

Perencanaan Korean Pop Experience Center di Samarinda dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakultas

Annisa Lestari¹, Wardhana², Mahdalena Risnawaty Arifin³

¹Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda

²Dosen Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda

³Dosen Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda

Email: lannisa873@gmail.com

Artikel Informasi

Riwayat Artikel

Diterima, Tanggal Bulan Tahun

Direvisi, Tanggal Bulan Tahun

Disetujui, Tanggal Bulan Tahun

Kata Kunci:

Korean Pop Experience Center,
Arsitektur Neo Vernakular.

Keywords:

Korean Pop Experience Center,
Neo Vernacular Architecture.

ABSTRAK

K-Pop adalah salah satu bagian dari “Korea Wave” atau *Hallyu*, istilah yang mengacu pada popularitas budaya pop Korea dan acara TV, Musik, dan film Korea di seluruh Asia dan bagian lain di dunia. Termasuk Indonesia dan terkhususnya kota Samarinda, sehingga *K-Pop* telah berhasil menarik perhatian banyak orang menjadi penggemar *K-Pop* dan menjadi salah satu industri paling sukses di bidang hiburan. Sehingga perlunya merencanakan suatu fasilitas berbasis *Korean Pop Experience Center* dengan tujuan untuk mewadahi kegiatan apresiasi penggemar *K-Pop* di Samarinda. *Korean Pop Experience Center* adalah suatu tempat yang memiliki fungsi edukatif, interaktif, dan rekreatif untuk mewadahi kegiatan apresiasi penggemar *K-pop* di kota Samarinda. Pada fasilitas ini, akan direncanakan pameran yang berisi informasi terkait dunia *K-pop* yang dikemas secara interaktif serta studio tari sebagai fasilitas berlatih dan dokumentasi karya. Direncanakan pula ruang make up, studio foto, toko merchandise/souvenir dan fashion, dan cafe khas kuliner Korea Selatan. Dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular, diharapkan mampu memberikan fasilitas yang dapat memberikan pengalaman seputar dunia *K-Pop*..

ABSTRACT

K-Pop is one part of the "Korean Wave" or Hallyu, a term that refers to the popularity of Korean pop culture and Korean TV shows, Music, and films throughout Asia and other parts of the world. Including Indonesia and specifically the city of Samarinda, so K-Pop has managed to attract the attention of many people to become K-Pop fans and become one of the most successful industries in the entertainment field. So the need to plan a facility based on the Korean Pop Experience Centre with the aim of accommodating the appreciation activities of K-Pop fans in Samarinda. Korean Pop Experience Centre is a place that has educational, interactive, and recreational functions to accommodate the appreciation activities of K-pop fans in Samarinda. In this facility, an exhibition will be planned that contains information related to the world of K-pop that is packaged interactively and a dance studio as a practice facility and documentation of work. Also planned are make-up rooms, photo studios, merchandise/souvenir and fashion shops, and a typical South Korean culinary cafe. With the Neo Vernacular Architecture Approach, it is expected to be able to provide facilities that can provide experiences about the world of K-Pop..



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Penulis Korespondensi:

Annisa Lestari

Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda

Email: lannisa873@gmail.com

PENDAHULUAN

Korean Pop Experiiece Center adalah suatu tempat yang memiliki fungsi edukatif, interaktif, dan rekreatif untuk mewadahi kegiatan apresiasi penggemar *K-pop* di kota Samarinda. Fasilitas ini ditujukan untuk penggemar *K-pop* yang ingin mengapresiasi karya idolanya baik secara pasif maupun aktif, melalui pengalaman yang interaktif. Namun tidak menutup kemungkinan pula untuk masyarakat umum yang tertarik untuk mengenal dunia *K-pop*. Pada fasilitas ini, akan direncanakan pameran yang berisi informasi terkait dunia *K-pop* yang dikemas secara interaktif serta studio tari sebagai fasilitas berlatih dan dokumentasi karya, dengan program pengunjung dapat mencoba dan berlatih layaknya seorang idola *K-pop*, baik dalam jangka pendek maupun panjang. Selain itu, direncanakan pula ruang make up, studio foto, toko merchandise/souvenir dan fashion, dan cafe khas kuliner Korea Selatan yang dapat digunakan sebagai tempat event/gathering.

K-Pop adalah salah satu bagian dari “*Korea Wave*” atau *Hallyu*, istilah yang mengacu pada popularitas budaya pop Korea dan acara TV, Musik, dan film Korea di seluruh Asia dan bagian lain di dunia. Termasuk Indonesia dan terkhususnya kota Samarinda, sehingga *K-Pop* telah berhasil menarik perhatian banyak orang menjadi penggemar *K-Pop* dan menjadi salah satu industri paling sukses di bidang hiburan . *K-Pop* sendiri mulai dikenal luas di seluruh dunia setelah lagu “*Gangnam Style*” dari PSY menjadi viral hampir di seluruh belahan dunia pada tahun 2012 [Levine Institute 2012]. Sementara itu *K-Pop* mulai dikenal luas ditahun yang sama, seperti *boygroup super junior* mengadakan konser di Jakarta selama tiga hari berturut-turut karena banyaknya peminat [K-Popedia: Kumparan 2018].

Fenomena *Korean Pop* (*K-Pop*) menjadi perbincangan hangat selama dua dekade terakhir. Seiring dengan cepatnya arus globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, “virus” *Korean wave* dengan mudah menyebar di seluruh penjuru dunia. Data yang dipaparkan oleh *The Korea Times* menunjukkan bahwa jumlah penggemar kebudayaan Korea di seluruh dunia meningkat 22 % menjadi 89,19 juta dari yang semula 73,12 juta penggemar pada tahun 2017 (Jawa Pos, 2019). Indonesia tentu saja tak luput dari “infeksi” pesona *Korean wave*. Menurut sebuah survei yang diambil dari jumlah viewers video dengan konten *K-Pop* di *YouTube*, Indonesia berada pada peringkat 2 dengan meraih 9,9 % dari total viewers (WowKeren, 2019). Hal ini menjadikan Indonesia sebagai penikmat konten Korea nomor satu di luar negara Korea Selatan itu sendiri.

Di Indonesia, khususnya Samarinda, jumlah penggemar *K-Pop* tidaklah sedikit. Para penggemar ini ada yang tergabung dalam komunitas pecinta *K-Pop*, seperti komunitas *dance cover*, maupun tidak. Para penggemar biasanya mengapresiasi idola favorit dengan membeli album dan *merchandise*. Selain dengan apresiasi pasif (menikmati hasil karya), banyak juga fans yang mengapresiasi karya serta idola mereka dengan aktif, seperti meng-*cover* lagu dan koreografi idolanya. Beberapa penggemar juga membuat *fan-art* (karya seni yang berhubungan dengan idola) serta *fan-fiction* (cerita fiksi dengan tokoh utama idola favorit). Banyaknya karya apresiatif ini membuat lomba-lomba terkait bermunculan baik secara *online* maupun *offline*, seperti kompetisi *dance cover* (*online*, dengan *video submission*) yang diadakan grup idola *K-Pop* ketika meluncurkan *single*/album baru dan seperti Korean Festival, yang telah digelar sejak 2015 lalu.

Di Samarinda sendiri, komunitas *dance cover* telah banyak bermunculan. Hal ini dimulai sejak tahun 2010. Salah satu komunitas *dance cover* tertua di Samarinda yaitu *Soulmate Community* memulai untuk membentuk komunitas tersebut dan bertambah makin banyak hingga sekarang. Di Samarinda, terhitung sudah ada 7 komunitas *dance cover*, yang terdiri dari

30 grup lebih dan jumlah seluruh anggotanya mencapai 150 orang lebih. Hal ini menunjukkan bahwa komunitas *dance cover* di Samarinda sudah sangat berkembang pesat dari tahun 2010 lalu hingga sekarang [Vinka Viola: Ejournal Ilmu Komunikasi].

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis perlunya merencanakan suatu fasilitas berbasis *Korean Pop Experience Center* dengan tujuan untuk memwadahi kegiatan apresiasi penggemar *K-Pop* di Samarinda, maupun Indonesia, dengan pendekatan nilai edukatif, interaktif, dan rekreatif. Fasilitas ini ditujukan untuk penggemar *K-Pop* yang ingin mengapresiasi karya idola mereka baik secara pasif maupun aktif, melalui pengalaman yang interaktif. Namun tidak tertutup kemungkinan pula untuk masyarakat umum yang tertarik untuk mengenal dunia *K-Pop*. Pada fasilitas ini, akan direncanakan tempat pameran yang berisi informasi terkait dunia *K-Pop*. Dikemas secara interaktif serta studio tari sebagai fasilitas berlatih dan dokumentasi karya. Dengan program pengunjung dapat mencoba dan berlatih layaknya seorang idola *K-Pop*, baik dalam jangka pendek maupun panjang. Selain itu, direncanakan pula toko *merchandise/souvenir* dan kafe yang dapat digunakan untuk *event/gathering*. Fasilitas-fasilitas tersebut akan direncanakan dengan menginkorporasikan teknologi sehingga pengalaman yang dirasakan pengunjung lebih beragam dan berkesan. Yaitu dengan adanya Perencanaan *Korean Pop Experience Center* di Samarinda dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular

Arsitektur Neo Vernakular, adalah salah satu gaya arsitektur yang muncul di era post-modern, yang menggabungkan arsitektur tradisional dan arsitektur modern. Arsitektur neo vernakular menggunakan bentuk-bentuk yang sangat modern namun dalam penerapannya masih menggunakan konsep lama daerah setempat yang dikemas dalam bentuk yang modern.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah suatu cara atau teknik untuk mendapatkan informasi dan sumber data yang akan digunakan dalam penelitian. Metodologi Penelitian yang digunakan dalam Perencanaan *Korean Pop Experience Center* di Samarinda, antara lain:

1. Pengumpulan Data

Yaitu melakukan observasi untuk mengumpulkan data dari lokasi perencanaan seperti kondisi tapak berupa utilitas, tapak, kebisingan, pencapaian/aksebilitas, view. Adapun metode ini adalah sebagai berikut:

- a. Studi observasi, yaitu melakukan pengamatan langsung terhadap tapak untuk memperoleh informasi mengenai kondisi eksisting tapak.
- b. Studi literatur, yaitu metode dengan mengkaji data literatur yang diperoleh dari buku maupun jurnal dan artikel dari media internet yang berkaitan dengan objek permasalahan sebagai dasar untuk menunjang proses perancangan. Diantaranya Data Arsitek Jilid 1 & 2, Jurnal Korean Kultural Center dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular oleh Rabiatur Husna, Pedia Aldy, Mira Dharma Susilawati, tahun 2019. Desain Korean Cultural Center di Kota Kupang oleh Apolonia Maria Dwi Mahardika Jeharu tahun 2020.

2. Identifikasi Permasalahan

Identifikasi permasalahan berdasarkan pada studi observasi dan studi literatur dari data yang telah dikumpulkan untuk kemudian diambil pemecahan permasalahannya.

3. Pemecahan Permasalahan

Dalam pemecahan permasalahan digunakan Analisa Kuantitatif dan Kualitatif agar mendapatkan hasil yang optimal dari data yang ada sehingga memperoleh:

- a. Bahan dalam penyusunan skenario perencanaan meliputi:
 1. Penentuan jenis fasilitas yang perlu disediakan
 2. Penentuan diperlukannya perencanaan *Korean Pop Experience Center* di Samarinda dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular.

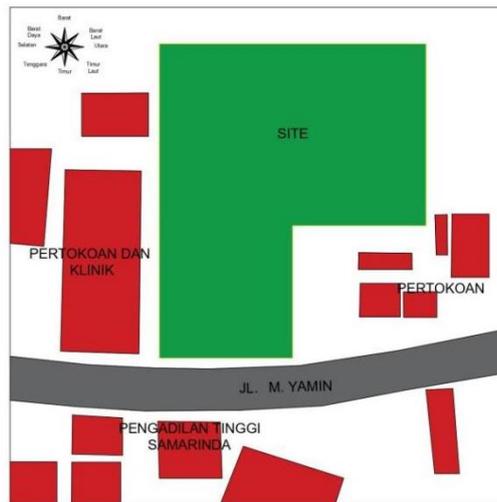
4. Analisa Data

Yaitu melakukan analisa dari hasil data observasi dan studi literatur, sehingga dapat diperoleh potensi dan masalah yang akan menjadi dasar perencanaan. Menganalisa kondisi tapak, orientasi, pencapaian/akseibilitas, dan view.

 - a. Analisa Kebutuhan Ruang
 - Analisa pelaku kegiatan
 - Analisa kebutuhan ruang
 - Analisa rekap ruang
 - Analisa besaran ruang
 - Analisa pola hubungan ruang
 - b. Analisa Tapak
 - Analisa tapak terpilih
 - Pemilihan lokasi yang ditentukan
 - Lokasi terpilih
 - c. Analisa Site
 - Topografi tapak
 - Jenis tanah
 - Analisa view
 - Analisa utilitas
 - Analisa sarana dan prasaranan
 - d. Analisa KDB, KDH, dan Kebutuhan Luasan Site
 - e. Analisa Bentuk Massa
 - Analisa bentuk Massa
 - f. Analisa Bentuk Bangunan
 - Analisa dasar bentuk bangunan
 - Analisa neo vernakular

HASIL DAN PEMBAHASAN

lokasi perencanaan berada di jalan M. Yamin Samarinda.



Gambar 1 1 Peta Site

Sumber: Dokumen Pribadi Penulis, 2023

Lokasi ini berada di pusat kota yang mempunyai potensi lahan yang sangat mendukung dengan luas 25.050 m², juga berdekatan dengan Mall Samarinda Square, Pemukiman penduduk, Pertokoan, Cafe dan Universitas Mulawarman, Universitas Widya Gama, dan Universitas STMIK Widya Cipta Dharma. Site menghadap ke arah timur, Kondisi tapak datar dengan utilitas yang lengkap, dan jalannya merupakan titik yang dilalui oleh pengguna kendaraan pribadi maupun umum yang berada di Samarinda.

1. Analisa Perencanaan Kebutuhan Ruang

Dalam Analisa kebutuhan ruang pada perencanaan ini membutuhkan Analisa terhadap pelaku dan aktivitas sehingga dapat mengetahui jenis kebutuhan ruang apa saja yang akan diperlukan pada Perencanaan *Korean Pop Experience Center* di Samarinda dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular.

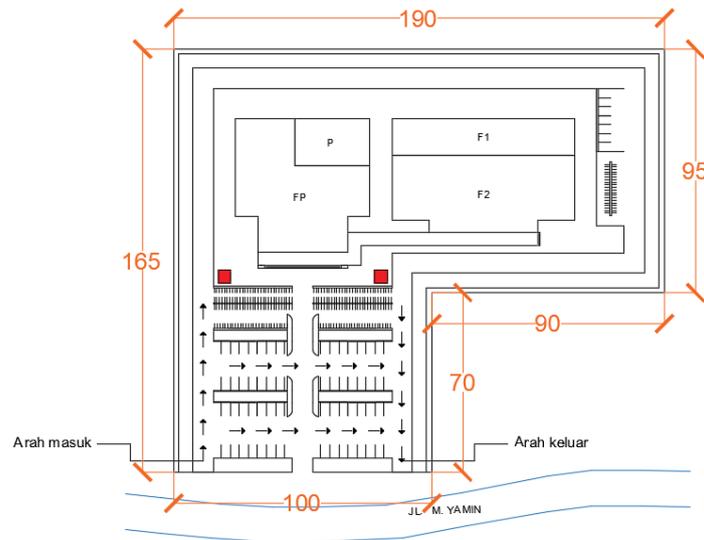
2. Konsep GSB, KDB, KDH, dan Kecukupan Luasan Site

1. Luas Lahan Tersedia = 25.050 m²
2. Garis Sempadan Bangunan Lahan
 GSB₁ = 17.5 meter dari AS jalan dengan luasan = 1.750 m²
 Total Luas GSB lahan = 1.750 m²
3. Persyaratan Koefisien Dasar Bangunan (KDB)
 KDB Maksimum 40% = KDB x Luas Lahan
 = 40% x 25.050m²
 = 10.020 m²
4. Persyaratan Koefisien Dasar Hijau (KDH)
 KDH Maksimum 60% = KDH x Luas Lahan
 = 60% x 25.050
 = 15.030 m²
 Perhitungan Kecukupan Lahan

- $KDB_S = 10.020 \text{ m}^2$
 - $KDB_R = 5.299 \text{ m}^2$
- Jadi kesimpulan dari perhitungan diatas adalah $KDB_S (10.020 \text{ m}^2) > KDB_R (5.299 \text{ m}^2)$ sehingga kebutuhan lahan cukup.

3. Konsep Sirkulasi Tapak

Sistem sirkulasi menggambarkan seluruh pola - pola pergerakan kendaraan dan pejalan kaki yang keluar - masuk tapak. Selain itu sistem sirkulasi dalam tapak juga menghubungkan tapak tersebut dengan jaringan sistem sirkulasi di luar tapak.



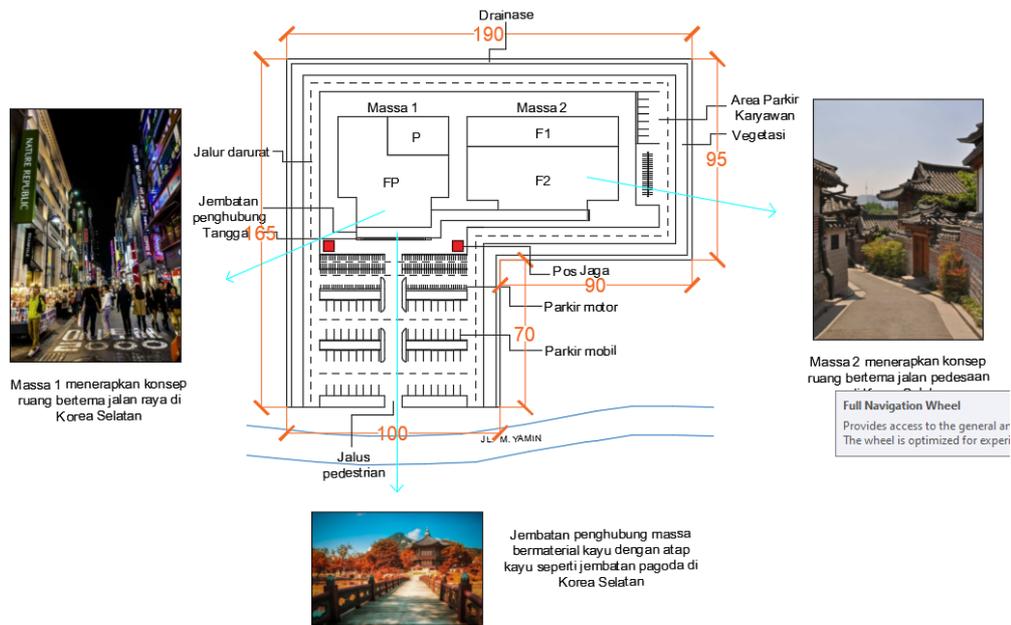
Gambar 1 2 Konsep Sirkulasi Tapak

Sumber: Dokumen Pribadi Penulis, 2023

Sirkulasi untuk masuknya kendaraan pengunjung yang ingin mengunjungi gedung *Korean Pop Experience Center* dan Sirkulasi untuk keluarnya kendaraan pengunjung setelah megunjungi gedung *Korean Pop Experience Center*.

4. Konsep Site Plan

Konsep Site Plan menggambarkan posisi penempatan lahan parkir, drainase, jalur darurat, bangunan, dan vegetasi di dalam lahan.



Gambar 1 3 Konsep Site Plan

Sumber: Dokumen Pribadi Penulis, 2023

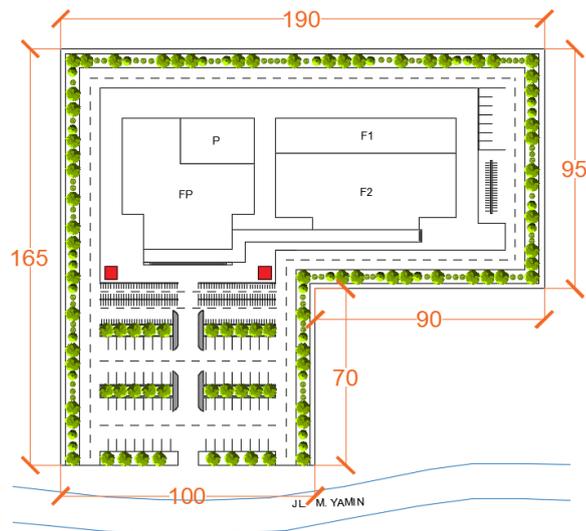
Keterangan Konsep:

Site memiliki luas 25.050 m² dengan luas jalan keluar masuk kendaraan, jalur pedestrian, dan jalan darurat memiliki lebar 8 meter, dan tersedia lahan untuk parkir motor 1x2 meter permotor dan parkir mobil 3,5x5 meter permobil. Terdapat drainase yang mengelilingi lahan dengan lebar paret 2 meter. Terdapat area vegetasi di antara jalan darurat dan drainase dengan lebar 55 meter, dan terdapat pos jaga dengan luas 35 m².

Area belakang gedung memiliki lebar 11,8 meter sehingga aman di gunakan sebagai titik area berkumpul saat terjadi keadaan darurat. Dan masing-masing massa memiliki pintu darurat yang ada di belakang gedung.

5. Konsep Vegetasi Tapak

Konsep vegetasi tapak menempatkan beberapa pohon dengan pertimbangan analisa lahan. Dengan menempatkan beberapa jenis tanaman atau pohon yang berfungsi untuk meminimalisir suara bising yang dihasilkan dari kegiatan yang dilakukan pada K-Pop Experience Center, agar tidak mengganggu area sekitar.



Gambar 1 4 Konsep Vegetasi Tapak
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis, 2023

Keterangan Konsep:

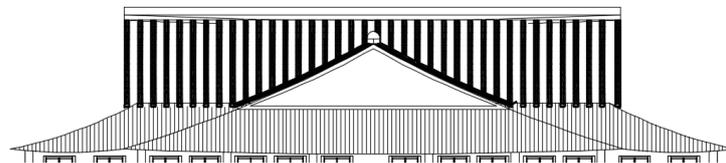
Menempatkan beberapa jenis pohon atau tanaman pada site, seperti pohon peneduh yang ditempatkan di area parkir. Pohon pembatas, pohon perendam suara, rumput penutup tanah, dan tanaman hias.

6. Konsep Bentuk Bangunan

Arsitektur neo vernakular memiliki tampilan konvensional sekaligus modern dalam satu waktu. Istilah vernakular berkaitan erat dengan warisan budaya yang orisinal.

Namun dalam konsep neo vernakular, orisinalitas ini mengalami pembaruan sehingga tampak lebih modern. Tujuannya adalah untuk melestarikan unsur lokal tanpa mengabaikan tren yang berkembang di masyarakat. Berikut Analisa tampilan bentuk bangunan K-Pop Experience Center:

- Menggunakan atap bubungan khas Hanok Korea Selatan dengan bentuk atap yang melengkung ke atas, atau biasa disebut sebagai cheoma. Dengan menggunakan bentuk atap ini pada *Korean Pop Experience Center* mencerminkan arsitektur tradisional khas Korea Selatan.

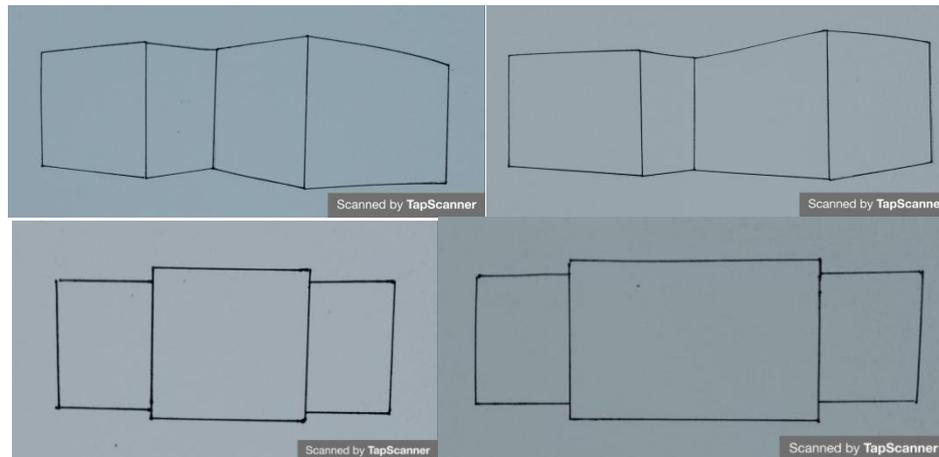


Gambar 1 5 Konsep Bentuk Atap
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis, 2023

Keterangan

Pada gambar adalah konsep atap yang akan digunakan pada K-Pop Experience Center, yaitu atap berbentuk segitiga atau disebut bubungan.

- Bangunan K-Pop Experience Center menggunakan bentuk persegi dengan penyesuaian fungsi dari bangunan. Bentuk persegi ini diambil dari gaya arsitektur modern yang mengutamakan bentuk yang sederhana.

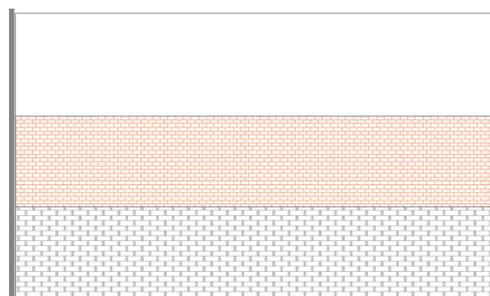


Gambar 1 6 Konsep Bentuk Massa
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis, 2023

Keterangan

Pada gambar pertama adalah tampilan perspektif massa 1 dan massa 2 dengan bentuk susunan persegi. Dan gambar kedua adalah tampak bangunan dari depan.

- Menggunakan material tradisional pada atap seperti genteng, pada dinding menggunakan bahan bangunan beton berpadu dengan material tradisional seperti batu bata dan kayu. Menggunakan material modern seperti kaca pada fasad bangunan yang menghubungkan lingkungan luar dan lingkungan dalam bangunan.



Gambar 1 7 Konsep Dinding
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis, 2023



Gambar 1 8 Konsep Fasad Bangunan

Sumber: Dokumen Pribadi Penulis, 2023

Keterangan

Pada gambar pertama merupakan detail tampilan dinding yaitu menggunakan bata yang dibuat timbul dengan kolom kayu. sedangkan bagian atas dinding menggunakan beton. Dan gambar kedua merupakan ilustrasi bangunan K-Pop Experience Center dengan konsep neo vernakular menggunakan atap bubungan dan berbentuk persegi.

- Menggunakan warna kombinasi dominan warna teracota seperti warna bata, abu-abu untuk warna atap, dan warna putih pada dinding.

Warna *Korean Pop Experience Center* diambil dari warna bangunan Hanok yaitu warna putih, teracota, dan abu tua. Warna putih digunakan pada dinding, warna coklat digunakan pada kolom, dan warna abu tua digunakan pada atap bangunan.

Warna		Karakter
	Putih	Memberi arti keaslian, kesan ringan, polos, dan murni. Bila terlalu banyak, menimbulkan perasaan dingin, steril, dan terisolasi.
	Teracota	Biasanya identik dengan alam, tanah, dan kayu. Warna ini bisa membuat ruangan terasa lebih natural, nyaman, dan hangat.
	Abu Tua	Menggambarkan kesan serius, damai, independen, dan luas. Bila terlalu banyak, bisa memberi kesan tidak komunikatif.

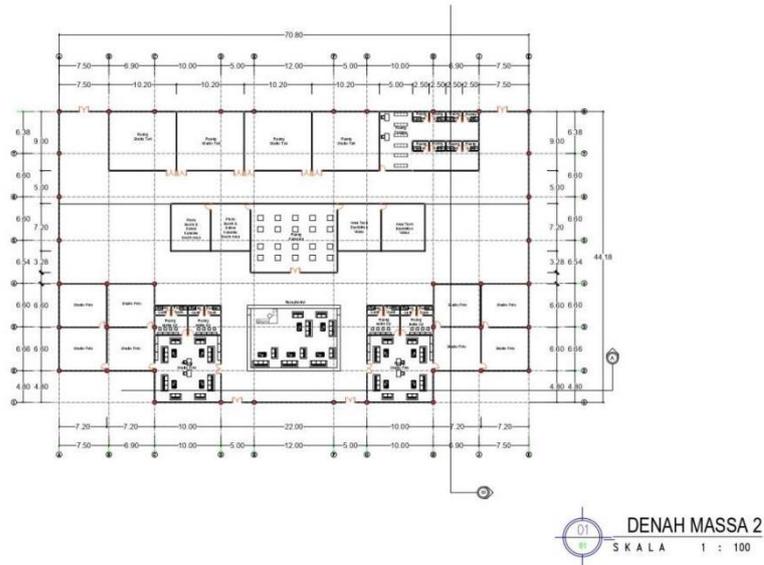
Tabel 1. 1 Konsep Warna

Sumber: Dokumen Pribadi Penulis, 2023

7. Hasil Desain

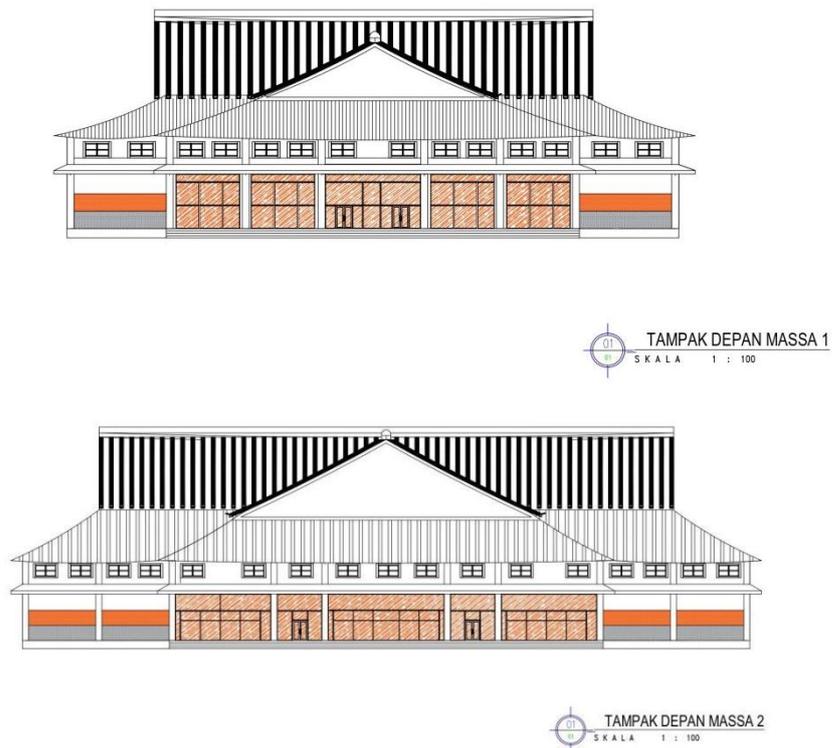
Berikut adalah denah dan tampak hasil desain Korean Pop Experience Center di Samarinda dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular.

- Site Plan



Gambar 1 10 Denah Massa 1 dan Massa 2
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis, 2023

- Tampak Depan



Gambar 1 11 Tampak Massa1 dan Massa 2
Sumber: Dokumen Pribadi Penulis, 2023



Gambar 1 12 Konsep 3D
Sumber: Dokumen Pribadi Peulis, 2023

KESIMPULAN

Perencanaan *Korean pop Expeiece Center* ini bertujuan untuk memwadhahi kegiatan apresiasi penggemar *Korean pop* di kota Samarinda. Perencanaan *Korean pop Experience Center* menerapkan pendekatan arsitektur neo vernakular dengan pengaplikasian pada bentuk bangunan seperti atap berbentuk segitiga bubungan yang di ambil dari arsitektur tradisional hanok Korea Selatan. Bangunan tebentuk dari persegi dengan dinding yang terbuat dari beton dan bata merah, dan kolom yang terbuat dari kayu. Fasad bangunan menggunakan kaca sebagai material modern penghubung lingkungan luar dan lingkungan dalam.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Saidi, N. P. (2019). Penerapan Tema Neo Vernakular pada Wajah Bangunan Gedung Utama Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Bali. *Gradien*.
- Dewi, S. K. (2019). Perancangan Interior K-pop Experience Center di Surabaya. *Intra*.
- Husna, R. A. (2019). Korean Cultural Center di Pekanbaru dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular. *Jom FTEKNIK*.
- Jeharu, A. M. (2020). Desain Korean Cultural Center di Kota Kupang.
- Saidi, A. W. (2019). Penerapan Tema Neo Vernakular pada Wajah Bangunan Gedung Utama Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Bali. *Gradien*.
- Violita, V. L. (2021). Proses Imitasi Budaya Kpop Oleh Remaja.
- Wardhana. (2022). Utilization Of Plastic Bottle Waste As a Building Envelope. *International Journal of Mechanical and Civil Engineering*.