

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN GALERI DAN *WORKSHOP* KERAJINAN DENGAN PENDEKATAN SEMIOTIK**  
**PADA KONTEKS KEHIDUPAN SUKU MAERASI**  
**(KAIMANA,PAPUA BARAT)**



Disusun Oleh:  
**IEN DESTANIA PATASIK**  
61.18.0331

**DUTA WACANA**  
**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA YOGYAKARTA**

2022

**LEMBAR PERSETUJUAN  
TUGAS AKHIR**

**Perancangan Galeri dan *Workshop* Kerajinan dengan Pendekatan Semiotik pada Konteks Kehidupan Suku Maerasi di  
Kaimana, Papua Barat**

Diajukan kepada Program Studi Arsitektur,  
Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta,  
sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

Disusun Oleh :  
**IEN DESTANIA PATASIK**  
**61.18.0331**


Diperiksa di : Yogyakarta  
Tanggal : 25 November 2022

Dosen Pembimbing I

  
Ir. Eko Agus Prawoto, M.Arch.

Dosen Pembimbing II

  
Stefani Natalia Sabatini, S.T., M.T.

  
DU Mengetahui,  
Ketua Program Studi Arsitektur

  
Dr.-Ing. Sita Yuliasuti Amijaya, S.T., M.Eng.

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ien Destania Patasik  
NIM : 61180331  
Program studi : Arsitektur  
Fakultas : Arsitektur dan Desain  
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“PERANCANGAN GALERI DAN WORKSHOP KERAJINAN DENGAN  
PENDEKATAN SEMIOTIK PADA KONTEKS KEHIDUPAN SUKU  
MAERASI DI KAIMANA, PAPUA BARAT”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta  
Pada Tanggal : 31 Oktober 2022

Yang menyatakan



(Ien Destania Patasik)  
NIM.61180331

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Perancangan Galeri dan *Workshop* Kerajinan dengan Pendekatan Semiotik pada Konteks Kehidupan Suku Maerasi di Kaimana, Papua Barat

Nama Mahasiswa : **IEN DESTANIA PATASIK**

NIM : **61.18.0331**

Matakuliah : Tugas Akhir Kode : DA8888

Semester : GANJIL Tahun Akademik : 2022/2023

Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain Prodi : Arsitektur

Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

---

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir  
Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta  
dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal : 25 Oktober 2022

Yogyakarta, 7 November 2022

Dosen Pembimbing I

  
Ir. Eko Agus Prawoto, M.Arch.

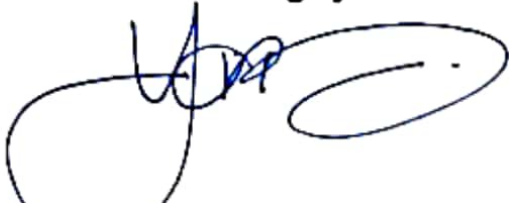
Dosen Penguji I

  
Dr. -Ing., Wiyatiningsih, ST., MT..

Dosen Pembimbing II

  
Stefani Natalia Sabatini, S.T., M.T.

Dosen Penguji II

  
Yordan Kristanto Dewangga, S.T., M.Ars.

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwas skripsi:

**Perancangan Galeri dan *Workshop* Kerajinan dengan Pendekatan Semiotik pada Konteks Kehidupan Suku Maerasi di Kaimana, Papua Barat**

adalah benar-benar hasil karya sendiri.

Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan kaki dan Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari skripsi ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Yogyakarta, 7 November 2022


**IEN DESTANIA PATASIK**  
**61.18.0331**

# DAFTAR ISI

## HALAMAN AWAL

Halaman Judul .....	i
Lembar Persetujuan .....	ii
Lembar Pengesahan .....	iii
Penyataan Keaslian .....	iv
Kata Pengantar .....	v
Daftar Isi .....	vi
Abstrak.....	vii

## BAB 3 LOKASI DAN ANALISIS SITE

Tinjauan Lokasi .....	19
Data Kawasan .....	21
Analisis Kawasan.....	22
Analisis Site .....	26
Resume Analisis Site .....	30

## BAB I PENDAHULUAN

Latar Belakang .....	4
Fenomena .....	5
Permasalahan.....	6
Rumusan Masalah .....	7
Metode dan Pendekatan .....	7

## BAB 4 PROGRAMMING

Alur Programming .....	32
Proyeksi Pengunjung .....	32
Fungsi, Fasilitas dan Pelaku .....	32
Kriteria dan Aktivitas Pengguna .....	33
Kebutuhan dan Sifat Ruang .....	34
Hubungan dan Besaran Ruang .....	35

## LAMPIRAN

Poster  
Gambar Kerja  
Lembar Kontasi

## BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Literatur.....	9
Studi Preseden .....	13

## BAB 5 KONSEP

Konsep Utama .....	38
Konsep Dasar .....	39
Zonasi .....	40
Lanskap dan Gubahan Massa.....	41
Semiotik .....	42

# PERANCANGAN GALERI DAN *WORKSHOP* KERAJINAN DENGAN PENDEKATAN SEMIOTIK PADA KONTEKS KEHIDUPAN SUKU MAERASI (KAIMANA, PAPUA BARAT)

## ABSTRAK

Setiap suku memiliki ciri khas yang terus diwariskan turun-temurun agar seni dan budaya tersebut tidak punah. Usaha melestarikan warisan ini juga dapat dilihat di Kaimana yang merupakan salah satu kabupaten di Indonesia yang berada di provinsi Papua Barat. Kaimana memiliki kerajinan khas seperti corak batik, tenun, ukiran kayu, tifa, noken dan lain sebagainya. Namun sangat disayangkan karena banyak fasilitas terkait seni dan budaya yang belum ada di Kaimana, salah satunya adalah galeri. Masyarakat khususnya pengrajin kerajinan khas Kaimana sangat mengharapkan hadirnya galeri untuk mereka agar dapat memasarkan karya mereka, namun sampai saat ini belum direalisasikan.

Bersamaan dengan rencana pemerintah Papua Barat yang ingin meningkatkan kualitas dan kuantitas kerajinan dengan membuat beberapa program yang salah satunya adalah pelatihan untuk para pengrajin, dimana pemerintah akan menyediakan tempat bagi pengrajin untuk berlatih. Mengambil konteks kehidupan suku Maerasi di Kaimana sebagai acuan dalam desain semiotika dalam tugas ini, dimana galeri ini akan mengintegrasikan kehidupan suku terbesar di Kaimana yaitu suku Maerasi. Desain yang mengintegrasikan kehidupan suku Maerasi yang akan diterapkan pada tata ruang, dimensi, warna dan tekstur.

Tujuan Galeri Kerajinan dan Workshop ini didesain adalah untuk menjadi wadah atau tempat yang produktif untuk memperkenalkan, memasarkan dan memberikan wawasan atau pengetahuan, menarik masyarakat setempat maupun wisatawan agar dapat melestarikan ragam kekayaan seni, budaya dan sejarah yang ada di Kaimana.

Kata Kunci : Semiotik, Galeri, Workshop, Maerasi, Kaimana

# PERANCANGAN GALERI DAN *WORKSHOP* KERAJINAN DENGAN PENDEKATAN SEMIOTIK PADA KONTEKS KEHIDUPAN SUKU MAERASI (KAIMANA, PAPUA BARAT)

## ABSTRAK

Each tribe has a characteristic that continues to be passed down from generation to generation so that the arts and culture do not become extinct. Efforts to preserve this heritage can also be seen in Kaimana which is one of the districts in Indonesia located in the province of West Papua. Kaimana has distinctive crafts such as batik patterns, weaving, wood carving, tifa, noken and so on. However, it is unfortunate because many facilities related to art and culture do not yet exist in Kaimana, one of which is a gallery. The community, especially the craftsmen of Kaimana's handicrafts, really hope for the presence of a gallery for them to be able to market their work, but so far this has not been realized.

Along with the West Papua government's plan to improve the quality and quantity of handicrafts by creating several programs, one of which is training for craftsmen, where the government will provide a place for craftsmen to practice. Taking the context of the life of the Maerasi tribe in Kaimana as a reference in the semiotic design in this assignment, where this gallery will interpret the life of the largest tribe in Kaimana, the Maerasi tribe. Design that interprets the life of the Maerasi tribe which will be applied to the layout, dimensions, colors and textures.

The purpose of this Craft Gallery and Workshop is designed to be a productive place or place to introduce, market and provide insight or knowledge, attracting local people and tourists in order to preserve the rich variety of arts, culture and history in Kaimana.

Keywords: Semiotics, Gallery, Workshop, Maerasi, Kaimana

**DUTA WACANA**



---

## PROGRAMMING TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN GALERI DAN WORKSHOP KERAJINAN DENGAN PENDEKATAN SEMIOTIK PADA KONTEKS KEHIDUPAN SUKU MAERASI (KAIMANA, PAPUA BARAT)



Ien Destania Patasik  
61180331

Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Arsitektur  
Universitas Kristen Duta wacana

---

# KERANGKA BERPIKIR

## LATAR BELAKANG



- Ekonomi kreatif di Indonesia
- Ekonomi kreatif di Papua Barat
- Program Dekranasda dalam upaya meningkatkan kualitas dan kuantitas produk kerajinan

## FENOMENA



- Program Dekranasda Papua Barat di Kaimana
- Program Dekranasda terkait fasilitas belum terpenuhi
- Fasilitas sebagai penunjang produktifitas pengrajin
- Kerajinan Bentuk Revitalisasi Budaya Suku Maerasi

## PERMASALAHAN



### Fungsional & Arsitektural :

- Pengrajin berjualan di kawasan wisata pantai Bantemin
- Bangunan pengrajin membuat wisata pantai Bantemi tidak elok dipandang
- Kondisi beberapa kios pengrajin di Wisata pantai Bantemi tidak layak digunakan
- Bangunan ikonik di Kaimana belum mencerminkan ciri khas Kaimana

## SOLUSI



### Solusi Permasalahan :

- Membuat bangunan yang berfungsi sebagai tempat jualan, *workshop area* dan edukasi bagi pengrajin dan masyarakat.
- Membuat desain bangunan yang memberi ciri khas Kaimana
- Merancang bangunan >100 m dari garis sepadan pantai
- Lokasi desain mudah diakses dan dilihat oleh masyarakat.

### Solusi Pendekatan :

- Menggunakan pendekatan Semiotik untuk mendukung pengaplikasian gagasan pikiran terkait kehidupan suku Maerasi pada desain Galeri

## RUMUSAN MASALAH



Bagaimana Menciptakan Rancangan Galeri yang dapat memwadhahi aktivitas jual-beli, edukasi dan workshop tentang kerajinan serta desain yang mengintegrasikan ciri khas Kaimana melalui pendekatan semiotik

## METODE



### Pengumpulan Data Primer :

- Wawancara
- Observasi
- Dokumentasi

### Pengumpulan Data Sekunder :

- RIPPDA Provinsi Papua Barat 2011-2030
- Data Jumlah Wisata Budaya di Provinsi Papua Barat, 2009-2013
- Etnografi Kaimana Edisi Pertama 2018
- Peraturan Desrah Kabupaten Kaimana tentang Rencana Detail Tata Ruang Kabupaten Kaimana

## TINJAUAN PUSTAKA



### Studi Literatur :

1. Teoritis
  - Kajian Galeri
  - Kajian Workshop
  - Kajian Aksesibilitas
  - Kajian Kerajinan
  - Suku Maerasi
2. Arsitektural
  - Semiotik dalam Arsitektur

### Studi Preseden :

1. Gallery of Furniture
2. Museum Tsunami Aceh
3. Bunjil Place
4. Centre Pompidou-Metz

## ANALISIS SITE



1. Alternatif Site
  - Data Site Alternatif
  - Kriteria Pemilihan Site
2. Profil Site
  - Lokasi Site
  - Kondisi Eksisting
3. Konteks Site
  - Infrastruktur
  - Lingkungan
4. Resume

## PROGRAM RUANG



- Kepemilikan Bangunan
- Klasifikasi Pengguna
- Aktivitas pengguna
- Kebutuhan ruang
- Sifat Ruang
- Hubungan Ruang
- Besaran Ruang

## IDE KONSEP



- Konsep zonasi kawasan
- Konsep Sirkulasi Kawasan
- Konsep Lanskap
- Konsep Semiotik
- Konsep Struktur, Konstruksi & Material Bangunan
- Konsep Utilitas
- Siteplan & Situasi



**BAB 1**  
**PENDAHULUAN**

DUTA WACANA



**LATAR  
BELAKANG**



**FENOMENA**



**PERMASALAHAN**



**PENDEKATAN  
SOLUSI**



**RUMUSAN  
MASALAH**



**METODE**

# LATAR BELAKANG

## ARTI JUDUL

## PERANCANGAN

Perancangan adalah usulan pokok yang mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik, melalui tiga proses : mengidentifikasi masalah-masalah, mengidentifikasi metode untuk pemecahan masalah, dan pelaksanaan pemecahan masalah. Dengan kata lain adalah pemograman, penyusunan rancangan, dan pelaksanaan rancangan. (John Wade, 1997).

## GALERI

Galeri merupakan tempat untuk menjual benda / karya seni, berbeda dengan museum. (Susilo, 2013).

## KERAJINAN

Kerajinan adalah sesuatu yang akan menghasilkan benda seni. Benda-benda seni tersebut memiliki kualitas. Hal ini membuat seseorang dalam proses pembuatannya melakukan dengan rasa keindahan. Selain itu, terdapat ide-ide murni yang menghasilkan produk berkualitas. Memiliki bentuk yang indah serta menarik. (Suprarto, 1985).

## WORKSHOP

Tempat yang menampung kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan keahlian dan latar belakang belakang profesi yang sama, untuk sekedar interkasi atau melakukan pembahasan mendalam untuk pengembangan masalah tertentu. (Saussure, 1996).

## SEMIOTIK

Semiotik merupakan kajian mengenai tanda dalam kehidupan sosial, mencakup apa saja tanda tersebut dan hukum apa yang mengatur terbentuknya tanda. (Saussure, 1996).

## SUKU MAERASI 1820

Suku Maerasi merupakan penduduk asli dan juga suku terbesar di Kaimana. Suku Maerasi memiliki cerita tentang burung raksasa yang sangat populer di Kaimana

## KESIMPULAN

PENGRAJIN & MASYARAKAT  
KEBUTUHAN & WADAH  
KEHIDUPAN MAERASI DAN IANBA (1820AN)

PERANGKAT GALERI DAN WORKSHOP  
KERAJINAN DENGAN KONTEKS KEHIDUPAN  
SUKU MAERASI



## EKONOMI KREATIF

Perkembangan Industri Kreatif dan Ekonomi Kreatif menunjukkan perkembangan dan menjadi salah satu perhatian pemerintah saat ini. Undang-undang tersebut bertujuan untuk mengoptimalkan kreativitas sumber daya manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi.

## SUBSEKTOR PENYUMBANG UNGGULAN EKONOMI KREATIF



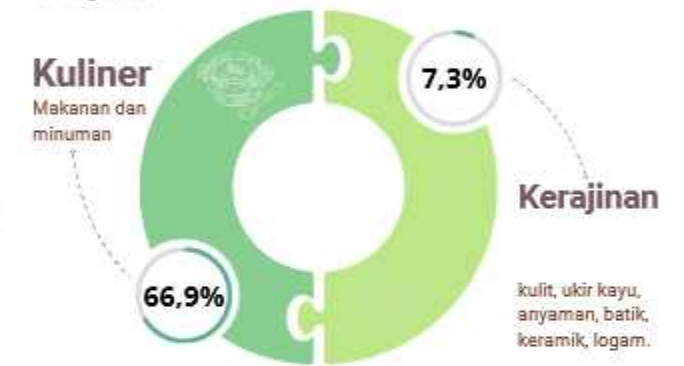
## EKONOMI KREATIF DI PAPUA BARAT

Lapangan usaha yang paling banyak berkontribusi dalam PDRB Papua Barat adalah Industri Pengolahan.



## INDUSTRI PENGOLAHAN

Subsektor ekonomi kreatif yang unggulan di Papua Barat yaitu pada sektor Kuliner dan Kerajinan



## POTENSI SEKTOR KRIYA DI PAPUA BARAT

Papua Barat Yakin Ekonominya Bisa Tumbuh 7 Persen dari Ekonomi Kreatif

8 Oktober 2018 11:47



Sumber : Kumparan Bisnis

Dekranasda Papua Barat dorong peningkatan industri kriya



Sumber : Antara Papua Barat

Dewan Kerajinan Nasional Daerah (Dekranasda) Provinsi Papua Barat akan terus mendorong peningkatan produk industri kriya.



Potensi sumber daya alam yang melimpah



jumlah perajin di daerah itu terus bertambah.

Hal ini menjadi salah satu aset yang mampu mendongkrak perekonomian rakyat di Papua Barat

## UPAYA PENINGKATAN KUALITAS & KUANTITAS KERAJINAN

program pendampingan serta promosi akan dilaksanakan untuk mewujudkan peningkatan produk kriya



PENDAMPINGAN & PROMOSI

MODAL USAHA



Pemberian modal usaha dari Dekranasda Papua Barat.

Fasilitas untuk pengembangan usaha seperti tempat pembuatan kerajinan dan tempat jual-beli kerajinan



FASILITAS

Pemerintah Lembaga Resmi

Pemerintah menjadi pendukung yang membantu memfasilitasi kebutuhan untuk promosi, melatih dan jual beli kerajinan.



Kerjasama

Pengrajin Masyarakat

Pengrajin menjadi pemeran utama untuk kerajinan yang sustainable



# FENOMENA

## • PENERAPAN PROGRAM DEKRANASDA DI KAIMANA

### 1. PENDAMPINGAN

Pengrajin ukir Jepara tularikan keahlian ke Papua  
Papua No. 1 News Portal | Jubi,

Jepara, Jubi- Pengrajin kampung sambada ukir Desa Petekakan, Kecamatan Tahunan, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah, telah menularkan keahliannya ke sesama pengrajin di kawasan danau Sentani. Menika mentransfer ketampilan dengan cara mengirim tenaga ukir atau permintaan Menteri pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak, Yohana Yembise.

"Kami kirim empat personel ke Sentani khusus melatih warga sana," kata Ketua paguyuban sambada ukir Gemah Ropah Rahaja, Nur Khadir, Kamis.

Sumber : Jubi.co.id

Kembangkan UMKM, Disperindagkop Kabupaten Kaimana Kunjungi Kota Yogyakarta



Sumber :Jogja Daily

Program Dekranasda dalam upaya peningkatan kualitas dan kuantitas produk kerajinan yaitu pendampingan/pelatihan sudah dilakukan oleh pemerintah dengan membawa pengrajin dari luar daerah untuk melatih pengrajin di Kaimana.

### 2. MODAL USAHA



Sumber : Kaimana News

Pemerintah Kaimana telah menjalankan Program upaya peningkatan kualitas dan kuantitas produk kerajinan yang kedua yaitu memberikan modal usaha unuk pengrajin.

### 3. PROMOSI

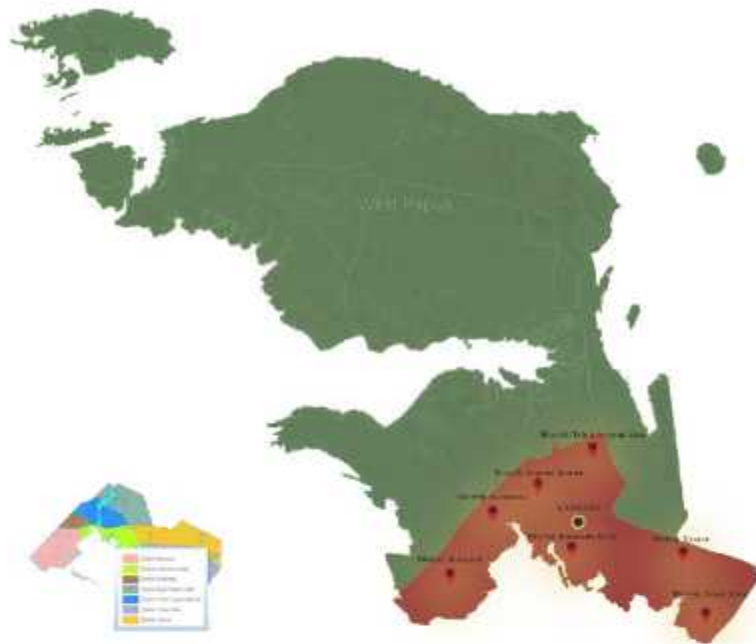
Pemerintah Kaimana mempromosikan kerajinan di Kaimana melalui event seperti "Festival Noken", "Pentas Seni" di sekolah, dan Pameran.



Sumber : Dokumentasi Pribadi



Sumber : Kaimana News



Kaimana merupakan salah satu kabupaten di Papua Barat yang memiliki kekayaan alam yang potensinya sangat besar.

## • FASILITAS

Bilha

**Pengrajin Anyaman di Kaimana**  
"Pernah beberapa kali orang dari dinas datang ke pasar, kami sudah minta supaya ada rumah khusus unuk kami jualan tas anyaman, mereka janji untuk siapkan tapi sampai hari ini belum juga terwujud".

Marlince

"Memang biasanya kami jualan di Pasar, tapi mungkin karena disitu pasar sayur jadi orang lebih fokus beli sayur. Makanya kami coba cari rejekidisini, siapa tahu ada yang lewat di jalan mau bantu kami dengan membeli noken"

**Pengrajin Anyaman di Kaimana**

## • KERAJINAN BENTUK REVITALISASI BUDAYA MAERASI



Kerajinan merupakan potensi besar yang ada di Kaimana terutama dari suku Maerasi yang merupakan suku asli Kaimana.

Saat ini pengrajin di Kaimana belum memiliki tempat khusus untuk memasarkan karya mereka. Sehingga mereka memilih berjualan di pinggir pantai/jalan.

## GALERI TAK KUNJUNG HADIR, PENGRAJIN NOKEN TERPAKSA JUALAN DI PANTAI

kaimananews | Juli 15, 2020 | Berita Utama | Leave a comment | 1.360 Views



## KESIMPULAN

Program Dekranasda Papua Barat dalam upaya meningkatkan kualitas & kuantitas Kerajinan



# PERMASALAHAN

## • FUNGSIONAL

### 1. PENGRAJIN BERJUALAN DIPINGGIR PANTAI WISATA BANTEMI



Tidak ada tempat khusus berjualan kerajinan

Pengrajin membangun tempat jualan dipinggir jalan/pantai

Pedagang makanan mulai mengikuti dan membangun di area yang sama

#### Kondisi Bangunan Penjual Kerajinan dan Makanan dipinggir Pantai



### 2. BANGUNAN PENGRAJIN PANTAI WISATA BANTEMI TIDAK ELOK DIPANDANG



Dipadati Bangunan, Kawasan Wisata Pantai Bantemi Semrawut dan Tak Elok Dipandang

© Desember 5, 2021 | Hudaqya Pahlawati

Area hijau menjadi chaos dan tidak elok dipandang. Penyebab bangunan terlihat Chaos :



1 Penggunaan warna terpal yang kontras satu sama lain.

2 Penggunaan beragam jenis material yang kemudian dicat tidak selaras.

### 3. SKILL PENGRAJIN YANG MONOTON

#### Kerajinan (noken) Pengrajin Kaimana dari 2017-2021



Produk kerajinan yang dijual motif, bentuk dan warnanya mirip dari tahun ke tahun. Tidak ada perubahan walaupun sudah menggunakan material modern

#### Perbandingan kerajinan noken Kaimana dan Jayapura (menggunakan bahan yang sama)



Kerajinan di Kaimana belum mengalami peningkatan baik secara model maupun motif, sehingga kurang menarik untuk dilihat. , walaupun menggunakan bahan yang sama Sedangkan kerajinan noken dari Jayapura sudah mulai menggunakan model yang lebih kekinian.



# PERMASALAHAN

## • ARSITEKTURAL

### 1. BANGUNAN PENJUAL TIDAK LAYAK DIGUNAKAN



Bangunan mudah rusak karena angin/hujan



Material mudah berkarat dan patah



Bangunan tidak memiliki ciri khas/pembeda



Terasa sangat panas saat siang hari karena menggunakan material yang tidak mereduksi panas



Bangunan tidak tertata rapih



Bangunan berada <100m dari garis sepadan pantai

### 2. BANGUNAN IKONIK DI KAIMANA



Honai Rumah adat suku Dani, Papua bagian pegunungan



Kantor DPRD, Kaimana



Kantor Bupati, Kaimana



Rumah adat Kaimana

Terdapat 2 bangunan ikonik di Kaimana, bangunan ini menjadi *point of interest* karena **bentuk atapnya** yang **menginterpretasikan Honai** yang merupakan **rumah Adat Papua**. Sebenarnya suku asli di Kaimana tidak menggunakan rumah adat seperti Honai.

### 3. CIRI KHAS KAIMANA



#### 1001 Senja

Kaimana dikenal sebagai kota yang memiliki keindahan Senja yang luar biasa.



#### Hiu-Paus

Di Kaimana terdapat spot dimana ikan raksasa ini selalu muncul saat pagi hari. Masyarakat biasanya berenang bersama.



#### lamba Burung Raksasa yang Hidup di Kampung Lobo

lamba adalah burung raksasa dalam cerita suku Maerasi. Burung ini melambangkan ketangguhan, keberanian, dan kegagahan bagi suku Merasi khususnya kampung Lobo.

### SOLUSI PERMASALAHAN & PENDEKATAN



**Pendekatan Semiotik** dianggap sangat cocok atau mendukung pengaplikasian unsur sejarah dan budaya dalam desain karena pada dasarnya semiotik merupakan ilmu tentang tanda-tanda. Pendekatan ini diambil untuk mewujudkan desain yang mampu menunjukkan ciri khas Kaimana dalam hal ini merupakan bentuk interpretasi kehidupan suku Maerasi sebagai gagasannya kedalam aspek-aspek arsitektural.

### RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana Menciptakan Rancangan Galeri yang dapat mewadahi Aktivitas jual-beli, pameran, edukasi dan workshop area serta desain yang menginterpretasikan kehidupan suku Maerasi melalui pendekatan semiotik

### METODE

Pengumpulan Data Primer :

- Wawancara
- Observasi
- Dokumentasi

Pengumpulan Data Sekunder :

- RIPPDA Provinsi Papua Barat 2011-2030
- Data Jumlah Wisata Budaya di Provinsi Papua Barat, 2009-2013
- Etnografi Kaimana Edisi Pertama 2018
- Peraturan Desrah Kabupaten Kaimana tentang Rencana Detail Tata Ruang Kabupaten Kaimana



## DAFTAR PUSTAKA

- Broadbent, G. (1980).** Signs, Symbols, and Architecture. New York: John Willey & Sons.
- Ching, F. (1991).** Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya. Jakarta: PT. Erlangga.
- De Chiara Joseph, K. L. (1997).** Standar Perencanaan Tapak. Jakarta: PT. Erlangga.
- Dharma, A. (2010).** Semiotika dalam Arsitektur.
- Irianti, S. (2008).** Rencana Program Investasi Jangka Menengah Kabupaten Kaimana. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Neufert, P., & Ernst. (2000).** Data Arsitek Edisi 3. London: Oxford Brookes .
- Neufert, P., & Ernst. (2002).** Data Arsitek Jilid II Edisi 33. Jakarta: PT. Erlangga.
- Robillard, D. A. (1982).** Public Space Design in Museums. Milwaukee: University of Wisconsin Milwaukee.
- Rumansara, E., & Kondologit, E. (2018).** ETNOGRAFI KAIMANA Edisi 1. Kaimana: Universitas Cendrawasih.
- Dafrina, A. (2013).** Penerapan Arsitektur Metafora Pada Museum Tsunami Aceh di Banda Aceh . JURNAL ARSITEKNO, 2, 1-8.
- Dewi, N. K. (2014).** Penerapan Ciri-ciri Arsitektur Postmodern Pada Bangunan Museum Tsunami Aceh. Teori Arsitektur 2, 1-11.
- Archdaily.**"Bunjil Place/ fjmt".<https://www.archdaily.com/897651/bunjil-place-fjmt>. Diakses pada 8 Maret 2022.
- Archdaily.**"Gallery of Furniture / CHYBIK + KRISTOF". <https://www.archdaily.com/869729/gallery-of-furniture-chybik-plus-kristof>. Diakses pada 20 Maret 2022.
- Archdaily.**"Centre Pompidou-Metz / Shigeru Ban Architects". <https://www.archdaily.com/490141/centre-pompidou-metz-shigeru-ban-architects>. Diakses pada 14 Juni 2022.
- Patel, Charvi. (2019).** "Analysis to understand applied technology". [https://issuu.com/charvipatel/docs/charvi\\_patel\\_applied\\_technology](https://issuu.com/charvipatel/docs/charvi_patel_applied_technology). Diakses pada 15 Juni 2022