PROPOSAL

“PERANCANGAN SHOPPING CENTRE DI KOTA TANJUNG SELOR DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR“

DI SUSUN OLEH :

DARU JAGAD NUGROHO

202111001

ARSITEKTUR

DOSEN PEMBIMBING:

Ar. SHOLEHAH, S.T., M.T., IAI

UNIVERSITAS KALTARA TANJUNG SELOR

JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK

2025/2026

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya, sehingga Skripsi dengan judul "**PERANCANGAN SHOPPING CENTRE DI KOTA TANJUNG SELOR DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR**" ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Kaltara.

Pada kesempatan ini penyusun menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung penyelesaian karya Skripsi ini. Terima kasih saya sampaikan kepada :

1. Bapak Ar. Bangun Sujito, S.T., M.Ars., IAI, selaku Ketua Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Kaltara
2. Ibu Ar. Sholehah, S.T., M.T. IAI, sebagai dosen pembimbing yang telah banyak membantu memberikan masukan, saran, kritik dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
3. Segenap Dosen Jurusan Arsitektur yang telah berbagi ilmunya selama ini
4. Rekan-rekan mahasiswa tidak dapat penulis sebutkan secara individual yang telah membantu dan memberikan dorongan dalam penyelesaian laporan ini

Di dalam penyusunan Skripsi, penyusunan menyadari bahwa ada beberapa kekurangan, sehingga kritik dan saran membantu sangat diharapkan agar dapat menyempurnakan isi dari Skripsi ini sehingga dapat bermanfaat bagi pembaca atau peneliti yang memiliki minat pada bidang yang sama.

Tanjung Selor, 15 Oktober 2025

Penulis

Daru Jagad Nugroho
NPM. 202111001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i
DAFTAR ISI ii
DAFTAR GAMBAR iii
DAFTAR TABEL iii
BAB I : PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Tujuan dan Sasaran 2
1.4 Batasan Masalah 2
1.6 Manfaat Penelitian 2
1.7 Metodologi 3
1.8 Sistematika Penulisan 4
BAB II : DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN 5
2.1 Shopping Centre 5
2.2 Arsitektur Neo Vernakular 15
2.3 Arsitektur Lokal Budayati 19
BAB III : STUDI BANDING DAN RENCANA LOKASI 30
3.1. Studi Banding 30
3.2. Rencana Lokasi 33
DAFTAR PUSTAKA 41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Rumah Adat Amin Bioq 21
Gambar 2 : Rumah Adat Baloy 21
Gambar 3 : Cihampelas Walk 31
Gambar 4 : The Breeze Mall - BSD City 33
Gambar 5 : Rencana Lokasi 1 34
Gambar 6 : Rencana Lokasi 2 35
Gambar 7 : Peta Batas Wilayah Kecamatan Tanjung Selor Hilir 38
Gambar 8 : Luas Lokasi Site 39

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Analisa Kriteria Pemilihan Site..... 36

BAB I :
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tanjung Selor, sebagai ibu kota Kabupaten Bulungan di Kalimantan Utara, mengalami pertumbuhan ekonomi yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Sebagai pusat administratif dan perdagangan, kota ini menjadi fokus pengembangan infrastruktur komersial untuk memenuhi kebutuhan masyarakat lokal serta meningkatkan daya tarik investasi di wilayah ini

Pusat perbelanjaan di Tanjung Selor diharapkan dapat menjadi pusat kegiatan sosial dan ekonomi bagi masyarakat lokal. Selain sebagai tempat berbelanja, pusat ini juga diharapkan mampu menjadi ruang publik yang ramah lingkungan dan berkesan bagi pengunjung. Dengan demikian, perencanaan harus memperhitungkan kebutuhan fungsional dan estetika modern, sekaligus mempertimbangkan nilai-nilai lokal yang kental.

Arsitektur Neo Vernakular menjadi pendekatan yang relevan dalam perancangan pusat perbelanjaan di Tanjung Selor. Pendekatan ini tidak hanya menghormati dan mempertahankan warisan budaya lokal, tetapi juga menyelaraskan desain dengan iklim dan kondisi alam setempat. Tanjung Selor memiliki iklim tropis dengan curah hujan yang cukup tinggi sepanjang tahun. Desain arsitektur vernakular akan mengintegrasikan elemen-elemen seperti atap miring untuk mengalirkan air hujan dan penggunaan material modern yang tahan terhadap kelembaban dan cuaca ekstrem.

Desain pusat perbelanjaan dengan konsep Neo Vernakular tidak hanya mencerminkan identitas visual Tanjung Selor, tetapi juga memperkuat citra kota sebagai destinasi yang berbudaya dan berkelanjutan. Melalui desain yang memadukan elemen-elemen tradisional dengan kebutuhan kontemporer, pusat perbelanjaan ini dapat menjadi ikon yang menarik untuk dikunjungi dan diapresiasi oleh warga setempat serta wisatawan.

Dengan mempertimbangkan latar belakang ini, perancangan shopping Centre di Tanjung Selor dengan konsep arsitektur neo vernakular diharapkan dapat menghasilkan sebuah bangunan yang tidak hanya berfungsi secara optimal, tetapi

juga mengakomodasi nilai-nilai budaya dan lingkungan yang penting bagi masyarakat lokal.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan Shopping Centre di Kota Tanjung Selor dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular?

1.3 Tujuan dan Sasaran

Mewujudkan konsep rencana dan rancangan sebuah Shopping Centre dengan fungsi sebagai Tempat Perbelanjaan Utama yang belum pernah ada di Kota Tanjung Selor, dengan penekanan desainnya yaitu Arsitektur Neo Vernakular. Sehingga dapat menarik perhatian masyarakat untuk berkunjung ke Shopping Centre ini.

1.4 Batasan Masalah

Sebagaimana batasan untuk mengetahui ruang lingkup penerapan arsitektur Neo vernakular pada Shopping centre maka proses penelitian yang dilakukan melalui pengamatan aktual dan wawancara terhadap pengguna bangunan, hal ini dilakukan guna mendapatkan kriteria design yang akan digunakan dalam perancangan Shopping Centre. Dan batasan perencanaan sebagai berikut:

a) Merancang dan merencanakan *Shopping Centre* dengan Fasilitas Perbelanjaan/Rekreasi dan fasilitas pendukung yang terintegrasi.
b) Merancang *Shopping Centre* dengan konsep arsitektur neo vernacular yang menekankan pemanfaatan ruang terbuka

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1. Masyarakat

Memberikan wawasan baru tentang elemen aksesibilitas ruang dalam pada bangunan publik dalam memudahkan aktivitas pengunjung dan penggunaannya

1.6.2. Pemerintahan

Menjadi salah satu aspek pertimbangan pada kenyamanan pengguna ruang dalam elemen aksesibilitas pada bangunan publik khususnya bangunan *shopping centre*

1.7 Metodologi

Metodologi merupakan jalan, cara, atau prosedur untuk mencapai tujuan perancangan dalam pernyusunan tugas akhir ini:

1. Metode Penulisan

   Metode penulisan yang dipilih adalah deskriptif analitis, Adapun pengertian dari metode deskriptif analitis menurut (Sugiono, 2009) adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

   Dengan kata lain penelitian deskriptif analitis mengambil masalah atau memusatkan perhatian kepada masalah-masalah sebagaimana adanya saat penelitian dilaksanakan, hasil penelitian yang kemudian diolah dan dianalisis untuk diambil kesimpulannya.

2. Teknik Pengumpulan Data

   Berdasarkan (Ratodi, 2017) Pengumpulan data merupakan prosedur sistematis dan standar untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan. Pada bidang arsitektur data yang diperoleh cenderung menonjolkan faktor subjektif dari pengguna, arsitek ataupun pihak-pihak yang terkait dengan bangunan yang akan di desain. Berikut 3 langkah teknik pengumpulan data menurut (Ratodi, 2017), antara lain:

   a. Teknik Survei

      Pengumpulan data (arti umum) Teknik survey: penelitian yang menggunakan teknik al: survey dengan sampel, serta analisis (bisa dengan statistik).

   b. Teknik Observasi

      Dalam perencanaan, teknik observasi bertujuan untuk,

      - Mengamati dan mempelajari cara organisasi menggunakan ruang,
      - Melihat pengaruh lingkungan terhadap perilaku, serta
      - Melihat dan mengamati interaksi antar pelaku/orang maupun antara orang dengan lingkungan.

3. Teknik Wawancara

   Teknik wawancara bertujuan untuk berinteraksi dengan klien, serta mendapatkan tanggapan dan komentar terhadap segala sesuatu yang menyangkut perencanaan dan perancangan.

4. Metode Perancangan

   Metode yang dipilih adalah Metode Perancangan menurut C.J Jones. Adapun langkah perancangan dimulai dari sebuah gagasan yang di lengkapi dengan informasi yang memperkuat gagasan tersebut. Semua informasi di analisis, lalu di sintesiskan untuk menghasilkan konsep-konsep tertentu sesuai gagasan awal dan kemudian di evaluasi. Tahap evaluasi akan menjadi pijakan untuk melakukan optimalisasi hingga ke desain perancangan.

1.8 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan dalam penyusunan tugas akhir ini:

BAB I: PENDAHULUAN

Pembahasan pendahuluan seperti latar belakang, rumusan masalah, tujuan, sasaran, manfaat perancangan, sistematika penulisan dan kerangka alur fikir.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang tinjauan umum mengenai *Shopping Centre* dan konsep Arsitektur Neo-vernakular mengenai pengertian, fungsi dan tujuan.

BAB III: STUDI BANDING DAN RENCANA LOKASI

Berisi tentang studi banding bangunan eksisting yang memiliki fungsi dan tema yang sama dengan bangunan yang akan direncanakan dan rencana lokasi yang sesuai dengan kebutuhan site yang diperlukan *Shopping Centre*.

BAB II :
DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

2.1 Shopping Centre

2.1.1. Pengertian Shopping Centre

Pusat perbelanjaan atau Shopping Centre mempunyai beberapa definisi, pada antaranya adalah:

- Bentuk bisnis perdagangan individual yang dilakukan secara beserta melalui penyatuan kapital menggunakan tujuan efektivitas komersial (Beddington, 1982).
- Suatu tempat aktivitas pertukaran dan distribusi barang/jasa yang bercirikan komersial, melibatkan perencanaan dan perancangan yang matang bertujuan untuk memperoleh keuntungan (profit) sebesar banyaknya. (Gruen, 1973)
- Kompleks perbelanjaan terencana, menggunakan pengelolaan yang bersifat terpusat, menggunakan sistem menyewakan unit-unit pada pedagang individu, sedangkan pengawasannya dilakukan sang pengelola yang bertanggung jawab secara menyeluruh (Beddington, 1982).
- Sekelompok perdagang yang dibangun dan didirikan di sebuah lokasi yang direncanakan, dikembangkan, dimulai, dan diatur sebagai sebuah kesatuan operasi (operation unit), lokasi, berukuran, tipe toko, dan area perbelanjaan berdasarkan unit tersebut. Unit ini juga menyediakan parkir yang dibentuk tipe dan berukuran total toko-toko (Urban Land Institute, 1977)
- Suatu wadah pada warga yang menghidupkan kota atau lingkungan setempat. Selain berfungsi menjadi loka buat aktivitas berbelanja atau tranksaksi jual beli, jua berfungsi menjadi loka buat berkumpul atau berekreasi (Beddington, 1982)

2.1.2. Sejarah Awal Shopping Centre

Sejarah perkembangan Pusat Perbelanjaan/*Shopping Centre* dimulai pada abad pertengahan. Pada rentang waktu itu orang-orang melakukan kegiatan jual beli di bawah pohon yang menciptakan suatu formasi atau garis memanjang. Lantaran jumlah penduduk semakin bertambah, maka kualitas dan kuantitas barang yang

diperdagangkan juga semakin meningkat. Dampak dari hal tersebut adalah bertambah luasnya pusat perbelanjaan tersebut.

Perkembangan fisik pusat perbelanjaan ini menyesuaikan kebutuhan dan tuntutan manusia dalam masa itu. Jalan-jalan yang semula hanya diteduhi pohon-pohon yang berderet kemudian berubah menjadi jalan yang penuh dengan gedung-gedung disebelah kanan dan kiri. Perkembangan fisik ini bisa dicermati dalam Pusat Perbelanjaan pada Cologne, Jerman Barat, yang menutup suatu jalan buat aktivitas berbelanja, sebagai akibatnya orang bisa berbelanja menggunakan berjalan kaki tanpa adanya gangguan menurut kendaraan. Disini terlihat bahwa perkembangan taraf ekonomi, sosial, dan budaya sangat berpengaruh dalam urban design-nya. (Maitland, 1985).

2.1.3. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan

Menurut International Council of Shopping Center (1999), shopping center sendiri dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis pelayanan yang disediakan. Berikut ini adalah beberapa klasifikasi shopping center berdasarkan jenis pelayanannya:

1. *Neighborhood Centre*

   Shopping center ini biasanya terletak di daerah yang berdekatan dengan pemukiman dengan skala pelayanan lingkungan. *Shopping center* ini biasanya ditujukan untuk memenuhi kebutuhan sehari-sehari.

2. *Community Centre*

   Shopping center ini tidak terlalu berbeda dengan jenis *Neighboorhood Center* tetapi dengan skala pelayanan yang lebih luas dan juga jenis barang yang ditawarkan lebih beragam. Pada jenis shopping center ini biasanya banyak menyediakan potongan harga.

3. *Regional Centre*

   Shopping center ini merupakan shopping center dengan skala wilayah yang memiliki anchor tenant sebagai pusatnya dan dilengkapi dengan retail-retail lain. Shopping center jenis ini biasanya dilengkapi dengan fasilitas area parkir yang luas.

4. *Super-Regional Centre*

Shopping center ini merupakan shopping center dengan skala kota yang memiliki anchor tenant lebih banyak daripada jenis *Regional Center* dengan jenis retail pendamping dan area parkir yang luas sama dengan jenis *Regional Center.*

5. *Fashion/Speciality Centre*

Shopping center jenis ini memiliki spesialiasi fungsi pada pengadaan jenis dagangan pada retailnya. Biasanya retail-retail pada shopping center ini memiliki jenis barang dagangan yang serupa, misalnya pada jenis fashion atau elektronik.

6. *Power Centre*

Shopping center yang didominasi oleh suatu anchor tenant dan menawarkan banyak potongan harga. *Shopping centre* jenis *Power Center* biasanya terletak pada skala wilayah.

7. *Theme/Festival Centre*

Shopping center dengan tematik tertentu, pada jenis ini biasanya didominasi ileh retail-retail restaurant dan fasilitas hiburan.

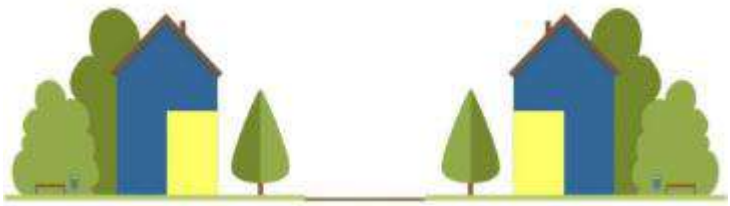
8. *Outlet Centre*

Shopping center yang terletak di kawasan rekreasi atau turisme yang terdiri dari retail-retail yang menjual barang dengan brand sendiri (handmade). Biasanya memiliki pola penataan yang tersusun *linear* atau *cluster*.

Sedangkan menurut Maitland (1987), terdapat beberapa variasi mall berdasarkan ciri fisiknya:

1. *Mall Terbuka*

Mall terbuka adalah sistem mall dengan koridor terbuka, tidak dinaungi oleh atap. Yang biasanya *mall* dengan sistem *mall* terbuka memiliki konsep menyatu dengan kondisi lingkungan luar sekitarnya.

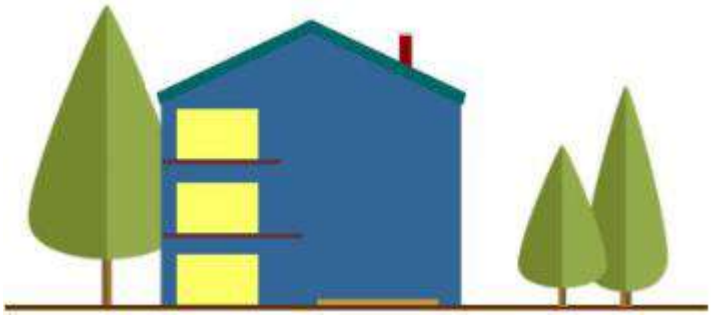


2. *Mall Tertuup*

Mall tertutup adalah mall dengan sistem yang lebih mengutamakan kenyamanan termal, kenyamanan pengunjung dalam melakukan aktivitas di dalam ruangan menjadi faktor utama. Hal ini berdampak pada bentuk bangunan yang massif dan tertutup.

3. *Intergrated Mall*

Intergrated mall merupakan penggabungan dari *mall* terbuka dan *mall* tertutup. Sistem ini merupakan solusi dari penggunaan energi yang berlebihan pada bangunan *mall.*



Dan berdasarkan dari pola penataan ruangnya, menurut Maitland (1987), mall dapat dibedakan menjadi:

1. *Full Mall*

Full mall merupakan jenis shopping center yang didapatkan dengan menutup suatu jalan yang sebenarnya difungsikan untuk kendaraan, dan diubah menjadi jalan untuk pejalan kaki atau plaza dengan jenis perkerasan yang berbeda, dilengkapi dengan pepohonan, penerangan dan elemen ruang luar lainnya.

2. *Transit Mall*

Transit mall diperoleh dengan memindahkan kendaraan pribadi dan kendaraan angkutan dari jalan yang sudah ada, dan hanya mengizikan

sarana transportasi bus, taxi dan kendaraan umum lainnya pada jalan tersebut. Parkir ditepi jalan (on-street parking) dilarang, jalur pejalan kaki diperbesar dan dilengkapi juga dengan elemen-elemen ruang luar.

3. Semi Mall

Pada semi mall, jumlah lalu lintas dan kendaraan parkir dikurangi, jalur untukpejalan kaki diperluas dan dilengkapi dengan taman dan elemen ruang luar lainnya.

2.1.4. Pola Bangunan Shopping Centre

Pola bangunan pada shopping center merupakan salah satu aspek penunjang penunjang bagi pengunjung. Pertimbangan dalam mementukan pola bangunan dan menempatkan anchor tenant dianggap sangat penting. Terdapat beberapa pola bangunan (The Urban Land Institute, 1983: 86), antara lain:

1. Bentuk linier

Merupakan suatu deretan toko-toko yang membentuk garis lurus yang dipersatukan oleh kanopi dan pedesytian yang terdapat di sepanjang bagian depan toko. Bangunan ini biasanya dimundurkan dari batas jalan dan sebagian besar parkir terletak antara jalan dan bangunan. Pengaturan dengan tipe ini paling serin diterapkan pada N*eighborhood Shopping Center* dengan perletakan penyewa utama pada ujungnya,

2. Bentuk L dan U

Merupakan perkembangan dari bentuk linear. Bentuk L banyak digunakan pada *Shopping Center* yang besar dan *Community Shopping Center* yang kecil, sedangkan bentuk U sesuai dengan *Community Shopping Center* yang besar.

3. Mall

Merupakan deaerah bagi pejalan kaki yang terletak diantara bangunan *linear Shopping Center* yang berhadapan, kemudian mall menjadi daerah bagi pejalan kaki untuk hilir-mudik dalam berbelanja. Mall telah menjadi standar *Regional Shopping center* dan sedang diterapkan pula pada *Community Shopping Center*.

4. Cluster

Merupakan perkembangan dari konsep mall, tetapi pada penerapan cluster lebih ditekankan pada penggunaan beberapa massa bangunan yan beriri sendiri, dipisahkan oleh jalur bagi pejalan kaki atau taman pada regional shopping center. Bentuk cluster bervariasi dengan menggunakan bentuk-bentuk dari huruf X, Y, dan hatler.

2.1.5. Unsur Kegiatan dalam Shopping Centre

Menurut Beddington (1982), Unsur-unsur pada aktivitas pusat perbelanjaan bisa dikelompokkan sebagai 3 yaitu pengunjung, barang dan pengelola. Penjelasan selanjutnya menjadi berikut:

A. Pengunjung

Pengunjung/pembeli merupakan suatu forum atau individu yang melakukan pembelian buat memenuhi kebutuhan pribadinya atau konsumsi rumah tangganya. Sementara kegiatan berbelanja pengunjung bisa dibedakan sebagai dua, antara lain:

1. *Convenience Shopping* adalah aktivitas berbelanja keperluan sehari-hari. Hal yang diperlukan pembeli disini merupakan kemudahan dan pelayanan yang cepat.
2. *Comparison Shopping* adalah aktivitas berbelanja yang dilakukan menggunakan membandingkan harga, jenis, kualitas, pelayanan, dan sebagainya walaupun belum tentu membeli. Kegiatan ini jua pada kata lain dianggap menggunakan *window shopping*.

Antara berbelanja menggunakan membeli. Membeli (to buy) merupakan hasil sesuatu yang sudah dipengaruhi sebelumnya dan memiliki tujuan pasti. Penentuan barang yang hendak dibeli akan mengarahkan pembeli dalam toko eksklusif. Pembeli umumnya membawa dana yang relatif buat barang yang diinginkannya.

Sedangkan istilah berbelanja (shopping), pada hal ini memiliki tujuan spesifik dan umumnya disertai menggunakan saat yang berlebihan dan dana yang relatif. Orang berbelanja hanya buat membeli barang eksklusif yang diperlukan

menggunakan segera, tetapi juga buat membandingkan harga, gaya, dan kualitas. Berbelanja juga ditentukan kemauan menghabiskan aktivitas sosial dan meneruskan kebiasaan.

Selain itu, aktivitas yang masih ada dalam mall dewasa ini hanya berbelanja saja, tetapi jua para pengunjung ingin menerima banyak sekali kebutuhan yang lengkap pada suatu fasilitas. Kegiatan yang ingin dipenuhi antara lain berupa makan, bermain, berkumpul beserta kerabat, perawatan diri. Sehingga dalam mall nir hanya menjual barang tetapi jua perlu menjual jasa buat menaikkan daya tarik (Nurlalia, 2015).

B. Barang

Barang adalah obyek yang diperjual belikan pada global perdagangan, sebagai hasilnya adalah pusat perbelanjaan. Nusadarifa (1989) menyebutkan bahwa apabila ditinjau berdasarkan karakteristiknya, jenis barang yang dijual dalam sentra perbelanjaan bisa dibedakan sebagai 4, yaitu :

1. Convenience Goods, adalah barang kebutuhan sehari-hari.
2. Specialty Goods, adalah jenis barang eksklusif misalnya benda-benda kuno dan koleksi
3. Shopping Goods, adalah barang yang diperlukan bulanan atau musiman.
4. Impulse Goods, adalah barang yang nir terlalu diperlukan atau dicari sang pengunjung.

Berdasarkan asal ini maka jenis barang yang lebih banyak didominasi dijual pada mall merupakan convenience goods yang adalah kebutuhan sehari-hari misalnya pakaian, kuliner dan minuman dan shopping goods yang adalah kebutuhan musiman misalnya gadget, elektronika dan alat-alat olahraga

C. Pedagang dan Pengelola

Menurut Swasta dan Sukotjo (1988) disebutkan bahwa pedagang merupakan suatu forum atau individu yang melakukan bisnis aktivitas menjual barang pada konsumen akhir buat keperluan langsung yang bersifat non bisnis.

Sehubungan menggunakan asal pada atas, maka pedagang pada mall adalah penyewa berdasarkan sebuah tempat/kios yang dikelola sang pengelola mall. Secara terperinci, fungsi-fungsi dan aktivitas yang dilakukan pedagang pada mall ini merupakan menjadi berikut : pengangkutan, penyimpanan, pembelanjaan, mencari konsumen, menjalankan aktivitas kenaikan pangkat , menaruh kenaikan pangkat dan informasi, melakukan pengepakan dan pembungkusan dan mengadakan penyortiran.

Dalam melaksanakan transaksi jual beli, terdapat 3 macam pelayanan yang diberikan berdasarkan pedagang pada pembeli, diterjemahkan berdasarkan Beddington (1982), yaitu :

1. Self Service (swalayan) yaitu pengunjung menentukan dan merogoh sendiri barang- barang yang hendak pada beli berdasarkan rak-rak yang tersedia, kemudian membawanya ke kasir buat dibayar.
2. Self Selection (swapilih) dimana pembeli bisa menentukan pribadi barang yang dibeli kemudian menyerahkannya pada pramuniaga buat dibuatkan bukti pembelian.
3. Personal Service (pelayanan langsung) dimana pembeli akan menerima pelayanan sepenuhnya berdasarkan pramuniaga pada arti pula bisa berkonsultasi, contohnya dalam toko pakaian.

Berdasarkan asal ini, maka jenis pelayanan yang dipakai pada mall bisa diubahsuaikan berdasarkan sistem penjualan, akan namun sistem yang paling sempurna berdasarkan kegiatan mall merupakan self service (swalayan). Hal ini dikarenakan sistem ini menaruh keleluasaan penuh pada pelanggan buat memilih sendiri barang yang dikehendaki juga buat kegiatan window shopping dan lebih efisien pada penyediaan energi pelayan

2.1.6. Faktor Pengembangan Shopping Centre

Terdapat beberapa variabel yang memilih taraf kesuksesan sebuah pusat perbelanjaan. Marlina (2008), menyebutkan bahwa kesuskesan nir dipengaruhi

sang keliru satu berdasarkan faktor-faktor ini tetapi semuanya adalah satu rangkaian yang saling mempengaruhi. Berikut merupakan faktor-faktornya:

A. Lokasi

Lokasi merupakan faktor pertama dan kunci buat pembangunan mall atau shopping center. Lokasi yang baik wajib dekat menggunakan daerah populasi tangkapan yang terdiri berdasarkan daerah pemukiman, daerah perkantoran atau industri, hotel, objek wisata, wahana transportasi publik dan grup jenis bisnis yang sesuai.

B. Visibilitas

Visibilitas, yang berarti posisi shopping mall wajib menggunakan gampang bisa ditinjau sang siapa saja. Idealnya, shopping mall wajib tampak kentara berdasarkan arus kemudian lintas tunggangan dan pejalan kaki.

C. Kemudahan Akses

Shopping center yang terakses menggunakan jalan raya primer akan menerima manfaat yang lebih tinggi lantaran volume arus kemudian lintas yang berimplikasi positif dalam pengunjung.

D. Luas

Luas sebuah sentra perbelanjaan umumnya berpatokan dalam luas kotor semua area lantai (gross floor area). Luas kotor merupakan jumlah total berdasarkan semua area lantai yang dibangun pada pada bangunan.

E. Perencanaan dan Desain Ruang

Perencanaan rapikan ruang dan desain krusial diperhatikan lantaran menyangkut optimalisasi imbal output investasi dan memenuhi kebutuhan operasional penyewa

F. Penyewa Utama

Penyewa primer adalah ritel akbar, punya nama akbar dan sebagai magnet buat shopping mall ini. Kehadirannya mampu sebagai daya tarik buat peritel mini supaya mau menyewa ruangan pada mall

G. Keseimbangan

Penyewa Perlu diperhatikan ekuilibrium penyewa menggunakan tujuan buat membangun kemudahan berbelanja, membangun dampak sinergi dan menyediakan pengalaman berbelanja yang majemuk bagi pengunjung

H. Citra, Pemasaran dan Manajemen

Strategi pelatihan gambaran sangat membantu diferensiasi sentra perbelanjaan dan membedakan sentra perbelanjaan yang sukses menggunakan para pesaingnya.

I. Berorientasi Layanan Pelanggan

Dalam mall wajib dipahami siapa pelanggannya, berdasarkan mana berdari pelanggan, apa yang diinginkan pelanggan dan yang menarik minatnya. Berdasarkan penerangan-penerangan ini bisa disimpulkan bahwa pemilihan lokasi wajib sebagai pertimbangan yang penting pada pengembangan mall. Sementara pada pemilihan lokasi yang strategis umumnya mempunyai kekurangan pada hal luas huma yang tersedia sebagai akibatnya berdasarkan lokasi bisa diperkirakan jenis mall yang akan terbangun

2.1.7. Elemen-elemen dalam Shopping Centre

Sebagai landasan dasar, perlu diketahui apa saja yang sebagai elemen pada ruang mall. Aji Bangun dan Harvey M. Rubenstein pada Nurrachman (2011), menjelaskan bahwa elemen-elemen yang masih ada pada mall bisa dijabarkan menjadi berikut:

A. Atrium

Atrium adalah ruang kosong (void) yang secara horisontal diapit sang lapisan-lapisan lantai, pada lantai ke 2 atau lebih sisi-sisinya, menggunakan ketinggian 2 lapis lantai atau lebih yang menerima jelas alami siang hari dan sebagai sentra orientasi bangunan.

B. Magnet Utama

Magnet adalah transformasi menurut "node" kota, yang berfungsi menjadi titik konsentrasi, bisa jua menjadi landmark. Perwujudannya bisa berupa crowd atau plaza. Penempatan magnet utama atau anchor mall terletak

dalam setiappengakhiran koridor sedangkan dalam plaza ditekankan pada lantai atas dan basement pada interaksi vertikal. Magnet mall pada kata lain jua dianggap generator.

C. Magnet Sekunder

Toko adalah galat satu bagian terpenting menurut Mall yang bisa dipercaya menjadi "distrik" dalam sentra perbelanjaan. Penempatan toko erat kaitannya menggunakan magnet utama (crowd dan ruang publik terbuka) menjadi daya tarik primer pada sentra perbelanjaan tadi.

D. Koridor

Merupakan ruang yang dipakai buat berjalan kaki. Koridor terbagi sebagai 2 macam, diantaranya:

1. Koridor Utama yang adalah orientasi menurut toko-toko yang terdapat pada sepanjang toko- toko tadi menggunakan lebar kurang lebih 15 m buat koridor outdoor
2. Koridor Tambahan (Sekunder) yang adalah koridor yang terletak dalam sepanjang koridor primer menggunakan lebar minimal buat koridor sekunder merupakan 6 m buat koridor outdoor.

E. Street Furniture

Merupakan elemen desain yang melengkapi eksistensi suatu jalan, yang berintegrasi menggunakan pohon, diantaranya berupa lampu jalan, patung, desain grafik, kolam, loka duduk, pot taman, loka sampah dan lain-lain.

2.2 Arsitektur Neo Vernakular

2.2.1. Pengertian Arsitektur Vernakular

Sebelum memahami tentang arsitektur neo-vernakular maka kita perlu memahami arti kata vernakular dahulu. Kata vernakular berasal dari kata *vernaculus* (bahasa latin) yang berarti asli (original). Maka Arsitektur vernakular dapat diartikan sebagai Arsitektur asli yang dibangun oleh masyarakat setempat.

Arsitektur Vernakular erat kaitannya dengan lingkungan sumber daya setempat yang dibangun oleh masyarakat dengan menggunakan teknologi sederhana untuk memenuhi kebutuhan karakteristik yang mengakomodasi nilai

ekonomi dan tatanan budaya masyarakat dari masyarakat tersebut. Dalam pengertian umum, Arsitektur Vernakular merupakan istilah yang banyak digunakan untuk menunjuk Arsitektur indigenous kesukaan, tribal. Arsitektur kaum petani atau Arsitektur tradisional.

Arsitektur Vernakular tumbuh dari Arsitektur rakyat, yang lahir dari masyarakat etnik dan bersangkar pada tradisi etnik. Dengan demikian Arsitektur verrnakular sejalan dengan paham kosmologi, pandangan hidup, gaya hidup dan memiliki tampilan khas yang merupakan cerminan jati diri yang dapat dikembangkan secara inovatif kreatif dalam pendekatan sinkretis dan elektis. Bangunan Arsitektur Vernakular terdiri dari rumah, dan bangunan lain seperti lumbung, balai adat dan sebagainya. Pengertian Arsitektur Vernakular sering disamakan dengan Arsitektur Tradisional. Joseph Prijotomo berpendapat bahwa secara konotatif tradisi dapat diartikan sebagai pewarisan atau penerusan norma-norma adat istiadat atau pewarisan budaya yang turun-temurun dari generasi ke generasi. Dari pengertian diatas maka dapat ditemukan hubungan dan persamaan yaitu Arsitektur Vernakular dan Arsitektur Tradisional berakar dari tradisi dan diwariskan turun temurun dari generasi ke generasi. Yang membedakan antara kedua konsep Arsitektur ini adalah:

a. Desain dan konstruksi Arsitektur tradisional dilakukan secara simultan di lokasi pembangunan oleh pembangun, individu atau kelompok yang sama.
b. Arsitektur vernakular dapat diambil dari solusi yang diterima secara kultural, namun apabila hanya melalui pengulangan-pengulangan saja maka dapat menjadi suatu bentuk Arsitekxtur tradisional.

2.2.2. Pengertian Arsitektur Neo Vernakular

Salah satu jenis arsitektur post-modern yang berasal dari tahun 1970 adalah arsitektur neo vernakular. Neo berarti baru, sedangkan Vernakular, yang berasal dari bahasa Latin vernaculus, berarti asli (Paul Oliver). Oleh karena itu Arsitektur Vernakular dapat digambarkan sebagai bangunan asli yang dibangun oleh masyarakat setempat. Dalam bukunya Ensikolopedia Arsitektur Vernakular, Paul Oliver berpendapat bahwa arsitektur vernacular dikontekstualisasikan oleh

lingkungan sumber daya setempat yang dibangun oleh suatu populasi tertentu dengan menggunakan teknologi mutakhir untuk memenuhi kebutuhan karakteristik khas populasi tersebut yang berkontribusi pada kesejahteraan ekonomi dan sosial masyarakatnya.

Istilah "Arsitektur Neo-Vernakular" merupakan subset dari istilah "Arsitektur Post-Modern", yang muncul sebagai tanggapan dan kritik terhadap modernisme yang menggerogoti individualisme dan fungsionalisme dengan memanfaatkan kemajuan teknologi industri. Arsitektur Neo-Vernakular adalah gaya yang menurut prinsip-prinsip panduannya, mengintegrasikan normatif, kosmologis, persepsi, dan tradisi lokal ke dalam kehidupan sehari-hari bagi masyarakat umum serta hubungan antara lingkungan binaan dan lingkungan alam. Arsitektur Neo-Vernakular merupakan strategi yang melibatkan mobilisasi sumber daya lokal, terutama yang berhubungan dengan lingkungan temporal, seperti penghawaan, pencahayaan alami, dan antisipasi terhadap hujan.

Dalam penerapannya, konsep Arsitektur Neo-Vernakular memiliki bentuk yang sangat modern, tetapi ketika diperiksa lebih dekat, masih menerapkan bentuk atau konsep lokal. Arsitektur Neo-Vernakular dalam hal ini menonjolkan desain modern tertentu yang membangkitkan tempat tertentu, meskipun bahan yang digunakan adalah bahan bangunan kontemporer seperti kaca dan logam. Konsep atau ide bentuk yang diambil dari vernakular asli yang dikembangkan dalam bentuk modern dalam arsitektur neo-vernakular.

2.2.3. Ciri Arsitektur Neo Vernakular

Menurut definisi Charles Jencks (1984) dalam bukunya "*Language of Post - Modern Architecture*", arsitektur Neo Vernakular dapat digambarkan sebagai berikut :

- Menggunakan atap bubungan dalam bangunan sehingga dapat menutupi area dinding hingga ke permukaan tanah.
- Menggunakan Batu bata sebagai material local
- Kombinasikan bentuk lingkungan tradisional dengan proporsi yang lebih vertikal .

- Kesatuan elemen interior dengan eksterior.
- Menggunakan warna yang dominan dan kuat

Berdasarkan ciri tersebut, dapat disimpulkan bahwa arsitektur modern dan arsitektur tradisional bukan merupakan hal yang terpisah melainkan suatu hal yang digabungkan.

2.2.4. Kriteria Arsitektur Neo Vernakular

Berikut ini adalah kriteria yang mempengaruhi arsitektur Neo Vernakular (Zikri, 2012):

1. Menerapkan bentuk unsur budaya dan lingkungan yang mencakup iklim sekitar yang ditunjukkan pada bentuk arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen).
2. Konsep dan kriteria merancang dalam bentuk modern, menggunakan elemen fisik dan non fisik seperti kepercayan, pola pikir masyarakat sekitar, tata letak yang mengacu pada budaya, dan lainnya.
3. Desain yang memprioritaskan aspek visual dengan menerapkan prinsip gabungan antara arsitektur tradisional dengan karya baru/modern.

2.2.5. Karakteristik Arsitektur Neo Vernakular

Arsitektur Neo Vernakular memiliki karakteristik sebagai berikut (D. Yudha. G, 2018):

1. Dalam bentuk hybrid, terjadi pertemuan antara yang lama dan yang baru (tradisional dengan modern).
2. Menafsirkan bentuk dan metode tradisional dalam orientasi yang lebih vertikal.
3. Unsur-unsur budaya muncul kembali dalam bentuk-bentuk modern, baik fisik (bentuk bangunan) maupun non-fisik (kepercayaan, tata letak, dan pola pikir, yang sering digunakan ketika merancang suatu bangunan tertentu).
4. Nilai- nilai tradisional dalam fisika modern (material).

2.2.6. Metode Perancangan Arsitektur Neo Vernakular

Menurut teori Charles Jencks dari buku Language of Post – Modern Architecture (1984), teknik perancangan hybrid digunakan dalam arsitektur Neo Vernakular sebagai berikut:

1. Elektik/quotatuional, yaitu mencari bentuk dan komponen desain arsitektur lama yang dapat digunakan dalam perancangan.
2. Modifikasi, yaitu memodifikasi bentuk dengan mengubah atau menggeser beberapa hal dengan:
   - Reduksi/simplifikasi: mengurangi hal yang tidak diperlukan
   - Disorientasi: merubah orientasi asal
   - Disproporsi: merubah proporsi atau ukuran
3. Penggabungan, menyatukan beberapa elemen berbeda yang telah dimodifikasi.

2.3 Arsitektur Lokal Budayati

Pemilihan penekanan Arsitektur Neo-Vernakular tentunya tidak lepas dengan arsitektur lokal itu sendiri, dimana Arsitektur Bulungan-Dayak-Tidung (Budayati) merupakan arsitektur lokal dari kota Tanjung Selor itu sendiri. Pemilihan arsitektur Neo-Vernakular ini juga merupakan suatu upaya untuk mempertahankan atau melestarikan kebudayaan kota Tanjung Selor khususnya rumah adat tradisional melalui *Shopping Centre* ini. Hal ini dikarenakan nilai-nilai kebudayaan setempat sudah mulai terkikis dengan banyaknya bangunan-bangunan modern yang justru menjadi ikon baru kota, oleh karena itu dengan pemilihan Neo-Vernakular ini selain berfungsi sebagai konsep wisata bagi para pengunjung juga sebagai upaya mempetahankan Arsitektur Budayati itu sendiri sebagai ikon Kota Tanjung Selor.

Bangunan tradisional adat Bulungan-Dayak-Tidung yang akan digunakan untuk menjadi dasar Arsitektur Neo Vernakular dari perencanaan *Shopping Centre* ini adalah sebagai berikut.

2.3.1. Rumah Tradisional Amin Bioq

Rumah tradisional ini merupakan rumah suku Dayak Kenyah. Suku Dayak ini termasuk dalam rumpun Apou Kayan yang mendiami Kalimantan Timur dan Kalimantan Utara. Di rumah ini disimpan barang-barang adat milik bersama (Ali, 2017).

Rumah ini dihuni banyak keluarga, bisa mencapai hingga enam puluh kepala keluarga. Kamar-kamarnya berukuran 3 x 4 meter. Dinding pembatas antara kamar satu dan kamar lainnya dihiasi lukisan khas suku Dayak Kenyah. Lukisannya berupa burung enggang, tumbuh-tumbuhan, dan berbagai hewan laut sebagai bagian kebudayaan mereka. Rumah ini didominsi warna putih, kuning, dan merah.

Tinggi lantainya mencapai empat meter dari permukaan tanah. Tangga untuk naik ke rumah ini menggunakan kayu gelondongan yang bergaris tengah 30—40 setimeter. Anak tangganya dapat dinaik turunkan. Tangga ini diberi ukiran kepala naga dengan maksud mencegah roh-roh jahat masuk ke dalam rumah. Tangga juga terdapat di dapur untuk memudahkan penghuni membawa bahan makanan dan bahan bakar.

Teras rumah ini berupa lantai dari papan. Lantai teras aminbioq dapat menampung banyak orang. Biasanya teras ini digunakan sebagai tempat berbagai upacara adat. Sebenarnya rumah ini tidak hanya sebagai rumah tinggal, tetapi juga sebagai pusat interaksi sosial bagi masyarakat Dayak Kenyah. Dengan kata lain, masyarakat yang tinggal di rumah ini adalah sebuah kamunitas yang berbentuk kampung. Itulah sebabnya, setiap amin bioq diketuai oleh seorang kepala suku. Kepala suku ini dan keluarganya tingal di pusat atau di bagian tengah bangunan rumah. Ruang untuk bawahannya ada di samping kanan dan kiri pusat rumah ini. Sisi terjauh merupakan kamar-kamar bagi masyarakat biasa.

Atap rumah ini berbahan sirap dengan jenis atap pelana. Di bagian mahkota atapnya terdapat ukiran khas Dayak Kenyah. Ukiran ini berupa burung enggang, tumbuh-tumbuhan, dan berbagai hewan laut, termasuk naga laut. Makna ukiran ini adalah bahwa orang Dayak Kenyah hidup dengan rukun. Hidup rukun di sini tidak hanya dengan sesama mereka, tetapi juga dengan orang dari suku lain. Dengan kata

lain, ukiran ini merupakan simbol persatuan dan kesatuan manusia dengan keberagamannya.

Gambar 1 : Rumah Adat Amin Bioq
Sumber : kutaikartanegara.com

2.3.2. Rumah Tradisional Baloy

2.3.2.1. Sejarah Rumah Adat Baloy

Gambar 2 : Rumah Adat Baloy
Sumber : Wikipedia.org

Rumah Adat Baloy merupakan bagian integral dari kehidupan suku Dayak, yang mendiami pedalaman Kalimantan Utara selama berabad-abad. Suku Dayak merupakan kelompok etnis yang terkenal dengan kehidupan mereka yang terpencil di pedalaman hutan hujan Kalimantan (A. A. Ketut Rai Putra, 2025). Rumah Adat Baloy telah mengalami beberapa perkembangan seiring berjalannya waktu. Pada awalnya, rumah adat ini digunakan sebagai tempat tinggal sejumlah keluarga besar dari Suku Dayak yang mendiami suatu wilayah tertentu. Selain sebagai tempat tinggal, rumah ini juga berfungsi sebagai pusat kegiatan sosial, budaya, serta agama bagi komunitas Dayak. Nama "Baloy" memiliki makna yang mendalam bagi masyarakat suku Tidung. Berikut beberapa makna di balik nama Rumah Baloy:

A. Baloy sebagai Tempat Berkumpul

   Kata "Baloy" berasal dari bahasa Tidung, yaitu "Baloy" yang berarti "rumah besar". Rumah ini difungsikan sebagai tempat berkumpulnya masyarakat untuk berbagai kegiatan, seperti musyawarah adat, perayaan adat, dan pernikahan.

B. Baloy sebagai Simbol Status Sosial

   Rumah Baloy dahulu kala hanya boleh didirikan oleh para bangsawan dan pemuka adat. Oleh karena itu, Rumah Baloy juga menjadi simbol status sosial dan kepemimpinan dalam masyarakat suku Tidung.

C. Baloy sebagai Tempat Penghormatan Leluhur

   Masyarakat suku Tidung percaya bahwa leluhur mereka masih memiliki hubungan dengan dunia orang hidup. Rumah Baloy difungsikan sebagai tempat untuk menghormati dan mengenang leluhur.

2.3.2.2. Karakteristik Arsitektur Rumah Adat Baloy

Rumah adat ini bukan hanya berfungsi sebagai tempat tinggal semata, tetapi juga memiliki karakteristik dan desain rumah yang memiliki makna tersendiri. Berikut beberapa katakteristik dan makna Rumah Adat Baloy.

A. Karakteristik dan makna berdasarkan bentuk dan struktur bangunan

- Rumah panggung: Melambangkan ketahanan dan adaptasi masyarakat terhadap alam Kalimantan yang rawan banjir.
- Atap piramida: Melambangkan kesatuan dan hubungan manusia dengan Tuhan.
- Banyak ruangan: Melambangkan kebersamaan dan keharmonisan keluarga.

B. Karakteristik dan Makna berdasarkan Ornamen dan Hiasan Bangunan
- Ukiran naga: Melambangkan kekuatan dan kejayaan.
- Ukiran burung enggang: Melambangkan kebijaksanaan dan kemakmuran.
- Ukiran motif bunga: Melambangkan keindahan dan kesuburan

C. Karakteristik dan Makna berdasarkan Material Bangunan
- Kayu ulin: Melambangkan kekuatan dan ketahanan.
- Bambu: Melambangkan kesederhanaan dan fleksibilitas.

D. Karakteristik dan Makna berdasarkan Tata Ruang Bangunan
- Lamin: Melambangkan musyawarah dan pengambilan keputusan bersama.
- Bilik: Melambangkan privasi dan keharmonisan keluarga.
- Serambi: Melambangkan keterbukaan dan keramahan masyarakat.

2.3.2.3. Komposisi Ruang Rumah Adat Baloy

Rumah Adat Baloy terdapat 4 area khusus yang memiliki fungsi tersendiri dan berbeda. Lamin Bantong, atau yang biasa disebut dengan Ambir Tengah berfungsi sebagai tempat duduk para pemuka-pemuka adat ketika sedang melakukan persidangan untuk memutuskan perkara adat. Alad Kait, atau yang biasa disebut Ambir Kiri yang berfungsi sebagai tempat menerima tamu atau menerima masyakarat adat yang akan mengadukan perkara-perkara adat. Ulad Kemagot, atau yang biasa disebut dengan Ambir Kanan berfungsi sebagai ruang istrirahat bersama kepala adat besar (raja: dengan gelar Amiril Pengiran) ketika telah usai melakukan persidangan. Lamin Dalom, yaitu singgasana kepala adat bedat suku Tidung.

2.3.2.4. Struktur dan Konstruksi Rumah Adat Baloy

Bangunan yang terdapat pada Rumah Adat Baloy ini hampir seluruh elemen utamanya menggunakan material dari kayu ulin atau yang biasa. Penggunaan kayu ulin disebabkan karena kayunya yang kuat dan keras sehingga cocok apabila

digunakan di area rawa (pada lokasi rumah adat Baloy). Pada bagian penutup atap, Rumah Adat Baloy menggunakan multiroof yang dahulu digunakan sebagai bahan penutup atap adalah sirap dari bahan dasar yang sama yaitu kayu ulin. Namun lambat laun, penggunaan multiroof digunakan karena dianggap lebih efisien dalam perawatannya. Pada bagian panggung, terdapat tatakan yang dapat digunakan untuk menaruh perahu. Komposisi elemen fisik pada bagian bawah terdapat tiang-tiang panggung dengan tinggi 2,5 meter, memiliki grid atau garis penempatan tiang panggung yang sama selebar 2 meter. Peletakan tiang juga menyesuaikan dengan geometri bangunannya.

Komposisi elemen fisik bagian tengah terdapat tiang-tiang yang berfungsi sebagai struktur utama bangunan berupa kolom dan balok. Elemen tersebut juga dirangkai menyesuaikan geometri dasar bangunan yang simetris dengan dimensi perletakan yang seragam.

Komposisi elemen fisik bagian atas yaitu menggunakan prinsip simetris yang selaras dengan elemen fisik lainnya. Prinsip simetris juga tidak hanya diterapkan pada elemen utama saja tetapi juga pada detail elemen tambahan dan dekorasi seperti perletakan kusen yang sama pada setiap sisi bidangnya hingga pada perletakan elemen yang lebih detail yaitu ornamen pada bangunan.

2.3.2.5. Hubungan Antar Sistem Konstruksi Terhadap Lingkungan dan Adat

Hubungan antar sistem konstruksi terhadap lingkunan dan adat istiadatnya, Rumah Adat Baloy ini memiliki hubungan yang sangat erat karena bahan utama yang digunakan adalah kayu ulin yang dimana bahan bangunan ini didapat dari hutan hujan Kalimantan. Dalam hal itu berarti, penggunaan material bangunan yang digunakan masyarakat dalam membangun rumah adat ini adalah memanfaatkan sumber daya alam yang ada di lingkungannya serta segala ornamen yang ada di dalam rumah adat Baloy tersebut memiliki makna yang erat dengan adat istiadatnya.

2.3.3. Rumah Adat Sembau

Rumah Sembau merupakan bangunan peninggalan Kesultanan Bulungan, yang berada pada komplek Kesultanan. Rumah ini berfungsi sebagai kediaman

Perdana Menteri I dan rumah peristirahatan (pesanggerahan) bagi para tamu yang berkunjung dan menginap. Berada pada komplek Kesultanan Bulungan keberadaan dua bangunan ini menjadi penting, karena kedudukan penghuninya merupakan pejabat istana dan pelaksana harian bagi kebijakan Sultan. Demikian pula halnya dengan rumah peristirahatan (pesanggerahan), merupakan tempat menjamu dan menginap para tamu kehormatan. Berdasarkan asal usul masyarakat suku Bulungan yang merupakan perpaduan dari suku Melayu dan Dayak, maka pengaruh kedua tradisi suku tersebut dapat dilihat pada bangunan rumah Sembau ini (Sholehah, 2023).

Elemen-elemen sistem fisik dan tradisi budaya yang mempengaruhi pada banguna rumah Sembau, meliputi:

2.3.3.1. Bentuk Bangunan

Bangunan utama rumah Sembau berbentuk dasar persegi panjang sempurna dan simetris. Penambahan bangunan pendukung pada rumah peristirahatan (pesanggerahan) yang berfungsi sebagai bangunan servis, tepat berada di belakang bangunan utama, berbentuk persegi panjang namun dengan orientasi memanjang yang berbeda.

Pada bangunan rumah Perdana Menteri I, bentuk persegi panjang dan simetris terlihat lebih sempurna, seolah tanpa ada pemisahan antara kedua bagian bangunan, karena memiliki lebar yang hampir sama antara bangunan utama dan bangunan pendukung.

Bentuk persegi pada bangunan rumah Sembau adalah hasil dari pemenuhan fungsi-fungsi ruang yang ada di dalamnya. Ruang yang berfungsi mewadahi aktivitas pengguna sesuai dengan konsep ruangnya, dirancang agar mampu mengakomodir kegiatan rutin yang dilakukan penghuni sesuai dengan siklus biologisnya. Terencananya dengan baik bangunan rumah Sembau sesuai dengan konsep awal pembanguna selain terlihat pada ruang-ruang yang ada, ditunjukkan pula dengan bentuk simetris, seimbang antara sisi kiri dan kanan bangunan pada bangunan utama. Persegi yang merupakan bentuk stabil ini, memudahkan penghuni dalam membagi ruang sesuai dengan fungsi dan kebutuhan penghuni baik secara visual maupun teritorinya.

Terciptanya bentuk bangunan rumah Sembau berdasarkan ruang-ruang pada bangunan dengan konsep yang sudah ada. Bentuk secara langsung merupakan cerminan seluruh ruang, dan mengikuti fungsi yang melekat padanya.

2.3.3.2. Atap

Pada bangunan rumah Sembau, terdapat dua bentuk atap. Yang dibagi berdasarkan fungsi ruang yang dilingkupinya. Bentuk limasan (Bubung Lima) adalah bentuk atap pada bangunan utama. Fungsi bangunan utama adalah sebagai tempat aktivitas harian diluar servis, seperti istirahat, sosialisasi dan bekerja (bagi perempuan). Pada bangunan pendukung yang berfungsi untuk mewadahi kegiatan servis (masak dan MCK) mempergunakan atap pelana atau dalam bahasa setempat disebut Bubung Laki.

Berdasarkan bentuk atap yang ada, terlihat dengan jelas jika ruang dan fungsinya berpengaruh terhadap bentuk fisik atap. Sehingga dapat menjadi penanda akan fungsi yang ada di bawahnya. Bentuk atap bangunan rumah Sembau dipengaruhi oleh:

A. Struktur sosial

Struktur sosial yang ada pada masa Kesultanan Bulungan dibagi berdasarkan keturunan dan pengetahuan akan ilmu agama. Pen-strata-an secara tidak tertulis diakui dan dipatuhi oleh seluruh masyarakat suku Bulungan, dan berpengaruh pada perlakuan serta atribut yang dipergunakan bagi masing-masing individu sesuai dengan struktur sosialnya.

Pengaruh struktur sosial ini berpengaruh pula pada bentuk atap dari hunian. Sebagai bangunan yang berada pada komplek Kesultanan Bulungan, dengan fungsi hunian yang bersifat khusus (Sembau I berfungsi sebagai hunian Perdana Menteri I dan Sembau II sebagai rumah persinggahan dan peristiran petinggi Belanda serta tamu kehormatan Istana), bangunan ini memiliki kedudukan yang cukup penting di zamannya. Atap limasan (Bubung Lima) adalah bentuk atap yang lazim digunakan bagi kaum bangsawan dan masyarakat terpandang (pemuka agama dan keturunannya) dengan fungsi privat yang melingkupi ruang di bawahnya.

Atap limasan (Bubung Lima) menjadi penanda strata sosial pemiliknya dikarenakan secara bentuk dan struktur, atap ini lebih kompleks, membutuhkan material yang lebih banyak, serta memerlukan keterampilan khusus bagi pekerja untuk membuatnya. Keterbatasan keterampilan masyarakat asli dalam bertukang, pada awal pembangunannya bangunan yang ada pada komplek Kesultanan Bulungan dikerjakan oleh tenaga kerja yang didatangkan dari luar Tanjung Palas.

B. Kepercayaan dan nilai

Bentuk atap yang berbeda pada bangunan utama dan bangunan pendukung pada rumah Sembau, dipengaruhi oleh kepercayaan dan nilai masyarakat Suku Bulungan dalam menjalankan kehidupan. Kebersamaan dan rasa kekeluargaan yang menjadi nilai penting dalam kesehariannya. Upaya untuk menjaga nilai tersebut dilakukan dengan berbagai cara, termasuk memberikan ruang dan simbol khusus pada hunian sebagai tempat yang sangat pribadi bagi masing-masing individu. Penggunaan pelana pada bangunan pendukung adalah sebagai penanda, meskipun secara struktur sosial pemilik bangunan rumah Sembau adalah dari kalangan Istana, namun dalam hal kebutuhan pangan dan pelayanan mereka adalah sama, tanpa dibedakan apapun. Hal ini sebagai bentuk kesederhanaan dan kerendahan hati pemilik, untuk menjaga perasaan dan hubungan yang baik dengan masyarakat di lingkungan sekitar. Kesusahan dalam hal pangan yang dialami oleh masyarakat awam yang kurang beruntung, sebisa mungkin diatasi secara bersama, terutama dari pihak Kesultanan.

Sebagai tanda penerimaan, rasa senasib sepenanggungan dalam hal kebutuhan pangan, ditunjukkan dengan penggunaan atap pelana (Bubung Laki) pada bangunan pendukung yang berfungsi sebagai ruang servis (MCK, memasak, dan penyimpanan bahan makanan).

Meskipun dipengaruhi oleh struktur sosial serta kepercayaan dan nilai, perbedaan penggunaan atap (bentuk atap) bangunan rumah Sembau secara spesifik tidak ditemukan pada tradisi rumah Melayu maupun Dayak. Sebagai bagian dari komplek Kesultanan, bangunan rumah Sembau mengikuti aturan

dan ketentuan yang telah ditetapkan oleh pihak Kesultanan. Aturan penggunaan bentuk atap pada bangunan rumah Sembau, mengikuti apa yang diterapkan pada bangunan Istana Kesultanan.

2.3.3.3. Tangga

Sebagai rumah panggung dengan ketinggian 1.5-2 meter, penggunaan tangga (Rejan) untuk mencapai bangunan rumah Sembau menjadi sangat penting. Pada bangunan asli kedua rumah Sembau terdapat satu tangga utama yang terletak di bagian terdepan bangunan, dan satu tangga samping sebagai akses menuju bangunan pendukung pada bangunan rumah Sembau I (rumah persinggahan).

Selain sebagai akses pencapaian menuju bangunan, tangga (Rejan) pada bangunan rumah Sembau dipengaruhi oleh :

A. Kepercayaan dan nilai

Kepercayaan dan nilai yang menjadi dasar bertindak serta berperilaku masyarakat suku Bulungan berpengaruh pula pada hunian beserta elemen-elemen pembentuknya. Pada tangga, kepercayaan dan nilai Melayu yang kental dengan ajaran Islam terwujud pada penggunaan jumlah anak tangga. Jumlah ganjil yang diinterpretasikan dari salah satu hadist yang menyatakan Allah adalah ganjil (Esa) dan menyukai yang ganjil (Seman et al, 176:2001), diwujudkan pada jumlah ganjil titian anak tangga. Pada bangunan rumah persinggahan memiliki lima anak tangga, sedangkan rumah Perdana Menteri I sembilan anak tangga.

Selain pengaruh kepercayaan terhadap ajaran Islam, berdasarkan hasil wawancara dengan tetua sekaligus penghuni rumah Sembau, jumlah ganjil yang dipergunakan sesuai dengan kepercayaan yang diwariskan oleh leluhur secara turun temurun. Mereka mempercayai bahwa dalam penggunaan hitungan ganjil terdapat pengaruh leluhur yang demikian besar yang bersifat mistis yang menghubungkan antara kehidupan nyata dan kehidupan di supranatural, dan sebagai penghuni yang hidup dikehidupan nyata yang disimbolkan dengan jumlah hitungan genap, penghuni rumah adalah penggenap dari kesemua jumlah hitungan ganjil pada bagian elemen-elemen

penting rumah. Pengaruh supranatural yang negatif dapat dinetralisir dengan penghuni sebagai penggenapnya ketika sudah berada di dalam rumah.

Besarnya pengaruh keercayaan dan nilai ini, diaplikasikan pada tangga (Rejan) bangunan karena merupakan salah satu elemen penting yang menjadi akses menuju bangunan.

BAB III :
STUDI BANDING DAN RENCANA LOKASI

3.1. Studi Banding

Pada sub bab ini membahas minimal tiga buah gedung sebagai studi banding yang dipakai sebagai acuan dalam merancang. Pemilihan studi banding bisa karena kesamaan fungsi atau kesamaan tema desain dengan proyek. Semestinya preseden dipilih obyek yang setara dalam skala dan kelas dengan perencanaan yang direncanakan. Misalnya, hotel dengan bintang yang sama, museum dengan fungsi setara, bangunan dengan konteks yang bermiripan. Berikut bangunan yang dijadikan sebagai acuan atau pedoman bagi penulis dalam merencanakan bangunan *Shopping Centre* di kota Tanjung Selor.

3.2.1. Cihampelas Walk, Bandung

Konsep utama dari ciwalk adalah open air mall, bangunan ditempatkan secara terpisah-pisah dengan menghimpit sirkulasi yang menghubungkan antar ruang di bangunan maupun di luar bangunan. fasilitas yang disediakan untuk pengunjung Ciwalk ini adalah fasilitas pemenuhan gaya hidup dan kebutuhan sehari-hari, makan-minum,nongkrong, belanja, bermain di game center, menonton bioskop, supermarket, hanya berjalan-jalan dan terkadang ada acara khusus yang di selenggarakan pada plaza seperti pertunjukan dan pameran. Pengunjung ciwalk dipadati oleh berbagai kalangan, mulai dari kalangan menengah ke bawah sampai menengah ke atas, tetapi pada umum nya lebih didominasi kalangan menengah ke atas.

Seluruh tempat makan-minum dan café untuk nongkrong diletakan pada bagian kulit luar bangunan agar tercipta suasana yang menarik baik dari pengguna tempat makan maupun pejalan kaki yang melewati tempat makant tersebut, terdapat pula street mall yang berada di antara restoran-restoran.

Untuk akses menuju ciwalk dapat dicapai menggunakan transportasi umum angkot dan juga dengan kendaraan pribadi (motor & mobil). Untuk menampung pengunjung yang datang dengan menggunakan kendaraan pribadi disediakan

gedung parkir yang terletak di bagian belakang bangunan utama nya, sehingga tidak mengganggu suasana & pemandangan.

Desain dari bangunan di Ciwalk khusus nya di bagian depan terlihat sangat atraktif, bentuk- bentuknya melengkung dan monumental, kolom-kolom bangunan banyak yang terlihat miring untuk menambah kesan dinamis. Desain bangunan Ciwalk dibuat detail dan menarik untuk menambah pengalaman dan suasana bagi pengunjung yang berjalan karena format nya sirkulasi terdapat di luar bangunan sehingga bentuk dan tampilan bangunan menjadi dominan dan penting. Sirkulasi pejalan kaki di ciwalk terbagi tiga.

1. Sirkulasi di dalam mall yang tertutup secara keseluruhan.
2. Sirkulasi di luar mall dengan penutup atap sebagai perlindungan
3. Sirkulasi tanpa penutup atap.

Dengan pembagian sirkulasi tersebut, pengunjung dapat mengalami pengalaman ruang yang berbeda-beda, selain itu juga pada saat matahari terlalu terik atau pun saat hujan, pengunjung masih bisa beraktivitas dengan mudah karena tersedia naungan dari cuaca tersebut.

Gambar 3 : Cihampelas Walk
Sumber : ciwalk.com

3.2.2. The Breeze, Bumi Serpong Damai

Hampir mirip dengan Ciwalk, konsep The Breeze BSD adalah lifestyle center dengan format openair mall. Pengunjung The Breeze dikategorikan sebagai kalangan menengah ke atas karena tenant yang ada menjual barang yang tidak murah (cukup mahal), Fasilitas yang disediakan adalah entertainment & Dining,

pada bagian hiburan dibagi menjadi beberapa kategori lagi yaitu olah raga, tempat bermain (Playland), Gadget, Kecantikan dan kesehatan. Pada fasilitas dining dibagi menjadi 4 yaitu, Restaurant, Coffe shop, Foodcourt dan Food and Beverage.

Bangunan di the breeze bukan merupakan format 1 massa bangunan besar monolit, melainkan bangunan-bangunan 1-2 lantai yang terpisah-pisah, sirkulasi di dalam area The Breeze dikhususkan untuk pejalan kaki, sedangkan kendaraan bermotor hanya bisa mencapai area drop-off dan parkir. Sirkulasi pejalan kaki terlihat dominan , luas area untuk sirkulasi terlihat sangat besar untuk sebuah fungsi komersil, sehingga saya perkirakan harga sewa tenant pasti sangat tinggi karena jika dilihat dari masterplan nya, rentable space nya sangat kecil dibanding sirkulasi dan Public amenities yang disediakan. sirkulasi untuk pejalan kaki terbagi menjadi 2 jenis, sirkulasi ber-shelter dan tidak ber- shelter, pada sirkulasi yang ber-shelter pun tidak sepenuh nya ternaungi oleh shelter, tetap terasa suasana berada ruang luar.

Danau yang terdapat di bagian tengah site berfungsi sebagai pusat orientasi pada lokasi The Breeze BSD tersebut, dari tepi danau pengunjung dapat melihat hampir ke seluruh bagian tapak, hal tersebut menciptakan clearsight line pada sirkulasi tapak. Selain fungsi orientasi, danau tersebut juga berfungsi untuk memberi pensuasanaan pada tapak, suasana yang di berikan terutama suasana alami danau.

Hal yang menjadi focal point pada The Breeze BSD ada tiga poin, pertama adalah sirkulasi di ruang luar bangunan yang di desain dengan unik, mulai dari pencapaian menuju bangunan yang dibuat menarik(tidak monoton), jalan dibuat tidak lurus kadang menyempit dan melebar.

Kedua adalah arsitektur dari bangunan-bangunan nya yang terlihat modern, secara keseluruhan bangunan-bangunan di the breeze memiliki satu keselarasan desain antara satu dengan lain nya. Desain dari bangunan nya terlihat modern karena bentuk fasade yang miring dengan material kaca membuat bangunan tersebut seakan menjadikan dirinya etalase, material lain nya yang digunakan adalah beton, baja dan kayu. Pada bagian tengah tapak terdapat satu strukur bentang lebar yang membentang di atas bangunan-bangunan berdinding miring tersebut,

sehingga pada lantai 2 bangunan tersebut tidak memerlukan atap sendiri dan secara alami menimbulkan suasana outdoor pada lantai 2 dari bangunan tersebut.

Gambar 4 : The Breeze Mall - BSD City
Sumber : thebreeze.bsdcity.com

3.2. Rencana Lokasi

3.2.1. Kriteria Tapak

Melihat pada Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 41/PRT/M/2007, tentang karakteristik dan kesesuaian lahan untuk kawasan perdagangan dan jasa antara lain:

1. Tidak terletak pada kawasan lindung dan kawasan bencana alam;
2. Lokasinya strategis dan mudah dicapai dari seluruh penjuru kota;
3. Dilengkapi dengan sarana antara lain tempat parkir umum, bank/ATM, pos polisi, pos pemadam kebakaran, kantor pos pembantu, tempat ibadah, dan sarana penunjang kegiatan komersil serta kegiatan pengunjung;
4. Terdiri dari perdagangan lokal, regional dan antar regional.

Sedangkan untuk kriteria dan batasan teknisnya antara lain:

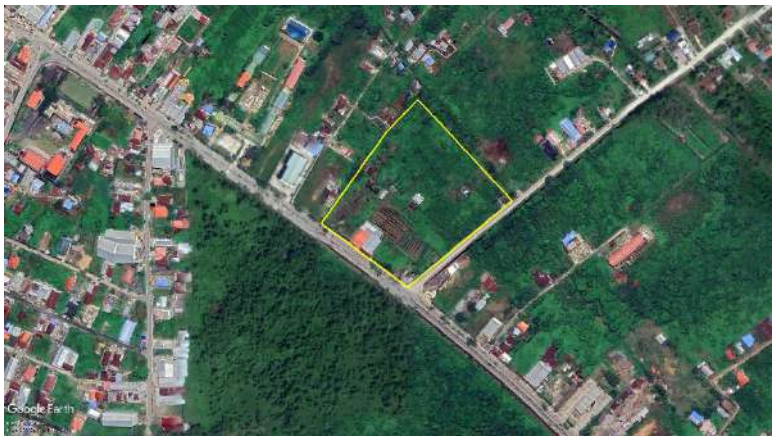
1. Pembangunan hunian diijinkan hanya jika bangunan komersial telah berada pada persil atau merupakan bagian dari IMB;
2. Penggunaan hunian dan parkir hunian dilarang pada lantai dasar di bagian depan dari perpetakan, kecuali zona-zona tertentu;

3. Perletakan bangunan dan ketersediaan sarana dan prasarana pendukung disesuaikan dengan kelas konsumen yang akan dilayani;
4. Jenis-jenis bangunan yang diperbolehkan antara lain:
    a. bangunan usaha perdagangan(ritel dan grosir): toko, warung, tempat perkulakan, pertokoan;
    b. bangunan penginapan: hotel, guest house, motel, hotel, penginapan;
    c. bangunan penyimpaan: gedung tempat parkir, show room, gudang;
    d. bangunan tempat pertemuan: aula, tempat konferensi;
    e. bangunan pariwisata (di ruang tertutup): bioskop, area bermain.

3.2.2. Pemilihan Lokasi Tapak

Bangunan yang akan dibuat merupakan bangunan yang memiliki fungsi sebagai sebuah tempat perbelanjaan modern di kota Tanjung Selor, maka dari itu daerah tapak yang dipilih harus merupakan daerah perdagangan dan jasa. Lokasi tapak yang akan dipakai pada perancangan *Shopping Centre* ini terdapat dua pilihan antara lain:

1. Persimpangan Jl. Sengkawit dan Jl. Padaelo



Gambar 5 : Rencana Lokasi 1
Sumber : Google Earth

Lokasi ini berada dipersimpangan Jl. Sengkawit dan Jl. Padaelo, lokasi tapak ini berada di dekat Kebun Raya Bundayati dan Monumen Lemlai Suri. Eksisting tapak adalah toko bangunan dan juga sebagian besar dari lahan merupakan lahan kosong. Lokasi ini banyak dilewati oleh kendaraan pribadi

dan kendaraan komersial, namun belum ada angkutan umum yang melintas pada daerah ini.

Adapun batasan wilayah untuk tapak ini adalah:

- Timur : Jl. Padaelo
- Selatan : Jl. Sengkawit
- Barat : Rumah masyarakat dan Restoran
- Utara : Lahan Kosong

2. Persimpangan Jl. Jelarai Raya dan Jl. Perum Kopri

Gambar 6 : Rencana Lokasi 2
Sumber : Google Earth

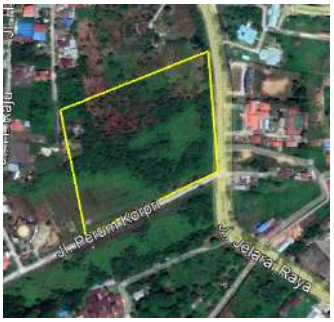
Lokasi ini berada dipersimpangan Jl. Jelarai Raya dan Jl. Perum Korpri lokasi tapak ini berada di dekat Perumahan Korps Pegawai Republik Indonesia (KORPRI) dan Kantor Bupati Kabupaten Bulungan. Eksisting tapak adalah lahan kosong. Lokasi ini banyak dilewati oleh kendaraan pribadi, kendaraan komersial dan merupakan jalan poros antarkota, namun belum ada angkutan umum yang melintas pada daerah ini.

Adapun batasan wilayah untuk tapak ini adalah:

- Timur : Jl. Jelarai Raya
- Selatan : Jl. Perum Korpri
- Barat : Masjid Al-Aqsa
- Utara : Lahan Kosong

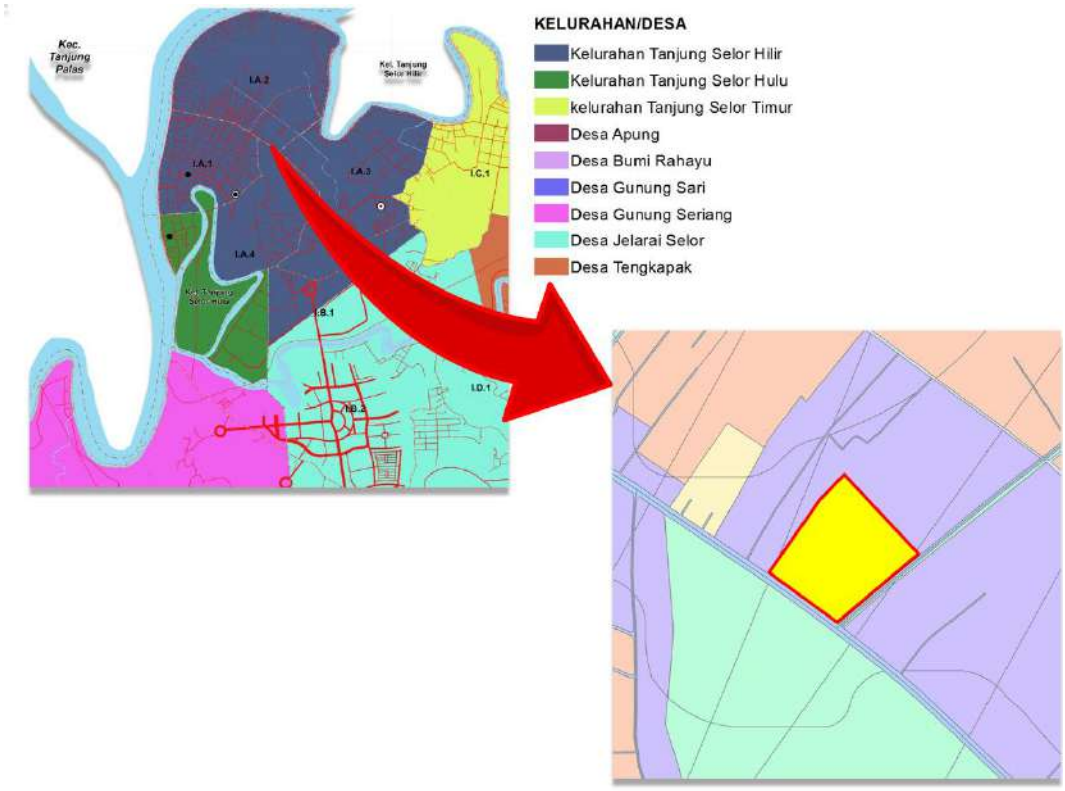
Setelah mendapatkan dua alternatif tapak kita juga harus menentukan kriteria dalam pemilihan tapak. Dalam penentuan lokasi tapak ada beberapa aspek yang harus dipenuhi untuk menjadi tapak atau lokasi terpilih. Aspek tersebut adalah:

Tabel 1 : Analisa Kriteria Pemilihan Site

ASPEK	LOKASI 1	LOKASI 2
Lokasi		
Luas Lahan	± 4 Ha **(5)**	± 3.5 Ha **(4)**
Posisi Lahan	Pusat Kota **(5)**	Dekat dari Pusat Kota **(4)**
Pencapaian Lokasi	Kendaraan pribadi, pejalan kaki **(3)**	Kendaraan pribadi, pejalan kaki **(3)**
Akses Pejalan Kaki	Terdapat Trotoar **(5)**	Terdapat Trotoar **(5)**
Fungsi	Toko, dan rumah **(3)**	Lahan Kosong **(5)**

Pendukung Sekitar Lokasi	Permukiman, Pertokoan, Sekolah **(4)**	Perkantoran, Permukiman **(4)**
Kepadatan Penduduk	Tinggi **(5)**	Tinggi **(5)**
Intensitas Kendaraan	Tinggi **(5)**	Sedang **(3)**
View kedalam dan keluar	Baik **(5)**	Baik **(5)**
Kesesuaian lokasi dengan RDTR	Zona Campuran Intensitas Menengah/Tinggi **(4)**	Zona Perdagangan dan Jasa Skala Kota **(5)**
TOTAL	**44**	**43**

Dari dua alternatif yang ada dan telah dilakukan penilaian dengan masing-masing alternatif tapak maka yang terpilih sebagai lokasi pembangunan Shopping Centre ini adalah alternatif tapak pertama yaitu tapak yang berada Jl. Sengkawit, Tanjung Selor, Kabupaten Bulungan. Tapak ini memiliki peruntukan sebagai daerah Campuran Intensita Menengah/Sedang, berada di pusat kota, dilengkapi dengan fasilitas yang mempermudah akses pencapaian ke tapak, serta dekat dengan Kebun Raya yang dapat menjadi daya tarik tersendiri untuk pengunjung.



Gambar 7 : Peta Batas Wilayah Kecamatan Tanjung Selor Hilir
Sumber : RDTR Kota Tanjung Selor

3.2.3. Gambaran Umum Kondisi Site

Berdasarkan letak geografis, lokasi site berada di Jl. Sengkawit, Kecamatan Tanjung Selor Hilir, Kabupaten Bulungan, Kalimantan Utara. Dari arah utara site terdapat bangunan Lahan Kosong dan Rumah Warga. Kemudian dari arah timur terletak Jl. Padaelo dan ± 400 m terdapat SPBU, sedangkan dari arah selatan

terdapat Kebun Raya Bundayati, dan dari arah barat terletak Restoran Gogi Yuk dan Dealer Toyota.

Gambar 8 : Luas Lokasi Site
Sumber : Gambar Pribadi, 2025

3.2.4. Batasan Wilayah Lokasi Site

Pada batasan wilayah menunjukkan adanya batasan objek yang berada di kawasan lokasi site ini. Berikut ini merupakan batasan wilayah site pada objek perancangan shopping center di Kota Tanjung Selor, antara lain:

a. Bagian Utara : Lahan kosong
b. Bagian Timur : Jl. Padaelo
c. Bagian Selatan : Jl. Sengkawit
d. Bagian Barat : Restoran Gogi Yuk

3.2.5. Kondisi Eksisting Lokasi Site

Kondisi eksisting ini bertujuan untuk mengetahui objek-objek yang berada disekitar bangunan agar dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari lokasi site. Luas lokasi site ini adalah ±4 ha dengan letak kawasan yang strategis yang mendukung perancangan *shopping center* ini seperti terdapat beberapa bangunan retail dan berdekatan dengan kawasan pemukiman dan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Beddington, N. (1982). *Design for Shopping Centres.* London: Butterworth Scientific.

Maitland, B. (1987). Shopping Malls: Planning and Design. New York: Nichols Publishing Co.

Gibberd, F. (1959). *Town Design.* London: Architectural Press.

Maitland, B. (1985). *Design for Shopping Centers.* New York: Construction Press.

Marlina, E. (2008). *Panduan Perancangan Bangunan Komersial.* Yogyakarta: Andy.

Septianto, E., Hakim, A. R., Sudrajat, R. S., Nurzaman, S., & Suparman, Y. (2014). Kajian Arsitektur Vernakular pada Bangunan di Kampung Mahmud. *Jurnal Reka Karsa*, 1-10.

Urban Land Institute. (1977). *Shopping Centers Development Handbook, Community Builder Handbook Series.* Washington.

A. A. Ketut Rai Putra, A. A. (2025). Identifikasi Ruang, Struktur dan Adat Istiadat Rumah Adat Baloy. *Jurnal Anala*, 54-60.

Ali, M. J. (2017). *Mengenal Rumah Tradisional di Kalimantan.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Sholehah. (2023). Tatanan Spasial pada Bangunan Rumah Sembau Suku Bulungan di Tanjung Palas, Kalimantan Utara. *Antariksa*, 7-20.