



# SAMBAS CULTURE CENTER

**Bowo Yuli Prihandono<sup>1</sup>, Lestari<sup>2</sup>, M. Nurhamsyah<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa, Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tanjungpura.

*byprihandono@gmail.com*

<sup>2</sup> Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tanjungpura

<sup>3</sup> Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tanjungpura

Naskah diajukan pada: 24 September 2020

Naskah revisi akhir diterima pada: 29 September 2020

## Abstrak

Sambas merupakan daerah yang mempunyai beragam kebudayaan, sehingga perlu dilestarikan agar tetap terjaga. Perancangan Sambas *Culture Center* menjadi alternatif utama sebagai wadah penampung budaya Sambas untuk mementaskan, memamerkan dan mengenalkan budaya agar kelestariannya tetap terjaga. Perancangan Sambas *Culture Center* diharapkan dapat menarik minat masyarakat khususnya generasi muda untuk peduli dengan budayanya sendiri. Metode perancangan ini menggunakan metode J.C Jones. Semua informasi dianalisis, lalu disintesis untuk menghasilkan konsep-konsep tertentu sesuai gagasan awal dan kemudian dievaluasi. Perancangan ini menghasilkan bentuk fisik maupun filosofi yang menjadi salah satu kebanggaan bagi Sambas. Dalam perancangan ini menurut data budaya Sambas dalam kemungkinan terbesarnya untuk dilestarikan dapat dibagi menjadi 3, yaitu dalam bentuk pertunjukan, pameran, dan edukasi. Sambas *Culture Center* merupakan bangunan *single building* dengan bentuk atap segitiga yang dilengkapi ornamen khas Sambas dan lambang kebesaran Kesultanan Sambas pada puncak atapnya.

Kata kunci: Sambas, Pusat, Budaya

## Abstract

*Sambas is an area that has a variety of cultures, so it needs to be preserved in order to stay awake. The design of the Sambas Culture Center is the main alternative as a container for Sambas culture to perform, exhibit and introduce culture so that its sustainability is maintained. It is hoped that the Sambas Culture Center design will attract the interest of the community, especially the younger generation, to care about their own culture. This design method uses the J.C Jones design method. All information is analyzed, then synthesized to produce certain concepts according to the initial idea and then evaluated. This design produces a physical form and a philosophy which is a source of pride for Sambas. In this design, according to the cultural data, Sambas is most likely to be preserved, it can be divided into 3, namely in the form of performances, exhibitions, and education. The Sambas Culture Center is a single building with a triangular roof which is equipped with typical Sambas ornaments and the symbol of the Sambas Sultanate at the top of the roof.*

Keywords: Sambas, Culture, Center

## 1. Pendahuluan

Sambas merupakan salah satu wilayah Indonesia yang terletak di ekor pulau Kalimantan, yaitu bagian barat pulau Kalimantan. Sambas memiliki keunikan tersendiri terhadap kehidupan sehari-hari, sehingga terbentuknya budaya yang beragam. Budaya Sambas yang cukup beragam ini, menjadi tantangan bagi masyarakat Sambas maupun Pemerintah dalam menjaga agar kelestarian Budaya Sambas terus dikenal sampai pada generasi seterusnya. Pada umumnya Sambas juga memiliki potensi dan permasalahan dalam menjaga kelestarian budayanya sehingga diperlukan berbagai pertimbangan untuk mencapai tujuan tersebut.

Cikal bakal yang mengakibatkan perlunya budaya Sambas untuk dilestarikan diantaranya, karena kurangnya kesadaran masyarakat akan budaya Sambas, terutama generasi muda. Akibatnya banyak generasi muda yang tidak mengetahui budayanya sendiri dan lebih memilih mempelajari

budaya luar yang masuk. Selain daripada itu, fasilitas yang kurang mendukung juga merupakan pertimbangan dari tujuan tersebut, seperti fasilitas belum dapat memenuhi kebutuhan kegiatan budaya, dan belum terdapat fasilitas yang menampung berbagai kegiatan budaya dalam satu wadah.

Mengingat wadah untuk kebutuhan kegiatan budaya belum ada yang dapat menampung beragam budaya Sambas, sehingga Sambas *Culture Center* merupakan wadah yang cocok. Sambas *Culture Center* diharapkan dapat mewadahi kegiatan untuk mementaskan, memamerkan, dan mengenalkan budaya Sambas. Sambas *Culture Center* diharapkan dapat mewadahi kegiatan budaya Sambas, dan juga dapat melahirkan ikon baru untuk Sambas.

## 2. Kajian Pustaka

Kebudayaan merupakan konfigurasi dari tingkah laku yang dipelajari dan hasil tingkah laku yang unsur-unsurnya digunakan bersama-sama dan ditularkan oleh para warga masyarakat (Linton, 1945). Menurut Koentjaraningrat (1947) unsur budaya dapat diuraikan sebagai berikut: Bahasa; Sistem Pengetahuan; Sistem Kekeabatan atau Organisasi Sosial; Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi; Sistem Mata Pencaharian Hidup; Sistem Religi; dan Kesenian

*Cultural Center* adalah Pusat kegiatan budaya di suatu daerah atau wilayah dan Bangunan atau tempat umum untuk pameran atau promosi seni dan budaya, terutama dari daerah atau orang tertentu. Tujuan dari pusat budaya adalah untuk mempromosikan nilai-nilai budaya di antara anggota komunitasnya. Strukturnya didasarkan pada ruang yang luas di mana manifestasi budaya yang berbeda memperkaya dan menghidupkan kehidupan budaya penduduk setempat (DeCarli dan Christopher, 2012).

Ruang budaya tidak hanya lokasi tertentu yang memiliki makna yang dibangun secara kultural. Ini juga bisa menjadi tempat metafora dari mana kita berkomunikasi. Masyarakat adalah struktur interaksi mereka, dan ruang budaya menentukan lokasi individu (atau kelompok) dalam struktur ini. Istilah ruang budaya memprihatinkan baik manusia maupun lingkungannya dalam berbagai nilai alam dan budaya. Kata 'ruang budaya' tidak hanya mendefinisikan jenis ruang tertentu di mana kegiatan budaya dilakukan lebih terkait dengan pola ruang, karakteristik lingkungan dan di atas semua orang di sekitarnya. Ruang perilaku dan psikologis juga terkait dengan ruang budaya yang ditentukan oleh berbagai kelompok dalam berbagai kategori, taksonomi atau domain (Rapoport 1977: 14).

Untuk menjalankan fungsinya sebagai tempat membina dan mengembangkan kebudayaan, maka didalam sebuah pusat kebudayaan pada umumnya terdapat fungsi-fungsi sebagai berikut: Fungsi Administratif; Fungsi Edukatif atau Pendidikan; Fungsi Rekreatif atau Hiburan; Fungsi Informatif. Berdasarkan fungsi-fungsi pada sebuah pusat kebudayaan, maka pusat kebudayaan terdiri dari beberapa fasilitas antara lain kantor, perpustakaan, galeri seni dan ruang pertunjukan. (Ramdini, Sarihati, Salayanti. 2015). 1) Kantor merupakan fasilitas yang sangat penting karena sebagai penunjang fungsi administratif. Fasilitas perkantoran mencatat semua data program kegiatan yang berlangsung selama pusat kebudayaan beroperasi, termasuk didalamnya data properti yang tersedia, jumlah pengunjung dan sebagainya. 2) Perpustakaan pada pusat kebudayaan berisikan buku dari asal kebudayaan yang membahas informasi tentang kebudayaan tersebut. Informasi yang terdapat dalam perpustakaan dapat berupa fisik (buku, majalah) atau non fisik (*digital*). 3) Galeri seni pada pusat kebudayaan dibuat berdasarkan kebutuhan khusus, bisa berupa galeri seni yang memamerkan karya berupa lukisan atau patung. Penataan benda yang akan dipamerkan pada galeri dikelompokkan berdasarkan kategori benda, seperti batik, kerajinan dan lukisan karya seniman. 4) Ruang pertunjukan digunakan untuk menampilkan pertunjukan musik, tari, atau drama. Ruang pertunjukan untuk tari, drama, dan musik dipertunjukkan pada ruang pertunjukan *indoor*, sedangkan untuk pertunjukan wayang menggunakan pendopo.

Pada beberapa negara seperti di Jerman, Swiss dan Australia terdapat ketergantungan karakteristik antara luas wilayah, ukuran teater, dan jenis teater (Neufert, 2002).

**Tabel 1:** Jenis Dan Ukuran Teater Berdasarkan Karakteristik Wilayah

NO	KARAKTERISTIK WILAYAH	JENIS DAN UKURAN TEATER
1	<50.000 penduduk	Gedung Pertunjukan Lokal (Gedung Utama 500-600 tempat duduk)
2	50.000 – 100.000	Gedung pertunjukan local dengan teater kota. Untuk drama dan operet, sesekali untuk opera.
3	100.000 – 200.000	Teater tiga sektor, 700-800 tempat duduk.
4	200.000 – 500.000	Ruang opera kecil 800 – 1000, ruang drama 600 – 800 tempat duduk
5	500.000 – 1.000.000	Ruang opera 1000 – 1400 tempat duduk dan beberapa teater eksperimental.
6	≥1.000.000	Gedung opera besar 1400 – 2000 tempat duduk.

Sumber: Neufert, 2002

Menurut Neufert (1996), Ruang pameran pada galeri sebagai tempat untuk memamerkan atau mendisplay karya seni harus memenuhi beberapa hal yaitu: Terlindung dari kerusakan, pencurian, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu. Persyaratan umum tersebut antara lain: Pencahayaan yang cukup; Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang stabil; dan Tampilan display dibuat semenarik mungkin dan dapat dilihat dengan mudah.

### 3. Metode

Metode perancangan ini menggunakan metode perancangan Jones (1970). Jones mengawali perancangannya dari sebuah gagasan yang dilengkapi dengan informasi untuk memperkuat gagasan tersebut. Semua informasi dianalisis, lalu disintesis untuk menghasilkan konsep-konsep tertentu sesuai gagasan awal dan kemudian dievaluasi. Tahap evaluasi akan menjadi pijakan untuk melakukan optimalisasi perancangan.

Pengumpulan data meliputi data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat (Marzuki, 2000;56). Data primer dapat diperoleh dari survei lapangan (observasi) dan wawancara. Observasi langsung dilakukan pada lokasi yang berhubungan dengan perencanaan *Sambas Culture Center* seperti Kota Lama (Galing), dan Kota Bangun (Sebawi) sehingga memperoleh data di lapangan secara nyata untuk digunakan sebagai bahan studi banding. Wawancara langsung dilakukan kepada narasumber atau orang-orang yang berkompeten dalam bidang yang berhubungan dengan objek perencanaan seperti pada Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Sambas, dan Budayawan yang ada di Sambas.

Data sekunder adalah data yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya oleh peneliti, data yang diperoleh dari bahan-bahan kepustakaan atau data yang bersumber secara langsung (Marzuki, 2000;56). Data sekunder ini meliputi studi literatur dan studi banding. Studi literatur dilakukan untuk mendapatkan data-data untuk perancangan, baik dari aspek arsitektural dan non arsitektural. Aspek arsitektural, dapat diperoleh data-data yang berkaitan dengan fungsi objek rancangan, kebutuhan ruang, standar ruang, sirkulasi, struktur, utilitas, dan lain sebagainya. Aspek *non-arsitektural* dapat diperoleh data-data mengenai definisi objek rancangan. Studi banding dilakukan untuk mendapatkan data-data perancangan, baik aspek arsitektural dan tema yang digunakan dalam objek studi banding. Dari aspek arsitektural dapat diperoleh data sebagai berikut: Pelaku, aktivitas dan kebutuhan ruang; Besaran ruang; Hubungan ruang; Tata ruang dalam; Tata ruang luar.

Analisis data yang digunakan pada perancangan ini dilakukan melalui tiga kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi

Sugiyono (2015). 1) Reduksi data adalah proses analisis data yang dilakukan untuk mereduksi dan merangkum hasil-hasil penelitian dengan menyesuaikan kebutuhan data yang diperlukan seperti, pelaku, aktifitas dan kebutuhan ruang, besaran ruang, hubungan ruang, tata ruang dalam, dan tata ruang luar. Reduksi data bertujuan untuk mempermudah pemahaman terhadap data yang telah terkumpul sehingga data yang direduksi memberikan gambaran lebih rinci. 2) *Display* data adalah data-data hasil yang tersusun secara terperinci, untuk mendapatkan proses analisis selanjutnya dari perancangan. Data yang terkumpul secara terperinci dan menyeluruh selanjutnya dicari pola hubungannya untuk mengambil kesimpulan yang tepat. 3) Kesimpulan/verifikasi merupakan tahap akhir dalam proses perancangan untuk memberikan hasil terhadap data yang telah dianalisis. Proses pengolahan data dimulai dengan penataan data lapangan (data mentah) dan data sekunder, kemudian didapatkan landasan konseptual perancangan, dan kemudian direduksi dalam bentuk unifikasi dan kategorisasi data untuk menghasilkan pra rancangan *Sambas Culture Center*.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

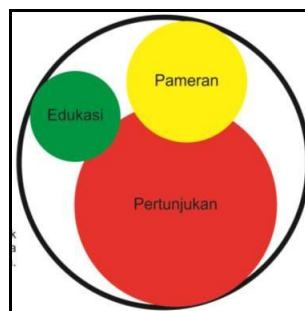
Lokasi perancangan *Sambas Culture Center* berada pada jalan Ahmad Yani, Desa Lumbang, Sambas. Berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Sambas Nomor 17 Tahun 2015 tentang RTRW Kabupaten Sambas Tahun 2015-2035, daerah tersebut masuk dalam kawasan pengembangan budaya.



**Gambar 1:** Lokasi perancangan Sambas Culture Center  
Sumber: Penulis, 2020

#### Konsep Perancangan

Fungsi perancangan *Sambas Culture Center* terbagi menjadi 3 fungsi utama, yaitu fungsi pertunjukan, fungsi pameran, dan fungsi edukasi. Ketiga fungsi ini merupakan hasil dari pertimbangan terkait budaya Sambas yang akan dilestarikan.



**Gambar 2:** Diagram fungsi Sambas Culture Center  
Sumber: Penulis, 2020

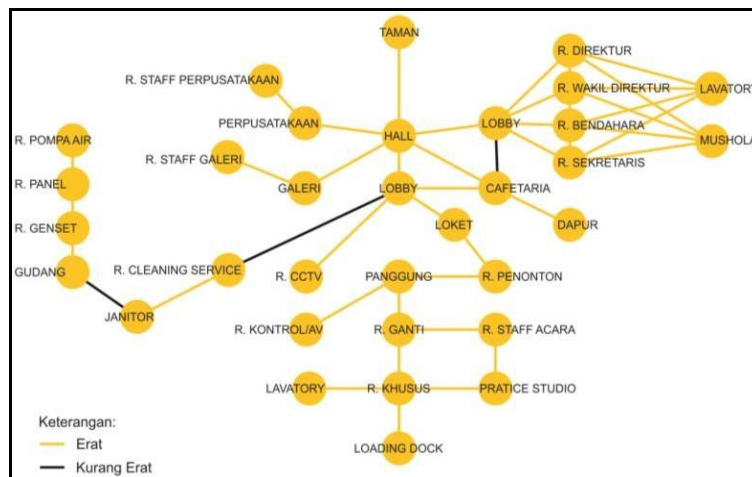
Fungsi utama yang disebut diatas akan menjadi landasan untuk menentukan pelaku dan ruang yang dibutuhkan. Dalam pertimbangan pelaku yang diperkirakan, pelaku terbagi menjadi pelaku seni/ pelaku budaya, pengunjung, dan pengelola. Dari ketiga pelaku ini akan didapat kebutuhan ruang berdasarkan aktivitas kegiatan pelaku tersebut. Dalam kebutuhan ruang, berikut merupakan kesimpulan tabel kebutuhan ruang dan luasan ruang yang dibutuhkan dalam perancangan Sambah Culture Center.

**Tabel 2:** Total Luasan Yang Dibutuhkan

NO	RUANG	SIFAT RUANG	LUASAN RUANG (m <sup>2</sup> )
1	Parkir	Servis	4590
2	<i>Loading Dock</i>	<i>Private</i>	36
3	<i>Pratice Studio</i>	<i>Private</i>	30
4	Ruang Ganti	<i>Private</i>	40
5	Panggung	Semi Publik	97,5
6	Ruang khusus	<i>Private</i>	40
7	<i>Lobby</i>	Publik	10
8	<i>Hall</i>	Publik	100
9	Loket	Publik	18
10	<i>Open Space</i>	Publik	100
11	Kursi Penonton	Publik	390
12	Galeri	Publik	160
13	Perpustakaan	Publik	39
14	Cafetaria	Publik	120
15	R. Direktur	Semi Publik	30
16	R. Wakil Direktur	Semi Publik	15
17	R. Sekretaris	Semi Publik	10
18	R. Bendahara	Semi Publik	27
19	R. Staff Acara	Semi Publik	7,5
20	R. Staff Galeri	Semi Publik	7,5
21	R. Staff Pepustakaan	Semi Publik	7,5
22	R. <i>Control/AV</i>	<i>Private</i>	20
23	R. <i>Cleaning Service</i>	<i>Private</i>	7,5
24	Janitor	Servis	6
25	Dapur	Servis	20

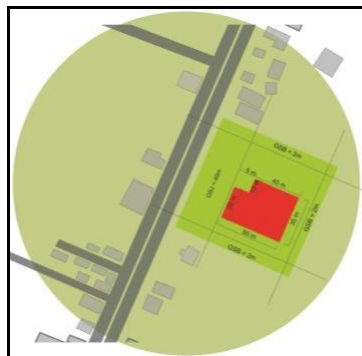
26	Lavatory	Servis	150
27	R. Genset	Servis	80
28	R. Panel	Servis	60
29	R. Pompa Air	Servis	100
30	R. CCTV	Servis	35
31	Gudang	Servis	40
32	Mushola	Servis	12
<b>TOTAL</b>			<b>5825,5</b>
<b>TOTAL x 20% Sirkulasi</b>			<b>6871,2</b>

Sumber: Penulis, 2020



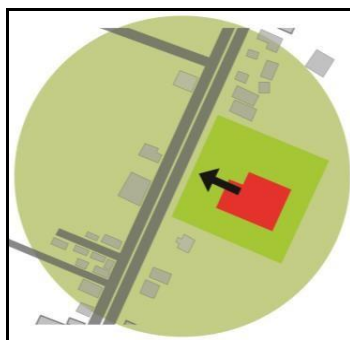
**Gambar 3:** Organisasi Ruang  
Sumber: Penulis, 2020

Analisa tapak akan mengacu pada keadaan tapak yang dipilih dan akan mempertimbangkan beberapa aspek yaitu perletakan, orientasi, sirkulasi, vegetasi dan zoning. Pengaruh utama yang menjadi pertimbangan dalam perletakan adalah peraturan yang diantaranya berupa GSB, GSSB, dan lain sebagainya. Pertimbangan lainnya seperti *view to* dan *from site*, dan juga kondisi lingkungan juga mempengaruhi perletakan.



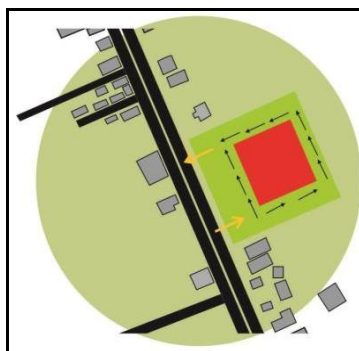
**Gambar 4:** Konsep Perletakan  
Sumber: Penulis, 2020

Orientasi pada perancangan Sambas *Culture Center* dipengaruhi oleh aspek *view to* dan *from site* menjadi pertimbangan utama dalam menentukan orientasi. Konsep orientasi utama akan berhadapan dengan Jalan Ahmad Yani yang merupakan sirkulasi existing pada tapak.



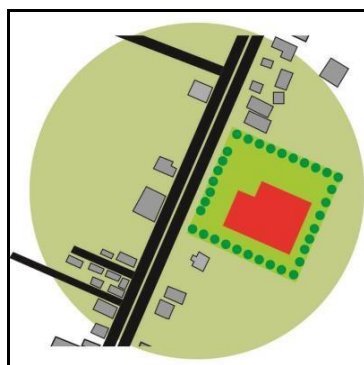
**Gambar 5:** Konsep Orientasi  
Sumber: Penulis, 2020

Sirkulasi ditentukan oleh sirkulasi existing pada tapak. Dimana bagian sebelah utara tapak yang bersinggungan pada Jalan A. Yani akan menjadi sirkulasi masuk pada tapak, dan bagian sebelah barat tapak yang bersinggungan dengan Jalan A. Yani menjadi sirkulasi keluar pada tapak. Sirkulasi pada tapak mengililingi masa bangunan guna memudahkan akses menuju bangunan.



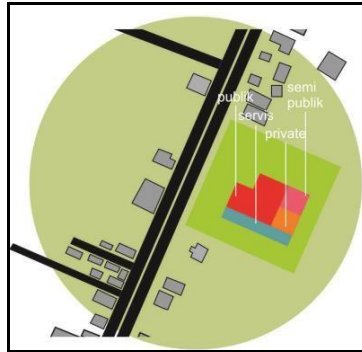
**Gambar 6:** Konsep Sirkulasi  
Sumber: Penulis, 2020

Pertimbangan yang mengacu untuk menentukan vegetasi terdapat aspek yang menjadi pertimbangan, dimana aspek panca indra dan lingkungan menjadi pertimbangan utama dalam menentukan konsep vegetasi. Konsep vegetasi diarahkan pada sekeliling tapak guna melindungi masa bangunan utama dari polusi, kebisingan, angin, dan lain sebagainya.



**Gambar 7:** Konsep Vegetasi  
Sumber: Penulis, 2020

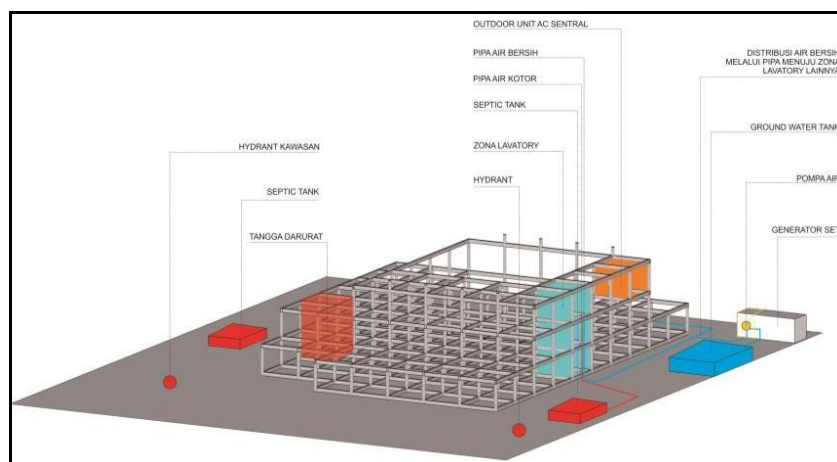
Konsep zoning mengacu pada aspek terbit dan terbenamnya matahari menjadi pertimbangan utama dalam menentukan zoning karena mempengaruhi kenyamanan. Zoning terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya zona publik, zona semi publik, zona *private*, dan zona servis. Dari beberapa zona yang disebutkan diatas maka daerah yang terkena matahari sore yaitu sebelah barat masa bangunan akan menjadi zona servis dikarenakan tidak terlalu membutuhkan kenyamanan termal yang cukup. Sedangkan daerah masa bangunan yang terkena matahari pagi akan menjadi zona *private* dan zona semi publik dikarenakan zona tersebut membutuhkan kenyamanan termal cukup.



**Gambar 8:** Konsep Zoning  
Sumber: Penulis, 2020

Konsep struktur pada perancangan Sambas *Culture Center* mengacu terhadap pertimbangan pemilihan sistem struktur sampai dengan material. Berkaitan dengan *upper structure* didapat perencanaan modul pada perancangan Sambas *Culture Center* terbagi menjadi 2, yaitu modul fungsi khusus dengan grid 20x20 m, dan modul konvensional dengan grid 5x5 m. Pembagian tersebut dikarenakan terdapat fungsi khusus yaitu ruang pertunjukan yang diharuskan mempunyai luasan yang cukup dalam aktivitasnya. Sedangkan pada modul konvensional merupakan implementasi dari analisis besaran ruang yang didapat. Struktur atap menggunakan bentang lebar, maka struktur atap menggunakan material baja *wf* dengan kombinasi baja *chanal*. Berkaitan dengan curah hujan yang tinggi pada tapak, penggunaan atap miring akan sangat efisien dalam mengalirkan air hujan.

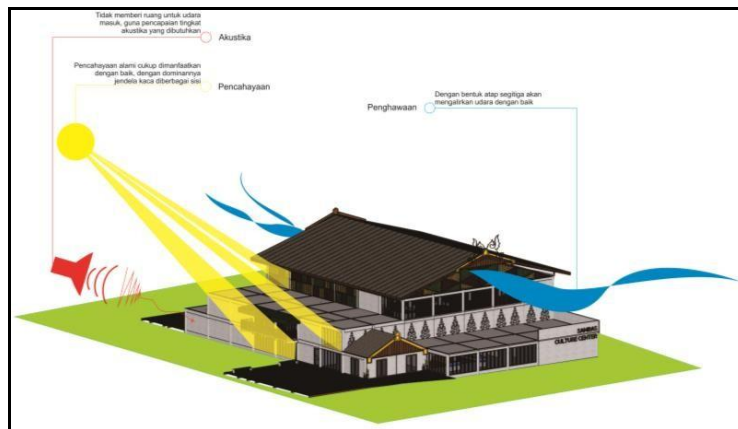
Konsep utilitas pada perancangan Sambas *Culture Center* terbagi menjadi beberapa sistem jaringan, diantaranya sistem jaringan air (bersih, kotor, bekas dan hujan), sistem jaringan listrik, sistem jaringan tata udara, sistem jaringan keamanan bangunan, dan sistem persampahan. Sistem-sistem utilitas yang telah disebutkan diatas telah dilakukan analisis mulai dari jenis pemakaian sistem, sampai dengan perhitungan bagaimana sistem akan berjalan dengan baik.



**Gambar 9:** Konsep Utilitas  
Sumber: Penulis, 2020

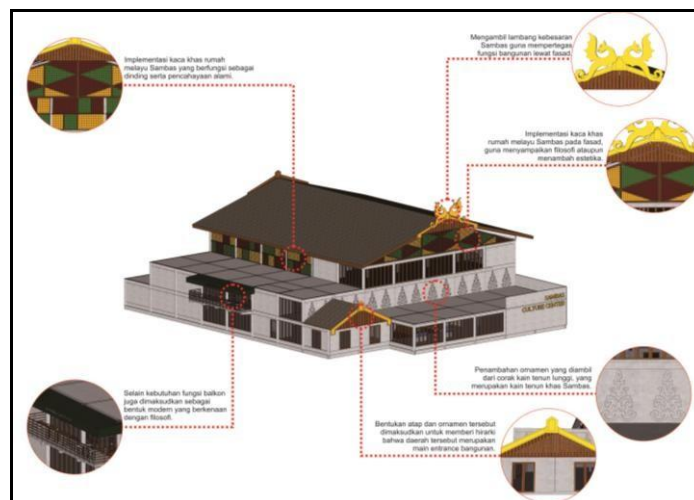


Konsep fisika bangunan pada perancangan Sambas *Culture Center* yang berkenaan dengan penghawaan, akustika, dan pencahayaan. Penghawaan alami akan mengacu pada pemilihan atap miring yang bermaksud agar sirkulasi udara lancar, sehingga tercapainya tingkat kenyamanan termal. Oleh karena dominannya ruang yang membutuhkan pendingin ruangan, maka perancangan penghawaan alami tidak diimplementasikan dalam skala besar. Akustika akan diimplementasikan dengan menggunakan material kedap suara agar menghambat kebisingan yang akan masuk pada ruangan. Selain itu, desain ruangan yang tidak memberi space untuk masuknya kebisingan pada ruangan juga dipertimbangkan sebagaimana mestinya. Selanjutnya yang akan dibahas yaitu pencahayaan alami, dan bagaimana implementasi pada perancangan. Pencahayaan alami yaitu sinar matahari akan digunakan pada ruang yang memungkinkan, guna penghematan pemakaian daya listrik. Implementasi pencahayaan alami yaitu pada ruang yang bersinggungan langsung pada luar bangunan dengan penggunaan material kaca pada jendela.



**Gambar 10:** Konsep Fisika Bangunan  
Sumber: Penulis, 2020

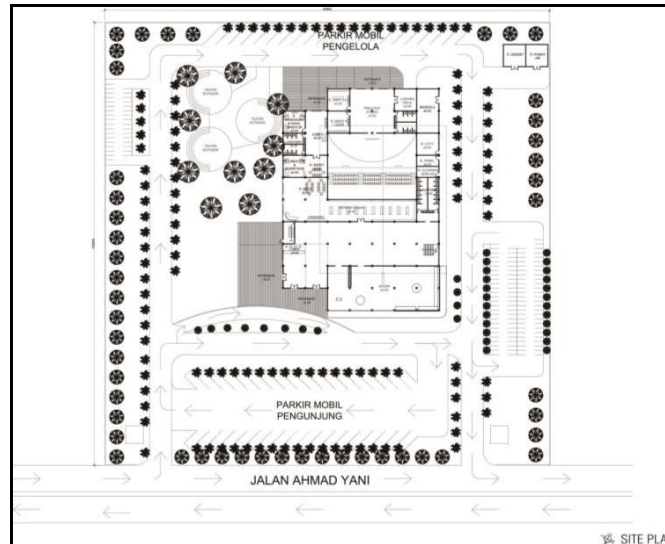
Konsep gubahan bentuk perancangan Sambas *Culture Center* mengacu pada pertimbangan analisis internal maupun eksternal. Dengan adanya pertimbangan tersebut, bentuk bangunan merupakan bentuk fisik dari filosofi maupun fungsi, ide dan gagasan perancangan ini. Dimana ada beberapa bentuk bangunan yang diambil dari filosofi terkait, diantaranya terdapat lambang kebesaran Kesultanan Sambas, corak kain tenun lunggi, list plank yang diambil dari existing rumah tradisional Sambas, dan juga kaca khas Sambas yang diambil dari rumah tradisional Sambas.



**Gambar 11:** Konsep Bentuk  
Sumber: Penulis, 2020

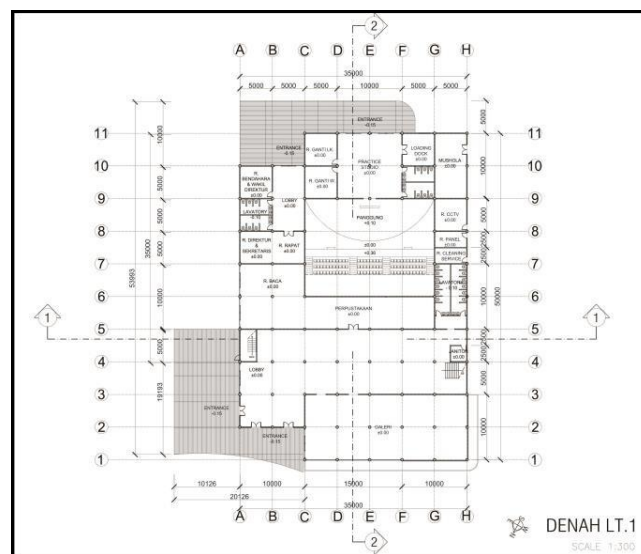
## Pra Rancangan

Perencanaan *site plan* dalam pra rancangan Sambas *Culture Center* tentunya sudah melalui analisis-analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil analisis-analisis yang telah dilakukan seperti analisis sirkulasi masuk dan keluar tapak, sirkulasi pada tapak, ataupun analisis vegetasi dan lain sebagainya merupakan aspek yang dipertimbangkan dalam perencanaan *site plan*.



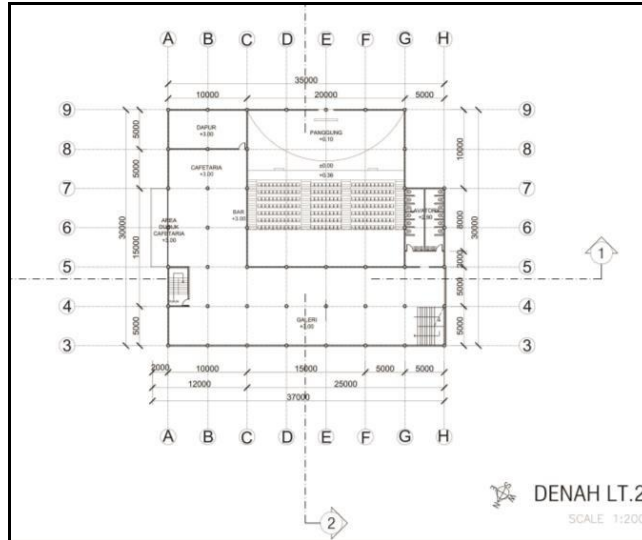
**Gambar 12: Site Plan**  
Sumber: Penulis, 2020

Perencanaan denah dalam pra rancangan Sambas *Culture Center* dibagi menjadi 3 bagian sesuai jumlah lantai. Denah yang pertama terbagi menjadi beberapa zona dan fungsi, diantaranya terdapat fungsi utama ruang seperti ruang galeri dan perpustakaan. Terdapat zona private yang berupa ruang-ruang pelaku budaya seperti ruang ganti, practice studio dan area panggung pertunjukan. Terdapat juga zona servis dan pengelola yang terletak di sebelah kiri dan kanan bangunan. Ruang pada zona servis tersebut diantaranya ruang cctv, ruang panel, dll. Sedangkan pada bagian pengelola terdapat ruang direktur, ruang wakil direktur, ruang sekretaris, ruang bendaharawan dan lobby pengelola.



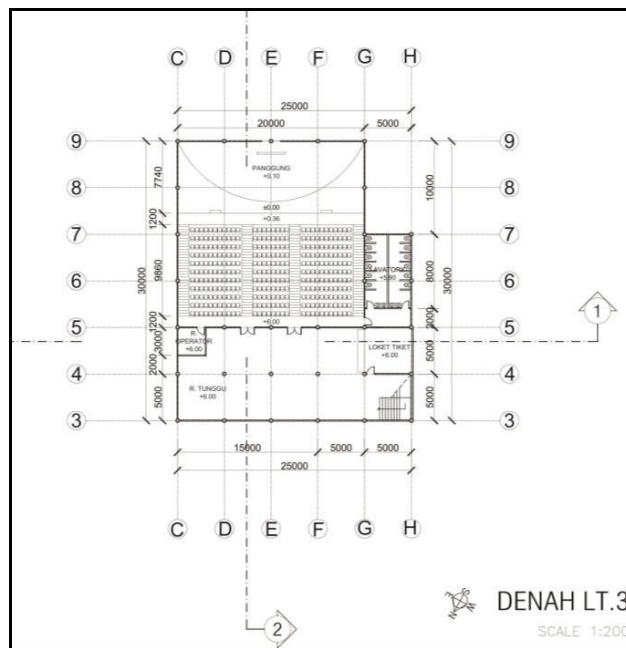
**Gambar 13: Denah Lantai 1**  
Sumber: Penulis, 2020

Denah lantai 2 terdapat galeri terusan dari galeri lantai 1 guna mempertegas filosofi budaya Sambas. Terdapatnya galeri pada lantai 2 tersebut diharapkan dapat memaksa pengunjung melihat wujud budaya Sambas dalam bentuk fisik apabila pengunjung melewati galeri yang berada pada lantai 1. Selain galeri, terdapat cafeteria yang terletak disebelah kanan bangunan, dengan memberi ruang balkon guna menyediakan kebutuhan pengunjung jika ingin menikmati penghawaan alami.



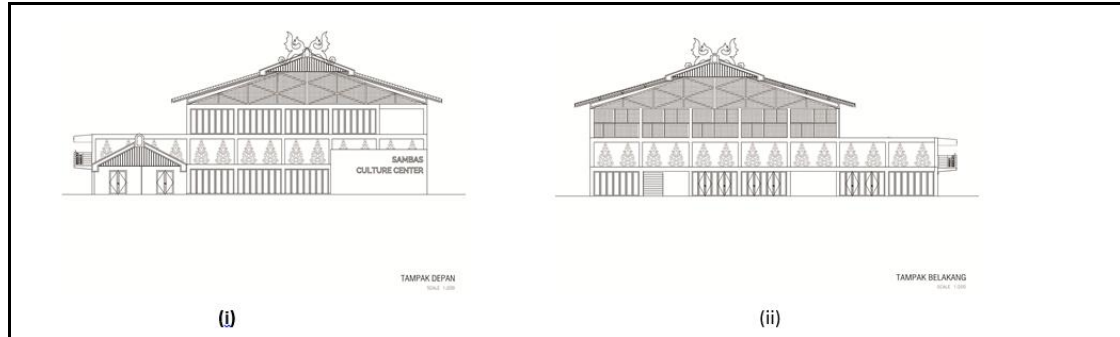
**Gambar 14:** Denah Lantai 2  
Sumber: Penulis, 2020

Denah lantai 3 merupakan penempatan akses masuk pada gedung pertunjukan, dimana dengan analisis struktur, peraturan dan lain sebagainya, bentukan kursi penonton pada gedung pertunjukan cenderung miring kearah vertikal seperti anak tangga sehingga dalam satu gedung pertunjukan memiliki elevasi lantai yang cukup bervariasi. Denah lantai 3 ini terdapat loket pembelian tiket, ruang tunggu, kursi penonton yang menerus menghadap panggung sampai lantai 1 serta ruang operator urusan pertunjukan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut.

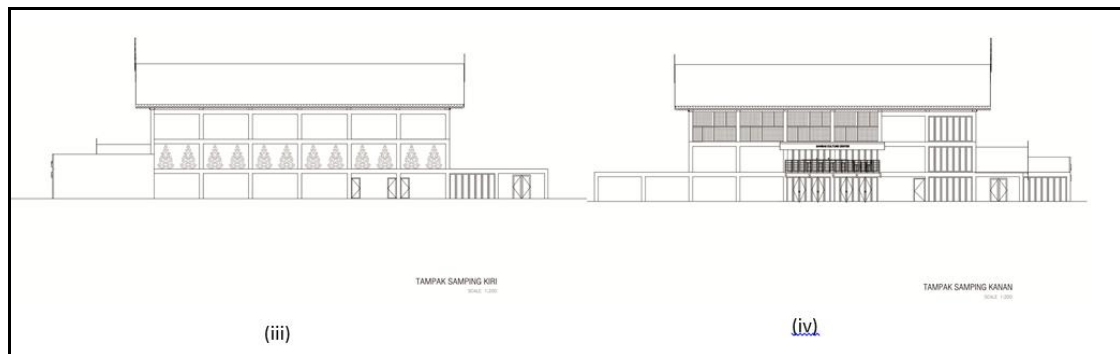


**Gambar 15:** Denah Lantai 3  
Sumber: Penulis, 2020

Tampak pada perancangan Sambas *Culture Center* didominasi dengan ornamen-ornamen yang berkaitan dengan budaya Sambas. Dimana ornamen tersebut merupakan implementasi dari filosofi terkait budaya Sambas. Selain ornament, penggunaan kaca ciri khas rumah tradisional sambas juga memberikan kesan yang menarik. Dalam penyajian tampak ini, diharapkan dapat mencangkup fungsi dan filosofi guna mencapai tuntutan estetika yang diinginkan.

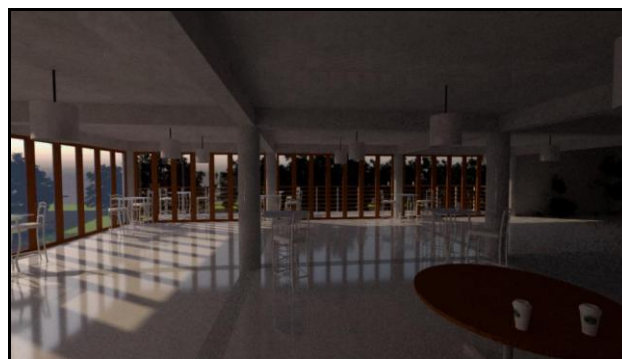


**Gambar 16:** Tampak Depan (i) Dan Tampak Belakang (ii)  
Sumber: Penulis, 2020



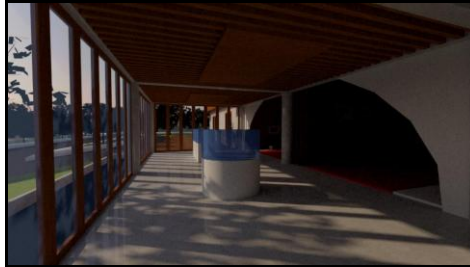
**Gambar 17:** Tampak Samping Kiri (iii) Dan Tampak Samping Kanan (iv)  
Sumber: Penulis, 2020

Ruang cafeteria memperlihatkan suasana yang tenang dan sejuk dengan *view* kearah luar yang dibatasi oleh jendela kaca. Pengunjung akan dibuat betah dan nyaman jika duduk bersantai sembari menikmati minuman yang disajikan dari cafeteria. *Plafond* diekspos dengan menunjukkan material beton yang telah diaci halus sebagai *finishingnya*, dengan tujuannya menunjukkan konsep bangunan yaitu jujur. Jujur dengan artian tidak menambahkan finishing lainnya, beton akan terlihat seperti beton, dan kayu akan terlihat seperti kayu, tidak dilapisi oleh cat warna apapun.



**Gambar 18:** Interior Cafeteria  
Sumber: Penulis, 2020

Galeri merupakan ruang yang dijadikan sebagai implementasi dari fungsi pameran. Galeri didesain dengan memperlihatkan *view* dari luar dengan bantuan kaca jendela. Galeri memperlihatkan suasana yang membuat pengunjung merasa berada pada tempat yang menampilkan benda-benda kebudayaan Sambas dengan material kayu pada plafond, tetapi juga menampilkan unsur minimalis dengan material kaca jendela sebagai wujud dari modernisasi.



**Gambar 19:** Interior Galeri  
Sumber: Penulis, 2020

Pada bagian luar bangunan terdapat *entrance* yang cukup luas yang berfungsi sebagai tempat bersantai, ataupun sebagai pameran temporer apabila terdapat acara-acara kebudayaan yang mengharuskan adanya stand-stand. *Entrance* yang luas ini juga menunjukkan kehidupan sehari-hari masyarakat Sambas, yaitu seringnya berativitas di halaman terbuka apabila melakukan kegiatan memasak bubur pedas ataupun menenun.



**Gambar 20:** Suasana *Entrance*  
Sumber: Penulis, 2020

Suasana eksterior memperlihatkan bahwa bangunan hanya mempunyai satu masa dengan sirkulasi yang mengelilingi bangunan. Selain hal tersebut, bangunan memperlihatkan ciri khas yang dimiliki oleh Sambas, yaitu ornamen khas Sambas pada list plank atap dan kaca berwarna, serta lambang kebesaran Kesultanan Sambas.



**Gambar 21:** Suasana Eksterior  
Sumber: Penulis, 2020

## 5. Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan Sambas *Culture Center* adalah keresahan terhadap budaya yang kian hari semakin kurang dikenal oleh masyarakat Sambas sendiri, terutama generasi muda. Perancangan Sambas *Culture Center* diharapkan dapat menarik perhatian masyarakat akan kehadiran budaya dengan adanya pementasan, pameran, dan pengenalan budaya dalam satu wadah.

## Ucapan Terima Kasih

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih terutama kepada Ibu Lestari, S.T., M.Sc., selaku pembimbing utama, Bapak M. Nurhamsyah, S.T., M.Sc., selaku ketua Prodi Arsitektur sekaligus pembimbing pendamping, serta dosen lainnya, kedua orang tua, dan teman-teman yang telah memberi dukungan dalam penulisan ini.

## Daftar Pustaka

- DeCarli, Georgina, Luckner Christopher. (2012). Museum, Cultural Center or Both?. *In Culture and Development*, 16-19
- Jones, J.C. (1970). *Design Methods*. Chichester: John Wiley & Sons
- Koentjaraningrat. (1947). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru
- Linton, Ralph. (1936). *The Study of Man*. New York: Appleton-Century-Crofts, Inc
- Marzuki. (2000). *Metodologi Riset*. Yogyakarta: PT Prasetia Widia Pratama
- Neufert, Ernst. (1996). *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Neufert, Ernst. (2002). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Pemerintah Daerah Kabupaten Sambas. (2015). *Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2015 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Sambas Tahun 2015– 2035*. Kabupaten Sambas: Pemerintah Daerah Kabupaten Sambas.
- Rapoport, Amos. (1977). *Human Aspects of Urban Form*. Great Britain: Pergamon Press.
- Ramdini, Sarihati, Salayanti. (2015). Perancangan Interior Pusat Kebudayaan Yogyakarta. *E-proceeding of Art and Design*, 2, 879.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.