

**PERANCANGAN KEMBALI WISATA BUDAYA PAMPANG
DI PAMPANG, SAMARINDA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



Di susun oleh:

MUTI HANDAYANI

NIM. 0210653033-65

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS TEKNIK
MALANG**

2007

PERANCANGAN KEMBALI WISATA BUDAYA PAMPANG DI PAMPANG, SAMARINDA

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik

UNIVERSITAS BRAWIJAYA



Di susun oleh:

MUTI HANDAYANI

NIM. 0210653033-65

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Ir. Nurachmad S

NIP. 131.281.615

Ema Yunita Titisari, ST.MT

NIP. 132.281.764

PERANCANGAN KEMBALI WISATA BUDAYA PAMPANG DI PAMPANG, SAMARINDA

Disusun oleh :

Muti Handayani

NIM. 0210653033 - 65

Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus
pada tanggal 31 Januari 2007

Dosen penguji,

Ir. Sri Utami, MT

NIP. 131 586 567

Ir. Rina P Handayani

NIP. 131 960 446

Ir. Heru Sufianto M.Arch ST

NIP. 131 879 044

Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur

Ir. Antariksa, M.Eng., Ph.D.

NIP. 131 476 915

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam, atas segala karunia, rahmat, dan hidayah-Nya yang di berikan kepada kita semua, salawat serta salam semoga tetap di limpahkan kepada Rasulullah SAW, keluarganya, para sahabatnya, dan semua penganut ajarannya, sehingga penulis memiliki kekuatan dan kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan Kembali Wisata Budaya Pampang di Pampang, Samarinda”.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan-kekurangan dan jauh dari kesempurnaan dan semua ini tidak akan selesai tanpa bimbingan, bantuan, saran serta pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ir. Totok Sugiarto dan Ibu Ir. Damayanti A., MT, selaku dosen pengampu mata kuliah Tugas Akhir.
2. Bapak Ir. Nurachmad. S, dan Ibu Ema Yunita, ST. MT, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberi masukan ide desain serta dalam penulisan laporan ini.
3. Ibu Ir. Sri Utami MT, ibu Ir. Rina P Handayani dan Ir. Heru Sufianto M.Arch selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan kritik pada penulisan laporan ini.
4. Kepala Dinas Pariwisata Kota Samarinda dan staff yang telah banyak membantu dalam memberi data mengenai informasi kepariwisataan di kota Samarinda.
5. Kepala Dinas Permukiman, sarana Pembangunan Kota Samarinda dan staff yang telah membantu dalam memberi data dan informasi mengenai RTRW dan RDTRK Kota Samrinda.
6. Kepala Dinas Bappeda Tk.1 serta Bappeda Kota Samarinda yang telah memberikan informasi dan data peta Kota Samarinda.
7. Keluarga, sahabat serta rekan-rekan mahasiswa Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya yang selalu memberikan doa, dukungan dan memberikan masukan ide-idenya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan baik isi maupun penyajiannya, oleh karena itu saran serta kritik yang membangun akan sangat berguna bagi penulis.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dalam penulisan-penulisan yang akan datang.

Malang, 23 Februari 2007

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iv
RINGKASAN	vi
SUMMARY	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR DIAGRAM	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Kondisi kawasan Pampang dan upaya pelestarian kebudayaan Dayak...3	
1.1.2 Potensi kawasan Pampang sebagai pengembangan wisata Budaya Pampang.....8	
1.1.3 Umaq dadoq dan Lepoq sebagai ungkapan tata cara hidup suu kenyah...11	
1.2 Identifikasi dan Batasan Masalah	13
1.2.1 Identifikasi masalah	13
1.2.2 Batasan Masalah	13
1.3 Rumusan Masalah	14
1.4 Tujuan dan Kegunaan	14
1.4.1 Tujuan	14
1.4.2 Kegunaan	14

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian judul	16
2.2 Tinjauan obyek wisata dan pariwisata	16
2.2.1 Bentuk Wisata	17
2.2.2 Sarana wisata	19
2.3 Tinjauan kerajinan	19
2.3.1 Tinjauan seni kriya dan seni tari suku Dayak	20
2.4 Tinjauan arsitektur tradisional suku dayak kenyah.....	23

2.4.1	Tatanan Massa dan lingkungan suku dayak Kenyah.....	24
2.4.2	Pola Ruang dalam Lamin.....	26
2.4.3	Bentuk dan tampilan	28
2.4.4	Struktur & bahan.....	28
2.4.5	Tipologi bangunan	29
2.4.6	Ragam hias.....	31
2.5	Tinjauan Ruang Pamer.....	32
2.5.1	Museum	32
2.5.2	Gallery	33
2.6	Tinjauan tatanan Massa	33
2.7	Tinjauan teori ruang.....	36
2.7.1	Pengertian ruang	36
2.7.2	Fungsi ruang	38
2.7.3	Tinjauan integrasi ruang	38
2.7.4	Ruang luar.....	40
2.8	Tinjauan teori bentuk dan tampilan bangunan.....	41
2.8.1	Pengolahan tampak bangunan	43
2.8.2	Karakter tampilan tampak.....	43
 BAB III METODE KAJIAN		
3.1	Tahap Perumusan Masalah dan Tujuan.....	46
3.2	Tahap Pengumpulan Data.....	47
3.2.1	Data primer	47
3.2.2	Data Sekunder.....	48
3.3	Tahap Pengolahan Data	49
3.3.1	Analisa	49
3.3.2	Sintesa.....	50
3.4	Tahap Perancangan.....	50
3.5	Evaluasi.....	51
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	Tinjauan kota Samarinda	52
4.1.1	Kondisi fisik kota Samarinda.....	52
4.1.2	Rencana struktur tata ruang wilayah kota Samarinda.....	53

4.1.3	Rencana pengendalian lingkungan kota Samarinda	59
4.2	Gambaran umum kawasan wisata budaya Pampang, sungai siring.....	59
4.2.1	Sejarah terbentuknya kawasan Pampang.....	60
4.3	Kondisi eksisting objek wisata budaya Pampang.....	62
4.3.1	Kondisi fasilitas di sekitar objek wisata budaya Pampang.....	62
4.3.2	Evaluasi bangunan objek wisata budaya Pampang.....	64
4.4	Evaluasi bangunan objek wisata budaya Pampang.....	64
4.4.1	Arena promosi.....	64
4.4.2	Kantin.....	64
4.4.3	Bangunan lamin	65
4.5	Studi komparasi	70
4.5.1	Citra Niaga, Samarinda.....	72
4.5.2	The Tjibaou Culture Centre , New Caledonia	77
4.6	Pendekatan konsep perancangan	80
4.6.1	Lingkup apresiasi kesenian di objek wisata budaya Pampang	80
4.6.2	Analisa fungsi	80
4.6.3	Analisa pelaku dan aktifitas.....	83
4.6.4	Analisa ruang	87
4.6.5	Analisa tapak.....	111
4.6.6	Analisa bangunan.....	126
4.6.6	Analisa ruang luar	141
4.7	Konsep perancangan	146
4.7.1	Konsep Dasar	146
4.7.2	Konsep fungsi bangunan.....	151
4.7.3	Konsep perancangan tapak	151
4.7.4	Konsep bangunan.....	160
4.7.5	Konsep kelengkapan bangunan	165

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	169
5.2	Saran	169

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

No.	Judul	Halaman
Gambar 1.1	Lokasi Pampang dari pusat kota	5
Gambar 1.2	Perempuan Dayak berdaun telinga panjang dikawasan Pampang	6
Gambar 2.1	Bening Aban	21
Gambar 2.2	Contoh jenis perisai	21
Gambar 2.3	Salah satu Jenis sumpit	21
Gambar 2.4	Kerajinan Seraung	22
Gambar 2.5	Salah satu jenis mandau	22
Gambar 2.6	Salah satu Lamin di Kalimantan Timar	24
Gambar 2.7	Pemukiman Dayak Kenyah di Apau Da'a	24
Gambar 2.8	Lepoq pada suku Dayak Kenyah	26
Gambar 2.9	Ruang pada Suku Dayak Kenyah	27
Gambar 2.10	Bentuk sederhana lamin	28
Gambar 2.11	Jarak lantai Lamin dari tanah diatas 2 meter	29
Gambar 2.12	Arah tata massa membentuk arah orientasi	34
Gambar 2.13	Orientasi Tata massa	34
Gambar 2.14	Struktur komunita radial	35
Gambar 2.15	Struktur komunita focus (pusat)	35
Gambar 2.16	Struktur komunita linier	36
Gambar 2.17	Struktur komunita simpul	36
Gambar 2.18	Ruang dalam ruang	38
Gambar 2.19	Ruang yang saling berkaitan	39
Gambar 2.20	Ruang yang bersebelahan	39
Gambar 2.21	Ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama	40
Gambar 2.22	Salah satu contoh ruang untuk tinggal ditempat	41
Gambar 2.23	Komposisi bentuk	42
Gambar 2.24	Alternatif tampilan bangunan yang berkesan menarik	45
Gambar 4.1	Peta administrasi kota Samarinda	52
Gambar 4.2	Peta kawasan pengembangan pariwisata di kota Samarinda	58
Gambar 4.3	Peta administrasi kelurahan sungai siring	61
Gambar 4.4	Lamin sebagai wadah arena atraksi	62
Gambar 4.5	Kantin di sekitar lamin	63
Gambar 4.6	Analisa pada ruang Lamin	66

Gambar 4.7	Area yang terpakai untuk kegiatan jual beli	66
Gambar 4.8	Eksisting ruang pada umaq dadoq Pampang	67
Gambar 4.9	Bentuk lamin yang khas	68
Gambar 4.10	Interior Lamin	69
Gambar 4.11	Material alam sebagai pembentuk bangunan	69
Gambar 4.12	Peta objek wisata budaya Pampang, Samarinda	71
Gambar 4.13	Open Space pada Citra Niaga	72
Gambar 4.14	Bangunan panggung hiburan	73
Gambar 4.15	Kios di Citra Niaga	73
Gambar 4.16	Kios souvenir	73
Gambar 4.17	Kantor pelayanan dan koperasi	74
Gambar 4.18	Tatanan Massa di Citra Niaga	74
Gambar 4.19	Transformasi dari arsitektur tradisional Dayak	75
Gambar 4.20	Tampak samping bangunan pengelola	75
Gambar 4.21	Detail pada bangunan pengelola	76
Gambar 4.22	The Tjibaou culture centre	77
Gambar 4.23	Denah pada Tjibaou culture centre	77
Gambar 4.24	Site plan dan bentukan 10 massa	78
Gambar 4.25	Rumah tradisional suku kanak	79
Gambar 4.26	Bentuk arsitektur tradisional kanak	79
Gambar 4.27	Lokasi site	111
Gambar 4.28	Kondisi di sekitar site	113
Gambar 4.29	Kondisi eksisting lingkungan	114
Gambar 4.30	Tanggapan terhadap lingkungan	115
Gambar 4.31	Luasan tapak eksisting	116
Gambar 4.32	Perluasan site	116
Gambar 4.33	Rencanarelokasi rumah penduduk	117
Gambar 4.34	Kondisi pengaruh iklim pada tapak	117
Gambar 4.35	Area penerima harus dibuat menarik	118
Gambar 4.36	Eksisting pengaruh iklim	119
Gambar 4.37	Eksisting pengaruh iklim dengan evaluasi pada bangunan lamin	119
Gambar 4.38	Tanggapan terhadap pergerakan angin dan sinar matahari	120
Gambar 4.39	Eksisting pola sirkulasi	121
Gambar 4.40	Tanggapan terhadap sirkulasi	122

Gambar 4.41	Eksisting kebisingan	122
Gambar 4.42	Penggunaan barier	123
Gambar 4.43	Drainase di tapak	124
Gambar 4.44	Tanggapan terhadap sistem drainase	124
Gambar 4.45	Kondisi hubungan manusia dan budaya	125
Gambar 4.46	Tanggapan terhadap hubungan manusia dan budaya	125
Gambar 4.47	Analisa perkampungan dayak kenyah	127
Gambar 4.48	Fungsi vertikal dari umaq dadoq	128
Gambar 4.49	Ruang dalam umaq dadoq	129
Gambar 4.50	Kondisi umaq dadoq suku kenyah di Pampang	129
Gambar 4.51	Umaq dadoq (lamin) di Pampang	130
Gambar 4.52	Bagian dari rumah adat kenyah	131
Gambar 4.53	Bentuk ruang pertunjukkan	137
Gambar 4.54	Kondisi eksisting vegetasi	141
Gambar 4.55	Salah satu elemen ruang luar	143
Gambar 4.56	Kondisi eksisting parkir	144
Gambar 4.57	Transformasi zoning makro pada site	150
Gambar 4.58	Konsep pengolahan permukaan bidang tanah	150
Gambar 4.59	Konsep bentuk sun screen	152
Gambar 4.60	Konsep zoning pada site	153
Gambar 4.61	Konsep tatanan massa	153
Gambar 4.62	Konsep sirkulasi dan aksesibilitas	155
Gambar 4.63	Konsep pencapaian view	156
Gambar 4.64	Konsep view sebagai pengalir sirkulasi	157
Gambar 4.65	Konsep air pada site	158
Gambar 4.66	Salah satu jenis rotan	158
Gambar 4.67	Grass blok sebagai penutup tanah	159
Gambar 4.68	Konsep gerbang utama	159
Gambar 4.69	Rencana bentuk pergola	160
Gambar 4.70	Transformasi ruang pada gedung pertunjukkan tertutup	161
Gambar 4.71	Karakter umaq dadoq	163
Gambar 4.72	Salah satu detail kuda-kuda tradisional	164
Gambar 4.73	Sirkulasi air mancur	165
Gambar 4.74	Sirkulasi air terjun buatan	165

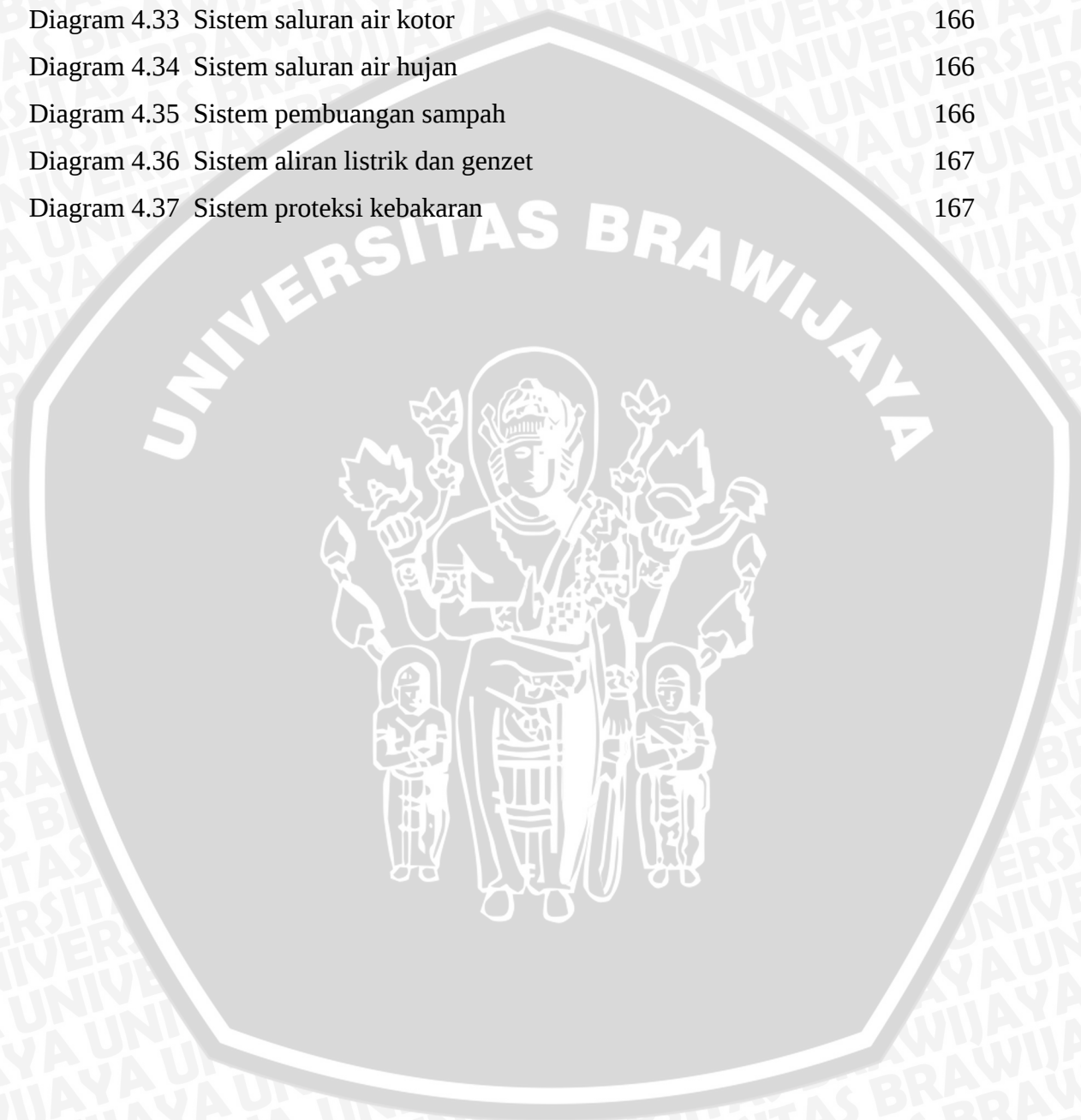
DAFTAR TABEL

No.	Judul	Halaman
Tabel 1.1	Obyek wisata budaya di Kalimantan Timur	1
Tabel 1.2	Jumlah Wisatawan yang datang ke Kalimantan Timur	9
Tabel 2.1	Jenis tarian suku dayak kenyah	22
Tabel 2.2	Tipologi rumah dayak kenyah	29
Tabel 4.1	Konsep pengembangan Objek dan Daya Tarik Wisata (ODTW)	56
Tabel 4.2	Pola Penggunaan Lahan di Kawasan Wisata Budaya Pampang	60
Tabel 4.3	Besaran ruang pada umaq dadoq	66
Tabel 4.4	Hubungan fungsi, pelaku dan kebutuhan ruang	87
Tabel 4.5	Kebutuhan ruang kualitatif	94
Tabel 4.6	Besaran ruang pertunjukkan tertutup	96
Tabel 4.7	Besaran ruang pertunjukkan terbuka	97
Tabel 4.8	Besaran ruang pondok seni kriya	97
Tabel 4.9	Besaran ruang gedung koleksi dan dokumentasi	98
Tabel 4.10	Besaran ruang Galeri	98
Tabel 4.11	Besaran ruang pengelolaan	99
Tabel 4.12	Besaran ruang layanan kebudayaan	100
Tabel 4.13	Besaran ruang perpustakaan	100
Tabel 4.14	Besaran ruang wisma tamu	100
Tabel 4.15	Besaran ruang rumah makan	101
Tabel 4.16	Besaran ruang musholla	101
Tabel 4.17	Besaran ruang toko souvenir	102
Tabel 4.18	Besaran ruang keamanan	102
Tabel 4.19	Analisa bentuk dan tampilan bangunan sekitar	132
Tabel 4.20	Analisa bentuk dan tampilan bangunan suku kenyah	131
Tabel 4.21	Pemilihan sistem struktur dan bahan	134
Tabel 4.22	Penggunaan bahan pondasi	135
Tabel 4.23	Penggunaan bahan penutup atap	135
Tabel 4.24	Analisa gerak tari terhadap bentuk stage	136
Tabel 4.25	Jenis vegetasi	137
Tabel 4.26	Tipe parkir	139

DAFTAR DIAGRAM

No.	Judul	Halaman
Diagram 1.1	Kondisi Lamin di Kalimantan Timur tahun 2001	7
Diagram 1.2	Jumlah penduduk Menurut Mata Pencaharian di Kawasan Wisata Budaya Pampang	10
Diagram 3.1	Kerangka pembahasan peranc. kembali wisata budaya Pampang	49
Diagram 4.1	Alur aktivitas pengunjung umum	84
Diagram 4.2	Alur pengunjung yang menginap	85
Diagram 4.3	Alur aktifitas pengelola	86
Diagram 4.4	Alur aktifitas seniman	86
Diagram 4.5	Hubungan ruang pertunjukkan tertutup	102
Diagram 4.6	Hubungan ruang pertunjukkan terbuka	103
Diagram 4.7	Hubungan ruang pondok seni kriya	103
Diagram 4.8	Hubungan ruang koleksi dan dokumentasi	103
Diagram 4.9	Hubungan ruang galeri	103
Diagram 4.10	Hubungan ruang pelayanan kebudayaan	104
Diagram 4.11	Hubungan ruang perpustakaan	104
Diagram 4.12	Hubungan ruang pengelolaan	104
Diagram 4.13	Hubungan ruang rumah makan	105
Diagram 4.14	Hubungan ruang musholla	105
Diagram 4.15	Hubungan ruang wisma tamu	105
Diagram 4.16	Hubungan ruang toko souvenir	105
Diagram 4.17	Organisasi ruang makro	106
Diagram 4.18	Organisasi ruang pertunjukkan tertutup	107
Diagram 4.19	Organisasi ruang pertunjukkan terbuka	107
Diagram 4.20	Organisasi ruang koleksi dan dokumentasi	108
Diagram 4.21	Organisasi ruang pondok seni kriya	108
Diagram 4.22	Organisasi pelayanan galeri	108
Diagram 4.23	Organisasi ruang pengelolaan	109
Diagram 4.24	Organisasi ruang rumah makan	109
Diagram 4.25	Organisasi ruang toko souvenir	110
Diagram 4.26	Organisasi ruang wisma tamu	110
Diagram 4.27	Organisasi ruang musholla	110

Diagram 4.28	Sistem penyediaan air bersih	138
Diagram 4.29	Sistem pembuangan sampah	138
Diagram 4.30	Skema konsep dasar	146
Diagram 4.31	Skema bentuk dan tampilan	162
Diagram 4.32	Sistem penyaluran air bersih	165
Diagram 4.33	Sistem saluran air kotor	166
Diagram 4.34	Sistem saluran air hujan	166
Diagram 4.35	Sistem pembuangan sampah	166
Diagram 4.36	Sistem aliran listrik dan gas	167
Diagram 4.37	Sistem proteksi kebakaran	167



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan potensi kepariwisataannya, baik kekayaan alam yang terletak didarat atau diperairan serta kebudayaan yang beraneka ragam. Dalam perkembangannya pariwisata yang ada di negara ini mulai menurun disebabkan berbagai faktor yang menguncang dunia pariwisata di Indonesia. Akibatnya membuat instansi terkait seperti Dinas Pariwisata kembali giat mempromosikan obyek-obyek wisata daerahnya.

Kalimantan Timur memiliki jumlah obyek wisata yang cukup beragam, diantaranya wisata budaya yang berkaitan dengan atraksi dan kebudayaan suku Dayak. Obyek wisata tersebut tersebar diseluruh kabupaten di Kalimantan Timur. Wisata budaya yang berkaitan dengan atraksi budaya dan kehidupan Suku Dayak sebagian besar berada di bagian utara propinsi tersebut. Hal ini dikarenakan suku dayak yang memang bermukim di daerah pedalaman dan jauh dari hiruk pikuk perkotaan.

Tabel 1.1
Obyek wisata budaya di Kalimantan Timur

Nama Obyek	Jenis	Lokasi
Makam Sungai Kerbau	Budaya	Selilli, Samarinda
Desa Budaya Pampang	Budaya dan kehidupan masyarakat	Sungai Siring, Samarinda
Rumah Adat Lamin	Budaya dan kehidupan masyarakat	Belinau, Kutai Kartanegara
Lamin Eheng	Budaya	Papas Eheng, Kutai Kartanegara
Long Segar, Suku Dayak Kayan	Budaya dan kehidupan masyarakat	Desa Talabar, Kutai Timur (jarak tempuh 376 Km)
Long Noran, Suku Dayak Kayan	Budaya dan kehidupan masyarakat	Kec.Muara Wahau, Kutai Timur
Miau Baru	Budaya dan kehidupan masyarakat	Kec.Muara Wahau, Kutai Timur (jarak tempuh 400 Km, alat trasporasi pesawat DAS)
Gemar Baru	Kehidupan masyarakat	Kec. Muara Ancalong, Kutai Timur
Wisata Desa Bontang Kuala	Budaya	Bontang Kuala

Tabel Lanjutan

Desa Jelera Selor (Perkampungan <i>Daily Life Dayak</i>)	Kehidupan masyarakat	Tanjung Palas, Bulungan
Wisata Buru Desa Pimping	Kehidupan masyarakat	Tanjung Palas, Bulungan
Desa Marai	Kehidupan masyarakat	Tanjung Palas, Bulungan
Pesta Adat Jepen	Budaya	Kec. Krayan, Nunukan
Desa Labang	Budaya dan kehidupan masyarakat	Lumbis, Nunukan
Desa Long Rungan (Suku Lun Dayeh)	Budaya dan kehidupan masyarakat	Kec.Krayan, Nunukan
Long Lebusan	Budaya dan kehidupan masyarakat	Kec. Kayan Hulu, Malinau (Dicapai 5 jam dengan perahu motor dari Long Ampung)
Lidung Payau	Budaya dan kehidupan masyarakat	Kec. Kayan Hulu, Malinau (Dicapai dengan jalan kaki 2 jam dari Lindung Payau dan 1,5 jam dengan pesawat terbang dari Malinau)
Long Beta'o	Budaya dan kehidupan masyarakat	Kec. Kayan Hulu, Malinau (Dicapai 1 hari dengan perahu motor dari Long Ampung)
Long Temuyut	Budaya dan kehidupan masyarakat	Kec. Kayan Hulu, Malinau (Dicapai 3 jam dengan perahu motor dari Long Ampung)
Long Uro	Budaya dan kehidupan masyarakat	Kec. Kayan Hulu, Malinau (Dicapai 2 jam dengan perahu motor dari Long Ampung)
Long Nawang	Budaya dan kehidupan masyarakat	Kec. Kayan Hulu, Malinau (Dicapai dengan jalan kaki 4 jam dari Long Apung dan 1,5 jam dengan pesawat terbang dari Malinau)

Sumber : Dinas Pariwisata Kalimantan Timur, 2004

Dari tabel diatas terlihat banyaknya obyek wisata yang berpotensi untuk dikembangkan untuk memperkenalkan kebudayaan Dayak yang etnik, namun banyak diantaranya terkendala akan letaknya yang relatif jauh dari pusat perkotaan sehingga cukup menyulitkan untuk dikunjungi.

Kota Samarinda sebagai sentra ditinjau dari segi geografis merupakan kota yang mudah diakses dari wilayah utara dan selatan sehingga berpotensi sangat besar dalam pengembangan pariwisata di Kalimantan Timur. Salah satu wisata budaya yang menampilkan atraksi budaya dari kehidupan suku dayak yaitu objek wisata budaya Pampang terletak di kelurahan sungai Siring, Samarinda yang mudah dikunjungi oleh wisatawan.

Sejalan dengan kebijaksanaan Pemerintah setempat, yaitu Pemda Tingkat I Kalimantan Timur yang mempunyai konsep dalam pengembangan pariwisata di Kota Samarinda sehingga mendukung perkembangan disektor pariwisata. Hal ini dapat memberi peluang kembali untuk mengembalikan citra pariwisata dengan memperkenalkan kebudayaan dari daerah setempat, khususnya kebudayaan Dayak yang merupakan akar kebudayaan suku di Kalimantan.

1.1.1 Kondisi Kawasan Wisata Pampang dan Upaya Pelestarian Kebudayaan Dayak

Kota Samarinda dalam kapasitasnya sebagai ibukota Propinsi Kalimantan Timur, memiliki jumlah penduduk yang cukup padat yaitu sebanyak 691.471 jiwa (Samarinda Dalam angka 2004). Penduduk asli Kalimantan Timur yaitu Suku Dayak dan Kutai (melayu) berada dikawasan Samarinda Utara, disamping berbagai etnis yang ada di kota Samarinda.

Kehidupan masyarakat suku Dayak tidak lepas dari unsur lingkungan alam baik itu sungai maupun gunung dan daerah pedalaman. Oleh karena itu masyarakat Dayak biasa bermukim di sepanjang tepian sungai atau jauh dipedalaman hutan. Menurut Dinas Pariwisata Prop.I Kaltim (2000) Suku dayak terkelompok dalam 405 Suku kekeluargaan, yang memiliki 8 suku besar yaitu : Dayak Ngaju, Dayak Apokayan (Kenyah), Dayak Iban/Hiban, Dayak Klemanten, Dayak Murut, Dayak Punan dan Dayak Ot Danum. Enam Suku besar Dayak tersebut mempunyai sub-sub suku yang jumlahnya ratusan yang menyebar diseluruh Kalimantan.

Dari 405 suku kekeluargaan itu, maka di Kalimantan Timur disebutkan hanya tertinggal $\pm$ 74 Suku kekeluargaan. Adapun jumlah suku-suku orang Dayak yang dikenal di Kalimantan Timur adalah (Anonim, 2000) :

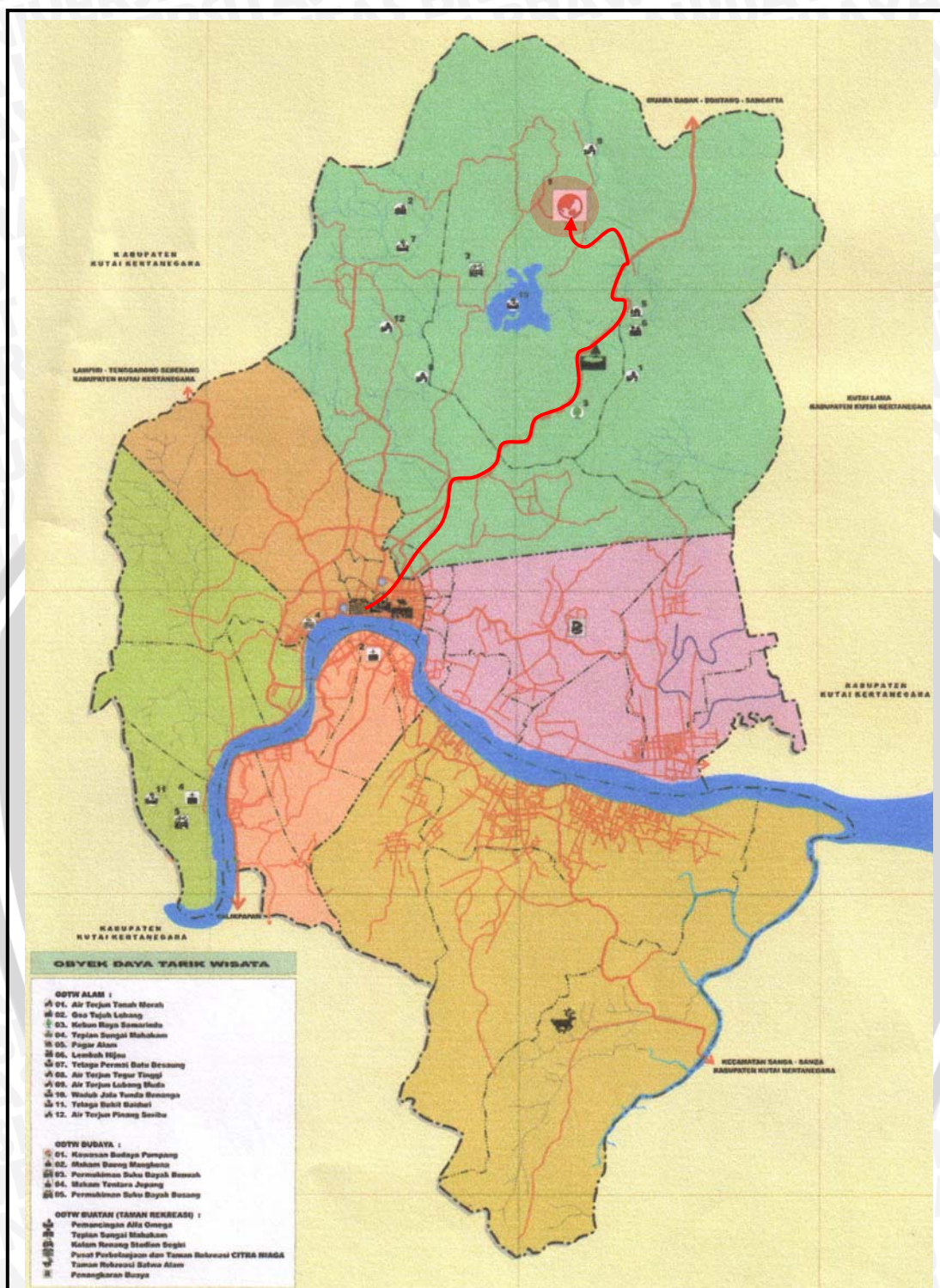
- | | |
|------------|-----------------------|
| 1. Benuaq | 4. Kayan |
| 2. Tunjung | 5. Kenyah (Apo Kayan) |
| 3. Bahau | 6. Berusu |

- | | |
|-------------|---------------|
| 7. Penihing | 12. Lundaye |
| 8. Modang | 13. Long Glat |
| 9. Bentian | 14. Labbu |
| 10. Basap | 15. Tenggalan |
| 11. Punan | 16. Segai |

Dalam perkembangannya sebagian suku – suku tersebut berpindah dari wilayah hulu mahakam atau pedalaman untuk mencari wadah baru yang digunakan untuk bertani dan berladang. Adapun perkampungan suku dayak yang berada di samarinda salah satunya adalah desa Pampang.

Wisata budaya Pampang dikenal sebagai sebuah kawasan suku dayak Kenyah yang serupa dengan masyarakat suku Dayak yang hidup di pedalaman. Secara geografis wisata budaya Pampang terletak sekitar 25 km dari Ibukota Kalimantan Timur yaitu Samarinda (lihat gambar 1.1). Adapun desa tersebut terbentuk karena perpindahan beberapa warga Suku Dayak Kenyah yang berasal dari Apo Kayan yaitu perbatasan antara Malaysia dan Indonesia, sampai dengan saat ini kurang lebih 300 keluarga yang tinggal dikawasan tersebut yang masih memegang teguh adat istiadat yang berlangsung secara turun-temurun selama ratusan tahun di kalangan suku asli Kalimantan.

Ditengah perkampungan tersebut, berdiri kokoh Lamin (umaq dadoq) khas masyarakat Dayak yang terbuat dari kayu ulin dan beratap sirap khas dengan ciri dan gaya suku Dayak. Dilihat dari bentuk dan tampilan sangatlah sederhana sesuai dengan rumah adat dulu namun megah akan ornamen yang menghiasi disetiap sudut ruang dan bentuk bangunan dengan ciri dan arti tersendiri. Bahan yang digunakan merupakan bahan-bahan yang diambil dari alam seperti tiang hingga atap yang ukuran dan bentuknya yang sudah mulai susah didapatkan untuk sekarang ini. Rumah panggung tersebut dipergunakan sebagai tempat pertemuan dan acara-acara adat. Adapun acara-acara budaya tersebut ditampilkan pada setiap hari Minggu dengan berbagai tarian dan musik seperti tari hudoq, kancet punan letto, kancet lasan (gong), tari manyam tali, kancet nyelama sakai, tari pemung tawai, tari burung enggang, tari leleng musik sampe. Atraksi budaya inilah yang menjadi alasan kunjungan wisatawan yang datang ke objek wisata Pampang. Selain atraksi budaya dapat juga disaksikan kehidupan sehari-hari suku dayak seperti, membuat kerajinan khas suku Dayak, wanita suku Dayak yang masih berdaun telinga panjang serta beberapa warga yang mempunyai tato sebagai penanda status seorang bangsawan.



PERANCANGAN KEMBALI WISATA BUDAYA
PAMPANG DI PAMPANG, SAMARINDA

Sumber : Dinas Pariwisata, 2006



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Gambar 1.1 : Lokasi Pampang dari
pusat kota

Belum adanya fasilitas yang mewadahi pengelolaan, kegiatan berkerajinan dikawasan tersebut membuat keadaan di Lamin menjadi berfungsi ganda. Sampai dengan saat ini Lamin digunakan sebagai wadah upacara adat-istiadat, arena berkesenian, berkumpul, menjual hasil kerajinan, wadah promosi dan menjual makanan, dimana seharusnya fungsi-fungsi tersebut dapat dipisahkan sehingga kegiatan tersebut dapat berjalan masing-masing secara optimal. Kondisi fungsi yang bercampuran tidak dapat dielakkan sedikit banyak mengganggu kegiatan yang lain, seperti ruang gerak atraksi (tarian) semakin menyempit karena ruang – ruang tersebut terpakai oleh kegiatan-kegiatan yang seharusnya tidak berada ditempat itu. Hal ini menjadi bertolak belakang dengan sebuah obyek wisata dimana keadaan tersebut tidak dapat memberikan keinginan dan kepuasan konsumen.

Arena Promosi yang terletak ± 100 m dari Lamin awalnya mempunyai kondisi yang baik namun berjalannya waktu, bangunan tersebut terbengkalai serta mengalami kerusakan karena tidak ada yang menempati. Terbengkalainya bangunan tersebut karena letaknya relatif jauh dengan Lamin yang menjadi sasaran wisatawan serta pengelolaan swasta yang tidak melibatkan masyarakat setempat.

Arus Globalisasi sedikit demi sedikit mengubah pola hidup masyarakat, tidak terkecuali masyarakat Dayak dan khususnya masyarakat Pampang. Kebudayaan-kebudayaan yang ada pun mulai bergeser karena ada pengaruh dari berbagai faktor diantaranya, IPTEK dan faktor agama yang secara tidak langsung mempengaruhi tatanan kehidupan serta adat-istiadatnya, misalnya saja perempuan dayak yang berdaun telinga panjang serta bertato sudah sangat jarang dilakukan pada wanita dayak atau dapat dikatakan tidak ada di kawasan Pampang, terkecuali perempuan-perempuan Dayak yang sudah berumur.



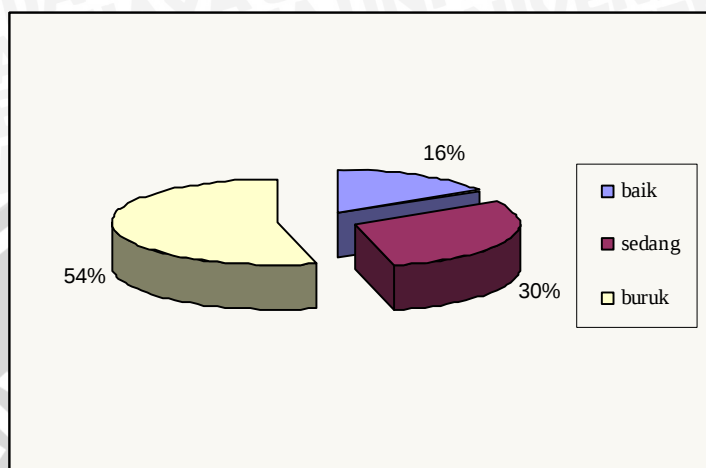
Gambar 1.2 Beberapa wanita Dayak yang masih berdaun telinga panjang dikawasan Pampang

Sumber : Dokumentasi Wijayanti Hari, 2005

Diantara desa-desa suku Dayak yang sudah mulai hilang karena perpindahan masyarakatnya, Desa Pampang merupakan salah satu kawasan yang masih memegang adat-istiadat serta mempunyai Lamin di tengah perkampungan tersebut.

Diagram 1.1

Kondisi Lamin di Kalimantan Timur tahun 2001



Sumber : Dinas Pariwisata Propinsi Daerah Tk.1 Kalimantan Timur

Jika dilihat dari grafik diatas Lamin yang ada di seluruh Kalimantan Timur mempunyai persentase yang menurun yaitu, 16 % dalam kondisi baik, 30 % dalam kondisi sedang dan 54 % dalam kondisi buruk. Dari kondisi yang ada sekarang merupakan salah satu proses memudarnya kebudayaan yang ada, sehingga kebudayaan yang ada sekarang perlu adanya penyelamatan dan pengembangan. Maka, dalam rangka upaya pelestarian kebudayaan tradisonal tersebut sehingga ada beberapa hal yang harus dikembangkan dan dilestarikan diantaranya budaya kesenian serta seni arsitektur tradisional Dayak yang didalamnya terkandung nilai-nilai dan simbol-simbol suku Dayak tanpa harus membuat suku Dayak kembali ke masa lalu namun bisa melangkah ke masa depan tanpa meninggalkan masa lalu.

Agar kebudayaan itu tetap ada dan tidak hilang di makan oleh waktu, sehingga salah satu upaya pemeliharaan dan pelestarian budaya Dayak dengan cara penyelamatan kebudayaan yang masih ada serta mengembangkannya, seperti Desa Pampang yang dinilai masih berusaha memegang adat-istiadat budaya Dayak.

Jika dilihat keadaan kondisi yang ada sekarang maka sangatlah diperlukan adanya pemeliharaan serta pengembangan fasilitas penunjang dikawasan Wisata Budaya Pampang. Didalam upaya pengembangannya yang menyangkut kebudayaan dan kepariwisataan tersebut maka dibutuhkan juga kerjasama yang saling

mendukung, diantaranya ; Pemerintah Daerah sebagai pemegang otoritas pembangunan daerah yang akan mengeluarkan kebijakan-kebijakan pengembangan pembangunan termasuk didalamnya sektor pariwisata.

Menurut Gubernur Kalimantan Timur, H.Suwarna AF (2005), dikutip dari *Kompas*, Jum'at, 24 Juni 2005, mengatakan Menjelang PON XVII/2008 di Kaltim, Gubernur Kaltim H Suwarna AF meminta instansi terkait apakah itu Pemkot Samarinda atau Dinas Pariwisata agar segera melakukan pengembangan di objek wisata Pampang yang hampir seluruhnya dipenuhi suku Dayak sebab dalam pelaksanaan olahraga terbesar di Indonesia ini, setidaknya ratusan ribu orang akan berkunjung ke Kaltim. Dari pernyataan diatas juga merupakan salah satu upaya kepedulian dari pemerintah setempat dalam pengembangan kebudayaan dan kepariwisataan yang berpotensi sebagai sarana pengenalan potensi alam berupa budaya dan kesenian.

Adapun wujud upaya dalam pelestarian dan pengembangan kebudayaan Dayak dengan merancang suatu wadah berkesenian bagi masyarakat Dayak dan suatu wadah yang dapat menjadi daya tarik wisata dengan fasilitas pendukungnya yang berlokasi di Objek Wisata Pampang, dimana wadah tersebut berfungsi sebagai :

1. Sebagai tempat untuk mengapresiasi kesenian dayak serta memepertunjukkannya khususnya di kawasan Wisata Budaya Pampang Samarinda.
2. Sebagai tempat mengembangkan kerajinan tradisional Dayak, mengingat didesa tersebut merupakan salah satu tempat penghasilan kerajinan yang cukup diminati.
3. Sebagai tempat untuk melestarikan kebudayaan Dayak dengan tidak mentradisionalkan masyarakat setempat.
4. Sebagai sarana rekreasi serta sarana edukatif yang bersifat informatif, diantaranya dapat mewadahi dan mengakomodasi masyarakat yang ingin meneliti serta yang tertarik untuk mengembangkan dan mempelajarinya

1.1.2 Potensi Kawasan Pampang sebagai Pengembangan Wisata Budaya

Kota Samarinda dibidang pariwisata memiliki beragam obyek dan daya tarik wisata, diantaranya objek wisata budaya Pampang yang terkenal dengan kehidupan masyarakat Suku Dayak Kenyah di Kecamatan Sungai Siring. Suku Dayak Kenyah merupakan suku Dayak mempunyai komunitas paling besar yang bermukim

sebagian besar di Kalimantan Timur dan sedikit di Kalimantan Tengah. Suku Dayak yang bermukim di hulu ataupun di hilir sungai Mahakam yang cukup jauh dari hiruk pikuk kehidupan diperkotaan. Dari beberapa kecamatan atau desa Dayak yang ada di Kalimantan Timur, salah satu desa yang berada masih di wilayah perkotaan yaitu desa Long Mekar atau biasa disebut Desa Pampang. Obyek wisata budaya Pampang mulai diresmikan menjadi kawasan wisata sejak tahun 1992 dengan dilaksanakannya upacara adat Pamung Tawai (Syafuddin, 2002). Obyek wisata tersebut merupakan lokasi permukiman suku Dayak yang paling dekat dengan pusat kota dan berada di antara tepi poros kota Samarinda – Bontang yang dapat diakses mudah dari wilayah utara sehingga kawasan tersebut banyak dikunjungi oleh wisatawan nusantara maupun mancanegara.

Tabel 1.2 Jumlah Wisatawan yang datang ke Samarinda

No	TAHUN	WISATAWAN MANCANEGARA	WISATAWAN NUSANTARA	JUMLAH
1	2001	12.599	535.782	548.782
2	2002	14.094	560.283	574.377
3	2003	11.781	830.000	841.781
4	2004	16.930	765.122	782.052
5	2005	17.299	776.598	793.897

Sumber : Dinas Pariwisata Propinsi Daerah Tingkat 1 Kalimantan Timur (2006)

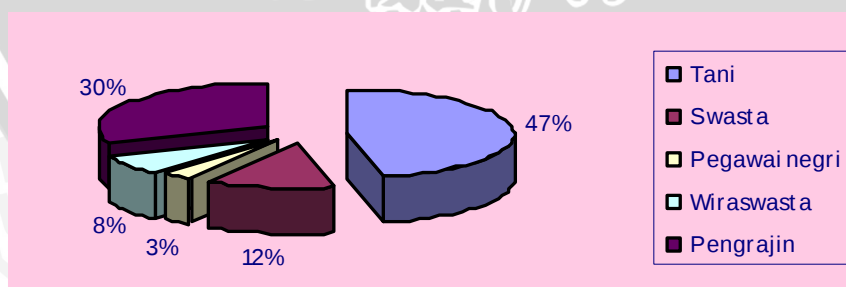
Dari tabel di atas Dinas Pariwisata, seni dan budaya Kaltim mencatat kunjungan wisatawan tahun 2005 sebesar 776.598 wisatawan nusantara dan 17.299 wisatawan mancanegara. Angka tersebut menunjukkan peningkatan dari tahun – tahun sebelumnya jika dibandingkan dengan tahun 2004 yang mencatat 765.122 wisatawan nusantara dan 16.930 wisatawan mancanegara. Dalam tahun tersebut tercatat wisatawan yang datang ke Kaltim mengalami peningkatan yang cukup baik sehingga diharapkan dengan meningkatkannya jumlah wisatawan yang datang dapat memperlancar pengenalan di bidang pariwisata.

Menurut Dinas Pariwisata Kota Samarinda, (2006) wisatawan yang datang ke Objek wisata Pampang semakin tahunnya semakin meningkat, walaupun pada tahun 2005 mengalami sedikit penurunan yang disebabkan kurang baiknya prasarana yang ada seperti jalan yang agak rusak sehingga perlu adanya perbaikan lebih lanjut.

Dinas Pariwisata, Seni dan Budaya Kota Samarinda mencatat wisatawan yang datang ke Objek Wisata Pampang pada tahun 2005 sebesar 990 wisatawan, terdapat penurunan dibandingkan tahun 2004 yang mencatat sebesar 1021 wisatawan. Walaupun terjadi penurunan pada tahun 2005 namun diperkirakan tahun 2006 akan terjadi peningkatan yang cukup besar jika dilihat animo masyarakat yang datang untuk berekreasi ke wisata Pampang pada setiap minggunya. Dari Dinas Pariwisata mempunyai prediksi bahwa jumlah wisatawan yang datang ke Samarinda akan mengalami peningkatan yang cukup tinggi diatas 35% hingga pada tahun 2010 diperkirakan wisatawan yang berkunjung sebesar 1.417.724 orang, dengan peningkatan tersebut diharapkan dapat dijadikan ajang promosi pengenalan kebudayaan dan hasil kebudayaan dayak.

Atraksi kesenian seperti tari-tarian serta *life cycle* budaya Kayan menjadi keunikan tersendiri ditambah hasil kerajinan yang unik dan menarik. Jenis industri kerajinan yang banyak ditekuni masyarakat Pampang adalah anyaman manik dan rotan serta tenun ulap doyo yang dikerjakan oleh wanita sedangkan ukiran kayu, mandau, dan peralatan rumah tangga tradisional lainnya biasa dikerjakan oleh laki-laki. Kerajinan atau souvenir lainnya yang dikerjakan, yaitu besunung, taa, seraung, bening, perisai, piring-piring kayu berukir, kartu pos bergambar orang Dayak, gelang, kalung serta variasi lainnya. Adapun produksi kerajinan tersebut sangatlah penting bagi orang Dayak karena salah satu cara memperkenalkan kebudayaan materil mereka yang bernilai tinggi kepada kalangan masyarakat yang lebih luas.

Diagram 1.2 Jumlah penduduk Menurut Mata Pencapaian
Di Kawasan Wisata Budaya Pampang



Sumber : Monografi Kelurahan Sungai Siring , 2004

Dari tabel diatas industri kerajinan berada diposisi ke-2 (dua) sebagai mata pencaharian selain bertani. Semenjak kawasan pampang dijadikan obyek wisata

budaya sebagian penduduk mulai mengalihkan pekerjaan mereka dari bertani ke usaha kerajinan. Dengan bertambahnya penduduk di Pampang, maka industri kerajinan mulai pesat dan mereka jual disekitar lamin wisata Pampang. Sampai dengan saat ini kerajinan tersebut yang merupakan hasil dari kebudayaan Dayak belum terwadahi secara memadai.

Seiring berjalannya wisata budaya tersebut terdapat kendala dan masalah diantaranya belum terwadahnya fungsi-fungsi atau kegiatan yang sebenarnya kegiatan tersebut merupakan potensi yang harus terus dikembangkan dan merupakan salah satu upaya pengembangan dan pelestarian kebudayaan dayak.

Dengan direncanakannya kembali atau pengembangan, suatu kawasan wisata budaya yang lebih baik, terencana dan menyeluruh diharapkan dapat memanfaatkan potensi setempat secara optimal dan dapat menarik wisatawan yang berkunjung.

1.1.3 Umaq dadoq dan Lepoq sebagai ungkapan tata cara hidup suku Kenyah

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa kawasan Pampang merupakan penduduk dari suku Dayak Kenyah dan dalam rencana pengembangan objek wisata budaya tersebut tetap berlokasi disekitar objek wisata yang lama sehingga dalam perancangannya nanti yang dipakai menjadi acuannya adalah konsep dari suku Dayak Kenyah, disini lain juga suku dayak Kenyah merupakan suku Dayak yang paling besar bermukim di Kalimantan Timur.

Umaq dadoq merupakan tempat tinggal asli dari orang Dayak Kenyah dapat juga disebut Lamin, sedangkan *Lepoq* dimengerti sebagai masyarakat dan sekaligus kampung. Dalam pengertian ini bahwasanya alam raya”usun tana” atau lingkungan fisik berpusat pada sebuah *umaq dadoq*, dari situ kegiatan bermula dan kesitu kegiatan berakhir.

A. Penataan massa pada sebuah Lepoq (lingkungan) suku Dayak Kenyah

Penataan massa pada suatu Lepoq terdiri atas beberapa *umaq dadoq* setelah *umaq dadoq* utama didirikan. Ciri permukiman dari sebuah *lepoq* ditandai dengan adanya *umaq bahi* yang berada di pinggir sungai setelah *umaq dadoq* utama didirikan.

Pola permukiman *lepoq* sebagai suatu komunitas yang terdiri atas *umaq dadoq* tersebut tidak terikat pada suatu aturan geometrik yang resmi atau tanpa suatu koordinasi mutlak dan tata letak *umaq dadoq* dapat dianggap sebagai hasil upaya optimasi lahan setelah suatu kawasan dianggap layak untuk dibangun. Hal ini

dikarenakan kebiasaan suku dayak Kenyah yang terbiasa berpindah pindah dari tempat yang satu ke tempat yang lain. Adapun arah utama atau orientasi yang berarti bagi orang Kenyah adalah arah ulu dan ilir sejajar badan sungai yang menjadi sumbu bagi umaq dadoq dan hadapnya umaq dadoq lainnya. Arah ulu bagi suku dayak kenyah mempunyai arti “kehidupan” tempat yang baik, sedangkan ilir merupakan daerah berkembangnya umaq-umaq dadoq sehingga ilir sering disebut sering disebut tempat yang lebih maju dan ramai.

B. Karakter dan makna pada Umaq dadoq'

Umaq dadoq' yang dimengerti sebagai suatu sistem hunian komunal tidak hanya sekedar sebagai tempat tinggal biasa namun juga merupakan perwujudan dan makna pembagian 3 kategori ruang, yaitu :

1. Atap, merupakan perwujudan dari alam atas dan bentuk vertikalitas kepada sang pencipta yaitu Bungan Malan yang di reformatorkan pada ukiran di bagian bubungan atap yang biasa berbentuk burung enggang.
2. Ruang tengah (dinding dan kolom), merupakan ruang tempat tinggal manusia yang dijaga oleh bali pelubung dan dilindungi oleh Bungan Malan.
3. Kolong dan tangga (can)., merupakan tempat yang kurang baik karena berhubungan dengan alam bawah (alam terendah) yang ditinggali oleh bali tana' yang merupakan suruhan dari Bungan Ketepet, sehingga tangga merupakan wujud dari hubungan antara alam tengah (manusia) dan alam bawah (tanah), oleh karena itu pada ujung tangga biasa di beri ukiran untuk melindungi dari kejahatan bali tana'.

Konsep ruang pada umaq dodoq yaitu terdapat usei' (serambi depan), serambi depan merupakan karakter ruang dari suku Kenyah. Selain dari serambi depan yaitu bilik amien yang digunakan sebagai hunian per kepala keluarga. Tampilan umaq dadoq berkarakter khusus dimana pada bagian tengah bangunan bentuk atap lebih tinggi dari pada atap disebelahnya, hal tersebut menunjukkan bahwa bagian tersebut merupakan pusat dan poros di rumah panjang tersebut.

Hasil seni arsitektur dari budaya Dayak tersebut di khawatirkan akan memudar seiring perkembangan zaman dan kemajuan individu masyarakatnya sehingga dalam perancangan ini mengangkat kembali arsitektur tradisional tersebut dengan cara mengembangkan dan mentransformasikannya kepada bangunan yang baru tanpa meninggalkan nilai-nilai yang terkandung. Dengan penggunaan karakteristik tampilan arsitektur dayak Kenyah diharapkan dapat memperkuat citra dayak pada

bangunan objek wisata budaya tersebut dan juga ikut melestarikan hasil kebudayaan yang telah diberikan.

1.2 Identifikasi dan Batasan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Wisata Budaya Pampang yang dikenal masih memegang adat istiadat, tidak jauh dari kemungkinan akan meninggalkan kebudayaan mereka. Sampai saat ini kebudayaan tersebut masih terpelihara sehingga desa ini mejadi salah satu desa wisata yang sering dikunjungi.
2. Minimnya fasilitas yang dapat mewadahi apresiasi kesenian Suku Dayak, diantaranya kegiatan berkesenian, serta belum adanya fasilitas yang mewadahi kegiatan kerajinan, yang seharusnya kesenian dan kerajinan tersebut dapat menjadi salah satu upaya pengembangan kebudayaan. Adapun penduduk setempat sudah menyelenggarakan even-even yang tetap dan waktunya mudah dikunjungi wisatawan,namun fasilitas yang ada tidak mendukung sepenuhnya penyelenggaraan event tersebut.
3. Belum ada fasilitas pendukung disekitar wisata budaya Pampang yang dapat mewadahi dan menunjang kegiatan berkesenian seperti ruang latihan, bagian pengelolaan, sarana akomodasi, ruang dokumentasi serta ruang pertemuan serta yang bertujuan sebagai sarana dalam memperkenalkan dan mengembangkan kebudayaan Dayak.
4. Secara umum mulai berkurangnya penerapan bentuk arsitektur tradisional suku Dayak pada bangunan rumah tinggal khususnya masyarakat suku Dayak.

1.2.2 Batasan Masalah

1. Pengembangan massa bangunan Obyek Wisata Pampang dapat kontekstual dengan lingkungan sekitar dan dapat berkarakter arsitektur kebudayaan suku Dayak kenyah.
2. Pengembangan massa bangunan berada di sekitar Lamin yang menjadi *Land mark* dikawasan tersebut.
3. Pengembangan ruang dan massa bangunan dapat mewadahi kegiatan yang telah berjalan saat ini dan mewadahi kegiatan tambahan yang dapat mengenalkan kebudayaan Dayak seperti, ruang dokumentasi dan koleksi, ruang latihan

berkesenian, workshop, gallery, sarana akomodasi dan lain sebagainya dalam upaya pelestarian kebudayaan teradisional.

4. Objek yang dirancang mencakup skala nasional yang bertujuan untuk mengetahui batasan-batasan dan besarnya proyek.
5. Sumber dana diasumsikan berasal dari pihak investor (swasta) serta dari pemerintah daerah yang pengelolaannya bekerja sama dengan koperasi masyarakat setempat.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penataan ruang pada bangunan Wisata Budaya Pampang yang mengambil ide dari *Umaq dodoq* pada suatu *lepoq*?
2. Bagaimana bentuk dan tampilan bangunan pada objek wisata budaya pampang dapat berkarakter arsitektur tradisional Suku Dayak Kenyah ?

1.4 Tujuan dan Kegunaan

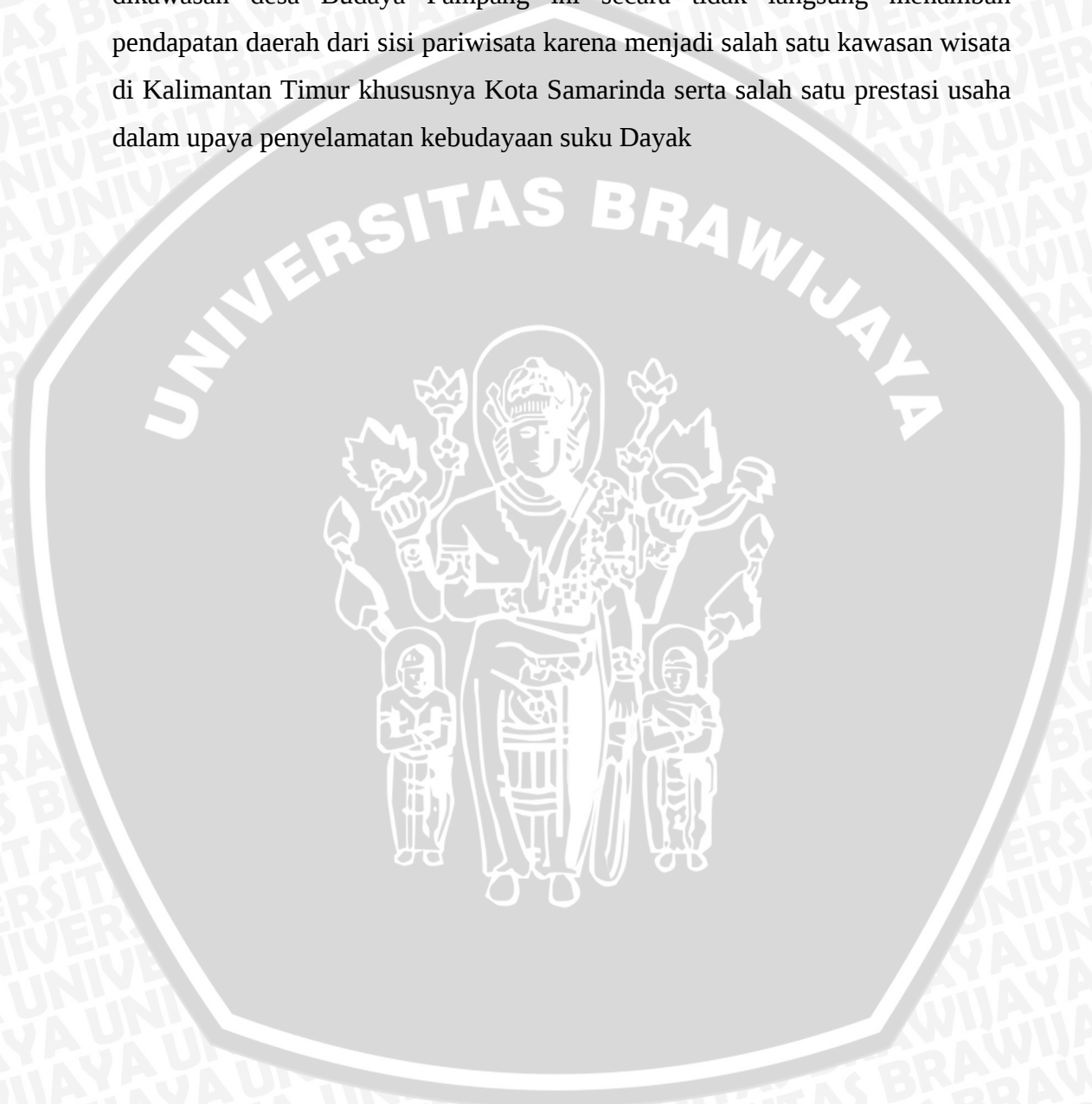
1.4.1 Tujuan

1. Merancang penataan ruang yang dapat mewadahi fasilitas di Wisata Pampang seperti ruang kesenian, gallery, ruang pameran dan lain sebagainya, yang mengambil ide dari *Umaq dodoq* pada suatu *lepoq* Suku Dayak Kenyah, bertujuan sebagai upaya pelestarian kesenian dan berfungsi sebagai media informasi dan sarana rekreasi.
2. Merancang bentuk dan tampilan bangunan pada objek wisata budaya pampang yang dapat berkarakter arsitektur tradisional Suku Dayak Kenyah

1.4.2 Kegunaan

1. Bagi Masyarakat setempat, dengan adanya fasilitas ini dapat mewadahi kegiatan rutinas Adat setempat, dapat mewadahi kerajinan khas masyarakat Suku Dayak serta dapat mengenalkan kebudayaan mereka kepada masyarakat luas serta terlibat dalam pengelolaan kebudayaan dan kesenian. Selain itu menjadikan lingkungan atau desa tersebut mempunyai karakter khusus ditinjau dari adat-Istiadat yang berlangsung serta dari karakter tampilan bangunannya.
2. Bagi Masyarakat Umum, dengan adanya objek wisata budaya yang dilengkapi dengan fasilitas kesenian dan penunjang lainnya dapat menjadi sarana rekreatif dan juga sarana pendidikan (edukatif) yang bersifat informatif.

3. Bagi Masyarakat Intelektual, Dapat mempermudah mendapat informasi mengenai kesenian dan hal lain yang berkaitan dengan Suku Dayak serta mempermudah memperoleh data yang ingin mempelajari, meneliti lebih lanjut, mengingat wadah kesenian tersebut bersetting pemukiman suku Dayak.
4. Bagi Pemerintah Daerah, dengan adanya fasilitas kesenian dan penunjang dikawasan desa Budaya Pampang ini secara tidak langsung menambah pendapatan daerah dari sisi pariwisata karena menjadi salah satu kawasan wisata di Kalimantan Timur khususnya Kota Samarinda serta salah satu prestasi usaha dalam upaya penyelamatan kebudayaan suku Dayak



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengerertian judul

Untuk mempermudah pemahaman dalam melakukan pembahasan, maka perlu adanya persamaan persepsi melalui pengertian judul yang akan direncanakan, yaitu sebagai berikut :

- Perancangan, yaitu menghasilkan suatu desain atau rancangan suatu objek dengan fungsional bangunan tertentu, melalui suatu tahapan pengumpulan data, analisa dan sintesa untuk mendapatkan hasil akhir berupa konsep desain sesuai dengan permasalahan yang ada. (Poerwadarminta, 1979).
- Perancangan kembali, yaitu upaya merancang ulang suatu objek bangunan dengan fungsi tertentu sebagai koreksi terhadap beberapa kekurangan pada bangunan semula dengan tujuan untuk mendapatkan bangunan baru yang sejenis, namun dalam kondisi yang lebih baik ; telah menjawab atau memberi jalan keluar dari beberapa kekurangan dari permasalahan yang ada.
- Wisata budaya, yaitu gerak atau kegiatan wisata yang dirangsang oleh adanya objek wisata berwujud hasil-hasil seni budaya setempat, misalnya adat-istiadat, upacara-upacara keagamaan, tata hidup masyarakat setempat, peninggalan sejarah, hasil-hasil seni serta kerajinan rakyat dan lain sebagainya. (R.S damardjati, 2001).
- Pampang, yaitu nama kawasan tempat tinggal masyarakat Dayak Kenyah di Samarinda.
- Samarinda, yaitu ibukota propinsi Kalimantan Timur.

Dari pengertian judul diatas maka yang di maksud dari Perancangan kembali objek wisata budaya Pampang di Pampang, Samarinda yaitu upaya merancang ulang suatu objek wisata yang berbasis kebudayaan Dayak yang terletak di Pampang, samarinda yaitu pada *Umaq dadoq*, yang awalnya mewadahi arena atraksi dan arena promosi bagi suku Dayak Kenyah dengan menambahkan fungsi – fungsi baru serta fasilitas – fasilitas yang dapat menunjang dan mendukung upaya pelestarian kebudayaan dayak serta menjadikan salah satu tempat wisata yang lebih dikenal masyarakat luas.

2.2 Tinjauan obyek wisata dan pariwisata

Pada umumnya obyek wisata adalah suatu perwujudan dari ciptaan manusia, tata hidup seni budaya serta sejarah bangsa dan tempat atau keadaan alam ciptaan Tuhan yang mempunyai daya tarik yang dikunjungi wisatawan (Suwanto, 1997). Dalam hal ini obyek dan daya tarik wisata dapat dibagi menjadi dua, yaitu benda atau obyek peninggalan sejarah (*heritage*) dan seni budaya yang masih tetap hidup (*living culture*). Adapun seni budaya yang masih tetap hidup adalah kesenian, sikap perilaku masyarakat, adat-istiadat.

Berpariwisata adalah suatu proses kepergian sementara dari seorang atau lebih menuju tempat lain diluar tempat tinggalnya. Kotler et al. (1999) dalam Fandeli (2002:38) mendefinisikan produk wisata adalah sesuatu yang dapat ditawarkan kepada pasar agar orang tertarik perhatiannya, ingin memiliki, memanfaatkan dan mengkonsumsi untuk memenuhi keinginan dan mendapat kepuasan. Pada umumnya produk wisata dibagi dalam empat level, yaitu *the core product* (produk inti), *the facilitating product* (fasilitas), *the supporting product* (penunjang) dan *the augmented product* (produk tambahan). Bagian-bagian tersebut sangat mempengaruhi dalam suatu pengembangan produk pariwisata.

2.2.1 Bentuk wisata

Ada berbagai macam perjalanan wisata bila ditinjau dari berbagai macam segi.

A. Dari segi jumlahnya Suwanto (1997) membaginya menjadi 3 (tiga). Adapun dari segi jumlah dapat menentukan perkiraan besaran yang diperlukan dalam perencanaan pengembangan wisata Pampang.

1. *Individual Tour* (wisatawan perorangan), yaitu suatu perjalanan wisata yang dilakukan oleh satu orang atau sepasang suami-istri.
2. *Family Group Tour* (wisata keluarga), yaitu suatu perjalanan wisata yang dilakukan oleh serombongan keluarga yang masih mempunyai hubungan kekerabatan satu sama lain. Dari perjalanan wisata keluarga ini terdiri atas minimal 4 orang sehingga, terkait dengan proyek perancangan sehingga dibutuhkan ruang-ruang bersama yang bernuansa santai.
3. *Group Tour* (wisata rombongan), yaitu suatu perjalanan wisata yang dilakukan bersama-sama dengan dipimpin oleh seorang yang bertanggung jawab atas keselamatan dan kebutuhan seluruh anggotanya. Terkait dengan

pengembangan wisata Pampang, adanya wisata rombongan membutuhkan ruang penerima/hall yang cukup besar serta fasilitas restoran.

B. Dari segi maksud dan tujuannya, wisata dibedakan menjadi 8 (delapan) jika dikaitkan rencana pengembangan wisata Budaya Pampang maka mencakup beberapa hal dibawah ini :

1. *Holiday Tour* (wisata liburan), yaitu suatu perjalanan wisata yang diselenggarakan dan diikuti oleh anggotanya guna berlibur, bersenang-senang dan menghibur diri.
2. *Familiarization Tour* (wisata pengenalan), yaitu suatu perjalanan anjagsana yang dimaksudkan guna mengenal lebih lanjut bidang atau daerah yang mempunyai kaitan dengan pekerjaannya.
3. *Educational Tour* (wisata pendidikan), yaitu suatu perjalanan wisata yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran, studi perbandingan ataupun pengeahuan mengenai bidang kerja yang dikunjunginya.
4. *Scientific Tour* (wisata pengetahuan), yaitu perjalanan wisata yang tujuan pokoknya adalah untuk memperoleh pengetahuan atau penyelidikan terhadap sesuatu bidang ilmu pengetahuan.
5. *Special Mission Tour* (wisata kunjungan khusus), yaitu suatu perjalanan wisata yang dilakukan dengan maksud khusus.Misalnya misi kesenian dan lain-lain.
6. *Special Programe Tour* (wisata program khusus), yaitu suatu perjalanan wisata yang dimaksudkan untuk mengisi kekosongan khusus.
7. *Cultural Tours* (wisata kebudayaan), yaitu suatu perjalanan yang di sebabkan karena adanya daya tarik dari seni budaya suatu tempat atau daerah.

C. Dari motifnya kegiatan wisata atau rekreasi Yoeti (1982) membaginya atas 5, yaitu :

1. *Recreational Tour / Leasure tour*, yaitu pariwisata untuk rekreasi
2. *Cultural tour*, yaitu pariwisata untuk kebudayaan dilakukan dalam rangka memperkaya informasi dan menambah pengetahuan tentang kebudayaan, adapt – istiadat, kelembagaan, dan cara hidup suatu bangsa serta mengunjungi peninggalan peradaban masa lalu.
3. *Sport tour*, yaitu pariwisata untuk olah raga.
4. *Commercial tour*, yaitu pariwisata untuk urusan komersial
5. *Conference tour*, yaitu pariwisata untuk urusan konveksi.

2.2.2 Sarana Wisata

Suwantoro (1997:18) membagi sarana wisata menjadi tiga unsur pokok :

A. Sarana pokok kepariwisataan (*main tourism superstructure*)

1. Biro perjalanan umum dan agen perjalanan.
2. Transportasi baik darat, laut maupun udara
3. Restorant, sarana akomodasi
4. Objek wisata, antara lain :
 - a. Keindahan alam, iklim, pemandangan, fauna dan flora yang aneh, hutan, sumber kesehatan, dan lain-lain.
 - b. Ciptaan manusia (*man made supply*) seperti monument, candi, art gallery.
5. Atraksi wisata
Ciptaan manusia seperti kesenian, festival, pesta ritual, upacara perkawinan tradisional, khitanan dan lain-lain.

B. Sarana pelengkap kepariwisataan (*supplementing tourism superstructure*)

1. Fasilitas rekreasi dan olah raga, seperti gold course, tennis court, photography dan lain sebagainya.
2. Prasarana umum, seperti jalan raya, lisrik, telekomunikasi, air bersih dan lain sebagainya.

C. Sarana penunjang kepariwisataan (*supporting tourism superstructure*)

1. Nightclub dan steambath
2. Souvenir shop, miling service dan lain sebagainya.

2.3 Tinjauan Kerajinan

Kerajinan dapat diartikan sebagai barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan seperti tikar, anyaman yang merupakan hasil dari daerah itu.

Adapun definisi kerajinan menurut Syarif (1999) dalam Maslucha (2002) adalah :

1. Seni kria yaitu sebagai barang dekoratif yang berfungsi ekonomis menonjol. Kerajinan sebagai produk industri, yaitu usaha industri kecil (*home industry*) dengan taraf teknologi sederhana dan bersifat tradisional, dengan hasil produksi keperluan rumah tangga maupun sebagai hiasan rumah.
2. Kerajinan sebagai produk seni, yaitu termasuk dalam kelompok seni kria yaitu sebagai barang dekoratif yang berfungsi ekonomis menonjol.

Fungsi kerajinan bila ditinjau dari hasil produksinya, secara umum berfungsi sebagai pelengkap agar kehidupan ini lebih menyenangkan, dengan tujuan antara lain :

1. Masyarakat membutuhkan barang kerajinan untuk pelengkap kebutuhan rumah tangga.
2. Sebagai kenang-kenangan atas perjalanan ke suatu daerah atau sebagai souvenir.

2.3.1 Tinjauan seni kriya dan seni tari suku Dayak.

A. Tinjauan seni kriya

Seni kriya khas suku Dayak sudah tidak asing lagi karena mempunyai ciri khas tersendiri. Di Kalimantan Timur seni kerajinan tangan merupakan salah satu daya tarik wisata yang diminati baik wisatawan lokal maupun mancanegara. Hasil kerajinan tangan sangat beraneka ragam, baik kerajinan yang dikerjakan bagi laki-laki maupun bagi perempuan.. Adapun hasil seni kriya khas Dayak diantaranya :

1. Kerajinan Manik (Meronce Manik)

Meronce manik merupakan salah satu keterampilan yang dikerjakan oleh wanita-wanita Dayak di Kalimantan Timur, diantaranya dayak kenyah, Bahau, Modang dan punan. Adapun motif dari manik tersebut tidak jauh dari unsur flora dan fauna seperti topeng, harimau, naga dan burung yang digunakan sebagai penolak bala musibah.

2. Tenun Ulap Doyo

Kain dari serat daun doyo ini merupakan hasil kerajinan yang hanya dibuat oleh wanita-wanita suku dayak benuaq yang tinggal di Tanjung Isuy. Tanaman doyo yang menyerupai pandan tumbuh dengan subur ditanjung isuy. Serat daunnya kuat dan dapat dijadikan benang untuk ditenun. Tenunan doyo ini kemudian sering diolah menjadi pakaian, kopiah atau hiasan dinding.

3. Anjat

Alat berbentuk seperti tas yang terbuat dari anyaman rotan dan memiliki dua atau tiga sangkutan. Anjat biasanya digunakan untuk menaruh barang-barang bawaan ketika bepergian dan biasa dibuat dan dikerjakan oleh wanita.

4. Bening aban

Alat untuk memanggul anak yang hanya terdapat pada masyarakat suku dayak Kenyah. Alat ini terbuat dari kayu yang biasanya dihiasi dengan ukiran atau dilapisi dengan sulaman manik-manik serta uang logam.

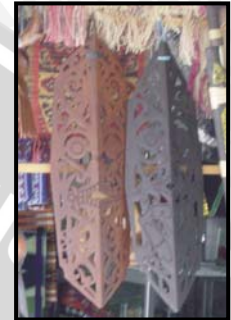


Gambar 2.1 Bening Aban
Sumber www.Kutai Kartanegara.com

5. Perisai / Kelembit

Merupakan alat penangkis dalam peperangan melawan musuh, perisai terbuat dari kayu yang ringan tapi tidak mudah pecah. Bagian depan perisai dihiasi dengan ukiran, namun sekarang ini kebanyakan dihiasi dengan lukisan yang menggunakan warna hitam putih. Motif yang digunakan untuk menghias perisai terdiri dari 3 motif dasar :

- Motif burung enggang (kalung tebangaang)
- Motif naga / anjing (kalung aso)
- Motif topeng (kalung udo)



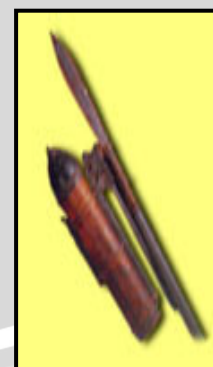
Gambar 2.2 Contoh jenis perisai
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2005

Selain sebagai alat pelindung diri dari serangan musuh, perisai juga berfungsi sebagai :

- Alat penolong sewaktu kebakaran atau melindungi diri dari nyala api.
- Perlengkapan menari dalam tari perang
- Alat untuk meleraikan perkelahian
- Perlengkapan untuk upacara Belian

6. Sumpitan

Alat yang biasa digunakan untuk berburu atau berperang yang dikenal oleh hampir seluruh suku Dayak di Kalimantan. Alat ini terbuat dari kayu ulin atau sejenisnya yang berbentuk tongkat panjang yang diberi lubang kecil untuk memasukkan anak sumpitan. Sumpitan dilengkapi dengan sebuah mata tombak yang diikat erat pada ujungnya dan juga dilengkapi dengan anak sumpitan beserta wadahnya (selup).



Gambar 2.3 Salah satu Jenis sumpit
Sumber : www.Kutai Kartanegara.com

7. Seraung

Seraung merupakan topi berbentuk lebar yang biasa digunakan untuk bekerja diladang atau untuk menahan sinar matahari dan hujan. Kini banyak banyak seraung-seraung ukuran kecil untuk hiasan rumah tangga. Adapun

seraung ini biasa digunakan oleh wanita Dayak dan pengerjaan kerajinan ini pun biasa dikerjakan oleh wanita.



Gambar 2.4 Kerajinan Seraung
Sumber : www.Kutai Kartanegara.com

8. Mandau (senjata tradisional suku Dayak)

Mandau merupakan senjata tradisional khas suku Dayak yang menyerupai pedang. Mandau terbuat dari besi dengan gagang terbuat dari kayu atau tulang dan biasa dikerjakan oleh laki – laki. Sebelum pembuatan dimulai, terlebih dahulu dilakukan upacara adat sesuai dengan tradisi dari masing-masing suku Dayak. (www.Kutai Kartanegara.com)



Gambar 2.5 Salah satu jenis mandau
Sumber : www.Ebay.com.

B. Tinjauan seni tari

Seni tari bagi dayak bukan hanya merupakan kesenian semata namun menyangkut kepada sistem kepercayaan sebagai unsur religi yang tersirat dalam bentuk kesenian. Didalam seni tari dayak juga mengungkap pesan budaya baik berupa kepercayaan maupun kehidupan sehari-hari Adapun seni tari suku dayak kenyah diantaranya :

Tabel 2.1 jenis tarian suku dayak kenyah

No.	Jenis tarian	Keterangan	Gambar
1	Kancet lasan gong	Dilakukan sebagai tarian awal pembuka acara, dilakukan diatas gong. Gong bagi suku dayak merupakan derajat.	
2	Kancet punan letto	Tarian ini menggambarkan pertarungan antara dua pemuda yang memperebutkan seorang gadis.	

Tabel lanjutan

3	Tari hudog	Tarian ini dimaksudkan untuk menisirroh-roh jahat yang suka merusak tanaman.	
4	Tari manyam tali	Tarian ini melambangkan persatuan. Tali warna warni melambangkan kemajemukan dalam suku dayak kenyah namun jika bersatu kan mendapatkan hasil yang baik	
5	Kancet Nyelama Sakai	Tarian ini menggambarkan suasana suka cita dalam menyambut tamu yang berkunjung ke daerah mereka.	
6	Tari pemung tawai	Tarian ini menggambarkan kegembiraan dengan menampilkan kebolehan menari yang lemah lembut mengayunkan tangan dengan satu irama	
7	Tari burung enggang	Tarian ini melambangkan seekor burung enggang yang sedang terbang. Bagi masy dayak Kenyah enggang merupakan burung penolong.	
8	Tari lelung	Tari lelung merupakan tari penutup yang ditarikan oleh masyarakat, maupun tamu yang menggambarkan keakraban .	
9	Tekenaq Bungan Malan	Bungan Malan adalah seorang Dewi bagi suku Dayak Kenyah yang sangat diagungkan. Bagi suku Dayak Kenyah, Bungan Malan adalah Tuhan yang disembah. Dalam tarian ini seorang penari perempuan yang menarik Bungan Malan akan diangkat oleh para ajai dengan memakai gong, sebagai perlambang Dewi tersebut sangat disanjung dan dipuja.	

Sumber : Dinas pariwisata kota Samarinda, 2006

2.4 Tinjauan Arsitektur Tradisional Suku Dayak Kenyah

Rumah tempat kediaman suku Dayak pada masa dahulu yaitu rumah panjang yang disebut uma dadoq/lamin (Kenyah), Luug (Tunjung, Benuaq), betang Ngaju). Lamin atau rumah panjang merupakan rangkaian tempat tinggal yang

bersambung dengan panjangnya antara 100 – 200 meter dan lebarnya 15 – 25 meter yang menaungi kurang lebih 30 keluarga, yaitu sekitar 100 – 200 jiwa.



Gambar 2.6 Salah satu Lamin di Kalimantan Timur
Sumber : [www. Kutai Kartanegara.com](http://www.kutai.kartanegara.com)

Pada zaman dahulu kepercayaan suku kenyah kepada benda-benda gaib seperti gunung, air, dan orang sakti yang menguasai seluruh hidup dan penghidupan makhluk diatas dunia ini yang mereka namakan *Bungan Malan*. Adapun reformator dari kehendak Tuhan Bungan Malan dapat berbentuk binatang diantaranya burung enggang.

2.4.1 Tatanan massa dan lingkungan suku dayak Kenyah

Suku Dayak Kalimantan Timur rata-rata mendiami disepanjang bantaran sungai Mahakam, dimana sungai merupakan penghubung transportasi utama, pada awalnya merupakan akibat dari kebutuhan akan akses cepat ke rumah yang bersangkutan dengan menggunakan sampan selama masa berlakunya perburuan kepala.



Gambar 2.7 Pemukiman Dayak Kenyah di Apau Da'a
Sumber : Anye, 1999:2

Suku dayak kenyah menyebut rumah adat mereka dengan sebutan ‘**umaq dadoq**’ atau lamin (rumah panjang). Perletakan umaq dadoq berada di tengah-tengah **Lepoq**. Lepoq dimengerti secara umum oleh suku Kenyah sebagai masyarakat dan sekaligus kampung. Pengertian ini meliputi suatu konsep kosmos

(dunia terstruktur) yang menyatakan diri dalam lingkungan fisik dengan berpusat pada sedikitnya sebuah umaq dadoq. Dari situlah segala kegiatan bermula dan disitulah kegiatan berakhir (Sedyawati, 1995).

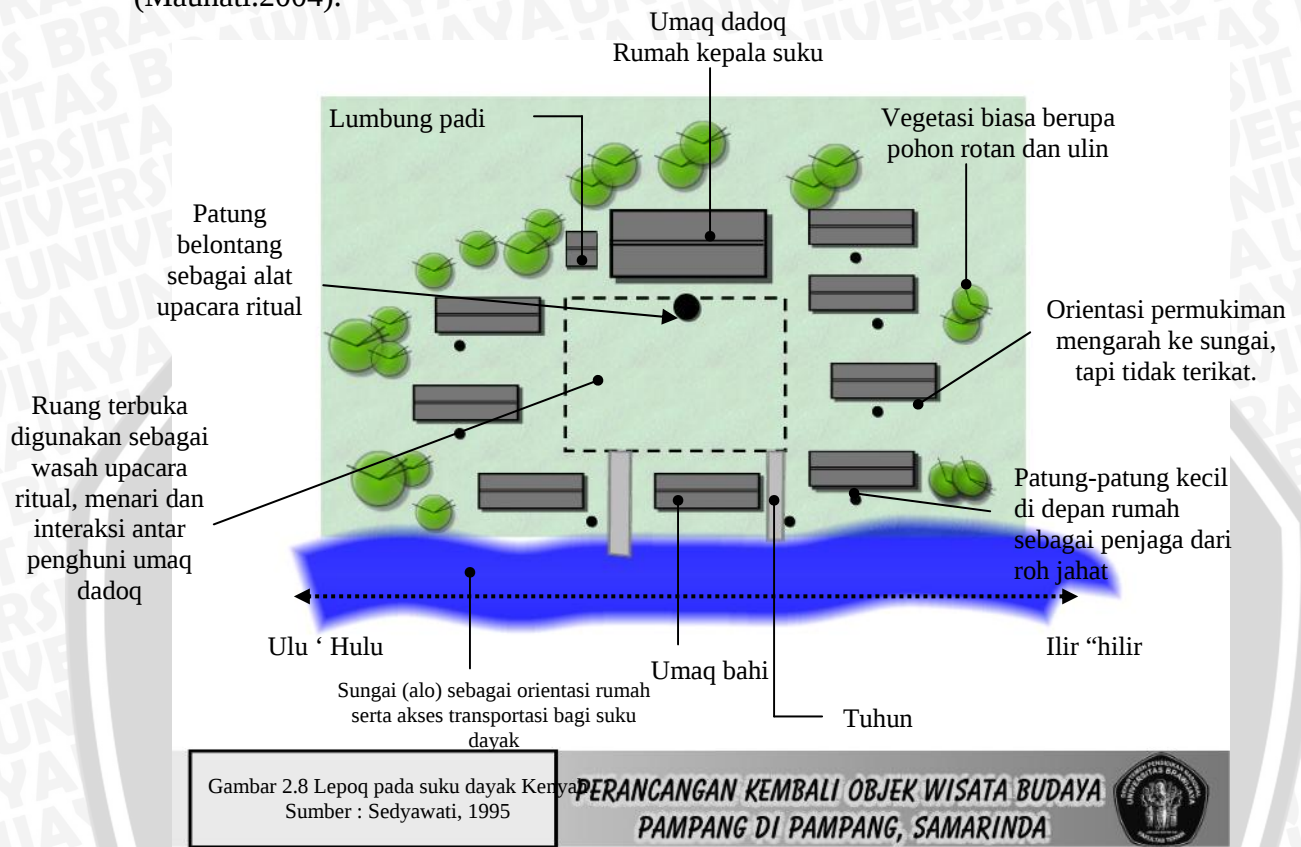
Lepoq suku kenyah dapat terdiri dari beberapa umaq dadoq yang dibangun setelah umaq dadoq utama didirikan. Umaq dadoq utama ini dibedakan dari umaq-umaq yang dibangun kemudian dari letaknya yang berada pada bagian bawah didekat tepi sungai dan rumah tersebut dinamakan umaq bahi', sehingga umaq bahi merupakan rumah yang pertama kali dilihat setelah melewati jembatan 'tuhun'.

Pola permukiman *lepoq* yang terdiri atas beberapa umaq dadoq itu tidak terlalu terikat pada suatu aturan geometrik resmi. Tata letak umaq dadoq dapat dianggap sebagai hasil upaya optimasi lahan setelah suatu kawasan dianggap layak untuk di bangun. Adapun rumah panjang tersebut memanjang (linier) menghadap ke sungai sejajar badan sungai (seperti hulu dan hilir) sering menjadi patokan meletakkan sumbu umaq dadoq bahi walaupun umaq tersebut tidak mutlak mengikuti arah tersebut karena tidak jarang terdapat umaq yang dibangun tegak terhadap aliran sungai. Arah ulu dan ilir lebih berarti dalam meletakkan bangunan hal ini dikarenakan ketergantungan mereka terhadap air dan aliran sungai.

Didepan rumah tersebut terdapat satu halaman besar sebagai penyelenggaraan adat-istiadat. Seluruh desa dipagar dengan batang-batang pohon lebih kurang 8 meter atau lebih. Dalam mencari pemukiman yang baru dan pada waktu pendirian lamin, menunjukkan tradisi betapa eratnya hubungan manusia dengan alam (binatang dihutan). Bunyi burung, jejak binatang menentukan perencanaan dalam mencari pertanda baik dan buruk. Ketika sesama manusia masih diburu demi kepalanya untuk tumbal, pembangunan rumah pun dikaitkan dengan kebiasaan itu, karena tiang pertama bangunan dilubang yang berisikan kepala manusia (Sumintardja,1978).

Pekarangan lamin (umaq dadoq) pada umumnya cukup luas sebagai tempat bermain anak-anak setiap hari. Pada pekarangan lamin juga diletakkan patung-patung persembahan Nenek Moyang mereka dalam ukuran besar dengan tinggi 3-4 meter. Wajah – wajah patung tersebut bermacam-macam, ada yang menggambarkan dewa-dewa maupun wajah wanita cantik. Selain itu di halaman Lamin terdapat Belontang atau Belawing Kayu ulin dengan diameter 1-2 m. Belawing yaitu tiang yang dibuat dengan bermacam ukiran indah dan menarik setinggi 15-20 meter. Diatas Blontang ada ukiran Burung Enggang (Tinggang) yang melambangkan

kejayaan lamin. Burung Enggang merupakan salah satu simbol Dayak, binatang yang dipuja dan dianggap suci. Adapun arah hadap haruslah menghadap ke hulu (ulu) kecuali ada makam maka burung enggang harus menghadap ke hilir. Menurut kepercayaan arah hulu merupakan kehidupan sedangkan ilir berarti kematian (Maunati.2004).

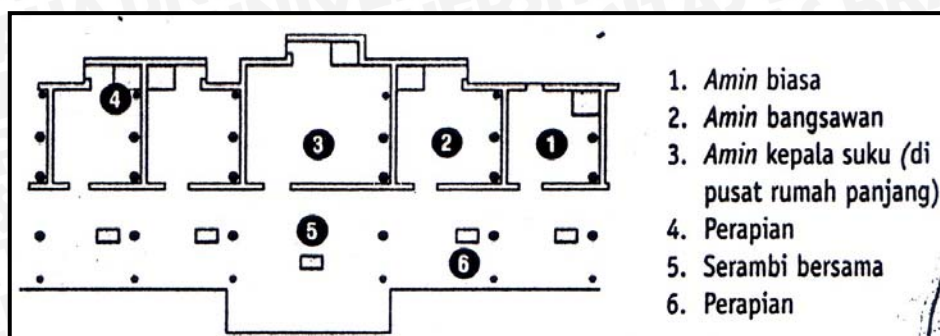


Dibelakang atau disamping Lamin terdapat lesung untuk menumbuk padi hasil panen dan lepubung (lumbung) yang mempunyai ketinggian yang berbeda, adapula didepan Lamin dibuat tiang kecil diantaranya ada ukiran rumah, yang disebut Balai sebagai tempat roh nenek moyang untuk naik ke sorga. Demikian juga dibangun tempat Lungun sebagai tempat menyimpan tulang belulang keluarga yang telah meninggal sebelum acara Kuangkai.

2.4.2 Pola Ruang dalam Umaq dadoq

Umaq dadoq adalah suatu sistem tempat yang dimaksudkan sebagai hunian sistem komunal dalam kepemimpinan tertentu. Komunitas umaq dadoq adalah masyarakat yang terdiri atas beberapa rumah (amin). Amin-amin adalah suatu struktur sosial sekaligus struktur fisik bangunan yang berintegrasi dalam pola memanjang linier sehingga menjadi umag dadoq.

Umaq sendiri sebenarnya bukanlah rumah dalam arti bangunan tetapi merujuk pada pengertian tempat tinggal komunitas yang dipimpin oleh petinggi dari marga tertentu.



Gambar 2.9 Ruang pada Suku Dayak Kenyah
Sumber : Tjahjono, 2002:32

Tata ruang pada umaq dadoq adalah tata ruang tinggal komunal dari beberapa amin. Amin sendiri berarti satuan institusi tinggal yang mencakup suatu keluarga besar. Dalam penyelenggaraan kehidupan sebuah main dipimpin oleh seorang kepala keluarga.

Denah umaq dadoq biasanya terbagi dari dua bagian, secara memanjang yang terdiri atas *usei* dan *dalem amin*.

1. Usei

Usei merupakan ruang terbuka yang dibangun untuk ruang hidup atau tinggal secara kekeluargaan dalam kata lain yaitu sebagai tempat multi guna. Sebagai serambi amin, usei digunakan untuk menerima tamu, wadah untuk berinteraksi antar penghuni amin. Untuk usei pada bagian tengah biasa digunakan sebagai tempat rapat resmi untuk lelaki.

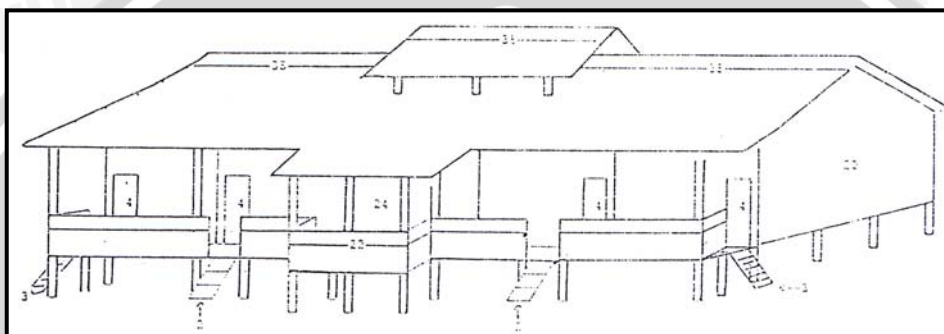
Secara arsitektural usei merupakan ruang terbuka umum warga umaq dadoq yang berada dibawah lindungan atap. Pada usei atau bagian depan lamin terdapat dua tangga, yaitu can amin dan can bulanpet. Can amin adalah tangga rumah didepan yang digunakan oleh keluarga sedangkan can bulanpet adalah tangga diujung ulu dan ilir rumah panjang yang digunakan untuk umum.

2. Dalem amin

Bilik amin merupakan tempat tinggal bagi keluarga besar yang membentuk satuan ekonomi dan sosial dasar masyarakat Kenyah. Ruang dalam sebuah bilik (dalem amin) merupakan suatu ruangan keluarga tertutup dengan dapurnya masing-masing, hanya keluarga dekat boleh masuk.

- Amin biasa merupakan bilik (rumah) untuk rakyat biasa atau budak yang biasanya berada pada bagian ujung dari lamin.
- Amin bangsawan merupakan bilik (rumah) untuk golongan bangsawan atau kerabat dekat dari kepala adat.
- Amin utama merupakan bilik (rumah) untuk kepala adat, biasanya mempunyai tinggi lantai dan atap yang berbeda dengan rumah lainnya. Selain itu amin utama lebih mewah berhiaskan ornament-ornament khas suku Dayak.

2.4.3 Bentuk dan tampilan



Gambar 2.10 Bentuk sederhana lamin
Sumber : Anonim ,2000:21

Lamin sebagai rumah tinggal suku Dayak mempunyai bentuk yang tidak jauh berbeda dengan rumah panjang Suku Dayak lainnya. Pada dasarnya suku Dayak banyak mendiami di pinggiran sungai sehingga umaq dadoq pun biasa dibangun menghadap ke arah sungai dengan bentukan dasar empat persegi panjang dan sedikit serambi yang menjorok ke depan. Biasanya sebuah umaqq dadoq panjangnya mencapai ratusan meter karena terus bertambah pada sisi kanan dan kirinya. Pada Dayak Kenyah ada satu atap yang lebih tinggi dari atap lainnya serta satu serambi yang lebih menjorok ke depan yang menandakan rumah kepala suku.

Rumah panjang merupakan rumah panggung yang mempunyai kolong yang difungsikan sebagai kandang. Pada setiap tiang yang berada dikolong biasaya berukiran, tiang yang satu dengan yang lainnya tidak mempunyai kesamaan ukiran. Adapun penghubung menggunakan tangga berukir yang dapat dinaikkan sewaktu-waktu.

2.4.4 Struktur & bahan

Bangunan umaq dadoq dikalangan Suku Dayak Kenyah umumnya menggunakan kayu ulin karena kuat untuk tiang-tiang yang memiliki garis tengah sampai satu meter. Selain itu juga menggunakan kayu meranti dan kayu kapur untuk

dinding dan lantai sedangkan atapnya yang disebut *kepang* menggunakan sirap yang terbuat dari kayu ulin berukuran 70 x 40 cm. Konstruksi menggunakan sistem lubang (pasak) dan ikat, untuk penyangga berat utama dilubangi sedangkan unsur yang lebih ringan menggunakan sistim ikat (tjahjojo, 2002). Kedalaman tiang-tiang lamin (tanpa pondasi) bisa mencapai dua meter dengan jarak empat meter antara tiang yang satu dengan tiang lainnya yang tingginya empat meter atau lebih diatas tanah. Adapun penghubung antara tanah dan lantai Lamin menggunakan tangga yang terbuat dari batang pohon dengan Ø 30 – 40 cm yang ditakik.

Lantai lamin untuk Dayak kenyah biasa terbuat dari papan lebar yang lebarnya bisa mencapai 1.5 meter dan panjang 10 m dan diletakkan dibagian serambi sedangkan lantai dikamar tidur terdiri dari papan yang berukuran kecil dan tidak seberapa tebal.



Gambar 2.11 Jarak lantai Lamin dari tanah diatas 2 meter
Sumber : www.kartanegara.com

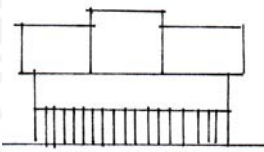
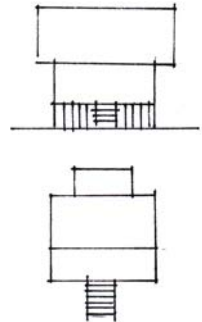
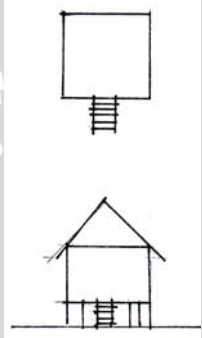
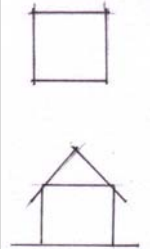
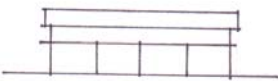
2.4.5 Tipologi bangunan

Tipologi bangunan rumah tinggal suku dayak kenyah terbagi menjadi beberapa macam tipe. Adapun tipe-tipe bangunan tersebut merupakan bagian alam *raya'usun tana'* suatu *Lepoq* yang menghubungkan kegiatan *umaq* (hunian) dengan uma (ladang). Tipe bangunan suku dayak Kenyah dapat dilihat pada tabel berikut :

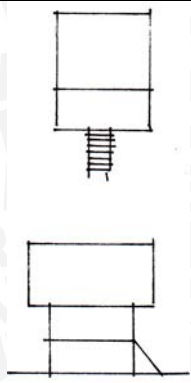
Tabel 2.2 Tipologi rumah dayak kenyah

No	Nama rumah	Keterangan	Gambar
1.	Umaq dadoq	▪ Dihuni sekitar 100-200 jiwa. ▪ Panjang sampai dengan 250 meter ▪ Tinggi tiang 3 – 5 meter ▪ Atap pelana	

Tabel lanjutan

2	Umaq tuhun / umaq bahi	▪ Dihuni beberapa kepala keluarga. ▪ Terletak didekat sungai (tuhun) ▪ Tinggi tiang 3 – 5 m	
3	Amin tengen	▪ Rumah tunggal ▪ Terdapat usei ▪ Konstruksi panggung dengan tinggi sekitar 4 meter. ▪ Terdiri atas 2 ruang dan satu tangga. ▪ Dihuni oleh 1 keluarga saja.	
4	Lepau	▪ Berada di diladang ▪ Denah berbentuk persegi empat ▪ Panggung dengan tinggi ± 2 meter. ▪ Tidak terdapat usei ▪ Dapat berkembang menjadi amin tengen	
5	Lepau anah	▪ Berada di ladang ▪ Sbg tempat memasak ▪ Terdiri atas satu ruang ▪ Tidak panggung ▪ Tidak berdinding ▪ Atap pelana	
6	Sun	▪ Tempat istirahat sementara. ▪ Berbentuk tempat duduk ▪ Panjang 3 meter	

Tabel lanjutan

7	Lepubung	▪ Sebagai tempat meyimpan bahan makanan dan peralatan. ▪ Konstruksi panggung dengan tinggi 2 meter. ▪ Tersdiri atas 2 tuang dan satu tangga. ▪ Ukuran biasanya 4 x 2 m. ▪ Dapat dihuni manusia	
---	----------	--	---

2.4.6 Ragam hias

Ragam hias pada bangunan Kenyah disebut *kalong*. *Kalong* pada dasarnya adalah bentuk atau motif dekoratif yang memiliki pola melingkar atau berliuk-liuk. *Kalong* tidak pernah dijumpai dalam bentuk geometris linear, tetapi rangkaian spiral yang membentuk komposisi, saling melingkupi, saling mencari keselarasan hubungan dan saling mengisi dalam menghindari kekosongan bidang

Pola *kalong* paling sedikit memiliki tujuh sumber figuratif : burung enggang, wajah manusia (udo), harimau, anjing, naga, tempayan dan beringin (munik). Pengungkapan figuratif *kalong* akan menjalin figur-figur utama tersebut ke dalam suatu komposisi yang biasa menghias dinding amin petinggi sebuah *umaq dadoq*.

Burung enggang selalu berada pada bagian atas suatu komposisi sedangkan motif manusia, binatang, benda-benda dan pohon menghias pada bagian tengah serta pada bagian bawah dijumpai figur naga atau unsur-unsur geometris abstrak yang sumbernya tidak harus dari alam. Ungkapan motif – motif tersebut merupakan simbolisme dari alam atas, alam tengah dan alam bawah.

Adapun warna yang mempunyai arti tradisional bagi hiasan dinding adalah putih, biru, kuning, hijau, dan hitam. Warna merah jarang digunakan di sembarang *kalong* sementara warna hitam bisa digunakan sebagai dasar dinding dan warna putih dan kuning sangat dominan digunakan sebagai *kalong*.

Motif dan ornament Dayak penerapannya bukan saja pada bangunan tetapi juga untuk tekstil dan alat-alat rumah tangga serta pada bagian-bagian rumah pemujaan.

Adapun arti dan nama ragam hias suku dayak bermacam – macam diantaranya :

- *Jantu Nguku* : Ragam hias awan beranak, motif ukiran terdiri dari daun-daunan yang didistrl demikian rupa dan diatur sehingga menyerupai sarang lebah.
- *Waniq Ngelekung* : ragam hias yang menyerupai sarang lebah, motif ukiran diambil dari daun-daunan yang didistrl sedemikian rupa dan diatur sehingga menyerupai sarang lebah.
- *Bengkolokokong Timang* : berarti ekor harimau, motif ukiran diambil dari daun-daunan yang diatur sedemikian rupa sehingga bentuknya seperti ekor harimau.

Secara umum ragam hias dinding pada tempat-tempat lain seperti pada topi, pakaian dan lain-lain menandakan kesamaan bahwa ruang hidup dapat dilihat dalam tiga lapis kategori yaitu, atas, tengah dan bawah.

2.5 Tinjauan Ruang Pamer

2.5.1 Museum

Museum ialah sebagai wadah bagi pelestarian dan perlindungan yang berfungsi mengumpulkan warisan alam dan budaya, dokumentasi dan penelitian ilmiah, konservasi dan preservasi, penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum, pengenalan dan penghayatan kesenian, pengenalan budaya daerah dan antar bangsa, visualisasi warisan alam dan budaya, cerminan pertumbuhan peradaban manusia serta pembangkit rasa takwa dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa (Pedoman Pembukuan Permuseuman di Indonesia, 1980).

Berdasarkan jenis koleksinya museum yang ada di objek wisata budaya Pampang merupakan jenis museum khusus yang didalamnya mengoleksi hal-hal yang berkaitan dengan kebudayaan suku Dayak. Secara faktor koleksi untuk menciptakan kenikmatan, kenyamanan serta perletakkan benda koleksi maka objek koleksi dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Objek dua dimensional, yang hanya dilihat atau dinikmati dari satu sisi saja, seperti gambar, foto-foto, peta-peta, denah dan lain-lain.
2. Objek tiga dimensional, yaitu objek yang bisa dilihat atau dinikmati dari berbagai sisi, seperti patung, arca, perkakas rumah tangga, alat perang, alat upacara dan lain-lain.

Untuk mencapai suatu suasana yang komunkatif antar pengunjung maka ada tiga metode sistem pameran yang digunakan yaitu :

1. Metode estetik, yaitu meningkatkan penghayatan terhadap nilai-nilai artistik dari warisan budaya yang tersedia.

2. Metode tematik atau metode intelektual, yaitu penyebarluasan mengenai fungsi, arti dan guna koleksi museum.
3. Metode romantik, yaitu menggugah suasana penuh pengetahuan dan harmoni pengunjung mengenai suasana dan kenyataan-kenyataan sosial budaya diantara berbagai suku bangsa

2.5.2 Gallery

Gallery atau ruang pameran adalah tempat untuk menyimpan ataupun memamerkan karya-karya seni rupa (seni lukis, seni kriya dan patung) yang dapat dikelola oleh lembaga atau perorangan dan bersifat komersil atau non komersil.

Menurut Udansyah (1978) dalam Maslucha (2002), dalam menata suatu pameran harus memperhatikan 3 faktor, yaitu

1. Faktor koleksi

Koleksi yang dipamerkan hendaknya ditampilkan secara utuh, sehingga harus bisa terkesan nilai-nilai hakekatnya disamping nilai-nilai lahiriah dan keindahan benda. Harus di hindari unsur-unsur dekorasi dan unsur lain yang bersifat dominan dari benda yang dipamerkan itu sendiri, sehingga mengganggu konsentrasi pengunjung.

2. Faktor pengunjung

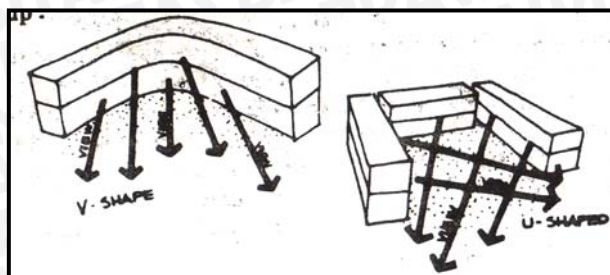
Pameran yang disajikan harus dapat memuaskan dan menyenangkan pengunjung. Susunan benda harus dapat mengarahkan pengunjung dan tata massanya juga dapat memberikan kebebasan bergerak. Sirkulasi pengunjung perlu diarahkan agar pameran dapat dinikmati dengan baik.

3. Faktor sarana

Dengan sarana penunjang yang memadai akan membuat pameran semakin menarik dan tidak membosankan.

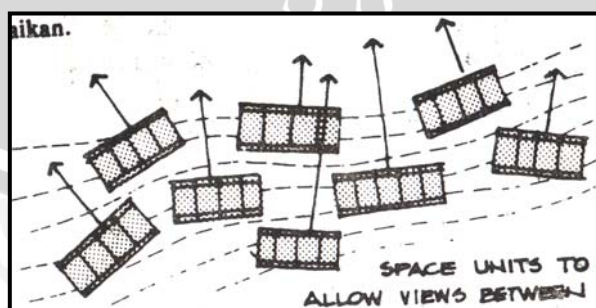
2.6 Tinjauan Teori Tata Letak Massa

Tata Letak massa dalam sebuah site dapat mempengaruhi orientasi massa serta pandangan sehingga tinjauan tata letak massa dapat membantu proses perancangan yang sesuai dengan objek rancangan yang terkait. Beberapa hal perencanaan mengenai orientasi pemandangan, antara lain :



Gambar 2.12 Arah tata massa membentuk arah orientasi
Sumber : Small R & Unterman R, 1983 : 100

1. Lapangan-lapangan / halaman berbentuk U ataupun V membuka arah pandangan unit-unit pada satu sisi.
2. Unit-unit yang menjenjang membuka pemandangan bagi banyak unit. Tanah yang datar dapat dibuat bertingkat dengan cara menekan sebuah unit satu lantai sedemikian, menempatkan sebuah deretan unit-unit dibelakang dengan ruang tamu dilantai kedua dan memanfaatkan atap unit yang didepan sebagai sebuah taman diatas atap. Deretan unit-unit dibelakang berikutnya bisa berada diatas puncak atap garasi parkir kelompok dan terpisahkan oleh sebuah halaman untuk sinar matahari dan udara. Halaman tersebut menjadikannya sebuah ruang halaman masuk yang menarik.
3. Kadang-kadang sebuah ruangan di atas atap dapat ditambahkan apabila dirasa tidak mungkin untuk memberikan pemandangan yang merata bagi semua unit-unit.
4. Sebuah deretan depan dari unit-unit dapat dipecahkan interval 2,4 atau 6 unit, dengan unit-unit lain ditempatkan dibelakang pembukaan memperoleh suatu pemandangan bingkai. Adapun pemandangan yang luas tersebut disarankan sebagai hal yang paling diinginkan, tetapi pemandangan terbingkai pun seringkali lebih menarik dan sebaiknya diabaikan.



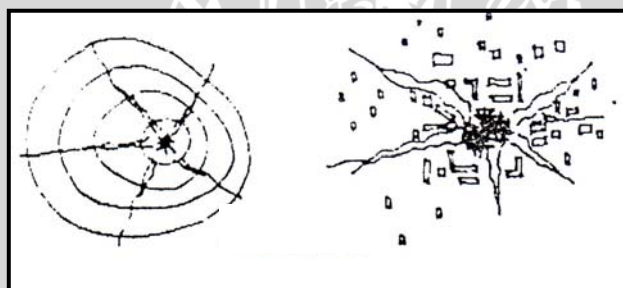
Gambar 2.13 Orientasi Tata massa
Sumber : Small R & Unterman R , 1983 : 100

Menurut Richard Unterman & Robert Small penataan massa harus memperhatikan beberapa hal yaitu :

1. Persyaratan-persyaratn program perencanaan site
2. Konsep pengembangan
3. Letak pintu masuk dan pola-pola sirkulasi utama
4. Ruang terbuka komunita

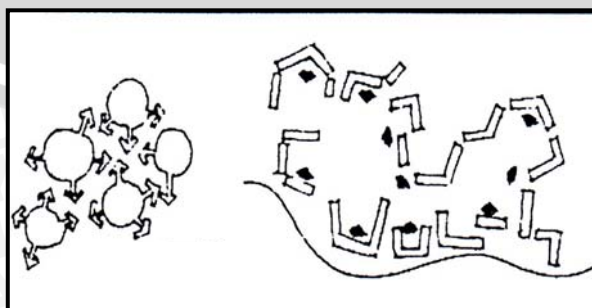
Selain itu terdapat beberapa pola dalam penataan massa yang terbentuk dari pola-pola ruang-ruang bangunan tersebut. Menurut Unterman & Robert Small, tatanan massa yang baik dan tepat mempunyai struktur komunita, antara lain :

1. Radial, bentuk ini memiliki pusat yang menjadi acuan organisasi-organisasi ruang serta merupakan pusat perkembangan unit-unit selanjutnya secara konsentris. Biasanya kepadatan berkurang ke luar, sedangkan menurut Rubenstein variasi dari organisasi radial adalah pola baling-baling dimana lengan-lengan linearnya berkembang dari sisi sebuah pusat berbentuk segi empat atau bujur sangkar dimana susunan ini menghasilkan suatu pola dinamis yang secara visual mengarah kepada gerak berputar mengelilingi ruang pusatnya.



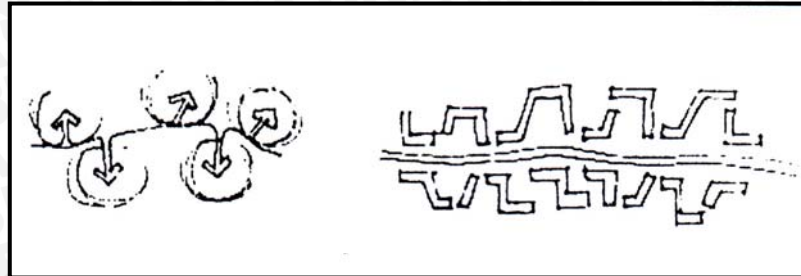
Gambar 2.14 Struktur komunita radial
Sumber : Small R & Unterman R

2. Memusat (fokus), bentuk ini menghubungkan tiap kelompok massa yang sama tinggi kepada ruang terbuka yang tadinya memisahkan. Ruang terbuka bisa memisahkan atau mengikat kelompok massa. Dalam hal ini kelompok massa diikat bersama-sama dengan pemusatannya pada ruang terbuka.



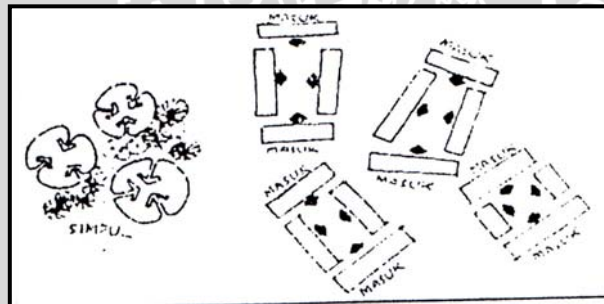
Gambar 2.15 Struktur komunita focus (pusat)
Sumber : Small R & Unterman R

2. Linier, bentuk ini mempersatukan daerah-daerah yang sama tingginya dengan sirkulasinya dalam sebuah linier. Bentuk ini bisa mengadaptasi adanya perubahan-perubahan topografi. Bentuknya bisa lurus, berkontur atau melengkung.



Gambar 2.16 Struktur komunita linier
Sumber : Small R & Unterman R

5. Simpul (nodal), bentuk ini meghubungkan tiap kelompok dengan kelompoknya sendiri dengan menggunakan ruang terbuka untuk berfungsi sebagai penyangga dan pemisah.



Gambar 2.17 Struktur komunita simpul
Sumber : Small R & Unterman R

2.7 Tinjauan Teori Ruang

2.7.1 Pengertian ruang

Ruang merupakan wadah atau kerangka dimana obyek dan kejadian tertentu berada. Menurut Ashihara (dalam Gunadi 1983), “ruang pada dasarnya terjadi karena adanya hubungan antara sebuah obyek dan manusia sebagai pengamat”.

Menurut Ching (1979) menyatakan bahwa bentuk adalah ciri utama yang menunjukkan suatu “ruang”. Ruang dibatasi dan dibentuk oleh dinding, lantai dan langit-langit atau atap. Kehadiran ruang secara visual menjadi makin terasa apabila elemen – elemen pembatasnya makin jelas terwujud. Adapun elemen pembentuk ruang menurut fungsinya terbagi atas :

1. Elemen lantai sebagai pembentuk ruang

Lantai merupakan salah satu elemen pembentuk ruang yang sifatnya dapat memisahkan atau menyatukan tergantung fungsinya. Kesatuan ruang dapat terjadi akibat peninggian dan penurunan elemen lantai terhadap keadaan sekelilingnya. Hal ini tergantung pada skala perbedaan ketinggiannya dan penurunannya (Ching, 1979).

Kesatuan ruang menurut Ching yaitu sebagai berikut :

- a. Sisi – sisi bidang tertentu tanpa batas, kesatuan hubungan ruang dan visual dipertahankan, pencapaian secara fisik dengan mudah diterapkan.
- b. Beberapa hubungan visual dipertahankan, kesatuan ruang terputus, pencapaian secara fisik menuntut adanya tangga atau ramp.
- c. Keutuhan visual atau ruang terputus, daerah bidang ditinggikan diisolir dari tanah atau bidang lantai, bidang yang ditinggikan diubah menjadi unsur atap dari ruang dibawahnya.

2. Elemen langit-langit sebagai pembentuk ruang

Langit-langit adalah elemen yang sesuai untuk pembentukan ruang pameran (exhibition hall) dimana dibutuhkan suatu ruang luas tanpa adanya partisi, Gardner (1960). Langit-langit yang sebagian terbuka dibiarkan terbuka dapat berfungsi untuk keperluan ekonomis serta memberikan kemudahan pengaturan sirkulasi.

Langit-langit merupakan elemen non struktural yang membatasi pandangan manusia dan juga berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan komponen penunjang pencahayaan sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi kehadirannya fungsi ruang.

Tinggi rendah letak langit-langit sangat mempengaruhi kegiatan yang berlangsung yang dilingkupinya. Disamping itu, elemen langit-langit yang diturunkan atau dinaikkan dapat mempertegas skala ruang yang dilingkupi.

3. Elemen dinding sebagai pembentuk ruang

Dinding adalah komponen vertikal yang sifatnya tegas yang berfungsi serupa dengan lantai dan langit-langit, membatasi dan mengorganisasi ruang dalam (interior space).

Elemen dinding merupakan elemen pembatas yang mengontrol alur pergerakan dan mengontrol jalur sirkulasi dari suatu ruang ke ruang lainnya. Adapun sifatnya yang tegas ini, elemen dinding dapat dipergunakan untuk memisahkan ruang dengan tujuan tertentu yang disebabkan oleh perbedaan lingkungan, serta memisahkan ruang yang berkaitan dengan aktifitas maupun lingkungan yang berisiko.

2.7.2 Fungsi ruang

Fungsi ruang didasarkan atas pelaku aktifitas yang dilakukannya. Pembentukan sebuah ruang akan menghasilkan kualitas ruang yang merupakan suatu tujuan yang akan dicapai dalam pembentukan sebuah ruang. Ashihara (dalam Gunadi 1983), kualitas sebuah ruang dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain yaitu :

1. Elemen pembentuknya
2. Jenis sirkulasi dan pencapaiannya Sistem akustik
3. Sistem utilitas yang menunjangnya
4. Lagam atau gaya
5. Tingkat sosial pcnggunanya

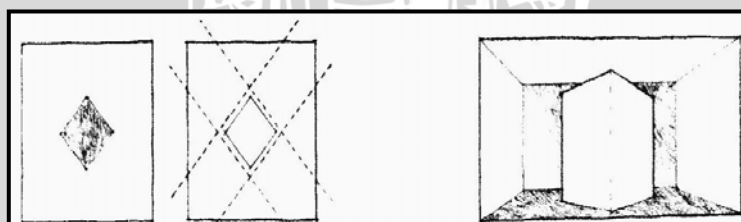
2.7.3 Tinjauan Integrasi Ruang

Tinjauan integrasi massa dapat dilihat dari pola hubungan ruang yang ada dalam massa tersebut. Pola hubungan ruang menurut Ching (2000) adalah :

1. Ruang didalam ruang

Di dalam jenis hubungan ruang ini, ruang yang lebih besar berfungsi sebagai suatu daerah tiga dimensi untuk ruang kecil didalamnya. Agar konsep ini mudah dicerna, penting adanya suatu pembedaan yang jelas dalam ukuran diantara kedua ruang.

Untuk dapat menarik perhatiannya, ruang yang dalam dapat memanfaatkan wujud luarnya, tetapi diorientasikan dalam bentuk lain.



Gambar 2.18. Ruang dalam ruang
Sumber : Ching (2000)

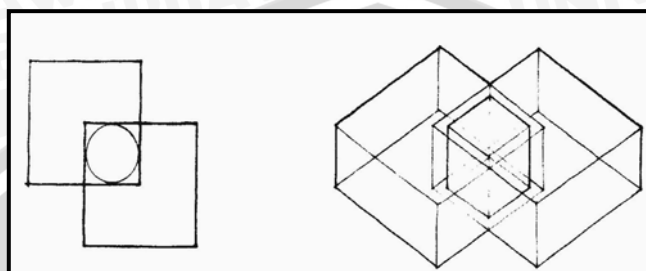
2. Ruang yang saling berkaitan

Suatu hubungan ruang yang saling berkaitan dihasilkan oleh *overlapping* dua daerah ruang dan membentuk suatu daerah bersama. Jika dua buah massa membentuk suatu ruang berkaitan seperti ini, masing-masing mempertahankan identitasnya dan definisinya. Tetapi hasil konfigurasi keduanya yang saling berkaitan akan tergantung kepada sejumlah penafsiran.

Bagian yang saling berkaitan dari dua buah volume dapat digunakan bersama secara seimbang dan merata oleh masing-masing ruang.

Bagian yang saling berkaitan dapat melebur dengan salah satu ruang dan menjadi bagian yang menyatu dengan ruang tersebut

Bagian yang saling berkaitan dapat mengembangkan integritasnya sebagai sebuah ruang yang berfungsi untuk menghubungkan kedua ruang aslinya.

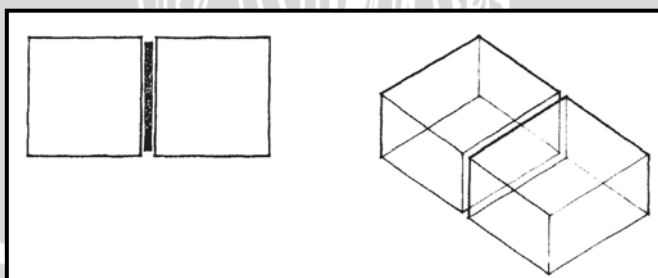


Gambar 2.19 Ruang yang saling berkaitan
Sumber : Ching (2000)

3. Ruang yang bersebelahan

Bersebelahan adalah jenis hubungan ruang yang paling umum. Hal tersebut memungkinkan definisi yang jelas dan untuk masing-masing ruang menjadi jelas terhadap fungsi dan persyaratan simbolisnya. Tingkat kontinuitas visual maupun ruang yang terjadi antara dua ruang yang berdekatan akan tergantung pada sifat alami bidang yang memisahkan sekaligus menghubungkan keduanya.

Ruang-ruang pada kedua bangunan ini sangat individualis dalam hal ukuran, wujud, dan bentuk. Dinding-dinding yang mengelilingi, menyesuaikan bentuknya untuk menampung perbedaan antara ruang-ruang yang bersebelahan.



Gambar 2.20 Ruang yang bersebelahan
Sumber : Ching (2000)

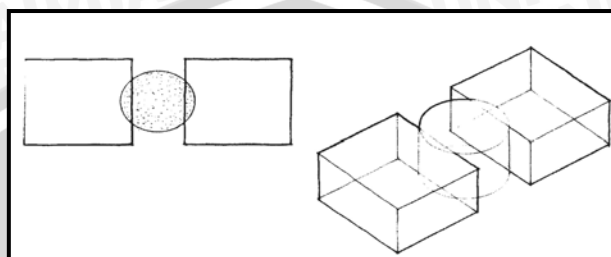
4. Ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama

Dua buah ruang yang terpisah oleh jarak dapat dihubungkan atau dikaitkan satu sama lain oleh ruang ketiga yaitu ruang perantara. Hubungan visual dan

hubungan keruangan antara dua ruang tergantung pada sifat ruang ketiga digunakan bersama-sama.

Ruang perantara dapat berbeda dalam bentuk dan orientasi dari kedua ruang lainnya untuk menunjukkan fungsinya sebagai penghubung.

Bentuk ruang perantara dapat terjadi dengan sendirinya atau ditentukan oleh bentuk orientasi dari kedua ruang yang terkait.



Gambar 2.21 Ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama
Sumber : Ching (2000)

2.7.4 Ruang luar

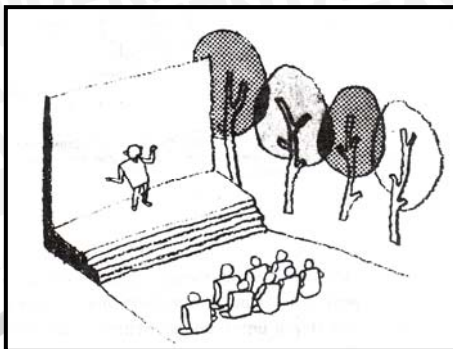
Ruang luar ialah ruang yang terjadi dengan membatasi alam. Ruang luar dipisahkan dari alam dengan memberi kerangka atau bingkai (frame). Ruang luar juga berarti sebagai ruang yang mempunyai arti sepenuhnya dengan maksud tertentu dan sebagai bagian dari alam Ashihara (dalam Gunadi 1983).

Menurut Hakim etl (2002) ruang umum adalah tempat atau ruang yang terbentuk karena adanya kebutuhan akan perlunya tempat untuk bertemu ataupun berkomunikasi satu sama lainnya.

Dalam merencanakan ruang luar ialah bagaimana caranya menciptakan ruang yang memungkinkan orang dapat bergerak dengan bebas ke segala arah, Ashihara dalam gunadi (1983 : 63) membagi ruang tersebut menjadi dua, yaitu

1. Ruang untuk bergerak yang digunakan untuk :
 - a. Menuju ketempat penting
 - b. Berjalan-jalan dengan bebas
 - c. Olah raga dan pertandingan
 - d. Aktivitas-aktivitas massal misalnya parade, dan sebagainya.
2. Ruang untuk tinggal ditempat yang digunakan untuk :
 - a. Duduk-duduk, istirahat, menikmati pemandangan, membaca buku, menunggu kawan, bercakap-cakap, merayu kekasih dan beramah tamah.
 - b. Tempat menyanyi, diskusi, pidato, pertemuan, upacara umum dan keagamaan, makan dan minum, piknik.

- c. Kolam air mancur, fasilitas umum
- d. Aktivitas-aktivitas sejenisnya



Gambar 2.22 Salah satu contoh ruang untuk tinggal ditempat
Sumber : Ashihara, (1983) : 64

Ruang ini harus di lengkapi dengan semak-semak, pohon-pohon peneduh, lampu-lampu penerangan, lansekap, dan hal lainnya yang menyenangkan sehingga dapat mendukung kegiatan tersebut.

Hakim & Utomo (2003 : 52) membagi fungsi ruang terbuka, diantaranya :

1. Fungsi sosial
 - a. tempat bermain dan bersantai
 - b. tempat komunikasi sosial
 - c. tempat peralihan dan menunggu
 - d. sarana penghubung antar satu tempat dengan tempat lainnya
 - e. pembatas diantara massa bangunan
 - f. sarana untuk menciptakan kebersihan, kesehatan, keserasian, dan keindahan lingkungan.
2. Fungsi ekologis
 - a. menyerap air hujan
 - b. pengendali banjir dan pengatur tata air
 - c. pelembut arsitektur bangunan

2.7 Tinjauan Teori Bentuk dan Tampilan Bangunan

Dalam dunia arsitektur pengetahuan dari kata “bentuk” dapat mempunyai pengertian yang berbeda-beda sesuai dengan pandangan dan pemikiran pemiliknya. Berikut adalah beberapa pengertian dari kata bentuk :

1. Hugo Haring menyimpulkan bahwa bentuk adalah suatu perwujudan dari organisasi ruang yang merupakan hasil dari suatu proses pemikiran. Proses ini didasarkan atas pertimbangan fungsi dan usaha pernyataan diri (ekspresi).

2. Benjamin Handler mengatakan bentuk adalah suatu keseluruhan dari fungsi-fungsi yang bekerja secara bersamaan, yang hasilnya merupakan susunan benda.
3. Menurut Hakim & Utomo, bentuk adalah sebuah benda 3 (tiga) dimensi yang dibatasi oleh bidang datar, bidang dinding dan bidang pengatap. Bentuk sebuah benda dapat berupa benda masif/padat ataupun benda yang berongga, disebut mempunyai ruang.
4. Menurut Gie, 1986 (dalam Patricia, 2003:16), suatu bentuk akan mendapat tanggapan dari orang yang mengamati apabila bentuk tersebut mempunyai nilai estetika, dapat diartikan sebagai kemampuan suatu benda untuk menimbulkan tanggapan pada orang yang mengamati benda tersebut.

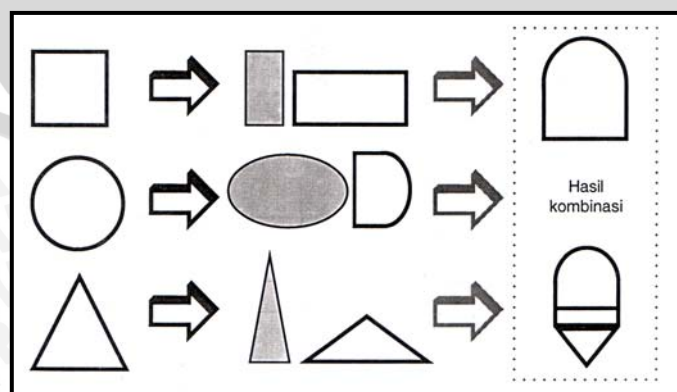
Bentuk sebuah benda dapat pula dibedakan dalam kategori bentuk alami dan bentuk binaan (buatan manusia). Hakim & Utomo (2003 : 68) menyimpulkan bahwa dari tampilannya bentuk dapat dibagi dalam :

1. Bentuk yang teratur, yakni bentuk geometris, kotak kubus, kerucut dan piramid.
2. Bentuk yang lengkung, yakni bentuk-bentuk alami
3. Bentuk yang tidak teratur

Adapun sifat atau karakter dari tiap bentuk masing-masing mempunyai kesan tersendiri.

1. Bentuk kubus atau persegi mempunyai kesan statis, stabil, formal, monoton dan masif.
2. Bentuk bulat atau bola memberi kesan tuntas, labil, bergerak dan dinamis.
3. Bentuk segitiga dan meruncing memberi kesan aktif, energik, tajam, serta mengarah.

Bentuk- bentuk diatas jika digabungkan akan menjadi suatu komposisi yang menarik yang dapat melambangkan dan menyimbolkan suatu makna.



Gambar 2.23 Komposisi bentuk
Sumber :Hakim R & Utomo H, (2003) : 69

Bentuk dalam suatu bangunan dapat mengesankan sesuatu yang monumental. Adapun dua jenis monumental Ashihara (dalam Gunadi, 1983) :

1. Monumental yang dicapai dengan memencilkan satu obyek terhadap obyek – obyek lain. Monumental terjadi karena elemen vertikal seperti tugu / obelisk atau menara diletakkan ditengah- tengah ruang negatif. Monumental terjadi bila antara obyek dan ruang negatif tidak saling terdapat perembesan dan penembusan ruang. Monumental menjadi makin unik dan makin tinggi kualitasnya bila terdapat keseimbangan antara obyek dan ruang negatif sebagai ruang bayangannya. Tetapi bila ada obyek lain yang mengganggu ruang bayangan disekitar monumen maka keseimbangan tadi juga akan terganggu dan nilai monumentalitasnya akan berkurang secara drastis.
2. Monumental terjadi dari suatu rencana dengan bangunan-bangunan yang dikelompokkan membentuk kelompok (cluster).

2.8.1 Pengolahan tampak bangunan

Pengolahan tampak sebuah bangunan, selalu dipengaruhi oleh dua hal, Soepadi (1985) membagi nya menjadi :

1. Faktor dalam, berupa hal-hal yang berada dalam sosok bangunan itu sendiri, secara ringkas berwujud denah dan potongan bangunan tersebut. Denah dan potongan ini sudah merupakan sintesa dari segala permasalahan dasar yang menyangkut ruangan-ruangan, baik yang menyangkut tata letak horisontal maupun vertikal, hubungan ruang baik yang berupa hubungan fisik, lalu lintas maupun visual, pencahayaan dan pengudaraan, persyaratan dan perlengkapan dan lain sebagainya.
2. Faktor luar, berupa hal-hal yang berada diluar sosok bangunan tersebut, tetapi secara langsung maupun tidak, akan sangat penting untuk dipertimbangkan dan diperhitungkan pengaruhnya didalam pengolahan tampak luar bangunan. Secara global, faktor luar ini merupakan faktor alam, antara lain letak tapak, situasi dan kondisi disekitar tapak, arah edar matahari, potensi-potensi alam seperti pemandangan baik suasana-suasana alam khusus, lingkungan buatan yang sudah menyatu dengan alam sekitar.

2.8.2 Karakter tampilan tampak

Dalam menampilkan sebuah tampak bangunan maka akan terbentuk adanya sebuah karakter dari bangunan tersebut. Soepadi (1985) menyimpulkan 3 macam karakter tampilan yang bisa diciptakan dari bangunan itu sendiri, yaitu

1. Karakter netral

Jika bangunan yang ingin ditampilkan berkarakter netral, maka pola pengolahan tampak bangunan dapat diarahkan kepada bentuk-bentuk yang bersifat fungsional, misalnya menyetengahkan kolom-kolom, dinding dan lisplank atau garis-garis luar denah sebagaimana adanya. Elemen tampak yang dipakai biasanya garis-garis sederhana yang mencerminkan sifat tenang. Jika ada bidang-bidang masif yang harus tampil maka bidang tersebut benar-benar tampil sebagaimana adanya dalam denah yang berkaitan dengan bidang tersebut. Warna-warna yang ditampilkan juga bersifat netral, lembut dan tidak menyolok.

2. Karakter kuat / menonjol

Dalam menampilkan karakter ini memerlukan pengolahan tampak luar yang dinamis, penuh permainan atas elemen-elemen tampak dan menuntut kreativitas positif. Setiap elemen-elemen bangunan dicoba untuk dapat diolah dan ditampilkan, misalnya kolom, dinding, lisplank, bidang-bidang masif, bidang-bidang kaca, detail-detail denah dan lain sebagainya.

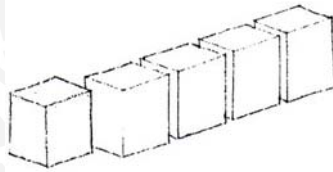
Tampak luar dapat dibentuk oleh permainan garis-garis yang kuat, bidang-bidang tidak lagi sekedar datar atau polos, kombinasi dan komposisi dinamis serta pengolahan sudut-sudut denah yang bervariasi. Selain itu pengolahan karakter ini dapat memanfaatkan efek-efek bayangan matahari, sehingga seringkali bentuk-bentuk yang diciptakan sangat mengandalkan permainan permukaan bidang dalam bentuk patahan-patahan, lekukan-lekukan, tonjolan-tonjolan.

3. Karakter yang eksklusif

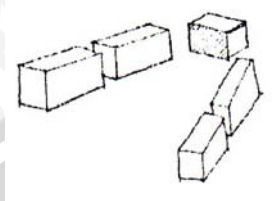
Pemunculan karakter ini biasa disebabkan adanya fungsi-fungsi yang istimewa, lokasi tapak yang eksklusif pula atau memang bangunan tersebut merupakan produk teknologi yang sangat maju. Pengolahan biasanya mencakup keseluruhan bangunan sebagai satu bentuk utuh, yang mendapat pengolahan secara utuh pula. Dua hal yang dapat dimanfaatkan dalam memunculkan karakter ini, yaitu bentuk dan strukturnya.

Irama suatu massa dan garis merupakan cara yang paling meyakinkan untuk memperoleh pertalian serta daya tarik. Bangunan yang memiliki kesan menarik perhatian pengamat, menurut White (dalam Besuni, 2003 : 21) dapat ditimbulkan dengan alternatif sebagai berikut :

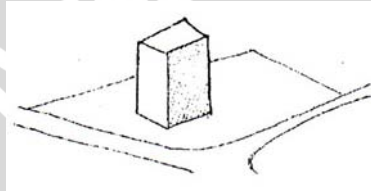
1. Kedudukan yang berbeda dari bangunan lainnya yang sejenis



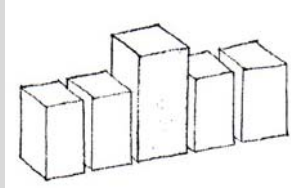
2. Bangunan yang berfungsi sebagai sumbu atau poros



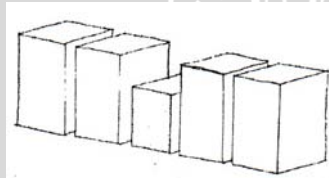
3. Penempatan yang berbeda dengan tapaknya.



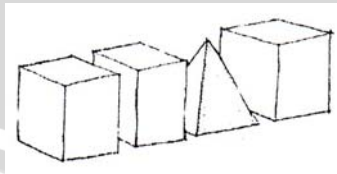
4. Bangunan yang tertinggi diantara bangunan sekitarnya.



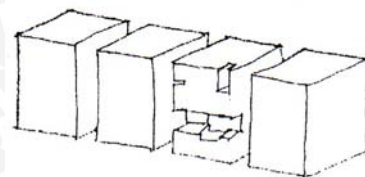
5. Bangunan yang terendah diantara bangunan sekitarnya.



6. Penggunaan bentuk yang berbeda dengan sekitarnya.



7. Penggunaan detail, warna yang berbeda dengan sekitarnya.



Gambar 2.24 Alternatif tampilan bangunan yang berkesan menarik

BAB III

METODE KAJIAN

Metode pengkajian yang digunakan adalah metode deskriptis-analitis. Permasalahan dibahas tahap demi tahap, mulai dari mengumpulkan data-data dan teori-teori pendukung, serta dilengkapi survey lapangan yang disusun secara sistematis sehingga diperoleh suatu kesimpulan.

Tahapan kajian ini meliputi:

- a. Tahap perumusan masalah dan tujuan
- b. Tahap pengumpulan data

Mencari data-data yang berhubungan dengan permasalahan. Pengumpulan data primer (pengamatan secara langsung di lapangan) dan data sekunder (studi pustaka dan studi-studi lain yang mendukung).

- c. Tahap pengolahan data

Pengolahan data akan menggunakan metode analisa dan sintesa. Merupakan alternatif-alternatif pemecahan terhadap permasalahan untuk memperoleh konsep perancangan/konsep desain, yang dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Analisa

Tahapan analisa disini meliputi analisa serta jenis pendekatan yang dipakai untuk menganalisa. Analisa meliputi analisa fungsi, ruang, bentuk, pelingkup, dan tautan.

- 2) Sintesa

Sintesa merupakan kesimpulan dari analisa yang menghasilkan konsep yang diwujudkan dalam konsep desain yang nantinya dijadikan acuan atau pedoman pada proses perancangan.

- d. Tahap perancangan
- e. Evaluasi/*feed-back*

3.1. Tahap Perumusan Masalah dan Tujuan

Merumuskan masalah dan tujuan, tahapan ini dirinci dalam:

- a. Tinjauan latar belakang, latar belakang munculnya permasalahan yaitu belum terwadahnya beberapa aktifitas serta belum tertata secara optimal disekitar kawasan wisata Pampang. Adapun aktifitas yang belum terwadahi berpotensi

sebagai upaya pengenalan dan pelestarian kebudayaan Dayak. Hal ini mengakibatkan perlunya perancangan kembali wisata budaya Pampang.

- b. Tujuan dari penyusunan laporan ini adalah untuk merancang kembali bangunan pada kawasan wisata budaya Pampang sebagai upaya pelestarian dan pengembangan kebudayaan Dayak, khususnya Dayak di Kalimantan Timur.

3.2. Tahap Pengumpulan Data

Mengumpulkan data-data yang dapat dipergunakan sebagai dasar pertimbangan dalam perancangan kembali objek wisata budaya Pampang di Samarinda, baik berupa data primer maupun data sekunder. Pengumpulan data dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan dalam rancangan desain. Data primer diperoleh dari hasil survei langsung di lapangan mengenai kondisi sebenarnya yang akan diaplikasikan dalam rancangan. Data sekunder diperoleh melalui pengamatan secara tidak langsung tetapi akan menjadi bahan pendukung dalam penyelesaian permasalahan. Data sekunder dapat berupa sumber-sumber yang bersangkutan dengan objek kajian serta sumber-sumber yang dapat mendukung proses perencanaan. Adapun data-data tersebut terdiri atas :

3.2.1. Data primer

A. Studi Lapangan

Mengadakan observasi langsung dan mengamati kondisi lapangan untuk mendapatkan data-data mengenai kondisi eksisting tapak dan sekitarnya yang tidak mungkin didapat melalui studi literatur. Studi lapangan dilakukan untuk :

1. Mengetahui dan memperoleh kondisi fisik sekitar tapak, kondisi bangunan di kawasan wisata tersebut serta perkembangannya.
2. Mengetahui kondisi kehidupan masyarakat Dayak serta potensi-potensi daerah sekitar yang dapat digunakan sebagai bahan analisa untuk mengembangkan wisata yang akan dirancang.
3. Mendapatkan data tentang fasilitas yang ada di kawasan wisata tersebut.
4. Untuk melengkapi studi lapangan tersebut, dilakukan dokumentasi dengan teknik pemotretan.

B. Wawancara

Wawancara dilaksanakan dalam rangka studi lapangan yang dilakukan dengan dinas-dinas dan instansi terkait. Adapun tujuan wawancara untuk mendapatkan data-data mengenai objek wisata, bagaimana perkembangan obyek wisata yang akan datang, hasil evaluasi terhadap obyek wisata, serta peraturan-peraturan terkait yang

akan menjadi bahan masukan dan pertimbangan dalam proses perancangan.

Wawancara dilakukan dengan :

1. Dinas Pariwisata Kota Samarinda untuk mengetahui perkembangan pariwisata di Pampang serta rencana pengembangan obyek wisata tersebut.
2. Dinas Permukiman dan Pengembangan Kota Samarinda untuk mengetahui tata ruang untuk fasilitas pariwisata serta peraturan perencanaan pembangunan.
3. Pengurus kesenian di objek wisata budaya Pampang serta penjual kerajinan disekitar kawasan wisata untuk mengetahui perkembangan dan permasalahan di kawasan tersebut.

3.2.2. Data sekunder

A. Studi Literatur

Mengumpulkan data-data kepustakaan yang sesuai dengan obyek rancangan, meliputi buku-buku, majalah dan jurnal serta media internet yang bertujuan untuk :

1. Mendapatkan data – data mengenai peraturan Pemerintah Kota Samarinda yang berkaitan dengan lokasi tapak. Adapun ketentuan tersebut diperoleh dari buku Rencana Tata Ruang Wilayah, Kota Samarinda.
2. Mengetahui keadaan pariwisata di Kalimantan Timur untuk mengetahui potensi dan objek wisata yang perlu dikembangkan.
3. Mendapatkan informasi mengenai keadaan suku Dayak seperti, kehidupan sehari-hari, adat-istiadat, bangunan adat serta tempat tinggal. Hal tersebut dapat mendukung proses perancangan sebagai upaya pemunculan karakteristik dari suku Dayak
4. Mendapatkan informasi mengenai semua kesenian dan hasil kesenian Suku Dayak, dimana hal tersebut akan dilibatkan dalam proses analisa.
5. Teori-teori disiplin ilmu lain yang berkaitan dengan tujuan perancangan.

B. Studi Komparasi

Mengadakan studi banding mengenai objek atau fungsi sejenis sebagai masukan serta pertimbangan dalam proses perancangan. Adapun studi banding tersebut yang dibahas mengenai bentuk dan tampilan bangunan, ruang serta fungsi yang diwadahi.

Salah satu studi banding pada pusat perbelanjaan Citra Niaga di Samarinda. Adapun yang melatar belakangi pemilihan studi banding karena penggunaan kultur budaya yang sama, yaitu menggunakan arsitektur suku Dayak (rumah Lamin) yang

ditransformasi sesuai dengan kebutuhan yang ada sekarang. Dengan studi banding tersebut melalui pendekatan kultur diharapkan dapat mengungkapkan citra tradisional setempat. Walaupun dari segi kefungsiannya kurang sama, namun studi banding tersebut dapat menjadi masukan dalam menganalisa pengolahan site, bentuk dan tampilan bangunan.

3.3. Tahap Pengolahan Data

Pengolahan data menggunakan beberapa tahapan yaitu analisa dan sintesa, yang dijelaskan sebagai berikut:

3.3.1. Analisa

Menguraikan pendekatan bentuk dari setiap elemen rancangan wisata budaya Pampang ditinjau dari prinsip-prinsip arsitektur. Adapun tahapan analisa dijelaskan sebagai berikut :

1. Analisa fungsi

Analisa fungsi dilakukan dengan metode pendekatan penganalisaan terhadap pola aktifitas, pengelompokan aktifitas dan perilaku manusia (*behaviour setting*). Karakteristik manusia merupakan aspek penting yang akan dianalisis untuk menentukan kebutuhan dan aktivitas ruang serta menentukan kebutuhan ruang dan pola hubungan ruang. Pertimbangan terhadap aktivitas menentukan fungsi ruang yang diciptakan, yaitu fungsi primer, fungsi sekunder maupun fungsi tersier.

2. Analisa ruang

Analisa ruang dilakukan dengan menganalisa kebutuhan ruang -ruang berdasarkan aktifitas manusia yang akan diwadahi. Analisa ruang ini termasuk analisa kebutuhan ruang dalam dan ruang luar. Adapun proses penganalisaan ruang perlu melibatkan aktivitas manusia sebagai pengguna terkait dengan faktor kemudahan dan kenyamanan. Analisa ruang ini meliputi:

- a. Kebutuhan ruang
- b. Pengelompokan ruang
- c. Perhitungan jumlah pelaku aktifitas
- d. Studi besaran ruang

3. Analisa Bentuk

Pendekatan yang dipakai dalam menganalisa bentuk pada kawasan wisata budaya Pampang menggunakan metode tipologi dan transformasi. Pendekatan tipologi digunakan sebagai alternatif penentuan bentuk dasar bangunan dan tampilan

bangunan arsitektur tradisional suku Dayak Kalimantan Timur sedangkan transformasi digunakan untuk tampilan bangunan yang dicapai melalui ekspresi budaya Kalimantan Timur.

4. Analisa Tautan

Analisa Tautan ini termasuk analisa spatial/ lingkungan tapaknya (alamiah dan buatan) untuk memahami karakteristik tapak (iklim, air, tanah, topografi, vegetasi, dan kehidupan makhluk hidup lainnya) yang penting bagi rancangan tapak. Analisa ini termasuk analisa pengaruh dan keterkaitan bangunan terhadap lingkungan sekitar. Analisis tapak yang dimaksud adalah menganalisis terhadap potensi dan kendala yang mungkin timbul dalam rancangan terkait dengan tapak yang ada.

3.3.2. Sintesa

Sintesa merupakan kesimpulan dari analisa yang menghasilkan konsep programmatik yang diwujudkan dalam konsep desain yang nantinya dijadikan acuan atau pedoman pada proses perencanaan dan perancangan. Adapun uraian data dapat menemukan pemecahan masalah, diantaranya :

1. Konsep ruang luar

Merupakan analisa terhadap penataan ruang dan bangunan pada suku Dayak kenyah yang berkonsep pada sebuah *Umaq dado*. Adapun konsep ini diambil melalui pendekatan terhadap tatanan massa pada site.

2. Konsep ruang dalam

Merupakan hasil analisa terhadap kegiatan/aktivitas manusia pada perancangan kembali objek wisata budaya, yang meliputi : jenis dan kebutuhan ruang, bentuk dan elemen ruang serta sirkulasi.

3. Konsep bentuk dan tampilan

Menggunakan pendekatan typologi Umaq Dadoq (rumah panjang) ke dalam tampilan bangunan.

3.4. Tahap Perancangan

Konsep yang berupa perencanaan dan perancangan, ditransformasikan ke dalam tahapan pra-rancangan dan pengembangan rancangan. Perancangan ini ditransformasikan dalam bentuk sketsa ide perancangan kemudian dalam bentuk gambar-gambar perancangan/desain skematik berupa *site plan*, *layout plan*, denah, tampak, potongan, *perspektif* suasana serta detail arsitektural.

3.5. Evaluasi/*feed-back*

Suatu perancangan tidaklah pernah sempurna pada tahap perencanaan senantiasa berubah, maka digunakanlah feedback sebagai langkah reevaluasi dan modifikasi. Penghimpunan data kemudian dianalisa lalu menghasilkan kesimpulan yang kemudian dilakukan penelaahan kembali guna melihat tanggapan perancangan terhadap tujuan dan kegunaan kajian dari bangunan tersebut.



Skema metode perancangan

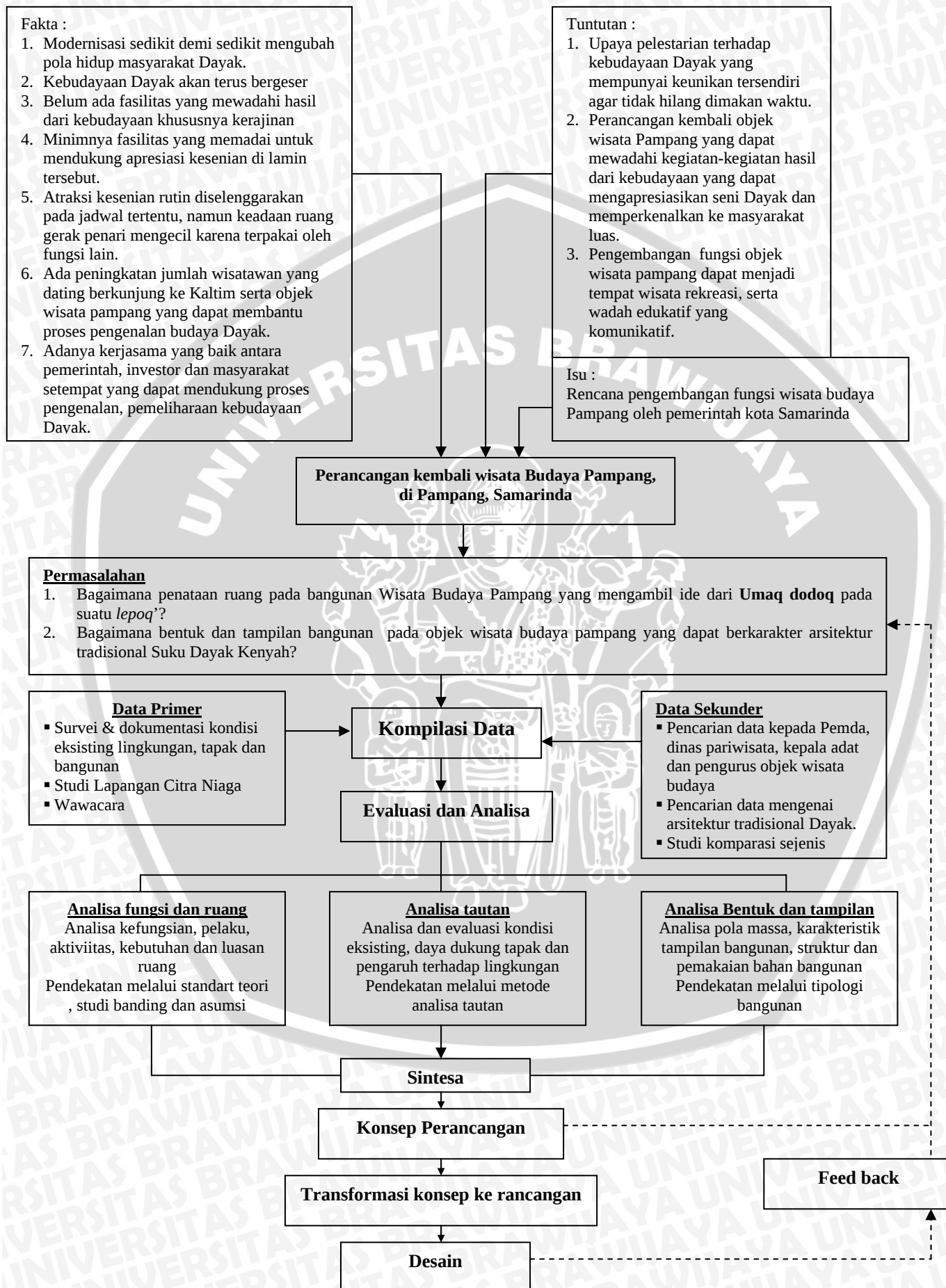


Diagram 3.1. Kerangka pembahasan perancangan kembali wisata budaya Pampang, Samarinda

Sumber : Hasil analisa

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

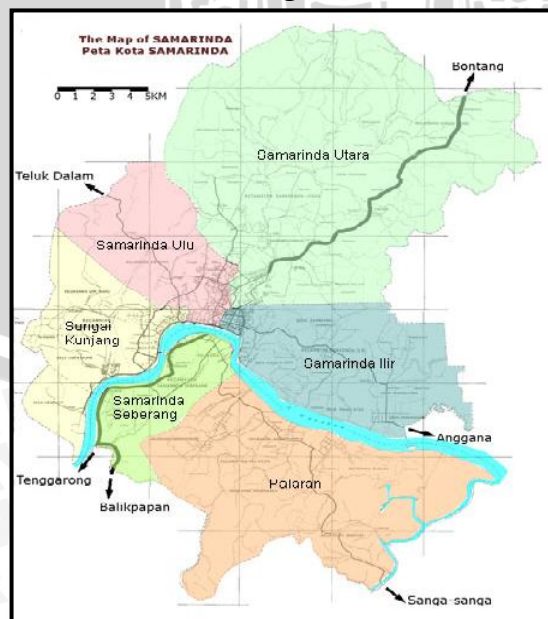
4.1 Tinjauan kota Samarinda

4.1.1 Kondisi fisik kota Samarinda

Samarinda merupakan ibukota propinsi Kalimantan timur, secara geografis terletak di antara $0^{\circ}21'18''$ – $1^{\circ}09'16''$ lintang selatan dan $116^{\circ}15'36''$ – $117^{\circ}24'16''$ bujur timur yang wilayahnya meliputi luas 718 km.

Wilayah Samarinda dikelilingi oleh kabupaten Kutai Kartanegara, sehingga sebelah barat, timur, utara dan selatan berbatasan langsung dengan Kabupaten Kutai kartanegara. Adapun wilayah administrasi Samarinda meliputi 4 kecamatan ditambah 2 pembantu kecamatan menjadi 6 kecamatan, yaitu

1. Kecamatan Palaran, dengan 4 kelurahan dan 1 desa mempunyai luas 151,04 km²
2. Kecamatan Samarinda Ilir, dengan 8 kelurahan dan 5 desa mempunyai luas 104,88 km².
3. Kecamatan Samarinda Seberang, dengan 5 kelurahan mempunyai luas 40,48 km².
4. Kecamatan Sungai Kunjang dengan 4 kelurahan dan 1 desa mempunyai luas 69,03 km².
5. Kecamatan Samarinda Ulu dengan 8 kelurahan mempunyai luas 58,26 km².
6. Kecamatan Samarinda Utara dengan 6 kelurahan mempunyai luas 294,31 km².



Gambar 4.1 Peta administrasi kota Samarinda
Sumber : www.sasamba.or.id

A. Kondisi iklim & hidrologi

Secara umum keadaan iklim di kota Samarinda dipengaruhi oleh letak geografisnya, yaitu beriklim tropis basah, dengan hujan turun sepanjang tahun. Temperatur udara berkisar antara 20°C – 24°C, dengan curah hujan rata-rata pertahun 1850 mm dengan kelembaban udara rata-rata 85%. Perbedaan suhu antara siang dan malam adalah 5° – 7° Celcius.

Musim kemarau terjadi pada bulan Mei sampai dengan bulan Oktober dan musim penghujan terjadi pada bulan Nopember sampai dengan April. Keadaan ini berlangsung setiap tahun yang diselingi dengan musim peralihan pada bulan-bulan tertentu. Selain itu karena letaknya didaerah khatulistiwa maka iklim di kota Samarinda sangat dipengaruhi oleh angin muson, yaitu muson barat (bulan Nopember – April) dan angin Muson Timur (bulan Mei – Oktober).

Kota Samarinda secara hidrologi dilalui oleh sungai, yang digolongkan menjadi sungai besar dan sungai kecil. Sungai besar yang membelah Kota Samarinda menjadi 2 (dua) bagian kota adalah Sungai Mahakam dengan lebar badan sungai mencapai antara 300-500 meter lebih. Adapun sungai-sungai kecil yang melewati kota Samarinda antara lain Sungai Karang Mumus, Sungai Kerbau, Sungai Loa Buah dan beberapa sungai kecil lainnya.

B. Jenis dan kemampuan tanah

Jenis tanah yang terdapat di Kota Samarinda adalah Ultisol, Entisol, Histosol, Inceptisol dan Monisol atau Podsolik, Alluvial dan Organosol. Tanah Podsolik (Ultisol) merupakan jenis tanah yang paling banyak terdapat di Samarinda dan berpotensi dikembangkan sebagai daerah pertanian.

Kemampuan tanah dapat diartikan sebagai kapasitas tanah untuk memproduksi tanpa menimbulkan kerusakan dalam jangka yang panjang. Faktor-faktor fisik penentu kemampuan tanah dibagi menjadi empat, yaitu kelas lereng, kedalaman tanah, drainase dan erosi. Adapun faktor fisik kemampuan tanah di Samarinda untuk kemiringan/lereng tanah antara 0 – 2 % berkisar 31.72 %, kedalaman > 90 cm berkisar 72 % sedangkan tingkat erosi mempunyai persentasi 65,03%.

4.1.2 Rencana struktur tata ruang wilayah kota Samarinda

Dalam upaya menuju Kota Samarinda yang Teduh, Rapi, Aman dan Nyaman khususnya kontribusi dari aspek penataan ruang dikembangkan kepada konsep pengembangan kota Samarinda yang mengacu pada peran serta pihak non pemerintah

sebagai subyek sekaligus obyek pembangunan dengan mediator penunjang pembangunan.

Secara garis besar, komponen pembentuk dikota Samarinda, baik itu Kecamatan Samarinda Ilir, Samarinda Utara, Samarinda Seberang, Palaran, Sungai Kunjang dan samarinda ulu dapat dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok kegiatan yang bersifat :

1. Kegiatan sosial-ekonomi, seperti perdagangan, jasa dan transportasi
2. Kegiatan sosial-budaya, seperti perumahan pendidikan, kesehatan, peribadatan, pemerintahan, rekreasi, kebudayaan dan olah raga.
3. Kegiatan fasilitas pelayanan umum seperti listrik, air bersh, telepon, sampah dan air limbah.

Luasan kawasan yang tidak kecil dan didominasi oleh penggunaan lahan yang lebih banyak pada sector non pemukiman dalam rangka kawasan lindung dan tata air di kecamatan Samarinda Utara, Samarinda Ilir, Samarinda seberang, Palaran, Sungai Kunjang dan Ulu mempunyai kecenderungan pengembangan kawasan dengan pola *Multiple Nuklei*, yaitu suatu konsep pengembangan kawasan yang menitikberatkan penyebaran sub-sub kawasan baru dengan tetap mengacu pada kawasan yang berorde lebih tinggi dengan pemenuhan keruangan. Berangkat dari konsep tersebut maka perencanaan pembangunan kawasan tersebut memakai suatu pola *Community Base Development*, dengan harapan masyarakat dapat turut serta dalam perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan kegiatan pembangunan yang tetap sasaran.

A. Rencana penggunaan lahan kawasan wisata

Adanya konsep pengembangan kota baru yang berfungsi sebagai *domitory town* ini karena Kota Samarinda itu nantinya akan berkembang sebagai kota simpul perdagangan, sehingga masyarakat yang ada itu nantinya berasal dari luar daerah Kota Samarinda maupun dari dalam kota sendiri, sedangkan perkembangan kondisi Kota Samarinda yang ada sudah mulai mencapai tingkat kejenuhan sehingga diperlukan tempat-tempat peristirahatan serta rekreasi yang jauh dari kesibukan kota. Oleh karena itu direncanakannya suatu daerah wisata yang sekaligus menjadi kota peristirahatan.

Adapun rencana luas lahan tersebut, yaitu 2305.5 Ha, dengan jumlah penduduk 45.672 jiwa dan kepadatan 20 jiwa/ha, namun dalam hal ini pemukiman bukan merupakan fungsi utama kawasan ini karena kegiatannya dititikberatkan pada pengembangan potensi wisata yang ada dikawasan tersebut. Konsep pengembangan kawasan wisata ini diuraikan sebagai berikut :

1. Pengembangan daerah wisata
2. Sarana dan prasarana pendukung kegiatan wisata tersebut.
3. Perumahan peristirahatan

Untuk jenis fasilitas yang dibutuhkan berdasarkan kondisi daerah dan fungsi dari kawasan tersebut diantaranya, fasilitas rekreasi yaitu taman rekreasi Tanah Merah, Desa Budaya Pampang dan pengembangan wisata lainnya.

B. Arah pengembangan umum pariwisata di Samarinda

Konsep umum pengembangan pariwisata di kota Samarinda pada umumnya sesuai dengan paradigma pembangunan pariwisata yang telah ditetapkan, diantaranya adalah pariwisata indonesia harus dapat mempertahankan dan bahkan harus dapat mengembangkan budaya masyarakat lokal. Dalam upaya pengembangan budaya lokal kota samarinda mempunyai kekuatan atau potensi pariwisata diantaranya :

- a. Otonomi daerah menjadikan sumber pendapatan daerah meningkat sehingga mempunyai peluang untuk pengembangan pariwisata.
- b. Daya beli masyarakat yang cukup tinggi terhadap pariwisata
- c. Pangsa pasar wisatawan mancanegara yang cukup tinggi
- d. Kota samarinda memiliki kondisi lingkungan potensial untuk pengembangan kepariwisataan, khususnya kepariwisataan alam, potensi flora dan fauna khas kalimantan merupakan daya tarik bagi wisata minat khusus.
- e. Cukup banyak warga negara asing yang tinggal di kota Samarinda, hal ini bisa menjadi sarana promosi yang sangat baik dalam bidang pariwisata.
- f. Kebudayaan masyarakat suku Dayak bisa menjadi daya tarik yang sangat kuat untuk wisatawan.

Rencana induk pengembangan pariwisata kota Samarinda membagi kawasan pengembangan pariwisata menjadi lima wilayah, yaitu :

1. Kawasan pengembangan pariwisata 1

Tema : wisata belanja dengan basis atraksi yaitu kawasan pengembangan pariwisata rekreatif belanja dan MICE, dengan arahan berada di wilayah Samarinda Ulu.

2. Kawasan pengembangan pariwisata 2

Tema : wisata minat khusus dan ekowisata dengan basis atraksi yaitu kawasan pengembangan pariwisata minat khusus, dengan arahan berada di wilayah Samarinda Utara.

3. Kawasan pengembangan pariwisata 3

Tema : wisata rekreasi dengan basis atraksi yaitu kawasan pengembangan pariwisata alam, dengan arahan berada di wilayah Samarinda Utara.

4. Kawasan pengembangan pariwisata 4

Tema : wisata minat khusus dengan basis atraksi yaitu kawasan pengembangan pariwisata minat khusus dengan arahan berada di wilayah Samarinda Utara.

5. Kawasan pengembangan pariwisata 5

Tema : wisata rekreasi dan olahraga sungai dengan basis atraksi yaitu kawasan pengembangan pariwisata perairan sungai.

Dari rencana induk pariwisata tersebut perancangan objek wisata budaya termasuk ke dalam KPP 4 yaitu, wisata minat khusus dengan produk wisata kawasan budaya Dayak di Pampang dengan pengarah lokasi berada di Samarinda Utara. Adapun strategi pengembangan diarahkan pada prinsip pembangunan berwawasan budaya, pembangunan berbasis masyarakat dan berkelanjutan.

C. Konsep pengembangan pariwisata di Samarinda

Sesuai dengan paradigma pembangunan pariwisata, secara nasional telah ditetapkan antara lain :

1. Pariwisata Indonesia ke depan harus dapat meningkatkan peran masyarakat dan mengembangkan ekonomi kerakyatan. Hal ini hanya dapat dilaksanakan dengan pendekatan pembangunan pariwisata berbasis masyarakat.
2. Pariwisata Indonesia harus dapat menjadi instrumen untuk meningkatkan peranannya sebagai pelestari seluruh atraksi wisata alam dan budaya serta mengkonservasi lingkungan.
3. Pariwisata Indonesia harus dapat mempertahankan dan bahkan harus dapat mengembangkan budaya masyarakat lokal.
4. Pariwisata Indonesia harus dapat menjadi bagian dari usaha untuk menciptakan suasana yang mendorong kerja sama internasional dan menciptakan keamanan serta ketertiban dunia.

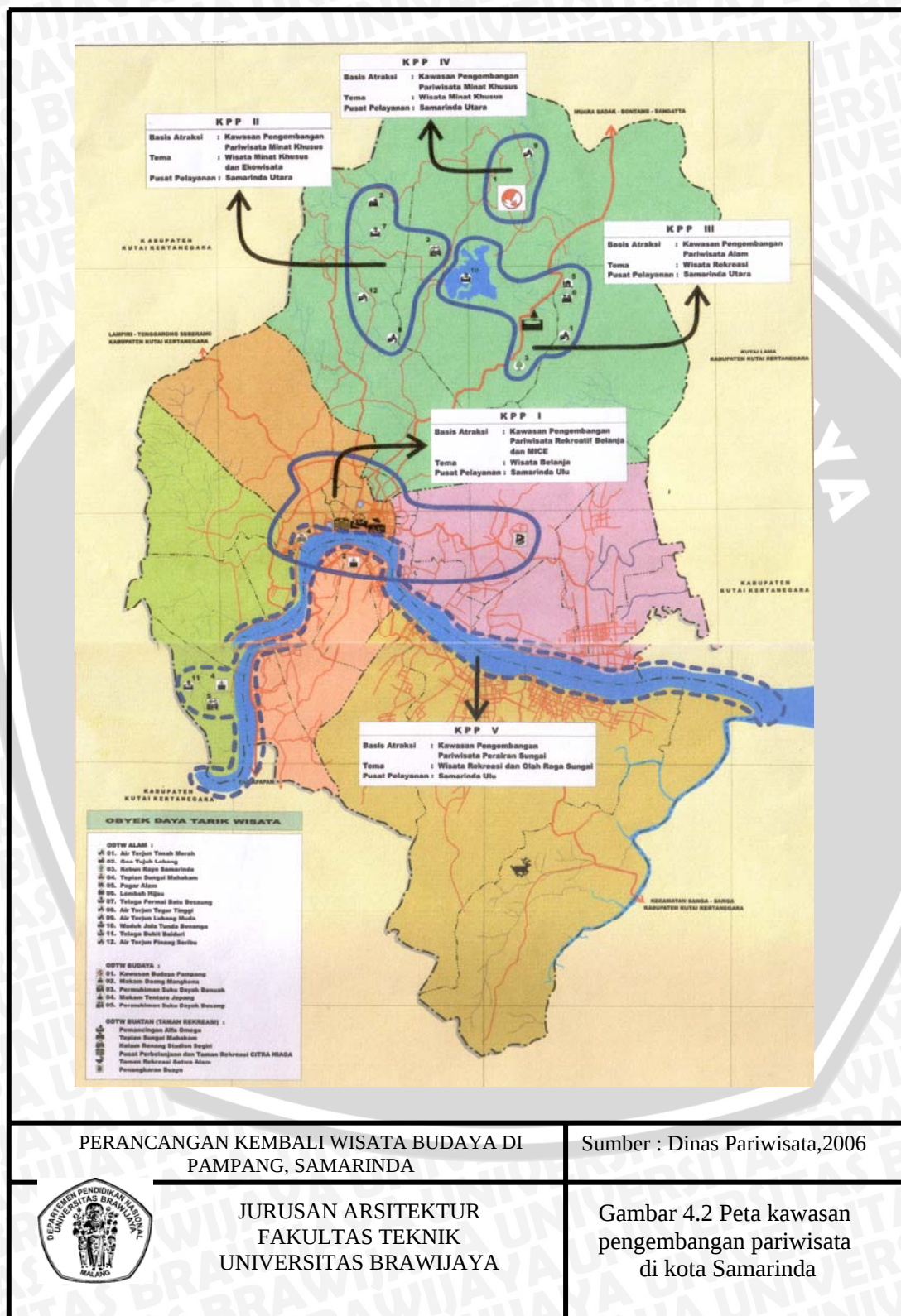
Tabel 4.1 Konsep pengembangan Objek dan Daya Tarik Wisata (ODTW)

ODTW	KONSEP PELESTARIAN	KONSEP PENGEMBANGAN
Alam	▪ Pantai ▪ Sungai ▪ Hutan ▪ Laut	▪ Wisata aktif ▪ Wisata pasif ▪ Wisata ekosistem sungai dan laut ▪ Wisata pengamatan satwa

Tabel lanjutan

Budaya	▪ Fisik (Situs, kawasan, jalur) ▪ Non Fisik (adat-istiadat, kesenian, pertunjukkan).	▪ Wisata diluar situs dengan mengoptimalkan daya tarik situs ▪ Wisata tepi kawasan dengan memberdayakan potensi lain sekitar kawasan. ▪ Wisata kehidupan dinamika desa adat, pelaksanaan upacara adat, pertunjukkan seni
Buatan	▪ Kota Samarinda ▪ Museum	▪ Wisata kota lama/bersejarah ▪ Wisata lansekap kota ▪ Wisata kunjungan museum
Akses	▪ Asset bandar udara ▪ Asset pelabuhan laut ▪ Asset terminal	▪ Pengembangan bandara menjadi bandara International ▪ Pengembangan pelabuhan laut ▪ Pengembangan terminal
Fasilitas	▪ Hotel ▪ Boga ▪ Biro perjalanan ▪ Cinderamata	▪ Pengembangan hotel kelas diamond ▪ Pengembangan makanan tradisional, cinderamata ▪ Pengembangan sistem informasi pariwisata terpadu.

Sumber : Dinas pariwisata, 2006



PERANCANGAN KEMBALI WISATA BUDAYA DI
PAMPANG, SAMARINDA

Sumber : Dinas Pariwisata, 2006



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Gambar 4.2 Peta kawasan
pengembangan pariwisata
di kota Samarinda

4.1.3 Rencana pengendalian lingkungan kota Samarinda

A. Rencana ketinggian bangunan

Untuk menentukan standart ketinggian bangunan di Kota Samarinda harus memperhatikan kondisi wilayah baik itu tekstur tanahnya, jenis tanah dan keadaan topografinya. Ketiga hal tersebut sangat mempengaruhi dalam menentukan rata-rata ketinggian bangunan.

Dengan melihat jenis tanah wilayah yang sebahagiannya masih merupakan tanah rawa dan topografinya yang cenderung bergelombang dan berbukit menyebabkan ketinggian bangunan yang direncanakan tidak boleh melebihi ketinggian standart, yaitu maksimal 6 lantai. Untuk Samarinda bagian utara, keadaan topografi tanah cenderung datar dan stabil, Adapun ketinggian bangunan yang direncanakan tidak melebihi 4 lantai.

B. Rencana koefisien dasar bangunan

Dalam menentukan koefisien dasar bangunan atau luas kebutuhan lantai dasar untuk bangunan yaitu dengan melihat beberapa faktor berikut ini :

1. Kondisi wilayah antara lain jenis tanah dan keadaan topografi
2. Luasan wilayah perencanaan
3. Jumlah luasan wilayah terbangun

Koefisien dasar bangunan dimaksudkan untuk mempertahankan dan meningkatkan ruang terbuka hijau, penyediaan ruang parkir, dan sirkulasi angin juga untuk menunjang konsep pengembangan kota sebagai 'Ecopolitan'. Khusus didaerah pusat kota KDB yang disarankan sedapat mungkin dibawah 50 %, sementara yang berada dilingkungan daerah konservasi kota, KDB dapat mencapai 50%.

4.2 Gambaran umum kawasan wisata budaya Pampang

Objek wisata budaya Pampang terletak di bagian Utara yang termasuk kedalam wilayah Kelurahan Sungai Siring, Kecamatan Samarinda Utara, Kalimantan Timur. Sebelum masuk ke obyek wisata pampang akan melewati gerbang yang khas dari suku dayak sebagai pembatas antara wilayah . Tidak kurang dari 300 keluarga tinggal di desa yang luasnya lebih dari 600 hektar ini. Mereka masih memegang adat istiadat yang berlangsung secara turun-temurun selama ratusan tahun di kalangan suku asli Kalimantan. Adapun letaknya sekitar 25 Km dari pusat kota Samarinda yang berada di

lintasan jalan arteri primer yang menghubungkan Kota Samarinda dengan Kota Bontang. Secara administratif, objek wisata Pampang berbatasan dengan :

1. Sebelah Utara berbatasan dengan Karang Mumus Dalam
2. Sebelah Timur berbatasan dengan RT.12 Kelurahan Sungai Siring
3. Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Lempake
4. Sebelah Barat berbatasan dengan Rapak Serdang.

Tabel 4.2 Pola Penggunaan Lahan di Kawasan Wisata Budaya Pampang

No	Jenis Penggunaan Lahan	Luas (Ha)	%
1	Pemukiman	7	1,4
2	Sawah	87	17,4
3	Perkebunan	14	2,8
4	Kebun Campuran	13	2,6
5	Ladang	24	4,8
6	Semak –semak	51	10,2
7	Hutan	259	51,8
8	Rawa-rawa	45	9,0
Jumlah		500	100

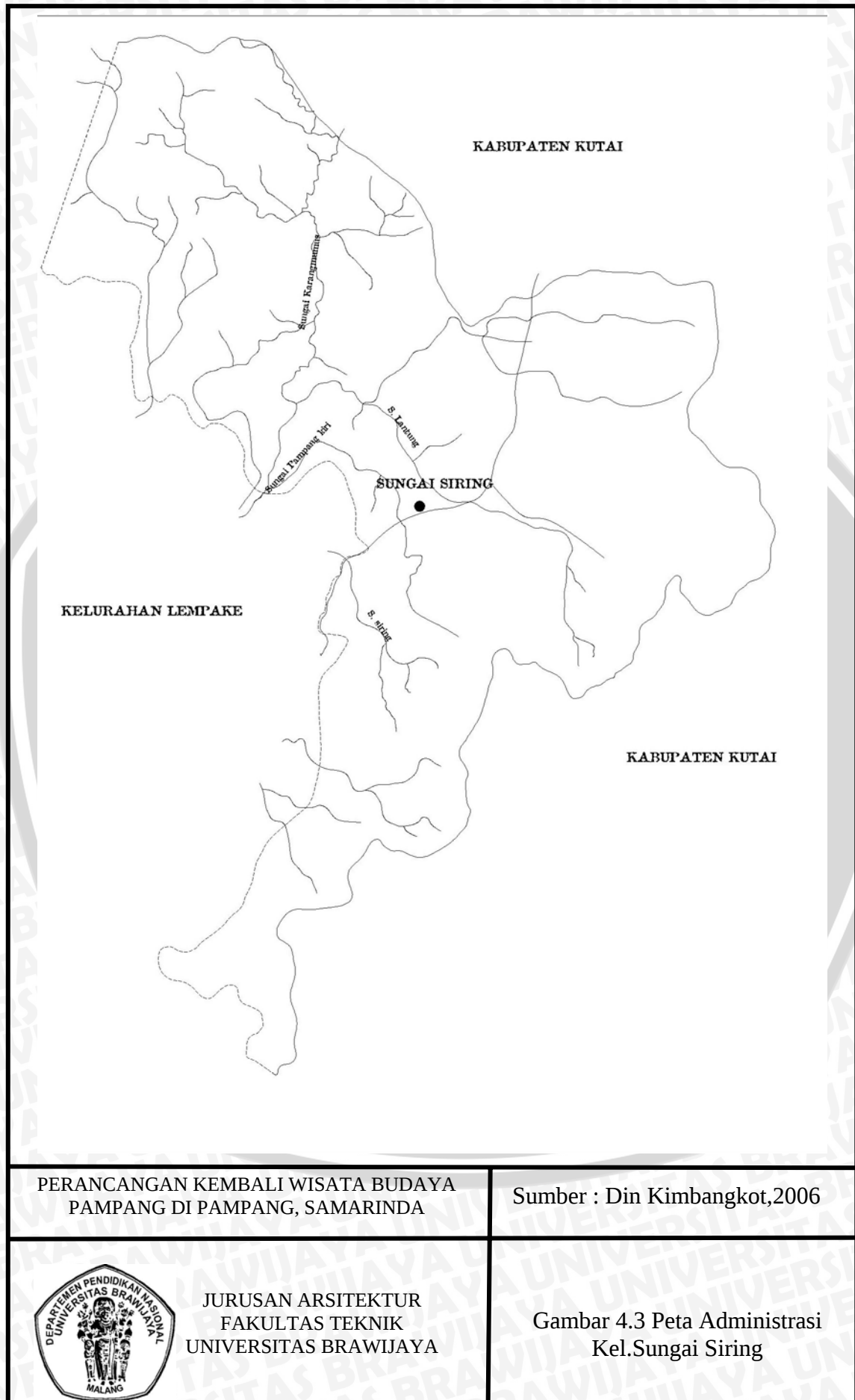
Sumber : Monografi Kelurahan Sungai Siring dalam Sjafruddin,2002:37

Jika dilihat dari tabel diatas penggunaan lahan sebagian besar berupa kawasan hutan lindung yang mempunyai persentasi cukup besar dibandingkan jenis pengunaan lahan lainnya.

4.1.2 Sejarah terbentuknya kawasan Pampang

Kawasan Pampang berdiri sekitar tahun 1973, dari perpindahan penduduk Desa Long Liis Apokayan diperbatasan antara Malaysia dan Indonesia. Pada mulanya keluarga-keluarga suku Kenyah tidak tinggal dalam satu desa tetapi mereka membangun pondik-pondik kecil diladang mereka. Adapun yang memelopori perpindahan suku Kenyah ke desa Pampang diantaranya 7 (tujuh) kepala keluarga, yaitu

1. Jati ngau
2. Petinggi
3. Taman bulan
4. Taman Juli
5. Taman Ana
6. Palejo dan bit Imang



Masing-masing kepala keluarga tersebut membawa 5 (lima) orang anggota, sehingga keseluruhan berjumlah 35 (tiga puluh lima) orang. Dari daerah asalnya mereka berjalan kaki menyusuri daerah sungai Mahakam, kemudian singgah pada suatu daerah untuk bertani dan berpindah lagi hingga mencapai Desa Pampang yang selanjutnya mereka anggap cocok untuk tempat bertani.

Selanjutnya berangsur-angsur keluarga mereka menyusul datang ke Desa Pampang dan hingga saat ini terus menurun bertambah tidak hanya suku Kenyah namun juga dari suku Dayak Tunjung dan lain sebagainya, hingga pada akhirnya kawasan tersebut dijadikan kawasan wisata.

4.3 Kondisi eksisting objek wisata budaya Pampang

4.3.1 Kondisi fasilitas di sekitar objek wisata budaya Pampang

A. Arena promosi

Dari berbagai fasilitas pada kawasan Pampang salah satunya adalah arena promosi. Adapun fungsi dari bangunan tersebut adalah tempat penjualan hasil kerajinan, souvenir, dan rumah makan. Jarak antara arena promosi dan tempat digelarnya atraksi kesenian sekitar ± 200 meter. Berjalannya waktu arena promosi pada saat ini mengalami kerusakan dikarenakan tidak terawat dan tidak berjalan sesuai dengan fungsinya.

B. Lamin sebagai arena atraksi wisata



Gambar 4.4 Lamin sebagai wadah arena atraksi
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2006

Arena atraksi wisata berada di Lamin yang biasa difungsikan sebagai tempat berkumpul bagi masyarakat suku Dayak. Dengan ditetapkan nya kawasan tersebut

menjadi kawasan wisata maka lamin tersebut dimanfaatkan warga sebagai tempat menyambut tamu.

C. Kantin

Kantin yang difungsikan sebagai tempat makan dan minum sampai sekarang masih difungsikan dengan baik walaupun dengan kondisi yang kurang baik. Kantin berada di depan arena atraksi sehingga dapat memudahkan pengunjung untuk mengaksesnya. Bangunan tersebut seluruhnya berbahan dari kayu baik dari tiang, dinding, lantai sampai pada penutup atap yang berbahan sirap. Dari bentuk tampilan bangunan tersebut masih berkarakter rumah dayak, dimana masih ada penggunaan panggung serta ornament yang berada di bagian atapnya yang memperkental bahwa bangunan tersebut merupakan salah satu bangunan masyarakat dayak.



Gambar 4.5 Kantin di sekitar lamin
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2006

D. Kondisi sosial budaya

Kawasan Pampang yang didominasi oleh masyarakat suku Dayak Kenyah awalnya hanya mempunyai satu rumah panjang yang didiami oleh beberapa keluarga, namun seiringnya waktu penduduk terus bertambah dan ingin memperbaiki kehidupan mereka dengan membangun rumah terpisah dari rumah utama atau lamin. Kehidupan bermasyarakat didalam masyarakat Dayak sangat kental. Hal ini dapat dilihat pada upacara-upacara tradisional yang dilakukan. Banyaknya kegiatan upacara adat tradisional yang dimiliki menunjukkan bahwa masyarakat Dayak menganggap penting adanya rasa kekeluargaan dalam kehidupan. Adapun upacara-upacara yang sering dilakukan dalam masyarakat Dayak antara lain:

1. Upacara membangun rumah

2. Upacara masuk rumah
3. Upacara adat kematian (kwangkai)
4. Pesta adat untuk memulai musim tanam
5. Pesta adat untuk panen serta upacara mengusir roh

4.4 Evaluasi bangunan objek wisata budaya Pampang

Evaluasi bangunan disini merupakan proses penganalisaan terhadap bangunan yang lebih difokuskan pada permasalahan yang muncul dengan harapan dapat digunakan sebagai acuan untuk proses pengembangan fungsi bangunan.

4.4.1 Arena promosi

Salah satu fasilitas yang dimiliki obyek wisata budaya Pampang adalah arena promosi, bangunan ini terdiri dari 8 buah kios yang berfungsi sebagai tempat penjualan hasil kerajinan, souvenir dan rumah makan. Keberadaan bangunan tersebut pada saat ini tidak berfungsi sebagaimana yang direncanakan.

Pada saat ini terjadi perubahan terhadap bangunan tersebut antara lain :

1. Kondisi bangunan tidak terawat dan di beberapa bagian mengalami kerusakan yang cukup parah.
2. Fungsi bangunan yang diharapkan sebagai tempat promosi telah berubah fungsi dan terbengkalai.

Keadaan yang rusak dan terbengkalai dikarenakan lokasi bangunan promosi tidak menjadi satu dengan arena atraksi, selain itu tidak ada kerja sama yang baik antara pengelola swasta dengan masyarakat setempat, sehingga perlu adanya kesatuan antara arena promosi dan arena atraksi.

4.4.2 Kantin

Kantin yang keberadaanya sekarang masih difungsikan dengan baik untuk memfasilitasi kegiatan *food and bavarage* pada dasarnya berjalan dengan baik, namun bila di tinjau dari kondisi bangunannya maka bangunan tersebut tergolong memprihatinkan. Di sebagian sisi-sisi bangunan tersebut sudah banyak mengalami kerusakan, selain itu standart kenyamanan bagi pengguna pun belum tercapai di karenakan luasan bangunan yang sempit dan penempatan barang-barang terkesan di paksakan sehingga perlu adanya perbaikan serta perluasan pada bangunan kantin sebagai sarana penunjang di objek wisata tersebut.

4.4.3 Bangunan lamin (*Umaq Dadoq*)

Arena atraksi wisata merupakan fasilitas penting yang ada di lokasi kawasan wisata budaya dan bangunan yang unik sebagai center point, keberadaan arena atraksi wisata ini dimanfaatkan masyarakat sebagai tempat menyambut tamu yang berkunjung di kawasan ini dan sebagai tempat untuk menampilkan atraksi budaya masyarakat serta sebagai tempat pelaksanaan upacara-upacara adat, bangunan ini berbentuk rumah adat, adapun kondisi bangunan ini sudah ada agak tua dan ada beberapa bagian yang sudah rapuh.

Bangunan ini merupakan ruang bersama masyarakat Pampang ditandai dengan rumah adat yang sangat indah, penuh dengan ornamen dan hiasan yang mencerminkan budaya masyarakat Dayak Kenyah. Adapun tempat atraksi ini memberikan manfaat yang bisa dirasakan langsung oleh masyarakat sebagai tempat pelaksanaan kegiatan upacara adat dan penyambutan tamu wisatawan yang berkunjung di kawasan ini sambil menyaksikan atraksi budaya yang digelar setiap minggunya.

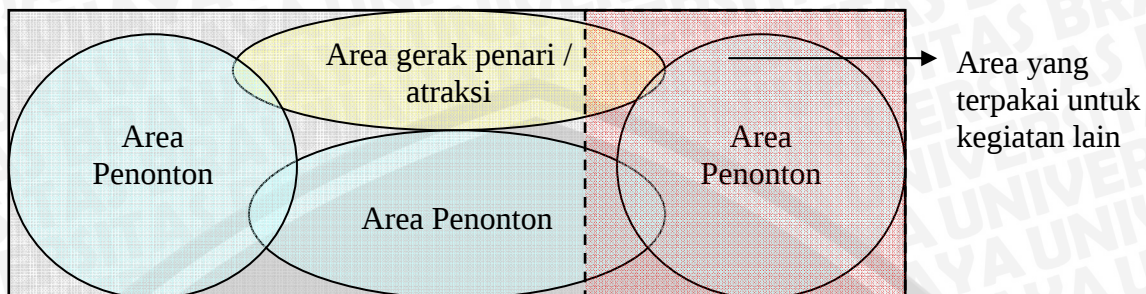
A. Ruang, fungsi dan sirkulasi pada bangunan Lamin

Lamin yang awalnya merupakan rumah tinggal di kawasan Pampang mempunyai keunikan sendiri sehingga dijadikan sebagai kawasan wisata budaya. Dengan berjalannya wisata tersebut terdapat kendala diantaranya pencampuran aktifitas kegiatan pada bangunan Lamin.

Fungsi-fungsi yang diwadahi pada bangunan tersebut diantaranya sebagai tempat menyambut tamu, arena pertunjukkan kesenian, berkumpul, wadah promosi, menjual hasil kerajinan serta menjual makanan, sebagaimana mestinya fungsi-fungsi tersebut dapat dipisahkan sehingga aktifitas didalamnya dapat berjalan secara optimal. Adapun ruang-ruang pada lamin yaitu, area atraksi, tempat duduk penonton, back stage yang merupakan peralihan fungsi dari bilik amin, km / wc, dan area penjualan kerajinan.

Pada panggung untuk tarian pada saat ini sudah mulai terganggu karena aktifitas tersebut ruang gerak penari mengecil karena ruang—ruang tersebut termakan oleh aktifitas para penjual souvenir dan makanan sehingga sirkulasi yang ada didalamnya pun terkesan berantakan. Kondisi yang kurang baik tersebut sedikit banyak mengganggu satu aktifitas dengan aktifitas lainnya, namun disini lain fungsi-fungsi yang belum terwadahi dengan baik seperti halnya hasil kerajinan merupakan salah satu potensi untuk mengenalkan kebudayaan setempat kepada dunia luar sehingga

pada perancangan pengembangan wisata budaya ini diharapkan dapat menata ruang-ruang yang sudah ada serta merancang aktifitas-aktifitas yang belum terwadahi secara optimal. Agar dapat menjalankan fungsi-fungsi tersebut diperlukan fasilitas yang cukup memadai untuk mengakomodasi berbagai fungsi tersebut.



Gambar 4.6 Analisa pada ruang Lamin
Sumber : Hasil analisa, 2006



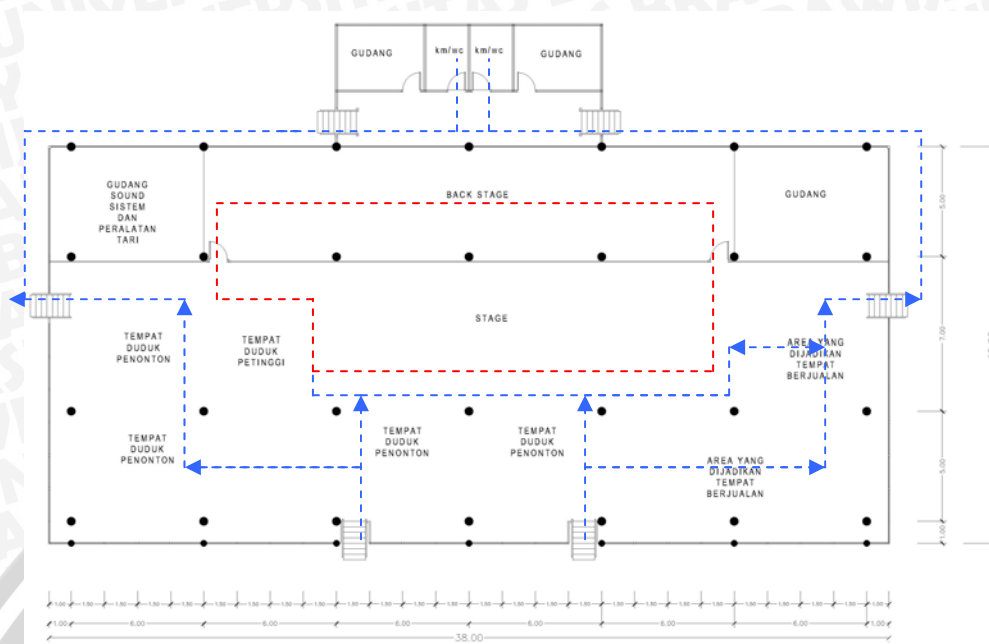
Gambar 4.7 Area yang terpakai untuk kegiatan jual beli
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2006

Sampai pada saat ini fasilitas ruang yang ada di wisata budaya Pampang adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3 Besaran ruang pada umaq dadoq

No	Ruang	Besaran Luas (m ²)
1	Stage pertunjukkan	126
2	Area duduk penonton	241
3	Backstage	124,8
4	Area jual beli	127
5	Gudang sound sistem	36,4
6	Gudang barang	36,4
7	Wc/km	12
8	Kantin	36
9	Pos satpam 2 buah	8
Luas total		747,6

Sumber : Hasil analisa, 2006



Gambar 4.8 Eksisting ruang pada umaq dadoq Pampang
Gambar : Hasil analisa, 2006

----- Sirkulasi umum ----- Sirkulasi penari

Dari gambar diatas terlihat bahwa ruang ruang tersebut tidak tertata dengan baik, mengingat bangunan tersebut memang awalnya merupakan tempat tinggal. Seperti halnya ruang service yang terletak pada bagian belakang merupakan bangunan tambahan yang mempunyai akses yang terpisah sehingga jika ingin menggunakan fungsi dari km/wc harus keluar terlebih dahulu dari bangunan *umaq dadoq*. Dari penataan tempat duduk juga terlihat sangat seadanya dan mempunyai sirkulasi yang cukup kecil antara kursi yang satu dengan yang lainnya dan ada diantaranya yang tidak mempunyai sirkulasi. Jarak antara tempat duduk penonton dengan stage petunjukkan hanya berjarak ± 50 cm sehingga dalam penyajian tarian terkadang terganggu akibat space yang cukup dekat antara penonton dengan penari. Sirkulasi yang ada di dalam ruang juga tidak mempunyai pola karena aktifitas yang diwadahi didalamnya tidak teratur dengan baik. Dari analisa diatas kondisi bangunan tersebut sudah tidak layak lagi jika dijadikan sebagai tempat pertunjukkan sehingga di perlukan ruang yang dapat mengakomodasi pertunjukan tradisional suku kenyah. Adapun bangunan *umaq dadoq* dapat diganti dengan fungsi lain tanpa merubah bentuk dan tampilan. Jika penataan ruang nanti akan diarahkan pada pemukiman lepoq maka dimungkinkan *umaq dadoq* dipindah dari posisi semula ke posisi yang baru. Hal tersebut bukanlah menjadi suatu kendala yang besar dikarenakan dahulu

nenek moyang mereka dapat membawa rumah mereka jika ingin pindah ke tempat lain.

B. Bentuk dan tampilan pada bangunan Lamin

Bentuk dari bangunan Lamin yaitu empat persegi panjang dan terdapat bilik-bilik pada bagian dalamnya yang biasa disebut amien serta terdapat usei atau serambi luar yang luas dengan bentuk atap atap yang sederhana yaitu bentuk atap pelana. Dari bentuk atap yang lebih tinggi pada bagian tengahnya menunjukkan bahwa bagian tersebut merupakan center dari bangunan lamin. Adapun bentuk tersebut merupakan bentuk khas masyarakat dayak kenyah. Tampilan pada bangunan masih kental bernuansakan suku Dayak dilihat dari unsur-unsur pembentuknya, ornament-ornament, material yang digunakan baik itu pada bagian kaki bangunan, kolom bangunan sampai kepada bagian atap bangunan karena pada awalnya bangunan tersebut memang merupakan rumah adat yang pernah ditinggali kepala suku. Dari tampilan tersebut maka memang perlu adanya usaha untuk melestarikan terhadap hasil arsitektur nusantara tersebut sebagai salah satu bentuk upaya konservasi. Bentuk dan tampilan yang bercirikan khas Dayak menjadi Land mark dikawasan tersebut sehingga bentuk dan tampilan yang ada dapat di aplikasikan serta di transformasikan pada bangunan penunjang disekitarnya.



Gambar 4.9 Bentuk lamin yang khas
Sumber : Dokumnetasi Pribadi, 2006

Bentuk sederhana dengan bentuk dasar empat persegi panjang namun dengan tampilan yang estetik karena penuh dengan ukiran serta ornament dari suku Dayak Kenyah.

Konstruksi panggung jelas terlihat, bagi suku dayak konstruksi panggung bermakna kegotong royongan pada suku kenyah



Gambar 4.10 Interior Lamin
Sumber : Dokumnetasi Pribadi, 2006

Warna alam menjadi pembentuk ruang dalam ditambah ukiran dan ornament yang menghiasi seluruh bagian ruang dalam membuat tampilan sederhana menjadi indah.

C. Bahan dan struktur pada bangunan Lamin



Gambar 4.11 Material alam sebagai pembentuk bangunan
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2006

Material mempergunakan kayu ulin yang berukuran besar, menggunakan sistem pasak pada sambungannya. Material tersebut diukir bentuk-bentuk patung sesuai dengan fungsinya.



Struktur rangka atap menggunakan kuda-kuda kayu yang disekitarnya diberi ukiran

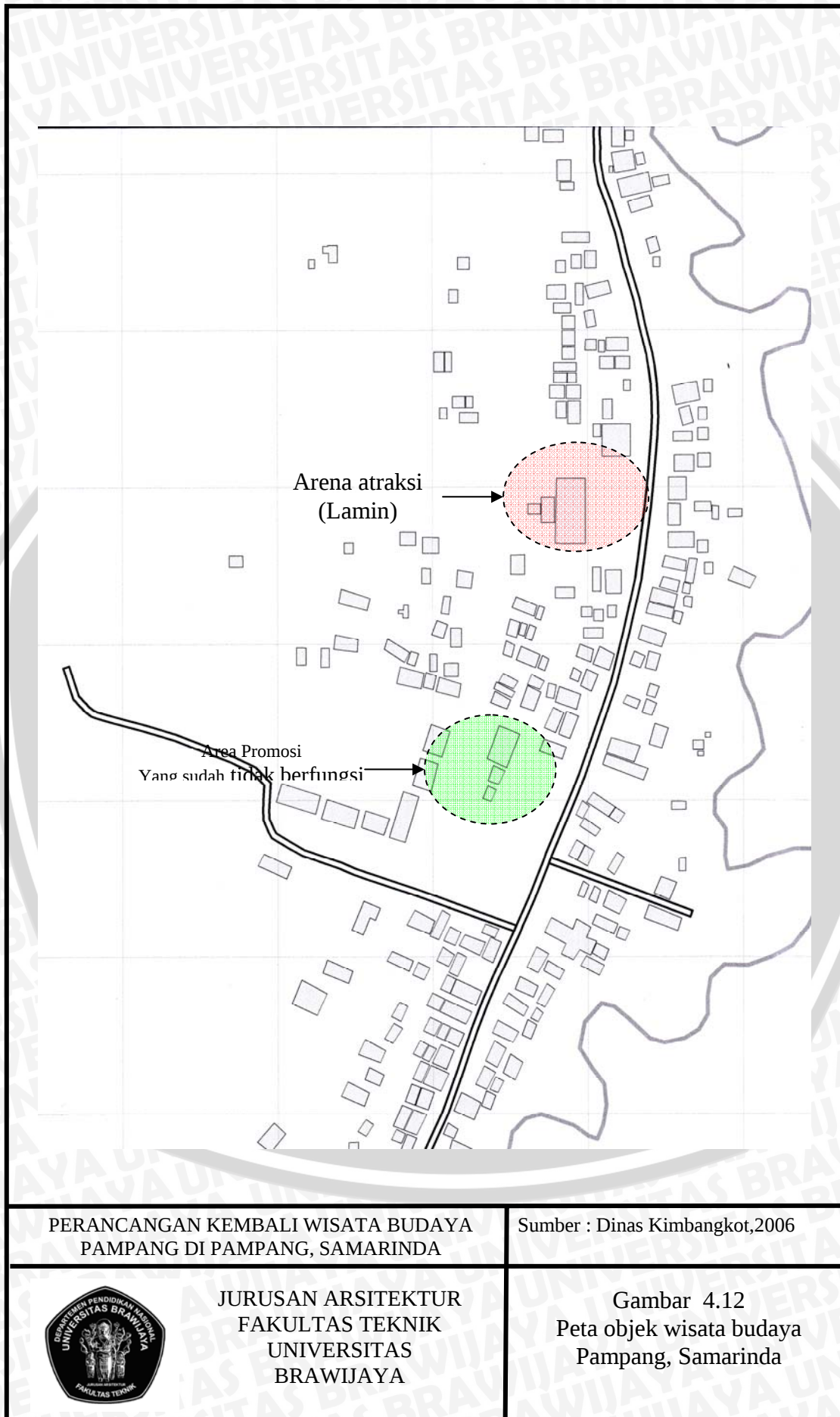


Struktur bawah yang berbahan kayu ulin yang diberi motif dan ukiran berbagai bentuk

Bahan – bahan yang digunakan pada bangunan ini dapat dikatakan hampir seratus persen menggunakan bahan kayu dengan warna waran alami yaitu coklat, sesuai dengan kehidupan masyarakat Dayak yang hidupnya memang bergantung terhadap alam sekitar. Jika di lihat dari struktur nya, bangunan tersebut mempunyai struktur bangunan yang sangat sederhana baik itu struktur bawah maupun struktur atas. Struktur bawah pada bangunan ini tidak menggunakan pondasi namun hanya tiang dari bahan ulin yang di tancapkan di kedalaman beberapa meter ke bawah tanah, sehingga dapat kemungkinan bahwa kolom tersebut dapat di cabut. Untuk struktur rangka atap menggunakan kuda – kuda dari bahan kayu yang pada setiap sudut rangkanya terdapat ornament sulur atau motif tumbuhan.

Penggunaan bahan kayu diseluruh bangunan tersebut membuat bangunan tersebut nampak sederhana namun mempunyai keunikan sendiri. Adapun bahan – bahan tersebut merupakan kayu ulin gelondongan yang dapat di ukir sehingga bahan – bahan ini pun perlu untuk juga dipakai didalam desain untuk mendukung upaya pelestarian. Dengan adanya struktur kolom yang di tancap sehingga dapat memberikan kemudahan jika bangunan tersebut harus dipindahkan.

Kondisi bangunan dapat dikategorikan cukup baik, namun dibeberapa sisi bangunan sudah terdapat kerusakan seperti pada bagian belakang bangunan, beberapa struktur lantai, pada bagian atap, lisplank serta atap samping sehingga memang diperlukan perbaikan atau renovasi pada bangunan tersebut. Jika didalam perancangan nanti menggunakan konsep dari filosofi perletakkan massa suku dayak maka kemungkinan bangunan Umaq dadoq akan diindahkan dan direnovasi.



4.5 Studi komparasi

4.5.1 Citra Niaga Samarinda

Citra Niaga dibangun tahun 1989 berdiri diatas lahan 2,7 ha merupakan kawasan perdagangan. Berada dikawasan pusat kota di Jalan Niaga sesuai dengan nama proyek tersebut. Kawasan tersebut berbatasan langsung dengan :

- Sebelah Utara : Jl. Niaga Utara, dan deretan pertokoan.
- Sebelah Selatan : Jl. Niaga Selatan
- Sebelah Timur : Jl. Niaga Timur, dan deretan pertokoan
- Sebelah Barat : Jl. Niaga Barat, dan deretan pertokoan.

Sebuah lahan yang luas dirancang untuk membenahi suatu kawasan yang kumuh, rawan dan terlantar ditengah Kota Samarinda namun dengan tetap mempertahankan keberadaan sektor informal dalam sebuah komplek perbelanjaan yang terpadu, modern, dan tertata. Tempat ini didesain untuk menyediakan ruang usaha bagi 60 % pedagang ekonomi lemah, yang sebelumnya adalah PKL yang sudah ada di lokasi sebelumnya. 40 % sisanya adalah pedagang ekonomi kuat. Sepertiga dari komplek Citra Niaga yang terdiri dari 224 petak usaha, diperuntukkan bagi PKL yang dihibahkan developer kepada Pemkot Samarinda, sehingga mereka menempati petak barunya dilokasi yang gratis. Ini dimungkinkan akibat sistem subsidi silang dimana yang kuat membantu yang lemah

A. Fasilitas pada kawasan Citra Niaga

Kawasan pertokoan yang selesai tahun 1989 ini terdapat berbagai fasilitas diantaranya :

1. Plaza sebagai open space dan arena promosi

Open space kawasan citra niaga selain sebagai ruang terbuka juga sering dipergunakan sebagai arena promosi karena cukup luas selain itu juga dapat digunakan sebagai tempat acara hiburan khas dayak seperti tari-tarian yang diadakan pada even-event tertentu.



Gambar 4.13 Open Space pada Citra Niaga
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2005

2. Panggung hiburan



Gambar 4.14 Bangunan panggung hiburan
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2005

Bangunan ini merupakan panggung hiburan yang digunakan jika ada acara-acara tertentu. Bangunan ini salah satu perpaduan gaya modern dengan gaya lokal. Jika tidak digunakan untuk acara maka dapat digunakan tempat untuk beristirahat setelah lelah berbelanja.

3. Ruko dan kios

Pada kawasan ini mewadahi 137 unit ruko, 25 unit kios dan 224 petak PKL serta 52 unit toko yang terdiri dari : food court, kios handcraft, kios souvenir, kios elektronik dll.



Gambar 4.15 Kios di Citra Niaga
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2005



Gambar 4.16 Kios souvenir
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2005

4. Kantor pelayanan dan koperasi

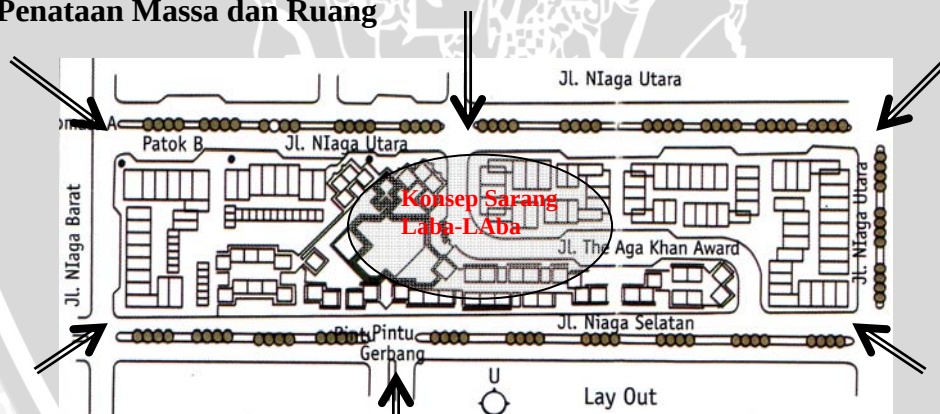
Ditengah – tengah kawasan tersebut berdiri kantor pelayanan dan koperasi sebagai pengelola dari kawasan tersebut. Pada bangunan tersebut terdapat pembagian wilayah dari yang umum sampai ke daerah yang privat. Untuk dari khususnya yaitu bangunan menara yang juga merupakan bangunan panggung yang dibawahnya kosong berfungsi sebagai kantor pelayanan maupun koperasi setempat, sehingga ruang vertikal bersifat privat.



Gambar 4.17 Kantor pelayanan dan koperasi
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2005

Burung enggang selalu diletakkan diatas bagian tertinggi bagi suku dayak sebagai lambang perdamaian oleh karena itu bagian tersebut bersifat privat. Menara tersebut juga hingga kini masih digunakan sebagai symbol lokalitas pada bangunan-bangunan pemerintahan di Samarinda maupun kota lainnya di Kalimantan Timur.

B. Penataan Massa dan Ruang



Gambar 4.18 Tatanan Massa di Citra Niaga
Sumber : Indonesia Design Vol.2 No.8, 2005

Dalam pembangunan kawasan proses desain yang digunakan ialah dengan melakukan metode partisipatorik untuk menciptakan design arsitektural yang akomodatif dan sesuai dengan kebutuhan pedagang. Secara intens calon penghuni yang notabene para pedagang dilibatkan untuk diajak berfikir bersama mengenai kebutuhan mereka jika diwujudkan kedalam bentukan ruang. Ini melingkupi semua aspek, mulai dari bentuk, denah, sirkulasi , blockplan kawasan, hingga manajemen pengelolaan.

Atas dasar dialog itulah dicapai kesepakatan bahwa tata ruangnya disusun mengikuti konsep **“Sarang Laba-laba”**, dimana arah masuk dapat dilakukan lewat segala penjuru. Ini membuat semua pedagang berada pada posisi yang sama strategis. Desain ini juga diarahkan pada konsep **“Pasar Malam”** yang menjadikan kawasan ini berfungsi ganda. Pertama sebagai ruang usaha dan kedua sebagai tempat rekreasi yang atraktif. Simbol lokalitas juga dimunculkan lewat didirikannya menara burung enggang dipuncaknya. Burung ini binatang khas suku Dayak, suku asli di Kalimantan yang dijadikan sebagai simbol perdamaian antara pedagang sebagai pendatang dan suku Dayak sebagai tuan rumah selain itu letak burung enggang juga dihadapkan ke arah hulu mahakam yang berarti sebagai kehidupan. Kawasan ini akhirnya berhasil mencapai atau menciptakan integrasi sosial yang baik antara masyarakat pedagang dengan masyarakat pengunjung.

C. Bentuk dan Tampilan



Gambar 4.19 Transformasi dari arsitektur tradisional Dayak

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2005



Gambar 4.20 Tampak samping bangunan pengelola

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2005

Gambar di atas merupakan bangunan pengelola yang berada di tengah-tengah kawasan tersebut berdiri tegak seperti layaknya bangunan monumental yang dirancang oleh arsitek Antonio Ismael Risianto, PT. Triaco Bali dan PT. Griyantara Architect, Jakarta sedangkan developer di pegang oleh PT. Pandurasa Indah. Bangunan yang menjadi landmark dikawasan tersebut menggunakan warna –warna alam yang khas pada bangunan tradisional suku Dayak yang bernuansa modern, dapat dilihat perpaduan bahan bangunan, yaitu kayu dan penggunaan beton

Bangunan ini pada awalnya menggunakan permainan bentuk-bentuk geometri seperti segi empat. Adapun konsepnya mengadopsi dari rumah lamin bentuk empat persegi panjang yang mempunyai 3 (tiga) bagian, yaitu kaki, badan dan kepala lalu ditransformasikan menjadi bentuk persegi empat dengan atap yang bertumpang-tumpang. Arah hadap bangunan sama dengan arah hadap burung enggang yang mengarah ke hulu mahakam, dimana tempat itu menurut kepercayaan suku dayak berarti kehidupan. Selain itu penggunaan detail – detail dari arsitektur dayak juga diterapkan pada bangunan ini, namun penggunaannya lebih di minimalkan.



Gambar 4.21 Detail pada bangunan pengelola
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2005

Dari uraian komparasi kawasan Citra Niaga, Samarinda maka dapat disimpulkan :

1. Proses perancangannya menggunakan metode partisipatorik dengan menggunakan konsep **“Sarang Laba-laba”**, dimana arah masuk dapat dilakukan lewat segala penjuru. Hal ini membuat semua pedagang berada pada posisi yang sama strategis. Dari konsep Citra Niaga ini menjadi bahan masukan dalam proses desain yang akan dirancang, dimana perancangan kembali wisata budaya berada dikawasan pemukiman suku Dayak sehingga sedikit banyak melibatkan partisipasi dari warga setempat.
2. Bentuk bangunan disesuaikan dengan fungsi yang diwadahi, yaitu bentuk-bentuk geometri, persegi agar fungsi terwadahi dengan maksimal
3. Tampilan bangunan mengadopsi dari arsitektur tradisional setempat yang ditransformasikan, selain itu bangunan pengelola dirancang berbeda sehingga menjadi land mark bagi kawasan tersebut.

4.5.2 The Tjibaou Culture Centre , New Caledonia



Gambar 4.22 The Tjibaou culture centre
Sumber : www.07777780.com

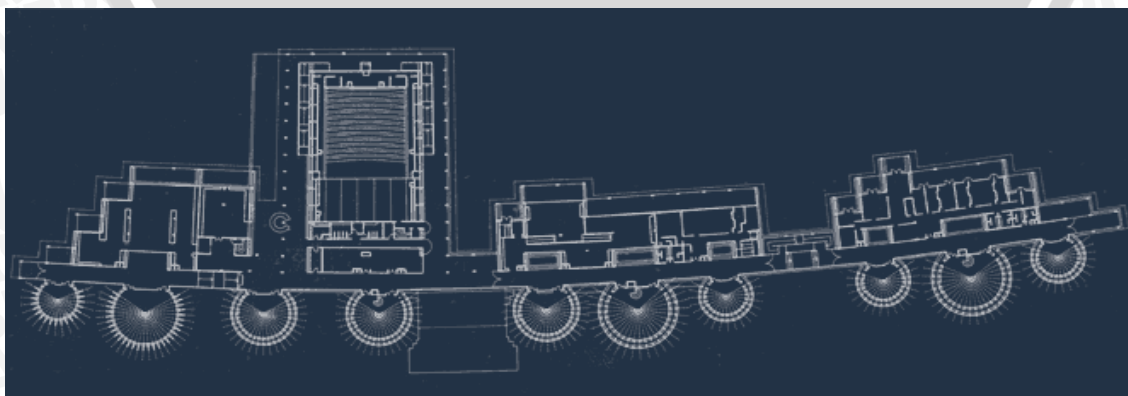
Tjibaou Cultural Centre yang merupakan salah satu karya dari Renzo Piano ini berada di Noumea, Ibu Kota dari negara New Caledonia. Adapun tujuan dirancangnya bangunan tersebut ialah sebagai bagian dari konservasi yaitu untuk memelihara kebudayaan dari arsitektur tradisional setempat yaitu masyarakat Noumeau.

Adapun luas bangunan dari The Tjibaou Cultural Center yaitu 8188 m² berdiri diatas lahan seluas 8 hektar dengan mengharmoniskan bangunan dengan pantai yang ada. Fungsi dari bangunan ini yaitu sebagai Art Centre sekaligus bangunan konservasi (museum) yang mempertahankan budaya masyarakat Noumae.

A. Ruang dan tatanan massa

Dari tatanam massa bangunan merupakan transformasi dari lingkungan tradisional masyarakat setempat yaitu berjumlah 10 massa atau disebut dengan 10 rumah. Massa bangunan tersebut terdiri dari 3 :

- Massa kecil, area keseluruhan adalah 55 m², dengan ketinggian 22 m
- Massa sedang, area keseluruhan adalah 92 m², dengan ketinggian 28 m
- Massa besar area keseluruhan adalah 140 m², dengan ketinggian 33 m



Gambar 4.23 Denah pada Tjibaou Cultural Centre
Sumber : www.07777780.com

Pada gambar diatas terlihat keintegrasian diantara beberapa massa yang disatukan oleh bentuk alur gerak / pencapaian. Adapun bentuk perulangan lingkaran besar dan kecil secara menerus membentuk suatu unity pada bangunan. Massa-massa bangunan tersebut dirancang agar tahan terhadap gempa serta angin kencang. Bangunan yang berada di tepi laut ini dimanfaatkan Renzo piano untuk memberikan pentilasi silang agar angin laut tersebut dpat memberikan kenyamanan thermal bagi pengunjung.



B. Bentuk dan tampilan



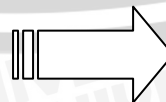
Gambar 4.25 Rumah tradisional suku Kanak

Sumber : www.rpwf.org

Konsep perancangan yang diarsiteki oleh Renzo Piano ini bertujuan sebagai konservasi mencoba untuk mempertahankan eksistensi keberadaan bangunan yang lama, sehingga bangunan konservasi ini memberikan bentukan baru tanpa meninggalkan citra yang sebelumnya. Adapun bentuknya merupakan transformasi dari bentukan rumah Kitsch sebagai tempat tinggal masyarakat Kanak dengan memadukan dua unsur yaitu langit sebagai unsur vertikalitas dari bangunan dengan unsur laut (air) sebagai lingkungan dari masyarakat kanak. Dengan mengambil konsep dari masyarakat setempat Renzo Piano berharap masyarakat setempat dapat merasakan bahwa

bangunan tersebut merupakan bagian dari lingkungannya.

Selain mencoba mentransformasikan konsep tradisional ke arsitektur kekinian juga diikuti dengan penggunaan bahan dan konstruksi yang dipakai oleh masyarakat setempat. Secara tidak langsung bangunan Tjibaou Cultural Centre memiliki karakter figural yang menyatukan unsur-unsur tradisional dengan unsur kekinian dengan penggunaan bahan dan konstruksi. Adapun bahan dan konstruksi tersebut dikembangkan lagi dengan menggunakan teknologi modern dengan tetap mengangkat citra arsitektur tradisionalnya. Adapun arsitektur kekinian masyarakat Kanak dengan menggunakan kembali permainan tekstur yaitu tekstur kasar yang ditransformasi dari bentuk anyaman penutup atap.



Gambar 4.26 Bentuk arsitektur tradisional Kanak
Sumber : www.rpwf.org

4.6 Pendekatan konsep perancangan

4.6.1 Lingkup apresiasi kesenian di objek wisata budaya Pampang

Didalam perancangan objek wisata budaya Pampang ini akan mewadahi beberapa aktivitas kesenian dan hasil dari kebudayaan suku Dayak sebagai berikut :

1. Seni tari dan musik suku dayak meliputi kancet lasan (gong), kancet punan letto, tari huduq, tari manyam tali, kancet nyelama sakai, tari pemung Tawai, tari burung enggang dan tari lelung.
2. Seni kriya suku Dayak meliputi seni ukir, seni pahat, serta anyam-anyaman khas suku Dayak.

Untuk menjadikan objek wisata tersebut menarik untuk dikunjungi wisatawan maka didalam pasar wisata harus memenuhi 3 syarat, yaitu :

- a. *“something to see”* (sesuatu yang dapat dilihat), dimana objek wisata budaya akan menampilkan atraksi wisata seperti seni tari dan seni musik dayak agar wisatawan dapat menikmati secara langsung acara-acara tersebut sehingga didalam penerapannya akan diperlukan panggung pertunjukkan baik indoor maupun outdoor.
- b. *“something to do”* (sesuatu yang dapat dikerjakan), dimana objek wisata budaya tersebut selain dapat menampilkan atraksi wisata namun dapat juga menyediakan fasilitas lain agar wisatawan dapat tinggal lebih lama seperti mencoba membuat hasil kerajinan tangan khas dayak.
- c. *“something to buy”* (sesuatu yang dapat dibeli) dimana objek wisata budaya dapat menyediakan fasilitas untuk berbelanja (*shopping*). Dalam hal ini barang yang akan dijual adalah hasil dari seni kriya yang proses pembuatannya dapat dilihat langsung serta barang-barang yang telah disediakan oleh toko-toko souvenir.

4.6.2 Analisa fungsi

Analisa fungsi digunakan untuk mengelompokkan fungsi-fungsi yang akan diwadahi di objek wisata budaya Pampang. Adapun fungsi pada perencanaan pengembangan objek wisata budaya Pampang di bagi menjadi 3 fungsi, yaitu :

A. Fungsi primer

Fungsi primer disini adalah sebagai fungsi utama (*The core product*) dimana bagian-bagian tersebut merupakan hasil dari kebudayaan yang akan diwadahi terlebih dahulu. Hasil kebudayaan tersebut digolongkan dalam fungsi apresiasi kesenian serta

media konservasi yang berhubungan langsung dengan kebudayaan dayak baik itu seni tari maupun seni kriya.

1. Gedung pertunjukkan tertutup dan terbuka, sebagai wadah mempertunjukkan kesenian di bidang tari, dengan berbagai macam tarian seperti yang telah diselenggarakan pada setiap minggunya. Di dalam event tersebut tidak hanya penari Dayak saja yang menari namun pada tarian penutup penonton juga dapat diajak untuk menari bersama.
2. Gedung dokumentasi dan publikasi, sebagai wadah untuk menyimpan dan memperlihatkan hasil kebudayaan suku Dayak serta kesejarahan yang berhubungan dengan suku dayak dan khususnya dayak kenyah yang bertujuan sebagai upaya pelestarian terhadap hasil kebudayaan dayak. Adapun dokumentasi serta sejarah yang berkaitan dengan suku Dayak baik itu yang dipedalaman maupun yang sudah terbina. Selain itu juga disediakan perpustakaan mini yang didalamnya mengkoleksi ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan suku dayak.

B. Fungsi Sekunder

Fungsi sekunder merupakan fasilitas pendukung (*The facilitating product*) di dalam objek wisata budaya Pampang., meliputi upaya pelayanan terhadap wisatawan dan peningkatan apresiasi kesenian, kepentingan operasional serta pendidikan.

1. Galery

Galery sebagai wadah untuk menyimpan dan mempertunjukkan koleksi dari kebudayaan suku dayak yang mempunyai kualitas lebih baik.

2. Pondok seni kriya, sebagai wadah mempertunjukkan hasil kebudayaan serta menunjukkan proses pembuatan seni kriya khas suku Dayak. Adapun dalam proses pembuatan seni kriya wisatawan dapat mencoba langsung cara membuatnya ditempat tersebut.

3. Rekreasi

Taman Patung, yang berfungsi sebagai taman terbuka (plaza) pada objek wisata budaya ini, dimana pada tempat ini pula ditempatkan berbagai bentuk patung tradisional dan hasil pahatan khas suku Dayak. Adapun patung merupakan salah satu hasil dari kebudayaan yaitu seni pahat. Selain itu menjadi wadah rekreasi sebagai sarana untuk menghilangkan kejenuhan.

4. Pengelolaan

Fungsi ini mewadahi segala aktivitas operasional yang ada di bangunan objek wisata budaya Pampang.

C. Fungsi Tersier

Fungsi tersier merupakan fungsi pendukung serta penunjang (*the supporting product*) bagi objek wisata budaya Pampang sebagai upaya untuk memberikan pelayanan lebih. Adapun fungsi tersier terdiri atas :

1. Wisma tamu

Fungsi ini sebagai wadah akomodasi untuk memberikan pelayanan dan kemudahan bagi para pengunjung bagi yang ingin menginap di objek wisata budaya Pampang.

2. Peribadatan

Fungsi ini untuk memberikan pelayanan umum kepada pengguna fasilitas di objek wisata budaya sebagai pemenuhan kebutuhan individu, adapun bentuk wadah peribadatannya adalah musholla.

3. *Shoping* (Perbelanjaan)

Fungsi ini dikategorikan sebagai salah satu penunjang untuk menarik wisatawan dengan menyediakan area perbelanjaan (*souvenir*) yang dikhususkan pada benda – benda dan makanan khas suku Dayak dan kota Samarinda.

4. Makanan dan minuman (rumah makan)

Fungsi ini untuk memberikan pelayanan kepada wisatawan atau pengguna fasilitas di objek wisata budaya dengan menyediakan rumah makan dan area *food court*.

5. Servis dan pemeliharaan

Service dan *maintenance* terdiri atas :

- a. Keamanan, sehingga dibutuhkan pos jaga untuk mengamankan seluruh keadaan di objek wisata budaya Pampang.
- b. Utilitas, adapun untuk utilitas yang diperlukan adalah ruang genzet.
- c. Penyimpanan, yang terdiri dari gudang, ruang penyimpanan bahan dan peralatan.

6. Area parkir

Fungsi ini sebagai penunjang dan pelengkap di objek wisata budaya Pampang, dimana parkir yang nyaman menjadi pertimbangan juga bagi wisatawan yang datang. Dimana parkir akan dibagi sesuai dengan pengunjungnya, roda dua dan roda empat untuk *individual tourism* serta parkir bus untuk *group tourism*.

4.6.3 Analisa pelaku dan aktifitas

Aktivitas adalah sesuatu yang dilakukan atau dikerjakan oleh pelaku yaitu manusia. Adapaun aktivitas dibagi menjadi dua yaitu aktivitas yang bersifat umum dan khusus. Aktivitas umum adalah aktifitas yang dapat dikerjakan oleh semua orang dalam hal ini pengunjung, pengelola dan seniman, sedangkan aktifitas khusus merupakan aktifitas yang tidak dapat dilakukan oleh semua orang.

A. Identifikasi pelaku dan aktifitasnya

1. Pengunjung / wisatawan.

Pengunjung adalah pihak – pihak yang datang serta menggunakan fasilitas yang ada di objek wisata budaya. Adapun pengunjung disini dibagi menjadi dua yaitu pengunjung biasa dan pengunjung yang menginap sedangkan dari segi jumlahnya berupa *individual tourism*, *family group* serta *group tourism*.

2. Pengelola

Pengelola adalah pihak – pihak yang bertanggung jawab terhadap berjalannya fungsi-fungsi administrasi dan pengelolaan di objek wisata budaya. Adapun pengelolaan terdiri dari :

- a. Direktur
- b. Wakil direktur
- c. Sekretaris
- d. Kepala bagian administrasi
- e. Staf administrasi
- f. Kepala bagian keuangan
- g. Staf keuangan
- h. Kepala bagian pertunjukkan kesenian dan pendidikan
- i. Staf bagian pertunjukkan kesenian dan pendidikan
- j. Kepala bagian hubungan masyarakat
- k. Staf bagian hubungan masyarakat
- l. Kepala bagian dokumentasi
- m. Staf bagian dokumentasi
- n. Kepala bagian rumah tangga
- o. Staf bagian rumah tangga
- p. Kepala bagian keamanan
- q. Staff keamanan
- r. Kepala bagian pengelolaan karyawan.

3. Seniman

Seniman adalah pihak – pihak yang melakukan apresiasi kesenian baik seni kriya maupun seni tari. Adapun seniman terbagi menjadi :

- Penari, pelaku tari disini terdiri dari penari wanita dan penari pria mencakup usia 8 tahun sampai usia dewasa.
- Pemahat dan pengukir, membuat ukiran perisai atau membuat patung yang biasa dilakukan oleh laki-laki dewasa.
- Pengrajin anyaman biasa melakukan kerajinan tanggan seperti manik-manik, rotan dan lain-lain yang dilakukan oleh wanita remaja dan dewasa.

B. Alur aktifitas pelaku

1. Alur aktivitas pengunjung / wisatawan.

Menurut jumlah pengunjung atau wisatawan dibagi menjadi yaitu *individual tourism*, *family tourism* dan *group tourism*. Dari jenis pelakunya pengunjung dibagi menjadi dua yaitu penunjang yang menginap dan pengunjung yang tidak menginap.

a. Alur pengunjung tidak menginap

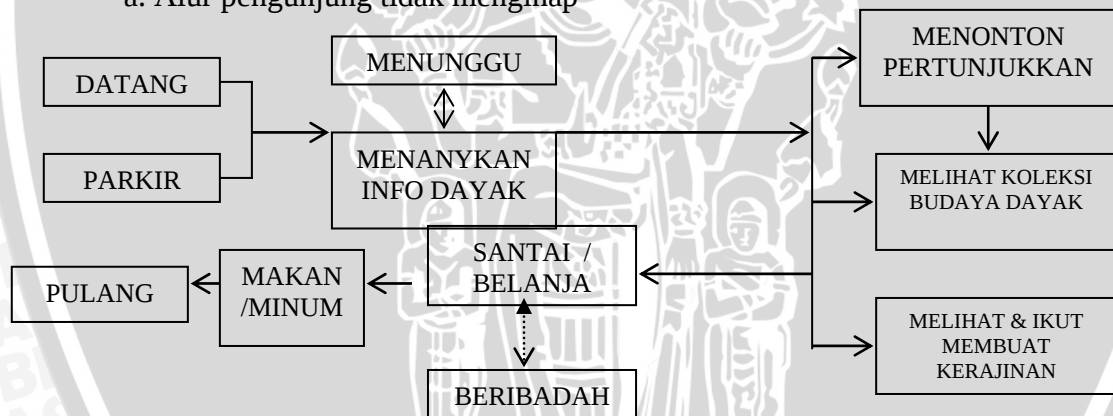


Diagram 4.1 Alur aktivitas pengunjung umum
Sumber : Hasil analisa, 2006

Pengunjung yang tidak menginap bila tidak membawa kendaraan dapat melewati akses pejalan kaki sedangkan pengunjung yang membawa kendaraan sendiri maupun rombongan harus memarkirkan kendaraan terlebih dahulu. Untuk *group tourism* dapat menunggu untuk koordinasi lebih dulu sehingga diperlukan lobby atau ruang tunggu dapat bersifat terbuka. Selanjutnya dapat mengikuti kegiatan atau menggunakan fasilitas yang ada di wisata budaya dan bila kegiatan sudah selesai dapat pulang dengan mengambil kendaraan terlebih dahulu.

b. Alur pengunjung yang menginap

Pengunjung yang menginap dapat mharus memarkirkan kendaraan terlebih dahulu selanjutnya dapat menunggu atau langsung check in di di bagian reservasi dilanjutkan dengan meletakkan barang-barang di kamar masing-masing. Selanjutnya dapat menanyakan info kebudayaan dayak dan melihat dan mengikuti kegiatan serta menggunakan fasilitas yang ada di wisata budaya Pampang, kemudian dapat makan dan beristirahat di kamar. Jika masa menginap telah selesai dapat menyelesaikan administrasi dan pulang dengan mengambil kendaraan terlebih dahulu

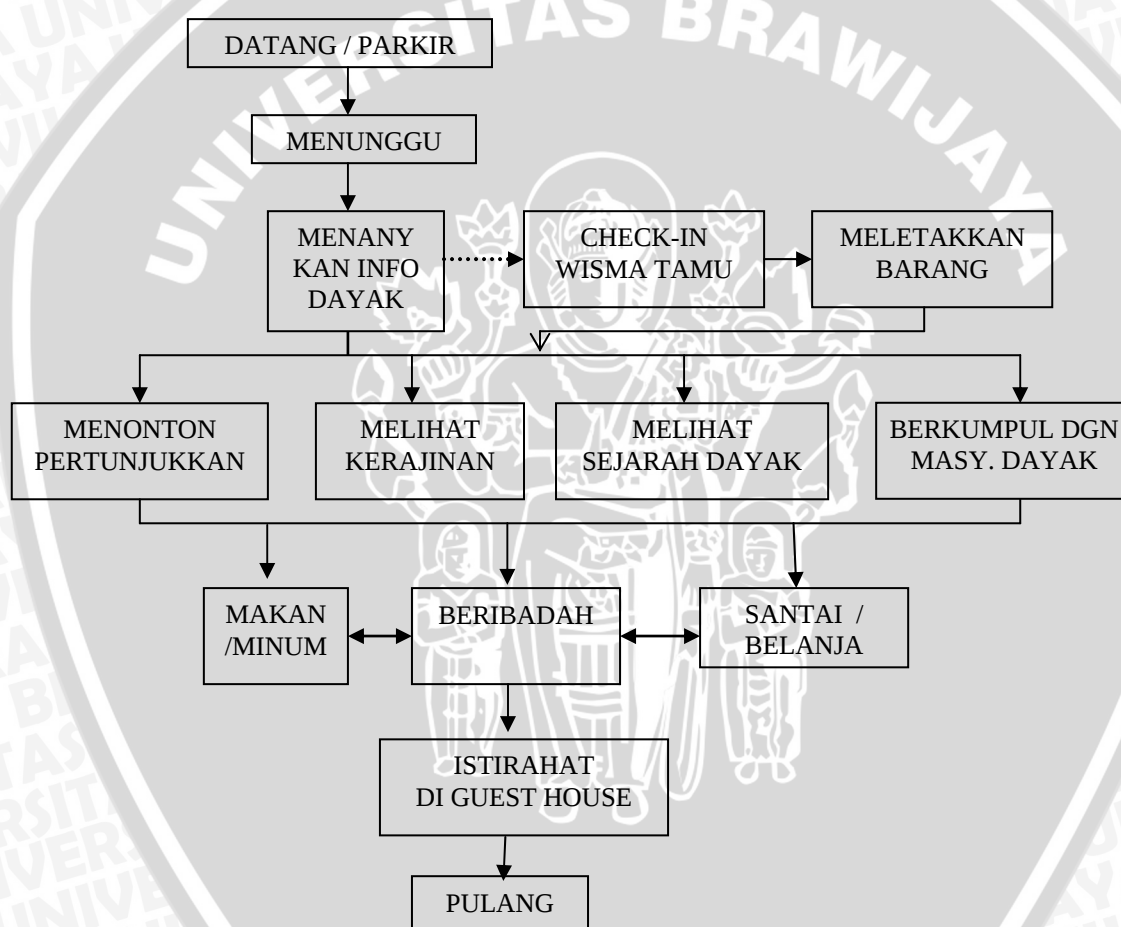


Diagram 4.2 Alur pengunjung yang menginap
Sumber : hasil analisa

2. Alur aktivitas pengelola

Pengelola yang datang membawa kendaraan baik itu roda dua maupun roda empat harus memarkir kendaraan terlebih dahulu selanjutnya melaksanakan pekerjaan sesuai dengan bidangnya serta mengadakan koordinasi sewaktu-waktu. Diwaktu istirahat pengelola dapat mengisinya dengan ishoma, makan di pantry

atau di food court serta dapat duduk-duduk disekitar taman. Setelah semua aktivitas selesai pengelola yang membawa kendaraan menuju ke tempat parkir untuk mengambil kendaraan lalu meninggalkan kawasan tersebut.

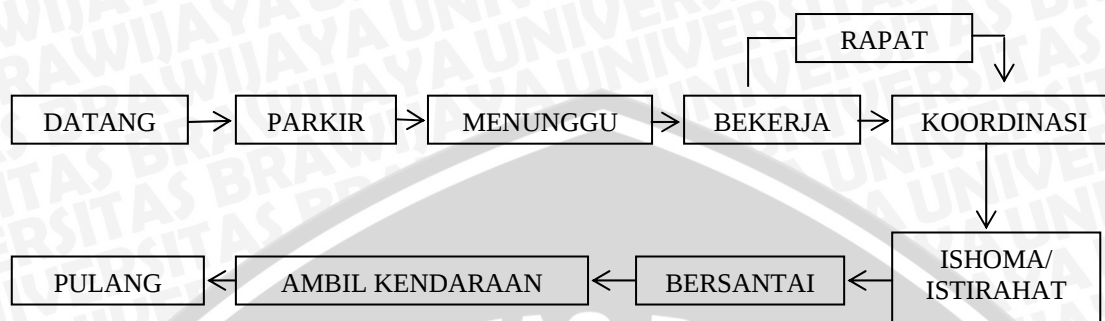


Diagram 4.3 Alur aktivitas pengelola
Sumber : Hasil analisa, 2006

3. Alur aktivitas seniman

Seniman yang berada di kawasan Pempang merupakan mayoritas yang bekerja di objek wisata Pampang. Untuk yang membawa kendaraan dapat memarkirkan kendaraan terlebih dahulu, lalu mengadakan koordinasi harian dan bekerja sesuai dengan bidangnya, waktu istirahat dapat dipergunakan untuk makan atau minum setelah semua pekerjaan selesai dan waktu kunjungan objek wisata ditutup para seniman dapat pulang dengan mengambil kendaraan terlebih dahulu.

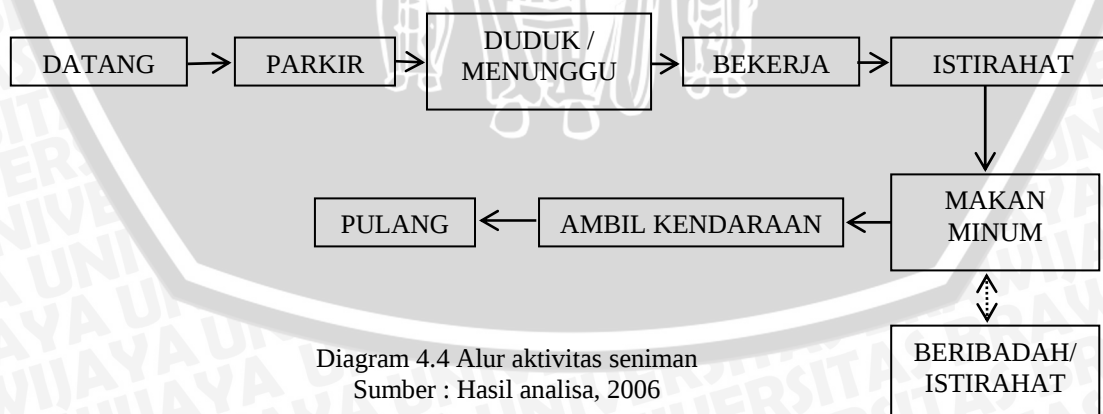


Diagram 4.4 Alur aktivitas seniman
Sumber : Hasil analisa, 2006

4.6.4 Analisa ruang

A. Hubungan fungsi, pelaku dan kebutuhan ruang

Tabel 4.4 Hubungan fungsi, pelaku dan kebutuhan ruang

	FUNGSI	PELAKU	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG
Fasilitas Apresiasi Seni dan media konservasi	Pertunjukkan seni tari	Pengunjung	Duduk, menunggu, membayar masuk, menunggu acara pertunjukkan, menonton, makan, buang air besar / kecil.	Lobby, loket, kios kecil, Ruang duduk penonton, toilet
		Seniman	Duduk, menunggu, mempersiapkan pementasan, mengganti pakaian, merias wajah, menunggu pementasan dimulai, melangsungkan pementasan, buang air besar/kecil.	Lobby, ruang duduk, panggung terbuka, panggung tertutup, R.ganti baju, R.rias, Back stage, toilet.
		Pengelola dan karyawan	Mengurus administrasi pementasan, memeriksa peralatan yang digunakan, mempersiapkan tata panggung, membersihkan area pertunjukkan.	R.administrasi, R.kontrol listrik, R.sound system, R. lighting, R.proyektor, gudang peralatan.
	Gedung koleksi dan dokumentasi	Pengunjung	Bertanya seputar barang koleksi, melihat-lihat barang koleksi	Lobby, R.informasi, R. Pamer
		Staf	Memberikan informasi, menjaga keadaan barang koleksi, membersihkan area pameran koleksi, istirahat	Ruang informasi, ruang pameran koleksi
	Galeri	Pengunjung	Melihat barang-barang yang dipamerkan, dapat juga membeli barang yang dipamerkan.	Ruang pameran, galeri, taman patung
		Pegawai	Mengurus administrasi, menjaga keadaan barang-barang, membersihkan area pameran, istirahat	R. administrasi, gudang peralatan, r. istirahat.
	Pondok seni kriya	Pengunjung	Duduk, melihat proses pembuatan kerajinan tangan serta ikut mencoba membuat kerajinan	R.duduk /bekerja R. seni pahat R.seni ukir
		Pegawai	Membuat kerajinan seni kriya Seni pahat – patung- sumpit Seni ukir – perisai dan mini souvenir	R. anyaman Gudang bahan

Pengelola			Anyaman kerajinan tangan Mengambil dan menyimpan bahan serta alat.	
		Pengelola	Mengurus administrasi, mengontrol situasi di area seni kriya, istirahat, membersihkan area work shop	R. administrasi, gudang alat
	Bagian layanan kebudayaan	Pengunjung	Bertanya seputar kebudayaan dayak Melihat lihat dokumenetasi kebudayaan dayak	R. info kebudayaan, R.dokumentasi gambar, R. pelayanan
		Staff pengelola	Memberikan informasi istirahat	R. pemutaran film, R. bag dokumenetasi gambar dan film, R. istirahat.
	Kantor pengelola	Direktur	Memimpin pengelolaan di objek wisata budaya, menerima tamu	R. direktur R. tamu
		Wakil direktur	Mewakili dan membantu direktur dalam memimpin dan pengeloaan di objek wisata budaya, mengontrol keadaan pekerja / karyawan	R.wakil direktur
		Sekretaris	Mencatat dan mengatur semua jadwal yang berhubungan dengan direktur / wakil direktur, mencatat surat menyurat baik surat keluar mapun surat masuk	R. sekrtaris
	Bagian administrasi (tata usaha)	Kepala Bag.Administrasi	Memimpin bagian administrasi	R. kepala bagian administrasi. R. kerja
		Karyawan	Menangani semua arsip dan dokumen, mencatat kegiatan yang dilakukan, mencatat dan menyediakan laporan bulanan serta tahunan.	R. arsip
	Bagian keuangan	Kepala Bag.Keu	Memimpin bagian keuangan di objek wisata budaya	R. Kepala bagian keuangan. R. kerja
		Karyawan	Mencatat dan melaporkan pemasukan dan pengeluaran keuangan, merencanakan anggaran keuangan.	R. arsip
	Bagian publikasi (Humas)	Kepala bag. Publikasi	Memimpin bagian publikasi Menerima tamu	R. kepala bagian publikasi R. tamu

		karyawan	Mempublikasikan kegiatan-kegiatan yang berlangsung dan yang akan diselenggarakan, mencari sponsor, mempublikasikan baik berupa brosur sampai iklan ke internet	R. kerja
		Kepala bag. dokumentasi	Memimpin bagian dokumentasi	R. Kepala bagian dokumentasi
	Bagian dokumentasi	Karyawan	Mendokumentasikan kegiatan-kegiatan yang berlangsung, mendokumentasikan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan suku dayak)baik itu gambar maupun video)	R. kerja R. pengolahan data dokumentasi
		Kepala bag. Internal	Memimpin bagian urusan teknis internal	R. kepala bagian hubungan internal
	Bagian Hub. Internal	karyawan	Mempersiapkan tata panggung, memeriksa, mengecek secara rutin kondisi listrik, sound system, lighting, mengurus perbaikan peralatan, mengurus pembelian dan penjualan alat.	R. kerja R. peralatan R. genzet Gudang
	Bagian keamanan	Kepala bag. keamanan	Memimpin bagian keamanan	Pos keamanan
		Karyawan	Mengamankan keseluruhan bagian dari objek wisata budaya baik lingkungan maupun event-event yang diselenggarakan	
	Fasilitas pertemuan	Pengelola, karyawan, pegawai, seniman	Rapat internal. Pertemuan – pertemuan khusus menjelang event-event khusus	R. Rapat R. Pertemuan R. Pantry R. alat
Penunjang	Musholla	Pengunjung Pengelola pegawai	Berwudhu Sholat dan mengaji, Membersihkan (pegawai)	Tempat wudhu R. sholat Gudang peralatan
	Toko souvenir	Pengunjung	Melihat-lihat cinderamata, membeli cinderamata, membayar	R. etalase R. Kasir
		Pegawai	Menerima bayaran, mengatur stok barang, menata barang-barang, membuat laporan	Gudang bahan dan peralatan
	Food court	Pengunjung	Memesan makanan, makan minum, mencuci tangan, mengobrol, membayar, mencuci tangan, buang air besar / kecil	R. makan Tempat cuci tangan / wastafel
		Pegawai	Memasak, mengantarkan pesanan,	Toilet

		menerima bayaran, mencuci peralatan, menaruh peralatan yang dipakai.	Dapur basah Dapur kering
Warung telekomunikasi	Pengunjung seniman staff	Menelepon, membayar biaya telekomunikasi, menunggu	KBU R.tunggu
	Pegawai	Menerima bayaran, membuat laporan keuangan	R. kasir
Shelter	Pengunjung Pegawai seniman	Menunggu kendaraan, berlindung	Shelter
Loket masuk	Pengunjung	Membayar uang masuk Menerima karcis	loket
	Pegawai	Menerima uang pembayaran, membukakan pintu masuk	

Sumber : Hasil analisa

B. Pengelompokkan ruang

1. Kelompok ruang fasilitas pertunjukkan tertutup

- Lobby penonton
- Loket
- Kios makanan
- R. duduk penonton
- Panggung pertunjukkan
- Back stage
- Lobby seniman
- R. latihan
- R. ganti
- R. rias
- Toilet
- R. administrasi
- R. sound system
- R. control panel
- R. Lighting
- R. Proyektor
- Gudang peralatan

2. Kelompok ruang fasilitas pertunjukkan terbuka

- a. R. duduk penonton
- b. Panggung pertunjukkan
- c. Back stage
- d. R. sound system
- e. R. Control panel / lighting

3. Kelompok ruang pondok seni kriya

- a. R. seni pahat
- b. R. seni ukir
- c. R. seni menganyam
- d. R. administrasi
- e. R. duduk
- f. Gudang bahan
- g. Gudang peralatan
- h. Toilet

4. Kelompok ruang koleksi dan dokumentasi

- a. R. dokumentasi gambar
- b. R. sejarah suku dayak
- c. R. cerita rakyat dayak
- d. R. peralatan suku dayak
- e. R. pakaian adat suku dayak
- f. R. miniatur bangunan suku dayak
- g. R. koleksi kerajinan tradisional
- h. R. seni ukir dan seni pahat
- i. R. Jaga
- j. R. istirahat

5. Kelompok ruang gallery

- a. R. display (R. pameran)
- b. R. jaga / R. administrasi
- c. R. istirahat
- d. Gudang

6. Kelompok ruang pengelola

- a. R. direktur
- b. R. wakil direktur

- c. R. Sekretaris
- d. R. tamu direktur
- e. R. kepala bagian administrasi
- f. R kerja bag administrasi
- g. R. kepala bagian keuangan
- h. R. kerja bagian keuangan
- i. R. kepala bagian publikasi (humas)
- j. R. kerja bagian publikasi
- k. R. kepala bagian dokumentasi
- l. R. kerja bagian dokumentasi dan pengolahan data dokumentasi
- m. R. kepala bagian internal
- n. R. kerja bagian internal
- o. R.arsip
- p. Lobby
- q. R. rapat
- r. R. Tamu umum
- s. Pantry
- t. Toilet
- u. R. genzet
- v. R. alat
- w. Gudang

7. Kelompok ruang bagian layanan kebudayaan

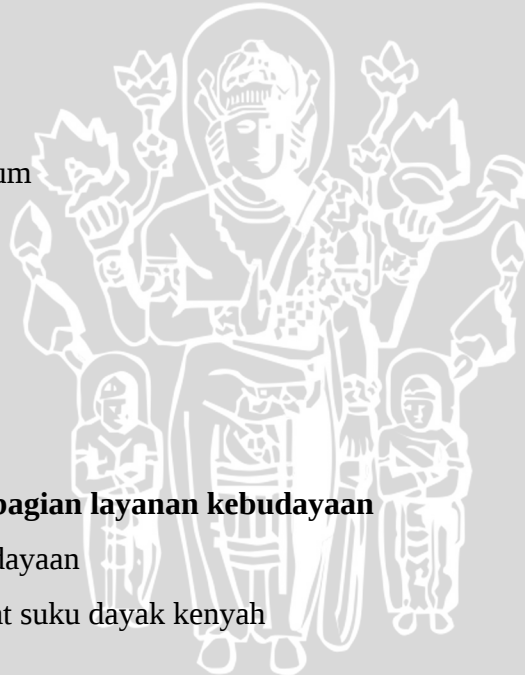
- a. R. info kebudayaan
- b. R. kepala adat suku dayak kenyah
- c. R. tamu

8. Kelompok ruang perpustakaan

- a. R. penitipan barang dan ruang daftar
- b. R. baca
- c. R. koleksi buku
- d. R. jaga

9. Kelompok ruang rekreasi

- a. Taman patung
- b. Gazebo
- c. Plaza



10. Kelompok ruang food court

- a. R. makan
- b. Wastafel / R. cuci tangan
- c. Dapur basah
- d. Dapur kering
- e. Gudang
- f. Toilet

11. Kelompok ruang musholla

- a. R. Sholat
- b. Tempat wudhu pria
- c. Tempat wudhu wanita
- d. Km / wc
- e. Gudang peralatan

12. Kelompok ruang toko souvenir

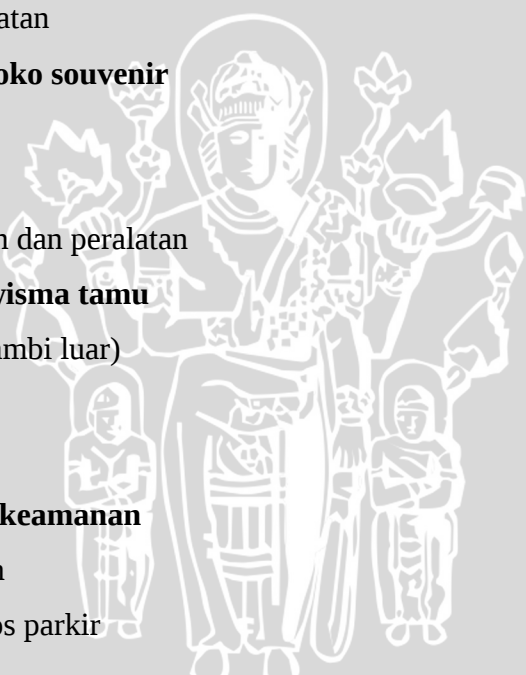
- a. Etalase
- b. Kasir
- c. Gudang bahan dan peralatan

13. Kelompok ruang wisma tamu

- a. R.duduk (serambi luar)
- b. Kamar tidur
- c. Km/ wc

13. Kelompok ruang keamanan

- a. Ruang satpam
- b. Pos jaga & pos parkir
- c. Loker masuk



C. Analisa kebutuhan ruang kualitatif

Tabel 4.5 Kebutuhan ruang kualitatif

Kelompok Ruang	No	Jenis Ruang	Pencahaya Alami	Pencahaya Buatan	Penghawa Alami	Penghawa Buatan	keterangan	View	Efisiensi ruang	Estetika	Zonifikasi
Gedung pertunjukan tertutup		Lobby penonton	x	xx	x	xx	#	x	xx	x	Pb
		Loket masuk	x	xx	x	xx	#	x	x	xx	Pr
		R.duduk penonton	xx	x	#	x	#	#	x	xx	Sp
		Panggung pertunjukan	#	x	#	x	#	#	xx	x	Sp
		Backstage	x	xx	xx	x	#	#	x	#	Pr
		Lobby penari	x	xx	x	xx	#	xx	x	#	
		R. latihan	x	xx	x	xx	x	#	x	xx	Pr
		R. rias	xx	x	x	xx	#	#	x	#	Pr
		R.ganti	#	x	xx	x	x	#	x	#	Pr
		Toilet penonton	xx	x	x	xx	#	xx	x	#	Pb
		Toilet kru pertunjukan	xx	x	x	xx	#	xx	x	#	Sp
		R. administrasi	x	xx	x	#	x	x	x	#	Pr
		R. sound system dan r. Lighting	#	x	x	xx	#	x	x	#	Pr
		R. Kontrol panel	#	x	x	#	#	#	x	#	Pr
		R. Proyektor	x	xx	xx	#	xx	x	x	#	Pr
Pertunjukan terbuka		Gudang peralatan	x	#	x	#	#	#	x	#	Pr
		R. duduk penonton	x	xx	x	#	#	x	x	x	Sp
		Panggung pertunjukan	x	xx	x	#	#	#	xx	xx	Pr
		Back stage	x	xx	x	#	#	x	x	#	Pr
		R. sound sistem & lighting	#	x	x	xx	#	x	x	#	Pr
		R. kontrol panel	#	x	x	#	#	#	x	#	Pr
Pondok Seni Kriya		Gudang peralatan	x	#	x	#	#	#	x	#	Pr
		R. seni pahat	x	x	x	#	#	x	xx	x	Sp
		R. seni ukir	x	x	x	#	#	x	xx	x	Sp
		R. seni menganyam	x	x	x	#	#	x	xx	x	Sp
		R. administrasi	x	xx	x	xx	#	xx	x	#	Pr
		R. duduk	x	x	x	#	#	x	x	#	Pb
		Gudang bahan	x	x	x	#	#	#	x	#	Pr
		Gudang peralatan	x	#	x	#	#	#	x	#	Pr
G		Toilet	xx	x	x	xx	#	xx	x	#	Pb
		R. display	xx	x	xx	x	xx	#	xx	xx	Pb

	R. Jaga / R. Administrasi	x	xx	x	xx	#	xx	x	#	Pr
	R. istirahat	x	xx	x	#	x	#	x	#	Pr
	Gudang	x	#	x	#	#	#	x	#	Pr
Kantor pengelolaan	R. Direktur	x	x	xx	x	x	x	x	#	Pr
	R. Wakil direktur	x	xx	x	xx	x	x	x	#	Pr
	R. Sekretaris	x	xx	x	xx	x	x	x	#	Pr
	R. kepala bagian administrasi	x	xx	x	xx	x	x	x	#	Pr
	R. kerja bagian administrasi	x	xx	x	xx	x	xx	x	#	Pr
	R. kepala bagian keuangan	x	xx	x	xx	x	x	x	#	Pr
	R. kerja bagian keuangan	x	xx	x	xx	x	xx	x	#	Pr
	R. kepala bagian publikasi (humas)	x	xx	x	xx	x	x	x	#	Pr
	R. kerja bagian publikasi	x	xx	x	xx	x	xx	x	#	Pr
	R. kepala bagian dokumentasi	x	xx	x	xx	x	x	x	#	Pr
	R. kerja & pengolahan dokumentasi	x	xx	x	xx	x	xx	x	#	Pr
	R. kepala bagian internal	x	xx	x	xx	x	x	x	#	Pr
	R. kerja bagian internal	x	xx	x	xx	x	xx	x	#	Pr
	Lobby	x	xx	x	#	#	x	xx	xx	Pb
	R. tamu	x	xx	x	xx	xx	x	x	xx	Pb
	R. rapat	x	xx	x	x	x	x	x	#	Pr
	Pantry	x	xx	x	#	xx	xx	x	#	Sp
	Toilet	xx	x	x	xx	#	xx	x	#	Sp
	R. arsip	x	xx	x	xx	xx	#	x	#	Pr
	R. alat	x	x	x	#	#	#	x	#	Pr
	R. genzet	x	x	x	#	#	#	x	#	Pr
	Gudang	x	#	x	#	#	#	x	#	Pr
	Pos satpam	x	x	x	#	#	x	x	xx	Sp
	Pos jaga / pos parkir	x	x	x	#	#	x	x	#	Sp
	Loket masuk	x	x	x	#	#	x	x	x	Pb
R. layanan keb.	R. info kebudayaan	x	x	x	xx	#	#	x	#	Pb
	R. Kepala adat	xx	x	xx	x	xx	#	x	xx	Pr
	R. Tamu	xx	x	xx	x	xx	#	xx	#	Pb
	R. dokumentasi film	xx	x	xx	x	xx	#	x	xx	Sp
	R. istirahat	x	xx	x	#	x	#	x	#	Pr
Perustakaan	R. daftar dan penitipan barang	x	xx	x	#	xx	x	x	#	Sp
	R. baca	x	x	x	xx	x	xx	x	#	Pr
	R. koleksi buku	x	x	x	xx	x	#	x	#	Pr
	R. jaga	x	xx	x	xx	x	x	xx	#	Pr
	R. foto kopi	x	xx	x	xx	xx	x	x	#	Sp
R	R. makan	x	xx	x	#	#	x	xx	xx	Pb

	R. cuci tangan	x	xx	x	#	#	x	xx	#	Pb
	Dapur basah	x	xx	x	#	#	xx	x	#	Pr
	Dapur kering	x	xx	x	#	#	xx	x	#	Pr
	Gudang	x	#	x	#	#	#	x	#	Pr
	Toilet	xx	x	x	xx	#	xx	x	#	Pb
Musholla	R. sholat	x	xx	x	#	x	x	x	#	Pr
	Tempat wudhu pria	x	xx	x	#	xx	#	x	#	Pb
	Tempat wudhu wanita	x	xx	x	#	xx	#	x	#	Pb
	Gudang peralatan	x	#	x	#	#	#	x	#	Pr
T. souvenir	R. Etalase	x	x	x	xx	-	x	xx	x	Pb
	Kasir	x	xx	x	xx	#	x	x	xx	Pr
	Gudang bahan dan peralatan	x	#	x	#	#	#	x	#	Pr

Keterangan :

Sangat di perlu kan : x

Di perlu kan : xx

Tidak di perlu : #

Publik : Pb

Semi privat : Sp

Privat : Pr

D. Analisa kebutuhan ruang kuantitatif

1. Pertunjukkan tertutup

Tabel 4.6 Besaran ruang pertunjukkan tertutup

Ruang	Kapasitas	Perhitungan	Sumber	Luas
Lobby penonton	250 orang	250 x 1,9 m ² x 1 ruang	Asumsi	475 m ²
Loket masuk	1 orang	1 x 2 m ² x 1 ruang	Asumsi	2 m ²
Kios makanan	1 orang	1 x 2,5 m ² x 1 ruang	Asumsi	2,5 m ²
R.duduk penonton	150 orang	250 x 0,8 m ² x 1 ruang	EN	200 m ²
Panggung pertunjukkan	50 orang	50 x 2 m ² x 1 ruang	H. Analisa	100 m ²
Backstage	60 orang	60 x 1,9 m ² x 1 ruang	Asumsi	114 m ²
Lobby penari	10 orang	10 x 1,9 m ² x 1 ruang	EN	19 m ²
R. latihan	50 orang	50 x 0,7 m ² x 1 ruang	Asumsi	35 m ²
R. rias	25 orang	1 ruang x 40 m ²	EN	40 m ²
R.ganti	25 orang	2 ruang	EN	36 m ²
Toilet penonton	5 orang	(5 x 1,3 m ²) + 1,2 m ² = 7,7 m ² x 2 ruang	EN	15,4 m ²
Toilet kru pertunjukkan	3 orang	(3 x 1,3 m ²) + 1,2 m ² = 5,1 m ² x 2 ruang	EN	10,2 m ²
R. administrasi	3 orang	3 x 2 m ² x 1 ruang	Asumsi	6 m ²

R. sound system dan R. lighting	3 orang	3 x 2 m ² x 1 ruang	Asumsi	6 m ²
R. Kontrol panel	2 orang	2 x 2 m ² x 1 ruang	Asumsi	4 m ²
R. Proyektor	2 orang	2 x 2 m ² x 1 ruang	Asumsi	4 m ²
Gudang peralatan	1 orang	1 x 2 m ² x 1 ruang	Asumsi	2 m ²
Luas				801,1 m ²
Sirkulasi 40 %				320,44 m ²
Luas total				1121 m ²

Sumber : Hasil analisa

2. Pertunjukkan terbuka

Tabel 4.7 Besaran ruang pertunjukkan terbuka

Ruang	Kapasitas	Perhitungan	Sumber	Luas
R. duduk penonton	250 orang	250 x 0,8 m ² x 1 ruang	EN	200 m ²
Panggung pertunjukkan	50 orang	50 x 2 m ² x 1 ruang	H. Analisa	100 m ²
Back stage	50 orang	50 x 1,9 m ²	Asumsi	95 m ²
R. sound sistem & lighting	3 orang	3 x 2 m ² x 1 ruang	Asumsi	6 m ²
R. kontrol panel	2 orang	2 x 2 m ² x 1 ruang	Asumsi	4 m ²
Luas				405 m ²
Sirkulasi 40 %				162 m ²
Luas total				567 m ²

Sumber : Hasil analisa

3. Pondok seni kriya

Tabel 4.8 Besaran ruang pondok seni kriya

Ruang	Kapasitas	Perhitungan	Sumber	Luas
R. seni pahat	8 orang	8 x 1,8 m ² x 2 ruang	H.analisa	28,8 m ²
R. seni ukir	8 orang	8 x 2,7 m ² x 3 ruang	H.analisa	64,8 m ²
R. seni menganyam	8 orang	8 x 1,8 m ² x 3 ruang	H.analisa	43,2 m ²
R. administrasi	2 orang	2 x 2 m ² x 1 ruang	Asumsi	4 m ²
R. duduk	10 orang	10 x 0,48 m ² x 1 ruang	EN	4,8 m ²
Gudang bahan dan peralatan	2 orang	3 x 3 m ² x 8 ruang	Asumsi	72 m ²
Toilet	1 orang	(2 x 1,3 m ²) + 1,2 m ² = 3,8 m ² x 2 ruang	EN	7,6 m ²

Luas	225.2 m ²
Sirkulasi 30 %	67.56 m ²
Luas total	292.76 m ²

Sumber : Hasil analisa

4. Gedung koleksi dan dokumentasi

Tabel 4.9 Besaran ruang gedung koleksi dan dokumentasi

Ruang	Kapasitas	Perhitungan	Sumber	Luas
Lobby	20 orang	20 x 1,9 x 1 ruang	EN	38 m ²
R. Informasi	3 orang	1,00 x 0,87 x 1 ruang	Asumsi	2,61
R. Koleksi 2D	1 barang	0,4 x 1,5 x 16 barang	H.analisa	9,6
R. K..alat musik	4 barang	10 x 2 x 1 ruang	H.analisa	20
R. K.baju adat	1 barang	1,5 x 1 x 4 barang	H.analisa	6 m ²
R. K. Peralatan &senjata	1 barang	1,5 x 1 x 7 barang	H.analisa	10,5 m ²
R. K.. kerajinan tangan	1 barang	1,5 x 1 x 11 barang	H.analisa	16,5 m ²
R. K. Barang rumah tangga	1 barang	1,5 x 1 x 7 barang	H.analisa	10,5 m ²
R. K. Miniatur rumah adat	1 barang	1,5 x 1 x 6 barang	H.analisa	9 m ²
R.K.Seni pahat dan ukir	1 barang	1,5 x 1 x 12 barang	H.analisa	8 m ²
Luas				130,71 m ²
Sirkulasi 60 %				78,42 m ²
Luas total				209,13 m ²

Sumber : Hasil analisa

5. Gallery

Tabel 4.10 Besaran ruang gallery

Ruang	Kapasitas	Perhitungan	Sumber	Luas
R. display	25 barang	185 x 1 ruang	H.analisa	150 m ²
R. Jaga / R. Administrasi	4 orang	4 x 2 m ² x 1 ruang	Asumsi	8 m ²
R. istirahat	4 orang	4 x 0,8 m ² x 1 ruang	Asumsi	3,2 m ²
Gudang	1 orang	1 x 2 m ² x 1 ruang	Asumsi	2 m ²
Toilet	1 orang	1 x 2,03 m ² x 2 ruang	EN	4,06 m ²
Luas				167 m ²
Sirkulasi 20 %				33 m ²
Luas total				200 m ²

Sumber : Hasil analisa

6. Pengelolaan

Tabel 4.11 Besaran ruang pengelolaan

Ruang	Kapasitas	Perhitungan	Sumber	Luas
R. Direktur	1 orang	1 x 1 ruang x 9 m ²	EN	9 m ²
R. Wakil direktur	1 orang	1 x 1 ruang x 2,5 m ²	EN	2,5 m ²
R. Sekretaris	1 orang	1 x 1 ruang x 2,5 m ²	EN	2,5 m ²
R. tamu direktur	3 orang	3 x 1 ruang x 3 m ²	EN	9 m ²
R. kepala bagian administrasi	1 orang	1 x 1 ruang x 2 m ²	EN	2 m ²
R. kerja bagian administrasi	3 orang	3 x 1 ruang x 2 m ²	EN	6 m ²
R. kepala bagian keuangan	1 orang	1 x 1 ruang x 2 m ²	EN	2 m ²
R. kerja bagian keuangan	2 orang	2 x 1 ruang x 2 m ²	EN	4 m ²
R. kepala bagian publikasi (humas)	1 orang	1 x 1 ruang x 2 m ²	EN	2 m ²
R. kerja bagian publikasi	3 orang	3 x 1 ruang x 2 m ²	EN	6 m ²
R. kepala bagian dokumentasi	1 orang	1 x 1 ruang x 2 m ²	EN	2 m ²
R. kerja & pengolahan dokumentasi	3 orang	3 x 1 ruang x 2 m ²	EN	6 m ²
R. kepala bagian internal	1 orang	1 x 1 ruang x 2 m ²	EN	2 m ²
R. kerja bagian internal	2 orang	2 x 1 ruang x 2 m ²	EN	4 m ²
Lobby	8 orang	8 x 1 ruang x 1,9 m ²	Asumsi	15,2 m ²
R. tamu umum	4 orang	4 x 1 ruang x 3 m ²	EN	12 m ²
R. rapat	10 orang	10 x 1 ruang x 1,5 m ²	EN	15 m ²
Pantry	3 orang	1 x 5 m ²	EN	5 m ²
Toilet	2 orang	2 x 1,3 m ² = 2,6 m ² + 1,2 m ² = 3,8 m ² 3,8 m ² x 2 ruang	EN	7,6 m ²
R. arsip	-	3 m ² x 2 m ²	Asumsi	6 m ²
R. alat	2 orang	2 x 1 x 2 m ²	Asumsi	4 m ²
R. genzet	-	3 m ² x 2 m ²	Asumsi	6 m ²
Gudang	-	1 ruang	Asumsi	6 m ²
			Luas	135,8 m ²

Sirkulasi 20 %	27,16 m ²
Luas total	162,96 m ²

Sumber : Hasil analisa

7. Layanan kebudayaan

Tabel 4.12 Besaran ruang layanan kebudayaan

Ruang	Kapasitas	Perhitungan	Sumber	Luas
R. info kebudayaan	2 orang	4 orang x 2 m ² x 1 ruang	Asumsi	8 m ²
Kantor kepala adat	2 orang	2 orang x 2 m ² x 1 ruang	Asumsi	4 m ²
R. tamu	5 orang	5 orang x 3 m ² x 1 ruang	EN	15m ²
Luas				23 m ²
Sirkulasi 20 %				4,6 m ²
Luas total				27,6 m ²

Sumber : Hasil analisa

8. Perpustakaan

Tabel 4.13 Besaran ruang perpustakaan

Ruang	Kapasitas	Perhitungan	Sumber	Luas
R. daftar dan penitipan barang	2 orang	2 x 2 m ²	H.analisa	4 m ²
R.baca	15 orang	15 x 0,7 m ² x 1 ruang	EN	10,5 m ²
R. koleksi buku	1000 buku	15 / 1000 m ²	EN	15 m ²
R. jaga	1 orang	1 x 2 m ² x 1 ruang	EN	2 m ²
Luas				31.5 m ²
Sirkulasi 20 %				6.3 m ²
Luas total				37.8 m ²

Sumber : Hasil analisa

9. Wisma Tamu

Tabel 4.14 Besaran ruang wisma tamu

Ruang	Kapasitas	Perhitungan	Sumber	Luas
Kamar tidur	2 orang	2 x 4 m ² x 6 ruang	EN	48 m ²
Km/WC	2 orang	2 x 3,87m ² x 6 ruang	EN	54.18 m ²
Ruang duduk	1 orang	2 x 3 m ² x 6 ruang	Asumsi	36 m ²
Pantry mini	2 orang	2 x 2 m ² x 6 ruang	Asumsi	24
Receptionist	2 orang	2 orang x 2 m ² x 1 ruang	EN	4 m ²
Pengelola	2 orang	2 orang x 2 m ² x 1 ruang	EN	4 m ²

Pantry	3 orang	1 x 5	EN	5 m ²
R.duduk	6 orang	0.8 x 6 x 6 ruang	EN	12 m ²
Lobby	-	3 x 4 m ²	Asumsi	28,8 m ²
Luas				215.8 m ²
Sirkulasi 20 %				43.19 m ²
Luas total				258.9 m ²

Sumber : Hasil analisa

11. Rumah makan

Tabel 4.15 Besaran ruang rumah makan

Ruang	Kapasitas	Perhitungan	Sumber	Luas
R. makan	50 orang	50 x 1,8 m ²	EN	90 m ²
R. cuci tangan	4 orang	4 x 1,68 m ² x 1 ruang	EN	6,72 m ²
Dapur basah	6 orang	6 x 1 m ² x 1 ruang	Asumsi	6 m ²
Dapur kering	4 orang	2 x 2 m ² x 1 ruang	Asumsi	4 m ²
Gudang	1 orang	1 x 2 m ² x 3 ruang	EN	6 m ²
Toilet	2 orang	(2 x 1,3 m ²) + 1,2 m ² = 3,8 m ² x 2	EN	7,6 m ²
Kasir	2 orang	1,5 m ² x 2 m ²	Asumsi	3 m ²
KM/WC	1 orang	2,25 m ² x 1,75 m ²	EN	3,9 m ²
Luas				127,22 m ²
Sirkulasi 25 %				25,4 m ²
Luas total				152,62 m ²

Sumber : Hasil analisa

12. Musholla

Tabel 4.16 Besaran ruang musholla

Ruang	Kapasitas	Perhitungan	Sumber	Luas
R. sholat	20 orang	20 x 1,5 m ² x 1 ruang	EN	30 m ²
Tempat wudhu pria	3 orang	3 x 1,5 m ² x 2 ruang	Asumsi	9 m ²
Km / wc	1 orang	1 x 3,38 m ² x 2 ruang	EN	6,76 m ²
Luas				45,76 m ²
Sirkulasi 20 %				9,152 m ²
Luas total				154,91 m ²

Sumber : Hasil analisa

13. Toko souvenir

Tabel 4.17 Besaran ruang toko souvenir

Ruang	Kapasitas	Perhitungan	Sumber	Luas
R. Etalase	10 orang	$3,5 \text{ m}^2 \times 2 \text{ m}^2 \times 10 \text{ ruang}$	H.analisa	70 m ²
Kasir	1 orang	$1 \times 2 \text{ m}^2 \times 10 \text{ ruang}$	EN	20 m ²
			Luas	90 m ²
			Sirkulasi 20 %	18 m ²
			Luas total	108 m ²

Sumber : Hasil analisa

15. Keamanan

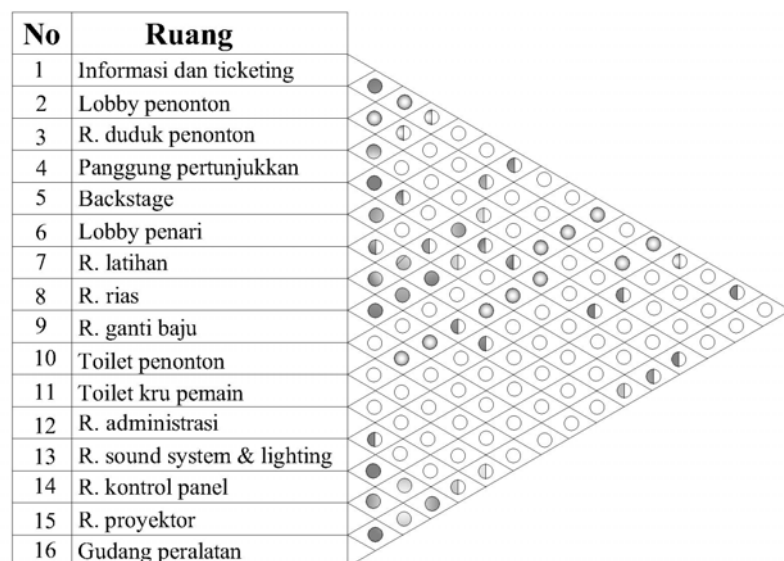
Tabel 4.18 Besaran ruang keamanan

Ruang	Kapasitas	Perhitungan	Sumber	Luas
Pos jaga / pos parkir	2 orang	$1,5 \times 1,5 \times 2 \text{ ruang}$	Asumsi	4,5 m ²
Loket masuk dan keluar	2 orang	$1,5 \times 1,5 \times 4 \text{ ruang}$	Asumsi	9 m ²
Pos ticket	1 orang	$1,25 \times 1,25 \times 2 \text{ ruang}$	Asumsi	3,12 m ²
			Luas	16,62 m ²
			Sirkulasi 20 %	3,32 m ²
			Luas total	19,94 m ²

E. Analisa hubungan ruang

1. pertunjukkan tertutup

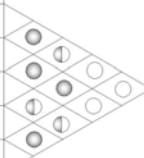
Diagram 4.5 Hubungan ruang pertunjukkan tertutup



Sumber : Hasil analisa

2. Pertunjukkan terbuka

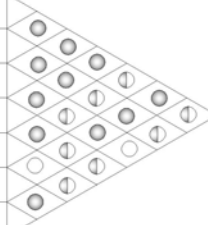
Diagram 4.6 Hubungan ruang pertunjukkan terbuka

No	Ruang	
1	R. duduk penonton	
2	Panggung pertunjukkan	
3	Back stage	
4	R. sound system & lighting	
5	R. kontrol panel	

Sumber : Hasil analisa

3. Pondok seni kriya

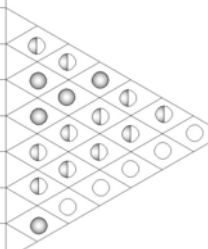
Diagram 4.7 Hubungan ruang pondok seni kriya

No	Ruang	
1	R. seni pahat	
2	R. seni ukir	
3	R. seni penganyam	
4	R. administrasi	
5	R. duduk	
6	Gudang bahan & peralatan	
7	Toilet	

Sumber : Hasil analisa

4. Gedung koleksi dan dokumentasi

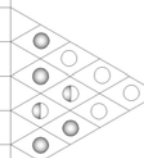
Diagram 4.8 Hubungan ruang museum

No	Ruang	
1	R. dokumentasi gambar	
2	R. kesejarahan suku dayak	
3	R. peralatan suku dayak	
4	R. pakaian adat suku dayak	
5	R. jaga	
6	Lobby	
7	Ruang informasi	

Sumber : Hasil analisa

5. Gallery

Diagram 4.9 Hubungan ruang gallery

No	Ruang	
1	R. display	
2	R. jaga / r. administrasi	
3	R. istirahat	
4	Gudang	
5	Toilet	

Sumber : Hasil analisa

6. Layanan kebudayaan

Diagram 4.10 Hubungan ruang layanan kebudayaan

No	Ruang	
1	R. info kebudayaan	●
2	R. tamu	●
3	Kantor kepala adat	●

Sumber : Hasil analisa

7. Perpustakaan

Diagram 4.11 Hubungan ruang perpustakaan

No	Ruang	
1	R. daftar & penitipan	●
2	R. baca	●
3	R. koleksi buku	●
4	R. jaga	●
5	R. foto copy	●

Sumber : Hasil analisa

8. Pengelolaan

Diagram 4.12 Hubungan ruang pengelolaan

No	Ruang	
1	R. direktur	●
2	R. wakil direktur	●
3	R. sekretaris	●
4	R. tamu direktur	●
5	R. kepala bag. administrasi	●
6	R. kerja bag. administrasi	●
7	R. kepala bag. keuangan	●
8	R. kerja bag. keuangan	●
9	R. kepala bag. humas	●
10	R. kerja bag. humas	●
11	R. kepala bag. dokumentasi	●
12	R. kerja & pengolahan data	●
13	R. kepala bagian internal	●
14	R. kerja bagian internal	●
15	Lobby	●
16	R. tamu umum	●
17	R. rapat	●
18	Pantry	●
19	Toilet	●
20	R. arsip	●
21	R. alat	●
22	gudang	●

Sumber : Hasil analisa

9. Rumah makan

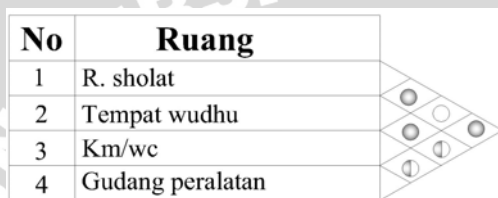
Diagram 4.13 Hubungan ruang rumah makan



Sumber : Hasil analisa

10. Musholla

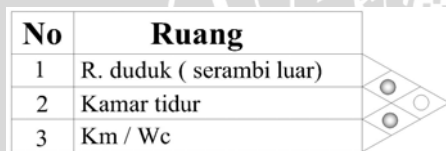
Diagram 4.14 Hubungan ruang musholla



Sumber : Hasil analisa

11. Wisma Tamu

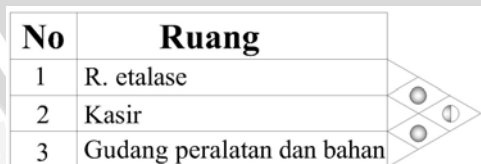
Diagram 4.15 Hubungan ruang Wisma tamu



Sumber : Hasil analisa

12. Toko souvenir

Diagram 4.16 Hubungan ruang toko souvenir

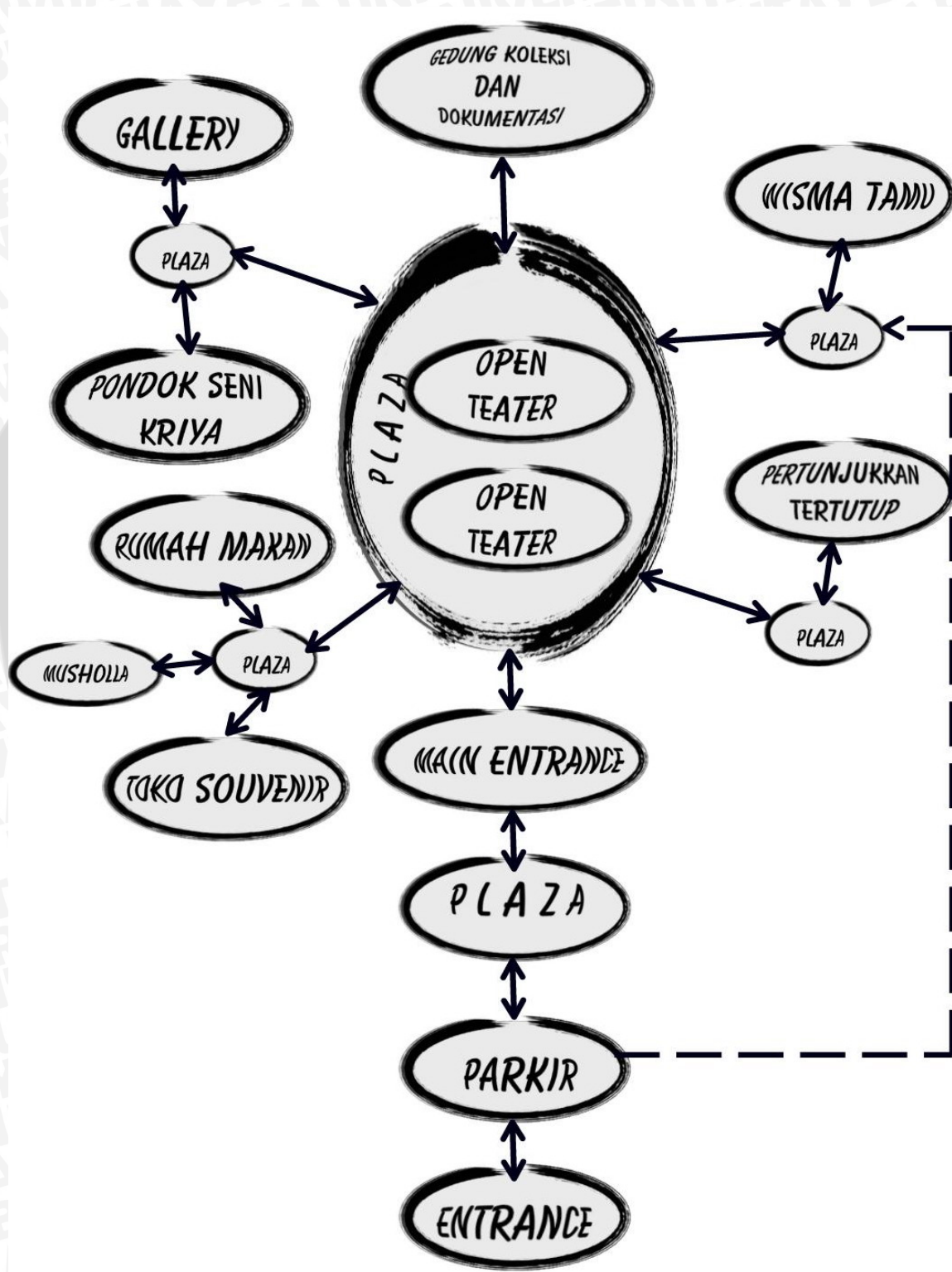


Sumber : Hasil analisa

F. Organisasi ruang

1. Organisasi ruang makro

Diagram 4.17 Organisasi ruang makro



Sumber : Hasil analisa

2. Organisasi ruang pertunjukan tertutup

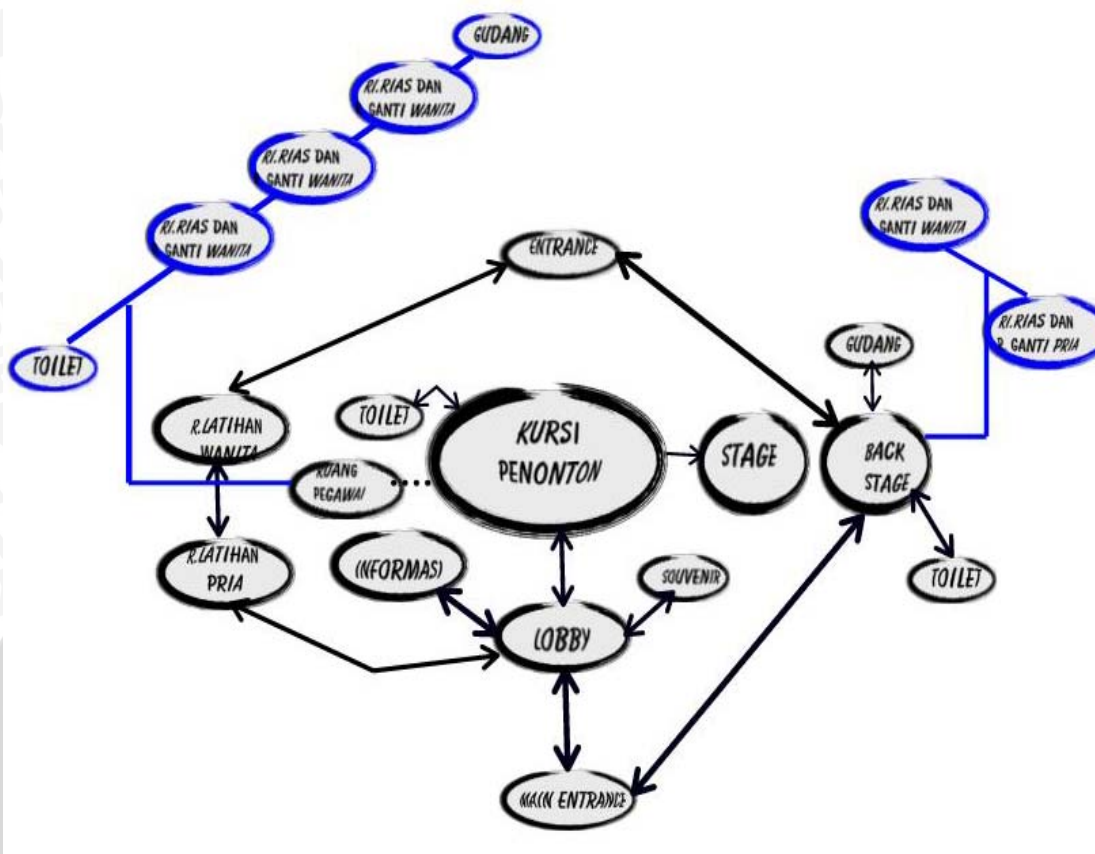


Diagram 4.18 Organisasi ruang gedung pertunjukan tertutup

Sumber : Hasil analisa

3. Organisasi ruang pertunjukan terbuka

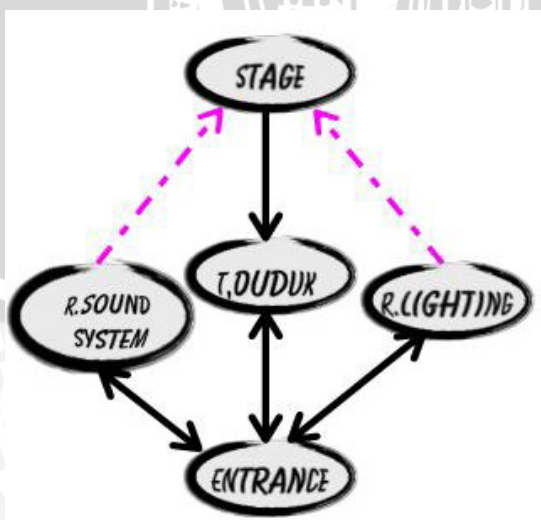
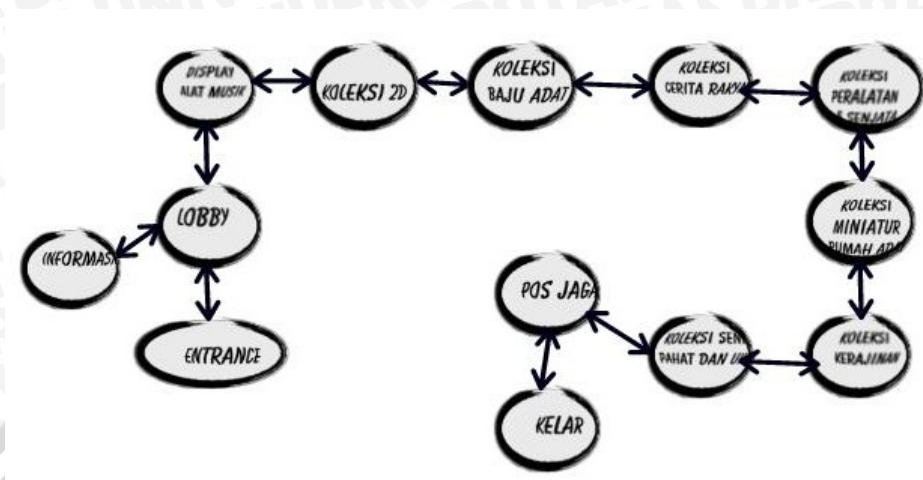


Diagram 4.19 Organisasi ruang pertunjukan terbuka

Sumber : Hasil analisa

4. Organisasi ruang koleksi dan dokumentasi

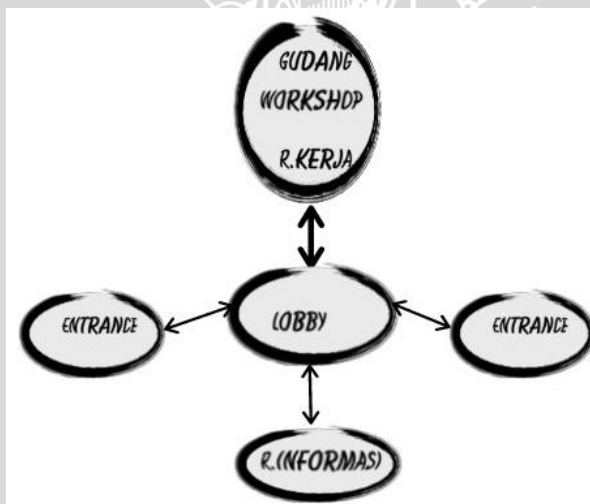
Diagram 4.20 Organisasi ruang koleksi dan dokumentasi



Sumber : Hasil analisa

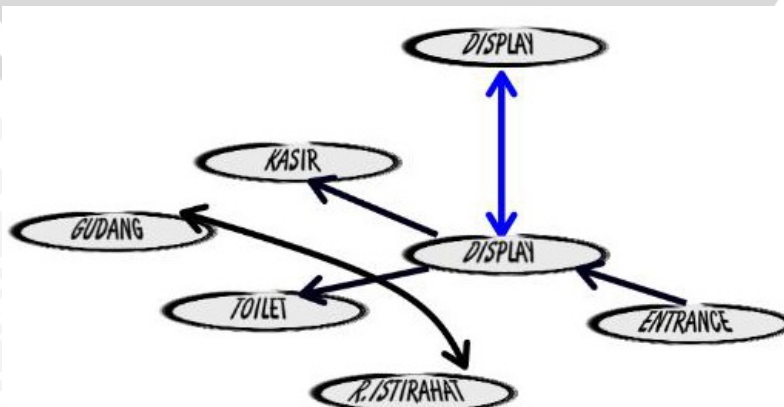
5. Organisasi ruang pondok seni kriya

Diagram 4.21 organisasi ruang pondok seni kriya



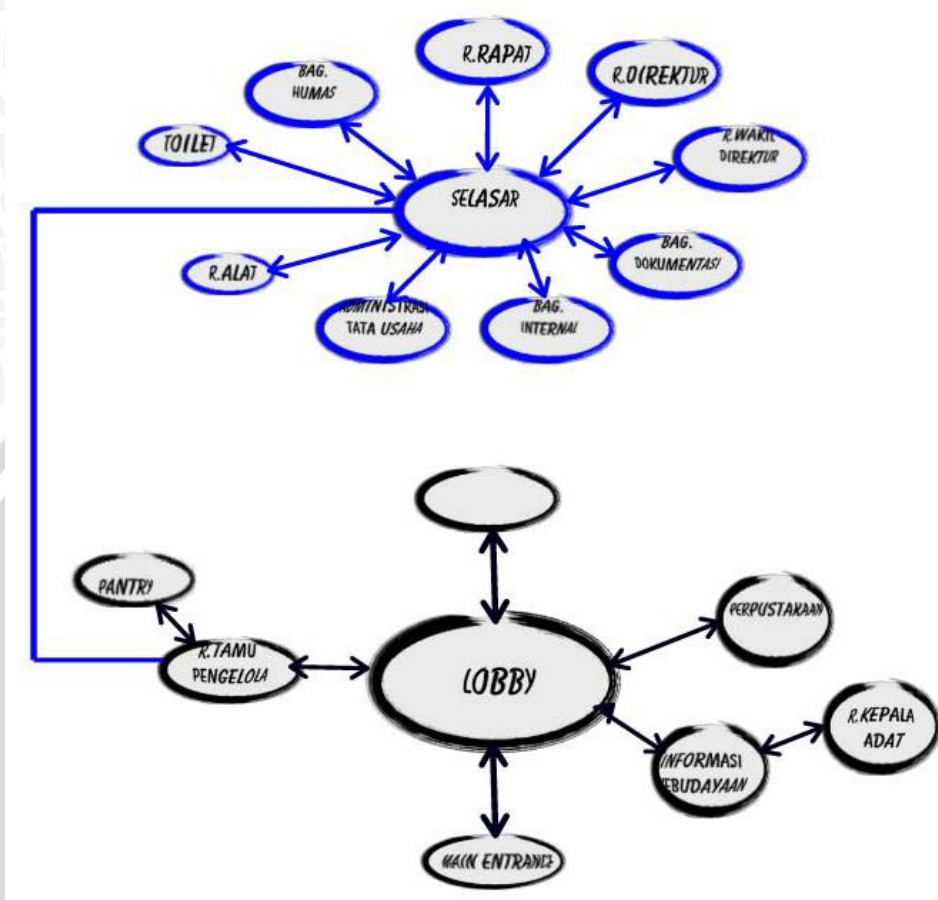
6. Organisasi ruang galeri

Diagram 4.22 organisasi ruang galeri



7. Organisasi ruang pengelolaan

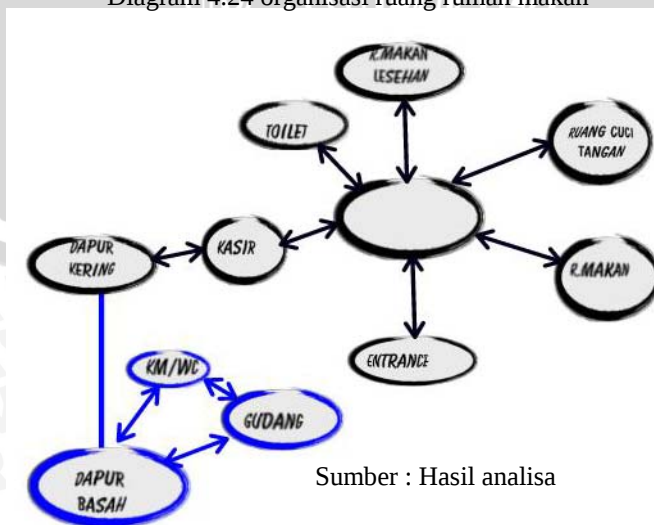
Diagram 4.23 organisasi ruang pengelolaan



Sumber : Hasil analisa

8. Organisasi ruang rumah makan

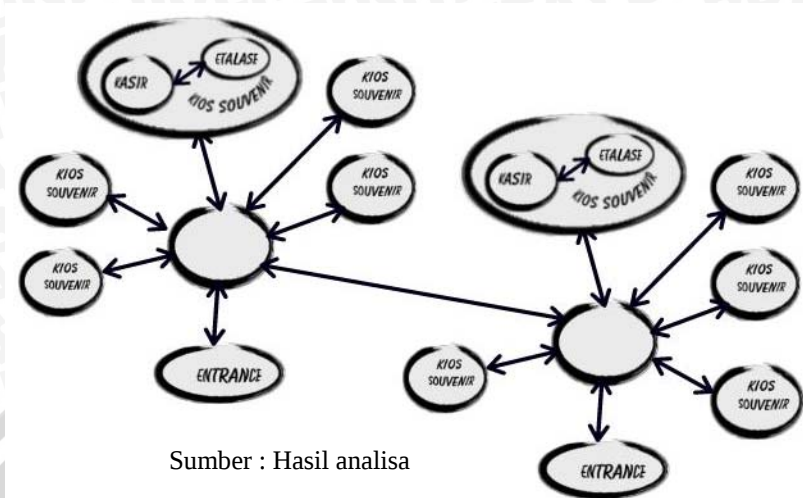
Diagram 4.24 organisasi ruang rumah makan



Sumber : Hasil analisa

9. Organisasi ruang toko souvenir

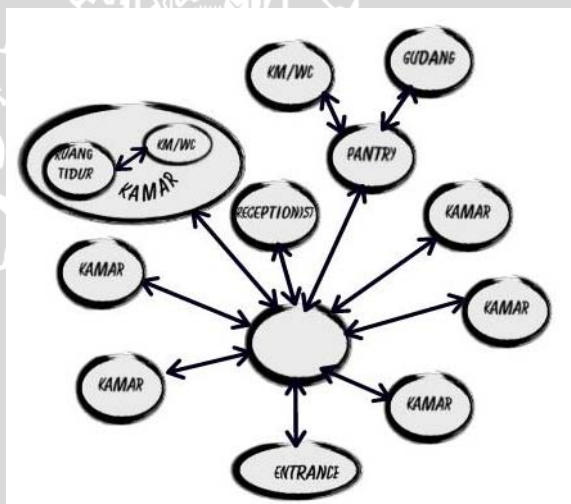
Diagram 4.25 Organisasi ruang toko souvenir



Sumber : Hasil analisa

10. Organisasi ruang wisma tamu

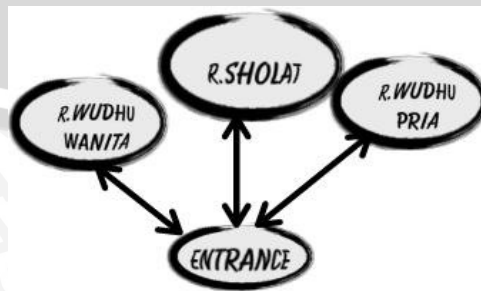
Diagram 4.26 organisasi ruang gust house



Sumber : Hasil analisa

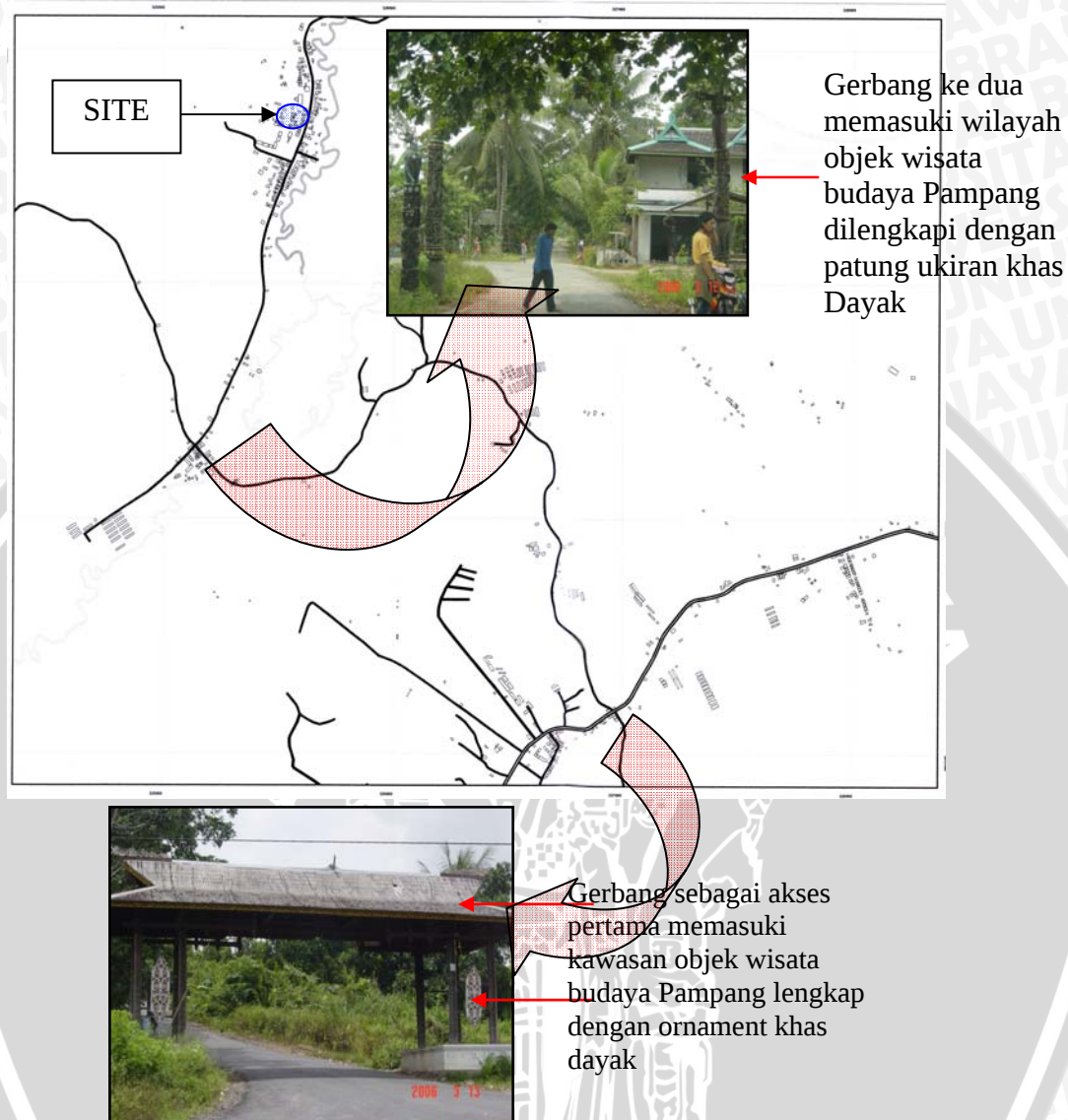
11. Organisasi ruang musholla

Diagram 4.27 organisasi ruang musholla



Sumber : Hasil analisa

4.6.5 Analisa tapak



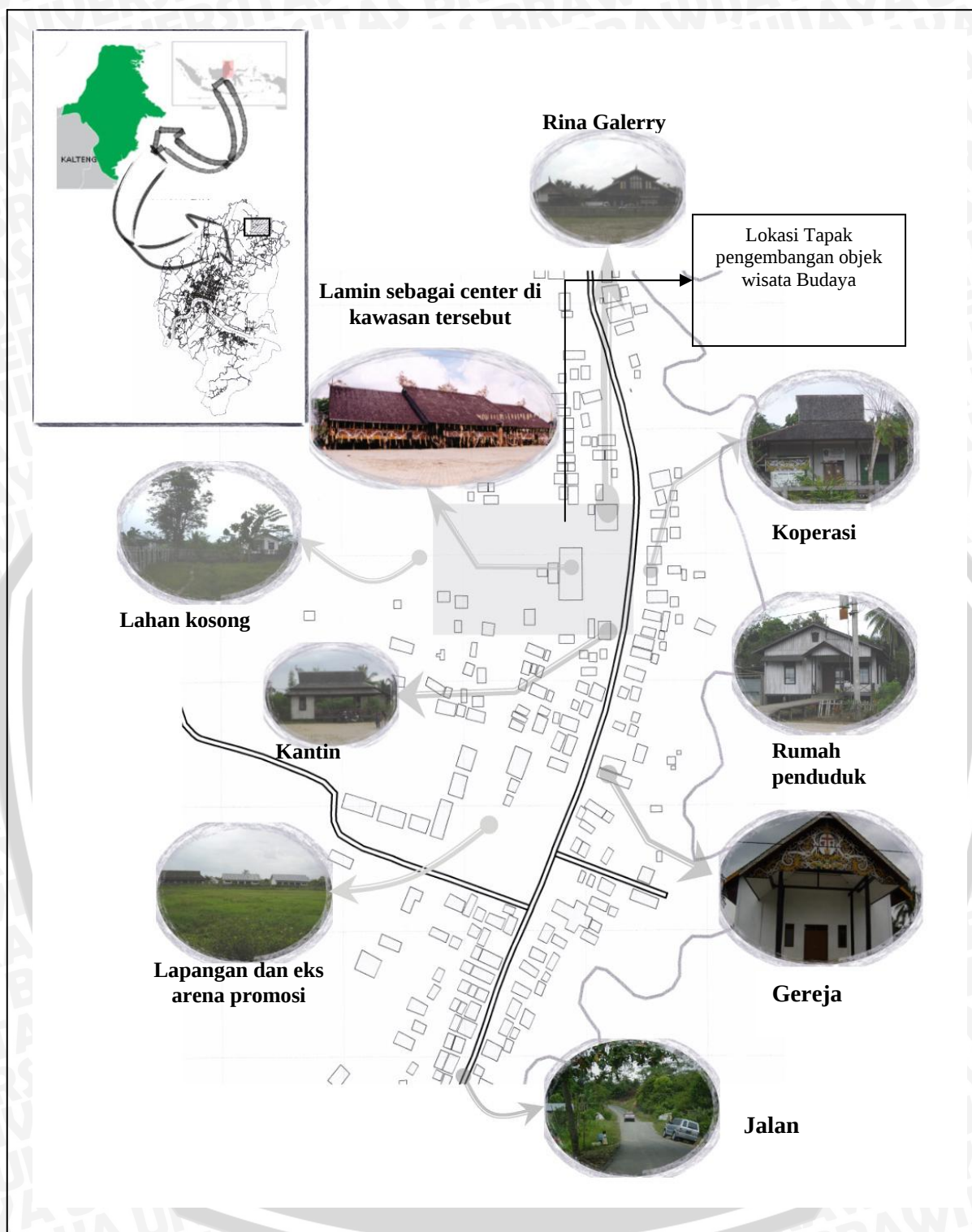
Gambar 4.27 Lokasi site

Berdasarkan RTRW kota Samarinda serta Rencana Induk Pariwisata kota Samarinda kawasan Samarinda Utara yang termasuk dalam KPP 4, yaitu sebagai kawasan wisata minat khusus dengan produk wisata budaya, dimana di kawasan tersebut banyak pemukiman suku Dayak yang sudah terbina dan berpotensi sebagai wadah wisata budaya. Mengarah kepada kebijakan tersebut maka rencana perancangan kembali objek wisata budaya Pampang dilokasi kan di kecamatan Sei. Siring dengan mengembangkan site yang sudah ada yaitu tapak yang dulu fungsinya sebagai arena atraksi.

Kondisi jalan yang menuju objek wisata budaya tersebut cukup baik dan untuk saat ini dari pemda setempat sedang berlangsung perbaikan jalan untuk memperbaiki keadaan jalan yang rusak. Untuk bangunan disekitar tapak mayoritas merupakan bangunan penduduk dengan jenis tradisional. Bangunan sekitar sebagian besar menggunakan bahan kayu dan papan sebagai selubung bangunan. Bentuk dari bangunan sendiri mayoritas panggung walaupun ada sebagian yang sudah tidak menggunakan bahan kayu. Pada bagian pucuk atap bangunan di kawasan site di tempeli dengan ornament khas Dayak untuk menunjukkan bahwa kawasan tersebut merupakan wilayah kampung dayak yang sudah menjadi desa wisata.

Tapak yang akan direncanakan sebagai rencana objek wisata budaya Pampang berada di Kelurahan Sungai Siring kecamatan Samarinda Utara dengan keadaan topografi cenderung datar . Adapun batas- batas site :

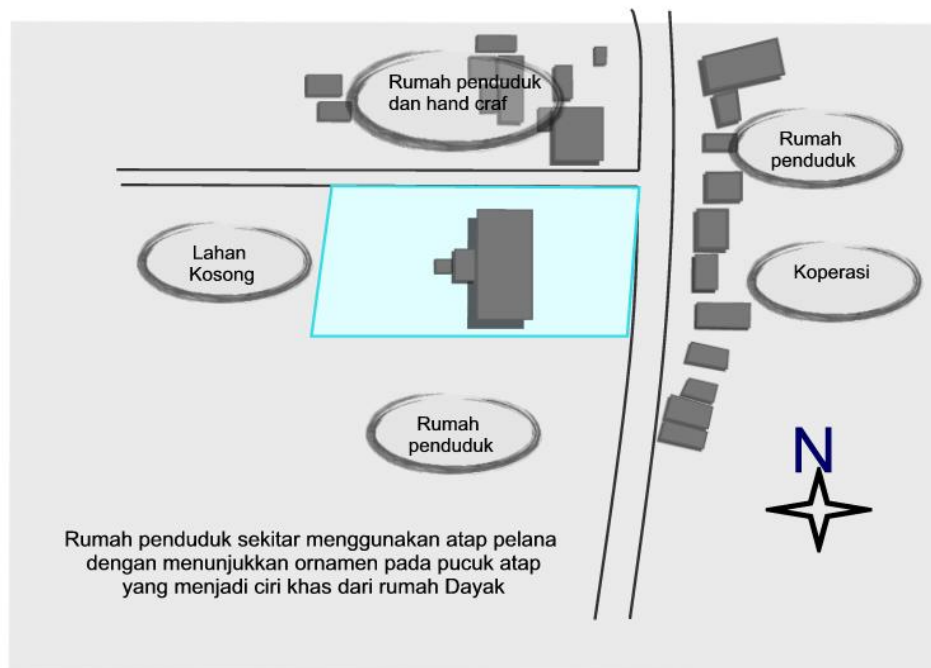
- Sebelah utara : Rina hand craft dan rumah penduduk
- Sebelah selatan : Rumah penduduk
- Sebelah timur : Jalan raya dan rumah penduduk
- Sebelah barat : Lahan kosong dan hutan



Pengembangan fasilitas objek wisata budaya Pampang di Samarinda	Sumber : Hasil analisa, 2006
 JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIS UNIVERSITAS BRAWIJAYA	Gambar 4.28 Kondisi di sekitar site

A. Kondisi lingkungan

1. Kondisi eksisting lingkungan



Gambar :Kondisi Eksisting Lingkungan

Sumber : Hasil analisa, 2006

PERANCANGAN KEMBALI OBJEK WISATA BUDAYA
PAMPANG DI PAMPANG, SAMARINDA



Keadaan lingkungan di sekitar site sebagian besar merupakan rumah penduduk, disamping bangunan peribadatan dan pendidikan . Adapun rumah-rumah penduduk sekitar menurut tampilan, seperti tempat tinggal pada umumnya, didominasi dari bahan kayu. Bangunan rata-rata masih menggunakan panggung dan pada bagian kolong di gunakan sebagai tempat binatang ternak seperti ayam, anjing. Untuk bagian puncak atap terdapat ukiran khas dayak, hal itu menunjukkan identitas mereka bahwa perkampungan tersebut merupakan perkampungan suku Dayak. Selain rumah penduduk disekitar site juga terdapat gallery, yang bentuk bentuk dan tampilan bangunannya masih mengadopsi dari tipe bangunan suku dayak.

Dari lingkungan yang ada peran masyarakat cukup berperan sebagai kelangsungan dari objek wisata budaya tepatnya di 'Umaq dadoq' (lamin), karena keterkaitan dan kebersamaan satu sama lain dalam komunitas dayak kenyah masih terjalin dengan baik

2. Tanggapan terhadap eksisting lingkungan

Dari kondisi eksisting yang ada lingkungan tersebut masih berpengaruh sekali pada budaya Dayak, baik dari masyarakatnya maupun dari aspek

bangunanannya, sehingga dalam perancangan kembali wisata budaya nanti untuk transformasi bentuk dan tampilan bangunan dapat kontekstual terhadap bangunan di lingkungan sekitar yang mempunyai khas dari suku dayak.

Pada bagian pojok site sebelah utara sebaiknya di jadikan bagian dari taman atau daeah terbuka karena dari kondisi eksisting yang ada dijadikan sebagai akses keluar, dimana kurang tepat perletakkannya karena berada di persimpangan.



Gambar :Tanggapan terhadap Lingkungan
Sumber : Hasil analisa, 2006

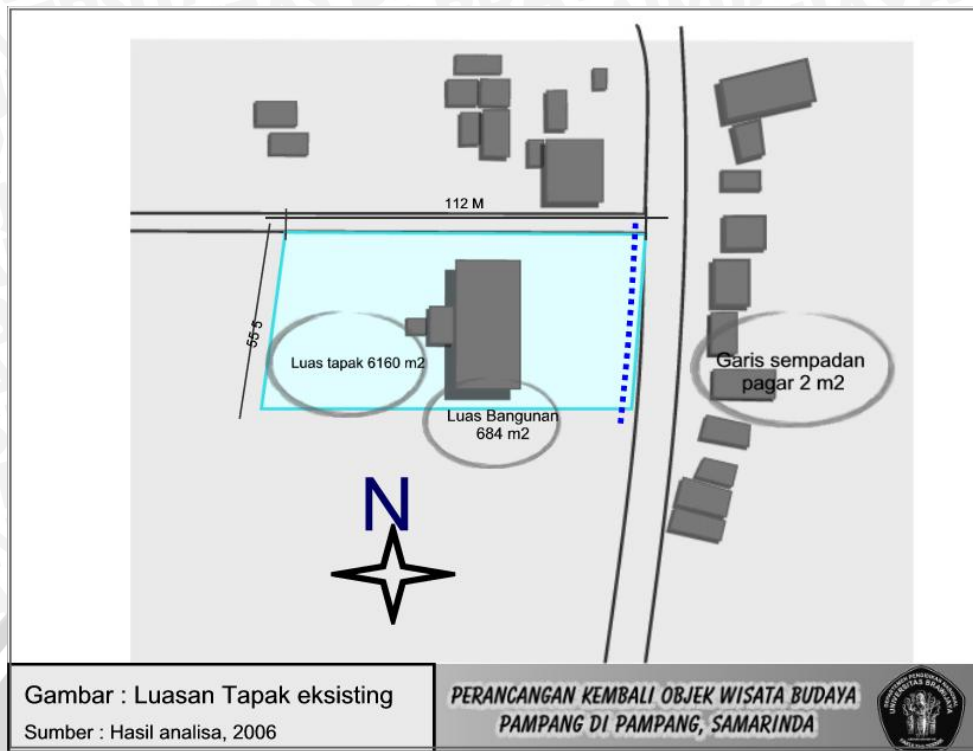
**PERANCANGAN KEMBALI OBJEK WISATA BUDAYA
PAMPANG DI PAMPANG, SAMARINDA**



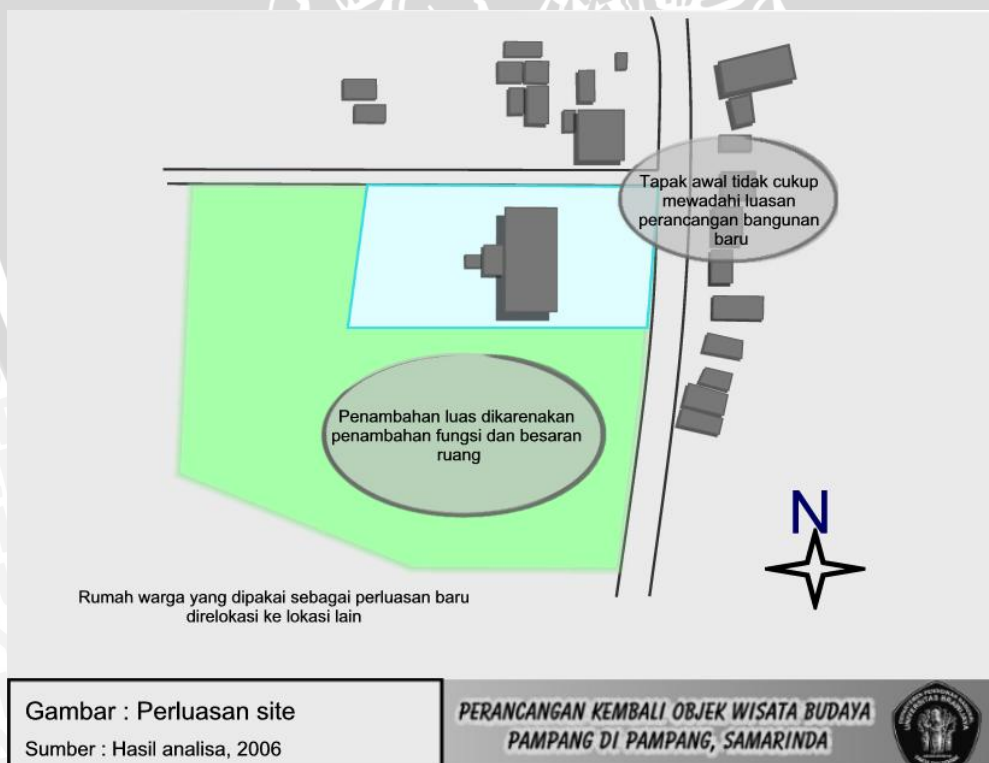
B. Luasan tapak

1. Kondisi eksisting luasan tapak

Tapak yang berada di tepi jalan Pampang tersebut mempunyai luasan sekitar 6.160 m² mewadahi fasilitas Umaq dadoq sebagai arena atraksi, kantin, pos keamanan, dan parkir. Tanah pada tapak cenderung datar dengan toidak ada keistimewaan vegetasi pada tapak.

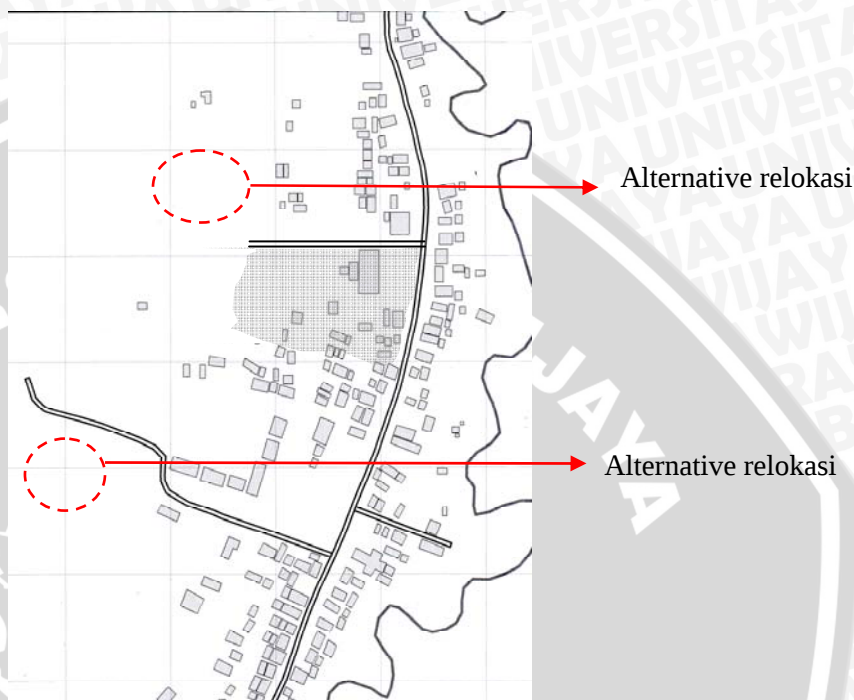


2. Tanggapan terhadap luasan tapak



Luasan tapak awal sekitar 6.160 m² tersebut tidak dapat menampung luasan penambahan fungsi bangunan objek wisata budaya yang baru sehingga perlu ada perluasan tapak. Adapun perluasan tapak lebih ke arah barat dan selatan

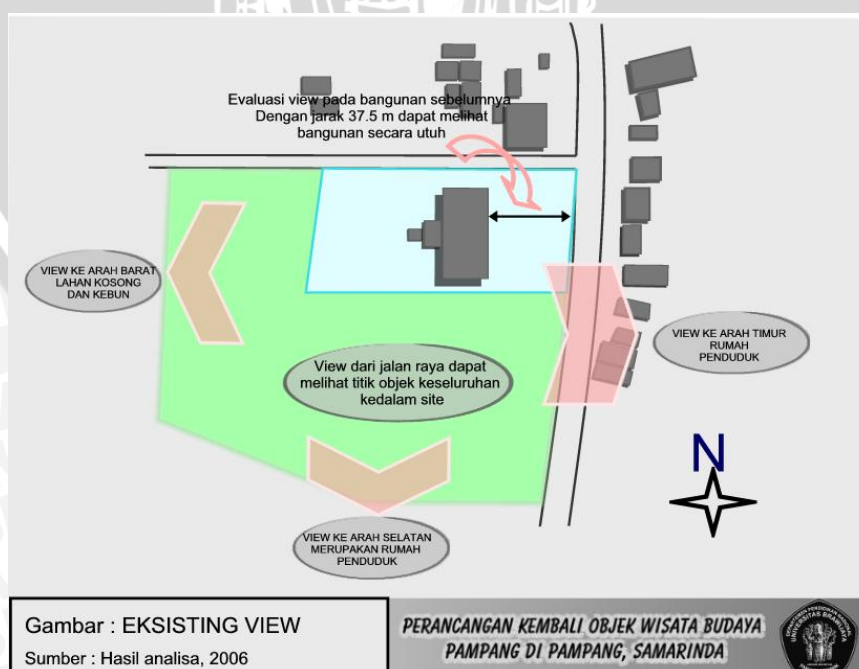
karena sebelah utara dan timur merupakan jalan raya. Untuk perluasan ke arah barat tidak menjadi masalah karena merupakan lahan kosong, sedangkan untuk arah selatan merupakan rumah penduduk. Adapun rumah penduduk tersebut akan direlokasi ke tempat yang lain di sekitar kampung tersebut dengan pertimbangan bahwa warga yang direlokasi mendapat kompensasi dengan dibangunnya objek wisata tersebut.



Gambar : 4.33 Rencana relokasi rumah penduduk
Sumber : Hasil analisa, 2006

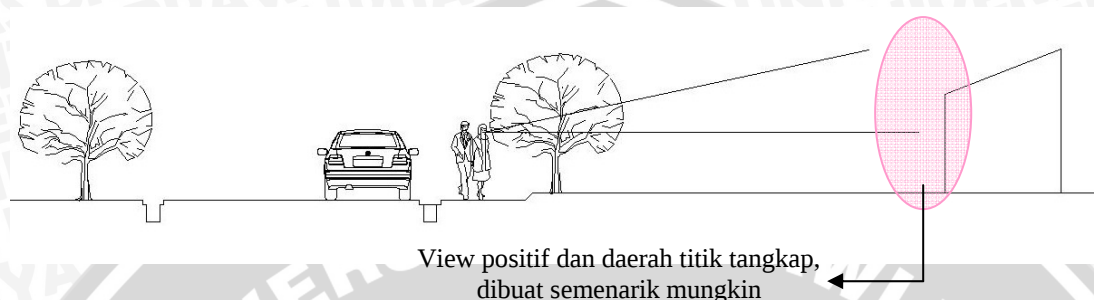
C. Analisa view

1. Kondisi eksisting view



Pada site bangunan Lamin berada di tengah-tengah site dengan jarak 30 meter dari tepi jalan, view dari jalan raya positif karena mengena pada titik tangkap. Untuk pandangan ke arah barat merupakan lahan kosong yang tidak terdapat keistimewaaan, sedangkan view ke arah selatan yaitu rumah penduduk yang mempunyai view kurang baik.

2. Tanggapan terhadap view



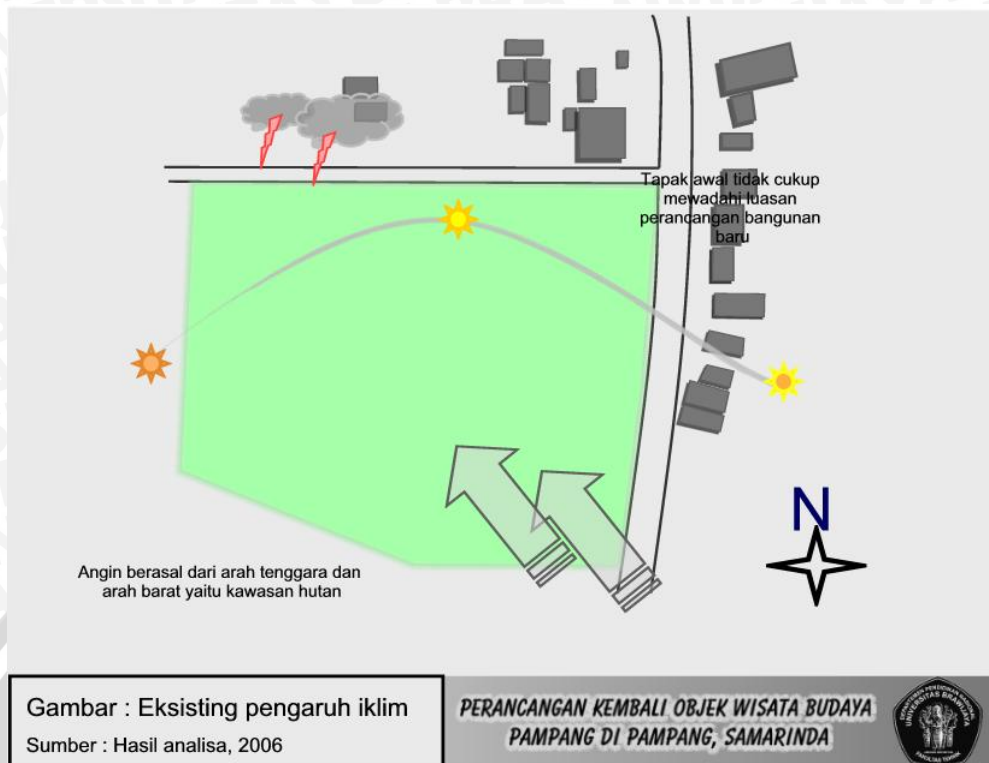
Gambar 4.35 Area penerima harus dibuat menarik
Sumber : Hasil analisa

Dari view – view yang positif berpotensi untuk dapat membuat massa bangunan yang selubung bangunannya dibuat semenarik mungkin, selain itu jika di kaitkan dengan perancangan objek wisata budaya dayak massa bangunan dapat dibuat besar agar terlihat lebih monumental terlihat segi-segi arsitektur tradisonalnya. Dalam hal ini umaq dadoq merupakan bangunan yang dapat menjadi bagian yang menarik karena mempunyai bentukan dan tampilan yang megah akan ornament, sehingga bangunan tersebut dapat dijadikan point center di objek wisata budaya Pampang. Dengan adanya umaq dadoq sebagai point center maka perlu adanya serial vision, suatu urutan view yang akan dilewati sampai menuju ke titik akhir yaitu umaq dadoq. Agar pandangan dari jalan tidak terlihat *bulky* maka perlu penambahan space dari jalan agar jarak pandangan dengan tingginya massa bangunan dapat sepadan. Untuk mengantisipasi view-view negatif dapat di kaburkan dengan penggunaan vegetasi yang berdaun banyak misalnya bambu / rotan agar view negatif dapat tertutupi.

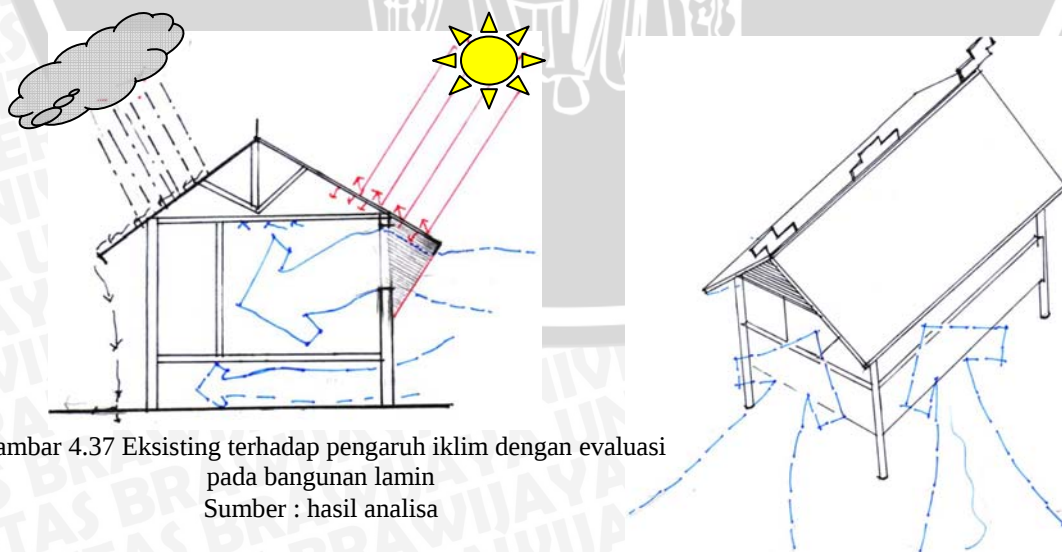
D. Analisa pengaruh iklim

1. Kondisi eksisting pengaruh iklim

Site disinari cahaya matahari sepanjang tahun, dengan kondisi ini maka dimanfaatkan sebagai pencahayaan alami dan di optimalkan dalam penerapan bangunannya. Adapun angin bertiup dari arah tenggara menuju barat daya ditambah angin – angin yang berasal dari hutan yang berada di belakang site.

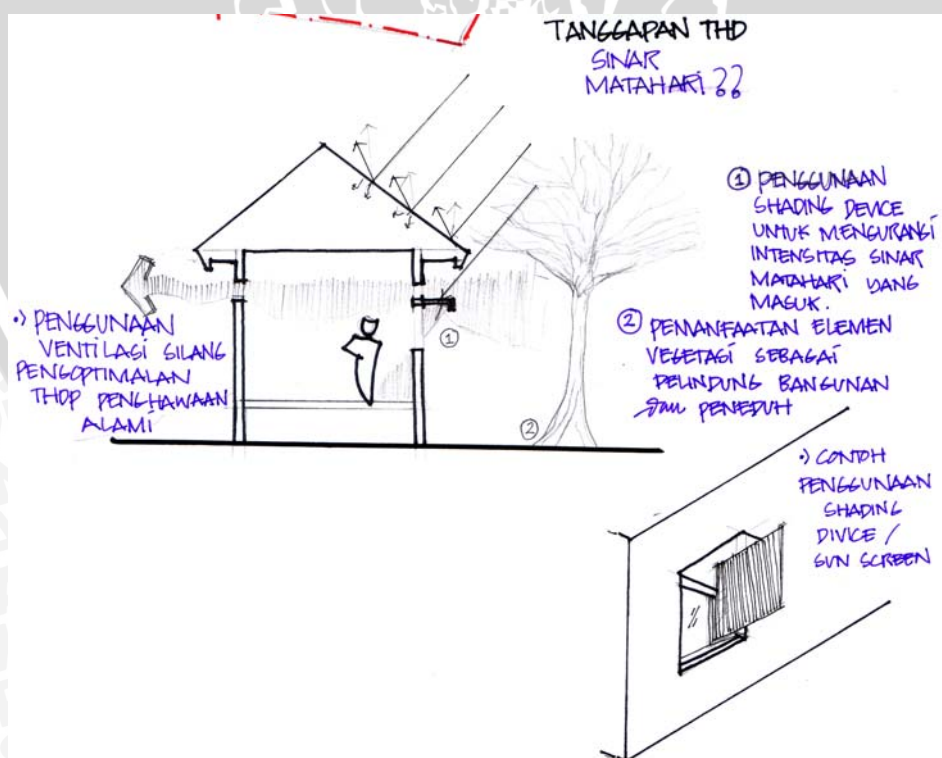


Pada umaq dadoq tanggapan sinar matahari sangat bagus karena teritisan yang cukup lebar sehingga tidak ada sinar matahari langsung yang masuk pada bangunan dan untuk air hujan dapat teratasi dengan baik. Pada ruangan tersebut angin dapat dirasakan dengan baik karena serambi terbuka sehingga di dalam ruangan tidak terasa panas. Umaq dadoq yang merupakan bangunan tradisional memang merupakan bangunan yang tanggap terhadap iklim setempat baik pemecahan terhadap sinar matahari, hujan maupun angin.



2. Tanggapan terhadap pengaruh iklim

Angin yang berasal dari tenggara dan angin yang berasal dari hutan disebelah barat dapat dimanfaatkan sebagai penghawaan alami di sebagian ruang bangunan dengan menggunakan cara ventilasi silang. Adapun matahari yang melintas tapak sepanjang tahun dapat mengakibatkan silau dan masuknya sinar matahari langsung, sehingga perlu penyelesaian sains bangunan, diantaranya adalah penggunaan atap teritisan (*shading device*) pada bidang jendela. Atap teritisan dapat berbahan kayu dan plat beton, selain itu untuk mengurangi pantulan sinar matahari dapat digunakan warna –warna yang tidak terang, misalnya warna hitam. Selain penggunaan *shading device* dapat juga dengan pemanfaatan elemen ruang luar yaitu vegetasi sebagai penyaring sinar matahari untuk melindungi bangunan serta ruang – ruang yang dijadikan tempat untuk berkumpul. Pada ruang luar perlu adanya elemen arsitektur seperti pergola, fungsi dari pergola yaitu untuk memudahkan mengalirnya sirkulasi pelaku menuju ruang-ruang yang ingin dituju. Selain itu pergola juga merupakan salah satu penyelesaian sains bangunan pada ruang terbuka untuk mengurangi datangnya sinar langsung kepada pelaku aktivitas, mengingat cuaca yang terkadang panas di kota Samarinda.



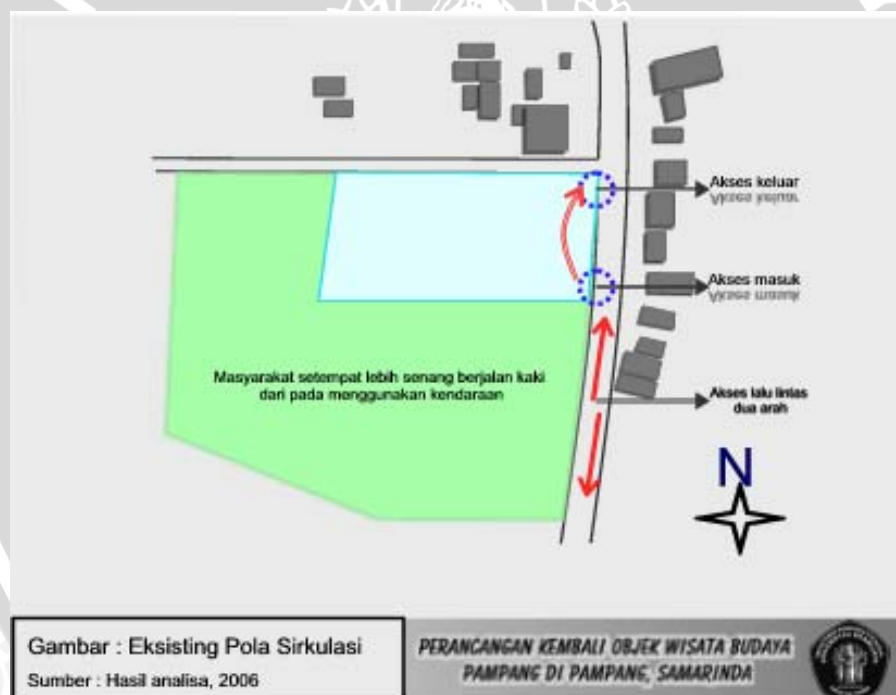
Gambar 4.38 Tanggapan terhadap pergerakan angin dan sinar matahari
Sumber : Hasil analisa, 2006

E. Analisa sirkulasi

1. Kondisi eksisting pola sirkulasi

Akses pada objek wisata budaya Pampang terbagi menjadi dua yaitu akses masuk dan akses keluar yang dijadikan satu dengan dengan akses lainnya. Adapun akses masuk dan keluar tersebut digunakan baik pejalan kaki, sepeda motor dan mobil. Untuk sirkulasi pejalan kaki biasanya menggunakan tepi jalan dan masuk melalui entrance site langsung menuju ke umaq dadoq. Belum ada penyelesaian yang pada pola sirkulasi di eksisting.

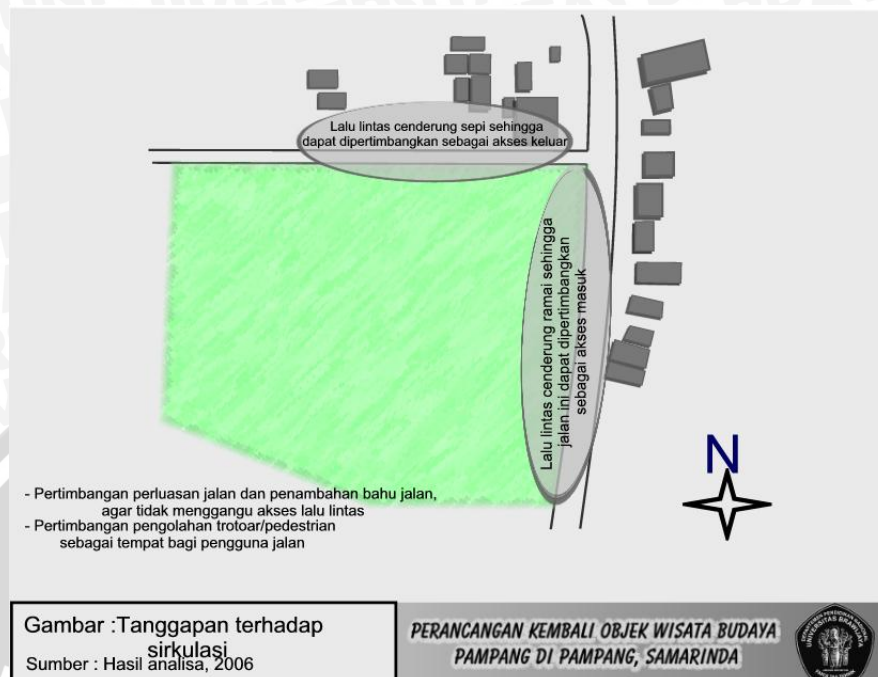
Dari eksisting yang ada jalan raya merupakan lalu lintas dua arah yang tergolong ramai sedangkan jalan sebelah utara tergolong sepi. Akses keluar yang berada pada pojok site dirasakan kurang tepat karena berada di pertigaan jalan sehingga jika dalam keadaan situasi ramai dapat terjadi kemacetan pada ruas jalan tersebut.



2. Tanggapan terhadap pola sirkulasi

Masyarakat setempat sering menggunakan tepi jalan untuk sirkulasi pejalan kaki menuju Lamin atau pun daerah sekitar sehingga perlu adanya pertimbangan pembuatan pejalan kaki trotoar baik ditepi jalan maupun trotoar di dalam site. Untuk akses masuk ke dalam tapak sebaiknya menggunakan jalan Pampang karena lalu lintas tersebut tergolong ramai dan akses keluarnya

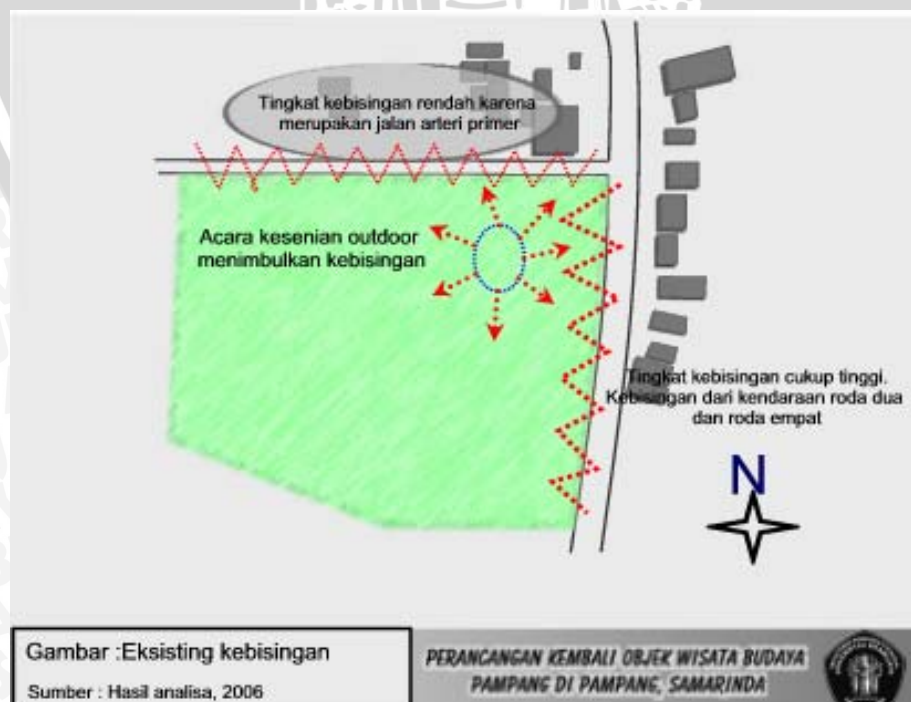
dipertimbangkan menggunakan jalan yang realtif sepi sehingga dapat melancarkan sirkulasi di sekitar site.



Untuk sirkulasi pada penataan massa, sebaiknya diolah pola sirkulasi yang mengarahkan pelaku sampai ke suatu objek. Jika perancangan massa bangunan banyak perlu elemen-elemen lansekap seperti papan penunjuk arah yang dapat membantu pelaku mencapai tujuannya.

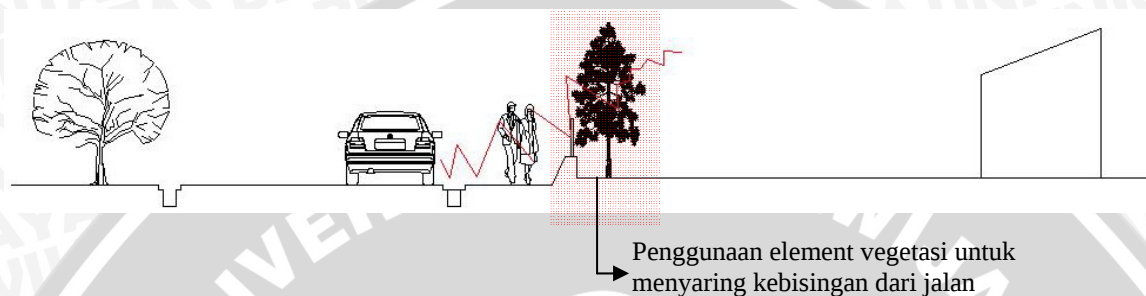
F. Analisa kebisingan

1. Kondisi eksisting terhadap kebisingan



Kebisingan di site ada dua macam yaitu kebisingan dari luar site dan dalam site. Kebisingan dari luar site berasal dari jalan raya, dimana tingkat kebisingan cukup tinggi yang disebabkan oleh kendaraan baik itu kendaraan roda empat maupun roda dua. Adapun kebisingan dari dalam berasal dari pengeras suara yaitu alat musik pertunjukkan yang dipasang di atas bangunan, sedikit banyak suara ini terdengar ke rumah penduduk sekitar sehingga menimbulkan kebisingan.

2. Tanggapan terhadap kebisingan



Gambar 4.42 Penggunaan barrier

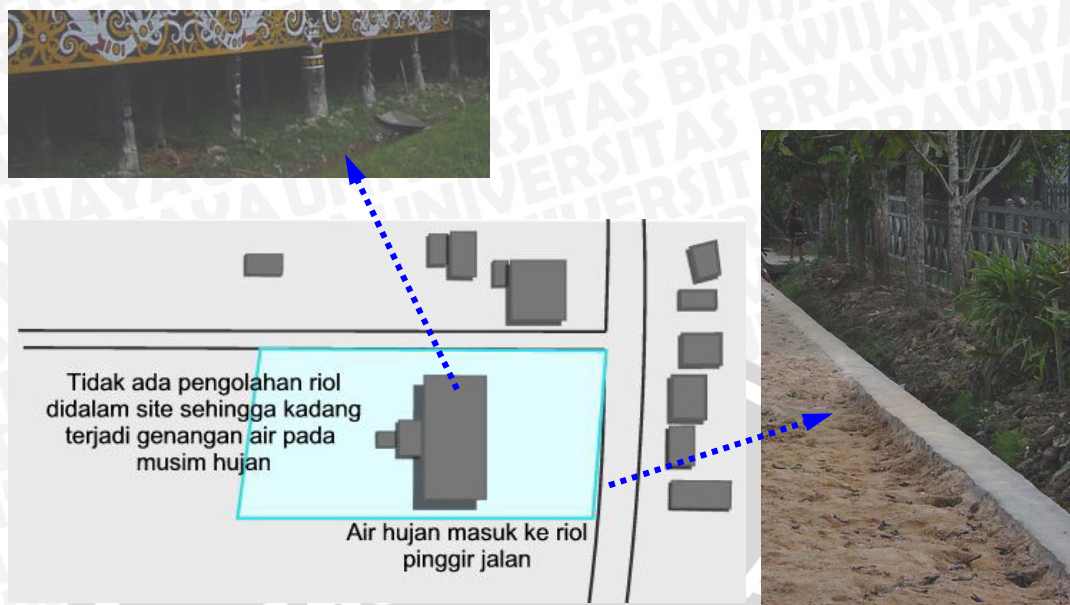
Sumber : Hasil analisa, 2006

Sumber bising yang berasal dari tepi jalan dapat dipertimbangkan penggunaan barrier baik itu gundukkan tanah ataupun vegetasi yang ditanam dipinggiran site. Untuk vegetasi selain dapat memfilter suara juga dapat menyaring debu dari jalan raya. Untuk kebisingan yang berasal dari dalam site dapat dipertimbangkan penggunaan vegetasi yang besar dan tinggi agar kebisingan ke luar dapat dikurangi, mungkin arah pengeras suara yang hanya diarahkan ke dalam site atau arena pertunjukkan yang dikelilingi bangunan sehingga dapat mengurangi kebisingan keluar.

G. Analisa drainase

1. Kondisi eksisting drainase

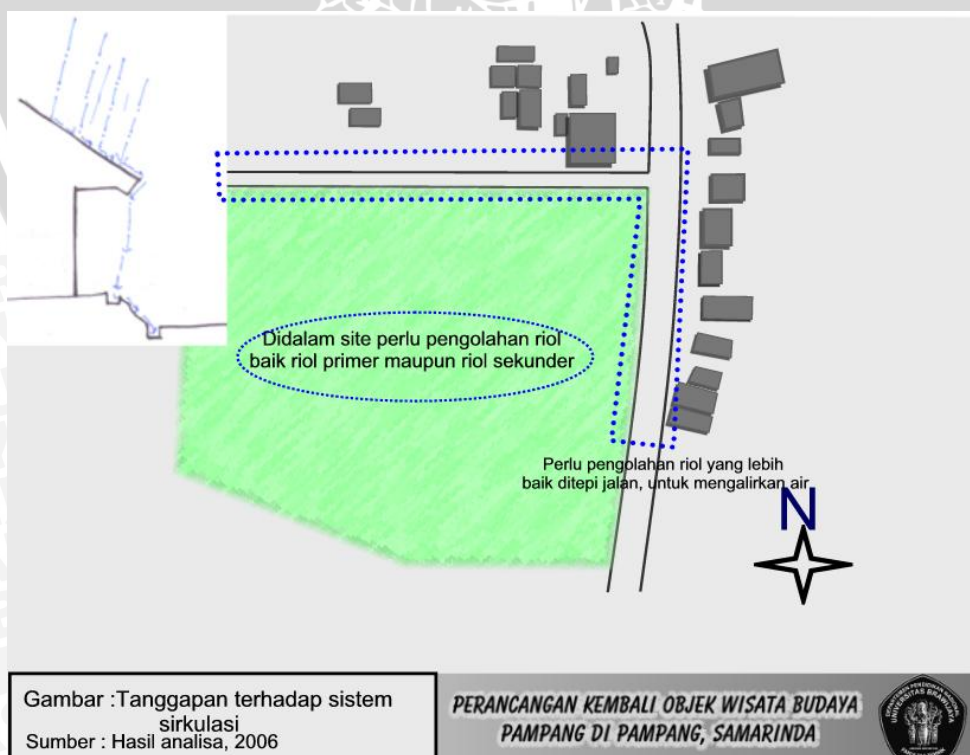
Sistem drainase pada tapak masih belum tertata dengan baik dan dapat dikatakan tidak terolah, tidak ada saluran (riol) di dalam tapak akibatnya waktu musim hujan air terkadang menggenangi halaman atau sekitar bangunan dan sebagian masuk ke riol tepi jalan. Riol didalam site hanya berupa tanah yang diberi kedalaman sekitar 30 cm sehingga tidak ada riol yang permanen. Kondisi saluran yang berada di tepi jalan juga masih belum permanen atau masih selokan biasa.



Gambar 4.43 Drainase di tapak
Sumber : Hasil analisa

2. Tanggapan terhadap sistem drainase

Dari kondisi eksisting diatas bahwa di sekitar bangunan belum ada riol atau saluran pembuangan sehingga perlu adanya saluran pembuangan air hujan sehingga tidak terjadi genangan air seperti sekarang ini yang membuat ketidaknyaman secara visual maupun kesehatan. Selain itu pertimbangan pengolahan saluran yang berada di tepi jalan sebagai saluran sekunder yang akan mengalirkan air ke saluran primer yaitu sungai.



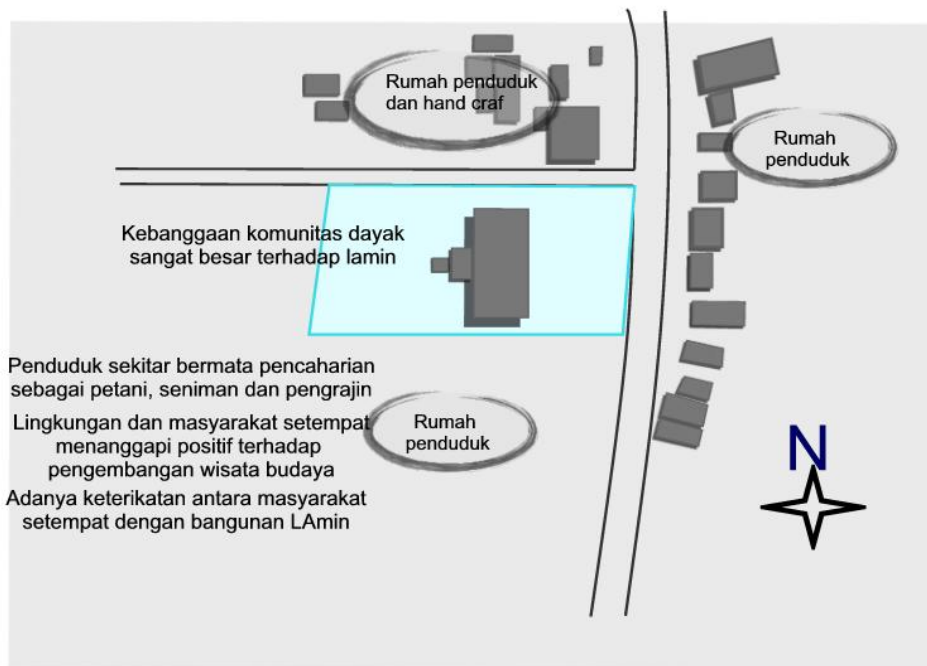
Gambar :Tanggapan terhadap sistem
sirkulasi
Sumber : Hasil analisa, 2006

PERANCANGAN KEMBALI OBJEK WISATA BUDAYA
PAMPANG DI PAMPANG, SAMARINDA



H. Analisa manusia dan budaya

1. Kondisi eksisting manusia dan budaya



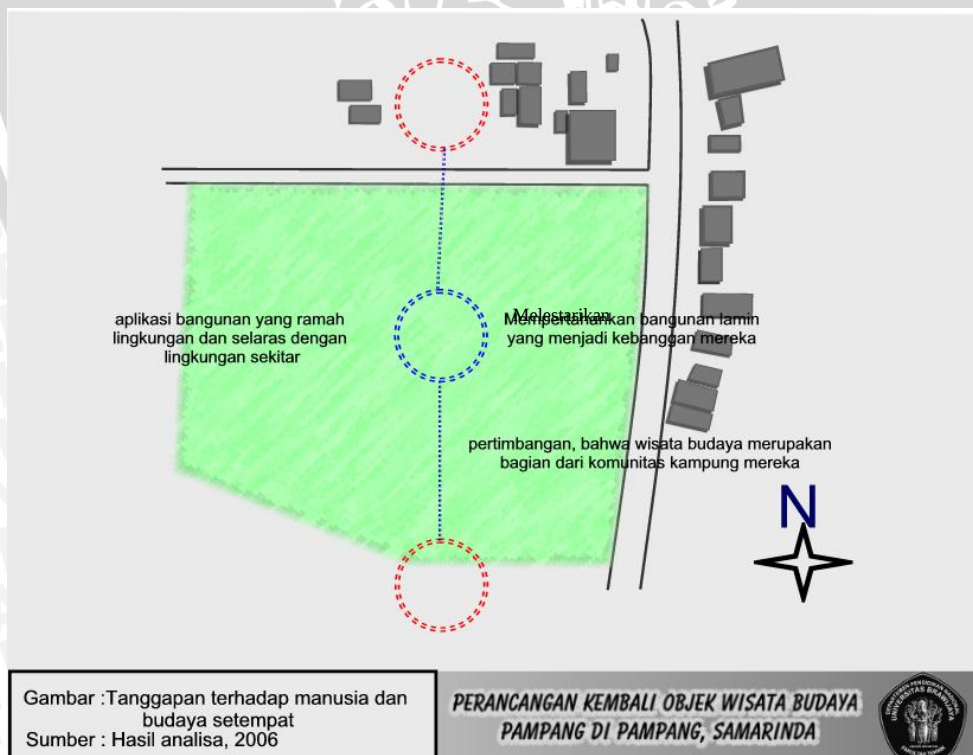
Gambar :Kondisi hubungan manusia dan budaya

Sumber : Hasil analisa, 2006

PERANCANGAN KEMBALI OBJEK WISATA BUDAYA
PAMPANG DI PAMPANG, SAMARINDA



2. Tanggapan terhadap manusia dan budaya setempat



Gambar :Tanggapan terhadap manusia dan budaya setempat

Sumber : Hasil analisa, 2006

PERANCANGAN KEMBALI OBJEK WISATA BUDAYA
PAMPANG DI PAMPANG, SAMARINDA



Keadaan masyarakat setempat dengan budaya dayak tidak terlepas dengan bangunan Umaq dadoq sehingga mempunyai keterkaitan yang amat erat. Adapun bangunan Lamin (Umaq dadoq) tersebut merupakan bangunan kebanggaan masyarakat setempat sehingga dalam perancangan ulang nanti Lamin sebaiknya dilestarikan walaupun kemungkinan bahwa bangunan tersebut harus dimundurkan karena kebutuhan dan analisa fungsi serta ruang namun Lamin dapat dibangun dengan bentuk dan bahan seperti awal. Hal ini bukan lah sesuatu yang menyulitkan karena nenek moyang mereka dapat membawa rumah kemana mereka pergi mengingat suku dayak merupakan salah satu suku nomaden. Umaq dadoq yang merupakan tempat mereka bersosialisasi yang dialihkan fungsinya dipertimbangkan untuk menggantikan tempat berkumpul mereka dengan membangun bangunan serba guna yang dapat difungsikan sebagai kebutuhan masyarakat setempat dan untuk kebutuhan objek wisata budaya Pampang. Selain itu pertimbangan mengenai bangunan yang dapat selaras terhadap bangunan sekitarnya sehingga masyarakat setempat dapat merasakan bahwa objek wisata tersebut merupakan bagian dari lingkungan mereka.

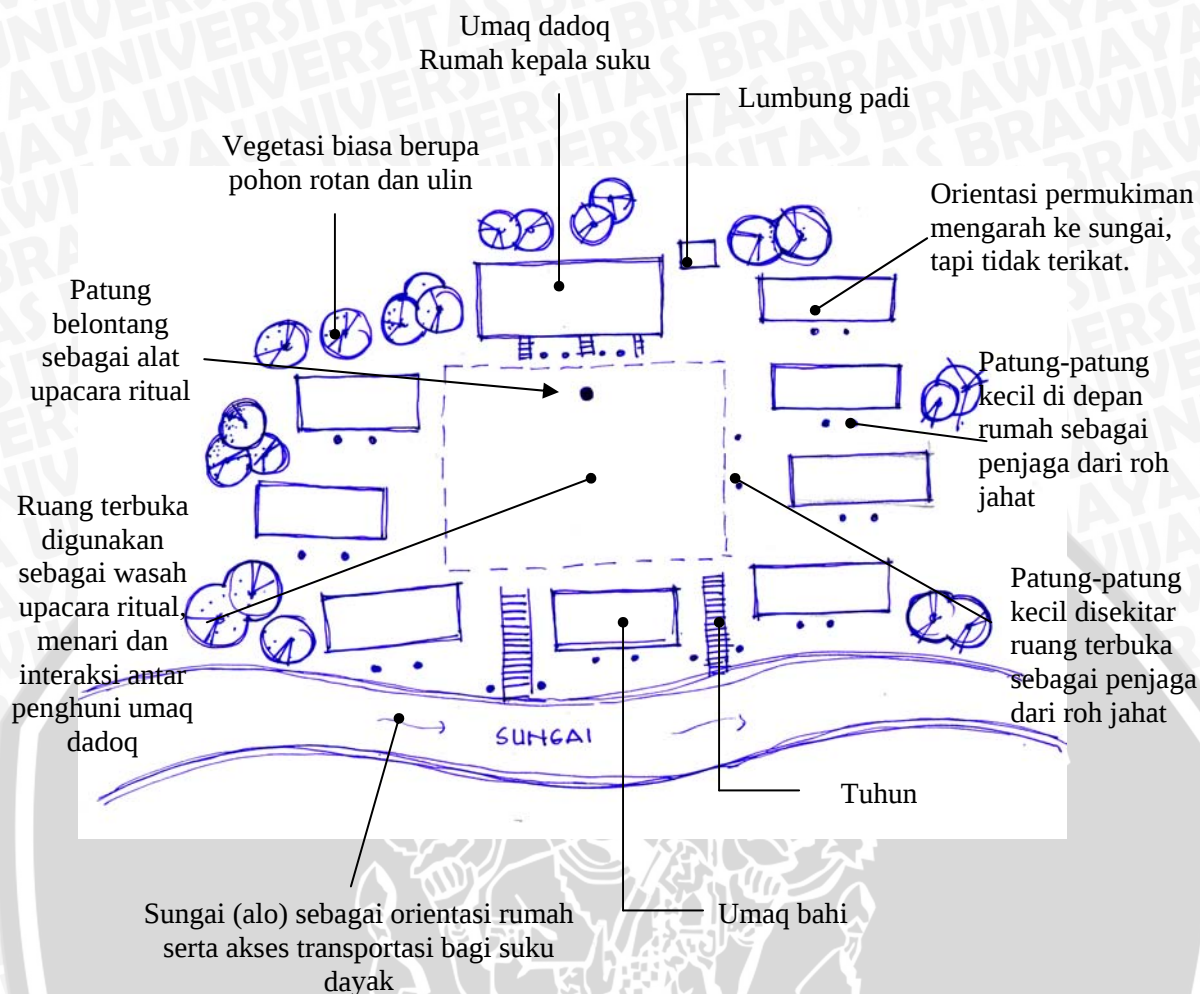
4.6.6 Analisa bangunan

A. Analisa lingkungan suku dayak kenyah

1. Lingkungan pada lepoq (kampung)

Didalam perancangannya nanti pemukiman *lepoq* suku kenyah akan dtransformasikan pada pola penataan massa pada pengembangan objek wisata budaya Pampang yang akan menghasilkan penataan massa yang baru.

Lingkungan pada suatu *lepoq* melingkupi atas dunia terstruktur (kosmologis) yaitu lingkungan terbagi atas tiga ruang (ruang atas, ruang tengah, ruang bawah). Pada suatu lepoq ada poros atau sumbu yang menghubungkan dunia terstruktur tersebut baik itu horizontal maupun vertikal.



Gambar 4.47 Analisa perkampungan dayak kenyah
Sumber : Hasil analisa

Lepoq (permukiman suku dayak) terdiri atas beberapa umaq dadoq yang ditandai dengan umaq dadoq utama, ruang terbuka dan umaq bahi

↓
Tidak terlalu terikat pada suatu aturan geometrik resmi

↓
Tata letak umaq dadoq dapat dianggap sebagai hasil upaya optimasi lahan setelah suatu kawasan dianggap layak untuk di bangun

↓
Rumah biasa di bangun menurut arah :

1. Memanjang linier sejajar dengan sungai
2. Menghadap ke janan bio (jalan kampung)
3. Disebagian perkampungan kenyah rumah ada yang tegak lurus terhadap arah sungai

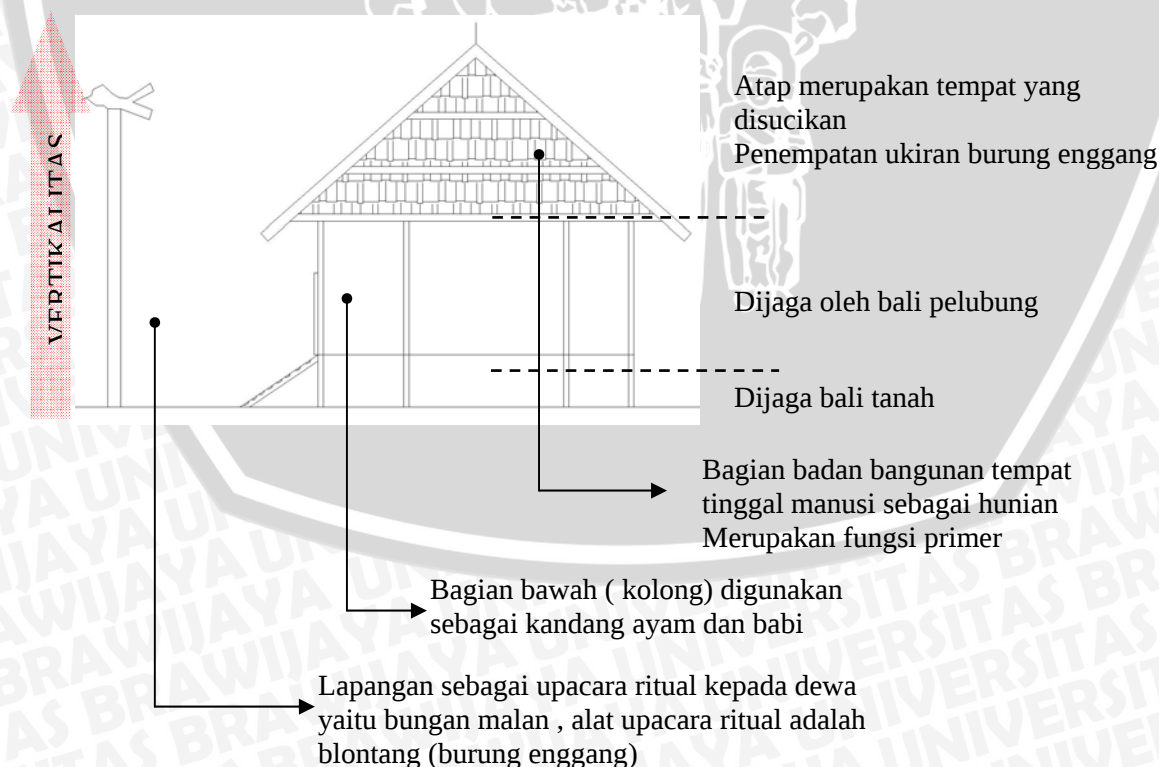
Sungai merupakan arah orientasi dan sarana transportasi bagi masyarakat suku kenyah yang tinggal dipinggiran sungai yang juga mewakili dari *alau malau*

(alam bawah). Penghubung antara sungai dengan pemukiman warga digunakan *tuhun* sebagai jembatan dan tempat bersandarnya perahu-perahu. Didalam pemukiman tersebut terdiri atas-atas beberapa *umaq dadoq* yang ditandai dengan *umaq dadoq* utama sebagai poros /sumbu di lingkungan itu yang biasa ditempati oleh ketua suku. Adapun di depan halaman rumah *dadoq* utama terdapat ruang terbuka sebagai tempat berinteraksi, antara lain pertunjukkan kesenian. Selain dari *umaq dadoq* terdapat juga *umaq bahi* yang berada di pinggiran sungai, biasa bangunan tersebut merupakan penanda pemukiman suku kenyah.

Rumah panjang tersebut biasa dibangun sejajar dengan arah kampung dengan arah orientasi ke sungai. Jika bangunan mengarah ke sungai, maka akses masuk ke dalam bangunan berada di bagian memanjang. *Umaq dadoq* dibangun dengan orientasi menghadap ke sirkulasi, sehingga bangunan tersebut jika tidak berada ditepian sungai maka orientasi bangunan menghadap ke *bio* (jalan).

Pada dasarnya bangunan-bangunan *umaq dadoq* tidak terikat dengan aturan geometrik hal ini dikarenakan suku kenyah yang nomaden (berpindah-pindah), sehingga bangunan tersebut dibangun sebagai hasil optimasi bahwa lahan tersebut memang siap untuk dibangun.

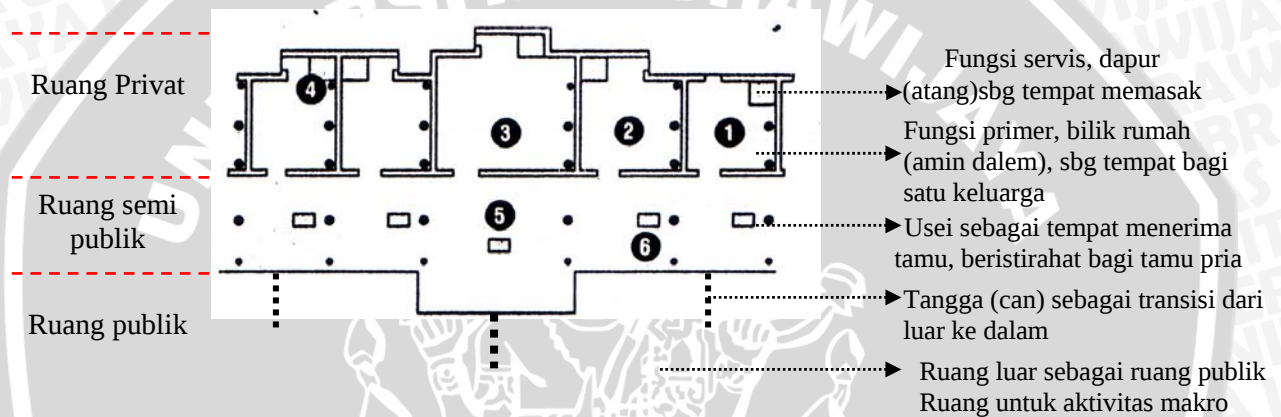
2. Tata ruang *umaq dadoq*



Gambar 4.48 Fungsi vertikal dari *umaq dadoq*
Sumber : Hasil analisa

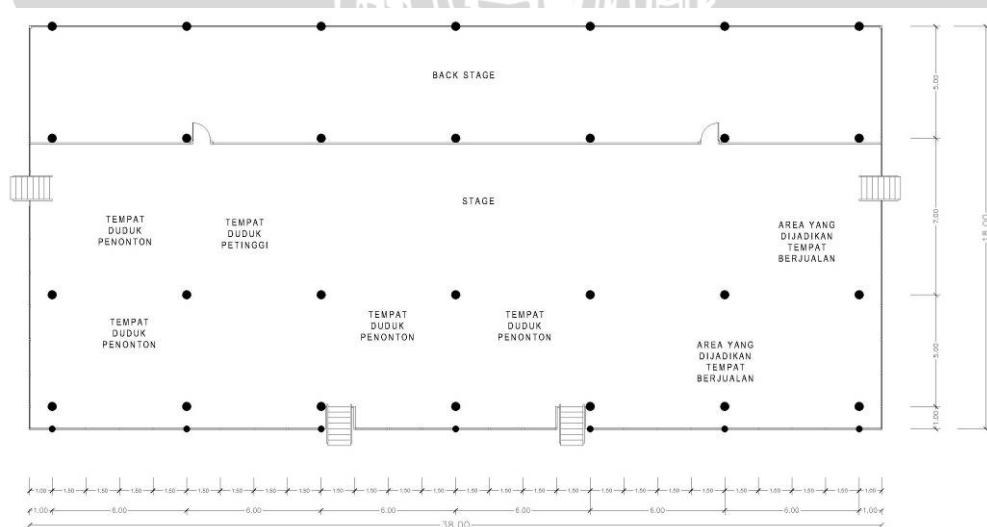
Umaq dadoq yang merupakan hunian dalam sistem komunal yang dipimpin oleh kepala adat, terdiri atas usei (serambi luar) dan amien dalam (bagian ruang amin). Secara arsitektural usei merupakan ruang terbuka untuk umum di bawah lindungan atap. Adapun umaq dadoq juga merupakan cerminan dari tiga alam, yaitu alam atas yang merupakan perletakkan reformator *Bungan Malan* yaitu burung enggang dan alam tengah disimbolkan dengan dinding bangunan dan dijaga oleh *bali pelubung* serta alam bawah yang dijaga oleh *bali tana*.

Pembagian ruang pada suku dayak Kenyah memang sedikit berbeda dengan suku dayak lainnya, karena memiliki satu beranda tertutup. Adapun pembagian ruangnya sebagai berikut :



Gambar 4.49 Ruang dalam umaq dadoq
Sumber : Tjahjono, Gunawan., 2002:32

B. Analisa bangunan lamin pada objek wisata budaya Pampang



Gambar 4.50 Kondisi umaq dadoq suku kenyah di Pampang
Sumber : Hasil analisa, 2006

Karakter ruang Umaq dadoq (lamin) di wisata budaya Pampang yang merupakan suku bangsa Kenyah tidak jauh berbeda dengan keadaan ruang Lamin yang ada di Apo kayan. Bangunan terdiri atas dua bagian besar yaitu bagian bilik lamin dalam dan usei. Usei lebih besar dari pada bilik lamin hal ini disebabkan perubahan status rumah biasa menjadi tempat wisata sehingga usei digunakan sebagai tempat atraksi seni tari dan penjualan hasil seni kriya. Pembagian ruang secara vertikal pun masih mencirikan pembagian tiga kategori ruang, yaitu ruang atas, ruang tengah dan ruang bawah. Dimana ruang atas disimbolkan dengan kemeriahan ornamen bermotifkan burung enggang, sedangkan ruang bawah disimbilkan dengan kolom-kolom yang berukiran sebagai pelindung dari roh jahat khususnya *bali tana*'.

C. Analisa bentuk dan tampilan

1. Analisa bentuk dan tampilan umaq dadoq.



Gambar 4.51 Umaq dadoq (lamin) di Pampang

Sumber : Hasil analisa



Ukiran pada dinding biasanya merupakan ukir-ukiran tanaman dan hewan yang menyimbolkan kehidupan alam tengah yaitu kehidupan manusia dan alam

Patung blontang / belawing pada bagian kepalanya terdapat burung enggang yang menyimbolkan kesucian karena enggang merupakan reformator dari bungan malan. Motif biasanya berupa tumbuh-tumbuhan, hewan atau manusia.

Pada bagian kolom panggung juga bermotif ukiran manusia dan bali "hantu".

Biasanya dijaga oleh hantu tanah, adapun maknanya adalah adanya rasa kebersamaan dan kegotong royongan. Penggunaan warna hitam, putih, kuning dan merah





Terdapat ukiran sapau bluwung, menyimbolkan kekuatan masyarakat dalam mendukung hukum adat.

Ukiran 'kulub sore' menyimbolkan kekuasaan atas umaq (biasa pada rumah kepala adat)

Tangga terbuat dari kayu yang di pahat/dilobangi pada bagian ujungnya terdapat ukiran kepala manusia yang bermakna perlindungan dan menolak pengaruh dari bali tanah' roh jahat

Gambar 4.52 bagian dari rumah adapt kenyah
Sumber : hasil analisa

Suku dayak yang mempunyai banyak sub suku melahirkan ide dan konsep yang berbeda di dalam suku bangsa nya. Dalam hal ini suku dayak kenyah yang mempunyai karakter sendiri dalam tampilan bangunannya, seperti tabel dibawah ini :

Tabel 4.20 Analisa bentuk dan tampilan bangunan suku kenyah

Karakter tampilan	Analisa terhadap penerapan bangunan
- Bangunan berbentuk empat persegi panjang dengan kesan monumental karena bangunannya yang tinggi. - Lantai terangkat dari permukaan tanah yang disangga dengan tiang-tiang. (Tiang berornament jika itu umaq kepala adat) - Dinding terbuat dari kayu dan papan. (dinding berornament jika rumah kepala adat) - Menggunakan atap pelana, untuk bagian tengahnya atap lebih tinggi sebagai pertanda pusat di rumah tersebut. - Penutup atap terbuat dari bahan sirap dengan ukiran / ornament pada puncak atap. - Penggunaan warna hitam, putih, kuning dan merah. - Bentuk simetris dengan bagian tengah sebagai titik - Terdapat usei (serambi luar)	- Bentuk segi empat dapat dijadikan bentuk dasar yang akan dikembangkan. - Penggunaan konstruksi panggung dapat menjadikan salah satu ciri arsitektur Dayak. - Bahan dinding dapat dialternatifkan dengan bahan lain seperti batu bata/ beton. - Penggunaan atap yang lebih tinggi pada bagian tengahnya menjadi salah satu ciri arsitektur dayak kenyah. - Penggunaan warna gelap, seperti warna kayu, akan diterapkan sebagai pengurang pantulan cahaya sinar matahari, selain itu warna gelap akan di kombinasikan dengan warna pastel agar lebih menarik.

Sumber : Hasil analisa, 2006

2. Analisa bentuk dan tampilan bangunan sekitar.

Bangunan disekitar site pada umumnya merupakan bangunan tempat tinggal yang cukup sederhana dengan bentuk empat persegi panjang. Adapun bentuk-bentuk tersebut merupakan bentuk dasar dari rumah adat nenek moyang mereka. Dari segi bahan pada umumnya masih menggunakan bahan kayu yang mudah didapat dan mudah dalam pengerjaanya, walaupun tidak dipungkiri ada beberapa bangunan yang sudah menggunakan bahan dari batu bata.

Dari kondisi yang ada di lapangan, bangunan rumah tinggal masyarakat dayak cenderung mengalami perubahan ke arah yang lebih modern jika dilihat dari tampilan bangunan. Akses masuk pun mulai berubah yang awalnya dari sisi memanjang kini mulai berubah menjadi ke sisi lebar, selain itu sudah juga terdapat beberapa rumah yang tidak menggunakan konstruksi panggung sebagaimana rumah-rumah nenek moyang mereka sehingga dalam perancangan objek wisata budaya Pampang, bangunan diolah lebih ke arah bentuk tradisional agar mengangkat kembali citra arsitektur tradisional.

Tabel 4.19 Analisa bentuk dan tampilan bangunan sekitar

Gambar	Analisa
	▪ Fungsi bangunan sebagai koperasi serba usaha dan persatuan & pertahanan suku dayak wil.Kaltim. ▪ Bentuk bangunan empat persegi panjang, dengan bahan dinding dari kayu. ▪ Bentuk atap type gajah menyusu dengan bahan penutup atap dari sirap. ▪ Entrance masuk dari arah memanjang
	▪ Fungsi bangunan sebagai kantin di kawasan wisata budaya. ▪ Bentuk bangunan empat persegi panjang, menggunakan konstruksi panggung, bahan dari kayu. ▪ Bentuk atap type gajah menyusu tumpang, terdapat ornament pada bagian ujung lisplank, penutup atap dari bahan sirap. ▪ Entrance masuk dari arah memanjang.

Tabel lanjutan

	▪ Fungsi bangunan sebagai rumah tinggal ▪ Bentuk bangunan empat persegi panjang, menggunakan konstruksi panggung, bahan dari kayu. ▪ Bentuk atap pelana, penutup atap menggunakan bahan seng dan terdapat ornament pada bagian ujung lisplank. ▪ Entrance masuk pada bagian melebar.
	▪ Fungsi bangunan sebagai rumah tinggal ▪ Bentuk bangunan empat persegi panjang ▪ Bahan bangunan menggunakan batu bata, dan tidak terdapat konstruksi panggung. ▪ Bentuk atap pelana, penutup atap menggunakan bahan sirap dan terdapat ornament pada bagian lisplank dan pucuk atap.

Sumber : Hasil analisa, 2006

3. Analisa sifat dan kesan tampilan bahan bangunan

Tabel 4.20 Analisa sifat dan kesan bahan bangunan

Bahan	Sifat	Kesan yang timbul	Analisa terhadap bangunan
Kayu	Mudah dibentuk	Hangat, natural, lunak	Dapat digunakan disebagian dinding bangunan dan sebagai pelapis untuk dibuat ornamen-ornament Dapat digunakan sebagai elemen ruang luar
Beton	Plastis, dapat dan mudah dibentuk	Masif	Dapat digunakan untuk struktur pondasi dan kolom
Baja	Keras, kaku	Kokoh namun berkesan ringan	Dapat digunakan sebagai struktur atap yang mempunyai bentang panjang.
Batu alam	Bahan yang sudah jadi dengan berbagai bentuk	Kasar, berat, alamiah	Dapat digunakan sebagai bahan pondasi, dinding serta elemen dekoratif baik di bangunan maupun di ruang luar.
Semen	Perekat dan	Masif dan dekoratif	Pelapis dinding dan dapat digunakan

	penghalus permukaan dinding	jika bertekstur	sebagai elemen dekoratif jika dibuat bertekstur
Kaca	Tembus cahaya dan transparan	Dinamis	Dapat digunakan sebagai elemen pencahayaan dan penghawaan alami
Glassblock	Meneruskan cahaya	Buram, dekoratif	Dapat digunakan di tempat-tempat yang membutuhkan pencahayaan.

Sumber : Hasil analisa

D. Analisa struktur bangunan

1. Sistem struktur

Tabel 4.21 Pemilihan sistem struktur dan bahan

Bahan	Kelebihan	Kekurangan	Analisa penggunaan
Kayu	- Bahan yang mempunyai kesan natural dan merupakan ciri khas tradisional. - Mudah dalam sistem konstruksinya	- Mudah terbakar - Rawan terhadap cuaca dan serangga - Batangnya terbatas.	Kayu akan banyak digunakan sebagai bahan untuk memunculkan karakter dari rumah tradisional suku Dayak
Baja	- Tahan terhadap gaya tarik - Mempunyai bentang yang panjang - Dapat menyesuaikan dengan pesanan dan sistem konstruksi - Waktu pelaksanaan relatif lebih cepat	- Sistem konstruksi agak sulit - Rawan terhadap karat - Cepat memuai sehingga berbahaya pada saat kebakaran. Daya tahan terhadap api pada suhu 550° C	Bahan baja akan digunakan untuk struktur rangka atap yang mempunyai bentang yang cukup lebar.
Beton	- Kekuatan tahan terhadap gaya tekan - Mempunyai bentang yang cukup panjang - Daya tahan terhadap api 100 % - Daya tahan terhadap cuaca tidak korosi - Fleksibel terhadap pengolahan bentuk	- Harganya mahal - Waktu pengerjaannya relatif lama - Harus teliti dalam pengerjaannya	Beton digunakan untuk struktural seperti dinding, pondasi, kolom pada fungsi bangunan yang tidak menggunakan bahan kayu.

Sumber : Hasil analisa

Tabel 4.22 Penggunaan bahan pondasi

Jenis pondasi	Kelebihan dan kekurangan	Analisa penggunaan
Batu Kali/ pondasi tradisional	Kelebihan : ▪ tanah bagus ▪ Tegangan Biaya murah dan mudah untuk pelaksanaan Kekurangan : ▪ tidak dapat menahan beban yang terlalu berat ▪ Untuk bangunan rendah	Pondasi batu kali di gunakan un tuk bangunan berlantai satu yang tidak mempunyai beban cukup besar.
Tiang Pancang	Kelebihan : ▪ Cocok untuk tanah yang tegangannya kurang bagus ▪ Kedalaman tanah padat dalam ▪ Beban berat ▪ Pelaksanaan mudah ▪ Kualitas tiang pancang lebih terjaga, karena sudah standar pabrik ▪ Ekonomis dalam penggunaan bahan ▪ Mudah diperoleh ▪ Kualitas baik Kekurangan : ▪ Dari segi ekonomis pondasi ini cukup boros	Pondasi tiang pencang akan digunakan untuk bangunan lebih dari satu lantai atau bangunan satu lantai yang mempunyai gaya dan beban yang cukup besar.

Sumber : Hasil analisa

Tabel 4.23 Penggunaan bahan penutup atap

Jenis bahan	Kelebihan dan kekeurangan	Analisa penggunaan
Sirap	Kelebihan : ▪ Bebannya ringan ▪ Memiliki nilai estetis ▪ Daya tahan 8 – 25 Tahun Kekurangan : ▪ Pengarjaan sulit ▪ Relatif maal	Sirap merupakan bahan yang mempunyai nilai estetika tinggi selain itu juga merupakan bahan utama di Kalimantan. Sehingga akan sangat cocok untuk digunakan pada perencanaan bangunan wisata budaya yang dapat memberikan kesan tersendiri pada tampilan bangunan tersbeut.

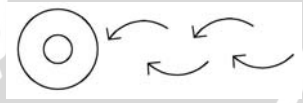
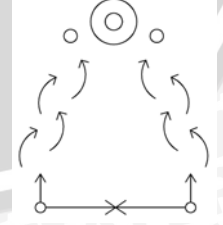
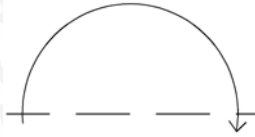
Tabel lanjutan

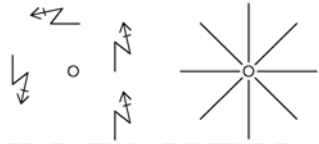
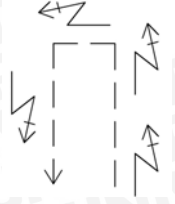
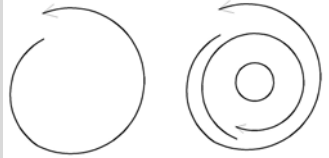
Genteng	Kelebihan : ▪ Mudah didapat ▪ Relatif murah ▪ Pengerjaan mudah ▪ Tahan terhadap cuaca ▪ Serasi dengan lingkungan sekitar Kekurangan : ▪ Kurang cocok untuk bangunan olah raga ▪ Pengerjaan lama dan sulit	Alternatif yang dipakai jika bahan sirap tidak dipergunakan.
Seng	Kelebihan : ▪ Rlatif murah ▪ Relatif tahan lama ▪ Cukup rapat ▪ Dapat menaungi bentang atap yang luas ▪ Beban ringan ▪ Pengerjaan cepat Kekurangan : ▪ Merupakan penghantar panas dan dingin ▪ Mudah berkarat	Bahan seng pada perencanaan bangunan objek wisata budaya ini tidak dipakai.

Sumber : Hasil analisa

4. Analisa gerak tari suku dayak terhadap bentuk stage

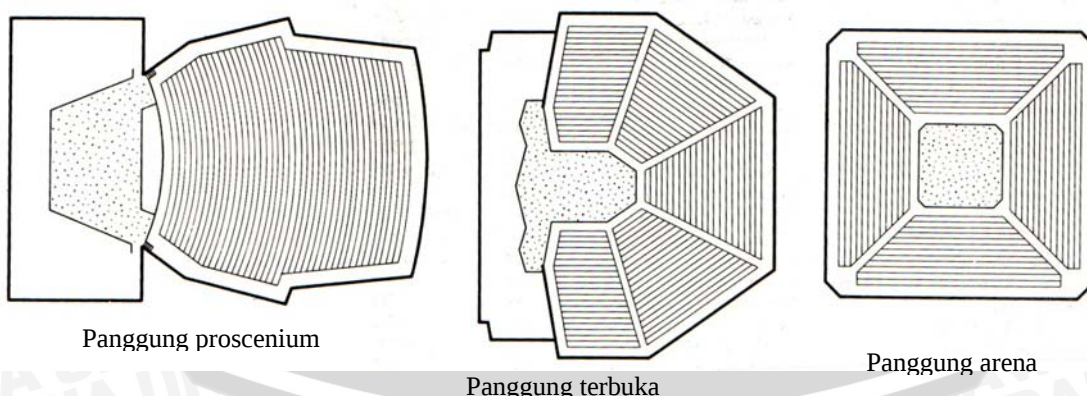
Tabel 4.24 Analisa gerak tari terhadap bentuk stage

Keterangan	Bentuk gerak tari
Jenis tari Kancet lasan gong. Tarian dilakukan satu orang dimulai dengan bentuk linier diikuti memutar di atas gong.	
Kancet punan letto Tarian dimulai dengan bentuk linier lalu berputar. Tarian lebih mengarah ke bentuk linier.	
Tari hudoq Tarian ini bergerak bebas namun biasanya lebih ke arah melingkar.	

Tari manyam tali	
Kancet Nyelama Sakai Bentuk tarian dari awal linier, memanjang yang dimainkan sampai dengan 30 orang.	
Tari burung enggang Tarian dari awal sampai akhir berputar setengah lingkaran sehingga bentuk tarian lebih mengarah ke bentuk melingkar.	
Tari lelung	

Sumber : Hasil analisa, 2006

Dari beberapa jenis tari yang dianalisa pada tabel diatas, pola gerak tarian ada dua bentuk yaitu bentuk melingkar dan memanjang. Dari pola dan gerak tarian dapat juga menentukan bentukan stage yang akan disajikan. Jika pertunjukkan didalam bangunan dapat digunakan bentuk stage memanjang sedangkan pertunjukkan luar dapat menggunakan bentuk stage melingkar yang sifatnya



Gambar 4.53 Bentuk ruang pertunjukkan
Sumber : Hasil analisa, 2006

dinamis. Dibawah ini merupakan bentuk-bentuk stage yang umum digunakan :

1. Panggung proscenium, dapat juga disebut panggung kerangka gambar atau panggung tertutup. Daerah pentas berada di salah satu ujung auditorium, dengan penonton yang mengamati lewat kerangka / bingkai bukaan proscenim.

2. Panggung terbuka, dapat juga disebut dengan panggung menonjol, dimana daerah pentas utama menghadap ke penonton dan dikelilingi beberapa penonton di beberapa sisi.
3. Panggung arena, dapat juga disebut panggung pusat/tengah atau teater melingkar, sehingga panggung pertunjukan berada di tengah sebagai pusat dan penonton berada di semua sisinya.

E. Analisa utilitas bangunan

1. Sistem penyediaan air bersih

PDAM merupakan penyuplai air utama selain dari air sumur cadangan yang akan dimasukkan ke reservoir bawah. Dari reservoir ini akan di distribusikan ke tiap unit bangunan yang membutuhkan air bersih. Untuk pencegahan kebakaran dan sebagai pemadam kebakaran, air di alirkan ke reservoir atas dengan menggunakan pompa tekan, jika ada bangunan di atas satu lantai maka air dialirkan melalui reservoir atas.

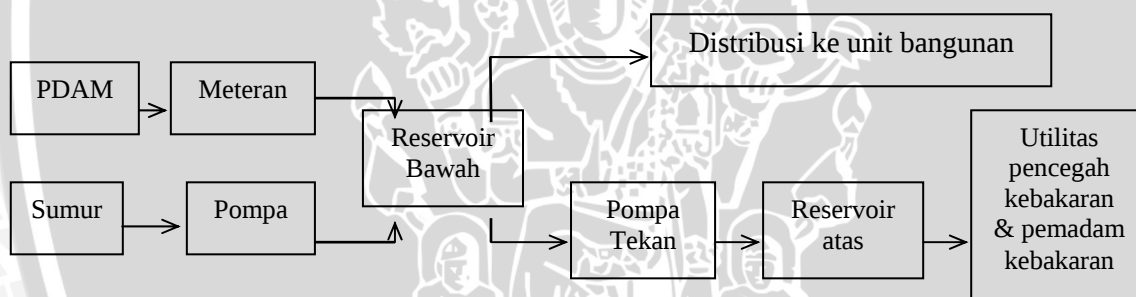


Diagram 4.28 Sistem penyediaan air bersih
Sumber : Hasil analisa

2. Sistem pembuangan

Sampah merupakan hal yang juga harus diperhatikan, untuk setiap unit bangunan disediakan tempat sampah lalu sampah –sampah pada unit bangunan dikumpulkan di bak / kereta sampah selanjutnya dibuang di tempat pembuangan sampah akhir pada site tersebut dan selanjutnya dapat di bawa oleh mobil sampah.

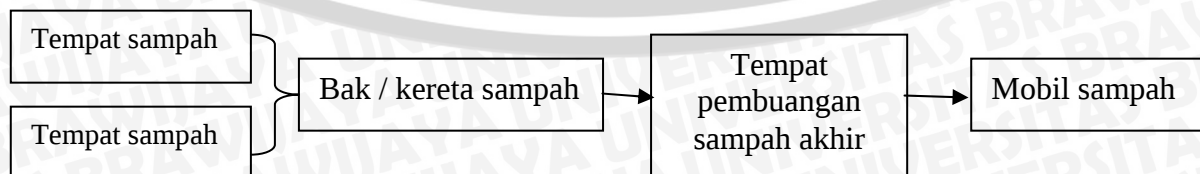


Diagram 4.29 Sistem pembuangan sampah
Sumber : hasil analisa

5. Penghawaan

Pada sistem penghawaan di bagi menjadi 3 jenis yaitu,

- *passive cooling*, yaitu penghawaan alami dengan memanfaatkan potensi alam.
- *active cooling*, yaitu penghawaan buatan misalnya *Air Conditioning*.
- *combintaion treatment*, yaitu kombinasi dari penghawaan alami dan penghawaan buatan.

Pada perencanaan objek wisata budaya Pampang ini penggunaan sistem penghawaan lebih mengarah kepada *combination treatment* yaitu penggunaan penghawaan alami dan buatan. Adapun penghawaan buatan digunakan pada fungsi seperti gallery, ruang pertunjukkan tertutup, sedangkan untuk fungsi lain dapat memanfaatkan potensi alam yaitu penghawaan alami.

6. Penerangan

Dalam sebuah ruang pameran selain persyaratan estetika di butuhkan juga syarat penerangan agar pengamat dapat terjadi komunikatif dengan benda yang dilihatnya. Adapun secara umum penerangan tersebut ada secara langsung dan tidak langsung.

a). Flourescent lamp di belakang translucent ceiling

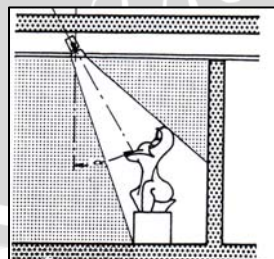
Flourescent lamp berfungsi memberi sinar yang merata dan kesan yang monoton.

b). Cahaya di atas objek pameran

Cahaya langsung kepada objek yang dipamerkan, memberikan penerangan umum dan kurang bisa dikontrol antara penerangan umum dengan objek yang dipamerkan.

c). Spot light

Spot light berfungsi mendramatisir objek pameran tetapi tidak cukup memberikan penerangan umum.

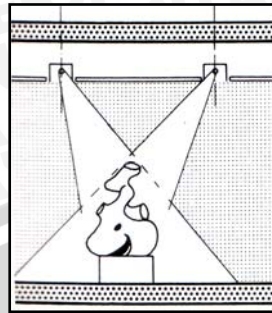


d). Cahaya tidak langsung

Cahaya tidak langsung merupakan cahaya pantulan yang halus namun agak kurang memberikan cahaya menekan pada objek pameran.

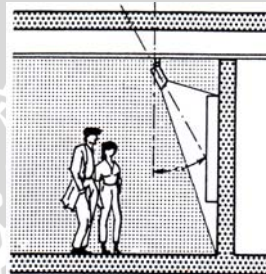
e). Cahaya dari dua sumber

Cahaya dari dua sumber berfungsi menonjolkan objek pamer, menonjolkan bentuk dan tekstur dari objek dan membentuk bayangan serta kontras dari objek pamer tersebut.



f). Lampu sorot pada objek

Lampu sorot berfungsi memberikan tekanan pada objek yang berada di dinding agar lebih terlihat eksklusif.

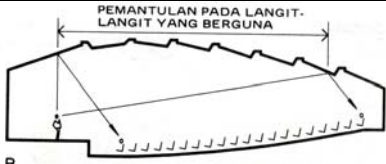
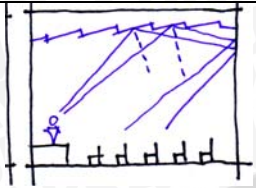


7. Akustik

Sistem akustik sangat berpengaruh dan penting bagi suatu kegiatan yang menampilkan suatu atraksi kesenian, dimana tujuan utamanya adalah untuk memisahkan “suara yang diinginkan” dengan suara yang tidak diinginkan. Adapun cara pemisahannya dapat ditransmisi melalui struktur diantaranya :

1). Penggunaan pada plafond

Bentuk plafond	Kekuatan dan kelemahan
	Model langit-langit seperti ini yang diletakkan dengan tepat, dengan pemantulan bunyi yang makin banyak ke tempat-tempat duduk yang jauh, secara efektif menyumbang kekerasan yang cukup.
	Model langit-langit datar seperti ini hanya menyediakan pemantulan dengan waktu tunda singkat yang terbatas

	Model langit-langit yang dimiringkan seperti ini lebih menyumbang pengadaan pemantulan bunyi yang berguna, yaitu kekerasan suara yang cukup
	Pada langit-langit model ini tidak menguntungkan bagi suara yang dipantulkan karena arah dari pantulan ini tidak dengan baik diterima oleh pendengaran dari penonton.

Sumber : Hasil analisa

2). Penggunaan pada lantai

Penyerap suara pada lantai secara sederhana dapat di selesaikan dengan penggunaan bahan penutup lantai, yaitu bahan karpet dan kain. Adapun kegunaan pemakaian karpet , yaitu :

- Dapat menyerap bunyi dan bising di udara maupun di dalam ruang.
- Meniadakan dengan sempurna bising yang disebabkan benturan serta menghilangkan bising permukaan seperti seretan kaki, bunyi langkah kaki.
- Semakin berat karpet semakin banyak pencegahan terhadap bising benturan
- Semakin tebal karpet dan lapisan dibawahnya semakin tinggi insulasi bising benturan.

4.6.7 Analisa ruang luar

A. Vegetasi

1. Kondisi eksisting vegetasi disekitar objek wisata budaya Pampang



Keadaan elemen vegetasi pada tapak sangatlah minim, vegetasi hanya terdapat pada tepi jalan raya dengan jenis pohon akasia sedangkan untuk bagian didalam tapak tidak terdapat vegetasi. Hal ini membawa ketidaknyaman didalam tapak karena terasa panas tidak ada tempat untuk bernaung sehingga membawa visual yang gersang pada site.

2. Tanggapan terhadap vegetasi

Pada site tidak terdapat vegetasi yang dapat melindungi manusia ataupun kegiatan lainnya membuat kesan visual terlihat gersang, sehingga perlu adanya vegetasi yang fungsinya sebagai pelindung dari sinar matahari langsung, sebagai peredam bising, maupun sebagai penyaring debu.

Vegetasi merupakan salah satu elemen ruang luar yang fungsinya dapat mendukung kenyamanan suatu objek disekitarnya. Adapun vegetasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari suku dayak ialah vegetasi jenis pohon ulin dan rotan, dua jenis pohon tersebut banyak manfaatnya bagi kehidupan sehari-hari suku dayak. Vegetasi jika dibagi menurut fungsinya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.25 Jenis vegetasi

Jenis	Keterangan
Tanaman peneduh 	Pohon ini mempunyai ciri percabangan yang mendatar , berdaun lebat dan tidak mudah rontok. Jenis tanaman ini biasa digunakan untuk bernaung dari sinar matahari. Baik diletakkan di area parkir untuk menaungi kendaraan, di letakkan di area taman untuk rekreasi.
Tanaman pengatap 	Tanaman ini mempunyai massa daun yang cukup lebat dan percabangan mendatar dapat dimanfaatkan sebagai atap ruang luar dengan pemakaian media para-para atau pergola, dapat digunakan untuk di sekitar area pertunjukkan terbuka.
Tanaman pengarah 	Tanaman ini mempunyai ciri khas berbentuk tiang lurus, tinggi, percabangan sedikit, ataupun tidak bercabang yang dapat dimanfaatkan sebagai pengarah jalan, salah satu contohnya ialah pohon cemara.
Tanaman penghias jalan	Tanaman ini merupakan pohon penghias yang bersifat musiman mempunyai karakter individual yang kuat dan menarik dan dapat ditempatkan tersendiri

	
Tanaman pembatas 	Mempunyai ketinggian antara 1 -2 meter dapat dimanfaatkan sebagai unsur pembentuk dinding serta menutup pemandangan yang jelek.
Tanaman penutup tanah 	Tanaman ini biasa ditanam untuk menutupi permukaan tanah agar tidak terbuka dan berkesan lembut.

B. Elemen ruang luar

1. Kondisi eksisting elemen ruang luar

Keadaan eksisting pada objek wisata budaya Pampang apada dasarnya merupakan keadaan site yang belum terolah dan tertata dengan baik sesuai dengan teori rancang ruang luar. Vegetasi pada tapak hanya terdapat vegetasi peneduh jalan yang terdapat pada pinggir jalan berjenis pohon akasia sedangkan didalam tapak tidak terdapat elemen vegetasi yang dapat menaungi serta sebagai buffer pada tapak. Perkerasan pada ruang luar yaitu area parkir menggunakan paving block, namun pada bagian belakang menggunakan vegetasi rumput sebagai penutup tanah. Elemen ruang luar yang mejadi khas yaitu patung belawing yang tingginya ± 20 meter dan pada ujungnya bertengger ukiran burung enggang yang menjadi pasangan bangunan umaq dadoq. Selain dari itu yang elemen ruang luar yang menjadi penanda karakter kawasan yaitu gerbang masuk yang berkarakter suku Dayak. Bentuk tameng dan patung menjadi pilihan untuk dijadikan sebagai penanda dan karakter untuk kawasan tersebut karena tameng dan patung mempunyai fungsi yang sama yaitu sebagai pelindung. Tameng merupakan senjata pelindung dari serangan musuh dan binatang sedangkan patung merupakan pelindung dari roh jahat.



Gambar 4.55 Salah satu elemen ruang luar
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2006

2. Analisa terhadap elemen ruang luar

Dari kondisi yang ada dilapangan, elemen ruang luar dibuat semenarik mungkin dan dapat dijadikan sebagai karakter dan penanda bagi lingkungan tersebut yang citranya sekarang sebagai kawasan suku dayak. Bentuk gerbang serta pagar dirancang sebagai identitas dari suku dayak dengan memunculkan karakter seni pahat ataupun seni ukir suku dayak. Dalam hal ini bentuk tameng akan dijadikan sebagai elemen ruang luar dikembangkan sesuai dengan fungsinya. Untuk perkerasan dapat digunakan bahan-bahan yang berkesan rapi misalnya, aspal, paving block, grass block, susunan kerikil dan beton.

C. Parkir

1. Kondisi eksisting parkir



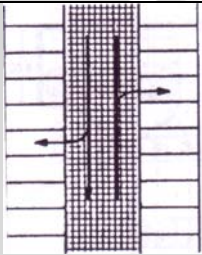
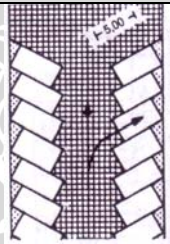
Keadaan parkir pada site yang terdahulu belum ada pembagian parkir antara roda dua dan roda empat sehingga terjadi pencampuran parkir. Adapun kendaraan yang parkir di objek wisata budaya antara lain sepeda yang digunakan oleh penduduk sekitar, sepeda motor, mobil dan bus. Untuk saat ini parkir tersebut dapat menampung sekitar 20 roda empat, namun jika ada event besar parkir dipergunakan sebagai ruang pertunjukan outdoor sehingga kendaraan parkir dipinggir jalan atau diluar dari tapak dan menimbulkan kemacetan di ruas jalan tersebut.

2. Tanggapan terhadap kondisi parkir

Dari keadaan eksisting maka perlu adanya penyediaan ruang parkir yang lebih luas yang dapat menampung kendaraan baik sepeda, sepeda motor, mobil dan bus. Selain itu juga perlu adanya pembagian ruang parkir khusus sepeda, sepeda motor, mobil dan bus sehingga tidak ada pencampuran.

Dibawah ini merupakan beberapa diantara tipe parkir mobil yang dapat diterapkan dalam perencanaan pengembangan objek wisata budaya.

Tabel 4.26 Tipe parkir

No	Keterangan	Gambar
1	Parkir dengan sudut 90° , keluar masuk parkir dari dua arah, kelemahannya adalah penggunaan sirkulasi mobil yang luas.	
2	Parkir satu arah dengan sudut 60° penggunaan sirkulasi mobil tidak terlalu luas yaitu sekitar 4.50 meter	
3	Parkir dengan sudut 30° memudahkan keluar masuk parkir namun hanya satu arah, dan luas sirkulasi yang tidak luas.	

4.7 Konsep perancangan

Konsep perancangan merupakan bagian terakhir setelah programatik perencanaan dalam perancangan pengembangan fasilitas wisata budaya Pampang, Samarinda. Selanjutnya adalah pembahasan mengenai hasil keputusan perencanaan yang dituangkan dalam konsep yang dimulai dengan konsep dasar sampai kepada transformasi bentukan bangunan.

4.7.1 Konsep Dasar

Dasar dari perancangan kembali wisata budaya Dayak ini merupakan salah satu wujud kepedulian kepada hasil-hasil kebudayaan yang ada di Kalimantan Timur khususnya kebudayaan Dayak, dimana hasil kebudayaan tersebut dikhawatirkan akan pudar di seiring majunya perkembangan jaman. Agar hasil kebudayaan tersebut tidak hilang begitu saja maka perlu langkah – langkah dalam mengantisipasi pudarnya hasil kebudayaan tersebut.

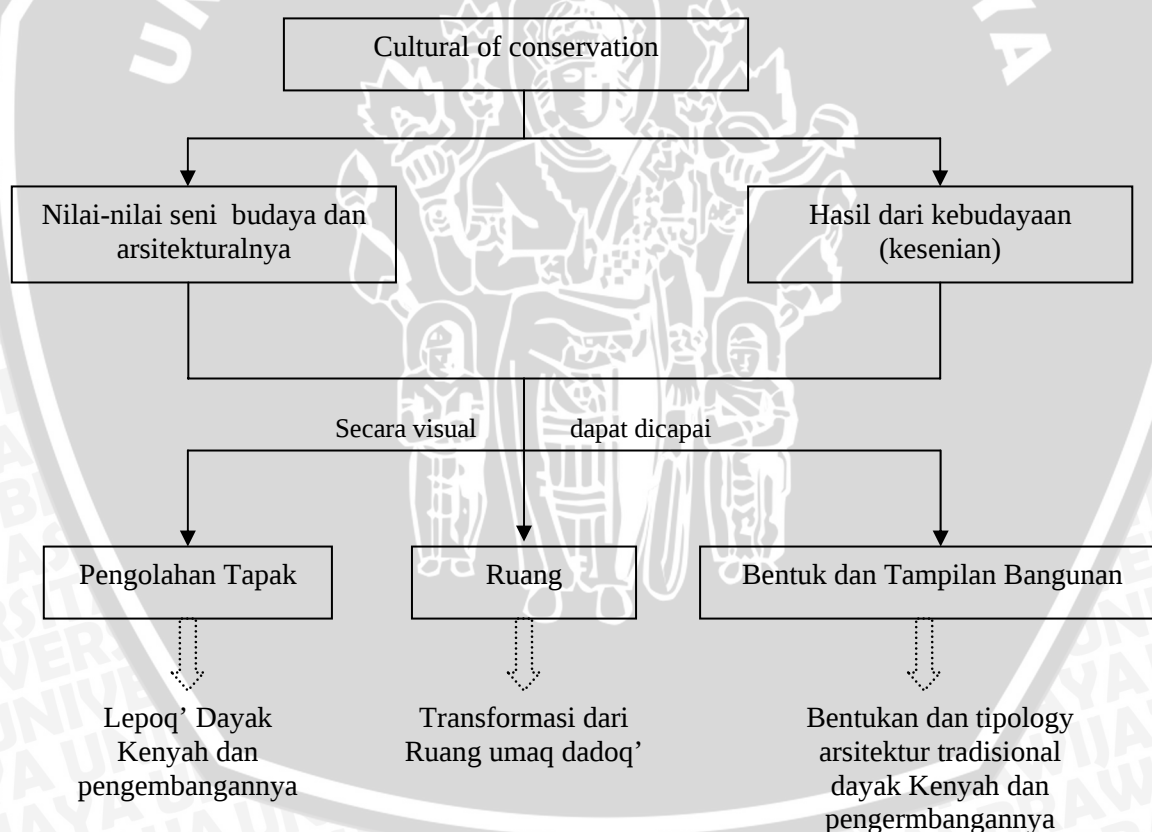


Diagram 4.30 Skema konsep dasar

Konsep dasar dalam perancangan kembali wisata budaya Pampang ini merupakan upaya pelestarian kebudayaan. Adapun yang dilestarikan disini merupakan nilai-nilai budaya dan nilai arsitekturalnya melalui bentuk dan tampilan bangunan serta melestarikan dan mengembangkan hasil dari kesenian yang

terakomodasi pada suatu wadah untuk menampilkannya. Diharapkan dengan adanya pelestarian tersebut dapat menyelesaikan permasalahan yang timbul.

Didalam upaya pelestarian dan pengembangan terdapat kegiatan pendidikan bersifat edukatif yang memperkenalkan kebudayaan tersebut ke masyarakat luas, dari upaya-upaya tersebut maka perlu perancangan kembali dengan penambahan fungsi dan bangunan yang dapat mendukung kegiatan seni budaya Dayak. Untuk mengaplikasikan upaya-upaya tersebut dalam bentuk visual maka dapat di ambil konsep dasar dengan mentransformasikan arsitektur tradisonal suku dayak Kalimantan Timur.

Adapun konsep dari pelestarian tersebut secara visual dapat dicapai dengan :

1. Pengolahan tapak, mengambil tatanan massa rumah suku dayak kenyah pada suatu *lepoq*. Tatanan massa tersebut ditransformasikan menjadi penzoningan pada tapak serta perletakaan bangunan.
2. Perencanaan ruang dalam bangunan digunakan konsep *umaq dadoq* serta tipology bangunan dayak untuk mendapatkan klasifikasi penzoningan serta pengembangannya.
3. Bentuk dan tampilan bangunan merupakan bentuk visual yang dapat mengkomunikasikan fungsi didalamnya sehingga tampilan pada perencanaan fasilitas bangunan wisata budaya mengambil bentukan dari tipology bangunan tradisional yang dikombinasikan dengan arsitektur kekinian.

A. Pendekatan filosofis

Suku dayak yang tinggal pada suatu permukiman tidak hanya sekedar bermukim tetapi meliputi suatu konsep kosmos yang menyatakan bahwa lingkungan fisik itu haruslah berpusat pada sebuah *Umaq dadoq*, karena disanalah kegiatan bermula dan berakhir. Dalam hal ini bentuk bangunan suku dayak menyatakan adanya konsep kosmologis tradisonal, dengan mengungkapkan tiga kategori ruang vertikal yaitu ruang hidup burung (atas), ruang hidup manusia (tengah) dan ruang hidup naga (bawah). *Lepoq* merupakan wadah yang menampung kegiatan awal-akhir kehidupan pada *umaq dadoq* pun mempunyai tata ruang secara lingkungan dimana *umaq dadoq* utamalah yang menjadi pusat dan transformator dari kehidupan ruang atas. Dari tata ruang *Lepoq* dan *umaq dadoq* inilah yang akan dijadikan pendekatan pada perancangan pengembangan fasilitas wisata budaya Pampang yang akan ditransformasikan pada penataan zoning ruang baik secara tatanan massa, penataan

zoning ruang dalam skala mikro (bangunan) , serta penggunaan karakter visual suku dayak kenyah.

B. Konsep penataan ruang

Konsep penataan ruang pada wisata budaya Pampang menggunakan pendekatan pada sebuah *Lepoq* pemukiman suku Dayak yang akan ditransformasikan ke zona masing-masing. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa lingkungan fisik sebuah *Lepoq* juga merupakan cerminan dari kosmologis tradisional sehingga ruang-ruang yang ada di permukiman dayak kenyah secara tidak langsung sudah membagi zona terstruktur sendiri. Lingkungan permukiman suku kenyah ditandai dengan *umaq dadoq*, *umaq bahi* dan patung blawing, sehingga tiga bagian tersebut akan ditarnsformasikan ke dalam penataan massa pada fasilitas wisata budaya Pampang. Secara garis besar permukiman lepoq terbagi atas tiga kategori ruang kehidupan, yaitu :

1. Ruang kehidupan atas (negeri diatas langit), merupakan ruang hidup bagi *bungan malan* sang pencipta alam semesta. Adapun dalam suku kenyah reformator dari kehidupan ruang atas adalah binatang enggang yang dipuja dan dianggap suci. Secara lingkungan fisik ruang kehidupan burung biasa diwujudkan dengan bangunan *Umaq dadoq*. Adapun *umaq dadoq* merupakan bangunan yang didiami oleh kepala adat suku bangsa Kenyah, oleh karena itu hanya *umaq dadoq* lah yang boleh menggunakan ornament penuh di bagian bangunannya dan ornament burung enggang pada bagian puncak atapnya.

Dalam perancangan pengembangan fasilitas wisata budaya Pampang ini *umaq dadoq* yang merupakan bangunan konservasi akan diletakkan pada zona utama dengan fungsi sebagai ruang koleksi dan dokumentasi kebudayaan suku dayak di Kalimantan Timur. Adapun penempatan bangunan tersebut dizona privat / utama karena bangunan tersebut merupakan bangunan yang mempunyai nilai historis dan hanya bangunan itu yang boleh menggunakan ornament-ornament dan seni ukir pada seluruh bangunannya.

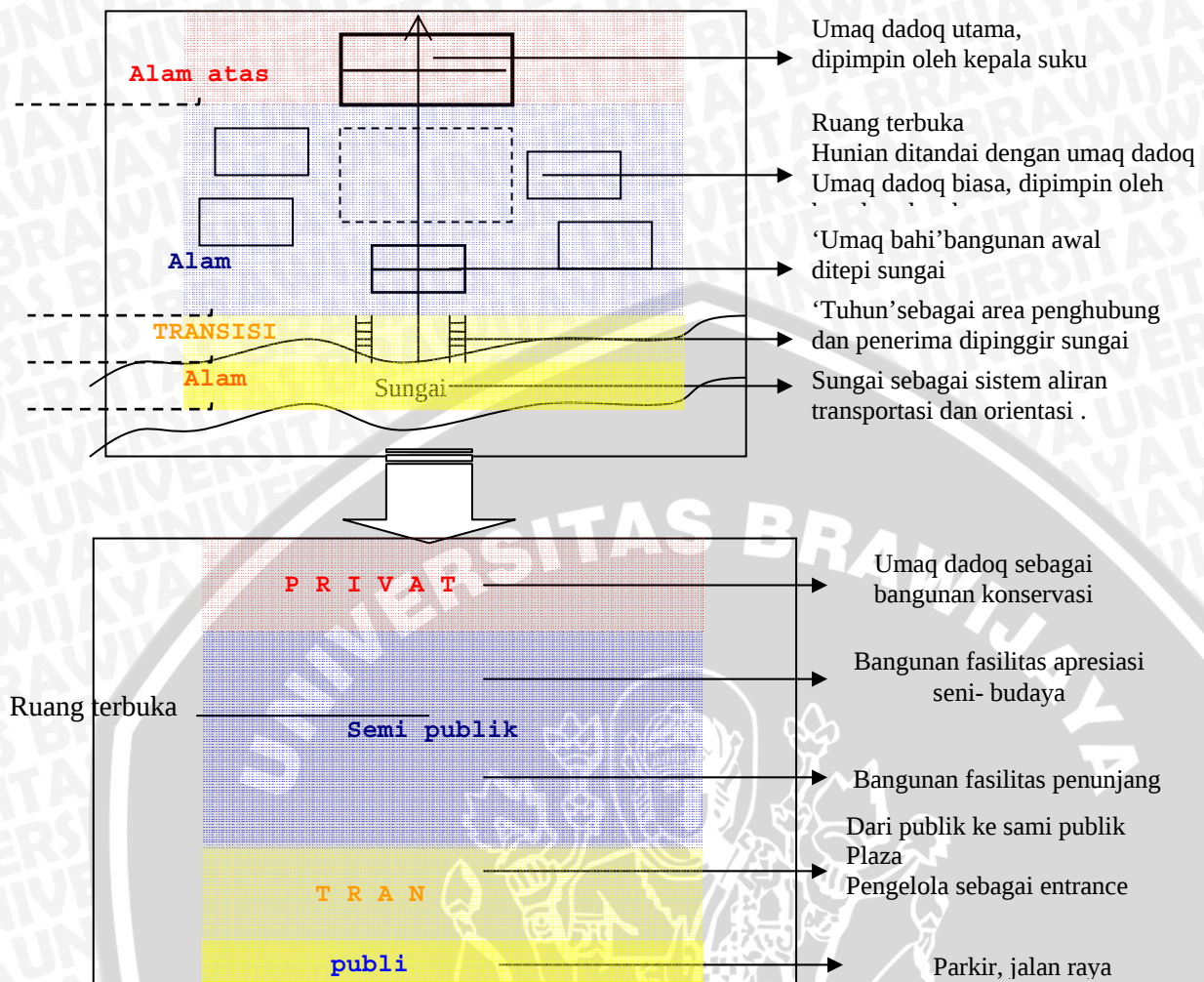
2. Ruang kehidupan tengah (negeri dibawah langit), merupakan ruang hidup bagi manusia dan binatang yang dilindungi oleh *Bungan Malan*. Adapun perwujudan dari alam tengah ini adalah sebuah ruang terbuka sebagai wadah interaksi sosial dan terdapat patung blawing sebagai alat ritual, ikatan antara manusia dengan *Bungan Malan* yang reformatorkan dengan burung enggang pada bagian puncak Blawing. Pada lingkungan *lepoq* rumah selain *umaq dadoq* utama merupakan

rumah yang dipimpin oleh kepala sub suku di umaq-umaq tersebut tidak boleh menggunakan ornamen penuh atau ukiran pada bangunan seperti pada umaq dadoq utama.

Dalam perancangan fasilitas wisata budaya ini ruang terbuka difungsikan sebagai ruang pertunjukkan terbuka, dimana tarian diluar umaq dadoq merupakan persembahan dari alam raya '*usun tana*' diletakkan patung Blawing yang tinggi pada plaza sebagai karakter/penanda suatu permukiman suku kenyah. Umaq dadoq biasa ditanformasikan pada fasilitas apresiasi seni dan fasilitas penunjang. *Umaq bahi* ditransformasikan pada bangunan pengelola sebagai bangunan penerima, dimana fungsi pengelola bagian dari penerima dan pelayan objek wisata budaya tersebut.

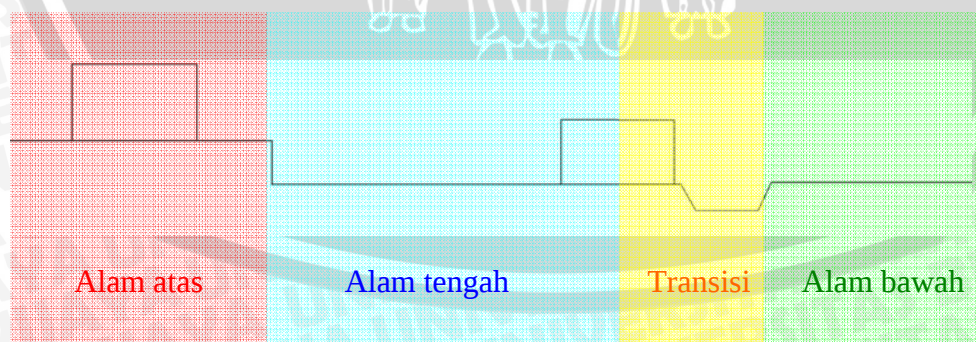
3. Ruang kehidupan bawah (negeri arwah/*alau malau*), merupakan ruang hidup bagi orang yang sudah mati dan dikuasai oleh Dewa Bungan Ketepet. Adapun alam kematian ini biasa disimbolkan dengan aliran sungai. Sungai juga merupakan sarana penghubung antara dunia alam raya dengan dunia diluar alam raya. Adapun ruang *alau malau* ini biasa di reformatorkan dengan naga yang mendiami aliran sungai. Secara fisik lingkungan sungai merupakan sarana transportasi bagi suku kenyah dan biasa *tuhun* merupakan wadah penghubung antara sungai dan darat.

Pada perancangan kembali wisata budaya ini sungai ditransformasikan menjadi bagian dari ruang transisi yaitu parkir, sedangkan *tuhun* ditransformasikan menjadi sebuah area penerima dan perletakkan pos tiket masuk. Adapun air yang dipersepsikan orang kenyah sebagai surga maka unsur air akan diolah diantaranya air mancur pada entrance masuk, selain itu dengan membuat air terjun serta air yang mengalir disekitar site.



Gambar 4.57 Transformasi zoning makro pada site
Sumber : Hasil analisa

Dalam penerapannya didalam disain secara visual tidak terlihat pembagian ruang tersebut sehingga perlu adanya penanda visual didalam tapak yaitu dengan mengolah kontur pada tapak.



Gambar 4.58 Konsep pengolahan permukaan bidang tanah

Umaq dadoq yang menjadi *vocal center* merupakan transformasi dari alam atas, pemunculan ruang atas akan ditandai dengan peninggian bidang tanah (fill). Sedangkan untuk ruang tengah dan hunian berada di garis kontur yang sama.

Daerah transisi diletakkan pengelola yang ditransformasikan dari *umaq bahi*. Pergantian dari ruang publik (alam atas) ke ruang semi publik (alam tengah) ditandai dengan pembuatan sungai kecil dengan menggunakan sistem cut pada bidang tanah.

4.7.2 Konsep fungsi bangunan

Fungsi dasar dari wisata budaya Pampang yaitu sebagai tempat wisata yang berbasis kebudayaan khususnya budaya suku dayak. Perancangan kembali objek wisata budaya Pampang merupakan pengembangan dari fasilitas wisata budaya Pampang yang belum tersedia serta menata perletakkan massa, dimana perancangan kembali tersebut diharapkan dapat lebih meningkatkan peranannya sebagai salah satu tempat wisata budaya dengan tetap mewadahi fungsi lama, mewadahi fungsi yang belum terwadahi serta menambah fungsi baru yang bertujuan mewadahi kreativitas seni-budaya suku dayak. Adapun fungsi dari fasilitas wisata budaya ini sebagai :

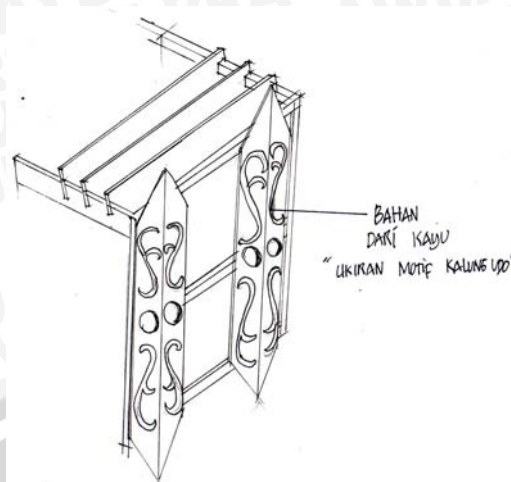
1. Fungsi apresiasi seni dan konservasi, sebagai media mempertahankan seni-budaya yang ada, mengembangkan seni budaya, serta sebagai media informasi, meliputi gedung koleksi dan dokumentasi, gedung pertunjukkan tertutup, area pertunjukkan terbuka, galerry dan pondok seni kriya.
2. Fungsi pengelolaan, meliputi kantor pengelolaan dan layanan informasi kebudayaan.
3. Fungsi penunjang, meliputi wisma tamu, food court, toko souvenir, musholla dan penunjang lainnya.

4.7. 3 Konsep Perancangan Tapak

a. Konsep tanggapan terhadap iklim

Penanggulangan terhadap pengaruh iklim pada bangunan fasilitas wisata budaya Pampang dapat diatasi dengan :

1. Optimalisasi penghawaan alami dengan cara penggunaan ventilasi untuk mengalirkan angin sehingga dapat memberikan kenyamanan thermal terhadap pengunjung.
2. Penggunaan shading device / sun screen pada bangunan untuk mengurangi intensitas cahaya matahari yang masuk.
3. Penggunaan vegetasi untuk melindungi bangunan dari panas sinar matahari, sebagai peneduh dan memperhalus aliran angin serta buffer dari polusi udara dan kebisingan dari luar dan dari dalam ke luar.



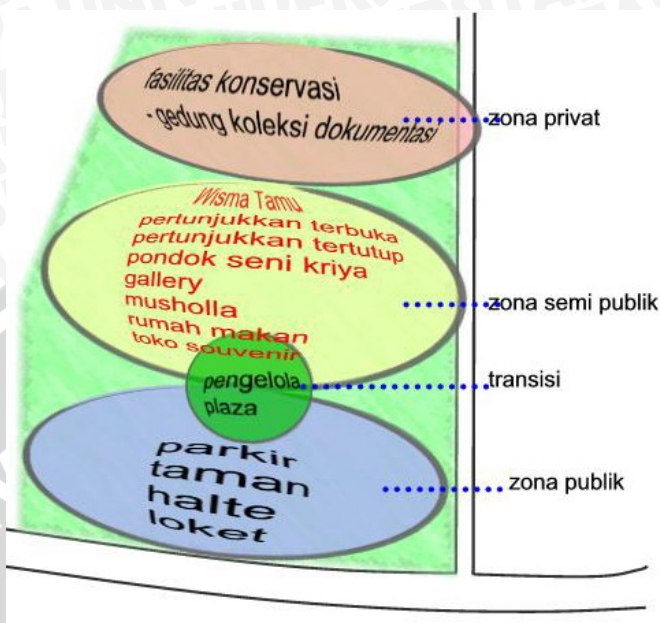
Gambar 4.59 Konsep bentuk sun screen

b. Konsep zoning

Pembagian zona pada tapak merupakan hasil konsep transformasi dari pemukiman *Lepoq'* suku kenyah yang disesuaikan dengan fungsi-fungsi baru. Berdasarkan fungsi ruang kawasan maka zona –zona terbagi menjadi tiga bagian, yaitu :

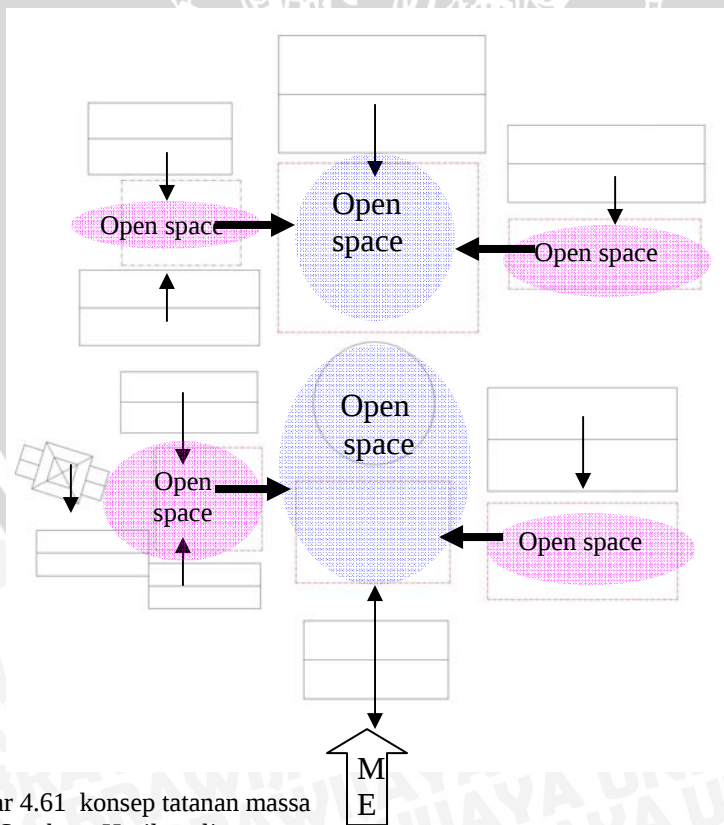
1. Zona publik pada tapak yaitu, area parkir, taman, loket, adapun ruang publik pada makro ini juga merupakan zona transisi dari luar tapak ke dalam tapak Plaza merupakan transformasi dari '*tuhun*' yang merupakan entrance pada pemukiman suku dayak kenyah. Dalam aplikasinya di fasilitas wisata budaya Pampang *tuhun* ditransformasikan menjadi elemen ruang luar berfungsi sebagai area penerima publik pertama.
2. Zona transisi, merupakan peralihan dari zona publik ke zona semi publik yang meliputi kantor pengelola dan plaza. Secara visual antara zona publik dan semi publik akan ditandai dengan sungai / kolam buatan.
3. Zona semi publik ini terdiri atas dua yaitu semi publik dan semi privat. Semi publik lebih dekat dengan zona publik yang meliputi fasilitas penunjang seperti gedung pertunjukkan tertutup, pertunjukkan terbuka, toko souvenir, rumah makan, dan musholla, galeri, pondok seni kriya. Adapun untuk zona semi privat meliputi fasilitas wisma tamu, dimana wisma tamu mempunyai zona privat jika dilihat dari sisi akses masuk karena hanya pengunjung yang menginap yang boleh mengakses ke dalam bangunan, namun pengunjung lain dapat melihat bangunan tersebut dari luar, karena bangunan wisma tamu merupakan replika dari bangunan *Umaq dadoq*.

4. Zona privat pada tapak yaitu, *umaq dadoq*; merupakan bangunan konservasi yang menunjukkan keaslian bangunan tradisional dengan fungsi sebagai ruang koleksi dan dokumentasi hasil seni-budaya dayak kenyah.



Gambar 4.60 Konsep zoning pada site
Sumber : Hasil analisa

c. Pola penataan massa



Gambar 4.61 konsep tatanan massa
Sumber : Hasil analisa

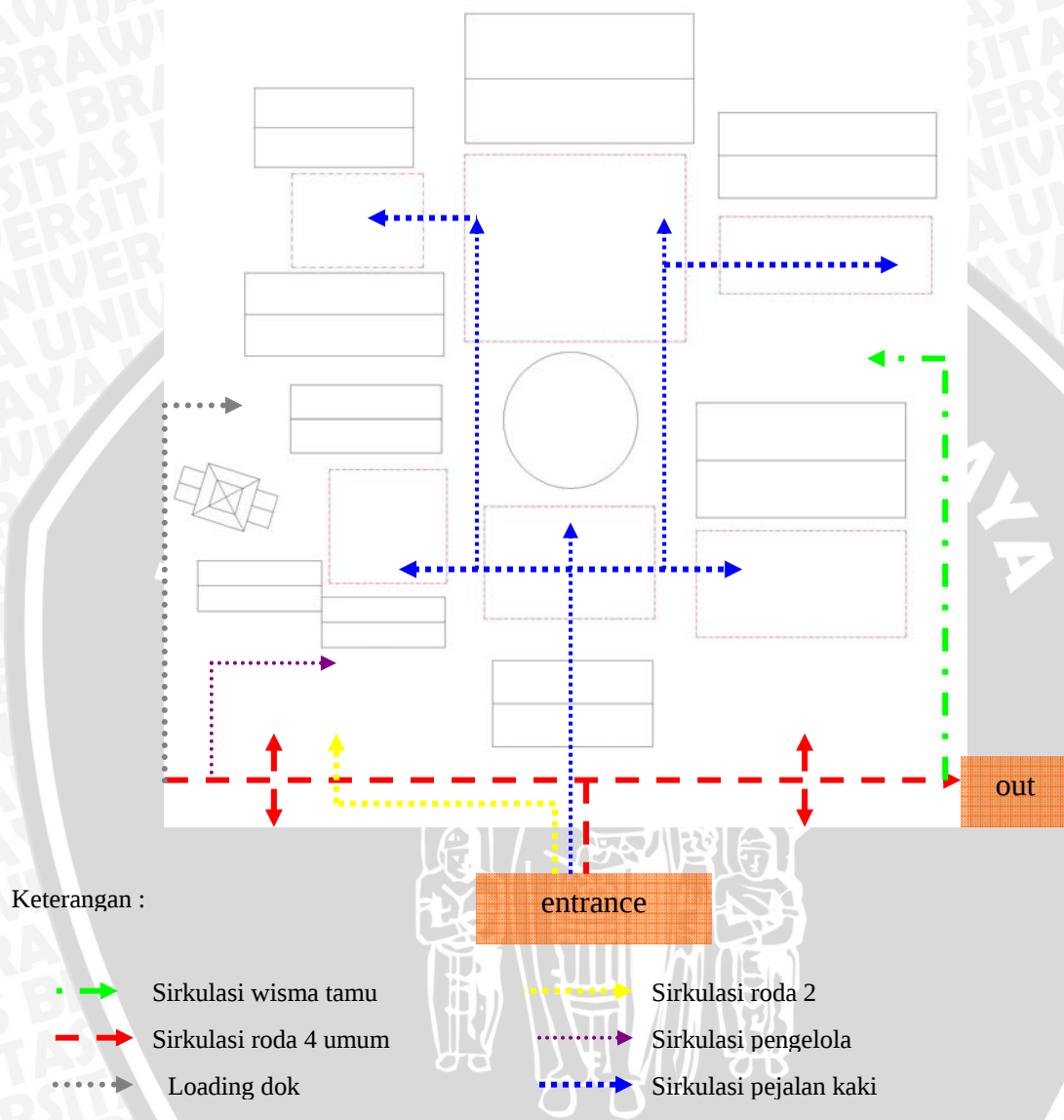
Pola penataan massa pada pengembangan fasilitas wisata budaya ini merupakan pola penataan bentuk simpul (nodal) yaitu bentuk ini menghubungkan tiap kelompok dengan kelompoknya sendiri dengan menggunakan ruang terbuka untuk berfungsi sebagai penyangga dan pemisah. Pengelompokan bangunan merupakan salah satu bentuk pengembangan dari *Lepoq* dan terdapat ruang terbuka disetiap pengelompokkan tersebut. Adapun ruang terbuka merupakan salah satu ciri yang ada di permukiman suku dayak yang tetap diaplikasikan pada perancangan kembali wisata budaya ini. Fungsi ruang terbuka tersebut juga merupakan penghubung dan pengikat antar tiap kelompok. Orientasi bangunan umaq dadoq menghadap ke arah jalan yang merupakan pengganti sungai yang menjadi sistem aliran transportasi, sedangkan orientasi bangunan lainnya menghadap pada sub kelompok area terbuka dengan bentuk memanjang .

Perletakkan massa bangunan dibuat mengelompok dengan open space sebagai pengikat. Pada perancangan kembali wisata budaya Pampang ini fasilitas penunjang seperti musholla, rumah makan dan toko souvenir dikelompokkan dan diletakkan pada satu tempat yang sama berdasarkan pada kedekatan fungsi. Selain itu bangunan tersebut merupakan bangunan yang dapat diakses oleh semua orang jadi diletakkan pada bagian depan. Gedung pertunjukkan tertutup diletakkan ke depan dengan pertimbangan memudahkan aksesibilitas, karena bangunan tersebut akan menampung orang banyak. Wisma tamu yang difungsikan sebagai tempat menginap diletakkan pada bagian belakang dengan pertimbangan bahwa tempat tinggal mempunyai tingkat privasi yang lebih tinggi dan berdekatan dengan umaq dadoq (gedung koleksi dan dokumentasi). Adapun gallery dan work shop diletakkan berdekatan dengan gedung koleksi karena kedekatan fungsi. Dengan perletakkan massa bangunan seperti gedung koleksi, gallery dan work shop pada bagian belakang diharapkan dapat menarik perhatian pelaku yang datang baik dari segi tampilan maupun aktivitas nya.

d. Pola sirkulasi dan aksesibilitas

Pada perancangan kembali wisata budaya ini akses utama dibagi menjadi dua yaitu akses masuk dan akses keluar. Akses masuk berupa gerbang dan ticketing berada di jalan utama, adapun gerbang akses masuk dimundurkan beberapa meter dari jalan agar gerbang tidak terkesan bulky terhadap jalan dan untuk memudahkan sirkulasi kendaraan agar tidak terjadi kemacetan jika sirkulasi di jalan raya dalam keadaan ramai, sedangkan untuk akses keluar berada di Jalan pampang dalam II (sebelah utara) hal ini dikarenakan keadaan sirkulasi sebelah utara tidak terlalu ramai

sehingga diharapkan tidak menimbulkan kemacetan. Akses masuk dan keluar ditandai pada gerbang dan ticketing, dengan tampilan yang dapat dijadikan penanda serta berkarakter khas seni arsitektur suku dayak.



Gambar 4.62 Konsep sirkulasi dan aksesibilitas
Sumber : Hasil analisa

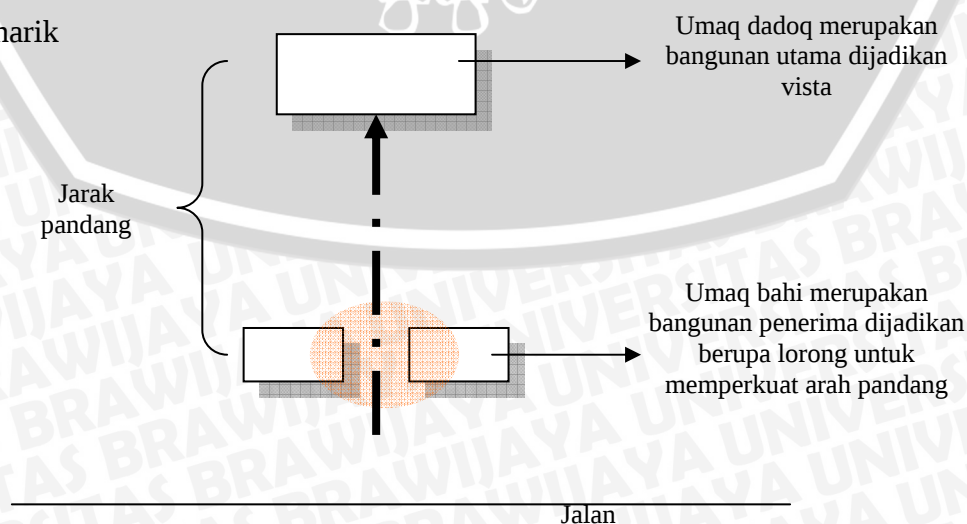
Sirkulasi pada site terbagi atas tiga, yaitu sirkulasi kendaraan roda empat dan bus, sirkulasi roda dua dan sirkulasi pejalan kaki. Pada sirkulasi kendaraan roda empat, sirkulasi tersebut dibagi lagi menurut kebutuhan diantaranya, sirkulasi roda empat untuk parkir umum diletakkan di bagian utara site sedangkan untuk sirkulasi dan parkir roda empat untuk pengelola berada disebelah selatan yang dapat langsung menghubungkan dengan kantor pengelolaan. Untuk mencapai wisma tamu parkir dibuat khusus karena merupakan zona khusus yang pengunjung lebih lama tinggal. Bangunan fasilitas yang

membutuhkan suplai barang membutuhkan tempat loading duck yang letaknya didekatkan dengan fungsi bangunan sehingga sirkulasi loading duck pun diolah akses tersendiri.

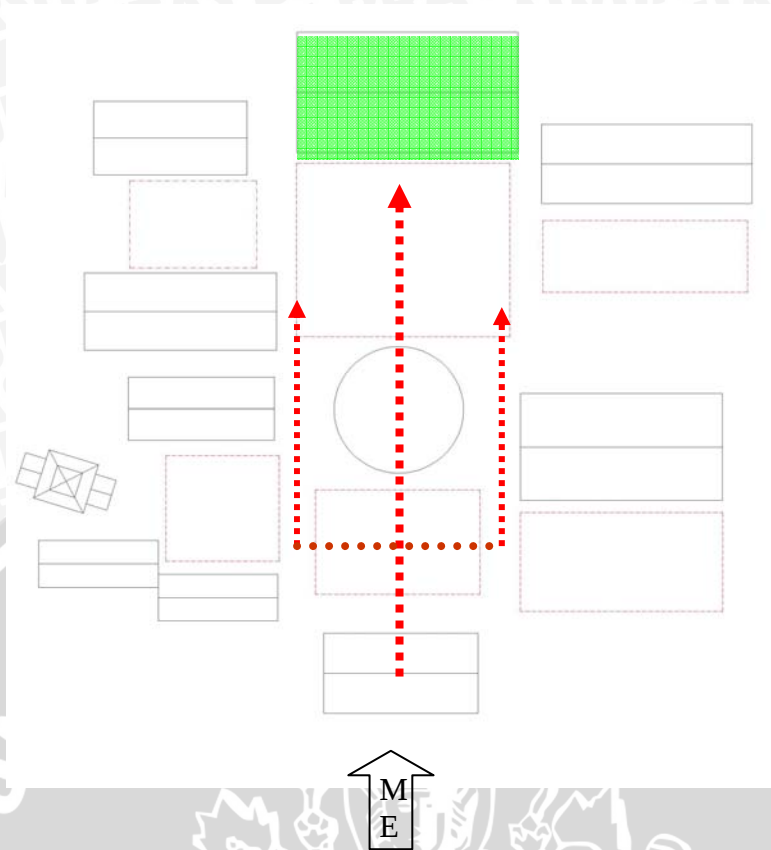
Sirkulasi pejalan kaki merupakan bagian elemen ruang luar yang patut pertimbangan lebih karena karakter perilaku masyarakat setempat senang berjalan kaki dari pada menggunakan kendaraan untuk mendatangi arena atraksi sehingga perlu ada akses tersendiri, yaitu salah satunya dengan mengolah shelter pada bagian depan tapak dan trotoar yang menghubungkan lingkungan luar dengan lingkungan fasilitas wisata budaya. Didalam tapak sirkulasi pejalan kaki diberi pergola untuk mengantisipasi panasnya sinar matahari dari pencapaian bangunan yang satu dengan bangunan yang lain.

e. Konsep view

Dalam perancangan pengembangan fasilitas wisata budaya ini pengolahan elemen estetika pada ruang luar yaitu dengan memokuskan pandangan yang tertuju pada satu titik. Dalam hal ini pengolahan vista dan serial vision yang tertuju kepada sebuah umaq dadoq (gedung koleksi dan dokumentasi) yang dominan dan diletakkan satu sumbu dari main entrance tapak. Bangunan tersebut dibuat menonjol dan tegas yang berkesan monumental, dengan peninggian pada bidang tanah (fill) sekitar 1 meter. Untuk memperkuat arah pandang pada focal point maka perlu ruang terbuka yang berupa lorong untuk mengarahkan pengamat, dalam hal ini lorong berupa pergola dari arah pengelola menuju pandangan ke gedung koleksi dan dokumentasi yang berupa rumah tradisional suku dayak kenyah dan patung blontang yang menjulang tinggi. Dengan adanya serial vision maka suasana yang timbul adalah suatu perjalanan dan pengalaman menuju satu titik akhir yaitu bangunan rumah tradisional yang menarik



Gambar 4.63 Konsep pencapaian view
Sumber : hasil analisa

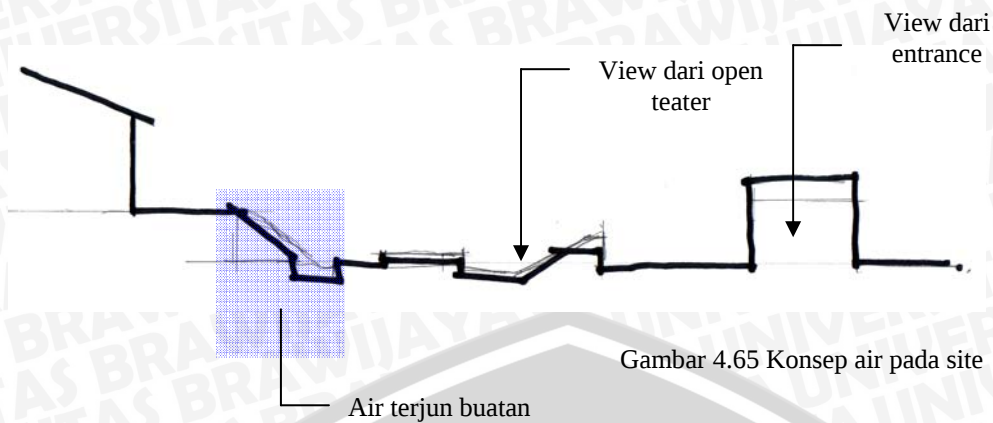


Gambar 4.64 Konsep view sebagai pengalir sirkulasi
Sumber : Hasil analisa

f. Konsep ruang luar

1. Elemen air

Didalam suku dayak elemen air terutama sungai mempunyai arti penting dalam ruang kehidupan budaya mereka. Selain sebagai arah orientasi, sungai juga merupakan sumber kehidupan karena bermata pencaharian di sungai. Disisi lain juga sungai dianggap sebagai tempat yang menyenangkan, surga dan kemakmuran. Banyak arti penting yang didapat suku dayak pada sebuah sungai sehingga dalam perancangan wisata budaya ini elemen air akan dihadirkan di dalam tapak sebagai transformasi dari pentingnya arti sungai bagi mereka. Adapun fungsi dari elemen air tersebut juga untuk mengurangi hawa panas yang ada disekitar tapak. Elemen air akan dibuat memanjang seperti sungai yang mengalir, selain itu juga pengolahan air terjun buatan yang akan menjadi background dari ruang pertunjukkan terbuka. Selain itu juga pengolahan air mancur pada titik tertentu sebagai daya tarik visual.



Gambar 4.65 Konsep air pada site

2. Vegetasi

Pemberian vegetasi pada fasilitas wisata budaya Pampang ini sangatlah penting karena pada dasarnya suatu lingkungan suku dayak tidak lepas dari unsur vegetasi. Vegetasi mempunyai kesan artistik visual yang menarik jika dikomposisikan dengan baik. Dalam perancangan wisata budaya ini, konsep vegetasi lebih diarahkan pada konsep hutan, dimana hutan merupakan bagian dari lingkungan serta identitas dari pemukiman suku dayak. Jenis pohon ulin ditanam disekitar umaq dadoq yang merupakan pohon khas suku dayak, selain itu rotan ditanam sebagai penutup atau pengabur view negatif. Selain itu digunakan juga vegetasi jenis lain sebagai penahan angin, buffer dari kebisingan, peneduh, pembatas serta pengarah.

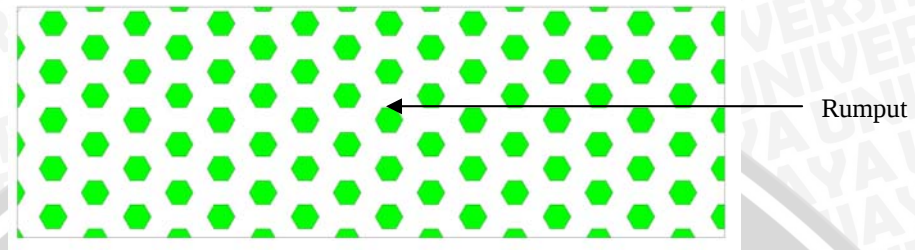


Gambar 4.66 Salah satu jenis rotan

3. Perkerasan

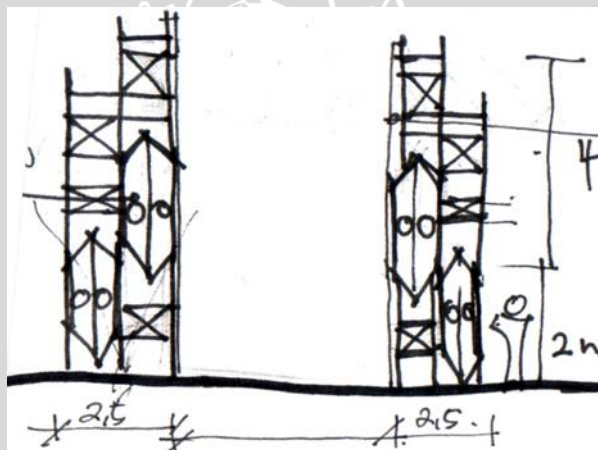
Perkerasan merupakan salah satu penyelesaian pada permukaan tanah. Dalam hal ini perkerasan yang digunakan berkaitan dengan fungsinya. Untuk parkir dan jalan yang dilalui kendaraan digunakan aspal sebagai penutup permukaan tanah.

Pada sirkulasi pejalan kaki digunakan bahan batu-batu kecil yang disusun sehingga memperoleh tekstur yang menarik dan berfungsi sebagai pembatas antara sirkulasi pejalan kaki dengan tempat lainnya. Pada plaza digunakan grass blok agar air dapat meresap ke tanah, untuk ruang pertunjukkan terbuka perkerasan menggunakan paving blok.



Gambar 4.67 Grass blok sebagai penutup tanah

4. Gapura sebagai pintu gerbang

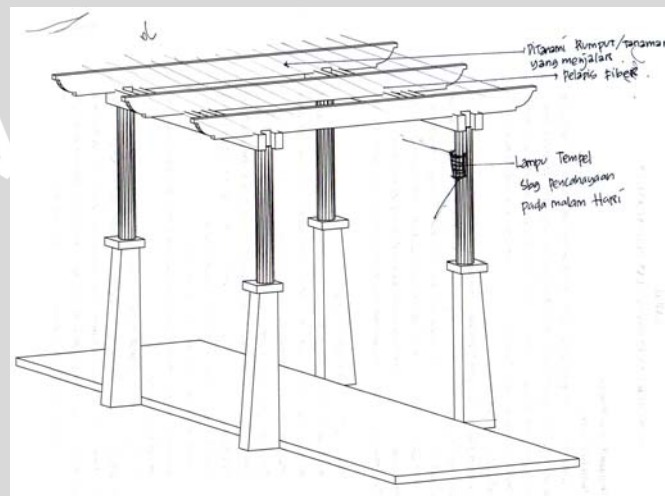


Gambar 4.68 Konsep gerbang utama

Gapura sebagai salah satu elemen ruang luar yang berfungsi sebagai penanda saat memasuki area fasilitas wisata budaya. Untuk memberikan kesan visual yang menarik dan sebagai penanda maka pada pintu gerbang akan diletakkan tameng yang berskala cukup besar dan patung suku kenyah. Adapun tameng ini sudah dijadikan salah satu simbol gerbang pada wisata budaya saat ini di Pampang. Tameng merupakan salah satu persenjataan suku dayak jika dalam keadaan berperang yang berfungsi sebagai pelindung. Makna perletakaan tameng sebagai perlindungan dari bahaya dan memudarnya kebudayaan dayak serta patung sebagai perlindungan terhadap hantu-hantu (roh jahat). Adapun bahan yang digunakan ialah kayu yang merupakan bahan ciri khas masyarakat setempat selain itu mudah untuk didapatkan.

5. Pergola

Pergola merupakan salah satu elemen penting pada lingkungan ini sebagai salah satu tanggapan terhadap iklim setempat yaitu melindungi dari panasnya sinar matahari. Hal ini dikarenakan massa bangunan yang terpisah sehingga diperlukan elemen penghubung. Pergola disini berbahan kayu dan beton yang diberi penutup tanaman dengan tambahan lampu sebagai pencahayaan pada malam hari. Selain itu elemen air berada pada sisi pergola sehingga orang yang berjalan dapat melihat gemercik air yang mengalir menambah kesan visual lebih menarik.

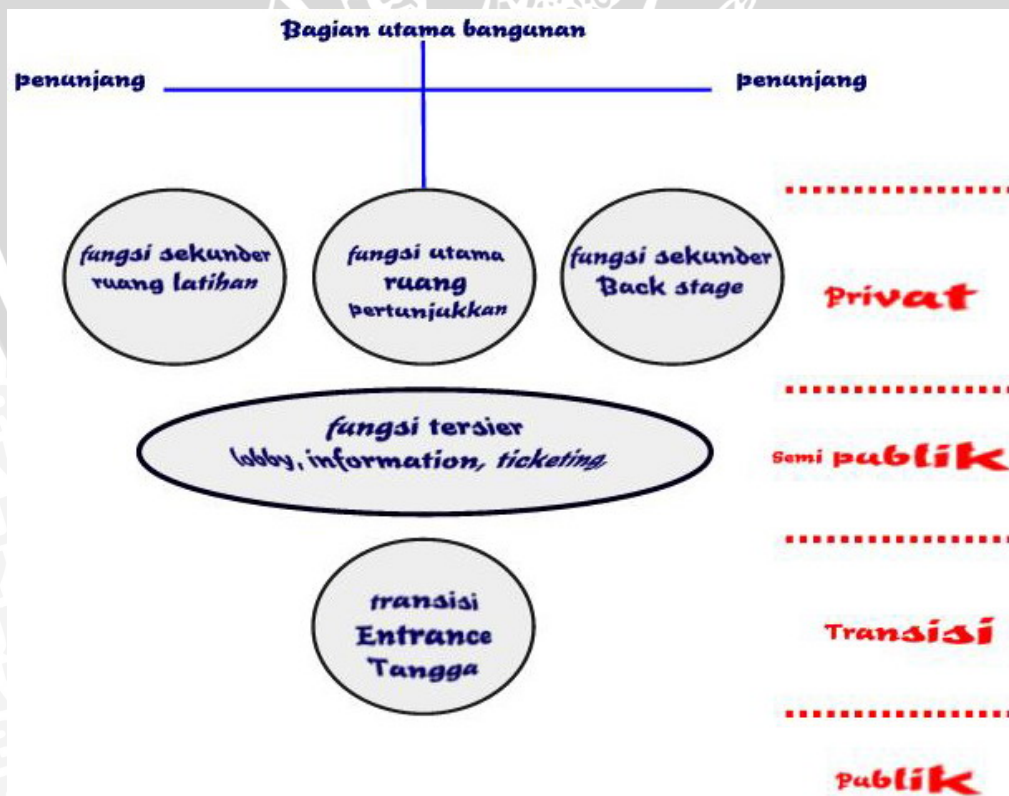
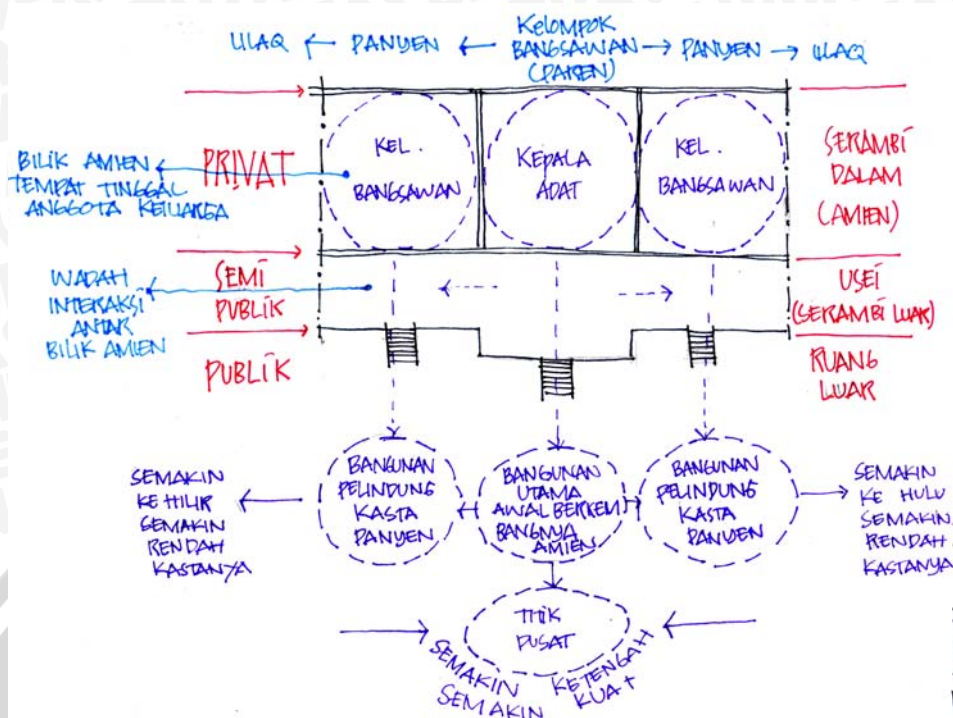


Gambar 4.69 Rencana bentuk pergola

4.7.4 Konsep bangunan

A. Konsep penataan ruang

Konsep penataan ruang pada bangunan mengambil konsep penataan ruang pada umaq dadoq yang ditransformasikan ke bentuk zoning ruang. Umaq dadoq yang merupakan tempat tinggal komunal secara hirarki ruang mempunyai zona yang terorganisasi secara baik. Secara horizontal penataan ruang pada umaq dadoq terdiri atas dua bagian besar, yaitu bilik amin dalam dan usei serta tangga sebagai penghubung dari tanah ke lantai. Selain itu secara vertikal bangunan umaq dadoq terdiri atas tiga ruang yang mencerminkan dunia kosmos yaitu, ruang hidup atas, ruang hidup tengah dan ruang hidup bawah.



Gambar 4.70 Transformasi ruang pada gedung pertunjukkan tertutup
Sumber : Hasil analisa

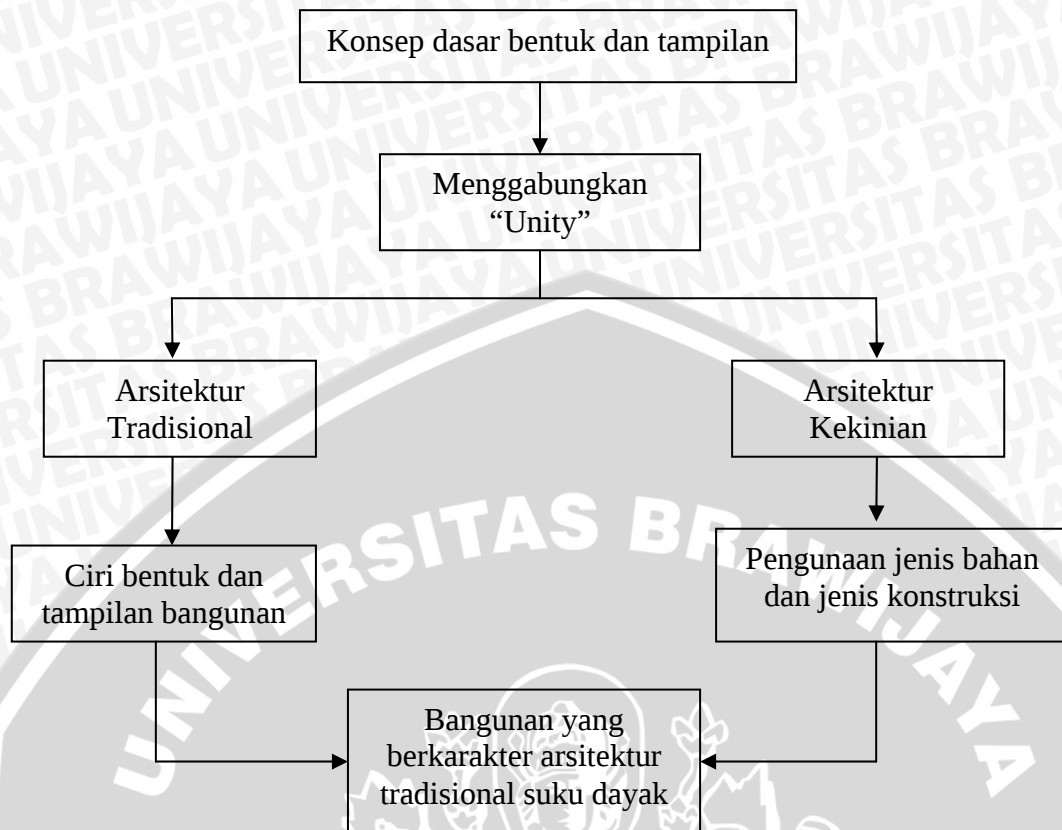


Diagram 4.31 Skema bentuk dan tampilan

B. Konsep bentuk dan tampilan bangunan

Konsep pengolahan bentuk dan tampilan bangunan fasilitas wisata budaya pampang diambil dari bangunan tradisional suku dayak kenyah. Bagian- bagian yang dtransformasikan merupakan bagian bentuk dan tampilan yang merupakan ciri khas dari suku dayak kenyah, mulai dari arah akses masuk, bahan, konstruksi serta jenis warna. Hal ini untuk lebih menguatkan kesan visual dari citra suku dayak, kaena perancangan ini merupakan perancangan salah satu jenis wisata budaya yang secara langsung melibatkan seni-budaya serta manusianya sehingga perlu kesan tampilan yang berkarakter bangunan tradisional suku dayak.

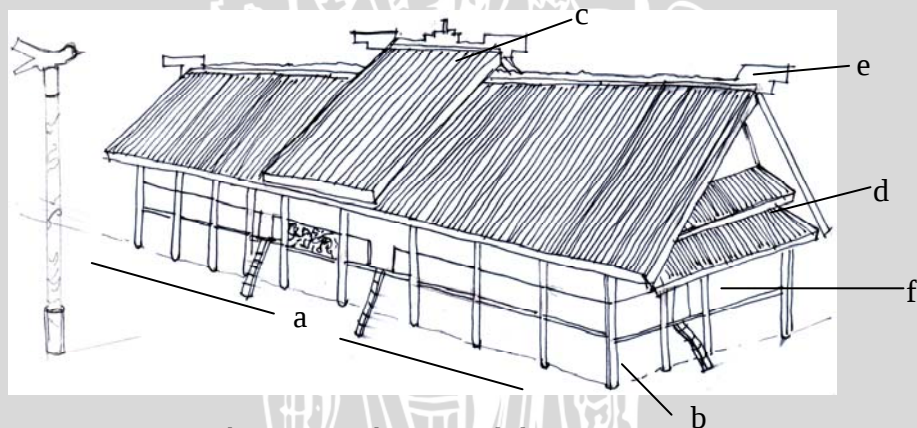
Bentuk dasar yang sesuai dengan tampilan karakter bangunan dayak kenyah ada empat ciri khas, yaitu

1. Empat persegi panjang dengan ciri khas terdapat ‘usei’, bentuk tersebut mencirikan bahwa bangunan tersebut merupakan tempat tinggal secara komunal.

2. Bentuk atap pelana dengan bagian tengahnya terdapat peninggian atap, adapun peninggian atap tersebut merupakan ciri tempat tinggal dari pemuka adat.
3. Terdapat konsul pada sisi lebarnya yang berfungsi sebagai penutup panas dan hujan pada bagian pagen' (usei).
4. Konstruksi panggung yang merupakan pemecahan masalah pada bangunan yang berada di pinggir sungai dan untuk menghindari binatang buas serta merupakan sistem religi kosmologis tradisional suku Kenyah.

Dari karakter bentuk dan tampilan diatas maka akan dipakai sebagai konsep dasar untuk mengolah bentuk dan tampilan pada bangunan fasilitas wisata budaya Pampang dan mengkombinasikan nya dengan arsitektur kekinian sesuai dengan pengembangannya.

Dalam memunculkan karakter visual tampilan suku dayak kenyah maka diambil beberapa ciri khas tampilan dari rumah umaq dadoq yang akan diaplikasikan dan dikembangkan, diantaranya :



Gambar 4.71 Karakter umaq dadoq
Sumber : Hasil analisa

- a. Bangunan simetris, yang berpusat pada bagian tengah yaitu bilik kepala suku.
- b. Konstruksi panggung dan terlihat jelas tiga bagian bangunan.
- c. Atap bentuk pelana dan pada bagian tengahnya terdapat peninggian atap yang menunjukkan fungsi utama didalamnya.
- d. Pada dinding bangunan sebelah kanan dan kiri bangunan terdapat atap tambahan.
- e. Terdapat ornament pada bagian atapnya.
- f. Bahan bangunan dari kayu

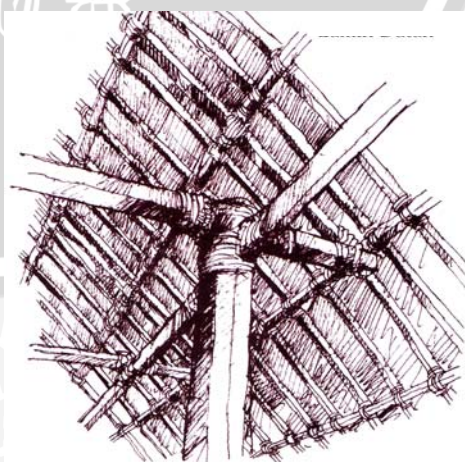
Bahan yang digunakan pada bangunan di objek wisata budaya Pampang ini merupakan kombinasi dari bahan kayu dan bahan buatan. Untuk bagian konstruksi panggung menggunakan bahan beton untuk skala besar yaitu pada gedung pertunjukkan tertutup sedangkan untuk bangunan fasilitas penunjang lainnya seperti rumah makan, dan toko souvenir menggunakan bahan kayu. Atap bangunan menggunakan bahan sirap yang menjadi ciri khas masyarakat lokal dan salah satu bentuk kontekstual terhadap lingkungan sekitar.

C. Konsep Struktur

Pembahasan mengenai struktur yang dipakai pada perancangan ini dibagi menjadi dua aspek yaitu struktur bangunan konservasi dan bangunan fasilitas lainnya. Untuk bangunan konservasi struktur yang digunakan ialah struktur asli dari bangunan umaq dadoq sebelumnya yang bahan nya keseluruhan merupakan bahan kayu ulin dan meranti. Struktur utama penyangga kuda-kuda tetap berada ditengah bangunan tersebut di ikuti struktur emperan atap dan struktur penyangga lantai.

Adapun sistem struktur bangunan yang baru hasil transformasi bentuk rumah tradisional sehingga bangunan menggunakan konstruksi panggung. Dalam hal ini sistem struktur terbagi atas tiga bagian, yaitu struktur bawah (pondasi dan panggung), struktur bagian tengah (dinding bangunan) dan struktur atas (atap).

Struktur bawah yang digunakan ialah pondasi batu kali dan plat serta pancang untuk bangunan yang berada di air. dimana lebih kuat dalam menerima beban diatasnya, hal ini berkaitan dengan keadaan tanah di site. Untuk struktur badan yaitu menggunakan struktur rangka kayu yang mengadopsi dari bahan arsitektur tradisional, sedangkan bahan batu bata digunakan untuk bangunan yang membutuhkan bentar lebar dan mempunyai fungsi yang lebih efisien menggunakan batu bata dari pada kayu seperti halnya gedung pertunjukkan . Disebagian bangunan dinding dilapisi dengan panel kayu untuk memperkuat kesan ke tradisional bangunan tersebut. Adapun untuk struktur atap bagi bangunan yang mempunyai betang tidak terlalu lebar menggunakan konstruksi kayu namun untuk konstruksi yang



Gambar 4.72 Salah satu detail kuda-kuda tradisional

mempunyai bentang lebar seperti pada ruang pertunjukkan tertutup konstruksi menggunakan struktur kuda-kuda baja. Pada bangunan wisma tamu menggunakan struktur kuda-kuda tradisional suku kenyah yang sedikit berbeda dengan struktur kuda-kuda kayu pada umumnya.

4.7.5 Konsep kelengkapan bangunan

A. Sistem penyediaan air bersih

Suplai air bersih berasal dari PDAM yang berada di saluran tepi jalan, yang ditampung pada tandon (reservoir) bawah. Dari reservoir bawah ini lalu di pompa tekan ke reservoir atas dan selanjutnya dapat didistribusikan ke bangunan-bangunan yang membutuhkan distribusi air bersih.

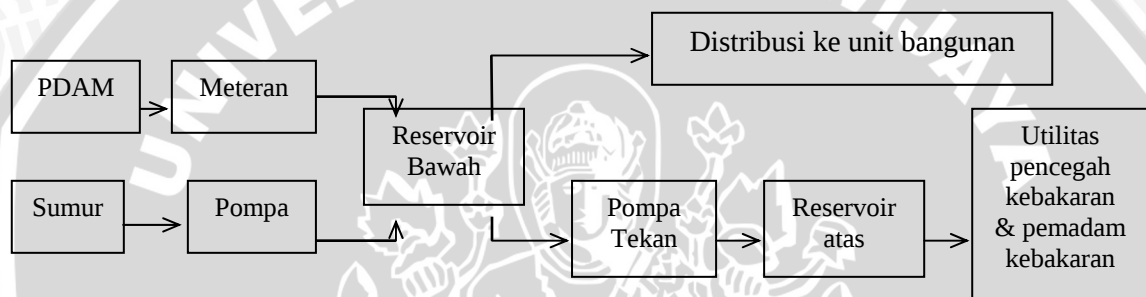
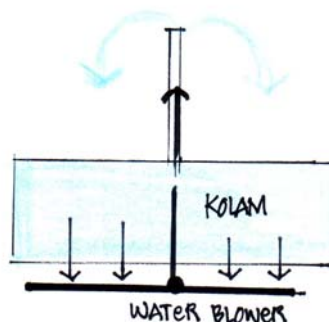
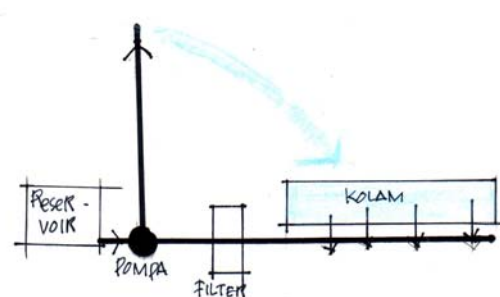


Diagram 4.32 Sistem penyaluran air bersih
Sumber : Hasil analisa

Elemen ruang luar diantaranya air mancur dan air terjun buatan, suplai air berasal dari air sumur, yang dimasukkan ke dalam reservoir bawah. Untuk air terjun buatan air didistribusi dari reservoir bawah dan dipompa tekan, untuk tetap menjaga kebersihan air digunakan filter.



Gambar 4.73 Sirkulasi air mancur
Sumber : Hasil analisa



Gambar 4.74 Sirkulasi air terjun buatan
Sumber : Hasil analisa

B. Sistem pembuangan air kotor

Sistem pembuangan air kotor pada fasilitas wisata budaya ini terbagi atas tiga :

1. Pembuangan air kotor (limbah) dari kloset pada unit bangunan dialirkan ke pipa kotoran dan di alirkan ke septictank lalu ditujukan ke sumur resapan.
2. Pembuangan air kotor yang berasal dari pantry, dapur, wastafel ini dialirkan melalui pipa kotoran yang alirkan ke septitank lalu ditujukan juga ke sumur resapan. Hal ini dikarenakan limbah tersebut juga merupakan limbah kotor yang dapat membahayakan kesehatan manusia dan pencemaran lingkungan, sehingga limbah tersebut harus dituukan ke sumur resapan.

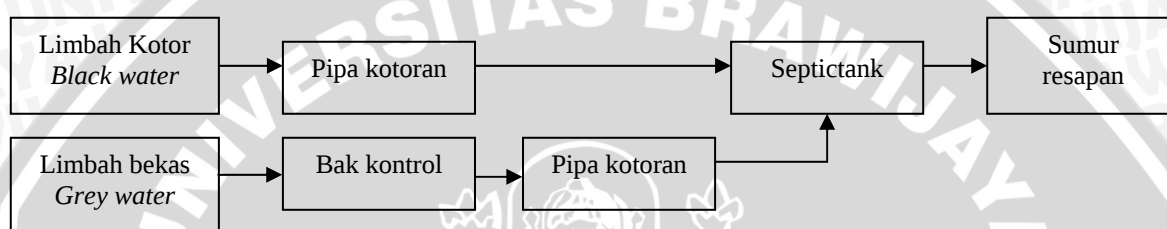


Diagram 4.33 Sistem saluran air kotor

3. Air hujan

Sistem pembuangan air hujan dapat dialrkan melalui talang yang berada dibangunan baik talang horizontal maupun talang vertikal lalu dialirkan ke dalam riol tertutup yang berada di sekitar bangunan dan lingkungan wisata budaya selanjutnya dialirkan ke riol sekunder yang berada di tepi jalan raya.

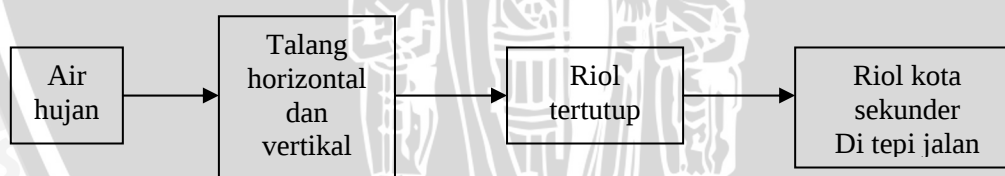


Diagram 4.34 Sistem saluran air hujan

C. Sistem pembuangan sampah

Pengaturan sistem penempatan dan pembuangan sampah haruslah diperhatikan dengan tujuan menciptakan lingkungan yang bersih. Adapun penempatan tempat sampah diletakkan ditiap-tiap bangunan dan ruang terbuka agar dapat dijangkau dengan dekat. Pemberihan sampah dilakukan setiap hari dengan menggunakan kereta sampah dan ditampung ditempat penampungan sampah sementara sampai mobil sampah datang untuk dibuang ke tempat penampungan akhir.

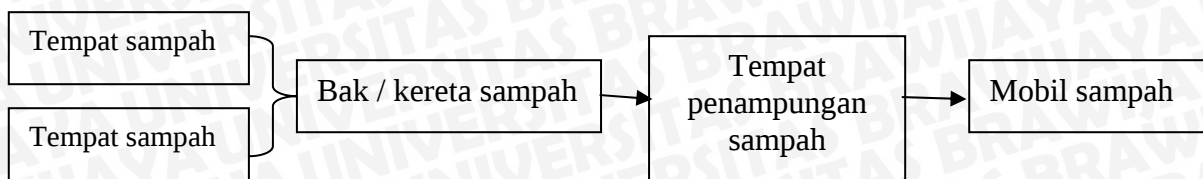


Diagram 4.35 Sistem pembuangan sampah

D. Sistem listrik

Penggunaan tenaga listrik berasal dari PLN dan genset dengan sistem otomatis sebagai cadangan jika tegangan turun dan tiba-tiba mati. Adapun genset mempunyai ruang tersendiri untuk memudahkan dan mempertimbangkan aspek keamanan. Agar tidak terhentinya listrik secara sementara maka diperlukan sistem otomatis yang menghubungkan antara aliran listrik dari PLN dengan genset.

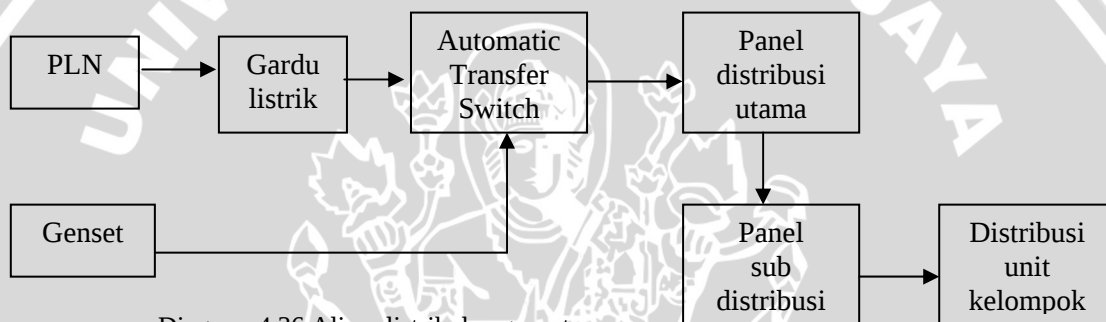


Diagram 4.36 Aliran listrik dan genzet
Sumber : Hasil analisa

E. Sistem Pencegah kebakaran

Sistem proteksi kebakaran yang digunakan terdiri atas sistem proteksi pasif dan proteksi aktif. Sistem proteksi pasif lebih ke arah kepada penanganan sementara dan cepat apabila kebakaran terjadi. Adapun bentuk dari sistem proteksi pasif yaitu penggunaan tangga, akses darurat dan ukuran pintu yang besar pada bangunan publik dan akses mobil kendaraan pemadam kebakaran.

Sistem proteksi aktif yang digunakan yaitu alat deteksi asap yang dipasang pada bangunan, hidran yang dipasang dilingkungan wisata budaya serta gas halon yang diletakkan khususnya pada bangunan pengelolaan.

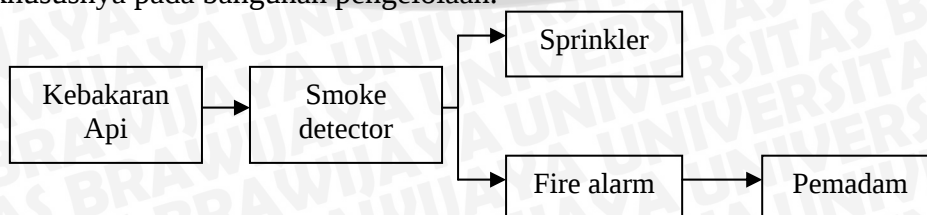


Diagram 4.37 Sistem proteksi kebakaran
Sumber : Hasil analisa

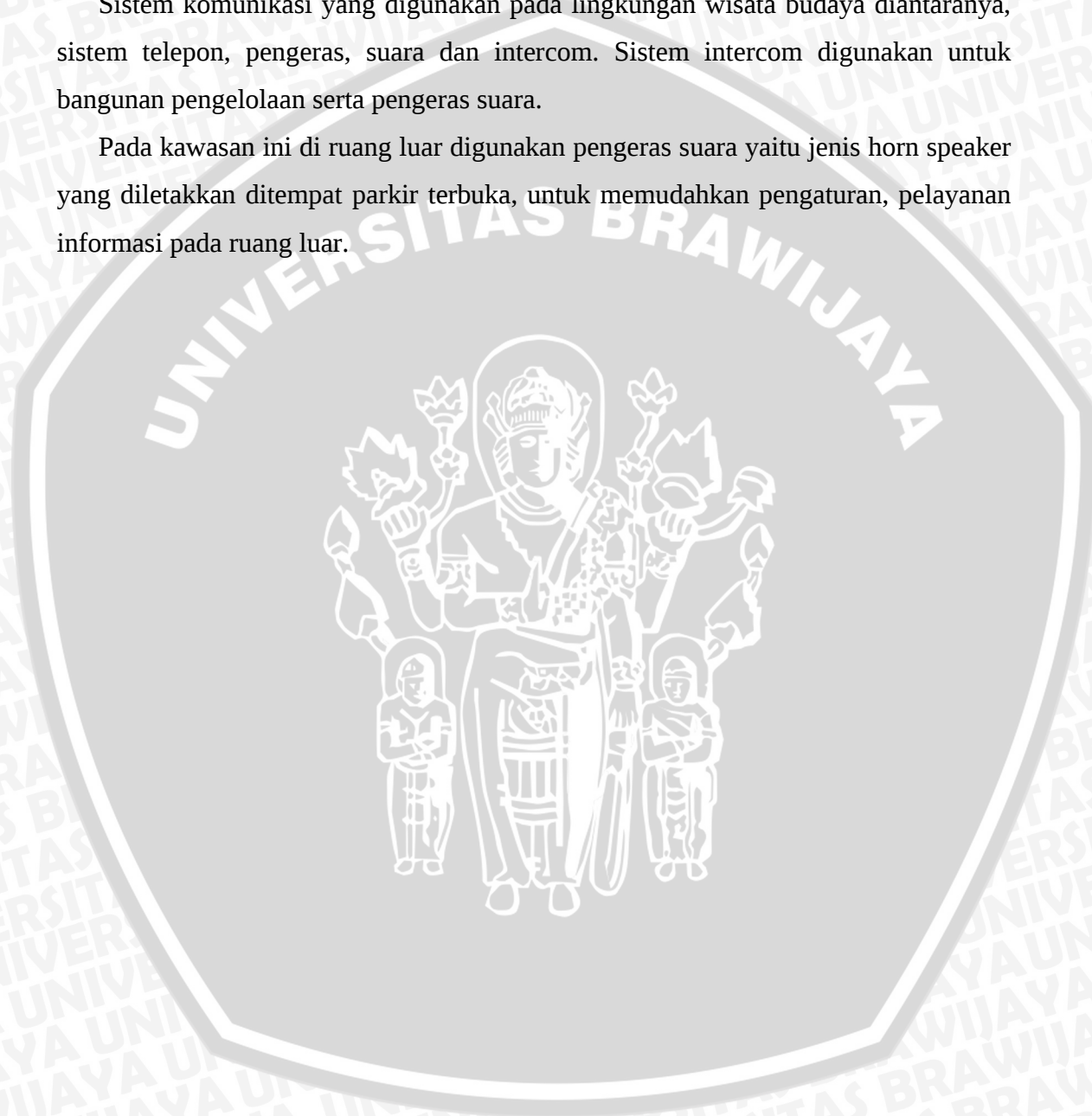
F. Sistem penangkal petir

Sistem penangkal petir yang digunakan adalah sistem konvensional (Franklin). Sistem ini menggunakan batang-batang runcing yang dipasang pada bagian puncak pada atap dihubungkan dengan batang tembaga dan dihubungkan ke tanah.

G. Sistem komunikasi

Sistem komunikasi yang digunakan pada lingkungan wisata budaya diantaranya, sistem telepon, pengeras, suara dan intercom. Sistem intercom digunakan untuk bangunan pengelolaan serta pengeras suara.

Pada kawasan ini di ruang luar digunakan pengeras suara yaitu jenis horn speaker yang diletakkan ditempat parkir terbuka, untuk memudahkan pengaturan, pelayanan informasi pada ruang luar.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kekhawatiran terhadap kebudayaan dayak yang ada di Kalimantan Timur mulai memudar yang disebabkan oleh faktor-faktor yang semakin lama semakin maju dan berkembang. Tidak dielakkan hasil kebudayaan warisan nenek moyang tersebut jika tidak digalakkan akan menyurut dan hilang begitu saja.

Objek wisata budaya Pampang yang ada di Samarinda adalah salah satu tempat wisata budaya yang ada di samping menjamurnya wisata rekreasi lainnya, namun sejauh perjalanan wisata budaya tersebut berlangsung terkendala dengan ruang-ruang yang tidak memadai aktifitas yang ada, belum tertata dengan baik ruang dalam maupun ruang luar.

Dalam perancangan kembali wisata budaya Pampang ini mengambil *tema cultural of conservation*, yaitu suatu upaya untuk melestarikan kebudayaan dayak yang mengangkat kembali bentukan-bentukan tradisional rumah dayak melalui konsep-konsep arsitektur yang ada di suku dayak kenyah. Disisi lain massa bangunan disusun menyerupai pemukiman suku dayak kenyah dahulu, melalui transformasi desain dengan mengklasifikasikan zona ke bangunan yang baru sehingga kesan visual yang tertangkap merasakan suasana kedaerahan suku dayak tanpa harus jauh pergi ke pedalaman hulu Mahakam.

5.2 Saran

Pengolahan tampilan bangunan pada objek wisata budaya yang tidak sesuai dengan karakter suku dayak dapat mengakibatkan hilangnya citra sebuah kawasan. Hal ini sudah mulai terjadi dengan tampilan bangunan sekitar yang perlahan-lahan mulai meninggalkan identitas rumah panjang. Perancangan objek wisata budaya pampang dengan mempertimbangkan unsur-unsur filosofis dayak akan dapat kembali mengangkat citra dayak dari krisis pudarnya kebudayaan.

Dalam hal ini dibutuhkan studi kepustakaan yang lebih mendalam dan studi kasus yang lebih beragam oleh mahasiswa arsitektur yang telah memilih objek rancangan ini maupun yang merancang objek sejenis. Dengan ini, permasalahan yang ditemukan dalam perancangan dapat dipertajam dan alternatif-alternatif penyelesaian masalah yang dikemukakan dapat diterapkan secara tepat pada objek rancang.

Saran bagi pemerintah ataupun instansi terkait sebaiknya mempertimbangkan citra kawasan Pampang sebagai kawasan yang beridentitaskan suku Dayak sehingga kita masih mempunyai sisa-sisa peninggalan nenek moyang yang dapat dilestarikan serta dapat memperkenalkan salah satu hasil kebudayaan yang ada kepada masyarakat luas. Selain itu saran untuk penduduk setempat khususnya masyarakat suku dayak agar tidak benar – benar meninggalkan identitas mereka sebagai orang dayak. Salah satu caranya ialah dengan membuat ciri atau karakter pada setiap rumah warga baik itu dari segi ornamentasi maupun dari bentuk rumah.



DAFTAR PUSTAKA

- _____, 2004. *Kampung Para Petualang Dayak Kenyah*. Sabtu, 11 Desember 2004. Kompas. [http:// www.kompas.com](http://www.kompas.com)
- _____, 2004. *Kebesaran Dayak di Desa Pampang*. Sabtu, 11 Desember 2004. Kompas. <http:// www.kompas.com>
- _____, 2005. *Desa Budaya Pampang terbengkalai?*. Jumat, 25 Juni 2005. Kompas. <http://www.kompas.com>
- _____, 2006. "Jumlah Kunjungan Obyek Wisata Pampang". Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Kota Samarinda. Samarinda.
- _____, 2006. "Jumlah Kunjungan Wisata Propinsi Kalimantan Timur". Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Kalimantan Timur. Samarinda.
- Anonim, 2000. *Arsitek Lamin Adat Kaltim*. Dinas Propinsi Kalimantan Timur.
- Anonim, 2001. *Penyusunan Rencana Detail Tata Ruang Kota Samarinda Tahun 2001-2010*. Samarinda : Studio Tata ruang Dinas Permukiman dan Pengembangan Kota.
- Anonim, 2004. *Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Kota Samarinda*. Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Kota Samarinda. Samarinda.
- Anonim, 1998. *Studi Pengembangan Desa Budaya Pampang Kotamadya Samarinda*. Samarinda : Dinas Pariwisata Daerah Tingkat I Kal-Tim.
- Anye Tulung (1999). *Mengenal Suku Dayak Kenyah di Kabupaten Bulungan*. Tanjung Selor.
- Ashihara, Yoshinobu dalam Gunadi Sugeng. 1983. *Merancang Ruang Luar (Eksterior Design in Architecture)*. Surabaya. PT.Dian Surya.
- Doelle, Leslie L. 1972. *Environmental acoustics*. Terjemahan Prasetyo Lea. Jakarta : Erlangga
- Fandeli, C., 2002. *Perencanaan Kepariwisata Alam*. Fakultas Kehutanan Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.
- Maunati, Yekti. 2004. *Identitas Dayak*. Yogyakarta. Penerbit : LkiS Yogyakarta. Penyelidikan Masalah Bangunan. Bandung.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1979. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*.
- Rubenstein, Harvey M. 1989. *A Guide To Site and Environmental Planning*. Terjemahan Sugeng Gunadi. Jakarta : Utama Press.

Sedyawati, Edi. 1995. *Konsep Tata Ruang Suku Bangsa Dayak Kenyah di Kalimantan Timur* : Proyek pengkajian dan pembinaan nilai-nilai budaya pusat Direktorat Sejarah dan nilai tradisional direktorat jenderal kebudayaan departemen pendidikan dan kebudayaan. Jakarta.

Sjafruddin (2002). Evaluasi Partisipatif Masyarakat Terhadap Pelaksanaan Pengembangan Kawasan Obyek Wisata Pampang Kota Samarinda, *Tesis*, Yogyakarta: Program Studi Magister Perencanaan Kota dan Daerah Universitas Gadjah Mada.

Soepadi, Setyo S, 1985, *Anatomi Tampak*, Jakarta : Djambatan.

Sumintardja,Djauhari,1978.*Kompendium Sejarah Arsitektur*.Yayasan Lembaga

Suwantoro,Gamal,1997.*Dasar- Dasar Pariwisata*.Penerbit ANDI Yogyakarta.Yogyakarta.

Tjahjono, Gunawan, 2002. *Indonesian Heritage Seri Arsitektur*. Jakarta : Buku Antar Bangsa.

Yoety, Oka,A. 1997. *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Jakarta : PT. Pradnya Paramita Jakarta.

