

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN GALERI BUDAYA  
SUKU KAMORO DI KABUPATEN MIMIKA**

DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR DAN PERILAKU



Disusun Oleh:

**QUEEN MICHELLE ANGEL TANAMAL IWANGGIN**

**61180377**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN GALERI BUDAYA SUKU KAMORO DI KABUPATEN MIMIKA

Dengan Pendekatan Arsitektur dan Perilaku

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:

QUEEN MICHELLE ANGEL TANAMAL IWANGGIN

61180377

Diperiksa di

: Yogyakarta

Tanggal

: 19 April 2024

Dosen Pembimbing 1



Dr. Freddy Marihot Rotua Nainggolan, S.T., M.T

Dosen Pembimbing 2



Sriana Delfiati., S.T., M.Ars

Mengetahui

Ketua Program Studi



Linda Octavia, S.T., M.T

**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 : Queen Michelle Angel Tanamal Iwanggin  
NIM : 61180377  
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 BUDAYA SUKU KAMORO DI KABUPATEN  
MIMIKA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR DAN PERILAKU”**

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 : 19 April 2024

Yang menyatakan,

(Queen Michelle Angel Tanamal Iwanggin)

NIM.61180377

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Judul** : PERANCANGAN GALERI BUDAYA SUKU KAMORO DI KABUPATEN MIMIKA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR DAN PERILAKU

**Nama Mahasiswa** : **QUEEN MICHELLE ANGEL TANAMAL IWANGGIN**

**NIM** : 61180377

**Mata Kuliah** : Tugas Akhir **Kode** : DA8888

**Semester** : Ganjil / Genap **Tahun** : 2023/2024

**Program Studi** : Arsitektur **Fakultas** : Fakultas Arsitektur dan Desain

**Universitas** : Universitas Kristen Duta Wacana

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 3 April 2024

Yogyakarta, 19 April 2024

Dosen Pembimbing 1



Dr. Freddy Marihot Rotua Nainggolan, S.T., M.T.

Dosen Penguji 1



Dr.-Ing. Ir. Winarna, M.A.

Dosen Pembimbing 2



Sriana Delfiati, S.T., M.Ars.

Dosen Penguji 2



Linda Octavia, S.T., M.T.

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa Tugas Akhir:


### PERANCANGAN GALERI BUDAYA SUKU KAMORO DI KABUPATEN MIMIKA

Dengan Pendekatan Arsitektur dan Perilaku

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 Tugas Akhir ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Yogyakarta, 19 April 2024

  
Queen Michelle Angel Tanamal Iwanggin

61180377

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yesus, atas segala rahmat dan karunia-Nya yang tiada henti, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Perancangan Galeri Budaya Suku Kamoro di Kabupaten Mimika dengan Pendekatan Arsitektur dan Perilaku”.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur dari Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Duta Wacana. Pengerjaan tugas akhir ini tidak terlepas dari doa, dukungan, dan dorongan dari berbagai pihak yang dengan tulus membantu dalam proses penelitian dan penulisan.

Dalam tugas akhir ini, saya mencoba untuk merancang fasilitas yang bertujuan untuk mewadahi aktivitas mengukir dari suku Kamoro di Kabupaten Mimika, yang mana aktivitas ini sudah menjadi bagian dan tradisi dari suku Kamoro. Diharapkan perancangan Galeri Budaya ini dapat menjadi wadah untuk memperkenalkan lebih dalam lagi suku Kamoro dan menjadi tempat melestarikan budaya Kamoro, terutama aktivitas mengukir ini.

Saya menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan guna perbaiki di masa mendatang.

Akhir kata, saya ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang sudah membimbing saya sampai dapat menyelesaikan tugas akhir, orang tua yang tidak henti-hentinya mendoakan dan mendukung, sahabat, dan semua pihak yang selalu mendoakan dan mendukung proses penulisan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Terima kasih.

Yogyakarta, 19 April 2024  
Queen Iwanggin

# DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
<b>BAB I      PENDAHULUAN</b>	
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Fenomena.....	2
1.3    Permasalahan.....	2
1.4    Pendekatan Solusi.....	2
1.5    Metode.....	2
1.6    Rumusan Masalah.....	2
<b>BAB II     TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1    Studi Literatur.....	3
2.2    Studi Preseden.....	9
<b>BAB III    ANALISIS</b>	
2.1    Kriteria Pemilihan Site.....	15
2.2    Site Terpilih.....	16
2.3    Analisis Site.....	17
<b>BAB IV    PROGRAM RUANG</b>	
3.1    Tinjauan Ruang.....	21
3.2    Performansi Ruang.....	23
3.3    Besaran Ruang.....	25
<b>BAB V     KONSEP PERANCANGAN</b>	
4.1    Zonasi.....	30
4.2    Sirkulasi.....	32
4.3    Ide Desain.....	33
4.4    Utilitas.....	38
DAFTAR PUSTAKA.....	
LAMPIRAN.....	

## ABSTRAK

Indonesia merupakan Negara yang memiliki keberagaman suku dan budaya. Di Provinsi Papua sendiri terdapat 225 suku (BPS Provinsi Papua, 2022). Suku-suku di Papua yang tinggal di daerah pesisir, hampir semua melakukan aktivitas mengukir. Aktivitas mengukir ini sudah menjadi bagian serta jati diri dari suku-suku yang tinggal di daerah pesisir Papua. Suku Kamoro, salah satu suku pesisir yang tinggal di Kabupaten Mimika juga masih melakukan aktivitas mengukir. Namun, seiring berjalannya waktu dan pengaruh dunia modern, aktivitas mengukir ini mulai memudar dan bahkan hampir punah. Maka dari itu, melalui Yayasan Maramowe, Pemerintah setempat, dan PT Freeport Indonesia, bekerjasama untuk berupaya melestarikan aktivitas mengukir di suku Kamoro. Melalui Perancangan Galeri Budaya Suku Kamoro dengan pendekatan Arsitektur dan Perilaku, diharapkan dapat menjadi wadah yang juga tetap memperhatikan kenyamanan, terutama bagi para pengukir suku Kamoro dalam berkarya dan juga menjadi tempat bagi masyarakat untuk belajar dan mengenali lebih dalam lagi akan Kebudayaan suku Kamoro.

*Kata kunci: Galeri Budaya, Arsitektur dan Perilaku, Suku Kamoro, Mengukir.*

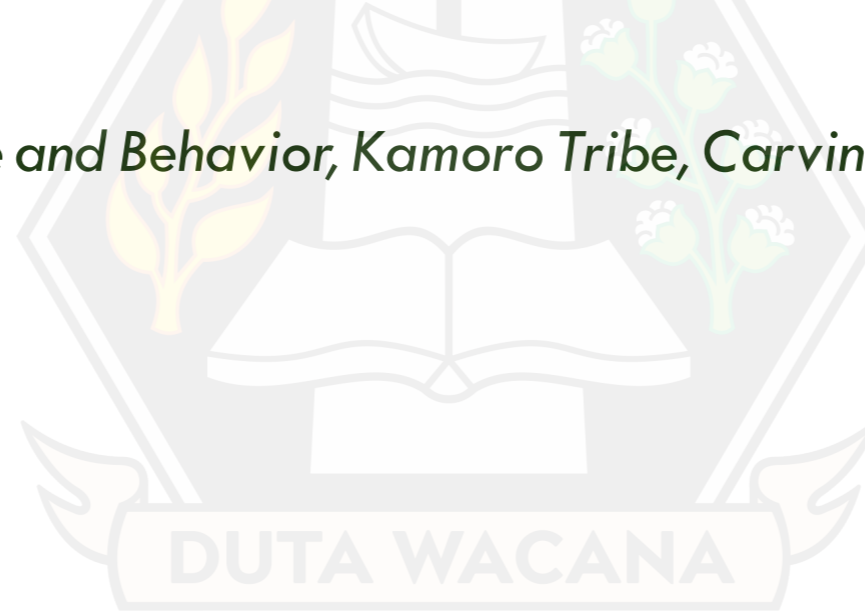




## ABSTRACT

Indonesia is a country that has ethnic and cultural diversity. In Papua Province, there are 225 tribes (BPS Papua Province, 2022). Almost all of the tribes in Papua who live in coastal areas carry out carving activities. This carving activity has become part of the identity of the tribes living in the coastal areas of Papua. The Kamoro tribe, one of the coastal tribes living in Mimika Regency, also still carries out carving activities. However, over time and the influence of the modern world, this carving activity began to fade and almost became extinct. Therefore, through the Maramowe Foundation, the local government, and PT Freeport Indonesia, they are working together to try to preserve the carving activities of the Kamoro tribe. By designing the Kamoro Tribe Cultural Gallery using an Architectural and Behavioral approach, it is hoped that it can become a place that also pays attention to comfort, especially for Kamoro tribal carvers in their work and also becomes a place for the community to learn and get to know more deeply about Kamoro tribal culture.

*Kata kunci: Gallery of Culture, Architecture and Behavior, Kamoro Tribe, Carving.*





# BAB I

# PENDAHULUAN

**LATAR BELAKANG**



**FENOMENA**



**PERMASALAHAN**



**PENDEKATAN SOLUSI**



**METODE**



**RUMUSAN MASALAH**



# LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan Negara dengan keberagaman suku dan budaya. Di Provinsi Papua, terdapat 255 suku (BPS Provinsi Papua, 2022). Salah satu Suku yang bermukim di pesisir pantai Kabupaten Mimika adalah Suku Kamoro.



Suku Kamoro pertama kali ditemukan oleh Petrus Drabbe, seorang missionaris dan juga seorang ahli bahasa dari Belanda. sebelum dikenal dengan nama Kamoro, suku Kamoro ini dikenal sebagai **Mumuika We** yang berarti orang Mimika.

*Jurnal Oceania, 1974*



Terdapat 20.000 jiwa masyarakat suku Kamoro yang bermukim di kabupaten Mimika. (BPS Kab.Mimika, 2020)



Masuknya budaya luar dan misi-misi keagamaan, menghancurkan budaya ukir di pesisir utara dan selatan Papua. Namun **Suku Kamoro** menjadi salah satu suku yang masih berusaha mempertahankan budaya **mengukir**

*Kal Muller. Pesisir Selatan Papua. Mimika: 2011*



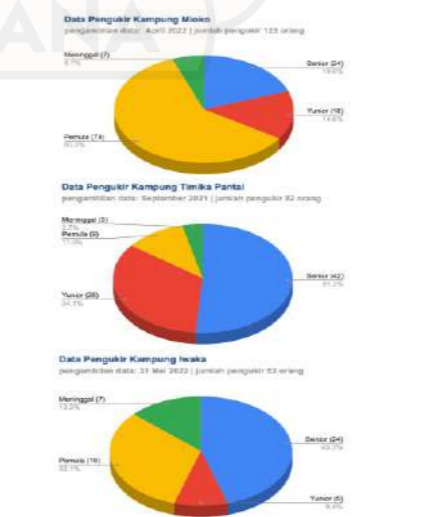
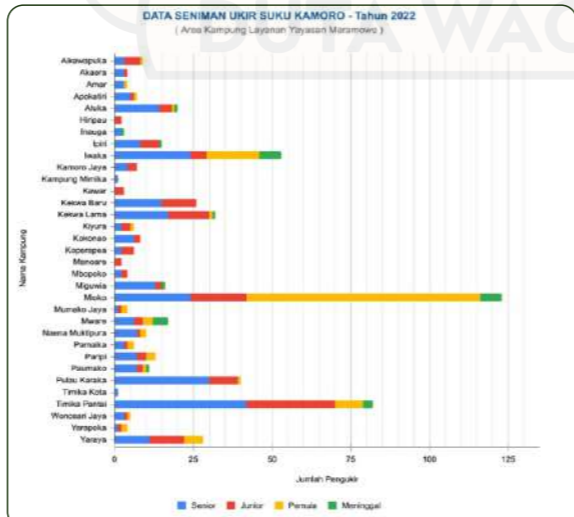
PT Freeport Indonesia bersama dengan seorang ahli sejarah dan juga antropologi dari Belanda, Dr. Kal Muller meraka berupaya untuk mempertahankan budaya mengukir di suku Kamoro

*Kal Muller. Kamoro - Suku Mimika, 2006*

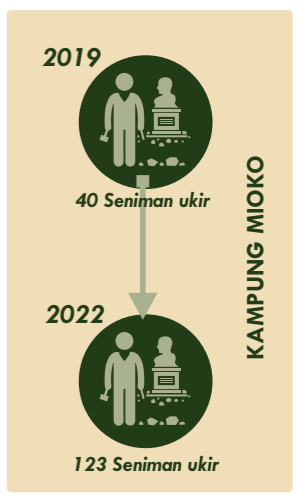


PTFI dan Kal Muller menyelenggarakan festival **Kamoro Kakuru** tahun 1998 yang bertujuan untuk meningkatkan kembali semangat para seniman untuk membuat karya ukir lagi. Selain festival **Kamoro Kakuru**, ada beberapa program lain yang dilakukan untuk memperkenalkan suku Kamoro (Kamoro, Pewaris Tradisi Budaya Ukir dan Seniman Muda, 2022: 4)

Tercatat ada lebih dari 500 seniman ukir di Mimika, namun tidak semua aktif melakukan aktivitas mengukir, karena mengukir bukanlah mata pencaharian utama mereka. Yayasan Maramowe yang merupakan yayasan dibawah bimbingan Dr. Kal Muller bersama dengan PTFI sampai saat ini masih tetap menjalankan upaya mereka untuk menjaga kelestarian budaya mengukir suku Kamoro ini, dengan cara pergi ke setiap kampung untuk membina para seniman ukir serta membantu proses penjualan karya mereka juga.



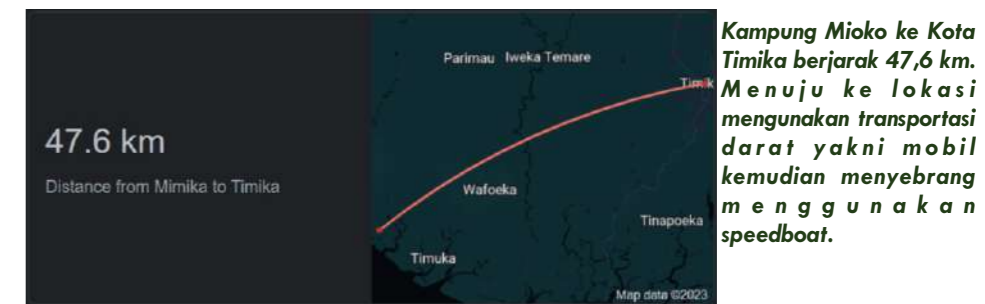
Terdapat 3 kampung binaan yang menjadi fokus yayasan Maramowe selama 4 tahun terakhir yakni kampung Mioko, Kampung Iwaka, Kampung Timika Pantai karena ketiga kampung ini yang memiliki seniman ukir senior lebih banyak yang berpotensi menciptakan pengukir muda. Peningkatan yang sangat signifikan terjadi di kampung Mioko.



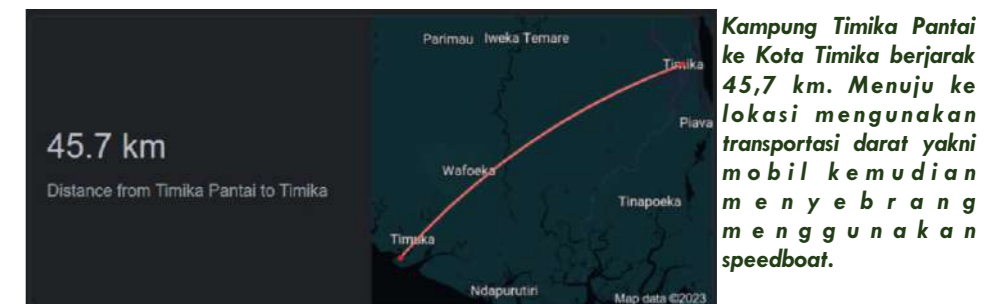
Tidak semua masyarakat Kamoro dapat menjadi seniman ukir. Hanya mereka yang memiliki garis keturunan pengukir saja yang dapat melakukannya dan juga untuk membuat karya seni ukir ini hanya dapat dilakukan oleh laki-laki saja.

Proses pembuatan karya ukir suku Kamoro dilakukan di kampung-kampung mereka, yang kemudian akan dibawa ke kota Timika, untuk di jual kepada konsumen melalui bantuan Yayasan Maramowe

## JARAK DARI KAMPUNG BINAAN KE KOTA



Kampung Mioko ke Kota Timika berjarak 47,6 km. Menuju ke lokasi menggunakan transportasi darat yakni mobil kemudian menyebrang menggunakan speedboat.



Kampung Timika Pantai ke Kota Timika berjarak 45,7 km. Menuju ke lokasi menggunakan transportasi darat yakni mobil kemudian menyebrang menggunakan speedboat.



Kampung Iwaka ke Kota Timika berjarak 29,9 km. Menuju ke lokasi menggunakan transportasi darat yakni mobil ataupun motor.

Data Seniman Ukir Suku Kamoro, Yayasan Maramowe (2022)

# LATAR BELAKANG (Potensi Budaya Suku Kamoro)



Seorang seniman ukir disebut **Maramowe** dalam bahasa Kamoro.

Kal Muller. Kamoro - Suku Mimika, 2016

Tidak semua masyarakat Kamoro bisa menjadi pengukir. Hanya kaum pria saja dan mereka yang berasal dari keturunan seniman ukir yang dapat menjadi pengukir. Selain itu juga ada terdapat 3 tingkatan pengukir, yakni:

Kamoro, Pewaris Tradisi Budaya Ukir dan Seniman Muda, 2022: 4



**Pengukir Senior**, mereka merupakan para seniman yang dituakan. Ukiran-ukiran yang dibuat pengukir senior merupakan ukiran yang sakral, yang sering digunakan dalam ritual-ritual adat.



**Pengukir Junior**, mereka merupakan para seniman yang sudah mengikuti beberapa persyaratan dan baru saja dikukuhkan oleh para senior. Ukiran-ukiran yang dibuat pengukir junior berupa alat musik, perkakas rumah tangga, hiasan-hiasan.



**Pengukir Pemula**, mereka merupakan calon seniman yang akan dibimbing oleh seniman junior sehingga nantinya dapat dikukuhkan oleh para senior untuk menjadi pengukir-pengukir junior yang baru.

Kamoro, Pewaris Tradisi Budaya Ukir dan Seniman Muda, 2022: 4

Persyaratan utama sebelum menjadi seorang **Maramowe** adalah seniman tersebut sudah mengikuti prosesi inisiasi dalam ritual adat **Karapao**, setelah itu baru dapat mengikuti proses pembimbingan untuk kemudian dikukuhkan dan menjadi seniman ukir.

Kal Muller. Kamoro - Suku Mimika, 2006



Gambar: Upacara adat Karapao

# FENOMENA

## Budaya Mengukir Hampir Punah



Hingga saat ini, kata Luluk, kerajinan ukir Papua tinggal tersisa dari tiga suku saja, yaitu suku Asmat yang sudah dikenal banyak orang, Lulu, suku Kamoro dan suku Sempan. Ketiga suku itu berasal dari pesisir Selatan Papua, sedangkan di bagian lain Papua, seperti di pesisir Utara Papua, budaya ukirnya sudah punah.

Budaya mengukir di Papua yang masih bertahan sampai saat ini hanya ada pada suku Asmat, suku Sempan, dan **suku Kamoro** saja. Budaya mengukir pada suku pesisir di Papua yang lainnya sudah punah.

Luluk Intarti, Ketua Yayasan Maramowe, 2023 (wawancara pribadi)

## Masyarakat Kamoro Memilih Pekerjaan Lain Yang Lebih Menjanjikan Dari Pada Menjadi Pengukir

“Tidak semua orang Kamoro bisa membuat karya ukir, karena hanya mereka yang mempunyai garis keturunan yang dapat membuatnya. Namun, karena penghasilan dari karya ukir dirasa kurang oleh mereka, maka mereka lebih memilih melakukan pekerjaan yang bisa memberikan penghasilan yang cukup bagi mereka”

Luluk Intarti, Ketua Yayasan Maramowe, 2023 (wawancara pribadi)

## Kurang Adanya Perhatian Pemerintah Timika Terhadap Kebudayaan Mengukir Suku Kamoro

“Pemerintah kurang memperhatikan kebudayaan ukir ini. Ya, mereka memperhatikan masyarakat Kamoro, namun untuk usaha melestarikan kebudayaan suku Kamoro, pemerintah sangat kurang. Buktinya, untuk pembinaan seniman ukir sampai dengan penjualan karya semua dilakukan oleh Yayasan dan bantuan PTFI”

Luluk Intarti, Ketua Yayasan Maramowe, 2023 (wawancara pribadi)

## Belum Ada Fasilitas Untuk Mewadahi Aktivitas Mengukir dan Penjualan Hasil Karya Ukir Yang Memadai di Timika

“Ada galeri di Timika, tetapi hanya sebagai tempat penyimpanan karya ukir yang dibuat pengukir, yang kami bawa dari kampung yang kemudian kami bantu untuk jualkan”

Luluk Intarti, Ketua Yayasan Maramowe, 2023 (wawancara pribadi)

# PENDEKATAN PERMASALAHAN

## AKSESIBILITAS

- Pusat kota ke kampung jauh
- Tidak aman dan akses jalan belum memadai

## FASILITAS

- Tidak ada fasilitas/bangunan yang memadai untuk mewadahi aktivitas kebudayaan

## FUNGSI

- Fungsi gedung galeri belum merespon aktivitas dengan baik
- Aktivitas seni & budaya kurang efektif

# PERMASALAHAN

## Fungsional

Bagaimana merancang fasilitas untuk mewadahi aktivitas mengukir suku Kamoro dengan memperhatikan kenyamanan dan kesesuaian ruang, serta standart ruang pameran pada galeri

## Arsitektural

Bagaimana merancang fasilitas galeri seni dan udaya dengan mengaplikasikan pendekatan arsitektur dan perilaku, agar pengguna bangunan terutama para seniman ukir suku Kamoro merasa nyaman dan mendapat ruang yang sesuai dengan kebiasaan adat istiadat mereka?

## RUMUSAN MASALAH

Bagaimana rancangan Galeri Seni dan Budaya yang mewadahi aktivitas mengukir kayu, ruang workshop mengukir, dan ruang edukasi kebudayaan dengan pendekatan arsitektur dan perilaku di kabupaten Mimika



# BAB V

## KONSEP PERANCANGAN

ZONASI



SIRKULASI



IDE DESAIN



UTILITAS



# KEY WORD CONCEPT



Aklimatisasi Ruang



Hybrid



GALERI SENI &  
BUDAYA KAMORO



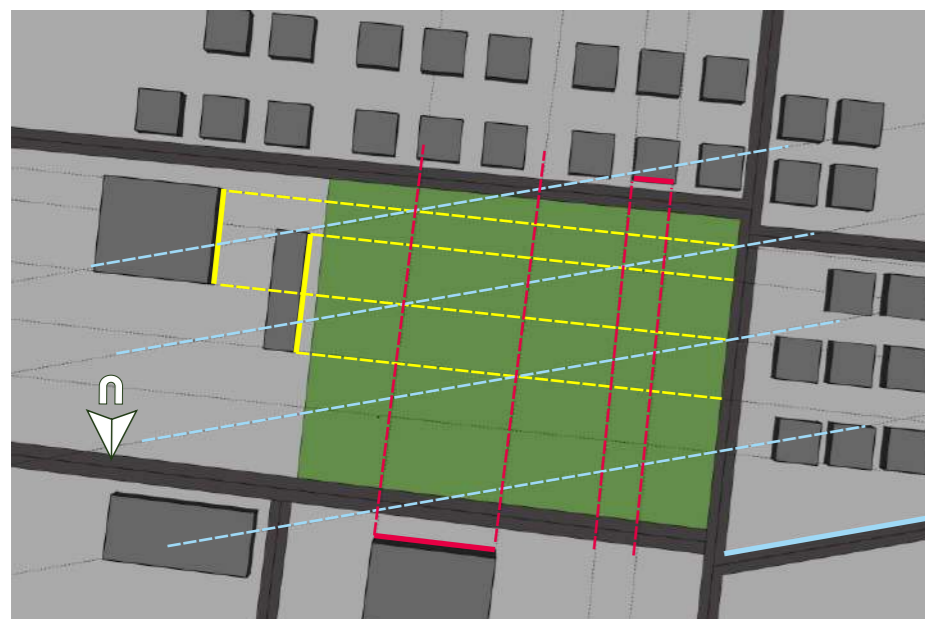
Ruang Bercerita



Citra Bangunan

DUTA WACANA

# KONSEP PELETAKAN MASSA



1 membagi site kedalam grid yang disesuaikan dengan konteks site sekitar. Dengan menarik garis dari sudut-sudut bangunan di sekitar site, yang kemudian akan digunakan sebagai acuan untuk menentukan sirkulasi dan area yang terbangun



2 memberikan tambahan geometri lingkaran dengan perbedaan ukuran untuk mendapatkan kesan yang dinamis. Melalui grid dan lingkaran dibagi berdasarkan besaran kebutuhan bangunan. Dan penataan berdasarkan urutan kegiatan dengan menggunakan pola sirkulasi linear.

3 Peletakan massa berdasarkan urutan kegiatan yang akan diikuti pengunjung. urutan masa berdasarkan alur kegiatan : datang parkir(1) - lobby(2) - area pameran(3) - area workshop dan pertunjukan(4) - area komersial(5) - pulang parkir(1)

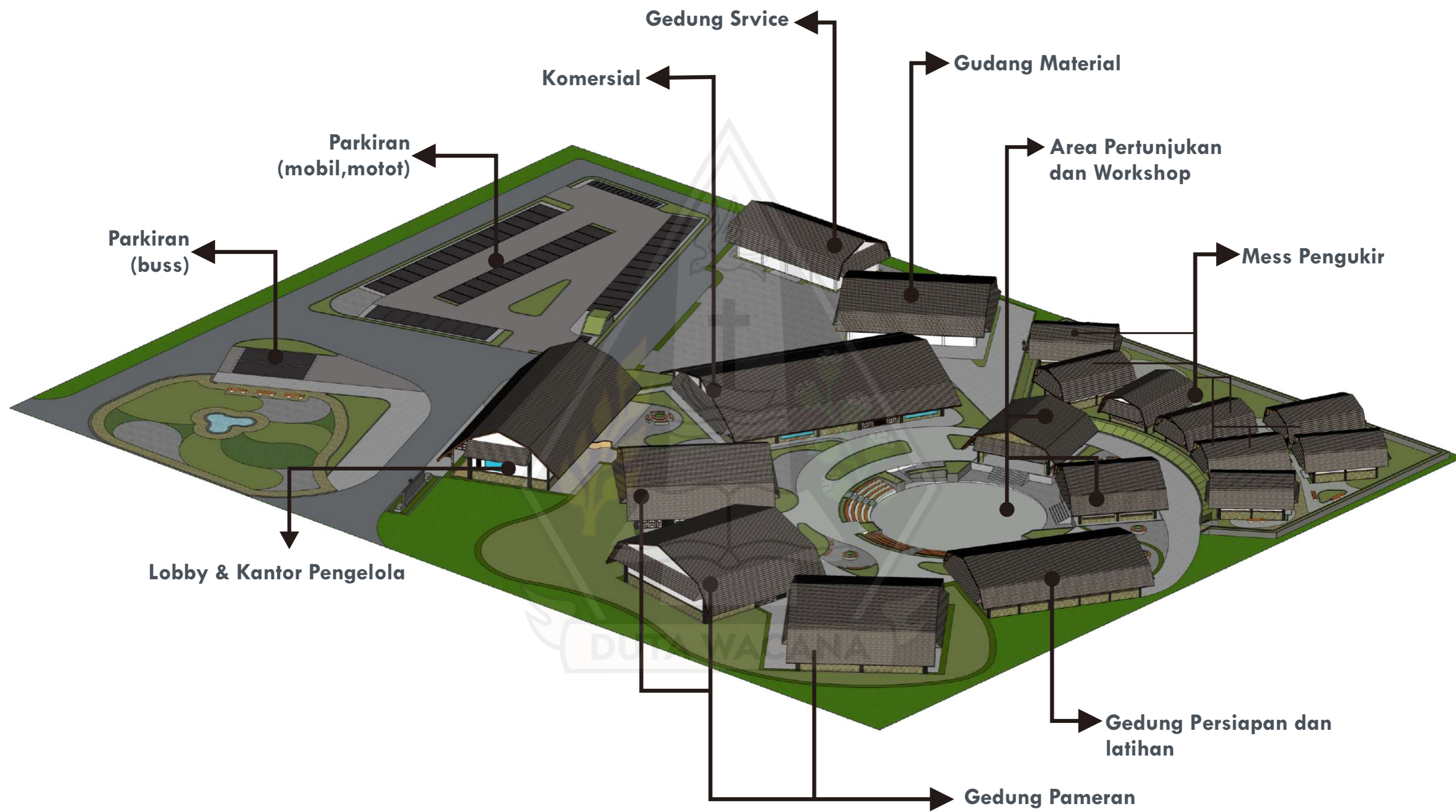
Penataan massa bangunan dibentuk berdasarkan dua cara yaitu, berdasarkan jenis sirkulasi yang digunakan yakni *sirkulasi linear* dan berdasarkan kegiatan yang harus diikuti secara berurutan, yakni:

1. **Something to see:** Area pameran
2. **Something to do:** Area workshop dan pertunjukan
3. **Something to buy:** Area komersial



Ket:  
■ Pengunjung  
■ Pengelola  
● Drop off

## KONSEP ZONASI, SIRKULASI &amp; TATA MASSA



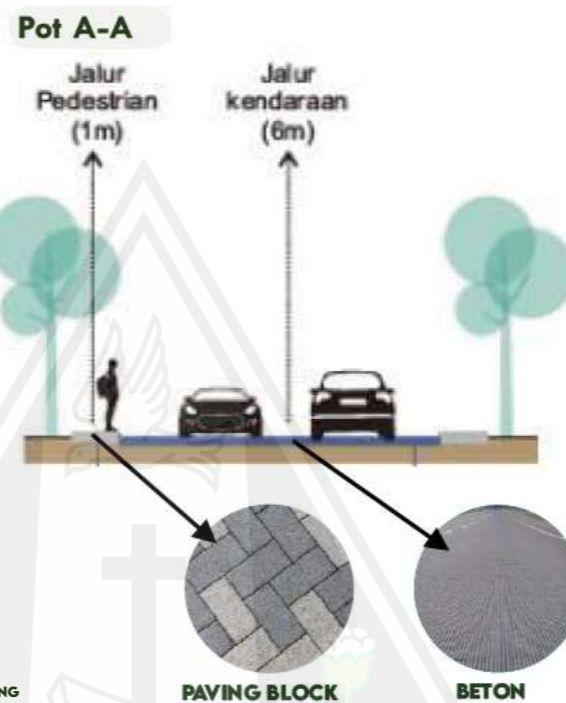


# KONSEP SIRKULASI

## ALUR SIRKULASI UTAMA



- Jalur pada akses utama merupakan jalur satu arah, dengan tetap menggunakan pola linear
- Jalur pengelola dan pengunjung dibedakan agar lebih teratur dan jelas sirkulasi pada akses utama



## ALUR SIRKULASI PENGIRING



Penari datang, menuju ke gedung latihan untuk bersiap, kemudian melakukan aktivitas di area pertunjukan dan kemudian dapat pergi ke area komersial kemudian pulang.



## ALUR SIRKULASI PENGUNJUNG



- Sirkulasi pengunjung menggunakan pola sirkulasi linear agar pengunjung dapat mengikuti setiap kegiatan sesuai dengan urutannya.
1. Lobby : Pembelian tiket
  2. Pameran : perkenalan suku Kamoro, pameran patung
  3. Workshop : melakukan workshop mengukir dan menyaksikan pertunjukan tari
  4. Area Perunjukan
  5. Area Komersial : makan, belanja souvenir kemudian, keluar menuju parkir

## ALUR SIRKULASI PENGUKIR



Pengukir datang, menuju mess pengukir karena akan tinggal untuk beberapa hari, serta mengikuti pelatihan. Aktivitas Pengukir hanya ada pada mess, workshop & ppertunjukan, gedung produksi.

## ALUR SIRKULASI PENGIRING



Penari datang, menuju ke gedung latihan untuk bersiap, kemudian melakukan aktivitas di area pertunjukan dan kemudian dapat pergi ke area komersial kemudian pulang.

# Citra Bangunan

Menciptakan bangunan yang menyesuaikan dengan lingkungan sekitar namun juga memberikan hal unik yang membedakan bangunan kita dengan yang lainnya, melalui penggunaan material, bentuk bangunan.

## BENTUK ATAP BANGUNAN

Menonjolkan sisi budaya pada bentuk bangunan. Atap bangunan mengikuti bentuk dasar rumah tinggal suku Kamoro, namun dimodifikasi lebih moderen lagi



Rumah Tinggal Suku Kamoro



bentukan atap yang diterapkan

## Penerapan.



Bentuk atap pelana namun sedikit dimodifikasi agar tidak monoton, memnjangkan tritisan atap.



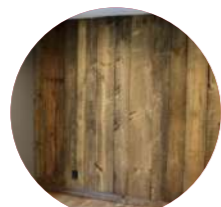
Ekspose struktur atap dengan penggunaan plafon gedek bambu untuk estetika



Material bangunan utama bangunan menggunakan batu bata dan dan pada beberapa bangunan menggunakan kombinasi dengan batu alam

## MATERIAL

Sebisa mungkin menggunakan material lokal yang diproduksi di daerah kabupaten Mimika



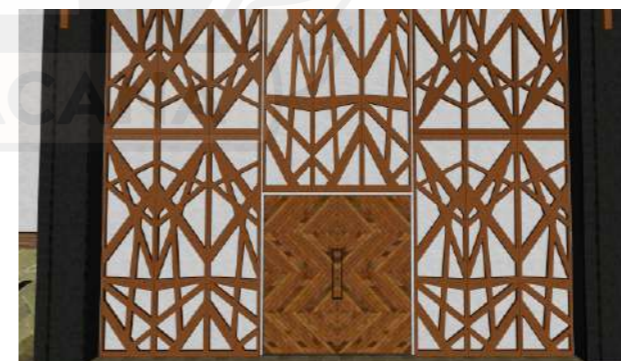
Papan Kayu



Batu Alam

## ORNAMEN SUKU KAMORO

Penggunaan ornamen khas suku Kamoro pada fasad bangunan untuk estetika bangunan



Penggunaan ornamen ukir sisi2 fasad bangunan

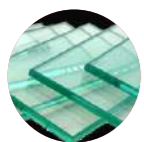


# Aklimatisasi Ruang

Konsep aklimatisasi ruang adalah satu konsep yang berfokus untuk menciptakan ruangan yang nyaman dengan memperhatikan dan memanfaatkan penggunaan pencahayaan dan penghawaan alami semaksimal mungkin.

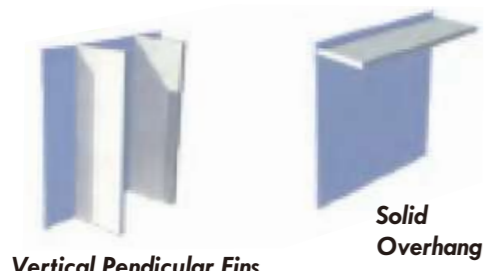
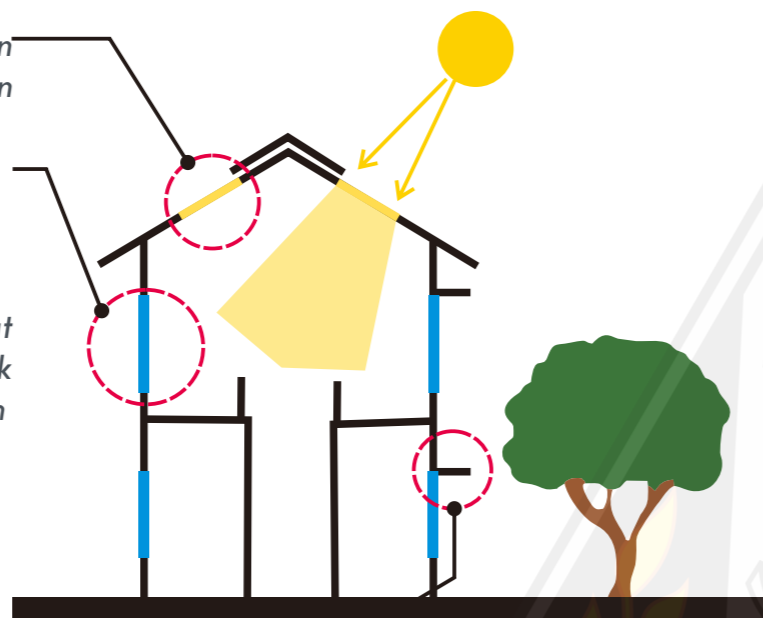
## PENCAHAYAAN

Memberikan bukaan besar pada bangunan dan menggunakan material kaca agar mengoptimalkan cahaya yang masuk



Kaca

Agar pemasukan cahaya tidak berlebihan dapat menggunakan sun shading dan juga vegetasi untuk meminimalisir masuknya cahaya ke dalam bangunan



Vertical Perpendicular Fins

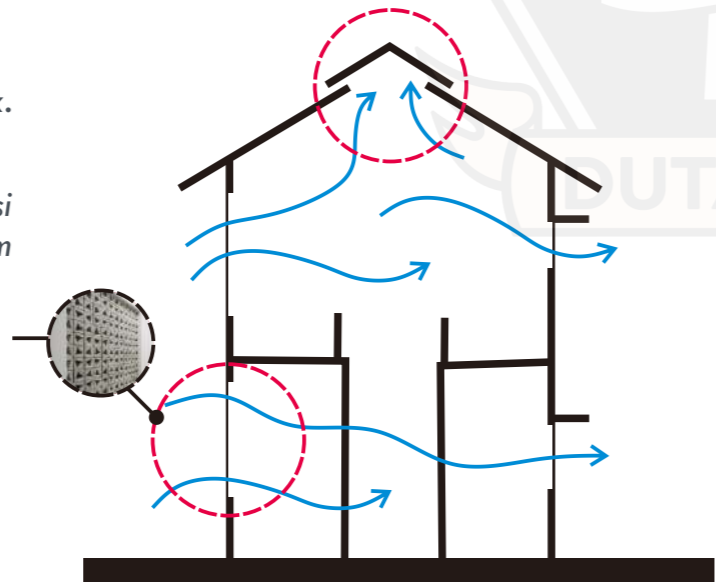
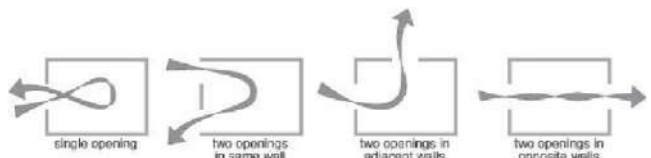
Solid Overhang

## PENGHAWAAN

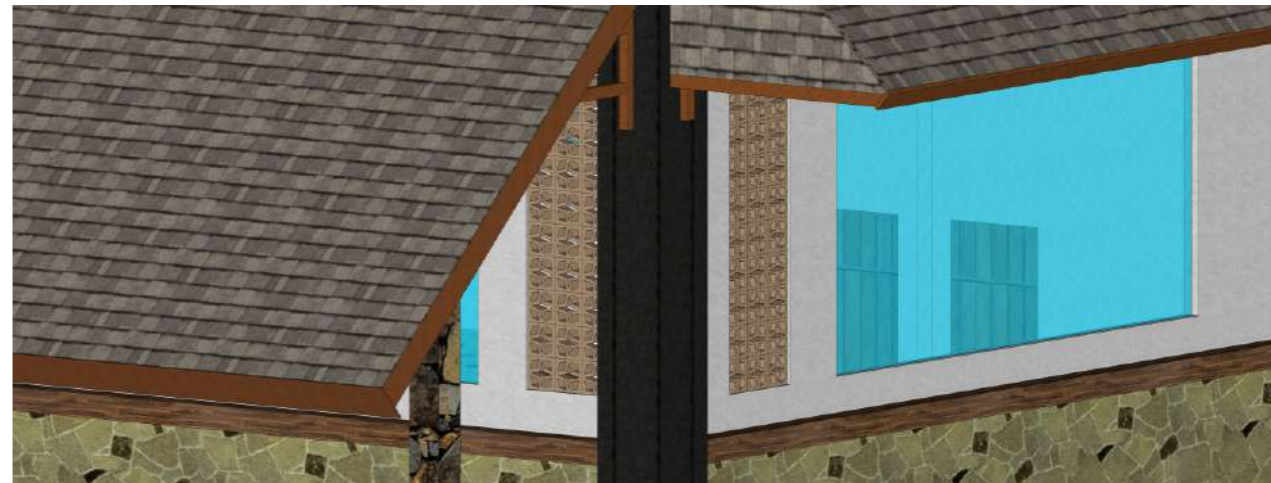
Meninggikan ruangan agar udara menjadi sejuk. Tiap bangunan diberi tinggi 4,5 meter

Menggunakan dinding roaster pada beberapa sisi bangunan untuk memasukan udara ke dalam bangunan.

Menggunakan cross-ventilation pada bangunan.



## Penerapan.



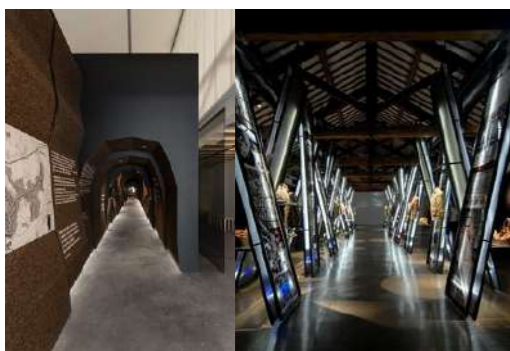
## Ruang Bercerita

Menciptakan ruang yang **“bercerita”** melalui permainan sequence yang menarik. Sehingga pengguna bangunan dapat memiliki kesan meruang yang berbeda. Untuk mencapainya dapat melalui penggunaan material, ukuran, bukaan pencahayaan.

### RUANG PAMERAN

Pada ruang pameran akan dibagi 3 section, yakni **section 1**: penjelasan sejarah suku Kamoro, **section 2**: penjelasan tentang bagaimana suku Kamoro sangat menghormati leluhur mereka, dan **section 3**: pameran patung dimana patung-patung tersebut merupakan bentuk hormat mereka terhadap leluhur mereka.

#### Section 1



Suasana ruang dibuat redup agar terkesan mencekam untuk menceritakan suku Kamoro sebelum mereka mulai berdoa kepada leluhur. Pencahayaan yang diandalkan pencahayaan buatan, namun hanya difokuskan pada setiap partisi penjelasan.



Contoh Pencahayaan pada Section 1

#### Section 2



Penataan barang pameran dalam etalase kaca

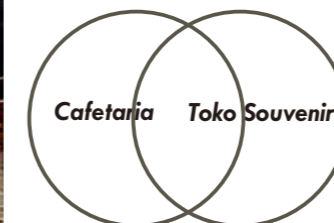
#### Section 3

Pada section 3 khusus untuk pameran patung Kamoro. Dengan Penataan sejajar dan pencahayaan yang digunakan juga lebih terang dan hangat untuk kesan “sudah mendapatkan ketenangan”



## Hybrid

Konsep hybrid ini berkaitan dengan aktivitas. Hybrid activity bisa dikatakan juga sebuah kolaborasi beberapa aktivitas yang berbeda pada satu area/ruang yang sama.



menciptakan ruang dengan pengaturan yang baik agar aktivitas dapat berjalan bersamaan



## KONSEP MATERIAL

Material yang digunakan sebisa mungkin merupakan material lokal yang ada terdapat di Timika, alasannya agar lebih mudah didapatkan. Material yang digunakan sebisa mungkin dapat memberikan kesan bagi pengguna bangunan (dengan indera peraba maupun imajinasi)

### Material Atap



#### Atap Bitumen

Mempunyai daya tahan yang baik dan kuat namun dengan bobot ringan. Terlihat sederhana tapi estets



#### Plafon Gedek Bambu

Untuk estetika, terkesan lebih natural

### Material Dinding



#### Batako

Karena mampu menahan paparan sinar matahari dan memperkecil fluktuasi suhu udara



#### Dinding Roster

untuk pemanfaatan pencahayaan dan sirkulasi udara yang masuk dalam ruangan



#### Kaca Low-e

menghantarkan cahaya masuk ke dalam bangunan tanpa meningkatkan suhu ruang

### Material Lantai



#### Lantai Keramik

Tidak menyerak panas dan sehingga membantu pendinginan ruang secara alami

## KONSEP STRUKTUR

### Struktur Atap



#### Struktur Atap Kayu

Baja merupakan material yang murah dan terdapat di daerah setempat

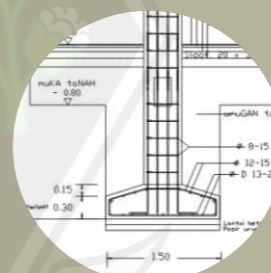
### Struktur Tengah



#### Kolom Beton

Sebagai struktur dengan kekuatan tekan tinggi, serta ketahanan terhadap api dan air

### Struktur Bawah



#### Pondasi Footplat

# KONSEP UTILITAS

## ISNTALASI LISTRIK



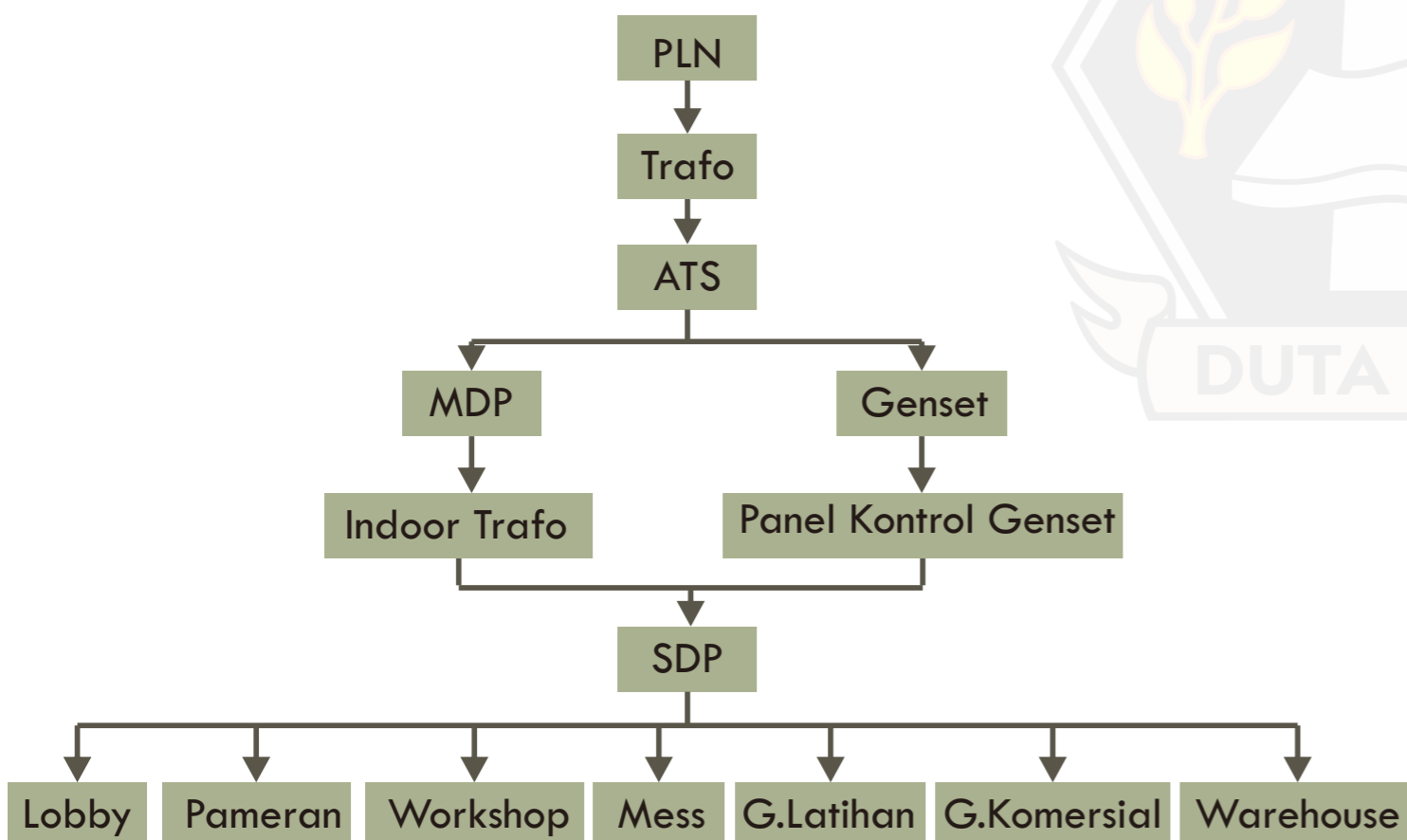
- — — Jaringan Listrik
- PLN PLN
- TRAFO Trafo
- ATS Automatic Transfer Switch
- G Genset
- MDP Main Distribution Panel
- SDP Sub Distribution Panel

## SANITASI

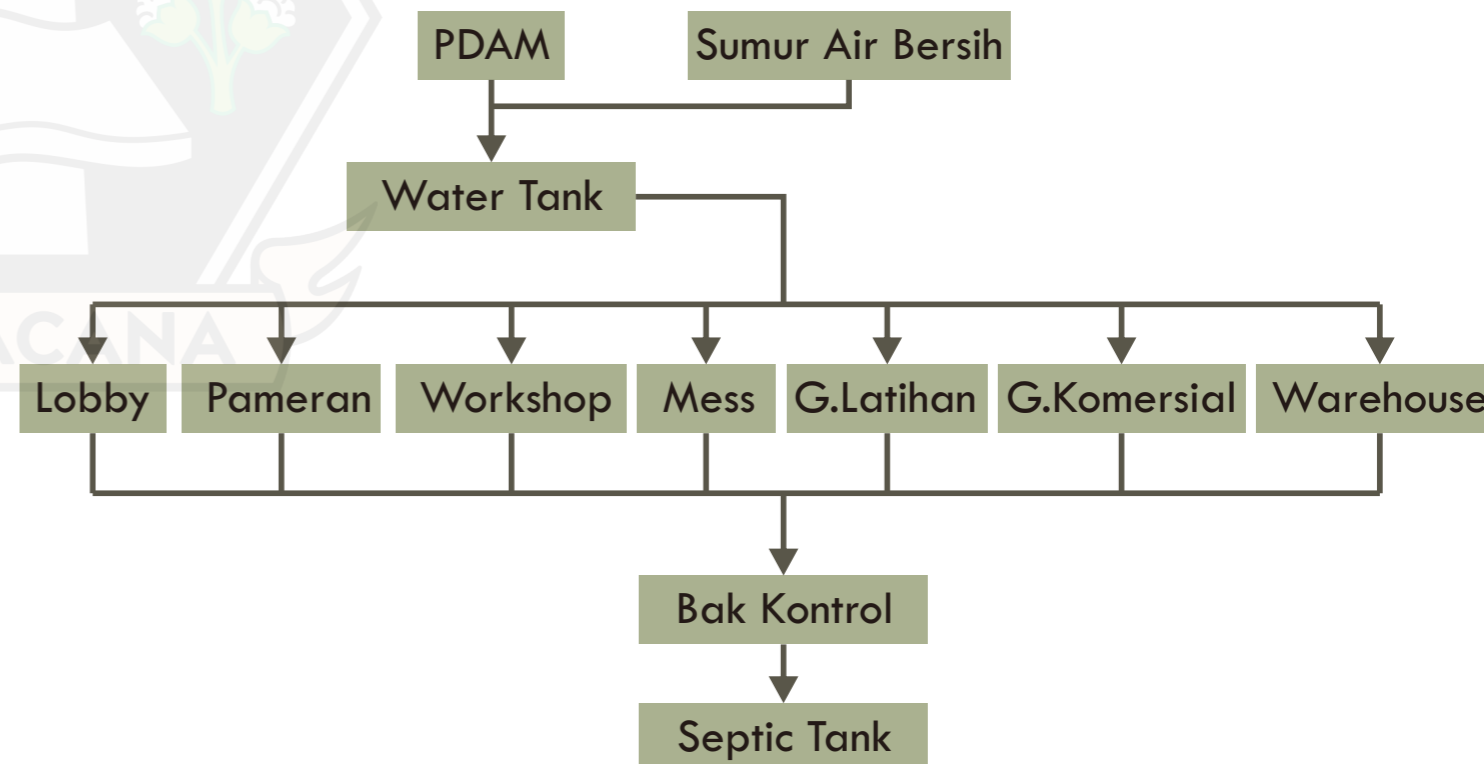


- — — Jaringan Air Bersih
- — — Jaringan Air Kotor
- PDAM PDAM
- S Sumur Air Bersih
- WT Water Tank
- ST Septic Tank
- P Pompa Air
- BK Bak Kontrol

Skema Pendistribusian Listrik



Skema Pendistribusian Air



# DAFTAR PUSTAKA

Lie, Seila (2014). *Kajian Penggunaan Ruang Publik dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku (Studi Kasus: PKL di Jalan Sutomo Medan dan Sekitarnya): Skripsi*. Departemen Arsitektur Fakultas Teknik: Universitas Sumatra Utara. Hal 6-8.

Saputri. W (2012). *Sekolah Anak Berkebutuhan Khusus (Arsitektur Perilaku): Skripsi*. Laporan Perancangan TKA 490-Studio Tugas Akhir: Universitas Sumatra Utara. Hal 54.

Colvis Heimsath, AIA. *Behavioral Architecture, Toward an Accountable Design Process*, 1998.

Armia, Dimas (2022). *Perancangan Gedung Pameran Industri Kreatif Aceh dengan Pendekatan Tema Arsitektur Perilaku di Masa Pandemi Covid-19: Skripsi*. Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi: Universitas Ubudiyah Indonesia. Hal 57.

Kal Muller. *Kamoro-Suku Mimika*. Mimika: 2016

Kal Muller. *Mengenal Papua*. Mimika: 2008

Kal Muller. *Pesisir Selatan Papua*. Mimika: 2011

Kal Muller. *Kamoro Art - Traditional and Innovation in New Guinea Culture*. Netherlands: 2003

Intarti, Luluk. 2022 "Kamoro, Tradisi Budaya Ukir dan Seniman Muda: Dalam Radar Timika. 7 Juli. Mimika

<https://www.archdaily.com/>