

# Implementasi Konsep “*Contemplative Art Practice*” pada Perancangan Interior *Creative Arts Center* di Samarinda

Kristie Maria Gozali, Diana Thamrin, Lucky Basuki  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: [christmarrcm2@gmail.com](mailto:christmarrcm2@gmail.com) ; [dianath@petra.ac.id](mailto:dianath@petra.ac.id) ; [dante\\_luq@yahoo.co.id](mailto:dante_luq@yahoo.co.id)

**Abstrak**— Eksistensi seni sebagai luapan bentuk kreativitas serta wujud pelestarian nilai dan budaya punya peran penting dalam mencapai kota yang ideal. Sayangnya, keberadaan komunitas seni dan seniman di Kota Samarinda kurang menunjukkan eksistensinya serta minimnya antusias masyarakat terhadap kesenian daerahnya sendiri. Faktor ini yang melatarbelakangi pemikiran untuk menghadirkan fasilitas edukasi dan rekreasi bagi masyarakat untuk berkegiatan seni di Samarinda. Sebagai salah satu komunitas di Samarinda, Komunitas Ladang menjadi pendukung gagasan dari “Perancangan Interior Creative Arts Center sebagai sarana edukasi dan rekreasi bagi Komunitas Ladang di Samarinda”. Metode perancangan yang digunakan yaitu *Design Thinking by Stanford d’school*, dengan tahapan (1) *Understand*, (2) *Observe*, (3) *Point of View*, (4) *Ideate*, (5) *Prototype*, (6) *Test*, (7) *Implement*. Hasil perancangan adalah sebuah *creative arts center* dengan konsep “*Contemplative Art Practice*” yang diterapkan pada penataan alur ruang di setiap kegiatan seni. Komunitas Seni, Seniman, dan masyarakat diberikan ruang untuk berkreasi sesuai dengan minatnya. Fasilitas ruang yang akan dirancang, antara lain: *lobby*, kantor, *meeting room*, perpustakaan kecil, studio lukis, studio tari, ruang workshop, studio musik, *auditorium*, *gift store*, studio alam, dsb. Manfaat yang dapat dirasakan oleh masyarakat di Samarinda yaitu kesenian lokal dapat diapresiasi dan tersedianya fasilitas masyarakat untuk berkarya dan berkreasi.

**Kata Kunci**— *Creative Arts Center*, Interior, Edukasi, Rekreasi, *Contemplative*

**Abstract**— The existence of art as an expression of creativity as well as preservation of values and culture has an important role to achieve an ideal city. Unfortunately, society gives less attention to art communities, artist, and local art in Samarinda. Based on this phenomenon, the designer aims to design an education and recreation facilities to support art activities in Samarinda. As one of the local communities in Samarinda, Ladang Community becomes the background of the design project. “Interior Design of Creative Arts Center, as an education and recreation facility for Ladang Community in Samarinda” adopted Stanford d’School design thinking process. Some of the design’s steps are: (1) *Understand*, (2) *Observe*, (3) *Point of View*, (4) *Ideate*, (5) *Prototype*, (6) *Test*, (7) *Implement*. “*Contemplative Art Practice*” concept is applied in the design, such as in space arrangement for each art activities. The concept was expected to create a creative space for art communities, artist, and public. Some facilities in the design include lobby, office, meeting room, mini library, painting

studio, dance studio, auditorium, gift shop, nature studio, etc. From this project, the local of Samarinda was expected to give more appreciation to the local art and express their creativity.

**Keywords**— *Creative Arts Center*, Interior, Educational, Recreational, *Contemplative*

## I. PENDAHULUAN

Kota merupakan wilayah pusat konsentrasi penduduk untuk beraktivitas, berinovasi dan berkreasi<sup>[3]</sup>. Mencapai sebuah kota yang ideal harus dimulai dari kualitas pemberdayaan masyarakat dari berbagai aspek kehidupan. Dalam konteks ini, masyarakat berperan langsung dalam memberikan kontribusi yang baik terhadap kotanya. Kontribusi tersebut bisa melalui beragam cara, salah satunya dengan adanya perkumpulan komunitas kreatif di tengah-tengah masyarakat.

Berangkat dari kreativitas, proses berpikir ini menuntun kita untuk menciptakan berbagai macam karya yang bernilai guna. Salah satunya bisa melalui dunia seni, yang merupakan media luapan bentuk kreativitas dari dalam diri manusia<sup>[4]</sup>. Keberadaan seni juga menjadi wujud pelestarian nilai budaya sebagai identitas lokal yang beragam. Dalam hal ini, para seniman berperan aktif dalam mengedukasi potensi lokalitas setempat kepada masyarakat awam.

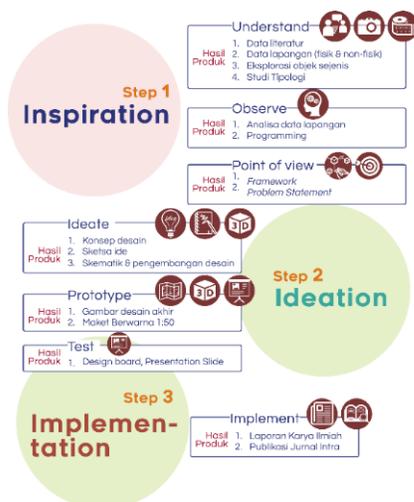
Kota Samarinda sebagai ibu kota provinsi Kalimantan Timur menjadi pusat pemukiman penduduk lokal, dimana potensi sebagai ibu kota menjadi sasaran pengembangan kualitas masyarakat. Dengan beragam sisi masyarakat, Samarinda memiliki beragam komunitas dari berbagai bidang, khususnya seni. Sayangnya, keberadaan komunitas seni kurang tereskpose serta minimnya antusias masyarakat terhadap kesenian, khususnya di kota Samarinda.

Maka dari itu Samarinda memerlukan ruang kreatif yang memfasilitasi para komunitas seni untuk berkarya dan berkegiatan secara lebih bebas dan ekspresif. Melalui fasilitas tersebut, potensi seni lokal dapat menarik antusias masyarakat untuk berpartisipasi menciptakan kota yang kreatif.

Sebagai salah satu komunitas di Samarinda, komunitas Ladang menjadi penggerak gagasan dari perancangan ini. Komunitas ini menyediakan wadah untuk melakukan kegiatan positif masyarakat, khususnya kegiatan seni. Selain itu, komunitas Ladang juga sudah diresmikan oleh Pemerintah Kota Samarinda sebagai kampung literasi Taman Baca Masyarakat di Samarinda, sehingga akses publik ini mudah dijangkau berbagai kalangan<sup>[9]</sup>. Hanya, keterbatasan dan kualitas ruang yang menjadi penghambat kinerja dari misi komunitas. Maka dari itu, munculah suatu pemikiran dari perancang untuk merancang wadah apresiasi seni ini menjadi *creative art center* di Samarinda secara lebih luas, baik dalam hal site maupun penyediaan ruang kreatif bagi para seniman serta beragam komunitas seni di Samarinda.

## II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang penulis terapkan mengacu pada metode *design thinking by Stanford d'school, 2009*<sup>[11]</sup>. Berikut adalah tahapan yang diterapkan sesuai dengan gambar dibawah ini.



Gambar 1. Metode Perancangan

### A. Understand

Diawali dengan Eksplorasi kajian pustaka serta mencari referensi dari berbagai sumber dalam bentuk jurnal, buku, dsb yang berkaitan dengan eksplorasi studi literatur sebagai dasaran dalam mendesain interior *creative arts center*. Kemudian, meninjau lokasi lapangan dengan mendokumentasi site yang akan dirancang serta melakukan wawancara dengan pengurus inti dari komunitas.

### B. Observe

Mengamati aktivitas yang dilakukan, dengancara melibatkan diri dalam kegiatan komunitas. Mengunjungi studio komunitas Ladang, mengamati aktivitas didalamnya, berbincang secara non-formal kepada pengunjung di studio.

Dari data yang dikumpulkan, dianalisa dari segi pencahayaan, penghawaan, fasilitasnya, dsb pada site perancangan kemudian dilanjutkan didalam *programming*.

### C. Point of View (POV)

Membuat kajian data (*programming*) dengan menganalisa site dan aktivitas komunitas. Selanjutnya, mencari data pembanding sebagai referensi untuk menghasilkan perancangan yang maksimal. Kemudian, memahami *problem statement* dengan membuat framework sebagai acuan dalam mendesain.

### D. Ideate

Mencari solusi desain dengan menemukan beragam ide serta inovasi yang diterapkan melalui konsep desain pada perancangan. Konsep desain dikaitkan dengan rumusan masalah yang diajukan sebagai acuan dalam menciptakan suasana desain *creative arts center*.

### E. Prototype

Pada tahap ini, alternatif dari sketsa dibuat lebih detail dalam skematik desain dan maket studi. Selanjutnya, dari beberapa alternatif dipilih salah satu yang akan dikembangkan dalam *final design*. Mulai membuat modeling dan gambar komputerisasi yang melengkapi data penyajian disertai dengan maket berwarna dan skema bahan.

### F. Test & Implement

Dilakukan evaluasi hasil akhir desain perancangan dengan Hasil desain perancangan diuji apakah desain sudah menyelesaikan rumusan masalah, apakah hasil desain dapat berperan sebagai sarana edukasi dan rekreatif bagi masyarakat. Adanya masukan (feedback) sebagai acuan dalam intropeksi diri.

## III. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Creative Arts Center

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *creative* berarti memiliki daya cipta: kegiatan yang menghendaki kecerdasan dan imajinasi. Seni/ *Art* merupakan keterampilan menciptakan karya yang bermutu, punya nilai "keindahan" yang tersirat. *Center* berarti sentral atau pusat. Dapat disimpulkan *Creative Arts Center* merupakan pusat yang mawadahi kecerdasan dan imajinasi manusia dalam bentuk kegiatan keterampilan untuk menciptakan sebuah karya.

### B. Sarana Edukasi dan Rekreasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sarana merupakan sesuatu yang dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan. Edukasi atau pendidikan merupakan segala upaya yang dilakukan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (Notoadmojo 9). Rekreatif adalah suatu kegiatan yang bersifat rekreasi. Rekreasi biasanya dilakukan saat seseorang memiliki

waktu luang, ketika terbebas dari pekerjaan atau tugas. Kamus Webster mendefinisikan rekreasi sebagai sarana untuk menyegarkan kembali hiburan). Melalui pengertian tersebut, dapat disimpulkan dalam meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap suatu nilai, maka diperlukan suatu upaya untuk memberikan pengaruh yang baik bagi masyarakat melalui sebuah wadah sebagai alat untuk mencapai suatu tujuan bersama.

C. *Kategori Seni*

Menurut Oswald Kulpe<sup>[6]</sup>, berdasarkan pemanfaatan indera, media, dan paduan unsur-unsurnya, cabang seni dapat di kelompokkan sebagai berikut:

1. Seni penglihatan / *Visual Art*

- a. Seni dua dimensi terdiri atas:
  - 1) Seni dua dimensi tanpa gerak, misalnya seni lukis dan gambar;
  - 2) Seni dua dimensi dengan gerak, misalnya seni film dan kembang api.
- b. Seni tiga dimensi terdiri atas:
  - 1) Seni tiga dimensi dengan gerak, misalnya seni pahat dan ukiran;
  - 2) Seni tiga dimensi dengan gerak, misalnya seni tari dan pantomime tanpa musik.
  - 3) Seni integral yang memadukan unsur permukaan dan bentuk, misalnya arsitektur dan pertamanan.

2. Seni Pendengaran/ *Audiotory Art*

- a. Seni nada yang terdiri atas:
  - 1) Musik instrumental dari alat tunggal, misalnya piano dan biola;
  - 2) Musik instrumental dari gabungan beberapa alat musik, misalnya *orchestra* simfoni dan konser band.
- b. Seni kata terdiri atas:
  - 1) Puisi berirama, misalnya sajak;
  - 2) Puisi tidak berirama, misalnya novel dan cerita pendek.
- c. Seni integrasi yang memadukan nada dan kata, misalnya nyanyian dan tembang.

3. Seni Penglihatan-Pendengaran/ *Auditory- Visual Art*

- a. Seni gerak dan nada, misalnya tarian koreografis dan musik.
- b. Seni gerak, kata, dan pemandangan, misalnya drama.
- c. Seni gerak, kata, dan pemandangan, misalnya opera.

D. *Warna*

Penerapan warna untuk penataan ruang berhubungan erat dengan fungsi dari ruang itu sendiri. Warna secara tidak langsung juga menentukan karakter dari sebuah ruang.

**Tabel. 2 Karakter dari warna**

| Warna | Karakter   |
|-------|--|
| Merah | Power, energi, kehangatan, cinta, agresif, bahaya. |
| Biru  | Kepercayaan, Teknologi, Konservatif.               |
| Hijau | Alami, sehat, pembaharuan.                         |

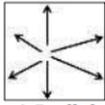
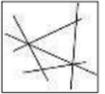
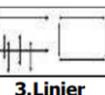
|         |   |
|---------|---|
| Kuning  | Optimis, harapan, filosofi.                           |
| Ungu    | Spiritual, misteri, transformasi.                     |
| Oranye  | Energi, keseimbangan, kehangatan.                     |
| Coklat  | Comfort, daya tahan, tanah/bumi, <i>realibility</i> . |
| Abu-abu | Intelek, masa depan, kesederhanaan.                   |
| Putih   | Kebersihan, steril.                                   |
| Hitam   | Power, misteri, kecanggihan, keanggunan               |

Sumber: Idamardi dalam Kosam (2016) p. 360

E. *Pola Sirkulasi Ruang*

Pola sirkulasi ruang menjadi alur pergerakan dari suatu ruang ke ruang lainnya. Pola sirkulasi dapat di bagi menjadi 5, seperti yang tertera pada tabel 3 di bawah ini.

**Tabel. 2 Pola Sirkulasi Ruang**

| Jenis Sirkulasi  | Keterangan  |
|--|---|
|  <p><b>1. Radial</b></p>    | 1. Radial: jalan-jalan lurus yang berkembang dari sebuah pusat bersama.<br>2. Network (Jaringan): konfigurasi yang terdiri dari cabang jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu.<br>3. Linier: Jalan yang lurus dapat menjadi untuk pengorganisasian deretan ruang.<br>4. Grid: dua pasang jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama.<br>5. Spiral (berputar): suatu jalan tunggal menerus berasal dari titik pusat, mengelilingi pusatnya dengan jarak yang berubah. |
|  <p><b>2. Network</b></p>  |   |
|  <p><b>3. Linier</b></p>  |   |
|  <p><b>4. Grid</b></p>    |   |
|  <p><b>5. Spiral</b></p> |   |

Sumber: Ching (1993), p. 16

Pola Sirkulasi yang akan diterapkan pada perancangan interior creative arts center ini adalah Linear. Sirkulasi linear memberikan rasa penasaran pada pengunjung tentang apa yang akan dilewati selanjutnya. Sirkulasi ini juga lebih terarah, zona ruang dibuat berderet dan teratur.

F. *Sirkulasi Ruang Pamer*

Bentuk sirkulasi ruang pamer menurut Gardner adalah sebagai berikut:

1. *Sirkulasi ruang terkontrol (Controlled Circulation)*

Sirkulasi ini bertujuan agar setiap pengunjung dapat melihat dan memperhatikan seluruh pameran sesuai dengan perencanaan ruang pamer. Sirkulasi ini menentukan arah pergerakan pengunjung. Beberapa bentuk sirkulasinya, antara lain: diarahkan ke *stand* pameran yang berbeda, satu jalur sirkulasi berbentuk *cluster* (menyerupai ikon tanda tanya),

perhatian terbatas pada satu sisi dengan pandangan ke arah taman terbuka.

2. *Sirkulasi tak terkontrol (Uncontrolled Circulation)*

Sirkulasi ini memberikan pilihan terhadap arah pergerakan pengunjung. Pengunjung bebas untuk berkeliling tetap berada di pola yang direncanakan. Beberapa bentuk sirkulasinya, antara lain: sirkulasi bebas tanpa penghalang, sirkulasi bebas dengan partisi sebagai *background*, dan sirkulasi bebas dengan pembedaan area objek yang dipamerkan.

IV. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

A. *Gambaran Lokasi Perancangan*

Site perancangan yang digunakan berada di Unit Pelaksanaan Teknisi Dinas (UPTD) Taman Budaya Samarinda yang berlokasi di Jl. Kemakmuran, Kota Samarinda, Kalimantan Timur. Taman Budaya Samarinda merupakan fasilitas pusat kegiatan kesenian masyarakat dan kantor dinas pendidikan dan kebudayaan Kota Samarinda milik pemerintah. Kawasan Taman Budaya Samarinda ini memiliki beberapa gedung kesenian, dimana salah satu gedungnya yaitu gedung Rinjani (Serbaguna) digunakan sebagai *site* perancangan.



Gambar 2. Site Plan Bangunan Perancangan

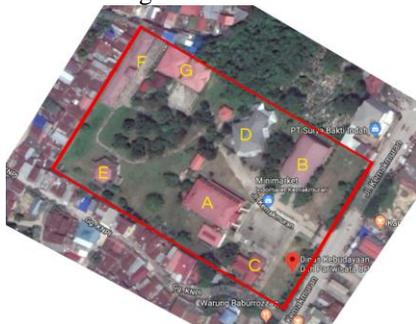
Sumber: Google Earth

Berdasarkan gambar di atas, Taman Budaya Samarinda memiliki batas-batas bangunan sebagai berikut.

- a. Batasan Utara : PT. Surya Bakti Indah
- b. Batasan Selatan : Gg. KNPI
- c. Batasan Timur : Jl. Kemakmuran
- d. Batasan Barat : Rumah warga

B. *Tapak Bangunan*

Perancangan interior creative arts center ini akan di berada pada bangunan B dalam gambar di bawah ini.



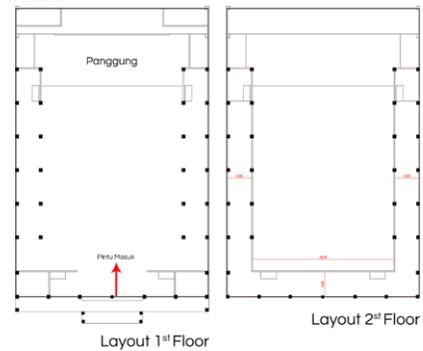
Gambar 3. Foto Site Plan Taman Budaya Samarinda

Sumber: Google Earth

Keterangan gambar :

- A = Gedung Kesenian Utama
- B = Gedung Rinjani (Serbaguna)
- C = Kantor Dinas Pendidikan & Kebudayaan
- D = Gedung Teater Terbuka
- E = Wisma Seni
- F, G = Laboratorium Seni

Sedangkan, tapak dalam dari perancangan ini yaitu bangunan serba guna yang fungsinya sebagai ruang pentas seni dan acara lainnya. Gedung Rinjani ini menghadap ke arah selatan dan berada setelah gerbang utama Taman Budaya Samarinda. Bentuk bangunan ini memanjang ke belakang dan terdiri dari 2 lantai.



Gambar 4. Tapak Dalam Site Perancangan

Berdasarkan gambar diatas, lantai 1 berupa area untuk melakukan kegiatan pentas seni sedangkan lantai 2 hanya berupa lorong atau koridor. Ruang dalam bangunan ini hampir tidak ada, sehingga sirkulasi di dalamnya cukup loss dan ruang dapat diolah kembali. Keseluruhan bangunan ini punya luasan ruang ± 1600 m<sup>2</sup> dengan ketinggian plafon 8500 m.



Gambar 5. Ruang Dalam yang akan dirancang

Alasan perancang memilih site perancangan ini karena:

- a. Gedung ini sebelumnya difungsikan sebagai ruang serbaguna untuk mengadakan acara pentas seni dan lainnya. Dengan penempatan site perancangan creative arts center ini, akan memaksimalkan fungsi site sebagai srana edukasi seni dan budaya Samarinda.
- b. Segi interior gedung rinjani ini sendiri kurang terawat dan terdapat kekurangan terutama dari aspek penghawaan,

pencahayaan dan elemen interiornya sehingga perlu didesain kembali.

c. Taman Budaya Samarinda berada di pusat kota dan di jalan raya. Sedangkan, lokasi gedung Rinjani ini sendiri berada di depan gerbang utama Taman Budaya Samarinda sehingga lebih strategis dan mudah dikenal dari luar.

**C. Data Non- Fisik**

Komunitas Ladang merupakan Komunitas yang menyediakan sebuah gardu tempat yang mewadahi berbagai kegiatan positif serta kreatifitas seni masyarakat. Anggota dari Komunitas Ladang sendiri tidak tetap, karena komunitas ladang bekerja sama dengan beberapa komunitas seni yang ada di Samarinda. Munculnya beberapa kegiatan berangkat dari usulan masyarakat dan sharing. Studio komunitas Ladang telah diresmikan oleh Pemerintah Kota Samarinda sebagai kampung literasi Taman Baca Masyarakat (TBM). TBM ini bisa dijadikan tempat untuk sharing, berkumpul, menambah pengetahuan khususnya tentang seni bagi para pelajar, mahasiswa, dsb.



**Gambar 6.** Logo Komunitas Ladang  
Sumber: Komunitas Ladang

**V. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Konsep Desain**

Konsep ini diangkat berdasarkan rumusan permasalahan yang ingin dicapai. *Contemplative arts practice* merupakan Praktik kontemplatif yang mempengaruhi (internal) pemikiran dan emosi kita, dan melalui penciptaan benda dan gambar yang dapat berfungsi sebagai sumber inspirasi dan penyembuhan (eksternal). pencapaian desain melingkupi 3 aspek dalam perancangan interior creative arts center ini, yaitu bagaimana desain dapat memberikan pengalaman berkesan dalam berkreaitivitas (*Creative Art Experience*), Memudahkan pengunjung untuk menelusuri tiap makna dari karya seni tersebut (*Explore the Meaning*), Desain dapat memberikan relaksasi dan pengunjung bisa sambil rekreasi ke creative arts center ini (*Relaxing- Recreative Place*). Konsep utama ini berfokus pada bentukan *layout* yang dibuat dengan pola sirkulasi linear.

**Contemplative Art Practice**

**Design Goals**

Desain dapat mengajak pengunjung untuk **berperpetualang** dalam menikmati serta menciptakan karya seni secara **LIVE** melalui ikut serta dan mengamati kegiatan para seniman serta berbagai komunitas seni di dalamnya, **secara bersamaan** peminat dan penikmat seni punya ruang untuk **bereskrepi** dan **menuangkan kreatifitasnya**.

|   |   |   |
|---|---|---|
| <p><b>Creative Art Experience</b></p> <p>Studio Art - Exhibition<br/>Gabungan area studio dan ruang pameran sesuai dengan bidang seninya.</p> | <p><b>Explore the Meaning</b></p> <p>Desain mengarahkan pengunjung mengetahui berbagai makna yang berhubungan dengan seni yang ditampilkan.</p> | <p><b>Relaxing- Recreative Place</b></p> <p>Public space ini bisa dijadikan tempat untuk rekreasi, relaksasi, sambil mengedukasi.</p> |
|---|---|---|

**Gambar 7.** Konsep Perancangan

Selain konsep utama seperti yang tertera pada gambar diatas, perancang juga mengangkat sisi lokal dari Kota Samarinda itu sendiri. Konsep ini cenderung fokus pada nuansa ruang untuk memunculkan identitas dari bangunan publik milik Kota Samarinda.



**Gambar 8.** Konsep Berdasarkan Lokalitas Kota

Seperti yang tertera pada gambar di atas, Konsep ini berangkat dari suasana Taman Tepian Mahakam yang mana merupakan destinasi wisata populer di Kota Samarinda. Taman Tepian Mahakam ini berada di tepi sungai Mahakam, dimana setelah melewati jembatan Mahakam yang merupakan gerbang utama memasuki Kota Samarinda. Taman ini ramai akan pengunjung pada sore hari sampai menjelang malam. Menjelang malam suasana di pinggiran sungai akan semakin ramai dan banyak aktivitas seperti berjualan, arena permainan, dsb. Suasana Tepian Mahakam tersebut di angkat menjadi inspirasi perancang. Desain dibuat lebih dinamis seperti bentangan sungai mahakam, terarah serta *colourful* mengikuti runtutan warna terbenamnya matahari.

**B. Implementasi Konsep pada Karakter, Gaya, dan Suasana Ruang**

Perancangan interior creative arts center ini menerapkan tema "*Contemporary with Local Content*" yang menyesuaikan dengan karakter seni itu sendiri. Kata kontemporer berarti segala sesuatu yang berhubungan dengan masa kini, sedangkan local content disini maksudnya adalah kombinasi dari beberapa unsur lokal di daerahnya sendiri.

Setiap zona memiliki karakter serta nuansa yang sesuai dengan fungsi ruangnya masing-masing. Garis besar dalam konsep yang diterapkan pada suasana ruang yaitu bagaimana desain dapat mengajak pengunjung untuk merasakan aktivitas seni serta karya yang dipajang sesuai dengan ruang lingkup

bidang seninya. Berikut penerapan karakter yang tertera pada gambar 7.



Gambar 9. Karakter pada Perancangan

Melalui karakter tersebut, unsur dan prinsip desain yang diangkat, yaitu bentukan yang dinamis. Penerapan warna sesuai dengan fungsi zona / ruang masing-masing seperti yang tertera pada gambar 9.



Gambar 10. Warna pada Perancangan

Warna yang lebih *dominan* adalah warna netral yang cenderung menonjolkan karya seni serta aktivitas yang ditampilkan. Warna-warna “*Bold & Punchy*” diterapkan untuk menciptakan kesan ruang yang membuat pengunjung penasaran akan apa yang akan dilewati selanjutnya. Warna Natural menjadi *sub-dominan* warna pada desain agar kesan ruang lebih open space dan membaaur dengan alam.

Material yang di gunakan merupakan material yang easy maintenance dan mendukung karakter desain, seperti:

a. Lantai

Pemilihan material pada pola lantai lebih dominan menerapkan beton *ekpose polished*. Beberapa area ada yang didesain secara *leveling* dan perbedaan material. Selain itu juga menerapkan lantai kayu vinyl pada beberapa dan *deck* pada ruang *semi-outdoor*.

b. Dinding

Penerapan dinding pada perancangan terdiri atas dinding struktural yang dilapisi cat sesuai dengan karakter ruangnya. Beberapa sisi dinding diterapkan kaca transparan agar ruang terlihat lebih luas dan dapat menampilkan kegiatan didalamnya. Tinggi dinding sekitar ±4 meter. Desain dinding juga terdapat mural yang memperlihatkan kreativitas masyarakat.

c. Plafon

Desain plafon dibuat dengan bentukan dimanis dan beberapa pola yang berbeda. Material pada plafon sebagian

besar menerapkan *gypsum board*. Pada beberapa area kedap suara dan ruang pentas seni menggunakan *acoustic board*. Selain itu juga menerapkan glass ceiling pada area *workshop* dan studio alam dengan permainan warna dari lapisan kaca film.

d. Sistem Pencahayaan

Pencahayaan pada *creative arts center* ini mengupayakan optimalisasi pencahayaan alami melalui jendela *fixed* dan *casement*. Selain itu, penerapan *ceiling window* pada area *semi-outdoor* dengan lapisan kaca film dan penggunaan *glassblock* pada beberapa area. Selain itu juga pencahayaan buaatannya terdiri atas lampu jenis *downlight*, *hidden lamp*, *spotlight*, dan *tracklight*. Jenis *Uplight* juga diterapkan pada beberapa area pajang dan sekitar area semi-outdoor.

e. Sistem Penghawaan

Penghawaan pada *creative arts center* ini mengupayakan optimalisasi penghawaan alami melalui jendela jenis *casement*, ventilasi, dan penerapan air terjun buatan pada area *semi-outdoor*. Sedangkan, penghawaan buaatannya menggunakan AC Split dan exhaust fan pada area servis.

f. Sistem Akustik

Sistem akustik pada perancangan sesuai dengan fungsi ruangnya. Penerapan Acoustic panel pada ruang kedap suara dan ruang pentas seni. Selain itu juga menggunakan loud speaker pada ruang-ruang tertentu.

g. Sistem Keamanan

Sistem keamanan pada perancangan ini menggunakan CCTV 24 jam, agar aktivitas seni didalamnya dapat terawasi dengan baik.

h. Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem ini menggunakan fire extinguisher atau APAR (Alat Pemadam Api Ringan) di beberapa sudut ruang. Selain itu juga dipasang smoke detector yang akan terhubung pada fire alarm. Sprinkler tidak diterapkan karena terdapat koleksi seni agar tetap menjaga kualitasnya.

i. Sistem Visual

Sistem visual yang diterapkan berupa layar interaktif LCD screen dengan sensor dan sistem gadget yang dihubungkan dengan layar yang dapat menayangkan gambar-gambar sesuai dengan fungsi layar interaktif itu sendiri.

C. Main Entrance

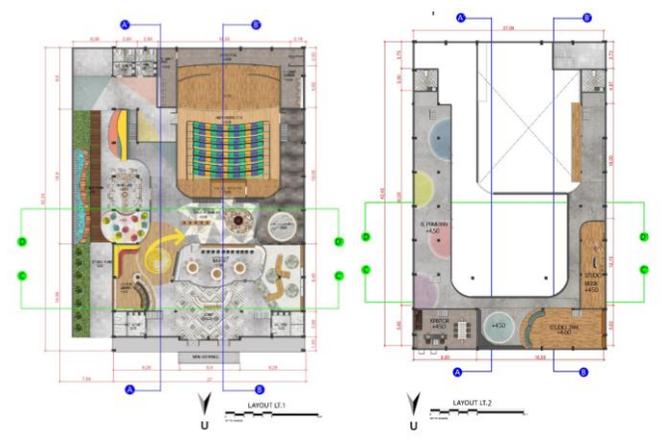
*Main Entrance* merupakan tampak depan/ fasad bangunan perancangan, dimana sisi ini menjadi alur keluar masuknya pengunjung. Desain *main entrance* dibuat semenarik mungkin menyesuaikan dengan fungsinya sebagai *Creative Arts Center* dan juga sebagai bangunan wisata lokal kota Samarinda. Konsep desain *main entrance* yaitu bergaya kontemporer dengan sentuhan material kayu, dan beton *ekspose*. Desain *main entrance* harus bisa menunjukkan identitas lokal yang otentik sehingga motif dayak menjadi sentuhan estetis yang

bermakna untuk menciptakan kesan tradisional. Signage *Creative Arts Center* dibuat dengan warna cerah dan diletakkan di fasad bangunan agar memudahkan masyarakat untuk mencari lokasi.



Gambar 11. Tampak Main Entrance

D. Layout



Gambar 12. Layout Lantai 1 dan 2

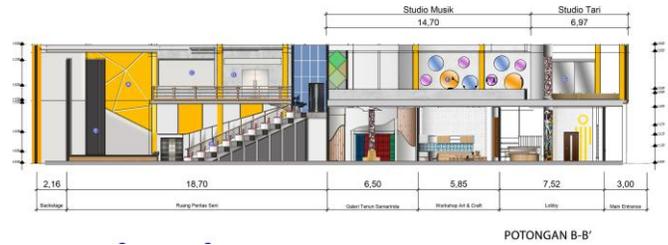
Layout *Creative Arts Center* terdiri dari lantai 1 dan lantai 2. Layout dirancang dengan alur dan bentuk yang fleksibel dengan sirkulasi linear/ terarah. Pengolahan ruang dibuat lebih open space dan penataan sekat atau perabot mengarahkan alur keluar masuknya pengunjung. Konsep yang diterapkan pada layout yaitu bagaimana pengunjung bisa menikmati karya baik secara langsung maupun tidak, dimana setiap area yang dilalui terdapat aktivitas seni di dalamnya.

E. Tampak Potongan

Bangunan yang ada dipotong keempat sisinya untuk memperlihatkan detail-detail dari desain.



Gambar 13. Potongan A-A'



Gambar 14. Potongan B-B'



Gambar 15. Potongan C-C'



Gambar 15. Potongan C-C'

F. Tampak Perspektif

1. Area Lobby



Gambar 16. Perspektif Lobby

Area lobby menjadi area utama keluar masuknya pengunjung. Fungsi lobby adalah sebagai layanan informasi, registrasi pengunjung dan transaksi pembayaran dari pembelian di gift store.

2. Library Corner

Area utama yang dilalui setelah lobby adalah library corner. Library corner merupakan koleksi buku mengenai kesenian, referensi sastra, seni peran, rupa dan tari, juga berhubungan dengan budaya Samarinda. Area perpustakaan ini dibagi menjadi dua zona, yaitu zona lesehan dan zona tenang (meja dan kursi).



Gambar 17. Perspektif Library Corner

3. Zona Tenun Khas Samarinda



Gambar 18. Perspektif Zona Tenun Khas Samarinda

Setelah melewati *library corner*, pengunjung diarahkan pada zona tenun khas Samarinda. Area ini merupakan area pameran tenun khas Samarinda, dimana sarung tenun Samarinda menjadi produk lokal yang khas buatan masyarakat Samarinda. Selain itu di area pameran ini juga terdapat area interaktif *pull pres*. Pada area *pull pres*, pengunjung diajak untuk berinteraksi dengan seni sambil bermain dan berkreasi. Area pameran ini juga menghadap ke ruang *workshop territory*, dimana pengunjung diperlihatkan secara langsung aktivitas seni art and craft oleh komunitas yang berkarya di dalamnya.

4. Workshop Territory

Area ini merupakan area khusus para komunitas seni dan seniman untuk berkreasi dan melakukan workshop. Area ini terbagi menjadi dua fungsi, yang pertama pembuatan karya diperlihatkan ke pengunjung melalui kaca onway, sehingga pembuat karya tidak terganggu.



Gambar 19. Perspektif Workshop Territory

5. Studio Lukis & Studio Alam

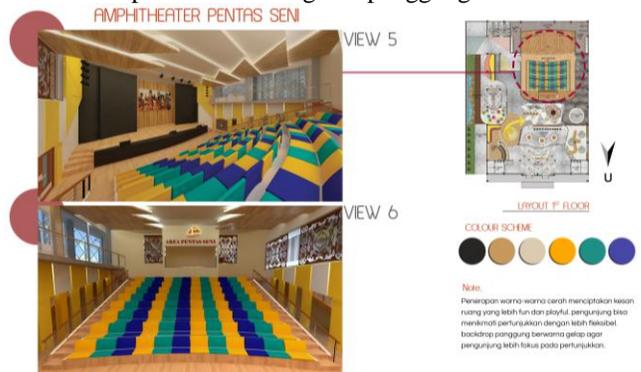
Area outdoor ini dibagi menjadi dua fungsi ruang terbuka, yaitu studio seni lukis dan studio alam. Pada studio lukis terdapat beberapa fasilitas melukis perindividu yang dibuat mengarah berhadapan sehingga memudahkan pada saat dilakukan workshop. Selain itu terdapat area lesehan yang dapat digunakan untuk bersantai sambil melukis dan bercengkeramah. Menghadap ke depan studio lukis terdapat air terjun, sehingga memberikan kesan tenang melalui gemuruh air yang jatuh di kolam.



Gambar 20. Perspektif Studio Lukis & Studio Alam

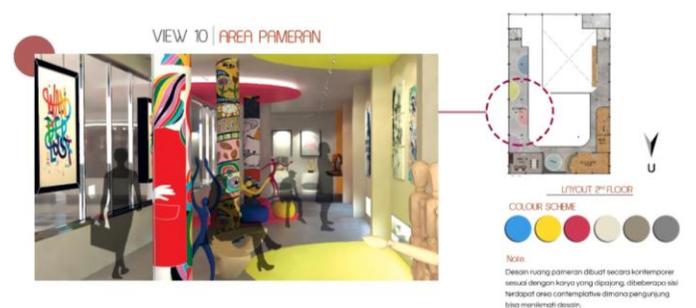
6. Ruang Pentas Seni

Ruang ini digunakan untuk menyaksikan pertunjukan seni seperti musik, teater, tari, dsb. Pada ruang pentas seni ini terdapat sound control & lighting system yang mengendalikan suara dan lampu didalam ruang dan panggung.



Gambar 21. Perspektif Auditorium Pentas Seni

7. Area Pameran



Gambar 22. Perspektif Pameran

Setelah itu, naik ke lantai dua menuju area pameran kontemporer. Pada area ini, karya yang berhubungan dengan seni rupa dipajang dan di tata sesuai dengan kategorinya.

Dengan sentuhan mural pada tiap kolom, menciptakan kesan kreatif. Konsep kontemplatif di terapkan pada setiap sorotan gambar terdapat kursi untuk menikmati karya secara lebih eksklusif.

8. Area Studio Tari



Gambar 23. Perspektif Studio Tari

Area ini merupakan tempat bagi komunitas atau sanggar tari untuk berlatih sebelum pentas, selain itu juga pengunjung diperlihatkan aktivitas penari dan disediakan layar interaktif dimana pengunjung juga bisa ikut menari sesuai tarian yang ditampilkan.

9. Ruang Kantor & Ruang Meeting

Ruang ini merupakan kantor kepengurusan dinas kesenian sekaligus juga yayasan komunitas Ladang. Ruang ini difungsikan sebagai layanan informasi tentang komunitas seni dan kesenian Samarinda serta event-event yang akan dilaksanakan semua direncanakan disini. Kantor ini juga menyimpan berkas dinas kesenian Samarinda.



Gambar 24. Perspektif Ruang Kantor & Meeting

10. Studio Musik

Studio musik dibagi menjadi dua area, yaitu studio musik modern yang berada diruang bersekat dinding dan studio musik tradisional yang batasannya hanya tinggi lantai dengan material yang berbeda. Pada studio musik modern terdapat area *sound recording*, sehingga musik dihasilkan bisa langsung dibuat/ *editing* di tempat.



Gambar 25. Perspektif Studio Musik

11. Area Sun Shading



Gambar 26. Perspektif Area Sun Shading

Setelah melewati studio musik, pengunjung akan diajak menelusuri area efek *sun shading* yang menciptakan seni dari cahaya matahari di jam-jam tertentu. Area ini dibuat dramatis dengan efek kaca patri dan ukiran motif dayak sehingga adanya permainan cahaya yang menghasilkan cetakan bentuk pada elemen interior.

12. Area Linear Interaktif

Setelah melalui area *sun shading*, pengunjung diajak menelusuri area ruang interaktif dimana pengunjung memasuki sisi kontemplatif dari ruang *creative arts center* ini. Pengunjung diajak berkreasi melalui *gadget* sebagai perantaranya dengan permainan warna beraneka bentuk di layar *LED*.



Gambar 27. Perspektif Linear Interaktif

### 13. Ruang Souvenir



**Gambar 28.** Perspektif Ruang Souvenir

Ruang souvenir ini menjadi destinasi akhir setelah melewati berbagai aktivitas seni di dalamnya. Gift store didesain lebih elegan dan menerapkan bentuk dinamis para perabot yang secara tidak langsung mengarahkan pengunjung ke kasir.

## V. PENUTUP

### A. KESIMPULAN

Melalui proses analisis dan perancangan yang telah dilakukan, maka masalah yang dirumuskan pada awal perancangan diselesaikan dengan terapan sebagai berikut.

- Perancangan *Creative Arts Center* ini memberikan ruang bagi peminat seni (komunitas seni dan seniman) serta penikmat seni (masyarakat luas) dalam menciptakan karya seni serta berkreasi secara langsung (interaktif) maupun tidak langsung (visual) dengan menelusuri berbagai jenis kesenian yang disatukan di dalam satu wadah. Desain interior *creative arts center* ini menerapkan pendekatan desain yang fleksibel dan *open plan* menciptakan fleksibilitas dalam mempelajari seni. Perancangan ini juga menjadi salah satu upaya bagi komunitas Ladang untuk mengajak masyarakat khususnya masyarakat Kota Samarinda dalam mengapresiasi kreatifitas para seniman.
- Perancangan interior *Creative Arts Center* merupakan pusat kesenian baik itu dalam hal budaya/ tradisional maupun modern. Penerapannya pada desain *creative arts center* itu sendiri yaitu dengan menyediakan fasilitas serta ruang bagi masyarakat untuk mengenal lebih dekat kesenian budaya Kota Samarinda. Maka dari itu, setiap area/ zona dibuat ada aktivitas oleh para komunitas atau seniman, tetapi aktivitas tersebut ditampilkan ke pada masyarakat luas untuk ikut serta dalam mengapresiasi kesenian budaya lokal Kota Samarinda. Masyarakat diajak untuk mencoba dan berinteraksi dengan seni lokal yang terkesan unik pada area-area interaktif. Secara tidak langsung, masyarakat juga ikut berperan di dalamnya.

### B. SARAN

Perancangan ini juga diharapkan dapat memberikan kesadaran bagi masyarakat untuk bisa mengapresiasi kesenian lokal serta hasil karya yang diciptakan oleh para seniman.

Saran penulis kepada perancangan berikutnya yang serupa, penulis menyarankan agar memperhatikan :

- Sirkulasi yang fleksibel dan terarah, karena berperan penting dalam perancangan ruang seni khususnya pada area pameran.
- *Universal Design*, perancangan *Creative Arts Center* harus mempertimbangkan keterbatasan mobilitas dari pengunjung disabilitas. Selain penerapan wheel chair otomatis, tetapi juga terdapat alternatif lift yang mudah diakses.
- Mendesain sesuatu yang dapat memberikan kontribusi bagi kotanya dan dapat membantu permasalahan yang ada disekitar kita.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan jurnal, penulis mendapatkan bantuan baik dalam bentuk saran, kritik, serta bimbingan oleh berbagai pihak. Mengucapkan terimakasih kepada pembimbing Ibu Diana Thamrin S. Sn, m. Arch, dan Bapak Lucky Basuki, S. E., M. H., HDII, yang senantiasa membantu dalam pengerjaan tugas akhir. Sehingga tugas akhir dapat terselesaikan semaksimal mungkin. Terlebih saya ucapkan terimakasih kepada Orangtua dan Saudara saya. Kepada teman teman yang telah mendukung pengerjaan tugas akhir. Dan semua pihak yang telah membantu dan mendukung serta memberi semangat kepada saya untuk mengerjakan tugas akhir hingga selesai.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Appleton, I. *Building for The Performing Arts : A Design and Development Guides*. United Kingdom, 2008.
- [2] Carta, M. "*Creative City: Dynamics, Innovations, Actions*". Barcelona, LIST, 2007.
- [3] Ching, Francis D.K. "*Teori Arsitektur : Bentuk, ruang, dan susunannya*", Jakarta; Erlangga. 1993.
- [4] Fahriani, N. *Seni Kreativitas Estetis*. Kompasiana 26 Juni 2015:1. Print
- [5] Gardner.James ; Heller. Caroline. *Exhibition and Display*. 1960.
- [6] Külpe, Oswald. *Introduction of Philosophy*. Terj. W. W. B. Pillsbury. London: Macmillan Co, 1897.
- [7] Kosam, Rimbarawa. *Aksentuasi Perpustakaan dan Pustakawan*. Jakarta:Ikatan Pustakawan Indonesia Pengurus Daerah DKI Jakarta. 2006.
- [8] Salam, A. *Senopati Awanglong*. Penerbit: Komunitas Ladang, 2002.
- [9] *Peresmian Kampung Literasi TBM Komunitas Ladang*. [radarkaltim.prokal.co](http://radarkaltim.prokal.co) 15 September 2016: 1. Print.
- [10] Notoatmodjo, Soekidjo. *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Rineka. Cipta. Jakarta, 2003.
- [11] *Get Started with Design Thinking*. [dschool.stanford.edu/](http://dschool.stanford.edu/) : Hasso Plattner Institute of Design at Stanford University. 2017