

# Pusat Informasi Pariwisata dan Kebudayaan Kalimantan Timur di Samarinda

Agus Sanjaya dan Ir. J. Lukito Kartono, MA.  
 Jurusan Teknik Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
*E-mail:* posedia\_leviathan@yahoo.com ; lkartono@petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif Mata Manusia dari Taman Bangunan

Samarinda sekarang merupakan ibukota dari Kalimantan Timur yang didalamnya memiliki potensi pariwisata dan kebudayaan. Hadirnya fasilitas pusat informasi ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan kota atas potensi dan penjawaban salah satu permasalahan kota yang ada. Pusat Informasi ini di desain untuk memberikan informasi serta pemasaran tentang pariwisata dan kebudayaan yang ada di wilayah Kalimantan Timur. tidak hanya berupa data saja tetapi dari fasilitas gallery, workshop, ampitheatre, perpustakaan sampai informasi yang berupa kuliner dari resotran yang di desain.

informasi juga dipaparkan lewat puisi semiotika yaitu pada ekspresi bangunan yang menggunakan pendekatan simbolik dengan tema "*Genesis of East Borneo Culture*". Tidak semata-mata mentah mengambil bentuk dari arsitektur kalimantan timur tetapi dimodernisasikan mengikuti perkembangan dunia arsitektur disertai dengan kubahan bentuk melalui proses simbolik.

**Kata Kunci:** Kalimantan Timur, Kebudayaan, Pariwisata, Pusat Informasi, Pendekatan Simbolik, Semiotika

## I. PENDAHULUAN

Kota Samarinda merupakan salah satu ibukota provinsi yang terletak di Kalimantan Timur, Indonesia. Kota ini berbatasan secara langsung dengan kabupaten kutai kartanegara dengan sungai Mahakam yang membelah di tengah kota Samarinda dengan panjang sekitar panjang sekitar 920 km dan hidup spesies langka mamalia air tawar yang terancam punah, yakni pesut mahakam yang kita ketahui digunakan sebagai icon kota Samarinda. Kota ini memiliki luas wilayah 718 KM (PP No.21 tahun 1987) persegi dengan berpenduduk 726.223 jiwa. (hasil sensus penduduk 2010) yang menjadikan kota ini berpenduduk terbesar di Kalimantan.

Samarinda memiliki potensi dari segi pariwisata maupun budaya dan direncanakan dari RTRW kota untuk berkembang menjadi kota wisata. Ada berberapa faktor yang menunjang samarinda sebagai kota wisata seperti, samarinda merupakan gerbang menuju pedalaman Kalimantan Timur dan setelah diselesaikannya bandara internasional disana, maka

Samarinda akan berkembang menjadi Gerbang Kalimantan Timur. Banyaknya objek pariwisata di sekitar Ibukota Samarinda dan pedalaman Kalimantan (Pada RTRW terdata sejumlah 21 tempat yang tergolong menjadi lima klasifikasi) Tidak hanya pariwisata. Karena merupakan gerbang menuju pedalaman Kalimantan Timur, kebudayaan yang ada disana masih cukup kental

Sehingga dilihat dari potensi dan permasalahan yang ada, Kota Samarinda memiliki potensi wisata / objek wisata serta kekayaan budaya yang cukup berlimpah tetapi tidak diimbangi dengan informasi dalam hal Pariwisata maupun Kebudayaan. Dapat disimpulkan dibutuhkan keberadaan Pusat Informasi untuk menanggapi dan kebutuhan Kota Samarinda

**C. Pariwisata**

Kota Samarinda memiliki beragam objek dan daya tarik wisata yang diperkirakan mampu menarik minat wisatawan, antara lain meliputi objek:

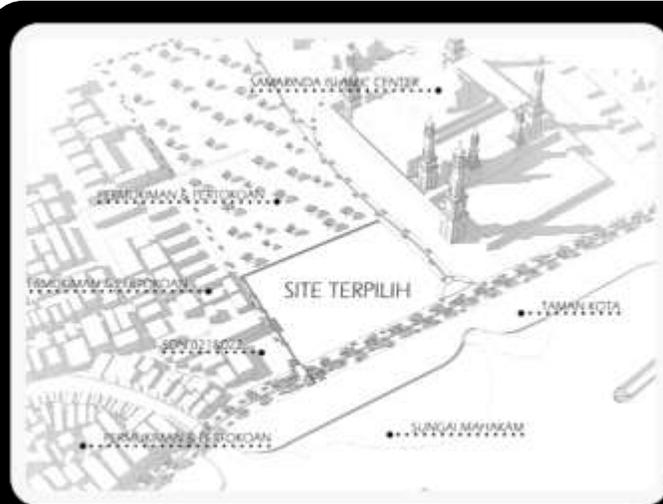
- Wisata Alam terdiri dari : Air Terjun Tanah Merah, Air Terjun Tagur Tinggi, Air Terjun Pampang, Air Terjun Pinang Sembu Sempaja, Goa Tuhang Lutang Barabai Sempaja, Waduk Jalabunda Desa Joyomatya;
- Wisata Sejarah yang meliputi : Makam Daeng Mangkono, Tugu Kuburan Temara Jepang, Gudang Musium Tentara Belanda, Makam Keramat Sungai Kerbau;
- Wisata Budaya, yang meliputi : Pampang (Suku Dayak Kenyah) Sei Siring, Benua Baru (Suku Dayak Benua) Desa Lempaka;
- Wisata Buatan, meliputi : Telaga Pormai, Batu Besauang Kelurahan Sempaja, Pagar Alam Desa Lempaka, Lembah Haju Desa Lempaka, Arena Hamaangan Desa Lempaka, Telaga Batu Bekas Tambang Bahubara Desa Loa Buah, Kebun Raya Samarinda Desa Himbawan, Masjid Haya Darussalam Kota Samarinda (sebagai Landmark Kota Samarinda)
- Wisata Air, meliputi Sungai Mahakam dan tepian Mahakam, dimana sungai tersebut dapat dikembangkan berbagai atraksi wisata, demikian juga tepian sungainya merupakan objek dan daya tarik wisata yang menampilkan seluruh aktivitas sosial budaya masyarakat Samarinda yang berada di tepian sungai, seperti pemanfaatan sungai sebagai sarana transportasi dan untuk mendukung kehidupan sosial sehari-hari.
- Pemazalahan pengembangan pariwisata di Kota Samarinda salah satu penyebabnya adalah belum terintegrasinya pengelolaan pariwisata antara produk wisata, pemasaran, pasar wisata;

Tabel 1.1 Tabel Kategori Objek Wisata (RTRW Kota Samarinda)

Tetapi segala potensi Samarinda ini juga disertai dengan kendala seperti, kesulitan wisatawan lokal maupun mancanegara dalam hal mengakses objek-objek wisata dan memperoleh informasi tentang Pariwisata dan Kebudayaan. Kurangnya kesadaran untuk merawat dan mengeksplorasi objek wisata, maka terjadi kerusakan-kerusakan terutama pada wisata alam dan akibat banyaknya pendatang dari luar kota menyebabkan kurangnya perhatian pada faktor-faktor bersifat *Cultural* sehingga menyebabkan lunturnya kebudayaan lokal.



Gambar 1.2 Lunturnya Salah Satu Tradisi Dayak (Kuping Panjang)



Gambar 1.3 Lokasi Bangunan

**Data Tapak :**

- Luas lahan : 1.3 hektar
- KDB max : 40%
- KLB max : 8
- Tinggi Bangunan Max : 10 lantai
- GSP : 13 meter
- GSB : 18 meter

**II. PENDAHULUAN**

**A. Pengertian Proyek**

Proyek pusat informasi ini merupakan penyedia informasi yang dikhususkan pada Pariwisata dan Budaya yang ada di Kalimantan Timur. Informasi yang disajikan tidak hanya berupa data melainkan Gallery, Workshop, Pentas Budaya sampai Kuliner.



Gambar 1.4 Objek Yang Akan Disajikan

Informasi yang disediakan bertujuan untuk pengenalan dan promosi dari pariwisata, kebudayaan maupun informasi untuk menunjang informasi utama yang disediakan

**B. Permasalahan Proyek**

Pusat Informasi yang terdesain tidak hanya menjadi pusat informasi secara fungsi tetapi juga dapat mengekspresikan ciri khas utama dari Kalimantan Timur dari fungsi sampai dengan desain Arsitektur. Desain mengangkat nilai lokalitas budaya serta kontekstual terhadap sekitar tetapi juga mengikuti perkembangan jaman arsitektur masa kini.

**C. Pendekatan Perancangan**

Untuk dapat menjawab permasalahan proyek, maka pendekatan menggunakan pendekatan Simbolik sehingga ekspresi bangunan dapat mendeskripsikan budaya asli Kalimantan Timur dan juga menjadi ekspresi dari informasi apa yang akan disajikan didalamnya bahkan dapat menjadi penyajian informasi yang berupa ekspresi dari puisi semiotika.

Dari awal perancangan, titik berat yang ingin saya tunjukan adalah apa yang membedakan pusat informasi pariwisata dan budaya Kalimantan Timur ini dengan jenis pusat informasi lainnya. Dari informasi yang dipaparkan yaitu tentang pariwisata dan kebudayaan,

diambil garis tengah yaitu "Genesis of East Borneo Culture" yang berarti asal mula budaya Kebudayaan Kalimantan Timur sebagai signifier. Tema ini diangkat karena sebuah asal mula dan perkembangan sebuah wilayah tidak akan lepas ikatannya dengan kebudayaan yang ada serta perkembangannya, demikian juga dengan pariwisata yang tetap akan terkait dengan perkembangan budaya.

Sebuah kebudayaan akan muncul akibat perilaku masyarakat sebuah wilayah yang diwariskan turun temurun selama berberapa generasi sehingga Referent yang diangkat adalah "Characteristic People of East Borneo" yaitu karakter dari masyarakat asli Kalimantan Timur.



Gambar 1.6 Silhouette Masyarakat Asli Kalimantan Timur

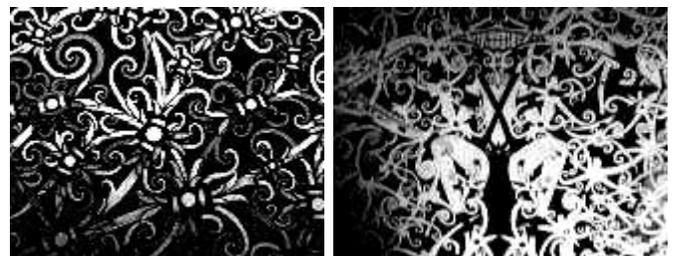


Gambar 1.7 Masyarakat Asli Kalimantan Timur

Masyarakat asli Kalimantan Timur adalah Suku Kutai dan Dayak. Dahulu kala, suku ini merupakan sebuah kesatuan masyarakat yang hidup di pesisir sungai mahakam. Tetapi sejak masuknya agama islam ke Kalimantan Timur, terjadi pro dan kontra sehingga masyarakat asli kalimantan timur terpecah menjadi dua kubu yaitu masyarakat yang menerima islam dan menetap di pesisir (Kutai) dan masyarakat yang pindah ke pedalaman dan mempertahankan kepercayaan lama mereka (Dayak)

Suku Kutai merupakan masyarakat asli Kalimantan Timur yang menetap di pesisir dan terkena pengaruh agama islam. Akibatnya, suku bersifat lebih terbuka dan ramah terhadap pendatang tetapi cukup individualis akibat pengaruh modernisme kota

besar, memiliki kepala suku yang berderajat tinggi dan penyederhanaan ornamen menjadi bentuk-bentuk tanaman



Gambar 1.8 Perbandingan Pattern Ornamen Kutai (Kiri) dan Dayak (Kanan)



Gambar 1.5 Segitiga Semiotika

Suku Dayak adalah masyarakat Kalimantan Timur yang tetap mempertahankan kebudayaan lama dan pindah ke pedalaman. Suku ini cukup sensitif terhadap pendatang tetapi bila lebih mengenal, masyarakat dayak merupakan suku yang baik dan ramah, memiliki Raja tetapi tidak terlihat perbedaan status dengan masyarakat biasa dan masih tetap mempertahankan

ornamen ornamen asli mereka yang bermotif manusia dan hewan

**D. Zoning Fungsi**

Bangunan ini secara pengelompokan fungsi terbagi menjadi dua fungsi besar dan berberapa fungsi outdoor yaitu :

- Lobby & Area Istirahat
- Mini Gallery & Peta Kaltim Raksasa
- Restoran Prasmanan & Kios Snack
- Loket & Tempat duduk Tiket Amphiteater
- Perpustakaan

**PUBLIK**



- Ruang Audio Visual
- Gallery Display & Diorama
- Workshop & Toko Souvenir
- Kantor Pengelola
- Area Servis

**GALLERY**



- Tempat Pertunjukan
- Backstage
- Tempat Duduk VIP

**AMPHI**



- Tempat Istirahat
- Landscape

**RUANG TERBUKA**

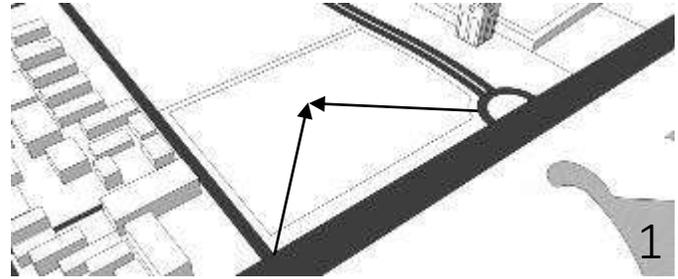


Zoning fungsi utama ditata berselisihan agar dapat menciptakan ruang tangkap dan ruang terbuka yang baik. Ruang terbuka diletakan di selatan agar menjadi barrier suara dari kendaraan dan menimbulkan kesan lapang pada entrance. Sedangkan amphiteatre diletakan di utara agar pengunjung pegelaran seni harus memasuki bangunan agar penonton tidak parkir liar di jalan besar untuk menonton pertunjukan.

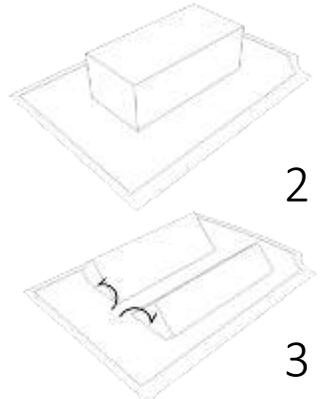


Gambar 1.9 Tatanan Zoning Bangunan Secara Fungsi

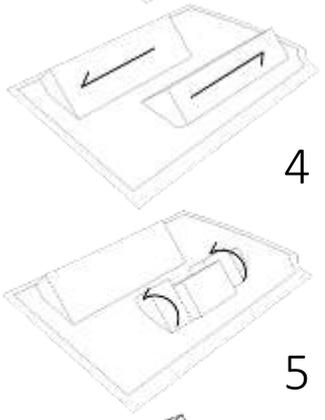
**E. Transformasi Massa**



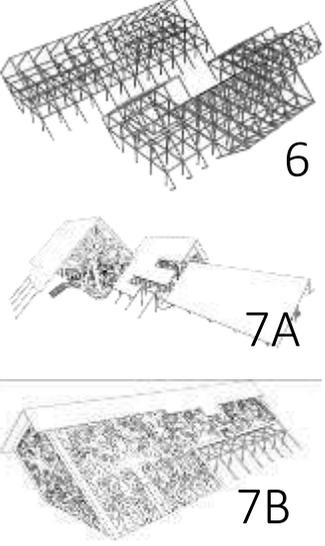
• Tahap 1-3 :  
Awalnya diambil jarak D/H : 2 dari kedua sudut hook site agar dapat terjadi skala monumental. Pada titik pertemuan diletakan massa balok sebagai perwujudan geomtri dasar lamin. Geometri balok dipecah dengan arah berlawanan sehingga me-  
nggambarkan suku Kutai dan Dayak.



• Tahap 4-6 :  
Massa Kutai mendekat ke Islamic center sedangkan massa dayak menjauhinya (Preferensi Agama). Lalu terjadi permainan tinggi dan arah hadap pada massa kutai sedangkan pada massa Dayak tetap statis pada bentuk asalnya (Ekspresi hirarki dan gaya hidup). Setelah itu diaplia-  
-sikan struktur rumah panggung dengan materi -al baja bermodul 6x6.



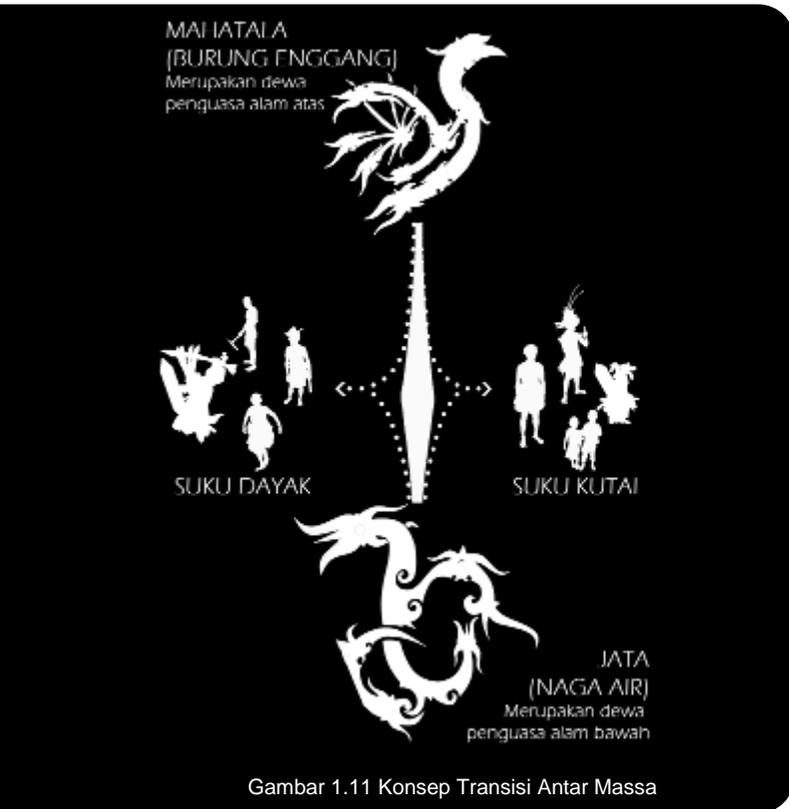
• Tahap 7A & 7B :  
Pada kedua massa diaplikasikan karakteristik suku terhadap bentuk dan fasad bangunan. Pada massa Kutai diaplika-  
-sikan sifat kutai yang lebih ramah dan terbuka serta terdapat pengolahan ornamen tanaman pada fasad. Sedangkan pada massa Dayak terlihat lebih bersifat masif dari luar disertai aplikasi ornamen manusia dayak pada fasad bangunan. Lalu Transformasi diakhiri dengan desain transisi.



Gambar 1.10 Transformasi Massa

F. Transisi Antar Massa

Suku Kutai dan Dayak meskipun terpisah tetapi tetap rukun dan saling menghormati satu sama lain hal ini dikarenakan mereka berasal dari satu sumber kepercayaan sebelum terpecah. sehingga pada koneksi kedua massa menggunakan konsep kebudayaan asal terciptanya dunia menurut kepercayaan masyarakat asli Kalimantan Timur



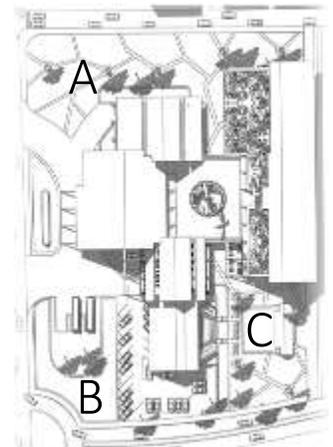
Gambar 1.11 Konsep Transisi Antar Massa

G. Landscape

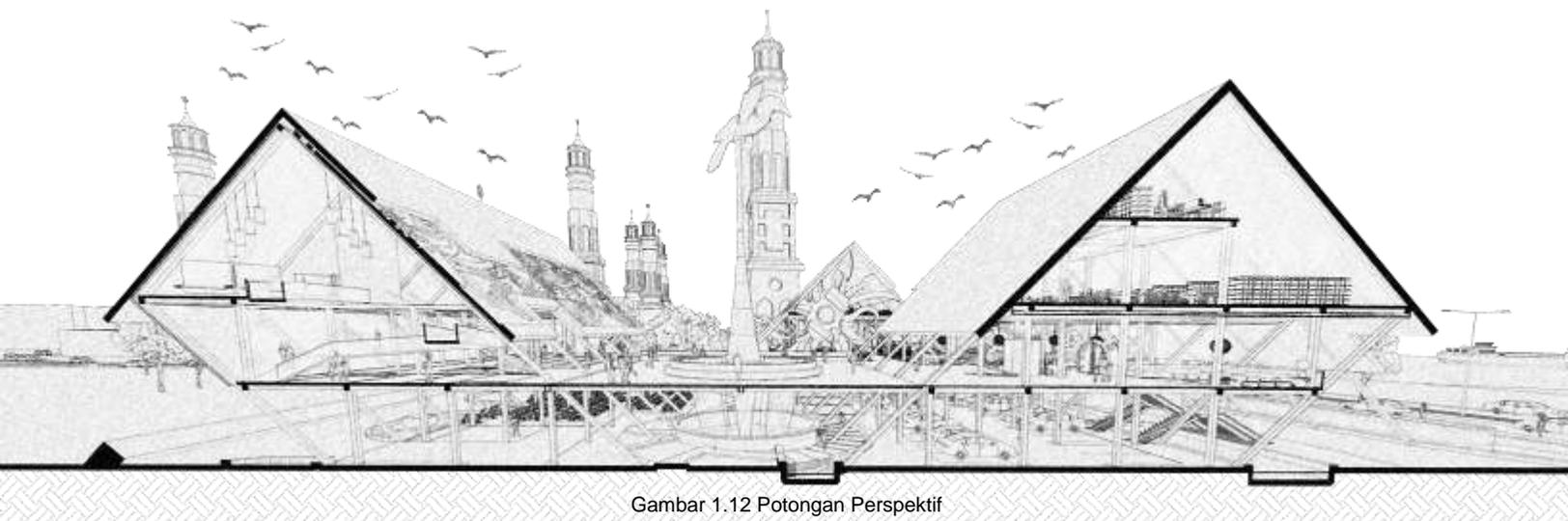


Gambar 1.13 Suasana Pada Landscape

Landscape mengambil konsep dari karakteristik Kalimantan Timur yaitu suasana hutan dan sungai. Landscape air berfungsi sebagai pembatas antar bangunan terhadap area luar serta landscape pada amphitheatre berfungsi sebagai tambahan atraksi. Sedangkan landscape tanaman digunakan untuk menangkal suara dan penehnd rindang.



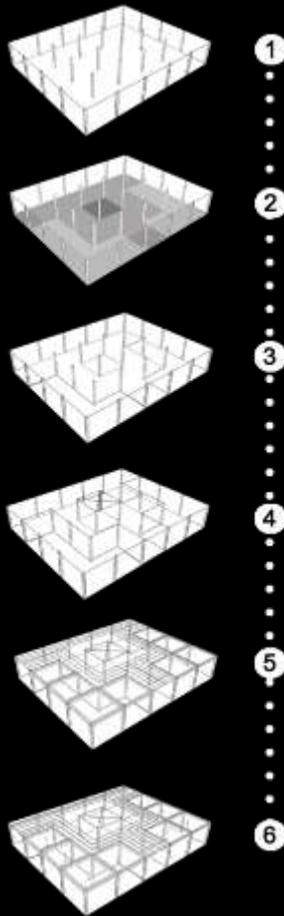
Gambar 1.14 Lokasi Landscape



Gambar 1.12 Potongan Perspektif

H. Pendalaman : Karakter Ruang

Dari masing-masing suku Kutai maupun Dayak memiliki karakteristik yang kontras satu sama lain. Sifat luar telah menjadi konsep dari bentukan massa dan fasad exterior sehingga sifat dalam akan diaplikasikan pada ruangan dan disesuaikan pada fungsi interior bangunan. Karakter interior pada suku Kutai mengambil dari sifat statis dan individual dari masyarakat yang sudah terpengaruh oleh budaya dari kota besar.

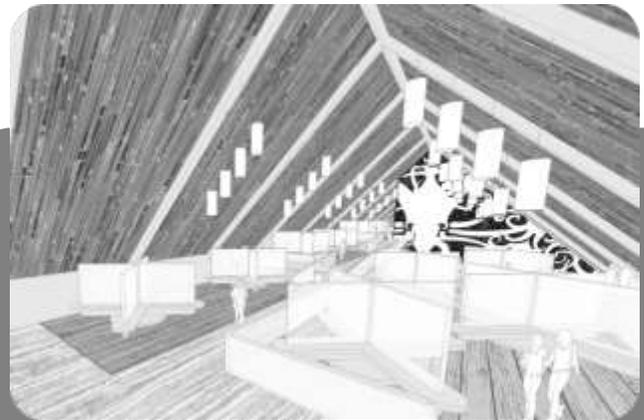


- 1 Interior terbentuk dari modul kolom 6x6
- 2 Dari keseluruhan modul disusun menjadi zona ruang istirahat dan zona pengelola dipisahkan dengan zona sirkulasi
- 3 Diberikan perbedaan ketinggian antara area aktif (Sirkulasi) dan pasif (Area istirahat)
- 4 Plafon dipisah sesuai zoning yang tercipta dari lantai
- 5 Pada plafon area sirkulasi, dibuat berbentuk garis untuk mengarahkan sedangkan pada Area istirahat berbentuk kotak untuk membentuk batas ruang antar Area Istirahat
- 6 Pada setiap Area istirahat diberikan lampu Bola sehingga memperkuat kesan terpisahnya ruang

Gambar 1.15 Transformasi Ruang Massa Kutai



Gambar 1.16 Interior Massa Kutai



Gambar 1.17 Interior Massa Dayak

Karena gallery terletak pada bagian atap bangunan maka ruangan bebas kolom.

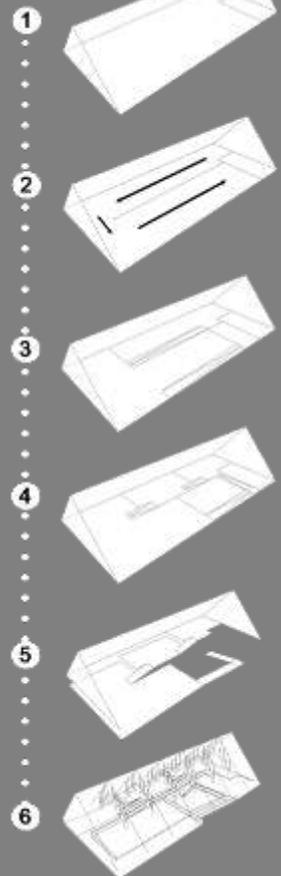
Fungsi gallery menggunakan pengaturan sirkulasi linear, alur dibuat dari ruang audio visual menuju diorama bawah tetapi tidak melewati bagian kantor pengelola.

Menggunakan ramp untuk sirkulasi dalam gallery untuk memberikan kesan unity dari keseluruhan ruang.

Ramp dipisah menjadi beberapa ramp kecil agar elevasi tidak bertabrakan dengan fungsi bawah dan membuat gallery lebih dinamis akibat elevasi terasering dari display.

Sirkulasi ke gallery diorama dipusatkan pada satu ramp cukup panjang selain untuk menunjang fungsi, juga memberikan koneksi visual pada gallery diorama.

Penggunaan lampu gantung agar menguatkan kesan ruang segitiga memanjang yang diadopsi dari rumah lamin.



Gambar 1.18 Transformasi Ruang Massa Dayak

Karakter masyarakat suku dayak yang diambil pada interior adalah karakter suku dayak yang dinamis dan unity bila sudah dapat mengenal lebih dalam masyarakat dayak.



### III. KESIMPULAN

Perancangan Pusat Informasi Pariwisata dan Kebudayaan Kalimantan Timur di Samarinda ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan dan realita yang terjadi mengenai potensi Samarinda menjadi kota wisata yang terkubur karena susah akses terhadap informasi pariwisata dan kebudayaan yang ada serta dapat menjawab permasalahan-permasalahan lainnya sesuai dengan latar belakang yang ada. Dimana pada desain ini telah menjawab permasalahan desain yang utama yaitu menciptakan sebuah pusat informasi yang dapat menyajikan informasinya secara menarik, interaktif dan beragam dalam arti informasi tidak hanya sebatas data. Penyediaan fasilitas publik, Pegelaran seni dan ruang terbuka hijau yang memadai pada desain juga menjadi jawaban akan pemenuhan kebutuhan alternatif hiburan masyarakat sekitar.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan puji syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Tuhan Yesus Kristus dan keluarga yang telah senantiasa memberikan dukungan dan doa kepada penulis.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. J. Lukito Kartono, MA., yang telah bersedia memberikan waktu, tenaga, pikiran, dan masukan, sebagai pembimbing utama penulis dalam pembuatan tugas akhir ini.

2. Bapak Timoticin Kwanda B.Sc, MRP. dan Ir. Wanda Widigdo Canadarma, M.Si selaku dosen pendamping yang turut memberikan masukan yang membantu proses pembuatan tugas akhir ini.

3. Ibu Anik Juniwati, S.T., M.T selaku koordinator TA, Ibu Jeanny dan Bapak Agus selaku pengawas studio TA sehingga TA 69 dapat berjalan dengan baik.

4. Bapak Agus Dwi Hariyanto S.T., M.Sc., selaku Ketua Program Studi Arsitektur pada masa TA 69.

5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan di atas.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini dan penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun bagi penulis. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Terima Kasih.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dawson, Barry., & John Gillow. *The Traditional Architecture of Indonesia*. London : Thames and Hudson, 1994
- [2] Rachima M. Siti., Denny Sudharnoto., dan Agus S Sadana. *Mengenal Arsitektur Rakyat Dari Perubahan Bentuk Lamin Masyarakat di desa Pampang-Samarinda*,2006.
- [3] Ching, Francis D. K. (1996). *Arsitektur : bentuk, ruang dan susunannya*. (2nd ed.). (Ir. Nurahma Tresani Harwadi, MPM., Trans). Jakarta : Erlangga.

- [4] De Chiara, Joseph. & John Hancock Callender. (1983). *Time saver standards for building types*. (2nd ed). Singapore : Mcgraw Hill International Book Company.
- [5] Indonesia. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1997). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- [6] Neufert, Ernst. (1970). *Architect's data*. London : Granada Publishing Ltd.
- [7] Indonesia. Badan Pusat Statistik Kota Samarinda. *Samarinda Dalam Angka 2010*. , from <http://bappeda.samarinda.go.id/>