

**“TAMAN EDUTAINMENT SENI DAN BUDAYA TOLAKI DI KOTA  
KOLAKA UTARA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR HYBRID”**

**TUGAS AKHIR**

**LAPORAN PERANCANGAN**

**Karya tulis sebagai salah satu syarat**

**Untuk memperoleh gelar sarjana**

**dari Universitas Fajar**

**KHAIRATUL JANNAH**

**1820321035**



**PRODI ARSITEKTUR**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS FAJAR**

**2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

#### TAMAN EDUTAINMENT SENI DAN BUDAYA TOLAKI DI KOTA KOLAKA UTARA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR HYBRID

OLEH:

**KHAIRATUL JANNAH**

**1820321035**

Menyetujui

Tim Pembimbing

Tanggal 11 Maret 2024

Pembimbing I



**Faizah Mastutie,ST.,MT**

**(NIDN: 0024087005)**

Pembimbing II



**Tahang,ST.,MT**

**(NIDN: 0906107701)**



**Prof. Dr. Erniati,ST.,MT**

**TEKNIK  
(NIK: 0906107701)**



**Faizah Mastutie,ST.,MT**

**(NIP: f97008242000122001)**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

### PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **KHAIRATUL JANNAH**

NIM : **1820321035**

Program Studi : **Arsitektur**

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **TAMAN EDUTAINMENT SENI DAN BUDAYA TOLAKI DI KOTA KOLAKA UTARA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR HYBRID** benar-benar merupakan hasil karya pribadi dan seluruh sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan benar

Makassar, 19 Maret 2023

Yang menyatakan  
  
**KHAIRATUL JANNAH**

**NIM: 1820321035**

## ABSTRAK

**Taman Edutainment Seni dan Budaya di Kota Kolaka Utara, Khairatul Jannah.** Taman Edutainment Seni dan Budaya di Kota Kolaka Utara mengambil perannya sebagai fasilitas publik berbasis nilai seni dan budaya yang mengakomodasi kegiatan-kegiatan yang bersifat edukatif. Melalui peningkatan kualitas ruang dan sarana khusus yang mengakomodasi kegiatan-kegiatan budaya lokal setempat sehingga secara tidak langsung dapat mendorong peningkatan jumlah sarana pariwisata di Kota Kolaka Utara. Melalui penataan ruang luar dan ruang dalam bangunan Taman Edutainment Seni dan Budaya di Kota Kolaka Utara dirancang dengan Tema Arsitektur Hybrid, tepatnya di dekat gerbang tol Kolaka Utara, Kecamatan Lasusua, Kabupaten Kolaka Utara. Konsep Arsitektur Hybrid adalah konsep yang menggabungkan atau mencampur berbagai unsur terbaik dari budaya yang berbeda, baik antara budaya masa kini dengan masa lalu, atau antar budaya masa kini. Perencanaan Taman Edutainment Seni dan Budaya ini diharapkan akan membantu program Pemerintah daerah Kota Kolaka Utara dalam meningkatkan fasilitas pelayanan publik dengan basis pendidikan seni dan budaya melalui pengaplikasian prinsip arsitektur hybrid, sehingga pengembangan dan pemanfaatan ruang pembelajaran seni dan budaya ini dapat menjadi usaha meningkatkan nilai tambah tidak hanya sebagai ruang terbuka hijau tetapi juga sebagai ruang pariwisata.

**Kata kunci:** Budaya, Edutainment, Hybrid, Pariwisata, Seni, Taman

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Laporan Perancangan ini sebagai salah satu persyaratan dalam mengikuti ujian akhir pada program studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Fajar Makassar.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan acuan perancangan ini masih terdapat berbagai kekurangan yang belum sempat terkoreksi dengan baik mengingat keterbatasan waktu dan kapasitas penulis. Penulis tetap mengharapkan masukan, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak guna perbaikan selanjutnya.

Melalui kesempatan ini, dengan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu **Faizah Mastutie,ST.,MT** selaku Ketua Prodi Arsitektur sekaligus sebagai dosen pembimbing I, yang telah meluangkan waktu untuk memberi arahan serta masukan yang sangat membantu penulis dalam penulisan Laporan Perancangan ini.
2. Bapak **Tahang,ST.,MT** selaku dosen pembimbing II, yang telah membantu dan memberikan arahan dalam penulisan Laporan Perancangan ini.
3. Teman-teman **Angkatan 2018 Arsitektur**, terkhusus Rio, Agil, Ardi, Fahmi, Hamdan, dan Wia serta Yus yang banyak membantu dalam proses pengerjaan studio akhir. tak lupa juga teman-teman yang lain atas dukungannya dan partisipasi dalam kegiatan sehingga bisa berjalan dengan lancar.
4. Teman-teman seperjuangan studio akhir atas kerja samanya dan saling tukar pikir satu dengan yang lain sehingga tugas studio akhir bisa terselesaikan dengan lancar.
5. Senior dan junior Keluarga Besar **HMA FT-UNIFA** yang membantu dan memberikan semangat dalam penulisan Laporan Perancangan ini.
6. Mama dan Bapak yang selalu memberikan doa dan semangat sehingga penulisan Acuan perancangan ini bisa selesai meskipun terlalu banyak proses yang sulit di jalani.

7. Keluarga besar **Haddase Duppa** yang selalu memberikan doa dan dorongan serta dana dalam menyelesaikan penulisan Laporan Perancangan.
8. Saudara(i) **Khairatul Jannah** yang menemani dan memberikan semangat sehingga proses penulisan bisa selesai.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
I.1 Latar Belakang .....	1
I.2 Rumusan Masalah Perancangan.....	2
I.3 Tujuan Perancangan .....	2
I.4 Lingkup dan Batasan Perancangan .....	3
I.5 Metode Perancangan .....	3
I.6 Kerangka Berfikir .....	4
<b>BAB II KONSEP PERANCANGAN</b> .....	<b>6</b>
II.1 Lokasi.....	6
II.1.1 Gambaran Umum Lokasi .....	6
II.1.2 Kondisi Eksisting.....	7
II.1.3 Kapabilitas Tapak .....	9
II.2 Aspek Kontekstual .....	9
II.2.1 Luas Tapak .....	9
II.2.2 Akseibilitas dan Sirkulasi .....	10
II.2.3 Kebisingan .....	11
II.2.4 Klimatologi.....	13
II.2.5 View .....	15

II.3	Aspek Fungsional.....	17
II.3.1	Pengguna .....	17
II.3.2	Aktivitas .....	20
II.3.3	Kebutuhan Ruang .....	28
II.3.4	Hubungan Ruang .....	29
II.3.5	Besaran Ruang.....	32
II.3.6	Penzoningan.....	41
II.4	Aspek Arsitekural.....	41
II.4.1	Analisis Bentuk .....	41
II.4.2	Gubahan Bentuk .....	43
II.4.3	Tata Letak.....	43
II.4.4	Sirkulasi.....	44
II.5	Aspek Teknis .....	44
II.5.1	Struktur Bawah.....	44
II.5.2	Struktur Tengah.....	45
II.5.3	Struktur Atas.....	45
II.5.4	Sistem Kulit Bangunan.....	46
II.6	Aspek Kinerja .....	46
II.6.1	Sistem Plumbing.....	47
II.6.2	Sistem Penghawaan .....	48
II.6.3	Sistem Proteksi Kebakaran.....	50
II.6.4	Sistem Jaringan Listrik .....	56
II.6.5	Sistem Transportasi Vertikal .....	57
II.6.6	Sistem Penangkal Petir .....	57
II.6.7	Sistem Keamanan .....	58
<b>BAB III</b>	<b>HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>59</b>
III.1	Site Plan .....	59
III.2	Denah.....	59
III.3	Tampak .....	61
III.4	Potongan .....	62
III.5	Eksterior.....	63



III.6 Interior .....	65
<b>BAB IV REFLEKSI PROSES DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>68</b>
III.1 Refleksi Proses Perancangan .....	68
III.2 Hasil Perancangan .....	68

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Kerangka Berfikir.....	5
Gambar II.1 Peta Lokasi Perancangan .....	6
Gambar II.2 Batas Utara.....	8
Gambar II.3 Batas Timur.....	8
Gambar II.3 Batas Selatan.....	8
Gambar II.5 Batas Barat .....	8
Gambar II.6 Kondisi Eksisting Tapak .....	8
Gambar II.7 Kondisi kemiringan Gunung.....	9
Gambar II.8 Luas Lahan.....	10
Gambar II.9 Analisis Akseibilitas.....	10
Gambar II.10 Kondisi Jalan di sekitar Tapak.....	11
Gambar II.11 Analisis Kebisingan .....	12
Gambar II.12 Orientasi Matahari .....	14
Gambar II.13 Arah angin pada Tapak .....	15
Gambar II.14 View ke dalam Tapak .....	16
Gambar II.15 View ke luar tapak .....	17
Gambar II. 16 Struktur Pengelolaan.....	18
Gambar II.17 Diagram Alur Aktivitas Pengelola Secara Umum.....	25
Gambar II.18 Diagram Alur Aktivitas Instruktur.....	25
Gambar II.19 Diagram Alur Aktivitas Pelaku Seni.....	26
Gambar II.20 Diagram Alur Aktivitas Masyarakat Umum.....	26
Gambar II.21 Diagram Alur Aktivitas Wisatawan.....	26
Gambar II.22 Diagram Alur Aktivitas Mahasiswa/Pelajar.....	27
Gambar II. 23 Diagram Alur Aktivitas Anak-anak 7-13 Tahun .....	27
Gambar II.24 Hubungan Ruang Makro.....	30
Gambar II.25 Zoning Tapak.....	41
Gambar II.26 Analisis Bentuk.....	42
Gambar II.27 Gubahan Massa.....	43
Gambar II.28 Tata Letak .....	43
Gambar II.29 Sirkulasi Tapak .....	44
Gambar II.30 Struktur Pondasi Tiang Pancang.....	45

Gambar II.31 Struktur Tengah .....	45
Gambar II.32 Kulit Bangunan .....	46
Gambar II.33 Jaringan Air Bersih Bangunan .....	47
Gambar II.34 Sistem Jaringan Air Bersih .....	47
Gambar II.35 Jaringan Air Kotor Bangunan .....	47
Gambar II.36 Sistem Jaringan Air Kotor .....	48
Gambar II.37 Penghawaan Alami .....	49
Gambar II.38 AC Central Pada Ruangan .....	49
Gambar II.39 Standing Floor AC .....	50
Gambar II.40 AC Split .....	50
Gambar II.41 Sistem Proteksi Kebakaran .....	51
Gambar II.42 Alarm Kebakaran .....	51
Gambar II.43 Alat Pendeteksi Panas .....	52
Gambar II.44 Alat Pendeteksi Asap .....	52
Gambar II.45 Alat Pendeteksi Api .....	52
Gambar II.46 Air Laut Sekitar Tapak.....	53
Gambar II.47 Hydrant .....	53
Gambar II.48 Sprinkler.....	54
Gambar II.49 Alat Pemadam Portable.....	54
Gambar II.50 Sistem Jaringan Listrik .....	57
Gambar II.51 Sistem Transportasi Vertikal.....	57
Gambar II.52 Sistem Penangkal Petir Faraday.....	57
Gambar II.53 Sistem Keamanan.....	58
Gambar III.1 Master Plan .....	59
Gambar III.2 Denah Basemant dan Bangunan Pengelola .....	60
Gambar III.3 Denah Lantai 2 .....	60
Gambar III.4 Denah Lantai 3 .....	61
Gambar III.5 Tampak Depan dan Belakang.....	61
Gambar III.6 Tampak Kanan dan Kiri .....	62
Gambar III.7 Potongan .....	62
Gambar III.8 Pertunjukan Outdoor .....	63
Gambar III.9 Taman Bermain .....	63

Gambar III.10 Area Taman Tematik.....	64
Gambar III.11 Taman Plaza .....	64
Gambar III.12 Hall/Lobby.....	65
Gambar III.13 Ruang Rapat .....	65
Gambar III.14 Ruang Pameran.....	66
Gambar III.15 Ruang Ballroom.....	67
Gambar IV.1 Site Akhir .....	69

## **DAFTAR TABEL**

Tabel II.1 Analisis Pengunjung .....	19
Tabel II.2 Analisis Aktivitas.....	20
Tabel II.3 Kebutuhan Ruang berdasarkan Sifat Fasilitas dan Sifat Ruang .....	28
Tabel II.4 Hubungan Ruang Mikro Fasilitas Pengelolaan.....	30
Tabel II.5 Hubungan Ruang Mikro Fasilitas Pengunjung.....	32
Tabel II.6 Daftar Besaran Ruang.....	33

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang**

Keanekaragaman budaya dan kesenian di Indonesia dapat ditemui dari berbagai daerah, di antaranya daerah Kolaka Utara. Kolaka Utara merupakan salah satu Kabupaten di Sulawesi Tenggara yang dikenal dengan kota yang diminati untuk dihuni oleh beberapa macam suku. Kabupaten Kolaka Utara sendiri memiliki jumlah penduduk dari hasil registrasi akhir tahun 2019, yaitu sebesar 150.831 jiwa terdiri dari penduduk laki-laki sebesar 77.796 jiwa atau 50.69% dan perempuan sebesar 73.035 jiwa atau 49.31%, dan pada tahun 2020 penduduk Kolaka Utara berjumlah 139.319 jiwa. Kabupaten ini merupakan wilayah yang didominasi oleh masyarakat Tolaki yang mana merupakan suku asli dari Kolaka Utara. Adapun suku selain dari Tolaki seperti Bugis merupakan suku pendatang.

Kabupaten Kolaka Utara sendiri merupakan salah satu kabupaten yang dikenal masyarakat luar daerahnya sebagai kota budaya dan pelajar, hal tersebut didasari dengan banyak aktivitas kreatifitas dan komunitas lokal yang hampir diminati berbagai warga dari luar daerah. Hal tersebut berkaitan satu sama lain untuk membentuk karakter generasi muda. Namun seiring berkembangnya zaman, budaya tradisional suku Tolaki terus terkikis dan banyak yang kurang peduli tentang pentingnya seni dan budaya bagi anak cucu yang akan datang. Masuknya berbagai kesenian dan kebudayaan luar, melalui berbagai media yang telah berkembang seperti handphone di zaman modern ini, menjadikan seni dan budaya tradisional semakin hari semakin meluntur. Tidak hanya itu, kurang serta tidak menariknya fasilitas yang dapat menampung kegiatan generasi muda yang bersifat publik, membuat generasi muda tidak tertarik dalam mengembangkan kreatifitasnya sehingga mengalami krisis kreatifitas dan minimnya terjadi interaksi antar sesama pelajar di luar pendidikan formal.

Untuk mengatasi hal tersebut tentunya akan membutuhkan wadah yang berfungsi sebagai wadah pengembangan kreatifitas juga sebagai objek rekreasi (wisata) yang tidak hanya diminati oleh masyarakat Kolaka Utara sendiri tetapi juga dari luar daerah. Melalui kegiatan yang bersifat kompetitif, kreatif, dan

edukatif, Perancangan Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki di Kota Kolaka Utara ini akan memberikan suatu nilai tambah sebuah wahana baru bagi pengembangan imajinasi kreatif, yang pada akhirnya akan membuka pintu bagi terbentuknya anak muda kreatif yang tangguh, berwawasan tinggi, mandiri, memiliki rasa percaya diri, dan semakin memiliki pengetahuan akan seni dan budayanya sendiri.

Agar objek memenuhi kebutuhan dan diterima oleh masyarakat tanpa terkecuali, serta dapat menarik minat khususnya generasi muda untuk mengembangkan kreatifitasnya terkait seni dan budaya Tolaki, maka rancangan objek “Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki di Kota Kolaka Utara” ini menggunakan arsitektur hybrid. Pemilihan pendekatan ini dengan pertimbangan bahwasanya wadah yang dihasilkan dalam perancangan ini tidak hanya menerapkan budaya suku Tolaki tetapi juga mempertimbangkan budaya masa kini sehingga meningkatkan kualitas dari rancangan taman edutainment seni dan budaya ini.

## **I.2 Rumusan Masalah Perancangan**

Berdasarkan penjelasan dari Latar Belakang diatas dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki yang dianggap representatif bagi masyarakat dan dapat merangsang kreatifitas anak muda untuk mengembangkan Seni dan Budaya Tolaki sehingga tetap lestari?
2. Bagaimana mengimplementasikan tema Arsitektur hybrid pada rancangan Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki di kota Kolaka Utara?

## **I.3 Tujuan Perancangan**

Dari rumusan masalah maka manghasilkan tujuan yaitu:

1. Untuk merancang Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki yang representatif bagi masyarakat dan dapat merangsang kreatifitas anak muda dalam mengembangkan Seni dan Budaya Tolaki sehingga tetap lestari.

2. Menghasilkan rancangan yang mampu mengimplementasikan tema Arsitektur hybrid terhadap perancangan Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki di kota Kabupaten Kolaka Utara

#### **I.4 Lingkup dan Batasan Perancangan**

Adapun lingkup dan Batasan perancangan yaitu:

##### **I.4.1 Lingkup Perancangan**

###### **1. Lingkup Subtansial**

Perencanaan ditekankan sesuai disiplin ilmu arsitektur sedangkan disiplin ilmu lainnya hanya dipakai sebagai penunjang perencanaan yakni mempertimbangkan budaya yang ada di Kolaka Utara melalui pendekatan Arsitektur Hybrid.

###### **2. Lingkup Spasial**

Secara administratif wilayah perencanaan dan perancangan Taman Wisata Edutainment Seni dan Budaya berada di kota Kabupaten Kolaka Utara yaitu Kecamatan Lasusua.

##### **I.4.2 Batasan Perancangan**

Batasan perancangan Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki ini yaitu:

1. Sebagai bagian dari perencanaan suatu kawasan baru, objek mengacu pada garis kebijakan/peraturan yg berlaku pada kawasan perencanaan.
2. Kreatifitas rancangan disesuaikan dengan tema rancangan serta tidak terikat oleh keterbatasan dana.
3. Biaya operasional dan pemeliharaan diasumsikan diperoleh dari pemerintah.

#### **I.5 Metode Perancangan**

Metode Perancangan merupakan suatu sistem atau strategi yang digunakan untuk mengumpulkan data yang berupa informasi maupun ide-ide yang dapat menunjang perancangan. Adapun metode yang akan digunakan sebagai berikut:



1. Konsep

Tahap konsep berisi hasil dari studi aktifitas, studi ruang, studi masa, studi eksisting bangunan yang berguna sebagai acuan pembuatan konsep. Selain itu juga dijelaskan pendekatan desain yang digunakan untuk perancangan proyek ini berdasarkan hasil data yang di dapatkan dari hasil pemrograman.

2. Rancangan Skematik

Rancangan skematik berupa gambaran atau gagasan pengembangan yang berasal dari konsep desain setelah melakukan analisis. Hasilnya adalah dalam bentuk sketsa desain, pada umumnya memperlihatkan gambar denah, tampak dan potongan, serta sosok bangunan yang menjelaskan berbagai skema system bangunan dari aspek arsitektural ataupun aspek struktur.

3. Pengembangan Perancangan

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap desain skematik, dalam tahap ini ide desain yang berasal dari sketsa-sketsa dikembangkan menjadi gambar yang sudah terskala menggunakan software AutoCAD.

4. Pembuatan Detail

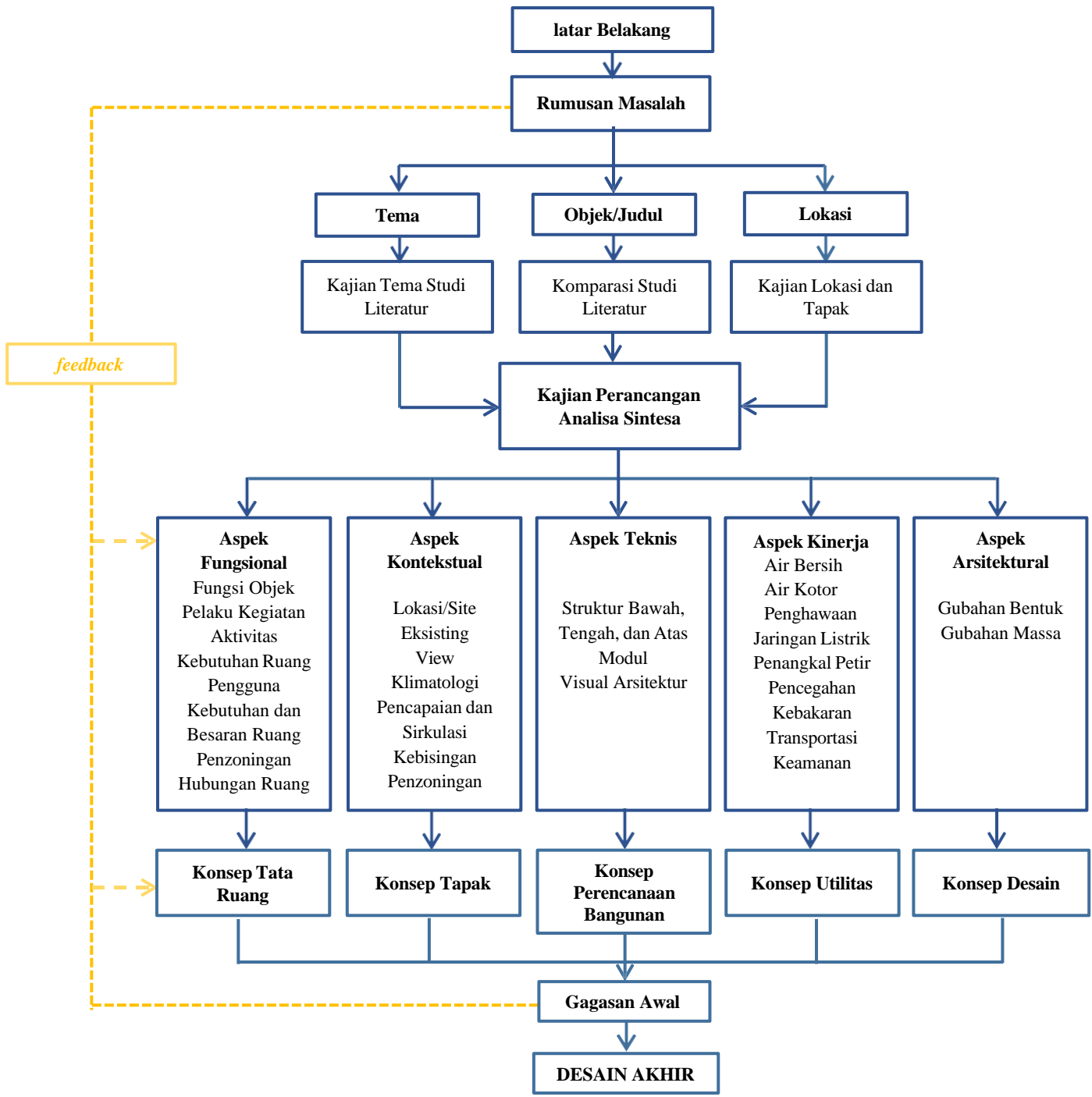
Pembuatan detail adalah solusi untuk pemecahan masalah desain yang timbul. Dengan adanya detail maka tercipta solusi desain pada bagian-bagian yang memerlukan perhatian khusus, detail berupa gambar kerja dua dimensi dan tiga dimensi.

5. Presentasi

Perancangan Setelah proses perancangan selesai tahap terakhir adalah mempresentasikan proyek yang telah dikerjakan menggunakan media gambar kerja (2 dimensi), power point, dan maket yang menunjukkan keseluruhan desain secara 3 dimensi.

## **I.6 Kerangka Berfikir**

Kerangka pikir dalam melaksanakan sebuah kegiatan sebagai gambaran perancangan dari seluruh kegiatan yang akan di lakukan. Berikut adalah kerangka pikir dalam mewujudkan Gedung dan Taman Edukasi Sosial dan Budaya di Kecamatan Lasusua Kolaka Utara:

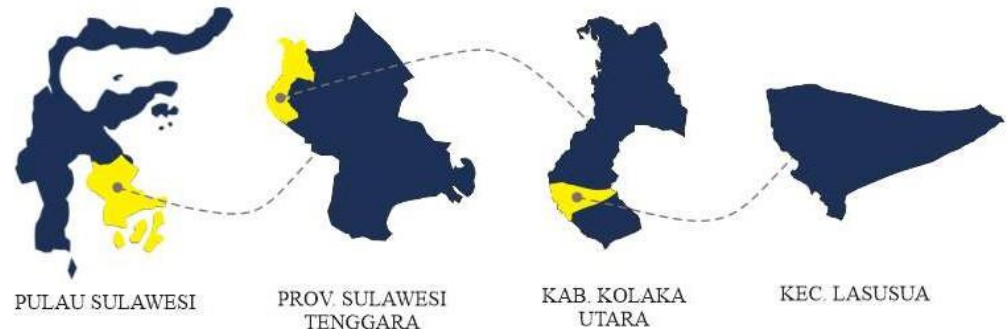


Gambar I.1 Kerangka Berfikir (2022)

## BAB II KONSEP PERANCANGAN

### II.1 Lokasi

#### II.1.1 Gambaran Umum Lokasi



Gambar II.1 Peta Lokasi Perancangan

Sumber: Olah data, 2022

Lokasi perancangan berada di Provinsi Sulawesi Tenggara tepatnya di Kabupaten Kolaka Utara, Kecamatan Lasusua yang berada di pinggiran pusat Kota Lasusua.

Kolaka utara adalah daerah yang baru mengalami pemekaran sejak tahun 2004 dari Kab. Kolaka. Tatanan kotanya masih dalam pengembangan baik dari segi pemerintahan, industri dan perekonomian. Daerah Kabupaten Kolaka Utara berada di jazirah tenggara Pulau Sulawesi dan secara geografis terletak pada bagian barat. Kabupaten Kolaka Utara memanjang dari utara ke selatan berada diantara  $2^{\circ}46'45''$  -  $3^{\circ}50'50''$  LS dan membentang dari barat ke timur diantara  $120^{\circ}41'16''$  -  $121^{\circ}26'31''$ BT.

Batas daerah Kabupaten Kolaka Utara adalah sebagai berikut:

Di sebelah utara: Kab. Luwu Timur

Di sebelah Timur: Kec. Uluwoi (Kab. Kolaka) dan Kab. Konawe Utara

Di sebelah barat: Pantai Timur teluk Bone

Disebelah selatan: Kec. Wolo

Keadaan permukaan wilayah Kabupaten Kolaka Utara terdiri dari gunung bukit, lembah dan laut yang memanjang dari utara ke selatan. Diantara jenis permukaan tersebut terdapat lahan yang merupakan daerah potensial untuk pengembangan sektor pertanian, perkebunan dan perikanan dengan tingkat kemiringan sebagai berikut:

1. Lahan dengan lereng antara 00 - 20 seluas 1.017,49 km<sup>2</sup> (30%) layak untuk permukiman, pertanian, perikanan, dan kegiatan lainnya.
2. Lahan dengan lereng antara 20 -150 seluas 678,38 km<sup>2</sup> (20%) layak untuk permukiman, pertanian dan permukiman.
3. Lahan dengan lereng antara 150 -400 seluas 339,16 km<sup>2</sup> (10%) layak untuk permukiman, pertanian dan perkebunan.
4. Lahan dengan lereng antara 400 keatas seluas1,356,65 km<sup>2</sup> (40%) adalah wilayah yang perlu dijaga kelestariannya.

#### **II.1.2 Kondisi Eksisting**

Data eksisting membantu mengetahui keadaan fisik tapak, keadaan lingkungan pada tapak, batas-batas tapak, dan setiap potensi yang ada pada tapak.

Lokasi perancangan berada di Kec. Lasusua Kab. Kolaka Utara, yaitu jalan Bypass Lasusua. Lokasi ini berbatasan dengan:

Sebelah Utara : Gerbang Tol Kolaka Utara

Sebelah Timur : Kawasan hutan (pegunungan)

Sebelah Selatan : Area Olahraga

Sebelah Barat : Kawasan Kuliner Tradisional Lasusua dan laut

Pilihan Tapak yang merupakan Kawasan reklamasi ini memiliki luas ± 20.000 m<sup>2</sup> (2 Ha). Adapun jarak tapak dari garis pantai yaitu sekitar 70m.



Gambar II.2 Batas Utara  
Sumber: Olah data,2022



Gambar II.3 Batas Timur  
Sumber: Olah data,2022



Gambar II.4 Batas Selatan  
Sumber: Olah data, 2022



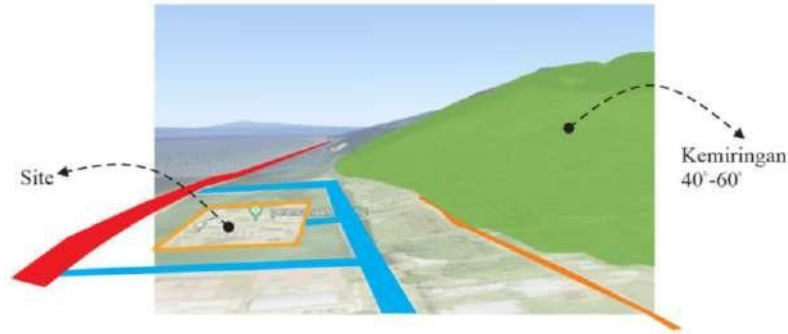
Gambar II.5 Batas Barat  
Sumber: Olah data, 2022

Kondisi topografi pada lokasi perancangan Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki di Kota Kolaka Utara memiliki ciri-ciri tanah relatif datar karena merupakan tanah reklamasi, dengan kondisi sekitar lokasi perancangan yakni memiliki ciri tanah bergelombang dan berbukit, dimana kemiringan gunung yang ada di sekitar tapak yaitu 40-60 derajat.



Gambar II.6 Kondisi Eksisting Tapak

Sumber: Olah data,2022



Gambar II.7 Kondisi kemiringan Gunung

Sumber: Olah data, 2022

Gunung yang ada di sekitar tapak memiliki kemiringan 40°-60°, dengan kondisi memiliki jarak cukup jauh terhadap tapak sehingga memungkinkan tapak sangat aman dalam membuat perancangan ini.

### II.1.3 Kapabilitas Tapak

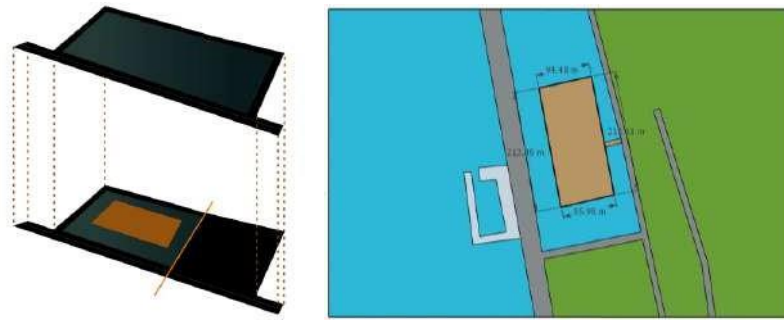
Tapak berada pada Kawasan perkotaan yang berfungsi untuk melayani kegiatan skala Kabupaten atau Kecamatan. Dalam merencanakan Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki ini perlu memperhatikan Peraturan dan ketentuan bangunan yang sudah ada, adapun peraturannya yaitu:

1. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 50 %
2. Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : 3 Lantai
3. Koefisien Dasar Hijau (KDH) : 30%
4. Garis Sempadan Bangunan (GSB) :  $\frac{1}{2}$  Lebar Jalan + 1 Meter

## II.2 Aspek Kontekstual

### II.2.1 Luas Tapak

Area yang akan dijadikan tapak dalam perancangan Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki ini merupakan lahan atau area reklamasi yang masuk dalam Kawasan pengembangan yakni area rekreasi. Dengan luasan  $\pm 20.000 m^2$ .



Gambar II.8 Luas Lahan

Sumber: Olah data,2022

## II.2.2 Akseibilitas dan Sirkulasi

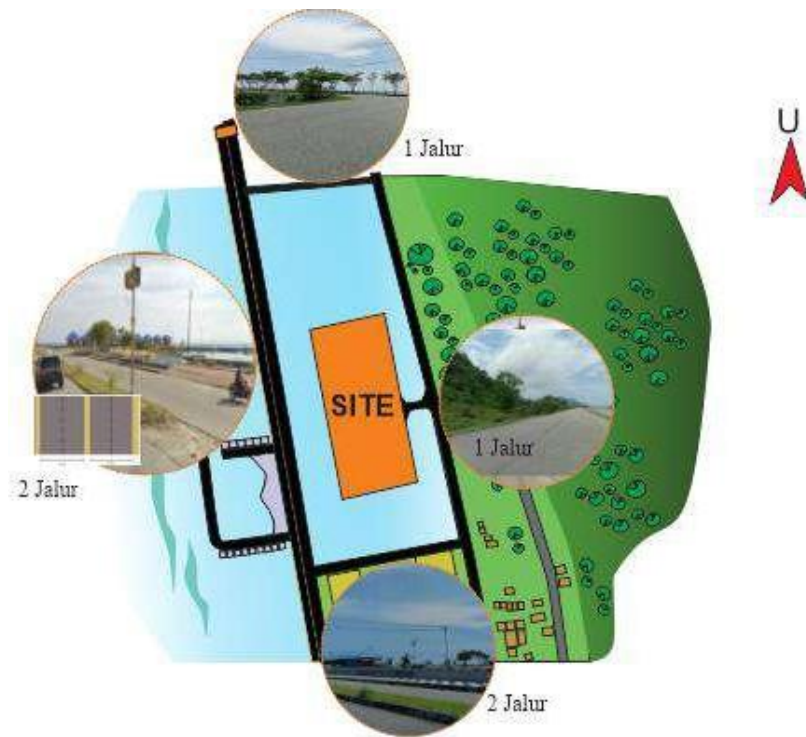


Gambar II.9 Analisis Akseibilitas

Sumber: Olah data,2022

Berdasarkan gambar diatas Lokasi Tapak dengan mudah dijangkau karena lokasi berada pada Kecamatan Lasusua yang merupakan kota dari Kabupaten Kolaka Utara. Lokasi dapat dicapai langsung melalui jalan utama yaitu jalan ByPass Lasusua menggunakan kendaraan dengan waktu  $\pm 10$  menit dari pusat kota Lasusua. Kondisi jalan yang cukup lebar dan beraspal serta memiliki

beberapa alternatif jalan menuju lokasi membuat akses jalan ini tidak pernah mengalami kemacetan.



Gambar II.10 Kondisi Jalan di sekitar Tapak

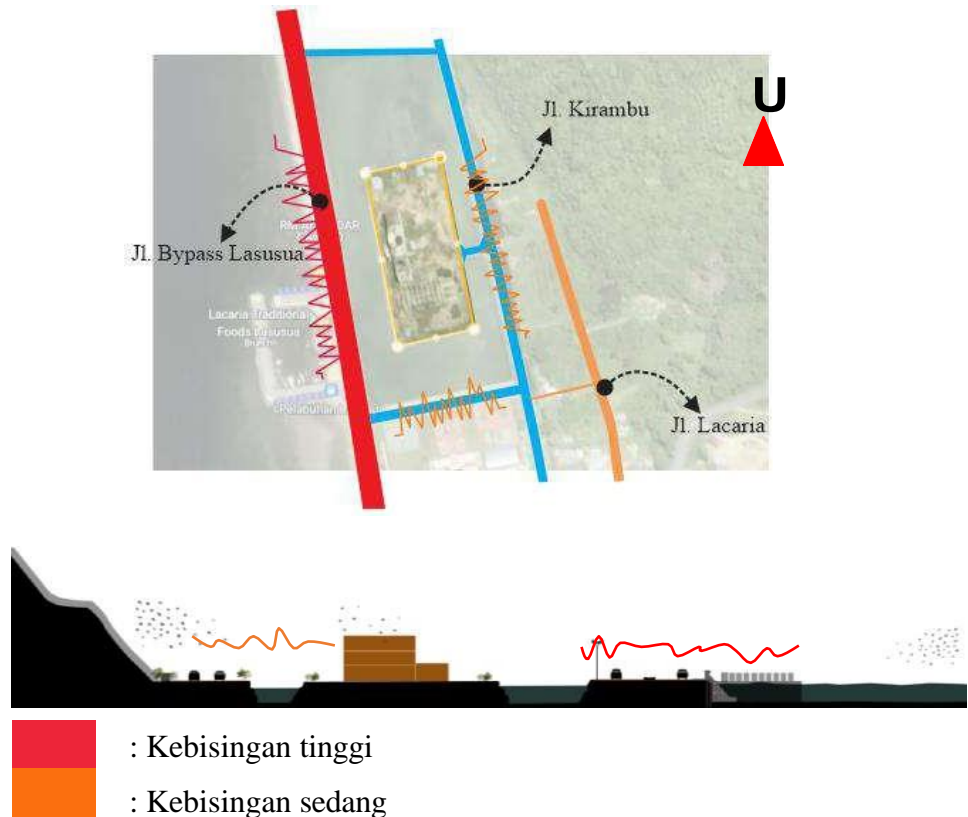
Gambar: Olah data, 2022

Sirkulasi pada Tapak perancangan terbagi menjadi 2, yaitu sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki. Kendaraan menggunakan jalan pekerasan yang terdapat pada tapak dan pada area parkir. Untuk pejalan kaki menggunakan trotoar, jalan setapak serta area terbuka

### II.2.3 Kebisingan

Kebisingan adalah faktor lingkungan yang dapat mengakibatkan ketidaknyamanan disaat melebihi ambang batas dan dapat mempengaruhi perencanaan awal tapak (Afdillah 2011:67). Kecamatan Lasusua merupakan kota dari Kolaka Utara yang memiliki tingkat kebisingan 70 dBA. 70 dBA ini didapatkan dari standart pengukuran kebisingan oleh Kementrian Lingkungan Hidup dengan KEP -4 8/MENLH/11/1996 tentang Baku Tingkat Kebisingan





Gambar II.11 Analisis Kebisingan

Sumber: Olah data,2022

Berdasarkan hasil pengamatan diketahui bahwa, kondisi dan aktifitas penduduk tergolong rendah karena area Kawasan yang sedikit jauh dari fasilitas dan pemukiman penduduk. Namun, pada Jalan utama yakni Jalan Bypass Lasusua merupakan jalur dua arah dengan dua lajur. Tingkat dan intensitas kebisingan dapat dilihat berdasarkan waktu lewat kendaraan bermotor selama siang hari dan malam hari dengan tingkat kebisingan tinggi sedangkan intensitas kebisingan sedang berasal dari gelombang air laut dan pemukiman penduduk (aktivitas penduduk). Dengan keadaan tersebut, dapat di terapkan berbagai cara untuk meredam kebisingan yaitu

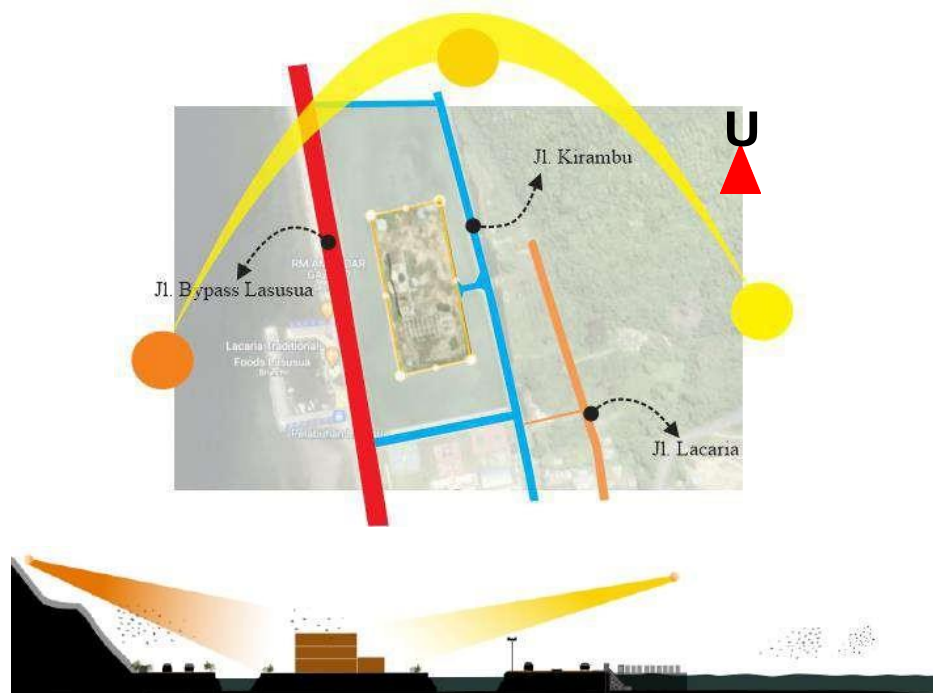
1. Menanam vegetasi pada arah sumber kebisingan.
2. Menggunakan material yang dapat meredam kebisingan. Mempertimbangkan penempatan ruangan-ruangan yang membutuhkan tingkat kenyamanan yang maksimal.

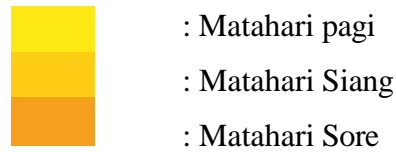
## II.2.4 Klimatologi

Kolaka Utara merupakan kabupaten yang beriklim tropis yang kaya akan sinar matahari dan angin. Orientasi terhadap matahari dan angin selalu berperan untuk pertimbangan perancangan. Curah hujan yang relatif tinggi terjadi pada bulan Januari, Februari, Maret, Mei, Juni November, dan Desember. Sedangkan bulan September dan Oktober curah hujan relatif rendah.

### 1. Orientasi Matahari

Cahaya matahari sangat berpengaruh dalam kenyamanan manusia, cahaya matahari dapat dimanfaatkan sebagai sumber pencahayaan alami tetapi juga dapat memberikan dampak negatif bagi manusia. Konsep terhadap orientasi matahari berperan penting dalam penentuan tata letak bangunan, pada perancangan ini sangat diperlukan dalam penerapan pencahayaan alami untuk mengurangi penggunaan pencahayaan buatan. Penggunaan pencahayaan buatan sangat terbatas pada lokasi perancangan sehingga pencahayaan alami sangat dibutuhkan pada siang hari.





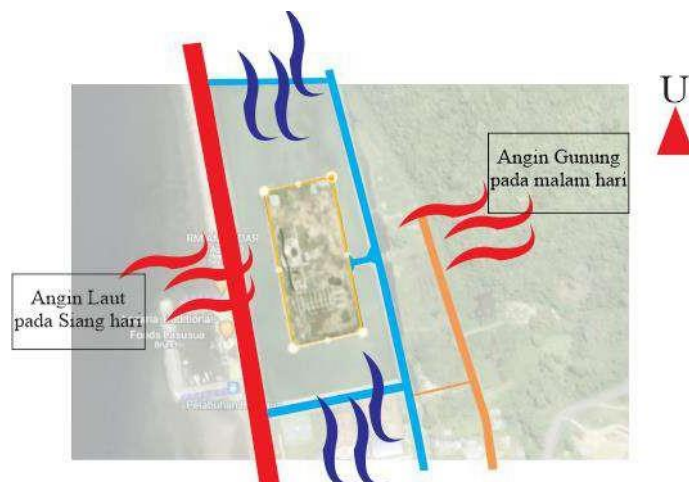
Gambar II.12 Orientasi Matahari

Sumber: Olah data, 2022

Analisis matahari berpengaruh pada perancangan yang berkaitan dengan tingkat kenyamanan pengunjung Taman. Cahaya matahari pukul 07.00 - 10.00 sangat bermanfaat bagi kesehatan, sedangkan pukul 11.00-15.00 cahaya matahari cenderung di hindari karena mengandung pancaran radiasi. namun tidak menutup kemungkinan pada perancangannya memanfaatkan matahari sore dengan mempertimbangkan bentuk bangunannya. Melalui pertimbangan di atas maka penerapan pada bangunan yaitu memberikan secondary skin pada bangunan.

2. **Angin**

Kecepatan angin maksimum yang terjadi dibulan Mei, September, dan Juli. Rata-rata kelembaban udara berkisar 67% - 88%. Dengan kelembaban maksimum 99% dan minimum 40%, sedangkan suhu maksimum di Kolaka Utara yaitu mencapai 36.40°C. (BPS Kolaka Utara, 2019)





: angin berhembus sedang

: angin berhembus kuat

Gambar II.13 Arah angin pada Tapak

Sumber: Olah data,2022

Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui bahwa orientasi tapak menyamping arah datangnya angin yang bertiup pada siang hari, dan arah angin pada malam hari dimana angin tersebut tidak sepenuhnya diperlukan pada bangunan. Pada perancangan menerapkan:

1. Bangunan dirancang dengan permukaan lengkung untuk memecah tekanan angin.
2. Pemberian pepohonan dan tanaman pada sisi yang berpotensi angin paling tinggi.

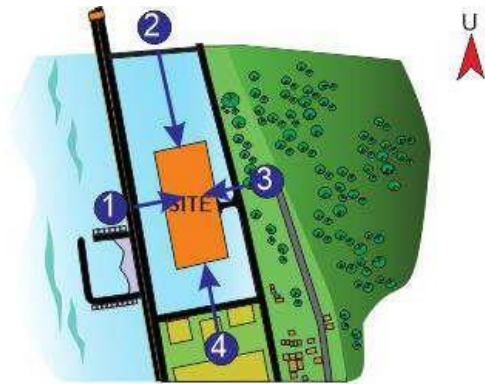
## II.2.5 View

Pada tapak perancangan ini, memiliki view laut dan daratan. View tapak dari berbagai arah masing-masing memiliki potensi yang baik yaitu utara merupakan gerbang tol Kolaka Utara dan Selatan Kawasan Olahraga, tetapi view yang paling baik adalah view yang terdapat pada bagian barat yaitu view laut dan bagian timur yaitu view gunung dan merupakan daya Tarik utama dari perancangan Taman ini.

## 1. View ke dalam tapak

### KETERANGAN

1. view dari barat  
Laut dan Jl. Bypass
2. View dari arah utara
3. View dari arah Timur
4. View dari arah selatan



Gambar II.14 View ke dalam Tapak

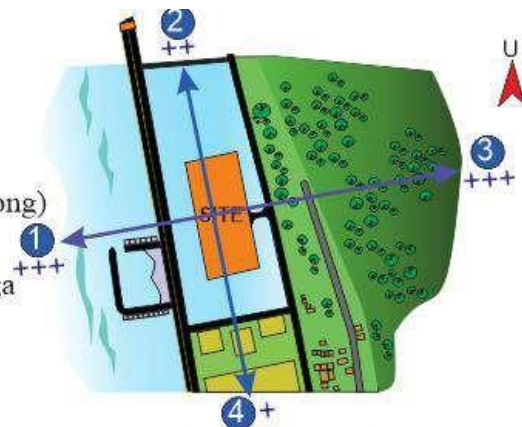
Sumber: Olah data, 2022

Analisis yang dilakukan terhadap view kedalam tapak akan dimaksimalkan untuk menentukan tolak ukur dan pertimbangan yang akan digunakan dalam merancang fasad bangunan yang menarik untuk dilihat oleh pengunjung dan pengguna jalan disekitar tapak.

## 2. View keluar tapak

### KETERANGAN

1. view Laut
2. View Laut (Lahan Kosong)
3. View gunung
4. View Kawasan Olahraga



Keterangan

+ : Baik

++ : Sedang baik

+++ : Sangat baik

Gambar II.15 View ke luar tapak

Sumber: Olah data, 2022

Dapat dilihat bahwa view di sekitar Tapak cenderung lebih positif dan mampu menarik perhatian pengguna. Analisis yang dilakukan terhadap view keluar tapak bertujuan untuk menentukan orientasi bangunan dan bukaan pada bangunan untuk memperlihatkan potensi view yang ada disekitar tapak dari dalam keluar tapak yang dapat dinikmati pelaku kegiatan bangunan.

## II.3 Aspek Fungsional

### II.3.1 Pengguna

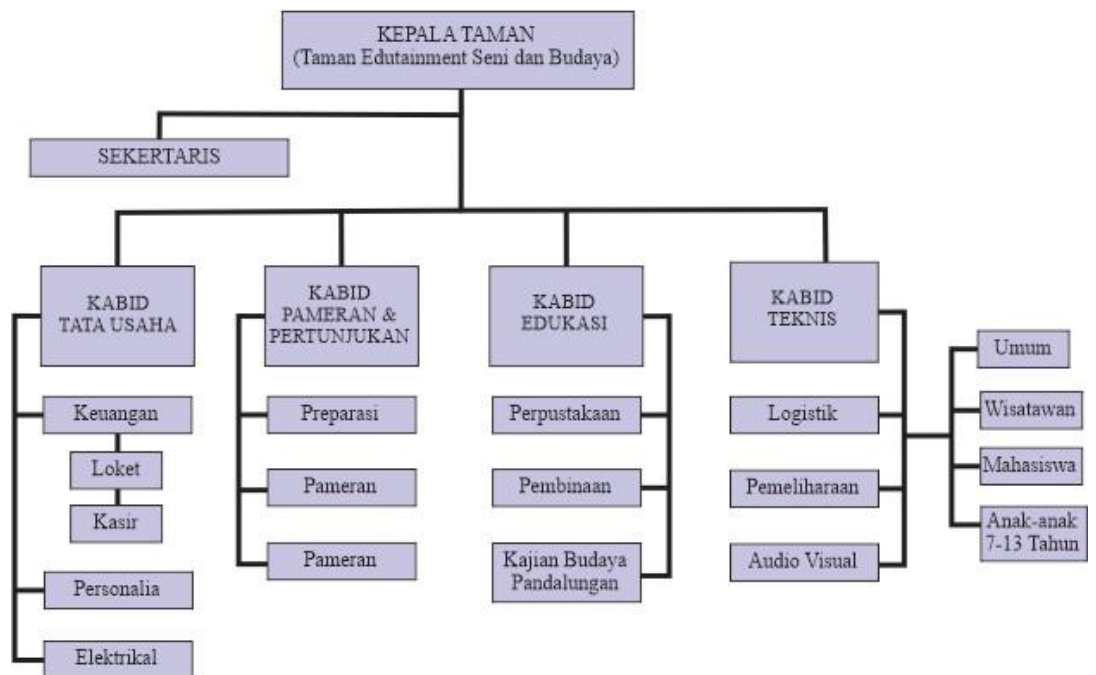
Perancangan Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki ini di desain dengan pertimbangan pelaku yang akan menggunakan bangunan tersebut. Pada analisis pelaku memiliki tujuan untuk mengarahkan integrasi tema *architecture hybrid* yang sistematis dan akumulatif. Analisis Pelaku dikelompokkan menjadi:

#### 1. Pengelola

Pengelola adalah suatu kelompok yang bertanggung jawab untuk mengelola taman budaya. Pengelola ini bisa berasal dari pihak swasta atau pemerintah jika taman budaya ini berada di bawah naungan pemerintah daerah. Manajer sendiri yang bertugas memberikan izin terkait peminjaman untuk sebuah acara.

- a. Kepala Taman merupakan pemimpin atau yang bertindak selaku penanggung jawab dalam Pengelolaan Taman.
- b. Sekretaris adalah profesi administratif yang bersifat asisten/mendukung
- c. Wakil Kepala adalah membantu kepala Taman dalam menjalankan kewajibannya.

- d. Bidang pameran dan Pertunjukan (bekerja sama dengan Pelaku Seni), yang bekerja dalam urusan penyelenggaraan pameran dan pertunjukan, jadwal maupun persiapan apa saja yang harus dilakukan sebelum pameran dan pertunjukan dilaksanakan
- e. Bidang Tata Usaha adalah staf yang terkait dengan kegiatan administrasi, keuangan (bekerja sama dengan Pemilik Toko) dan pendataan atau manajemen dalam Taman.
- f. Bidang bimbingan edukasi, bekerja dalam bidang penyuluhan dan bimbingan (bekerja sama dengan Instruktur/Pengajar) dalam meningkatkan apresiasi dan kreatifitas masyarakat betapa pentingnya melestarikan warisan kebudayaan.
- g. Bidang teknis koleksi, meneliti dan mengumpulkan semua hasil koleksi budaya, pada awal dilaksanakan pameran dalah membuat skenario berdasarkan tema yang akan diangkat nantinya



Gambar II.18 Struktur Pengelolaan

Sumber: Olah data, 2022

## 2. Pengunjung

Pengunjung adalah orang yang melakukan aktivitas diluar dari tempat tinggalnya atau bepergian ke suatu tempat untuk berlibur, mencari hiburan serta berekreasi. Taman Edutainment Seni dan Budaya ini ditujukan tidak hanya berasal dari dalam daerah tetapi juga berasal dari luar daerah. Pengunjung dalam Taman Edutainment Seni dan Budaya ini dibagi dalam beberapa macam:

### a. Masyarakat Umum

Masyarakat umum yang sekedar mengunjungi dan menonton kegiatan seni sebagai rekreasi dan belajar dari keunikan seni yang di pentaskan

### b. Wisatawan

Wisatawan dapat diartikan sebagai wisatawan lokal, interlokal maupun internasional dari luar daerah yang memiliki interest terhadap kegiatan seni yang diselenggarakan di Kolaka Utara.

### c. Mahasiswa/Pelajar

Mahasiswa atau pelajar mengisi waktu luang, observasi atau dengan belajar non formal dengan melihat atau mengikuti kegiatan seni yang sedang diselenggarakan maupun yang sedang melakukan studi khusus berupa penelitian.

### d. Anak-anak umur 7-13 Tahun

Anak-anak datang untuk belajar kebudayaan, bermain, berjalan-jalan dan rekreasi.

Tabel II.1 Analisis Pengunjung

JENIS PENGUNJUNG	KARAKTER PENGUNJUNG
<b>Pengunjung Umum</b> masyarakat umum daerah Kolaka Utara dan seluruh masyarakat umum luar Kolaka Utara	- Pengunjung yang datang untuk melakukan transaksi jual beli cendramata - Pengunjung yang datang untuk menikmati hiburan yang disajikan dalam Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki ini. - Pengunjung umum yang datang untuk menggunakan fasilitas umum yang



	ditawarkan atau untuk sekedar berjalan maupun refreshing (rekreasi).
<b>Pengunjung Khusus</b> Pelajar, Mahasiswa, anak-anak (7-13 tahun) Peneliti ahli, Turis dan Kolektor	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Studi banding pelajar yang melakukan aktivitas penelitian, belajar, pengembangan dengan menggunakan fasilitas yang dalam Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki.</li> <li>- Pengunjung yang datang untuk mengamati pameran atau pertunjukkan yang di sediakan oleh Pengelola.</li> </ul>

Sumber: Olah data, 2022

### II.3.2 Aktivitas

Analisis aktivitas pada Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki di Kota Kolaka Utara ini untuk mengetahui aktivitas apa saja yang dilakukan oleh pengguna Taman Edutainment Seni dan Budaya ini, terutama yang memiliki kewajiban dalam pengelolaannya dalam menjalankan kewajiban masing-masing pelaksana dan pengelolanya.

Tabel II.2 Analisis Aktivitas

PELAKU	KELOMPOK PELAKU	AKTIVITAS & KEBUTUHA PENGGUNA	RUANG YANG DIBUTUHKAN	
Pengelola	Kepala Taman	Mengelola dan memimpin Taman	R. Kepala Pengelola	
		Mengkoordinir seluruh Kegiatan Taman		
		Memimpin rapat atau pertemuan internal maupun eksternal	R. Rapat	
	Sekertaris	Kepala Taman	Istirahat/makan	Restoran
			Keperluan khusus	Toilet
			Sholat	Musholla
			Menyusun dan mengatur jadwal kegiatan Kepala Taman	R. Sekretariat

		Mendampingi direktur di setiap kegiatan		
		mengontrol pemasukan (umum) Taman (Perusahaan)		
		Istirahat/makan		Restoran/cafe
		Keperluan khusus		Toilet
		Sholat		Musholla
	Bagian Pameran dan Pertunjukan	Mengontrol dan mengawasi koleksi	R. Control	
		Mengumpulkan, meneliti, serta mengolah segala jenis koleksiyang dimiliki	R. Koleksi/ Gudang Pameran	
		Menerbitkan katalog, folder atau pamflet		
		Melakukan Publikasi	R. Audio Visual	
		Meengusahakan pengadaan barang pameran	R. Workshop	
		Mengontrol peertunjukan	R. Control	
		Bekerja sama dengan pelaku seni	R. Workshop	
		Mengontrol fasilitas pelaku pertunjukan		
		Istirahat/makan	Restoran	
		Keperluan khusus	Toilet	
		Sholat	Musholla	
	Bagian Tata Usaha	menangani urusan kepegawaian,	R. Tata Usaha	
		Menangani urusan keuangan		
		Menangani kebersihan	R. Peralatan	
Menangani Perlengkapan dalam Taman		R. Peralatan & Perlengkapan		
Bagian Bimbingan Edukasi	Mempersiapkan alat dan barang	R. Latihan		

		Menyediakan fasilitas bimbingan	
		Bekerjasama dengan pihak tenaga pengajar	
Bagian Teknisi		meneliti dan mengumpulkan semua hasil koleksi budaya	R. Koleksi
		Mengontrol jalannya pertunjukan dan pameran	R. Control
		Membuat scenario pertunjukan dan pameran	R. Workshop
		Mengurus koleksi perpustakaan dan Pameran	R. Koleksi
		Memantau kegiatan di dalam Taman	R. Kontrol
		Menjaga Keamanan	Pos Jaga
		Mengurusi Teknis dalam Taman	R. Teknisi
Instruktur/Pengajar		Memberikan Pelatihan	R. Sanggar
		Membimbing Siswa	
		Terlibat dalam pertunjukan seni	R. Pertunjukan Indoor
			R. Pertunjukan Outdoor
		Istirahat/makan	Restoran/cafe
		Mengadakan Pertemuan	R. Diskusi/Pertemuan
		Keperluan Khusus	Toilet
	sholat	Musholla	
Pelaku Seni		Mempertunjukan keahlian	R. Pertunjukan indoor & Outdoor
		Mengiringi Pertunjukan	
		Mengadakan Pertemuan	R. Diskusi/Pertemuan
		Latihan	R. Latihan
		Make up	R. Hias
		Ganti Pakaian/kostum	R. Ganti
		Keperluan Khusus	Toilet
	Sholat	Musholla	
Pemilik Toko		Menyediakan Makanan	Pantry

		Menyediakan Kebutuhan Pengunjung	Toko Souvenir/Plaza
		Melayani Kebutuhan Pengunjung	
Pengunjung	Masyarakat Umum	Penerimaan	Hall Lobby
		Menitipkan barang	R. Penitipan
		Membeli tiket	Loket
		Berjalan	Sirkulasi
		Mencari informasi	Informasi Center
		Menunggu dan berinteraksi	Sitting Group
		Menyaksikan pertunjukan	R. Pertunjukan Indoor
			R. Pertunjukan Outdoor
			Tribun Penonton
		Melakukan Transaksi Jual/Beli	Toko Souvenir
			Area Plaza
		Mengikuti kegiatan kebudayaan	Area Taman
		Mengamati Video Publikasi	Fasilitas Audio Visual
		Istirahat/makan	Restoran/cafe
	Keperluan khusus	Toilet	
	Sholat	Musholla	
	Wisatawan	Penerimaan	Hall Lobby
		Menitipkan barang	R. Penitipan
		Membeli tiket	Loket
		Berjalan	Sirkulasi
		Mencari informasi	Informasi Center
		Menunggu dan berinteraksi	Area Tunggu
		Menyaksikan pertunjukan	R. Pertunjukan Indoor
			R. Pertunjukan Outdoor
Tribun Penonton			
Melihat Pameran		R. Pameran	
Melakukan Transaksi Jual/Beli	Toko Souvenir		
	Area Plaza		
Istirahat/makan	Restoran/Cafe		

		Keperluan khusus	Toilet
		Sholat	Musholla
	Mahasiswa/Pelajar	Persiapan	R. Persiapan
		Menitipkan barang	R. Penitipan
		Membeli tiket	Loket
		Berjalan	Sirkulasi
		Mencari informasi	Informasi Center
		Menunggu dan berinteraksi	Area Tunggu
		Menyaksikan pertunjukan	R. Pertunjukan Indoor
			R. Pertunjukan Outdoor
			Tribun Penonton
		Melihat Pameran	R. Pameran
		Melakukan Pelatihan	R. Pelatihan
		Membaca buku	Perpustakaan
		Mencari buku	
		Informasi tambahan (internet)	Internet cafe
		Melakukan Transaksi	Toko Souvenir
		Mengamati Video Publikasi	Fasilitas Audio Visual
		Istirahat/makan	Restoran/cafe
		Keperluan khusus	Toilet
		Sholat	Musholla
	Anak-anak umur 7-13 Tahun	Bermain	Taman Pintar
		Melakukan pelatihan	Sanggar
		Menitipkan barang	R. Penitipan
		Membeaca buku	Perpustakaan
		Mencari buku	
		Mengamati Video Publikasi	Fasilitas Audio Visual
		Istirahat/makan	Restoran/cafe
		Berjalan	Sirkulasi
		Keperluan khusus	Toilet

Berikut ini merupakan gambaran skema aktifitas secara umum yang dilakukan pengelola dan pengunjung dalam Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki sesuai dengan kebutuhan dan keperluan masing-masing

### 1. Pengelola

#### a. Pengelola secara Umum



Gambar II.19 Diagram Alur Aktivitas Pengelola Secara Umum

Sumber: Olah data, 2022

#### b. Instruktur/Pengajar



Gambar II.20 Diagram Alur Aktivitas Instruktur

Sumber: Olah data, 2022

c. Pelaku Seni



Gambar II.21 Diagram Alur Aktivitas Pelaku Seni

Sumber: Olah data, 2022

2. Pengunjung

a. Masyarakat Umum



Gambar II.22 Diagram Alur Aktivitas Masyarakat Umum

Sumber: Olah data, 2022

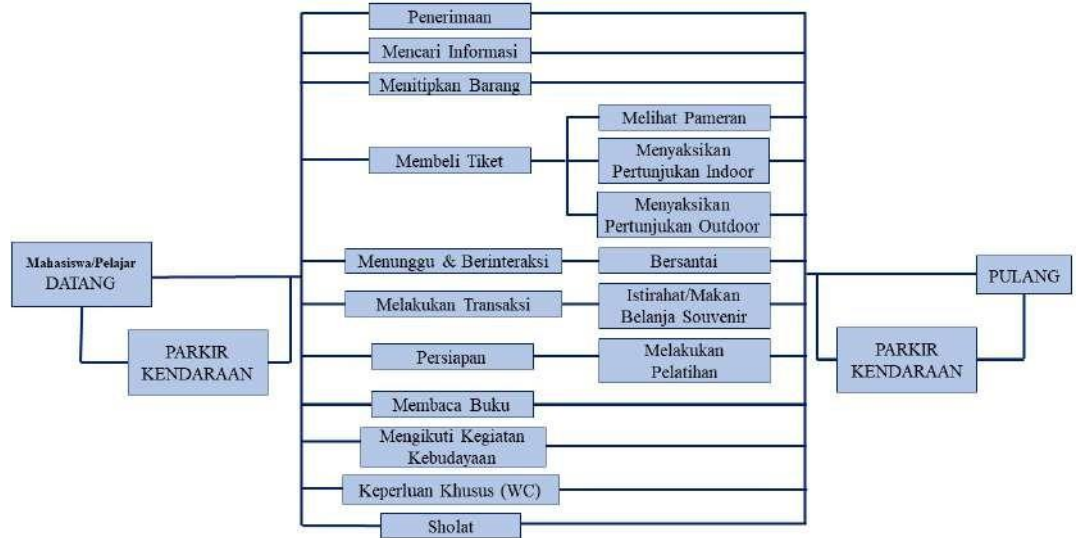
b. Wisatawan



Gambar II.23 Diagram Alur Aktivitas Wisatawan

Sumber: Olah data, 2022

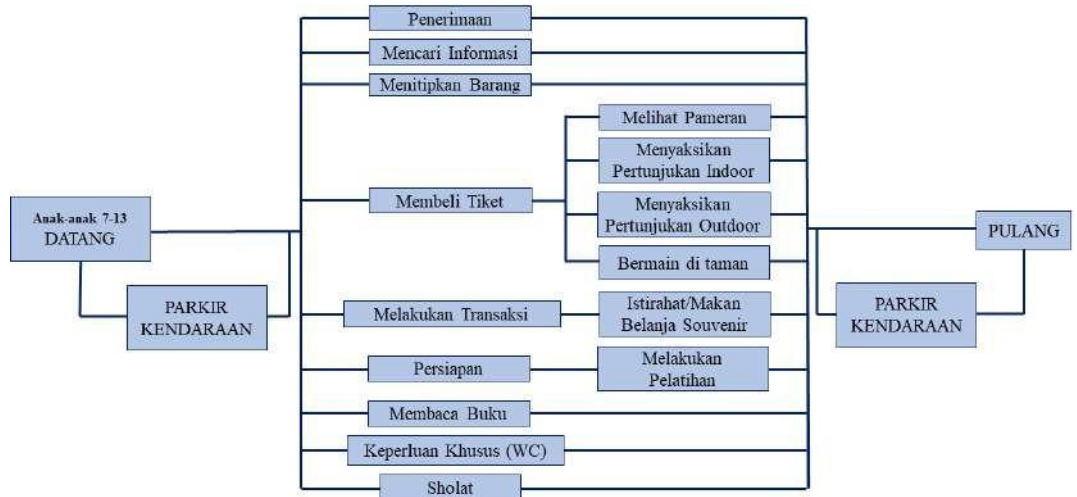
c. Mahasiswa/Pelajar



Gambar II.24 Diagram Alur Aktivitas Mahasiswa/Pelajar

Sumber: Olah data, 2022

d. Anak-anak 7-13 Tahun



Gambar II.25 Diagram Alur Aktivitas Anak-anak 7-13 Tahun

Sumber: Olah data, 2022



### II.3.3 Kebutuhan Ruang

Berdasarkan jenis aktivitas-aktivitas yang akan diwadahi oleh Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki, maka pada analisis kebutuhan ruang terkait sifat fasilitas dan sifat ruang. menjadikan Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki sebagai tempat pengembangan serta pelestarian budaya Tolaki.

Tabel II.3 Kebutuhan Ruang berdasarkan Sifat Fasilitas dan Sifat Ruang

PELAKU	FASILITAS	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT/JENIS RUANG	AREA
Pengelola	Fasilitas Utama	R. Kepala Pengelola	Privat	Indoor
		R. Sekertariat	Privat	Indoor
		R. Rapat	Privat	Indoor
		R. Tata Usaha	Privat	Indoor
		R. Produksi	Semi Privat	Indoor
		R. Workshop	Privat	Indoor
		R. Diskusi/Pertemuan	Privat	Indoor
		R. Audio Visual	Privat	Indoor
		R. Informasi Center	Publik	Indoor
		R. Control	Privat	Indoor
		R. Peralatan & Perlengkapan	Privat	Indoor
		R. Latihan (Pelaku Seni)	Privat	Indoor
		R. Hias (Pelaku Seni)	Privat	Indoor
		R. Ganti (Pelaku Seni)	Privat	Indoor
		R. Pertunjukan (Pelaku Seni)	Publik	Indoor/Outdoor
		R. Layanan Perpustakaan	Semi Publik	Indoor
		R. Koleksi	Privat	Indoor
		R. Teknisi	Privat	Indoor
		R. Utilitas	Privat	Indoor
	Fasilitas Penunjang	Hall/Lobby	Publik	Indoor
		Loket	Publik	Indoor/Outdoor
		Toko Souvenir	Publik	Indoor
		Area Plaza	Publik	Outdoor
Restoran/Café		Publik	Indoor/Outdoor	
Pantry		Semi Privat	Indoor	

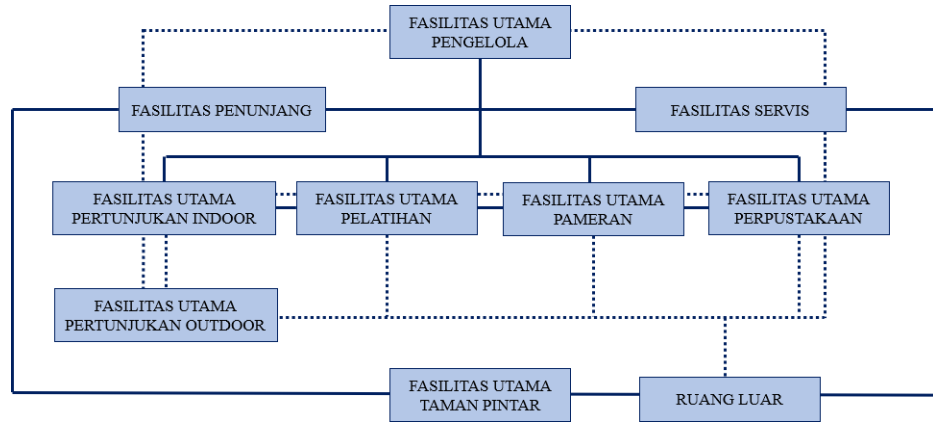
		Internet Café	Semi Privats	Indoor
	Fasilitas Servis	Musholla	Publik	Indoor
		Toilet	Semi Publik	Indoor
		Pos Jaga	Privat	Indoor/Outdoor
Parkir		Publik	Indoor/Outdoor	
Pengunjung	Fasilitas Utama	R. Pameran	Semi Publik	Indoor/Outdoor
		R. Pertunjukan Indoor	Semi Publik	Indoor
		R. Pertunjukan Outdoor	Publik	Outdoor
		Tribun Penonton	Publik	Outdoor
		Perpustakaan	Semi Publik	Indoor
		R. Pelatihan Tari	Semi Publik	Indoor
		R. Pelatihan Tenun	Semi Publik	Indoor
		R. Pelatihan Musik	Semi Publik	Indoor
		R. Pelatihan Teater	Semi Publik	Indoor
		Taman Pintar	Semi Publik	Outdoor
	Fasilitas Penunjang	Hall/Lobby	Publik	Indoor
		Loket	Publik	Indoor
		Informasi Center	Publik	Indoor
		R. Penitipan	Publik	Indoor
		R. Persiapan	Privat	Indoor
		Restoran/Cafe	Publik	Indoor/Outdoor
		Internet Cafe	Semi Publik	Indoor/Outdoor
		Toko Souvenir	Publik	Indoor/Outdoor
		Area Tama (Plaza)	Publik	Outdoor
		Area Taman Tematik	Semi Publik	Outdoor
		Sitting Group	Publik	Outdoor
		Fasilitas Audio Visual	Publik	Indoor/Outdoor
		Fasilitas Servis	Musholla	Semi Publik
	Toilet		Semi Publik	Indoor
	Parkir		Publik	Indoor/Outdoor

Sumber: Olah data, 2022

### II.3.4 Hubungan Ruang

Hubungan ruang yang ada di Taman Edutainment Seni dan Budaya di Kota Kolaka Utara yaitu sebagai berikut:

## 1. Hubungan Ruang Makro



— : Hubungan Tidak Langsung

..... : Hubungan Langsung

Gambar II.26 Hubungan Ruang Makro

Sumber: Olah data,2022

## 2. Hubungan Ruang Mikro

Tabel II.4 Hubungan Ruang Mikro Fasilitas Pengelolaan

Fasilitas Pengelolaan	Fasilitas Utama														Fasilitas Penunjang					Fasilitas Servis											
	R. Kepala Pengelola	R. Sekertariat	R. Rapat	R. Tata Usaha	R. Produksi	R. Workshop	R. Diskusi/Pertemuan	R. Audio Visual	R. Informasi Centre	R. Peralatan & Perlengkapn	R. Latihan	R. Hias	R. Ganti	R. Pertunjukan	R. Layanan Perpustakaan	R. Koleksi	R. Teknisi	R. Utilitas	Hall/Lobby	Loket	Toko Souvenir	Area Plaza	Restoran/Cafe	Pantry	Internet Cafe	Musholla	Toilet	Gudang	Pos Jaga	Parkir	
R. Kepala Pengelola	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
R. Sekertaris	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
R. Rapat	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
R. Tata Usaha	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
R. Produksi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
R. Workshop	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
R. Disk/Pertemuan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
R. Audio Visual	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
R. Informasi Centre	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
R. Peralatan & Perlengkapn	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
R. Latihan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
R. Hias	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
R. Ganti	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
R. Pertunjukan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■





Tabel II.6 Daftar Besaran Ruang

FASILITAS	NAMA RUANG	STANDART	KAPASITAS	SUMBER DATA	LUAS	TOTAL		
INDOOR								
UTAMA	Pengelola	R. Kepala Pengelola				271,92 m <sup>2</sup>		
		- Ruang Kerja	1,56 m <sup>2</sup> /Org	15 Orang	DA		23,4 m <sup>2</sup>	
		- Ruang Tamu	0,65 m <sup>2</sup> /Org	30 Orang	DA		19,5 m <sup>2</sup>	
		- Ruang Tunggu	0,65 m <sup>2</sup> /Org	50 Orang	DA		32,5 m <sup>2</sup>	
		- Ruang Santai	2,4 m <sup>2</sup> /Org	50 Orang	DA		120 m <sup>2</sup>	
		- R. Administrasi	1,56 m <sup>2</sup> /Org	20 Orang	DA		31,2 m <sup>2</sup>	
		Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 226,6 m <sup>2</sup>		45,32 m <sup>2</sup>	
	UTAMA	Pengelola	R. Sekertaris				46,8 m <sup>2</sup>	
			- R. Kerja Sekertaris	0,65 m <sup>2</sup> /Org	10 Orang	DA		6,5 m <sup>2</sup>
			- R. Arsip	0,65 m <sup>2</sup> /Org	20 Orang	DA		13 m <sup>2</sup>
			- R. Dokumentasi	0,65 m <sup>2</sup> /Org	30 Orang	DA		19,5 m <sup>2</sup>
			Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 39 m <sup>2</sup>		7,8 m <sup>2</sup>
			R. Rapat	1,56 m <sup>2</sup> /Org	50 Orang	DA		78 m <sup>2</sup>
			Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 78 m <sup>2</sup>		15,6 m <sup>2</sup>
UTAMA	Pengelola	R. Tata Usaha	1,56 m <sup>2</sup> /Org	20 Orang	DA	31,2 m <sup>2</sup>		
		Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 31,2 m <sup>2</sup>	6,24 m <sup>2</sup>		
		R. Produksi	0,65 m <sup>2</sup> /Org	20 Orang	AP	13 m <sup>2</sup>		
		Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 13 m <sup>2</sup>	2,6 m <sup>2</sup>		
		R. Workshop				63 m <sup>2</sup>		
- Tempat Display	2 m <sup>2</sup> /Unit	30 Unit	DA	60 m <sup>2</sup>				
- R. Kontrol	0,65 m <sup>2</sup> /Org	30 Orang	DA	19,5 m <sup>2</sup>				
- Gudang	0,65 m <sup>2</sup> /Org	40 Orang	AP	26 m <sup>2</sup>				
Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 52,5 m <sup>2</sup>	10,5 m <sup>2</sup>				

UTAMA	Pengelola	R. Disk/Pertemuan	1,56 m <sup>2</sup> /Org	100 Orang	DA	156 m <sup>2</sup>	187,2 m <sup>2</sup>		
		Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 156 m <sup>2</sup>	31,2 m <sup>2</sup>			
		R. Audio Visual	0,65 m <sup>2</sup> /Org	100 Orang	NDA	65 m <sup>2</sup>	78 m <sup>2</sup>		
		Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 65 m <sup>2</sup>	13 m <sup>2</sup>			
		R. Informasi Centre	0,65 m <sup>2</sup> /Org	20 Orang	NDA	13 m <sup>2</sup>	15,6 m <sup>2</sup>		
		Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 13 m <sup>2</sup>	2,6 m <sup>2</sup>			
		R. Utilitas							127,6 m <sup>2</sup>
		- Ruang Control	25 m <sup>2</sup> /Org	-	MEE	25 m <sup>2</sup>			
		- Ruang Panel	4 m <sup>2</sup> /Org	-	MEE	4 m <sup>2</sup>			
		- Ruang Pompa	17,5 m <sup>2</sup> /Org	-	MEE	17,5 m <sup>2</sup>			
		- Ruang Keamanan	24 m <sup>2</sup> /Org	-	MEE	24 m <sup>2</sup>			
		- Ruang Genset	-	6 x 6 m <sup>2</sup>	AP	36 m <sup>2</sup>			
		Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 106,5 m <sup>2</sup>	21,3 m <sup>2</sup>			
		R. Layanan Perpustakaan							29,88 m <sup>2</sup>
		- Tempat Peminjaman & pengembalian	1,8 m <sup>2</sup> /Org	6 Orang	DA	10,8 m <sup>2</sup>			
		- R. Layanan Pembaca	1,8 m <sup>2</sup> /Org	4 Orang	DA	7,2 m <sup>2</sup>			
		- R. Staff	1,5 m <sup>2</sup> /Org	3 Orang	HD	4,5 m <sup>2</sup>			
		- R. Fotocopy	1,2 m <sup>2</sup> /Unit	2 Unit Mesin	NDA	2,4 m <sup>2</sup>			
		Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 24,9 m <sup>2</sup>	4,98 m <sup>2</sup>			
		R. Latihan	1,5 m <sup>2</sup> /Org	50 Orang	DA	75 m <sup>2</sup>	90 m <sup>2</sup>		
		Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 75 m <sup>2</sup>	15 m <sup>2</sup>			
		R. Hias	2,3 m <sup>2</sup> /Org	30 Orang	DA	69 m <sup>2</sup>	82,8 m <sup>2</sup>		
		Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 69 m <sup>2</sup>	13,8 m <sup>2</sup>			
		R. Ganti	2,3 m <sup>2</sup> /Org	30 Orang	DA	69 m <sup>2</sup>	82,8 m <sup>2</sup>		

UTAMA		Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 69 m <sup>2</sup>	13,8 m <sup>2</sup>	
	Pengunjung	R. Pertunjukan					1034,64 m <sup>2</sup>
		- Panggung	1,53 m <sup>2</sup> /Org	100 Orang	DA	153 m <sup>2</sup>	
		- Area Pemain Music	0,9 m <sup>2</sup> /Org	20 Orang	DA	18 m <sup>2</sup>	
		- Backstage	1,5 m <sup>2</sup> /Org	100 Orang	DA	150 m <sup>2</sup>	
		- Downstage	1,53 m <sup>2</sup> /Org	40 Orang	DA	61,2 m <sup>2</sup>	
		- Area Penonton	0,48 m <sup>2</sup> /Org (10 baris tribun)	1000 Orang	DA	480 m <sup>2</sup>	
		Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 862,2 m <sup>2</sup>	172,44 m <sup>2</sup>	
	Pengunjung	R. Pameran					906,48 m <sup>2</sup>
		- Receptionist	1,8 m <sup>2</sup> /Org	3 Orang	AP	5,4 m <sup>2</sup>	
		- Hall Pameran	1,5 m <sup>2</sup> /Org	500 Orang	DA	750 m <sup>2</sup>	
		Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 755,4 m <sup>2</sup>	151,08 m <sup>2</sup>	
	Pengunjung	Perpustakaan					604,8 m <sup>2</sup>
		- R. Penitipan	0,4 m <sup>2</sup> /Org (Lemari)	150 Orang	NDA	60 m <sup>2</sup>	
		- R. Koleksi Buku	1,8 m <sup>2</sup> /Org (25 Rak Buku)	80 Orang	DA	144 m <sup>2</sup>	
		- R. Baca	1,5 m <sup>2</sup> /Org(40 Meja Baca dan 200 kursi)	200 Orang	DA	300 m <sup>2</sup>	
		Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 504 m <sup>2</sup>	100,8 m <sup>2</sup>	
	Pengunjung	R. Pelatihan Tari					114 m <sup>2</sup>
		- Loker	0,4 m <sup>2</sup> /Org(50 loker)	50 Orang	DA	20 m <sup>2</sup>	
		- R. Latihan	1,5 m <sup>2</sup> /Org	50 Orang	DA	75 m <sup>2</sup>	
		Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20 % x 95 m <sup>2</sup>	19 m <sup>2</sup>	
	Pengunjung	R. Pelatihan Tenun					134,4 m <sup>2</sup>
		- Loker	0,4 m <sup>2</sup> /Org(30 loker)	30 Orang	DA	12 m <sup>2</sup>	
		- R. Latihan	2,5 m <sup>2</sup> /Org	40 Orang	DA	100 m <sup>2</sup>	



UTAMA	Pengunjung	Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 112 m <sup>2</sup>	22,4 m <sup>2</sup>	122,4 m <sup>2</sup>		
		R. Pelatihan Musik							
		- Loker	0,4 m <sup>2</sup> /Org(30 loker)	30 Orang	DA	12 m <sup>2</sup>			
		- R. Latihan	3 m <sup>2</sup> /Org	50 Orang	DA	150 m <sup>2</sup>			
		Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 162 m <sup>2</sup>	32,4 m <sup>2</sup>			
		R. Pelatihan Teater							
		- Loker	0,4 m <sup>2</sup> /Org(30 loker)	30 Orang	DA	12 m <sup>2</sup>			
		- R. Latihan	1,5 m <sup>2</sup> /Org	50 Orang	DA	75 m <sup>2</sup>			
		Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 87 m <sup>2</sup>	17,4 m <sup>2</sup>			
		TOTAL							<b>4.333,36 m<sup>2</sup></b>
PENUNJANG	Hall/Lobby		1,5 m <sup>2</sup> /Org	600 Orang	DA	900 m <sup>2</sup>	1.152 m <sup>2</sup>		
	Loket								
	- Pameran	3 m <sup>2</sup> /Org	10 Orang	AP	30 m <sup>2</sup>				
	- R. Pertunjukan	3 m <sup>2</sup> /Org (2 Unit)	10 Orang	AP	30 m <sup>2</sup>				
	Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 960 m <sup>2</sup>	192 m <sup>2</sup>				
	Toko Souvenir	2,4 m <sup>2</sup> /Org	400 Orang	DA	896 m <sup>2</sup>				
	Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 896 m <sup>2</sup>	179,2 m <sup>2</sup>				
	Restoran/Café								
	- Kasir	4 m <sup>2</sup> /Org	2 Orang	AP	8 m <sup>2</sup>				
	- R. Makan	1,3 m <sup>2</sup> /Org	200 Orang	NDA	260 m <sup>2</sup>				
	- Dapur	15 % R.Makan	15% 195 m <sup>2</sup>	NDA	29,25 m <sup>2</sup>				
	- Gudang Makanan	15 % R.Makan	15% 195 m <sup>2</sup>	NDA	29,25 m <sup>2</sup>				
	Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 326,5 m <sup>2</sup>	65,3 m <sup>2</sup>				
	Internet Café								
- R. Operator	1,2 m <sup>2</sup> /Org	1 Orang	NDA	1,2 m <sup>2</sup>					
TOTAL							<b>119,64 m<sup>2</sup></b>		

	- R. Teknisi	0,65 m <sup>2</sup> /Org	2 Orang	DA	1,3 m <sup>2</sup>		
	- R. Komputer	3,24 m <sup>2</sup> /Unit	30 Unit	NDA	97,2 m <sup>2</sup>		
	Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 99,7 m <sup>2</sup>	19,94 m <sup>2</sup>		
<b>TOTAL</b>				<b>2.738,64 m<sup>2</sup></b>			
SERVIS	Musholla	0.96 m <sup>2</sup> /Org (200 sajadah, 2 lemari)	200 Orang	HD	192 m <sup>2</sup>	267,36 m <sup>2</sup>	
	T. Wudhu						
	- Wanita	0.77 m <sup>2</sup> /Org (20 Kran Air)	20 Orang	HD	15,4 m <sup>2</sup>		
	- Pria	0.77 m <sup>2</sup> /Org (20 Kran Air)	20 Orang	HD	15,4 m <sup>2</sup>		
	Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 222,8 m <sup>2</sup>	44,56 m <sup>2</sup>		
	Toliet						117,072 m <sup>2</sup>
	- Pengelola	2.31 m <sup>2</sup> /Unit	6 Unit	DA	13,86 m <sup>2</sup>		
	- Toko Souvenir	2.31 m <sup>2</sup> /Unit	6 Unit	DA	13,86 m <sup>2</sup>		
	- Restoran/Cafe	2.31 m <sup>2</sup> /Unit	4 Unit	DA	9,24 m <sup>2</sup>		
	- Umum Wanita	2.31 m <sup>2</sup> /Unit	10 Unit	DA	23,1 m <sup>2</sup>		
	- Umum Pria	3,75 m <sup>2</sup> /Unit	10 Unit	DA	37,5 m <sup>2</sup>		
	Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 97,56 m <sup>2</sup>	19,512 m <sup>2</sup>		
	Gudang	6 m <sup>2</sup> /Org	10 Orang	DA	60 m <sup>2</sup>	72 m <sup>2</sup>	
	Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 60 m <sup>2</sup>	12 m <sup>2</sup>		
	Pos Jaga	2.25 m <sup>2</sup> /Org (Monitoring CCTV, 2 Meja dan kursi)	4 Orang	DA	9 m <sup>2</sup>	10,8 m <sup>2</sup>	
	Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 9 m <sup>2</sup>	1,8 m <sup>2</sup>		
	Parkir Pengelola						1383,12 m <sup>2</sup>
	- Mobil	7,5 m <sup>2</sup> /Unit	10 Unit	Metric Handbook	75 m <sup>2</sup>		
	- Motor	1,35 m <sup>2</sup> /Unit	20 Unit	Metric Handbook	27 m <sup>2</sup>		
	Parkir Pengunjung						

	- Mobil	7,5 m <sup>2</sup> /Unit	150 Unit	Metric Handbook	1125 m <sup>2</sup>	
	- Motor	1,35 m <sup>2</sup> /Unit	100 Unit	Metric Handbook	135 m <sup>2</sup>	
	- Sepeda	1,02 m <sup>2</sup> /Unit	30 Unit	Metric Handbook	30,6 m <sup>2</sup>	
	Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 1290,6 m <sup>2</sup>	258,12 m <sup>2</sup>	
<b>TOTAL</b>				<b>1.850,352 m<sup>2</sup></b>		
<b>OUTDOOR</b>						
<b>UTAMA</b>	Pertunjukan Outdoor					987,6 m <sup>2</sup>
	- Information Area Outdoor	0,65 m <sup>2</sup> /Org	800 Orang	NDA	520 m <sup>2</sup>	
	- Panggung	1,53 m <sup>2</sup> /Org	100 Orang	DA	153 m <sup>2</sup>	
	- R Persiapan	1,5 m <sup>2</sup> /Org	100 Orang	DA	150 m <sup>2</sup>	
	Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 823 m <sup>2</sup>	164,6 m <sup>2</sup>	
	Pameran Temporer	-	300 m <sup>2</sup>	AP	300 m <sup>2</sup>	360 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 300 m <sup>2</sup>	60 m <sup>2</sup>	
	Taman Umum	0,65 m <sup>2</sup> /Org	800 Orang	DA	520 m <sup>2</sup>	624 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 520 m <sup>2</sup>	104 m <sup>2</sup>	
	Taman Pintar	3 m <sup>2</sup> /Org	500 Orang	AP	1500 m <sup>2</sup>	1800 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 1500 m <sup>2</sup>	300 m <sup>2</sup>	
<b>TOTAL</b>				<b>3.771,6 m<sup>2</sup></b>		
<b>PENUNJANG</b>	Sitting Group	0,65 m <sup>2</sup> /Org	500 Orang	AP	325 m <sup>2</sup>	390 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 325 m <sup>2</sup>	65 m <sup>2</sup>	
	Loket	3 m <sup>2</sup> /Org (2 Unit)	20 Orang	AP	60 m <sup>2</sup>	72 m <sup>2</sup>
	Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 60 m <sup>2</sup>	12 m <sup>2</sup>	
	Audio Visual	5 m <sup>2</sup> /Unit	1 Unit	AP	5 m <sup>2</sup>	5 m <sup>2</sup>
	Plaza	2,5 m <sup>2</sup> /Org	300 Orang	DA	750 m <sup>2</sup>	900 m <sup>2</sup>

	Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 750 $m^2$	150 $m^2$		
	Restoran/Café	1,3 $m^2$ /Org	50 Orang	NDA	65 $m^2$	78 $m^2$	
	Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 65 $m^2$	13 $m^2$		
TOTAL				1.445 $m^2$			
SERVIS	Pos Jaga	2.25 $m^2$ /Org (Monitoring CCTV, 2 Meja dan 3 kursi)	3 Orang	DA	6,75 $m^2$	8 $m^2$	
	Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 6,75 $m^2$	1,35 $m^2$		
	Parkir						583,2 $m^2$
	- Motor	1,35 $m^2$ /Unit	100 Unit	Metric Handbook	135 $m^2$		
	- Sepeda	1,02 $m^2$ /Unit	50 Unit	Metric Handbook	51 $m^2$		
	- Bus	60 $m^2$ /Unit	5 Unit	Metric Handbook	300 $m^2$		
	Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 486 $m^2$	97,2 $m^2$		
	Toilet Umum						72,72 $m^2$
	- Wanita	2,31 $m^2$ /Unit	10 Orang	DA	23,1 $m^2$		
	- Pria	3,75 $m^2$ /Unit	10 Orang	DA	37,5 $m^2$		
Sirkulasi		(20% x Luas Total)	20% x 60,6 $m^2$	12,12 $m^2$			
TOTAL				663,92 $m^2$			

Sumber: Olah data, 2022

Keterangan:

NDA = Neufert Data Architect

HD = Human Dimention

MEE = Mechanical and Electrical Engineering

DA = Data Arsitek

AP = Analisa Pendekatan

Sehingga rekapitulasi perhitungan luasan kebutuhan ruang yang didapat adalah sebagai berikut:

### 1. RUANG INDOOR

Fasilitas Utama	: 4.333,36 m <sup>2</sup>
Fasilitas Penunjang	: 2.738,64 m <sup>2</sup>
Ruang Servis	: 1.850,352 m <sup>2</sup>
<hr/>	
Total	: 8.922,352 m <sup>2</sup>

### 2. RUANG OUTDOOR

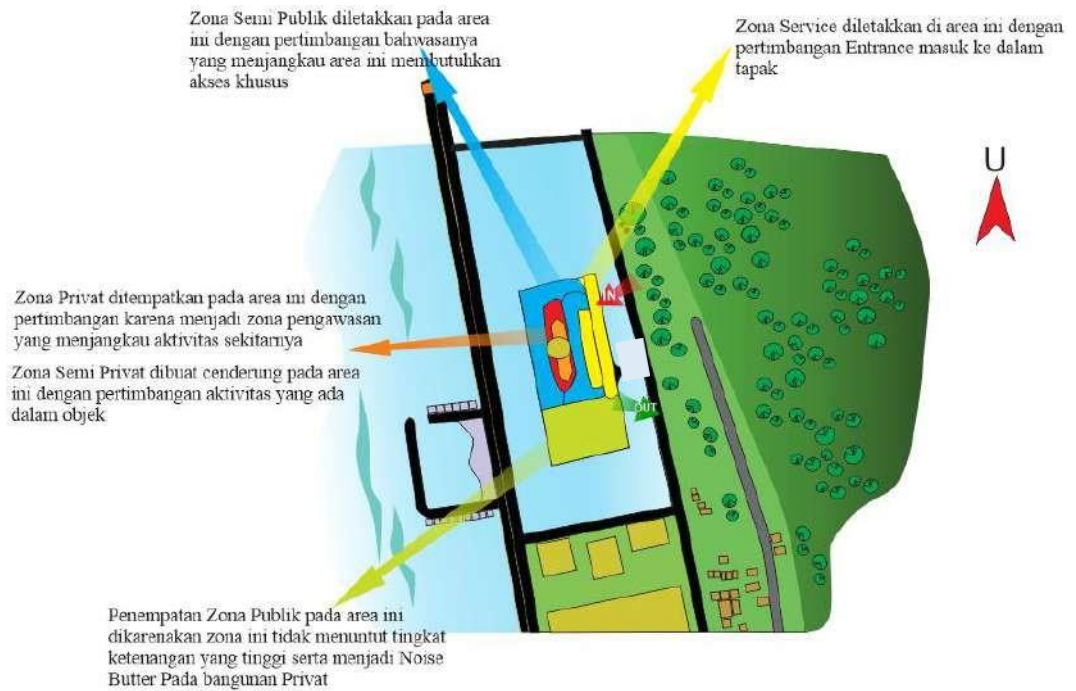
Fasilitas Utama	: 3.771,6 m <sup>2</sup>
Fasilitas Penunjang	: 1.445 m <sup>2</sup>
Ruang Servis	: 663,92 m <sup>2</sup>
<hr/>	
Total	: 5.880,52 m <sup>2</sup>

Tapak Perancangan memiliki luas yakni 2 ha atau sama dengan 20.000 m<sup>2</sup>. Luas total lahann terbangun  $\pm 14.802,872 \text{ m}^2 \approx 14.802 \text{ m}^2$

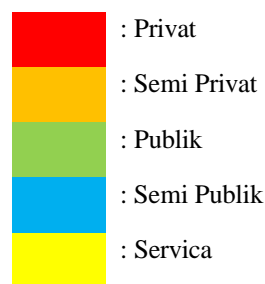
- 1. Luas ruang hijau KDH (30%)** = KDH x Luas Lahan  
 = 30% x 20.000 m<sup>2</sup>  
 = 6.000 m<sup>2</sup>
- 2. Luas dasar bangunan KDB (50%)** = KDB x Luas Lahan  
 = 50% x 20.000 m<sup>2</sup>  
 = 10.000 m<sup>2</sup>
- 3. Sirkulasi (20%)** = Sirkulasi x Luas Lahan  
 = 20% x 20.000 m<sup>2</sup>  
 = 4.000 m<sup>2</sup>
- 4. Lantai bangunan KLB** = 3 Lantai

### II.3.6 Penzoningan

Dari Analisis Tapak dan Ruang maka dihasilkan penzoningan sebagai berikut:



Keterangan:



Gambar II.27 Zoning Tapak

Sumber: Olah data, 2022

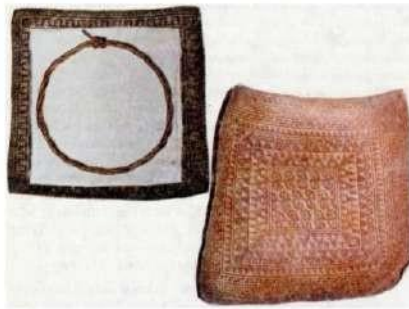
## II.4 Aspek Arsitektural

### II.4.1 Analisis Bentuk

Perencanaan bentuk dan tampak bangunan bertujuan untuk mendapatkan bentuk bangunan yang akan mengekspresikan fungsi bangunan tersebut. Untuk mendapatkan bentuk yang ekspresif maka tranformasi bentuk-bentuk yang dapat diadopsi ke dalam bentuk

bangunan yang direncanakan sesuai dengan ciri khas yang ingin ditonjolkan dari bangunan tersebut.

Tema hybrid dipadukan tidak hanya dari segi fungsi bangunannya (ruang pertunjukan dan ruang edukasi) tetapi juga menampilkan nilai-nilai budaya yang ada di Kolaka Utara khususnya suku Tolaki dan kemudian akan dimasukkan ke dalam desain rancangan objek. Bentuk merupakan sebuah simbolik yang dapat diangkat oleh indera, jadi konsep bentuk menitik beratkan pada bentukan dan tampilan objek rancangan. Namun bentukan-bentukan tersebut tetap dapat menyampaikan nilai-nilai budaya yang ada.



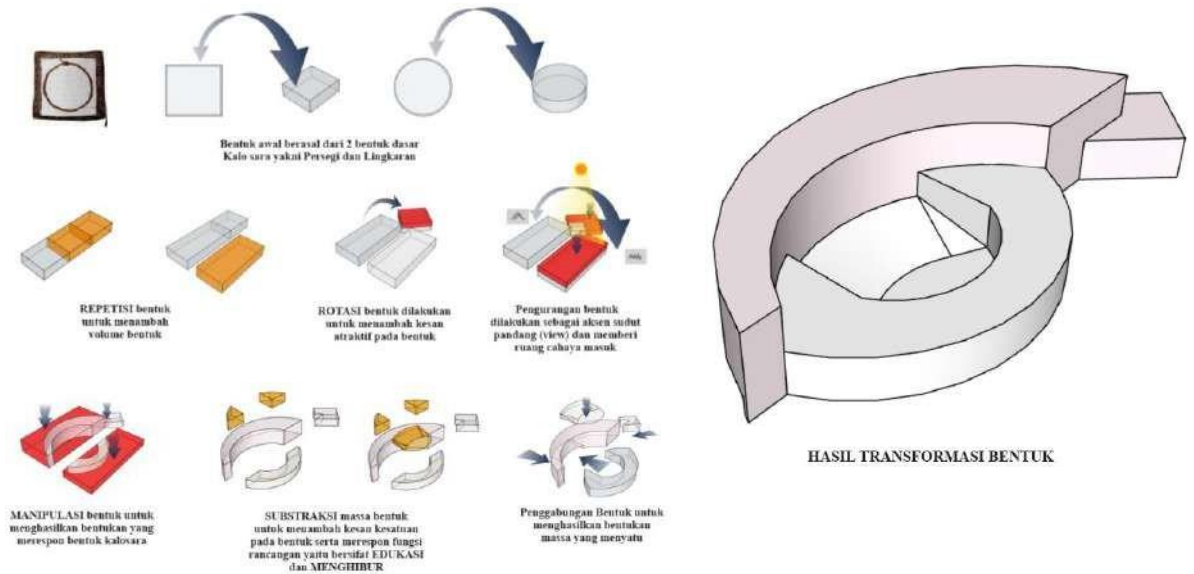
Gambar II.28 Analisis Bentuk

Sumber: Google, 2022

Pada bentuk bangunan mengadopsi bentuk dasar lingkaran menyerupai bentuk *kalo* dan Persegi yakni anyaman (Alas Kalo). Kalo mencangkup seluruh perwujudan adat istiadat, mulai dari sistem kehidupan sosial-ekonomi yang bercorak tradisional, sistem budaya yang menyangkut bahasa, seni dan keagamaan, sampai pada sistem pengonsepsian untuk memandang manusia dalam kaitan eratnya dengan alam semesta. Tambahan ornament ukiran pakis yang merupakan salah satu seni desain dari suku tolaki pada beberapa titik baik pada bangunan maupun pada kawasannya. Bentuk fasad yang digunakan pada bangunannya yaitu menggunakan bentuk modern yang diterapkan pada bagian dinding berupa sun shading.

## II.4.2 Gubahan Massa

Untuk konsep bentuk bangunan, mengambil analogi bentuk kalosara (kalo'). Untuk maknanya sendiri yaitu sebagai kesatuan dari stratifikasi sosial orang tolaki.



Gambar II.29 Gubahan Massa

Sumber: Olah data, 2022

## II.4.3 Tata Letak

Tata letak bangunan berdasarkan kondisi site yang dimana gubahan massa bangunan memiliki 3 lantai, dengan entrance utama berada Barat site yang terhubung ke jalan utama.



Gambar II.30 Tata Letak (Penulis: 2022)



## II.4.4 Sirkulasi



Gambar II.31 Sirkulasi Tapak (Penulis: 2022)

Untuk konsep sirkulasi pada tapak dengan memisahkan jalur gate entrance dan exit pada tapak.

## II.5 Aspek Teknis

Analisis struktur pada bangunan mempertimbangkan dari fungsi bangunan, kondisi tanah dan kondisi iklim pada lokasi perancangan sehingga hasil dari analisis ini dapat memberikan petunjuk penggunaan sistem struktur atas dan bawah bangunan. Sistem struktur bawah seperti pondasi mempertimbangkan dari kondisi tanah yang merupakan hasil reklamasi.

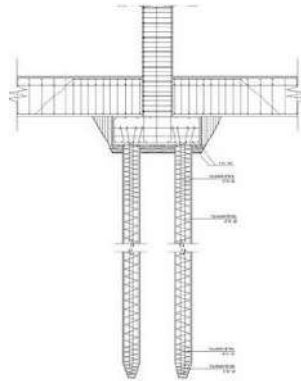
### II.5.1 Struktur Bawah

Merupakan struktur bagian bawah bangunan yang berfungsi sebagai pemikul beban paling besar. Faktor faktor yang mempengaruhi penggunaan jenis Sub Structure ini antara lain:

1. Kedalaman Tanah Keras
2. Daya dukung tanah
3. Beban bangunan keseluruhan
4. Waktu, biaya serta kondisi lingkungan sekitarnya

Mengingat bahwa kondisi tanah pada tapak perancangan Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki merupakan tanah reklamasi maka Struktur bawah pada bangunan akan menggunakan pondasi

tiang pancang dengan pertimbangan tersebut serta bangunan yang bertingkat.

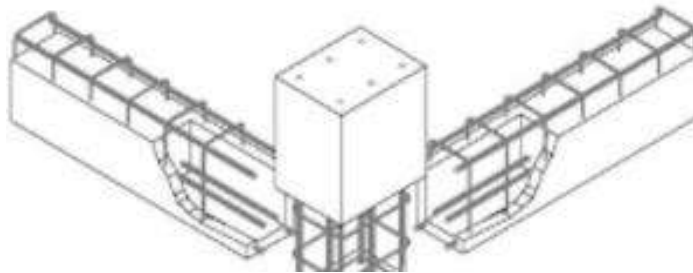


Gambar II.32 Struktur Pondasi tiang pancang

Sumber: Google,2022

### II.5.2 Struktur Tengah

Struktur tengah menggunakan bondek beton.



Gambar II.33 Struktur Tengah

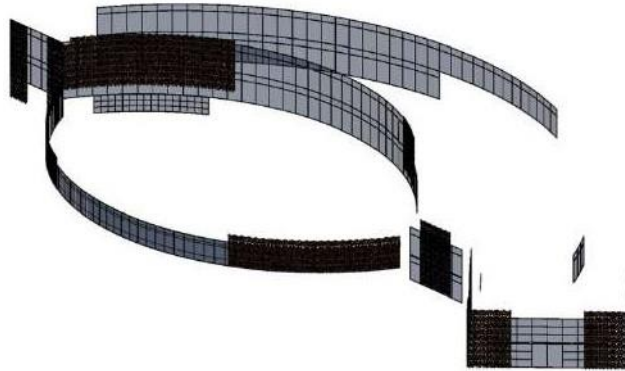
Sumber: Google,2022

### II.5.3 Struktur Atas

Struktur ini juga bisa disebut sebagai atap bangunan. Struktur ini berfungsi untuk menaungi bangunan baik dari terpaan angin maupun hujan. Pada perancangan menerapkan **Struktur Dak Beton** yang Umumnya berbentuk datar dengan Bahan campuran antara pasir,

semen, tulangan, dan batu pecah yang Diperkuat dengan balok di bawahnya.

#### **II.5.4 Sistem Kulit Bangunan**



Gambar II.34 Kulit Bangunan

Sumber: Penulis

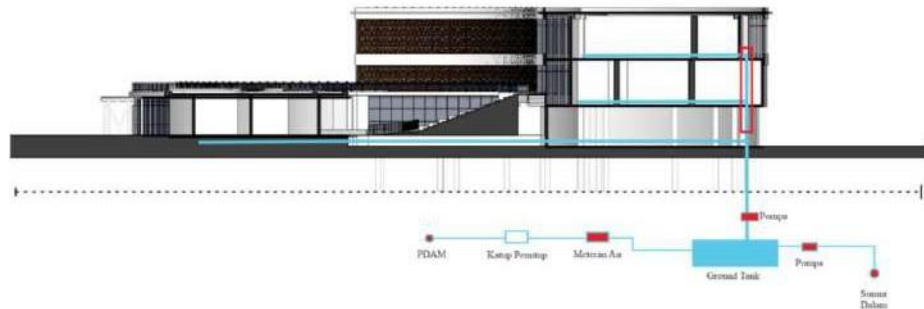
Pada Kulit bangunan menggunakan Reflection Glass dengan Aluminium baja sebagai sun shading untuk memaksimalkan sinar matahari masuk bangunan, dan juga menggunakan ACP (Aluminium Panel).

#### **II.6 Aspek Kinerja**

Utilitas bangunan adalah kelengkapan penting untuk bangunan yang mempermudah pengguna gedung untuk mencapai kebutuhan dasar seperti sistem plumbing, sistem penghawaan, sistem proteksi kebakaran, sistem jaringan transportasi, sistem jaringan listrik, dan sistem keamanan.

## II.6.1 Sistem plumbing

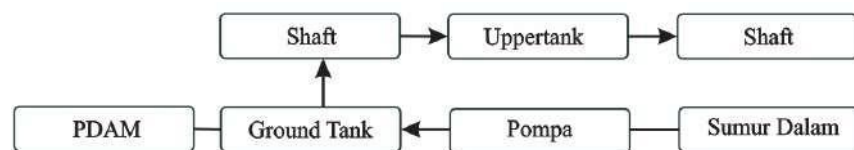
### 1. Jaringan Air Bersih



Gambar II.35 Jaringan Air Bersih Bangunan

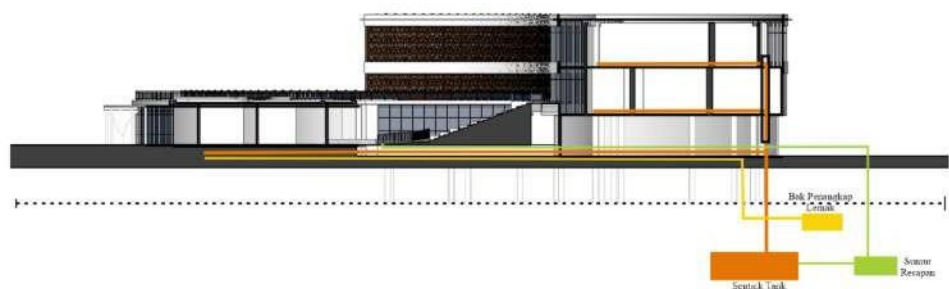
Sumber: Penulis, 2023

System air bersih Bangunan pada Taman Edutainment ini menggunakan system pompa yang dimana air ini disimpan diground tank yang selanjutnya didistribusikan melalui shaft ke titik-titik penggunaan air bersih, sumber air diperoleh oleh PDAM dan sumur dalam.



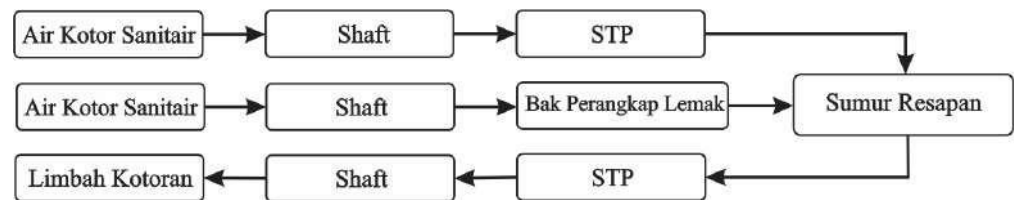
Gambar II.36 Sistem Jaringan Air Bersih

### 2. Jaringan Air Kotor



Gambar II.37 Jaringan Air Kotor Bangunan

Air kotor pada bangunan ini terbagi menjadi 3 jenis, yaitu limbah sanitair, Air Hujan dan limbah dapur. Limbah sanitair berasal dari kloset, urinoir, lavatory, floor drain. Limbah sanitair dialirkan melalui shaft kemudian menuju saluran STP (Sewage Treatment Plan). Sedangkan limbah dapur terlebih dahulu masuk ke dalam grease trap sebelum masuk ke dalam sumur resapan. Untuk limbah kotoran akan dialirkan melalui shaft dan langsung menuju ke dalam septiktank.



Gambar II.38 Sistem Jaringan Air Kotor

## II.6.2 Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan memberikan kenyamanan thermal bagi pengunjungnya. Kenyamanan fisik dapat dicapai pada kondisi 22 temperatur rata-rata 23°C. Pencapaian kondisi kenyamanan ini tergantung dari banyaknya bukaan jendela, kondisi lingkungan, jumlah manusia dan dimensi ruang. Untuk mengatasinya dapat dicapai dengan banyaknya bukaan jendela atau menggunakan Penghawaan buatan seperti Air Conditioner.

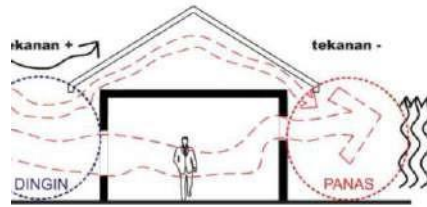
### 1. Penghawaan Alami

Angin bertiup paling kuat dari barat dan timur, orientasi bukaan disesuaikan untuk menangkap angin dari luar dan menyalurkannya ke semua arah dalam bangunan.

#### a. Ventilasi Silang

Tidak semua ruang yang ada di Taman Edutainment Seni dan Budaya ini menggunakan penghawaan alami. Ada beberapa ruang yang tidak memerlukan penghawaan alami. penghawaan alami ini berfungsi mengurangi beban energy yang digunakan maka Ventilasi silang atau Cross ventilation

dapat diterapkan untuk mendapatkan penghawaan alami di dalam bangunan.



Gambar II.39 Penghawaan alami

Sumber: Google, 2022

b. Penggunaan Vegetasi

Penggunaan atau pemanfaatan vegetasi salah satu alternatif yang mampu menyelesaikan atau mengatasi hembusan angin yang kencang.

2. **Penghawaan Buatan**

Beberapa benda koleksi memerlukan suhu tertentu didalam ruangan karena rawan terhadap kerusakan, hanya tahan terhadap tingkat suhu tertentu. Pada suhu tertentu yang tidak sesuai dengan kebutuhan dapat merusak benda koleksi museum yang dipamerkan. Untuk itu solusi yang tepat adalah dengan menggunakan penghawaan buatan. Penggunaan penghawaan udara buatan ini diterapkan untuk meningkatkan kenyamanan pada ruang, Penggunaan AC terbagai menjadi dua yaitu:

a AC Central

AC Central, diterapkan pada area-area dan ruang berkapasitas dan luasan yang besar seperti lobby check-in, hall keberangkatan, ruang tunggu, hall kedatangan.



Gambar II.40 AC Cental pada Ruangan

Sumber: Google, 2022

b Standing Floor AC

Salah satu alternatif penghawaan buatan yaitu penggunaan Standing Floor Acc. Ac ini merupakan ac portabel yang mudah di pindah- pindah. Pemasanganya pun tidak perlu menggunakan tukang ac.



Gambar II.41 Standing Floor AC

Sumber: Google, 2022

c AC Split

AC Split diterapkan pada ruang kecil dan sedang seperti, ruang karyawan, pengelola dan ruang maskapai. Unit kompresornya berada di luar (outdoor unit) dan kondensornya berada di dalam ruangan menyatu dengan grill diffuser (indoor unit).

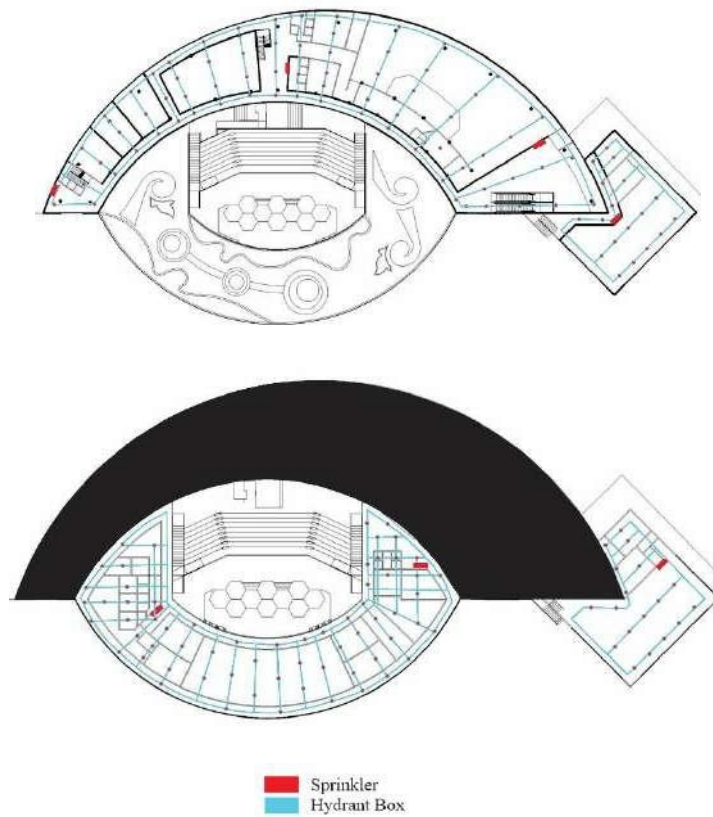


Gambar II.42 AC Split

Sumber: Google, 2022

### II.6.3 Sistem Proteksi Kebakaran

System proteksi kebakaran ini memiliki fungsi yang sangat penting pada bangunan karena berfungsi untuk memdamkan api secara langsung, sehingga efek kebakaran yang semakin besar bisa dikendalikan.



Gambar II.43 Sistem Proteksi Kebakaran

Adapun alternatif yang dapat digunakan dalam menangani kebakaran yakni:

1. **Pendeteksi Awal Api**



Gambar II.44 Alarm Kebakaran

Sumber: Google, 2022

Pendeteksi awal terjadinya kebakaran menggunakan Fire Break Glass Alarm yang Merupakan alarm kebakaran untuk memperingatkan orang-orang disekitarnya melalui suara ketika terdeteksinya asap, api, karbon monoksida dan keadaan darurat



lainnya. Namun, sebelum alarm berbunyi mendeteksi kebakaran alat yang bekerja pada pendeteksian awal yaitu:

- a. Fire heat detector, Mempunyai kepekaan terhadap perbedaan suhu yang drastis dan signifikan dalam waktu singkat.



Gambar II.45 Alat Pendeteksi Panas

Sumber: Google, 2022

- b. Smoke detector, Mempunyai kepekaan yang tinggi dan akan memberikan alarm bila terjadi asap di ruang tempat alat tersebut dipasang.



Gambar II.46 Alat Pendeteksi Asap

Sumber: Google, 2022

- c. Flame detector, Dapat mendeteksi adanya nyala api yang tidak terkendali dengan cara menangkap sinar *ultraviolet* yang dipancarkan nyala api tersebut.



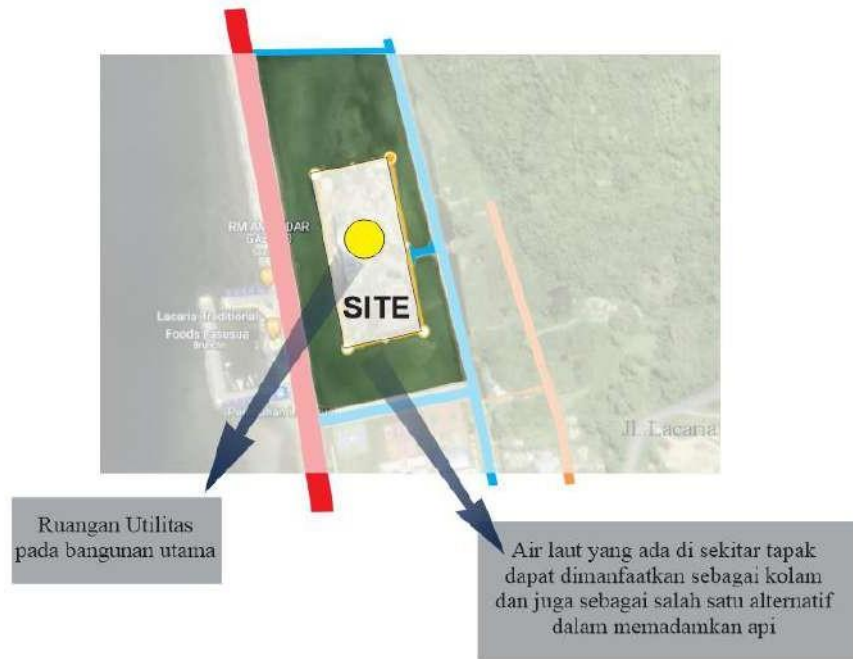
Gambar II.47 Alat Pendeteksi Api

Sumber: Google, 2022

## 2. Pemadaman Api

- a. Air Laut

Air laut yang ada di sekitar tapak dapat dijadikan salah satu alternatif dalam mencagah api semakin besar.



Gambar II.48 Air Laut Sekitar Tapak

Sumber: Olah data, 2022

b. Hydrant

Sebuah alat atau terminal penghubung untuk bantuan darurat saat terjadi kebakaran. Hydrant merupakan koneksi berupa alat yang terdapat di atas tanah yang menyediakan akses pasokan air untuk tujuan memadamkan kebakaran. Jenis pompa ini dapat dikontrol tekanan airnya sesuai dengan yang diinginkan Hydrant diletakkan pada area taman depan Gedung.



Gambar II.49 Hydrant

Sumber: Google, 2022

c. Sprinkler

Mendeteksi panas pada suhu tertentu kemudian menyemburkan air keseluruhan ruangan, air bersumber dari

reservoir di atap. Sprinkler dipasang pada plafon bangunan pada area publik dan semi publik. Sistem ini menggunakan sistem dengan pipa berisi air bertekanan dengan *head sprinkler* diujung untuk menyemburkan air. Tekanan air di dalam pipa senantiasa selalu dijaga. Apabila tekanan menurun maka *jockey pump* akan dengan otomatis menstabilkan tekanan air didalam pipa. Jika tekanan masih terus menurun, maka pompa elektrik akan bekerja menggantikan tugas *jockey pump*. Jika pompa elektrik kembali gagal menstabilkan tekanan, maka pompa disel cadangan akan bekerja menstabilkan tekanan air di dalam pipa.



Gambar II.50 Sprinkler

Sumber: Google, 2022

d. Portable fire extinguisher

Menanggulangi masalah kebakaran tahap awal (berupa tabung gas pemadam berwarna merah dan dipasang pada setiap area dengan jarak tiap tabung maksimal 30 meter



Gambar II.51 Alat Pemadam Portable

Sumber: Google, 2022

### 3. Penyelamatan (Pengevakuasi)

Penyelamatan atau pengevakuasi selanjutnya yaitu menggunakan alternatif sebagai berikut:

a. Pintu darurat (Fire Door)

Dalam emergency exit, peran pintu darurat sangat penting. Ada beberapa ketentuan yang harus dipenuhi pada pintu darurat. eberapa syarat yang harus dipenuhi pada pintu darurat adalah:

- 1) Pintu harus tahan terhadap api sekurang – kurangnya selama dua jam.
- 2) Pintu harus dilengkapi dengan minimal tiga engsel.
- 3) Pintu harus dilengkapi dengan alat penutup pintu otomatis (door closer).
- 4) Pintu dilengkapi dengan tuas atau tangkai pembuka pintu yang berada di luar ruang tangga (kecuali tangga yang berada di lantai dasar, berada di dalam ruang tangga dan sebaiknya menggunakan tuas pembuka yang memudahkan, terutama dalam keadaan panik (panic bar).
- 5) Pintu dilengkapi tanda peringatan: “TANGGA DARURAT-TUTUP KEMBALI”
- 6) Pintu dapat dilengkapi dengan kaca tahan api dengan luas maksimal 1m<sup>2</sup> dan diletakkan di setengah bagian atas dari daun pintu.
- 7) Pintu harus dicat dengan warna merah.

Hal lain yang penting untuk diperhatikan adalah lokasi pintu keluar dan jarak dari pintu keluar ke tempat yang aman di luar bangunan

b. Tangga Kebakaran (Fire Escape)

Pada saat terjadi keadaan darurat, untuk bangunan bertingkat, tangga darurat sangat penting untuk penyelamatan jiwa manusia. Untuk itu ada beberapa syarat aman untuk tangga darurat. Menurut Tanggoro (1999), syarat-syarat tangga darurat adalah:

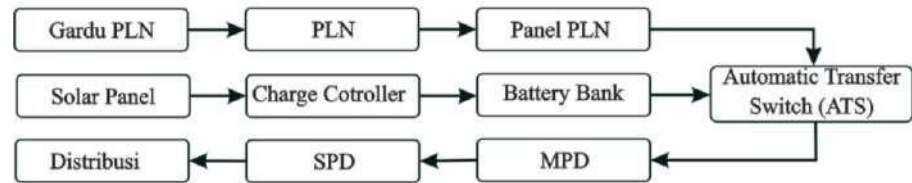
- 1) Tangga terbuat dari konstruksi beton atau baja yang mempunyai ketahanan kebakaran selama 2 jam.

- 2) Tangga dipisahkan dari ruangan-ruangan lain dengan dinding beton yang tebalnya minimum 15 cm atau tebal tembok 30 cm yang mempunyai ketahanan kebakaran selama 2 jam.
  - 3) Bahan – bahan finishing, seperti lantai dari bahan yang tidak mudah terbakar dan tidak licin, susunan tangga terbuat dari besi.
  - 4) Lebar minimum 120 cm (untuk lalu lintas 2 orang).
  - 5) Di dalam dan di depan tangga diberi alat penerangan sebagai penunjuk arah ke tangga dengan daya otomatis atau emergency.
- c. **Pencahayaan Darurat**
- Pencahayaan darurat menyala saat terjadi keadaan darurat. Atau jika keadaan darurat lain seperti gempa yang mengakibatkan lampu dan listrik utama padam. Pada saat ini, perlu adanya penyelamatan penghuni dari dalam gedung. Proses evakuasi pastinya memerlukan penerangan atau pencahayaan. Disinilah pentingnya pencahayaan darurat
- d. **Komunikasi Darurat**
- Sistem komunikasi darurat, sebaiknya selalu ada pada bangunan gedung. Hal ini sangat penting dan berperan pada saat terjadi keadaan darurat. Sistem komunikasi darurat dimaksudkan untuk mempermudah dan mempercepat proses penyelamatan. Adapun alat – alat yang biasanya digunakan adalah, microphone, cassette deck, mix amplifier, speaker, speaker selector switch, volume control, horn speaker (Tanggoro, 2006).

#### **II.6.4 Sistem jaringan listrik**

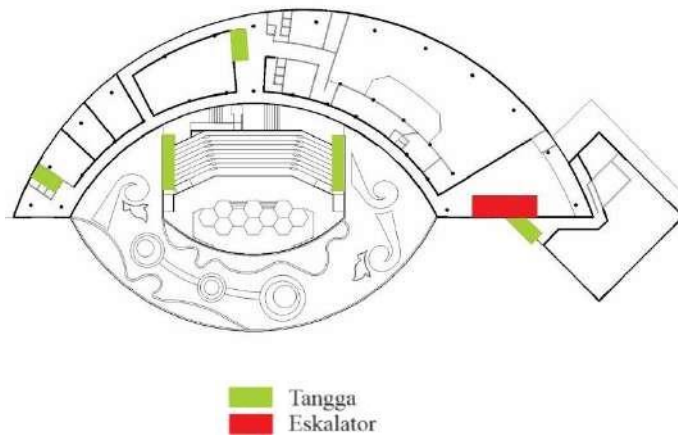
Sistem jaringan listrik dalam perancangan Taman Edutainment Seni dan Budaya yakni Sumber tenaga listrik utama yang digunakan adalah dari PLN dengan menggunakan panel-panel penghubung yang disalurkan ke seluruh bagian ruangan yang terdiri dari panel utama

(Main Distribuiton Panel) dan beberapa panel sekunder (Sub Distribution Panel). Untuk energi listrik cadangan menggunakan generator set dengan automatic switch system untuk menggantikan peran PLN ketika listrik padam.



Gambar II.52 Sistem Jaringan Listrik

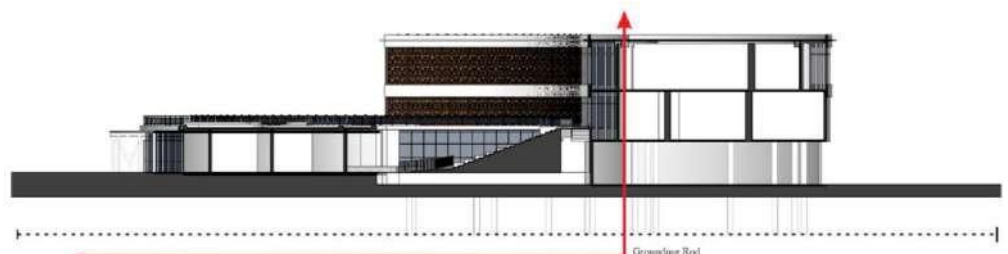
### II.6.5 Sistem Transportasi Vertikal



Gambar II.53 Sistem Transportasi Vertikal

Untuk memudahkan pengguna dalam melakukan aktifitas, maka disiapkan berupa alat trasportasi vertikal, Sistem transportasi vertikan yang diterapkan di dalam bangunan ada 2 yaitu berupa Eskalator dan Tangga.

### II.6.6 Analisis Sistem Penangkal Petir



Gambar II.54 Sistem Penangkal Petir Faraday

Perlindungan petir ini, berasal dari Sistem Faraday Cage atau type sangkar, terdiri dari konduktor bertautan yang menutupi atap dan dinding bangunan yang akan dilindungi. Terminal petir berupa tiang-tiang penangkal yang kecil diposisikan di sekitar tepi atap dan di titik-titik tinggi. Jaringan konduktor mengikuti perimeter eksternal atap. Jaringan ini dilengkapi dengan elemen transversal. Jarak antar terminal antara 5 dan 20 meter sesuai dengan efektivitas yang diperlukan.

### II.6.7 Analisis Sistem keamanan

Dalam perancangan Taman Edutainment Seni dan Budaya ini dilengkapi dengan CCTV (Closed Circuit Television) sebagai sistem keamanan guna untuk memantau aktifitas yang terjadi di dalam maupun diluar ruangan.



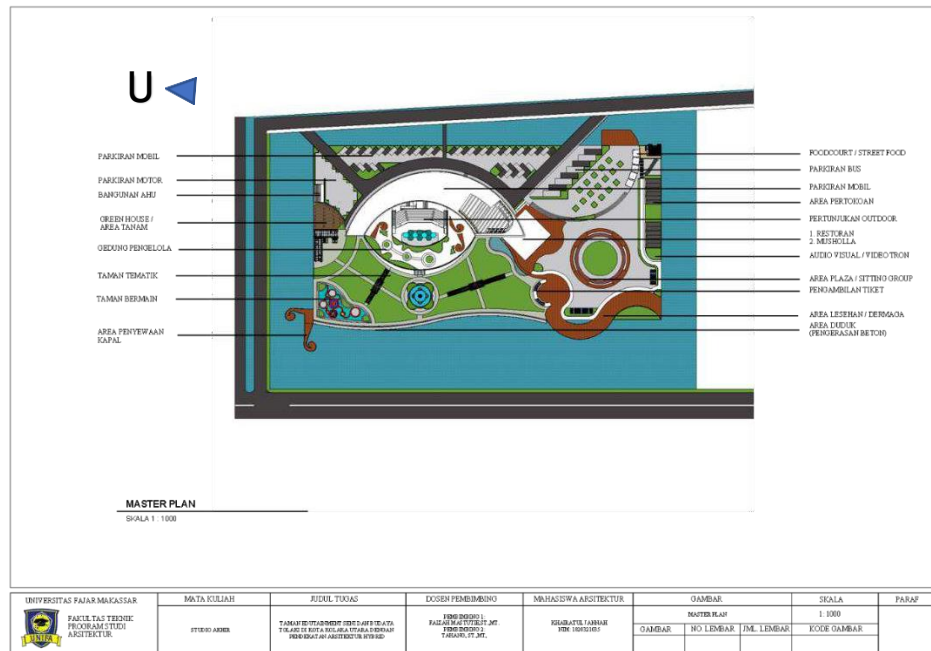
Gambar II.55 Sistem Keamanan

Sumber: Google, 2022

## BAB III HASIL PERANCANGAN

### III.1 Site Plan

Berikut adalah gambar perancangan site plan Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki dengan pendekatan Arsitektur Hybrid. Dibagian timur terdapat entrance kendaraan untuk masuk ke Parkiran Taman. Diarah selatan terdapat area plaza. Di arah barat terdapat fasilitas Taman Tematik.

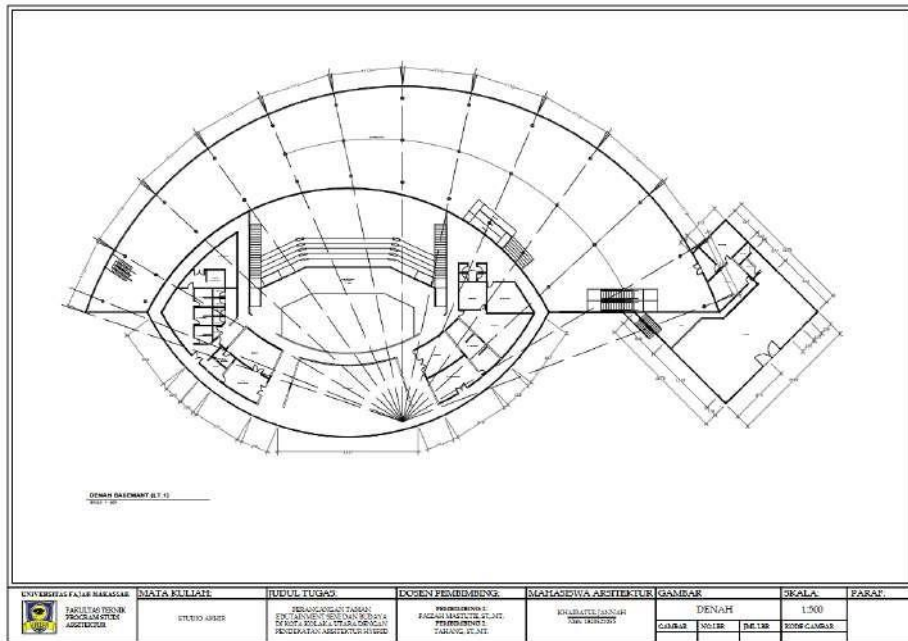


Gambar III.1 Master Plan

### III.2 Denah

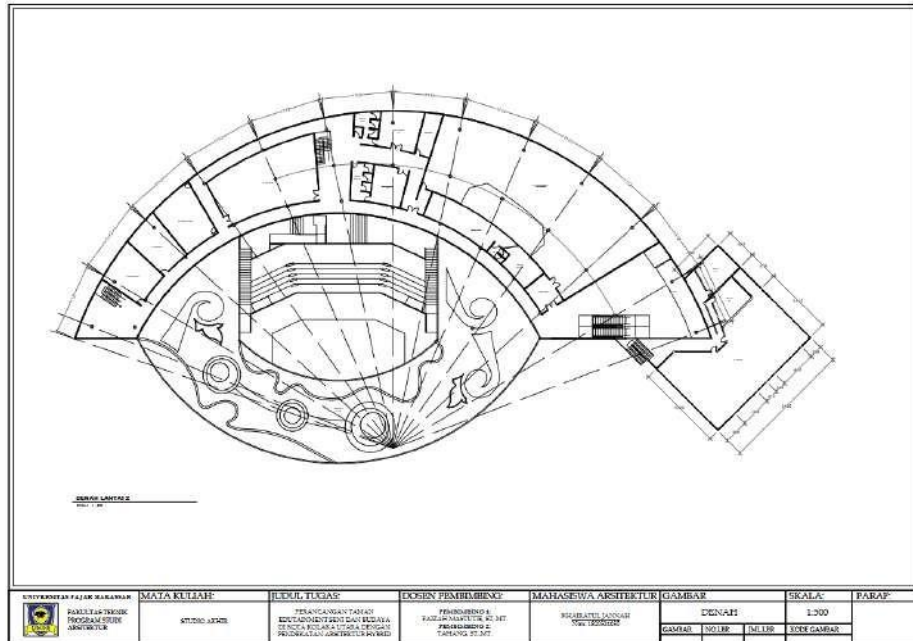
Berikut denah lantai Basemant atau Lantai 1 (dengan diameter kolom 50 cm dan bentangan modul 1500 x cm), Gedung Pengelola beserta area pertunjukan outdoor, dan Restoran. Pada denah Gedung Pengelola terdapat lobby yang berada ditengah bangunan, disebelah kiri terdapat Area pengelola.





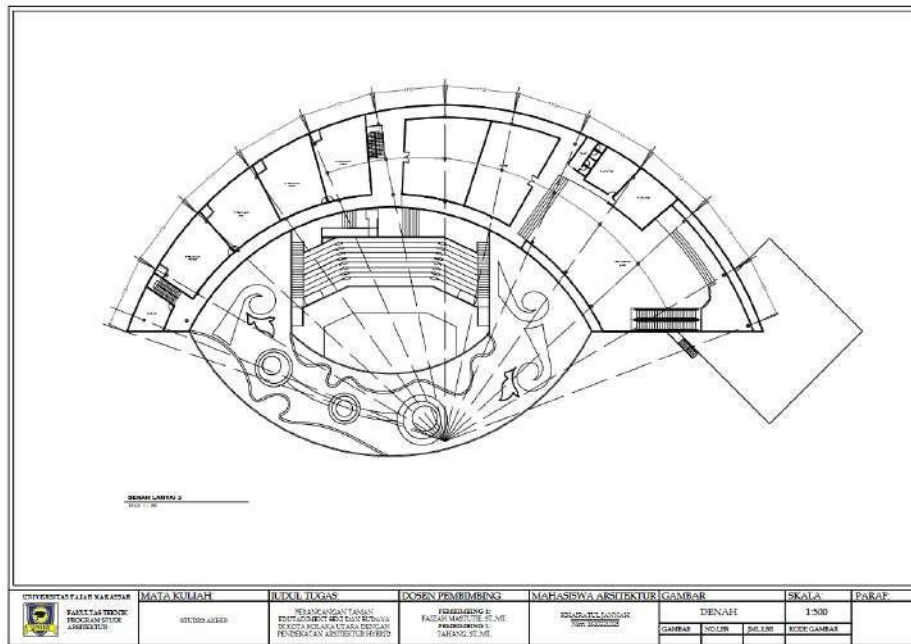
Gambar III.2 Denah Basemant dan Bangunan Pengelola

Denah lantai 2 terdapat Ballroom, Ruang Pameran, Ruang Audio Visual, Ruang Workshop dan Ruang Produksi.



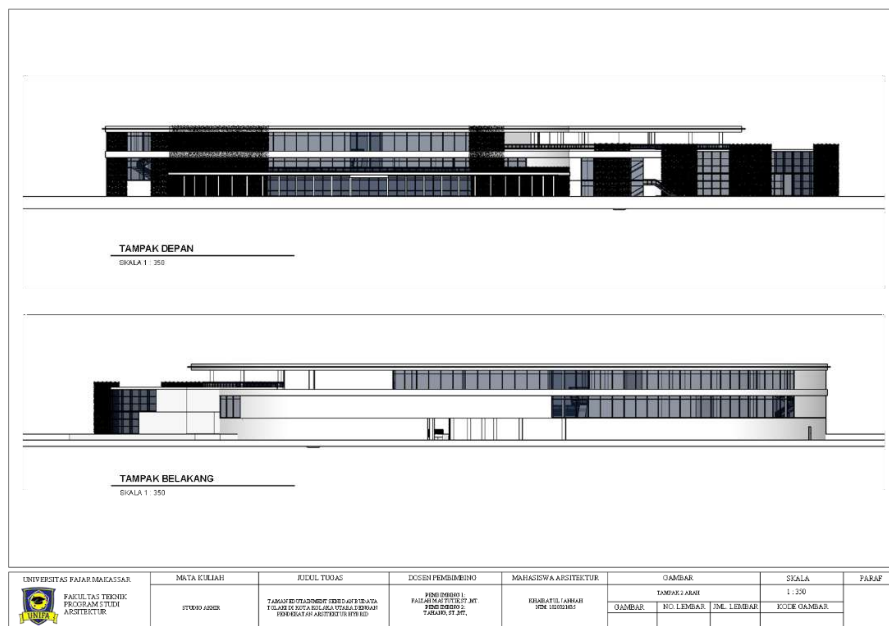
Gambar III.3 Denah Lantai 2

Denah lantai 3 terdapat Ruang Sanggar, Perpustakaan, dan area outdoor

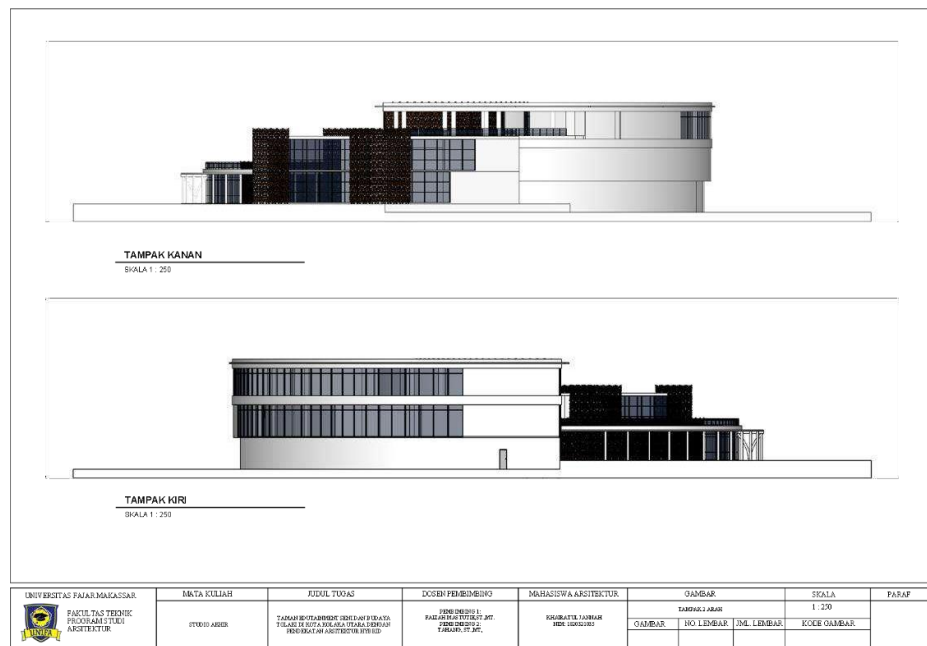


Gambar III.4 Denah Lantai 3

### III.3 Tampak

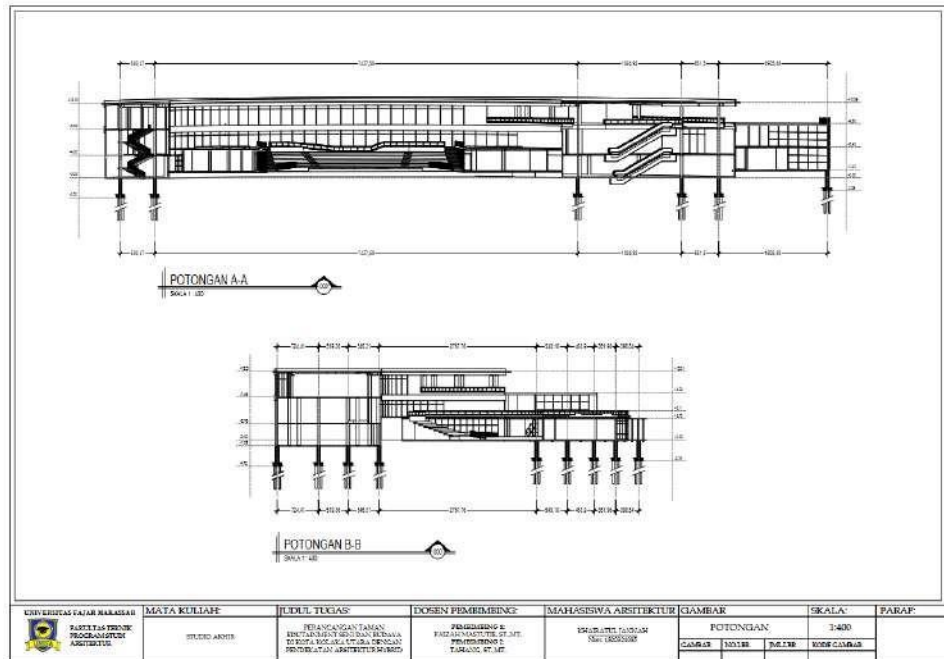


Gambar III.5 Tampak Depan dan Belakang



Gambar III.6 Tampak Kanan dan Kiri

### III.4 Potongan



Gambar III.7 Potongan

Untuk jenis struktur yang digunakan merupakan struktur kolom dan balok, struktur atap dak beton dan greenroof, dan jenis pondasi yang digunakan merupakan pondasi tiang pancang.

### III.5 Eksterior



Gambar III.8 Pertunjukan Outdoor



Gambar III.9 Taman Bermain



Gambar III.10 Area Taman Tematik



Gambar III.11 Taman Plaza

### III.6 Interior



Gambar III.12 Hall/Lobby



Gambar III.13 Ruang Rapat



Gambar III.14 Ruang Pameran





Gambar III.15 Ruang Ballroom



## **BAB IV**

### **REFLEKSI PROSES DAN HASIL PERANCANGAN**

#### **IV.1 Refleksi Proses Perancangan**

Dalam proses Perancangan Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki dengan Pendekatan Arsitektur Hybrid sebagai tugas akhir merupakan kemauan perancang dikarenakan Kolaka Utara saat ini membutuhkan wadah yang berfungsi sebagai wadah pengembangan kreatifitas juga sebagai objek rekreasi (wisata) yang tidak hanya diminati oleh masyarakat Kolaka Utara sendiri tetapi juga dari luar daerah. Melalui kegiatan yang bersifat kompetitif, kreatif, dan edukatif, Perancangan Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki di Kota Kolaka Utara ini akan memberikan suatu nilai tambah sebuah wahana baru bagi pengembangan imajinasi kreatif.

Dalam proses perancangan terdapat beberapa perubahan mulai dari site, luas site penataan bangunan dan landscape hingga penambahan fasilitas-fasilitas dalam site serta beberapa tambahan elemen-elemen pendukung Kebudayaan Tolaki. Perancangan Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki dengan Pendekatan Arsitektur Hybrid ini merupakan tugas perancangan yang menguras banyak pikiran, waktu, tenaga dan materi yang merupakan tugas terberat yang pernah perancang kerjakan, banyak suka duka yang dihadapi semenjak pelaksanaan proyek tugas akhir ini seperti kurangnya waktu bagi perancang terlebih perancang masih awam terhadap penggunaan software gambar, akan tetapi banyak ilmu yang telah di dapat dari proses perancangan ini, mulai dari mengetahui fungsi, tata massa, sirkulasi, kebutuhan ruang, asumsi, fasilitas serta program kegiatan dalam suatu bangunan sehingga terciptanya suatu perancangan yang dapat menunjang sarana dan prasarana bagi Kabupaten Kolaka Utara.

#### **IV.2 Refleksi Hasil Perancangan**

Hasil dari perancangan dapat dikatakan masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi konsep maupun desain. Perancangan Taman ini mengambil konsep Arsitektur Hybrid. Dengan Luas Lahan yaitu 3,7 hektar, Site

terbangun yaitu 2 hektar dengan pertimbangan menjadikan area di sekitar site terbangun sebagai area rekreasi laut.



Gambar IV.1 Site Akhir

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Muhammad. 2020. Perancangan Perancangan Kawasan Pusat Kesenian Budaya di Makassar dengan Tema Arsitektur Hybrid. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/daseng/article/view/359/pdf>
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Taman\\_Budaya\\_Jawa\\_Tengah](https://id.wikipedia.org/wiki/Taman_Budaya_Jawa_Tengah)
- <https://www.gurupendidikan.co.id/suku-tolaki/>
- <http://tamanbudayajateng.com/page/sejarah-dan-perkembangan-taman-budaya-jawa-tengah-tbjt>
- <https://www.kompas.com/skola/read/2022/04/18/163000069/pengertian-seni-menurut-para-ahli?page=all>
- <https://www.kozio.com/pengertian-seni-budaya/>
- Pratama, Anggi Putra, dan Ari Widyati Purwantiasning. 2020. *Kajian Arsitektur Hybrid Pada Museum*. Jakarta: Arsitektur UMJ Press.
- Priawan, Iwayan Andy. 2016. Taman Budaya Karangasem di Amplapura. *Tugas Akhir*. Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Udayana.
- Rizki, Muhammad. 2016. Galeri Seni dan Budaya dengan Penekanan Desain Green Architecture. Tugas Akhir Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, UNNES.
- Sutrisno, Revolusi Pendidikan di Indonesia : Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi (Yogyakarta : Ar-Ruzz, 2005), 31
- Tarimana, Abdurrauf. 1993. *Kebudayaan Tolaki*. Jakarta: Balai Pustaka
- Yohanes, Melissa Florencia. 2021. Perancangan Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Tangerang dengan Pendekatan Arsitektur Hibrid. *Tugas Akhir*. Universitas Multimedia Tangerang

# LAMPIRAN

PERANCANGAN  
TAMAN EDUTAINMENT SENI DAN BUDAYA TOLAKI  
DI KOTA KOLAKA UTARA

DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR HYBRID



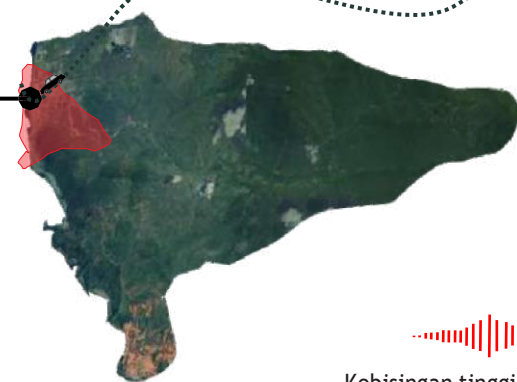
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS FAJAR  
MAKASSAR

PEMBIMBING I:  
FAIZAH MASTUTIE, ST., MT.  
PEMBIMBING II:  
TAHANG, ST., MT.

KHAIRATUL JANNAH  
1820321035



# PEMILIHAN LOKASI

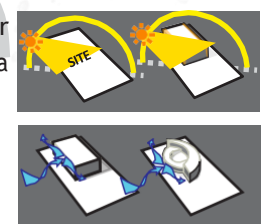


## MATAHARI DAN ANGIN



Posisi menghadap ke arah Barat agar mampu mendapatkan spot view laut serta arah terbenamnya Matahari.

Bangunan dirancang melengkung agar mampu menghindari benturan angin

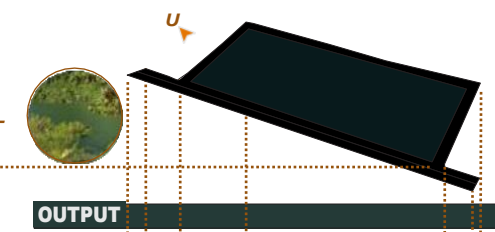
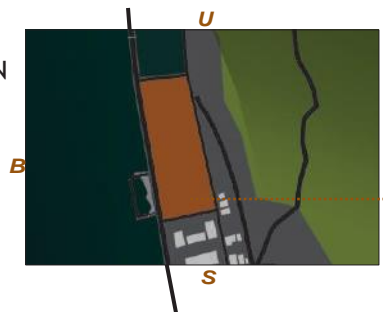


Kebisingan tinggi berasal dari jalan utama Bypass Kolaka Utara

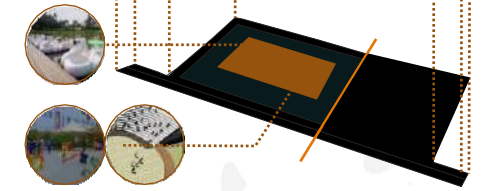
Kebisingan Sedang berasal dari jalan Kirambu

- 1 Kantor Bupati Kolaka Utara
- 2 Pengadilan Negeri Lasusua
- 3 Kejaksaan Negeri Kolaka Utara
- 4 SMK Negeri 1 Lasusua
- 5 Area Perkantoran
- 6 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Khumairah
- 7 Bundaran Swawindu
- 8 Pasar Lasusua
- 9 Masjid Agung Kolaka Utara
- 10 Laut
- 11 Kawasan Olahraga
- 12 Kawasan Kuliner

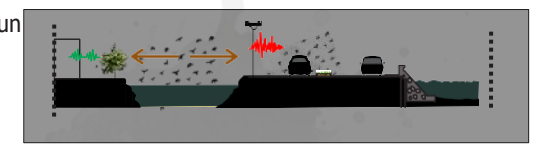
LUAS LAHAN KESELURUHAN 3,7 Ha.  
SITE TERBANGUN 2 Ha.



## OUTPUT



- Menjadikan kawasan tidak terbangun sebagai area rekreasi air
- Menjadikan kawasan terbangun sebagai Area Taman dan Bangunan Fungsional
- Memberikan jarak antara lahan terbangun dengan Jalan Utama agar meminimalisir suara



## POTENSI LOKASI

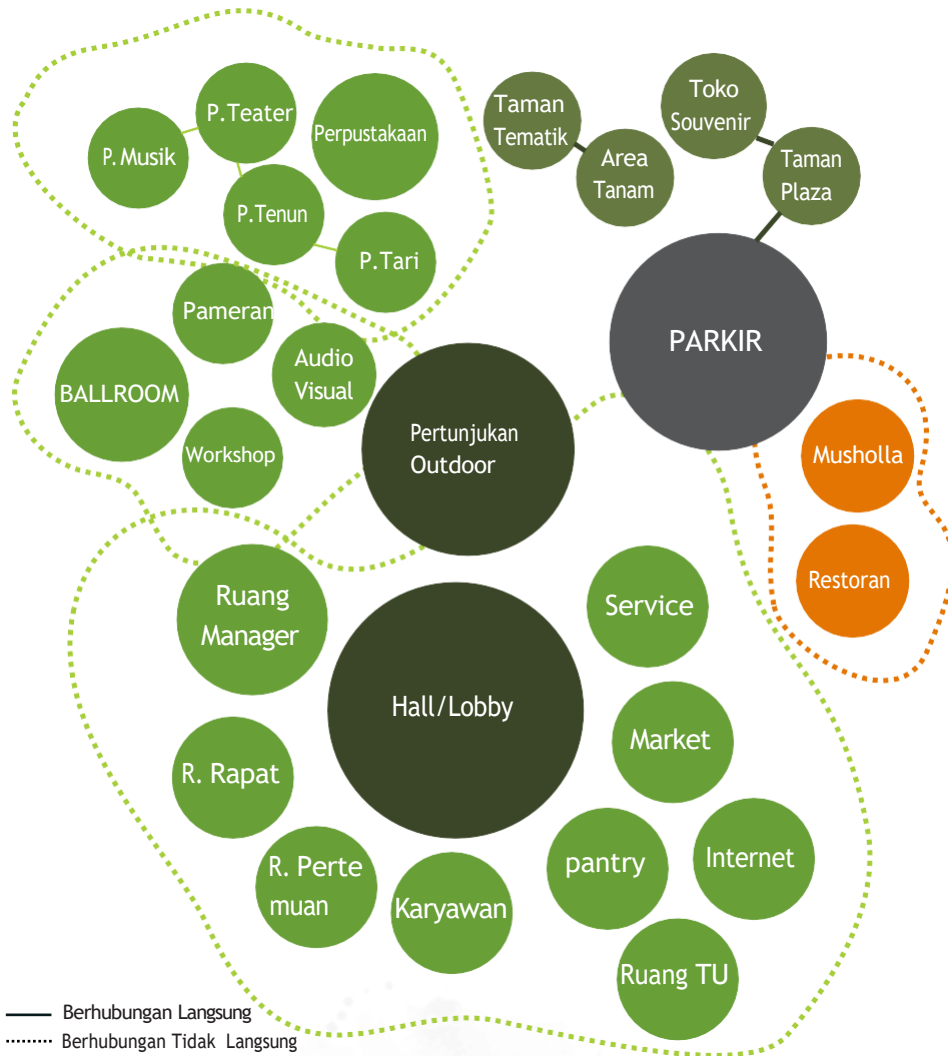
- 1 Kantor Bupati Kolaka Utara
- 2 Pengadilan Negeri Lasusua
- 3 Kejaksaan Negeri Kolaka Utara
- 4 SMK Negeri 1 Lasusua
- 5 Area Perkantoran

- 6 TK Aisyiyah Bustanul Athfal Khumairah
- 7 Bundaran Swawindu
- 8 Pasar Lasusua
- 9 Masjid Agung Kolaka Utara
- 10 Laut
- 11 Kawasan Olahraga
- 12 Kawasan Kuliner



# KONSEP RUANG

## HUBUNGAN RUANG



## PELAKU



## HUBUNGAN RUANG



## KEBUTUHAN RUANG

### PENGELOLA

246,11 m2 Hall/Lobby	29,96 m2 Kepala Pengelola	9 m2 Sekertaris	18 m2 Pegawai	39,02 m2 Ruang Rapat	30,24 m2 Ruang Pertemuan
7 m2 Ruang Arsip	35 m2 Ruang Tata Usaha	34 m2 Ruang Internet	51,3 m2 Dapur	40,24 m2 Service	

### GEDUNG UTAMA

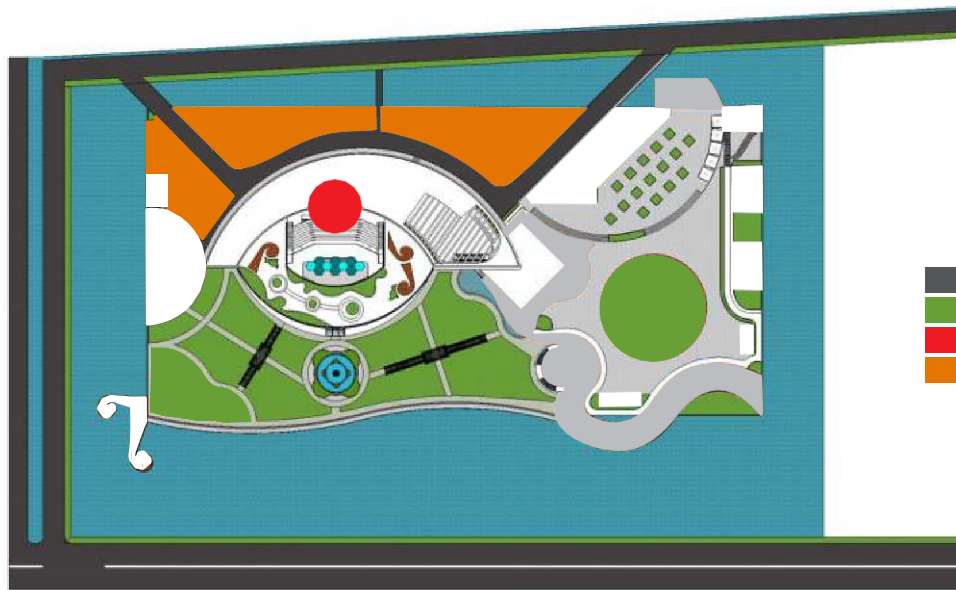
731,26 m2 Ballroom	155,85 m2 Pameran	295 m2 Perpustakaan	88,82 m2 Pelatihan Tari	92,69 m2 Pelatihan Tenun	374,84 m2 RESTORAN	374,84 m2 MUSHOLLA
93,85 m2 Pelatihan Musik	84,26 m2 Pelatihan Teater	60 m2 Audio Visual	71,32 m2 Service	45 m2 Workshop	336 m2 TOKO OLEHOLEH	

### OUTDOOR

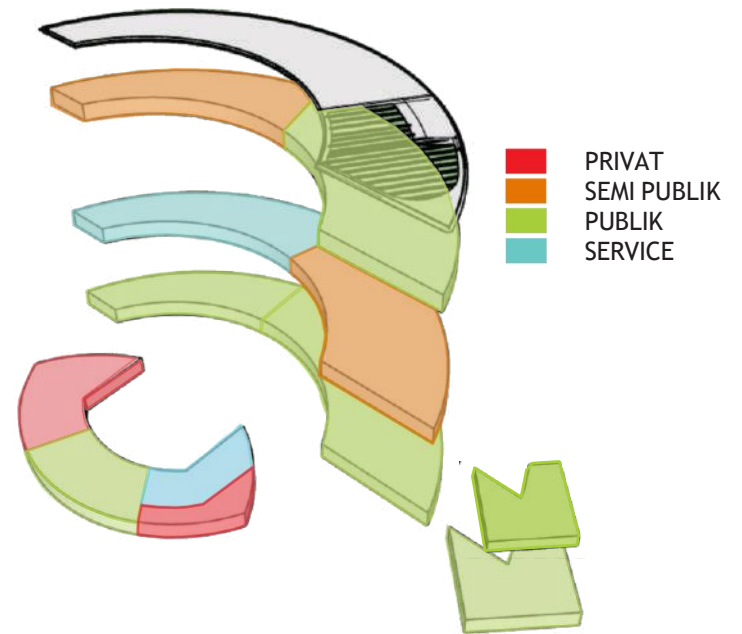
Pertunjukan Outdoor	Plaza	Taman Tematik	Green House/Aréa Tanam
---------------------	-------	---------------	------------------------



# KONSEP TATA MASSA

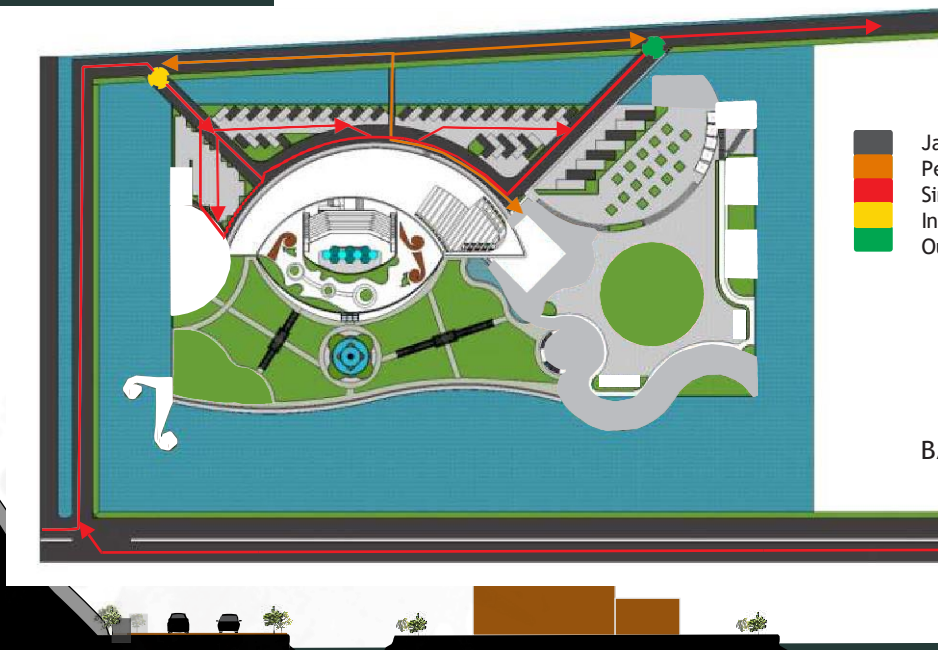


- Jalan Utama
- Green Area
- Bangunan Utama
- Area Parkir

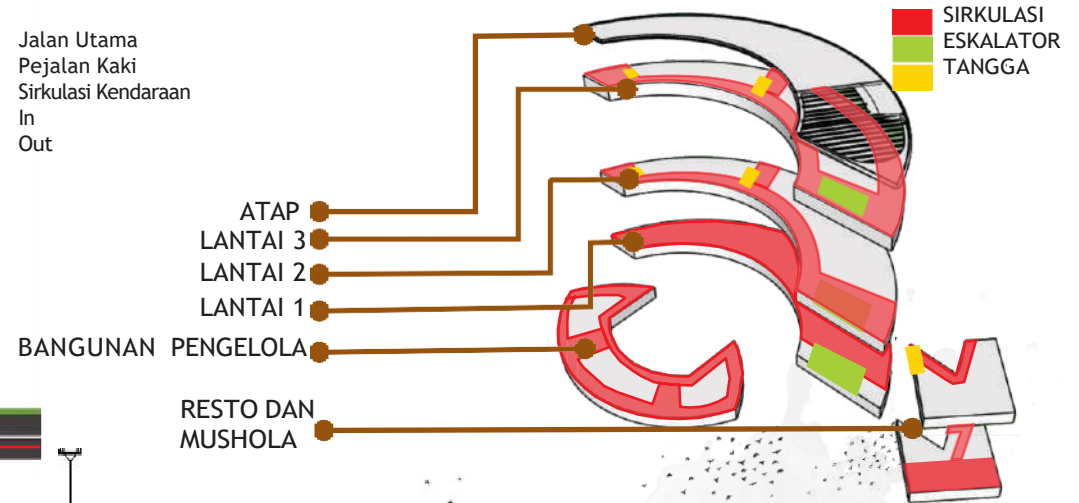


- PRIVAT
- SEMI PUBLIK
- PUBLIK
- SERVICE

# KONSEP SIRKULASI



- Jalan Utama
- Pejalan Kaki
- Sirkulasi Kendaraan
- In
- Out

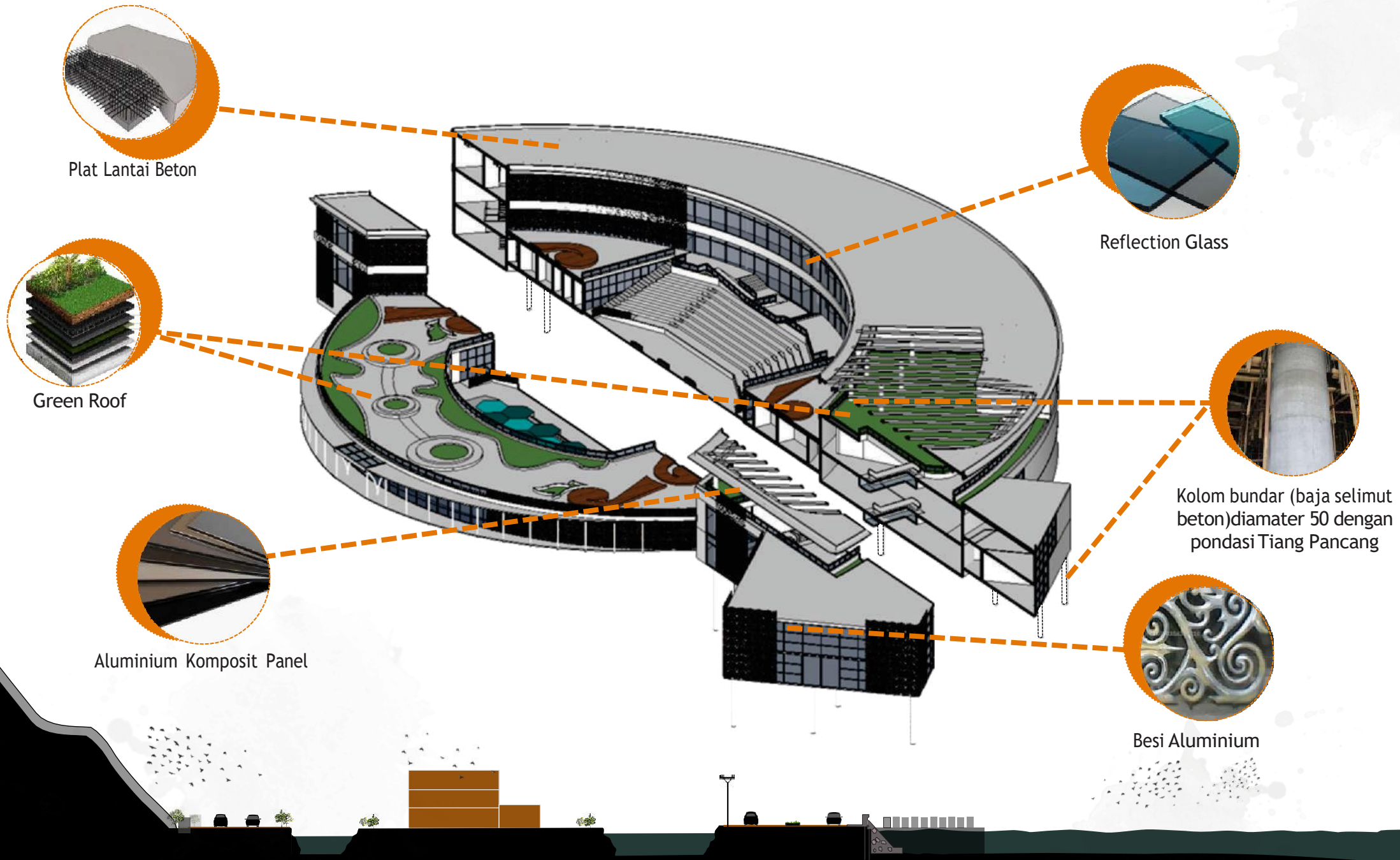


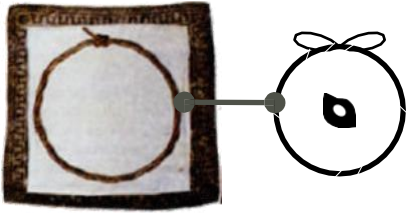
- SIRKULASI ESKALATOR
- TANGGA

- ATAP
- LANTAI 3
- LANTAI 2
- LANTAI 1
- BANGUNAN PENGELOLA
- RESTO DAN MUSHOLA





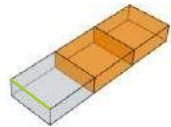




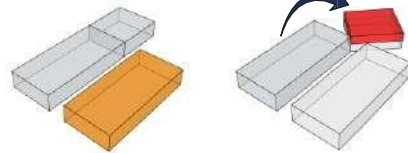
Bentuk Bangunan mengaadopsi bentuk dasar Lingkaran menyerupai bentuk Kalo dan Persegi yakni anayaman (alas Kalo). Kalosara mencakup seluruh perwujudan adat istiadat, mulai dari sistem kehidupan sosial-ekonomi yang bercorak tradisional. Sistem Budaya yang menyangkut bahasa, Seni dan Keagamaan sampai pada sistem pengkonsepsian untuk memandang manusia yang erat kaitannya dengan alam semesta



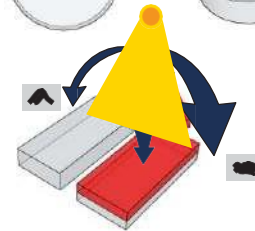
Bentuk awal berasal dari 2 bentuk dasar Kalo sara yakni Persegi dan Lingkaran



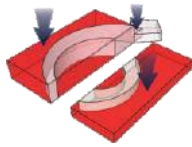
REPETISI bentuk untuk menambah volume bentuk



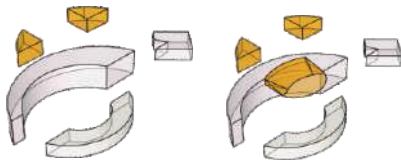
ROTASI bentuk dilakukan untuk menambah kesan atraktif pada bentuk



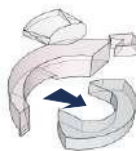
Pengurangan bentuk dilakukan sebagai aksen sudut pandang (view) dan memberi ruang cahaya masuk



MANIPULASI bentuk untuk menghasilkan bentuk yang merespon bentuk kalosara

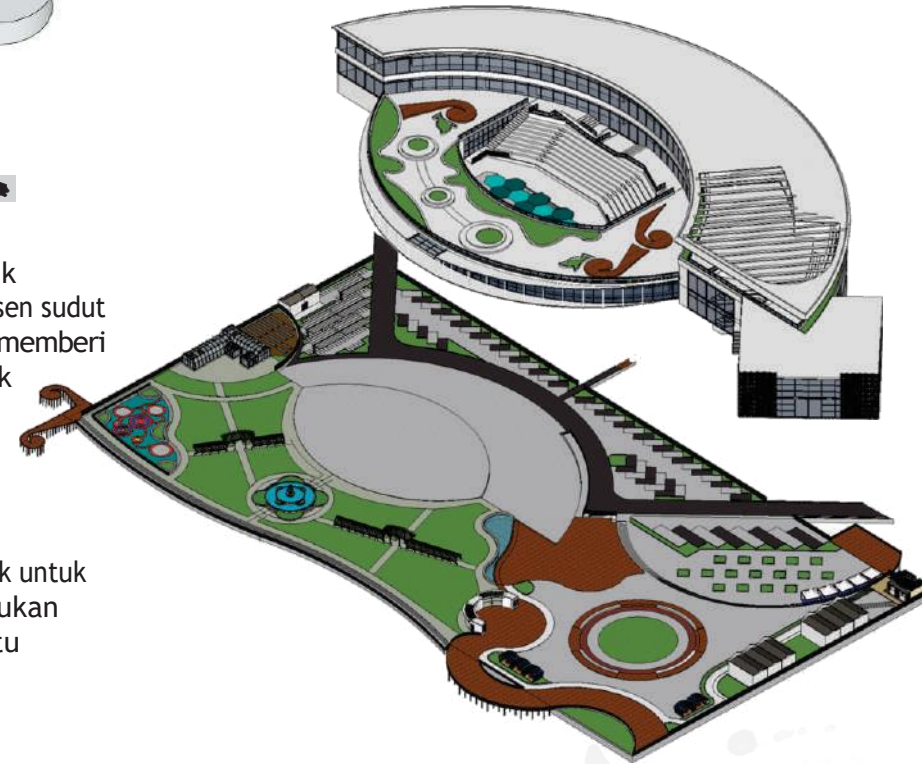


SUBSTRAKSI massa bentuk untuk menambah kesan kesatuan pada bentuk serta merespon fungsi rancangan yaitu bersifat EDUKASI dan MENGHIBUR

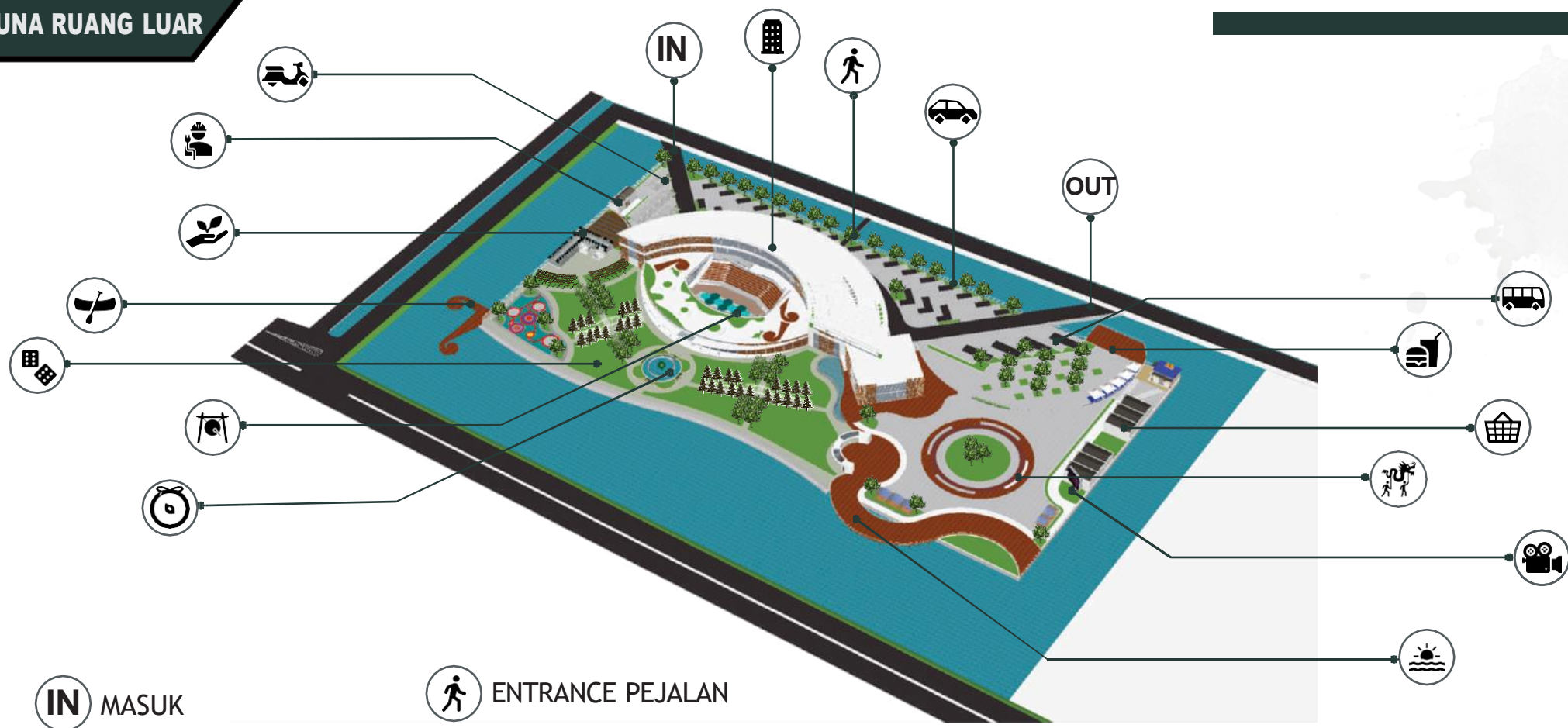


Penggabungan Bentuk untuk menghasilkan bentuk yang menyatu

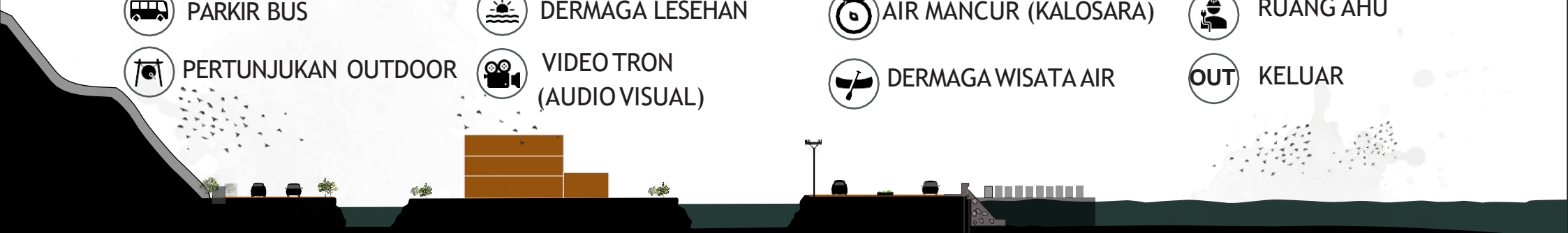
## OUTPUT

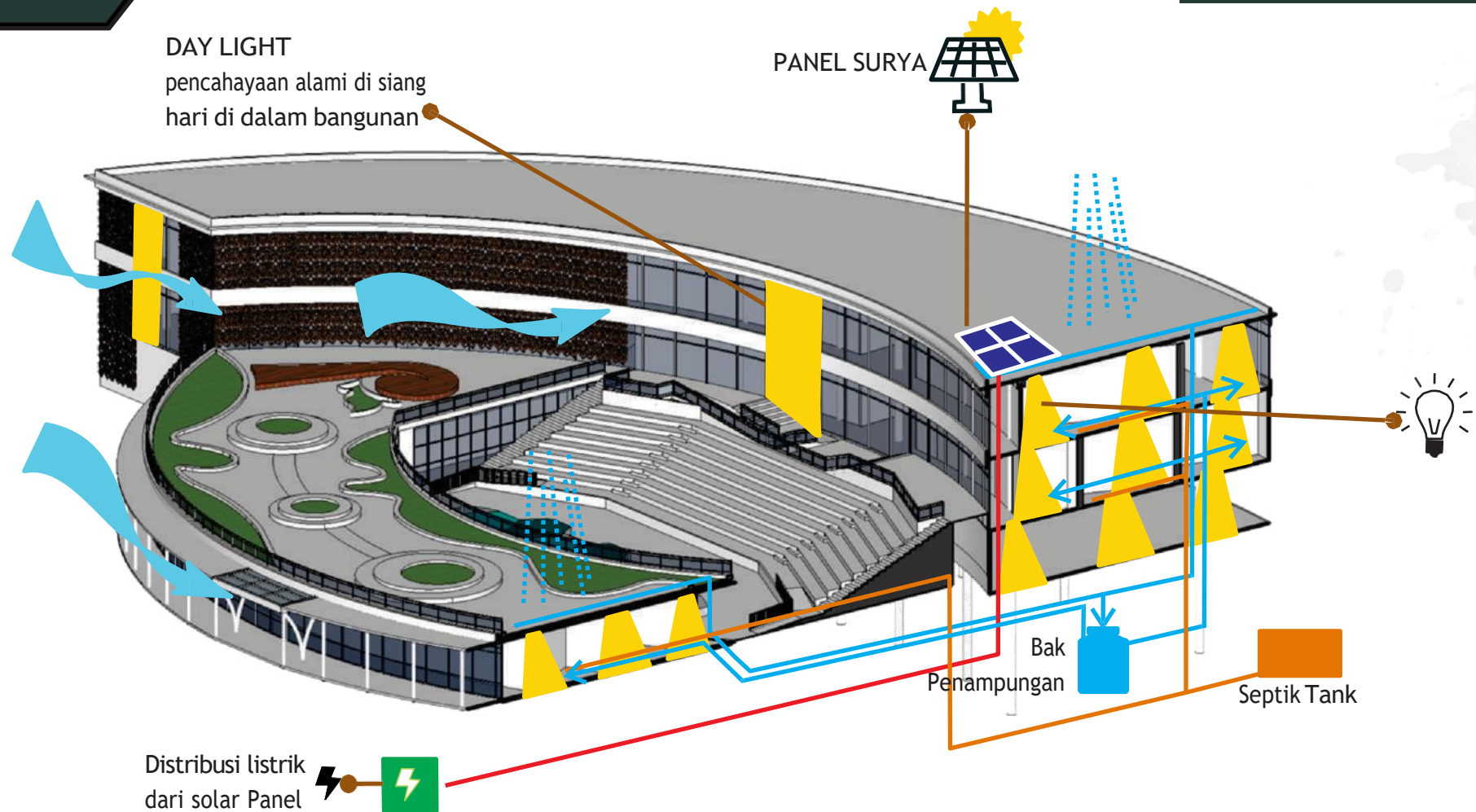


# TATA GUNA RUANG LUAR

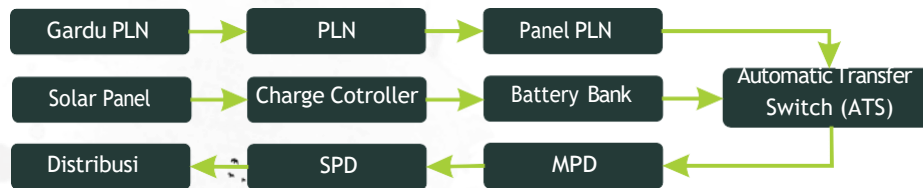


- |                 |                           |                       |                     |                   |
|-----------------|---------------------------|-----------------------|---------------------|-------------------|
| <b>IN</b> MASUK | ENTRANCE PEJALAN          | BANGUNAN UTAMA        | TAMAN TEMATIK       | FOOD COURT        |
| PARKIR MOTOR    | TAMAN PLAZA               | AREA TANAM            | PERTOKOAN           | RUANG AHU         |
| PARKIR MOBIL    | DERMAGA LESEHAN           | AIR MANCUR (KALOSARA) | PERTUNJUKAN OUTDOOR | <b>OUT</b> KELUAR |
| PARKIR BUS      | VIDEO TRON (AUDIO VISUAL) | DERMAGA WISATA AIR    |                     |                   |

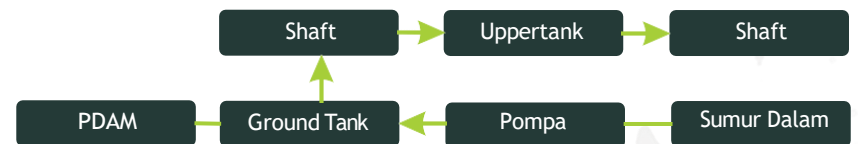




Sistem Jaringan Listrik



Sistem Air Bersih



# HASIL PERANCANGAN

---





ROOFTOP



TAMAN PLAZA



PERTUNJUKAN OUTDOOR



TAMPILAN BANGUNAN



PARKIRAN

HALL/LOBBY



BALLROOM



RUANG RAPAT

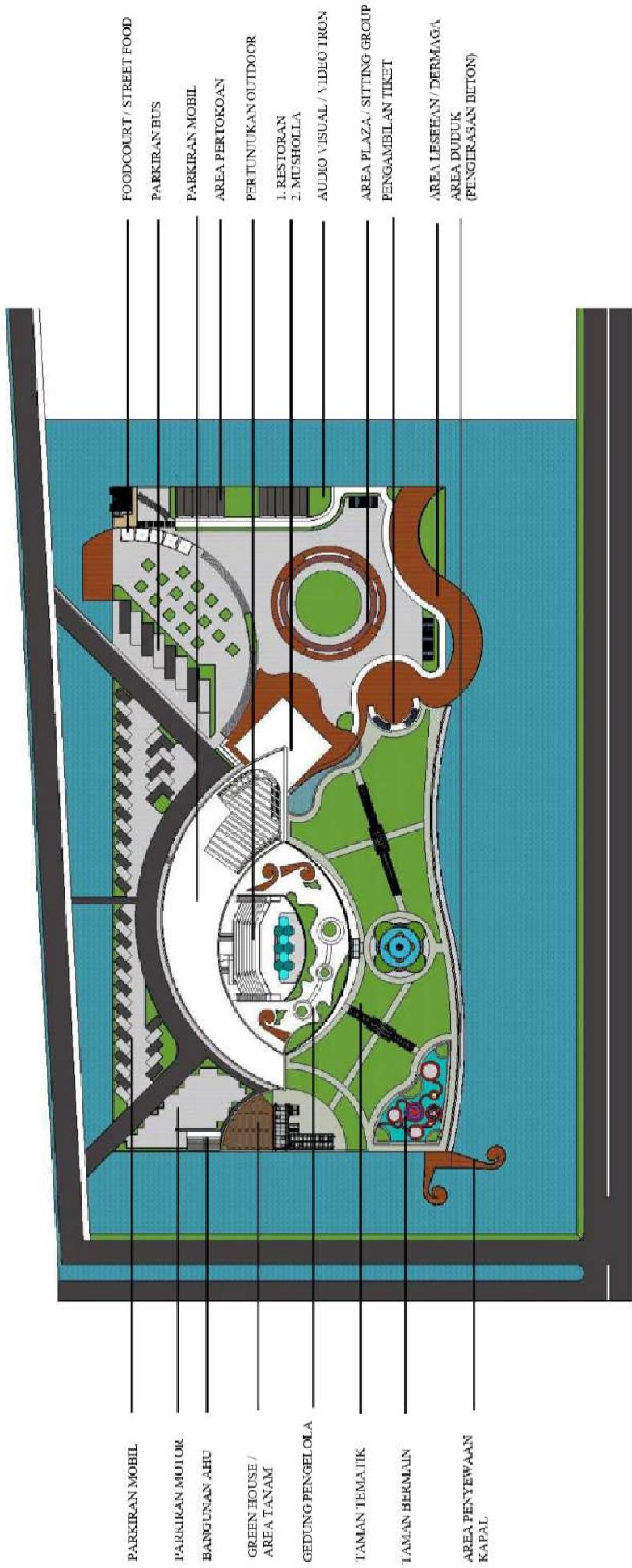


PERPUSTAKAAN



RUANG PAMERAN





- FOODCOURT / STREET FOOD
- PARKIRAN BUS
- PARKIRAN MOBIL
- AREA PERTOKOAN
- PER TUNJUKAN OUTDOOR
- 1. RESTORAN
- 2. MUSHOLLA
- AUDIO VISUAL / VIDEO TRON
- AREA PLAZA / SITTING GROUP
- PENGAMBILAN TIKET
- AREA LESHAN / DERMAGA
- AREA DUDUK (PENGKERASAN BETON)

- PARKIRAN MOBIL
- PARKIRAN MOTOR
- BANGUNAN AHU
- GREEN HOUSE / AREA TANAM
- GEDUNG PENGELOLA
- TAMAN TEMATIK
- TAMAN BERMAIN
- AREA PENYEWYAAAN KAPAL

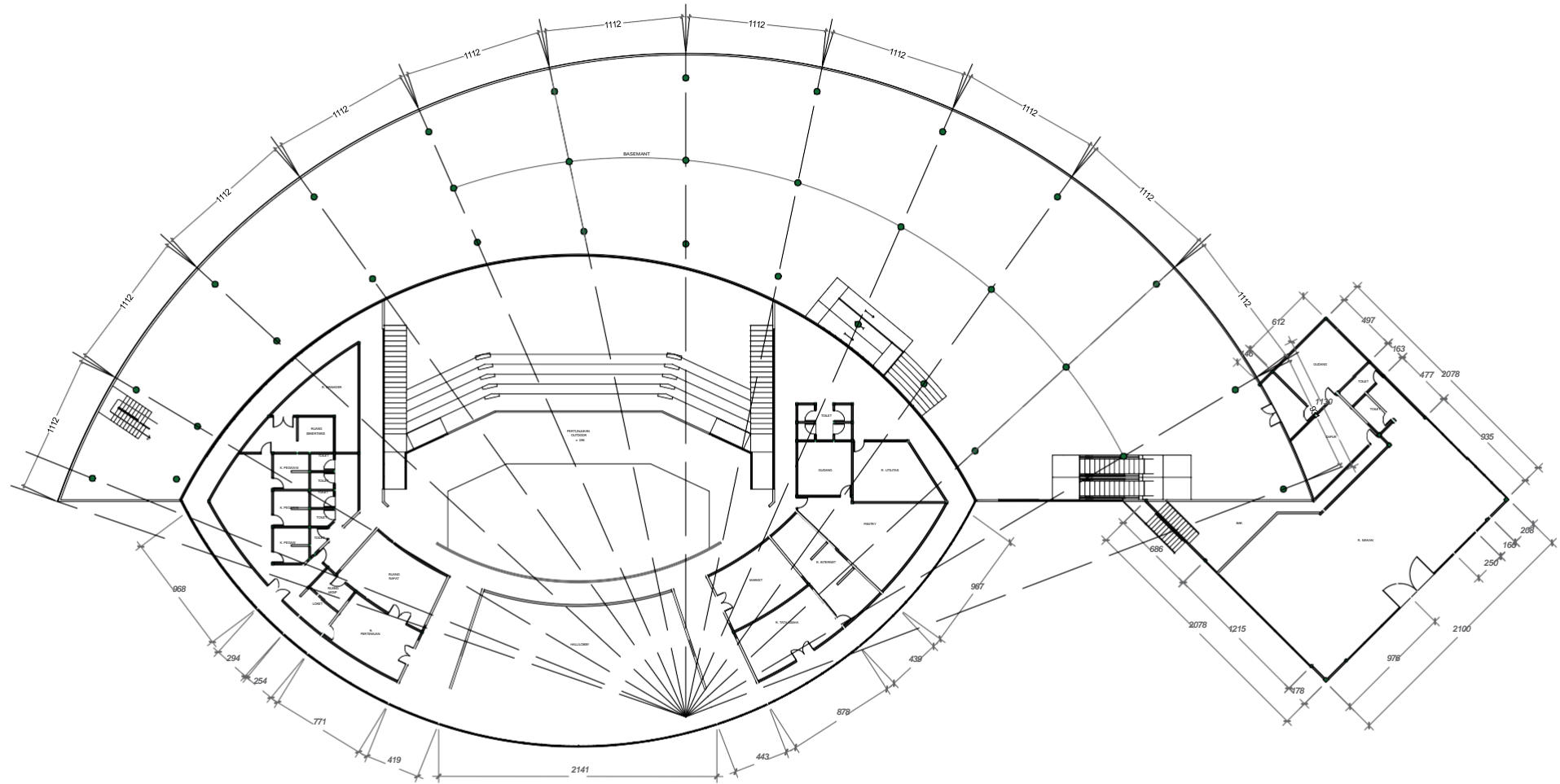
**MASTER PLAN**

SKALA 1 : 1000

UNIVERSITAS FAJAR MAKASSAR FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR	MATA KULIAH STUDIO AKHIR	JUDUL TUGAS TAMAN EDUTAINMENT SENSIBUDAYA TOLAKI DI KOTA KOLAKA UTARA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR HYBRID	DOSEN PEMBIMBING PEMBIMBING 1: FAIZAH MASTUTIE ST. MT PEMBIMBING 2: TAHANG ST. MT.	MAHASISWA ARSITEKTUR KHARATUL JANNAH NIM: 183921055	GAMBAR		SKALA 1 : 1000	PARAF
					MASTER PLAN			
					GAMBAR	NO. LEMBAR	JML. LEMBAR	KODE GAMBAR







**DENAH BASEMANT (LT.1)**

SKALA 1 : 200

UNIVERSITAS FAJAR MAKASSAR



FAKULTAS TEKNIK  
PROGRAM STUDI  
ARSITEKTUR

MATA KULIAH:

STUDIO AKHIR

JUDUL TUGAS:

PERANCANGAN TAMAN EDUTAINMENT  
SENI DAN BUDAYA DI KOTA KOLAKA  
UTARA DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR HYBRID

DOSEN PEMBIMBING:

PEMBIMBING 1:  
FAIZAH MASTUTIE, ST.,MT.  
PEMBIMBING 2: TAHANG,  
ST.,MT.

MAHASISWA ARSITEKTUR

KHAIRATUL JANNAH Nim:  
1820321035

GAMBAR

DENAH

GAMBAR

NO.LBR

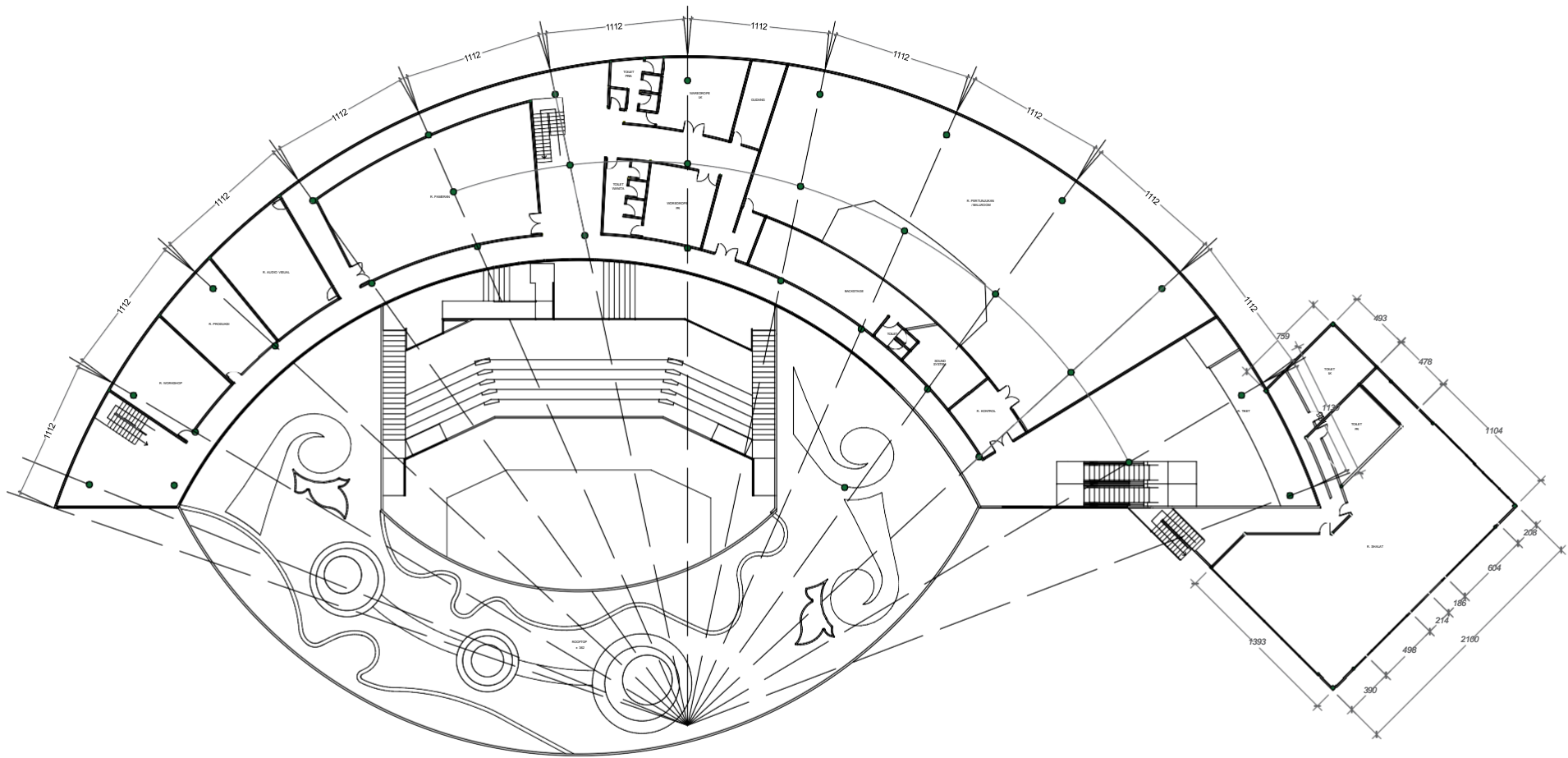
JML.LBR

KODE GAMBAR

SKALA:

1:500

PARAF:



**DENAH LANTAI 2**

SKALA 1 : 500

UNIVERSITAS FAJAR MAKASSAR



FAKULTAS TEKNIK  
PROGRAM STUDI  
ARSITEKTUR

MATA KULIAH:

STUDIO AKHIR

JUDUL TUGAS:

PERANCANGAN TAMAN EDUTAINMENT  
SENI DAN BUDAYA DI KOTA KOLAKA  
UTARA DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR HYBRID

DOSEN PEMBIMBING:

PEMBIMBING 1:  
FAIZAH MASTUTIE, ST., MT.  
PEMBIMBING 2: TAHANG,  
ST., MT.

MAHASISWA ARSITEKTUR

KHAIRATUL JANNAH Nim:  
1820321035

GAMBAR

DENAH

GAMBAR

NO.LBR

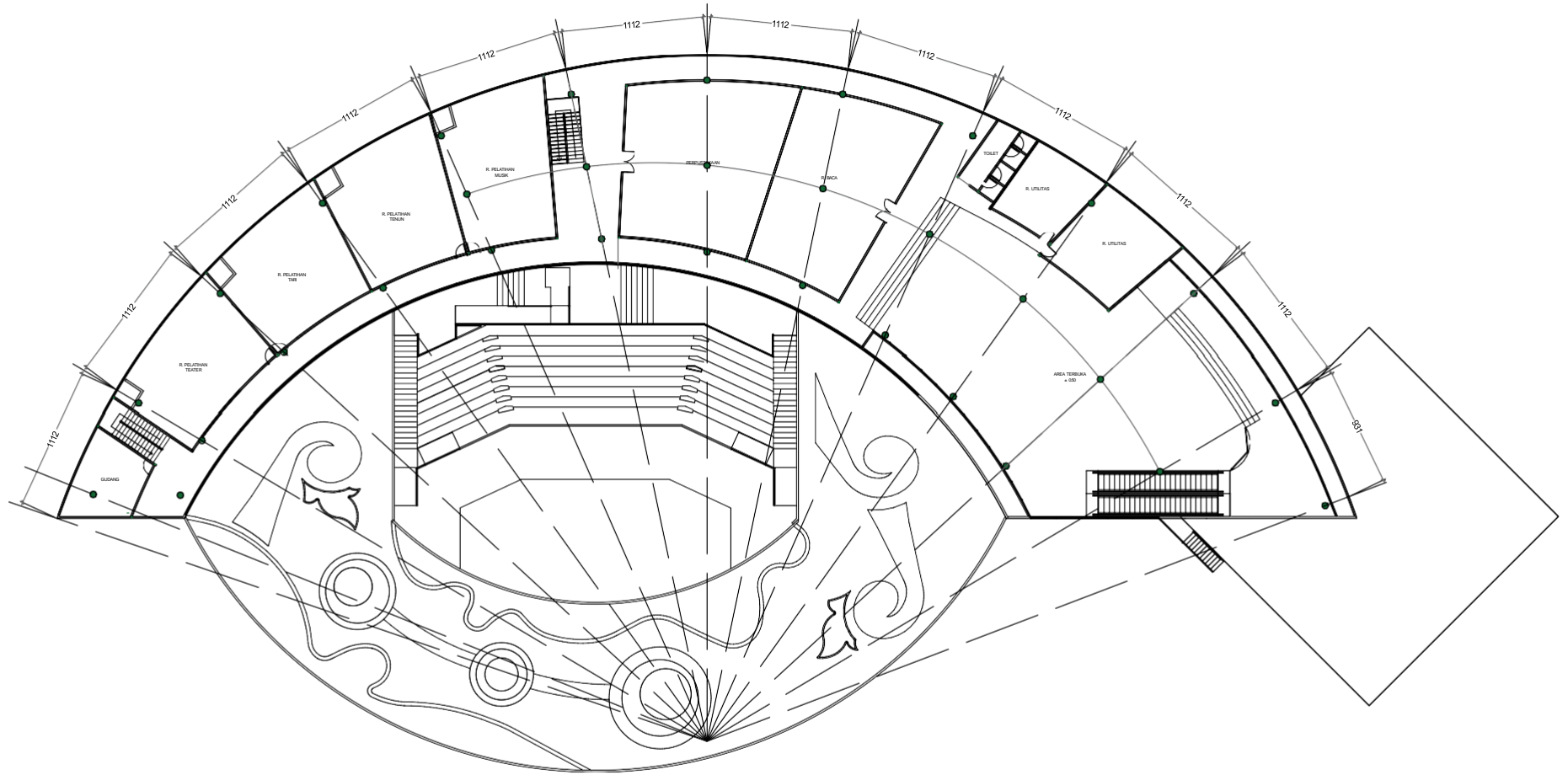
JML.LBR

KODE GAMBAR

SKALA:

1:500

PARAF:



**DENAH LANTAI 3**  
SKALA 1 : 500

UNIVERSITAS FAJAR MAKASSAR



FAKULTAS TEKNIK  
PROGRAM STUDI  
ARSITEKTUR

MATA KULIAH:

STUDIO AKHIR

JUDUL TUGAS:

PERANCANGAN TAMAN EDUTAINMENT  
SENI DAN BUDAYA DI KOTA KOLAKA  
UTARA DENGAN PENDEKATAN  
ARSITEKTUR HYBRID

DOSEN PEMBIMBING:

**PEMBIMBING 1:**  
FAIZAH MASTUTIE, ST.,MT.  
**PEMBIMBING 2:** TAHANG,  
ST.,MT.

MAHASISWA ARSITEKTUR

**KHAIRATUL JANNAH** Nim:  
1820321035

GAMBAR

DENAH

GAMBAR

NO.LBR

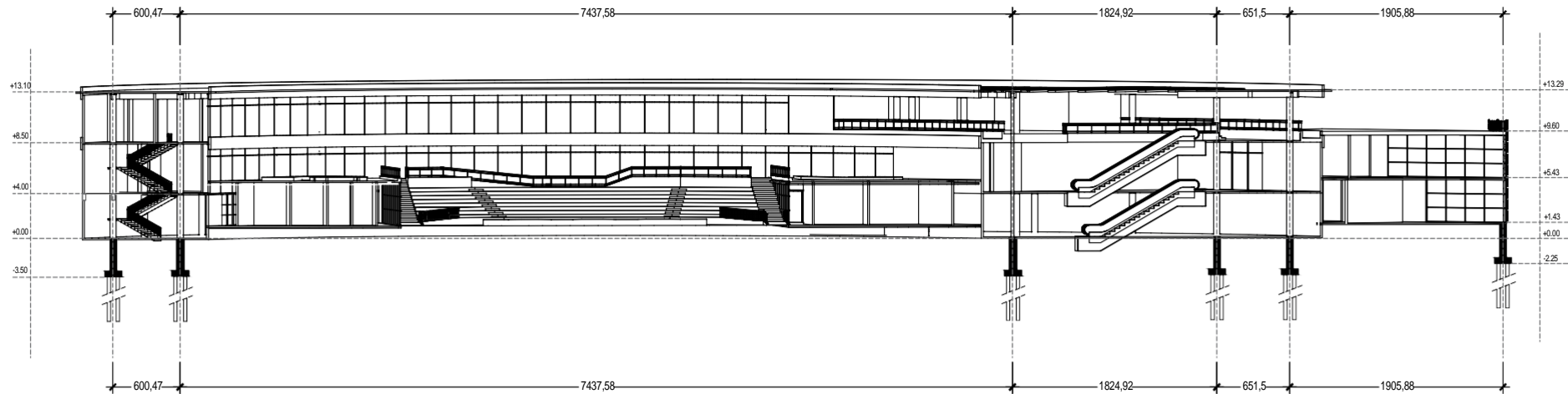
JML.LBR

KODE GAMBAR

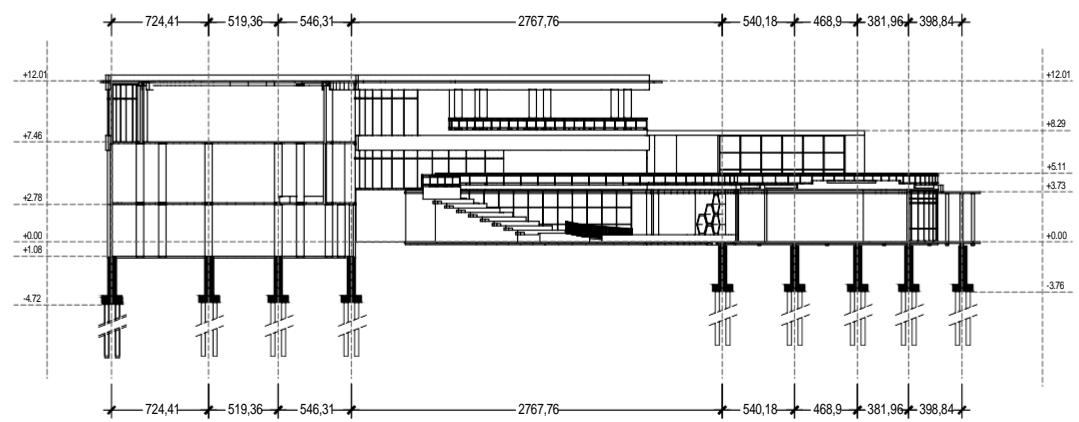
SKALA:

1:500


PARAF:

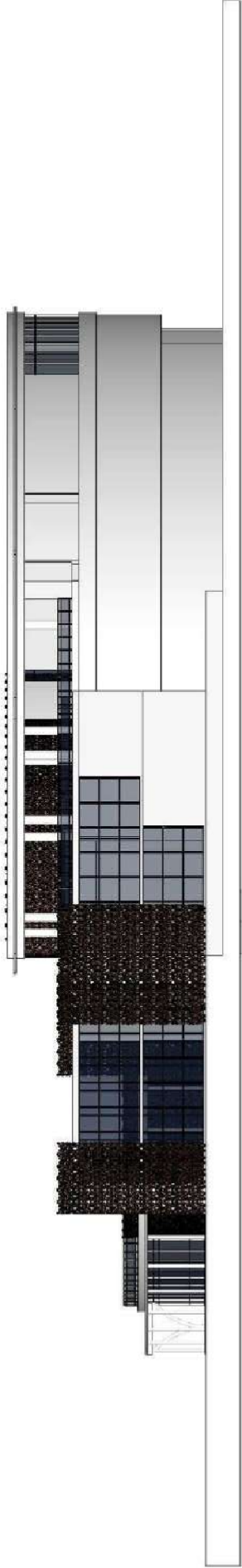


**POTONGAN A-A**  
SKALA 1 : 400

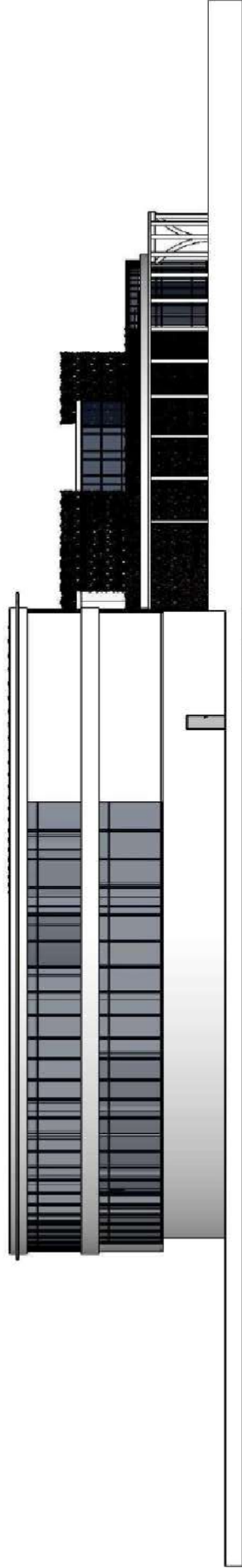


**POTONGAN B-B**  
SKALA 1 : 400

 UNIVERSITAS FAJAR MAKASSAR FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR	MATA KULIAH:	JUDUL TUGAS:	DOSEN PEMBIMBING:	MAHASISWA ARSITEKTUR	GAMBAR		SKALA:	PARAF:
	STUDIO AKHIR	PERANCANGAN TAMAN EDUTAINMENT SENI DAN BUDAYA DI KOTA KOLAKA UTARA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR HYBRID	<b>PEMBIMBING 1:</b> FAIZAH MASTUTIE, ST.,MT. <b>PEMBIMBING 2:</b> TAHANG, ST.,MT.	KHAIRATUL JANNAH Nim: 1820321035	POTONGAN		1:400	
					GAMBAR	NO.LBR	JML.LBR	

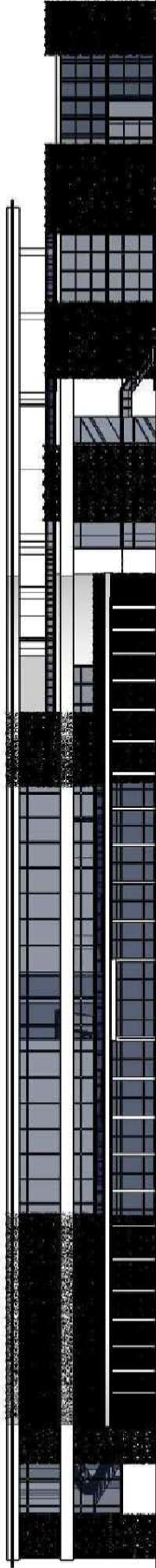


**TAMPAK KANAN**  
SKALA 1 : 250



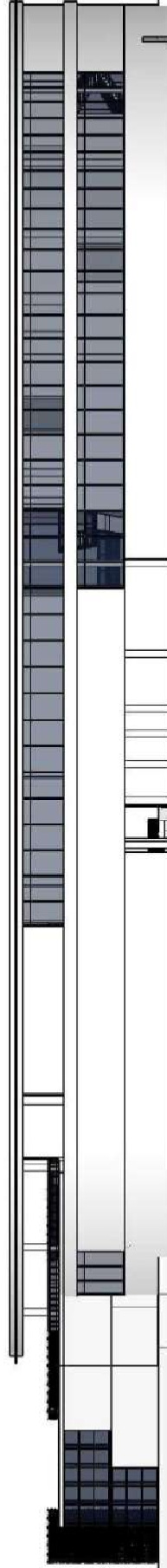
**TAMPAK KIRI**  
SKALA 1 : 250

UNIVERSITAS FAJAR MAKASSAR  FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR	MATA KULIAH	JUDUL TUGAS	DOSEN PEMBIMBING	MAHASISWA/ARSITEKTUR	GAMBAR		SKALA	PARAF
	STUDIO ARCHITECTURE	TAMAN EDUTARMENT SENG DAN BUDAYA TOLAK DI KOTA KOLAKA UTARA DENGAN PENGDEKATAN ARSITEKTUR HYBRID	PEMBIMBING 1: FAZAHMASTUTIE ST. MT PEMBIMBING 2: TAHANG ST. NT	KHABIRATUL JANNAH NIM: 180021015	TAMPAK 2 ARAH		1 : 250	
					GAMBAR	JML. LEMBAR	KODE GAMBAR	



**TAMPAK DEPAN**

SKALA 1 : 350



**TAMPAK BELAKANG**

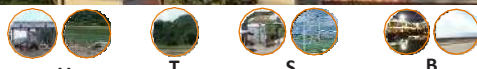
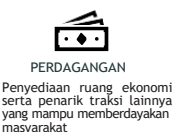
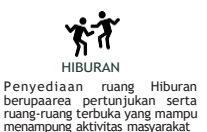
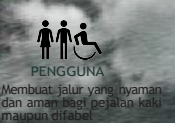
SKALA 1 : 350

# TAMAN EDUTAINMENT SENI DAN BUDAYA TOLAKI DI KOTA KOLAKA UTARA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR HYBRID

## LOKASI



## STRATEGI DESAIN



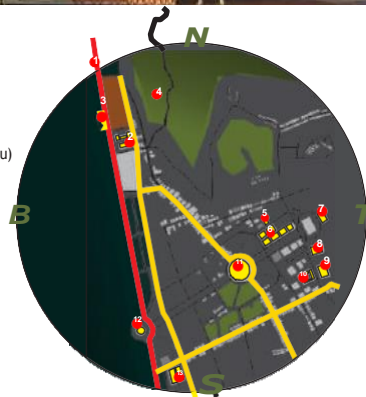
### Gerbang Tol KOLUT

- 1 Kawasan Olahraga
- 2 Kawasan Kuliner
- 3 Pegunungan
- 4 TK Aisyiyah Bustanul Athfal
- 5 Kawasan Perkantoran

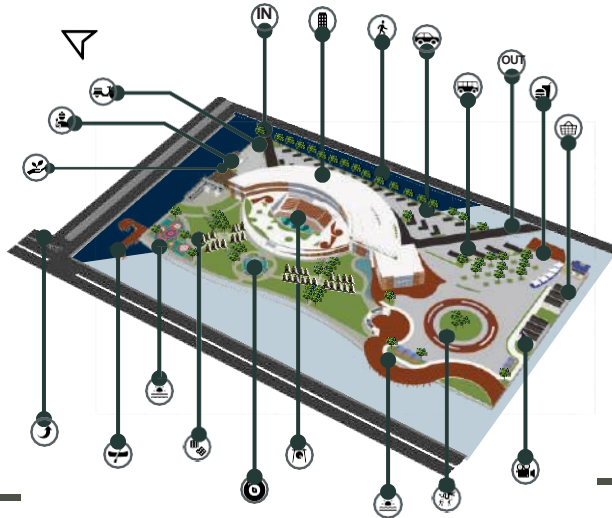
### Kantor Bupati KOLUT

- 6 Pengadilan Negeri Lasusua
- 7 Kejaksaan Negeri KOLUT
- 8 SMKN 1 Lasusua
- 9 Bundaran Swawindu
- 10 Masjid Agung KOLUT
- 11 Pasar Lasusua

- JL. Utama (JL. Tol Lasusua)
- Akses ke Tapak (JL. Kibrumba)
- Akses Lain



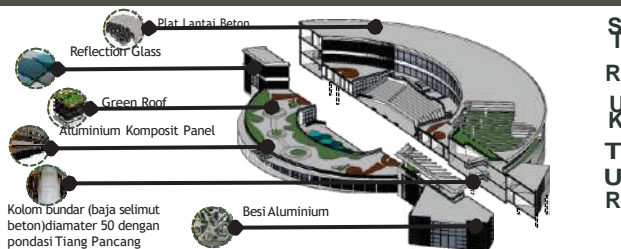
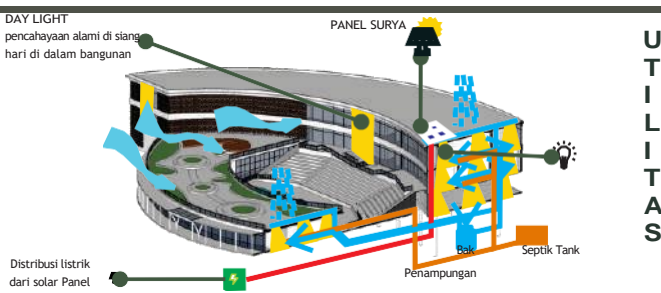
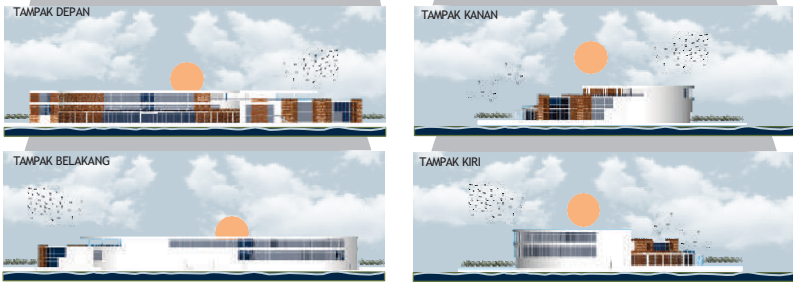
## PENGUNGA



- (IN) MASUK
- PARKIR MOTOR
- PARKIR MOBIL
- PARKIR BUS
- PERTUNJUKAN OUTDOOR
- ENTRANCE PEJALAN
- BANGUNAN UTAMA

- TAMAN PLAZA
- SITTING GROUP (DERMAGA & PEKERASAN BETON)
- VIDEO TRON (AUDIO VISUAL)
- TAMAN TEMATIK
- AREA TANAM
- AIR MANCUR (KALOSARA)

- PENYEWAAN KAPAL
- FOOD COURT
- PERTOKOAN
- RUANG AHU
- JALUR LAMBAT
- OUT KELUAR



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS FAJAR  
MAKASSAR

TAMAN EDUTAINMENT SENI DAN BUDAYA  
TOLAKI DI KOTA KOLAKA UTARA  
PENDEKATAN ARSITEKTUR HYBRID

PEMBIMBING 1:  
FAIZAH MASTUTIE, ST., MT.  
PEMBIMBING 2:  
TAHANG, ST., MT.

KHAIRATUL JANNAH  
1820321035



## TAMAN EDUTAINMENT SENI DAN BUDAYA TOLAKI DI KOTA KOLAKA UTARA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR HYBRID

<sup>1</sup>Khairatul Jannah\*), <sup>2</sup>Faizah Mastutie, <sup>3</sup>Tahang

<sup>1</sup> Mahasiswa S1 Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Fajar  
<sup>2,3</sup> Staf Pengajar Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik  
Universitas Fajar Jl. Prof. Abdurrahman Basalamah No.101,  
Makassar, 90231, Sulawesi Selatan

\*)Email : [elhalibra@gmail.com](mailto:elhalibra@gmail.com)

### ABSTRAK

Taman Edutainment Seni dan Budaya di Kota Kolaka Utara mengambil perannya sebagai fasilitas publik berbasis nilai seni dan budaya yang mengakomodasi kegiatan-kegiatan yang bersifat edukatif. Melalui peningkatankualitas ruang dan sarana khusus yang mengakomodasi kegiatan-kegiatan budaya lokal setempat sehingga secara tidak langsung dapat mendorong peningkatan jumlah sarana pariwisata di Kota Kolaka Utara. Melalui penataan ruang luar dan ruang dalam bangunan Taman Edutainment Seni dan Budaya di Kota Kolaka Utadirancang dengan Tema Arsitektur Hybrid, tepatnya di dekat gerbang tol Kolaka Utara, Kecamatan Lasusua, Kabupaten Kolaka Utara. Konsep Arsitektur Hybrid adalah konsep yang menggabungkan atau mencampur berbagai unsur terbaik dari budaya yang berbeda, baik antara budaya masa kini dengan masalalu, atau antar budaya masa kini. Perencanaan Taman Edutainmet Seni dan Budaya ini diharapkanakan membantu program Pemerintah daerah Kota Kolaka Utara dalam meningkatkan fasilitas pelayan publik dengan basis pendidikan seni dan budaya melalui pengaplikasian prinsip arsitektur hybrid, sehingga pengembangan danpemanfaatan ruang pembelajaran seni dan budaya ini dapat menjadi usaha meningkatkan nilai tambah tidak hanya sebagai ruang terbuka hijau tetapi juga sebagai ruang pariwisata.

Kata Kunci : Budaya, Edutainment, Hybrid, Pariwisata, Seni, Taman

### PENDAHULUAN

#### a. Latar Belakang

Keanekaragaman budaya dan kesenian di Indonesia dapat ditemui dari berbagai daerah, di antaranya daerah Kolaka Utara. Kolaka Utara merupakan salah satu Kabupaten di Sulawesi Tenggara yang dikenal dengan kota yang diminati untuk dihuni oleh beberapa macam suku. Kabupaten ini merupakan wilayah yang didominasi oleh masyarakat Tolaki yang mana merupakan suku asli dari Kolaka Utara. Adapun suku selain dari Tolaki seperti Bugis merupakan suku pendatang. Kabupaten Kolaka Utara sendiri merupakan salah satu kabupaten yang dikenal masyarakat luar daerahnya sebagai kota budaya dan pelajar, hal tersebut didasari dengan banyak aktivitas kreatifitas dan komunitas lokal yang hampir diminati berbagai warga dari luar daerah. Hal tersebut berkaitan satu sama lain untuk membentuk karakter generasi muda. Namun seiring berkembangnya zaman, budaya tradisional suku Tolaki terus terkikis dan banyak yang kurang peduli tentang pentingnya seni dan budaya bagi anak cucu yang akan datang. Masuknya berbagai kesenian dan kebudayaan luar, melalui

berbagai media yang telah berkembang seperti handphone di zaman modern ini, menjadikan seni dan budaya tradisional semakin hari semakin meluntur. Tidak hanya itu, kurang serta tidak menariknya fasilitas yang dapat menampung kegiatan generasi muda yang bersifat publik, membuat generasi muda tidak tertarik dalam mengembangkan kreatifitasnya



sehingga mengalami krisis kreatifitas dan minimnya terjadi interaksi antar sesama pelajar di luar pendidikan formal.

Untuk mengatasi hal tersebut tentunya akan membutuhkan wadah yang berfungsi sebagai wadah pengembangan kreatifitas juga sebagai objek rekreasi (wisata) yang tidak hanya diminati oleh masyarakat Kolaka Utara sendiri tetapi juga dari luar daerah. Melalui kegiatan yang bersifat kompetitif, kreatif, dan edukatif, Perancangan Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki di Kota Kolaka Utara dengan Pendekatan Arsitektur Hybrid ini akan memberikan suatu nilai tambah sebuah wahana baru bagi pengembangan imajinasi kreatif, yang pada akhirnya akan membuka pintu bagi terbentuknya anak muda kreatif yang tangguh, berwawasan tinggi, mandiri, memiliki rasa percaya diri, dan semakin memiliki pengetahuan akan seni dan budayanya sendiri.

#### **b. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah pada perancangan ini sebagai berikut.

1. Terkikisnya Seni dan Budaya Tolaki di Kolaka Utara
2. Kurang serta tidak menariknya fasilitas yang menampung kegiatan generasi muda
3. Wadah pengembangan kreatifitas dan objek wisata (rekreasi)
4. Sarana atau wadah pengembangan ekonomi bagi Kab. Kolaka Utara

**c. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki yang dianggap representatif bagi masyarakat dan dapat merangsang kreatifitas anak muda untuk mengembangkan Seni dan Budaya Tolaki sehingga tetap lestari?
2. Bagaimana mengimplementasikan tema Arsitektur Hybrid pada rancangan Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki di Kota Kolaka Utara?

Kolaka, Kolaka Utara dan Kolaka Timur. Nama suku Tolaki tidak begitu saja ada dan terjadi dibalik nama tersebut tentu mengandung arti atau sejarahnya, nama suku Tolaki ini berasal dari kata TOLAKI, TO=orang atau manusia, LAKI=Jenis kelamin laki-laki, jadi artinya adalah manusia yang memiliki kejantanan yang tinggi, berani dan menjunjung tinggi kehormatan diri/harga diri.

**TINJAUAN UMUM**

**a. Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki**

Pengertian **Taman** secara umum adalah sebuah area yang mempunyai ruang dalam berbagai kondisi. Kondisi yang dimaksud diantaranya lokasi, ukuran atau luasan, iklim, dan kondisi khusus lainnya seperti tujuan serta fungsi spesifik dari pembangunan taman (Sintia dan Murhananto, 2004).

Menurut sutrisno (2005: 31) dalam bukunya "Revolusi pendidikan di Indonesia" bahwa **Edutainment** berasal dari kata "Education (pendidikan)" dan "Entertainment (hiburan)". Jadi Edutainment dari segi bahasa berarti pendidikan yang menghibur atau menyenangkan. Sedangkan dari segi terminology, Edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang di desain sedemikian rupa sehingga muatan Pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis. Sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (game), bermain peran (role- play) dan demonstrasi, tetapi dapat juga dengan rasa- rasa senang dan mereka menikmatinya.

**Seni** adalah suatu Tindakan atau aktivitas dari perbuatan yang dilakukan oleh manusia yang bermula dari perasaan. Diidentikan dengan perasaan yang indah-indah yang akhirnya dapat dan sampai ke jiwa dan memiliki pengaruh emosional terhadap perasaan yang ditimbulkan dari melihat atau mendengar sebuah seni. (*Ki Hajar Dewantara*)

**Budaya** adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang kemudian diwariskan dari generasi kegenerasi (Kusniyati, N.S.P.S: 2016).

**Tolaki** adalah sebuah suku/etnis terbesar yang berada di provinsi Sulawesi Tenggara. Suku Tolaki merupakan etnis yang berdiam di jazirah tenggara pulau Sulawesi. Suku Tolaki merupakan suku asli daerah Kota Kendari dan Kabupaten Kolaka. Suku Tolaki tersebar di 7 kabupaten/kota di provinsi Sulawesi Tenggara yang meliputi Kota Kendari, Kabupaten Konawe, Konawe Selatan, Konawe Utara,

**Taman Edutainment** sendiri didefinisikan sebagai Taman dengan fungsi pendidikan yang menghibur yang melibatkan Seni dan Budaya dalam pengaplikasiannya.

Pada Perancangan Kawasan Pusat Kesenian Budaya ini menggunakan tema arsitektur hybrid agar dapat diterima semua kalangan. Konsep **Hybrid** merupakan suatu metode dalam perancangan arsitektur yang muncul di era post-modern. Konsep ini pernah dikemukakan oleh para teoretisi arsitektur, yaitu Charles Jencks, Heinrich Klotz dan Kisho Kurokawa. Kisho Kurokawa mengembangkan lebih lanjut pemikiran lain berdasarkan konsep hybrid yang diberi nama "simbiosis". Pengertian dari hybrid dapat diuraikan berdasarkan maknanya, yaitu

(1) dua hal atau lebih yang digabungkan untuk membentuk satu kesatuan, (2) perkawinan/keturunan dari dua jenis yang berbeda baik varitas, ras atau spesies yang berbeda, dan (3) suatu yang merupakan produk dari pencampuran dua atau lebih hal yang berbeda. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hybrid merupakan penggabungan dari sesuatu yang memiliki perbedaan atau merupakan suatu hasil persilangan antara dua hal atau lebih yang berbeda yang salah satu kutubnya ada yang lebih mendominasi. Konsep bentuk arsitektur hybrid ada tiga yaitu:

- Fabric hybrid yang menggunakan lapisan/kulit luar sebagai cara untuk menutupi penggabungan unsur yang ada agar terlihat menyatu.
- Grafht hybrid yang bersifat clear expression (kebalikan dari fabric hybrid).
- Monolith hybrid yang mempresentasikan bangunannya dalam bentuk single building block.

Sehingga dari penjelasan tersebut dapat saya ambil kesimpulan bahwa "**Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki** di Kota Kolaka Utara dengan Pendekatan Arsitektur Hybrid" ini memiliki makna yakni Perancangan yang difungsikan sebagai wadah sarana Edukasi, Rekreasi, Pertunjukan dan sarana Wisata untuk mempromosikan sekaligus melestarikan budaya suku Tolaki yang akan dibuat dengan berdasarkan suatu unsur budaya dari suku tolaki dan dipadukan dengan gaya Arsitektur masa kini sehingga

menghasilkan suatu desain yang tidak hanya mengandung unsur budaya lokal tradisional tetapi berkesinambungan terhadap modernisasi yang telah terjadi.

#### b. Fungsi Taman

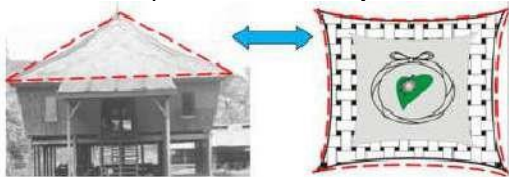
Taman memiliki fungsi diantaranya:

- Taman sebagai fungsi Ekologis, yakni sebagai filter berbagai gas pencemar dan debu, pengikat karbon, pengatur iklim mikro.
- Taman merupakan lahan terbuka hijau, dapat berperan dalam membantu fungsi hidrologi dala hal peyerapan air.
- Taman mempunyai fungsi kesehatan
- Taman mempunyai fungsi edukatif
- Taman menambah nilai estetika

**c. Seni dan Kebudayaan Suku Tolaki**

- **Kalosara;** Kalosara menurut arti bahasa Tolaki adalah lingkaran, ikatan atau wujud dari pada budaya Kalo (Kalosara); sedangkan secara Etimologis, Kalosara adalah adab, atau jamakanya adat istiadat.
- **Keagamaan;** Aktivitas keagamaan suku Tolaki diekspresikan pada beberapa macam seni, seperti: bahasa puisi pada lagu mitologi yang disebut lagu *tebaununggu*, dan lagu *isara* (masing-masing nama pahlawan yang melambangkan dewa bumi dan dewa langit). Simbol keagamaan juga dapat dilihat dari tarian yang ditampilkan, Selain itu tampak juga pada upacara-upacara sunatan, potong rambut, dan pada kematian.
- **Seni Rias;** Macam seni rias tradisional tolaki, **rias pada tubuh**, seperti o timu (gulungan rambut di kepala), sadaki (bedak dari beras untuk rias pada paras perempuan, dan tatuage pada dada dan lengan khusus laki-laki), o tila (penghitam alis khusus perempuan), kamea-mea (pemerah bibir khusus perempuan), tirangga (pemerah bibir khusus perempuan); dan **Rias pada pakaian**, seperti kalunggalu (kalung pada kepala), andi-andi (anting-anting pada telinga), eno- eno (kalung emas), sambiala (selempang pada dada khusus kanak-kanak), bolosu (gelang pada lengan), kale-kale (gelang pada pergelangan tangan), o langge (gelang pada kaki), pati-pati (perhiasan baju).
- **Seni Vokal;** Seni vokal orang Tolaki dapat dikenal melalui lagu-lagu rakyat antara lain: huhu (lagu untuk menidurkan anak), o anggo (lagu yang menggambarkan rasa kekaguman terhadap seorang pemimpin, atau mengandung nasihat atau petuah), taenango (lagu yang melukiskan kisah kepahlawanan), sua-sua (lagu yang melukiskan rasa ingin berkenalan), dan kabia (lagu-lagu percintaan). Dua lagu kepahlawanan yang terkenal dan hingga kini masih hidup adalah tebaununggu, yang mengisahkan peristiwa penyebaran agama Islam dari Aceh ke Indonesia bagian Timur, dan isara, yang mengisahkan perang total di darat, di laut, dan di udara dalam usaha memberantas segala kejahatan yang pernah melanda orang Tolaki.
- **Seni Tari;** Pada dasarnya jenis tari orang Tolaki hanya ada dua, yakni: o lulo (tari pergaulan, tari penyambutan, dan tari penyembahan) dan umo'ara (tari perang). O lulo dapat dibedakan atas tari yang disebut lulo molulo (tari pergaulan), lulo lariangi (tari penyambutan raja), dan lulo sangia (tari pemujaan). Ditinjau dari segi gerakannya tari pergaulan dapat dibedakan atas tari yang disebut lulo ndinuka-tuka (tari lulo menginjak dua kali), lulo sinemba-semba (tari lulo mengayun kaki dua kali ke kiri), lulo hada (tari lulo melompat), lulo leba (tari lulo gerakan cepat).
- **Artefak;** Rumah adat untuk tempat tinggal raja disebut dengan *komali*. Komali adalah jenis laika owose (rumah besar), khusus untuk tempat tinggal Raja. Sedangkan untuk rumah tinggal dan penyimpanan sendiri terdiri dari "Laika Mbu'u" (rumah induk atau rumah pokok), Laika Patande, Rumah penguburan (Laika sorongga

atau laika nggoburu), O'ala (tempat penyimpanan padi), Laika walanda (rumah panjang gaya arsitek Belanda), dan Laika mbondapo'a. Konsep rumah suku Tolaki tidak lepas dari bentukan **Kalosara** yakni Disain segi tiga tampak pada bumbungan rumah bagian depan dan bagian belakang, pada leher dan lengan baju, pada pinggir anyaman tikar. Disain daun pakis tampak pada anyaman wadah kalo. Disain kepala orang tampak pada kain tabir dan pada perisai. Disain garis horisontal-vertikal atau horisontal-vertikal silang tampak pada dinding anyaman bambu dan langit-langit yang dianyam, pada anyaman tikar, pada anyaman bakul. Disain segi empat tampak pada kain sarung bantal, kain sarung kasur tidur, dan pada langit-langit kelambu. Disain lingkaran tampak pada tudung pemele sinar matahari, pada tubung saji, dan pada songko. Disain sudut ruang tampak pada wadah anyaman wadah yang berbentuk ruang segi enam atau delapan. Akhirnya disain ikat tampak pada ikatan rumah, pada ikatan hulu dari alat-alat produksi, dan senjata.



Gambar 1: Desain Segitiga pada Rumah dan Pinggir Anyaman Tikar pada Kalosara (Google,2020).



Gambar 2: Desain Pakis (pinati-pati) pada Anyaman dan Ukiran Rumah adat Tolaki (Laika Komali) (Buku Kebudayaan Tolaki, 2014)

- **Alat-alat Musik; alat musik yang dipukul**, seperti: kandawuta (alat musik yang konstruksinya terdiri dari tanah yang dilobang dan ditutup dengan pelepah

sagù, dan sehelai rotan yang dipukul dan mengeluarkan bunyi), kanda-kanda oa atau kandengu-ndengu (alat musik dari bambù atau kayu ringan yang dibelah); **alat musik yang ditabuh**, seperti: karandu (gong), tamburu (tambur), o dimba (sejenis tambur); **alat musik yang dipetik**, seperti: dimba-dimba nggowuna (alat bunyi dari bambù), gambusu (gambus); **alat musik yang ditiup**, seperti: wuwuho (alat musik bambù), o su li (s'uling dari bambù), dan ore-ore (alat musik dari tangkai daun enau yang dilengkapi dengan tali benang). Ada juga jenis lain dari ore-ore (alat musik dari bambù yang dipukulkan pada telapak tangan).

**d. Hubungan Antara Kesenian Orang Tolaki dengan Kalo**

Hubungan pertama yang tampak ada pada antara kesenian dengan kalo adalah dalam hal bentuk. Hubungan kedua terletak pada makna-makna simbolik yang terkandung di dalamnya.

Bentuk-bentuk disain dalam pola segi empat, lingkaran, ikat, dan pola gambar tumbuhan pakis, pola kepala orang; bentuk-bentuk rias tubuh dalam pola bulatan, demikian bentuk benda-benda perhiasan dalam pola lingkaran; bentuk-bentuk alat-alat bunyi dalam pola bulatan; bentuk-bentuk teknik menari dalam pola lingkaran dan pola gerakan horisontal-vertikal yang membentuk pola segi empat; semuanya menunjukkan corak yang sama dengan bentuk pola kalo, yakni: lingkaran, ikatan, dan segi empat.

Dimensi dalam pola garis-garis dan segi empat pada desain, pola dua dan empat baris per bait pada puisi, pola gerakan dua-tiga (ke kiri dua langkah, ke kanan tiga langkah) dan membentuk lingkaran, dan pola tiga bergandengan: laki-perempuan-laki, atau perempuan-laki- perempuan pada tarian, ide kesatuan dan persatuan yang tercermin dalam pola bulatan pada rias tubuh dan pola lingkaran pada perhiasan; semuanya menunjukkan ide atau asas yang sama pada kalo, yaitu: asas dualisme, asas tripartit, dan asas kesatuan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**a. Lokasi Tapak Perancangan**

Lokasi perancangan tepatnya berada di Provinsi Sulawesi Tenggara tepatnya di Kabupaten Kolaka Utara Kecamatan Lasusua yang berada di pinggiran pusat Kota Lasusua. Memiliki jarak 117 km dari pusat Kota Kendari dengan estimasi tempuh ± 5 jam.



Gambar 3: Peta Lokasi Perancangan

(Penulis,2022). Lokasi perancangan

berada di Kec. Lasusua Kab. Kolaka Utara, yaitu jalan Bypass Lasusua. Lokasi ini berbatasan dengan:

- Sebelah Utara: Gerbang Tol Kolaka Utara
- Sebelah Timur: Kawasan hutan (pegunungan)
- Sebelah Selatan: Area Olahraga

- Sebelah Barat: Kawasan Kuliner Tradisional Lasusua dan laut

**b. Luas Tapak**

Pilihan Tapak yang merupakan Kawasan reklamasi ini memiliki luas ± 20.000 m<sup>2</sup> (2 Ha). Adapun jarak tapak dari garis pantai yaitu sekitar 70m.



Gambar 4: Luas Lahan (Google Earth, 2022)

Berdasarkan luas tapak yaitu 20.000 m<sup>2</sup> maka menghasilkan perhitungan kapabilitas tapak sebagai berikut:

- Luas KDH (30%) = KDH x Luas Lahan  
= 30% x 20.000 m<sup>2</sup>  
= 6.000 m<sup>2</sup>
- Luas KDB (50%) = KDB x Luas Lahan  
= 50% x 20.000 m<sup>2</sup>  
= 10.000 m<sup>2</sup>
- Sirkulasi (20%) = Sirkulasi x Luas Lahan  
= 20% x 20.000 m<sup>2</sup>  
= 4.000 m<sup>2</sup>

Keterangan:

KDH: Koefisien Dasar

Hijau KDB: Koefisien

Dasar Bangunan

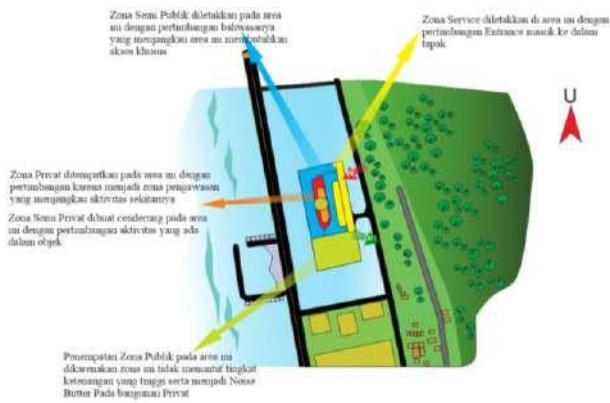
#### c. Potensi Lokasi

Potensi yang dimiliki lokasi perancangan yaitu:

- Sebelah Utara: Gerbang Tol Kolaka Utara Akses lokasi yang lancar karena lokasi tersebut merupakan lokasi pengembangan yang baru dikembangkan sehingga sarana transportasi sudah sangat mendukung karena sarana jalan sudah menjadi akses utama menuju kota Kolaka Utara yaitu Kec. Lasusua.
- Lokasi yang berada dipinggiran kota memberikan beberapa keuntungan salah satunya adalah dekat dengan tempat atau Kawasan kuliner tradisional Lasusua.
- Memiliki potensi alam, salah satunya yaitu Kawasan yang berhadapan langsung dengan laut

#### d. Penzoningan

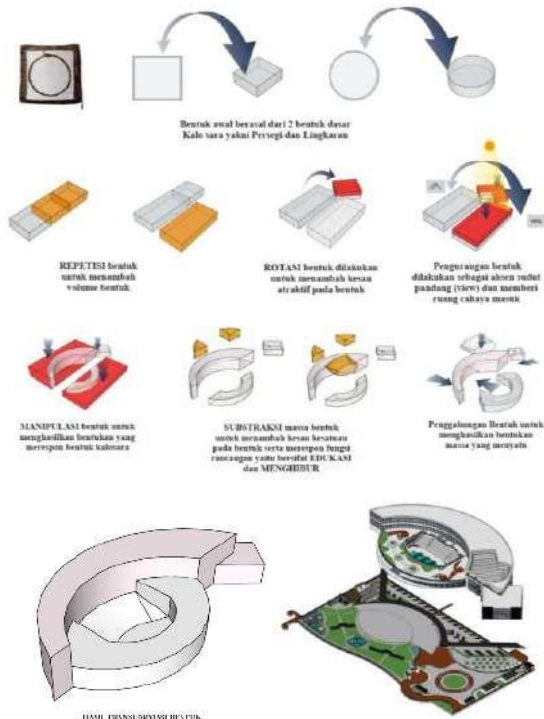
Konsep penzoningan pada kawasan berdasarkan fungsi dan tujuan perancangan.



Gambar 5: Zoning Tapak (Penulis, 2022).

**e. Gubahan Bentuk**

Untuk konsep bentuk bangunan, mengambil analogi bentuk kalosara (kalo') yang merupakan bentuk mencangkup seluruh perwujudan adat istiadat, mulai dari sistem kehidupan sosial-ekonomi yang bercorak tradisional, sistem budaya yang menyangkut bahasa, seni dan keagamaan, sampai pada sistem pengkonsepsian untuk memandang manusia dalam kaitan eratnya dengan alam semesta pada Suku Tolaki.



Gambar 6: Gubahan Bentuk (Penulis, 2022)

**f. Sistem Struktur**

Sistem struktur pada bangunan yakni dibagi menjadi tiga bagian:

- Struktur Bawah: Pada struktur bawah menggunakan struktur tiang Pancang



terbangun dilahan reklamasi, serta bangunan yang dibagi menjadi 3 lantai.

- Struktur Tengah: Pada struktur tengah menggunakan bondek beton
- Struktur Atas: Pada struktur atas menggunakan Dak beton.

Gambar 7: Struktur (Penulis, 2023)

**g. Sistem Utilitas**

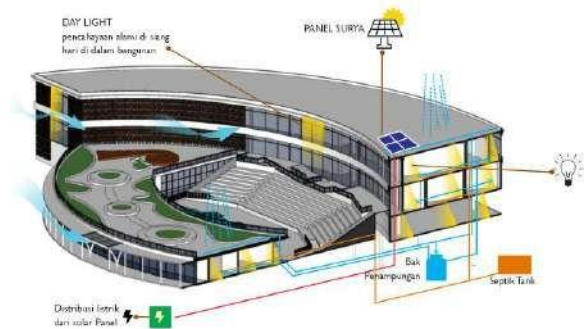
Utilitas bangunan adalah kelengkapan penting untuk bangunan yang mempermudah pengguna gedung untuk mencapai kebutuhan dasar seperti sistem plumbing, sistem penghawaan, sistem proteksi kebakaran, sistem jaringan transportasi, sistem jaringan listrik, dan sistem keamanan.



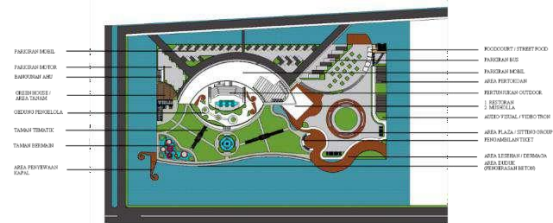
Gambar 8: Utilitas (Penulis, 2023)

**h. Site Plan**

Berikut adalah gambar perancangan site plan Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki dengan pendekatan Arsitektur Hybrid. Dibagian timur terdapat entrance kendaraan untuk masuk ke Parkiran Taman. Diarah selatan terdapat area plaza. Di arah barat terdapat fasilitas Taman Tematik.



Gambar 9: Site Plan (Penulis, 2023)



i. Eksterior Bangunan

Tampilan eksterior bangunan pada Taman Edutainment Seni dan Budaya didesain menarik dengan menambah fasad bentukan Pakis, tampilan fasad ini tidak hanya menambah kesan estetik tetapi juga memiliki fungsi sebagai kisi-kisi untuk meminimalisir matahari pada bangunan. Pakis sendiri merupakan tanaman khas dari suku Tolaki yang biasa terdapat pada ukiran Tenun maupun Fasad bangunan Tolaki.

Gambar 13: Penyewaan Kapal (Penulis, 2023)



Gambar 10: Fasad Bangunan (Penulis, 2023)



Gambar 11: Rooftop (Penulis, 2023)



Gambar 12: Area Pertunjukan Outdoor (Penulis, 2023)





Gambar 14: Taman Bermain Anak (Penulis, 2023)

Gambar 15: Perspektif Bangunan (Penulis, 2023)

**j. Interior**

Tampilan interior bangunan disesuaikan dengan fungsi bangunan serta elemen-elemen pembentuk ruang seperti Warna dan karakter menyesuaikan dengan kebudayaan Suku Tolaki.

Gambar 16: Ballroom (Penulis, 2023)

Gambar 17: Ballroom (Penulis, 2023)



konsep maupun desain.

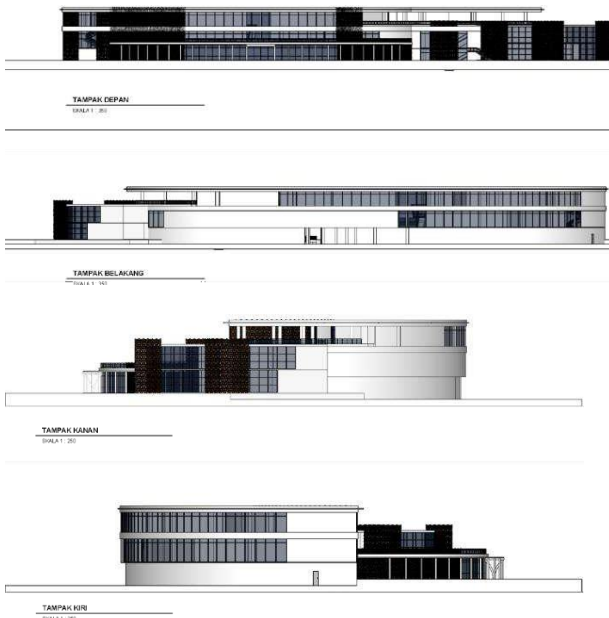


Gambar 18: Ruang Pameran (Penulis, 2023)



Gambar 19: Ruang Rapat (Penulis, 2023)

### k. Tampak Bangunan



Gambar 20: Tampak Bangunan dari 4 Arah (Penulis, 2023)

### l. Hasil

Hasil dari perancangan dapat dikatakan masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi

Perancangan Taman ini mengambil konsep Arsitektur Hybrid. Dengan Luas Lahan yaitu 3,7 hektar, Site tereklamasi yaitu 2 hektar dengan pertimbangan menjadikan area di sekitar site terbangun sebagai area rekreasi laut. Perancangan ini diharapkan mampu menjadi solusi bagi masyarakat untuk tujuan sebagai sarana Edukasi dan Entertainment sesuai dengan judul perancangan.

Gambar 21: Hasil Perancangan (Penulis, 2023)



## PENUTUP

### a. Kesimpulan

Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki di Kota Kolaka Utara ini dilatar belakangi atas menurunnya minat masyarakat serta kurangnya fasilitas yang mewadahi aktivitas di Kolaka dalam melaksanakan kegiatan budaya serta membeleduknya sarana Edukatif dan Rekreatif di Kolaka Utara.

Kehadiran Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki ini berfungsi sebagai tempat belajar dan Latihan serta sarana hiburan bagi masyarakat. Sehingga, Agar objek memenuhi kebutuhan dan diterima oleh masyarakat tanpa terkecuali, serta dapat menarik minat khususnya generasi muda untuk mengembangkan kreatifitasnya terkait seni dan budaya Tolaki, maka rancangan objek "Taman Edutainment Seni dan Budaya di Kota Kolaka Utara" ini menggunakan arsitektur hybrid. Pemilihan pendekatan ini dengan pertimbangan bahwasanya wadah yang dihasilkan dalam perancangan ini tidak hanya menerapkan budaya suku Tolaki tetapi juga mempertimbangkan budaya masa kini sehingga meningkatkan kualitas dari rancangan taman edutainment seni dan budaya ini.

### b. Saran

Dengan adanya Taman Edutainment Seni dan Budaya Tolaki di Kota Kolaka Utara ini mampu menjadi sarana pengembangan yang baik bagi masyarakat khususnya anak muda yang erat kaitannya dalam mengenal seni dan kebudayaan baik itu seni kebudayaan tradisional Tolaki maupun seni modern, serta mampu menjadi sarana pengembangan ekonomi yang tidak hanya untuk daerah melainkan juga untuk perlindungan dan perawatan terhadap kawasan perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Muhammad. 2020. Perancangan Perancangan Kawasan Pusat Kesenian Budaya di Makassar dengan Tema Arsitektur Hybrid. **Skripsi**. Universitas Muhammadiyah Makassar.  
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/daseng/article/view/359/pdf>  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Taman\\_Budaya\\_Jawa\\_Tengah](https://id.wikipedia.org/wiki/Taman_Budaya_Jawa_Tengah)  
<https://www.gurupendidikan.co.id/sukutolaki/>  
<http://tamanbudayajateng.com/page/sejarah-dan-perkembangan-taman-budaya-jawa-tengah-tbjt>  
<https://www.kompas.com/skola/read/2022/04/18/163000069/pengertian-seni-menurut-para-ahli?page=all>  
<https://www.kozio.com/pengertian-seni-budaya/>
- Pratama, Anggi Putra, dan Ari Widyati Purwantiasning. 2020. *Kajian Arsitektur Hybrid Pada Museum*. Jakarta: Arsitektur UMJ Press.
- Priawan, Iwayan Andy. 2016. Taman Budaya Karangasem di Amplapura. **Tugas Akhir**. Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Udayana.
- Rizki, Muhammad. 2016. Galeri Seni dan Budaya dengan Penekanan Desain Green Architecture. Tugas Akhir Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, UNNES.
- Sutrisno, Revolusi Pendidikan di Indonesia : Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi (Yogyakarta : Ar-Ruzz, 2005), 31
- Tarimana, Abdurrauf. 1993. *Kebudayaan Tolaki*. Jakarta: Balai Pustaka
- Yohanes, Melissa Florencia. 2021. Perancangan Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Tangerang dengan Pendekatan Arsitektur Hybrid. **Tugas Akhir**. Universitas Multimedia Tangerang.

# FOTO MAKET

