

## PERANCANGAN PUSAT KEBUDAYAAN DI KOTA BALIKPAPAN DENGAN PENDEKATAN BUDAYA BAKUDAPA

Hanaa Aulia Putri Gunawan<sup>1</sup>, Uly Irma Maulina Hanafiah<sup>2</sup> dan  
Aida Andrianawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
[hanaaaulia@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:hanaaaulia@student.telkomuniversity.ac.id)<sup>1</sup>, [ullyirmaulinafia@telkomuniversity.ac.id](mailto:ullyirmaulinafia@telkomuniversity.ac.id)<sup>2</sup>,  
[andriana@telkomuniversity.ac.id](mailto:andriana@telkomuniversity.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak** : Kota Balikpapan, Kalimantan Timur, dikenal memiliki keberagaman budaya yang meliputi hampir seluruh suku yang ada di Indonesia. Meski demikian, kota ini belum memiliki fasilitas yang representatif untuk mendukung pelestarian seni dan budaya lokal. Perancangan Pusat Kebudayaan dengan pendekatan budaya BAKUDAPA (Banjar, Kutai, Dayak, dan Paser) bertujuan menyediakan ruang multifungsi untuk mendukung berbagai aktivitas seni, budaya, dan pengembangan ekonomi kreatif. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data primer melalui wawancara, observasi, dan studi banding pada beberapa fasilitas pusat kebudayaan di Indonesia. Data sekunder diperoleh dari literatur, regulasi terkait, dan studi pustaka. Tema "Tiga Pilar Kebudayaan Kalimantan Timur" yang meliputi budaya keraton, pesisir, dan pedalaman diintegrasikan dalam desain tata ruang yang fleksibel dengan elemen interior khas serta material lokal. Hasil perancangan menghasilkan konsep gedung yang mendukung berbagai kegiatan, seperti pameran seni, workshop, pertunjukan tradisional, serta edukasi budaya. Implementasi desain berbasis budaya lokal diharapkan tidak hanya menjadi sarana pelestarian budaya, tetapi juga meningkatkan potensi ekonomi kreatif, memperkuat identitas masyarakat, dan menjadikan Balikpapan sebagai destinasi wisata budaya.

**Kata kunci**: pusat kebudayaan, BAKUDAPA, Kota Balikpapan, seni dan budaya, ekonomi kreatif

**Abstract** : The City of Balikpapan, East Kalimantan, is known for its cultural diversity, encompassing almost all ethnic groups in Indonesia. However, the city lacks representative facilities to support the preservation of local arts and culture. The design of a Cultural Center with the BAKUDAPA (Banjar, Kutai, Dayak, and Paser) cultural approach aims to provide a multifunctional space to support various activities in arts, culture, and the development of the creative economy. This study employs primary data collection methods through interviews,

*observations, and benchmarking studies of several cultural center facilities in Indonesia. Secondary data are obtained from literature, related regulations, and library research. The theme of "The Three Pillars of East Kalimantan Culture," which includes royal court culture, coastal culture, and hinterland culture, is integrated into the design through flexible spatial planning, distinctive interior elements, and local materials. The design results in a building concept that supports various activities, such as art exhibitions, workshops, traditional performances, and cultural education. The implementation of a design rooted in local culture is expected not only to serve as a means of cultural preservation but also to enhance the potential of the creative economy, strengthen community identity, and position Balikpapan as a cultural tourism destination.*

**Keywords:** cultural center, BAKUDAPA, Balikpapan City, arts and culture, creative economy

## PENDAHULUAN

Balikpapan merupakan kota terbesar kedua di Provinsi Kalimantan Timur, dengan luas wilayah 503,3 km<sup>2</sup> dan jumlah penduduk mencapai 727.665 pada tahun 2022. Kota ini memiliki keragaman etnis yang signifikan, mayoritas pendatang, dengan komposisi suku Jawa (30%), Banjar dan Bugis (masing-masing 20%), Toraja (11%), Madura (8%), Buton (7%), serta suku lainnya. Meskipun terdiri dari berbagai suku, masyarakat Balikpapan terus berupaya melestarikan kebudayaan, khususnya dalam bidang kesenian, yang tercermin dalam munculnya karya seni baru yang berakar pada warisan budaya lokal. (Pokok Pikiran Kebudayaan Daerah Kalimantan Timur, 2018).

Secara garis besar terdapat lima budaya dasar suku bangsa asal Kalimantan yang disebut dengan Rumpun Kalimantan, empat di antaranya terdapat di Kalimantan Timur, khususnya di Kota Balikpapan yaitu: Banjar, Kutai, Dayak, Paser yang biasa disingkat sebagai komunitas BAKUDAPA (akronim dari Banjar, Kutai, Dayak, dan Paser). Kekayaan warisan budaya dari berbagai etnis asli Kalimantan ini kemudian membuat Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Timur mencetuskan sebuah istilah "Tiga Pilar Kebudayaan" yang terdiri dari kebudayaan pesisir, kebudayaan keraton, dan kebudayaan pedalaman. Istilah

tersebut mulai populer digunakan sebagai alat pengklasifikasian etnis di Kalimantan Timur berdasarkan karakteristik budayanya, contohnya kebudayaan pesisir berkaitan erat dengan suku Kutai, dikarenakan corak budayanya kental dengan pengaruh masyarakat melayu yang tinggal di kawasan wilayah pesisir sungai, pantai, dan pulau-pulau kecil.

Kebudayaan di lingkungan masyarakat perlu untuk tetap dilestarikan melalui kebijakan-kebijakan yang disusun oleh pemerintah, contohnya dalam fokus bidang kebudayaan terdapat program-program dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Balikpapan dalam mendukung upaya pemajuan budaya khususnya dalam bidang seni seperti menyelenggarakan festival kesenian berskala besar, memberikan pelajaran seni budaya di sekolah, hingga pembinaan kepada sanggar seni dan paguyuban berbagai macam etnis melalui lembaga Dewan Kesenian Daerah Kota Balikpapan. (RPJMD Kota Balikpapan Tahun 2021-2026).

Dengan keberagaman budaya yang melimpah, Kota Balikpapan diharapkan dapat mengembangkan dan memanfaatkan kekayaan budayanya dalam menciptakan identitas budaya daerah serta ekonomi kreatif yang kuat. Pemerintah Kota Balikpapan melalui Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata memberikan perhatian khusus pada pembangunan destinasi kreatif lewat program yang dinamakan “SI PERMATA: Sinergi Pemberdayaan Masyarakat Kreatif Dalam Pengembangan Pariwisata”, program tersebut merupakan inovasi strategis untuk membangun sinergi dan kolaborasi antar elemen masyarakat dengan pemerintah dalam rangka mewujudkan Program Prioritas Pembangunan Kota Balikpapan sebagai Kota MICE, Wisata dan Kreatif. Terdapat 5 program prioritas dalam sub-kategori ekonomi kreatif yang menjadi fokus pengembangan di Kota Balikpapan, yaitu: seni, musik, film, fashion, dan kuliner. (Dilansir dari laman [disporapar.balikpapan.go.id](https://disporapar.balikpapan.go.id), Diakses pada Oktober 2024).

Meskipun terdapat banyak komunitas atau sanggar yang berpotensi dalam pemajuan kebudayaan, fasilitas tempat untuk mengadakan kegiatan seni budaya dan mengembangkan industri budaya masih belum memenuhi kebutuhan dari komunitas seni dan budaya yang ada di Kota Balikpapan. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan suatu Pusat Kebudayaan sebagai wadah untuk mengembangkan jenis dan bentuk kesenian sebagai upaya penyebarluasan dan pendalaman serta peningkatan mutu budaya bangsa; melindungi jenis dan bentuk kesenian lokal sebagai upaya pencegahan dan penanggulangan gejala yang menimbulkan kerusakan atau kepunahan; dan memanfaatkan jenis dan bentuk kesenian untuk kepentingan kesejahteraan masyarakat, kepentingan ritual, pendidikan, ilmu pengetahuan, pariwisata, dan ekonomi.

Pendekatan budaya “BAKUDAPA” (Banjar, Kutai, Dayak dan Paser) dalam perancangan Pusat Kebudayaan di Kota Balikpapan diharapkan mampu mengangkat identitas budaya lokal sekaligus juga sebagai objek budaya yang dapat dijadikan modal utama dalam pengembangan di bidang wisata tematik berbasis budaya, sehingga dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat setempat serta mendorong industri pariwisata dengan tetap menjaga keseimbangan antara promosi bisnis pariwisata dengan pelestarian nilai sejarah dan warisan budaya.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian dalam perancangan Pusat Kebudayaan di Balikpapan dengan Pendekatan Budaya BAKUDAPA melibatkan beberapa tahapan pengumpulan data, di antaranya:

### **Pengumpulan Data**

Data primer diperoleh dari analisis sanggar seni, wawancara dengan pengajar seni, studi preseden dari pusat kesenian seperti Singkawang Cultural

Center dan Gedung Pusat Kebudayaan Bandung, serta studi pustaka dari buku, jurnal, dan artikel.

### **Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan Andin Destian, seniman dan pendiri Sanggar Tari Serumpun Lima (Maret 2024) dan Belinda Astriddana, guru seni budaya (Oktober 2023).

### **Observasi**

Observasi dilakukan di beberapa pusat kebudayaan di Indonesia untuk mengidentifikasi fasilitas dan kegiatan seni budaya yang ada.

### **Dokumentasi**

Dokumentasi diperoleh dari observasi lapangan dan internet, kemudian dianalisis untuk studi banding fasilitas pusat kebudayaan.

### **Studi Literatur**

Data sekunder dari buku, jurnal, dan artikel digunakan untuk mendalami perancangan pusat kebudayaan, mengacu pada peraturan terkait dan studi fasilitas kebudayaan yang ada.

Tahapan pengolahan data dan pengembangan desain meliputi:

### **Analisis Data**

Data wawancara dan studi banding dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan ruang dan permasalahan desain.

### **Programming**

Identifikasi kebutuhan perancangan meliputi alur aktivitas, kedekatan ruang, dan analisis mebel serta ruang berdasarkan standar desain yang relevan.

### **Konsep Perancangan**

Membuat konsep desain untuk menciptakan ruang yang menggambarkan kebudayaan lokal, menggabungkan unsur-unsur budaya empat suku di Kalimantan Timur.

### **Pengembangan Desain**

Desain dikembangkan melalui skema zoning, layout, dan pengolahan 3D dengan software Sketchup, diselesaikan dengan laporan, gambar kerja, material, utilitas, serta presentasi akhir perancangan.

### **HASIL DAN DISKUSI**

Perancangan Baru Pusat Kebudayaan di Kota Balikpapan termasuk dalam tipologi bangunan publik, yaitu pusat kebudayaan atau cultural center yang dirancang sebagai pusat aktivitas budaya. Status perancangan proyek ini bersifat fiktif yang berlokasi di Jl. Syarifuddin Yoes, Sepinggian, Kecamatan Balikpapan Selatan, Kota Balikpapan, Kalimantan Timur. Proyek ini memiliki luas total bangunan 3.738 m<sup>2</sup>, yang terdiri dari tiga lantai.

Diangkat dari urgensi perlu diadakannya gedung pusat kebudayaan yang dapat mewadahi kegiatan komunitas dan paguyuban di bidang seni dan budaya, mendukung program pemerintah pengembangan ekonomi kreatif, dan pemanfaatan potensi kekayaan budaya di wilayah Kalimantan Timur dalam pemajuan kebudayaan di Kota Balikpapan. Hal tersebut membutuhkan fasilitasi kegiatan di dalam sebuah Gedung Pusat Kebudayaan Kota Balikpapan dengan suasana dan karakter ruang yang dapat mewakili suku dan budaya yang terdapat di wilayah setempat, dalam memenuhinya maka diambil suatu pendekatan budaya dari kelompok suku BAKUDAPA (akronim dari suku Banjar, Kutai, Dayak, dan Paser).

## Tema Perancangan



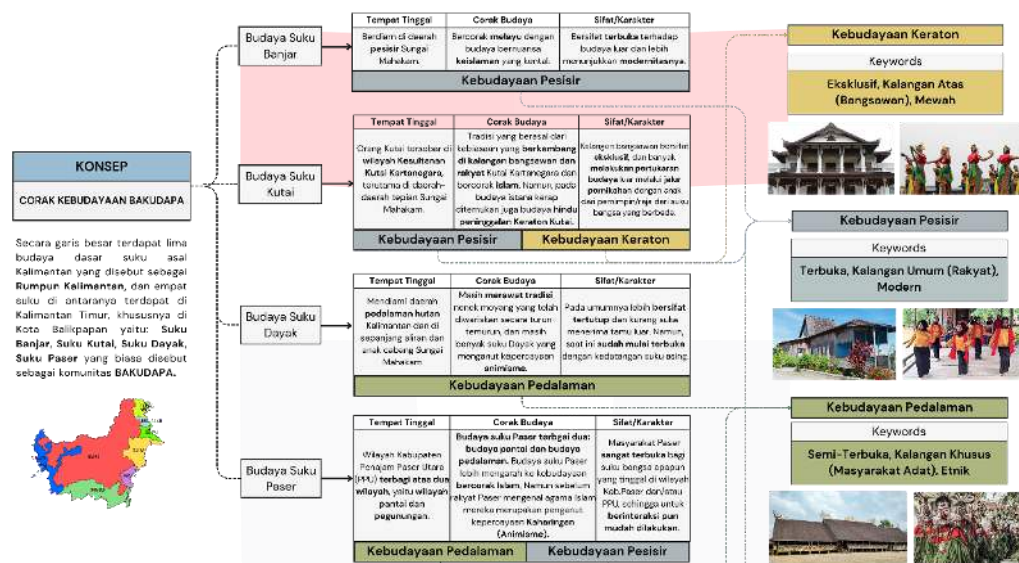
Bagan 1. Mind Map Tema Konsep Perancangan  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Dalam perancangan gedung pusat kebudayaan, tema yang diangkat adalah “Tiga Pilar Kebudayaan Kalimantan Timur”. Dimana pengangkatan tema tersebut sesuai dengan program pemerintah Provinsi Kalimantan Timur yang mengangkat kekayaan budaya yang ada dengan mengklasifikasikan berbagai bentuk budaya ke dalam tiga pilar: kebudayaan keraton, kebudayaan pesisir, dan kebudayaan pedalaman. Sehingga capaian yang diharapkan yaitu pengguna pusat kebudayaan dapat mengenal lebih dalam mengenai kebudayaan yang ada di Kalimantan Timur yang dapat dirasakan lewat suasana dan karakter ruang yang dapat mewakili ketiga pilar budaya Kalimantan Timur.

## Konsep Implementasi Perancangan

Konsep yang akan diterapkan pada perancangan gedung pusat kebudayaan adalah “Corak Kebudayaan Bakudapa”, yaitu merupakan pengklasifikasian budaya BAKUDAPA ke dalam tiga pilar berdasarkan dengan karakter dari kebudayaan yang diangkat: ‘Kebudayaan Keraton’ yang memiliki karakter budaya yang khusus berkembang di kalangan bangsawan kerajaan

diwakili oleh Kebudayaan Keraton Kutai Kartanegara yang masih dilestarikan hingga saat ini; 'Kebudayaan Pesisir' diwakili oleh suku Banjar dan suku Paser yang hidup di wilayah pesisir pantai dengan karakter budaya yang mengakar pada kebudayaan melayu dengan nuansa keislaman, serta 'Kebudayaan Pedalaman' diwakili oleh suku Dayak yang memiliki karakter budaya yang masih memegang teguh warisan kebudayaan dari nenek moyang mereka, terutama bagi suku Dayak yang masih menerapkan budayanya secara turun-temurun.



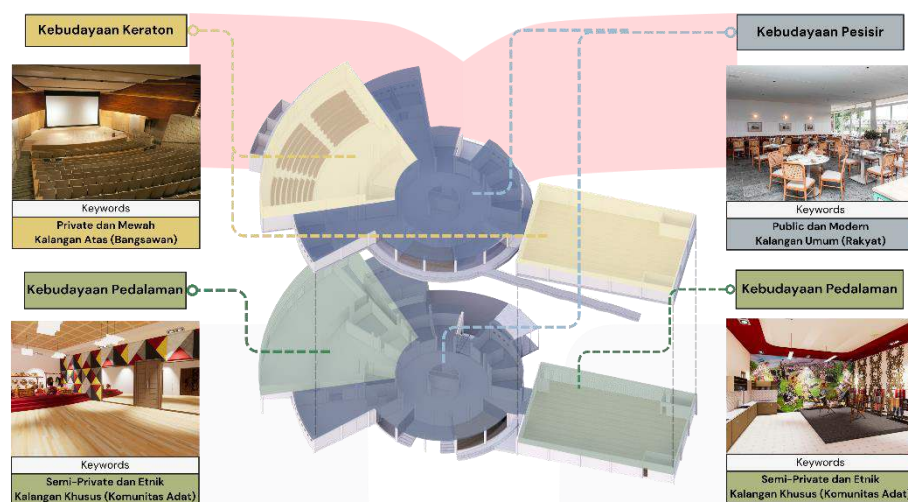
Bagan 2. Penerapan Konsep Perancangan  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

## Konsep Suasana Interior

Elemen interior memegang peranan yang besar dalam menciptakan suasana ruang. Dalam membentuk suasana ruang terdapat dua elemen yang mendukung, yaitu elemen fisik dan elemen non-fisik. Elemen fisik terdiri dari: elemen dasar desain interior, elemen pengisi ruang (furnitur), dan faktor indera manusia. Sedangkan, elemen non-fisik merupakan aspek individu yang mengunjungi ruang dan memberikan pengaruh terhadap penilaian suasana ruang. Berdasarkan teori elemen pembentuk suasana, Elemen fisik terdiri dari garis,

bentuk, bidang (warna dan tekstur), pola, ruang, pencahayaan, ornamen. (Amelia, Anwar, dkk, 2023)

Sesuai dengan tema konsep yang telah dijabarkan, suasana ruang yang diharapkan dalam perancangan ini merupakan ruang yang dapat memfasilitasi berbagai kegiatan yang ada di pusat kebudayaan dengan karakteristik desain yang dapat merepresentasikan berbagai corak kebudayaan yang ada, yaitu: kebudayaan pesisir, kebudayaan pedalaman, dan kebudayaan keraton.

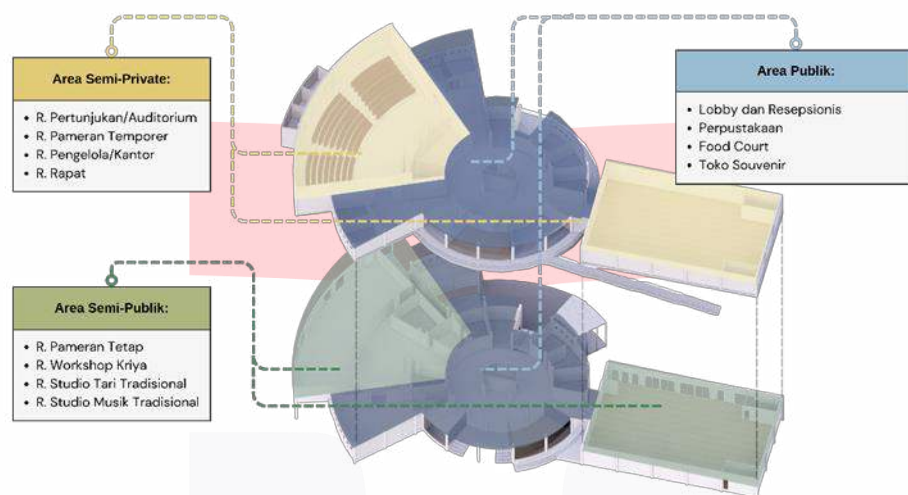


Gambar 1. Konsep Suasana Interior  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

### Konsep Organisasi Ruang

Konsep organisasi ruang yang digunakan adalah organisasi cluster, yaitu pengelompokkan ruang sesuai dengan kategori tingkat privasi dan kegunaan dari ruang yang ada di pusat kebudayaan. Kebudayaan Pesisir yang bersifat terbuka dan menerima perbedaan budaya diterapkan pada ruang publik, karena karakter ruang publik yang memiliki akses terbuka dan terletak tepat di tengah bangunan yaitu tempat pertemuan dari berbagai fasilitas lainnya. Kebudayaan Pedalaman yang bersifat semi-tertutup dan kaya akan ilmu keterampilan tangannya, hal tersebut diterapkan pada ruang semi-publik yang hanya dapat diakses oleh sebagian orang saja. Selain itu, ruang semi-publik yang mayoritas merupakan

fasilitas studio dan workshop tenun dapat mewakili karakter budaya pedalaman yang kaya akan ilmu pengetahuan dan keterampilan tradisional. Kebudayaan Keraton yang memiliki karakter eksklusif dan terbatas hanya untuk kalangan bangsawan diterapkan pada ruang semi-private yang hanya dapat diakses oleh orang yang telah terdaftar sebagai anggota atau yang telah memiliki tiket masuk.



*Gambar 2. Konsep Organisasi Ruang*  
*Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025*

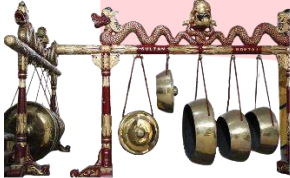
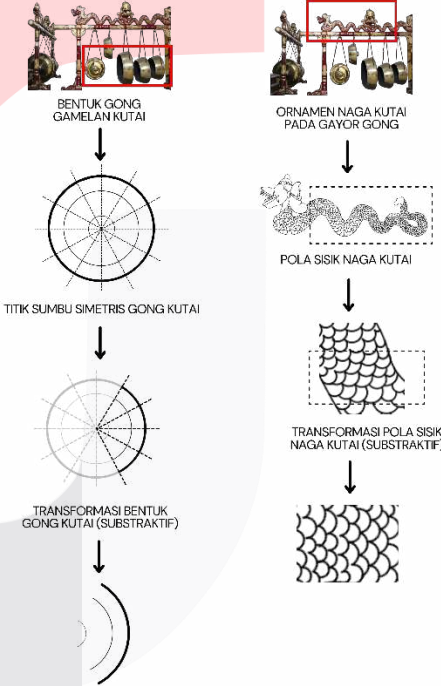
### Konsep Bentuk


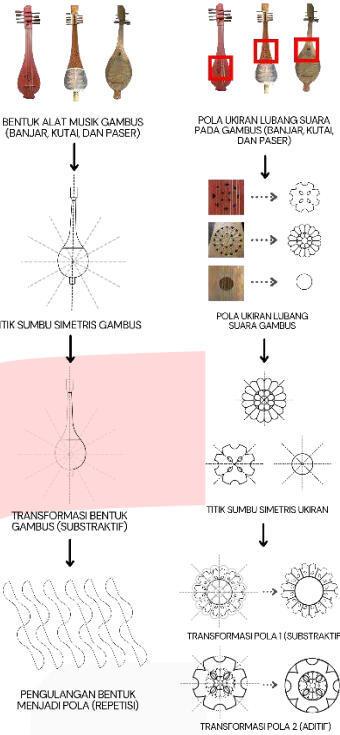

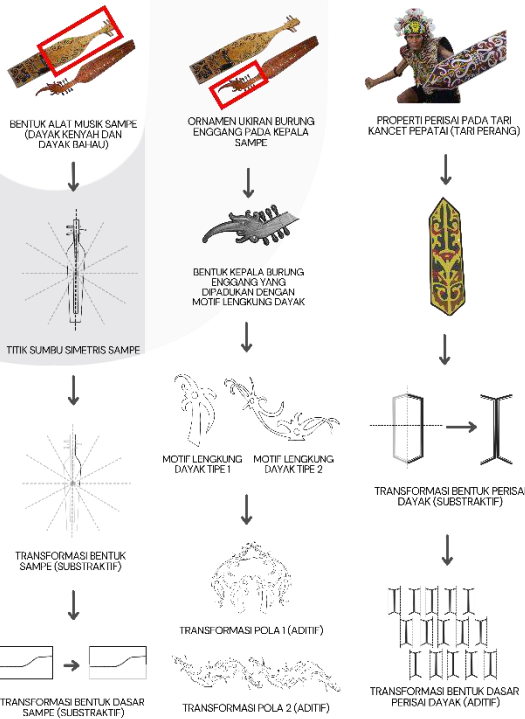
Menurut penelitian yang dilakukan oleh Putri, Andrianawati, dkk. (2023), Pengaplikasian unsur budaya pada konsep interior dapat dilakukan melalui pemilihan bentuk, motif, warna, dan material yang sifatnya modern namun tetap memberi nuansa tradisional agar mempermudah pemeliharaan dan memperpanjang waktu jangka pemakaian.

Selain itu, motif dari benda warisan budaya tradisional yang dijadikan sebagai objek visual digunakan di dalam ruang dengan mentransformasikan bentuknya menjadi tema ruangan berdasarkan teori D.K.Ching (2008), teori ini membagi bentuk transformasi menjadi 3 jenis, yaitu: transformasi dimensional, transformasi subtraktif, dan transformasi aditif.

Dalam penelitian ini, penulis mengambil bentuk dari alat musik dan senjata tradisional sebagai objek warisan budaya yang dapat mewakili kebudayaan dari berbagai sub-suku yang ada kemudian mentransformasikannya sebelum menerapkannya pada elemen pembentuk ruang. Bentuk transformasi yang dilakukan diantaranya terdapat transformasi dimensional, transformasi substraktif, serta transformasi aditif, sesuai dengan teori transformasi bentuk milik D.K. Ching.

Tabel 1. Tabel Konsep Transformasi Bentuk

No.	Alat Musik	Transformasi Bentuk
1.	<div><p>Gong Gamelan Kutai</p><p>Gong berbentuk lingkaran dengan ukuran diameter mencapai lebih dari 60 cm. Permukaannya cembung di tengah dengan tonjolan kecil yang disebut pencu. Pada bagian penggantung gong terbuat dari material kayu yang dihias dengan ukiran naga yang melambangkan kekuasaan dan kewibawaan raja Kutai.</p></div>	<div><p>BENTUK GONG GAMELAN KUTAI</p><p>ORNAMEN NAGA KUTAI PADA GAYOR GONG</p><p>TITIK SUMBU SIMETRIS GONG KUTAI</p><p>POLA SISIK NAGA KUTAI</p><p>TRANSFORMASI POLA SISIK NAGA KUTAI (SUBSTRAKTIF)</p><p>TRANSFORMASI BENTUK GONG KUTAI (SUBSTRAKTIF)</p></div>

No.	Alat Musik	Transformasi Bentuk
2.	<p>Alat Musik Gambus (Budaya Pesisir: Banjar, Kutai, dan Paser)</p>  <p>Bentuk umum dari alat musik khas suku pesisir adalah bentuk yang mirip seperti sendok dengan bagian perut yang menggembung dan bagian leher yang memanjang dan ramping. Gambus biasanya terbuat dari kayu nangka dan memiliki kulit hewan yang menutup bagian perutnya, terkadang gambus juga dihiasi oleh ukiran yang mewakili masing-masing suku.</p>	 <p>BENTUK ALAT MUSIK GAMBUS (BANJAR, KUTAI, DAN PASER)</p> <p>POLA UKIRAN LUBANG SUARA PADA GAMBUS (BANJAR, KUTAI, DAN PASER)</p> <p>TITIK SUMBU SIMETRIS GAMBUS</p> <p>TRANSFORMASI BENTUK GAMBUS (SUBTRAKTIF)</p> <p>PENGULANGAN BENTUK MENJADI POLA (REPETISI)</p> <p>POLA UKIRAN LUBANG SUARA GAMBUS</p> <p>TITIK SUMBU SIMETRIS UKIRAN</p> <p>TRANSFORMASI POLA 1 (SUBTRAKTIF)</p> <p>TRANSFORMASI POLA 2 (ADITIF)</p>
3.	<p>Alat Musik Sampe (Budaya Pedalaman: Dayak Kenyah dan Dayak Bahau)</p>  <p>Badan sampe berbentuk persegi panjang, mempunyai bahu, dan sudut yang menyiku pada ujung badan sapek; bagian belakang badannya dilubangi (seperti lubang perahu). Pada bagian kepala kadang terdapat hiasan ukiran yang menggambarkan kepala burung enggang.</p>	 <p>BENTUK ALAT MUSIK SAMPE (DAYAK KENYAH DAN DAYAK BAHAU)</p> <p>ORNAMEN UKIRAN BURUNG ENGANGGANG PADA KEPALA SAMPE</p> <p>PROPERTI PERISAI PADA TARI KANCET PEPATAI (TARI PERANG)</p> <p>TITIK SUMBU SIMETRIS SAMPE</p> <p>BENTUK KEPALA BURUNG ENGANGGANG YANG DIPADUKAN DENGAN MOTIF LENGKUNG DAYAK</p> <p>MOTIF LENGKUNG DAYAK TIF 1</p> <p>MOTIF LENGKUNG DAYAK TIF 2</p> <p>TRANSFORMASI BENTUK SAMPE (SUBTRAKTIF)</p> <p>TRANSFORMASI POLA 1 (ADITIF)</p> <p>TRANSFORMASI POLA 2 (ADITIF)</p> <p>TRANSFORMASI BENTUK DASAR SAMPE (SUBTRAKTIF)</p> <p>TRANSFORMASI BENTUK DASAR PERISAI DAYAK (ADITIF)</p>

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025



Gambar 3. Konsep Bentuk Ruang Workshop Tenun Doyo  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

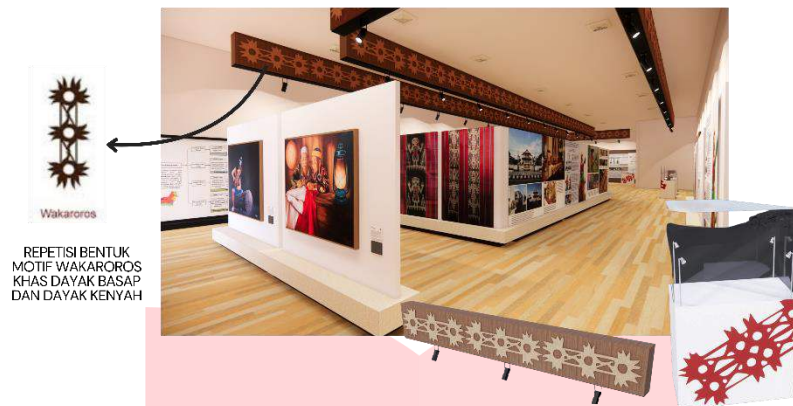
Konsep bentuk yang diterapkan ke dalam ruang workshop tenun doyo ini menerapkan transformasi bentuk dari instrumen musik sampe, yaitu dengan memotong bentuk sampe (substraktif) dan mentransformasikannya menjadi bentuk furniture dan pola plafon. Selain itu, menerapkan bentuk ukiran hias pada instrumen sampe yaitu motif lengkung khas suku Dayak yang diterapkan pada elemen dinding sebagai elemen dekoratif.



Gambar 4. Konsep Bentuk Ruang Studio Tari Tradisional  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025

Konsep bentuk yang diterapkan pada ruang tari ini mengadaptasi bentuk dari properti Tari Kancet Pepatai (Tari Perang) dari suku Dayak yaitu Perisai Dayak,

bentuk tersebut kemudian ditransformasikan menjadi treatment dinding pada ruang tari.



*Gambar 5. Konsep Bentuk Ruang Pameran Tetap*  
*Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025*

Menurut penelitian oleh Firmansyah (2016), beberapa motif tradisional yang ada di wilayah Kalimantan Timur seperti motif wakaroros belum begitu terkenal di kalangan masyarakat, terutama potensi lokal seperti bahan kayu yang melimpah dan hasil produksi kerajinan teknik ukir khas daerah Kutai Barat masih tergolong sedikit.

Konsep bentuk yang diterapkan pada ruang pameran ini menggunakan bentuk persegi panjang serta bentuk ukiran motif wakaroros khas suku Dayak Basap dan Dayak Kenyah yang diterapkan sebagai ornamen pada furniture kotak instalasi diorama serta fixture lampu track light rail spotlight yang digunakan untuk pencahayaan general di dalam ruang pameran.



*Gambar 6. Konsep Bentuk Lobby dan Toko Souvenir*

*Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025*

Konsep bentuk yang diterapkan pada area lobby dan toko souvenir menerapkan hasil transformasi bentuk dari tiga instrumen gambus khas kebudayaan pesisir dari suku Banjar, suku Kutai, dan suku Paser. Bentuk alat musik gambus digunakan sebagai motif ornamen pada meja display di area toko souvenir, sedangkan pola ukiran yang ada dari ketiga alat musik gambus setelah ditransformasikan diubah menjadi pola lantai pada area lobby.

#### Konsep Warna dan Material

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Putri, Andrianawati, dkk. (2023), Pengaplikasian unsur budaya pada konsep interior dapat dilakukan melalui pemilihan bentuk, motif, warna, dan material yang sifatnya modern namun tetap memberi nuansa tradisional agar mempermudah pemeliharaan dan memperpanjang waktu jangka pemakaian.

Dalam pengaplikasian unsur Kebudayaan Bakudapa, material yang digunakan merupakan material yang juga sering digunakan oleh masyarakat lokal Kalimantan. Sementara, konsep warna yang diterapkan pada pusat kebudayaan diambil dari warna yang mewakili dari setiap corak kebudayaan dari Suku Bakudapa, warna yang dipilih diambil berdasarkan warna yang kerap dijumpai pada kostum tari dan kostum adat yang kemudian diterapkan pada konsep perancangan.



*Gambar 7. Konsep Warna dan Material Ruang Workshop Tenun Doyo*  
*Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025*

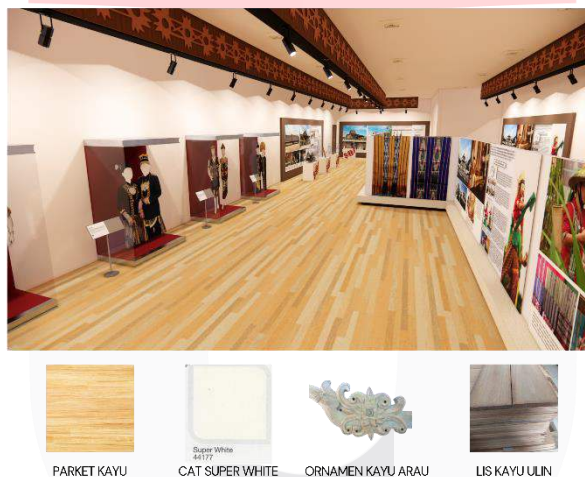
Konsep warna yang digunakan pada ruangan workshop adalah warna yang identik dengan kebudayaan suku Dayak yaitu warna merah, hijau, putih, dan hitam. Konsep material yang digunakan pada ruang workshop tenun diantaranya adalah material kayu yang diterapkan pada furniture dan kusen jendela, lantai terazzo berwarna putih, cat interior berwarna bright red dan super white yang diterapkan pada plafon, serta material karpet berwarna abu-abu yang diterapkan pada area memintal benang dan area menenun.



*Gambar 8. Konsep Warna dan Material Ruang Studio Tari Tradisional*  
*Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025*

Konsep warna yang diterapkan pada ruang tari yaitu menerapkan warna merah dan kuning yang identik dengan kebudayaan suku Dayak, warna cerah tersebut diterakan pada treatment dinding serta furniture built-in berupa panggung yang terdapat tepat di samping area latihan tari sebagai tempat menyimpan peralatan musik tradisional untuk mengiringi tari.

Konsep material yang digunakan pada studio tari menggunakan material akustik khusus yang dapat menyerap suara hentakan kaki dan suara musik yang berasal dari instrumen yang dimainkan, material akustik tersebut diterapkan pada lantai berupa sistem sprung dance floor yang diterapkan pada lantai ruang studio tari dan wood acoustic board yang diterapkan pada bagian plafon ruangan.



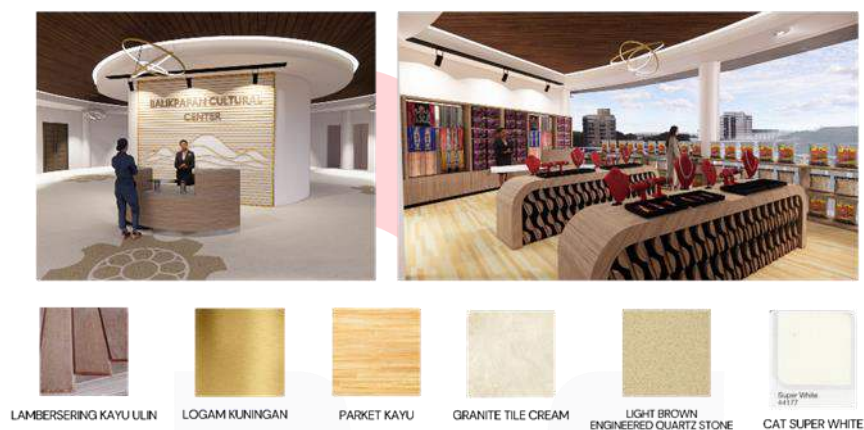
*Gambar 9. Konsep Warna dan Material Ruang Pameran Tetap*  
*Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025*

Konsep warna yang diterapkan pada ruang pameran tetap merupakan warna-warna netral seperti warna putih, hitam, dan cokelat. Warna netral diterapkan di dalam ruang agar perhatian pengunjung dapat lebih difokuskan ke dalam koleksi artefak dan infografis dari ruang pameran tetap.

Konsep material yang diterapkan pada ruang pameran menggunakan material kayu ulin dan kayu arau yang bersumber dari pengrajin lokal, material kayu arau diterapkan pada fixture lampu pada bagian plafon serta material lis kayu

ulin digunakan pada bingkai infografis yang terpasang di dinding bata dengan finishing cat interior warna super white.

Konsep warna yang diterapkan pada area lobby dan toko souvenir menggunakan warna netral seperti warna putih, hitam, dan coklat. Warna netral diterapkan pada area lobby dengan aksen warna kuning pada fixture lampu dan area resepsionis.



*Gambar 10. Konsep Warna Material Lobby dan Toko Souvenir  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025*

Konsep material yang diterapkan pada area lobby dan toko souvenir menggunakan campuran material bergaya modern seperti granit, kuningan, dan kuarsa rekayasa (engineered quartz) dengan material alam seperti lambersering kayu ulin, pengayaan modern lebih terlihat pada area publik seperti lobby dan toko souvenir sesuai dengan konsep yang mengadaptasi budaya masyarakat pesisir, yaitu bersifat terbuka dan mudah menerima kebudayaan luar.

## KESIMPULAN

Perancangan Pusat Kebudayaan di Kota Balikpapan dengan pendekatan budaya BAKUDAPA (Banjar, Kutai, Dayak, dan Paser) bertujuan untuk melestarikan kearifan lokal sekaligus mendukung perkembangan ekonomi kreatif melalui

fasilitas multifungsi seperti ruang pameran, workshop, dan pertunjukan seni. Dengan mengusung konsep "Tiga Pilar Kebudayaan Kalimantan Timur" yang mencakup budaya keraton, pesisir, dan pedalaman, gedung ini dirancang untuk mencerminkan identitas budaya lokal melalui tata ruang fleksibel dan elemen interior berbasis budaya setempat. Diharapkan fasilitas ini tidak hanya menjadi pusat aktivitas seni dan budaya, tetapi juga destinasi wisata yang berkontribusi pada pelestarian nilai-nilai tradisional dan penguatan identitas masyarakat di Kota Balikpapan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2024). *SIPERMATA*. Retrieved from Disporapar Kota Balikpapan:  
<https://disporapar.balikpapan.go.id/berita/6065/sipermata>
- Amelia, K. P., Anwar, H., & Hambali, R. (tahun). Studi komparasi: Peran elemen desain interior dalam membentuk suasana ruang pada bar & lounge. *Jurnal Arsitektur Arcade*, 7(1), 67-74.
- Bantuan Teknis Pendampingan Penyusunan Dokumen RPIJM Kota Balikpapan*. (2016). Balikpapan.
- Pemerintah Kota Balikpapan. (2021). *RPJMD Kota Balikpapan Tahun 2021-2026*. Pemerintah Kota Balikpapan.
- Pemerintah Provinsi Kalimantan Timur. (2018). *Pokok pikiran kebudayaan daerah Kalimantan Timur*. Pemerintah Provinsi Kalimantan Timur.
- Putri, S., Andrianawati, A., & Hanafiah, U. I. M. (2023). PERANCANGAN ULANG INTERIOR TANJUNG LESUNG BEACH HOTEL DENGAN PENDEKATAN BUDAYA SUKU BADUY. *eProceedings of Art & Design*, 10(5).
- Firmansyah, R. (2016). Pelatihan furnitur, ukir kayu dan finishing: Pemberdayaan potensi pertukangan kayu Kecamatan Rantau Pulung, Sangata & Bengalon, Kutai Timur, Kalimantan Timur. *Prosiding: Seni, Teknologi, dan Masyarakat*, (1).