

# PERANCANGAN *CREATIVE AND PERFORMING ARTS CENTER* DI KABUPATEN KUTAI KARTANEGARA DENGAN PENEKANAN INTEGRASI RUANG BERDASARKAN CITRA DINAMIS PENGGUNA

Paradina Ningsih<sup>[1]</sup> Dita Ayu Rani Natalia<sup>[2]</sup>

<sup>[1],[2]</sup>Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta  
<sup>[1]</sup>paradina2020@gmail.com <sup>[2]</sup>ditayurani@uty.ac.id

## ABSTRAK

*Creative and Performing Arts* (CAPAC) merupakan pusat wadah sebagai fasilitas yang menyatukan orang-orang kreatif mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa untuk bersosialisasi, menyalurkan kreatifitas dan inovasi yang dimiliki, dikategorikan dalam 13 subsektor perwakilan industry kreatif yang paling berkompetensi di Kutai Kartanegara yakni arsitektur, seni pertunjukan music, seni pertunjukan tari, fashion, kerajinan tangan, film, animasi dan video, periklanan, seni rupa baik lukis dan pahat, desain komunikasi visual, fotografi, kuliner, penerbitan kabar, televisi dan radio yang memenuhi unsur edukasi, rekreasi, seni, dan sosial budaya. Dalam perancangan CAPAC di Kutai Kartanegara mengusung penekanan pada integrasi ruang berdasarkan citra dinamis pengguna sehingga menjadi penghubung keterlibatan antara industry kreatif, pengembang karya, masyarakat, dan bisnis yang unggul sesuai dalam rancangan Rencana Strategis (RENSTRA) Kutai Kartanegara Bidang Pariwisata tahun 2016-2021 dan program pemerintah pada tahun 2017 Kutai Kartanegara ditetapkan sebagai pelaksana program *Smart City* dengan memunculkan *Smart Social* dan *Smart Branding* dalam sector pariwisata dan ekonomi kreatif. Perancangan CAPAC dengan penekanan integrasi ruang berdasarkan citra dinamis pengguna menggunakan metode elaborasi yang menekankan pendekatan secara umum ke khusus yang ditunjang dengan studi preseden, analisis dan eksplorasi sebagai tahap kesimpulan pengaplikasian konsep. Dalam rancangannya, CAPAC dengan penekanan integrasi ruang berdasarkan citra dinamis pengguna memperhatikan integrasi atau konektivitas ruang dan konektivitas pergerakan pengguna yang mengandung karakter, warna, tekstur, posisi, orientasi dan diterapkan pada *massing form*, *exterior*, *interior*, *axis* dan *material* agar menciptakan pengalaman ruang yang aktif, atraktif, dan konektif dengan suasana karakteristik dari citra dinamis pengguna Kutai Kartanegara pada *Exhibition*, *Creative Space*, *Concert Hall*, dan *Amphitheater* serta penggunaan bentuk *curve* dengan warna yang kontras dilengkapi motif Suku Dayak membuat pengguna bersemangat dan terus menghasilkan kreativitas yang berkualitas dan dapat menjadi daya tarik atau *branding* sebagai perwujudan *Smart City Kukar Regency*.

**Kata kunci:** *Creative, performing arts*, Kutai Kartanegara, integrasi ruang, citra dinamis.

## ABSTRACT

Creative and Performing Arts Center (CAPAC) is a center for facilities that bring together creative people ranging from children, adolescents, to adults to socialize, channel their creativity and innovation. This center is categorized into 13 sub-sectors representing the most competent creative industry in Kutai Kartanegara, namely architecture, music performance arts, dance performance arts, fashion, handicrafts, films, animation and video, advertising, fine arts both painting and sculpture, visual communication design, photography, culinary, news publishing, television and radio that fulfill elements of education, recreation, art, and socio-culture. The CAPAC design in Kutai Kartanegara emphasizes the integration of space based on the dynamic image of the user so that it becomes a link for engagement between the creative industry, work developers, society, and superior business according to the draft Strategic Plan (RENSTRA) of Kutai Kartanegara for Tourism 2016-2021. The government program in 2017 Kutai Kartanegara was appointed as the implementer of the Smart City program by creating Smart Social and Smart Branding in the tourism sector and creative economy. CAPAC design with an emphasis on spatial integration based on dynamic user imagery using an elaboration method that emphasizes a general to specific approach supported by precedent studies, analysis and exploration as the concluding stage of concept application. In its design, CAPAC with an emphasis on spatial integration based on dynamic images of users takes into account the integration or connectivity of space and connectivity of user movements that contain character, color, texture, position, orientation and are applied to massing forms, exterior, interior, axis and materials in order to create a spatial experience that is active, attractive, and connected with the characteristic atmosphere of the dynamic image of Kutai Kartanegara users at Exhibition, Creative

Space, Concert Hall, and Amphitheater. The use of curved shapes with contrasting colors equipped with Dayak motifs makes users excited and continues to produce quality creativity and can become attraction or branding as the embodiment of Smart City Kukar Regency.

**Keywords:** Creative, performing arts, Kutai Kartanegara, space integration, dynamic imagery.

## REFERENSI

Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Kutai Kartanegara Tahun 2011-2031

Perda Nomor 7 Tahun 2016 tentang RPJMD Kabupaten Kutai Kartanegara Tahun 2016-2021

Pratiwi, Yulia (2016) Transformasi Fungsi Ruang Terbuka Publik di Perkotaan Studi Kasus: Taman Pedestrian Kecamatan Tenggarong, Kabupaten Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur, Jurnal NALARs Volume 15 No. 1 Januari 2016:63-72, Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia

Astuti, Indah Fitri dan Dedy Cahyadi, Smart City Kutai Kartanegara dengan Pendekatan Framework Citiasia: Sebuah Kajian Analisis, SEBATIK 1410-3737-219, Jurusan Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Mulawarman

Ramadhany, Hanny Zaski, Ir. Gatot Adi Susilo, MT2, Putri Herlia P, ST.MT3 (2019) Perancangan Kukar Creative Center di Kutai Kartanegara dengan Tema Arsitektur Metafora, Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan ITN Malang

Antoniades, Anthony C. (1992) *Poetics of Architecture Theory of Design*. New York: Van Nostrand

Reinhold. Charles Jenks. (1980) *"The Language of Post Modern"*

Doelle, Leslie L. (1986) *"Akustik Lingkungan Penerbit Erlangga"*: Jakarta

Erwan Riyadi. (2012) , *"Profil Ringkas Kukar Kreatif"*

Kai Kim (2016) , *"Makalah Studi Bangunan Amphitheater: Jakarta"*

Kamus Besar Bahasa Indonesia

Data Arsitek Jilid I dan II, Erlangga, Jakarta Peraturan Daerah Kabupaten Kutai Kartanegara No. 9 Tahun 2013

Peraturan Daerah Kabupaten Kutai Kartanegara No. 9 Tahun 2013

Sigit Arifin, Liliany. (2002) *Manajemen Pengajaran Di Studio Disain Arsitektur*, dalam Jurnal Ilmiah Dimensi Teknik Arsitektur, Vol.30, No.1, Juli 2002, hal.1-9, Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain – Universitas Kristen Petra, Surabaya.

Siti Maesaroh (2018), *"Landasan Teori dan Program Semarang Creative Center"*

*Kutai Kartanegara Dalam Angka 2017*

Dinas Pariwisata (2019), *"Statistik Kunjungan Wisata Kutai Kartanegara"* (dispar.kutaikartanegara.go.id, 2019)

Secretariat eifaf@gmail.com, (2018) *Erau Adat Kutai International Folk Art Festival*(eifaf.visitingkutaikartanegara.com, n.d.)

Architecture Week. (2019), *"Great Building Collection"* (greatbuilding.com, 2019)

*Megahnya Bangunan The Great Asia Africa, Destinasi Wisata Baru di Lembang*

*Data Festival Erau* (erau.kutaikartanegara.com, 2019)

A. Fitri Indah, C. Dedy. (2016), *SMART CITY KUTAI KARTANEGARA DENGAN PENDEKATAN FRAMEWORK CITIASIA: SEBUAH KAJIAN ANALISIS* (media.neliti.com, 2019)