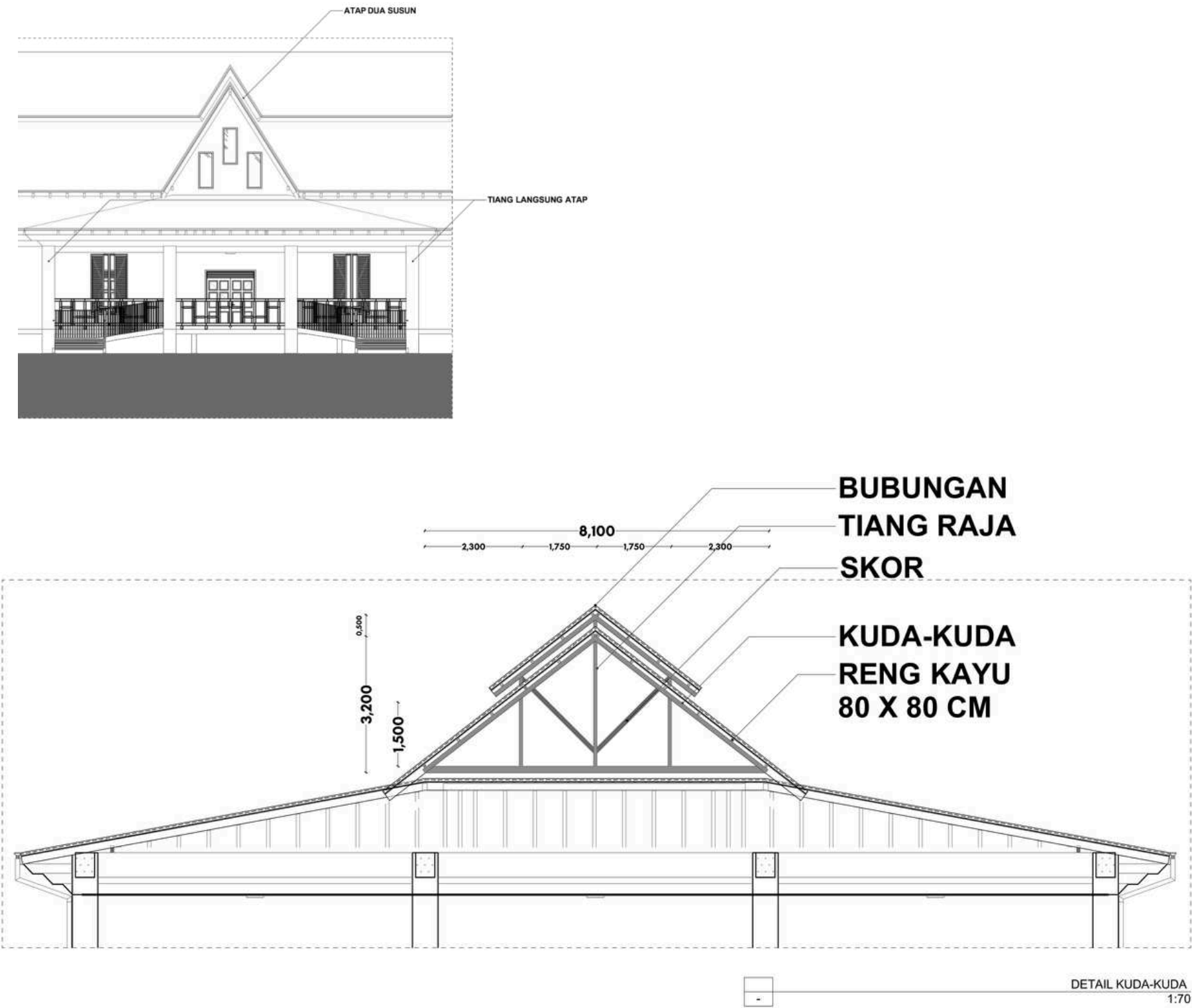
GEDUNG TEATER PUSAT KEBUDAYAAN



DETAIL TANGGA

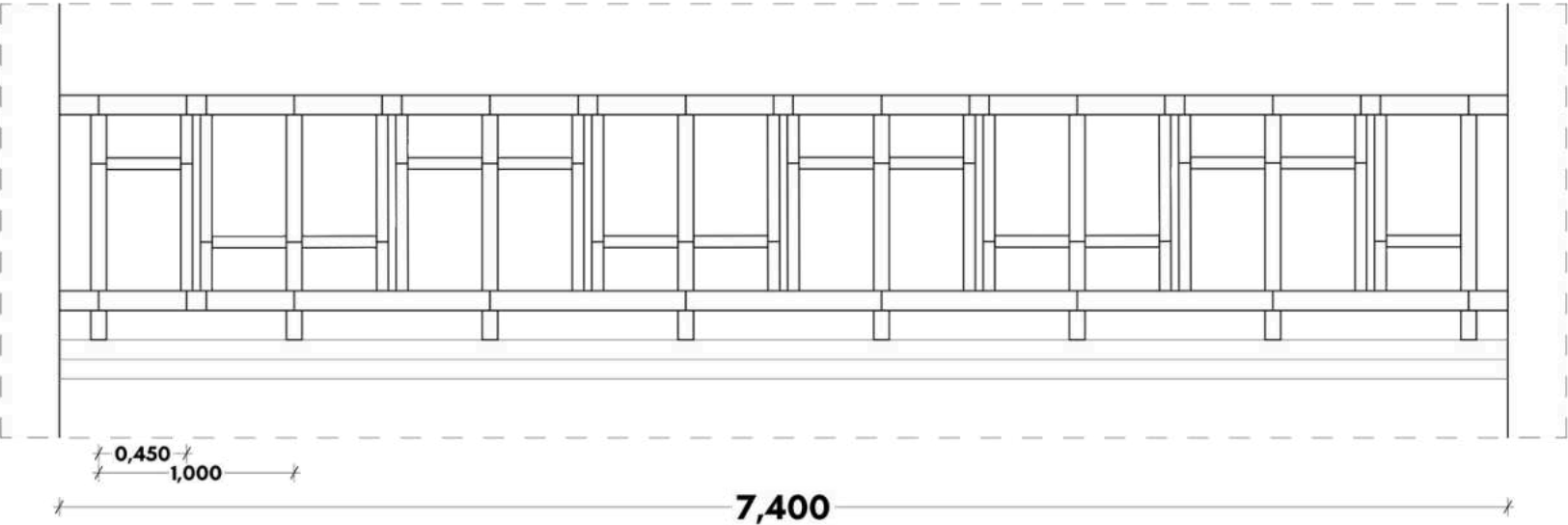
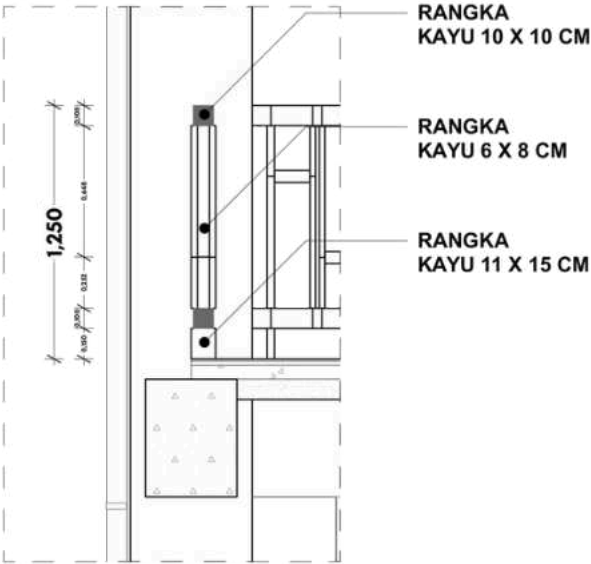


ATAP SUSUN

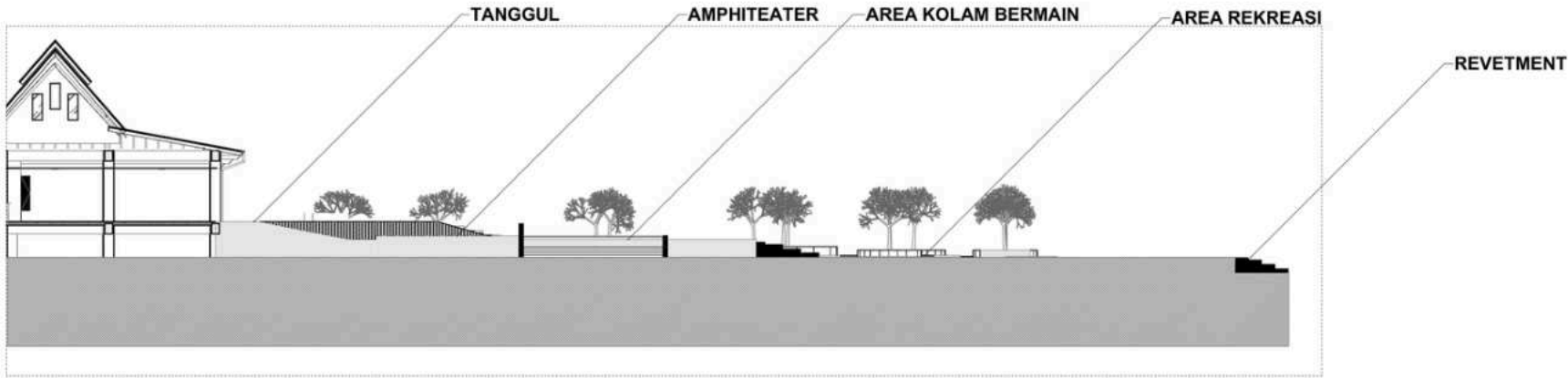
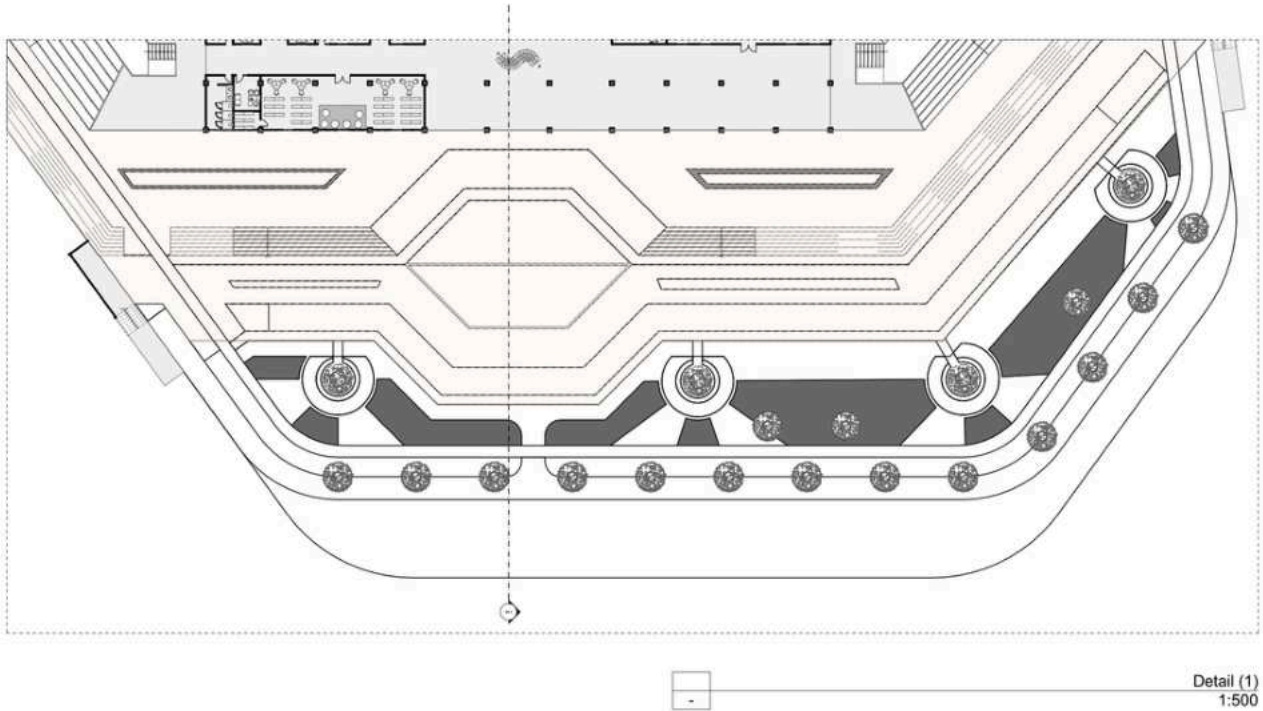




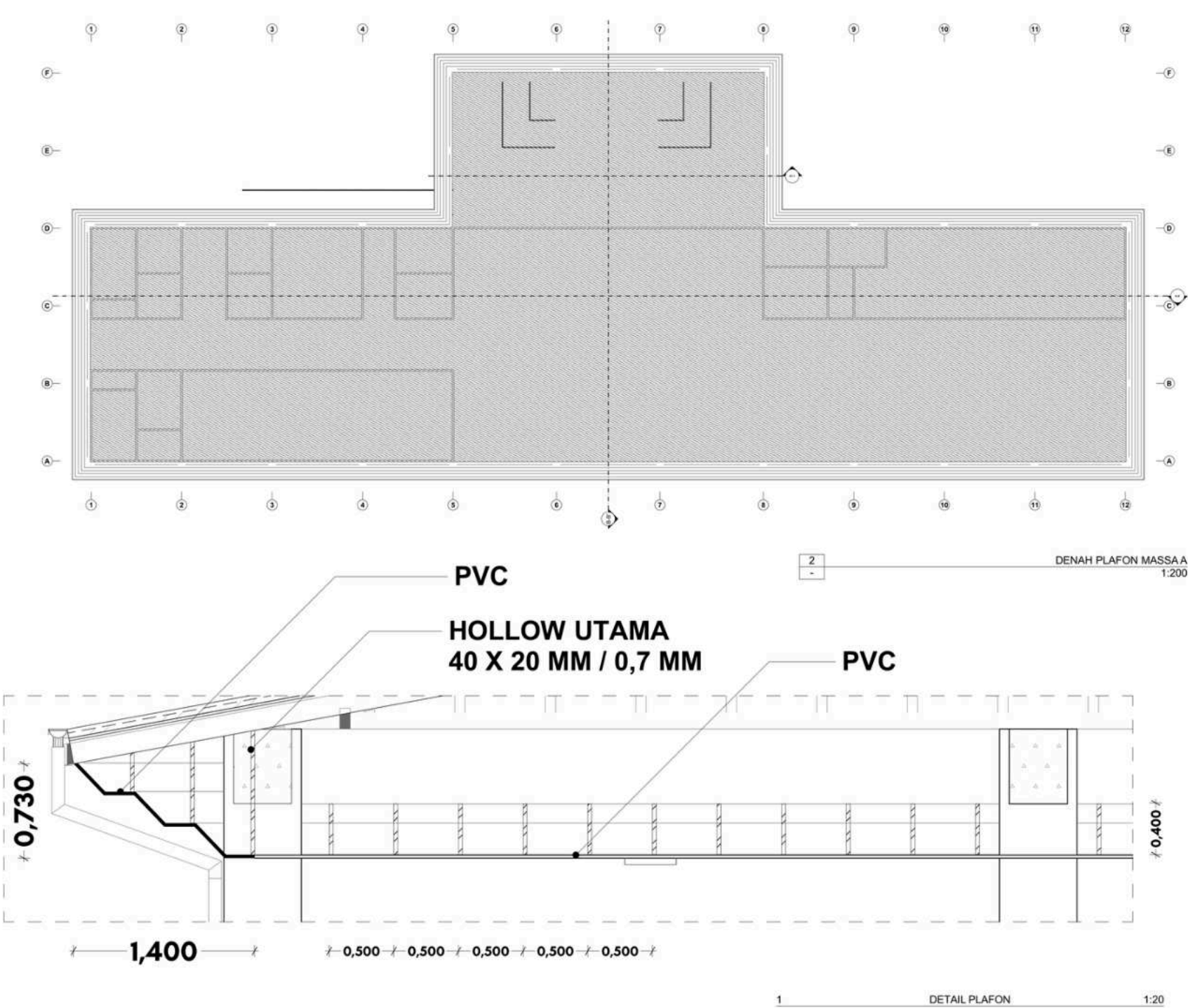
DETAIL PAGAR



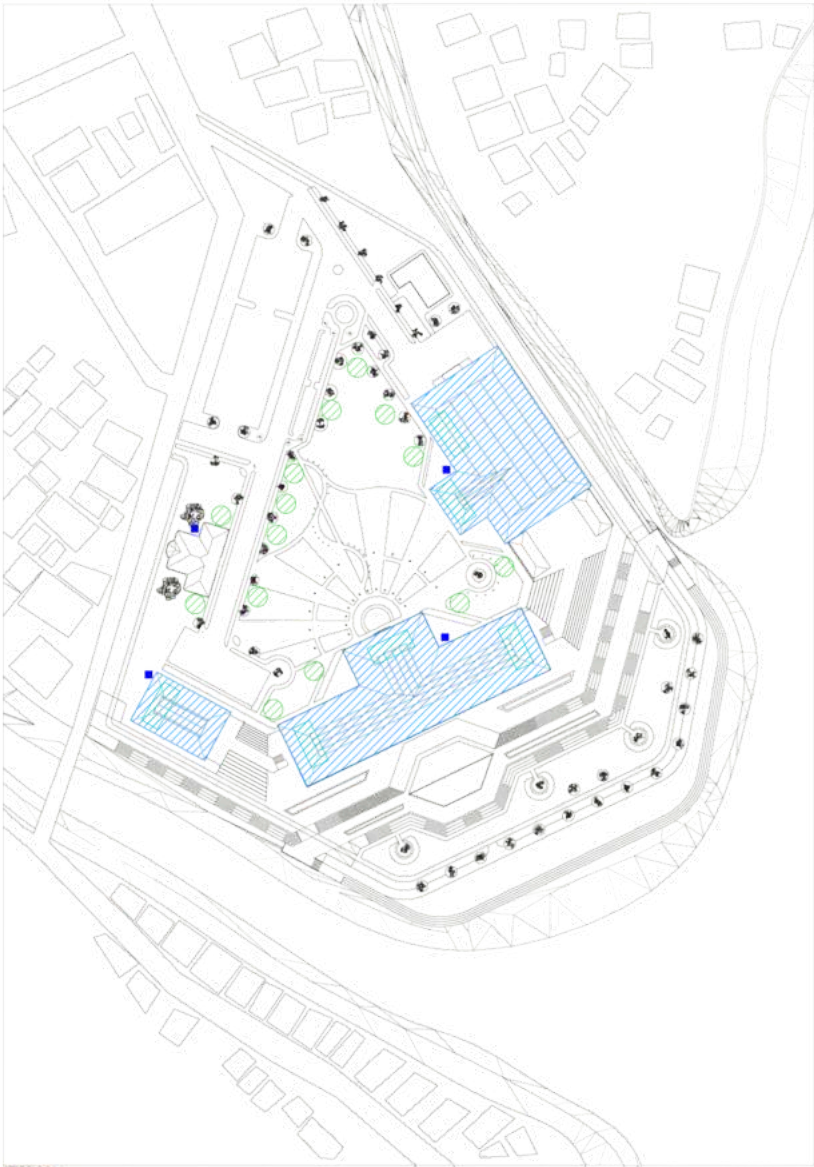
DETAIL TANGGUL



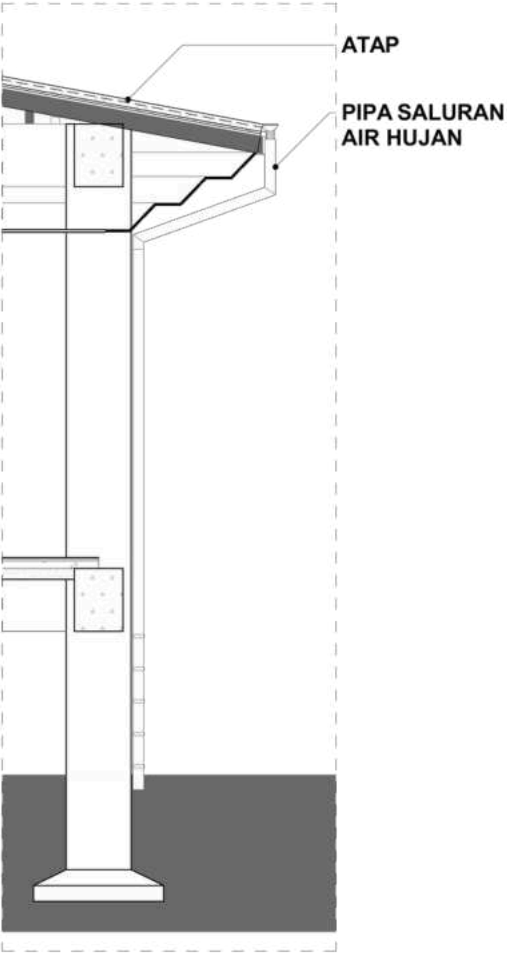
DETAIL PLAFON



WATER HARVESTING



KETERANGAN
BAK KONTROL
ATAPPENAMPUNG AIR
UNDERGROUND TANK
SUMUR RESAPAN



1
-
DETAIL WATER WATER HARVESTING
1:30

- Wenger, E, McDermott, R, & ... (2002). Seven principles for cultivating communities of practice. ... Communities of Practice ..., clearwatervic.com.au, <https://www.clearwatervic.com.au/user-data/resource-files/7Principles_Community-of-Practice.pdf>
- Guy, S, & Farmer, G (2001). Reinterpreting sustainable architecture: the place of technology. *Journal of Architectural Education*, Taylor & Francis, <<https://doi.org/10.1162/10464880152632451>>
- Dean, D (1994). *Museum Exhibition. Theory and Practice*, Routledge. London and New
- Frick, H., & Suskiyanto, B. (1997). *Dasar-dasar eko-Arsitektur*. Yogyakarta: KANISIUS.
- Brenda dan Robert Vale. *Green Architecture: Design For A Sustainable Future*. Thames and Hudson Ltd, London. 1996.
- Han, MC, Cho, BJ, Huh, SJ, Bae, SH, & ... (1979). Angiographic findings of hepatocellular carcinoma. *Journal of the ...*, synapse.koreamed.org, <<https://synapse.koreamed.org/articles/1137608>>
- Noh, KT, Kim, YI, Han, MC, Baik, SH, Kim, KW, & ... (1990). enovation of Selection Procedure for Internship at Teaching Hospitals: Development of a model and its application with special emphasis on a appropriate *Korean Journal of ...*, kjme.kr, <<https://www.kjme.kr/journal/view.php?number=985>>
- Webster, PM, Lorimer, EG, Man, SFP, & ... (1979). Pulmonary function in identical twins: comparison of nonsmokers and smokers. *American Review of ...*, ats-journals.org, <<https://doi.org/10.1164/arrd.1979.119.2.223>>
- Noe'man, A (1981). *Sebuah Pemikiran tentang Arsitektur Masjid di Indonesia*. ... Masjid. Jakarta: Departemen Pekerjaan Umum. hlm
- Izzata, A., Ardiyanto, F. D., Shanzani, H. A., Fauzan, M. A., Ahmad, R. A., & Harmunisa, Y. R. (2024). Resiliensi Langgam Arsitektur Kolonial Pada Bangunan Lawang Sewu. *Seminar Nasional Arsitektur Pertahanan 2024 - UPN "Veteran" Jawa Timur*, 92-100. Retrieved June 12, 2025
- Keyvanfar, A. Shafaghat, A. et al. 2018. A Sustainable Historic WAterfront Revitalization Decision Support Tool for Attracting Tourist Sustainability 2018, 10, 215; doi:10.3390/su10020215
www.mdpi.com/journal/sustainability
- Rahayu, H (2009). *Banjir dan Penanggulangannya*. Jakarta. Janji Indonesia
- Sebastian, L (2008). Pendekatan pencegahan dan penanggulangan banjir. *Jurnal Dinamika Teknik Sipil*, academia.edu, <https://www.academia.edu/download/49238403/_9_LIGAL.pdf>
- Kodoatie, RJ (2002). dan Sugiyanto, 2002. *Banjir*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta
- Dibyosaputro, S (1994). *Pengembangan Kota Ambarawa, Jawa Tengah ditinjau dari segi Geomorfologi: laporan penelitian.*, Fakultas Geografi, Universitas ...
- Pratomo, AJ (2008). Analisis kerentanan banjir di daerah aliran sungai sengkarang kabupaten pekalongan provinsi jawa tengah dengan bantuan sistem informasi geografis., eprints.ums.ac.id, <<https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/966>>

Echols, JM, & Shadily, H (2003). Kamus Bahasa Inggris Indonesia. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Indonesia

Julianus, P, & Martin, Z (2003). Human Dimension And Interior Space., London

