

Implementasi Rumah Lamin Pada Pusat Kesenian Suku Dayak di Kota Samarinda

Alessandra Monica Putri H.S, Laksmi Kusuma Wardani, Stephanie Melinda Frans
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: alessandra.mphs@gmail.com, laksmi@petra.ac.id, stephanie.frans.sf@gmail.com

Abstrak- Kota Samarinda sebagai ibu kota provinsi Kalimantan Timur saat ini membutuhkan wadah bagi para penggiat kesenian Suku Dayak untuk berekspresi dan sekaligus dapat menjadi pusat kesenian yang meliputi sarana apresiasi seni, edukasi kesenian serta menjadi tujuan wisata dan rekreasi masyarakat baik lokal maupun internasional sekaligus menjadi wajah atau icon Kota Samarinda. Hal inilah yang melatarbelakangi perancangan “Pusat Kesenian Suku Dayak di Kota Samarinda” yang dapat mewadahi seluruh aktivitas kesenian masyarakat Suku Dayak di Samarinda serta menjadi tujuan wisata bagi wisatawan lokal maupun mancanegara agar dapat meningkatkan pendapatan daerah dengan adanya pusat kegiatan apresiasi seni, edukasi dan pelestarian, serta pusat komersial dan rekreasi untuk kesenian Suku Dayak. Metode perancangan yang digunakan adalah design thinking dengan tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Konsep perancangan ini adalah menampilkan Pusat Kesenian Suku Dayak di Kota Samarinda sebagai rumah bagi kesenian Suku Dayak di Kota Samarinda dengan menggunakan esensi Rumah Lamin sebagai konsep dasar.

Kata Kunci— Desain Interior, Pusat Kesenian, Suku Dayak, Samarinda

Abstract— Samarinda is the capital city of East Borneo (East Kalimantan). It currently requires a place for Dayak Tribes artists to express themselves and to be an art center at the same time. This art center is also intended as an art appreciation and education facility, tourist destination, as well as become a new icon for Samarinda city. For this several reasons, the designer designed “Samarinda Dayak Tribes Art Center”. The purpose of this art center is to facilitate Dayak Tribes art activities and become a recreational place for local and foreign tourist in order to increase the local economic income. The design method is design thinking which includes some steps such as Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Interior concept in the design aims to show the facility as a home for Dayak Tribes Art by using Rumah Lamin concept.

Keyword— Interior Design, Art Center, Dayak Tribes, Samarinda

I. PENDAHULUAN

KESENIAN Suku Dayak memiliki nilai-nilai kehidupan serta kepercayaan dan pemikiran masyarakat yang terkandung di dalamnya. Setiap gerakan, bentuk, dan alunan kesenian Suku Dayak mengandung makna yang

mendalam yang merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan. Masyarakat Suku Dayak percaya dengan kesenian mereka dapat berkomunikasi dengan leluhur dan nenek moyang mereka. Mereka juga percaya dengan kesenianlah mereka dapat menyampaikan pesan-pesan mendalam kepada keturunan mereka kelak.

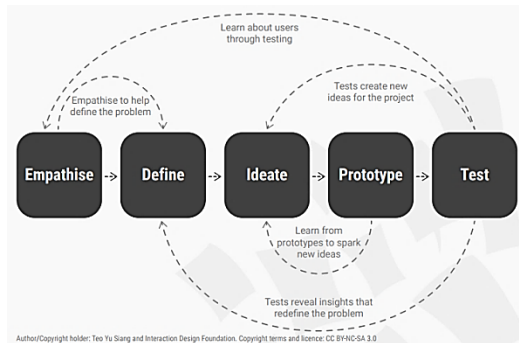
Aktivitas dan kehidupan masyarakat Suku Dayak yang kemudian diekspresikan menjadi kegiatan seni memiliki berbagai jenis kesenian. Kesenian masyarakat Suku Dayak meliputi seni tari, seni musik, seni kriya, dan kerajinan tangan lainnya. Seni yang memiliki wujud fisik yaitu seni kriya yang berupa seni ukiran, seni anyaman, serta kerajinan tangan yang berupa tenun serta kerajinan manik-manik. Saat ini masih banyak terdapat seniman-seniman Suku Dayak yang terdapat di pedalaman Kalimantan. Namun mereka belum memiliki sebuah wadah yang menjadi tempat dimana karya mereka dapat diapresiasi secara layak oleh masyarakat umum.

Tidak hanya wadah apresiasi, saat ini di Kalimantan Timur belum ada sarana dan prasarana yang dapat mewadahi kegiatan kesenian Suku Dayak secara efektif sehingga kesenian autentik Suku Dayak sulit untuk dilestarikan kepada generasi muda. Samarinda sebagai ibu kota provinsi pun belum memiliki pusat kesenian Suku Dayak. Belum terdapat sarana edukasi bagi generasi muda ataupun publik yang ingin mempelajari lebih dalam kesenian Suku Dayak.

Berangkat dari permasalahan tersebut Rumah Lamin diimplementasikan sebagai konsep pada pusat kesenian ini karena Rumah Lamin yang merupakan rumah tradisional Suku Dayak merupakan simbol kebersamaan dan kekeluargaan yang kuat dalam masyarakat Suku Dayak. Rumah Lamin mencerminkan kepercayaan serta jati diri masyarakat Suku Dayak baik secara spirit maupun fisik.

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah *design thinking*, *Design thinking* adalah sebuah metode yang berupa tahapan untuk mencapai solusi dari sebuah masalah. Tahapan ini bermanfaat untuk memecahkan masalah yang rumit atau kompleks dengan memahami kebutuhan *user* atau manusia yang terlibat dengan *reframing problems* dengan memusatkan permasalahan pada manusia serta menciptakan ide dan pemikiran yang baru melalui *brainstorming process* dan mengaplikasikannya kedalam sebuah *prototype* dan pengujian.



Gambar. 1. Tahapan *design thinking*
Sumber: Teo Yu Siang (2017)

Tahap *Empathize* dalam *design thinking* adalah proses untuk mengumpulkan pemahaman yang berempati untuk memahami masalah yang berusaha dipecahkan. Pada tahap *Define*, informasi yang telah dikumpulkan ditahap *empathize* dianalisa dan disintesis agar inti dari permasalahan yang ada dapat didefinisikan. Proses *define* memiliki luaran yang disebut *programming*. Pada tahap *Ideate* pembuatan konsep desain serta skematik desain mulai dikembangkan dalam berbagai alternatif. Konsep desain merupakan solusi yang didapat dari hasil proses teknik berpikir yang kemudian divisualisasikan menjadi skematik desain dalam beberapa alternatif agar dapat dicapai solusi terbaik. Tahap *Prototype*, sketsa dan ide desain yang telah dibuat sebelumnya dijadikan ditransformasikan menjadi gambar teknik interior yang dapat direalisasikan serta model dalam skala lebih kecil. Pada tahap *Test* para ahli serta evaluator yang terpilih mengevaluasi prototype. Hasil dari evaluasi ini dapat menjadi pengembangan lebih lanjut agar desain dapat menjadi lebih baik. [7]

III. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Suku Dayak

Masyarakat Suku Dayak pada mulanya merupakan suku nomaden yang selalu berpindah-pindah tempat secara berkelompok. Mereka hidup secara berkelompok untuk bekerja sama dalam bertahan hidup di hutan Kalimantan dengan menyesuaikan diri dengan iklim dan alam setempat.

Masyarakat Suku Dayak yang terbiasa hidup berpindah-pindah dan berkelompok menjadi memiliki sifat dasar yang pemberani, serta ulet untuk mencari nafkah. Mereka juga menjadi paham akan pentingnya solidaritas dalam kelompok. Hidup menyatu dengan alam dan solidaritas kelompok yang tinggi tercermin dari tempat tinggal tradisional Suku Dayak yaitu *Lamin* dimana mereka hidup bersama berbagai keluarga tanpa adanya penyekat ruangan.

B. Kesenian Suku Dayak

Suku Dayak mengekspresikan ide dan pemikiran mereka kedalam berbagai jenis kesenian. Kesenian tersebut diantaranya seni musik, seni tari, dan seni kriya atau kerajinan tangan.

• Seni Musik

Seni musik masyarakat Suku Dayak biasanya digunakan untuk iringan dalam upacara adat atau tarian tradisional Suku Dayak. Suku Dayak memiliki alat musik tradisional serta seni suara yang berbentuk lagu-lagu yang indah. Selain itu terdapat alat musik tradisional Suku Dayak Kenyah yaitu *Sampe* yang merupakan alat musik petik yang terbuat dari kayu adau, kapur atau ulin dengan proses tradisional. Terdapat ukiran pada bagian ujung *Sampe* yang saling bersambungan satu sama lain yang melambangkan persaudaraan dan kesatuan yang tak terputus dan terjalin erat diantara suku Dayak Kenyah. Selain itu terdapat *Klentangan* yang merupakan alat musik pukul yang terdiri dari enam buah gong kecil tersusun menurut nada-nada tertentu pada sebuah tempat dudukan berbentuk semacam kotak persegi panjang (rancak).

• Seni Tari

Seni tari bagi masyarakat Suku Dayak merupakan ekspresi gerak dinamis yang merupakan wujud penghormatan terhadap roh leluhur dan biasanya dilakukan sebagai bagian dari upacara adat. Selain untuk penghormatan, seni tari juga sering kali melambangkan kegembiraan dan rasa syukur atas datangnya musim panen. Beberapa jenis tarian dalam masyarakat Suku Dayak diantaranya Tari Perang, Tari Gantar, dan Tari Gong/ Tari *Kancet Ledo*.

• Seni Ukir

Seni Ukir Dayak memiliki bentuk yang unik serta dalam setiap lekukan dan lengkungan yang ada memiliki makna mendalam dibaliknya. Ragam hias ukiran ini biasanya terdapat pada *Lamin* atau rumah tradisional Suku Dayak. Ukiran hias ini juga terdapat pada totem kayu ulin atau Tugu Blawing yang biasanya terdapat pada bagian depan *lamin* sebagai peringatan pendiriannya serta alat musik tradisional dan senjata tradisional.

• Kerajinan Tangan

a. Tenun Ulap Doyo

Tenun Ulap Doyo adalah tenun masyarakat Suku Dayak di Tanjung Isuy yang berbahan dasar daun doyo atau *curcoligo latifolia lend*. Tanaman doyo banyak tumbuh di daerah rawa Kalimantan. Tanaman ini memiliki bentuk seperti bunga angrek dengan daun yang lebih lebar. Tenun ini dikerjakan oleh pengrajin wanita Suku Dayak di desa Tanjung Isuy. Pembuatannya dengan cara memintal menjadi serat halus kemudian diberi zat pewarna hitam, merah dan putih yang kemudian ditentu menggunakan alat tenun tradisional gedokan.

• Seni Anyaman

Seni anyaman rotan merupakan kerajinan yang paling banyak ditemukan di Kalimantan Timur. Anyaman merupakan teknik untuk membuat kebutuhan sehari-hari baik laki-laki atau perempuan. Anyaman Suku Dayak menggunakan bermacam-macam bahan diantaranya rotan, bamboo, kulit kayu, dan rumput-rumputan. Seiring dengan berkembangnya zaman, peralatan sehari-hari Suku Dayak mulai dikenal oleh masyarakat luas dan dianggap sebagai benda seni dengan nilai jual yang tinggi.

- Kerajinan Manik

Wanita Dayak merangkai manik-manik warna-warni yang biasanya didatangkan dari Sarawak, Malaysia untuk dijadikan pernak pernik sehari-hari seperti perhiasan kepala, topi, tas, dan gendongan bayi. Manik-manik ini juga menjadi pelengkap pada pakaian tradisional Suku Dayak. Sebelum ada manik plastik seperti saat ini, manik yang digunakan adalah emas dan batu.

C. Tinjauan Galeri Seni

Secara general, galeri seni adalah hasil kuratorial yang berasal dari berbagai seniman yang berfungsi sebagai lokasi eksibisi karya seni. Karya yang terdapat pada galeri seni biasanya bersifat tidak permanen serta variatif. Sebagian besar galeri seni melarang pengunjung untuk melakukan kontak sentuhan dengan karya seni yang dipamerkan.

Galeri seni memiliki fungsi utama yaitu sebagai sarana edukasi sehingga terdapat karya-karya seni bersejarah yang tidak diperjual belikan. Galeri seni menampilkan karya pahat, lukis, dan *fine art*. Berikut merupakan poin-poin penting yang harus diperhatikan dalam perancangan interior galeri seni [5].

- Bongkar muat karya seni harus memiliki akses yang mudah serta tidak beresiko sehingga karya seni dapat dipindah lokasi tanpa hambatan.
- Fasilitas *gift shop* dan toilet yang sebaiknya terletak di dekat lobi agar mudah diakses.
- Kursi yang disediakan sebaiknya berbentuk *bench* agar pengunjung dapat cukup nyaman duduk untuk beristirahat sejenak namun tidak akan terlalu lama karena tidak ada sandaran. Hal ini untuk mengantisipasi sirkulasi dalam galeri seni. Selain itu kursi tanpa sandaran juga dapat meningkatkan sekuritas karena mudah dijangkau pandangan mata sekuriti.
- Area untuk eksibisi karya seni sebaiknya menonjolkan karya serta mudah dimodifikasi lokasinya karena konsep eksibisi akan terus berubah.
- Lantai harus merupakan *hard surface*, tidak licin serta mudah perawatannya. Tekstur lantai, dinding, dan plafon juga sebaiknya tidak memantulkan cahaya terlalu tinggi sehingga tidak menimbulkan *glare*.
- Pencahayaannya pada galeri seni harus direncanakan sebaik mungkin. Beberapa karya seni dapat rusak apabila terpapar sinar matahari langsung ataupun terlalu lama.
- Penghawaan pada galeri harus diperhatikan agar tidak lembap dan beresiko merusak karya seni.

Selain itu jarak pandang pengunjung dengan karya seni harus diperhatikan. Jarak pandang yang optimal pada tiap karya yang dipamerkan memiliki standar yang berbeda-beda tergantung dimensi karya tersebut.

Pada galeri seni, organisasi ruang serta sirkulasi sangat penting karena pengguna pada galeri seni memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Sirkulasi yang baik juga untuk membuat pengunjung lebih nyaman. Berikut beberapa jenis sirkulasi pada galeri seni. [2]

- *Sequential Circulation* (Linier)
- *Random Circulation* (Acak)

- *Radial Circulation* (Memusat)
- *Linier Circulation* (Memanjang)

IV. OBJEK PERANCANGAN

A. Lokasi Objek Perancangan

Bangunan yang dipilih menjadi *site* perancangan adalah *Showroom* Graha Toyota yang terletak di Jalan P. Antasari No. 22, Air Putih, Samarinda Ulu, Kota Samarinda. Lokasi perancangan ini dipilih berdasarkan pertimbangan lokasi serta luasan bangunan yang sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan yaitu kurang lebih 1200 m².

Tampak depan bangunan yang bergaya modern kontemporer yang monumental memungkinkan interior bangunan lebih bebas berekspresi dan tidak terbatas oleh fasad bangunan. Fasad bangunan didominasi *tempered glass* sehingga bagian dalam bangunan mendapatkan cahaya matahari yang cukup saat pagi hingga sore hari. Pada bangunan ini juga tersedia area parkir yang luas sehingga memungkinkan banyaknya pengunjung yang datang.



Gambar 2. Tampak Depan Bangunan
Sumber: toyotasamarinda.com (2018)

Lokasi perancangan terletak di Jalan Antasari yang merupakan jalan protokol Kota Samarinda. Jalan ini merupakan akses langsung menuju Jembatan Mahakam sehingga akan sering dilewati oleh pendatang yang berasal dari luar Kota Samarinda. Jalan Antasari juga langsung terhubung dengan Jalan Siradj Salman yang langsung terhubung dengan Jalan Bhayangkara yang terdapat Plaza Mulia Mall dan Balaikota Samarinda.



Gambar 3. Tampak satelit lokasi perancangan
Sumber: Google Satellites, 2017

B. Deskripsi Lingkungan Sekitar

a. Batas-batas bangunan:

Utara : Gedung Service dan Maintenance Toyota

Barat : Area *stock* Toyota

Selatan : Kantor PT. Kaltim Ventura, Dealer Yamaha

Timur : Jalan Antasari, Jalan Siradj Salman

b. Akses Transportasi

Lokasi tapak dapat diakses kendaraan melalui tiga jalur utama yaitu melalui Jalan Juanda, Jalan Siradj Salman, dan Jalan Gajah Mada.



Gambar 4. Akses transportasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

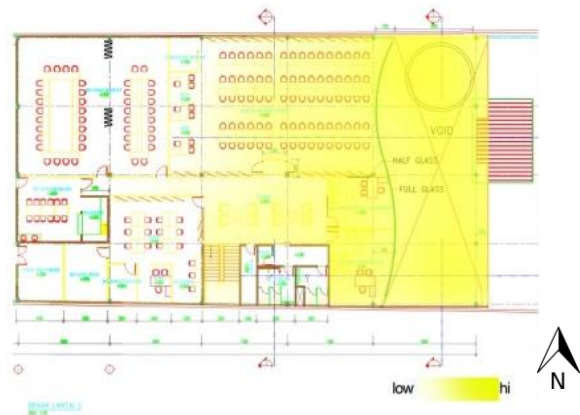
C. Analisa Data Lapangan

a. Pencahayaan

Bangunan ini menghadap ke timur sehingga cahaya matahari maksimal dipagi hingga siang hari. Fasad bangunan yang didominasi kaca memungkinkan cahaya matahari menerangi bagian depan bangunan. Jendela hanya terdapat pada bagian depan dan bagian belakang (area ruang rapat) sehingga terdapat bagian yang tidak mendapat cahaya matahari sama sekali.



Gambar 5. Indexing Pencahayaan Lt.1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar 6. Indexing Pencahayaan Lt.2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

b. Kebisingan

Sumber kebisingan pada bangunan ini adalah lalu lintas Jalan Antasari. Tidak ada *barrier* seperti pohon atau semak-semak pada bagian depan bangunan sehingga suara bising kendaraan dan arus lalu lintas masih terdengar di area lobby. Suara kebisingan dari area servis kendaraan di gedung servis Toyota di sebelah bangunan ini juga dapat terdengar pada area ruang rapat. Namun bangunan ini tidak memiliki bukaan sehingga suara-suara bising tersebut tidak mengganggu.



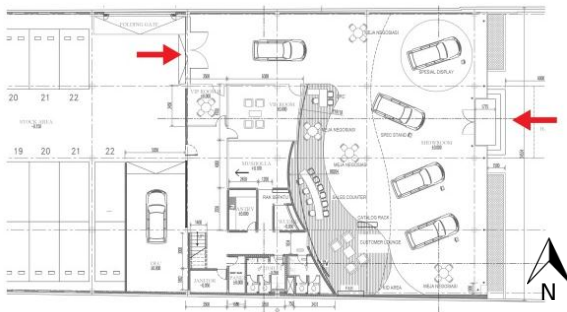
Gambar 7. Indexing kebisingan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

a. Orientasi Bangunan

Bangunan ini menghadap ke arah timur sehingga bangunan akan mendapatkan cahaya matahari langsung di pagi hari serta cukup panas di siang hari.

b. Akses Bangunan

Bangunan ini memiliki 2 akses masuk yaitu pada bagian depan (*main entrance*) dan bagian belakang.



Gambar 8. Analisa akses bangunan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

D. Elemen Interior

- Lantai : Keramik warna *cream* 60x60
- Dinding : Plester bata cat putih dan panel kayu.
- Plafon : *Gypsum board*
- Pencahayaan : Pencahayaan alami dan buatan
- Penghawaan : Penghawaan buatan
- Proteksi Kebakaran : APAR, *sprinkler*, *smoke detector*, *hydrant* bangunan, *hydrant* taman.



Gambar 9. Area lobby
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar 10. Area Resepsionis
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar 11. Area tunggu lt.2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

V. HASIL PEMBAHASAN

A. Konsep Desain

Konsep yang digunakan dalam perancangan ini adalah “*The Essence of Lamin*”. Kata *essence* atau dalam Bahasa Indonesia “*esens*” adalah sifat intrinsik atau kualitas sesuatu yang bersifat abstrak dan menentukan suatu karakter yang

terbentuk. Sehingga konsep ini mengusung desain yang berangkat dari nilai-nilai Rumah Lamin. Konsep ini digunakan untuk menjawab *problem statements* serta mencapai *goals* yang ingin dicapai dalam perancangan ini.

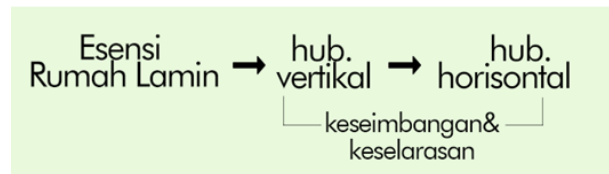


Gambar 12. Problem statements
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar 13. Goals perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Masyarakat Suku Dayak hidup secara komunal dalam Rumah Lamin. Rumah Lamin dapat memuat hingga 100 orang didalamnya. Rumah Lamin merupakan simbol nilai spiritual dan jati diri masyarakat Suku Dayak. Nilai *intangibile* yaitu nilai yang menjadi roh pada Rumah Lamin adalah keseimbangan hubungan vertikal (makrokosmos) manusia dengan alam atas dan alam bawah yang menciptakan hubungan horisontal (mikrokosmos) manusia dengan sesama menjadi selaras serta harmonis.



Gambar 14. Esensi Rumah Lamin
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

B. Tema Perancangan

Konsep perancangan ini yakni menampilkan Pusat Kesenian Suku Dayak di Kota Samarinda sebagai rumah bagi kesenian Suku Dayak di Kota Samarinda dengan menggunakan esensi Rumah Lamin sebagai konsep dasar. Nilai *intangibile* digunakan dalam bentuk *layout* dan bentuk dasar elemen interior dan elemen pengisi ruang yaitu *balance*

Pada lantai satu terdapat lobi yang dilengkapi dengan 3 set sofa sebagai area tunggu pengunjung. Pada area lobi juga terdapat *Café Ulin* yang diletakan di area lobi agar mudah diakses saat fasilitas kesenian tidak beroperasi. Di belakang area lobi terdapat galeri seni serta *gift store*. Galeri seni ini menampilkan karya seniman dibidang arsitektur, musik dan tari, dan kriya. Di bagian belakang lantai satu terdapat *workshop* yang dapat dilihat dari area galeri namun tetap memiliki akses yang mudah untuk melakukan *loading* barang pada bagian belakang bangunan. Kantor operasional terdapat pada bagian belakang bangunan untuk menjaga privasi serta dekat dengan pintu belakang sehingga dapat menjadi sirkulasi karyawan.

Pada lantai dua terdapat auditorium yang berkapasitas 187 orang. Di area depan auditorium terdapat area tunggu dan galeri karya fotografi kesenian Suku Dayak. Di lantai dua juga terdapat studio musik dan tari sebagai tempat latihan bagi seniman tradisional Suku Dayak. Studio ini memiliki akses ke area *backstage* melalui ruang *storage*. Ruang *storage* diberi dua akses yaitu dari *backstage* dan studio tari agar property serta perlengkapan pertunjukan dapat dengan mudah diakses dari kedua ruangan.

Pola Plafon



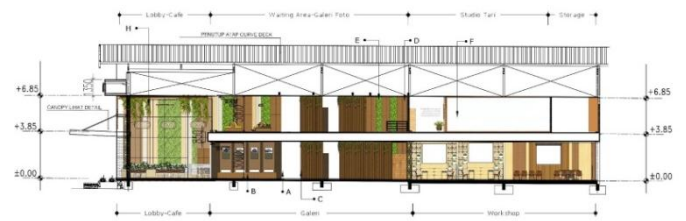
Gambar 16. Pola plafon
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Material plafon didominasi material kayu yang bertujuan agar konsep Rumah Lamin dapat lebih terasa pada interior ruangan.

Potongan



Gambar 17. *Main entrance*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar 18. Potongan BB
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar 19. Potongan CC
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar 20. Potongan DD
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Main Entrance

Sebagai wajah untuk merepresentasikan tujuan serta aktivitas yang ada pada pusat kesenian ini, tampak depan atau *main entrance* dibuat transparan namun tetap mengandung unsur kesenian Suku Dayak yang dominan pada bagian atap. Ukiran Burung Egang umum diletakan pada bubungan atap Rumah Lamin sebagai lambang dari budi luhuran Suku Dayak.



Gambar 21. *Main entrance*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Perspektif Interior

a. Lobi



Gambar 22. Area Lobby

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Area lobi menggunakan dominasi tekstur kayu pada elemen interior. Tanaman artifisial pada elemen interior dinding panel merupakan unsur dekoratif untuk memberikan suasana segar. Dominasi garis vertikal pada lobi merupakan implementasi nilai intangible dari Rumah Lamin yaitu simbol hubungan vertikal manusia dengan Sang Kuasa.

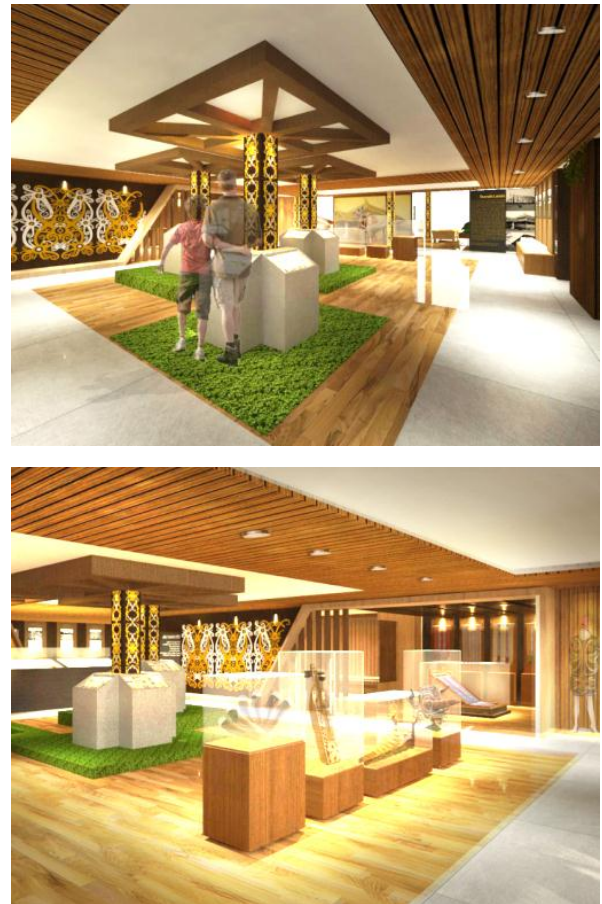
Patra ukiran dayak terdapat pada bidang geometris untuk menghadirkan suasana dan “roh” Rumah Lamin pada interior. Warna kuning patra pada lobi sebagai warna aksen untuk menguatkan identitas Suku Dayak pada ruangan. Galeri Musik dan Tari

b. Galeri Musik dan Tari

Pada area galeri seni musik dan tari terdapat empat buah *display* alat musik *sampe* dan *kelentangan* serta property tari tradisional Suku Dayak yaitu topeng *hudoq* dan kipas bulu enggang. Selain *display* terdapat 3 *station* untuk *interactive digital information* yang dapat digunakan untuk mendengarkan musik tradisional Suku Dayak serta menonton video tarian Suku Dayak.

Area ini tidak didominasi material kayu saja namun juga diimbangi material lantai keramik tekstur konkrit untuk membuat kesan elemen interior yang lebih ringan sehingga

area galeri dapat menjadikan koleksi galeri sebagai *focal point*.



Gambar 23. Area galeri musik dan tari
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

c. Galeri Anyaman Rotan dan Manik-Manik

Area ini merupakan area seni kriya manik-manik dan anyaman rotan. Pada area ini terdapat 5 buah *display* untuk karya anyaman rotan serta 8 buah *display* untuk manik dan 1 manekin mengenakan pakaian adat Suku Dayak.



Gambar 24. Area galeri rotan dan manik-manik
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar 25. Area galeri rotan dan manik-manik
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar 27. Area galeri karya 3D
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pada area ini plafon dengan material kayu masif diseimbangkan dengan lantai material keramik dengan warna abu-abu. Tekstur konkrit pada keramik juga bertujuan untuk menghindari *glare* dari *spotlight*.

d. Galeri Tenun Ulap Doyo



Gambar 26. Area galeri musik dan tari
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pada area Ulap Doyo terdapat 5 *display* gantung untuk karya tenun Ulap Doyo, 3 *display* untuk tanaman serta benang Doyo, dan sebuah alat tenun yang menjadi koleksi tetap pada galeri. LED pada area ini menampilkan video cara pembuatan tenun Ulap Doyo.

Repetisi elemen plafon dan dinding dibuat sebagai *display* Ulap Doyo dengan garis yang geometris tegas mengimplementasi motif pada Ulap Doyo serta mendukung konsep.

e. Galeri Karya 3D

Area galeri patung terdapat ukiran kayu dengan berbagai bentuk yaitu topeng, tameng, patung manusia, guci, dan lain sebagainya. Pada area ini material lantai dan plafon lebih terang dari area lainnya dengan tujuan untuk menonjolkan karya ukiran yang dipamerkan yang umumnya berwarna gelap.

f. Galeri Arsitektur



Gambar 28. Area galeri karya arsitektur
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pada area galeri arsitektur terdapat area untuk *display* maket karya arsitektur tradisional Rumah Lamin serta terdapat elemen dinding yang memuat infografis tentang Rumah Lamin.

g. Galeri Digital



Gambar 29. Area informasi interaktif
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar 30. Area galeri digital
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Area informasi digital disediakan bagi pengunjung galeri yang ingin mengetahui lebih lanjut tentang karya seni tradisional Suku Dayak. LED besar pada galeri digunakan sebagai pemutar video *event* kesenian di Kalimantan Timur.

h. Auditorium

Auditorium terletak di lantai dua digunakan untuk pertunjukan seni tradisional Suku Dayak. Auditorium ini berkapasitas 187 orang serta memiliki panggung yang dapat menampung hingga 30 penari.



Gambar 31. Auditorium
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pada *backdrop* panggung auditorium digunakan *LED screen* agar lebih fleksibel penggunaannya. Material dominan yang digunakan adalah kayu agar pengalaman menonton pertunjukan lebih terasa autentik seperti pada Rumah Lamin.

i. Studio Tari



Gambar 32. Studio Tari
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Studio tari terbagi menjadi dua yaitu area loker dan area latihan. Pada studio tari terdapat kaca pada seluruh elemen dinding agar penari dapat dengan mudah melihat performa mereka.

j. Workshop



Gambar 33. *Workshop A*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Ruang *workshop* A merupakan *workshop* untuk kelas privat. Kelas yang diadakan seperti kelas cucuk manik, kelas ukir kayu untuk pemula, kreasi ulap doyo, dan lain-lain.



Gambar 34. *Workshop B*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pada *workshop* B berkapasitas 40 orang untuk kelas besar yang berupa *talkshow* atau seminar kesenian. Material pada elemen interior *workshop* menggunakan warna yang tidak terlalu mencolok untuk meningkatkan konsentrasi.

h. *Café*



Gambar 35. *Café Ulin*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Area *café* terdapat pada area *lobi* menggunakan lantai material konkrit. Elemen pengisi interior menggunakan kursi rotan dengan *cushion* berwarna aksen kuning untuk menampilkan identitas Suku Dayak yang merupakan lambang keluhuran dan keagungan. Aksan dekoratif tanaman juga digunakan pada kafe untuk menampilkan suasana eksotik sesuai dengan identitas lokasi.

VI. KESIMPULAN

Perancangan interior Pusat Kesenian Suku Dayak di Kota Samarinda memiliki tiga tujuan utama yaitu sebagai fasilitas apresiasi, edukasi, dan rekreasi. Konsep perancangan interior “*Essence of Lamin*” menjadi media penyampaian dari nilai kepercayaan dan pandangan hidup masyarakat Suku Dayak dan mendukung tujuan dari perancangan ini yaitu mengapresiasi kesenian Suku Dayak, mengedukasi masyarakat tentang kesenian Suku Dayak, serta menjadi sarana rekreatif.

a. Apresiasi

Organisasi ruang, elemen interior serta elemen pengisi interior menampilkan nilai-nilai serta pemikiran masyarakat Suku Dayak baik nilai *intangibile* maupun nilai *tangible* pada Rumah Lamin.

b. Edukasi

Pada galeri elemen interior merupakan sarana edukasi yang memuat infografis serta informasi visual dan tertulis mengenai karya seni tradisional Suku Dayak.

c. Rekreasi

Aplikasi nilai-nilai pada Rumah Lamin diaplikasikan dalam gaya eksotik yang cukup *modern* sehingga Pusat Kesenian ini tetap menjadi sarana rekreasi yang tetap relevan dimasa *modern* ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bawantara, Agung, et.al., *Khazanah Negeriku; Mengenal 33 Provinsi di Indonesia*. Jakarta: Penerbit Anak Kita (2011).
- [2] De Chiara, J., Callender, J, *Time Saver Standards for Building Types (Elementary and Secondary School)*. New York: McGraw-Hills, Inc (1990).
- [3] Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Malinau, *Sejarah Penyebaran & Kebudayaan Suku di Kabupaten Malinau* (2008).
- [4] Departmen Pendidikan dan Kebudayaan Bagian Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Kalimantan Timur, *Wujud Arti dan Fungsi Puncak-Puncak Kebudayaan Lama dan Asli di Kalimantan Timur* (1996).
- [5] Pickard, Quentin, *The Architects Handbook*. Oxford: Blackwell Science Ltd (2002).
- [6] Piotrowski, C. M., Rogers, E. A., *Designing Commercial Interior*. New Jersey: John Wiley & Sons (2007).
- [7] Siang, T. Y., (2017). Design Thinking: Beginner's Guide. [Online]. Available: <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- [8] Tim Redaksi, *Indonesian Heritage: Seni Pertunjukan*. Jakarta: Grolier International (2002).
- [9] Tim Redaksi, *Yuk, Mengenal Tari Daerah 34 Provinsi di Indonesia*. Jakarta: Indonesia Tera (2017).
- [10] Riwut, Tjilik, *Kalimantan Membangun, Alam, dan Kebudayaan*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya (1993).