



**LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN  
ARSITEKTUR (LP3A)**

**PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN BERORIENTASI  
PENINGKATAN PELESTARIAN KEBUDAYAAN DAN  
MODERNISASI DI IBU KOTA NUSANTARA (IKN)**

**PROYEK AKHIR ARSITEKTUR**

Diajukan untuk syarat memperoleh gelar sarjana dalam program studi S1 Ilmu Seni dan  
Arsitektur Islam

Dosen pembimbing:

Muhammad Afiq, S.T., M.T.  
Miftahul Khairi, M. Sn

Disusun oleh:

Ahmad Salman Farisi  
2104056119

**PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA UIN  
WALISONGO SEMARANG  
2025**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN BERORIENTASI  
PENINGKATAN PELESTARIAN KEBUDAYAAN DAN  
MODERNISASI DI IBU KOTA NUSANTARA (IKN)**

**LAPORAN PENGEMBANGAN TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Tugas Akhir  
Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam Fakultas  
Ushuluddin dan Humaniora  
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Disusun oleh:  
Ahmad Salman Farisi  
NIM 2104056119

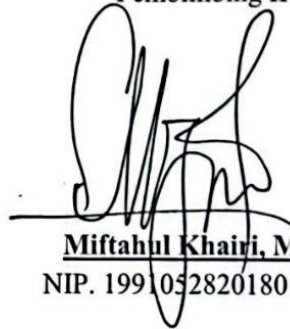
Menyetujui,  
Dosen Pembimbing Laporan Tugas Akhir

Pembimbing I



Muhammad Afiq, S.T., M.T.  
NIP. 197605252016011901

Pembimbing II



Miftahul Khairi, M.Sn  
NIP. 199105282018011002

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam  
Fakultas Ushuluddin dan Humaniora  
UIN Walisongo Semarang



Dr. Zainul Adzfar, M.Ag  
NIP. 197308262002121002

## LEMBAR PENGESAHAN

Naskah tugas akhir ini:

Judul : Perancangan Pusat Kebudayaan Berorientasi Peningkatan Pelestarian  
Kebudayaan di Ibu Kota Nusantara (IKN)

Penulis : Ahmad Salman Farisi

NIM : 2104056119

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Telah diujikan dalam sidang tugas akhir oleh Dewan Penguji Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam bidang keilmuan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam.

Semarang, 26 Juni 2025

### DEWAN PENGASUH

Ketua Sidang



Dr. Muhammad Adzfar, M.Ag.

NIP. 197508262002121002

Sekretaris Sidang

Miftahul Khairi, M.Sn.

NIP. 199105282018011002

Penguji I

Alifiano Rezka Adi, M.Sc.

NIP. 199109192019031016

Penguji II

Didung Putra Pamngkas, M.Sn.

NIP. 199006122019031011

Pembimbing I

Muhammad Afiq, S.T., M.T.

NIP. 197605252016011901

Pembimbing II

Miftahul Khairi, M.Sn.

NIP. 199105282018011002

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Salman Farisi

NIM : 2104056119

Program Studi : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora

Judul : Perancangan Pusat Kebudayaan Berorientasi Peningkatan Pelestarian  
Kebudayaan di Ibu Kota Nusantara (IKN)

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam penyusunan Laporan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 15 Juni 2025

Pembuat Pernyataan



Ahmad Salman Farisi

NIM: 2104056119

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Dengan perasaan haru dan syukur mengharap ridho dan keberkahan-Nya, karya ini kupersembahkan kepada:*

*Orang tua yang cintanya lebih luas dari samudera, yang hatinya begitu tulus berkorban bagi malaikat-malaikat kecilnya ini, dan dalam setiap nafasnya mengandung jutaan doa untuk kami.*

*Tidak dilupakan juga, terima kasih yang tulus dan mendalam kepada pasangan saya, yang telah menjadi sumber semangat, ketenangan, dan dukungan tiada henti selama proses pengerjaan tugas akhir ini.*

*Terimakasih juga untuk keluarga yang senantiasa menguatkan, mendukung, memahami hingga menyemangati dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.*

*Serta kepada teman teman yang menemani, bertumbuh dan mensupport dalam perjalanan di perkuliahan hingga proses pengerjaan tugas akhir ini.*

## **MOTTO HIDUP**

if i'm quit, everyone was right about me

# **LAPORAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

## **TUGAS AKHIR**

### **“Perancangan Pusat Kebudayaan Berorientasi Peningkatan Pelestarian Kebudayaan dan Modernisasi di Ibu Kota Nusantara (IKN)”**

Ahmad Salman Farisi

Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Tahun 2025

#### **ABSTRAK**

Pembangunan strategis IKN (Ibu Kota Nusantara) memiliki potensi besar untuk pemerataan, pengenalan tentang Indonesia terhadap penduduk nya sendiri maupun dari negara lain. Terutama dalam hal pelestarian kebudayaan yang sekarang ini masih belum maksimal dalam pelestariannya. Apalagi dari dampak urbanisasi, globalisasi besar-besaran yang akan terjadi di IKN dapat menimbulkan semakin tergerus nya kebudayaan Nusantara.

Peningkatan pelestarian kebudayaan ini tentu menjadi hal yang krusial yang perlu ditanggapi mulai hari ini, demi tercapainya terjaganya kekayaan budaya Nusantara yang lebih baik. Dari berbagai permasalahan yang memicu rendahnya budaya-budaya yang kurang diminati seperti sepihnya komunitas-komunitas kebudayaan hingga kelembagaan budaya yang hanya diisi oleh pemerintahan yang tidak sesuai bidangnya, kurangnya dorongan pengenalan digitalisasi terhadap kebudayaan yang seharusnya itu menjadi peluang besar untuk lebih mengenal dan melestarikan kebudayaan Nusantara, sehingga para generasi muda di Indonesia menjadi tidak peduli bahkan tidak tahu kalau kebudayaan itu se-kaya dan se-penting itu. Kebutuhan-kebutuhan akan ruang eksportif kemudian diterjemahkan kepada rancangan cultural centre dengan rancangan universal design yang dapat digunakan seluruh umur dan kalangan di Ibu Kota Nusantara yang dalam waktu dekat akan menjadi wajah baru Indonesia, dan menjadi orientasi kemajuan kota-kota lainnya yang ada di Indonesia. Dengan harapan mencapai peningkatan pelestarian kebudayaan di Nusantara hingga lahirnya para penerus untuk tetap menjaganya dan menjadikan kebudayaan adalah hal penting dalam kehidupan.

**Kata kunci: Pelestarian Kebudayaan, Cultural Centre, Ibu Kota Nusantara, Arsitektur**

### **ABSTRACT**

The strategic development of the IKN (Capital City of the Archipelago) has great potential for equality, introduction of Indonesia to its own population and to other countries. Especially in terms of preserving culture which is currently still not optimal in its preservation. Moreover, the impact of massive urbanization, globalization that will occur in the IKN can cause further erosion of the Nusantara culture. Increasing the preservation of this culture is certainly a crucial thing that needs to be addressed starting today, in order to achieve better preservation of the richness of Nusantara culture. From various problems that trigger the low level of cultures that are less in demand, such as the quietness of cultural communities to cultural institutions that are only filled by governments that are not in accordance with their fields, the lack of encouragement for introducing digitalization to culture which should be a great opportunity to get to know and preserve Nusantara culture, so that the younger generation in Indonesia becomes indifferent and does not even know that culture is that rich and important. The needs for explorative space are then translated into a cultural center design with a universal design that can be used by all ages and groups in the Capital City of the Archipelago which in the near future will become the new face of Indonesia, and become the orientation of progress for other cities in Indonesia. With the hope of achieving increased preservation of culture in the Archipelago until the birth of successors to continue to maintain it and make culture an important thing in life.

**Keywords: Cultural Preservation, Cultural Center, Ibu Kota Nusantara, Architecture**

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) Tugas Akhir Perancangan Pusat Kebudayaan Berorientasi Peningkatan Pelestarian Kebudayaan dan Modernisasi di Ibu Kota Nusantara (IKN) ini dengan baik dan lancar tanpa terjadi suatu halangan apapun yang mungkin dapat mengganggu proses penyusunan LP3A Nusantara Cultural Center.

LP3A Perancangan Pusat Kebudayaan Berorientasi Peningkatan Pelestarian Kebudayaan dan Modernisasi di Ibu Kota Nusantara (IKN) ini disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan akademik di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang serta landasan dasar untuk merancang desain Perancangan Pusat Kebudayaan nantinya. Judul Tugas Akhir “Perancangan Pusat Kebudayaan Berorientasi Peningkatan Pelestarian Kebudayaan dan Modernisasi di Ibu Kota Nusantara (IKN)”.

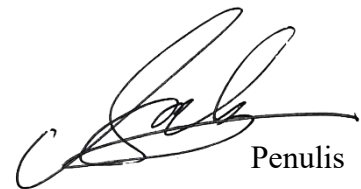
Dalam penulisan LP3A Perancangan Pusat Kebudayaan Berorientasi Peningkatan Pelestarian Kebudayaan ini tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing serta mengarahkan sehingga penulisan LP3A Perancangan Pusat Kebudayaan Berorientasi Peningkatan Pelestarian Kebudayaan dan Modernisasi di Ibu Kota Nusantara (IKN) ini dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih saya tuju kepada :

1. Bapak Dr. Zainul Adzfar, M.Ag. selaku Ketua Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Bapak Miftahul Khoiri, M.Sn selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang yang memberikan masukan, motivasi, arahan, dan ide-ide nya selama di perkuliahan.
3. Bapak Muhammad Afiq, S.T., M.T. dan bapak Miftahul Khoiri, S. Sn. selaku pembimbing I & II yang memberikan arahan, bimbingan, masukan dan persetujuan dalam penyusunan LP3A Perancangan Pusat Kebudayaan Berorientasi Peningkatan Pelestarian Kebudayaan ini dengan penuh keikhlasan dan ketabahan dalam membantu memperlancar Tugas Akhir.
4. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Ilmu Seni dan Arsitektur UIN Walisongo Semarang yang memberikan bantuan arahan dalam penyusunan LP3A Perancangan Pusat Kebudayaan Berorientasi Peningkatan Pelestarian Kebudayaan.

5. Orang tua yang dukungannya tak terhingga, materi yang lebih dari cukup hingga cinta dan motivasi hingga doa dan pengertian untuk menjalani pendidikan sebaik baiknya.
6. Pasangan saya, terima kasih yang sangat tulus dan mendalam kepada Retno Mentari Khorjulia yang telah menjadi sumber semangat, ketenangan, dan dukungan tiada henti selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran, pengertian, dan kasih sayang yang selalu menguatkan saya di saat lelah dan ragu. Kehadiranmu menjadi kekuatan tersendiri yang membuat setiap tantangan terasa lebih ringan untuk dijalani.
7. Saudara-saudara, yang selalu mensupport dan memotivasi untuk menyelesaikan pendidikan dengan sebaik mungkin.
8. Semua keluarga, teman-teman ISAI UIN Walisongo Semarang angkatan 2019, 2020, 2021, 2022, 2023 dan teman-teman Generasi Baru Indonesia (GENBI), Keluarga Mahasiswa Rembang di Semarang (KAMARESA), DEMA FUHUM, Forum Silaturahmi Daerah di UIN Walisongo (FORSIDA UIN WS), dan tidak lupa teman-teman KKN yang telah memberikan tawa, dukungan, semangat hingga tenaga untuk mendampingi dan menyelesaikan tugas akhir ini.

Ucapan terima kasih ini penulis haturkan kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan dan motivasi. Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan, maka segala saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi sempurnanya penulisan LP3A Perancangan Pusat Kebudayaan Beorientasi Peningkatan Pelestarian Kebudayaan ini. Semoga ide perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan pada umumnya.

Semarang, 15 Juni 2025



Penulis

Ahmad Salman Farisi

## DAFTAR ISI

|                                                                                |             |
|--------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>MOTTO HIDUP .....</b>                                                       | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                                           | <b>vi</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                                     | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                                         | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                                      | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                                      | <b>xiii</b> |
| <b>BAB I.....</b>                                                              | <b>1</b>    |
| 1.1. Pengertian Judul .....                                                    | 1           |
| 1.2 Latar Belakang .....                                                       | 2           |
| 1.3. Rumusan Masalah .....                                                     | 4           |
| 1.3.1 Permasalahan Umum (Pertanyaan terhadap judul besar).....                 | 4           |
| 1.3.2 Permasalahan Khusus (Pertanyaan terhadap pendekatan yang digunakan)..... | 4           |
| 1.4. Tujuan dan Sasaran .....                                                  | 4           |
| 1.4.1 Tujuan .....                                                             | 4           |
| 1.4.2 Sasaran .....                                                            | 4           |
| 1.5. Lingkup Pembahasan .....                                                  | 4           |
| 1.6. Sistematika Penulisan .....                                               | 7           |
| 1.8. Keaslian Penulisan .....                                                  | 8           |
| <b>BAB II .....</b>                                                            | <b>10</b>   |
| 2.1. Kajian Objek Bangunan .....                                               | 10          |
| 2.1.1. Pengertian Pusat Kebudayaan .....                                       | 10          |
| 2.1.2. Standar Bangunan Pusat Kebudayaan.....                                  | 10          |
| 2.2. Tinjauan Pelestarian Kebudayaan .....                                     | 21          |
| 2.2.1. Pelestarian Kebudayaan .....                                            | 21          |
| 2.2.2. Kebudayaan dalam Konteks Perkotaan dan Modernisasi .....                | 22          |
| 2.3 Tinjauan Perancangan Pusat Kebudayaan .....                                | 23          |
| 2.4 Studi Kasus .....                                                          | 25          |
| 2.4.1 Duling Educational and Cultural Centre oleh Elisabeth Lee, China.....    | 25          |
| 2.4.2 Taman Ismail Marzuki (TIM), DKI Jakarta.....                             | 28          |
| <b>BAB III.....</b>                                                            | <b>30</b>   |
| 3.1 Ide Perancangan .....                                                      | 30          |
| <b>BAB IV .....</b>                                                            | <b>34</b>   |

|                                                                                           |           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 4.1 Analisis Fungsional.....                                                              | 34        |
| 4.1.1 Program Ruang Museum .....                                                          | 34        |
| 4.1.2 Program Pertunjukan, Ekspresi, dan Entertainment Budaya .....                       | 35        |
| 4.1.3 Program Komersial Budaya .....                                                      | 37        |
| 4.1.4 Program Ruang Support Komunitas dan Kelembagaan Kebudayaan & Interaksi Publik ..... | 39        |
| 4.1.5 Program Ruang Edukasi Budaya .....                                                  | 40        |
| 4.2 Analisa Kontekstual .....                                                             | 42        |
| 4.2.1 Analisis Makro .....                                                                | 42        |
| 4.2.2 Analisis Meso.....                                                                  | 45        |
| 4.2.3 Analisis Mikro.....                                                                 | 46        |
| 4.2.4 Kondisi Site.....                                                                   | 46        |
| 4.2.5 Permasalahan Site .....                                                             | 50        |
| 4.2.6 Peraturan Kebijakan Daerah Site .....                                               | 51        |
| 4.2.7 Analisis Aspek Teknis (Sistem Struktur).....                                        | 51        |
| 4.2.8 Analisis Aspek Sistem Utilitas.....                                                 | 53        |
| 4.2.8.1 Sistem Air Bersih .....                                                           | 53        |
| 4.2.8.2 Sistem Air Kotor .....                                                            | 53        |
| 4.2.8.3 Jaringan Sampah .....                                                             | 54        |
| 4.2.8.4 Sistem Pemadam Kebakaran.....                                                     | 55        |
| 4.2.8.5 Instalasi Listrik.....                                                            | 55        |
| 4.2.8.6 Jaringan Air Conditioner (AC) .....                                               | 56        |
| 4.2.8.7 Sistem Keamanan Bangunan .....                                                    | 56        |
| 4.3 Analisis Aspek Arsitektural .....                                                     | 56        |
| <b>BAB V.....</b>                                                                         | <b>59</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                                                                | <b>63</b> |
| <b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>                                                         | <b>65</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                   |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 Persyaratan Ruang Pameran.....                                        | 16 |
| Gambar 2. 2 Site Cultural Centre.....                                             | 24 |
| Gambar 4. 1 Peta Tata Guna Lahan KIPP .....                                       | 44 |
| Gambar 4. 2 Latar Belakang KIPP.....                                              | 44 |
| Gambar 4. 3 Analisa Messo Kawasan .....                                           | 45 |
| Gambar 4. 4 Analisis Mikro.....                                                   | 46 |
| Gambar 4. 5 Zona Kerentanan Gerakan Tanah WP KIPP .....                           | 47 |
| Gambar 4. 6 Zona Longsoran .....                                                  | 47 |
| Gambar 4. 7 Kondisi Geologi .....                                                 | 48 |
| Gambar 4. 8 Kondisi Eksidting WP KIPP .....                                       | 48 |
| Gambar 4. 9 Rencana Jaringan SDA .....                                            | 49 |
| Gambar 4. 10 Analisa Klimatologi .....                                            | 49 |
| Gambar 4. 11 Peta Kemiringan.....                                                 | 50 |
| Gambar 4. 12 Simulasi Banjir Sungai di WP KIPP.....                               | 50 |
| Gambar 4. 13 Detail Gambar Kerja Pondasi Bore Pile.....                           | 51 |
| Gambar 4. 14 Detail Penulangan Pondasi.....                                       | 52 |
| Gambar 4. 15 Detail Atap Pelana.....                                              | 52 |
| Gambar 4. 16 Rencana Jaringan Air Minum .....                                     | 53 |
| Gambar 4. 17 Rencana Jaringan Air Limbah.....                                     | 54 |
| Gambar 4. 18 Rencana Jaringan Drainase .....                                      | 54 |
| Gambar 4. 19 Rencana Jaringan Energi.....                                         | 55 |
| Gambar 5. 1 Ilustrasi Suasana Aksesibilitas In/Out.....                           | 59 |
| Gambar 5. 2 Ilustrasi Suasana Kawasan antara Bangunan Utama dan Public Space..... | 59 |
| Gambar 5. 3 Draft First Floor Plan Cultural Centre .....                          | 61 |
| Gambar 5. 5 Draft Third Floor Plan Cultural Centre.....                           | 62 |
| Gambar 5. 4 Draft Second Floor Plan Cultural Centre .....                         | 62 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                                |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1 Keaslian Penulisan .....                                                               | 8  |
| Tabel 2.1 Referensi Program Ruang Edukasi Budaya / Kreasi dan Workshop .....                   | 12 |
| Tabel 2.3 Referensi Program Ruang Komersial Budaya .....                                       | 13 |
| Tabel 2.4 Referensi Program Ruang Zona Pameran dan Museum .....                                | 18 |
| Tabel 2.5 Referensi Program Ruang Komunal dan Interaksi Publik .....                           | 20 |
| Tabel 3. 1 Alur Pola Pikir.....                                                                | 32 |
| Tabel 4. 1 Program Ruang Pameran dan Museum.....                                               | 35 |
| Tabel 4. 2 Zona Pertunjukan, Ekspresi, dan Entertainment Budaya.....                           | 36 |
| Tabel 4. 3 Program Ruang Komersial Budaya .....                                                | 38 |
| Tabel 4. 4 Program Ruang Support Komunitas dan Kelembagaan Kebudayaan & Interaksi Publik ..... | 40 |
| Tabel 4. 5 Program Ruang Edukasi Budaya .....                                                  | 41 |
| Tabel 4. 6 Keterangan Program Ruang .....                                                      | 42 |

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Pengertian Judul

Judul tugas akhir ini adalah "*Perancangan Pusat Kebudayaan Berorientasi Peningkatan Pelestarian Kebudayaan dan Modernisasi di Ibu Kota Nusantara (IKN).*" Dalam proyek ini, fungsi pusat kebudayaan adalah untuk menjaga, mengembangkan, dan menyebarkan nilai-nilai budaya suatu masyarakat atau bangsa. Fungsi ini penting untuk mengenalkan kekayaan budaya tanah air dan menjadi wadah yang memfasilitasi keragaman produk budaya yang ada di Indonesia<sup>1</sup>. *Nusantara Cultural Centre* berfungsi sebagai ruang pameran yang memperkenalkan karya seni serta budaya Nusantara kepada masyarakat luas, baik lokal maupun global. Keduanya akan menjadi sarana edukasi dan promosi budaya Indonesia yang menarik perhatian berbagai kalangan, hingga tamu dan turis dari mancanegara.

Orientasi Pelestarian Kebudayaan menggunakan pendekatan spesifik pada Neo-Vernakular dalam desain ini menggabungkan elemen-elemen arsitektur tradisional atau lokal dengan teknologi dan desain modern. Hal ini bertujuan untuk menciptakan bangunan yang tetap menghormati budaya lokal, namun tetap relevan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Konsep ini memungkinkan penerapan elemen-elemen budaya yang khas dalam desain bangunan modern<sup>2</sup>. Pendekatan lebih lanjut dalam judul ini menyesuaikan dengan enam aspek strategis IKN, antara lain:

- *Smart Built Environment and Infrastructure*, yang menekankan pada pengembangan berkelanjutan dengan teknologi canggih dalam perencanaan kota, pengembangan bangunan, dan pengelolaan infrastruktur<sup>3</sup>.
- Smart Living, yang mengutamakan kualitas hidup dengan lingkungan yang aman, sehat, dan berkelanjutan.

---

<sup>1</sup> Halim, D. S. Y. (2020). *Desain Arsitektur yang Terinspirasi oleh Sains: Memanfaatkan Pengetahuan Modern untuk Membangun Masa Depan*. Fakultas Teknik, Universitas Medan Area.

<sup>2</sup> Jonise Songko, A., & Setyawati, E. (2022). Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular dalam Perancangan Creative Hub untuk Aktivitas Masyarakat di Kabupaten Manggarai Barat. *Archvisual: Jurnal Arsitektur dan Perencanaan*, 2(2), 93–100

<sup>3</sup> Wirananta, P. G. B., Mustika, N. W. M., & Hartawan, I. P. (2023). Perencanaan dan Perancangan Pusat Desain Kreatif dengan Pendekatan Desain Berkelanjutan di Renon, Denpasar, Bali. *Undagi: Jurnal Ilmiah Arsitektur*, 11(2), 287–296.

- Smart Industry and Human Resources, yang berfokus pada pengembangan industri yang kompetitif dan sumber daya manusia yang berkualitas.
- Smart Transportation and Mobility, yang mengutamakan sistem transportasi yang cerdas, terintegrasi, dan ramah lingkungan.
- Smart Governance, yang mengutamakan tata kelola yang efisien, transparan, dan berbasis teknologi dalam pengelolaan kota dan masyarakat.
- Smart Economy, yang berfokus pada pengembangan ekonomi yang berbasis teknologi dan inovasi untuk meningkatkan daya saing dan produktivitas.

Sementara itu, pendekatan spesifik lainnya adalah Modern-Sustainability Building berfokus pada penerapan prinsip keberlanjutan dalam setiap aspek desain, mulai dari efisiensi energi, pemanfaatan material ramah lingkungan, hingga penggunaan teknologi canggih yang mendukung pengelolaan sumber daya alam secara bijaksana<sup>4</sup>. Desain bangunan ini bertujuan untuk menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional dan estetis, tetapi juga berkelanjutan, efisien dalam penggunaan energi, dan ramah lingkungan.

## 1.2 Latar Belakang

Indonesia, sebagai negara dengan keragaman budaya yang sangat kaya, menghadapi tantangan dalam melestarikan budaya lokal di tengah kemajuan globalisasi. Salah satu cara untuk mengatasi hal ini adalah dengan menciptakan ruang yang dapat memfasilitasi pelestarian dan pengembangan budaya, salah satunya melalui desain bangunan yang menggabungkan elemen tradisional dengan pendekatan modern. Bangunan yang mampu mengakomodasi kerajinan lokal dan budaya Nusantara, serta memiliki keberlanjutan dalam desainnya, menjadi sangat penting untuk menjaga dan mengenalkan budaya Indonesia kepada dunia .

Nusantara Cultural Centre yang dirancang dengan konsep yang lebih spesifik yaitu Neo-Vernakular dan Modern-Sustainability akan menjadi pusat budaya yang tidak hanya mendukung pelestarian budaya tetapi juga mengedepankan prinsip-prinsip keberlanjutan yang relevan dengan perkembangan zaman. Desain yang menggabungkan material lokal dan elemen budaya Nusantara dengan teknologi modern menjadi kunci untuk menghasilkan bangunan yang tidak hanya fungsional dan estetis, tetapi juga ramah lingkungan .

---

<sup>4</sup> Fajrin, M., et al. (2017). *Arsitektur Neo-Vernakular: Penataan Ruang dan Material Lokal pada Pembangunan Bangunan Kreatif di Kabupaten Manggarai*.

Ibu Kota Nusantara (IKN) dirancang sebagai representasi masa depan Indonesia yang menggabungkan kemajuan teknologi, keberlanjutan lingkungan, dan kekayaan budaya. Di tengah percepatan pembangunan fisik dan ekonomi, pelestarian budaya menjadi tantangan sekaligus peluang besar. Kehadiran pusat kebudayaan di IKN berperan penting sebagai simbol identitas bangsa, media edukasi, serta wadah interaksi dan ekspresi seni-budaya lokal maupun nasional. Lebih spesifik lagi, proyek ini sangat relevan dengan kawasan IKN, khususnya di Kalimantan, yang memiliki budaya dan tradisi lokal yang kaya, seperti rumah adat yang berbahan dasar kayu dan bambu, serta cara hidup masyarakat yang sangat terhubung dengan alam. Pendekatan Neo-Vernakular dalam desain ini mengadaptasi elemen-elemen lokal seperti material dan bentuk bangunan tradisional, yang dapat dipadukan dengan teknologi modern untuk menghasilkan bangunan yang modern namun tetap menghormati budaya lokal. Pendekatan ini sangat sesuai dengan konteks pembangunan IKN yang mengedepankan pelestarian budaya lokal, keberlanjutan, dan efisiensi energi.

Selain itu, Modern-Sustainability Building juga berfokus pada penerapan prinsip keberlanjutan dalam setiap aspek desain, mulai dari efisiensi energi, pemanfaatan material ramah lingkungan, hingga penggunaan teknologi canggih yang mendukung pengelolaan sumber daya alam secara bijaksana. Desain ini tidak hanya akan memperkenalkan kerajinan dan budaya Indonesia, tetapi juga menunjukkan penerapan teknologi canggih dalam perencanaan bangunan dan pengelolaan infrastruktur yang ramah lingkungan. Konsep keberlanjutan yang diterapkan dalam proyek ini juga akan mengacu pada prinsip **Smart Living**, yang mengutamakan kualitas hidup dengan lingkungan yang aman, sehat, dan berkelanjutan .

Dengan adanya pembangunan Nusantara Cultural Center, diharapkan dapat meningkatkan ekonomi kreatif di Indonesia, terutama dalam bidang kerajinan dan seni, serta meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pelestarian budaya. Pemerintah Indonesia, melalui Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF), telah mengidentifikasi sektor industri kreatif sebagai pendorong penting dalam perekonomian nasional.

### **1.3. Rumusan Masalah**

#### **1.3.1 Permasalahan Umum (Pertanyaan terhadap judul besar)**

Bagaimana cara konsep dan merancang bangunan Nusantara Cultural Center di yang efektif serta fungsional dengan mempertimbangkan kebutuhan pelestarian budaya, fungsi, serta dengan penerapan prinsip – prinsip dari Ibu Kota Nusantara yang modern?

#### **1.3.2 Permasalahan Khusus (Pertanyaan terhadap pendekatan yang digunakan)**

Apa saja prinsip Arsitektur Neo-Vernakular dan Modern-Sustainability Building yang dapat diterapkan dalam Perancangan Pusat Kebudayaan Berorientasi Peningkatan Pelestarian Kebudayaan dan Modernisasi di Ibu Kota Nusantara (IKN) untuk mengoptimalkan fungsi bangunan tersebut?

### **1.4. Tujuan dan Sasaran**

#### **1.4.1 Tujuan**

Untuk menggali, mengungkapkan, dan merumuskan permasalahan permasalahan dan potensi-potensi yang berkaitan dengan perancangan, penyelenggaraan, serta pelayanan dalam menjaga kebudayaan Indonesia untuk dapat dikelola dengan baik dengan dianalisis dan ditemukan pemecahannya secara terstruktur dapat tereksekusi dengan baik, kontekstual, fungsional serta arsitektural kemudian dituangkan dalam perencanaan dan perancangan Perancangan Pusat Kebudayaan Berorientasi Peningkatan Pelestarian Kebudayaan dan Modernisasi di Ibu Kota Nusantara (IKN)

#### **1.4.2 Sasaran**

Secara akademis menjadi referensi desain arsitektur pusat kebudayaan yang kontekstual dan berkelanjutan. Dalam sosial-budaya menguatkan peran budaya sebagai fondasi kehidupan masyarakat IKN. Tidak lupa dari arsitektural, pendekatan desain yang selaras dengan alam dan nilai lokal.

### **1.5. Lingkup Pembahasan**

Pendekatan spesifik pada Neo-Vernakular dan Modern-Sustainability Building dalam arsitektur membawa manfaat yang berbeda namun saling melengkapi, terutama dalam konteks pembangunan berkelanjutan dan pelestarian budaya. Berikut adalah manfaat dari kedua pendekatan tersebut:

## **1. Neo-Vernacular Architecture**

Neo-Vernakular adalah pendekatan arsitektur yang memadukan unsur-unsur arsitektur tradisional atau lokal (vernakular) dengan sentuhan modern. Pendekatan ini menggabungkan nilai-nilai budaya dan keunikan lokal dengan material masa kini.

Manfaat:

- **Pelestarian Budaya dan Identitas Lokal:** Neo-Vernakular memungkinkan pelestarian arsitektur tradisional, menjaga identitas budaya suatu daerah dalam desain bangunan, sambil mengadaptasi kebutuhan modern.
- **Adaptasi Terhadap Lingkungan Lokal:** Menggunakan desain tradisional yang telah disesuaikan dengan iklim dan kondisi geografis setempat. Misalnya, pemanfaatan ventilasi alami atau tata ruang yang selaras dengan lingkungan tropis.
- **Penggunaan Material Lokal:** Mengurangi jejak karbon dengan memanfaatkan material bangunan yang tersedia di sekitar lokasi pembangunan. Material lokal sering kali lebih murah, mudah diakses, dan selaras dengan estetika serta iklim setempat.
- **Kenyamanan Termal dan Fungsionalitas:** Arsitektur vernakular sering kali dirancang untuk kenyamanan termal, misalnya atap yang tinggi untuk ventilasi yang baik, sehingga meminimalkan kebutuhan pendingin buatan.
- **Konektivitas dengan Tradisi Lokal:** Menciptakan ruang yang lebih bermakna secara sosial dan budaya, membantu masyarakat setempat merasa lebih terhubung dengan warisan mereka melalui lingkungan binaan yang modern namun tetap familiar.

## **2. Modern-Sustainability Building**

Modern-Sustainability Building adalah pendekatan yang menekankan pada pembangunan yang efisien dan ramah lingkungan. Pendekatan ini mengedepankan penggunaan teknologi mutakhir, energi terbarukan, dan praktik pembangunan yang minim dampak terhadap lingkungan.

Manfaat:

- **Efisiensi Energi:** Bangunan berkelanjutan dirancang untuk meminimalkan konsumsi energi dengan menggunakan sistem pencahayaan alami, isolasi termal yang baik, serta pemanfaatan energi terbarukan seperti tenaga surya dan angin.
- **Pengurangan Emisi Karbon:** Dengan menggunakan material ramah lingkungan, teknologi hemat energi, dan desain yang meminimalkan kebutuhan pendinginan dan

pemanasan, bangunan berkelanjutan membantu mengurangi emisi karbon secara signifikan.

- **Penggunaan Teknologi Canggih:** Pemanfaatan teknologi pintar, seperti Internet of Things (IoT) untuk manajemen energi, sistem daur ulang air, serta pengelolaan limbah secara otomatis, meningkatkan efisiensi operasional dan mengurangi limbah.
- **Ketahanan terhadap Perubahan Iklim:** Bangunan modern yang berkelanjutan dirancang untuk tahan terhadap dampak perubahan iklim, seperti banjir, badai, atau gelombang panas. Bangunan ini lebih adaptif terhadap kondisi cuaca ekstrem.
- **Kenyamanan dan Kesehatan Penghuni:** Desain yang mempertimbangkan ventilasi alami, pencahayaan yang baik, dan penggunaan material yang sehat (tanpa bahan kimia berbahaya) meningkatkan kualitas hidup dan kesehatan penghuni.
- **Pengelolaan Sumber Daya yang Berkelanjutan:** Pendekatan ini memprioritaskan penggunaan sumber daya yang dapat diperbarui dan meminimalkan limbah konstruksi dengan menggunakan material daur ulang.

### **Manfaat Gabungan: Neo-Vernakular dan Modern-Sustainability**

Ketika kedua pendekatan ini dikombinasikan, manfaat yang diperoleh menjadi lebih komprehensif:

- **Estetika dan Fungsi yang Harmonis:** Menggabungkan elemen tradisional yang estetis dengan fungsionalitas modern memberikan bangunan yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga efisien dalam penggunaan energi dan ramah lingkungan.
- **Keberlanjutan yang Berakar pada Budaya:** Kombinasi ini memungkinkan arsitektur yang berkelanjutan dengan tetap menghormati dan merayakan budaya serta sejarah lokal, menciptakan bangunan yang relevan baik secara lingkungan maupun sosial.
- **Kenyamanan Lokal dengan Teknologi Modern:** Bangunan yang mengadopsi desain vernakular sering kali memiliki kenyamanan alami (seperti ventilasi dan tata ruang tradisional), yang semakin dioptimalkan dengan teknologi modern seperti sistem pendinginan pasif dan pengelolaan energi cerdas.
- **Pengurangan Dampak Lingkungan Global dan Lokal:** Penggunaan material lokal dan teknologi ramah lingkungan membantu mengurangi dampak lingkungan baik di tingkat global (dengan mengurangi emisi) maupun lokal (dengan menjaga ekosistem dan lingkungan setempat).

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Dalam menyusun tugas akhir, diperlukan sistem dan metode yang terstruktur agar hasilnya dapat disajikan dengan baik serta menjadi referensi yang bermanfaat bagi banyak orang. Sistem penulisan yang digunakan dalam menyusun konsep tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan menjelaskan karya tulis yang mencakup gambaran umum tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan sasaran penulisan, pembahasan berdasarkan kajian, metode atau langkah-langkah yang digunakan, serta orisinalitas penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini akan membahas teori yang akan digunakan serta tinjauan pustaka yang mencakup penelitian-penelitian sebelumnya sebagai referensi yang mendukung penulisan tugas akhir ini, berfungsi sebagai acuan bagi penulis dalam menyelesaikan karya ini.

### **BAB III METODE PERANCANGAN**

Bab ini memuat metode penelitian, waktu dan lokasi penelitian, populasi, sampel dan teknik pengambilan sampel, metode pengumpulan data, metode analisis data, serta langkah-langkah kerja yang digunakan dalam menyusun konsep tugas akhir.

### **BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN**

Bab Analisa dan Pembahasan berisi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan, diikuti dengan analisis terhadap data yang diperoleh. Dalam bab ini, data akan diinterpretasikan dan dijelaskan secara mendalam dengan menghubungkannya pada teori-teori yang relevan, untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai temuan penelitian.

### **BAB V PENUTUP**

Bab Penutup berisi kesimpulan yang diambil dari hasil analisis dan pembahasan, yang menjawab rumusan masalah serta tujuan dari penelitian ini. Selain itu, bab ini juga menyampaikan saran-saran yang dapat dijadikan rekomendasi bagi penelitian selanjutnya atau pihak-pihak terkait, guna meningkatkan efektivitas dari hasil penelitian penulis yang telah dilakukan. Serta berisi draft konsep perancangan yang akan diuraikan dari tahap awal sampai akhir.

### 1.8. Keaslian Penulisan

Berdasarkan beberapa judul pra tugas akhir dan karya tulis dari berbagai sumber, terdapat adanya persamaan dan perbedaan yang dapat diamati. Perbedaan tersebut tampak dari jenis bangunan, objek yang dituju, konsep, serta pendekatan yang digunakan. Beberapa judul yang dimaksud adalah:

Tabel 1 Keaslian Penulisan

| NO | JUDUL                                                                                                           | SUBSTANSI                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | PERBEDAAN                                                                                                 |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Perancangan Banyuwangi Cultural Center dengan Pendekatan Neo-Vernakular oleh <b>Muhammad Yusuf Bafaqih 2021</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Masalah: Kurangnya minat generasi muda terhadap budaya lokal karena dianggap “kuno” atau tidak relevan.</li><li>- Solusi: Merancang pusat kebudayaan yang menggabungkan arsitektur tradisional (rumah adat Osing) dengan gaya modern agar lebih menarik dan tetap melestarikan budaya.</li><li>- Pendekatan: Neo-Vernakular menyesuaikan elemen arsitektur tradisional dengan konteks kekinian tanpa kehilangan makna budaya.</li><li>- Penerapan arsitektur neo-vernakular pada konteks urban.</li><li>- Penggabungan pendekatan pelestarian budaya dengan desain modern.</li><li>- Strategi transformasi rumah adat sebagai inspirasi desain arsitektural publik.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Latar belakang proses perencanaan</li><li>- lokasi site</li></ul> |

|   |                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                         |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 | <p>Perancangan Salatiga Cultural Center sebagai Pusat Konservasi Kebudayaan dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik oleh <b>Rosyad Thaufiq Hakim; Dr. Ir. Dhani Mutiari, M.T.,</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjawab kebutuhan ruang budaya yang mendukung komunitas dan pelestarian budaya takbenda.</li> <li>- Mengintegrasikan pendekatan arsitektur biofilik untuk meningkatkan kenyamanan dan kesejahteraan psikologis pengguna.</li> <li>- Menunjukkan bagaimana prinsip arsitektur biofilik dapat diintegrasikan dalam perancangan pusat budaya.</li> <li>- Menawarkan pendekatan yang ramah lingkungan sekaligus mendukung konservasi budaya lokal.</li> <li>- Menggabungkan fungsi edukatif, rekreatif, ekspresif, dan spiritual dalam satu kompleks budaya.</li> <li>- Meningkatkan pengalaman ruang secara psikologis dan emosional melalui hubungan dengan alam.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Latar belakang proses perencanaan</li> <li>- lokasi site</li> <li>- konsep bangunan</li> </ul> |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

*Sumber : Analisa Penulis*

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Kajian Objek Bangunan

##### 2.1.1. Pengertian Pusat Kebudayaan

Dalam KBBI, **Kebudayaan** diartikan sebagai tempat membina dan mengembangkan kebudayaan dan dengan **Pusat** maksudnya adalah sebagai titik inti itu sendiri. Pusat kebudayaan adalah suatu institusi atau fasilitas yang dirancang sebagai wadah untuk mengekspresikan, melestarikan, dan mengembangkan kebudayaan suatu masyarakat. Tempat ini menjadi titik temu berbagai kegiatan kebudayaan seperti pertunjukan seni, pameran budaya, pelatihan tradisional, dan forum diskusi kebudayaan.

Menurut Nas (2003), pusat kebudayaan berfungsi sebagai ruang simbolik yang memperkuat identitas kolektif masyarakat di tengah perubahan sosial dan modernisasi. Selain sebagai tempat pelestarian budaya, pusat kebudayaan juga berperan dalam pendidikan kultural dan pembangunan karakter bangsa. Dalam konteks arsitektur, pusat kebudayaan menjadi manifestasi fisik dari nilai, tradisi, dan ekspresi budaya yang hidup dalam masyarakat, yang dapat dirancang dengan pendekatan kontekstual dan partisipatif.

##### 2.1.2. Standar Bangunan Pusat Kebudayaan

Pusat Kebudayaan merupakan fasilitas penting dalam pelestarian dan pengembangan nilai-nilai budaya, seni, dan pendidikan masyarakat. Perancangan bangunan tersebut harus mengacu pada standar yang memastikan fungsi, kenyamanan, serta kelestarian budaya yang diusung dapat terpenuhi secara optimal. Menurut Iskandar (2018), *Pusat Kebudayaan harus memiliki ruang yang mendukung berbagai aktivitas seni dan budaya, seperti ruang pameran, auditorium, studio workshop, dan ruang edukasi.* Standar ruang tersebut harus memperhatikan luas minimum, pencahayaan alami, akustik, dan fleksibilitas tata ruang agar dapat memenuhi kebutuhan fungsional. SNI 03-6196-2000 tentang *Bangunan Gedung Hijau* menggarisbawahi pentingnya prinsip keberlanjutan dalam perancangan gedung publik, termasuk Pusat Kebudayaan.

Ventilasi alami, penggunaan material ramah lingkungan, dan efisiensi energi menjadi bagian dari standar bangunan hijau yang mendukung kesehatan penghuni serta kelestarian lingkungan. Dalam aspek aksesibilitas, *Permen PUPR No. 14 Tahun 2017* mengatur standar bangunan yang ramah terhadap penyandang disabilitas, termasuk akses jalur masuk, toilet, dan ruang-ruang publik lainnya. Hal ini sangat penting mengingat Pusat Kebudayaan merupakan ruang publik yang harus dapat diakses oleh semua kalangan masyarakat. Dari segi pelestarian budaya, *Undang-Undang No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya* menjadi landasan hukum yang mengatur perlindungan bangunan, benda, dan kawasan yang memiliki nilai sejarah dan budaya. Perancangan bangunan Pusat Kebudayaan harus memperhatikan ketentuan ini apabila berada di kawasan cagar budaya, sehingga tidak merusak nilai-nilai historis dan budaya yang ada. Selain itu, kajian arsitektur tradisional dan lokal menjadi aspek penting dalam desain Pusat Kebudayaan. Sari dan Widodo (2020) menegaskan bahwa integrasi elemen arsitektur lokal seperti bentuk atap, ornamen, dan penggunaan material tradisional dapat memperkuat identitas budaya dalam bangunan modern. Secara keseluruhan, standar bangunan Pusat Kebudayaan mengintegrasikan aspek fungsi ruang, keberlanjutan, aksesibilitas, serta pelestarian budaya sebagai landasan utama perancangan. Implementasi standar ini akan memastikan Pusat Kebudayaan tidak hanya menjadi tempat penyimpanan budaya, tetapi juga ruang aktif yang mendukung pengembangan dan partisipasi masyarakat dalam pelestarian warisan budaya.

#### **2.1.3.1 Fungsi dan Program Ruang**

Standar bangunan untuk **Pusat Kebudayaan** mengacu pada prinsip arsitektur yang mendukung pelestarian budaya, aksesibilitas, fungsi publik, dan keberlanjutan. Berikut adalah poin-poin utama standar bangunan yang perlu dipertimbangkan saat merancang Pusat Kebudayaan:

- a) Zona Edukasi Budaya/ Kreasi dan Workshop – ruang belajar, galeri interaktif, perpustakaan, studio seni, kerajinan, tari, musik
- b) Zona Komersial Budaya – toko oleh-oleh, kafe budaya, galeri seniman
- c) Zona Pertunjukan dan Entertainment – amphitheater, ruang pertunjukan
- d) Zona Pameran dan Museum – ruang pameran temporer & tetap
- e) Zona Komunal & Interaksi Publik – plaza, ruang terbuka hijau

Data di atas adalah program ruang umum dalam pusat kebudayaan yang memiliki fungsinya sebagai pendukung untuk sarana pelestarian budaya, wadah ekspresi dan kreativitas masyarakat, Fungsi Edukatif dan Informasi, Penguatan Identitas dan Kebanggaan Kolektif, Fungsi Ekonomi dan Pariwisata Budaya, Ruang Interaksi Sosial Multikultural. Kemudian dibagi menjadi berbagai zona untuk klasifikasi lebih lanjut:

### 1. Zona Edukasi Budaya / Kreasi dan Workshop

Konsep zona ini tidak hanya berfokus pada pelestarian budaya, tetapi juga memfasilitasi transformasi budaya melalui teknologi, ekonomi kreatif, dan digitalisasi dalam semangat kota cerdas.

Tabel 2.1 Referensi Program Ruang Edukasi Budaya / Kreasi dan Workshop

| No | Nama Ruang                                | Luas (m <sup>2</sup> ) | Fungsi                                                                 |
|----|-------------------------------------------|------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Ruang Workshop Budaya Digital             | 60–100                 | Pelatihan digitalisasi budaya: pemetaan budaya, AR/VR, audio-visual    |
| 2  | Studio Rekam Tradisi Lisan & Musik        | 40–60                  | Perekaman dongeng, lagu, mantra, dan musik tradisional                 |
| 3  | Laboratorium Inovasi Budaya               | 80–120                 | Kolaborasi antara seniman, peneliti, dan teknologi untuk produk budaya |
| 4  | Creative Maker Space (Budaya & Teknologi) | 100–150                | Fasilitas desain produk kriya, 3D printing, laser cutting, CNC, dll.   |
| 5  | Digital Heritage Library                  | 60–100                 | Arsip digital budaya lokal: teks, gambar, model 3D, dan multimedia     |
| 6  | Smart Learning Room / Kelas Hybrid        | 40–60                  | Kelas edukasi budaya berbasis teknologi (hybrid/online-offline)        |
| 7  | Ruang Koneksi Virtual (Smart Booth)       | 20–30                  | Interaksi dengan pusat budaya lain secara daring, live events, VR      |

|    |                                           |        |                                                                 |
|----|-------------------------------------------|--------|-----------------------------------------------------------------|
| 8  | Ruang Edukasi Lingkungan & Material Lokal | 30–50  | Mengenalkan material bangunan tradisional dan keberlanjutan     |
| 9  | Galeri Mini “Budaya Masa Depan”           | 40–60  | Pameran inovasi budaya kontemporer, seni media baru, NFT, dsb.  |
| 10 | Ruang Kolaborasi Masyarakat dan Startup   | 60–100 | Inkubator ide budaya lokal dan teknologi komunitas              |
| 11 | Ruang Istirahat & Interaksi Sosial        | 30–50  | Ruang semi informal untuk diskusi dan interaksi antarpengunjung |

*Sumber: Analisa Pribadi dengan Inovasi yang didapatkan dari referensi*

Dengan penambahan fitur smart & inovatif:

- Sensor pintar & IoT: untuk manajemen ruang, pengunjung, dan pencahayaan otomatis.
- Augmented Reality (AR): untuk menghadirkan artefak budaya dalam bentuk interaktif.
- Peta budaya interaktif: menampilkan sebaran budaya lokal dengan teknologi layar sentuh.
- AI lokal berbasis kearifan budaya: chatbot budaya untuk pengunjung.
- Big Data & Cloud: arsip budaya dan pemantauan aktivitas pusat kebudayaan.

## 2. Zona Komersial Budaya

Zona ini dirancang untuk menggerakkan ekonomi kreatif lokal berbasis budaya dengan pendekatan ekonomi berkelanjutan, pengalaman budaya interaktif, dan konektivitas digital. Selain sebagai ruang transaksi, zona ini menjadi tempat diseminasi produk budaya, promosi kuliner tradisional, dan aktivitas ekonomi kreatif berbasis komunitas.

Tabel 2.3 Referensi Program Ruang Komersial Budaya

| No | Nama Ruang | Luas (m <sup>2</sup> ) | Fungsi |
|----|------------|------------------------|--------|
|----|------------|------------------------|--------|

|   |                                               |         |                                                                             |
|---|-----------------------------------------------|---------|-----------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Toko CinderamataBudaya (Souvenir Shop)        | 40–60   | Menjual produk kriya, batik, ukiran, tekstil, dan benda budaya lokal        |
| 2 | Pasar Seni / Cultural Market                  | 100–200 | Area semi-terbuka untuk penjualan langsung oleh perajin dan seniman         |
| 3 | Galeri Produk UMKM Budaya                     | 60–100  | Menampilkan dan menjual produk UMKM kreatif lokal berbasis budaya           |
| 4 | Ruang Kuliner Tradisional / Food Court Budaya | 150–200 | Menyediakan makanan khas daerah, dengan informasi budaya di setiap hidangan |
| 5 | Kafe Tematik Budaya                           | 60–80   | Ruang santai dengan interior bertema budaya lokal, bisa untuk diskusi       |
| 6 | Ruang Pamer Produk Digital / NFT Budaya       | 40–60   | Galeri digital untuk produk seni budaya dalam bentuk NFT/interaktif         |
| 7 | Pusat Informasi Wisata Budaya                 | 30–50   | Penyedia informasi destinasi wisata budaya, tur virtual, dan pemesanan      |
| 8 | Ruang Komunal Event/Pop-up Market             | 80–120  | Untuk bazar budaya musiman, demo kerajinan, atau peluncuran produk          |
| 9 | Ruang Logistik & Penyimpanan Produk           | 30–50   | Penyimpanan produk dagang, alat, dan inventaris pelaku ekonomi budaya       |

*Sumber: Analisa Pribadi dengan Inovasi yang didapatkan dari referensi*

Dengan penambahan fitur smart & inovatif:

- Smart Retail System: Digital POS, QR-code product info, e-payment lokal (QRIS, e-wallet).
- Layar interaktif budaya: Produk budaya bisa di-scan untuk melihat sejarah dan proses pembuatannya.

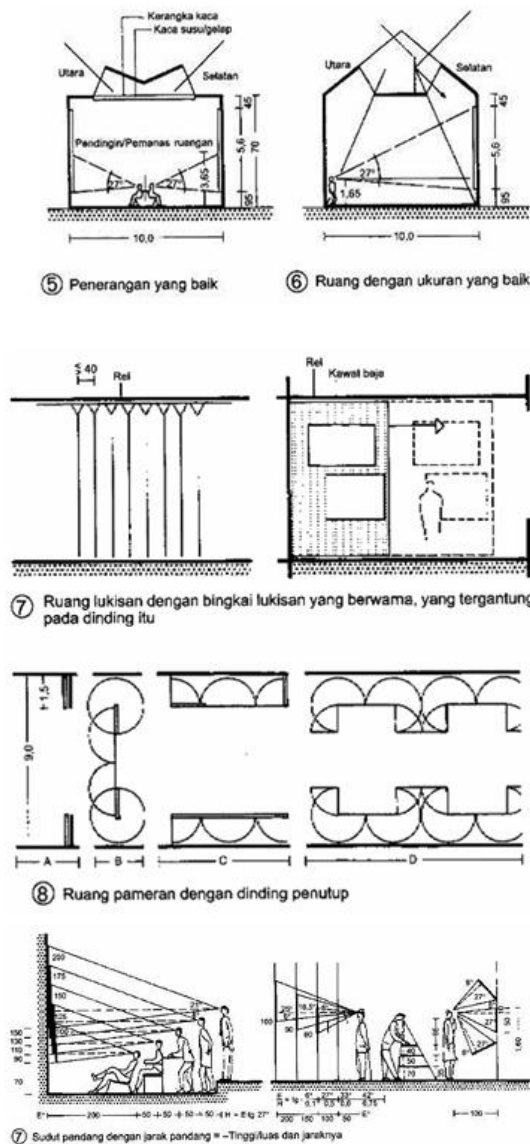
- AR Produk Budaya: Pengunjung bisa memakai kacamata atau HP untuk melihat demo produk secara virtual.
- Sistem e-commerce terintegrasi: Marketplace online terhubung dengan zona fisik penjualan budaya.
- Sistem Energi Terbarukan: Panel surya, sistem daur ulang air untuk mendukung operasional zona ini.

Tujuan Zona Komersial Budaya:

- Menjadi *cultural experience center* yang menarik minat generasi muda dan wisatawan.
- Mendukung UMKM berbasis budaya lokal.
- Menjadi sumber pendapatan mandiri bagi Pusat Kebudayaan.
- Mendukung sirkulasi ekonomi kreatif lokal dan menjaga keberlanjutan warisan budaya.

### **3. Zona Pertunjukan / Entertainment**

Wadah utama ekspresi seni budaya dalam bentuk pertunjukan langsung, mulai dari teater tradisional hingga konser kontemporer berbasis budaya lokal. Fasilitas ini dirancang dengan teknologi terkini, mendukung akses inklusif, dan fleksibel untuk beragam bentuk ekspresi seni.



**Gambar 2. 1** Persyaratan Ruang Pameran

Sumber : Ernst Neufert. (1994). *Buku Arsitek Jilid 1* (hal. 84). Penerbit Vieweg Verlag

Berikut persyaratan Ruang Pameran :

| No | Nama Ruang                     | Luas<br>(m <sup>2</sup> ) | Fungsi                                                                      |
|----|--------------------------------|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Teater Utama (Indoor Theater)  | 300–800                   | Ruang pertunjukan utama (drama, tari, musik) dengan kapasitas 300–800 kursi |
| 2  | Amphitheater Terbuka (Outdoor) | 500–1000                  | Untuk pertunjukan budaya luar ruang, festival rakyat, dan konser            |
| 3  | Ruang Latihan / Studio Tari    | 80–120                    | Latihan tari dan gladi pertunjukan                                          |

|    |                                          |                  |                                                                 |
|----|------------------------------------------|------------------|-----------------------------------------------------------------|
| 4  | Ruang Latihan Musik / Gamelan            | 60–100           | Latihan musik tradisional dan modern                            |
| 5  | Backstage / Green Room                   | 40–80            | Ruang tunggu dan persiapan untuk pemain                         |
| 6  | Ruang Tata Rias & Kostum                 | 40–60            | Penataan rias dan penyimpanan busana tradisional                |
| 7  | Ruang Tata Cahaya & Suara (Control Room) | 20–30            | Pengaturan lighting, audio, dan multimedia saat pertunjukan     |
| 8  | Ruang Properti & Penyimpanan Panggung    | 30–50            | Penyimpanan alat pentas, proyektor, dekor panggung              |
| 9  | Ruang Penonton Disabilitas               | Sesuai kapasitas | Akses kursi roda, interpreter bahasa isyarat, jalur landai, dsb |
| 10 | Kios Tiket & Informasi Pertunjukan       | 15–25            | Penjualan tiket fisik/digital dan informasi acara budaya        |

Tabel 2.3 Referensi Program Ruang Zona Pertunjukan / Entertainment  
*Sumber: Analisa Pribadi dengan Inovasi yang didapatkan dari referensi*

Dengan penambahan fitur smart & inovatif:

- Smart Stage Technology: sistem panggung otomatis, proyeksi multimedia, AR live performance.
- Audio Spatial System: suara 3D immersive untuk pertunjukan musik atau cerita tradisional.
- Booking & Queue System: pemesanan tiket online real-time dan navigasi tempat duduk berbasis aplikasi.
- Live Streaming Studio: dokumentasi dan siaran langsung pertunjukan secara global.
- Sistem Manajemen Energi: pencahayaan dan pendingin hemat energi berbasis sensor.

Tujuan Zona Pertunjukan Budaya:

- Menjadi pusat apresiasi dan ekspresi seni lokal, regional, hingga internasional.
- Mempromosikan seni pertunjukan tradisional kepada generasi muda melalui pendekatan teknologi.

- Mendukung aktivitas seni berbasis komunitas.
- Mengakomodasi kegiatan budaya lintas daerah secara kolaboratif.

#### 4. Zona Pameran dan Museum

Zona ini berperan sebagai media dokumentasi, edukasi, dan representasi visual budaya lokal dan nasional. Dengan penerapan teknologi cerdas dan interaktif, museum dan galeri tidak hanya menjadi tempat koleksi artefak statis, tapi juga pusat narasi budaya yang hidup dan berkelanjutan.

Tabel 2.4 Referensi Program Ruang Zona Pameran dan Museum

| No | Nama Ruang                                 | Luas (m <sup>2</sup> ) | Fungsi                                                                                   |
|----|--------------------------------------------|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Ruang Pameran Tetap (Permanent Gallery)    | 200–400                | Menampilkan koleksi budaya inti seperti artefak, foto sejarah, seni rupa                 |
| 2  | Ruang Pameran Temporer (Temporary Gallery) | 150–250                | Untuk pameran tematik berganti seperti karya seniman kontemporer atau hasil riset budaya |
| 3  | Museum Interaktif (Digital Culture Space)  | 100–200                | Menampilkan konten budaya berbasis AR/VR, touchscreen, AI narasi budaya                  |
| 4  | Ruang Diorama atau Instalasi Budaya        | 80–120                 | Representasi tiga dimensi kehidupan, upacara, atau arsitektur tradisional                |
| 5  | Ruang Koleksi dan Konservasi               | 60–100                 | Penyimpanan dan perawatan benda koleksi budaya                                           |
| 6  | Ruang Multimedia / Audio Visual            | 60–100                 | Pemutaran film dokumenter, presentasi budaya, atau arsip video                           |

|    |                                         |        |                                                                   |
|----|-----------------------------------------|--------|-------------------------------------------------------------------|
| 7  | Ruang Edukasi & Workshop Museum         | 60–80  | Kegiatan edukatif: membatik, menggambar artefak, diskusi sejarah  |
| 8  | Lobby dan Area Interpretasi Pengunjung  | 80–150 | Penyambutan pengunjung, peta interaktif, pengantar konsep pameran |
| 9  | Ruang Arsip Digital dan Database Budaya | 40–60  | Basis data dan dokumentasi koleksi berbasis cloud                 |
| 10 | Toko Buku & Merchandise Museum          | 30–50  | Penjualan literatur budaya, cinderamata, katalog pameran          |

*Sumber: Analisa Pribadi dengan Inovasi yang didapatkan dari referensi*

Dengan penambahan fitur smart & inovatif:

- Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR): Pengunjung dapat menjelajahi situs budaya 3D atau upacara adat interaktif.
- AI Cultural Guide: Pemandu digital dengan narasi suara berbahasa lokal dan asing.
- Sensor Pintar & NFC Tags: Untuk identifikasi artefak dan pengaturan pencahayaan otomatis.
- Digital Archive & Open Access Terminal: Akses koleksi dan dokumen budaya digital oleh pengunjung.
- Net-Zero System: Penerapan energi surya, ventilasi silang alami, dan pencahayaan LED efisien.

Tujuan Zona Pameran & Museum Budaya

- Melestarikan warisan budaya dalam format visual dan digital.
- Menyediakan ruang belajar interaktif dan menyenangkan untuk semua kalangan.
- Menjadi pusat data budaya dan pusat edukasi lintas generasi.
- Mendorong keterlibatan masyarakat dan komunitas kreatif dalam kurasi budaya.

## 5. Zona Komunal & Interaksi Publik

Zona ini merupakan ruang terbuka dan semi-terbuka yang didesain untuk mendukung interaksi sosial, aktivitas komunitas, dan inklusivitas budaya. Fungsinya sebagai “ruang antara” yang menghubungkan berbagai zona budaya sambil mendorong partisipasi aktif masyarakat dan pengunjung dalam kehidupan budaya sehari-hari.

Tabel 2.5 Referensi Program Ruang Komunal dan Interaksi Publik

| No | Nama Ruang                                 | Luas (m <sup>2</sup> ) | Fungsi                                                              |
|----|--------------------------------------------|------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| 1  | Plaza Budaya (Cultural Plaza)              | 300–600                | Ruang terbuka utama untuk acara komunitas, pertunjukan kecil, bazar |
| 2  | Panggung Mini Komunitas / Open Stage       | 80–150                 | Tempat tampil bebas komunitas seni (puisi, musik akustik, tarian)   |
| 3  | Ruang Diskusi / Forum Komunitas            | 60–100                 | Forum interaksi budaya, diskusi seni, presentasi komunitas          |
| 4  | Ruang Serbaguna Co-creation Space          | 80–120                 | Workshop bersama, kolaborasi lintas budaya, pameran komunitas       |
| 5  | Taman Interaktif / Ruang Duduk Publik      | 100–200                | Area santai, taman budaya, dan interaksi lintas usia                |
| 6  | Ruang Permainan Tradisional & Edukasi Anak | 80–120                 | Melestarikan permainan tradisional, edukasi budaya anak             |
| 7  | Area Instalasi Karya Seni Publik           | 50–100                 | Tempat karya seni kolaboratif, mural, patung komunitas              |
| 8  | Ruang Komunal Ternaungi (Gazebo/Bale)      | 40–80                  | Ruang berkumpul santai yang menyerupai bale atau pendopo modern     |
| 9  | Jalur Sirkulasi Budaya / GalleryPathway    | Sesuai site            | Jalur penghubung zona yang juga berfungsi sebagai galeri terbuka    |

|    |                                  |       |                                                                  |
|----|----------------------------------|-------|------------------------------------------------------------------|
| 10 | Smart Rest Area & Charging Point | 20–40 | Area rehat dengan Wi-Fi, pengisian daya, papan informasi digital |
|----|----------------------------------|-------|------------------------------------------------------------------|

*Sumber: Analisa Pribadi dengan Inovasi yang didapatkan dari referensi*

Dengan penambahan fitur smart & inovatif:

- Free Public Wi-Fi & Smart Benches: Bangku dengan pengisi daya tenaga surya dan koneksi internet.
- QR-Code Interaktif: Di berbagai titik untuk info budaya, karya komunitas, jadwal kegiatan.
- Peta Digital Interaktif: Navigasi dan informasi zona melalui aplikasi atau layar digital.
- Sistem Cahaya Pintar: Lampu tenaga surya dengan sensor gerak untuk keamanan malam hari.
- E-Forum Komunitas: Layar publik digital untuk polling budaya, opini masyarakat, dan agenda kolaborasi.

Tujuan Zona Komunal & Interaksi Publik

- Menciptakan ruang interaksi lintas generasi dan latar belakang budaya.
- Menjadi ruang tumbuhnya aktivitas budaya berbasis masyarakat.
- Mendorong inklusivitas, kreativitas, dan kesetaraan akses ruang budaya.
- Mengintegrasikan pengalaman budaya ke dalam rutinitas publik secara non-formal dan kasual.

## **2.2. Tinjauan Pelestarian Kebudayaan**

### **2.2.1. Pelestarian Kebudayaan**

Pelestarian budaya merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk menjaga, mempertahankan, dan mengembangkan nilai-nilai budaya yang telah ada agar tidak punah akibat perkembangan zaman. Budaya terbagi menjadi dua jenis, yaitu budaya tangible (berwujud fisik) seperti arsitektur tradisional, pakaian adat, dan alat musik, serta budaya intangible (tak berwujud) seperti bahasa, tari tradisional, dan upacara adat.

Koentjaraningrat (1994) menjelaskan bahwa pelestarian merupakan bagian penting dalam mempertahankan sistem nilai budaya di tengah arus modernisasi. UNESCO (2003) juga menekankan pentingnya menjaga warisan budaya tak benda melalui pendekatan konservasi, revitalisasi, dokumentasi, dan adaptasi dengan konteks masa kini. Dalam konteks perancangan, pelestarian tidak hanya berbicara tentang konservasi bentuk, namun juga pelestarian makna dan fungsi melalui pendekatan ruang dan program aktivitas budaya yang aktif.

Histori pengelolaan kebudayaan di Indonesia, dimulai nya dari zaman kolonial budaya Indonesia sudah mulai dikenal dengan bantuan para penjajah yang menggunakan budaya Indonesia sebagai hiburan mereka meskipun tidak lupa ada beberapa yang hilang atau tergerus karena tidak adanya support dari penjajah untuk melestarikannya secara optimal.

Pada masa sekarang, tiap negara sedang berlomba-lomba untuk melestarikan budaya masing-masing, namun hal itu menciptakan celah negara lain saling mengakui kebudayaan tersebut. Seperti contoh adalah beberapa budaya Indonesia yang diakui oleh negara lain. Hal seperti ini memang bisa terjadi bila negara tersebut kurang peduli pada keragaman budayanya sehingga negara lain mendapat celah untuk mengakui nya.

Alasan di atas adalah mengapa diperlukan sebuah bangunan yang dapat mengelola semua permasalahan pelestarian kebudayaan di Indonesia yang cukup terhambat dan tidak dicampuri dengan pemerintahan yang kurang kompeten.

Dengan merencanakan pembangunan Nusantara Cultural Centre ini dengan konsep pendekatan Neo Vernakular dan Modernisasi yang berorientasi pada pelestarian kebudayaan serta dukungan pada komunitas atau lembaga yang terkait diharapkan perencanaan ini dapat berfungsi maksimal.

### **2.2.2. Kebudayaan dalam Konteks Perkotaan dan Modernisasi**

Modernisasi membawa tantangan besar terhadap kelestarian budaya karena berpotensi menggeser nilai-nilai lokal menjadi homogen akibat globalisasi. Namun demikian, kota modern juga bisa menjadi media pelestarian budaya jika dirancang secara inklusif dan kontekstual. Rapoport (1969) dalam karyanya "House Form and Culture" menekankan bahwa bentuk arsitektur sangat dipengaruhi oleh budaya masyarakatnya, dan dalam konteks kota, arsitektur dapat menjadi ekspresi budaya itu sendiri. Jencks (2002) dalam

"The Iconic Building" menyatakan bahwa arsitektur dapat menjadi simbol budaya yang menonjol di lanskap urban, sedangkan Nas (2003) menambahkan pentingnya ruang simbolik dalam menciptakan kota yang memiliki karakter budaya. Oleh karena itu, kota modern seperti IKN dapat menjadi panggung pelestarian budaya melalui integrasi fungsi budaya di ruang publik, pengembangan pusat kebudayaan, serta pemanfaatan teknologi digital untuk dokumentasi dan edukasi.

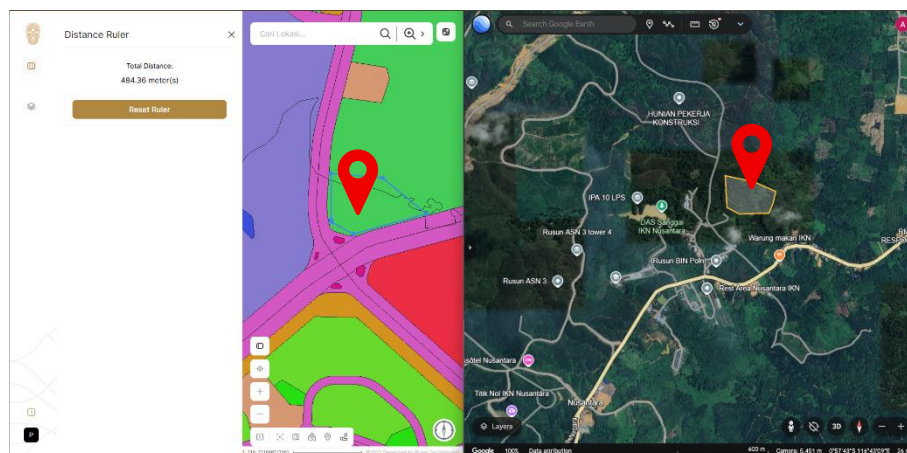
Ibu Kota Nusantara (IKN) sebagai ibu kota baru Indonesia dirancang tidak hanya sebagai pusat administrasi, tetapi juga sebagai simbol identitas kebangsaan yang berlandaskan keberagaman budaya. Berdasarkan Peraturan Presiden No. 63 Tahun 2022 tentang Perincian Rencana Induk Ibukota Nusantara, IKN akan dibangun dengan prinsip kota hutan yang cerdas dan berkelanjutan. Budaya menjadi salah satu pilar penting yang harus diakomodasi dalam tata ruang dan arsitektur IKN. Dalam dokumen Bappenas (2022), IKN diproyeksikan sebagai "kota dunia untuk semua" yang menghargai keberagaman budaya lokal dan nasional. Ini membuka peluang besar untuk membangun pusat-pusat kebudayaan yang tidak hanya merepresentasikan identitas lokal Kalimantan Timur, tetapi juga menjadi wahana ekspresi budaya dari seluruh nusantara. Oleh karena itu, pembangunan pusat kebudayaan di IKN harus dirancang dengan pendekatan yang inklusif, edukatif, dan berkelanjutan.

### **2.3 Tinjauan Perancangan Pusat Kebudayaan**

Dalam merancang sebuah pusat kebudayaan di Ibu Kota Nusantara, pendekatan yang digunakan tidak hanya berfokus pada kebutuhan fisik bangunan, tetapi juga harus mempertimbangkan nilai-nilai budaya yang ingin diangkat, serta bagaimana budaya tersebut bisa tetap hidup dan berkembang di tengah masyarakat yang semakin modern. Tinjauan perancangan dalam proyek ini bertujuan untuk menjawab tantangan tersebut dengan menggabungkan dua hal yang sering kali dianggap bertolak belakang, pelestarian budaya dan modernisasi. Konsep utama yang diangkat adalah museum *Nusantara Culture Center*, yang tidak hanya menjadi tempat menyimpan artefak budaya, tetapi juga menjadi ruang hidup bagi interaksi, pertunjukan, pendidikan, serta pengembangan budaya Nusantara secara kontemporer. Perancangan pusat kebudayaan ini melihat budaya sebagai sesuatu yang dinamis.

Oleh karena itu, pendekatan desain lebih diarahkan pada penciptaan ruang-ruang yang fleksibel dan terbuka terhadap berbagai aktivitas budaya, baik yang bersifat tradisional maupun kekinian. Bangunan tidak didesain sebagai monumen yang kaku, melainkan sebagai wadah

yang bisa terus berkembang seiring waktu dan kebutuhan masyarakat. Penekanan pada integrasi antara elemen tradisional dan modern tampak pada penggunaan bentuk-bentuk arsitektur yang terinspirasi dari motif atau struktur khas berbagai budaya di Indonesia, namun diolah dengan pendekatan desain kontemporer agar tetap relevan dengan konteks kota masa depan seperti Ibu Kota Nusantara. Selain itu, perancangan ini juga mempertimbangkan aspek keberlanjutan, baik dari sisi lingkungan maupun sosial. Penggunaan material lokal, pemanfaatan teknologi bangunan hijau, serta penciptaan ruang publik yang inklusif menjadi bagian dari strategi desain yang diterapkan. Hal ini penting agar pusat kebudayaan ini tidak hanya menjadi simbol pelestarian budaya, tetapi juga menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat IKN. Secara keseluruhan, tinjauan perancangan ini mengarahkan proyek agar tidak hanya berfungsi sebagai tempat pameran budaya, tetapi juga sebagai ruang pertemuan lintas generasi, lintas etnis, dan lintas ide. *Nusantara Culture Center* diharapkan bisa menjadi ikon baru kebudayaan Indonesia yang tidak hanya menerminkan kekayaan masa lalu, tetapi juga membuka ruang bagi interpretasi dan kreasi baru yang sesuai dengan semangat zaman.



**Gambar 2. 2** Site Cultural Centre

*Sumber: Google Earth.com dan Peta Investasi Digital Nusantara*

Lokasi Cultural Centre berada pada wilayah KIPP di dekat perbatasan dengan wilayah WP IKN Barat yang mana wilayah KIPP adalah wilayah pusat pemerintahan dengan yang mana menjadi pendukung untuk pengelolaan pusat kebudayaan dari pemerintahan itu sendiri dan WP IKN Barat yang wilayah nya terfokus pada perumahan kepadatan tinggi, pusat ekonomi dan pendidikan. Aksesibilitas menuju Cultural Centre antara lain:

- a. Kondisi Jalan

Kondisi Jalan menuju Cultural Centre terdapat jalan arteri primer dan jalur MRT di sisi barat dan di sisi timur terdapat jalan arteri sekunder. Lokasi titik perencanaan Cultural Centre berada di titik strategis karena berada dalam delineasi 300 meter dalam jangkauan Stasiun MRT Ibu Kota Nusantara dan juga halte bus di samping persis dari site Cultural Centre sehingga dalam porsi pengembangan sudah diatur oleh urban design terkait, dan secara kondisi lingkungan lokasi tersebut berada diantara lingkungan padat penduduk di sebelah utara dan selatan serta lingkungan taman kota di sebelah barat.

b. Sarana Transformasi

Seperti dibahas pada kondisi jalan sebelumnya bahwa secara sarana aksesibilitas lokasi perencanaan ini sudah bisa ditempuh dengan berbagai macam transportasi umum baik kereta, bus, maupun ojek online.

## **2.4 Studi Kasus**

Banyak negara telah berhasil memadukan pelestarian budaya dengan pembangunan modern. Di Korea Selatan, proyek Seoul Culture Station 284 merupakan contoh revitalisasi stasiun tua menjadi pusat budaya modern. Jepang melalui Kanazawa 21st Century Museum berhasil menggabungkan seni kontemporer dengan konteks budaya lokal. Di Malaysia, Sarawak Cultural Village menjadi representasi dari pelestarian rumah adat dan budaya etnis Borneo melalui pendekatan wisata edukatif. Studi-studi tersebut menunjukkan bahwa pusat kebudayaan dapat dirancang menjadi tempat yang hidup, dinamis, dan mampu menjembatani nilai-nilai masa lalu dengan kebutuhan masa kini dan masa depan.

### **2.4.1 Duling Educational and Cultural Centre oleh Elisabeth Lee, China**

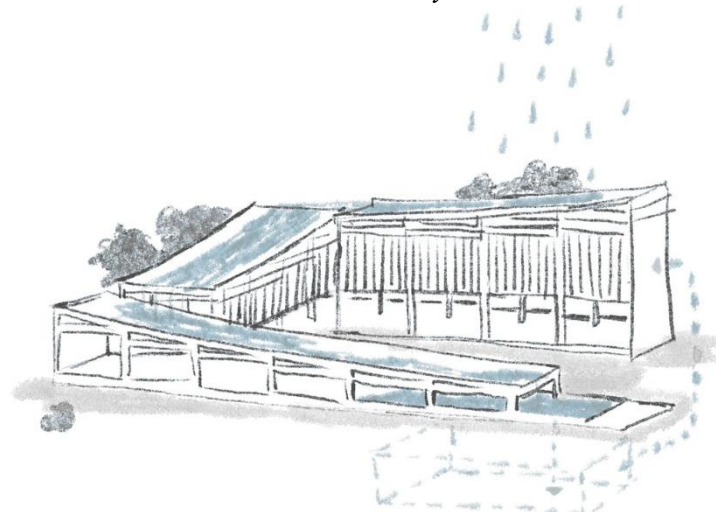
Perjalanan bangunan ini dimulai dari lokasi nya yaitu di desa Hakka Kuno Duling, terletak di pedesaan hijau Guangxi, Cina. Desa ini, rumah bagi masyarakat/komunitas sekitar 3.000 orang Hakka, tempat dimana penduduknya tertanam nilai-nilai kerja keras dan pendidikan tertanam kuat dalam kehidupan sehari-hari. Namun meskipun terletak di tengah-tengah tanah yang diberkati dengan curah hujan yang sangat melimpah, desa ini memiliki kekurangan berupa kelangkaan air tawar. Akhirnya penduduk desa hanya bergantung pada pasokan air sumur yang sedikit karena kurangnya infrastruktur air. Kekurangan ini memunculkan kekhawatiran kebersihan yang dapat mengancam bahaya kesehatan dan kesejahteraan masyarakat, khususnya generasi muda yang rentan. Perancangnya bertujuan menciptakan The

Duling Project untuk memenuhi kebutuhan masyarakat sambil menghormati nilai-nilai yang melekat pada budaya Hakka. Prinsip desain yang didasarkan pada keberlanjutan dan penghormatan terhadap tradisi, berusaha mengubah desa memiliki tantangannya sendiri menjadi lingkungan yang menawarkan ruang aman di mana anak-anak dapat bermain dan belajar, dan tempat bagi penduduk desa untuk bertemu dan terhubung. Bangunan ini memiliki desain bangunan unik dikarenakan berpusat di sekitar kolam teratai, yang dimaksudkan sebagai reservoir air hujan dan sebagai simbol pendidikan. Selain itu, kolam ini juga mengingatkan pada warisan budaya intrinstik, sekaligus mengintegrasikan keberlanjutan budaya disekitar.



**Gambar 2.2** Exterior dan Public Space The Duling Project

*Sumber : Archdaily.com*



**Gambar 2.3** Sketsa Perancang dalam Menghadapi Inti Masalah di kawasan Hakka dengan mempertahankan kebudayaannya

*Sumber : Archdaily.com*

## **Dampak Positif (berdasarkan fungsi arsitektur)**

### **1. Fungsi Edukatif yang Inklusif**

Bangunan ini menyediakan ruang belajar yang layak untuk anak-anak desa, dengan pencahayaan alami, ventilasi silang, dan material yang sehat. Ruang kelas digunakan sebagai ruang belajar pagi hari, dan sebagai ruang komunitas di malam hari → fleksibilitas fungsi yang efisien.

### **2. Integrasi Lingkungan dan Fungsi Infrastruktur**

Atap bertingkat menangkap air hujan dan mengalirkannya ke kolam lotus yang bukan hanya simbol budaya, tapi juga bagian dari sistem sanitasi.

Kontribusi arsitektural: Bangunan menjadi sistem air mandiri di daerah yang kekurangan sanitasi.

### **3. Peningkatan Kualitas Ruang Komunal**

Dilingkupi halaman tengah dan area terbuka yang menciptakan ruang pertemuan informal antar generasi.

Desain pasif: Kolaborasi ruang dalam-luar (semi-terbuka) mendorong keterlibatan sosial warga secara alami.

### **4. Adaptasi terhadap Iklim Lokal**

Atap tinggi dan sirkulasi udara alami meningkatkan kenyamanan termal tanpa perlu pendingin mekanis.

Efisiensi energi: Mengurangi kebutuhan listrik dan biaya operasional jangka panjang.

### **5. Revitalisasi Identitas Budaya Lokal**

Elemen desain seperti kolam lotus dan material lokal menghidupkan kembali simbolisme budaya Hakka.

Arsitektur sebagai medium budaya: Mewadahi pertunjukan, pertemuan adat, dan pelestarian bahasa Hakka.

## **Dampak Negatif (berdasarkan fungsi arsitektur)**

### **1. Keterbatasan Skala & Kapasitas**

Luas bangunan terbatas (menyesuaikan dana & kondisi lokal), sehingga kapasitasnya mungkin tidak memadai untuk pertumbuhan penduduk ke depan.

**Solusi potensial:** Perlu masterplan bertahap untuk ekspansi atau modularitas.

### **2. Keterbatasan Aksesibilitas Fisik**

Beberapa ruang semi-terbuka dan kontur atap mungkin kurang ramah difabel atau lansia jika tanpa ramp/tangga ergonomis.

**Solusi potensial:** Perlu evaluasi akses universal pada desain masa depan.

### **3. Ketergantungan pada Partisipasi Lokal**

Keberhasilan operasional sangat bergantung pada keterlibatan dan rasa memiliki masyarakat. Bila dukungan melemah, ruang bisa underused.

**Implikasi arsitektural:** Arsitektur perlu mendukung fleksibilitas program yang adaptif terhadap dinamika sosial.

### **4. Kerentanan terhadap Cuaca Ekstrem**

Meski atap menangkap air hujan, area semi-terbuka bisa rentan terhadap hujan deras atau angin tropis jika tidak diproteksi lebih lanjut.

**Solusi potensial:** Perlu strategi tambahan seperti tirai hujan geser, drainase cepat, atau peneduh tambahan.

## **2.4.2 Taman Ismail Marzuki (TIM), DKI Jakarta**

Taman Ismail Marzuki (TIM) adalah sebuah kompleks pusat kesenian dan kebudayaan modern yang terletak di Cikini, Jakarta Pusat. Kompleks ini berdiri di atas lahan  $\pm 9$  hektare dan pertama kali dibuka tahun 1968, lalu mengalami revitalisasi besar antara tahun 2019–2022. TIM berfungsi sebagai pusat seni multidisiplin dengan berbagai fasilitas yang mendukung kegiatan seni, budaya, edukasi, dan astronomi. Kompleks ini melayani masyarakat luas, seniman, pelajar, dan komunitas kreatif. Taman Ismail Marzuki bukan hanya bangunan, tapi **ekosistem budaya urban** yang memadukan fungsi seni, literasi, dan edukasi sains dalam satu kompleks yang adaptif dan inklusif secara arsitektural. Pendekatan desainnya menghormati sejarah sambil membuka ruang baru bagi perkembangan budaya kontemporer.

### **Dampak Positif (Pendekatan Fungsi Bangunan)**

#### **1. Fungsi Multidisiplin yang Efisien**

Paduan teater, galeri, perpustakaan, dan planetarium memenuhi kebutuhan seni, edukasi, dan sains dalam satu area strategis.

#### **2. Revitalisasi Estetika dan Kapasitas**

Gedung Panjang menambah ruang publik baru (coworking, pustaka) dan meningkatkan kapasitas acara berstruktur modern.

#### **3. Peningkatan Aksesibilitas & Kenyamanan**

Ramping pedestrianisasi, lift, ramp difabel, dan signage baru membuat kompleks lebih ramah pengguna inklusif.

#### **4. Penguatan Identitas & Metafora Arsitektur**

Bangunan memuat filosofi dan bahasa visual Indonesia (skala nada, kubah kolonial) yang memperkaya pengalaman emosional pengunjung.

#### **5. Ruang Terbuka dan Interaksi Sosial**

Plaza dan area terbuka (Teater Halaman, rooftop garden) menciptakan ruang pertemuan informal, santai, dan meningkatkan interaksi komunitas.

### **Dampak Negatif (Pendekatan Fungsi Bangunan)**

#### **1. Kompleksitas Pemeliharaan dan Biaya**

Gedung multifungsi, fasad campuran, dan teknologi canggih (curtain wall, planetarium) memerlukan anggaran operasional dan pemeliharaan tinggi.

#### **2. Karakter Arsitektur yang Heterogen**

Gabungan gaya arsitektur (post-modern, kolonial, modern) bisa mengurangi kesan visual koheren dan keaslian estetika bangunan lama—seperti dikhawatirkan sebelum revitalisasi.

#### **3. Keterbatasan Akses di Pusat Kota**

Meski akses transportasi publik tersedia, parkir dan arus kendaraan mungkin masih menimbulkan kemacetan serta kurang nyaman bagi pengguna mobil pribadi.

## BAB III

### METODE PERANCANGAN

#### 3.1 Ide Perancangan

Ide perancangan dari tugas akhir ini berawal dari keresahan terhadap kondisi pelestarian budaya di Indonesia yang perlahan mulai tergerus oleh perkembangan zaman, terutama dikalangan generasi muda. Meskipun Indonesia dikenal sangat kaya akan budaya, mulai dari adat istiadat, seni pertunjukan, kerajinan tangan, hingga bahasa daerah, namun tidak sedikit dari kekayaan tersebut yang belum terdokumentasikan atau kurang mendapat perhatian, terutama di daerah urban yang cepat berkembang seperti Ibu Kota Nusantara (IKN). Melihat hal tersebut, muncullah ide untuk merancang sebuah pusat kebudayaan yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat pelestarian dan edukasi budaya, tapi juga bisa menjadi ruang interaksi budaya yang terbuka bagi semua kalangan. Ide ini kemudian dikembangkan dengan pendekatan yang menggabungkan pelestarian budaya tradisional dan pendekatan modern, agar tetap relevan dengan konteks kekinian dan menarik minat generasi muda.

Deskripsi lainnya adalah *Nusantara Culture Center*, yaitu pusat budaya yang mengusung semangat keberagaman dan keterbukaan. Di dalamnya tidak hanya menampilkan benda-benda atau informasi sejarah, tetapi juga menyediakan ruang untuk pertunjukan seni, diskusi budaya, lokakarya, serta area interaktif digital agar pengunjung bisa mengalami budaya secara langsung dan aktif. Selain itu, ide perancangan ini juga mempertimbangkan konteks lokasi di IKN yang merupakan kota baru dan dirancang sebagai simbol kemajuan Indonesia ke depan. Karena itu, pendekatan desain yang digunakan adalah unsur-unsur budaya lokal dari seluruh Nusantara dengan elemen arsitektur modern. Harapannya, desain bangunan ini bisa menjadi landmark kebudayaan yang tidak hanya memperkenalkan kekayaan budaya bangsa kepada masyarakat dalam negeri, tetapi juga kepada pengunjung mancanegara. Singkatnya, ide perancangan ini berupaya untuk; melestarikan budaya melalui pendekatan edukatif dan partisipatif, meningkatkan awareness generasi muda terhadap nilai-nilai budaya lokal, menggabungkan unsur tradisional dan modern dalam desain arsitektur dan fungsi ruang, dan menjadikan budaya sebagai bagian dari kehidupan kota modern, bukan hanya masa lalu yang dipajang.

Dengan dasar ide tersebut, diharapkan proyek ini dapat menjadi bagian dari upaya menjaga identitas bangsa sekaligus menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman melalui media arsitektur.

### 3.2 Identifikasi Masalah

Indonesia dikenal sebagai negara yang sangat kaya akan budaya. Setiap daerah punya ciri khasnya masing-masing, mulai dari bahasa, tarian, pakaian adat, sampai arsitektur tradisional. Tapi sayangnya, semakin kesini, banyak budaya lokal yang mulai tergerus zaman. Generasi muda pun makin jarang berinteraksi langsung dengan budaya asli daerahnya. Budaya-budaya ini lambat laun mulai tergeser oleh budaya luar yang lebih modern dan masif penyebarannya. Dengan adanya Ibu Kota Nusantara (IKN) sebagai kota baru yang dirancang modern dan futuristik, tantangannya adalah bagaimana kota ini bisa tetap mencerminkan identitas bangsa Indonesia, tanpa kehilangan sentuhan lokalnya. Sebab, kalau tidak dipikirkan dari awal, IKN bisa jadi hanya akan tampil sebagai kota modern yang kosong secara budaya. Disisi lain, selama ini wadah untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya seperti museum atau pusat kebudayaan seringkali masih terasa kaku, tidak interaktif, bahkan kurang menarik bagi masyarakat, terutama anak muda. Padahal, budaya itu bukan cuma untuk dikenang, tapi juga harus bisa hidup dan berkembang sesuai zaman. Dari sinilah muncul beberapa pertanyaan mendasar yang menjadi dasar masalah dalam perancangan ini, diantaranya adalah:

- Bagaimana cara merancang sebuah pusat kebudayaan yang bisa memadukan unsur pelestarian budaya dengan sentuhan modernisasi, tanpa kehilangan esensi lokalnya?
- Seperti apa bentuk dan fungsi ruang yang bisa mengakomodasi kegiatan budaya sekaligus menarik minat generasi muda?
- Bagaimana museum atau pusat kebudayaan ini bisa berfungsi bukan hanya sebagai tempat menyimpan benda bersejarah, tapi juga ruang hidup budaya yang aktif dan dinamis?
- Bagaimana cara merancang bangunan yang sesuai dengan karakter IKN sebagai kota masa depan?

Masalah-masalah inilah yang kemudian mendorong perancangan *Nusantara Culture Center*, sebagai pusat kebudayaan di IKN yang mencoba menjawab tantangan pelestarian budaya dalam balutan konsep modern dan kekinian.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses perancangan pusat kebudayaan ini, pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur yang menjadi langkah penting untuk memahami konteks, konsep, dan isu yang berkaitan dengan pelestarian budaya serta modernisasi di Ibu Kota Nusantara. Studi literatur ini mencakup penelusuran baik dari buku, jurnal ilmiah, artikel, hingga laporan penelitian sebelumnya yang relevan dengan tema perancangan pusat kebudayaan dan museum. Literatur yang dikaji meliputi teori-teori arsitektur yang mendukung pendekatan perancangan berbasis budaya, konsep ruang publik, serta pendekatan desain yang berupaya menggabungkan unsur tradisional dengan elemen modern. Selain itu, studi tentang museum dan pusat kebudayaan, baik dari dalam maupun luar negeri, juga menjadi bahan pertimbangan dalam merumuskan program ruang dan konsep desain yang sesuai dengan karakter budaya Indonesia yang sangat beragam.

Sumber-sumber literatur ini tidak hanya digunakan untuk memperkuat landasan teoritis, tetapi juga sebagai acuan dalam memahami bagaimana peran arsitektur dapat menjadi media pelestarian nilai-nilai budaya tanpa mengabaikan perkembangan zaman. Dalam konteks Ibu Kota Nusantara sebagai kota baru yang menjadi simbol kemajuan bangsa, studi literatur ini membantu merumuskan pendekatan desain yang mampu mengakomodasi identitas lokal dalam wujud yang lebih kontemporer. Pemahaman terhadap visi dan misi pembangunan IKN juga diperoleh melalui dokumen-dokumen resmi pemerintah serta referensi mengenai perencanaan kota berbasis budaya dan lingkungan. Melalui studi literatur ini, diperoleh landasan konseptual yang kuat untuk merancang pusat kebudayaan yang tidak hanya berfungsi sebagai wadah edukasi dan pelestarian budaya, tetapi juga menjadi ruang interaktif yang mampu menjembatani generasi lama dan baru dalam memahami dan mengapresiasi kekayaan budaya nusantara.

### 3.4 Alur Pola Pikir

Tabel 3. 1 Alur Pola Pikir

#### **LATAR BELAKANG**

Keresahan terhadap kondisi pelestarian budaya di Indonesia yang perlahan mulai tergerus oleh perkembangan zaman, terutama dikalangan generasi muda dan tantangan pembangunan kota baru (IKN) berisiko menggerus eksistensi budaya lokal jika tidak dirancang secara sensitif terhadap konteks budaya.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                        |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ORIGINALITAS</b><br>Perencanaan dan perancangan Pusat Kebudayaan di Nusantara untuk meningkatkan pelestarian kebudayaan di Indonesia.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                        |
| <b>TUJUAN</b><br>Menciptakan pusat kebudayaan yang berfungsi sebagai ruang pelestarian, edukasi, ekspresi, dan interaksi budaya nusantara dengan berbagai riset yang dapat mengungkapkan dan merumuskan permasalahan serta potensi-potensi yang berikatan dengan perancangan, penyelenggaraan, serta pengelolaan Cultural Centre untuk dapat dianalisis dan ditemukan pemecahannya secara kontekstual, fungsional, serta arsitektur kemudian dituangkan dalam perencanaan dan perancangan Nusantara Cultural Centre. |                                                                                        |
| <b>LATAR BELAKANG</b><br>Keresahan terhadap kondisi pelestarian budaya di Indonesia yang perlahan mulai tergerus oleh perkembangan zaman, terutama dikalangan generasi muda dan tantangan pembangunan kota baru (IKN) berisiko menggerus eksistensi budaya lokal jika tidak dirancang secara sensitif terhadap konteks budaya.                                                                                                                                                                                       |                                                                                        |
| <b>SASARAN</b><br>Tersusunnya usulan langkah-langkah perencanaan dan perancangan Cultural Centre sebagai tipologi bangunan preseden baru, berdasarkan kebutuhan dan aspek perancangan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                        |
| <b>STUDI LITERATUR</b><br>Landasan Teori<br>Standar perencanaan dan perancangan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <b>STUDI BANDING</b><br>The Duling Project, China<br>Taman Ismail Marzuki, DKI Jakarta |
| <p style="text-align: center;"><b>PENDEKATAN PERANCANGAN &amp; PERENCANAAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fungsional</li> <li>- Kontekstual</li> <li>- Arsitektural</li> </ul> <p>(Gagasan bentuk, zoning tapak, sirkulasi, material, dan hubungan antar ruang budaya)</p>                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                        |

**LAPORAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN  
ARSITEKTUR LP3A DAN DESAIN PERENCANAAN**

## BAB IV

### ANALISA SKEMATIK PERANCANGAN

#### 4.1 Analisis Fungsional

Analisis fungsional dilakukan untuk memahami secara mendalam kebutuhan ruang, aktivitas yang akan terjadi di dalamnya, serta hubungan antara fungsi dalam kawasan *Nusantara Culture center*. Analisis ini menjadi dasar dalam penyusunan organisasi ruang, dan pengembangan konsep perancangan agar dapat memenuhi tujuan utama proyek, yaitu melestarikan kebudayaan Indonesia sekaligus mendorong modernisasi melalui pendekatan arsitektur yang kontekstual dan adaptif.

##### 4.1.1 Program Ruang Museum

Dalam merancang sebuah pusat kebudayaan yang berfokus pada pelestarian dan modernisasi budaya di Ibu Kota Nusantara, museum menjadi salah satu komponen utama yang memiliki fungsi edukatif, rekreatif, sekaligus representatif. Museum dalam konteks ini tidak hanya berfungsi sebagai ruang penyimpanan dan pameran artefak budaya, tetapi juga sebagai media yang hidup dan interaktif untuk menyampaikan narasi sejarah, seni, serta identitas budaya Nusantara kepada pengunjung lokal maupun mancanegara. Dalam konteks pusat kebudayaan ini, museum diharapkan menjadi sarana edukatif yang menyampaikan narasi sejarah dan keberagaman budaya Indonesia kepada masyarakat luas, baik secara visual maupun melalui pengalaman ruang imersif.

Museum juga berperan sebagai penghubung antara masa lalu dan masa kini, dengan menghadirkan interpretasi budaya yang dapat diterima oleh generasi muda, sekaligus menjadi ruang pembelajaran yang terbuka dan inklusif. Selain itu, museum dirancang agar dapat mendukung kegiatan rekreatif dan sosial, menjadi magnet utama bagi pengunjung, serta berkontribusi dalam memperkuat identitas kebudayaan nasional di tengah dinamika yang modern dan progresif. Dalam mendesain program ruang museum ini, pendekatan yang digunakan adalah menggabungkan nilai-nilai tradisional dengan teknologi modern. Hal ini diterjemahkan melalui pemanfaatan media digital interaktif dalam ruang pameran, penggunaan material lokal yang ramah lingkungan, serta fleksibilitas ruang agar dapat mengakomodasi berbagai jenis pameran budaya yang terus berkembang.

Tabel 4. 1 Program Ruang Pameran dan Museum

| Ruang                         | Luas   | Jumlah | Sumber | Total Luas |
|-------------------------------|--------|--------|--------|------------|
| <b>Penunjang Museum</b>       |        |        |        |            |
| Lobby                         | 300 m2 | 1      | DA     | 300 m2     |
| Resepsionis                   | 12 m2  | 1      | NAD    | 12 m2      |
| Loker                         | 40 m2  | 2      | NAD    | 80 m2      |
| <b>Museum Utama</b>           |        |        |        |            |
| R. Informasi                  | 4 m2   | 2      | A      | 8 m2       |
| Loket                         | 12 m2  | 2      | A      | 24 m2      |
| R. Pameran Tetap              | 40 m2  | 5      | A      | 200 m2     |
| R. Pameran Temporer           | 40 m2  | 2      | A      | 120 m2     |
| Museum Interaktif             | 40 m2  | 2      | A      | 80 m2      |
| R. Kontrol                    | 6 m2   | 2      | DA     | 12 m2      |
| Gudang peralatan              | 6 m2   | 1      | DA     | 6 m2       |
| Loading Dock                  | 18 m2  | 2      | AS     | 36 m2      |
| Perpustakaan Mini             | 40 m2  | 1      | DAR    | 40 m2      |
| VR Room                       | 10 m2  | 2      | A      | 20 m2      |
| <b>Service Museum</b>         |        |        |        |            |
| Pantry                        | 20 m2  | 2      | A      | 40 m2      |
| Lavatory                      | 30 m2  | 4      | A      | 120 m2     |
| Gudang                        | 20 m2  | 3      | DA     | 60 m2      |
| Shaft (tangga darurat + Lift) | 30 m2  | 3      | DA     | 120 m2     |
| Musholla                      | 12 m2  | 3      | DA     | 36 m2      |
| R. OB                         | 4 m3   | 3      | DA     | 12 m2      |
| Gudang OB                     | 9 m2   | 3      | A      | 21 m2      |
| R. Keamanan                   | 4 m2   | 3      | A      | 12 m2      |
| R. Kontrol                    | 6 m2   | 2      | DA     | 12 m2      |
| Mesh/R. Istirahat             | 10 m2  | 3      | A      | 30 m2      |

Sumber: Analisis pribadi, 2025

#### 4.1.2 Program Pertunjukan, Ekspresi, dan Entertainment Budaya

Ruang teater merupakan salah satu elemen penting dalam perancangan pusat kebudayaan karena berfungsi sebagai wadah pertunjukan dan ekspresi seni yang menjadi representasi dari identitas budaya nusantara. Dalam konteks museum *Nusantara Culture Center*, ruang teater tidak hanya berperan sebagai tempat hiburan

atau tontonan semata, tetapi juga sebagai sarana edukasi budaya dan pelestarian seni pertunjukan tradisional maupun kontemporer. Oleh karena itu, program ruang teater dirancang untuk mendukung kebutuhan fungsional, kenyamanan pengguna, serta menunjang pengalaman budaya yang imersif dan menarik. Secara fungsional, ruang teater perlu mampu mengakomodasi berbagai jenis pertunjukan, seperti tari tradisional, musik daerah, wayang, hingga pertunjukan teatrikal modern.

Hal ini menuntut fleksibilitas tata panggung dan sistem akustik yang mumpuni agar pertunjukan dapat tersaji dengan optimal. Kapasitas ruang juga menjadi perhatian utama, dengan mempertimbangkan segmentasi pengguna seperti pelajar, wisatawan, hingga komunitas seni lokal. Selain itu, perlu disediakan fasilitas pendukung seperti ruang rias dan ganti (backstage), ruang tunggu artis, ruang kontrol suara dan pencahayaan, serta sirkulasi penonton yang jelas dan nyaman. Dari segi atmosfer dan visual, desain interior ruang teater diharapkan mencerminkan unsur-unsur budaya nusantara, abik melalui motif ornamen, materi lokal, maupun elemen simbolik yang diintegrasikan kedalam desain arsitektural. Hal ini bertujuan agar suasana ruang tidak hanya mendukung kegiatan pertunjukan, tetapi juga memperkuat kesan budaya yang ingin disampaikan. Integrasi teknologi modern seperti pencahayaan panggung digital dan sistem suara surround juga menjadi bagian dari upaya modernisasi, sehingga ruang teater tetap relevan dengan perkembangan zaman tanpa menghilangkan nilai-nilai tradisional yang diusung. Dengan menghadirkan ruang teater yang fungsional, fleksibel, dan bermuatan budaya, pusat kebudayaan ini diharapkan mampu menjadi tempat yang hidup dan aktif, serta berkontribusi nyata dalam pelestarian dan regenerasi budaya di tengah dinamika ibu kota baru yang terus berkembang.

Tabel 4. 2 Zona Pertunjukan, Ekspresi, dan Entertainment Budaya

| Ruang                 | Luas   | Jumlah | Sumber | Total Luas |
|-----------------------|--------|--------|--------|------------|
| <b>Penunjang Umum</b> |        |        |        |            |
| Lobby                 | 300 m2 | 1      | DA     | 300 m2     |
| Resepsionis           | 12 m2  | 1      | NAD    | 12 m2      |
| Loker                 | 40 m2  | 2      | NAD    | 80 m2      |
| Tempat Makan          | 100 m2 | 2      | DA     | 200 m2     |
| Kasir                 | 2 m2   | 4      | DA     | 8 m2       |
| <b>Museum Khusus</b>  |        |        |        |            |
| R. Informasi          | 4 m2   | 2      | A      | 8 m2       |
| Loket                 | 12 m2  | 2      | A      | 24 m2      |
| R. Pameran            | 40 m2  | 4      | A      | 160 m2     |
| R. Kontrol            | 6 m2   | 2      | DA     | 12 m2      |

|                               |        |    |     |        |
|-------------------------------|--------|----|-----|--------|
| Auditorium                    | 300 m2 | 1  | DA  | 300 m2 |
| R. Ganti                      | 100 m2 | 2  | DA  | 200 m2 |
| Gudang peralatan              | 6 m2   | 1  | DA  | 6 m2   |
| Loading Dock                  | 18 m2  | 2  | AS  | 36 m2  |
| Kantor KaBag                  | 8 m2   | 3  | A   | 24 m2  |
| Kantor Staff                  | 3 m2   | 12 | A   | 36 m2  |
| <b>Service</b>                |        |    |     |        |
| Pantry                        | 20 m2  | 2  | A   | 40 m2  |
| Lavatory                      | 30 m2  | 4  | A   | 120 m2 |
| Gudang                        | 20 m2  | 3  | DA  | 60 m2  |
| Shaft (tangga darurat + Lift) | 30 m2  | 3  | DA  | 120 m2 |
| Musholla                      | 12 m2  | 3  | DA  | 36 m2  |
| R. OB                         | 4 m3   | 3  | DA  | 12 m2  |
| Gudang OB                     | 9 m2   | 3  | A   | 21 m2  |
| R. Keamanan                   | 4 m2   | 3  | A   | 12 m2  |
| R. Kontrol                    | 6 m2   | 2  | DA  | 12 m2  |
| Mesh/R. Istirahat             | 10 m2  | 3  | A   | 30 m2  |
| R. Genset                     | 16 m2  | 1  | MEE | 16 m2  |
| R. Pompa Air                  | 9 m2   | 1  | MEE | 9 m2   |
| R. AHU                        | 16 m2  | 1  | MEE | 16 m2  |
| Pos Jaga                      | 2 m2   | 3  | DA  | 6 m2   |

*Sumber : Analisa penulis, 2025*

#### 4.1.3 Program Komersial Budaya

Pada bagian pusat oleh-oleh, fungsi utamanya adalah sebagai ruang yang menjembatani interaksi antara pengunjung dengan kekayaan produk budaya lokal dari berbagai daerah di Nusantara. Ruang ini tidak hanya sekedar tempat jual beli, tetapi juga berperan sebagai media edukasi dan promosi budaya dalam wujud benda atau produksi khas. Jadi, bukan Cuma soal belanja oleh-oleh, melainkan bagaimana pengunjung bisa mengenal lebih dalam cerita di balik produk-produk yang mereka beli. Setiap barang yang dipajang di sini sebaiknya punya narasi. Contohnya seperti, tenun dari Nusa Tenggara, kerajinan rotan dari Kalimantan, atau makanan khas dari berbagai suku di Indonesia. Maka dari itu, fungsionalitas ruang ini harus mendukung aktivitas display yang menarik, sirkulasi pengunjung yang nyaman, serta area interaksi yang cukup luas agar bisa menampung berbagai event kecil seperti demo pembuatan kerajinan atau sesi bincang santai dengan pengrajin.

Selain itu, pusat oleh-oleh juga bisa jadi simpul penting untuk mengangkat UMKM lokal, khususnya yang mengusung nilai-nilai budaya tradisional namun dikemas dengan pendekatan modern. Maka dibutuhkan zonasi yang fleksibel dan

adaptif terhadap produk-produk yang terus berkembang seiring waktu. Penggunaan elemen interior yang mencerminkan suasana etnik namun tetap modern menjadi penting untuk mendukung suasana yang ramah dan menarik bagi semua kalangan, baik lokal maupun mancanegara. Ruang ini juga bisa dilengkapi dengan area informasi digital atau katalog interkatif yang memudahkan pengunjung mengenali asal-usul produk, cara pembuatannya, hingga kisah budayanya. Jadi, pusat oleh-oleh di dalam kawasan ini bukan Cuma tempat belanja, melainkan menjadi bagian penting dari pengalaman budaya yang menyeluruh.

Tabel 4. 3 Program Ruang Komersial Budaya

| Ruang                                 | Luas               | Jumlah | Sumber | Total Luas         |
|---------------------------------------|--------------------|--------|--------|--------------------|
| <b>Penunjang Umum</b>                 |                    |        |        |                    |
| Lobby                                 | 300 m <sup>2</sup> | 1      | DA     | 300 m <sup>2</sup> |
| Resepsionis                           | 12 m <sup>2</sup>  | 1      | NAD    | 12 m <sup>2</sup>  |
| Loker                                 | 40 m <sup>2</sup>  | 2      | NAD    | 80 m <sup>2</sup>  |
| Tempat Makan                          | 100 m <sup>2</sup> | 2      | DA     | 200 m <sup>2</sup> |
| Kasir                                 | 2 m <sup>2</sup>   | 4      | DA     | 8 m <sup>2</sup>   |
| <b>Komersial Place &amp; Souvenir</b> |                    |        |        |                    |
| Kafe Tematik Budaya                   | 100 m <sup>2</sup> | 2      | DA     | 200 m <sup>2</sup> |
| Kasir                                 | 2 m <sup>2</sup>   | 4      | DA     | 8 m <sup>2</sup>   |
| Rak                                   | 1,8 m <sup>2</sup> | 10     | DA     | 180 m <sup>2</sup> |
| Ruko Tenant                           | 20 m <sup>2</sup>  | 35     | A      | 700 m <sup>2</sup> |
| R. Informasi                          | 4 m <sup>2</sup>   | 2      | A      | 8 m <sup>2</sup>   |
| Pop-up Market                         | 10 m <sup>2</sup>  | 2      | A      | 20 m <sup>2</sup>  |
| Kafe Tematik Budaya                   | 100 m <sup>2</sup> | 2      | DA     | 200 m <sup>2</sup> |
| Kasir                                 | 2 m <sup>2</sup>   | 4      | DA     | 8 m <sup>2</sup>   |
| Rak                                   | 1,8 m <sup>2</sup> | 10     | DA     | 180 m <sup>2</sup> |
| Ruko Tenant                           | 20 m <sup>2</sup>  | 35     | A      | 700 m <sup>2</sup> |
| <b>Service</b>                        |                    |        |        |                    |
| Pantry                                | 20 m <sup>2</sup>  | 2      | A      | 40 m <sup>2</sup>  |
| Lavatory                              | 30 m <sup>2</sup>  | 4      | A      | 120 m <sup>2</sup> |
| Gudang                                | 20 m <sup>2</sup>  | 3      | DA     | 60 m <sup>2</sup>  |
| Shaft (tangga darurat + Lift)         | 30 m <sup>2</sup>  | 3      | DA     | 120 m <sup>2</sup> |
| Musholla                              | 12 m <sup>2</sup>  | 3      | DA     | 36 m <sup>2</sup>  |
| R. OB                                 | 4 m <sup>3</sup>   | 3      | DA     | 12 m <sup>2</sup>  |
| Gudang OB                             | 9 m <sup>2</sup>   | 3      | A      | 21 m <sup>2</sup>  |
| R. Keamanan                           | 4 m <sup>2</sup>   | 3      | A      | 12 m <sup>2</sup>  |
| R. Kontrol                            | 6 m <sup>2</sup>   | 2      | DA     | 12 m <sup>2</sup>  |
| Mesh/R. Istirahat                     | 10 m <sup>2</sup>  | 3      | A      | 30 m <sup>2</sup>  |
| R. Genset                             | 16 m <sup>2</sup>  | 1      | MEE    | 16 m <sup>2</sup>  |
| R. Pompa Air                          | 9 m <sup>2</sup>   | 1      | MEE    | 9 m <sup>2</sup>   |
| R. AHU                                | 16 m <sup>2</sup>  | 1      | MEE    | 16 m <sup>2</sup>  |

|                 |             |          |           |             |
|-----------------|-------------|----------|-----------|-------------|
| <b>Pos Jaga</b> | <b>2 m2</b> | <b>3</b> | <b>DA</b> | <b>6 m2</b> |
|-----------------|-------------|----------|-----------|-------------|

*Sumber : Analisa penulis, 2025*

#### **4.1.4 Program Ruang Support Komunitas dan Kelembagaan Kebudayaan & Interaksi Publik**

Dalam merancang sebuah pusat kebudayaan yang tidak hanya fokus pada pelestarian tetapi juga berorientasi pada modernisasi, keberadaan ruang office dan pusat komunikasi kebudayaan menjadi elemen penting yang mendukung operasional dan dinamika sosial di dalamnya. Ruang office berfungsi sebagai pusat kendali administrasi dan manajemen dari keseluruhan kegiatan yang berlangsung di dalam bangunan. Di sini, aktivitas seperti perencanaan program budaya, pengelolaan fasilitas, koordinasi antar pihak internal maupun eksternal, serta dokumentasi kegiatan dijalankan. Dengan mempertimbangkan kompleksitas kegiatan di pusat kebudayaan, ruang office dirancang tidak hanya sebagai ruang kerja konvensional, tetapi juga sebagai ruang kolaboratif yang fleksibel dan terbuka terhadap interaksi lintas bidang, sehingga mampu menampung kerja kreatif dari tim yang beragam, seperti kurator budaya, event organizer, hingga mitra komunitas.

Sementara itu, pusat komunitas kebudayaan adalah jantung dari interaksi sosial dan pertukaran ide antara masyarakat, pelaku budaya, serta pengunjung. Fungsi utama ruang ini adalah sebagai tempat bertemunya berbagai komunitas budaya dari seluruh penjuru Nusantara, baik untuk berkegiatan rutin, diskusi, pelatihan, maupun pertunjukan berskala kecil. Ruang ini juga diharapkan menjadi ruang yang inklusif dan adaptif, tempat yang mendorong masyarakat untuk tidak hanya menjadi penonton budaya, tapi juga pelaku yang aktif. Dalam konsep museum *Nusantara Culture Center*, pusat komunitas ini menjadi simpul penting yang menghubungkan nilai-nilai budaya tradisional dengan gagasan-gagasan kontemporer. Oleh karena itu, desainnya dibuat fleksibel dan multifungsi, bisa berubah dari ruang workshop menjadi ruang pertunjukan intim atau ruang diskusi terbuka. Dengan menggabungkan fungsi administratif dan fungsi komunitas dalam satu sistem yang saling mendukung, kedua ruang ini diharapkan mampu mendorong terciptanya pusat kebudayaan yang tidak hanya hidup secara programatik, tetapi juga dinamis secara sosial dan kultural. Pendekatan ini menjadi sangat penting dalam konteks Ibu Kota Nusantara sebagai representasi wajah baru Indonesia yang ingin tetap berpijak pada akar budaya sambil melangkah maju.

Tabel 4. 4 Program Ruang Support Komunitas dan Kelembagaan Kebudayaan & Interaksi Publik

| Ruang                           | Luas    | Jumlah | Sumber | Total Luas |
|---------------------------------|---------|--------|--------|------------|
| <b>Penunjang Umum</b>           |         |        |        |            |
| Lobby                           | 300 m2  | 1      | DA     | 300 m2     |
| Drop Off                        | 8 m2    | 2      | DA     | 16 m2      |
| Resepsionis                     | 12 m2   | 1      | NAD    | 12 m2      |
| Loker                           | 40 m2   | 2      | NAD    | 80 m2      |
| R. Informasi                    | 4 m2    | 2      | A      | 8 m2       |
| <b>Penunjang Khusus</b>         |         |        |        |            |
| Kantor Kepala Utama             | 6 m2    | 1      | A      | 6 m2       |
| Kantor KaBag                    | 8 m2    | 3      | A      | 24 m2      |
| Kantor Staff                    | 3 m2    | 12     | A      | 36 m2      |
| Kantor TU                       | 8 m2    | 3      | PPM    | 36 m2      |
| Ruang rapat                     | 30 m2   | 3      | DA     | 90 m2      |
| Plaza Budaya / Taman Interaktif | 100 m2  | 4      | A      | 400 m2     |
| Smart Rest Area                 | 40 m2   | 4      | A      | 160 m2     |
| <b>Service</b>                  |         |        |        |            |
| Pantry                          | 20 m2   | 2      | A      | 40 m2      |
| Lavatory                        | 30 m2   | 4      | A      | 120 m2     |
| Gudang                          | 20 m2   | 3      | DA     | 60 m2      |
| Shaft (tangga darurat + Lift)   | 30 m2   | 3      | DA     | 120 m2     |
| Musholla                        | 12 m2   | 3      | DA     | 36 m2      |
| R. OB                           | 4 m3    | 3      | DA     | 12 m2      |
| Gudang OB                       | 9 m2    | 3      | A      | 21 m2      |
| R. Keamanan                     | 4 m2    | 3      | A      | 12 m2      |
| R. Kontrol                      | 6 m2    | 2      | DA     | 12 m2      |
| Mesh/R. Istirahat               | 10 m2   | 3      | A      | 30 m2      |
| R. Genset                       | 16 m2   | 1      | MEE    | 16 m2      |
| R. Pompa Air                    | 9 m2    | 1      | MEE    | 9 m2       |
| R. AHU                          | 16 m2   | 1      | MEE    | 16 m2      |
| Pos Jaga                        | 2 m2    | 3      | DA     | 6 m2       |
| <b>Parkir</b>                   |         |        |        |            |
| Parkir Mobil                    | 12,5 m2 | 5      | DA     | 37.5 m2    |
| Parkir Motor                    | 2 m2    | 50     | DA     | 100 m2     |
| Parkir Bus                      | 60 m2   | 4      | DA     | 240 m2     |

Sumber : Analisa penulis, 2025

#### 4.1.5 Program Ruang Edukasi Budaya

Zona edukasi budaya berfungsi sebagai ruang pembelajaran interaktif mengenai nilai, ekspresi, sejarah, dan praktik budaya lokal maupun nasional. Zona ini tidak hanya berperan sebagai pusat informasi, tetapi juga sebagai laboratorium budaya yang

memungkinkan transfer pengetahuan antar generasi. Zona Edukasi Budaya tidak hanya sebagai fasilitas tambahan, melainkan sebagai inti dari transformasi budaya secara aktif dan berkelanjutan. Ia memainkan peran penting dalam mentransformasikan pengetahuan budaya menjadi pengalaman, keterampilan, dan kreativitas nyata bagi masyarakat.

Tabel 4. 5 Program Ruang Edukasi Budaya

| Ruang                         | Luas   | Jumlah | Sumber | Total Luas |
|-------------------------------|--------|--------|--------|------------|
| <b>Penunjang Umum</b>         |        |        |        |            |
| Lobby                         | 300 m2 | 1      | DA     | 300 m2     |
| Drop Off                      | 8 m2   | 2      | DA     | 16 m2      |
| Resepsionis                   | 12 m2  | 1      | NAD    | 12 m2      |
| Loker                         | 40 m2  | 2      | NAD    | 80 m2      |
| R. Informasi                  | 4 m2   | 2      | A      | 8 m2       |
| <b>Penunjang Khusus</b>       |        |        |        |            |
| R. Informasi                  | 4 m2   | 2      | A      | 8 m2       |
| R. Kontrol                    | 6 m2   | 2      | DA     | 12 m2      |
| Loading Dock                  | 18 m2  | 2      | AS     | 36 m2      |
| R. Kurator                    | 78 m2  | 1      | PPMU   | 78 m2      |
| R. Konservasi                 | 40 m2  | 1      | PPMU   | 40 m2      |
| R. Laboratorium               | 40 m2  | 1      | PPMU   | 40 m2      |
| R. Preparasi                  | 40 m2  | 1      | PPMU   | 40 m2      |
| R. Praktek Edukasi            | 10 m2  | 5      | TS     | 50 m2      |
| Perpustakaan Mini             | 40 m2  | 1      | DAR    | 40 m2      |
| VR Room                       | 10 m2  | 2      | A      | 20 m2      |
| R. Kurator                    | 78 m2  | 1      | PPMU   | 78 m2      |
| R. Konservasi                 | 40 m2  | 1      | PPMU   | 40 m2      |
| R. Laboratorium               | 40 m2  | 1      | PPMU   | 40 m2      |
| R. Preparasi                  | 40 m2  | 1      | PPMU   | 40 m2      |
| <b>Service</b>                |        |        |        |            |
| Pantry                        | 20 m2  | 2      | A      | 40 m2      |
| Lavatory                      | 30 m2  | 4      | A      | 120 m2     |
| Gudang                        | 20 m2  | 3      | DA     | 60 m2      |
| Shaft (tangga darurat + Lift) | 30 m2  | 3      | DA     | 120 m2     |
| Musholla                      | 12 m2  | 3      | DA     | 36 m2      |
| R. OB                         | 4 m3   | 3      | DA     | 12 m2      |
| Gudang OB                     | 9 m2   | 3      | A      | 21 m2      |
| R. Keamanan                   | 4 m2   | 3      | A      | 12 m2      |
| R. Kontrol                    | 6 m2   | 2      | DA     | 12 m2      |
| Mesh/R. Istirahat             | 10 m2  | 3      | A      | 30 m2      |
| R. Genset                     | 16 m2  | 1      | MEE    | 16 m2      |
| R. Pompa Air                  | 9 m2   | 1      | MEE    | 9 m2       |
| R. AHU                        | 16 m2  | 1      | MEE    | 16 m2      |

|                 |             |          |           |             |
|-----------------|-------------|----------|-----------|-------------|
| <b>Pos Jaga</b> | <b>2 m2</b> | <b>3</b> | <b>DA</b> | <b>6 m2</b> |
|-----------------|-------------|----------|-----------|-------------|

*Sumber : Analisa penulis, 2025*

Tabel 4. 6 Keterangan Program Ruang

|                                            |
|--------------------------------------------|
| <b>Keterangan:</b>                         |
| A: Asumsi                                  |
| DA: Data Arsitek                           |
| MEE: Mechanical and Electrical Engineering |
| PPMU: Pedoman Pembukuan Museum Umum        |
| TS: Time Server Standard for Building      |
| NAD: Neufert Architecture Data             |

## 4.2 Analisa Kontekstual

### 4.2.1 Analisis Meso

Dalam skala makro, perancangan pusat kebudayaan ini tidak bisa dilepaskan dari konteks besar pembangunan Ibu Kota Nusantara (IKN) sebagai ibu kota baru Indonesia. IKN tidak hanya dirancang sebagai pusat pemerintahan semata, tetapi juga sebagai simbol identitas nasional yang mencerminkan keberagaman budaya, semangat modernisasi, serta keberlanjutan lingkungan. Oleh karena itu, kehadiran sebuah pusat kebudayaan seperti museum *Nusantara Culture Center* menjadi sangat relevan untuk memperkuat nilai-nilai tersebut. Dari segi kebijakan dan arah pembangunan nasional, pemerintah saat ini tengah fokus pada pembangunan berkelanjutan dan penguatan identitas bangsa. Dalam konteks ini, perancangan pusat kebudayaan ini bertujuan untuk menjawab kebutuhan akan ruang yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat pameran budaya, tetapi juga menjadi ruang publik yang hidup, interaktif, dan edukatif. Proyek ini juga mencoba menjembatani antara pelestarian nilai-nilai tradisional dengan kebutuhan akan fasilitas modern yang sesuai dengan perkembangan zaman.

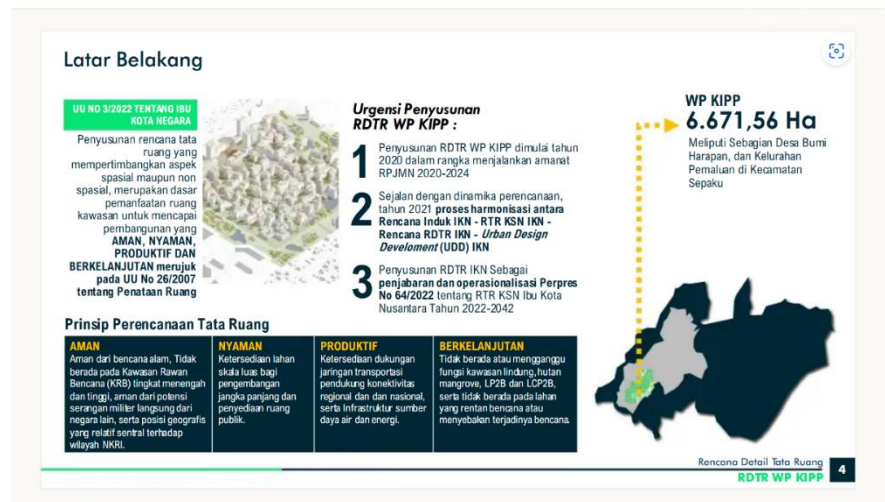
Penting juga untuk melihat perkembangan masyarakat urban yang akan mengisi IKN. Sebagai kota baru, penduduknya diperkirakan akan datang dari berbagai latar belakang budaya, sehingga pusat kebudayaan ini bisa menjadi wadah integrasi sosial dan ruang dialog antarbudaya. Harapannya, museum ini tidak hanya menjadi tempat penyimpanan benda-benda budaya, tapi juga sebagai tempat bertemunya masa lalu dan masa depan dimana nilai-nilai tradisi bisa terus hidup berdampingan dengan inovasi dan modernitas. Dengan pendekatan makro seperti ini, konsep museum *Nusantara Culture Center* bukan hanya sekedar bangunan fisik, tetapi menjadi bagian dari strategi kultural nasional dalam membentuk identitas IKN sebagai kota masa depan yang tetap berakar kuat pada sejarah dan kebudayaan bangsa. Maka dari itu, analisis pada level makro ini menjadi dasar penting dalam merumuskan arah

perancangan yang tidak hanya mempertimbangkan aspek fungsi dan estetika bangunan, tetapi juga visi besar pembangunan kota dan negara.

#### **4.2.1.1 Keadaan Geografis dan Batasan IKN**

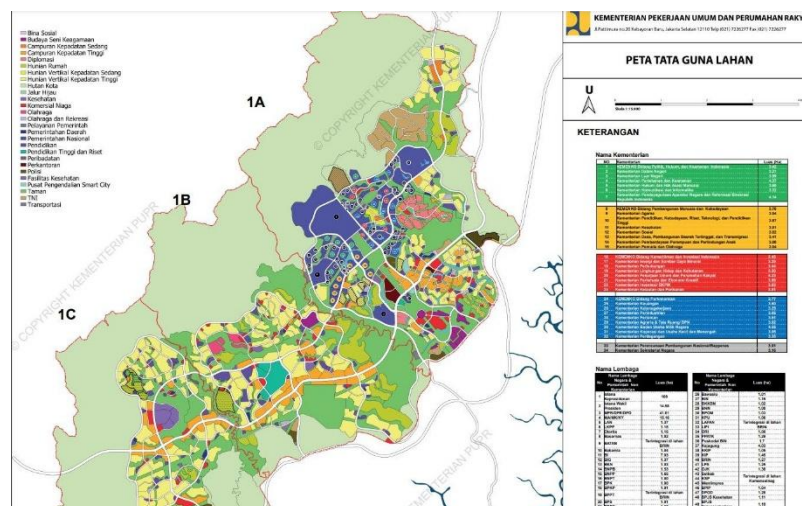
Ibu Kota Nusantara, atau yang sering disingkat IKN, terletak di wilayah Kalimantan Timur dan mencakup sebagian wilayah dari Kabupaten Penajam Paser Utara dan Kabupaten Kutai Kartanegara. Secara geografis, kawasan ini memiliki posisi yang cukup strategis karena berada hampir di tengah-tengah wilayah Indonesia secara keseluruhan. Lokasinya yang relatif aman dari bencana alam seperti gempa bumi dan letusan gunung berapi menjadi salah satu alasan utama dipilihnya kawasan ini sebagai pusat pemerintahan baru. Di samping itu, kontur lahan IKN yang bervariasi, mulai dari dataran rendah hingga perbukitan, memberikan potensi pengembangan ruang yang

beragam, termasuk untuk Kawasan Inti Pusat Pemerintahan (KIPP) dan kawasan pengembangannya.



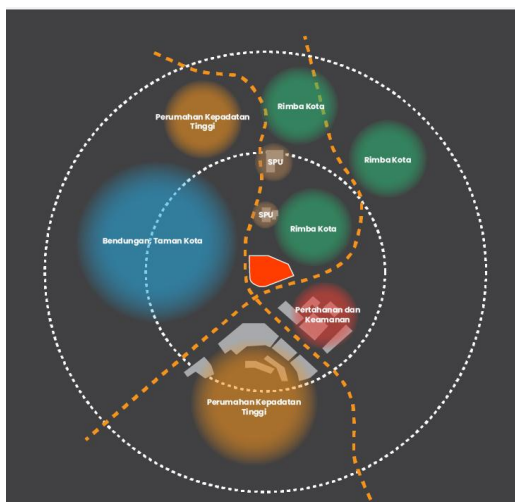
**Gambar 4. 2 Latar Belakang KIPP**

Sumber : <https://id.scribd.com>



perancangan pusat kebudayaan ini, pemilihan lokasi juga mempertimbangkan kedekatan dengan akses transportasi utama, ketersediaan lahan, serta potensi pengembangan lingkungan sekitarnya. Secara administratif, wilayah ini berbatasan langsung dengan kawasan hutan, perkampungan lokal, dan jalur transportasi utama yang menghubungkan antar wilayah di Kalimantan Timur, yang nantinya juga diharapkan dapat mendukung mobilitas masyarakat menuju dan dari pusat kebudayaan yang dirancang. Kondisi geografis ini menjadi aspek penting dalam pendekatan desain, karena selain harus memperhatikan integrasi dengan alam dan budaya lokal Kalimantan, perancang juga perlu menyesuaikan bangunan dengan karakter tanah, arah angin, serta potensi iklim tropis yang khas di wilayah ini. Dengan mempertimbangkan batasan-batasan tersebut, pusat kebudayaan yang dirancang diharapkan tidak hanya hadir sebagai ikon arsitektur modern yang mencerminkan semangat Nusantara, tapi juga mampu menyatu dengan lanskap dan karakteristik geografis tempatnya berdiri.

#### 4.2.2 Analisis Makro

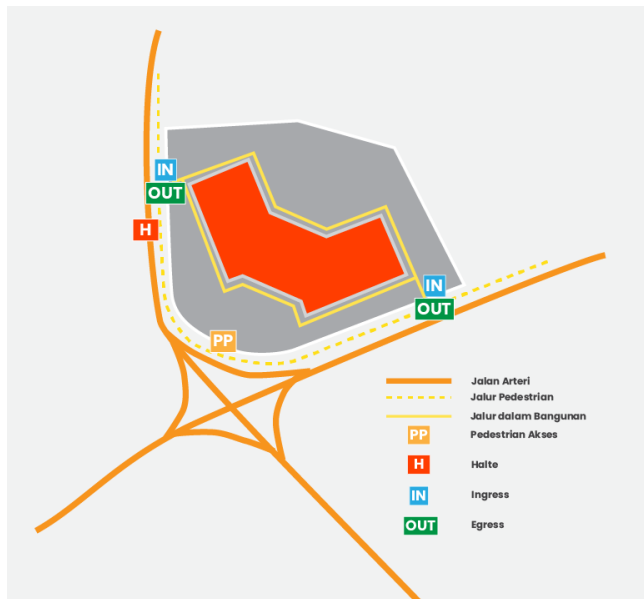


**Gambar 4.3** Analisa Messo Kawasan  
Sumber : Peta Wilayah IKN

Belum ada nama khusus untuk kawasan kecil di site, namun untuk lokasi detailnya site berada di ujung kawasan besar KIPP yang berdekatan dengan kawasan WP IKN Barat. Kawasan sekitar site merupakan zona damai atau tidak terlalu padat oleh penduduk seperti kota-kota di Indonesia yang lain, positifnya ialah sirkulasi kendaraan di sekitar bangunan tidak akan sangat padat dan para calon user yang melewati site akan bisa fokus ke bangunan yang ada karena disekelilingnya sedikit bangunan lainnya.

Zona hunian penduduk ada di sebelah sisi corner yang lain dan sisi corner lainnya ada pertahanan dan keamanan serta bendungan taman kota. Kegiatan yang kemungkinan terjadi adalah wilayah ini menjadi daerah tenang dengan sedikit kepadatan hunian dan adanya taman di sebelahnya atau bisa didominasi oleh kegiatan berhuni, hiburan (menikmati taman kota).

### 4.2.3 Analisis Mikro



**Gambar 4. 4** Analisis Mikro

*Sumber: Peta Wilayah IKN bagian Transportasi*

Lokasi Cultural Centre berada di Unnamed Road (Arteri Utama), Kawasan Inti Pusat Pemerintahan, Ibu Kota Nusantara.

Batas lahan:

1. Barat: Bendungan taman kota
2. Utara: Hunian, Rimba Kota
3. Timur: Rimba Kota
4. Selatan: Pertahanan dan Keamanan, Hunian

Kondisi jalan menuju Cultural Centre terdapat arteri utama di sisi barat dari arah barat daya mengarah ke utara di bagian

sisi barat bangunan dan di sisi tenggara terdapat arteri sekunder. Lokasi titik perencanaan Cultural Centre ini berada di titik strategis karena berada dalam delineasi sekitar kurang lebih 300 meter dalam jangkauan Stasiun MRT IKN sehingga dalam porsi pengembangan sudah diatur oleh urban design terkait, dan secara kondisi lingkungan lokasi tersebut berada di antara lingkungan rimba kota, hunian, dan pertahanan keamanan.

### 4.2.4 Kondisi Site

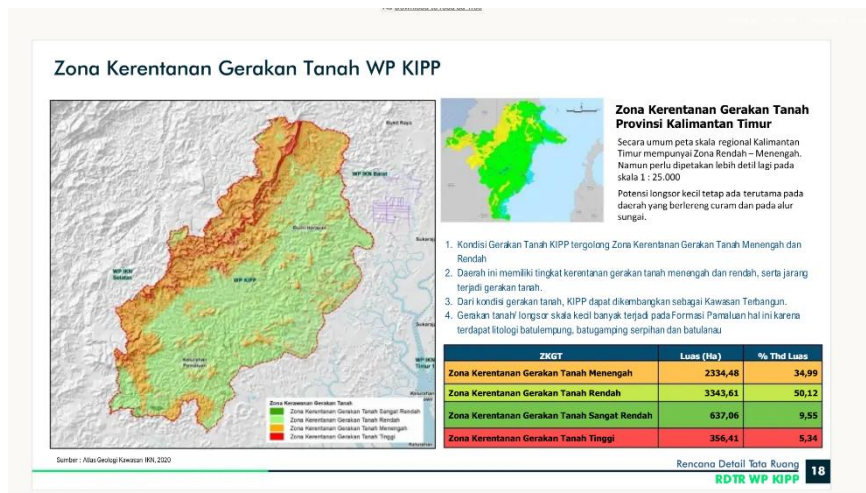
Kondisi lokasi dilakukan untuk mengetahui kondisi geografis, geologis, hidrologi, klimatologi, dan topografi pada lokasi. Sumber kondisi lokasi ini didapatkan dari data Wilayah Perencanaan KIPP (Kawasan Inti Pusat Pemerintahan) RDTR (Rencana Detail Tata Ruang). dan *Moisture Origin and transport for Extreme Precipitation over Indonesia's New Capital City, Nusantara ini August 2021*.

#### 4.2.4.1 Letak Geografis

Ibukota Nusantara di Kalimantan Timur, dipilih karena alasan pemerataan pembangunan dan lokasinya strategis di tengah Indonesia. Kalimantan Timur relatif aman dari bencana alam seperti gempa bumi, tsunami, dan letusan gunung merapi. sehingga lebih mudah diakses dari berbagai wilayah di Indonesia. Lokasi Geografis tapak terletak pada titik koordinat 0°57'43"S 116°43'09E.

#### 4.2.4.2 Letak Geologis

Kondisi lingkungan berada di lingkungan laut dan danau tenang, sehingga bercurah hujan tinggi. Jenis tanah di IKN yang didominasi tanah clay shale dengan daya dukung rendah. Tanah tersebut sangat keras pada kondisi tertutup, tetapi akan berubah drastis dan menjadi lapuk jika ada kontak dengan udara dan udara. Tanah jenis ini memiliki tingkat kesuburan rendah dan menjadi tantangan tersendiri dalam upaya restorasi hutan pembangunan dan kawasan budidaya pangan.



**Gambar 4. 5** Zona Kerentanan Gerakan Tanah WP KIPP

*Sumber: RDTR WP KIPP*

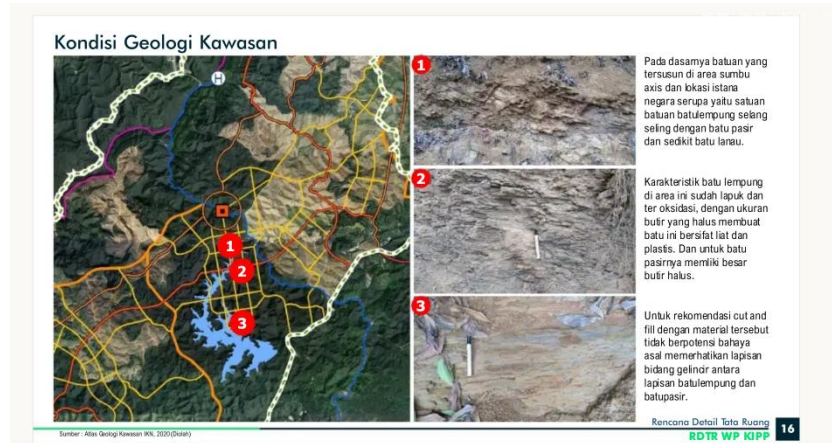
Dari data di atas tidak ditemukan masalah untuk site dikarenakan site tidak berada di zona warna merah yang artinya terdapat kerentanan gerakan tanah tinggi.



**Gambar 4. 6** Zona Longsoran

*Sumber: RDTR WP KIPP*

Site berjarak jauh dari zona longsoran yang ditemukan dari analisa di atas, jadi tidak diperlukan penambahan keamanan yang ketat terhadap potensi longsoran tanah.

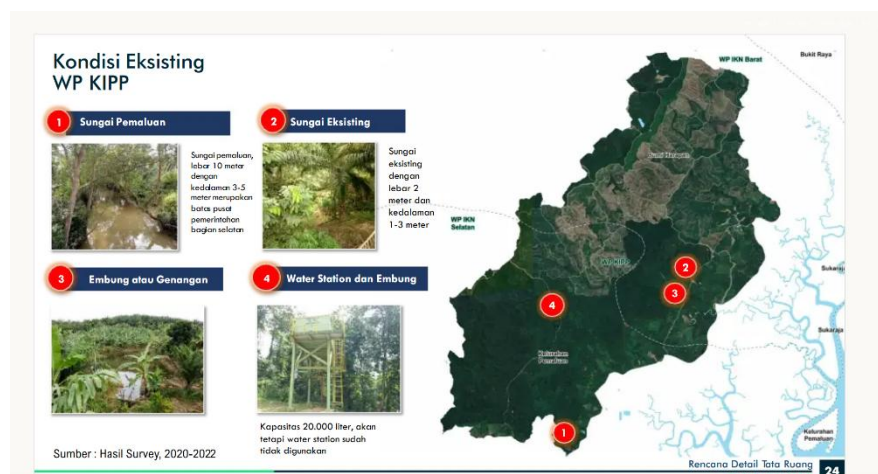


**Gambar 4. 7** Kondisi Geologi  
*Kawasan Sumber: RDTR WP KIPP*

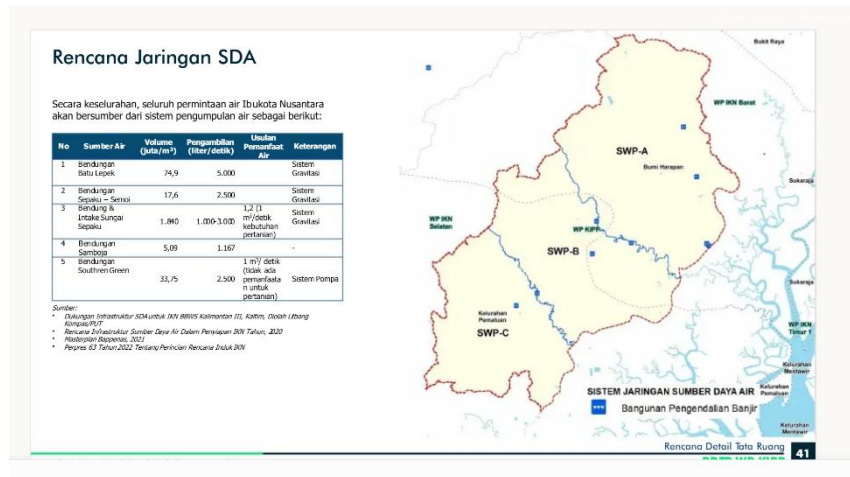
Dari hasil analisa di atas, respon penanganan untuk menguatkan tekstur tanah lebih penting untuk dilakukan. setiap kali kita harus mulai pembangunan kita harus *treatment* dulu tanahnya, *treatment*-nya memungkinkan digali, dipindahkan, diganti dengan tanah yang lebih baik dulu, ataupun mungkin bentuk-bentuk penguatan (struktur tanah) lainnya. Dalam memastikan kestabilan struktur bangunan menggunakan pondasi *bore pile* dan *pile cap*.

#### 4.2.4.3 Letak Hidrologi

Kawasan Ibu Kota Nusantara, menghadapi beberapa tantangan dan potensi. Secara kondensasi curah hujan tahunan yang cukup tinggi. Kualitas air di sekitar IKN sering tercemar oleh limbah domestik dan tembaga, sehingga air dari sumber ini perlu diolah sebelum digunakan.



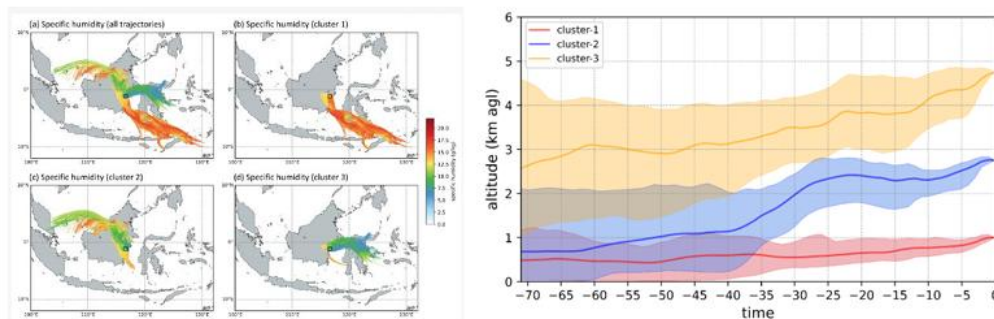
**Gambar 4. 8** Kondisi Eksisting WP KIPP  
*Sumber: RDTR WP KIPP*



**Gambar 4. 9** Rencana Jaringan SDA  
*Sumber: RDTR WP KIPP*

Kehadiran sungai, embung, dan waduk di daerah ini menuntut upaya konservasi air yang efektif dan memastikan pengelolaan limbah domestik dan industri mengelolah dengan baik sehingga mencegah pencemaran sumber air. Respon kondisi hidrologi memastikan sistem drainase untuk mengelola air hujan, dan kemiringan atap harus mengalirkan air hujan dengan cepat, dan memanfaatkan Secara inovatif.

#### 4.2.4.4 Letak Klimatologi



**Gambar 4. 10** Analisa Klimatologi  
*Sumber: BMKG*

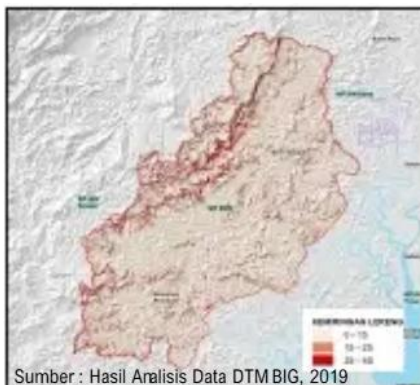
Dalam Artikel Moisture Origin and Transport for Extreme Precipitation Over Indonesia's New Capital City, Nusantara in August 2021. Kawasan Nusantara secara klimatologi memiliki kondisi yang cukup berbeda. Pembangunan wilayah IKN berada di dekat garis katulistiwa mengalami iklim tropis, yang memiliki suhu panas, kelembapan tinggi dan kecepatan angin rendah hanya 1-5 km/jam cenderung setiap harinya. Dari arah angin yang panas tersebut kondensasi tersebut cepat berubah menjadi curah hujan yang tinggi dan sering, terutama selama musim hujan yang berlangsung

dari November hingga Mei. Maka dari itu ketersediaan air bersih di IKN menjadi faktor penting, memastikan air bersih.

Evolusi tarah angin yang membawa kelembaban sebagai fungsi ketinggian dan waktu sebelum peristiwa curah hujan ekstrem (02.00 WITA, 28 Agustus 2021) untuk setiap gugus. Garis padat mewakili ketinggian rata rata untuk setiap cluster, sedangkan bayangan menunjukkan ketidakpastian ketinggian kelembaban.<sup>29</sup> Keterangan cluster transportasi kelembaban dari arah angin tenggara, barat laut dan timur. Dan kelembaban tersebut berasal dari kalimantan sendiri, laut banda dan pulau sulawesi.

Dari pernyataan tersebut untuk mempertimbangkannya suhu yang tinggi dan kondensasinya cepat sehingga biasanya cepat turun hujan deras, mempersiapkan atap yang nyaman untuk keamanan pengguna stadion, pemilihan material konstruksi harus mempertimbangkan kondisi iklim.

#### 4.2.4.5 Letak Topografi

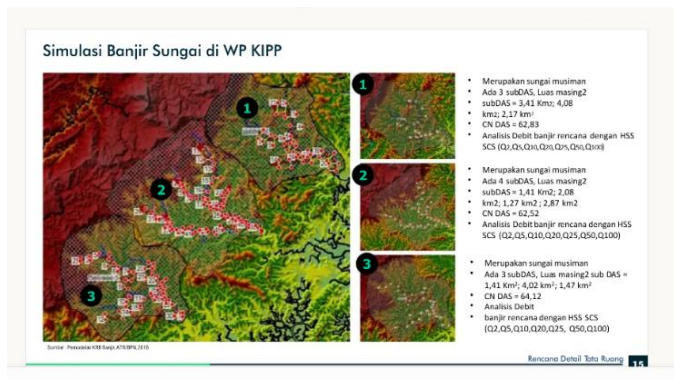


**Gambar 4. 11** Peta Kemiringan  
*Sumber: RDTR WP KIPP*

Topografi site IKN berkontur, IKN mengutamakan pelestarian kawasan lindung, ruang hijau dan menggunakan desain kota yang dapat beradaptasi dengan kondisi alam setempat. Desain kota ini memperhatikan tata ruang yang sesuai topografi dan ekosistem alami, mengurangi risiko bencana, serta mengedepankan keberlanjutan lingkungan.

Pada WP KIPP, Kemiringan 0-15% mendominasi kawasan, yaitu dengan luas 5.243,86 Ha atau **78,60%** dari luas KIPP

#### 4.2.5 Permasalahan Site



**Gambar 4. 12** Simulasi Banjir Sungai di  
WP KIPP

*Sumber: RDTR WP KIPP*

Daerah Kalimantan lumayan terkenal dengan seringnya bencana banjir, keadaan itu banyak diakibatkan karena keadaan geografis di sana dan resapan

yang kurang, dengan begitu bangunan-bangunan yang dibangun di sini perlu direncanakan pembangunannya dengan antisipasi banjir yang bakal terjadi.

#### 4.2.6 Peraturan Kebijakan Daerah Site

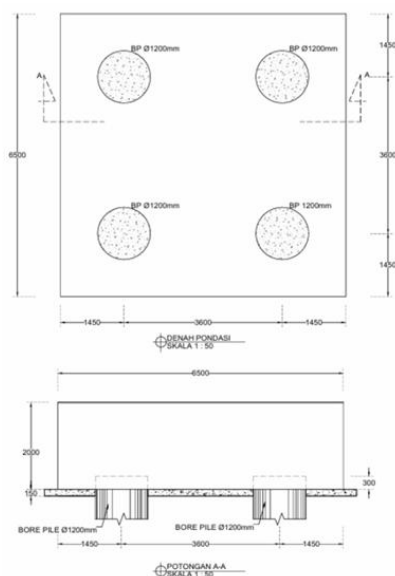
Bedasarkan Peraturan Otorita Ibu Kota Nusantara RI Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Rencana Detail Tata Ruang Wilayah Perencanaan Kawasan Inti Pusat Pemerintahan Ibu Kota Nusantara No.177, 2023. Dalam perencanaan Stadion termasuk Zona Sarana Pelayanan Umum (SPU-1) skala kota sebagaimana pembagian 144,29 Ha dalam Wilayah KIPP IKN.

- Luas: 4.2 Ha / 40.200m<sup>2</sup>
- KDB: 60% x 40.200 = 24.120 m<sup>2</sup>
- KDH: 20% x 40.200 = 8.040 m<sup>2</sup>
- KLB: 4.80
- GSB: ½ Rumija + 1
- RTH: 20% x 40.200 = 8.040 m<sup>2</sup>

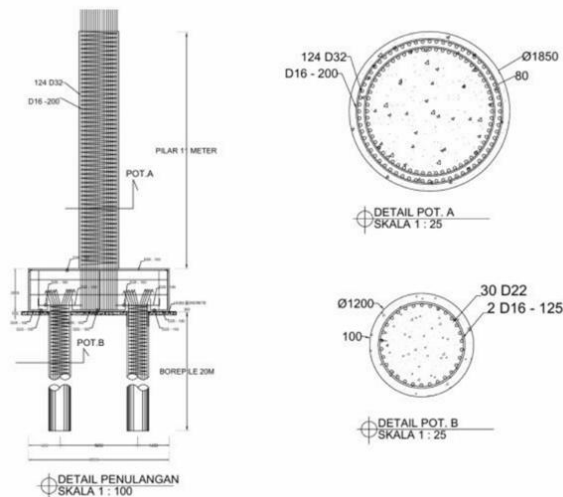
#### 4.2.7 Analisis Aspek Teknis (Sistem Struktur)

##### 4.2.7.1 Pondasi Pile Cape

Pondasi pile cap merupakan pilihan yang tepat untuk konstruksi cultural centre yang didominasi oleh area luas dengan bentang kolom yang cukup lebar karena kemampuannya menahan beban yang besar, ketahanan terhadap getaran, dan kesesuaian dengan berbagai jenis tanah. Penggunaan pondasi pile cap pada cultural centre harus dilakukan dengan memperhatikan desain yang cermat dan pelaksanaan yang tepat agar dapat menjamin keamanan dan keandalan struktur bangunan.



Gambar 4. 13 Detail Gambar Kerja Pondasi Bore Pile  
Sumber: google.com



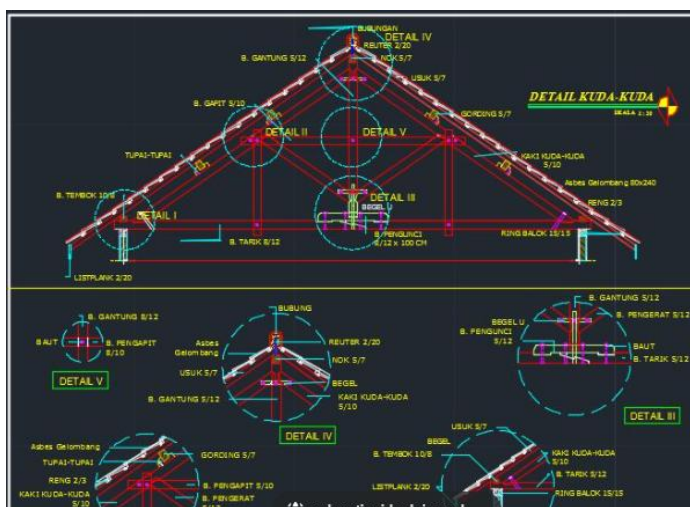
Gambar 4. 14 Detail Penulangan Pondasi  
Sumber: google.image

#### 4.2.7.2 Kolom dan Balok

Kolom struktur dibagi menjadi tiga kategori (K1, KP), kolom K1 dengan diameter ukuran 44 cm digunakan untuk menahan beban tipologi bangunan cultural centre dengan bentang 8 m dari lantai 1 hingga 3, sedangkan Kolom KP merupakan kolom praktis untuk dinding penyekat ruang dengan dimensi 15cmx15cm. Balok sendiri memiliki ukuran: tinggi balok 67 cm x lebar balok 34 cm.

#### 4.2.7.3 Up Structure

Struktur atap pada Cultural Centre menggunakan struktur atap pelana atap yang memiliki dua sisi bidang miring yang bertemu di satu garis puncak (nok) dan membentuk segitiga di bagian samping bangunan (disebut gevel atau timpang).



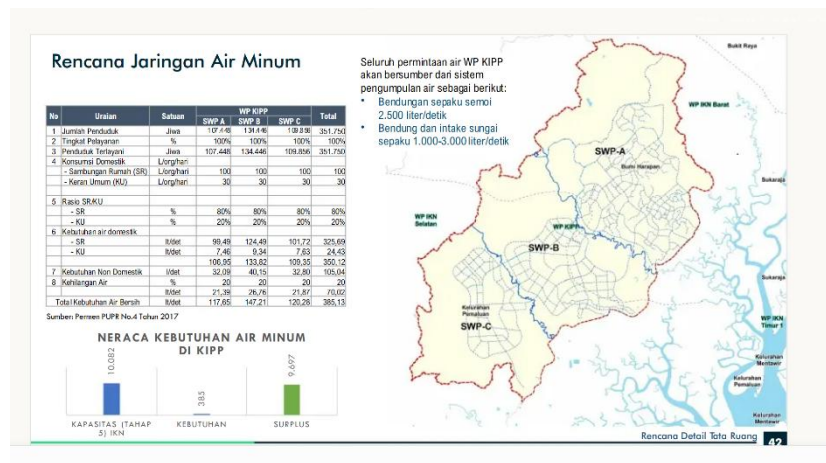
Gambar 4. 15 Detail Atap Pelana  
Sumber: google image

## 4.2.8 Analisis Aspek Sistem Utilitas

### 4.2.8.1 Sistem Air Bersih

Perencanaan sistem distribusi air bersih pada sebuah Gedung berguna untuk melayani kebutuhan air keseluruhan bagian yang memerlukannya dengan debit dan tekanan yang cukup. Pada perencanaan bangunan ini menggunakan sumber air bersih berasal dari PAM dan digunakannya sistem penyediaan air bersih rangka atap yang dimana Air PAM melewati meteran air kemudian dipompakan ke penyimpanan air atap kemudian air didistribusikan ke KM/WC, dapur, dan lain lain dengan pompa tekan.

Jaringan air bersih pada Cultural centre ini menggunakan system downfeed yang ditampung dalam ground tank kemudian dialirkan ke upper tank dan selanjutnya di alirkan ke area yang membutuhkan air (seumber air dari PDAM). Penggunaan air adalah masalah kritis bagi Cultural centre, sebagian air yang jatuh di atap dikumpulkan dan dikeringkan oleh bak beton ke dalam ruang hampa hisap. Kemudian masuk ke dua tangki yang disaring di bawah tanah untuk perawatan dan penggunaan yang tidak dapat diminum di kamar mandi. Jaringan air juga dimanfaatkan sebagai media penyiraman vegetasi di dalam bangunan.

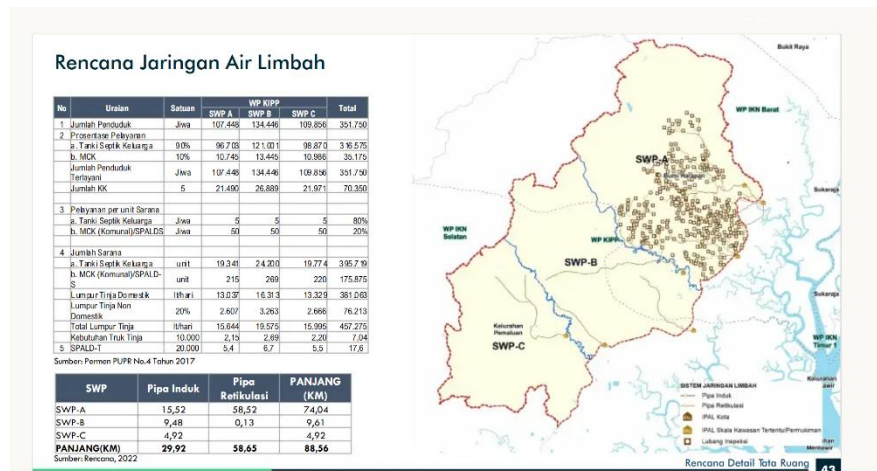


Gambar 4. 16 Rencana Jaringan Air Minum  
Sumber: RDTR WP KIPP

### 4.2.8.2 Sistem Air Kotor

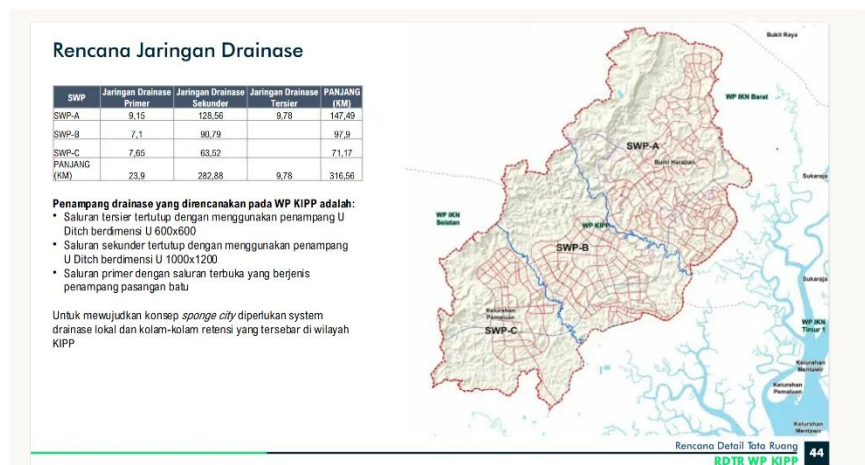
Pada perencanaan eksperimentarium dan daycare ini menggunakan sistem instalasi pembuangan air kotor sewage system atau dua pipa dengan sistem pembuangan terpisah. Dimana pada system ini, limbah dari WC/closet dipisahkan dari limbah kamar mandi, cuci, dan dapur. Selanjutnya limbah WC disalurkan ke septictank dan Bersama-

sama limbah air mandi, cuci dan dapur di buang ke peresapan air kotor atau limbah kota.



Gambar 4. 17 Rencana Jaringan Air Limbah  
Sumber: RDTR WP KIPP

Penyaluran air kotor dibagi 2, air kotor dari lavatory dan air hujan yang turun ke saluran pembuangan. Sistem drainase Cultural centre tidak menggunakan sistem lama (ijuk dan pipa pvc), namun menggunakan bahan yang lebih modern yaitu dengan *geotex* untuk penyaringan air dan stripdrain untuk menyalurkan air dari lapangan ke riol-riol.



Gambar 4. 18 Rencana Jaringan Drainase  
Sumber: RDTR WP KIPP

#### 4.2.8.3 Jaringan Sampah

Disetiap kegiatan dalam kehidupan manusia akan menghasilkan sampah, baik sampah organik maupun organik. Volumennya bisa sangat besar apabila tidak segera ditangani dan akan menjadi masalah serius bagi Kesehatan, kebersihan, kenyamanan, dan keindahan suatu lingkungan. Sehingga perlu dibuatkan tempat pengumpulan sementara sebelum dilakukan pembuangan akhir. Pada Perancangan Cultural centre, jaringan sampah diletakan dan dikumpulkan di luar bangunan tepatnya di area belakang

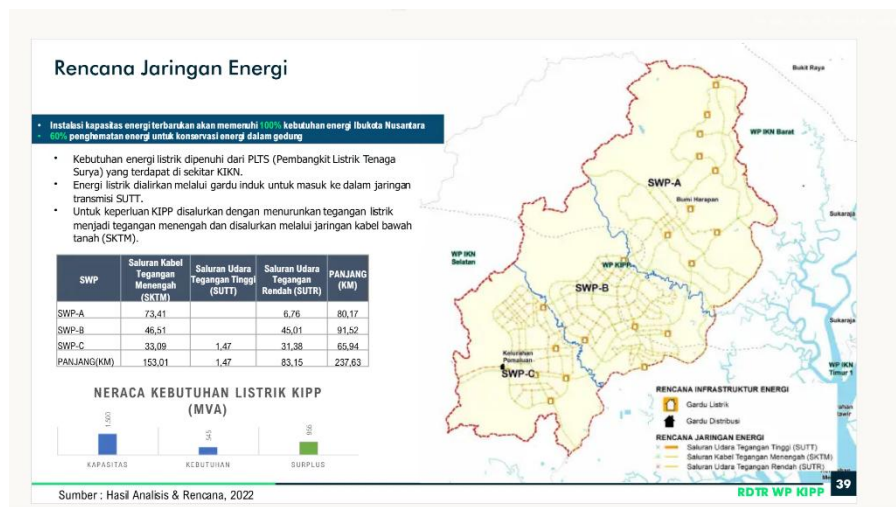
bangunan yang tidak terlihat langsung oleh pengunjung agar tidak mengganggu kenyamanan pengunjung, yang kemudian akan diangkut keluar menuju pembuangan akhir. Kemudian akan diangkut oleh truk pengelolaan sampah kota dan dipusatkan di TPS (Tempat Pembuangan Sampah) wilayah KIPP yang terletak pada zona SWP-C.

#### 4.2.8.4 Sistem Pemadam Kebakaran

Jaringan pemadam kebakaran terdiri dari :

- Detektor yang terdiri dari Smoke Detektor (deteksi asap) dan Heat Detektor (deteksi panas) yang tersebar di setiap ruangan.
- Panel Alarm yang berada pada setiap ruangan sebagai tanda adanya kebakaran.
- Fire Hydrant System
- Alat Pemadam Aktif yang terdiri dari, Halon Sprinkler, Portable Extinguisher, dan Sprinkler Van System
- Disediakan pintu keluar darurat.

#### 4.2.8.5 Instalasi Listrik



Gambar 4. 19 Rencana Jaringan Energi  
Sumber: RDTR WP KIPP

Kebutuhan listrik bangunan bisa terpenuhi melalui PLN dan generator set sebagai alternatif saat terjadi pemadaman listrik. Jika listrik padam, genset akan mengambil alih secara otomatis dalam waktu maksimal 10 detik. Generator harus memiliki kapasitas minimal 60% dari total daya yang terpasang. Untuk ruang komputer dan peralatan vital lainnya, diperlukan UPS (Uninterrupted Power Supply) agar pasokan listrik tidak terganggu.

#### 4.2.8.6 Jaringan Air Conditioner (AC)

Untuk memaksimalkan tingkat kenyamanan pengguna saat beraktivitas di dalam bangunan diperlukan Air Conditioner yang mengeluarkan udara kotor maupun lembab dari 54 dalam ruang. Lalu diganti dengan udara segar penuh dengan oksigen (O<sub>2</sub>). Sehingga pada Cultural centre digunakannya sistem exhaust fan pada area tertentu dan penggunaan AC (Air Conditioning) jenis Split sebagai pendingin ruangan di area tertentu.

#### 4.2.8.7 Sistem Keamanan Bangunan

Sistem keamanan dengan CCTV ditempatkan secara menyeluruh sehingga keamanan dan potensi kemungkinan-kemungkinan buruk dapat dengan efektif dihindari guna untuk meminimalisir permasalahan keamanan pada setiap kegiatan dan kejadian. Pos Keamanan pos keamanan digunakan untuk menjaga keamanan lingkungan kawasan.

### 4.3 Analisis Aspek Arsitektural

Perancangan pembangunan Nusantara Cultural Centre menggunakan pendekatan yang berorientasi Neo Vernakular dan Modern Sustainability yang akan diharapkan dapat mengatasi urgensi pelestarian kebudayaan Nusantara. Dengan detail:

#### 1. Aspek Kontekstual – Neo Vernakular

##### a. Identitas

Lokal

Mengadopsi unsur arsitektur tradisional Kalimantan Timur (seperti Rumah Lamin Dayak dan arsitektur suku Paser) dalam bentuk atap, pola fasad, struktur panggung, atau ukiran tradisi — namun dengan interpretasi baru.  
*Referensi: Frampton (1983) – Critical Regionalism; Oliver (1997) – Vernacular Architecture.*

Dengan tetap mempertahankan eksistensi budaya-budaya tersebut yang mana harus terdata oleh UNESCO, budaya tersebut tetap bisa dijadikan kebanggaan, identitas, dan dapat difungsikan untuk edukasi, komersial, sosial norma-aturan.

##### b. Transformasi Estetika Tradisi

Elemen tradisional diolah menjadi desain kontemporer (misalnya: material lokal dikombinasi dengan teknik modern, penggunaan pola anyaman atau ukiran sebagai fasad ventilatif).

Pendekatan Neo Vernakular: bukan sekadar meniru bentuk lama, tetapi mengadaptasi makna ke konteks kini.

c. Konteks Sosial Budaya

Merancang ruang yang selaras dengan kebiasaan komunal masyarakat (ruang duduk lesehan, ruang terbuka untuk ritual, plaza budaya, dll).

2. Aspek Fungsional – Pendekatan Pelestarian Budaya

a. Zona Komersial Budaya

Menyediakan ruang promosi budaya dengan cara menjual produk khas kebudayaan daerah tiap provinsi se Indonesia, dapat berupa karya asli ataupun replika. Tidak hanya itu, promosi budaya ini ditujukan agar setiap pengunjung akan mengetahui bahwa setiap wujud kebudayaan memiliki nilai nya sendiri. Inovasi yang diberikan adalah berupa market modern dengan fokus pada promosi digitalisasi.

b. Zona Edukasi Budaya

Galeri interaktif, perpustakaan budaya, ruang workshop kesenian/produk kebudayaan, dan laboratorium riset digital budaya untuk mendukung fungsi edukatif dan pelestarian warisan takbenda.

c. Zona Pameran/Museum

Sudah pasti tiap pusat kebudayaan memiliki ruang pameran, selain sebagai ajang hiburan semata, ruang ini dikhususkan dapat menonjolkan hasil budaya dengan lebih bernilai. Inovasi tambahan berupa konsep pameran modern yang menarik pengunjung.

d. Support Komunitas dan Kelembagaan Kebudayaan & Interaksi Publik

Zona ini menjadi poin plus dikarenakan tidak seperti cultural centre lain yang pengelolaannya dari pemerintah langsung ke pengelola gedung yang di sana banyak orang-orang kurang kompeten seperti yang sering terjadi di Indonesia. Pada Cultural centre ini para komunitas dan lembaga resmi kebudayaan diberikan ruang khusus agar dapat mengembangkan riset, melestarikan, menjaga, mengedukasi kebudayaan Nusantara secara maksimal tanpa campur tanya politisi pemerintahan.

e. Pertunjukan, Ekspresi, dan Entertainment Budaya

Sebagai metode pengenalan kebudayaan Nusantara lewat hiburan yang pasti akan diminati oleh pengunjung maupun para seniman.

### 3. Aspek Teknologi dan Lingkungan – Kota Cerdas Hijau

Mendukung misi IKN sebagai smart city, penerapan smart building diperlukan seperti sistem pengelolaan energi, pencahayaan adaptif, digital signage untuk informasi budaya, serta AR/VR untuk pengalaman budaya imersif.

Desain Hijau & Ramah Iklim, seperti Orientasi bangunan merespons arah angin dan matahari (penghawaan alami & efisiensi energi), Green roof, rainwater harvesting, serta taman edukatif etnobotani, Material lokal rendah karbon seperti bambu, kayu ulin, batu lokal.

Bangunan yang sustainable, sebagai contoh tata ruang fleksibel terhadap perubahan fungsi dan pertumbuhan komunitas dan Modularitas desain yang memungkinkan pembaruan teknologi atau fungsi tanpa merusak nilai arsitektural.

### 4. Aspek Simboli & Representatif

Arsitektur sebagai media narasi budaya, setiap elemen desain berperan sebagai simbol narasi: plaza sebagai ruang berkumpul tradisi, atap sebagai representasi rumah adat, dan galeri sebagai wadah cerita lokal.

Representasi Multikultural, fasilitas didesain untuk mewadahi budaya dari seluruh Nusantara, bukan hanya lokal Kalimantan, untuk mencerminkan semangat Bhinneka Tunggal Ika di IKN.

Pendekatan Neo Vernakular memperkuat karakter budaya lokal, sementara modernisasi kota cerdas hijau menjawab tuntutan efisiensi, teknologi, dan keberlanjutan. Kombinasi keduanya menjadi solusi kontekstual dalam merancang pusat kebudayaan di IKN yang bukan hanya estetis dan simbolik, tetapi juga adaptif dan berdaya guna.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN PENGEMBANGAN KONSEP PERANCANGAN



*Gambar 5. 1 Ilustrasi Suasana Aksesibilitas In/Out  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025*



*Gambar 5. 2 Ilustrasi Suasana Kawasan antara Bangunan Utama dan Public Space  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025*

#### **Keselarasan Zonasi dan Peruntukan Ruang antar Fungsi dan Kebutuhannya**

Perancangan ruang zonasi pusat kebudayaan tiap bagian fungsi ruang diupayakan terintegasi secara langsung dengan aksesibilitas yang mudah dari berbagai arah dan berbagai transportasi mulai dari pejalan kaki, kendaraan ber-roda 2-8 hingga MRT yang berada tepat di sekitar kawasan Cultural Centre sendiri. Serta kesinambungan antara bangunan utama dengan area public space. Upaya ini demi menciptakan tercapainya keberlanjutan arsitektur yang tidak hanya desain bangunan tapi juga dapat menghidupkan bangunan Cultural Centre ini.

#### **Bangunan Tengah: Building Management and Museum**

- Pintu utama dari bangunan utama, yang menjadi sirkulasi pusat dari bangunan utama dengan memberi akses ke semua tiap fungsi bangunan Cultural Centre ini dikarenakan lobby utama berada di lantai 1 di bangunan sisi tengah ini atau bisa disebut inti bangunan utama.
- Mendukung akses kendaraan yang berada pada lantai 1 bangunan dengan memberi ruang untuk jalur kendaraan yang menciptakan kemudahan untuk pengguna tidak perlu memutar jauh mengelilingi bangunan utama.
- Akses utama public space ke bangunan karena berada pada garis lurus dari pedestrian yang berada pada intersection corner sehingga menjadi jarak terdekat dari pejalan kaki untuk akses ke bangunan utama.

### **Bangunan Kanan/Sisi Timur: Entertainment and Workshop Education**

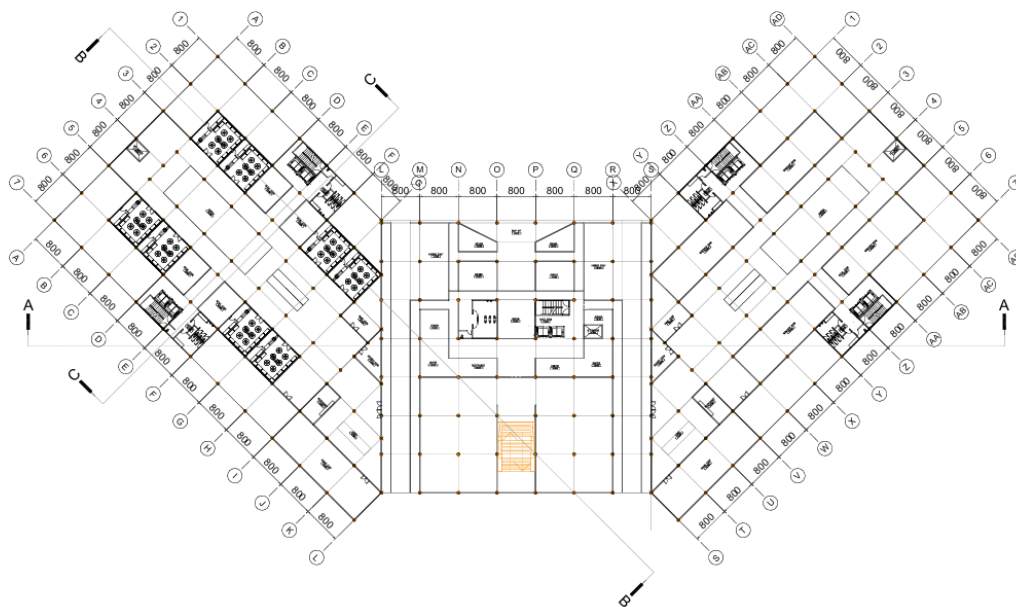
- Terdiri dari 3 lantai dengan lantai 1-2 sebagai workshop edukasi dengan besaran seperti ruang kelas praktek edukasi memiliki sekitar 5 ruang, area ini penting yang menjadi jantung aktivitas pembelajaran, pelatihan, dan pelestarian budaya secara partisipatif. Zona ini berperan sebagai ruang di mana masyarakat tidak hanya menjadi penonton budaya, tetapi juga pelaku dan pewaris budaya.
- Fasilitas modern untuk edukasi sebagai penerapan kota cerdas IKN seperti dukungan pada Augmented Reality, Virtual Reality dan Mixed Reality.
- Lantai paling atas sebagai entertainment yang berisi amphitheater yang mempunyai fungsi pengenalan budaya dengan pertunjukan hiburan. Hubungan antara workshop edukasi dengan entertainment adalah keduanya dapat saling memotivasi untuk meningkatkan ketertarikan pada kebudayaan yang dikenalkan

### **Bangunan Kiri/Sisi Barat: Promotion of Product Cultural**

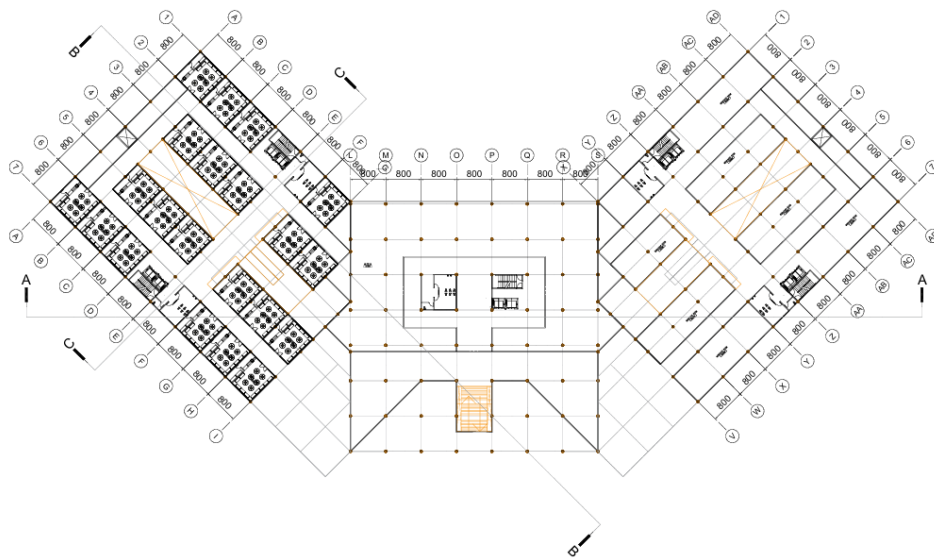
- Terdiri dari 3 lantai yang terfokus untuk bagian penunjang komersial/pusat oleh-oleh yang ditujukan sebagai diharapkan sebagai output maksimal pengenalan akhir dari promosi/pengenalan kebudayaan dari Cultural Centre ini sendiri.
- Zonasi pada sisi bangunan kiri ini menyerupai mall karena ditujukan untuk kemudahan dalam aksesibilitas target penggunaanya yang merupakan customer.
- Memiliki void yang dapat menciptakan efek bangunan lebih luas dari dalam dan dapat mempermudah pengguna menjumpai informasi berbagai tenant sekaligus.
- Tidak lupa fasilitas modern dengan menerapkan fungsi kota cerdas IKN dengan menggunakan fitur pengenalan produk dan jual beli modern yang mempermudah proses jual beli dan promosi barang.

### Public Space:

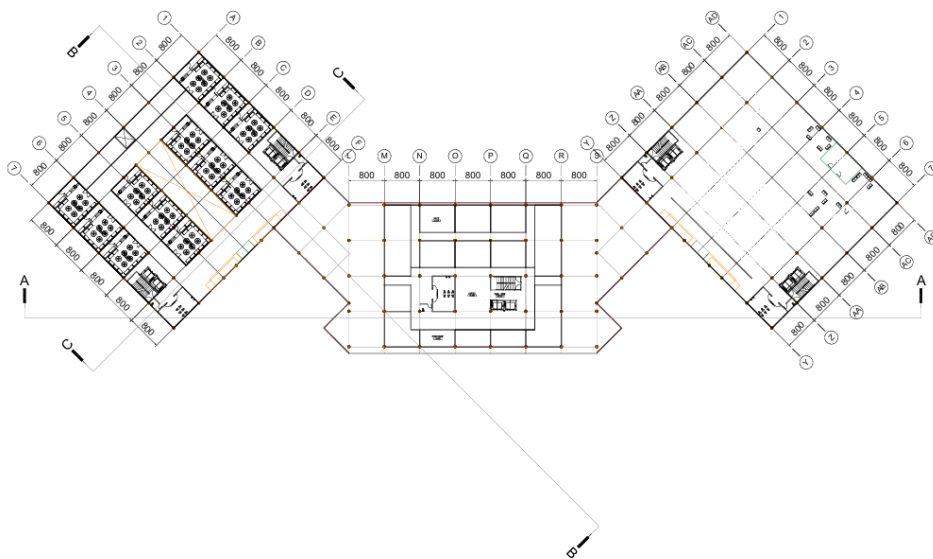
- Memiliki area yang luas yang dapat dimanfaatkan oleh para komunitas kebudayaan menciptakan ruang non-permanen untuk edukasi, hiburan bahkan sekadar pertemuan untuk saling interaksi, dialog.
- Public space memberi ruang jeda dari rutinitas urban, memungkinkan masyarakat untuk menikmati seni, alam, dan interaksi sosial dalam suasana terbuka dan santai.
- Public space yang dirancang dengan pendekatan budaya lokal memperkuat identitas arsitektur dan nilai-nilai kearifan lokal.
- Area terbuka yang luas dapat dimanfaatkan untuk ruang pameran temporer dan berbagai kebutuhan urban lainnya.



*Gambar 5. 3 Draft First Floor Plan Cultural Centre  
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025*



*Gambar 5. 5 Draft Second Floor Plan Cultural Centre*  
*Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025*



*Gambar 5. 4 Draft Third Floor Plan Cultural Centre*  
*Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025*

## DAFTAR PUSTAKA

- Iskandar, M. (2018). *Perancangan Pusat Kebudayaan: Konsep, Fungsi, dan Standar Ruang*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Badan Standardisasi Nasional (BSN). (2000). *SNI 03-6196-2000: Bangunan Gedung Hijau*. Jakarta: BSN.
- Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR). (2017). *Peraturan Menteri PUPR No. 14 Tahun 2017 tentang Bangunan Gedung yang Ramah Disabilitas*. Jakarta: Kementerian PUPR.
- Republik Indonesia. (2010). *Undang-Undang No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Sari, D., & Widodo, A. (2020). *Arsitektur Tradisional dan Identitas Budaya dalam Perancangan Bangunan Modern*. *Jurnal Arsitektur Nusantara*, 15(2), 45-60.
- UNESCO. (2016). *Operational Guidelines for the Implementation of the World Heritage Convention*. Paris: UNESCO Publishing.
- Green Building Council Indonesia (GBCI). (2019). *GreenShip New Construction Version 1.2: Green Building Rating System*. Jakarta: GBCI.
- Koentjaraningrat. (1994). *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*.
- Frampton, K. (1983). *Towards a Critical Regionalism*. In: *The Anti-Aesthetic*.
- UNESCO. (2003). *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*.
- Mangunwijaya, Y.B. (1995). *Wastu Citra*.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*.
- Nanda, U., Eisen, S., & Zadeh, R. (2013). *The Influence of Design on Culture: A Study of Cultural Centers*. *Journal of Environmental Psychology*.
- Beatley, T. (2011). *Biophilic Cities: Integrating Nature into Urban Design and Planning*.
- Bappenas. (2022). *Visi dan Misi Ibu Kota Nusantara*.

Peraturan Presiden No. 63 Tahun 2022 tentang Perincian Rencana Induk IKN.

UNESCO (2019). *Culture: Urban Future – Global Report on Culture for Sustainable Urban Development*. Menggarisbawahi pentingnya ruang publik budaya sebagai bagian dari keberlanjutan sosial dan ekspresi masyarakat.

Gehl, J. (2011). *Cities for People*. Menekankan desain kota berbasis aktivitas manusia, terutama pentingnya ruang publik untuk interaksi sosial dan budaya.

Bappenas RI. (2022). *Dokumen Perencanaan IKN – Budaya dan Kehidupan Publik*. Menyebutkan pentingnya ruang budaya yang inklusif, kolaboratif, dan dapat diakses sepanjang hari di IKN.

Kementerian PUPR & Kominfo (2021). *Smart City Framework Indonesia*. Menegaskan pengembangan ruang interaksi publik dengan fitur teknologi informasi dan keberlanjutan.

Rahmawati, D. & Maulidya, I. (2020). *Ruang Komunal Sebagai Medium Interaksi Sosial dalam Kawasan Budaya Urban*. *Jurnal Ruang*, 8(2), 45–55. Studi lokal mengenai pentingnya ruang komunal dalam mendukung keberlanjutan budaya urban di Indonesia.

Tata Ruang Wilayah Perencanaan KIPP IKN

Lampiran Buku Pedoman Bangunan Cerdas Nusantara

Prasarana dan Sarana Stadion dan Lapangan Sepak Bola Lampiran Wilayah Perencanaan (WP) KP IKN Pembangunan Infrastruktur Ibu Kota

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

Nama : Ahmad Salman Farisi  
NIM : 2104056119  
Tempat, Tanggal Lahir : Rembang, 25 April 2003  
Alamat Rumah : Desa Trembes, RT.04/RW.01, Gunem, Rembang ,  
Jawa tengah  
Alamat Domisili : Ngaliyan, Semarang, Jawa tengah  
Nomor Handphone : 081326565118  
Email : a.salmanfarisi45@gmail.com

### B. Identitas Diri

1. Tahun 2021 – Sekarang UIN Walisongo Semarang
2. Tahun 2018 – 2021 MAN 2 Rembang
3. Tahun 2016 – 2018 MTsN 2 Rembang
4. Tahun 2010 – 2016 SDIT An-Nawawiyah, Rembang