Penerapan Tema Atraktif Dalam Rancangan Tatanan Lahan Wisata Budaya Pulau Kumala

Wahyuda[1], Suci Ramadhani[2], Sigit Hadi Laksono[3]
[122]Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, Indonesia
Email: [1]wahyuda1945@gmail.com, [2]suci.r@itats.ac.id, [3]sigitarci@itats.ac.id

Abstract. *Kumala Island, a delta island located in the Mahakam River, serves as a potential tourism asset for Tenggarong City that has faced functional degradation due to suboptimal management following its private acquisition. This research aims to revitalize Kumala Island through a land-use design that maximizes natural, infrastructural, and cultural potential to restore its tourism appeal and stimulate the local economy. The research methodology employs a qualitative approach using the intangible metaphors method to transform abstract concepts into spatial forms. The findings of this study indicate that "attractive" characteristics within the context of delta landscape architecture can be manifested through three primary elements: contrast, dynamism, and surprise. The resulting design integrates natural elements—such as vegetation, water, and stone materials—by creating a non-monotonous spatial sequence. This research contributes to the development of the "micro-attraction" concept, wherein every corner of the site is designed with its own specific attraction function, thereby creating a continuous spatial experience for visitors through a sequence of small "surprises" along circulation paths. The significance of this research to the field of architecture lies in the application of the metaphor method to resolve issues within dormant tourism areas. Furthermore, this study provides a precedent for how the integration of tropical styles and attractive land layouts can strike a balance between functional public open spaces and dynamic aesthetics, while simultaneously offering a design approach model for the development of similar tourism zones in riparian (riverbank) environments across Indonesia.*

Keywords: *Attractive, Tenggarong City, Kumala Island, Landscape Design, Cultural Tourism*

Abstrak. *Pulau Kumala, sebuah pulau delta di Sungai Mahakam, merupakan aset wisata potensial Kota Tenggarong yang mengalami degradasi fungsi akibat manajemen yang kurang optimal pasca-akuisisi swasta. Penelitian ini bertujuan untuk merevitalisasi Pulau Kumala melalui perancangan tatanan lahan yang memaksimalkan potensi alam, infrastruktur, dan budaya guna memulihkan daya tarik wisata dan ekonomi lokal. Metodologi penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode intangible metaphors untuk mentransformasikan konsep abstrak menjadi bentuk ruang. temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa karakteristik "atraktif" dalam konteks arsitektur lanskap delta dapat diwujudkan melalui tiga elemen utama: kontras, dinamis, dan kejutan. Hasil rancangan mengintegrasikan elemen-elemen alam (vegetasi, air, dan material batuan) dengan menciptakan urutan spasial yang tidak monoton. penelitian ini dapat berkontribusi dalam pengembangan konsep "mikro-atraksi", di mana setiap sudut lahan dirancang memiliki fungsi atraksinya masing-masing, sehingga menciptakan pengalaman ruang yang berkelanjutan bagi pengunjung melalui sequence "kejutan-kejutan" kecil di sepanjang jalur sirkulasi. Signifikansi penelitian ini terhadap pengembangan ilmu arsitektur terletak pada penerapan metode metafora untuk menyelesaikan persoalan kawasan wisata yang mati suri. Penelitian ini memberikan preseden bagaimana integrasi antara gaya tropis dan tatanan lahan atraktif dapat menciptakan keseimbangan antara ruang terbuka publik yang fungsional dengan estetika yang dinamis, sekaligus menawarkan model pendekatan desain bagi pengembangan kawasan wisata serupa di lingkungan riparian (tepian sungai) di Indonesia.*

Kata Kunci*: Atraktif, Kota Tenggarong, Pulau Kumala, Rancangan Tatanan Lahan**, Wisata Budaya*

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Dinas Pariwisata Kutai Kartanegara saat ini memegang kendali langsung atas sejumlah aset wisata strategis di wilayah Tenggarong, termasuk Museum Kayu, Museum Mulawarman, Planetarium, hingga Pulau Kumala. Di antara aset tersebut, Pulau Kumala menonjol sebagai permata pariwisata yang unik. Terletak strategis di tengah Sungai Mahakam dengan luas mencapai 76 hektare, pulau ini dirancang dengan konsep menyerupai Taman Mini Indonesia Indah (TMII)—sebuah harmoni antara teknologi modern dan kekayaan budaya tradisional. (Redaksi, 2024)

Secara teoritis, Pulau Kumala memiliki modal kuat sebagai destinasi kelas dunia. Wisatawan yang menempuh perjalanan 1,5 jam dari kota Samarinda disambut oleh Jembatan Repo-repo yang ikonik. Di dalamnya, jejak sejarah Kalimantan begitu kental, mulai dari Lamin Adat suku Dayak hingga Pura yang merekam jejak peradaban Hindu di Kutai, mobilitas pengunjung pun telah didukung dengan penyewaan sepeda hingga mobil wisata yang terjangkau. Semua potensi ini sebenarnya sangat layak untuk diekspos, baik kepada wisatawan domestik maupun mancanegara. (Pratiwi, 2020)

Namun, di balik potensi besar tersebut, terdapat kesenjangan (gap) yang signifikan antara visi pengembangan dengan realitas di lapangan, meskipun Pulau Kumala diproyeksikan sebagai destinasi unggulan, penelitian menemukan beberapa persoalan krusial yang saling bertolak belakang, di saat minat wisatawan domestik dan mancanegara seharusnya meningkat, fasilitas pendukung justru terbengkalai. Sebagai contoh, fasilitas penginapan seperti *cottage* hingga kini belum memiliki pengelola tetap, kenyamanan wisatawan terganggu oleh isu aksi premanisme, seperti pemaksaan penitipan helm, yang menciptakan citra negatif bagi destinasi, terdapat ketimpangan antara luas wilayah (76 hektare) dengan sumber daya pemeliharaan. Keterbatasan anggaran menyebabkan pulau ini hanya dikelola oleh 20 tenaga kebersihan, sehingga rumput liar tumbuh subur dan merusak estetika visual pulau, menurut Muhammad Yusuf, Kepala Keamanan Pulau Kumala, transisi pasca-pandemi justru ditandai dengan penurunan jumlah wisatawan hingga 70%. Hal ini memicu efek domino berupa kerusakan fisik berbagai fasilitas yang kini tidak lagi berfungsi, kondisi ini menunjukkan adanya ketidakselarasan (mismatch) yang nyata antara implementasi di lapangan dengan target yang tertuang dalam Rencana Strategis Dinas Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara Tahun 2021-2026. Strategi yang ada saat ini belum mampu menjawab tantangan kompleksitas pengelolaan pasca-pembukaan kembali. (Pratiwi, 2020)

Berangkat dari gap tersebut, penelitian ini hadir untuk menawarkan sebuah terobosan berupa konsep pengembangan destinasi wisata terpadu. Fokus utama penelitian akan diarahkan pada penguatan enam pilar utama atau 6A, Attraction (Atraksi yang menarik), Accessibility (Kemudahan akses menuju lokasi), Amenities (Fasilitas penunjang), Accommodation (Penginapan yang memadai), Activity (Aktivitas yang memberikan pengalaman berkesan), dan Ancillary (Dukungan kelembagaan/pihak terkait). Melalui pendekatan pariwisata terpadu ini, diharapkan seluruh aspek di Pulau Kumala dapat menyatu secara harmonis untuk memberikan pengalaman wisata yang menyeluruh, terorganisir, dan mampu mengembalikan kejayaan Pulau Kumala sebagai ikon pariwisata Kalimantan Timur. (Tambunan et al., 2024)

Pada hakikatnya, mengunjungi sebuah objek wisata adalah perjalanan untuk melepaskan penat dan menyembuhkan kejenuhan dari rutinitas sehari-hari, di sana, setiap pengunjung semestinya mampu menemukan kembali rasa senang, terhibur, dan tenggelam dalam kegembiraan yang tulus, kesan emosional tersebut tidak muncul secara spontan, melainkan lahir dari daya tarik kuat yang terpancar melalui pembentukan sense of place yang mendalam pada destinasi tersebut, karakter unik lingkungan ini kemudian menstimulasi pengalaman ruang wisata yang multisensori, di mana arsitektur tidak sekadar menjadi latar belakang statis, melainkan aktor utama yang secara aktif mengarahkan perilaku pengguna dalam lingkungan binaan, menurut teori fenomenologi yang dipopulerkan oleh Juhani Pallasmaa menekankan pada pengalaman sensorik, arsitektur atraktif tidak hanya dinilai dari apa yang dilihat, tapi apa yang dirasakan, didengar, dan dicium, berpijak pada pemikiran inilah, penulis memilih 'atraktif' sebagai tema utama, tema ini dianggap paling mampu mewakili esensi sejati dari sebuah bangunan wisata—sebuah struktur yang tidak hanya berdiri kokoh secara tektonika, tetapi juga memiliki 'jiwa' yang menarik, memikat hati, dan mengikat memori para pengunjungnya. (Nuffida, 2014)

2. Metodologi

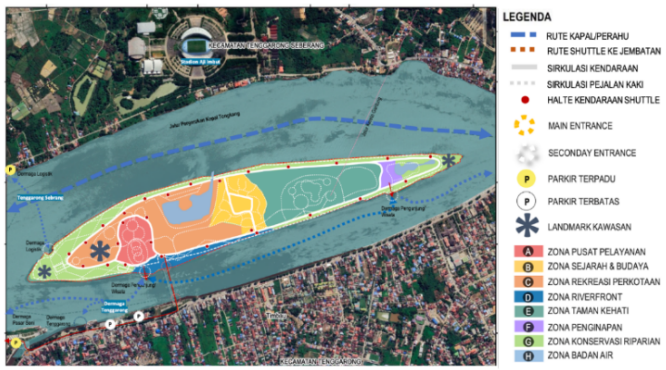
Dalam upaya menjabarkan tema pada rancangan ini, metode yang digunakan adalah metafora. Secara esensial, metafora merupakan cara memahami suatu hal dengan mengidentifikasikannya sebagai hal lain, sehingga memungkinkan pendalaman pemahaman terhadap topik yang sedang dibahas. Sejalan dengan pandangan Geoffrey Broadbent dalam bukunya *Design in Architecture*, metafora berperan penting sebagai penerjemah bentuk dari sebuah subjek ke dalam karya arsitektur, secara lebih spesifik, kategori yang diterapkan dalam pembahasan ini adalah *intangible metaphors*. Berdasarkan teori Anthony C. Antoniades, jenis metafora ini berangkat dari subjek kreasi yang bersifat abstrak, seperti konsep, gagasan, kondisi manusia, atau kualitas tertentu. Alih-alih memunculkan metafora secara mentah melalui ide atau kondisi visual belaka, metode ini dilakukan dengan menggali karakteristik mendalam dari tema tersebut untuk kemudian diimplementasikan ke dalam desain.

Melalui proses pengkajian tema menggunakan metode *intangible metaphors* tersebut, diperoleh tiga karakteristik utama dari tema "Atraktif" yang akan diadaptasi ke dalam rancangan:

1. Kontras: Sebuah objek dinilai atraktif apabila memiliki perbedaan yang mencolok terhadap lingkungannya. Sifat kontras ini menjadikannya menonjol, sehingga secara efektif mampu menangkap perhatian dari area sekelilingnya.
2. Dinamis: Karakter atraktif juga terpancar dari sifat yang tidak statis dan tidak membosankan. Melalui aliran yang berkelanjutan dan komposisi yang tidak monoton—baik dalam variasi bentuk maupun permainan warna—suasana dinamis mampu menciptakan daya tarik yang kuat.
3. Mengejutkan: Unsur kejutan berfungsi untuk menggugah emosi dan memainkan psikologi audiens. Layaknya sebuah misteri yang memicu rasa penasaran, hadirnya elemen yang tidak terduga dalam desain menjadi strategi kunci untuk menarik perhatian pengunjung secara mendalam. (Nuffida, 2014)

Metodologi perancangan ini diimplementasikan melalui tahapan sistematis dan terukur yang diawali dengan identifikasi masalah sebagai variabel utama untuk menentukan parameter kebutuhan ruang dan pengguna. Proses pengumpulan informasi dilakukan secara komprehensif melalui pendekatan primer, seperti survei lapangan untuk menangkap indikator perilaku serta kondisi fisik tapak, serta pendekatan sekunder melalui studi literatur dan komparatif guna memperkaya perspektif tipologi pasar. Seluruh data yang terkumpul kemudian diproses menggunakan metode analisis deskriptif-kualitatif dan kuantitatif yang mencakup aspek multidimensi, mulai dari analisis organisasi ruang menggunakan matriks hubungan, analisis tapak, hingga integrasi sistem utilitas bangunan, dasar evaluasi konsep ditekankan pada parameter fungsionalitas, efisiensi operasional, dan sinkronisasi terhadap konteks lokal, guna menjamin bahwa gagasan desain tidak hanya estetik tetapi juga aplikatif. Sebagai tahap finalisasi, seluruh sintesis analisis tersebut diterjemahkan ke dalam produk teknis berupa gambar kerja (DED) yang presisi serta visualisasi animasi 3D, sehingga menghasilkan solusi desain pasar yang benar-benar responsif terhadap kebutuhan masyarakat setempat. (Marsudi, S.Kar. & Asep Saepudin, S.Sn., 2014)

3. Hasil & Diskusi/Pembahasan

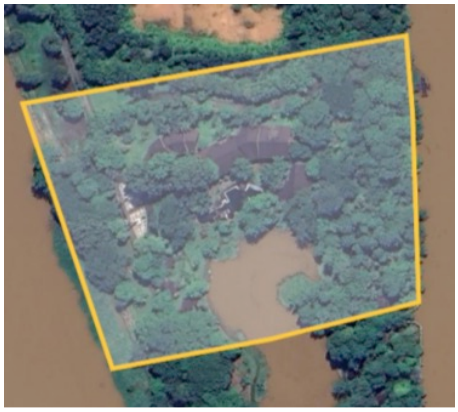


Gambar 1. Zonasi Pulau Kumala Berdasarkan Pedoman Masterplan Daya Tarik Wisata

Secara garis besar, Rencana pengembangan Pulau Kumala diproyeksikan terbagi ke dalam beberapa zona fungsional, meliputi zona pintu masuk, rekreasi, lamin dan pura, habitat, hingga area

resort dan tepi sungai, dalam strategi pengembangannya, prioritas utama diletakkan pada zona pusat pelayanan serta zona tepi sungai, hal ini didasari oleh peran vital pusat pelayanan dalam menjamin kenyamanan dan keberlanjutan aktivitas pariwisata, sementara zona tepi sungai berfungsi strategis sebagai "wajah" atau area penerima utama bagi pengunjung. Secara geografis, Pulau Kumala menawarkan keunikan tersendiri melalui perpaduan dua suasana, yakni daratan dan sungai yang memikat. Namun, terlepas dari potensi tersebut, rencana *masterplan* yang ada saat ini masih menyisakan beberapa celah krusial yang perlu dibenahi, antara lain:

1 Aspek Inklusivitas: Desain yang ada saat ini belum sepenuhnya mempertimbangkan prinsip desain inklusif, yaitu konsep rancangan yang dapat diakses dan digunakan secara nyaman oleh semua orang, termasuk penyandang disabilitas.
2 Optimalisasi Budaya Lokal: *Masterplan* tersebut dinilai belum menggali potensi budaya asli secara maksimal. Padahal, identitas budaya tidak hanya terbatas pada area daratan pulau semata, tetapi juga berakar kuat pada ekosistem Sungai Mahakam. Sungai ini memiliki potensi besar dalam pengembangan wisata air dan olahraga, sebagaimana tercermin dalam kemeriahan *event* tahunan Festival Mahakam. ((Ulva Putri Ramadani, 2021)



Gambar 2. Bagian Selatan Pulau Kumala Yang Akan Dirancang Menggunakan Tema Atraktif

Oleh sebab itu, Penerapan tema atraktif dalam perancangan taman wisata budaya Pulau Kumala bukan sekadar soal estetika, melainkan sebuah pendekatan komprehensif. Tujuannya adalah menciptakan destinasi yang tidak hanya menarik dan berkelanjutan, tetapi juga inklusif bagi semua kalangan sembari menonjolkan kekayaan budaya asli Kalimantan, langkah awal dalam membangun kerangka pikir desain ini dimulai dari penetapan konsep makro arsitektur, di sini, ide besar mengenai bentuk, ruang, dan tata lahan dirumuskan sebagai pondasi utama, dari visi besar tersebut, lahir pula konsep mikro arsitektur yang lebih spesifik. Jika konsep makro adalah gambaran umumnya, maka konsep mikro adalah eksekusi detail pada setiap elemen arsitektural, memastikan setiap sudut memiliki identitasnya sendiri namun tetap selaras dengan napas desain utama.

Tema atraktif ini menemukan panggung utamanya pada penataan lahan, sebuah lahan di sisi selatan Pulau Kumala dipilih sebagai pilot project dalam penerapan rancangan atraktif, dengan mengadopsi gaya tropis yang sangat sesuai dengan iklim kota Tenggarong, Lippsmeier (1994: 18) menguraikan bahwa karakteristik iklim tropis lembab memiliki pengaruh signifikan terhadap berbagai permasalahan umum pada bangunan. Secara visual, wilayah ini ditandai dengan bentang alam yang hijau serta kondisi tanah yang umumnya berwarna merah atau coklat, kekayaan vegetasi yang lebat dan beragam senantiasa bertahan sepanjang tahun, didukung oleh perbedaan suhu antarmusim yang relatif kecil, kondisi atmosferik di wilayah ini cenderung panas dan lembab hingga basah, baik pada bulan-bulan terpanas maupun pada periode suhu yang lebih rendah, dengan tutupan awan serta kabut yang menyelimuti sepanjang tahun.

Dalam aspek hidrologi, curah hujan tahunan di wilayah tropis lembab berkisar antara 500 hingga 1250 mm, di mana presipitasi sangat bergantung pada lokasi saat musim hujan dan cenderung minimal pada musim kering. Hal ini berkaitan erat dengan tingkat kelembaban udara yang tinggi, di mana tekanan uap absolut mencapai 15 mm pada musim kering dan meningkat hingga 20 mm pada musim hujan, dengan rentang kelembaban relatif antara 20% hingga 85%. Selain itu, dinamika

pergerakan udara ditandai dengan hembusan angin yang kuat dan konstan, terutama pada satu atau dua arah utama. Meskipun kecepatan angin cenderung melambat di kawasan hutan rimba, intensitasnya akan meningkat secara signifikan saat terjadi hujan. (Mizutani et al., 2017)

Desain ini menjembatani hubungan erat antara bangunan dan alam, elemen-elemen alami seperti vegetasi, air, dan batuan diintegrasikan secara organik untuk menciptakan suasana yang menyegarkan sekaligus harmonis, Lebih dari sekadar ruang terbuka, konsep ini menekankan bahwa setiap jengkal lahan harus memiliki fungsi atraksinya masing-masing, alih-alih hanya menuju ke satu titik, pengunjung akan disuguhi "kejutan-kejutan" kecil di sepanjang jalur perjalanan mereka, melalui optimalisasi ruang luar, mulai dari area bersantai yang nyaman, taman yang asri, hingga kolam yang menjadi pusat perhatian, semua itu dirancang agar Pulau Kumala dapat memberikan pengalaman wisata yang dinamis dan berkesan. (Tisnawati et al., 2017)

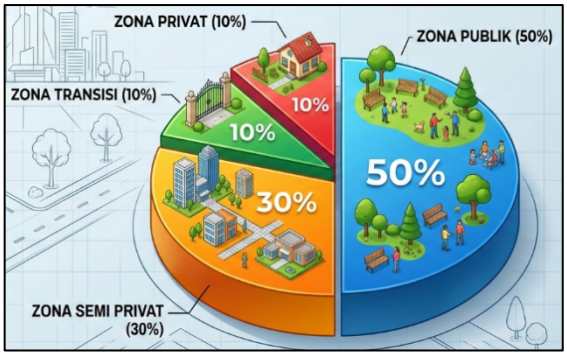


Gambar 3. Peta Zonasi Penggunaan Lahan dan Aksesibilitas

Transformasi lahan dimulai dengan membuat zonasi pada rancangan tatanan lahan dengan mengadopsi konsep hirarki ruang yang terstruktur untuk menyeimbangkan fungsi rekreasi publik dengan privasi kawasan. Pada gambar 3, secara spasial, pengaturan ini membagi kawasan ke dalam empat zona utama yang dibatasi secara tegas oleh garis batas lahan utama (garis kuning), guna memastikan efektivitas sirkulasi dan pengelolaan fungsi lahan.

Berdasarkan analisis peta zonasi, distribusi ruang diatur sebagai berikut:

1 Zona Publik (Area Terbuka & Fasilitas Umum): Terletak secara sentral, zona ini dirancang sebagai titik temu utama pengunjung. Penempatan di tengah menunjukkan peran strategisnya sebagai hub aktivitas yang menyediakan fasilitas penunjang wisata dan ruang terbuka hijau yang dapat diakses secara bebas oleh seluruh wisatawan.
2 Zona Semi-Privat (Area Akses Terbatas): Mengelilingi zona publik, area ini berfungsi sebagai penyangga (*buffer*). Zona ini diperuntukkan bagi kegiatan yang memerlukan kontrol akses lebih tinggi, seperti area edukasi budaya atau fasilitas penunjang yang memerlukan reservasi tertentu.
3 Zona Privat (Hunian Pribadi Utama): Terletak di sisi selatan dan tenggara kawasan, zona ini dikhususkan untuk akomodasi atau hunian utama yang mengutamakan ketenangan dan eksklusivitas. Posisi ini dipilih untuk meminimalisir gangguan dari kebisingan arus utama pengunjung di zona publik.
4 Zona Transisi (Area Perpindahan Akses): Area berwarna abu-abu ini berfungsi sebagai gerbang masuk atau zona antara. Zona ini krusial dalam mengatur alur masuk-keluar pengunjung, memastikan perpindahan moda transportasi atau perpindahan suasana dari luar kawasan menuju dalam kawasan wisata berlangsung secara lancar.



Gambar 4. Diagram Kebutuhan Zonasi Penggunaan Lahan dan Aksesibilitas

Integrasi antar zona diikat oleh sistem aksesibilitas yang dirancang untuk menjaga kenyamanan termal dan visual di Pulau Kumala. Penggunaan zona transisi sebagai filter awal memastikan bahwa intensitas keramaian berkurang secara bertahap saat menuju ke arah zona privat. Batas lahan utama yang dilingkari garis kuning menegaskan limitasi pengembangan fisik agar tetap selaras dengan daya dukung lingkungan pulau, dalam diagram pada gambar 4, dijelaskan pembagian zonasi pada lahan terbagi atas 10% zona transisi, 50% zona public, 30% zona semi privat, dan 10% zona privat.



Gambar 5. Bagan Urutan Zonasi Penggunaan Lahan dan Aksesibilitas

Penerapan konsep Atraktif pada tatanan lahan ini diwujudkan melalui pengelompokan ruang yang dinamis, bertujuan untuk menciptakan alur pengalaman pengunjung yang mengalir namun tetap memiliki batasan privasi yang jelas. Pada gambar 5, strategi zonasi ini dibagi menjadi empat hierarki utama: Zona Transisi, Zona Publik, Zona Semi-Private, dan Zona Private.

1 Titik Sambut dan Filter Ruang (Zona Transisi
Pengembangan lahan dimulai dengan Area Transisi (Jingga) yang berfungsi sebagai ambang (threshold) antara lingkungan luar dengan area inti. Secara fungsional, zona ini berperan sebagai area penerimaan, pengondisian suasana hati pengunjung, serta pengatur sirkulasi awal sebelum memasuki pusat aktivitas.
2. Simpul Interaksi Utama (Zona Publik)
Sebagai jantung dari konsep atraktif, Area Komunal (Biru) ditempatkan secara strategis sebagai poros pusat. Zona publik ini dirancang untuk memfasilitasi interaksi sosial skala besar. Penempatannya yang terhubung langsung dengan berbagai zona lain menjadikannya *node* (simpul) utama yang memastikan aksesibilitas yang merata ke seluruh fasilitas daya tarik wisata.
3. Klaster Pengalaman Budaya dan Edukasi (Zona Semi-Private)
Dominasi Zona Semi-Private (Hijau) menunjukkan bahwa daya tarik utama kawasan ini terletak pada keragaman aktivitasnya. Pengelompokan ini dibagi menjadi beberapa klaster fungsional yang saling terintegrasi:
4. Klaster Edukasi & Seni: Menampilkan *Galeri Kesenian Kutai dan Dayak* serta *Galeri Kayu Kalimantan* sebagai representasi identitas lokal.
5. Klaster Pertunjukan & Rekreasi: Melibatkan *Gedung Pertunjukan Budaya Indoor* dan *Pusat Permainan Tradisional* yang menawarkan pengalaman interaktif bagi pengunjung.
6. Klaster Penunjang: Tersedianya *Food Court* sebagai area servis yang mendukung kenyamanan pengunjung dalam durasi waktu yang lama.

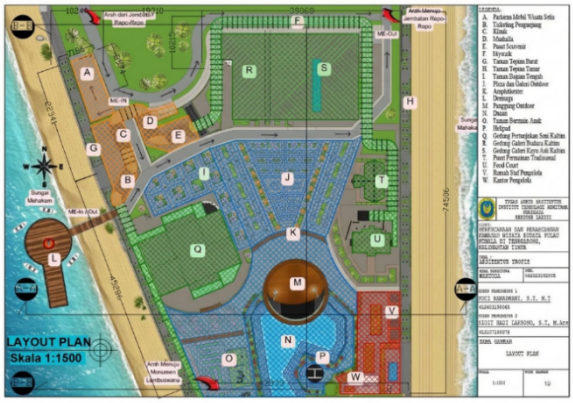
Sifat "Semi-Private" pada zona ini memberikan kontrol akses yang lebih spesifik, di mana setiap area memiliki tema tersendiri namun tetap terbuka untuk publik dengan pengawasan tertentu.

7. Area Pendukung Operasional (Zona Private)
   Untuk menjamin keberlangsungan operasional kawasan tanpa mengganggu kenyamanan visual pengunjung, Zona Private (Merah) ditempatkan di area ujung atau belakang. Terdiri dari *Fasilitas Pengelola* dan *Fasilitas Akomodasi Pengelola*, zona ini memiliki tingkat privasi tinggi yang hanya dapat diakses oleh pihak internal, guna mendukung manajemen dan pemeliharaan kawasan secara profesional.



Gambar 6. Blok Plan

Bedasarkan rencana zonasi pada gambar 3, diagram kebutuhan zonasi pada gambar 4, dan bagan urutan zonasi pada gambar 5, maka dibuatlah blokplan seperti pada gambar 6, dapat dilihat warna orange adalah zona transisi, warna biru adalah zona publik, warna hijau adalah zona semi private dan warna merah adalah zona private, kemudian, berdasarkan bagan urutan zonasi pada gambar 5, maka dirancang bangunan dan fasilitas apa saja yang termasuk dalam rencana tatanan lahan dalam bentuk layout plan dan visualisasi 3D.



Gambar 7. Layout Plan



Gambar 8. Perspektif Kawasan dan Maket Kawasan

Kawasan wisata budaya di Pulau Kumala ini dirancang sebagai sebuah oase yang memadukan kekayaan tradisi Kalimantan Timur dengan fungsionalitas modern. Perjalanan pengunjung dimulai dari sisi Barat Laut, di mana mereka disambut oleh Zona Penerima yang tertata rapi. Setelah melewati Jembatan Repo-Repo, pengunjung diarahkan menuju pusat informasi dan area tiket yang berdampingan dengan fasilitas pendukung seperti klinik dan mushalla, memastikan kenyamanan dasar terpenuhi sebelum memulai eksplorasi.



Gambar 9. Bangunan Penerima sebagai Zona Transisi

Melangkah lebih dalam, pengunjung akan merasakan kemegahan Sumbu Utama Budaya. Di sini, berdiri tiga bangunan monumental: Gedung Pertunjukan Seni, Gedung Galeri Budaya, dan Gedung Galeri Kayu Asli Kaltim. Ketiganya berfungsi sebagai penjaga memori kolektif daerah, menampilkan keunikan material kayu lokal dan ekspresi seni dalam ruang-ruang yang megah namun tetap teduh berkat pendekatan arsitektur tropis. Salah satu fitur paling ikonik dari desain ini adalah Skywalk biru yang meliuk elegan, menghubungkan satu gedung ke gedung lainnya. Jalur layang ini memberikan perspektif baru bagi wisatawan; mereka dapat berjalan di atas ketinggian sambil menikmati panorama taman-taman tematik di bawahnya, sekaligus menghirup udara segar dari Sungai Mahakam yang mengelilingi pulau. Semakin ke arah selatan, suasana bertransformasi menjadi lebih santai dan rekreatif. Area Plaza dan Galeri Outdoor menjadi ruang transisi sebelum pengunjung mencapai Amphitheater dan panggung pertunjukan terapung. Panggung ini berlatar belakang danau yang tenang, menciptakan suasana puitis terutama saat matahari terbenam. Di sisi timur, aroma kuliner dari *food court* dan keriuhan di pusat permainan tradisional menambah energi pada kawasan ini, menjadikannya ruang publik yang hidup bagi keluarga maupun wisatawan mancanegara.



Gambar 10. Planter Box membantu menghadirkan suasana Atraktif

Secara keseluruhan, tatanan lahan ini bukan sekadar penempatan gedung, melainkan sebuah ekosistem yang menghargai alam. Dengan mempertahankan banyak area terbuka hijau dan akses dermaga ke sungai, desain ini menegaskan bahwa kemajuan arsitektur dapat berjalan beriringan dengan kelestarian ekologis dan penghormatan terhadap akar budaya Kutai Kartanegara. (Syah et al., 2021)



Gambar 11. Area Plaza pada zona Publik sebagai tempat Interaktif

Dari karakteristik atraktif yang telah didapat dilakukan pendekatan arsitektural sehingga karakter tersebut dapat diterapkan ke dalam rancangan.

1. Kontras

   Penerapan kontras dalam rancangan terwujud melalui elemen kontras yang digunakan untuk menciptakan penekanan visual agar area tertentu lebih menonjol dibandingkan sekitarnya. Kontras pada bentuk terlihat dari perbedaan tajam antara bentuk bangunan yang kaku/geometris (seperti Gedung Galeri Budaya dan Galeri Kayu yang berbentuk persegi) dengan elemen lanskap yang luwes dan organik (seperti desain *Skywalk* yang meliuk dan Amphitheater yang melingkar). Kontras pada warna terlihat dari Penggunaan warna biru cerah pada jalur *Skywalk* dan area perairan memberikan kontras yang kuat terhadap dominasi warna hijau (taman) dan warna hangat/kayu pada bangunan utama, dan terakhir, Kontras pada skala terlihat dari Perbandingan antara ruang terbuka yang sangat luas (Plaza) dengan area-area kecil yang intim (Pusat Souvenir atau Kios) menciptakan hierarki ruang yang jelas.



Gambar 12. Tampilan Skywalk

2. Dinamis

   Dalam rancangan bangunan dinamis diterapkan dalam beberapa hal. Pemilihan geometri segitiga sebagai geometri yang digunakan dalam rancangan dikarenakan segitiga memiliki sifat dinamis. Segitiga dapat menunjukkan pergerakan berdasarkan ke mana mereka menunjuk.

   Pada tapak, konsep dinamis bertujuan agar pengunjung tidak merasa bosan dan terus bergerak mengeksplorasi tapak. alur Pergerakan (Flow) yaitu Jalur *Skywalk* yang memanjang dan berkelok-kelok melintasi berbagai zona menciptakan ritme perjalanan yang tidak statis. Pengunjung diarahkan untuk melihat pemandangan dari berbagai sudut pandang, kemudian pola radial pada desain Plaza dan Amphitheater menggunakan pola radial (kipas) yang mengarahkan pandangan secara aktif menuju satu titik fokus, yaitu Panggung Outdoor dan Pertunjukan air, dan terakhir variasi ketinggian, dengan adanya Skywalk menunjukkan permainan elevasi (ketinggian), sehingga pengalaman ruang tidak hanya terjadi secara horizontal di atas tanah, tetapi juga secara vertikal. Di dalam desain arsitektur, hampir semua jenis bangunan memasukkan unsur-unsur yang sifatnya berulang, Irama yang dinamis dapat diciptakan melalui pengulangan elemen elemen arsitektural seperti kolom, jendela, pintu dan sebagainya. Pada dasarnya, tanpa sadar, manusia akan cenderung untuk mengelompokkan unsur-unsur di dalam suatu komposisi acak menurut kedekatan atau keterhubungan satu sama lain, dan karakteristik visual yang dimiliki bersama. Prinsip pengulangan

memanfaatkan kedua konsep persepsi ini untuk menyusun unsur-unsur yang berulang kali hadir di dalam sebuah komposisi. (Julianto, 2011)



Gambar 13. Tampilan Taman Tepian yang berada di bawah Skywalk

3. Mengejutkan

Elemen ini memberikan pengalaman tak terduga (*sense of wonder*) bagi pengunjung saat menyusuri area tersebut. penempatan dermaga yang menjorok jauh ke arah Sungai Mahakam memberikan kejutan visual dan pengalaman langsung berada "di atas air" yang berbeda dari area daratan utama. Panggung di Atas Air menjadikan Keberadaan panggung besar berbentuk lingkaran yang berbatasan langsung dengan kolam pertunjukan air menciptakan efek dramatis yang mungkin tidak terlihat langsung saat pengunjung baru memasuki area kawasan, dan di tengah dominasi struktur bangunan, terselip area "Taman Warna-warni" dan "Area Interaktif" yang berfungsi sebagai *point of interest* tak terduga di sela-sela jalur pejalan kaki.



Gambar 13. Hasil Transformasi Tatanan Lahan Atraktif

Secara keseluruhan, hasil akhir rancangan ini berhasil menggabungkan elemen Kontras melalui perbedaan material dan bentuk, Dinamis melalui sirkulasi yang mengalir, dan Mengejutkan melalui penempatan *focal point* di area perairan. Kombinasi ini menciptakan tatanan lahan yang tidak hanya fungsional secara budaya, tetapi juga menarik secara visual dan psikologis bagi wisatawan.

1. Sirkulasi yang Memberi Pengalaman (Skywalk & Jalur Pejalan) Skywalk (F): Alih-alih hanya jalan setapak di permukaan tanah, terdapat jalur layang (skywalk) yang memberikan sudut pandang berbeda (elevasi) bagi pengunjung untuk menikmati seluruh kawasan dari ketinggian, kemudian ada Jalur Pejalan Kaki Menarik: Jalur ini dirancang bukan sekadar penghubung, tapi sebagai ruang transisi yang estetis dengan pola lantai atau vegetasi yang mengarahkan pandangan.
2. Aktivasi Ruang Terbuka (Plaza & Amphitheater) Plaza dan Galeri Outdoor (J): Di area tengah, tatanan lahan menggunakan pola geometris yang menarik perhatian. Ini berfungsi sebagai ruang pameran terbuka atau tempat berkumpul secara spontan. Lalu ada Amphitheater & Panggung (K, M) yang menjadi titik fokus (vocal point) atraksi utama. Penempatan panggung yang berbatasan langsung dengan danau menciptakan latar belakang alami yang dramatis untuk pertunjukan seni.

3. Visual dan Estetika Lansekap (Taman Warna-warni) Taman Bagian Tengah (I) pada Ilustrasi menunjukkan penggunaan elemen warna dan tekstur tanaman yang beragam (Taman Warna-warni). Hal ini bertujuan untuk menghilangkan kesan monoton pada lahan yang luas.
4. Area Interaktif: Beberapa titik lahan dirancang untuk interaksi langsung, memungkinkan pengunjung untuk berhenti dan beraktivitas, bukan sekadar melintas.
5. Integrasi Elemen Air (Water Features) Pertunjukan Air (N): Danau tidak hanya berfungsi sebagai elemen ekologis, tetapi diolah menjadi atraksi visual dengan adanya air mancur atau pertunjukan air di sekitar area helipad dan panggung. Koneksi Sungai Mahakam: Pemanfaatan dermaga (L) sebagai pintu masuk ikonik yang menghubungkan tapak dengan karakteristik geografis sungai.

Referensi

(Ulva Putri Ramadani, 2025). (2021). Bab I Pendahuluanي خ حض با. *Galang Tanjung*, *1*(2504), 1–9.

Julianto, J. (2011). Empat Prinsip Komposisi Menciptakan Desain Indah, Satu Trik Pemikat Hati Pemirsa: Rhythm, Depth, Balance, Unity - Emphasis. *Humaniora*, *2*(2), 1420. https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3211

Marsudi, S.Kar., M. H., & Asep Saepudin, S.Sn., M. . (2014). Metodologi Penelitian. *Digilib.Isi.Ac.Id*. http://digilib.isi.ac.id/12802/1/Metodologi Penelitian.pdf.pdf

Mizutani, Y., Three-dimensional, Y. T., & Talbot, T. (2017). *タルボット効果を用いた広範囲 3 次元リソグラフィ (第 1 報) 波面制御および定在波を援用した機能性構造の作製*. *2014*(capítulo 5), 511–512.

Nuffida, E. (2014). Penerapan Tema Atraktif dalam Rancangan Taman Wisata Brawijaya Malang. *Sains Dan Seni Pomits*, *3*(2), 2337–3520. https://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/6827

Pratiwi, B. L. (2020). Pengelolaan Daya Tarik Wisata Pulau Kutai Kartanegara. *EJournal Administrasi Bisnis*, *8*(1), 46–54.

Redaksi. (2024). *Pulau Kumala dan Sejarah Menjadi Tempat Wisata Tenggarong*. BERITAKALTIM.CO. https://beritakaltim.co/2024/03/06/pulau-kumala-dan-sejarah-menjadi-tempat-wisata-tenggarong/

Syah, F., Ramadhani, S., & Poedjioetami, E. (2021). Arsitektur Neo Vernakular pada Gedung Pertunjukan Seni Tari Tradisional Suku Dayak di Samarinda. *Tekstur (Jurnal Arsitektur)*, *2*(2), 159–166. https://doi.org/10.31284/j.tekstur.2021.v2i2.2049

Tambunan, R. E., Nugroho, R. A., Dewanti, A. N., & Putra, R. S. (2024). Konsep Pengembangan Destinasi Pariwisata Terpadu Pada Objek Wisata Pulau Kumala, Kabupaten Kutai Kartanegara. *COMPACT: Spatial Development Journal*, *3*(1), 89–104. https://doi.org/10.35718/compact.v3i1.1154

Tisnawati, E., Ratriningsih, D., Konsep Pariwisata Sungai Berbasis Masyarakat, P., Kasus, S., & Bantaran Sungai Gadjah Wong Yogyakarta, K. (2017). Pengembangan Konsep Pariwisata Sungai Berbasis Masyarakat. *Jurnal Arsitektur KOMPOSISI*, *11*(5), 189–201.

Halaman ini sengaja dikosongkan