

**BAB IV**  
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**4.1 Gambaran Umum DAS Karang Mumus**

Sungai Karang Mumus merupakan anak Sungai Mahakam. Secara administratif, DAS Karang Mumus melintasi Kecamatan Samarinda Ulu, Kecamatan Samarinda Utara dan Kecamatan Samarinda Ilir Kota Samarinda. DAS Karang Mumus terletak pada posisi 0°19'28,93" - 0°26'54,72" LS dan 117°12'06,24" - 117°15'41,27" BT (Dinas Pekerjaan Umum Propinsi Kalimantan Timur, 1999). Setiap komponen DAS mempunyai peranan yang sama pentingnya atas kondisi lingkungan tata air Sungai Karang mumus sebagaimana yang terjadi saat ini. Pada bagian hulu terdapat beberapa anak sungai yang berbeda karakternya, diantaranya (Dinas Pekerjaan Umum Propinsi Kalimantan Timur, 1999) :

- Sungai Betapus, pada saat normal memberi suplesi aliran sebesar 9 l/dt/km<sup>2</sup>,
- Sungai Pampang, pada saat normal memberi suplesi aliran sebesar 6,8 l/dt/km<sup>2</sup>,
- Sungai Karang Mumus Hulu, pada saat normal memberi suplesi aliran sebesar 54 l/dt/km<sup>2</sup>.

Kualitas air pada Sungai Betapus dan Sungai Pampang cukup baik, warna airnya jernih. Dalam peninjauan geologi, ternyata kedua sungai ini terletak pada daerah singkapan antiklinal. Berbeda dengan Sungai Karang Mumus Hulu yang memiliki kualitas air sangat rendah. Dalam peninjauan geologi, Sungai Karang Mumus Hulu terletak di daerah siklinal.

Sungai Karang Mumus seluas 467 km<sup>2</sup> dengan panjang sejauh 38 km, memiliki sub daerah aliran sungai dengan rincian sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Luas Sub Daerah Aliran Sungai (DAS) Karang Mumus**

<b>Nama Sub DAS</b>	<b>Luas (km<sup>2</sup>)</b>
- Sub DAS Karang Mumus Hulu	61
- Sub DAS Hulu Pampang	76
- Sub DAS Pampang	43
- Sub DAS Sungai Lantung	20
- Sub DAS Sungai Siring	3
- Sub DAS Karang Mumus Tengah	94
- Sub DAS Sungai Muang	26
- Sub DAS Sungai Jayamulya dan Benanga	42
- Sub DAS Sungai Betapus	33
- Sub DAS Karang Mumus Hilir	48
- Sub DAS Kota	21
<b>TOTAL</b>	<b>467</b>

Sumber : Dinas Pekerjaan Umum Propinsi Kalimantan Timur, 1999

Pada kawasan hulu DAS Karang Mumus, sebagian besar didominasi oleh penduduk dengan mata pencaharian sebagai petani dan pedagang, sebagian kecil adalah karyawan, pegawai negeri sipil, pertukangan dan profesi lainnya. Pada tahun 2000, tingkat pendapatan rata-rata penduduk berkisar antara Rp 482.858 – Rp 909.867 dengan tingkat pengeluaran rata-rata antara Rp 324.889 – Rp 739.800. (PPLH Universitas Mulawarman, 2000).

Di DAS Karang Mumus bermukim sekitar 241.000 jiwa (42,5 %) dari total penduduk Samarinda sejumlah 639.086 jiwa. Sebagian warga sudah mengandalkan air ledeng dari PDAM untuk kebutuhan harian mereka. Namun sebagian lagi, terutama warga yang tinggal di bantaran sungai, masih menggunakan air Sungai Karang Mumus.

Penggunaan lahan di sekitar DAS Karang Mumus sangat beraneka ragam, bergantung pada kondisi tanah dan dipengaruhi oleh penduduk sekitar dengan segala aktivitasnya. Adapun penggunaan lahan disekitar DAS Karang Mumus adalah (PU Kaltim, 1999) :

- **Bagian Hulu Bendungan Benanga.**

Pada bagian hulu DAS (sebelah kanan) meliputi kawasan landai dan lereng yang rendah sekitar Pampang, Muang dan Betapus, tata guna lahannya berupa perladangan (pertanian lahan kering), semak belukar dan alang-alang. Pada bagian hulu (sebelah kiri) meliputi Muara Pampang yang berupa rawa-rawa dan Kampung Karang Mumus.

- **Bendungan Benanga/Lempake.**

Luas permukaan genangan Bendungan Benanga 18 km<sup>2</sup>. Areal ini berkembang menjadi kawasan rawa yang besar dan tertutup vegetasi air yang cukup rapat.

- **Bagian Hilir Bendungan Benanga.**

Bagian hilir ini terpengaruh pasang surut DAS Mahakam. Dari Km 18 – Km 8 hilir Bendungan Benanga, kepadatan permukiman penduduk rendah. Dari Km 8 – muara Sungai Karang Mumus (dalam wilayah Kota Samarinda), disamping kepadatan permukiman sangat tinggi juga terdapat berbagai kegiatan yang pembuangan airnya menuju Karang Mumus, seperti pasar, pertokoan, rumah sakit, perusahaan, Saw Mill, dll.

- **Muara Sungai.**

Muara Sungai ini merupakan tempat pengendapan sedium baik yang terbawa dari hulu Sungai Karang Mumus maupun yang terbawa dari Sungai Mahakam. Dengan terjadinya pengendapan ini, kapasitas pengaliran muara sungai dari Sungai Karang Mumus menjadi semakin kecil, sehingga aliran semakin lambat.

#### 4.1.1 Permasalahan DAS Karang Mumus

DAS Karang Mumus merupakan prioritas urutan pertama DAS kritis di Propinsi Kalimantan Timur. BPDAS Mahakam Berau (2004) menyatakan, luas lahan kritis di Kota Samarinda mencapai 32.705 ha, sedangkan yang potensial kritis mencapai luasan 9.141 ha. Luas lahan kritis tersebut yang terluas berada pada kawasan Samarinda Utara (9.106 ha) yang merupakan kawasan DAS Karang Mumus.

Dari hasil observasi awal didapatkan kondisi fisik sungai yang semakin sempit, dangkal dan kotor karena telah berpuluh-puluh tahun menjadi tempat pembuangan sampah rumah tangga, menyebabkan kemampuan sungai dalam menampung luapan air semakin berkurang, sehingga sering terjadi banjir yang merugikan masyarakat sekitar, baik itu gangguan arus lalu lintas maupun luapan sampah-sampah yang selama ini menumpuk di pinggir sungai. Selain itu juga kondisi fisik permukiman penduduk yang sebagian besar berbahan dasar kayu dan rawan sekali terkena bencana.

Hal serupa juga diungkapkan dalam sambutan Walikota Samarinda pada Seminar Nasional Lingkungan Hidup di Samarinda, bahwa sungai Karang Mumus yang merupakan anak cabang sungai Mahakam berfungsi sebagai sumber air minum, tempat MCK, tempat penumpahan bahan bangunan, sumber air untuk pertanian dan perikanan serta digunakan sebagai prasarana transportasi ke daerah-daerah pedalaman walaupun sangat terbatas. Secara historis sejak pertumbuhan semula kota Samarinda, penduduk membuat perumahan disepanjang sungai Karang Mumus. Hal ini logis mengingat sungai sebagai sumber air yang merupakan sumber kehidupan manusia dan sungai sebagai prasarana transportasi yang murah. Sebagian rumah-rumah disekitar tersebut dibangun sejak sebelum Perang Dunia II, namun dalam perkembangan selanjutnya tumbuhlah permukiman baru yang dibangun secara liar dan tidak memenuhi persyaratan dan keselamatan lingkungan serta mengganggu arus transportasi kota.

Saat musim kemarau, permukaan air Karang Mumus menjadi surut. Airnya yang coklat keruh kehitaman berbau karena sungai itu menjadi tempat pembuangan sampah rumah tangga, limbah domestik, bahkan aliran air dari pasar-pasar yang berada di tepi sungai. Meskipun demikian, perubahan musim itu tak membuat perilaku dan kebiasaan penduduk yang tinggal di sepanjang aliran sungai juga berubah. Mereka tetap menggunakan air sungai untuk mandi, menggosok gigi, mencuci pakaian dan makanan (Kompas, 2006).

#### 4.1.2 Tinjauan kebijakan DAS Karang Mumus

Kondisi Sungai Karang Mumus telah menurun baik dari segi kualitas air, kondisi fisik sungai maupun sempadannya, sehingga tidak dapat berfungsi sebagai pengendali banjir di wilayah kota. Sehubungan hal tersebut Pemerintah Kota Samarinda pada tanggal 3 Desember tahun 1986 mengeluarkan kebijakan penataan bantaran Sungai Karang Mumus dan Sungai Mahakam melalui Peraturan Daerah Kotamadya Samarinda No. 3 tahun 1986, yang bertujuan untuk mengembalikan fungsi dan lingkungan sungai. Salah satu konsekuensi kebijakan ini adalah relokasi permukiman (Rahmawati, 2006).

Dalam rangka penataan dan revitalisasi Daerah Aliran Sungai (DAS) Karang Mumus, terdapat beberapa kegiatan terpadu yang pelaksanaannya tertuang melalui program-program sebagai berikut (RTRW Kotamadya Samarinda tahun 1994-2004):

a. Relokasi penduduk dan penataan tepi sungai Karang Mumus.

Dasar hukum pelaksanaan relokasi :

- UU No. 35 tahun 1991 Tentang Sungai,
- UU No. 23 Tahun 1997 Tentang Pengelolaan Lingkungan Hidup,
- UU No. 24 Tahun 1992 Tentang Penataan Ruang.

Langkah-langkah penataan Sungai Karang Mumus dalam hal program relokasi yang akan dilakukan Pemerintah Kota Samarinda adalah (Diskimbangkot Samarinda, 2007):

- Kawasan permukiman kumuh yang berada di bantaran Sungai Karang Mumus pada jarak  $\pm$  20 m akan direlokasi ke luar kawasan.
- Memindahkan atau menutup industri-industri kecil di sepanjang Sungai Karang Mumus (industri *sawmill*).
- Memperlebar jalan di tepi sungai.
- Penataan / relokasi pasar yang ada.
- Membuat jalur hijau, taman dan jalur rekreasi di sepanjang sugai yang terkena relokasi.

Pola relokasi penduduk tepi Sungai Karang Mumus direncanakan sebagai berikut :

- Pemerintah Daerah menyediakan lahan kapling siap bangun (KSB), fasilitas air bersih dan listrik yang kesemuanya bersifat bantuan dari pemerintah kepada penduduk.
- Pembangunan rumah disediakan oleh pihak Developer dan pembayarannya dibebankan kepada warga yang terkena relokasi dengan cara kredit.
- Sertifikat tanah untuk sementara dengan status HGB dan jangka waktu 10 – 15 tahun.

Berdasarkan data survey tahun 1991, jumlah bangunan yang terkena relokasi (jembatan I – jembatan VII) sebanyak 2.591 unit rumah. Lokasi pemindahan penduduk tepi Sungai Karang Mumus disediakan pada empat lokasi :

- Lokasi Bengkuring sebanyak 1000 unit rumah (bekerjasama dengan Perumnas).
- Lokasi Sambutan sebanyak 1000 unit rumah (bekerjasama dengan PT. Buluh Perindu).
- Lokasi Harapan Baru di Samarinda Seberang sebanyak 500 unit rumah (bekerjasama dengan PT. Daksda Kalimantan Putra).
- Lokasi Perumahan PT. Kiani di Sambutan sebanyak 100 unit rumah.

- b. Peremajaan kawasan kumuh, khususnya yang berada diluar lokasi pemindahan penduduk.
- c. Normalisasi dan Revitalisasi sungai, melalui penurapan, pengerukan dan pembangunan tanggul di sepanjang sungai Karang Mumus,
- d. Penghijauan (jalur hijau/ruang terbuka hijau) pada DAS Karang Mumus.

Poin ini diperjelas lagi dalam sambutan Walikota Samarinda pada Seminar Nasional Lingkungan Hidup, bahwa jalur hijau yang dimaksud akan dimanfaatkan bagi kepentingan umum yaitu pembuatan taman bagi rekreasi penduduk kota serta memperindah kawasan Sungai dan juga tempat rekreasi sungai bagi pariwisata.

- e. Revitalisasi Bendungan Benanga.

Harapan yang ingin dicapai Pemerintah Kota Samarinda dengan adanya program-program tersebut adalah memunculkan berbagai dampak positif, yang bila ditinjau dari aspek sosial adalah sebagai berikut (Dinas Kimbangkot Samarinda, 2007):

1. Meningkatnya kualitas lingkungan hidup :
  - a. Dapat mengurangi pencemaran lingkungan yang sebelumnya Sungai Karang Mumus digunakan sebagai tempat pembuangan limbah dari berbagai aktivitas yang ada disekitar kawasan tersebut.
  - b. Penduduk yang dipindahkan ke lokasi baru dengan lingkungan yang tertata dengan baik tentunya akan berpengaruh positif terhadap peningkatan kesehatan masyarakat.
2. Menciptakan kawasan/jalur hijau yang dapat berfungsi sebagai lokasi :
  - a. Olah raga.
  - b. Olah rasa.
  - c. Olah rasio.

#### 4.2 Karakteristik Obyek Wisata Budaya Kalimantan Timur dan Karakteristik Komponen Kebudayaan Kalimantan Timur

Nilai-nilai kebudayaan lahir dan berawal dari peradaban manusia yang terdapat di dalamnya. Manusia yang hidup dan berkembang di Kalimantan Timur terdiri dari suku asli dan pendatang. Suku asli yang dimaksud secara umum dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu suku-suku Dayak di daerah pedalaman dan suku-suku Melayu di daerah pesisir. Lebih detail dapat dilihat pada table 4.2.

**Tabel 4.2 Suku Asli di Propinsi Kalimantan Timur**

No	Nama Suku	Nama Kabupaten	Nama Kecamatan
1.	Dayak Putuk	-Bulungan	-Krayan, Mentarang, Malinau, Sembakung, Tidung Pala.
2.	Dayak Abai	-Bulungan	-Mentarang, Lumbis, Malinau.
3.	Dayak Tagel	-Bulungan	-Lumbis, Malinau.
4.	Dayak Brusu	-Bulungan	-Sembakung, Malinau, Sesayap, Tanjung Palas.
5.	Dayak Punan	-Bulungan	-Malinau, Tidung Pala.
6.	Dayak Kenyah	-Berau	-Segah, Kelay, Gunung Tabur.
		-Bulungan	-Malinau, Long Peso, Tanjung Palas, Tidung Pala, Long Pujungan, Kayan Hulu, Kayan Hilir.
		-Kutai	-Segah, Kelay.
7.	Dayak Labbu	-Berau	-Muara Ancalong, Muara Wahau, Tabang, Long Bagun, Long Pahangai, Long Iram.
		-Kutai	-Sambaliung.
8.	Dayak Bassap	-Berau	-Sambaliung, Talisayan.
9.	Dayak Segai	-Kutai	-Bontang, Sangkulirang, Loa Kulu.
		-Berau	-Sambaliung, Kelay.
10.	Dayak Benuaq	Kutai	-Tenggarong, Muara Muntai, Tanjung Isui, Damai
11.	Dayak Bahau	Kutai	-Muara Ancalong, Muara Wahau, Kembang Janggut, Long Iram, Long Bagun, Long Pahangai.
12.	Dayak Modang	Kutai	-Ancalong, Muara Wahau, Kembang Janggut.
13.	Dayak Tunjung	Kutai	-Kota Bangun, Barong Tongkok, Melak, Kembang Janggut, Muara Pahu.
14.	Dayak Bentian	Kutai	-Muara Lawa.
15.	Dayak Penihing	-Kutai	-Long Apari.
16.	Apokayan	-Bulungan	-Malinau.
17.	Bulungan	-Bulungan	-Tersebar di semua kecamatan di Kabupaten Bulungan
18.	Kutai	-Kutai	-Tersebar di semua kecamatan di Kabupaten Kutai
19.	Berau	-Berau	-Tersebar di semua kecamatan di Kabupaten Berau
20.	Pasir	-Pasir	-Tersebar di semua kecamatan di Kabupaten Pasir
21.	Bajau	-	-Tersebar di sepanjang daerah kepulauan di beberapa kabupaten/kota.

Sumber : Taman Budaya Kalimantan Timur, 2000

Selain suku asli, terdapat pula suku-suku pendatang yang sudah lama menetap di Kalimantan Timur, seperti suku Banjar, suku Bugis (Kota Makasar) dan suku Jawa. Sebagian besar pendatang berdomisili di daerah perkotaan. Hal ini terjadi sebagai dampak dari kebijakan transmigrasi yang diterapkan pada masa pemerintahan orde baru.

#### 4.2.1 Obyek wisata budaya Kalimantan Timur

Propinsi Kalimantan Timur sebagai tempat berdirinya kerajaan tertua di Indonesia, memiliki warisan kekayaan nilai-nilai budaya yang berwujud dalam bentuk obyek-obyek wisata, mulai dari situs-situs peninggalan sampai produk-produk hasil olahan tangan yang masih dapat dinikmati hingga saat ini (Pemerintah Propinsi Kalimantan Timur). Inventarisasi Obyek wisata budaya di Propinsi Kalimantan Timur dapat dilihat pada tabel 4.3.

**Tabel 4.3 Inventarisasi Obyek Wisata Budaya Kalimantan Timur**

No	Nama Obyek	Lokasi dan Jarak	Daya Tarik	Keterangan
1.	Kawasan Desa Budaya Pampang	-Kel. Sungai Siring, Kec. Samarinda Utara -25 km dari pusat Kota Samarinda	- Lamin pertemuan - Atraksi tarian daerah - Kehidupan Dayak Kenyah	Sudah dikembangkan
2.	Makam Sungai Kerbau	-Kel. Selili, Samarinda -4 km dari pusat Kota Samarinda	- Pendopo makam di tengah Sungai Kerbau	Sudah dikembangkan
3.	Pemukiman Suku Dayak Benuaq	-Kel. Lempake, Samarinda -5 km dari pusat Kota Samarinda	- <i>Lamin</i> (rumah panjang) - Kehidupan Dayak Benuaq	Sudah dikembangkan
4.	Kerajinan Sarung Samarinda	-Kel. Mesjid dan Kel. Baqa, -13 km dari pusat Kota Samarinda	- Perkampungan pengrajin - Proses pembuatan kain	Sudah dikembangkan
5.	Eks Keraton Sanduras	-Kec. Pasir Bengkalong, Kab. Pasir -132 km dari Kota Balikpapan	- Peninggalan bangunan keraton	Sudah dikembangkan
6.	Museum Mulawarman dan Makam Raja-Raja Kutai	-Kota Tenggarong, Kab. Kukar -Pusat kota	- Perhiasan Kerajaan Kutai - Keramik Islam dan Hindu - Tombak, gamelan, singgasana, meriam sapu jagat dan sri gunting	Sudah dikembangkan
7.	Desa Tabang	-Kec. Tabang, Kab. Kukar -1,5 hari dari Kota Tenggarong menggunakan kapal air	- Kehidupan suku Punan - <i>Lamin</i> (rumah panjang) - Perburuan dalam hutan - Arung jeram	Belum dikembangkan
8.	Desa Ritan Baru	-Kec. Tabang, Kab. Kukar -1,5 hari dari Kota Tenggarong menggunakan kapal air	- Kehidupan suku Dayak Kayan - Atraksi upacara adat dan seni budaya	Belum dikembangkan
9.	Lekaq Kidau	-Kec. Sebulu, Kab. Kukar -30 km dari pusat Kota Tenggarong	- Keindahan alam - <i>Lamin</i> (rumah panjang)	Belum dikembangkan
10.	Desa Muara Muntai	-Kec. Muara Muntai, Kab. Kukar -174 km dari pusat Kota Tenggarong	- Kehidupan suku Kutai - Perkampungan terapung diatas Sungai Mahakam	Belum dikembangkan
11.	Lamin Eheng	-Desa Pepas Eheng Kec. Barong Tongkok, Kab. Kubar -5 km dari pusat Kab. Kubar	- Atraksi seni, budaya dan upacara adat - Anyaman khas Dayak	Sudah dikembangkan
12.	Simpukng Bengkalang	-Jemuluq Kec. Tering, Kab. Kubar -22 km dari pusat Kab. Kubar	- Hutan Heterogen - Mitos	Belum dikembangkan
13.	Simpukng Kelumpaq	-Mancong Kec. Jempang, Kab. Kubar -20 km dari pusat Kab. Kubar	- Peninggalan sejarah - Kuburan suku asli	Belum dikembangkan
14.	Desa Tering	-Kec. Long Iram, Kab. Kubar -2 hari dari Kota Samarinda menggunakan kapal air	- Kehidupan suku Bahau - <i>Lamin</i> (rumah panjang) - Warung <i>art shop</i> - Atraksi upacara adat	Sudah dikembangkan

No	Nama Obyek	Lokasi dan Jarak	Daya Tarik	Keterangan
15.	Desa Datah Bilang	-Kec. Long Iram, Kab. Kubar -2 hari dari Kota Samarinda menggunakan kapal air	- Kehidupan suku Dayak Kenyah - <i>Lamin</i> (rumah panjang) - Warung - Penginapan	Sudah dikembangkan
16.	Goa Kombeng	-Kec. Kombeng, Kab. Kutim -414 km dari pusat Kab. Kutim	- Benda peninggalan Kerajaan Hindu	Belum dikembangkan
17.	Long Segar	-Desa Talabar, Kab. Kutim -376 km dari pusat Kab. Kutim	- Kehidupan asli suku Dayak Kayan - Wisata petualangan	Belum dikembangkan
18.	Makam Raden Bangkok	-Kec. Batu Ampar, Kab. Kutim -480 km dari pusat Kab. Kutim	- Keindahan ukiran lama	Belum dikembangkan
19.	Wisata Desa Bontang Kuala	-Kec. Bontang Kuala, Kota Bontang -5 km dari pusat Kota Bontang	- Permukiman nelayan di atas air laut - Pesta laut berupa warung makan terapung	Sudah dikembangkan
20.	Masjid Kesultanan Bulungan	-Kec. Tanjung Palas, Kab. Bulungan -1 km dari pusat Kab. Bulungan	- Peninggalan bangunan keraton - Museum Kerajaan Sultan Bulungan	Sudah dikembangkan
21.	Desa Jelerai Selor	-Kec. Tanjung Palas, Kab. Bulungan -1 km dari pusat Kab. Bulungan	- Kehidupan sehari-hari suku Dayak Kenyah	Sudah dikembangkan
22.	Situs Menhir	-Kec. Krayan, Kab. Nunukan -30 km dari pusat Kab. Nunukan	- Benda-benda hasil pahatan manusia purba	Belum dikembangkan
23.	Goa Pembedusan dan Pembakaran Mayat	-Kec. Krayan, Kab. Nunukan -24 km dari pusat Kab. Nunukan	- Goa mistis sebagai tempat pembedusan dan pembakaran mayat suku Lun Taw	Belum dikembangkan
24.	Kuburan Batu Long Pelaban	-Kec. Krayan, Kab. Nunukan -50 km dari pusat Kab. Nunukan	- Tempat penyimpanan tulang dari suku Lun Taw	Belum dikembangkan
25.	Bukit Paru Ating	-Kec. Krayan, Kab. Nunukan -102 km dari pusat Kab. Nunukan	- Bukit dengan sketsa lukisan manusia purba yang berusia ribuan tahun	Belum dikembangkan
26.	Suku Murut	-Kec. Lumbis, Kab. Nunukan -233 km dari pusat Kab. Nunukan	- Kehidupan suku asli Murut	Belum dikembangkan
27.	Pesta Adat Jepen	-Kec. Krayan, Kab. Nunukan -Pusat Kab. Nunukan	- Pesta rakyat sebagai ungkapan syukur atas rezeki yang melimpah	Sedang dikembangkan
28.	Festival Musik Bambu	-Kec. Krayan, Kab. Nunukan -Pusat Kab. Nunukan	- Festival dengan tampilan khas berbagai alat musik yang terbuat dari bambu	Sedang dikembangkan
29.	Desa Labang	-Kec. Lumbis, Kab. Nunukan -270 km dari pusat Kab. Nunukan	- Kehidupan suku asli Tidung - Habitat asli ayam nunukan	Belum dikembangkan
30.	Desa Long Bawan	-Kec. Krayan, Kab. Nunukan -23 km dari pusat Kab. Nunukan	- Kehidupan asli Lun Dayeh - Peninggalan gong, guci, mandau berusia 200 tahun	Belum dikembangkan
31.	Desa Long Rungan	-Kec. Krayan, Kab. Nunukan -45 km dari pusat Kab. Nunukan	- Kehidupan asli Lun Dayeh	Belum dikembangkan
32.	Taman Nasional Kayan Mentarang	-Kec. Mentarang, Kab. Malinau -100 km dari pusat Kab. Malinau	- Hutan asli - Air terjun - Perkampungan Dayak - Kuburan Batu	Sudah dikembangkan

Sumber : Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Propinsi Kalimantan Timur, 2004

Dari 32 obyek wisata budaya tersebut, 13 obyek wisata diantaranya sudah dikembangkan, 2 obyek wisata sedang dikembangkan dan 17 obyek wisata belum dikembangkan. Hal ini menunjukkan bahwa eksistensi obyek wisata budaya masih belum mendapat perhatian khusus dari pemerintah. Banyak obyek wisata, khususnya yang belum dikembangkan berlokasi di wilayah pedalaman dengan tingkat aksesibilitas yang kurang memadai. Mereka pernah memiliki masa kejayaan, ketika para pengunjung ramai berdatangan tanpa menghiraukan beratnya pengorbanan yang harus dilakukan untuk mencapai obyek tersebut, karena para pengunjung menyadari potensi obyek-obyek wisata tersebut, baik bagi pengunjung yang pernah mendatangi ataupun yang hanya mendengar ceritanya saja. Namun bagi wisatawan di era yang serba modern ini, tingkat aksesibilitas yang kurang memadai tersebut bukan lagi menjadi suatu petualangan, namun lebih menjadi kendala teknis. Sehingga daya tarik obyek-obyek wisata tersebut menjadi semakin menurun. Hal ini dikarenakan jarak tempuh dari pusat kota menuju obyek-obyek tersebut relatif jauh. Sedangkan menurut Pemerintah Daerah Tingkat I dalam dokumen Program Menanggulangi Badai Krisis tahun 1998-1999, Propinsi Kalimantan Timur yang luasnya 211.440 km<sup>2</sup> atau satu setengah kali pulau Jawa dan Madura dengan penduduk  $\pm$  2,4 juta jiwa atau rata-rata 10 jiwa/km<sup>2</sup>, memang masih belum memiliki infrastruktur transportasi yang memadai, terutama pada daerah pedalaman dan perbatasan.

Oleh sebab itu dalam penelitian ini, akan menghimbau kepada pihak pemerintah untuk segera memberi perhatian khusus, terutama kepada ke-17 obyek wisata budaya yang belum dikembangkan sebagaimana tertera pada tabel 4.3 diatas. Namun, pada penelitian ini juga akan memberi perhatian khusus, yaitu dengan menyisipkan fungsi promosi menjadi bagian dari rencana dalam penelitian ini. Promosi tersebut diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat atau lebih tepatnya berfungsi untuk mengingatkan kembali kepada masyarakat di masa modern ini, akan eksistensi obyek-obyek wisata budaya yang sudah ada di Kalimantan Timur tersebut. Promosi yang akan dilakukan adalah dengan mengemas masing-masing obyek wisata budaya tersebut ke dalam bentuk miniatur/maket yang diletakkan setelah pintu masuk kawasan, sehingga masyarakat dapat melihat dan membayangkan secara nyata tentang potensi masing-masing obyek wisata budaya tersebut. Selain itu pula akan disiapkan informasi lengkap dalam bentuk selebaran untuk meningkatkan animo masyarakat untuk mengunjungi obyek-obyek wisata budaya tersebut.

#### 4.2.2 Komponen kebudayaan Kalimantan Timur

Kebudayaan merupakan sektor yang sangat luas. Sehingga dalam perencanaan yang dilakukan pada penelitian ini, akan membatasi beberapa komponen kebudayaan saja yang akan diangkat sebagai daya tarik. Proses pemilihan tersebut ditunjukkan pada tabel 4.4.

**Tabel 4.4 Komponen Kebudayaan Sebagai Daya Tarik Wisata**

Komponen Kebudayaan (Koentjaraningrat, 1987:12)	Komponen Kebudayaan Dalam Konteks Wisata Budaya (Murphy, Peter E., 1987 : 40)	Komponen Kebudayaan Kalimantan Timur (Taman Budaya, Kaltim, 2000)	Komponen Kebudayaan Kalimantan Timur yang Dapat Dijadikan Daya Tarik Wisata
-Sistem religi dan upacara keagamaan	-Religius -Tradisi	- Upacara adat	-Sistem religi dan upacara keagamaan, meliputi upacara adat, ritual dan tradisi
-Sistem dan organisasi kemasyarakatan	-	-	-
-Sistem pengetahuan	-Gastronomi -Arsitektur -Sistem pendidikan	- Makanan tradisional - Seni arsitektur	-Sistem pengetahuan, meliputi gastronomi (makanan tradisional) dan seni arsitektur (bangunan adat)
-Bahasa	-Sejarah -Bahasa	-Cerita rakyat - Puisi - Saluka - Karang-karangan - Pantun	-Bahasa (seni sastra), meliputi cerita rakyat, puisi, saluki, karang-karangan dan pantun
-Kesenian	-Pakaian/mode -Kesenian  -Hiburan	- Pakaian adat - Seni tari - Seni musik - Seni pahat - Seni lukis - Seni drama - Seni tari	-Kesenian, meliputi seni tari, seni musik, pakaian adat, seni pahat, seni lukis dan seni drama
-Sistem mata pencaharian hidup	-Jenis pekerjaan masyarakat	-	-
-Sistem teknologi dan peralatan	-Kerajinan tangan	- Seni kriya	-Sistem teknologi dan peralatan, meliputi seni kriya (peralatan tradisional)

Terdapat 2 komponen kebudayaan yang tidak dapat direalisasikan menjadi bagian dari daya tarik wisata pada rencana penataan kawasan pariwisata budaya di DAS Karang Mumus. Komponen tersebut adalah sistem dan organisasi kemasyarakatan serta sistem mata pencaharian hidup. Komponen sistem dan organisasi kemasyarakatan tereliminasi karena memang menurut Murphy, Peter E., komponen tersebut tidak dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sedangkan Komponen sistem mata pencaharian hidup tereliminasi karena pada dasarnya kawasan wisata budaya DAS Karang Mumus merupakan kawasan wisata buatan, yang masyarakat setempatnya merupakan masyarakat modern dengan jenis pekerjaan sama seperti masyarakat perkotaan pada umumnya yang tidak memiliki ciri khas yang dapat

menarik minat wisatawan. Namun jika diinginkan, wisatawan akan direkomendasikan untuk mengunjungi desa-desa wisata yang memiliki corak khas menurut suku yang menempati desa tersebut, misalnya kehidupan masyarakat Dayak Kenyah di Desa Wisata Budaya Pampang yang terdapat ±20 km dari DAS Karang Mumus yang menjadi wilayah studi.

#### 4.2.2.1 Sistem religi dan upacara keagamaan

Sistem religi dan upacara keagamaan yang dimaksud adalah segala bentuk ritual, upacara adat ataupun tradisi yang dilakukan oleh masyarakat sebagai ungkapan pengakuan akan eksistensi suatu kekuasaan atau kekuatan lain yang melebihi kemampuan manusia. Pada masa sekarang ini, penyelenggaraan upacara adat yang murni sudah semakin sulit ditemukan. Hal tersebut dapat dimaklumi mengingat semakin meningkatnya kesadaran beragama di kalangan masyarakat Kalimantan Timur, bahkan di wilayah pedalaman. Namun upacara adat tetap dapat dijumpai sebagai salah satu daya tarik wisata. Penyelenggaraan upacara adat sangat erat kaitannya dengan eksistensi kesenian tari. Penjelasan lebih detail tentang ragam upacara adat dan seni tari yang menyertainya dapat dilihat pada tabel 4.5.

**Tabel 4.5 Upacara Adat di Kalimantan Timur**

No.	Jenis Upacara	Jenis Tari	Deskripsi
1.	Upacara Pengobatan	-Tari <i>Belian</i>	-Merupakan upacara yang diselenggarakan untuk menyembuhkan orang sakit, baik itu sakit secara jasmani maupun rohani. Namun metode pengobatannya tetap sama, yaitu dengan menggunakan sesajen-sesajen yang dipersembahkan kepada roh nenek moyang melalui pembacaan mantra-mantra tertentu oleh seorang dukun. -Harapan yang ingin dicapai adalah agar roh nenek moyang memberikan kesembuhan kepada orang yang sakit. Namun bukan berarti setiap penyakit dapat disembuhkan, karena masyarakat juga meyakini bahwa kematian adalah takdir yang harus mereka hadapi. Keputusan antara peluang hidup dan matinya seseorang tersebut akan disampaikan oleh sang dukun setelah tarian <i>belian</i> selesai dilakukan.
2.	Upacara Tolak Bala	-Tari <i>Belian</i>	-Merupakan upacara yang diselenggarakan untuk memelas kampung. Upacara ini diadakan ketika pembentukan/pendirian koloni baru di suatu tempat dan ketika sedang terjadi bencana yang melanda kampung tersebut. Upacara ini dipimpin oleh seorang dukun dengan mempersembahkan sesajen dan membaca mantra sambil menari, sebagai bentuk komunikasi dengan roh nenek moyang. -Harapan yang ingin dicapai adalah agar roh nenek moyang menghindarkan/ menghilangkan bencana dan memberikan keselamatan bagi kampung.
3.	Upacara Pernikahan	-Tari <i>Datun</i> -Tari <i>Jepen</i> -Tari <i>Jepen Tungku</i>	-Merupakan upacara peresmian hubungan sepasang muda-mudi menjadi ikatan suami-istri untuk membentuk rumah tangga. Upacara ini disertai seserahan dari pihak laki-laki kepada pihak perempuan yang diwakilkan oleh wali masing-

No.	Jenis Upacara	Jenis Tari	Deskripsi
			masing, dengan beberapa tahapan tertentu. Jenis seserahan dan metode penyerahan sangat beragam bergantung dari strata keluarga dalam masyarakat. Upacara ini ditutup dengan penyelenggaraan pesta yang dihibur dengan beberapa jenis tarian daerah.
			-Harapan yang ingin dicapai adalah sebagai bentuk sosialisasi agar semua masyarakat mengetahui berita baik tersebut, serta mendoakan agar setiap rumah tangga mendapat berkah bagi kelangsungan hidupnya secara khusus dan menjadi berkah bagi masyarakat di kampung tersebut secara umum.
4.	Upacara Membuang Bangkai		-Merupakan upacara pemindahan tulang-tulang arwah yang telah meninggal dari kuburan keluarga ke suatu kuburan lain yang dikhususkan dan dianggap sebagai tempat keabadian. Upacara ini dilaksanakan 2-3 kali dalam setahun, tergantung dari perintah kepala suku. -Tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengenang jasa para arwah semasa hidupnya serta mempersembahkan tempat peristirahatan terakhir yang istimewa.
5.	Upacara Sebelum Menanam	-Tari <i>Hudog</i>	-Merupakan upacara yang diselenggarakan sebelum memulai musim bertani/berkebun. Upacara ini disertai pula dengan persembahan sesajen kepada roh nenek moyang. Upacara ini dilakukan 1 kali dalam setahun. -Tujuan dari upacara ini adalah agar roh nenek moyang memberkati sawah/kebun yang akan diolah serta menjauhkannya dari roh-roh jahat perusak tanaman.
6.	Upacara Setelah Panen	-Tari <i>Enggang Terbang</i> -Tari <i>Hudog</i> -Tari <i>Jiak</i>	-Merupakan upacara yang diselenggarakan pada saat panen, mulai dari sebelum memetik hasil panen hingga perayaan setelah memetik hasil panen dilakukan, sebagai wujud rasa syukur atas rejeki yang telah diperoleh. Upacara ini juga menjadi simbol bahwa hasil panen yang telah dipetik, layak/boleh untuk dinikmati. -Tujuan dari upacara ini adalah mendoakan agar roh nenek moyang memberkati hasil panen yang telah dipetik dan agar semua hasil panen tersebut membawa keberkahan bagi seluruh kampung.
7.	Upacara Selamatan	-Tari <i>Enggang Terbang</i> -Tari <i>Gantar</i> -Tari <i>Pecuk-pecuk Kina</i>	-Merupakan upacara yang diselenggarakan jika terjadi suatu keberkahan yang luar biasa pada kampung. Upacara ini disertai pula dengan persembahan sesajen kepada roh nenek moyang. -Upacara ini diadakan sebagai wujud rasa syukur terhadap kebaikan roh nenek moyang yang telah memberikan anugerah tersebut.
8.	Upacara Pemujaan	-Tari <i>Gantar</i>	-Merupakan upacara yang diselenggarakan sebagai bentuk pengakuan dan pemujaan sekaligus wujud kepasrahan diri terhadap roh nenek moyang yang dipercaya memiliki kekuatan jauh melebihi kemampuan manusia, yaitu berupa kekuatan dalam mengatur dan mengendalikan kehidupan secara mutlak, dan mereka tunduk serta taat kepadanya.
9.	Upacara Perayaan	-Tari <i>Enggang Terbang</i> -Tari <i>Gantar</i>	-Merupakan upacara adat yang diselenggarakan sebagai pesta rakyat, dengan beragam perlombaan olahraga fisik seperti <i>begolo</i> , <i>begasing</i> dan panjat pinang. Upacara ini ditutup dengan penyelenggaraan acara/pesta yang menyuguhkan beragam hidangan mewah dan dapat dinikmati sambil menyaksikan pertunjukan tarian adat.

No.	Jenis Upacara	Jenis Tari	Deskripsi
			-Maksud dari upacara ini hanyalah sebagai media hiburan bagi masyarakat untuk berekreasi sejenak setelah melakukan aktivitas rutin sehari-hari. Namun justru pada upacara inilah proses sosialisasi antar individu masyarakat dapat berlangsung secara optimal.
10.	Upacara Penerimaan Tamu Agung	-Tari <i>Enggang Terbang</i> -Tari <i>Ronggeng</i>	-Merupakan upacara yang diselenggarakan oleh suatu kampung jika kedatangan seorang/rombongan tamu agung. Upacara ini tidak semeriah upacara-upacara adat lainnya, karena bersifat insidental dan diadakan segera setelah tamu tersebut memasuki wilayah kampung, sehingga waktu persiapannya pun terbatas. Namun maksud terpenting dari upacara ini bukanlah meriahnya acara, melainkan untuk menunjukkan keramahan dari tuan rumah dalam menyambut tamu agung tersebut, untuk menimbulkan kesan positif pada setiap tamu yang datang. Pada akhirnya akan terwujud suatu bentuk kerjasama tertentu antara kedua belah pihak.
11.	Upacara Pembunuhan Kerbau		-Dalam kepercayaan masyarakat, adalah suatu kewajiban bagi setiap orang yang masih hidup untuk menyelenggarakan upacara membunuh kerbau sebagai persembahan bagi orang tua yang telah meninggal dunia. Upacara ini diselenggarakan dalam tiga tahap dan membutuhkan dana yang besar. Penyelenggaraannya tidak harus segera setelah orang tua meninggal dunia, namun dapat menunggu sampai pihak keluarga benar-benar siap secara materi. -Penyelenggaraan upacara ini adalah satu-satunya cara yang diakui secara adat untuk menunjukkan rasa cinta kasih anak kepada orang tua yang telah meninggal. Selain itu juga untuk menghormati dan membalas budi kedua orang tua serta mendoakan agar arwahnya dapat melewati alam yang baik sesuai keyakinan masyarakat.
12.	Upacara Pemberian Gelar	-Tari <i>Kanjar dan Ganjur</i>	Merupakan upacara yang dilakukan untuk menganugerahkan gelar yang diberikan oleh Raja kepada tokoh atau pemuka masyarakat yang dianggap berjasa terhadap Kerajaan. Upacara ini dilengkapi dengan jamuan mewah kepada rakyat sebagai tanda terima kasih dari Raja atas pengabdian rakyatnya.
13.	Upacara Penobatan Raja	-Tari <i>Kanjar dan Ganjur</i>	Merupakan upacara yang diselenggarakan dalam rangka peresmian/penobatan Raja yang baru terpilih. Upacara ini dilakukan setiap terjadi pergantian masa kekuasaan kerajaan. Upacara ini merupakan upacara paling meriah yang diselenggarakan oleh kerajaan, dengan berbagai macam ritual/tahapan upacara yang harus dilaksanakan secara berturut-turut tanpa terkecuali.

Sumber : Taman Budaya Kalimantan Timur, 2000

Setiap jenis upacara adat akan direncanakan untuk diangkat menjadi daya tarik wisata. Namun agar lebih obyektif, maka akan dilakukan penyeleksian dari poin-poin diatas, yang akan dilakukan oleh masyarakat Kota Samarinda. Masyarakat akan memilih, jenis-jenis upacara adat mana saja yang layak atau penting untuk diangkat menjadi daya tarik wisata. Hasil pilihan masyarakat dapat dilihat pada pembahasan selanjutnya (sub bab 4.3.2.1).

#### 4.2.2.2 Sistem pengetahuan

Sistem pengetahuan yang dimaksud adalah segala hasil karya cipta budaya sebagai wujud nyata pengetahuan manusia dalam peradabannya, khususnya pada masyarakat Kalimantan Timur. Hasil karya cipta yang akan dibahas pada penelitian ini adalah dari aspek gastronomi (kuliner/makanan dan minuman) dan aspek arsitektur (bangunan).

##### A. Gastronomi (kuliner/makanan dan minuman)

Gastronomi adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang hubungan antara makanan dengan budaya suatu bangsa. Gastronomi mempelajari berbagai komponen budaya dengan makanan sebagai pusatnya. Gastronomi juga mempelajari fakta sejarah dan gaya hidup dibalik terciptanya suatu masakan. Gastronomi bertugas mencari sebab dan musabab mengapa suatu jenis masakan tertentu tercipta pada periode sejarah tertentu umat manusia, mengapa daerah tertentu memiliki ciri khas rasa tertentu pula seperti Jawa Timur dengan masakan asinnya, Padang dengan masakan pedasnya, dan seterusnya. Namun pada penelitian ini hanya dibatasi pada pembahasan mengenai deskripsi setiap jenis makanan tradisional yang pernah dan sudah ada di Propinsi Kalimantan Timur, antara lain :

##### • Sayur Asam Kutai

Sayur asam kutai merupakan jenis masakan khas yang sudah terkenal bahkan sampai di luar daerah. Nilai khas yang ditawarkan adalah kombinasi tanaman kangkung dan ubi jalar dengan aroma kepala ikan haruan yang merupakan jenis ikan air tawar khas Pulau Kalimantan, dipadu racikan bumbu khas Suku Kutai dengan dominasi rasa asam dan pedas. Sayur Asam Kutai juga mengandung vitamin C serta berkhasiat bagi penderita insomnia, karena juga berfungsi sebagai obat tidur yang sehat dan alami.

##### • Nasi, Teh, Ikan asin dan Sambal

Jenis makanan ini merupakan makanan tradisional yang sangat murah. Hanya sepiring nasi berkuahkan air teh manis dengan lauk berupa ikan asin dan dilengkapi dengan sambal terasi yang sederhana. Keistimewaannya justru terletak pada kesederhanaannya, yaitu air teh yang biasanya digunakan sebagai minuman, namun digunakan sebagai kuah penyedap rasa. Selain itu, ikan asin dan sambal yang digunakan memiliki peran penting dalam memunculkan kejutan rasa yang berbeda. Sedangkan dari segi kesehatan, jenis makanan ini memang kurang bergizi.

- *Gence Jukut Ruan*

*Gence Jukut Ruan* atau ikan haruan bakar, merupakan menu makanan khas yang paling sering dijumpai khususnya di wilayah perkotaan. Proses pembuatannya sangat mudah, hanya dengan memanggang 1 ekor ikan haruan segar, kemudian diolesi bumbu/saos yang diolah secara terpisah, lalu disantap dengan nasi. Keistimewaannya terletak pada khasiatnya, yaitu dapat dengan cepat menyembuhkan luka dalam dan sangat baik dikonsumsi oleh para wanita khususnya ketika setelah melahirkan.

- *Rojak Salai*

*Rojak Salai* merupakan nama menu makanan khas yang memiliki cita rasa berbeda dari jenis masakan lainnya. Perbedaannya terletak pada kombinasi buah tomat kecil, cabai besar merah dan cabai besar hijau yang diolah dengan santan kelapa kemudian diberi daging ikan salai baung yang juga merupakan jenis ikan air tawar khas Pulau Kalimantan. *Rojak Salai* juga baik dikonsumsi oleh wanita setelah melahirkan.

- *Sambal Kuini*

Sambal kuini merupakan olahan sambal yang diberi irisan tipis buah kuini. Buah kuini merupakan buah yang bentuknya menyerupai buah mangga, namun rasanya lebih kecut. Sambal kuini jarang sekali ditemukan di rumah makan pada wilayah perkotaan, karena lebih banyak diolah oleh masyarakat pedalaman/pesisir dan hanya menjadi resep rumahan. Namun sambal kuini merupakan menu pertama yang dicari wisatawan khususnya mancanegara ketika berkunjung ke desa-desa wisata, apapun menu makanannya.

- *Sambal Bawang Rambut*

Sambal bawang rambut merupakan sambal yang diberi buah terong asam dan dicampur dengan bawang rambut. Keistimewannya terletak pada aroma yang wangi, sehingga menimbulkan kesan pertama yang menggiurkan bagi setiap penikmat makanan.

- *Sayur Labu Santan*

Sayur labu santan di wilayah Kalimantan Timur memiliki perbedaan dengan sayur labu santan pada daerah lain. Perbedaannya terletak pada cita rasa khas yang ditimbulkan oleh meleburnya sebagian permukaan dari setiap potongan buah labu, sehingga kuah menjadi lebih kental. Sayur labu santan seringkali disantap dengan lauk ikan asin.

- Sayur Keladi

Sayur keladi sangat sederhana, mudah dimasak dan biasanya dinikmati pada saat siang hari. Namun begitu, sayur keladi memiliki sensasi rasa tersendiri, yaitu disebabkan oleh bumbu khas yang digunakan, batang kangkung berdiameter  $\pm 0,5$  cm serta jenis keladi yang agak lengket jika dikunyah. Akan lebih nikmat lagi jika disantap dengan ikan asin yang renyah sebagai lauknya.

- Ikan Gabus Goreng

Merupakan ikan yang digoreng dan biasanya menggunakan ikan haruan. Berkhasiat sebagai antibiotik. Biasanya dinikmati sebagai pelengkap sayur keladi atau sayur labu santan.

- Sambal Goreng Kacang Panjang dan Udang

Hampir di setiap daerah di Indonesia memiliki makanan jenis ini, namun di Kalimantan Timur, terdapat perbedaan yaitu menggunakan udang sungai yang berukuran sedang dan ideal dengan ukuran mulut orang dewasa serta rasanya yang gurih, sehingga nyaman untuk dicerna. Sambal goreng ini juga biasanya dinikmati bersama dengan sayur keladi.

- Sambal Goreng Tempoyak dan Udang

Sambal goreng tempoyak dan udang merupakan sambal goreng yang tempoyaknya terbuat dari durian yang diasinkan dengan garam dan gula merah. Sedangkan udangnya menggunakan udang sungai yang berukuran sedang. Sambal goreng ini cocok disantap dengan sayur labu santan karena menimbulkan sensasi rasa yang istimewa.

- Amplang

Amplang merupakan jenis kudapan yang berbahan dasar daging ikan. Amplang juga sudah terkenal bahkan sampai di luar daerah sebagai kudapan khas Pulau Kalimantan, namun setiap propinsi memiliki citarasa berbeda tergantung dari jenis ikan yang digunakan serta komposisi pembuatnya. Amplang merupakan pilihan utama yang dijadikan sebagai buah tangan/oleh-oleh bagi pendatang/wisatawan yang berkunjung ke Kota Samarinda.

- Kerupuk Gandum

Kerupuk gandum merupakan jenis kerupuk yang digunakan sebagai pelengkap makanan serta dapat pula berfungsi sebagai pengganti lauk. Kerupuk gandum berbentuk bulat lebar dan tipis menyerupai bentuk CD (*compact disc*), hanya saja ukurannya dua kali lebih besar. Kerupuk gandum sangat diminati oleh masyarakat Kalimantan Timur dan sering dijumpai pada setiap rumah penduduk.

## B. Arsitektur (bangunan)

Propinsi Kalimantan Timur memiliki beragam suku bangsa, demikian pula dengan corak arsitekturnya. Namun pada laporan ini, hanya akan dibahas detail satu jenis bangunan adat yaitu *lamin* (rumah panjang) dari Suku Dayak Kenyah, karena terdapat kemiripan di setiap suku. Perbedaan hanya pada penamaan komponen bangunan dan motif ornamennya.

Satu hal yang menarik, bahwa kepercayaan pada alam gaib sangat mempengaruhi proses pembangunan rumah adat. Nilai spiritual yang dijunjung tinggi tersebut membentuk suatu ikatan kultural yang kuat antara manusia dan alam. Terdapat dua roh nenek moyang yang dipercaya mempunyai kekuatan besar dan berperan sebagai pengatur seluruh kehidupan. Roh nenek moyang tersebut dinamakan *Jalong Nyelong* (roh lelaki yang menciptakan manusia) dan *Bungan Malan* (roh wanita yang mengatur seluruh kehidupan manusia). Dalam kehidupan sehari-hari, kekuatan kedua roh nenek moyang itu menjelma dalam bentuk binatang seperti kijang, musang, ular dan beberapa jenis burung.

Sebelum pembuatan *lamin* dimulai, terlebih dahulu kepala kampung, kepala adat dan para orang tua memilih dua orang warga untuk mencari *lasan palaki* (lahan tempat didirikannya *lamin*), yaitu sebidang tanah yang subur, kering dan biasanya menghadap ke sungai. Untuk menentukan lahan yang tepat, dua orang yang telah ditugaskan tersebut menunggu pertanda dari roh nenek moyang melalui perantara burung elang.

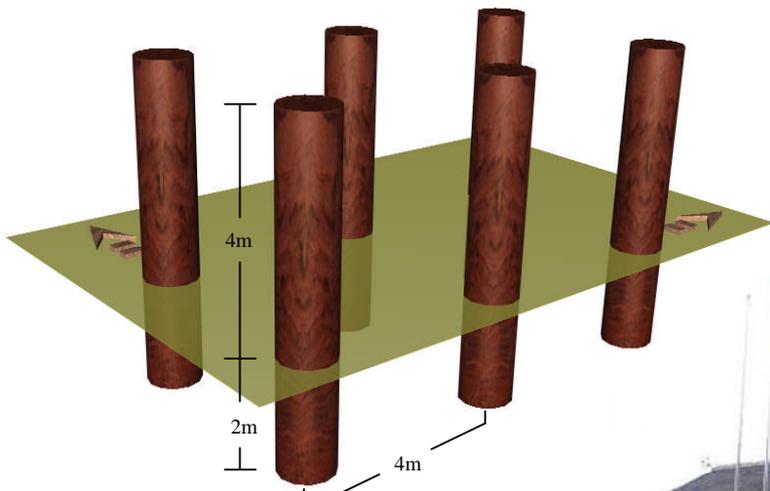
Setelah mendapatkan *lasan palaki*, dipilih beberapa orang lagi untuk menentukan waktu pembangunan *lamin*. Orang-orang ini akan melihat pertanda dari matahari dan bulan. Pada masa-masa tersebut, orang-orang ini harus berpuasa dengan tidak memakan apapun kecuali nasi, tidak berkumpul dengan istri, tidak bepergian jauh, hanya mengenakan pakaian putih dan rambut digundul. Hal ini berlangsung beberapa hari sampai datangnya pertanda.

Pada hari pertama dari waktu yang telah ditentukan, dilakukan persembahan sesajen kepada para roh nenek moyang berupa beberapa ekor ayam dan telur ayam mentah yang. Hal ini dilakukan agar mendapat restu dari roh nenek moyang. Pertanda baik akan didapatkan jika ada burung elang yang datang tepat diatas *lasan palaki*, berputar di udara sebanyak delapan kali dan meninggalkan tempat tersebut menuju ke suatu arah dengan tidak berbelok.

Sebelum memulai pembangunan *lamin*, terlebih dahulu diadakan sebuah upacara adat dengan sesajen berupa puluhan ternak seperti ayam, babi dan kerbau untuk berpesta pora. Setelah upacara selesai, baru pembangunan *lamin* dimulai. Adapun komponen *lamin* adalah :

- **Tiang bawah**

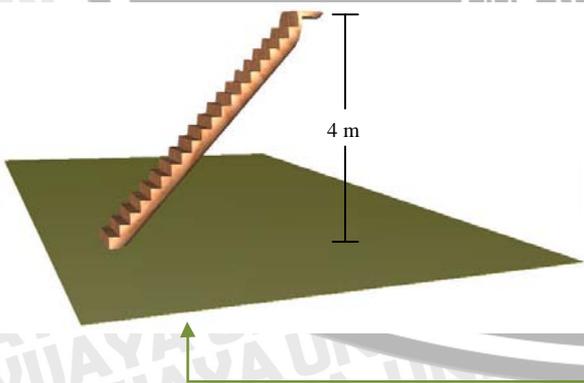
*Sukaq* adalah tiang bawah (tiang utama) yang berfungsi sebagai pondasi bangunan *lamin*. *Sukaq* dibuat dari kayu ulin (kayu besi) berdiameter ½ - 1 m dan panjang 6 m, dipancang ditanah dengan kedalaman 2 m dan berjarak 4 m antar tiang satu dengan tiang yang lain.



**Gambar 4.1** *Sukaq* (tiang bawah).

- **Tangga**

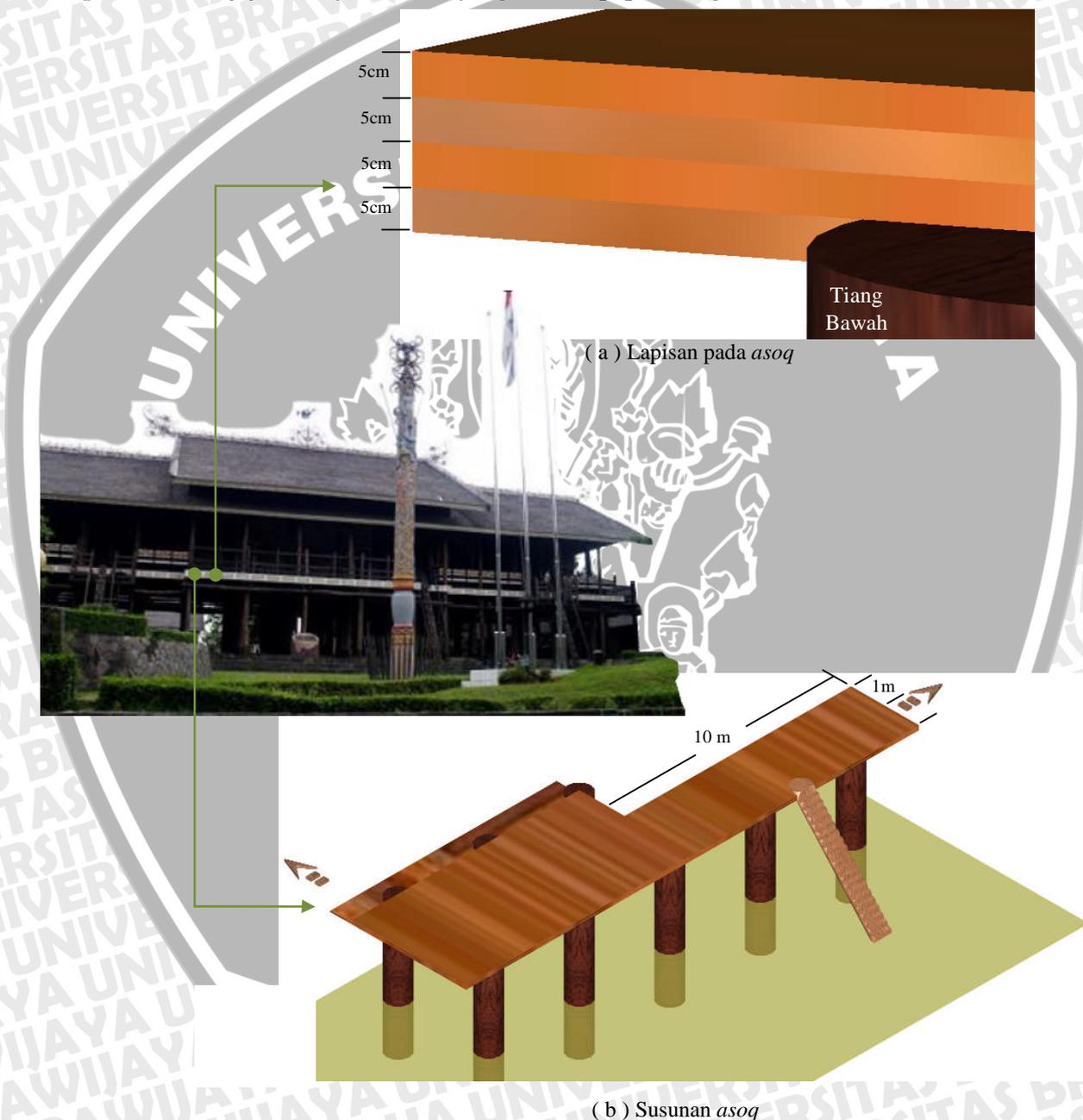
*Lamin* mempunyai beberapa buah *can* (tangga) yang dibuat dari batang pohon berdiameter 30 - 40 cm. Tangga ini bisa dibalik atau kalau perlu dinaikkan dan diturunkan.



**Gambar 4.2** *Can* (tangga).

• Lantai

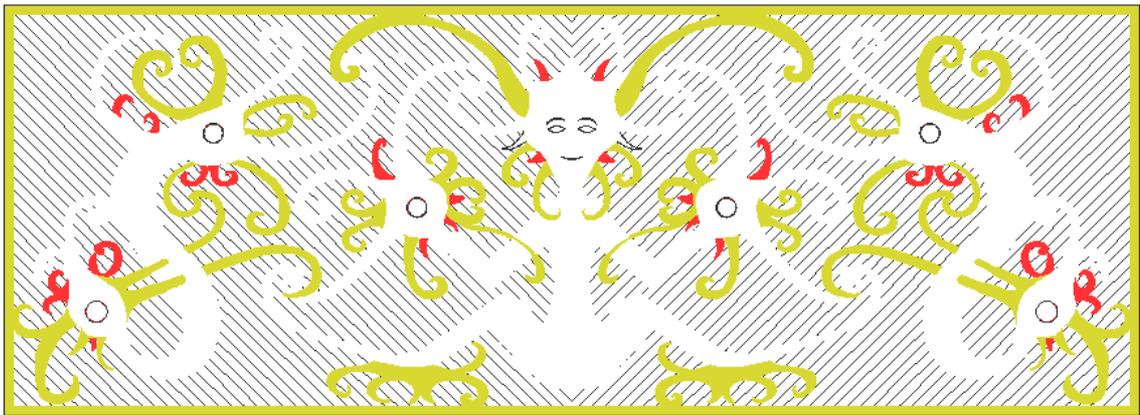
*Asoq* (lantai *lamin*) terdiri dari tiga bagian, yaitu *usoq* (serambi), *bilik* (kamar tidur) dan *jayung* (dapur). *Asoq* tersusun atas 4 lapisan, yaitu *merurat* (gelagar pertama), *matuukng* (gelagar kedua), *lala* (lantai bagian bawah) dan di atas *lala* dipasang lantai yang sebenarnya. *Asoq* terbuat dari jejeran kayu meranti yang di buat papan dengan ukuran 1x10 m.



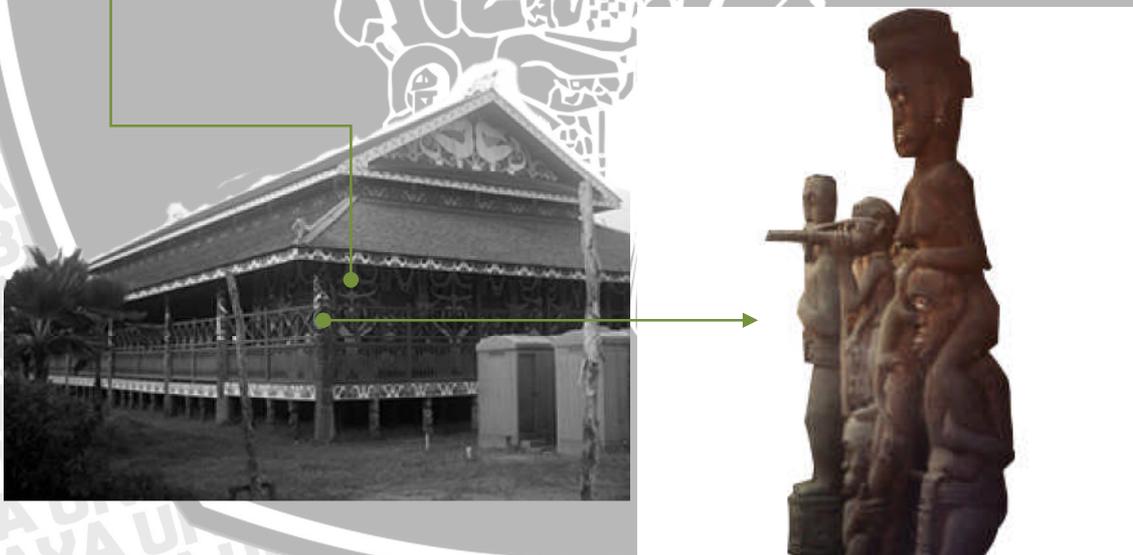
Gambar 4.3 *Asoq* (lantai).

- Dinding dan Tiang Atas

Dinding *lamin* terbuat dari jejeran papan berbahan kayu meranti. Dinding inilah yang akan membentuk peruntukan ruang pada *lamin*. Dinding bagian luar dilapisi dengan ornamen-ornamen ukiran khas suku Dayak. Sedangkan tiang atas dibuat dari batang pohon belengkanai berdiameter 0,5 m. Fungsi utama tiang-tiang atas adalah untuk menyangga atap pada bagian *usoq* (serambi) karena tidak berdinding. Tiang-tiang atas juga berfungsi sebagai hiasan karena dipahat menjadi patung-patung dengan berbagai bentuk, pada umumnya berbentuk wajah manusia dan binatang.



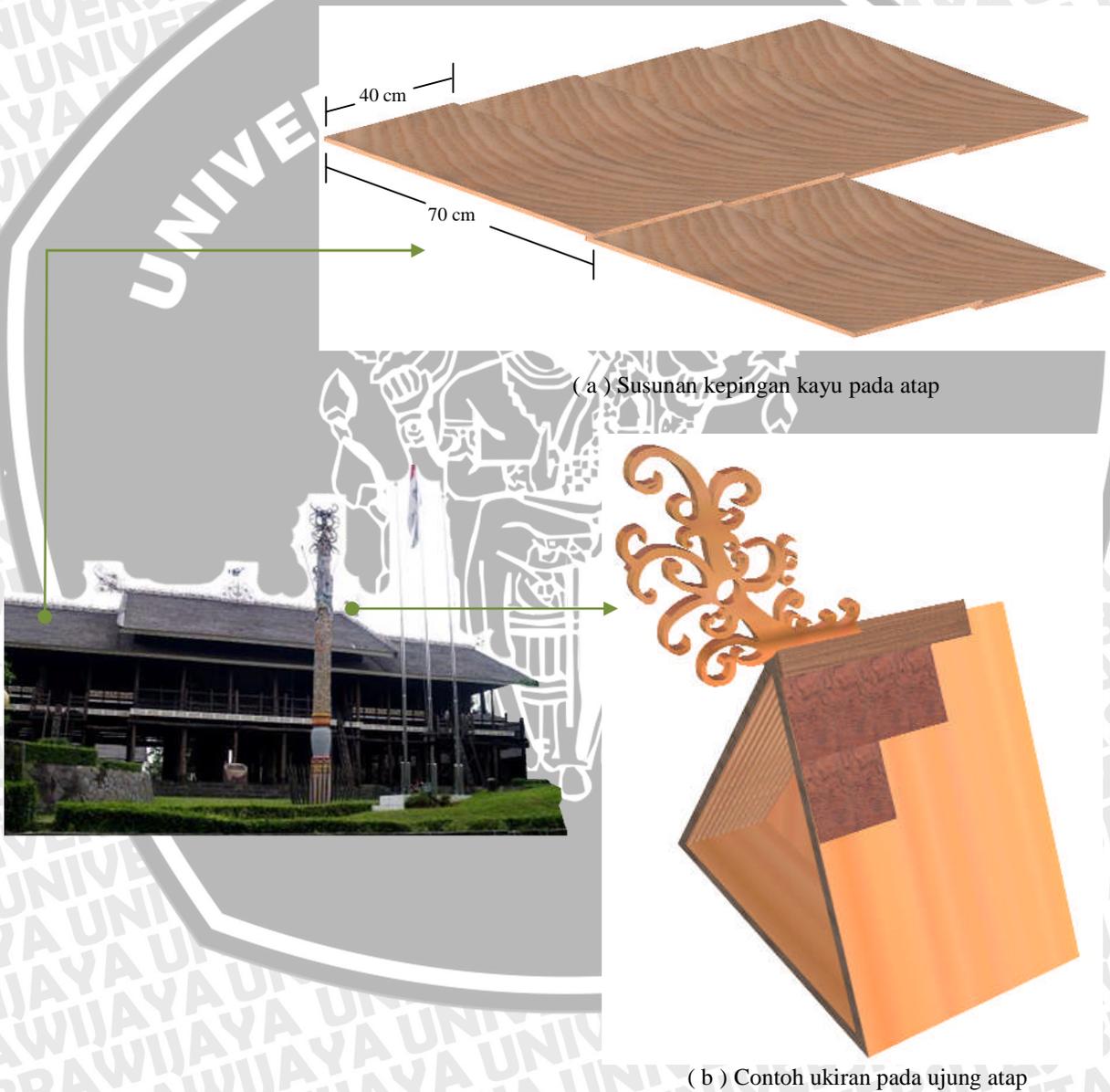
Gambar 4.4 Contoh ornamen pada dinding *lamin* bagian luar.



Gambar 4.5 Contoh motif patung pada tiang atas *lamin* bagian luar.

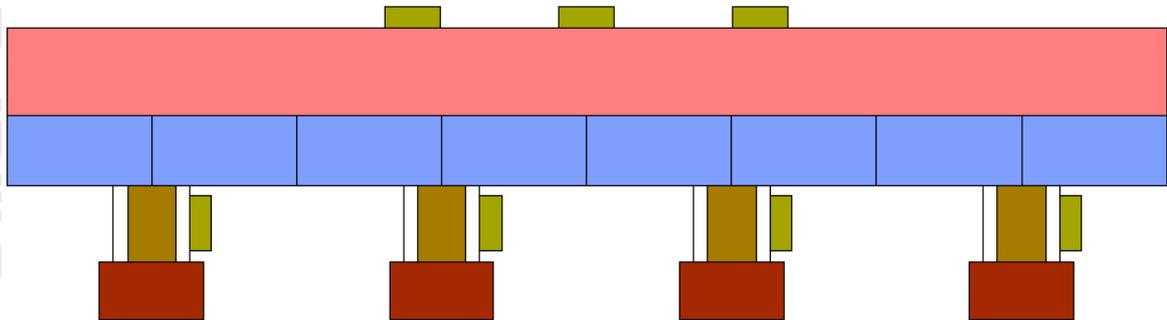
- Atap

*Kepang* (Atap), terbuat dari jejeran kepingan kayu keras berukuran 70 x 40 cm. Setiap lembaran kayu tersebut diberi lubang sebagai tempat pengikat, kemudian disusun dengan teratur, sehingga bagian tepi lembar yang satu menutupi tepi lembar yang lainnya. Bagian puncak atap ditutup dengan kulit kayu keras yang diikat sedemikian rupa sehingga cukup kuat untuk menahan terpaan angin. Pada bagian ujung-ujung atap dipasang hiasan berupa kayu les yang sudah diukir dan mencuat sampai 2 m.



Gambar 4.6 *Kepang* (atap).

Ukuran sebuah *lamin* bervariasi menyesuaikan kebutuhan. Panjangnya berkisar antara 100 - 200 m dan lebarnya antara 20 – 25 meter, serta dapat menampung 60 keluarga. Secara umum pembagian ruang pada *lamin* adalah sebagai berikut :



Gambar 4.7 Denah *lamin*.

- Ket :
- Can* (tangga)
  - Usuq* (serambi)
  - Bilik* (kamar tidur)
  - Lepubung* (gudang bahan makanan/lumbung padi)
  - Jayung* (dapur)

*Usuq* yang panjang dapat menampung ratusan tamu, ditempat inilah diadakan beberapa upacara atau ritual adat yang diselenggarakan secara gotong royong. Namun jika *usuq* sudah tidak mampu menampung, maka upacara tersebut diadakan di halaman/pekarangan. Halaman *lamin* yang luas juga menjadi tempat bermain anak-anak setiap hari. Selain itu, di pojok-pojok halaman menjadi tempat peletakan patung-patung persembahan nenek moyang berukuran besar berdiameter  $\frac{1}{2}$  - 1 m dan tingginya 3 - 4 m. Wajah-wajah patung tersebut bervariasi, diantaranya berupa sosok hantu-hantu yang mengerikan, sosok wajah wanita cantik, sosok manusia jadi-jadian dan lain-lain. Halaman bagian samping sampai belakang *lamin* berfungsi sebagai kebun, dengan ditumbuhi bermacam-macam pohon sayur-sayuran dan buah-buahan.

Setiap komponen sistem pengetahuan (makanan tradisional dan *lamin*) akan direncanakan untuk diangkat menjadi daya tarik wisata. Namun agar lebih obyektif, maka akan dilakukan penyeleksian oleh masyarakat Kota Samarinda. Masyarakat akan memilih, apakah setiap jenis makanan tradisional dan *lamin* layak untuk diangkat menjadi daya tarik wisata. Hasil pilihan masyarakat yang diperoleh dari kuisisioner dapat dilihat pada pembahasan selanjutnya (sub bab 4.3.2.2).

#### 4.2.2.3 Bahasa (seni sastra)

Dalam menjalani kehidupannya sebagai makhluk sosial, mutlak adanya bahwa manusia harus berinteraksi dengan sesamanya. Satu cara dalam upaya memenuhi kebutuhan tersebut adalah dengan proses komunikasi. Dance dan Larson (1976) mengidentifikasi bahwa komunikasi adalah proses yang menghubungkan satu bagian dengan bagian lainnya dalam kehidupan. Selain itu juga disebutkan bahwa komunikasi adalah proses pertukaran informasi untuk mendapatkan saling pengertian. Inti dari definisi-definisi tersebut adalah bahwa komunikasi merupakan jembatan penghubung interaksi antar manusia. Agar proses komunikasi dapat berjalan lancar, diperlukan satu elemen lagi yaitu elemen bahasa sebagai mediana. Hal ini menjadi penting mengingat manusia yang tersebar di seluruh dunia memiliki berbagai macam kebudayaan dengan bahasa yang berbeda-beda pula, sehingga perlu adanya kesepakatan tentang jenis bahasa yang dipergunakan, agar proses komunikasi dapat mencapai tujuannya yaitu saling pengertian seperti yang tertuang pada definisi komunikasi. Oleh sebab itu lahirilah Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional dan Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional.

Bahasa memiliki arti yang luas bergantung pada konteks pembahasannya. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat pemersatu bangsa Indonesia seperti yang tertuang pada Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928. Bahasa daerah merupakan hasil dari kecerdasan manusia dalam memahami fenomena alam yang terjadi disekitarnya. Namun bahasa yang akan dibahas pada penelitian ini akan dibatasi pada konteks bahasa sebagai media seni sastra, khususnya pemaparan hasil-hasil karya seni sastra yang terdapat di Kalimantan Timur.

Seperti yang diketahui bahwa penggunaan bahasa dalam seni sastra sangat berbeda dengan bahasa dalam ilmu pengetahuan atau bahasa yang dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa dalam seni sastra bersifat interpretatif, yaitu dapat berbeda pemaknaannya antara satu pihak dan pihak lain, karena bahasa akan selalu tumbuh dan berproses seiring dengan bertambahnya waktu dan berkembangnya kebudayaan sehingga setiap masa memiliki bentuk dan gaya tersendiri dalam berekspresi.

Pada penelitian ini akan dibahas hasil-hasil karya seni sastra lama yang terdapat di Kalimantan Timur, dengan bentuk dan gaya bahasa lama yang sebagian besar bercerita tentang hal-hal yang berhubungan dengan kepercayaan terhadap alam gaib, keajaiban alam, permasalahan yang terjadi pada jaman kerajaan serta titisan Dewa-Dewi yang turun ke dunia

untuk menyelamatkan umat manusia dari kehancuran. Hasil karya semacam ini biasanya dipergunakan untuk menghibur sekaligus mendidik, yang disampaikan oleh orang tua kepada anaknya. Adapun hasil-hasil karya seni sastra yang terdapat di Kalimantan Timur adalah :

•Cerita rakyat

Cerita rakyat yang dimaksud adalah cerita-cerita berjenis mitos, legenda ataupun hikayat. Cerita mitos akan menghasilkan bermacam-macam kepercayaan yang sampai saat ini masih hidup di kalangan masyarakat yang diwujudkan dalam penyelenggaraan bermacam-macam upacara atau ritual adat. Cerita legenda akan menghasilkan bermacam-macam nama tempat, baik itu kota maupun daerah. Sedangkan cerita hikayat menggambarkan tentang peperangan, kepahlawanan ataupun kerajaan. Adapun beberapa cerita rakyat yang terdapat di Propinsi Kalimantan Timur adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.6 Cerita Rakyat Kalimantan Timur**

No	Judul	Jenis	Sinopsis
1.	Ajalnya Bujang Sarinta	Mitos legenda	-Matinya raja buaya yang sangat ganas, penguasa sungai Kedang Kepala Kec. Muara Ancalong Kab. Kutai Kertanegara, yang bernama Bujang Sarinta. Disebabkan oleh kerakusannya memakan tumbuhan beracun yang dilemparkan ke sungai. Karena sekarat maka Bujang Sarinta terdampar di daratan (tepi sungai) dan menjelma menjadi manusia berbadan besar. Masyarakat yang melihat manusia sekarat tersebut segera melakukan upacara <i>belian</i> (pengobatan) agar dapat disembuhkan. Namun ternyata ajal nya memang sudah tiba lalu mayatnya dibuang ke sungai karena tidak ada seorang pun yang mengenalinya. Setelah semuanya terjadi, masyarakat baru menyadari bahwa manusia berbadan besar tersebut adalah buaya ganas yang menjadi sumber bencana bagi mereka selama ini, sehingga mereka merasa senang dan melakukan upacara selamatan. - <i>Ulak pengong</i> (teluk cemas/bingung), adalah daerah bagian sungai Kedang Kepala yang bersimpangan dengan teluk yang menjadi istana kerajaan Bujang Sarinta. Jika melewati daerah ini, setiap orang akan merasa cemas dan bingung karena khawatir akan menjadi mangsa Bujang Sarinta. - <i>Carek kain</i> (merobek kain kafan), adalah daerah tempat ditemukannya mayat-mayat korban keganasan Bujang Sarinta. - <i>Haur duri</i> (bagian tanaman sejenis bambu kecil yang memanjang), adalah tempat Bujang Sarinta memanggang mangsa-mangsanya dan mengadakan pesta.
2.	Puan Tahun	Mitos	-Dua orang anak yang melarikan diri dari rumah karena selalu disiksa oleh orang tuanya dengan jarang diberi makan, meskipun kedua anak ini selalu membantu orang tuanya mengolah sawah mulai menanam sampai memetik hasil panen. Kemudian kedua anak ini dapat membuat sawah sendiri dan memeliharanya dengan penuh rasa syukur. Sebelum memetik hasil panen, mereka mengadakan ritual kecil, yaitu menaburi padi dengan tepung tawar. Ketika hendak memetik hasil panen, tiba-tiba muncul sosok wanita tua yang ingin membantu mereka memetik padi. Karena kehadiran wanita tersebut, hasil panen menjadi melimpah jauh melebihi padi yang mereka tanam. Wanita tersebut adalah Puan Tahun, jelmaan roh halus yang memberi berkah pada sawah yang telah mereka rawat dengan baik dan penuh ketulusan. -Oleh masyarakat, cerita ini diwujudkan dalam bentuk upacara adat Puan Tahun, yaitu upacara yang dilaksanakan sebelum menanam padi dengan maksud berdoa agar sawah/ladang dapat berhasil dengan baik dan juga untuk menghormati alat-alat yang dipergunakan selama bertani/berladang.

No	Judul	Jenis	Sinopsis
			-Khusus oleh suku Dayak Bahau, upacara ini direalisasikan berupa tarian yang bernama Tari Hudog.
3.	Asal usul Raja Tunjung	Legenda	<p>-Terdapat sebuah kerajaan bernama Pinang Sendawar yang dipimpin oleh pasangan manusia titisan roh halus bernama Aji Tultur Dijangkat dan Muk Bandar Bulan. Pasangan ini ingin menyerahkan kekuasaan kepada salah satu dari 4 orang anaknya. Agar tidak terjadi perebutan maka diadakan sayembara, yaitu siapapun yang dapat menyeberangi Sungai Mahakam sebanyak 7 kali dengan berenang sambil membawa gong, dialah yang pantas memimpin kerajaan Pinang Sendawar. Kemudian didapatkan 2 orang putra yang berhasil, yaitu Sualas Guna dan Aji Puncan Karna. Meskipun yang diharapkan memimpin adalah Aji Puncan Karna, namun yang disertai jabatan saat itu adalah Sualas Guna, sedangkan Aji Puncan Karna diperintahkan untuk pergi ke kerajaan Kutai dan meminang adik dari Raja Kutai yang memiliki kesaktian dalam hal pengobatan untuk di bawa ke Pinang Sendawar.</p> <p>-Dalam perjalanan dari Pinang Sendawar menuju Kutai, Aji Puncan Karna bermimpi bertemu dengan roh halus yang dianggap Dewa pada waktu itu. Dalam mimpi itu Aji diberi pengetahuan tentang Kerajaan Kutai, diberi kesaktian dan diberi tahu taktik agar tujuannya berhasil. Setelah selesai pemberitahuan tersebut maka Aji pun terbangun. Oleh sebab itu, tempat banggunya Aji dari mimpi keramat tersebut dinamakan Kota Bangun. Saat ini Kota Bangun menjadi kota yang sangat strategis di Kabupaten Kutai Kertanegara, berfungsi sebagai tempat transit untuk dapat menuju ke daerah-daerah yang lebih jauh dengan menggunakan transportasi air.</p>
4.	Perkawinan Aji Puncan Karna dari Dayak dengan Aji Dewa Putri dari Kutai	Hikayat	<p>-Kerajaan Kutai tiba-tiba kedatangan beberapa kapal-kapal besar beserta sekumpulan pasukan yang dipimpin oleh seseorang yang cacat fisik. Pemimpin tanpa tangan dan kaki tersebut ternyata adalah putra dari Kerajaan Pinang Sendawar yang bernama Aji Puncan Karna. Maksud kedatangannya adalah untuk berobat kepada adik dari Maharaja Kutai yang bernama Aji Dewa Putri. Setelah melewati proses upacara <i>belian</i> (pengobatan) selama 7 hari, Aji Puncan Karna pun berhasil disembuhkan dan tubuhnya menjadi utuh dengan tangan dan kaki. Kemudian Aji Puncan Karna mengutarakan maksudnya untuk melamar Aji Dewa Putri dan menyerahkan diri sekaligus pasukannya untuk mengabdikan kepada Kerajaan Kutai. Lamaran tersebut diterima dengan suka cita oleh Maharaja Kutai, lalu diadakanlah upacara pernikahan yang sangat meriah selama 40 hari. Upacara tersebut diselenggarakan sesuai dengan adat kutai. Mengetahui kabar bahwa putranya menetap di Kerajaan Kutai, maka Aji Tultur Dijangkat dan Muk Bandar Bulan menjadi sedih dan menderita, lalu memutuskan untuk kembali ke khayangan dan menyerahkan kekuasaan sepenuhnya kepada putra pertama yaitu Sualas Guna. Untuk menghormati keputusan adiknya, maka Sualas Guna mengutus anggota keluarga untuk menjadi wali bagi Aji Puncan Karna dan memerintahkan rakyatnya untuk mendoakan pernikahan mereka. Pasangan ini kemudian hidup bahagia dan dikaruniai seorang anak bernama Seri Gembira.</p> <p>-Tradisi pernikahan adat kutai dengan segala bentuk ritualnya masih melekat dan dilaksanakan hingga saat ini, khususnya bagi keluarga keturunan kerajaan, meskipun mereka sudah tidak lagi berfungsi sebagai puncak pemerintahan ataupun pengambil keputusan bagi rakyat di Kab. Kutai Kertanegara. Pemerintah yang memimpin saat ini pun tetap menghargai keluarga kerajaan dengan memberikan lahan khusus bagi mereka sebagai tempat tinggal dan untuk tetap memelihara kebudayaan adat Kutai.</p>
5.	Cerita Sayus dan Siluq	Legenda	<p>-Sayus adalah lelaki yang sangat kuat dan Siluq adalah wanita yang sangat sakti. Mereka adalah kakak beradik yang seringkali bertengkar, hingga suatu saat Siluq pergi meninggalkan rumah. Namun karena kasihan pada adiknya, Sayus pun pergi mencarinya untuk diajak pulang. Pada suatu saat, Sayus melihat Siluq berada di atas rakit yang sedang berlayar. Namun karena Sayus berada di daratan, maka beragam upaya yang dilakukan untuk menghentikan rakit tersebut dengan</p>

No	Judul	Jenis	Sinopsis
			<p>menggunakan kekuatan fisiknya. Namun segala upaya tersebut ternyata tidak berhasil, sehingga Sayus menjadi marah dan melampiaskan amarahnya kepada segala sesuatu yang ada disekitarnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Dampak dari usaha Sayus untuk menghentikan rakit adiknya dan dampak dari luapan kemarahannya karena merasa gagal mengembalikan adiknya menyisakan beberapa peninggalan tempat yang masih ada sampai saat ini.</li> <li>-Diketahui pula asal-usul binatang badak dari cerita ini, yaitu merupakan gabungan dari binatang lembu dan babi. Badak merupakan binatang berbadan besar menyerupai lembu, sedangkan ekor, kaki, muka dan taringnya seperti babi. Hal ini terjadi karena Siluq yang ingin membuktikan kesaktiannya dengan menghidupkan binatang hasil buruan kakaknya yang sudah mati. Namun ia bukan hanya menghidupkan kembali melainkan juga menggabungkan kedua binatang tersebut menjadi satu.</li> <li>-Terdapat riam-riam dan tanjung-tanjung di sekitar Sungai Jalau Kampung Lotak di daerah Bahau sebagai sisa dari tanggul-tanggul yang bangun oleh Sayus namun kemudian pecah pada bagian tengahnya oleh kesaktian Siluq. Bagian tanggul yang pecah kemudian menjadi riam-riam sedangkan bagian tanggul yang masih utuh saat ini menjadi tanjung.</li> <li>-Terdapat Gunung Batu Kerbong di bagian hulu Kampung Long Mahakam Kec. Long Bangun Kab. Kutai Barat sebagai dampak dari upaya Sayus yang menebang gunung untuk menutup sungai tempat adiknya berlayar. Pada kaki gunung tersebut masih terdapat hasil terbangun Sayus.</li> <li>-Terdapat lubang besar di daerah Gunung Lipan Kota Samarinda, sebagai bekas jatuhnya Sayus ketika berlari kencang mengejar rakit adiknya.</li> <li>-Terdapat tumbuhan nipah (biasanya digunakan sebagai atap rumah) yang hanya bisa ditemui di muara Sungai Mahakam, sebagai dampak dari upaya Sayus yang membuat bendungan lalu memperkuatnya dengan ditanami pohon nipah yang dicabutnya dari tepi-tepi Sungai Mahakam. Namun karena kesaktian Siluq, bendungan tersebut putus dan menyisakan delta di muara Sungai Mahakam.</li> <li>-Terdapat Pohon Benggeris Paling Sayus di Kampung Dasaq Kec. Muara Pahu Kab. Kutai Barat, sebagai dampak luapan amarah Sayus yaitu dengan membalik sebuah pohon benggeris sehingga puncaknya ditanamkan ke tanah dan akarnya berada di atas.</li> <li>-Terdapat koloni ikan tapah (ikan pari) di bagian Puruk Cahu, sebagai akibat dari ulah Sayus yang ingin membunuh ikan buas tersebut dengan cara memancingnya terlebih dahulu. Ketika kail pancingnya disambar, lalu Sayus menarik pancingnya dengan sekuat tenaga. Karena terlalu kuat tarikannya menyebabkan ikan tersebut terlempar dan jatuh di tempat yang sangat jauh yaitu di bagian Puruk Cahu yang merupakan daerah perbatasan Kalimantan Timur dengan Kalimantan Tengah.</li> <li>-Terdapat Batu Lembu di Kampung Mendika Kec. Damai Kab. Kutai Barat, sebagai dampak dari ulah Sayus yang ingin membunuh lembu hutan dengan menombaknya beberapa kali hingga mengenai tulang rusuk dan jangtungnya. Namun lembu tersebut masih dapat melarikan diri, tercebur ke sungai dan menjadi batu. Karena marahnya lalu Sayus memotong kepala lembu yang sudah membatu tersebut dan melemparkannya hingga jatuh di bagian Sungai Jawatan.</li> </ul>
6.	Gua Sarang Burung Lubang Undan	Legenda	<p>-Merupakan kisah cinta segitiga antara Bang, Lawing dan Bulan. Mereka sudah bersahabat sejak kecil. Namun ketika Bang menikahi Bulan, muncul niat jahat Lawing untuk membunuh Bang dan menjadikan Bulan sebagai istrinya. Rencana pun disusun yaitu dengan mengajak Bang pergi ke Gua Lubang Undan untuk mencari sarang burung, kemudian meninggalkan Bang di dalam gua yang dalam dan gelap tersebut dengan harapan Bang akan mati dengan sendirinya karena tidak memiliki tali untuk naik kembali ke mulut gua, lalu bersandiwara kepada Bulan bahwa semua itu adalah kecelakaan dengan harapan bahwa Bulan dapat merelakan kepergian suaminya dan lama-kelamaan mau menerima cintanya.</p>

No	Judul	Jenis	Sinopsis
7.	Asal usul Raja Berau	Legenda	<p>Rencana tersebut berjalan lancar dan Bulan pun mau menjadi istrinya. Namun Bang yang sebenarnya masih hidup karena diselamatkan oleh warga masyarakat lalu kembali dan menceritakan semua yang dialaminya. Karena masih saling mencintai namun tidak dapat menerima kenyataan, maka Bang dan Bulan bunuh diri dan berjanji akan hidup bahagia di alam baka. Sedangkan Lawing yang sudah sadar akan kesalahannya, juga melakukan bunuh diri untuk menebus dosa.</p> <p>-Cerita ini mengandung pesan agar jangan iri hati dengan kebahagiaan orang lain, serta bagi para istri agar tetap setia pada suaminya yang sedang bertugas untuk kebahagiaan rumah tangga.</p>
7.	Asal usul Raja Berau	Legenda	<p>-Terdapat sepasang suami istri yang tinggal di Kampung Pattung Kec. Gunung Tabur Kab. Berau. Mereka hidup bersahaja, bahagia dan saling cinta selama puluhan tahun. Namun ada 1 hal yang menjadi masalah bagi mereka yaitu belum dikaruniai anak. Oleh sebab itu, mereka sering menjauhkan diri dari keramaian untuk bermeditasi dan berdoa agar memiliki penerus keturunan. Setelah sekian lama akhirnya doa itu terjawab juga, sang suami mendapatkan seorang bayi laki-laki yang berada di balik pohon bambu ketika sedang mencari hasil hutan. Demikian pula sang istri mendapati seorang bayi perempuan berada di dalam gentong tempat ia menaruh perlengkapan menjahit. Semenjak kehadiran kedua bayi yang didapatkan dengan cara yang tidak biasa tersebut, kampung Pattung seolah mendapat anugerah, karena kedua anak itu ternyata membawa berkah, terbukti dari hasil ladang yang makin bertambah dan dan hasil hutan pun semakin melimpah.</p> <p>-Setelah mereka dewasa, petinggi-petinggi kampung memutuskan untuk menjodohkan dan mengangkat mereka menjadi raja. Kemudian diadakan upacara pernikahan yang sangat meriah sekaligus sebagai acara peresmian pengangkatan raja baru di daerah tersebut dan ditutup dengan kegiatan membuka hutan sebagai lahan baru bagi kampung tersebut. Akhirnya terbentuklah suatu kerajaan baru yang bernama Kerajaan Kuran dengan rajanya yang bernama Raja Kuran, sebagai raja pertama di Kabupaten Berau.</p>
8.	Kenik Berau Sanipah	Hikayat Legenda	<p>-Kenik Berau Sanipah adalah seorang wanita cerdas, cantik dan berbudi luhur yang merupakan putri dari seorang raja yang terkenal sakti dan kaya raya, yaitu Ranga Batara sebagai pemimpin Kerajaan Sapinggan yang terletak di muara Sungai Suaran Kec. Sembaliung Kab. Berau.</p> <p>-Suatu saat Kerajaan Sapinggan diserang oleh armada angkatan laut yang sangat besar, sehingga pasukan Kerajaan Sapinggan kewalahan menghadapinya. Hal ini menyebabkan sang raja murka dan turun langsung ke medan pertempuran. Berkat kesaktiannya, beberapa armada musuh tenggelam dan sisanya melarikan diri. Terdapat 2 dari sejumlah armada yang tenggelam tersebut menjadi pulau yang kini dinamakan Pulau Ajung karena bentuknya menyerupai <i>ajung</i> (kapal).</p> <p>-Pada waktu yang lain, Kerajaan Sapinggan dilanda bencana, yaitu diserang oleh jutaan ikan julung-julung atau tembilang (jenis ikan berkepala runcing yang menyerupai tombak). Sang raja memerintahkan agar serangan tersebut dibendung oleh manusia sebagai pagar, sehingga banyak masyarakat yang menjadi korban. Melihat keadaan tersebut, Kenik Berau Sanipah memerintahkan menebang pohon-pohon pisang untuk dijadikan pagar, lalu ikan-ikan yang menancap di batang-batang pisang tersebut dengan mudah dapat dilumpuhkan. Namun hal ini membuat sang raja murka, karena khawatir kecerdasan putrinya berdampak negatif terhadap citranya sebagai pemimpin kerajaan. Kemudian dengan kesaktiannya pula, sang raja mengutuk putrinya menjadi batu. Kejadian ini menjadi jawaban atas keberadaan sebuah patung wanita telanjang di dekat lubang sarang burung yang bernama Luang Patallak, yang terletak di hulu Sungai Suaran Kab. Berau. Hingga saat ini, tiap orang yang melewati wilayah tersebut akan mendekati patung dan mohon doa restu agar diselamatkan selama perjalanan dan terhindar dari bahaya.</p>

No	Judul	Jenis	Sinopsis
9.	Lamin Talunsur	Mitos Legenda	<p>-<i>Lamin Talunsur</i> (rumah tenggelam), pada awalnya merupakan sebuah kampung di tepi Sungai Segah Kabupaten Berau. Kampung ini ditinggali oleh kelompok masyarakat yang masih memegang erat tradisi dan kepercayaan, termasuk pula menghindari <i>gali</i> (pantangan).</p> <p>-Pada suatu saat, dua orang anak dalam keadaan hidup. Ketika berada dalam kobaran api, ikan itu terus menggelepar dan kedua anak pun tertawa senang melihat penderitaan makhluk tak berdaya itu. Namun ikan tersebut secara perlahan bertambah besar hingga cukup kuat untuk melepaskan diri dari ikatan tali serta keluar dari kobaran api. Semakin besar ukuran ikan itu sampai gerakannya menyebabkan kampung terguncang (gempa). Kemudian ikan tersebut menceburkan diri ke sungai namun kampung itu terbawa turun dan akhirnya tenggelam ke dasar sungai bersama ikan.</p> <p>-Menurut kepercayaan masyarakat, anak tersebut telah <i>nyaruan</i> (melanggar pantangan) karena berani melakukan hal yang dilarang oleh adat. Oleh sebab itu, cerita ini sering diceritakan kepada anak-anak agar mereka tidak berani melakukan apapun yang dilarang oleh orang tua.</p>
10.	Baddil Kuning	Legenda Hikayat	<p>-<i>Baddil Kuning</i> (senapan berwarna kuning keemasan) merupakan benda pusaka yang membawa kedamaian dan kesejahteraan bagi Kesultanan Gunung Tabur Kab. Berau, sampai akhir masa kepemimpinan raja yang berkuasa pada saat itu.</p> <p>-Ditemukan oleh seseorang yang sedang mendayung perahunya di Sungai Segah Kab. Berau. Benda tersebut dianggap keramat dan sakti karena ditemukan dalam keadaan mengapung dan bergerak melawan arus air, padahal terbuat dari logam. Karena kesaktiannya, hingga banyak kerajaan lain yang ingin merebutnya. Pada suatu saat Kesultanan Gunung Tabur diserang oleh bangsa pelaut dan mereka berhasil membawa <i>Baddil Kuning</i> sekaligus menawan Raja Gunung Tabur. Hal ini terjadi karena sang raja sengaja tidak melawan agar rakyatnya tidak menjadi korban dan memilih untuk ikut ditawan bersama <i>Baddil Kuning</i>. Sesampainya di wilayah lawan, benda keramat tersebut ternyata akan dilelang. Mendengar kabar ini, Raja Gunung Tabur menjadi marah dan mengacaukan acara lelang tersebut dengan merusak segala benda-benda dan bangunan fisik yang ada disekitar tempat pelelangan, termasuk mencabut tiang Masjid kerajaan hingga Masjid menjadi miring dan melemparkan meriam-meriam kerajaan dengan tiang tersebut. Menyaksikan kekuatan dan kesaktian sang raja, maka bangsa pelaut pun menjadi takut dan mengajukan perdamaian. Akhirnya sang raja dipulangkan bersama <i>Baddil Kuning</i>.</p> <p>-Sampai saat ini, kuburan sang baginda masih terpelihara dan dianggap keramat bagi masyarakat.</p>
11.	Ranggam Tutup Burung Keramat	Mitos	<p>-Pada suatu saat, di pedalaman Kalimantan terjadi krisis ekonomi yang disebabkan produksi bahan makanan jauh berkurang. Oleh sebab itu bangsa binatang mengadakan rapat yang dipimpin oleh pelanduk dan dihadiri oleh beberapa ahli. Menurut ahli nujum (dukun) berdasarkan ilmu kebatinan, untuk mengakhiri masa krisis tersebut ialah dengan mendatangkan seekor burung keramat. Cara mendapatkannya yaitu dengan mengambil telurnya dan mengerami telur tersebut hingga menetas dengan sendirinya. Pada pelaksanaannya, yang berperan dalam melakukan misi tersebut adalah kupu-kupu, tupai dan burung ketinjau/murai. Akhirnya setelah telur menetas dan burung keramat tersebut dapat berkicau, maka sejak itu tanaman menjadi subur dan krisis ekonomi pun berakhir.</p> <p>-Kupu – kupu bersedia mengambil telur karena ia diperbolehkan menjadi pihak pertama yang mencicipi tanaman jika krisis sudah berakhir. Tupai bersedia mengantar telur ke atas pohon untuk dierami karena ia diperbolehkan menjadi pihak kedua yang mencicipi tanaman jika krisis sudah berakhir. Itulah sebabnya mengapa hingga saat ini kupu – kupulah yang pertama mencicipi bunga lalu tupai yang memakan buahnya. Sedangkan burung ketinjau/murai yang berperan mengerami telur tersebut selama berbulan-bulan, menyebabkan kakinya menjadi</p>

No	Judul	Jenis	Sinopsis
			pincang. Itulah sebabnya mengapa hingga saat ini, burung ketinjau/murai berjalan dengan cara melompat-lompat. -Burung keramat tersebut bernama Ranggung Tutup (burung perkutut), merupakan nama jenis burung yang dianggap keramat dalam hal mendatangkan kesuburan pada tanaman. Kepercayaan ini kemudian diwujudkan dalam bentuk upacara adat Ranggung Tutup yang dilaksanakan pada saat selesai masa panen, sebagai peresmian bahwa semua padi yang telah dihasilkan (menurut adat) boleh untuk di konsumsi.
12.	Raden Baroh	Hikayat	-Raden Baroh adalah pemimpin Kerajaan di Muara Pahu Kab. Kutai Kertanegara. Pada suatu saat, Raden Baroh ingin merenovasi <i>lamin</i> yang menjadi istananya, sehingga seluruh rakyat diperintahkan untuk ikut serta dalam pembangunan tersebut. Namun satu orang yang bernama Ayus meminta izin untuk menunaikan urusan pribadinya terlebih dahulu, sehingga upacara sebelum mendirikan lamin ditunda sampai waktu yang disepakati oleh Ayus. Namun hingga waktu tersebut, Ayus belum juga kembali, sehingga upacara segera dilakukan tanpa kehadiran Ayus. Ketika Ayus telah tiba, upacara tersebut telah selesai sehingga Ayus menjadi marah karena merasa tidak dihargai. Untuk melampiaskannya, maka Ayus menculik anak tunggal Raden Baroh, mambunuhnya dan melarikan diri hingga pasukan Raden Baroh tidak dapat menemukannya. Mengetahui kenyataan bahwa penerus satu-satunya telah tiada, maka Raden Baroh jatuh sakit. Pada akhirnya Kerajaan Raden Baroh di Muara Pahu menyerahkan kekuasaannya kepada Kerajaan Kutai yang pada saat itu dipimpin oleh Maharaja Sakti. Setelah urusan serah terima kekuasaan selesai dilakukan, akhirnya Raden Baroh meninggal dengan tenang.

Sumber : Taman Budaya Kalimantan Timur, 2000

• Puisi

Puisi adalah hasil karya seni sastra berupa rangkaian kata-kata yang memiliki makna tertentu sesuai dengan tema yang diangkat, serta mengandung unsur keindahan/seni. Pada konteks adat budaya Kalimantan Timur, puisi tidak hanya berupa rangkaian kata-kata sebagai ungkapan perasaan sang seniman, namun puisi juga memiliki fungsi dan peran tertentu, dibacakan pada saat-saat tertentu dengan metode atau mekanisme penyampaian atau upacara adat/ritual yang tertentu pula. Adapun beberapa puisi yang terdapat di Propinsi Kalimantan Timur adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.7 Jenis Puisi di Kalimantan Timur**

No	Judul	Substansi	Mekanisme/Metode Pembacaan
1	Badiwa	Berisi kalimat-kalimat berupa doa kepada dewa-dewi	-Dibacakan pada saat upacara-upacara adat yang ditujukan/dipersembahkan kepada dewa-dewi, sebagai bentuk pemujaan dan permohonan agar diberi keberkahan dan dihindari dari segala bentuk bencana.
2	Gandam Baras	Bertema sosial, bercerita tentang manusia dengan berbagai karakternya, serta dihubungkan dengan kemiskinan	-Dibacakan pada saat upacara-upacara adat yang bersifat perayaan seperti upacara selamatan dan upacara pernikahan.
3	Putar Alam	Bercerita tentang keindahan alam semesta dan berupa ungkapan syukur.	-Dibacakan pada saat upacara-upacara adat yang berhubungan dengan alam sekitar, seperti upacara sebelum musim tanam dan upacara setelah panen.

Sumber : Taman Budaya Kalimantan Timur, 2000



- Saluka

Saluka adalah suatu bentuk seni sastra berupa kalimat yang konotatif, yaitu tidak langsung mengenai sasaran, namun memiliki makna tertentu sesuai dengan kondisi yang mengiringi, serta mengandung unsur sindiran kepada pihak tertentu yang menjadi sasaran. Saluka tidak memiliki batasan kalimat seperti halnya puisi, karang-karangan ataupun pantun yang biasanya terdiri dari empat baris dan harus bersajak. Kalimat ungkapan berupa saluka dapat diucapkan dengan dua cara, yaitu :

- Pengungkapan langsung kepada sasaran,
- Pengungkapan kepada pihak lain terlebih dahulu, namun akan diperdengarkan kepada pihak sasaran agar merasa tersindir.

Berdasarkan definisinya, maka bentuk seni sastra saluka berkaitan erat dengan komunikasi antar manusia, baik itu dalam hubungan pergaulan, hubungan bisnis maupun hubungan keluarga. Pada kondisi tertentu, jika hubungan yang dimaksud mengalami kesenjangan karena suatu masalah dan karena tidak adanya keterbukaan antar pihak, maka saluka dapat menjadi kalimat pembuka percakapan yang lebih efektif dan produktif daripada kalimat yang bersifat langsung (denotatif).

- Karang - karangan

Seni sastra karang – karangan adalah suatu bentuk seni sastra yang berupa kumpulan paragraf yang tiap paragrafnya terdiri dari empat baris kalimat bersajak dan isinya saling berhubungan. Karang – karangan digunakan pada penyelenggaraan sebuah acara dan dibacakan oleh pembawa acara. Karang – karangan dibacakan pada saat pembukaan acara, jeda antar kegiatan dan penutup acara. Adapun hal-hal yang menjadi isi dari seni sastra karang – karangan adalah sebagai berikut :

- Ringkasan mengenai proses kegiatan (acara) yang akan berlangsung,
- Ungkapan pujian dan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu keberlangsungan acara tersebut,
- Doa dan harapan yang ingin dicapai atas keberlangsungan acara tersebut.

Bagi pihak-pihak yang disebutkan namanya dalam kalimat karang – karangan, akan maju dan memberikan tips kepada pembaca. Inilah cara mereka menghargai pihak pembuat dan pembaca karang – karangan tersebut.

- Pantun

Pantun adalah suatu bentuk seni sastra berupa rangkaian kalimat bersajak yang terdiri dari dua bait, yaitu bait pembuka dan bait isi/inti dan tiap bait terdiri dari dua baris. Pantun bersifat lebih fleksibel daripada puisi, saluka ataupun karang-karangan, karena strukturnya yang lebih singkat dan penggunaannya pun dapat dilakukan pada saat kapan saja. Oleh sebab itu, terdapat penggolongan beberapa jenis pantun berdasarkan isinya, yaitu :

- Pantun nasehat, digunakan oleh orang tua kepada anaknya yang berisi pesan-pesan terkait dengan etika dan norma kesopanan,
- Pantun dagang, digunakan sebagai pembuka ataupun penutup pertemuan bisnis.
- Pantun pergaulan, digunakan oleh muda-mudi dalam bercengkrama ataupun untuk merayu pasangan,
- Pantun nasib, digunakan pada saat baru bertemu seseorang ataupun hendak berpisah,
- Pantun agama, digunakan untuk saling mengingatkan tentang ajaran agama.

Setiap komponen bahasa (seni sastra) akan direncanakan untuk diangkat menjadi daya tarik wisata. Namun agar lebih obyektif, maka akan dilakukan penyeleksian oleh masyarakat Kota Samarinda. Masyarakat akan memilih, jenis-jenis cerita rakyat dan seni sastra mana saja yang layak atau penting untuk diangkat menjadi daya tarik wisata. Hasil pilihan masyarakat dapat dilihat pada pembahasan selanjutnya (sub bab 4.3.2.3).

#### 4.2.2.4 Kesenian

Pada bagian kesenian, akan dibahas mengenai segala bentuk hasil karya seni budaya sebagai bentuk nyata dari kemampuan merasa yang dianugerahkan kepada masyarakat Propinsi Kalimantan Timur. Kesenian yang dimaksud akan lebih mengarah pada nilai-nilai keindahan atau estetika. Adapun bentuk-bentuk kesenian yang terdapat di Kalimantan Timur dapat dikategorikan menjadi sebagai berikut :

- Seni tari

Seni tari adalah bentuk nyata hasil karya seni yang diwujudkan dalam gerakan tubuh yang membentuk pola tertentu dan setiap gerakan yang dilakukan memiliki makna tersendiri. Oleh sebab itu, setiap tarian pada akhirnya akan membentuk cerita tertentu, sehingga bagi yang menyaksikan akan dapat memahami mengapa tarian tersebut dapat tercipta. Dengan

kata lain, seni tari merupakan dongeng yang diceritakan dalam bentuk gerakan tubuh. Seni tari merupakan bentuk kesenian yang paling mudah dijumpai. Hingga saat ini pun, seni tari menjadi alat yang paling efektif untuk menunjukkan eksistensi budaya adat/daerah. Beragam pula kegiatan yang dilakukan pemerintah daerah untuk menyelenggarakan pertunjukan seni tari. Berdasarkan fungsinya, seni tari yang terdapat di Propinsi Kalimantan Timur dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu :

- Sebagai metode pemujaan kepada arwah nenek moyang yang diwujudkan dalam bentuk upacara adat yang bersifat pemujaan,
- Sebagai satu cara bagi rakyat dalam menyalurkan rasa gembira dan bahagia yang diwujudkan dalam pergaulan maupun upacara adat yang bersifat perayaan.
- Sebagai wadah bagi para pria untuk menunjukkan besarnya jiwa kepahlawanan yang dimilikinya, namun hal ini hanya bersifat penekanan. Jiwa kepahlawanan yang sesungguhnya adalah dengan menunjukkan ketangguhan dalam medan peperangan.

Beragam bentuk gerakan-gerakan pada setiap tarian lahir secara naluriah, namun beberapa diantaranya merupakan hasil akulturasi kebudayaan pendatang dan kebudayaan asli. Adapun beberapa jenis tarian dan fungsinya dapat dilihat pada tabel 4.8.

**Tabel 4.8 Seni Tari Kalimantan Timur**

No	Nama	Kostum Penari	Alat Musik	Deskripsi
1	Tari Gong dan Kancet Pepatai	-Pria mengenakan <i>topeng, sigep, besunung, seleng, abet, tabit, belat, bajeng dan kelembit.</i> -Wanita mengenakan <i>tangep, belaong, oleng, sapai, kuwao, dan leku sulao.</i>	- 1 buah <i>sampe</i> - 1 buah <i>prahi</i> - 1 buah <i>gening</i>	-Bercerita tentang pertarungan dua orang pemuda dalam upaya mendapatkan cinta seorang putri
2	Tari Leleng	-Pria mengenakan <i>bluko, neo kini, besunung, seleng, abet, tabit dan belat.</i> -Wanita mengenakan <i>jena, belaong, oleng, sapai, kuwao, leku sulao, anggo dan kirip.</i>	- 1 buah <i>sampe</i> - 1 buah <i>prahi</i> - 1 buah <i>gening</i>	-Mengisahkan pelarian seorang putri yang enggan dijodohkan dengan pemuda yang tidak dicintainya
3	Tari Enggang Terbang	-Pria mengenakan <i>bluko, sigep, besunung, seleng, abet, tabit dan belat.</i> -Wanita mengenakan <i>tangep, belaong, oleng, sapai, kuwao, leku sulao, anggo dan kirip.</i>	- 1 buah <i>sampe</i> - 1 buah <i>prahi</i> - 1 buah <i>gening</i>	-Menceritakan kehidupan seekor burung enggang
4	Tari Hudog	-Seluruh penari mengenakan topeng-topeng dengan motif/bentuk yang bervariasi, serta daun-daun pisang yang dirobek dan dikaitkan pada seluruh badan.	- 1 buah <i>gening</i>	-Merupakan tarian pengusir setan, hantu dan hama perusak tanaman
5	Tari Pecuk-pecuk Kina	-Pria mengenakan <i>topeng, sigep, besunung, seleng, abet, tabit dan belat.</i>	- 1 buah <i>sampe</i> - 1 buah <i>prahi</i> - 1 buah <i>gening</i>	-Bercerita tentang perjalanan panjang suku Dayak Kenyah

No	Nama	Kostum Penari	Alat Musik	Deskripsi
		-Wanita mengenakan <i>tangep, belaong, oleng, sapai, kuwao, leku sulao, anggo dan kirip.</i>		
6	Tari Datun	-Pria mengenakan <i>bluko, neo kini, besunung, seleng, abet, tabit dan belat.</i> -Wanita mengenakan <i>jena, sabau, oleng, sapai, kuwao, leku sulao, anggo dan kirip.</i>	- 1 buah <i>sampe</i> - 1 buah <i>prahi</i> - 1 buah <i>gening</i>	-Berserita tentang sepasang pemuda-pemudi yang memadu janji untuk menikah
7	Tari Gantar	-Pria mengenakan <i>destar, abet, oleng, buting, bajeng dan belat.</i> -Wanita mengenakan <i>lavung, oleng, kuwao, buting dan belaong.</i>	- 1 buah <i>klentangan</i> - 3 buah <i>sukatn</i> - 3 buah <i>lesung</i> - 3 buah <i>pamole'</i> - 1 buah <i>gimar</i> - 1 buah <i>prahi</i> - 1 buah <i>tuukng tuat</i>	-Merupakan tarian pemujaan kepada dewa-dewi
8	Tari Belian	-Seluruh penari mengenakan <i>destar, tudak asoq, buting dan basung.</i>	- 1 buah <i>klentangan</i> - 1 buah <i>sukatn</i> - 1 buah <i>lesung</i> - 1 buah <i>pamole'</i> - 1 buah <i>gimar</i> - 1 buah <i>prahi</i>	-Merupakan tarian untuk mengobati orang yang sakit
9	Tari Jiak	-Seluruh penari mengenakan <i>tangep, kuwa dan kirip.</i>	- 1 buah <i>gimar</i> - 1 buah <i>sukatn</i>	-Merupakan tarian sebagai ungkapan syukur pada saat setelah panen
10	Tari Jepen	-Pria mengenakan <i>bolang, teluk belanga dan sarung melayu.</i> -Wanita mengenakan <i>kembang goyang, baju cina, sakai dan selendang melayu.</i>	- 1 buah gambus - 1 buah ketipung - 1 buah gendang	-Merupakan tarian pergaulan muda-mudi
11	Tari Jepen Tungku	-Pria mengenakan <i>bolang, teluk belanga dan sarung melayu.</i> -Wanita mengenakan <i>kembang goyang, baju cina, sakai dan selendang melayu.</i>	- 1 buah gambus - 1 buah ketipung - 1 buah gendang	-Merupakan tarian pada acara pernikahan
12	Tari Kanjar dan Ganjur	-Pria mengenakan <i>bolang, miskat dan kaos kaki putih panjang sampai lutut serta memegang tongkat.</i> -Wanita mengenakan <i>kembang goyang, ta'wa, sakai, manset tangan putih dan kaos kaki putih serta memegang kipas.</i>	- 1 buah bonang - 1 buah kencong - 1 buah saron - 1 buah gambang - 1 buah gendang - 1 buah gong besar - 1 buah gong kecil	-Merupakan tarian khas pada upacara Erau di Kerajaan Kutai
13	Tari Ronggeng	-Pria mengenakan <i>bolang, miskat dan selendang.</i> -Wanita mengenakan <i>kembang goyang, ta'wa, sakai dan selendang.</i>	- 1 buah gambus - 1 buah ketipung	-Merupakan tarian ketika menyambut kehadiran tamu agung

Sumber : Taman Budaya Kalimantan Timur, 2000

Penjelasan lebih rinci mengenai kostum penari dan peralatan pendukung akan di paparkan pada bagian selanjutnya (seni musik dan pakaian adat).

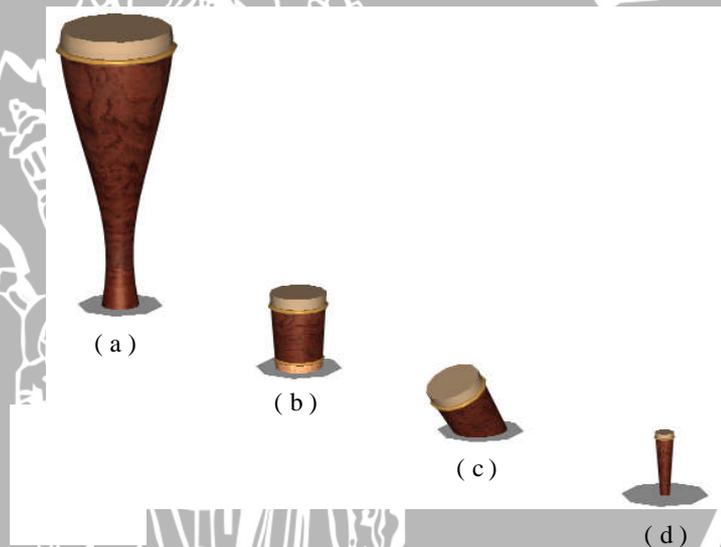
- Seni musik

Seni musik merupakan bentuk nyata hasil karya seni yang diwujudkan dalam bentuk alunan nada dengan pola tertentu yang pada umumnya menghasilkan lagu daerah. Namun khusus di Propinsi Kalimantan Timur, seni musik hanya digunakan sebagai pengiring suatu tarian. Pada laporan ini akan dibahas hanya sebatas alat-alat musik yang diciptakan oleh masyarakat Kalimantan Timur dan menjadi benda peninggalan budaya yang masih digunakan hingga saat ini. Adapun alat-alat musik yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- *Gemer*, merupakan alat musik pukul yang terbuat dari batang kayu berlubang dan pada ujungnya ditutup dengan kulit binatang. Terdapat 4 jenis *gemer* yang dibedakan berdasarkan bentuk dan ukurannya, yaitu *prahi*, *gimar*, *tuukng tuat* dan *pampong*. *Gemer* dimainkan dengan cara dipukul dengan tangan sehingga dapat menghasilkan pola irama tertentu. *Gemer* digunakan sebagai alat pendukung pengiring upacara dan tarian daerah.

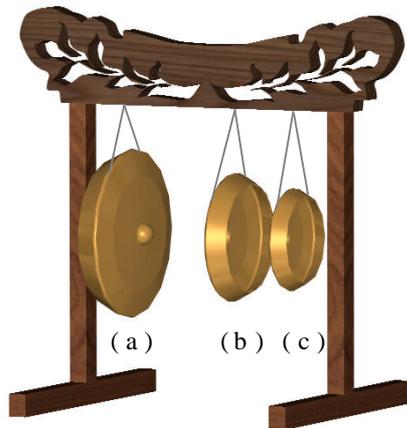
Ket :

- ( a ) Gambar *prahi*
- ( b ) Gambar *gimar*
- ( c ) Gambar *tuukng tuat*
- ( d ) Gambar *pampong*



Gambar 4.8 Gambar *gemer*.

- *Gening*, merupakan alat musik pukul berbahan dasar logam (perunggu) berbentuk lingkaran dengan tonjolan pada bagian tengahnya. Terdapat 3 jenis *gening* yang dibedakan berdasarkan ukurannya, yaitu *sukatn*, *lesung* dan *pamole*. *Gening* diletakkan tergantung pada tempat yang terbuat dari kayu dan dibunyikan dengan cara dipukul menggunakan sebuah batang kayu yang terpisah. *Gening* digunakan sebagai alat pendukung pengiring upacara dan tarian daerah, dikombinasikan dengan *jatung utang*.



Ket :  
 ( a ) Gambar *pamole'*  
 ( b ) Gambar *lesung*  
 ( c ) Gambar *sukatan*

**Gambar 4.9** Gambar *gening*.

- *Jatung Utang*, merupakan alat musik pukul yang terdiri dari 6 buah lempengan kayu dan diikat dengan tali. Tiap lempengan kayu yang tersusun tersebut memiliki nada tersendiri. Cara memainkannya adalah dengan cara dipukul menggunakan 2 buah batang kayu yang terpisah, sehingga kedua tangan (kanan dan kiri) berfungsi aktif. *Jatung Utang* digunakan sebagai alat pendukung pengiring upacara adat dan tarian daerah.



**Gambar 4.10** Gambar *jatung utang*.

- *Klentangan*, merupakan alat musik pukul yang terdiri dari 6 buah gong kecil berbahan dasar logam (perunggu) dan diletakkan secara berurutan pada sebuah tempat yang terbuat dari kayu. Tiap gong kecil yang tersusun tersebut memiliki nada tersendiri baik nada mayor maupun minor. Cara memainkannya adalah dengan cara dipukul menggunakan 2 buah batang kayu yang terpisah, sehingga kedua tangan (kanan dan kiri) berperan aktif. *Klentangan* digunakan sebagai alat pendukung pengiring upacara adat dan tarian daerah.



Gambar 4.11 Gambar *klentangan*.

- *Sampe*, merupakan alat musik petik berbahan dasar kayu yang memiliki 3 - 4 senar. Tiap senar berbahan dasar pohon aren dengan nada dasar yang berbeda untuk masing-masing senar. Panjang *sampe* adalah 1,25 m dan lebarnya 15 – 30 cm. Pada bagian kepala *sampe*, dihiasi dengan ukiran khas dayak. *Sampe* merupakan alat musik yang paling sering digunakan, baik dalam mengiringi tarian-tarian daerah ataupun hanya untuk mengisi waktu luang sehari – hari.



Gambar 4.12 Gambar *sampe*.

- *Uding*, adalah suatu alat musik pukul yang terbuat dari batang bambu berdiameter 2 – 3 cm dengan panjang 20 cm dan memiliki rongga yang berisi sebuah biji kayu pada bagian ujungnya. Cara memainkannya adalah dengan mendekatkannya ke dalam rongga mulut,

kemudian dipukul/disentil dengan jari untuk menghasilkan nada. Variasi tinggi rendahnya nada yang dihasilkan adalah dengan memainkan / menggerakkan rongga mulut sehingga tercipta nada yang diinginkan. Uding digunakan sebagai variasi bunyi sehingga menghasilkan aransemen musik yang lebih meriah.



Penampang melintang

**Gambar 4.13 Gambar uding.**

- *Suliikng*, merupakan alat musik tiup berbahan dasar batang bambu yang diberi lubang-lubang. Tiap lubang tersebut dapat menghasilkan nada yang berbeda. Terdapat 4 jenis *suliikng* yang dibedakan berdasarkan bentuk dan ukurannya, yaitu *serupaai*, *suliikng dewa*, *kelalii* dan *tompong*. *Suliikng* dimainkan dengan cara ditiup sambil menutup salah satu / beberapa lubang dengan jari-jari tangan sehingga menghasilkan alunan nada dengan pola tertentu. *Suliikng* juga digunakan sebagai alat pendukung pengiring upacara dan tarian daerah.



Ket :

- (a) Gambar *serupaai*
- (b) Gambar *suliikng dewa*
- (c) Gambar *kelalii*
- (d) Gambar *tompong*

**Gambar 4.14 Gambar suliikng.**

- **Pakaian adat**

Pakaian adat merupakan bentuk nyata hasil karya seni yang diwujudkan dalam bentuk benda-benda yang melekat pada tubuh, baik hanya sebagai pelindung tubuh ketika menjalani kehidupan sehari-hari maupun sebagai hiasan yang hanya digunakan pada pada momen – momen tertentu. Pada laporan ini akan dibahas hanya sebatas nama dan deskripsi tentang masing-masing komponen pada setiap pakaian adat yang diciptakan oleh masyarakat Kalimantan Timur dan menjadi benda peninggalan budaya hingga saat ini. Adapun komponen-komponen pakaian adat yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- *Abet*, adalah cawat yang terbuat dari kulit kayu dan berwarna hitam.
- *Anggo*, adalah cincin yang terbuat dari logam perak.
- *Bajeng*, adalah istilah untuk mandau dan perlengkapannya.
- *Baju cina*, adalah baju berlengan panjang dengan kerah tertutup dan terdapat sulaman bermotif bunga pada bagian siku.
- *Basung*, adalah baju berupa rok panjang yang terbuat dari kain berwarna-warni yang disusun teratur.
- *Belaong*, adalah anting-anting yang terbuat dari logam berbentuk lingkaran dan digunakan dalam jumlah banyak hingga telinga menjadi panjang. *Belaong* inilah yang menjadi simbol kecantikan para wanita.
- *Belat*, adalah kaos kaki yang terbuat dari rotan yang diserut kecil-kecil lalu dianyam dan dililitkan pada kaki bagian bawah lutut sampai diatas mata kaki.
- *Besunung*, adalah baju yang terbuat dari kulit harimau/kambing serta dihiasi bulu ekor burung enggang yang dibelah dua dan kancing yang terbuat dari batu putih.
- *Bluko*, adalah topi yang terbuat dari anyaman rotan dan dihiasi manik-manik berbentuk ukiran halus, bulu-bulu harimau atau kambing, bulu-bulu burung enggang dan tulang-tulang yang diukir.
- *Bolang*, adalah ikat kepala dari tiga helai kain berbeda warna yang dikuncir.
- *Buting*, adalah gelang yang terbuat dari logam/kuningan.
- *Destar*, adalah ikat kepala yang terbuat dari daun-daun kelapa muda.
- *Jena*, adalah topi yang terbuat dari anyaman rotan/pandan dan pada bagian atasnya tidak tertutup serta dihiasi manik-manik dan logam.

- *Kelembit*, adalah perisai yang terbuat dari kayu yang ringan dan kuat serta dihiasi dengan ukiran pada bagian luarnya.
- *Kembang goyang*, adalah hiasan rambut berupa sanggul yang dihiasi dengan beberapa tangkai bunga hidup.
- *Kirip*, adalah hiasan berupa bulu-bulu burung enggang yang diletakkan pada sela-sela jari dan hanya dikenakan oleh penari wanita.
- *Kuwao*, adalah kain sarung berwarna hitam yang dihiasi susunan uang logam jaman dahulu dan manik-manik yang membentuk ukiran tertentu.
- *Lavung*, adalah ikat kepala yang dihiasi manik-manik yang membentuk ukiran, taring binatang dan bulu burung enggang.
- *Leku kesun*, adalah gelang yang terbuat dari gading gajah yang dipotong-potong lalu disusun bertingkat menurut ukurannya.
- *Leku sulao*, adalah gelang yang terbuat dari tulang ikan laut.
- *Miskat*, adalah pakaian yang terdiri dari baju dan celana. Baju lengan panjang bermotif dan berwarna gelap dengan kerah tertutup serta terdapat lembaran tambahan pada bagian dada hingga perut. Celana pendek polos selutut dan terdapat hiasan pada bagian ujungnya.
- *Neo kini*, adalah anting-anting yang terbuat dari ukiran logam/kuningan.
- *Oleng*, adalah kalung yang terbuat dari manik-manik berukuran mini dan pada bagian tengahnya dihiasi sebuah manik berukuran besar.
- *Sabau*, adalah tindik yang terbuat dari gigi/taring harimau dan dipasangkan pada bagian atas telinga.
- *Sakai*, adalah sarung bermotif batik kutai.
- *Sapai*, adalah baju yang terbuat dari kain beludru tanpa lengan berwarna hitam dan dihiasi susunan uang logam jaman dahulu serta manik-manik yang membentuk ukiran.
- *Sarung melayu*, adalah sarung yang dililitkan pada pinggang.
- *Selendang melayu*, adalah selendang yang dililitkan pada pinggang.
- *Seleng*, adalah gelang yang terbuat dari kayu benggeris yang diraut lalu direndam dalam lumpur selama beberapa hari agar menjadi hitam dan mengkilat.
- *Sigep*, adalah anting-anting yang terbuat dari ukiran kepala burung enggang.
- *Ta'wa*, adalah baju berlengan panjang dengan kerah tertutup dan terdapat lembaran tambahan pada bagian dada hingga perut.

- *Tabit*, adalah alas duduk yang diikatkan dipinggang, terbuat dari anyaman rotan atau kulit kijang/rusa/harimau/beruang dan diberi ukiran.
- *Tangep*, adalah topi yang terbuat dari anyaman rotan dilapisi kain dan pada bagian ujungnya dihiasi bulu burung enggang.
- *Teluk belanga*, adalah pakaian yang terdiri dari baju dan celana. Baju polos lengan panjang berwarna terang dengan kerah tertutup. Celana panjang polos berwarna terang.
- *Topeng*, adalah topi yang digunakan untuk berjalan dihutan untuk melindungi kepala dari jatuhnya dahan atau ranting pohon.
- *Tudak asoq*, tato yang berbahan dasar kapur sirih dan digambarkan pada wajah, leher, dada dan lengan.

- **Seni pahat**

Seni pahat adalah bentuk nyata hasil karya seni berupa keahlian dalam mengolah batang pohon menjadi topeng dan patung dengan motif tertentu sesuai dengan kebutuhan dan dipengaruhi oleh perasaan/suasana hati sang pengrajin/pemahat. Oleh sebab itu, bentuk motif/desain dan ukuran setiap topeng dan patung dapat berbeda-beda serta memiliki makna tertentu. Topeng merupakan alat kelengkapan upacara adat yang digunakan sebagai penutup muka pada saat menari dalam upacara adat tertentu, khususnya upacara adat *Hudoq*, sehingga sering dinamakan Topeng *Hudoq*. Sedangkan fungsi patung antara lain :

- Patung sebagai jimat, yaitu berupa patung - patung berukuran mini yang dirangkai hingga berbentuk menyerupai sebuah kalung yang disebut *granggik*. Jimat *granggik* dipercaya dapat melindungi diri dari segala bentuk penyakit, meramal penyakit dan bahkan dapat digunakan untuk membuat orang lain menjadi sakit.
- Patung sebagai kelengkapan upacara adat yang biasa disebut *puyog aran*, yaitu berupa patung - patung berukuran kecil dengan diameter 5 cm dan tinggi 40 cm. Patung - patung tersebut digunakan sebagai hiasan dan diletakkan pada tiap sisi bangunan tempat penyelenggaraan upacara adat. Hal ini dimaksudkan bahwa patung-patung tersebut dianggap sebagai penjaga bangunan tempat penyelenggaraan upacara adat.
- Patung sebagai alat upacara adat, yaitu berupa patung - patung berukuran besar dengan diameter  $\frac{1}{2} - 1$  m, tinggi 3 - 4 m dan ditancapkan ke dalam tanah sejauh 1 m. Patung - patung ini digunakan sebagai alat pemujaan terhadap roh nenek moyang.

- Patung sebagai tanda yang biasa disebut *jin juhan*, yaitu berupa patung-patung berukuran besar dengan diameter 1 - 1½ m, tinggi 6 – 11 m dan ditancapkan ke dalam tanah sejauh 2 m. Patung – patung jenis ini digunakan sebagai tanda atau peringatan pendirian suatu desa/kampung dan juga sebagai tanda perbatasan desa/kampung.
- Patung sebagai tiang *lamin* (rumah panjang) yang biasa disebut *jeheq belereq*, berupa tiang *lamin* yang dipahat dengan desain khusus yaitu berbentuk anjing melambangkan roh halus yang dipercaya berperan sebagai penjaga *lamin*. Ukuran tiang lamin yaitu berdiameter 0,5 m dan tinggi 4 – 5 m. Fungsi utama tiang-tiang tersebut adalah untuk menyangga atap pada bagian serambi karena tidak ber dinding.

- Seni lukis

Seni lukis adalah bentuk nyata hasil karya seni berupa keahlian dalam membuat garis-garis dengan pola tertentu hingga membentuk sebuah lukisan pada bidang datar (dua dimensi), seperti lempengan kayu, lembaran daun ataupun pada anyaman rotan. Bahan pewarna yang digunakan berasal dari alam, seperti endapan kayu sepong untuk warna merah, umbi kunyit untuk warna kuning, kapur sirih untuk warna putih dan kunyit dicampur dengan kapur sirih untuk warna jingga.

Jenis-jenis pola yang digunakan pada lukisan yaitu berupa garis-garis geometris bersilang (seperti tanda kali), unsur tumbuh-tumbuhan, unsur hewan, unsur bentang alam dan bentuk roh-roh halus yang digambarkan dalam wujud manusia dengan penekanan pada karakter tertentu sesuai kemampuan imajinasi sang pelukis.

Berdasarkan fungsinya, hasil-hasil karya lukisan digolongkan menjadi 3, yaitu :

- Lukisan yang berhubungan dengan upacara adat, seperti gambar *nayu* (roh), gambar *bentelah* (hantu), gambar *kamuk* (binatang biawak), *beleekng* (binatang kadal).
- Lukisan yang berhubungan dengan kehidupan manusia, seperti gambar yang bercerita tentang *gentalawin* (batangan sungai sakti) dan gambar yang bercerita tentang monyet penjelmaan manusia.
- Lukisan tanpa tema tertentu yang digunakan sebagai hiasan, seperti raja pengalah (benalu), *engka* (orang fakir) dan *kalung* (motif ukiran).

- Seni drama

Seni drama adalah suatu bentuk kesenian yang diwujudkan dalam sebuah kegiatan/acara berupa pertunjukan langsung (*live show*). Tujuan utama penyelenggaraan drama adalah untuk menghibur masyarakat, namun juga terdapat pesan moral yang disampaikan secara tersirat melalui isi cerita dan karakter pelakon dari penyelenggaraan drama tersebut.

Berdasarkan isi ceritanya, seni drama digolongkan menjadi 3 jenis, yaitu :

- *Mamanda*, merupakan seni drama pementasan yang bercerita tentang kehidupan kerajaan.
- *Bemamai*, merupakan suatu bentuk drama yang berisi pendidikan moral tentang kehidupan masyarakat sehari-hari, namun menggunakan metode penyampaian dialog yang khusus yaitu dengan menggerutu, marah, membentak dan semacamnya.
- *Ngapeh*, merupakan seni drama sederhana karena setiap pelakonya hanya bercerita.

Setiap komponen kesenian yang meliputi seni tari, seni musik, seni pahat, seni lukis dan seni drama akan direncanakan untuk diangkat menjadi daya tarik wisata. Namun agar lebih obyektif, maka akan dilakukan penyeleksian oleh masyarakat Kota Samarinda. Masyarakat akan memilih, jenis-jenis kesenian mana saja yang layak atau penting untuk diangkat menjadi daya tarik wisata. Jenis-jenis kesenian yang akan dipilih oleh masyarakat adalah sebagai berikut :

- Seni tari, meliputi jenis Tari Gong dan Kancet Pepatai, Leleng, Enggang Terbang, Hudog, Pecuk-pecuk Kina, Datun, Gantar, Belian, Jiak, Jepen, Jepen Tungku, Kanjar dan Ganjur serta Tari Ronggeng. Komponen seni tari sekaligus mencakup komponen pakaian adat.
- Seni musik, meliputi alat musik *Sampe* (petik), *Jatung Utang* (pukul), *Gening* (gong), *Uding* (pukul) *Klentangan* (pukul), *Gemer* (gendang) dan *Suliking* (seruling).
- Seni pahat, meliputi jenis patung *Puyog Aran*, *Jin Juhan*, *Jeheq Belereq* dan topeng *Hudoq*.
- Seni lukis, meliputi gambar *Nayu* (roh), *Bentelah* (hantu), *Kamuk* (biawak), *Beleengk* (kadal), *Gentalawin* (batangan sungai sakti), monyet jelmaan manusia, Raja Pengalah (benalu), *Engkapa* (semacam fakir) dan *Kalung* (ukiran).
- Seni drama, meliputi *Mamanda*, *Bemamai* dan *Ngapeh*.

Poin-poin tersebut akan dimuat dalam kuisioner dan hasil pilihan masyarakat dapat dilihat pada pembahasan selanjutnya (sub bab 4.3.2.4).

#### 4.2.2.5 Sistem teknologi dan peralatan

Sistem teknologi dan peralatan yang dimaksud adalah segala hasil karya masyarakat dalam menciptakan atau membuat benda-benda (peralatan) yang digunakan baik untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari ataupun yang digunakan sebagai barang dagangan. Setiap daerah memiliki kecenderungan tertentu dalam menciptakan peralatan yang dimaksud, sehingga beberapa daerah menjadi terkenal karena barang yang dihasilkan dari daerah tersebut terdistribusi secara luas dan digunakan oleh masyarakat pada daerah lain. Adapun ragam peralatan yang dimaksud, antara lain :

• *Awiq/Anjat* (tas punggung)

*Awiq* merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengangkut segala sesuatu dalam berbagai aktivitas masyarakat. *Awiq* dikenakan pada punggung dan disangkutkan pada kedua bahu. *Awiq* berbahan dasar rotan dan kayu yang diolah dan dirangkai sesuai kebutuhan hingga menjadi bentuk tertentu. Menurut bentuk dan kegunaannya, *awiq* terdiri dari 5 jenis, yaitu :

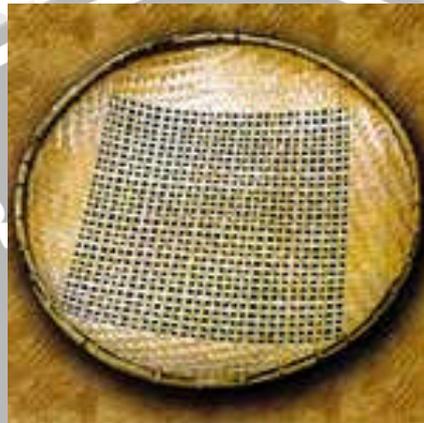
- *Kiang*, yaitu jenis *awiq* yang digunakan untuk bepergian jauh seperti koper/*travel bag*.
- *Gawakng*, yaitu jenis *awiq* yang digunakan untuk mengangkut barang-barang kasar seperti peralatan bertani.
- *Amoq*, yaitu jenis *awiq* yang digunakan untuk mengangkut padi.
- *Berangka*, yaitu jenis *awiq* yang digunakan untuk membawa kayu.
- *Warukng*, yaitu jenis *awiq* yang digunakan untuk membawa orang sakit.



Gambar 4.15 Gambar *awiq/anjat* (tas punggung).

- *Ayakan*

*Ayakan* adalah alat tradisional rumah tangga yang digunakan untuk menyaring (memisahkan beras dan dedak/kotoran pada butiran padi). *Ayakan* terbuat dari rotan merah yang diiris tipis dan dianyam hingga berbentuk parabola seperti kubah dengan diameter 25 cm dan tinggi 4 cm, lalu diberi bingkai yang terbuat dari rotan.



Gambar 4.16 Gambar *ayakan*.

- *Kelembit/Telabang* (perisai)

Perisai adalah alat pelindung tubuh dari serangan musuh yang digunakan ketika berperang. Perisai terbuat dari kayu yang kuat dan ringan yaitu kayu pelantan (pelai). Perisai berbentuk prisma dengan lebar 60 cm dan tinggi 1,5 m. Perisai terdiri dari dua bagian, yaitu bagian dalam yang menyerupai sisi bawah atap rumah dengan sebuah pegangan pada bagian tengahnya serta bagian luar yang menyerupai sisi atas atap rumah dengan dihiasi ukiran-ukiran khas daerah Kalimantan Timur.



Gambar 4.17 Gambar *kelembit/telabang* (perisai).

- *Nyiru* (tampi/tampah)

*Nyiru* adalah alat tradisional rumah tangga yang memiliki fungsi utama yaitu untuk *menampi* (memisahkan beras dan sekam pada butiran padi). Selain itu, *nyiru* juga dapat digunakan sebagai tempat untuk menjemur padi, kacang tanah, ikan asin dan bahan-bahan makanan lainnya. *Nyiru* terbuat dari *tuluh* (bambu diiris tipis) yang dianyam hingga berbentuk parabola seperti kubah dengan diameter 80 cm dan tinggi 10 cm, lalu diberi bingkai yang terbuat dari rotan.



Gambar 4.18 Gambar *nyiru* (tampi/tampah).

- *Seraung* (topi)

*Seraung* adalah alat pelindung tubuh dari panas/hujan yang digunakan petani/nelayan ketika bekerja dan dikenakan pada kepala seperti topi. *Seraung* terbuat dari daun pandan yang dianyam hingga berbentuk kerucut seperti payung dengan diameter 50 cm dan tinggi 12 cm. *Seraung* terdiri dari dua bagian, yaitu bagian dalam yang dilengkapi tempat kepala pada bagian tengahnya serta bagian luar yang dihiasi potongan-potongan kain.



Gambar 4.19 Gambar *seraung* (topi).

- *Sumpitan* (sumpit)

Sumpit adalah suatu alat/senjata yang digunakan untuk berburu dan berperang. Sumpit terdiri dari dua bagian yaitu batang sumpit dan anak sumpit (peluru). Batang sumpit yang berfungsi sebagai pelontar, terbuat dari kayu ulin yang dibentuk menjadi bulat panjang dengan panjang berkisar antara 1,5 – 2 m dan berlubang pada bagian tengahnya seperti pipa serta mengecil pada bagian ujungnya. Batang sumpit juga dilengkapi dengan mata tombak dan alat pembidik yang diikatkan pada bagian ujungnya. Sedangkan anak sumpit yang berfungsi sebagai peluru, terbuat dari pelepah enau/aren tua yang diraut hingga meruncing pada bagian ujungnya seperti jarum dengan panjang 25 – 30 cm. Pada bagian pangkal, anak sumpit dilengkapi dengan alat pendorong yang terbuat dari akar kayu gabus dan pada bagian ujungnya yang tajam, anak sumpit diolesi racun yang terbuat dari campuran getah kayu dan sagu.



Gambar 4.20 Gambar *sumpitan* (sumpit).

- Tikar lampit

Tikar lampit adalah alas/karpet yang terbuat dari rotan yang susun sejajar hingga membentang berbentuk persegi panjang dan dijahit dengan benang, kemudian diberi bingkai berupa anyaman rotan. Tikar lampit digunakan sebagai alas duduk dan alas tidur.



**Gambar 4.21** Gambar tikar lampit.

- Tikar pandan

Tikar pandan adalah alas/karpet yang terbuat dari daun pandan yang dianyam hingga membentang berbentuk persegi panjang. Tikar pandan digunakan sebagai alas duduk dan alas tidur, namun juga dapat digunakan sebagai tempat menjemur padi.



**Gambar 4.22** Gambar tikar pandan.

Setiap jenis peralatan akan direncanakan untuk diangkat menjadi daya tarik wisata. Namun agar lebih obyektif, maka akan dilakukan penyeleksian dari poin-poin diatas, yang akan dilakukan oleh masyarakat Kota Samarinda. Masyarakat akan memilih, jenis-jenis peralatan mana saja yang layak atau penting untuk diangkat menjadi daya tarik wisata. Hasil pilihan masyarakat dapat dilihat pada pembahasan selanjutnya (sub bab 4.3.2.5).

### **4.3 Persepsi Wisatawan Terhadap Obyek Wisata Budaya yang Terdapat di Kota Samarinda dan Persepsi Masyarakat Terhadap Rencana Penataan DAS Karang Mumus Sebagai Kawasan Pariwisata Budaya Kalimantan Timur**

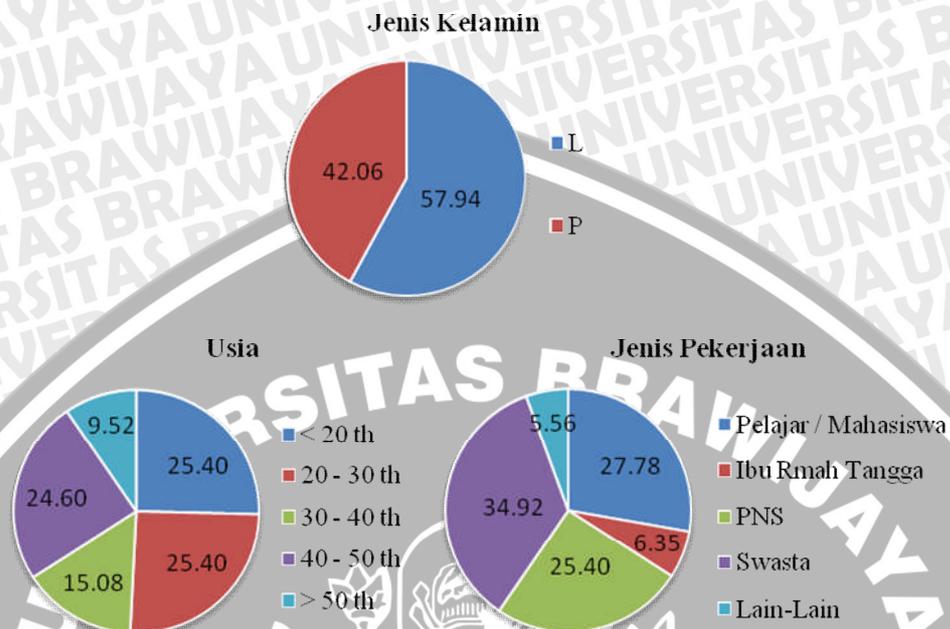
#### **4.3.1 Analisis *demand* (persepsi wisatawan terhadap obyek wisata budaya)**

Persepsi wisatawan terhadap eksistensi obyek wisata budaya diperoleh berdasarkan hasil kuisioner wisatawan yang mengunjungi kawasan wisata budaya Pampang. Kawasan ini merupakan satu-satunya obyek wisata di Kota Samarinda yang tergolong sebagai obyek wisata budaya (Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Kota Samarinda, 2008). Sedangkan di propinsi, kawasan ini merupakan salah satu obyek wisata yang mengangkat budaya suku Dayak Kenyah (Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Propinsi Kalimantan Timur, 2007).

Kawasan wisata budaya Pampang terletak  $\pm 25$  km dari pusat Kota Samarinda dan  $\pm 20$  km dari DAS Karang Mumus yang menjadi wilayah studi, yaitu di Kelurahan Sungai Siring, Kecamatan Samarinda Utara. Kawasan ini terbentuk dari perpindahan penduduk Desa Long Liis Apokayan, Kabupaten Bulungan yang di pelopori 7 kepala keluarga  $\approx 35$  orang. Perpindahan dilakukan dengan berjalan kaki menyusuri DAS Mahakam, lalu menetap pada suatu daerah untuk bertani dan berpindah lagi hingga ke Desa Pampang yang kemudian dianggap sebagai tempat paling cocok mendirikan kampung. Selanjutnya, keluarga dari tempat asal secara berangsur datang ke Desa Pampang dan menetap, hingga saat ini jumlah penduduk di Desa Pampang berjumlah 150 kepala keluarga atau sekitar 750 jiwa. Sebagai sebuah obyek wisata, daya tarik yang ditawarkan di kawasan wisata budaya Pampang adalah pola kehidupan penduduk asli, beragam upacara adat dan tarian adat, *lamin* (rumah panjang) yang merupakan rumah adat dengan segala perkakasnya, serta pusat - pusat penjualan cinderamata (Dinas Pariwisata Seni dan Budaya Kota Samarinda, 2008).

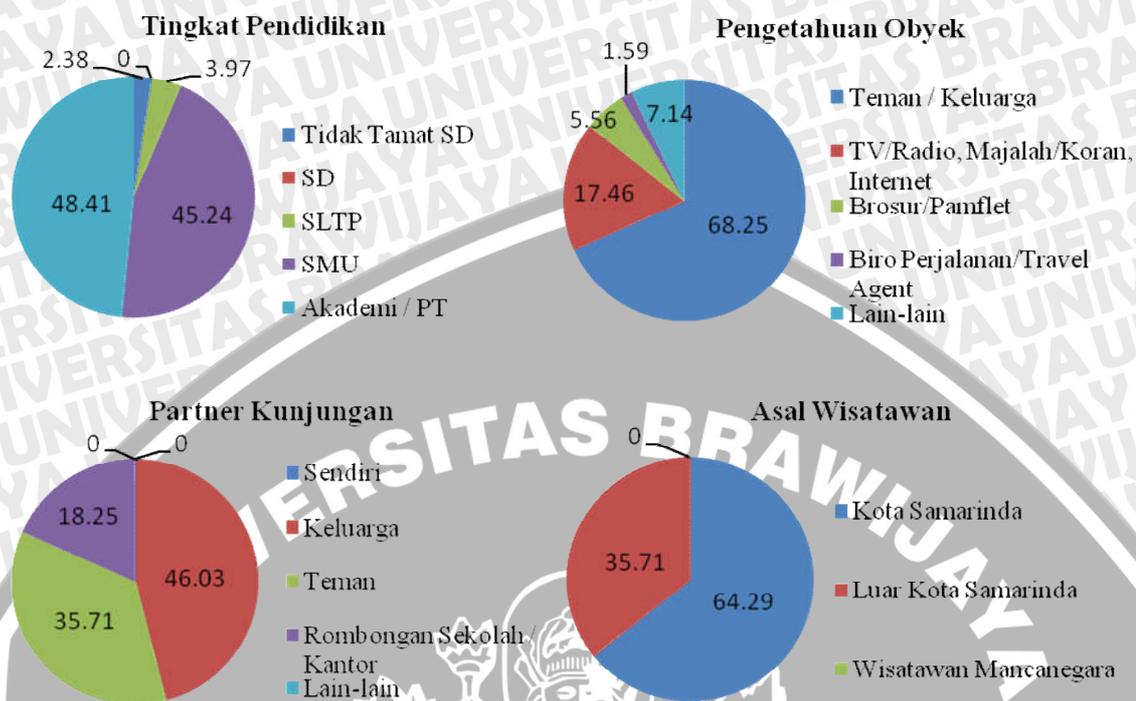
Penggunaan metode kuisioner terhadap kawasan wisata budaya Pampang ini digunakan untuk menggali persepsi wisatawan terhadap eksistensi obyek wisata budaya dan harapan wisatawan terhadap rencana pengadaan obyek wisata kebudayaan serupa. Tujuannya yaitu hasil dari kuisioner dapat dijadikan pertimbangan dalam merencanakan kawasan di DAS Karang Mumus berdasarkan karakteristik dan persepsi wisatawan. Terdapat tiga variabel yang diamati, yaitu : karakteristik wisatawan, karakteristik kunjungan dan persepsi wisatawan terhadap obyek wisata budaya. Jumlah responden yang diambil sebagai sampel dari populasi wisatawan Pampang adalah sebanyak 126 responden (bab III).

### 4.3.1.1 Karakteristik wisatawan



**Gambar 4.23** Grafik prosentase kuisioner berdasarkan jenis kelamin, usia dan jenis pekerjaan.

Berdasarkan hasil kuisioner, diketahui bahwa mayoritas pengunjung obyek wisata budaya didominasi oleh laki – laki (57.94%) yang hanya berbeda tipis dengan prosentase pengunjung perempuan (42.06%). Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan obyek wisata budaya yang sudah ada dapat dinikmati baik oleh pria maupun wanita. Untuk jenis pekerjaan wisatawan, didominasi oleh pekerja swasta dengan prosentase 34.92% serta pelajar atau mahasiswa dengan prosentase 27.78%. Hal ini menunjukkan bahwa obyek wisata budaya ini cukup menarik untuk berbagai kalangan pekerjaan. Hal positif yang terlihat adalah terdapat prosentase yang cukup besar dari kalangan generasi muda (pelajar dan mahasiswa) untuk mengunjungi obyek wisata budaya. Hal ini tentunya merupakan indikasi baik bagi upaya peningkatan proses regenerasi kebudayaan pada masa yang akan datang. Sedangkan dari segi usia, mayoritas wisatawan berada pada *range* usia < 30 tahun, yaitu masing-masing sebesar 25.40% untuk *range* usia < 20 tahun dan *range* usia 20 – 30 tahun. Hal ini semakin mempertegas, bahwa kawasan wisata budaya Pampang mampu menarik minat generasi muda, sehingga dalam rencana penataan kawasan pariwisata budaya di DAS Karang Mumus harus dapat memwadahi minat generasi muda untuk dapat mempertahankan keberlanjutan seni dan budaya yang ada di Kalimantan Timur.



**Gambar 4.24** Grafik prosentase kuisisioner berdasarkan tingkat pendidikan, pengetahuan obyek, partner kunjungan dan asal wisatawan.

Berdasarkan hasil kuisisioner, diketahui bahwa rata – rata terbesar tingkat pendidikan wisatawan kawasan wisata budaya Pampang adalah Akademi / Perguruan Tinggi (48.41%) serta SMU (45.24%). Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa tingkat kesadaran dari masyarakat dengan tingkat pendidikan yang memadai sangat besar, dimana mereka menganggap bahwa keberadaan obyek wisata budaya adalah penting dan sangat penting juga untuk mengetahui seluk beluk budaya dan kesenian untuk pelestarian budaya daerah. Berdasarkan data tersebut, dalam pengembangan obyek wisata budaya diperlukan suatu usaha untuk mewadahi kalangan peminat wisata budaya yang berasal dari kalangan masyarakat dengan tingkat pendidikan yang memadai untuk mengapresiasi ilmu pengetahuan yang mereka miliki dalam mengembangkan kebudayaan Kalimantan Timur.

Berdasarkan hasil kuisisioner pengetahuan wisatawan terhadap keberadaan obyek wisata, didominasi oleh pengetahuan obyek melalui teman atau keluarga sebesar 68.25%, sedangkan pengetahuan obyek melalui media promosi lain sangatlah minim (31.75%). Hal ini menunjukkan bahwa sistem promosi tentang keberadaan obyek wisata budaya seperti melalui TV/Radio, Majalah/Koran, Internet, Brosur/Pamflet, maupun bentuk kerjasama

promosi dengan Biro Perjalanan masih kurang. Media promosi yang sangat minim, dimana orang hanya mengetahui keberadaan dan tingkat kemenarikan obyek untuk dikunjungi hanya melalui orang yang sudah pernah mendatangi obyek wisata, menyebabkan rendahnya perhatian masyarakat terhadap upaya pelestarian budaya melalui obyek wisata. Oleh karena itu, salah satu hal yang perlu mendapat perhatian serius dalam upaya pengembangan kawasan pariwisata budaya adalah faktor promosi. Sehingga sebaiknya pada penataan DAS Karang Mumus sebagai kawasan pariwisata budaya Kalimantan Timur, tidak hanya menonjolkan potensi wisata di dalam kawasan, melainkan juga perlu menyisipkan fungsi promosi terhadap kawasan wisata budaya Pampang pada khususnya dan obyek – obyek wisata budaya lain yang tersebar di seluruh bagian Propinsi Kalimantan Timur pada umumnya. Hal ini juga akan menimbulkan kesan positif pada wisatawan, yaitu sebagai bukti bahwa sebenarnya potensi budaya Kalimantan Timur sangat besar, tidak terbatas hanya pada hal – hal yang menjadi daya tarik di kawasan wisata budaya di DAS Karang Mumus yang direncanakan.

Terkait partner kunjungan, yang mendominasi adalah kunjungan bersama keluarga (46.03%) dan bersama teman (35.71%). Oleh karena itu, sebagai bahan pertimbangan dalam penataan kawasan wisata budaya di DAS Karang Mumus, diperlukan konsep pengembangan wisata keluarga agar dapat semakin menarik minat wisatawan dan menimbulkan rasa nyaman sebagai sarana wisata bersama keluarga sembari mengenal kebudayaan Kalimantan Timur.

Karakteristik wisatawan berdasarkan asal wisatawan didominasi oleh wisatawan domestik yang berasal dari Kota Samarinda (64.29%). Sedangkan wisatawan domestik yang berasal dari luar Kota Samarinda memiliki prosentase 35.71%. Hal ini menunjukkan bahwa animo masyarakat Kota Samarinda terhadap eksistensi wisata budaya sangat besar. Hal ini pula dapat diasumsikan bahwa masyarakat lokal saja masih memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap kebudayaan daerahnya sendiri. Sehingga pada penataan kawasan wisata budaya di DAS Karang Mumus, sebaiknya dapat memberikan pengetahuan yang lebih dalam lagi tentang kebudayaan daerah Kalimantan Timur. Sedangkan wisatawan mancanegara sebenarnya juga memiliki prosentase khusus yang jumlahnya relatif kecil. Akan tetapi untuk kepentingan penelitian terkait persepsi terhadap obyek wisata budaya, kurang dapat mengikutsertakan wisatawan mancanegara sebagai responden dikarenakan kesulitan pemahaman bahasa serta perbedaan corak budaya barat dan timur yang sangat kental. Oleh karena itu wisatawan mancanegara tidak diambil sebagai responden dalam penelitian ini.

### 4.3.1.2 Karakteristik kunjungan

**Tabel 4.9 Rekapitulasi Kuisisioner Berdasarkan Karakteristik Kunjungan Wisatawan**

Variabel Amatan		Prosentase Kuisisioner (%)
Motif	Berlibur	58.73
	Studi / Penelitian	18.25
	Olahraga / Petualangan	6.35
	Pengobatan	3.97
	Lain-lain	12.70
Intensitas	1x	39.68
	2-3x	34.92
	4-5x	12.70
	5-6x	1.59
	>6x	11.11
Hari Kunjungan	Libur Akhir Pekan	39.68
	Libur Hari Besar	31.75
	Hari Kerja	10.32
	Tidak Tentu	18.25
	Lain-lain	0
Lama	1-2 jam	72.22
	3-4 jam	19.84
	5-6 jam	2.38
	> 6 jam	3.17
	> 1 hari	2.38
Menginap	Ya	19.05
	Tidak	80.95
Moda Kendaraan	Kendaraan Umum	3.97
	Mobil Pribadi	31.75
	Sepeda Motor	46.03
	Bus Pariwisata/Sewaan	15.87
	Lain-lain	2.38
Waktu Tempuh	< 30 menit	42.06
	30 menit - 1 jam	39.68
	1-2 jam	10.32
	2-3 jam	5.56
	> 3 jam	2.38
Besarnya Pengeluaran	< Rp 500.000	93.65
	Rp 500.000 - 1 Juta	6.35
	1 juta - 1.5 juta	0
	1.5 juta - 2 juta	0
	> 2 juta	0

Motivasi utama wisatawan yang mengunjungi obyek wisata budaya Pampang adalah untuk berlibur (59%), hal ini terkait dengan hari kunjungan yang banyak dilakukan pada hari libur akhir pekan (40%) dan libur hari besar (32%). Pada hari libur tersebut, jumlah wisatawan pada obyek wisata budaya ini mengalami peningkatan yang lebih besar dibandingkan pada hari-hari biasa. Hal ini juga ditunjang oleh besarnya pengeluaran yang relatif rendah untuk wisata keluarga dimana menghabiskan < Rp 500.000 untuk sekali kunjungan sehingga banyak menjadi pilihan sebagai tempat wisata keluarga.

Ditinjau dari segi intensitas kunjungan serta lama kunjungan, keberadaan obyek wisata ini dirasa kurang dapat menarik minat wisatawan. Terlihat dari prosentase intensitas kunjungan yang didominasi oleh satu kali kunjungan (40%) dan 2 – 3 kali kunjungan (35%). Banyak dari wisatawan yang merupakan responden penelitian menyatakan bahwa kunjungan yang mereka lakukan adalah kunjungan pertama pada obyek wisata budaya ini. Sedangkan untuk lama kunjungan juga didominasi oleh kunjungan selama 1 – 2 jam (72%) dan jenis kunjungan yang tidak menginap (81%). Hal ini merupakan suatu catatan merah dalam pengembangan obyek wisata ini, bahwa pada hari-hari libur dimana jumlah wisatawan lebih banyak biasanya obyek wisata ini memberikan suguhan pertunjukan langsung kesenian tradisional dari pagi hingga sore hari, tetapi lama kunjungan hanya berkisar pada 1 – 2 jam. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu bentuk pengemasan wisata budaya dirasa kurang menarik oleh wisatawan atau juga kesenian tradisional yang disuguhkan bukan merupakan jenis kebudayaan yang ingin disaksikan oleh masyarakat. Oleh karena itu, penggalian persepsi terkait komponen wisata budaya dan pengemasan yang dirasa penting oleh masyarakat sangat penting dalam pengembangan wisata budaya.

Ditinjau dari jenis moda transportasi yang digunakan, moda kendaraan yang paling banyak digunakan oleh wisatawan untuk mengunjungi kawasan wisata budaya Pampang adalah sepeda motor dengan prosentase sebesar 46% dan mobil pribadi dengan prosentase sebesar 32%. Oleh karena itu, dalam perencanaan kawasan wisata budaya di DAS Karang Mumus, perlu diperhatikan penyediaan areal parkir untuk jenis kendaraan tersebut dengan perbandingan yang sesuai. Untuk penggunaan moda kendaraan umum menuju lokasi obyek wisata Pampang masih sangat minim (4%), oleh karena itu perlu adanya peninjauan terhadap ketersediaan moda transportasi umum menuju lokasi wisata potensial, mengingat jarak tempuh dan waktu tempuh yang berkisar pada 30 menit – 1 jam adalah 40%, berbeda tipis dengan prosentase waktu tempuh < 30 menit (42%). Hal ini terkait dengan kemudahan pencapaian obyek wisata, khususnya untuk daerah yang letaknya jauh dari obyek wisata budaya. Namun pada kawasan wisata DAS Karang Mumus, faktor jarak tidak menjadi masalah yang berarti, mengingat lokasinya yang berada di dekat pusat Kota Samarinda sehingga memiliki tingkat aksesibilitas yang tinggi dengan dilewati jalur angkutan umum, yaitu taksi B. Namun juga bukan berarti tidak diperhatikan, sehingga tetap perlu adanya analisis terkait tingkat aksesibilitas untuk memberi kemudahan bagi wisatawan.

### 4.3.1.3 Persepsi wisatawan terhadap eksistensi obyek wisata

Metode penggalian persepsi wisatawan terhadap eksistensi obyek wisata budaya yang ditinjau dari eksistensi kawasan wisata budaya pampang dinilai dengan menggunakan metode rating yang dijumlahkan dengan penskalaan model Likert. Dalam pengamatan hasil kuisionernya, nantinya akan digunakan metode perhitungan koefisien korelasi (*criterion of internal consistency*) untuk mengetahui konsistensi antara skor pernyataan dari besaran hasil kuisioner dengan skor skala sikap dan dengan skor total skala. Formula korelasi yang digunakan dalam hal ini adalah *product-moment* dari Pearson, yaitu (Azwar, 2007, 127) :

$$r_{ix} = \frac{\sum iX - \frac{(\sum i)(\sum X)}{n}}{\sqrt{\left(\sum i^2 - \frac{(\sum i)^2}{n}\right)\left(\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}\right)}}$$

keterangan :  $r_{ix}$  = Koefisien Korelasi

$i$  = Jumlah responden yang memilih item pernyataan tertentu

$X$  = Nilai skala pernyataan

$n$  = Jumlah responden keseluruhan

Hasil perhitungan koefisien korelasi tingkat kepuasan dan tingkat ketertarikan terhadap eksistensi kawasan wisata budaya Pampang, dapat dilihat pada tabel 4.10 dan 4.11.

**Tabel 4.10 Perhitungan Koefisien Korelasi Tingkat Kepuasan Wisatawan Terhadap Eksistensi Kawasan Wisata Budaya Pampang**

Variabel Amatan	Variabel Penilaian	SP	P	CP	TP	STP	Σ	$r_{ix}$
Tingkat Kepuasan	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.677
	Frekuensi (i)	2	53	66	5	0	126	
	$iX$	10	212	198	10	0	430	
	$i^2$	4	2809	4356	25	0	7194	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	

Keterangan : SP = Sangat Puas ; P = Puas ; CP = Cukup Puas ; TP = Tidak Puas ; STP = Sangat Tidak Puas

**Tabel 4.11 Perhitungan Koefisien Korelasi Tingkat Ketertarikan Wisatawan Terhadap Eksistensi Kawasan Wisata Budaya Pampang**

Variabel Amatan	Variabel Penilaian	SM	M	CM	TM	STM	Σ	$r_{ix}$
Tingkat Ketertarikan	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.714
	Frekuensi (i)	5	62	56	3	0	126	
	$iX$	25	248	168	6	0	447	
	$i^2$	25	3844	3136	9	0	7014	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	

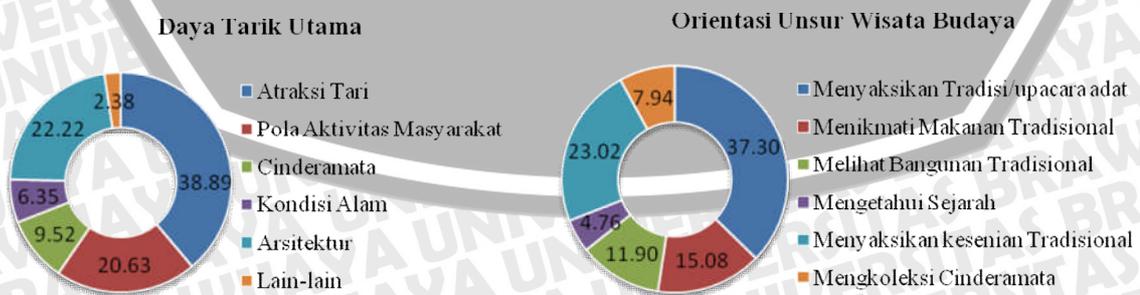
Keterangan : SM = Sangat Menarik ; M = Menarik; CM = Cukup Menarik; TM = Tidak Menarik; STM = Sangat Tidak Menarik

Hasil dari koefisien korelasi menunjukkan bahwa variabel amatan tingkat kepuasan dan tingkat ketertarikan terhadap eksistensi kawasan wisata budaya Pampang memiliki konsistensi pada range kuat antara antara skor pernyataan dari besaran hasil kuisioner dengan skor skala sikap. Dasar yang diambil yaitu, semakin besar nilai koefisien korelasi (semakin mendekati 1,00), maka semakin besar konsistensinya antara skor pernyataan dari besaran hasil kuisioner dengan skor skala sikap dan dengan skor total skala. Hal ini terkait dengan besaran frekuensi jawaban responden yang didominasi pada pernyataan Puas (42.06%) dan Cukup Puas (52.38%) serta Menarik (49.21%) dan Cukup Menarik (44.44%) yang dianggap memberikan respon positif sesuai dengan nilai skala sikap yang memberikan poin yang lebih besar pada pernyataan yang dianggap lebih favorabel (lebih mendukung pada obyek sikap yang hendak dinilai).



**Gambar 4.25** Bagan posisi koefisien korelasi persepsi wisatawan terhadap tingkat kepuasan dan tingkat tertarikan pada kawasan wisata budaya Pampang.

Tampak pada bagan bahwa tingkat ketertarikan wisatawan lebih tinggi daripada tingkat kepuasan. Hal ini lebih banyak dipengaruhi oleh bentuk pengemasan dan jenis komponen budaya yang masih kurang sesuai dengan yang diharapkan. Sehingga perlu digali lebih dalam mengenai jenis komponen yang sebenarnya diharapkan oleh masyarakat untuk diangkat sebagai daya tarik dalam suatu kawasan pariwisata budaya.



**Gambar 4.26** Grafik persepsi wisatawan terhadap daya tarik utama dan orientasi unsur wisata budaya.



Berdasarkan hasil kuisioner, daya tarik utama yang ada pada obyek wisata budaya Pampang adalah atraksi tari (38.85%), arsitektur (22.22%) dan pola aktivitas harian masyarakat (20.63%). Sedangkan untuk orientasi utama masyarakat terhadap unsur wisata budaya yang diharapkan ada pada obyek wisata budaya adalah Menyaksikan Tradisi/upacara adat (37.30%), menyaksikan kesenian tradisional (23.02%), menikmati makanan tradisional (15.08%) serta melihat bangunan tradisional (11.90%). Berdasarkan pengembangan unsur kebudayaan yang sudah ada pada obyek wisata budaya Pampang, yang masih belum terakomodir adalah sajian upacara adat, sajian kesenian tradisional selain seni tari, serta pengemasan wisata kuliner untuk makanan – makanan tradisional. Oleh karena itu, sebagai bahan pertimbangan dalam penataan kawasan wisata budaya di DAS Karang Mumus, diperlukan pengadaan daya tarik komponen wisata budaya seperti yang diharapkan, beserta bentuk pengemasan yang tepat agar dapat menarik minat wisatawan lebih besar, sehingga juga dapat lebih cepat meningkatkan pengetahuan masyarakat akan kebudayaan daerah Kalimantan Timur, yang pada akhirnya tujuan untuk melestarikan kebudayaan daerah Kalimantan Timur pun dapat tercapai dengan cepat.

#### **4.3.2 Persepsi masyarakat terhadap komponen pariwisata budaya**

Berdasarkan hasil kuisioner persepsi masyarakat terhadap obyek wisata budaya diketahui bahwa penggalian persepsi masyarakat terhadap komponen wisata budaya dan pengemasan yang dianggap penting sangat diperlukan untuk menarik minat masyarakat terhadap obyek wisata budaya yang ada, serta sebagai salah satu upaya pelestarian budaya yang dianggap penting. Penggalian persepsi masyarakat terhadap komponen wisata budaya ini dianggap penting dalam kaitannya dengan usaha pengembangan kawasan pariwisata budaya DAS Karang Mumus, dimana pengembangan yang ada memiliki latar belakang untuk melestarikan budaya khas Kalimantan Timur. Hasil dari persepsi ini mampu memilah-milah komponen budaya mana saja yang dianggap khas dan penting untuk dikembangkan dan dikemas dalam kawasan pariwisata budaya di DAS Karang Mumus.

Kuisioner persepsi terhadap komponen pariwisata budaya Kalimantan Timur ini terbagi dalam 5 variabel komponen budaya, yaitu Sistem Religi dan Upacara Keagamaan; Sistem Pengetahuan; Bahasa (Seni Sastra); Kesenian; Sistem Teknologi dan Peralatan. Penjelasan rinci karakteristik untuk masing- masing jenis komponen budaya dari masing-

masing variabel telah dijabarkan pada pokok bahasan sebelumnya (Sub Bab 4.2.2.), dimana Sistem Religi dan Upacara Keagamaan terdiri dari 13 jenis komponen berupa upacara adat; Sistem Pengetahuan terdiri dari 14 komponen, yaitu gastronomi (13 komponen makanan tradisional) dan arsitektur (1 komponen rumah adat *lamin*); Bahasa (Seni Sastra) terdiri dari 17 komponen, yaitu cerita rakyat (12 komponen), puisi (2 komponen), saluka, karang-karangan dan pantun (masing-masing 1 komponen); Kesenian terdiri dari 5 sub komponen, yaitu seni tari (13 komponen), seni musik (7 komponen), seni pahat (4 komponen), seni lukis (3 komponen) dan seni drama (3 komponen); Sistem Teknologi dan Peralatan terdiri dari 8 komponen. Jumlah responden (*n*) pada pengamatan ini adalah sebanyak 200 orang (bab III).

Berdasarkan hasil kuisioner jawaban responden terhadap tingkat kepentingan pengembangan komponen wisata budaya, nantinya akan digunakan metode rating yang dijumlahkan dengan model penskalaan Likert untuk nantinya akan memilih komponen terbaik yang akan dikemas dalam kawasan wisata budaya di DAS Karang Mumus. Pemilahan pernyataan komponen budaya yang dianggap terbaik untuk diangkat dengan menggunakan koefisien korelasi untuk mengetahui konsistensi antara skor pernyataan dari besaran hasil kuisioner dengan skor skala sikap dan dengan skor total skala.

Prinsip untuk memilah pernyataan terbaik adalah dengan jika pernyataan tersebut memiliki daya beda tinggi, dimana mampu memberikan indikasi apakah seseorang mempunyai sikap positif ataukah tidak. Dalam konteks penggunaan metode koefisien korelasi, harus terdapat konsistensi antara skor pernyataan dari besaran hasil kuisioner yang diisi oleh responden dengan skor skala sikap yang memberikan point yang lebih tinggi pada item pernyataan yang dianggap lebih favorabel (lebih mendukung pada obyek sikap yang hendak dinilai), yaitu 5 untuk Sangat Penting, 4 untuk Penting, 3 untuk Cukup Penting, 2 untuk Tidak Penting dan 1 untuk Sangat Tidak Penting. Prinsip utama pemilahan pernyataannya yaitu dengan mencari harga koefisien yang setinggi mungkin, dengan harga koefisien korelasi minimal sama dengan 0,30. dengan demikian, seluruh koefisien korelasi yang kurang dari 0,30 akan disingkirkan. Semakin mendekati angka 1,00 nilai koefisien korelasinya, maka semakin baik pula konsistensinya.

Selain dengan nilai minimal 0,30, suatu cara untuk memberi interpretasi terhadap skor pernyataan dalam skala rating yang dijumlahkan adalah dengan membandingkan skor tersebut dengan harga rata-rata atau mean skor kelompok dimana pernyataan itu termasuk.

Perbandingan relatif ini akan memberikan interpretasi skor suatu pernyataan sebagai lebih atau kurang favorabel dibandingkan rata-rata kelompoknya.

Formula korelasi yang digunakan dalam penilaian ini adalah formula (rumusan) korelasi *product – moment* dari Pearson, yaitu (Azwar, 2007, 127) :

$$r_{ix} = \frac{\sum iX - \frac{(\sum i)(\sum X)}{n}}{\sqrt{\left(\sum i^2 - \frac{(\sum i)^2}{n}\right)\left(\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}\right)}}$$

keterangan :  $r_{ix}$  = Koefisien Korelasi

$i$  = Jumlah responden yang memilih item pernyataan tertentu

$X$  = Nilai skala pernyataan

$n$  = Jumlah responden keseluruhan

#### 4.3.2.1 Sistem religi dan upacara keagamaan

**Tabel 4.12 Perhitungan Koefisien Korelasi Persepsi Masyarakat Terhadap Komponen Sistem Religi dan Upacara Keagamaan**

Variabel Amatan	Variabel Penilaian	SP	P	CP	TP	STP	Σ	$r_{ix}$
Upacara Pengobatan	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.883
	Frekuensi (i)	34	47	71	40	8	200	
	$iX$	170	188	213	80	8	659	
	$i^2$	1156	2209	5041	1600	64	10070	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	
Upacara Tolak Bala	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.888
	Frekuensi (i)	28	78	52	28	14	200	
	$iX$	140	312	156	56	14	678	
	$i^2$	784	6084	2704	784	196	10552	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	
Upacara Pernikahan	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.941
	Frekuensi (i)	51	81	46	11	11	200	
	$iX$	255	324	138	22	11	750	
	$i^2$	2601	6561	2116	121	121	11520	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	
Upacara Membuang Bangkai	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.639
	Frekuensi (i)	14	23	53	88	22	200	
	$iX$	70	92	159	176	22	519	
	$i^2$	196	529	2809	7744	484	11762	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	
Upacara Sebelum Menanam	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.853
	Frekuensi (i)	25	56	72	39	8	200	
	$iX$	125	224	216	78	8	651	

Variabel Amatan	Variabel Penilaian	SP	P	CP	TP	STP	$\Sigma$	$r_{ix}$
	$i^2$	625	3136	5184	1521	64	10530	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	
Upacara Setelah Panen	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.864
	Frekuensi (i)	26	56	69	39	10	200	
	$iX$	130	224	207	78	10	649	
	$i^2$	676	3136	4761	1521	100	10194	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	
Upacara Selamatan	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.959
	Frekuensi (i)	49	67	55	17	12	200	
	$iX$	245	268	165	34	12	724	
	$i^2$	2401	4489	3025	289	144	10348	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	
Upacara Pemuda	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.548
	Frekuensi (i)	14	12	36	73	65	200	
	$iX$	70	48	108	146	65	437	
	$i^2$	196	144	1296	5329	4225	11190	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	
Upacara Perayaan	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.843
	Frekuensi (i)	23	57	72	40	8	200	
	$iX$	115	228	216	80	8	647	
	$i^2$	529	3249	5184	1600	64	10626	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	
Upacara Penerimaan Tamu Agung	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.904
	Frekuensi (i)	30	66	51	41	12	200	
	$iX$	150	264	153	82	12	661	
	$i^2$	900	4356	2601	1681	144	9682	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	
Upacara Permbunuhan Kerbau	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.6
	Frekuensi (i)	15	15	43	74	53	200	
	$iX$	75	60	129	148	53	465	
	$i^2$	225	225	1849	5476	2809	10584	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	
Upacara Pemberian Gelar	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.981
	Frekuensi (i)	60	43	47	39	11	200	
	$iX$	300	172	141	78	11	702	
	$i^2$	3600	1849	2209	1521	121	9300	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	
Upacara Penobatan Raja	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.96
	Frekuensi (i)	51	65	58	21	5	200	
	$iX$	255	260	174	42	5	736	
	$i^2$	2601	4225	3364	441	25	10656	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	

Keterangan : SP = Sangat Penting ; P = Penting ; CP = Cukup Penting ; TP = Tidak Penting ; STP = Sangat Tidak Penting

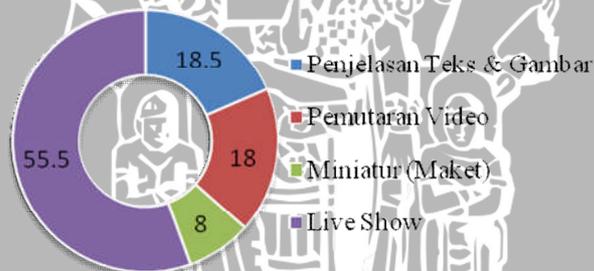
Berdasarkan hasil perhitungan terhadap masing-masing komponen sistem religi dan upacara keagamaan, diperoleh mean skor koefisien korelasi kelompok untuk sistem religi dan upacara keagamaan yaitu sebesar 0.836. Hasil nilai koefisien korelasi dari masing-masing komponen dalam kelompok ini menunjukkan nilai yang cukup baik, tidak ada yang berada di bawah nilai 0.30. Ini menunjukkan bahwa pernyataan-pernyataan dalam kelompok ini memiliki konsistensi yang baik antara skor pernyataan dari besaran hasil kuisioner yang diisi oleh responden pada tiap item pernyataan dengan skor skala sikap.

Akan tetapi, jika dibandingkan dengan nilai mean skor kelompok, maka terdapat 3 komponen budaya yang nilai koefisien korelasinya berada di bawah mean skor kelompok, yaitu Upacara Membuang Bangkai (0.639), Upacara Pemujaan (0.548) dan Upacara Pembunuhan Kerbau (0.6). Karena ketiga komponen budaya ini memiliki selisih yang cukup besar dengan mean skor kelompok (selisih 2–3 digit), maka ketiga komponen ini akan disisihkan, tidak akan dikemas menjadi daya tarik pada wilayah studi karena dianggap kurang favorabel (kurang mendukung pada obyek sikap komponen sistem religi dan upacara keagamaan yang hendak dinilai) dibandingkan rata-rata kelompoknya.

Ketiga jenis upacara ini dianggap sudah tidak relevan dengan perkembangan jaman. Salah satunya yaitu Upacara Pemujaan, dimana upacara adat ini dahulu digunakan untuk ritual adat menyembah patung sebagai simbol roh nenek moyang. Hal tersebut tidak sesuai dengan perkembangan jaman ilmu pengetahuan keagamaan, karena dianggap menyembah berhala dan bertentangan dengan konsep ketuhanan seperti yang tertera pada Pancasila sebagai dasar negara Republik Indonesia. Untuk Upacara Pembunuhan Kerbau dimana pada jaman dahulu dilakukan oleh suku pedalaman sebagai tujuan utama pencarian nafkah untuk menghormati orang tua (manusia bekerja untuk membeli kerbau kemudian dibunuh sebagai simbol penghargaan). Pada jaman sekarang, upacara semacam ini dianggap tidak memiliki makna dan manfaat yang jelas, dimana uang dalam jumlah yang besar dibuang-buang tanpa memberikan manfaat bagi generasi selanjutnya, misalnya untuk pendidikan. Sedangkan untuk Upacara Membuang Bangkai dimana dahulu digunakan untuk ritual pembongkaran kuburan keluarga untuk mengambil tengkorak dan selanjutnya dipindahkan ke kuburan baru yang khusus, juga dianggap kurang relevan. Hal ini terkait perkembangan pemahaman masyarakat terhadap ilmu agama, dimana manusia meninggal dikembalikan kealam, tanpa

perlu memisahkan antara badan yang dikubur di satu tempat dengan tengkorak yang dipindahkan ke tempat lain.

Berdasarkan hasil kuisioner diketahui bahwa Upacara Pemberian Gelar merupakan jenis upacara adat yang dianggap sangat penting untuk dikembangkan. Hal ini terkait dengan sistem kerajaan yang menghargai peran aktif rakyatnya secara tulus merupakan tradisi yang baik untuk dipelajari dan diterapkan secara substansial bahkan pada sistem pemerintahan saat ini yang bukan merupakan sistem kerajaan. Selain itu juga bahwa Kerajaan Kutai dianggap paling menggambarkan kebudayaan Kalimantan Timur. Tradisi ini juga dianggap penting oleh masyarakat untuk melestarikan sistem monarki adat yang sudah banyak hilang di Kalimantan. Hingga sekarang, upacara ini masih terselenggara dan tergabung dalam perayaan *Erau* yang diadakan setiap 2 tahun sekali di Kota Tenggarong Kabupaten Kutai Kertanegara. Hanya saja pada tahun 2004 dan 2006, upacara adat pemberian Gelar Kerajaan Kutai tidak dilaksanakan, akan tetapi karena besarnya minat dan banyaknya permintaan dari masyarakat, maka upacara ini kembali diadakan pada tahun 2008. Oleh karena sistem upacara adat ini sangat penting dikembangkan dalam wadah wisata budaya untuk masyarakat, untuk menunjukkan eksistensi kebudayaan khas Kalimantan Timur.



**Gambar 4.27 Grafik persepsi masyarakat terhadap bentuk pengemasan komponen sistem religi dan upacara keagamaan.**

Bentuk pengemasan sistem religi dan upacara keagamaan dalam pengembangan obyek wisata budaya yang diharapkan oleh masyarakat adalah berupa pertunjukan langsung (*live show*), yaitu sebesar 55.5%. Untuk prosentase terbanyak kedua yaitu dalam bentuk penjelasan teks dan gambar, yang memiliki selisih yang cukup besar dengan prosentase pertunjukan langsung (18.5%). Untuk bentuk pengemasan berupa penjelasan teks dan gambar kurang diminati oleh masyarakat mengingat bentuk ini dapat dinikmati pada beberapa jenis buku kebudayaan yang sudah ada dan dirasa sudah terlalu umum.

4.3.2.2 Sistem pengetahuan

Tabel 4.13 Perhitungan Koefisien Korelasi Persepsi Masyarakat Terhadap Komponen Sistem Pengetahuan

Variabel Amatan	Variabel Penilaian	SP	P	CP	TP	STP	Σ	$r_{ix}$
Sayur Asam Kutai	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.956
	Frekuensi (i)	72	80	39	9	0	200	
	iX	360	320	117	18	0	815	
	i <sup>2</sup>	5184	6400	1521	81	0	13186	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Nasi - Teh - Ikan Asin - Sambal	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.947
	Frekuensi (i)	41	69	48	33	9	200	
	iX	205	276	144	66	9	700	
	i <sup>2</sup>	1681	4761	2304	1089	81	9916	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Gence Jukut Ruan	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.803
	Frekuensi (i)	30	34	48	71	17	200	
	iX	150	136	144	142	17	589	
	i <sup>2</sup>	900	1156	2304	5041	289	9690	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Rojak Salai	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.949
	Frekuensi (i)	51	80	43	16	10	200	
	iX	255	320	129	32	10	746	
	i <sup>2</sup>	2601	6400	1849	256	100	11206	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Sambal Kuini	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.929
	Frekuensi (i)	44	83	46	22	5	200	
	iX	220	332	138	44	5	739	
	i <sup>2</sup>	1936	6889	2116	484	25	11450	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Sambal Bawang Rambut	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.928
	Frekuensi (i)	43	63	67	20	7	200	
	iX	215	252	201	40	7	715	
	i <sup>2</sup>	1849	3969	4489	400	49	10756	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Gangan Labu Santan	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.916
	Frekuensi (i)	60	96	30	14	0	200	
	iX	300	384	90	28	0	802	
	i <sup>2</sup>	3600	9216	900	196	0	13912	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Gangan Keladi	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.915
	Frekuensi (i)	52	94	32	20	2	200	
	iX	260	376	96	40	2	774	
	i <sup>2</sup>	2704	8836	1024	400	4	12968	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Ikan Gabus Goreng	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.777
	Frekuensi (i)	25	32	58	69	16	200	

Gastronomi (Kuliner)



Variabel Amatan	Variabel Penilaian	SP	P	CP	TP	STP	Σ	$r_{ix}$
	iX	125	128	174	138	16	581	
	i <sup>2</sup>	625	1024	3364	4761	256	10030	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Sambal Grng Kcang Panjang + Udang	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.919
	Frekuensi (i)	45	61	72	20	2	200	
	iX	225	244	216	40	2	727	
i <sup>2</sup>	2025	3721	5184	400	4	11334		
X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55		
Sambal Grng Tempoyak + Udang	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.932
	Frekuensi (i)	50	62	70	16	2	200	
	iX	250	248	210	32	2	742	
i <sup>2</sup>	2500	3844	4900	256	4	11504		
X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55		
Amplang	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.953
	Frekuensi (i)	90	72	28	10	0	200	
	iX	450	288	84	20	0	842	
i <sup>2</sup>	8100	5184	784	100	0	14168		
X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55		
Kerupuk Gandum	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.902
	Frekuensi (i)	40	70	71	19	0	200	
	iX	200	280	213	38	0	731	
i <sup>2</sup>	1600	4900	5041	361	0	11902		
X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55		
Lamin (Rumah Panjang)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.942
	Frekuensi (i)	102	61	29	8	0	200	
	iX	510	244	87	16	0	857	
i <sup>2</sup>	10404	3721	841	64	0	15030		
X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55		

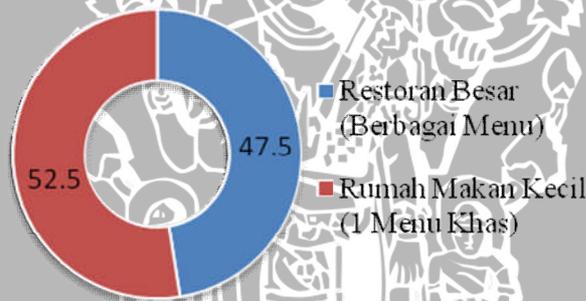
Keterangan : SP = Sangat Penting ; P = Penting ; CP = Cukup Penting ; TP = Tidak Penting ; STP = Sangat Tidak Penting

Berdasarkan hasil perhitungan terhadap masing-masing komponen sistem pengetahuan, diperoleh mean skor koefisien korelasi kelompok untuk sistem pengetahuan yaitu sebesar 0.915. Hasil nilai koefisien korelasi dari masing-masing komponen dalam kelompok ini menunjukkan nilai yang sangat baik, tidak ada yang di bawah nilai 0.30, bahkan cenderung mendekati 1,00. Ini menunjukkan bahwa pernyataan-pernyataan dalam

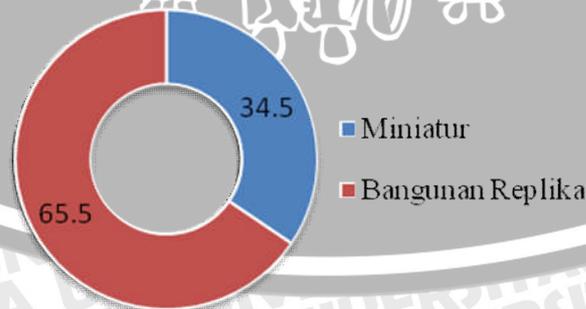


kelompok ini memiliki konsistensi yang sangat baik antara skor pernyataan dari besaran hasil kuisioner yang diisi oleh responden pada tiap item pernyataan dengan skor skala sikap.

Akan tetapi, jika dibandingkan dengan nilai mean skor kelompok, maka terdapat beberapa komponen budaya yang nilai koefisien korelasinya berada di bawah mean skor kelompok sistem pengetahuan, yaitu Gence Jukut Ruan dengan (0.803), Ikan Gabus Goreng dengan (0.777) dan Kerupuk Gandum ( 0.902) untuk variabel Gastronomi (Kuliner). Karena ketiga komponen budaya ini memiliki selisih yang cukup besar dengan mean skor kelompok (selisih 1 - 2 digit), maka ketiga komponen ini akan disisihkan, tidak akan dikemas menjadi daya tarik pada wilayah studi karena dianggap kurang favorabel (kurang mendukung pada obyek sikap komponen sistem pengetahuan yang hendak dinilai) dibandingkan rata-rata kelompoknya. Ketiga jenis kuliner ini pada dasarnya dianggap kurang khas / istimewa, dapat dijumpai dengan mudah di berbagai rumah makan umum, kurang istimewa untuk diangkat dalam bentuk budaya khas Kalimantan Timur.



Gambar 4.28 Grafik persepsi masyarakat terhadap bentuk pengemasan komponen gastronomi.



Gambar 4.29 Grafik persepsi masyarakat terhadap bentuk pengemasan komponen arsitektur.

Bentuk pengemasan komponen sistem pengetahuan berdasarkan hasil kuisioner diketahui bahwa untuk gastronomi (kuliner) adalah dalam bentuk kedai-kedai kecil yang menyediakan satu menu khas kuliner tradisional (52.5%). Namun untuk restoran besar, akan tetap diadakan pada kawasan studi karena prosentasenya juga besar dan selisih diantara keduanya sangat tipis. Sedangkan untuk arsitektur (bangunan) memiliki prosentase terbesar untuk bentuk pengemasan berupa bangunan replika (65.5%). Bentuk replika ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara jelas tentang kondisi rumah adat Kalimantan Timur. Konsekuensi dari bentuk pengemasan ini adalah diperlukan adanya penyediaan lahan yang cukup luas untuk beberapa bangunan rumah makan khas kuliner Kalimantan Timur dan replika rumah adat *lamin*.

4.3.2.3 Bahasa (seni sastra)

Tabel 4.14 Perhitungan Koefisien Korelasi Persepsi Masyarakat Terhadap Komponen Bahasa (Seni Sastra)

Variabel Amatan	Variabel Penilaian	SP	P	CP	TP	STP	Σ	r <sub>ix</sub>
Ajalnya Bujang Sarita	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.874
	Frekuensi (i)	28	72	67	29	4	200	
	iX	140	288	201	58	4	691	
	i <sup>2</sup>	784	5184	4489	841	16	11314	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Puan Tahun	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.758
	Frekuensi (i)	24	31	58	73	14	200	
	iX	120	124	174	146	14	578	
	i <sup>2</sup>	576	961	3364	5329	196	10426	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Cerita Rakyat Perkawinan Aji Puncan Karna dari Dayak dengan Aji Dewa Putri dari Kutai	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.967
	Frekuensi (i)	58	46	61	30	5	200	
	iX	290	184	183	60	5	722	
	i <sup>2</sup>	3364	2116	3721	900	25	10126	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Asal Usul Raja Tunjung	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.968
	Frekuensi (i)	51	62	50	35	2	200	
	iX	255	248	150	70	2	725	
	i <sup>2</sup>	2601	3844	2500	1225	4	10174	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Cerita Sayur dan Siluq	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.834
	Frekuensi (i)	26	56	80	38	0	200	
	iX	130	224	240	76	0	670	
	i <sup>2</sup>	676	3136	6400	1444	0	11656	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	

Variabel Amatan	Variabel Penilaian	SP	P	CP	TP	STP	$\Sigma$	$r_{ix}$
Gua Sarang Burung Lubang Undan	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.869
	Frekuensi (i)	27	73	63	37	0	200	
	iX	135	292	189	74	0	690	
	i <sup>2</sup>	729	5329	3969	1369	0	11396	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Asal Usul Raja Berau	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.965
	Frekuensi (i)	48	68	47	31	6	200	
	iX	240	272	141	62	6	721	
	i <sup>2</sup>	2304	4624	2209	961	36	10134	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Kenik Berau Sanipah	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.898
	Frekuensi (i)	35	58	68	37	2	200	
	iX	175	232	204	74	2	687	
	i <sup>2</sup>	1225	3364	4624	1369	4	10586	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Lamin Talunsur	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.94
	Frekuensi (i)	42	66	58	30	4	200	
	iX	210	264	174	60	4	712	
	i <sup>2</sup>	1764	4356	3364	900	16	10400	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Badil Kuning	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.87
	Frekuensi (i)	31	58	76	31	4	200	
	iX	155	232	228	62	4	681	
	i <sup>2</sup>	961	3364	5776	961	16	11078	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Ranggam Tutup Burung Keramat	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.748
	Frekuensi (i)	22	32	58	74	14	200	
	iX	110	128	174	148	14	574	
	i <sup>2</sup>	484	1024	3364	5476	196	10544	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Raden Baroh	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.909
	Frekuensi (i)	47	37	73	32	11	200	
	iX	235	148	219	64	11	677	
	i <sup>2</sup>	2209	1369	5329	1024	121	10052	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Badiwa	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.888
	Frekuensi (i)	29	74	58	34	5	200	
	iX	145	296	174	68	5	688	
	i <sup>2</sup>	841	5476	3364	1156	25	10862	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Putar Alam dan Gandam Barras	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.941
	Frekuensi (i)	43	59	55	41	2	200	
	iX	215	236	165	82	2	700	
	i <sup>2</sup>	1849	3481	3025	1681	4	10040	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	

Puisi



Variabel Amatan	Variabel Penilaian	SP	P	CP	TP	STP	Σ	r <sub>ix</sub>
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Saluka	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.686
	Frekuensi (i)	12	27	67	69	25	200	
	iX	60	108	201	138	25	532	
	i <sup>2</sup>	144	729	4489	4761	625	10748	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Karangan-karangan	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.775
	Frekuensi (i)	13	50	73	50	14	200	
	iX	65	200	219	100	14	598	
	i <sup>2</sup>	169	2500	5329	2500	196	10694	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Pantun	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.876
	Frekuensi (i)	35	86	64	13	2	200	
	iX	175	344	192	26	2	739	
	i <sup>2</sup>	1225	7396	4096	169	4	12890	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	

Keterangan : SP = Sangat Penting ; P = Penting ; CP = Cukup Penting ; TP = Tidak Penting ; STP = Sangat Tidak Penting

Berdasarkan hasil perhitungan terhadap masing-masing komponen bahasa (seni sastra), diperoleh mean skor koefisien korelasi kelompok untuk bahasa (seni sastra) yaitu sebesar 0.869. Hasil nilai koefisien korelasi dari masing-masing komponen dalam kelompok ini menunjukkan nilai yang sangat baik, tidak ada yang di bawah nilai 0.30. Ini menunjukkan bahwa pernyataan-pernyataan dalam kelompok ini memiliki konsistensi yang baik antara skor pernyataan dari besaran hasil kuisioner yang diisi oleh responden pada tiap item pernyataan dengan skor skala sikap.

Akan tetapi, jika dibandingkan dengan nilai mean skor kelompok, maka terdapat beberapa komponen budaya yang nilai koefisien korelasinya berada di bawah mean skor kelompok, yaitu Puan Tahun ( 0.758), Cerita Sayus dan Siluq (0.834) dan Ranggam Tutup Burung Keramat (0.748) untuk variabel Cerita Rakyat serta Saluka (0.686) dan Karang-karangan (0.775) untuk variabel lain-lain. Karena kelima komponen budaya ini memiliki selisih di bawah mean skor kelompok, maka kelima komponen ini akan disisihkan, tidak akan dikemas menjadi daya tarik pada wilayah studi karena dianggap kurang favorabel (kurang mendukung pada obyek sikap komponen sistem pengetahuan yang hendak dinilai) dibandingkan rata-rata kelompoknya.

Eliminasi komponen cerita rakyat yaitu Puan Tahun, Cerita Sayus dan Siluq, serta Ranggam Tutup Burung Keramat pada dasarnya dinilai kurang menarik oleh masyarakat,

kurang bisa menjadi daya tarik khusus yang menggambarkan budaya Kalimantan Timur oleh karena itu mendapat respon yang cenderung kurang favorable dari masyarakat. Sedangkan untuk seni sastra lain yang berupa saluka yang tereliminasi dari pengemasan komponen budaya khas Kalimantan Timur, ini juga terkait dengan maksud yang terkandung dari dalam seni sastranya yang mengandung unsur sindiran kepada pihak tertentu yang menjadi sasaran, dianggap kurang pantas jika dilihat dari sudut pandang etika berbahasa dan kesantunan budaya timur. Kemudian seni sastra karang-karangan tereliminasi dapat disebabkan karena implementasinya dalam suatu kawasan wisata budaya sulit untuk direalisasikan, mengingat seni sastra karang-karangan biasanya khusus dibawakan pada suatu acara pernikahan.

**Tabel 4.15 Persepsi Masyarakat Terhadap Bentuk Pengemasan Komponen Bahasa**

Variabel Amatan	Bentuk Pengemasan	Prosentase Kuisioner (%)	
Bahasa (Seni Sastra)	Cerita Rakyat	Penjelasan Teks & Gambar	31
		Pemutaran Video	7.5
		Miniatur (Maket)	36
		<i>Live Show</i>	25.5
	Puisi	Lomba / Kompetisi Baca Puisi	54
		Lomba / Kompetisi Pembuatan Puisi	46
	Saluka	Lomba / Kompetisi	61
		Pengadaan Kursus Pembelajaran	39
	Karang-karangan	Lomba / Kompetisi	69.5
		Pengadaan Kursus Pembelajaran	30.5
Pantun	Lomba / Kompetisi	77.5	
	Pengadaan Kursus Pembelajaran	22.5	

Bentuk pengemasan komponen bahasa (seni sastra) berdasarkan hasil kuisioner diketahui bahwa untuk komponen cerita rakyat didominasi oleh bentuk pengemasan miniatur / maket (36%) dan penjelasan teks & gambar (31%). Banyaknya obyek wisata yang mengemas cerita rakyat dalam bentuk *live show* menyebabkan minimnya minat masyarakat terhadap bentuk pengemasan ini. Sedangkan penjelasan teks dan gambar juga kurang mendapat respon positif untuk dominasi mutlak bentuk pengemasan cerita rakyat oleh masyarakat karena semakin banyaknya buku yang mengusung bahan cerita khas Kalimantan Timur, yang dikhawatirkan oleh sebagian masyarakat kurang dapat menjadi daya tarik khusus bagi suatu kawasan wisata budaya. Sedangkan pengemasan cerita rakyat dalam bentuk miniatur / maket merupakan hal baru dalam kemasan obyek wisata budaya, sehingga diharapkan dapat menarik minat masyarakat untuk meningkatkan kunjungan terhadap obyek wisata budaya dalam rangka pelestarian budaya khas Kalimantan Timur.

Sedangkan untuk komponen bahasa (seni sastra) lainnya diharapkan oleh sebagian besar masyarakat (dengan rata-rata prosentase 67.3%) dalam bentuk kemas lomba atau kompetisi sastra. Untuk komponen sastra puisi, jenis lomba yang diharapkan oleh masyarakat adalah lomba pembacaan puisi untuk jenis puisi khas Kalimantan Timur. Namun untuk pembuatan puisi juga mendapatkan cukup banyak perhatian, sehingga akan tetap diangkat sebagai bagian dari daya tarik yang ditawarkan pada kawasan wisata budaya Kalimantan Timur di DAS Karang Mumus. Dengan adanya event ini, diharapkan agar menarik minat masyarakat untuk mengembangkan seni sastra yang bercorak budaya Kalimantan Timur dan dapat dijadikan ajang untuk kerjasama pihak pengelola wisata budaya dengan instansi pendidikan dan masyarakat umum untuk semakin mengenal, mempelajari dan mengembangkan sastra bercorak budaya Kalimantan Timur.

#### 4.3.2.4 Kesenian

**Tabel 4.16 Perhitungan Koefisien Korelasi Persepsi Masyarakat Terhadap Komponen Kesenian**

Variabel Amatan	Variabel Penilaian	SP	P	CP	TP	STP	$\Sigma$	rix
Tari Gong & Kancet Pepatai	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.951
	Frekuensi (i)	47	54	60	35	4	200	
	iX	235	216	180	70	4	705	
	i <sup>2</sup>	2209	2916	3600	1225	16	9966	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Tari Leleng	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.69
	Frekuensi (i)	19	27	47	82	25	200	
	iX	95	108	141	164	25	533	
	i <sup>2</sup>	361	729	2209	6724	625	10648	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Tari Enggang Terbang	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.964
	Frekuensi (i)	47	68	48	29	8	200	
	iX	235	272	144	58	8	717	
	i <sup>2</sup>	2209	4624	2304	841	64	10042	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Tari Hudog	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.931
	Frekuensi (i)	43	56	35	53	13	200	
	iX	215	224	105	106	13	663	
	i <sup>2</sup>	1849	3136	1225	2809	169	9188	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Tari Pecuk-pecuk Kina	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.921
	Frekuensi (i)	38	59	63	36	4	200	
	iX	190	236	189	72	4	691	

Seni Tari

Variabel Amatan	Variabel Penilaian	SP	P	CP	TP	STP	$\Sigma$	rix
	$i^2$	1444	3481	3969	1296	16	10206	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	
	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	
Tari Datun	Frekuensi (i)	19	30	85	53	13	200	0.737
	iX	95	120	255	106	13	589	
	$i^2$	361	900	7225	2809	169	11464	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	
	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	
Tari Gantar	Frekuensi (i)	19	22	53	80	26	200	0.681
	iX	95	88	159	160	26	528	
	$i^2$	361	484	2809	6400	676	10730	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	
	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	
Tari Belian	Frekuensi (i)	36	57	52	38	17	200	0.933
	iX	180	228	156	76	17	657	
	$i^2$	1296	3249	2704	1444	289	8982	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	
	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	
Tari Jiak	Frekuensi (i)	32	61	70	27	10	200	0.891
	iX	160	244	210	54	10	678	
	$i^2$	1024	3721	4900	729	100	10474	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	
	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	
Tari Jepen	Frekuensi (i)	52	54	54	31	9	200	0.976
	iX	260	216	162	62	9	709	
	$i^2$	2704	2916	2916	961	81	9578	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	
	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	
Tari Jepen Tungku	Frekuensi (i)	47	65	62	20	6	200	0.946
	iX	235	260	186	40	6	727	
	$i^2$	2209	4225	3844	400	36	10714	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	
	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	
Tari Kanjar & Ganjur	Frekuensi (i)	57	63	63	15	2	200	0.956
	iX	285	252	189	30	2	758	
	$i^2$	3249	3969	3969	225	4	11416	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	
	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	
Tari Ronggeng	Frekuensi (i)	47	52	71	26	4	200	0.929
	iX	235	208	213	52	4	712	
	$i^2$	2209	2704	5041	676	16	10646	
	$X^2$	25	16	9	4	1	55	
	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	

Variabel Amatan	Variabel Penilaian	SP	P	CP	TP	STP	$\Sigma$	rix
Sampe (Petik)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.927
	Frekuensi (i)	50	84	53	13	0	200	
	iX	250	336	159	26	0	771	
	i <sup>2</sup>	2500	7056	2809	169	0	12534	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Jatung Utang (Tabuh)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.866
	Frekuensi (i)	33	80	72	15	0	200	
	iX	165	320	216	30	0	731	
	i <sup>2</sup>	1089	6400	5184	225	0	12898	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Gong	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.961
	Frekuensi (i)	59	71	55	13	2	200	
	iX	295	284	165	26	2	772	
	i <sup>2</sup>	3481	5041	3025	169	4	11720	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Uding (Pukul)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.76
	Frekuensi (i)	18	38	83	50	11	200	
	iX	90	152	249	100	11	602	
	i <sup>2</sup>	324	1444	6889	2500	121	11278	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Klentangan (semacam Bonang dari Kayu)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.891
	Frekuensi (i)	44	55	81	17	3	200	
	iX	220	220	243	34	3	720	
	i <sup>2</sup>	1936	3025	6561	289	9	11820	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Gemer / Pompong (Gendang)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.874
	Frekuensi (i)	36	86	65	9	4	200	
	iX	180	344	195	18	4	741	
	i <sup>2</sup>	1296	7396	4225	81	16	13014	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Suliikngng (Seruling)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.858
	Frekuensi (i)	37	86	71	2	4	200	
	iX	185	344	213	4	4	750	
	i <sup>2</sup>	1369	7396	5041	4	16	13826	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Patung Puyog Aran	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.878
	Frekuensi (i)	28	76	45	46	5	200	
	iX	140	304	135	92	5	676	
	i <sup>2</sup>	784	5776	2025	2116	25	10726	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Patung Jin Juhan	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.858
	Frekuensi (i)	21	70	53	42	14	200	
	iX	105	280	159	84	14	642	
	i <sup>2</sup>	441	4900	2809	1764	196	10110	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	

Seni Musik (Alat Musik)

Seni Pahat



Variabel Amatan	Variabel Penilaian	SP	P	CP	TP	STP	$\Sigma$	rix
Patung Jeheq Belereq	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.667
	Frekuensi (i)	12	29	56	81	22	200	
	iX	60	116	168	162	22	528	
	i <sup>2</sup>	144	841	3136	6561	484	11166	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Topeng Hudoq	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.863
	Frekuensi (i)	29	44	63	50	14	200	
	iX	145	176	189	100	14	624	
	i <sup>2</sup>	841	1936	3969	2500	196	9442	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Gambar Nayu (roh)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.858
	Frekuensi (i)	21	76	47	36	20	200	
	iX	105	304	141	72	20	642	
	i <sup>2</sup>	441	5776	2209	1296	400	10122	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Gambar Bentelah (hantu)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.858
	Frekuensi (i)	21	73	56	36	14	200	
	iX	105	292	168	72	14	651	
	i <sup>2</sup>	441	5329	3136	1296	196	10398	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Gambar Kamuk (biawak)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.658
	Frekuensi (i)	5	38	56	79	22	200	
	iX	25	152	168	158	22	525	
	i <sup>2</sup>	25	1444	3136	6241	484	11330	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Gambar Beleengk (kadal)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.654
	Frekuensi (i)	5	36	59	79	21	200	
	iX	25	144	177	158	21	525	
	i <sup>2</sup>	25	1296	3481	6241	441	11484	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Gambar Gentalawin (batangan sungai sakti)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.785
	Frekuensi (i)	21	38	73	56	12	200	
	iX	105	152	219	112	12	600	
	i <sup>2</sup>	441	1444	5329	3136	144	10494	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Gambar tentang Monyet Jelmaan Manusia	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.876
	Frekuensi (i)	25	68	56	41	10	200	
	iX	125	272	168	82	10	657	
	i <sup>2</sup>	625	4624	3136	1681	100	10166	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Hiasan Raja Pengalah (Benalu)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.858
	Frekuensi (i)	27	60	74	35	4	200	
	iX	135	240	222	70	4	671	
	i <sup>2</sup>	729	3600	5476	1225	16	11046	

Variabel Amatan	Variabel Penilaian	SP	P	CP	TP	STP	Σ	rix
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Engkapa (semacam fakir)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.691
	Frekuensi (i)	11	32	84	62	11	200	
	iX	55	128	252	124	11	570	
	i <sup>2</sup>	121	1024	7056	3844	121	12166	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Kalung (Ukiran)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.858
	Frekuensi (i)	28	85	65	20	2	200	
	iX	140	340	195	40	2	717	
	i <sup>2</sup>	784	7225	4225	400	4	12638	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Mamanda (semacam Ketoprak / Ludruk)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.983
	Frekuensi (i)	71	57	53	17	2	200	
	iX	355	228	159	34	2	778	
	i <sup>2</sup>	5041	3249	2809	289	4	11392	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Bemamai (mengomel dengan mendidik)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.952
	Frekuensi (i)	46	66	57	27	4	200	
	iX	230	264	171	54	4	723	
	i <sup>2</sup>	2116	4356	3249	729	16	10466	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Ngapeh (Bercerita)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.956
	Frekuensi (i)	49	72	51	26	2	200	
	iX	245	288	153	52	2	740	
	i <sup>2</sup>	2401	5184	2601	676	4	10866	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	

Keterangan : SP = Sangat Penting ; P = Penting ; CP = Cukup Penting ; TP = Tidak Penting ; STP = Sangat Tidak Penting

Berdasarkan hasil perhitungan terhadap masing-masing komponen kesenian, diperoleh mean skor koefisien korelasi kelompok untuk kesenian yaitu sebesar 0.858. Hasil nilai koefisien korelasi dari masing-masing komponen dalam kelompok ini menunjukkan nilai yang cukup baik, tidak ada yang di bawah nilai 0.30. Ini menunjukkan bahwa pernyataan-pernyataan dalam kelompok ini memiliki konsistensi yang baik antara skor pernyataan dari besaran hasil kuisioner yang diisi oleh responden pada tiap item pernyataan dengan skor skala sikap.

Akan tetapi, jika dibandingkan dengan nilai mean skor kelompok, maka terdapat beberapa komponen budaya yang nilai koefisien korelasinya berada di bawah mean skor kelompok kesenian, yaitu :

- Variabel Seni Tari, yaitu Tari Leleng (0.69), Tari Datun (0.737) dan Tari Gantar (0.681).
- Variabel Seni Musik (Alat Musik), yaitu *Uding* (0.76).
- Variabel Seni Pahat, yaitu Patung *Jeheq Belereq* (0.667).
- Variabel Seni Lukis, yaitu Gambar *Kamuk* (0.658), Gambar *Beleengk* (0.654), Gambar *Gentalawin* (0.758) dan Gambar *Engkapa* (0.691).

Karena kesembilan komponen budaya ini memiliki selisih di bawah mean skor kelompok, maka komponen-komponen ini akan disisihkan, tidak akan dikemas menjadi daya tarik pada wilayah studi karena dianggap kurang favorabel (kurang mendukung pada obyek sikap komponen kesenian yang hendak dinilai) dibandingkan rata-rata kelompoknya.

**Tabel 4.17 Persepsi Masyarakat Terhadap Bentuk Pengemasan Komponen Kesenian**

Variabel Amatan	Bentuk Pengemasan	Prosentase Kuisisioner (%)	
Kesenian	Seni Tari	Pengadaan Kursus	43.5
		<i>Live Show</i>	56.5
	Seni Musik	Pengadaan Kursus	39
		Kompetisi Musik	61
	Seni Pahat	Pengadaan Kursus	45.5
		Kompetisi Memahat	54.5
	Seni Lukis	Pengadaan Kursus	47
		Kompetisi Melukis	53
	Seni Drama	Pengadaan Kursus	37
		<i>Live Show</i>	63

Untuk bentuk pengemasan komponen kesenian dalam obyek wisata budaya sesuai dengan persepsi wisatawan terhadap wisata budaya, yaitu daya tarik utama dari obyek wisata budaya adalah atraksi tari dan orientasi unsur wisata budaya kedua yang ingin disaksikan oleh masyarakat adalah menyaksikan kesenian tradisional. Untuk seni tari dan seni drama berdasarkan hasil kuisisioner didapat bentuk pengemasan utama yang diharapkan oleh masyarakat adalah bentuk pertunjukan langsung atau *live show* (56.5% dan 63%). Sedangkan untuk seni musik, seni pahat, dan seni lukis memiliki prosentase terbesar untuk jenis pengemasan berupa kompetisi dengan rata-rata prosentase 56.2%. Namun untuk pengadaan kursus/pelatihan seni tari, seni pahat dan seni lukis, akan tetap diadakan karena selisih prosesntasanya tipis/kecil. Dengan adanya wadah pelatihan dan penyelenggaraan kompetisi seni ini, diharapkan agar menarik minat masyarakat dan dapat dijadikan ajang kerjasama antara pihak pengelola dengan berbagai pihak guna pelestarian kesenian Kalimantan Timur.

4.3.2.5 Sistem teknologi dan peralatan

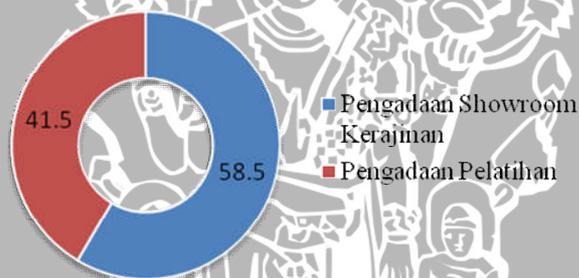
Tabel 4.18 Perhitungan Koefisien Korelasi Persepsi Masyarakat Terhadap Komponen Sistem Teknologi dan Peralatan

Variabel Amatan	Variabel Penilaian	SP	P	CP	TP	STP	$\Sigma$	rix
Perisai	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.925
	Frekuensi (i)	49	89	41	21	0	200	
	iX	245	356	123	42	0	766	
	i <sup>2</sup>	2401	7921	1681	441	0	12444	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Sumpitan	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.937
	Frekuensi (i)	48	60	68	22	2	200	
	iX	240	240	204	44	2	730	
	i <sup>2</sup>	2304	3600	4624	484	4	11016	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Awiq / Anjat (Tas Punggung)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.947
	Frekuensi (i)	55	83	43	16	3	200	
	iX	275	332	129	32	3	771	
	i <sup>2</sup>	3025	6889	1849	256	9	12028	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Tikar Pandan	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.917
	Frekuensi (i)	52	64	74	10	0	200	
	iX	260	256	222	20	0	758	
	i <sup>2</sup>	2704	4096	5476	100	0	12376	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Seraung (Topi)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.943
	Frekuensi (i)	55	81	51	13	0	200	
	iX	275	324	153	26	0	778	
	i <sup>2</sup>	3025	6561	2601	169	0	12356	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Nyiru (Tampi / Tampah)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.928
	Frekuensi (i)	44	68	65	23	0	200	
	iX	220	272	195	46	0	733	
	i <sup>2</sup>	1936	4624	4225	529	0	11314	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Ayakan	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.842
	Frekuensi (i)	21	72	60	45	2	200	
	iX	105	288	180	90	2	665	
	i <sup>2</sup>	441	5184	3600	2025	4	11254	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	
Tikar Lampit (Anyaman Tikar dari Rotan)	Nilai Skala (X)	5	4	3	2	1	15	0.883
	Frekuensi (i)	42	72	77	9	0	200	
	iX	210	288	231	18	0	747	
	i <sup>2</sup>	1764	5184	5929	81	0	12958	
	X <sup>2</sup>	25	16	9	4	1	55	

Keterangan : SP = Sangat Penting ; P = Penting ; CP = Cukup Penting ; TP = Tidak Penting ; STP = Sangat Tidak Penting

Berdasarkan hasil perhitungan terhadap masing-masing komponen sistem teknologi dan peralatan, diperoleh mean skor koefisien korelasi kelompok untuk sistem teknologi dan peralatan yaitu sebesar 0.915. Hasil nilai koefisien korelasi dari masing-masing komponen dalam kelompok ini menunjukkan nilai yang sangat baik, tidak ada yang di bawah nilai 0.30, bahkan mendekati 1.00. Ini menunjukkan bahwa pernyataan-pernyataan dalam kelompok ini memiliki konsistensi yang baik antara skor pernyataan dari besaran hasil kuisioner yang diisi oleh responden pada tiap item pernyataan dengan skor skala sikap.

Akan tetapi, jika dibandingkan dengan nilai mean skor kelompok, maka terdapat komponen budaya yang nilai koefisien korelasinya berada di bawah mean skor kelompok sistem teknologi dan peralatan, yaitu Ayakan (0.842) yang memiliki selisih 0.037 di bawah mean skor kelompok, oleh karena itu sistem teknologi dan peralatan ayakan ini akan disisihkan, tidak akan dikemas menjadi daya tarik pada wilayah studi karena dianggap kurang favorabel (kurang mendukung pada obyek sikap komponen sistem teknologi dan peralatan yang hendak dinilai) dibandingkan rata-rata kelompoknya.



**Gambar 4.30** Grafik persepsi masyarakat terhadap bentuk pengemasan komponen sistem teknologi dan peralatan.

Bentuk pengemasan yang dianggap sesuai untuk komponen sistem teknologi dan peralatan dalam pengembangan obyek wisata budaya adalah pengadaan *showroom* kerajinan (58.5%). Pengadaan *showroom* yang dimaksud selain memajang dan menjual koleksi kerajinan yang selain dapat digunakan untuk peralatan sehari-hari bisa juga dimanfaatkan untuk cinderamata. Kemudian wisatawan dapat pula melihat cara membuat peralatan tersebut dengan cara-cara tradisional khas masyarakat Kalimantan Timur. Selain itu, untuk pengadaan pelatihan membuat peralatan tradisional juga akan tetap diangkat sebagai bagian dari daya tarik, karena juga memiliki prosentase yang cukup besar dan selisih diantara keduanya tipis.

#### 4.3.3 Saran masyarakat terhadap rencana penataan DAS Karang Mumus sebagai kawasan pariwisata budaya Kalimantan Timur

Dalam menggali persepsi masyarakat terhadap adanya rencana penataan DAS Karang Mumus sebagai kawasan wisata budaya Kalimantan Timur, digunakan pula penggalian saran dan jajak pendapat dari masyarakat, terkait dengan permasalahan yang perlu diperbaiki, hal-hal yang perlu diperhatikan dan masukan-masukan lainnya yang dapat mendukung suksesnya rencana penataan kawasan wisata budaya DAS Karang Mumus. Saran yang diharapkan bukan hanya hal-hal yang terkait dengan unsur kebudayaan Kalimantan Timur saja, melainkan juga hal-hal yang bersinggungan dengan DAS Karang Mumus yang direncanakan sebagai tempat berdirinya kawasan wisata budaya ini, serta hal-hal lain yang dianggap perlu mendapat perhatian khusus. Hasil dari persepsi masyarakat terhadap Penataan Kawasan Pariwisata Budaya DAS Karang Mumus yang direncanakan dalam penelitian ini sesuai dengan urutan prioritas berdasarkan prosentase hasil kuisioner dapat dilihat pada tabel 4.19.

**Tabel 4.19 Saran Masyarakat Terhadap Rencana Penataan DAS Karang Mumus Sebagai Kawasan Pariwisata Budaya Kalimantan Timur**

No	Saran Pengembangan Wisata Budaya Das Karang Mumus	(%)
1	Peningkatan kebersihan & keamanan kawasan DAS	26.92
2	Relokasi & penataan ulang permukiman kumuh & liar sepanjang DAS	20.51
3	Pengadaan jalur hijau - taman - gazebo - jogging track sepanjang DAS	19.23
4	Peningkatan peran pemerintah & keterpaduan antara Pemerintah - Swasta - pihak terkait	17.95
5	Konsep pengembangan wisata berdasarkan "Kearifan Budaya Lokal"	16.67
6	Pengadaan daya tarik wisata air	12.82
7	Peningkatan minat budaya berupa kerjasama dengan sekolah-sekolah untuk pelestarian budaya	11.54
8	Pengadaan daya tarik wisata berupa area pemancingan	8.97
9	Peningkatan partisipasi & dukungan masyarakat sekitar DAS dengan pembinaan & penyuluhan	7.69
10	Peningkatan promosi dengan pengadaan event seni budaya	3.85
11	Penyediaan kelengkapan infrastruktur penunjang pariwisata	2.56
12	Pengembangan pariwisata dengan konsep wisata keluarga	2.56

Berdasarkan hasil penggalian terhadap saran tersebut, diketahui bahwa permasalahan utama dari kawasan DAS Karang Mumus adalah terkait dengan kebersihan dan keamanan kawasan serta masalah perkembangan permukiman kumuh/liar yang sporadis di sepanjang DAS Karang Mumus. Kurangnya kebersihan di sekitar DAS Karang Mumus karena limbah rumah tangga pada badan dan bibir sungai menyebabkan berkurangnya nilai estetika dan keindahan lingkungan yang akan mengurangi daya tarik wisata. Padahal salah satu daya tarik dari kawasan ini adalah pemandangan alam kawasan DAS. Oleh karena itu, penanganan permasalahan kebersihan dan keamanan perlu mendapat tanggapan serius.

Terkait dengan berkembangnya permukiman kumuh dan liar di sepanjang DAS, masyarakat menganggap permukiman tersebut perlu direlokasi dan diadakan penataan ulang kawasan. Pihak Pemerintah Kota Samarinda sudah memiliki rencana untuk merelokasi permukiman di sepanjang DAS untuk meningkatkan nilai estetika kawasan. Oleh karena itu, program pemerintah tersebut perlu segera direalisasikan untuk mendukung rencana penataan kawasan wisata budaya DAS Karang Mumus.

Untuk prioritas saran pengadaan jalur hijau, taman, gazebo dan *joging track* sepanjang DAS (prioritas ketiga), Pengadaan daya tarik wisata air (prioritas keenam), Pengadaan daya tarik wisata berupa area pemancingan (prioritas kedelapan) diharapkan untuk dikembangkan oleh masyarakat terkait kondisi alam yang berbatasan langsung dengan badan air yang dapat dijadikan salah satu daya tarik penunjang dalam pengembangan wisata budaya. Untuk penyediaan jalur hijau, taman, gazebo dan *joging track* diharapkan sebagai upaya pelestarian dan konservasi DAS dan dikembangkan dengan konsep jalur hijau seperti yang sudah terealisasi pada Tepian Mahakam. Sedangkan untuk wisata air dan area pemancingan didasarkan pada keberadaan badan sungai yang tidak hanya menjadi obyek pemandangan tapi juga sebagai area wahana wisata pendukung misalnya dengan pengembangan sistem transportasi air untuk mengunjungi wahana- wahana wisata budaya yang nantinya akan dikembangkan di sepanjang DAS.

Peningkatan peran pemerintah dan keterpaduan antara pemerintah, swasta dan pihak terkait (prioritas keempat) serta penyediaan kelengkapan infrastruktur penunjang pariwisata (prioritas kesebelas) penting untuk diperhatikan mengingat usaha pengembangan kawasan wisata budaya DAS Karang Mumus ini berskala propinsi yang memerlukan dukungan dari semua pihak untuk kesuksesan dan keberlanjutannya. Infrastruktur merupakan unsur penting penunjang pariwisata dan pengadaannya bukan hanya menjadi tanggungjawab pihak pengelola, tapi bisa diusahakan melalui keterpaduan peran dari semua *stakeholder* terkait.

Konsep pengembangan wisata berdasarkan "Kearifan Budaya Lokal" (prioritas kelima) sangat penting mengingat konsep awal yang dijadikan acuan pengembangan adalah usaha pelestarian budaya lokal Kalimantan Timur, sehingga pedoman kearifan budaya lokal harus selalu diutamakan. Terkait dengan hal ini, maka peningkatan minat budaya berupa jalinan kerjasama dengan sekolah-sekolah untuk pelestarian budaya (prioritas ketujuh) serta peningkatan partisipasi dan dukungan masyarakat sekitar DAS dengan pembinaan dan

penyuluhan (prioritas kesembilan) juga perlu mendapat perhatian khusus, mengingat masyarakat lokal sebagai agen pelaksana dan obyek pengembangan budaya.

Peningkatan promosi dengan pengadaan event seni budaya (prioritas kesepuluh) serta pengembangan pariwisata dengan konsep wisata keluarga (prioritas kedua belas) terkait dengan obyek wisata budaya Pampang yang sudah ada di Kota Samarinda. Kurangnya promosi dari obyek wisata ini menyebabkan minimnya jumlah kunjungan serta rendahnya pengetahuan masyarakat terhadap keberadaan obyek wisata ini. Oleh karena itu, pengadaan event seni budaya sebagai media promosi dirasa sangat diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat terhadap eksistensi obyek wisata dan diharapkan mampu melibatkan masyarakat secara aktif untuk pelestarian kebudayaan asli Kalimantan Timur. Sedangkan untuk pengembangan konsep wisata keluarga didasarkan pada eksistensi obyek Pampang dimana 46% jenis kunjungan yang dilakukan wisatawan adalah kunjungan bersama keluarga sehingga perlu pengembangan dengan konsep wisata keluarga.

Dari kesemua hasil kuisioner yang telah diolah pada bagian ini (sub bab 4.3), akan digunakan sebagai pedoman dalam penyusunan arahan rencana pada bagian selanjutnya (sub bab 4.4). Hasil analisis *demand* telah menunjukkan persepsi wisatawan terhadap eksistensi kawasan wisata budaya Pampang serta memberikan gambaran mengenai pertimbangan-pertimbangan yang akan direalisasikan pada kawasan wisata budaya di DAS Karang Mumus. Selain itu pula penekanan yang ditinjau adalah mengenai orientasi unsur wisata budaya, dimana upacara adat merupakan komponen terbesar yang diharapkan untuk dapat disaksikan pada suatu kawasan wisata budaya, sehingga pada kawasan wisata budaya di DAS Karang Mumus akan menjadikan komponen upacara adat sebagai daya tarik yang diutamakan. Sedangkan pada hasil analisis persepsi masyarakat, telah ditunjukkan hasil-hasil seleksi oleh masyarakat tentang komponen mana saja yang layak dan penting untuk dijadikan daya tarik pada kawasan wisata budaya di DAS Karang Mumus, beserta bentuk pengemasannya. Poin-poin tersebut akan digunakan pada arahan rencana khususnya pada bagian arahan *supply* (sub bab 4.4.1). Kemudian saran dari masyarakat akan digunakan sebagai pedoman umum dalam melakukan proses perencanaan yang lebih detail.

#### **4.4 Arahan Penataan DAS Karang Mumus Sebagai Kawasan Pariwisata Budaya Kalimantan Timur**

##### **4.4.1 Analisis *supply***

Analisis *supply* memberikan gambaran mengenai potensi wisata yang akan ditawarkan pada kawasan wisata budaya DAS Karang Mumus, meliputi jenis-jenis daya tarik wisata serta penyediaan sarana dan prasarana pendukung lainnya kepada wisatawan. Dengan melakukan analisis *supply*, maka dapat diketahui keistimewaan dan kekhasan kawasan wisata budaya DAS Karang Mumus dibandingkan obyek-obyek wisata yang lain, sehingga wisatawan yang berkunjung akan mendapatkan nuansa dan pengalaman baru dalam kaitannya dengan kegiatan berwisata.

Komponen *supply* atau penawaran berupa potensi obyek wisata dapat dijabarkan sebagai berikut (Yoeti, 1996) : keanekaragaman obyek wisata, aksesibilitas daerah wisata, sarana dan prasarana, struktur sosial budaya masyarakat serta lingkungan.

##### **4.4.1.1 Analisis keanekaragaman obyek wisata**

Keanekaragaman obyek wisata merupakan pemaparan mengenai jenis-jenis daya tarik wisata yang akan ditawarkan pada kawasan wisata budaya DAS Karang Mumus. Jenis-jenis daya tarik yang dimaksud merupakan hasil dari analisis identifikasi kebudayaan Kalimantan Timur pada sub bab 4.2 yang diseleksi berdasarkan hasil analisis persepsi masyarakat sebagaimana telah diuraikan pada sub bab 4.3. Adapun jenis-jenis daya tarik tersebut akan diklasifikasikan lagi berdasarkan bentuk pengemasannya yang meliputi 3 faktor yaitu *something to do*, *something to see* dan *something to buy*. Kemudian pada bagian analisis ini, setiap poin yang terseleksi akan dijabarkan secara langsung menurut implementasi yang akan dilakukan pada kawasan wisata budaya Kalimantan Timur di DAS Karang Mumus.

##### **A. *Something to do***

Analisis terhadap faktor ini didasarkan atas kegiatan wisatawan di dalam obyek wisata. Analisis ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran tentang segala bentuk kegiatan yang dapat dilakukan oleh wisatawan di dalam obyek wisata. Aktivitas wisatawan ini dibedakan menjadi tiga jenis yaitu aktivitas harian, aktivitas khusus dan aktivitas musiman. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.20.

**Tabel 4.20 Analisis Supply Berdasarkan Komponen Keanekaragaman Obyek Wisata Menurut Faktor *Something To Do***

Jenis Atraksi	Supply	Analisis
Wisata harian	<p>-Bersantai/berlibur, yaitu kegiatan yang hanya menikmati keindahan panorama alam dan aktivitas sungai, pemandangan alam daratan dan lalu lintas perahu di atas sungai yang dilakukan sambil duduk di <i>gazebo</i> atau sambil berjalan santai.</p> <p>-Berperahu, yaitu kegiatan menyusuri sungai untuk menikmati panorama alam dan aktivitas obyek wisata dari atas perahu. Selain itu berperahu juga berfungsi sebagai salah satu media transportasi internal.</p> <p>-Wisata kuliner, yaitu menikmati makanan tradisional pada tempat-tempat yang telah disediakan, atau sekedar menikmati kudapan sambil beraktivitas.</p>	<p>-Berdasarkan hasil analisis <i>demand</i>, kegiatan berlibur merupakan motivasi terbesar (58,73%), sehingga kawasan wisata budaya DAS Karang Mumus yang direncanakan pada penelitian ini juga harus memenuhi kebutuhan tersebut dan dalam hal ini, yang akan ditawarkan adalah panorama alam DAS Karang Mumus yang asri dan kegiatan berperahu yang dapat memberikan suasana baru dalam hal pengalaman berwisata, khususnya bagi wisatawan lokal karena belum ada obyek wisata di Kota Samarinda yang menawarkan daya tarik berupa kegiatan berperahu menyusuri Sungai Karang Mumus. Berdasarkan hasil analisis persepsi masyarakat, pengadaan daya tarik wisata air menjadi saran terbanyak keenam (12,82%).</p> <p>-Dewasa ini, wisata kuliner semakin berkembang menjadi tren baru yang dapat dijadikan sebagai daya tarik utama dalam pariwisata. Sehingga pada kawasan wisata budaya DAS Karang Mumus, akan menyediakan menu khas Kalimantan Timur yang akan menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan pendatang (domestik / mancanegara).</p>
Wisata musiman	<p>-Mengikuti beragam lomba/kompetisi kesenian daerah yang akan diselenggarakan pada setiap musim liburan sekolah.</p>	<p>-Berdasarkan hasil analisis <i>demand</i>, bahwa menikmati makanan tradisional menjadi daya tarik ketiga yang paling diharapkan setelah komponen penyelenggaraan upacara adat dan kesenian tradisional, dengan persentase 14 %. Berdasarkan hasil analisis persepsi masyarakat, jenis-jenis makanan tradisional yang penting untuk dijadikan daya tarik wisata pada wilayah studi adalah sayur asam kutai, (nasi, teh, ikan asin dan sambal), rojak salai, sambal kuini, sambal bawang rambut, sayur labu santan, sayur keladi, sambal goreng kacang panjang dan udang, sambal goreng tempoyak dan udang dan amplang.</p> <p>-Penyelenggaraan kompetisi kesenian dilakukan untuk mempopulerkan kesenian khususnya pada kaum muda.</p> <p>-Berdasarkan hasil analisis <i>demand</i>, hari kunjungan terbesar adalah hari libur (71,43%), jenis pekerjaan wisatawan terbesar ke-2 adalah pelajar &amp; mahasiswa (27,78%) dan usia wisatawan terbesar adalah &lt;20 tahun (25,40%) dan 20-30 tahun (25,40%). Saran terbanyak ketujuh (11,54%) dari masyarakat adalah peningkatan minat budaya berupa kerjasama dengan sekolah-sekolah untuk pelestarian budaya. Adapun komponen yang dapat dikompertisikan berdasarkan hasil analisis persepsi masyarakat adalah seni sastra membaca dan membuat puisi, seni sastra pantun, seni musik daerah, seni pahat daerah dan seni lukis daerah.</p>
Wisata khusus	<p>-Melakukan penelitian baik tentang kebudayaan khas Kalimantan Timur ataupun tentang bentang alam yang ada beserta komponen-komponen fisik yang menyertainya.</p>	<p>-Berdasarkan hasil analisis <i>demand</i>, tingkat pendidikan wisatawan yang terbesar adalah Akademi/ Perguruan Tinggi (48,41%) dan SMU (45,24%). Sehingga perlu adanya wadah bagi wisatawan dengan tingkat pendidikan yang memadai untuk mengapresiasi ilmunya.</p> <p>-Setiap hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pengelola untuk pengembangan selanjutnya.</p>

Jenis Atraksi	Supply	Analisis
-Mengikuti keterampilan Kalimantan Timur.	beragam kesenian daerah	-Pelatihan ini diadakan dalam upaya menjaga kelestarian kesenian daerah dari generasi ke generasi. -Berdasarkan hasil analisis <i>demand</i> , jenis pekerjaan terbesar ke-2 adalah pelajar/mahasiswa (27.78%) dan usia wisatawan terbesar adalah <20 tahun (25,40%) dan 20-30 tahun (25,40%). Saran terbanyak ketujuh (11.54%) dari masyarakat adalah peningkatan kerjasama dengan sekolah. -Sehingga pada kawasan studi DAS Karang Mumus, pelatihan diadakan dengan menjalin kerjasama dengan pihak-pihak sekolah dan sanggar seni yang telah ada di Propinsi Kalimantan Timur. Adapun pelatihan yang dimaksud meliputi ; menari, memahat, melukis dan membuat produk peralatan tradisional/cinderamata.

B. *Something to see*

Analisis terhadap faktor ini berhubungan dengan segala jenis potensi daya tarik wisata yang dapat dinikmati hanya dengan pandangan mata. Secara umum, daya tarik yang ditawarkan berdasarkan faktor *something to see* meliputi keindahan bentang alam, ornamen arsitektur daerah, atraksi budaya dan pertunjukan kesenian daerah. Secara khusus dapat dilihat pada tabel 4.21.

**Tabel 4.21 Analisis *Supply* Berdasarkan Komponen Keanekaragaman Obyek Wisata Menurut Faktor *Something To See***

Jenis Atraksi	Supply	Analisis
Wisata harian	-Menikmati panorama alam, yaitu segala bentuk bentang alam di DAS Karang Mumus, yang dapat dilakukan sambil duduk santai pada <i>gazebo</i> .	-Pariwisata yaitu fenomena yang didasarkan atas kebutuhan untuk menciptakan kembali kebugaran fisik dan psikis dengan pergantian hawa yang menimbulkan rasa keindahan alam atau mendapat kesenangan (E. Guyer-Freuler). Panorama alam dijadikan sebagai bagian dari daya tarik karena pada dasarnya berdasarkan definisi pariwisata tersebut, maka keindahan alam dan rasa senang yang dapat diwujudkan pada kawasan studi DAS Karang Mumus adalah berupa keindahan alam untuk menimbulkan kesan awal yang baik pada setiap wisatawan. Panorama alam yang dimaksud adalah lingkungan DAS Karang Mumus yang asri, didukung dengan bebatuan dan hewan kecil dengan latar belakang pemandangan alam.
	-Melihat seni arsitektur (bangunan) adat, yaitu dengan konsep dasar <i>lamin</i> (rumah panjang) yang merupakan rumah adat masyarakat Kalimantan Timur.	-Arsitektur <i>lamin</i> yang akan ditawarkan adalah berupa bangunan-bangunan fisik dengan konstruksi yang disesuaikan dengan bangunan <i>lamin</i> yang asli. Mulai dari pondasi (tiang bawah), lantai, dinding, tiang atas hingga atap, dengan desain dan ornamen khas Kalimantan Timur. Berdasarkan hasil analisis <i>demand</i> , komponen arsitektur tradisional menjadi daya tarik kedua yang paling diminati pada obyek wisata budaya Pampang yang sudah ada di Kota Samarinda setelah komponen tarian daerah, dengan prosentase sebesar 22 %. Arsitektur tradisional juga menjadi daya tarik keempat yang paling diharapkan setelah komponen upacara adat, kesenian tradisional dan makanan tradisional, dengan prosentase sebesar 12 %. Berdasarkan hasil analisis persepsi masyarakat, bangunan adat yang dapat diangkat sebagai daya tarik adalah <i>lamin</i> (rumah panjang).

Jenis Atraksi	Supply	Analisis
	-Melihat miniatur (maket) yang menggambarkan tentang beragam cerita rakyat Kalimantan Timur.	-Cerita rakyat dijadikan sebagai daya tarik karena dapat menjadi metode yang unik untuk menghibur sekaligus mendidik khususnya bagi anak-anak, karena di dalam setiap cerita rakyat terkandung pesan-pesan moral yang tersirat melalui karakter tokoh dan jalan ceritanya. Berdasarkan hasil analisis persepsi masyarakat, jenis cerita rakyat yang penting untuk dijadikan daya tarik wisata pada wilayah studi adalah Ajalnya Bujang Sarita, Perkawinan Aji Puncan Karna dari Dayak dengan Aji Dewa Putri dari Kutai, Asal Usul Raja Tunjung, Gua Sarang Burung Lubang Undan, Asal Usul Raja Berau, Kenik Berau Sanipah, Lamin Talunsur, Badil Kuning dan Raden Baroh. Berdasarkan hasil analisis persepsi masyarakat pula, sebanyak 35,34 % masyarakat memilih pengemasan komponen cerita rakyat dalam bentuk miniatur (maket).
	-Melihat pajangan dan proses pembuatan peralatan tradisional masyarakat maupun cinderamata khas daerah Kalimantan Timur.	-Peralatan tradisional yang dapat dijadikan daya tarik wisata pada kawasan studi berdasarkan hasil analisis persepsi masyarakat meliputi ; perisai, sumpit, tas, tikar, topi dan nyiru. Sedangkan cinderamata pada dasarnya merupakan benda-benda yang dihiasi dengan bahan dasar seperti manik, kayu, bambu, bagian tubuh hewan (bulu, kulit, kuku, taring dan tulang). Berdasarkan hasil analisis <i>demand</i> , cinderamata menjadi daya tarik terbesar keempat yang diminati wisatawan (9,52 %). Komponen ini akan dipajang dan dilengkapi deskripsi pada setiap produk. Deskripsi yang dimaksud meliputi fungsi dan keistimewaannya. Sedangkan proses pembuatannya dapat dilihat secara langsung pada tempat pelatihan.
Wisata musiman	-Menyaksikan pertunjukan upacara-upacara adat yang diiringi dengan pementasan tari-tarian khas Kalimantan Timur.	-Secara umum pertunjukan ini dimaksudkan untuk memperkenalkan tradisi dan budaya masyarakat Kalimantan Timur kepada wisatawan, khususnya wisatawan pendatang (domestik/mancanegara). Sedangkan secara khusus bagi wisatawan lokal, pertunjukan ini lebih ditujukan sebagai media penyadaran, dengan memberikan gambaran bahwa masyarakat jaman dulu memiliki nilai-nilai luhur yang justru sangat dipegang erat. Lebih jauh lagi diharapkan agar nilai-nilai luhur yang telah dimiliki nenek moyang, untuk tetap dijaga dalam kehidupan bermasyarakat saat ini, karena nilai-nilai luhur tersebut bersifat universal, tanpa memandang perbedaan jenis agama/suku. -Berdasarkan hasil analisis <i>demand</i> , upacara adat menjadi orientasi unsur wisata budaya yang paling diharapkan dengan prosentase sebesar 38 %. Berdasarkan hasil analisis persepsi masyarakat, jenis upacara adat yang penting untuk dijadikan daya tarik wisata adalah Upacara Pengobatan, Tolak Bala, Pernikahan, Sebelum Menanam Padi, Setelah Panen, Selamatan, Perayaan, Penerimaan Tamu Agung, Pemberian Gelar dan Penobatan Raja.
	-Menyaksikan pertunjukan beragam lomba/kompetisi serta kesenian daerah.	-Penyelenggaraan event kesenian daerah dilakukan untuk menunjukkan pada wisatawan bahwa kesenian daerah Kalimantan Timur masih tetap terpelihara serta terus berkembang. -Berdasarkan hasil analisis <i>demand</i> , atraksi tari merupakan daya tarik utama yang paling diminati (38,85%) dan kesenian daerah menjadi orientasi unsur wisata budaya kedua yang diharapkan (24%). Berdasarkan hasil analisis persepsi masyarakat, komponen kesenian yang dikompetisikan meliputi ; Seni sastra membaca dan membuat puisi, seni sastra pantun, seni musik, seni pahat dan seni lukis. Sedangkan komponen kesenian yang dipertunjukkan adalah seni tari (Gong dan Kancet Pepatai, Enggang Terbang, Hudog, Pecuk-pecuk Kina, Belian, Jiak, Jepen, Jepen Tungku, Kanjar dan Ganjur serta Tari Ronggeng) dan seni drama ( <i>Mamanda, Bemamai dan Ngapeh</i> ).

C. *Something to buy*

Analisis terhadap faktor ini berhubungan dengan segala jenis produk khas lokal yang dapat dibeli pada obyek wisata. Produk-produk tersebut dapat berupa hasil olahan tangan dan dapat pula berasal dari buatan pabrik, dengan kualitas dan harga yang berbeda diantara keduanya, sehingga wisatawan mendapatkan kesempatan sebebaskan-bebasnya untuk memilih sesuai dengan keinginan, kemampuan dan kebutuhannya. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.22.

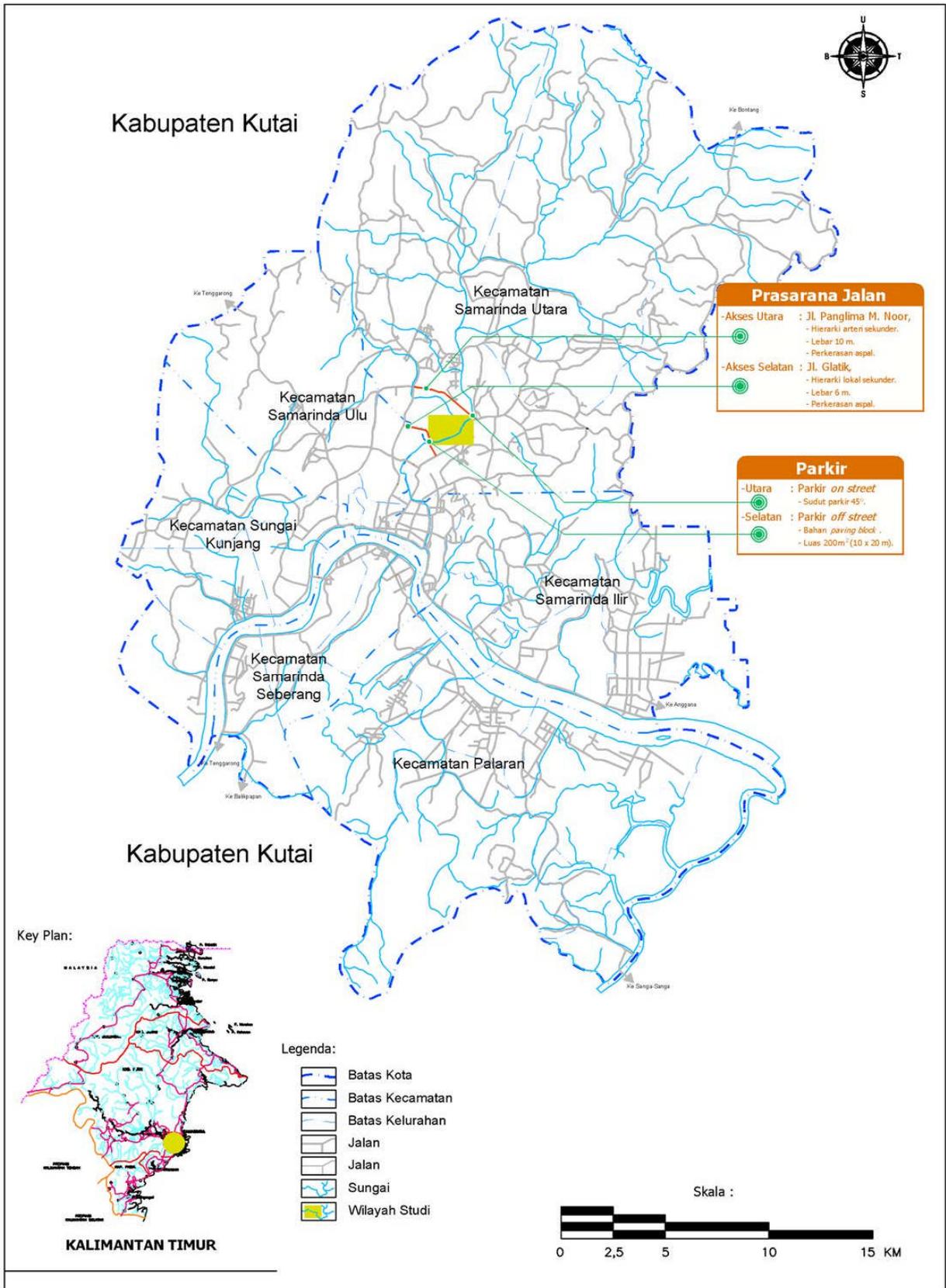
**Tabel 4.22 Analisis Supply Berdasarkan Komponen Keanekaragaman Obyek Wisata Menurut Faktor *Something To Buy***

<i>Supply</i>	<i>Analisis</i>
-Kuliner, yaitu membeli makanan maupun kudapan tradisional pada tempat-tempat yang disediakan.	-Berdasarkan hasil analisis <i>demand</i> , menikmati makanan tradisional menjadi daya tarik ketiga yang paling diharapkan (14 %). Berdasarkan hasil analisis persepsi masyarakat, jenis-jenis makanan tradisional yang penting untuk dijadikan daya tarik wisata adalah sayur asam kutai, (nasi, teh, ikan asin dan sambal), rojak salai, sambal kuini, sambal bawang rambut, sayur labu santan, sayur keladi, sambal goreng kacang panjang & udang, sambal goreng tempoyak & udang dan amplang. -Sehingga pada kawasan studi DAS Karang Mumus, akan menyediakan tempat khusus yang menjual makanan tradisional dan juga kudapan.
-Peralatan tradisional masyarakat, yaitu beragam peralatan yang dipajang pada tempat khusus yang disediakan. -Cinderamata khas daerah, yaitu beragam hasil kerajinan tangan masyarakat yang dipajang pada tempat khusus yang disediakan.	-Pada kawasan wisata budaya DAS Karang Mumus, akan menyediakan tempat khusus sebagai media informasi sekaligus media promosi dari setiap produk khas lokal. Produk yang dijual adalah peralatan tradisional yang digunakan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari meliputi ; perisai, sumpit, tas, tikar, topi dan nyiru. Selain itu juga akan dijual cinderamata hasil kerajinan tangan masyarakat Kalimantan Timur. Berdasarkan hasil analisis <i>demand</i> , cinderamata menjadi daya tarik terbesar keempat yang diminati wisatawan (9,52 %).

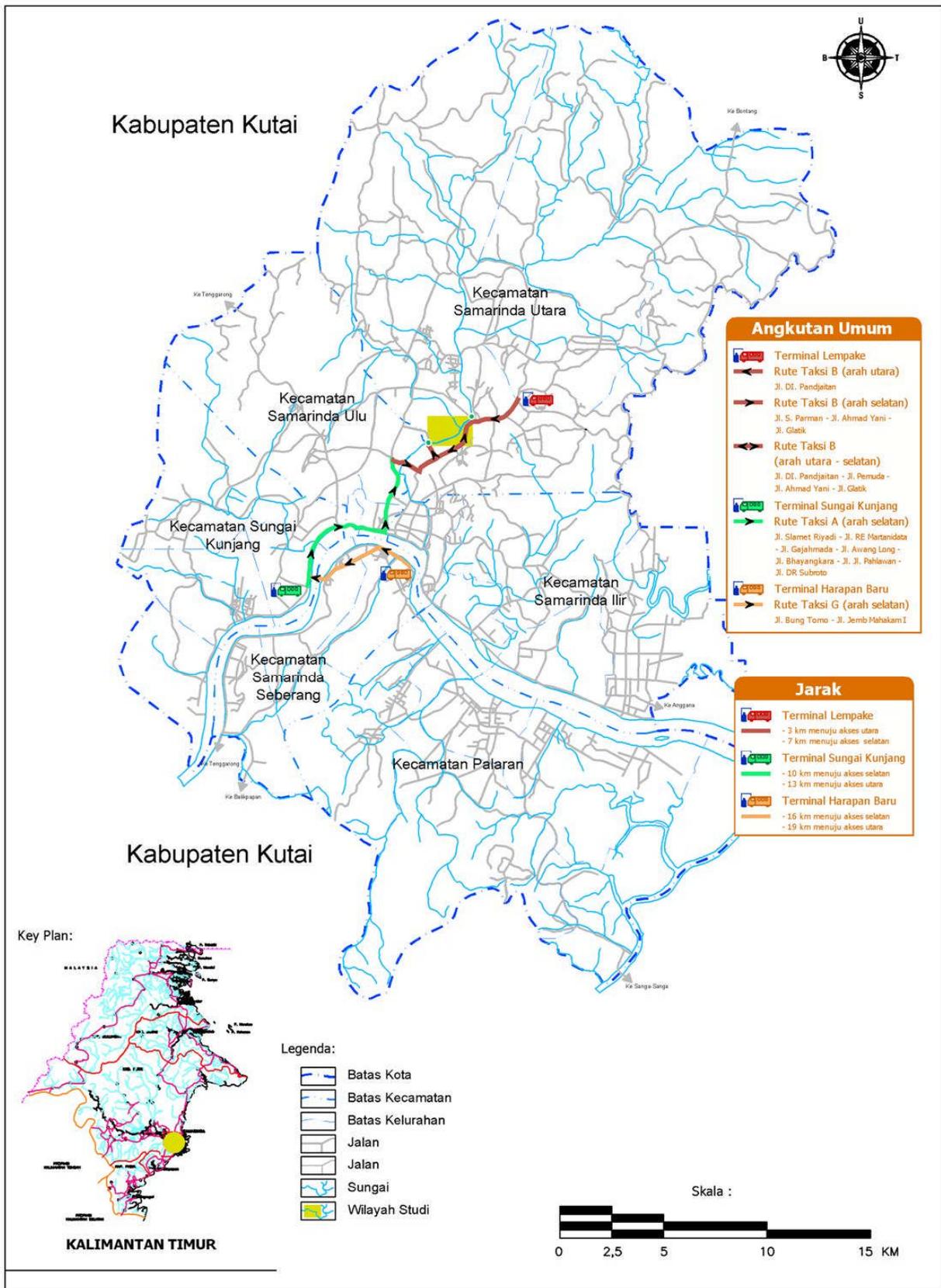
**4.4.1.2 Analisis aksesibilitas daerah wisata**

Penjabaran mengenai kondisi aksesibilitas bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi sarana dan prasarana jalan menuju kawasan wisata budaya DAS Karang Mumus yang dapat mendukung terciptanya kenyamanan dan kemudahan bagi wisatawan yang berkunjung. Perlu diingat bahwa karena obyek wisata DAS Karang Mumus belum ada, sehingga kondisi aksesibilitas yang dipaparkan merupakan identifikasi berdasarkan fakta lapangan yang secara umum masih belum memadai untuk menunjang kegiatan pariwisata. Sehingga untuk memenuhi kebutuhan tersebut perlu dilakukan perencanaan lebih lanjut yang akan diuraikan pada bagian selanjutnya. Pada analisis ini, kondisi aksesibilitas yang akan dijelaskan terdiri dari prasarana jalan, angkutan umum, papan penunjuk jalan, jarak dan tempat parkir. Lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.31, gambar 4.32 dan tabel 4.23.





Gambar 4.31 Peta analisis *supply* berdasarkan komponen aksesibilitas menurut kondisi prasarana jalan dan parkir.



Gambar 4.32 Peta analisis *supply* berdasarkan komponen aksesibilitas menurut kondisi jarak dan angkutan umum.

**Tabel 4.23 Analisis Supply Berdasarkan Komponen Aksesibilitas**

Kondisi Aksesibilitas	Analisis
<p>Prasarana Jalan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tersedia dua akses :</li> <li>- Sebelah utara, melalui jalan arteri sekunder dengan lebar 10 m dan perkerasan aspal,</li> <li>- Sebelah selatan, melalui jalan lokal sekunder dengan lebar 6 m dan perkerasan aspal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada akses utara, akses utama yaitu Jl. Panglima M. Noor mempunyai kondisi perkerasan dan lebar jalan yang memadai untuk dilewati mobil dan bus. Sedangkan pada akses selatan, akses utama yaitu Jl. Glatik juga telah memadai, hanya saja kondisi perkerasan yang agak rusak dan berlubang dapat mengganggu kenyamanan berkendara. Sehingga perlu adanya perbaikan perkerasan pada Jl. Glatik. Selain itu juga perlu diperhatikan kondisi arus lalu lintas pada jam-jam sibuk mengingat akses selatan juga merupakan jalan menuju Universitas Mulawarman.</li> </ul>
<p>Angkutan umum</p> <p>Jarak</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat dijangkau dengan angkutan umum kota (taksi B).</li> <li>- Berjarak 3 km dari Terminal Lempake menuju akses utara.</li> <li>- Berjarak 10 km dari Terminal Sei Kunjang menuju akses selatan.</li> <li>- Berjarak 16 km dari Terminal Harapan Baru menuju akses selatan.</li> <li>- Berjarak 20 m di sebelah timur Universitas Mulawarman (akses selatan).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada Terminal Lempake terdapat pangkalan taksi B sehingga memudahkan wisatawan untuk mengunjungi obyek wisata. Sedangkan pada Terminal Sungai Kunjang tidak terdapat pangkalan taksi B, sehingga harus menggunakan dua jenis angkutan yaitu taksi A (Terminal Sungai Kunjang – Mal Lembuswana), dan taksi B yang terdapat pada daerah sekitar Mal Lembuswana, kemudian wisatawan dapat menuju obyek wisata. Sedangkan pada Terminal Harapan baru, untuk menuju obyek wisata harus menggunakan 3 jenis angkutan, yaitu taksi G (Terminal Harapan baru – Jembatan Mahakam), kemudian menggunakan taksi A (Jembatan Mahakam - Mal Lembuswana), dan pada Mal Lembuswana terdapat pangkalan taksi B, kemudian menuju lokasi studi.</li> </ul>
<p>Papan penunjuk jalan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tersedia di beberapa titik persimpangan jalan utama menuju kawasan studi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adanya informasi penunjuk jalan akan sangat membantu pencapaian, meskipun menggunakan Universitas Mulawarman sebagai <i>landmark</i>, mengingat karena obyek wisata ini belum ada dan juga mengingat kenyataan bahwa jarak DAS Karang Mumus yang sangat dekat dengan fasilitas pendidikan terkemuka tersebut.</li> </ul>
<p>Parkir</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada akses utara, menggunakan parkir <i>on street</i>.</li> <li>- Pada akses selatan, parkir <i>off street</i> tersedia lahan khusus dengan perkerasan <i>paving block</i> seluas 200 m<sup>2</sup>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fasilitas parkir yang ada sudah cukup baik namun perlu diperhatikan sistem perparkiran pada hari-hari libur/puncak kunjungan lahan sehingga tidak mengganggu arus lalu lintas. Diperlukan juga pengadaan tempat parkir khusus bagi pelaku kegiatan pariwisata, baik pada akses utara maupun selatan.</li> </ul>

#### 4.4.1.3 Analisis sarana dan prasarana

Kelengkapan sarana dan prasarana wisata yang disediakan bagi wisatawan dalam melakukan kegiatan wisata, akan memberikan rasa kepuasan dan kenyamanan yang memberikan daya tarik tersendiri bagi minat wisatawan untuk berkunjung kembali. Pada analisis ini, sarana pariwisata merupakan rencana yang didasarkan atas hasil kuisisioner persepsi masyarakat tentang bentuk pengemasan yang cocok bagi setiap jenis daya tarik. Sedangkan prasarana pariwisata merupakan identifikasi setiap utilitas yang sudah terdapat di sekitar DAS Karang Mumus. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.24 sebagai berikut :



Sarana dan Prasarana Wisata		Keanekaragaman Wisata	Analisis
- Miniatur / maket	- Deskripsi cerita rakyat	- <i>Something to see</i> : - Wisata harian - <i>Something to do</i> : - Wisata minat khusus	- Pengadaan miniatur/maket cerita rakyat dapat digunakan untuk kepentingan pada faktor keanekaragaman wisata <i>something to see</i> , yaitu melihat miniatur cerita rakyat yang menggambarkan tentang beragam cerita rakyat Kalimantan Timur. Selain itu dapat pula digunakan bagi wisatawan minat khusus yang ingin meneliti setiap cerita rakyat yang diminati dengan melakukan wawancara. - Berdasarkan hasil analisis persepsi masyarakat, sebanyak 35,34 % masyarakat memilih pengadaan miniatur/maket sebagai bentuk pengemasan cerita rakyat.
	- Media Promosi obyek wisata budaya	-	- Berdasarkan latar belakang, bahwa penelitian ini juga bertujuan untuk mempromosikan obyek-obyek wisata budaya yang ada di Kalimantan Timur. Maka bentuk pengemasan yang dipilih adalah bentuk miniatur, karena sangat komunikatif bagi wisatawan untuk mendapatkan gambaran nyata tentang kondisi masing-masing obyek wisata budaya yang dimaksud.
- Gazebo	- Gazebo kecil (2 x 2 m) - Gazebo sedang (4 x 4 m) - Gazebo besar (8 x 8 m)	- <i>Something to see</i> : - Wisata harian - <i>Something to do</i> : - Wisata harian	- Pengadaan <i>gazebo</i> menjadi suatu bentuk sarana didasarkan atas salah satu saran masyarakat yang telah diuraikan pada sub bab 4.3, yaitu pengadaan jalur hijau - taman - <i>gazebo</i> - <i>joging track</i> sepanjang DAS, yang menduduki peringkat ketiga (19,23%). - <i>Gazebo</i> yang akan digunakan berbahan dasar alam dengan desain dan ornamen menyerupai bangunan <i>lamin</i> . Hal ini dimaksudkan untuk tetap memunculkan kesan khas Kalimantan Timur yang ramah lingkungan. - <i>Gazebo</i> kecil dapat digunakan oleh pengunjung berkelompok kecil, seperti teman, pasangan atau keluarga kecil yang berjumlah $\leq 6$ orang. - <i>Gazebo</i> sedang dapat digunakan pengunjung kelompok sedang atau keluarga besar yang berjumlah $\leq 15$ orang. - <i>Gazebo</i> besar dapat digunakan oleh pengunjung kelompok besar seperti kunjungan wisata dari luar daerah, dengan kapasitas 30 orang.
- Moda transportasi	- Perahu / sampan - Kereta kuda - Sepeda	- <i>Something to do</i> : - Wisata harian	- Mengingat bentuk kawasan yang luas dan memanjang mengikuti sungai, maka perlu adanya alat transportasi di dalam obyek yang dapat mempermudah wisatawan dalam mengakses setiap tempat yang disediakan. - Pengadaan perahu/sampan sebagai media transportasi di air, didasarkan atas salah satu saran masyarakat, yaitu pengadaan daya tarik wisata air (12,82%). - Pengadaan kereta kuda dan sepeda sebagai media transportasi di darat, lebih didasarkan atas penekanan bahwa obyek wisata ini akan di konsep sebagai obyek wisata yang ramah lingkungan.
Prasarana Wisata :			
	- Air bersih	- <i>Something to do</i> : - Wisata harian - <i>Something to buy</i>	- Mengingat letaknya yang berada di pusat kota, maka ketersediaan air bersih dapat terjamin dengan baik. - Penggunaan air bersih akan sangat diperlukan pada sarana rumah makan dengan jenis daya tarik wisata kuliner. Hal ini menjadi wajar mengingat kegiatan mengkonsumsi makanan akan sangat berpengaruh pada kondisi fisik/kesehatan tubuh, khususnya bagi wisatawan.

Sarana dan Prasarana Wisata	Keaneekaragaman Wisata	Analisis
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Listrik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Something to see</i> :</li> <li>- Wisata musiman</li> <li>- <i>Something to do</i> :</li> <li>- Wisata musiman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengingat letaknya yang berada di pusat kota, maka ketersediaan listrik dapat terjamin dengan baik.</li> <li>- Penggunaan listrik akan sangat diperlukan untuk penerangan khususnya pada malam hari dan juga pada saat penyelenggaraan acara-acara yang bersifat musiman, yaitu pergelaran upacara adat, lomba/kompetisi kesenian daerah serta pertunjukan kesenian daerah.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Telepon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-</li> <li>-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengingat letaknya yang berada di pusat kota, maka ketersediaan jaringan telepon dapat terjamin baik.</li> <li>- Penggunaan telepon akan sangat diperlukan dalam proses komunikasi dan koordinasi operasional pengelola obyek wisata. Kegiatan operasional yang dimaksud dapat berupa kegiatan sehari-hari ataupun musiman seperti penyelenggaraan acara-acara kesenian. Sedangkan proses komunikasi dan koordinasi, baik hubungan internal maupun eksternal dengan pihak luar. Hal ini mendukung salah satu saran masyarakat yang telah diuraikan pada sub bab 4.3, yaitu peningkatan minat budaya berupa kerjasama dengan sekolah atau sanggar seni dalam upaya pelestarian budaya (11,54%).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Drainase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-</li> <li>-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengingat letaknya yang berada di DAS, maka sistem drainase di dalam obyek dapat terjamin dengan baik.</li> <li>- Sistem drainase yang baik sangat diperlukan, hanya saja yang perlu mendapat perhatian khusus adalah justru karena letaknya yang berada di DAS, maka besar resikonya terendam banjir pada musim hujan. Hal ini bukanlah suatu kesalahan, namun memang siklus alam. Sehingga pembangunan segala bentuk sarana harus dimulai pada ketinggian diatas permukaan banjir pada kondisi normal. Sedangkan pada kondisi banjir besar, perlu adanya strategi khusus agar segala elemen di dalam obyek dapat terjaga dan terhindar dari dampak negatif yang mungkin ditimbulkan.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sampah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-</li> <li>-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengingat letaknya yang berada di pusat kota, maka pengelolaan sampah di luar kawasan studi dapat terjamin dengan baik.</li> <li>- Sedangkan pengelolaan sampah di dalam kawasan studi meliputi peletakan tong-tong sampah hingga proses pengangkutan ke TPS luar.</li> <li>- Tong-tong sampah akan diletakkan di setiap bangunan (baik di halaman maupun di dalam bangunan) dan di luar bangunan pada jalur sirkulasi (jalan) di dalam obyek. Hal ini dilakukan untuk menjaga kebersihan seperti yang disarankan oleh masyarakat berdasarkan hasil analisis persepsi masyarakat, yaitu peningkatan kebersihan dan keamanan kawasan DAS, yang merupakan saran terbanyak yang diberikan, yaitu sebesar 26,92%.</li> <li>- Jalur (rute) pengangkutan di dalam obyek akan menggunakan rute sirkulasi yang tersedia (tidak membuat rute khusus). Namun pelaksanaan pengangkutan akan dilakukan bukan pada saat kegiatan berwisata sedang berlangsung (pada saat sore hari ketika kawasan telah ditutup dan pagi hari sebelum kawasan dibuka).</li> </ul>



#### 4.4.1.4 Analisis struktur sosial budaya masyarakat

Kehidupan sosial masyarakat di sekitar DAS Karang Mumus sebagian besar bercirikan kehidupan masyarakat Kalimantan Timur pada umumnya dengan mendapatkan pengaruh dari masyarakat pendatang luar Pulau Kalimantan seperti Jawa dan Bugis. Namun, ciri dan pola kehidupan tepi sungai masih mendominasi kehidupan masyarakat di sekitar DAS Karang Mumus.

Sebagai masyarakat tepi sungai dengan ciri tradisional yang masih kental, sampai saat ini masih tampak nilai gotong royong dan kekeluargaan yang dijunjung tinggi. Disisi lain, Pengaruh kehidupan modern juga berpengaruh besar terhadap kehidupan bermasyarakat. Hal ini dikarenakan letaknya yang dekat dengan pusat kota. Hal ini dapat dimaklumi mengingat karakter masyarakat kalimantan yang sangat konsumtif, terutama dalam hal perkembangan teknologi dan *fashion* (mode).

Sebagaimana kita ketahui bersama bahwa untuk mewujudkan tujuan pembangunan diperlukan partisipasi dari masyarakat, karena dengan demikian aspirasi masyarakat dapat tersampaikan dan menyentuh akar-akar permasalahan dalam pembangunan. Tidak terkecuali dengan pengembangan DAS Karang Mumus sebagai kawasan pariwisata budaya, masyarakat baik sebagai pelaku usaha wisata, masyarakat di sekitar DAS Karang Mumus maupun masyarakat sebagai warga kota secara umum merupakan beberapa *stakeholder* dan secara langsung maupun tidak langsung dapat dikatakan sebagai mitra pemerintah. Sikap masyarakat secara keseluruhan dapat mempengaruhi keberhasilan pembangunan, maka hendaknya setiap rencana yang akan dilakukan pemerintah selalu melibatkan peran serta masyarakat baik dalam proses penjangkaran aspirasi, sosialisasi, aplikasi maupun evaluasi.

Pada dasarnya masyarakat di sekitar DAS Karang Mumus merupakan warga kota yang ramah terhadap pendatang, hal ini terbukti tidak sedikit warga pendatang yang bertempat tinggal di sekitar DAS Karang Mumus, berinteraksi dan hidup bersama di tengah-tengah warga asli. Nilai positif ini tentunya akan sangat mendukung pembangunan kawasan DAS Karang Mumus menjadi suatu kawasan pariwisata, dimana setiap obyek wisata tentunya akan mendapat kunjungan dari berbagai tempat bahkan dari luar daerah, maka nilai positif tersebut akan sangat diperlukan untuk menciptakan rasa aman, nyaman dan suasana kekeluargaan bagi setiap wisatawan.

#### 4.4.1.5 Analisis lingkungan

Analisis kondisi lingkungan bertujuan untuk mengetahui pengaruh keberadaan obyek wisata berkaitan dengan kegiatan manusia yang dilakukan di dalamnya, terhadap kondisi lingkungan sekitar. Selain berpengaruh terhadap kelestariannya di masa mendatang, kondisi lingkungan di sekitar obyek wisata akan mempengaruhi keindahan dan daya tarik obyek wisata itu sendiri. Suatu obyek wisata dengan kondisi lingkungan yang bersih dan indah akan menciptakan rasa nyaman yang kemudian akan menarik minat wisatawan yang berkunjung.

Hal yang menjadi prioritas utama adalah kondisi DAS Karang Mumus itu sendiri. Selama ini, sebagaimana telah diuraikan pada sub bab 4.1 tentang karakteristik DAS Karang Mumus, dapat diketahui bahwa kesadaran untuk memelihara sungai masih belum tertanam, terutama bagi masyarakat di sekitar DAS Karang Mumus. Sehingga perlu adanya penanganan dan pembinaan yang lebih fokus kepada masyarakat tentang pentingnya memelihara sungai bagi kehidupan mereka. Selain untuk mengurangi dampak banjir, juga untuk menambah nilai estetika di sekitar DAS Karang Mumus.

Dalam hal kepariwisataan, untuk menjaga kondisi lingkungan ini diperlukan peran serta dari berbagai pihak diantaranya pengelola obyek wisata untuk menyediakan fasilitas-fasilitas pendukung seperti tempat sampah dan melakukan perawatan secara berkala oleh petugas kebersihan. Selain itu juga diperlukan peran serta dari pemerintah untuk mengawasi perkembangan kawasan wisata dan fasilitas penunjangnya sehingga tetap terjaga keseimbangan DAS Karang Mumus dari sisi lingkungannya, serta tidak mengganggu fungsinya sebagai kawasan konservasi. Selain itu juga yang tidak kalah penting adalah partisipasi dari wisatawan untuk terus menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan.

Dalam hal estetika dan bentang alam, yang juga akan dijadikan daya tarik dalam obyek wisata budaya DAS Karang Mumus, maka perlu adanya reboisasi pada sekitar DAS khususnya pada bagian utara sebagai pelindung kawasan untuk menghambat aliran banjir serta pada bagian selatan yang merupakan bagian terendah dari keseluruhan kawasan dan juga merupakan daerah yang sering tergenang banjir. Harapan yang ingin dicapai adalah dengan memperbanyak tanaman, maka akan meningkatkan daya serap tanah terhadap air hujan, yang pada akhirnya juga dapat mengurangi besarnya resiko ketinggian permukaan banjir.

#### 4.4.2 Analisis kemampuan lahan

DAS Karang Mumus yang menjadi wilayah studi adalah wilayah DAS Karang Mumus yang melintasi Kelurahan Temindung Permai Kecamatan Samarinda Utara dari arah utara ke selatan dengan panjang  $\pm 830$  m dan lebar pada kedua sisi sungai masing-masing 20 m. Sehingga luas total kawasan adalah  $\pm 7$  ha. Pemilihan panjang kawasan sejauh 830 m karena berbatasan dengan masjid Baiturrahman, pasar tradisional dan jalan lingkar pada ujung sebelah utara serta Universitas Mulawarman pada ujung sebelah selatan. Sedangkan pemilihan kawasan pada kedua sisi sungai dimaksudkan untuk pengoptimalan sungai sebagai jalur sirkulasi utama pada kawasan yang direncanakan. Pemilihan lebar kawasan sepanjang 20 m pada masing-masing sisi sungai, karena memang rencana pembebasan lahan yang telah dilakukan pemerintah untuk revitalisasi DAS Karang Mumus adalah sejauh 20 m dari bibir sungai (Dinas Permukiman dan Pengembangan Kota Samarinda, 2007). Adapun gambar eksisting wilayah studi dapat dilihat pada gambar 4.33.



Gambar 4.33 Kondisi eksisting wilayah studi.

Analisis kemampuan lahan pada DAS Karang Mumus dilakukan dengan menggunakan metode *Visual Absorption Capability* (VAC). Metode VAC merupakan suatu rancangan penilaian untuk menyatakan lokasi terbaik bagi suatu usulan pengembangan. Metode VAC diidentifikasi sebagai metode yang menilai kapasitas fisik lahan untuk menerima berbagai aktivitas yang diusulkan dengan masih tetap dalam ciri dan karakter serta kualitas visualnya, sehingga dapat diketahui perlakuan yang seharusnya diberikan pada masing-masing lahan tersebut. Selain itu VAC juga dapat memberikan petunjuk umum tentang berbagai kegiatan yang sesuai pada suatu kawasan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan data-data fisik DAS Karang Mumus yang dinilai berdasarkan kaitannya dengan suatu peruntukan kawasan pariwisata, khususnya kawasan pariwisata berjenis budaya. Penilaian dilakukan dengan terlebih dahulu membagi wilayah studi menjadi petak-petak pengamatan yang pada penelitian ini dibagi menjadi 367 petak dengan ukuran masing-masing petak 15 x 15 m. Pengamatan yang dilakukan didasarkan atas 5 faktor, yaitu topografi/kemiringan, vegetasi/tumbuhan, hidrologi, jenis tanah dan zona pandang. Adapun kategori dan penilaiannya adalah sebagai berikut :

A. Topografi, kemiringan/topografi pada analisis VAC ini dibagi 3 yaitu ;

- Kemiringan 1 – 3 % (datar) = 3
- Kemiringan 4 - 10 % (landai) = 2
- Kemiringan 11 - 15 % (miring) = 1

B. Vegetasi, tumbuhan/vegetasi pada analisis VAC ini dibagi 3 yaitu ;

- Vegetasi dominan berupa semak belukar, rerumputan atau tanpa vegetasi = 3
- Vegetasi dominan berupa tanaman homogen (berkayu sejenis) = 2
- Tanaman heterogen (campuran) = 1

C. Hidrologi, hidrologi pada analisis VAC ini dibagi 3 yaitu ;

- Sumber air banyak (PDAM, sumber air, sumur) = 3
- Sumber air cukup berasal dari sungai = 2
- Sumber air kurang, tergantung dari hujan = 1

D. Jenis tanah

- Jenis tanah dengan kemampuan tinggi untuk menahan erosi = 3
- Jenis tanah yang mempunyai kemampuan sedang untuk menahan erosi = 2
- Jenis tanah yang peka terhadap erosi = 1

E. Zona Pandang, Zona pandang pada analisis VAC ini dibagi 3 yaitu ;

- Menarik (sifat pandangan terbuka/bebas dan memiliki potensi keindahan alam) = 3
- Cukup menarik (sifat pandangan tertutup/tidak bebas tapi memiliki potensi keindahan alam atau sifat pandangan terbuka/bebas tapi tidak memiliki potensi keindahan alam) = 2
- Kurang menarik (sifat pandangan tertutup/tidak bebas serta tidak memiliki potensi keindahan alam) = 1

Penilaian kemampuan lahan pada DAS Karang Mumus dengan menggunakan metode VAC dilakukan dengan menilai masing-masing petak pengamatan terhadap faktor topografi/kemiringan, vegetasi/tumbuhan, hidrologi, jenis tanah dan zona pandang. Selanjutnya dilakukan perhitungan total VAC dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Total VAC} = \text{VAC}_s \cdot (\text{VAC}_t + \text{VAC}_v + \text{VAC}_h + \text{VAC}_{zp})$$

- keterangan :
- $\text{VAC}_s$  = Jumlah nilai VAC pada faktor jenis tanah
  - $\text{VAC}_t$  = Jumlah nilai VAC pada faktor topografi/kemiringan
  - $\text{VAC}_v$  = Jumlah nilai VAC pada faktor vegetasi/tumbuhan
  - $\text{VAC}_h$  = Jumlah nilai VAC pada faktor hidrologi
  - $\text{VAC}_{zp}$  = Jumlah nilai VAC pada faktor zona pandang

Pada penilaian kemampuan lahan, faktor jenis tanah memiliki tingkat pengaruh lebih besar daripada faktor lainnya sehingga pada rumus yang digunakan, jumlah nilai pada faktor jenis tanah dijadikan pengali terhadap faktor yang lain.

Hasil penilaian VAC pada tiap-tiap petak pengamatan berdasarkan rumus di atas dapat dilihat pada tabel 4.25.

**Tabel 4.25 Perhitungan VAC Pada DAS Karang Mumus**

Petak Pengamatan	Faktor Penilaian VAC					Total VAC
	Jenis Tanah	Topografi	Vegetasi	Hidrologi	Zona Pandang	
1	2	3	3	3	2	22
2	2	3	3	3	2	22
3	2	3	3	3	2	22
4	2	3	3	3	2	22
5	2	3	2	3	3	22
6	2	3	2	3	3	22
7	2	3	3	3	3	24
8	2	3	3	3	2	22
9	2	3	3	3	2	22
10	2	3	2	3	1	18
11	2	3	2	3	1	18
12	2	3	3	3	3	24
13	2	3	3	3	2	22
14	2	3	3	3	2	22



Petak Pengamatan	Faktor Penilaian VAC					Total VAC
	Jenis Tanah	Topografi	Vegetasi	Hidrologi	Zona Pandang	
15	2	3	2	3	1	18
16	2	3	3	3	3	24
17	2	3	3	3	3	24
18	2	2	3	3	2	20
19	2	2	3	3	2	20
20	2	3	2	3	1	18
21	2	3	3	3	3	24
22	2	3	3	3	3	24
23	2	2	3	3	2	20
24	2	2	3	3	2	20
25	2	3	2	3	1	18
26	2	3	2	3	1	18
27	3	3	3	3	2	33
28	3	2	3	3	2	30
29	3	2	3	3	2	30
30	2	2	3	3	1	18
31	2	2	3	3	1	18
32	2	1	2	3	1	14
33	2	1	2	3	1	14
34	3	3	3	3	2	33
35	3	2	3	3	2	30
36	3	2	3	3	2	30
37	2	2	3	3	1	18
38	2	2	3	3	1	18
39	2	1	2	3	1	14
40	2	1	2	3	1	14
41	3	3	3	2	2	30
42	3	3	3	2	2	30
43	2	2	3	2	2	18
44	2	2	3	2	2	18
45	2	2	3	3	1	18
46	2	2	3	3	1	18
47	2	2	2	3	1	16
48	2	2	2	3	1	16
49	3	3	3	2	2	30
50	3	3	3	2	2	30
51	2	2	3	2	2	18
52	2	2	3	2	2	18
53	2	2	3	3	1	18
54	2	2	3	3	1	18
55	2	2	2	3	1	16
56	2	2	2	3	1	16
57	3	3	1	2	3	27
58	3	2	3	2	1	24
59	3	2	3	2	1	24
60	2	2	3	2	1	16
61	2	2	3	2	1	16
62	2	2	3	2	1	16
63	2	2	3	2	1	16
64	2	2	2	3	1	16
65	2	2	2	3	1	16
66	3	3	1	2	3	27
67	3	3	1	2	3	27
68	3	2	3	2	1	24
69	3	2	3	2	1	24
70	2	2	3	2	1	16
71	2	2	3	2	1	16
72	2	2	3	2	1	16
73	2	2	3	2	1	16
74	2	2	2	3	1	16



Petak Pengamatan	Faktor Penilaian VAC					Total VAC
	Jenis Tanah	Topografi	Vegetasi	Hidrologi	Zona Pandang	
75	2	2	2	3	1	16
76	3	3	1	2	3	27
77	3	2	3	3	3	33
78	3	2	3	3	3	33
79	2	2	3	3	3	22
80	2	2	3	3	3	22
81	2	2	1	3	2	16
82	2	2	1	3	2	16
83	2	2	1	3	2	16
84	2	2	1	3	2	16
85	2	2	1	3	2	16
86	3	3	1	2	3	27
87	3	3	1	2	3	27
88	3	2	3	3	3	33
89	3	2	3	3	3	33
90	2	2	3	3	3	22
91	2	2	3	3	3	22
92	2	2	1	3	2	16
93	2	2	1	3	2	16
94	2	2	1	3	2	16
95	2	2	1	3	2	16
96	3	2	3	3	3	33
97	3	2	3	3	3	33
98	3	2	3	3	3	33
99	3	2	3	3	3	33
100	3	3	1	3	3	30
101	3	3	1	2	3	27
102	3	2	3	3	3	33
103	3	2	3	3	3	33
104	3	2	3	3	3	33
105	3	2	3	3	3	33
106	3	2	3	2	3	30
107	3	2	3	2	3	30
108	3	2	3	3	3	33
109	3	2	3	3	3	33
110	3	3	3	3	3	36
111	3	2	3	2	3	30
112	3	2	3	2	3	30
113	3	2	3	3	3	33
114	3	2	3	3	3	33
115	3	3	3	3	3	36
116	3	3	3	3	3	36
117	3	3	3	3	2	33
118	3	3	1	2	3	27
119	3	2	3	3	2	30
120	3	2	3	3	2	30
121	3	3	3	3	2	33
122	3	3	3	3	2	33
123	3	3	3	3	2	33
124	3	3	3	3	2	33
125	3	3	3	3	2	33
126	3	3	3	3	2	33
127	3	3	1	2	3	27
128	3	2	3	3	2	30
129	3	2	3	3	2	30
130	3	3	3	3	2	33
131	3	3	3	3	2	33
132	3	3	3	3	2	33
133	3	3	3	3	2	33
134	3	3	3	3	2	33



Petak Pengamatan	Faktor Penilaian VAC					Total VAC
	Jenis Tanah	Topografi	Vegetasi	Hidrologi	Zona Pandang	
135	3	3	3	3	2	33
136	3	3	3	3	2	33
137	3	3	3	2	2	30
138	3	2	3	2	3	30
139	3	2	3	2	3	30
140	3	3	3	2	3	33
141	3	3	3	2	3	33
142	3	3	3	2	3	33
143	3	3	3	2	3	33
144	3	3	3	3	2	33
145	3	3	3	3	2	33
146	3	3	3	3	2	33
147	3	3	3	2	2	30
148	3	3	3	2	2	30
149	3	2	3	2	3	30
150	3	2	3	2	3	30
151	3	3	3	2	3	33
152	3	3	3	2	3	33
153	3	3	3	2	3	33
154	3	3	3	2	3	33
155	3	3	3	3	2	33
156	3	3	3	3	2	33
157	3	3	3	3	2	33
158	3	3	3	3	2	33
159	3	2	3	3	2	30
160	3	2	3	3	2	30
161	3	2	3	3	2	30
162	3	2	3	3	2	30
163	3	3	3	2	3	33
164	3	3	3	2	3	33
165	3	3	3	2	3	33
166	3	3	3	2	3	33
167	3	3	3	3	2	33
168	3	3	3	3	2	33
169	3	1	3	3	2	27
170	3	1	3	3	2	27
171	3	3	1	3	2	27
172	3	2	3	3	2	30
173	3	2	3	3	2	30
174	3	2	3	3	2	30
175	3	2	3	3	2	30
176	3	3	3	2	3	33
177	3	3	3	2	3	33
178	3	3	3	2	3	33
179	3	3	3	2	3	33
180	3	3	3	3	2	33
181	3	3	3	3	2	33
182	3	1	3	3	2	27
183	3	1	3	3	2	27
184	3	3	1	3	2	27
185	3	3	1	2	3	27
186	3	1	3	3	3	30
187	3	1	3	3	3	30
188	3	2	3	3	3	33
189	3	2	3	3	3	33
190	3	2	3	3	3	33
191	3	2	3	3	3	33
192	3	2	3	3	2	30
193	3	2	3	3	2	30
194	3	2	3	3	2	30

Petak Pengamatan	Faktor Penilaian VAC					Total VAC
	Jenis Tanah	Topografi	Vegetasi	Hidrologi	Zona Pandang	
195	3	2	3	3	2	30
196	3	2	3	3	2	30
197	3	2	3	3	2	30
198	3	3	1	3	2	27
199	3	3	1	2	3	27
200	3	3	1	2	3	27
201	3	1	3	3	3	30
202	3	1	3	3	3	30
203	3	2	3	3	3	33
204	3	2	3	3	3	33
205	3	2	3	3	3	33
206	3	2	3	3	3	33
207	3	2	3	3	2	30
208	3	2	3	3	2	30
209	3	2	3	3	2	30
210	3	2	3	3	2	30
211	3	2	3	3	2	30
212	3	2	3	3	2	30
213	3	3	1	3	2	27
214	3	2	3	2	2	27
215	3	2	3	2	2	27
216	3	2	3	3	2	30
217	3	2	3	3	2	30
218	3	3	1	3	2	27
219	3	3	1	3	2	27
220	3	3	1	3	2	27
221	3	3	1	3	2	27
222	3	3	1	3	2	27
223	3	3	1	3	2	27
224	3	3	1	3	3	30
225	3	3	1	3	3	30
226	3	3	1	3	3	30
227	3	1	1	1	3	18
228	3	2	3	2	2	27
229	3	2	3	2	2	27
230	3	2	3	3	2	30
231	3	2	3	3	2	30
232	3	3	1	3	2	27
233	3	1	1	2	3	21
234	3	2	3	2	2	27
235	3	2	3	2	2	27
236	3	2	3	3	2	30
237	3	2	3	3	2	30
238	3	3	3	3	1	30
239	3	1	1	2	3	21
240	3	1	1	2	3	21
241	3	2	3	2	2	27
242	3	2	3	2	2	27
243	3	2	3	3	2	30
244	3	2	3	3	2	30
245	3	3	3	3	1	30
246	3	3	3	3	1	30
247	3	2	3	2	2	27
248	3	2	3	2	2	27
249	3	2	3	2	2	27
250	3	2	3	2	2	27
251	3	2	3	2	2	27
252	3	2	3	2	2	27
253	3	2	3	3	1	27
254	3	2	3	3	1	27



Petak Pengamatan	Faktor Penilaian VAC					Total VAC
	Jenis Tanah	Topografi	Vegetasi	Hidrologi	Zona Pandang	
255	3	3	2	3	1	27
256	3	2	3	2	2	27
257	3	2	3	2	2	27
258	3	2	3	2	2	27
259	3	2	3	2	2	27
260	3	2	3	2	2	27
261	3	2	3	2	2	27
262	3	2	3	3	1	27
263	3	2	3	3	1	27
264	3	3	2	3	1	27
265	2	3	1	1	1	12
266	3	2	3	2	3	30
267	3	2	3	2	3	30
268	3	2	3	2	3	30
269	3	2	3	2	3	30
270	3	2	3	2	2	27
271	3	2	3	2	2	27
272	3	2	3	3	3	33
273	3	2	3	3	3	33
274	3	3	2	3	3	33
275	2	3	1	1	1	12
276	3	3	3	2	3	30
277	3	2	3	2	3	30
278	3	2	3	2	3	30
279	3	2	3	2	3	30
280	3	2	3	2	2	27
281	3	2	3	2	2	27
282	3	2	3	3	3	33
283	3	2	3	3	3	33
284	2	2	1	2	1	12
285	2	2	1	2	1	12
286	2	2	1	3	3	18
287	2	2	1	3	3	18
288	3	1	3	3	3	24
289	3	1	3	3	3	24
290	3	1	3	3	2	21
291	3	1	3	3	2	21
292	3	1	3	3	3	24
293	2	2	1	2	1	12
294	2	2	1	2	1	12
295	2	2	1	3	3	18
296	2	2	1	3	3	18
297	3	1	3	3	3	24
298	3	1	3	3	3	24
299	3	1	3	3	2	21
300	3	1	3	3	2	21
301	2	2	1	2	1	12
302	2	1	3	3	1	12
303	2	1	3	3	1	12
304	2	3	1	3	3	20
305	2	3	1	3	3	20
306	2	2	1	2	1	12
307	2	2	1	2	1	12
308	2	1	3	3	1	12
309	2	1	3	3	1	12
310	2	3	1	3	3	20
311	2	2	1	2	1	12
312	2	1	3	3	1	12
313	2	1	3	3	1	12
314	2	2	1	3	3	18



Petak Pengamatan	Faktor Penilaian VAC					Total VAC
	Jenis Tanah	Topografi	Vegetasi	Hidrologi	Zona Pandang	
315	2	2	1	3	3	18
316	2	3	1	3	3	20
317	2	2	1	2	1	12
318	2	2	1	2	1	12
319	2	1	1	3	1	12
320	2	1	1	3	1	12
321	2	2	1	3	3	18
322	2	2	1	3	3	18
323	2	1	1	3	1	12
324	2	1	1	3	1	12
325	2	1	1	3	1	12
326	2	1	1	3	1	12
327	2	2	1	3	3	18
328	2	2	1	3	3	18
329	2	3	1	3	3	20
330	1	3	1	3	1	8
331	1	3	1	3	1	8
332	2	1	1	3	1	12
333	2	1	1	3	1	12
334	2	1	1	3	1	12
335	2	1	1	3	1	12
336	2	2	1	3	3	18
337	2	2	1	3	3	18
338	2	2	1	3	2	16
339	2	2	1	3	2	16
340	2	2	1	3	2	16
341	1	2	1	3	2	8
342	1	2	1	3	2	8
343	2	3	1	3	2	18
344	2	3	1	3	2	18
345	1	3	1	3	1	8
346	2	2	1	3	2	16
347	2	2	1	3	2	16
348	2	2	1	3	2	16
349	2	2	1	3	2	16
350	1	2	1	3	2	8
351	1	2	1	3	2	8
352	2	3	1	3	2	18
353	1	2	1	3	1	7
354	1	2	1	3	1	7
355	1	2	1	3	1	7
356	1	2	1	3	1	7
357	1	2	1	3	2	8
358	1	2	1	3	2	8
359	1	3	1	3	2	9
360	1	2	1	3	1	7
361	1	2	1	3	1	7
362	1	2	1	3	1	7
363	1	2	1	3	2	8
364	1	2	1	3	2	8
365	1	1	1	3	1	6
366	1	1	1	3	1	6
367	1	1	1	3	1	6



Berdasarkan penilaian VAC di atas dapat diketahui kondisi masing-masing faktor yang mempengaruhi penilaian VAC sebagai berikut :

#### A. Topografi

Kawasan yang tergolong datar didominasi pada kawasan dataran di tepi sungai. Sedangkan kawasan yang tergolong landai didominasi pada kawasan perairan (sungai). Adapun kawasan yang tergolong miring merupakan kawasan yang minoritas yaitu pada dataran yang berbatasan dengan perairan pada titik-titik tertentu. (lihat gambar 4.34)

#### B. Vegetasi

Jenis vegetasi yang dominan pada wilayah studi adalah berupa semak belukar atau satu/dua pohon namun tidak dominan. Jenis ini terdapat di sekitar sungai. Sedangkan persebaran vegetasi homogen merupakan jenis vegetasi yang minoritas dan hanya terdapat di beberapa titik tertentu pada bagian timur. Persebaran vegetasi yang tergolong tanaman heterogen dengan pohon-pohon besar didominasi pada daerah pinggiran kawasan studi, khususnya pada bagian selatan. (lihat gambar 4.35)

#### C. Hidrologi

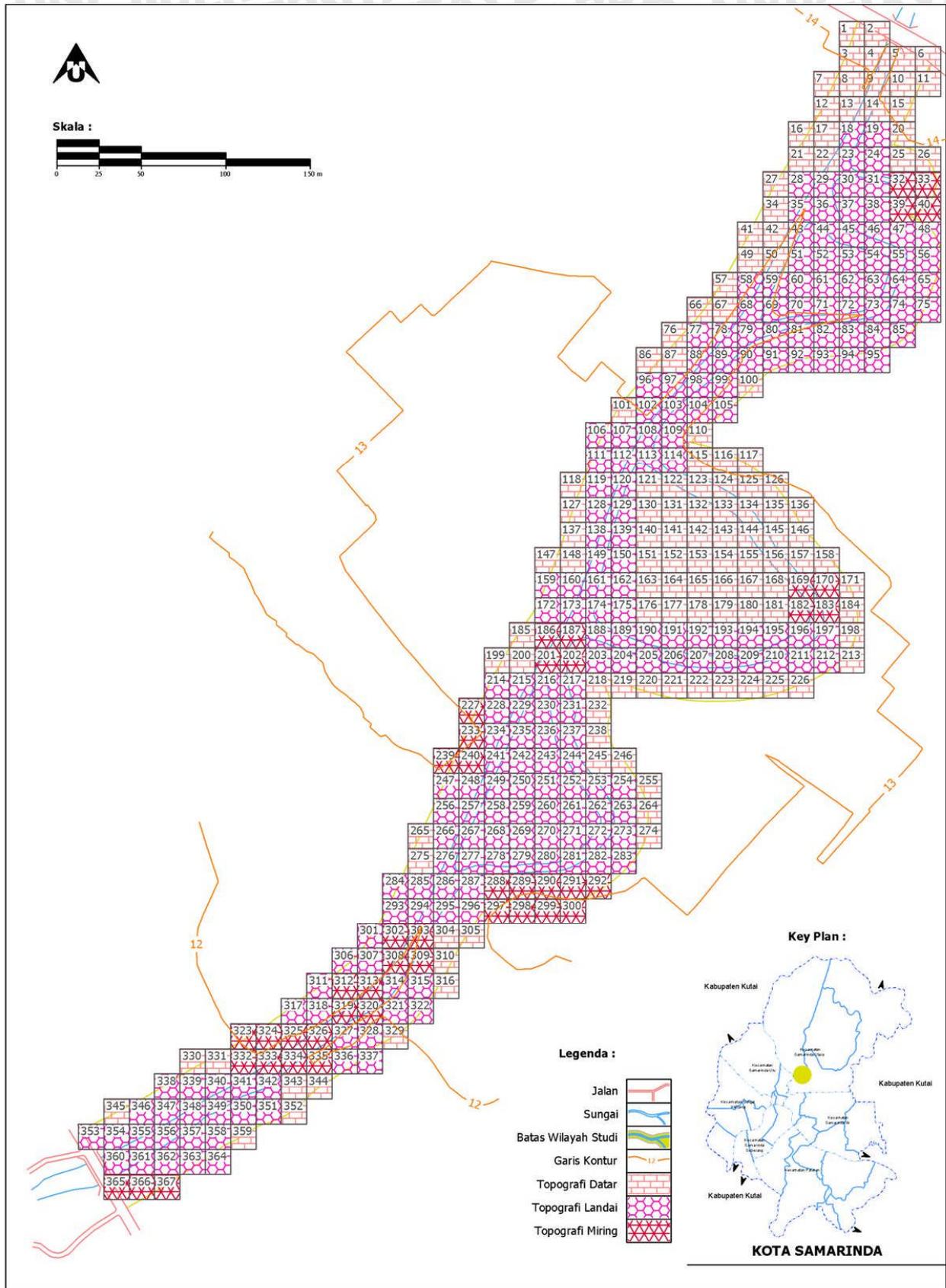
Kawasan yang memiliki sumber air banyak adalah pada kawasan perairan (sungai), pada bagian utara dan selatan serta bagian timur kawasan. Sedangkan kawasan yang memiliki sumber air cukup yaitu pada bagian barat kawasan yang masih mendapat aliran sungai. Adapun kawasan dengan sumber air kurang yaitu pada bagian-bagian yang tidak mendapat aliran sungai. (lihat gambar 4.36)

#### D. Jenis tanah

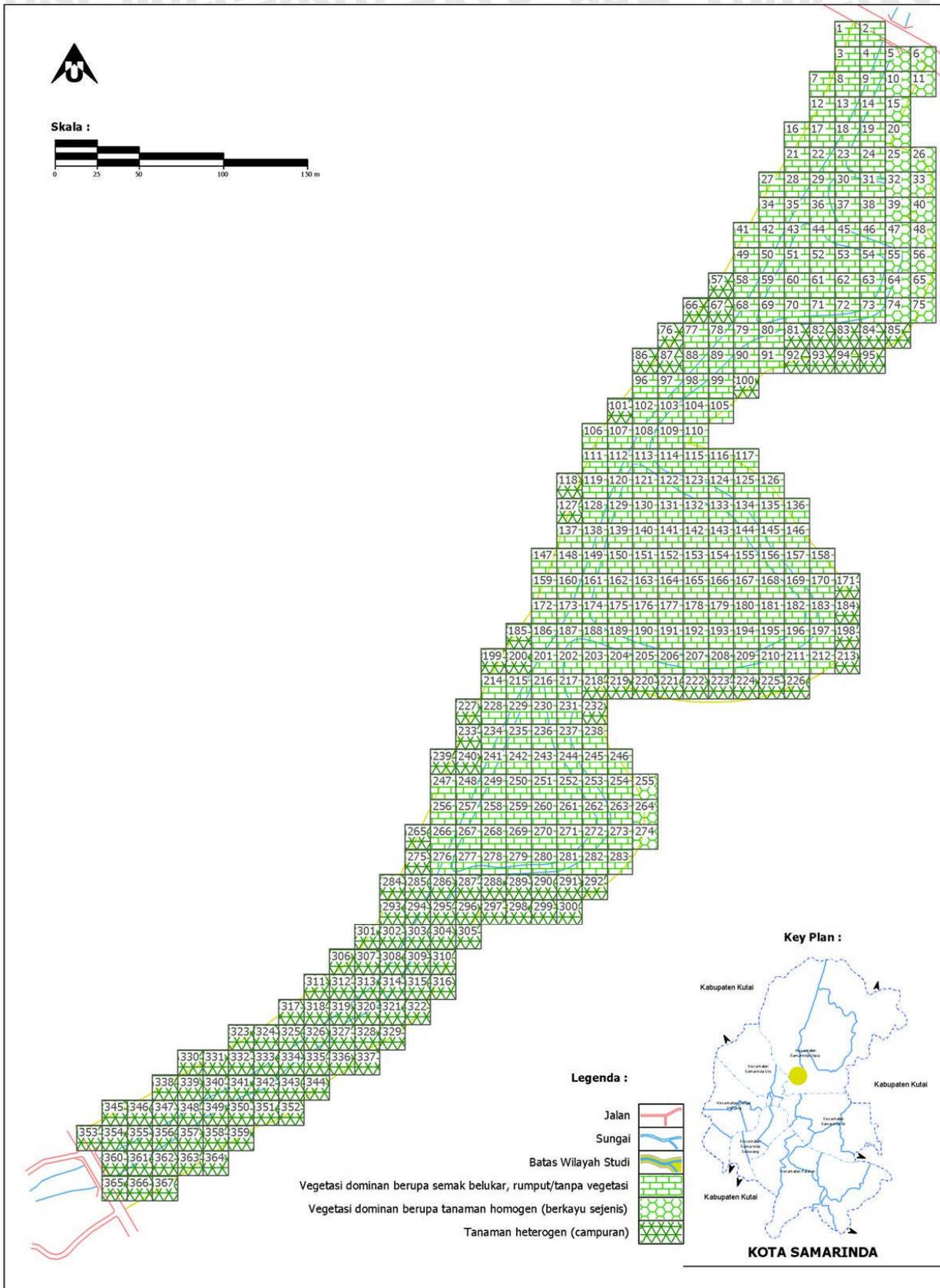
Kawasan yang tidak peka terhadap erosi terdapat pada bagian tengah kawasan studi. Sedangkan kawasan yang agak peka terhadap erosi tersebar pada bagian utara dan selatan kawasan. Kawasan yang peka terhadap erosi merupakan kawasan yang minoritas dan hanya terdapat pada bagian selatan kawasan studi. (lihat gambar 4.37)

#### E. Zona Pandang

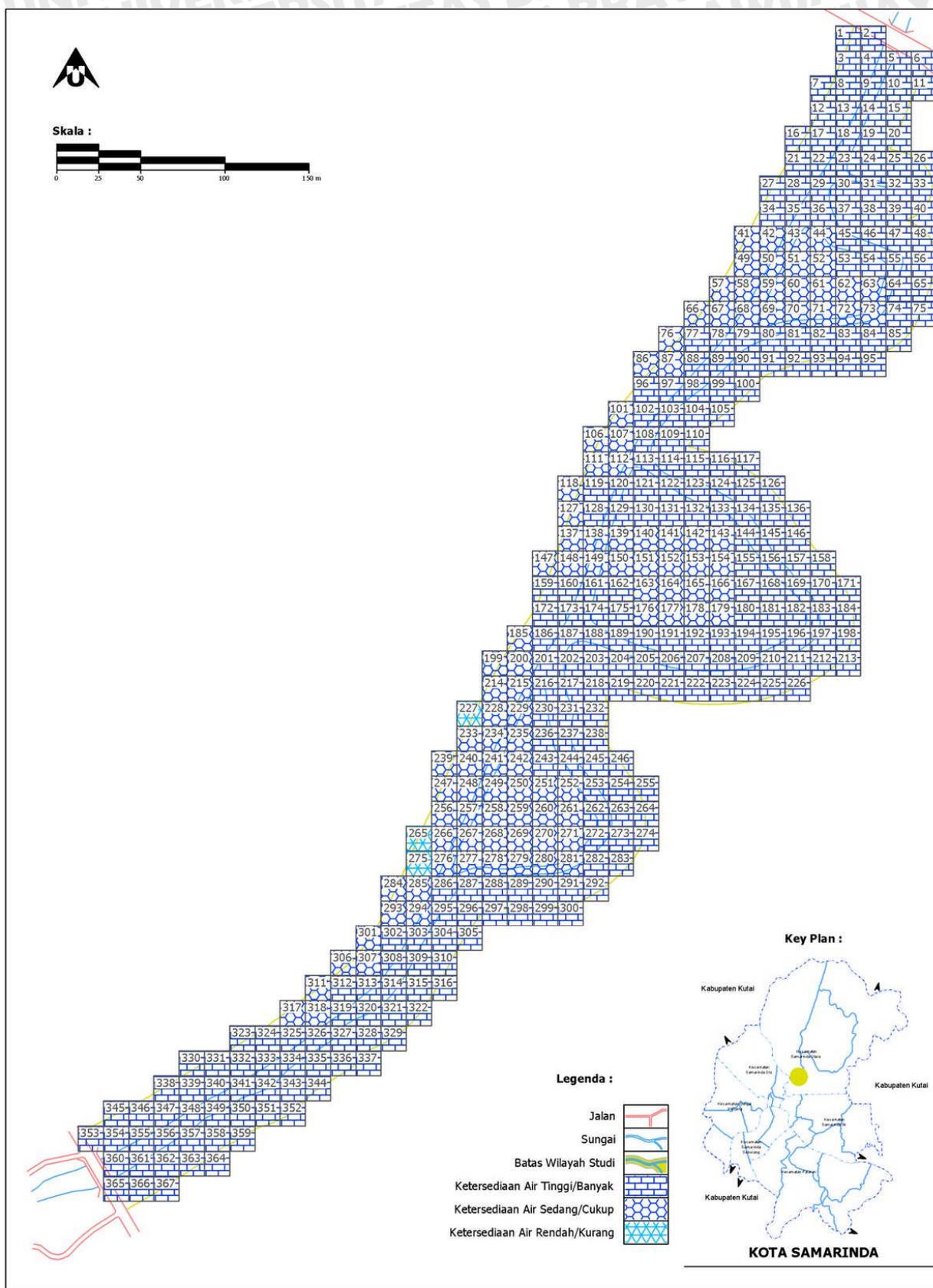
Sebagian besar kawasan DAS Karang Mumus memiliki pemandangan alam yang dapat ditawarkan dalam posisinya sebagai kawasan wisata. Namun di bagian timur dan selatan didominasi pandangan yang bersifat tertutup karena banyak terdapat pepohonan besar dan semak belukar yang tinggi. (lihat gambar 4.38)



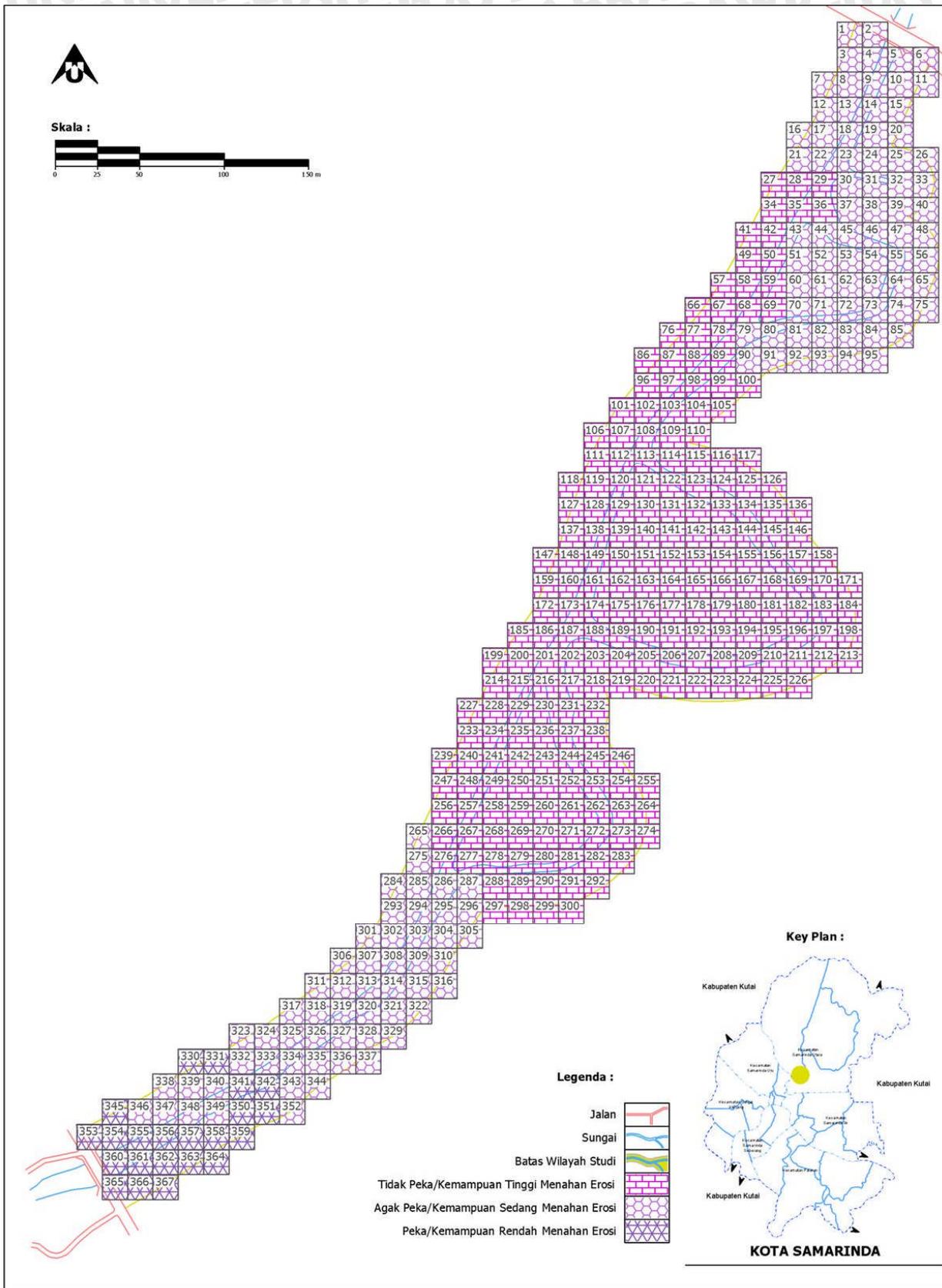
Gambar 4.34 Peta analisis VAC berdasarkan faktor topografi/kemiringan.



Gambar 4.35 Peta analisis VAC berdasarkan faktor vegetasi/tumbuhan.



Gambar 4.36 Peta analisis VAC berdasarkan faktor hidrologi.



Gambar 4.37 Peta analisis VAC berdasarkan faktor jenis tanah.



Berdasarkan hasil penilaian pada tabel 4.22, diperoleh beberapa nilai kategori kemampuan lahan untuk masing-masing petak pengamatan. Tahap selanjutnya adalah melakukan pengelompokan kelas lahan dari areal yang mempunyai distribusi nilai VAC, mengikuti kaedah empiris Sturgess dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$k = 1 + 3,3 \log n$$

keterangan :  $k$  = Jumlah kelas lahan

$n$  = Jumlah petak pengamatan

Berdasarkan rumus diatas, diperoleh jumlah kelas lahan pada DAS Karang Mumus yang menjadi wilayah studi adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} k &= 1 + 3,3 \log 367 \\ &= 1 + 3,3 \times 2,56466 \\ &= 9,4634 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, diperoleh jumlah kelas lahan pada DAS Karang Mumus berdasarkan jumlah petak pengamatan adalah sebanyak 9 kelas (hasil pembulatan). Lalu tahap selanjutnya adalah menentukan interval kelas dengan rumus sebagai berikut :

$$I = \frac{VAC_{maks} - VAC_{min}}{k}$$

keterangan :  $I$  = Nilai interval

$VAC_{maks}$  = Nilai VAC maksimum

$VAC_{min}$  = Nilai VAC minimum

$k$  = Jumlah kelas lahan

Berdasarkan rumus diatas, diperoleh interval nilai VAC untuk setiap kelas pada DAS Karang Mumus yang menjadi wilayah studi adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned} I &= (36 - 6) / 9 \\ &= 3,34 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, diperoleh interval nilai VAC untuk setiap kelas pada DAS Karang Mumus berdasarkan penilaian VAC yang telah dilakukan dan jumlah kelas lahan yang telah dihitung adalah sebesar 3,34 (hasil pembulatan), sehingga penentuan kelompok kelas lahan menurut nilai VAC yang telah diperoleh adalah sebagai berikut :

- Kelas Lahan I : 32,66 - 36
- Kelas Lahan II : 29,32 - 32,66
- Kelas Lahan III : 25,98 - 29,32
- Kelas Lahan IV : 22,64 - 25,98
- Kelas Lahan V : 19,3 - 22,64
- Kelas Lahan VI : 15,96 - 19,3
- Kelas Lahan VII : 12,62 - 15,96
- Kelas Lahan VIII : 9,22 - 12,62
- Kelas Lahan IX : 5,82 - 9,22

Penjelasan untuk masing-masing pembagian kelas lahan berdasarkan penilaian VAC yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

A. Kelas lahan I, dengan total nilai VAC antara 32,66 - 36

Merupakan petak yang paling bagus bila dilihat dari penilaian semua faktor. Jenis tanah yang kuat menahan erosi serta faktor topografi yang relatif datar dan dominasi semak belukar akan memudahkan perencanaan pembangunan fisik secara optimal. Sifat pandangan yang terbuka dapat menjadi daya tarik khusus dalam suatu kawasan wisata. Selain itu mempunyai ketersediaan air cukup besar akan sangat mendukung kegiatan berwisata. Petak yang termasuk dalam kelas lahan ini adalah petak no. 27, 34, 77, 78, 88, 89, 96, 97, 98, 99, 102, 103, 104, 105, 108, 109, 110, 113, 114, 115, 116, 117, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 188, 189, 190, 191, 203, 204, 205, 206, 272, 273, 274, 282 dan 283. Kelas lahan ini sangat cocok dijadikan sebagai tempat pembangunan *lamin* yang membutuhkan lahan luas dengan kegiatan besar yang dapat menampung banyak orang seperti penyelenggaraan acara-acara musiman seperti upacara adat dan kontes kesenian.

B. Kelas lahan II, dengan total nilai VAC antara 29,32 - 32,66

Merupakan petak yang cukup bagus bila dilihat dari faktor vegetasi dan jenis tanah. Jenis tanah yang kuat menahan erosi serta dominasi semak belukar akan memudahkan perencanaan pembangunan fisik secara optimal. Faktor topografi yang bervariasi dan hidrologi yang tinggi akan memunculkan pemandangan alam yang dinamis, serta didukung sifat pandangan yang terbuka. Petak yang termasuk dalam kelas lahan ini adalah

petak no. 28, 29, 35, 36, 41, 42, 49, 50, 100, 106, 107, 111, 112, 119, 120, 128, 129, 137, 138, 139, 147, 148, 149, 150, 159, 160, 161, 162, 172, 173, 174, 175, 186, 187, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 201, 202, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 216, 217, 224, 225, 226, 230, 231, 236, 237, 238, 243, 244, 245, 246, 266, 267, 268, 269, 276, 277, 278 dan 279. Kelas lahan yang didominasi aliran sungai ini cocok untuk penempatan bangunan-bangunan kecil memanjang dan bersifat pameran seperti *showroom*. Selain itu ketersediaan air bersih yang cukup besar sangat cocok bagi penempatan rumah makan.

C. Kelas lahan III, dengan total nilai VAC antara 25,98 – 29,32

Merupakan petak yang cukup bagus bila dilihat dari faktor zona pandang. Sifat pandangan yang terbuka dan panorama alam sebagai obyek akan menjadi keistimewaan yang dimiliki kelas lahan ini. Jenis tanah yang kuat menahan erosi serta dominasi semak belukar akan memudahkan perencanaan pembangunan fisik secara optimal. Petak yang termasuk dalam kelas lahan ini adalah petak no. 57, 66, 67, 76, 86, 87, 101, 118, 127, 169, 170, 171, 182, 183, 184, 185, 198, 199, 200, 213, 214, 215, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 228, 229, 232, 234, 235, 241, 242, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 270, 271, 280 dan 281. Zona pandang yang baik sangat cocok bagi penempatan rumah makan. Selain itu dapat pula dilengkapi dengan penempatan *gazebo* pada titik-titik yang tepat.

D. Kelas lahan IV, dengan total nilai VAC antara 22,64 – 25,98

Merupakan petak yang cukup bagus bila dilihat dari faktor topografi. Tingkat kemiringan yang relatif datar dan memanjang sangat memungkinkan pembangunan fisik. Namun jenis tanah yang berkemampuan sedang dalam menahan laju erosi menyebabkan pembangunan fisik yang dimaksud harus dibatasi, serta tidak dapat menampung banyak orang untuk melakukan kegiatan berwisata seperti pada umumnya. Petak yang termasuk dalam kelas lahan ini adalah petak no. 7, 12, 16, 17, 21, 22, 58, 59, 68, 69, 288, 289, 292, 297 dan 298. Kelas lahan ini cocok bagi penempatan ruang pelatihan ataupun kantor yang tidak melibatkan banyak orang.

E. Kelas lahan V, dengan total nilai VAC antara 19,3 – 22,64

Tidak banyak berbeda dari kelas lahan IV, kelas lahan V ini memiliki faktor topografi yang relatif datar sangat memungkinkan dilakukan pembangunan fisik, namun tingkat kemampuan menahan erosi yang sedang menyebabkan pembangunan fisik harus dibatasi.

Zona pandang yang menarik terdapat pada bagian selatan dengan dikelilingi pohon-pohon besar. Petak yang termasuk dalam kelas lahan ini adalah petak no. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 13, 14, 18, 19, 23, 24, 79, 80, 90, 91, 233, 239, 240, 290, 291, 299, 300, 304, 305, 310, 316 dan 329. Kelas lahan ini akan cocok bagi penempatan ruang pelatihan atau kantor. Selain itu pada petak bagian selatan sangat cocok bagi penempatan *gazebo*.

F. Kelas lahan VI, dengan total nilai VAC antara 15,96 – 19,3

Merupakan kelas lahan yang memiliki nilai serba rata-rata, yaitu faktor topografi relatif landai, jenis tanah yang tergolong agak peka terhadap erosi, zona pandang yang cukup-kurang menarik, serta jenis vegetasi yang bervariasi, menyebabkan tidak dapat dilakukan pembangunan fisik yang berarti pada kelas lahan ini. Petak yang termasuk dalam kelas lahan ini adalah petak no. 10, 11, 15, 20, 25, 26, 30, 31, 37, 38, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 81, 82, 83, 84, 85, 92, 93, 94, 95, 227, 286, 287, 295, 296, 314, 315, 321, 322, 327, 328, 336, 337, 338, 339, 340, 343, 344, 346, 347, 348, 349 dan 352. Kelas lahan ini akan cocok bagi penempatan ruang parkir dengan bahan dasar yang ramah lingkungan, ataupun dapat pula bagi penempatan ruang pelatihan yang tidak membutuhkan intensitas kegiatan tinggi.

G. Kelas lahan VII, dengan total nilai VAC antara 12,62 - 15,96

Termasuk merupakan kelas lahan yang memiliki kekurangan dalam hal jenis tanah. Jenis tanah yang peka terhadap erosi menyebabkan mutlak ditetapkan sebagai kawasan konservasi. Jenis vegetasi yang didominasi pepohonan besar menyebabkan sifat pandangan pada kawasan ini sebagian tertutup/tidak bebas. Petak yang termasuk dalam kelas lahan ini adalah petak no. 32, 33, 39 dan 40.

H. Kelas lahan VIII, dengan total nilai VAC antara 9,22 – 12,62

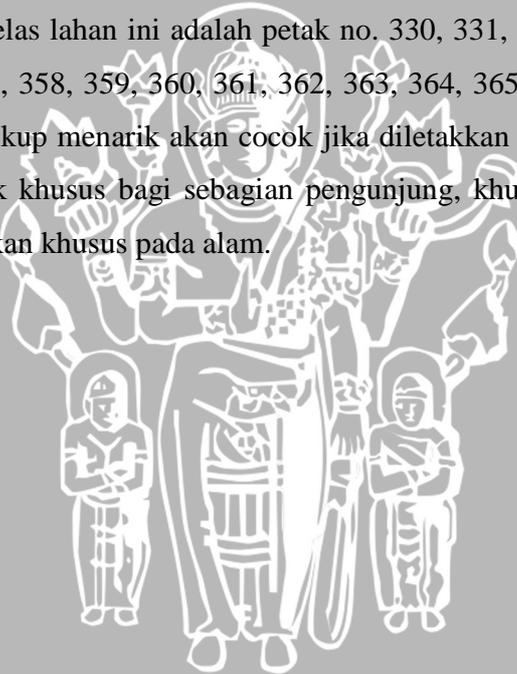
Merupakan kelas lahan yang memiliki kekurangan dalam hal jenis tanah. Jenis tanah yang agak peka terhadap erosi menyebabkan perlu perhatian khusus pada kawasan ini. Jenis vegetasi berupa pepohonan besar menyebabkan sifat pandangan pada kawasan ini tertutup/tidak bebas. Faktor topografi yang cenderung landai – miring akan menimbulkan kesan estetis yang alami, didukung oleh jenis vegetasi yang heterogen.

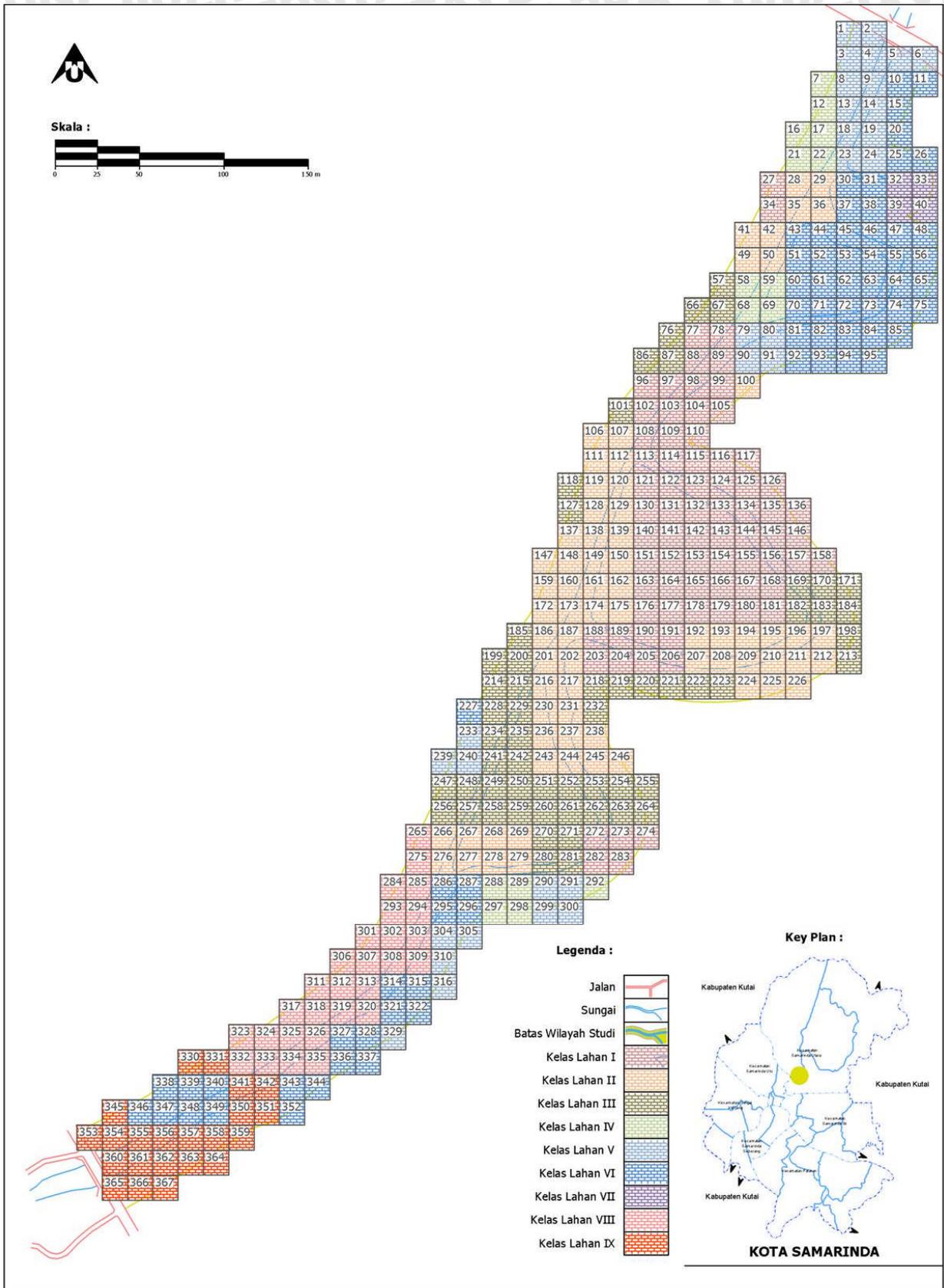
Petak yang termasuk dalam kelas lahan ini adalah petak no. 265, 275, 284, 285, 293, 294, 301, 302, 303, 306, 307, 308, 309, 311, 312, 313, 317, 318, 319, 320, 323, 324, 325, 326, 332, 333, 334 dan 335. Mengingat kondisi alami pada kelas lahan VII ini sangat identik

dengan kondisi alam pada daerah pesisir – pedalaman Kalimantan Timur, maka sangat cocok untuk dijadikan area penempatan miniatur obyek-obyek wisata budaya Kalimantan Timur sebagai media promosi, untuk meningkatkan apresiasi pengunjung terhadap kepariwisataan Kalimantan Timur, khususnya pariwisata minat khusus berjenis budaya.

I. Kelas lahan VIII, dengan total nilai VAC antara 5,82 – 9,22

Tidak jauh berbeda dengan kelas lahan VII, kelas lahan VIII ini merupakan kelas lahan yang memiliki kekurangan dalam hal jenis tanah. Jenis tanah yang peka terhadap erosi menyebabkan mutlak ditetapkan sebagai kawasan konservasi. Jenis vegetasi yang didominasi pepohonan besar dan faktor topografi yang bervariasi menyebabkan sifat pandangan pada kawasan ini sebagian tertutup/tidak bebas, namun sebagian lagi tergolong cukup menarik, jika dilihat dari sisi alamiah yang memiliki nilai keindahan tertentu. Petak yang termasuk dalam kelas lahan ini adalah petak no. 330, 331, 341, 342, 345, 350, 351, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367. Pada petak – petak yang tergolong cukup menarik akan cocok jika diletakkan beberapa *gazebo*, karena akan menjadi daya tarik khusus bagi sebagian pengunjung, khususnya bagi pengunjung yang memiliki ketertarikan khusus pada alam.





Gambar 4.39 Peta analisis VAC pembagian kelas lahan.

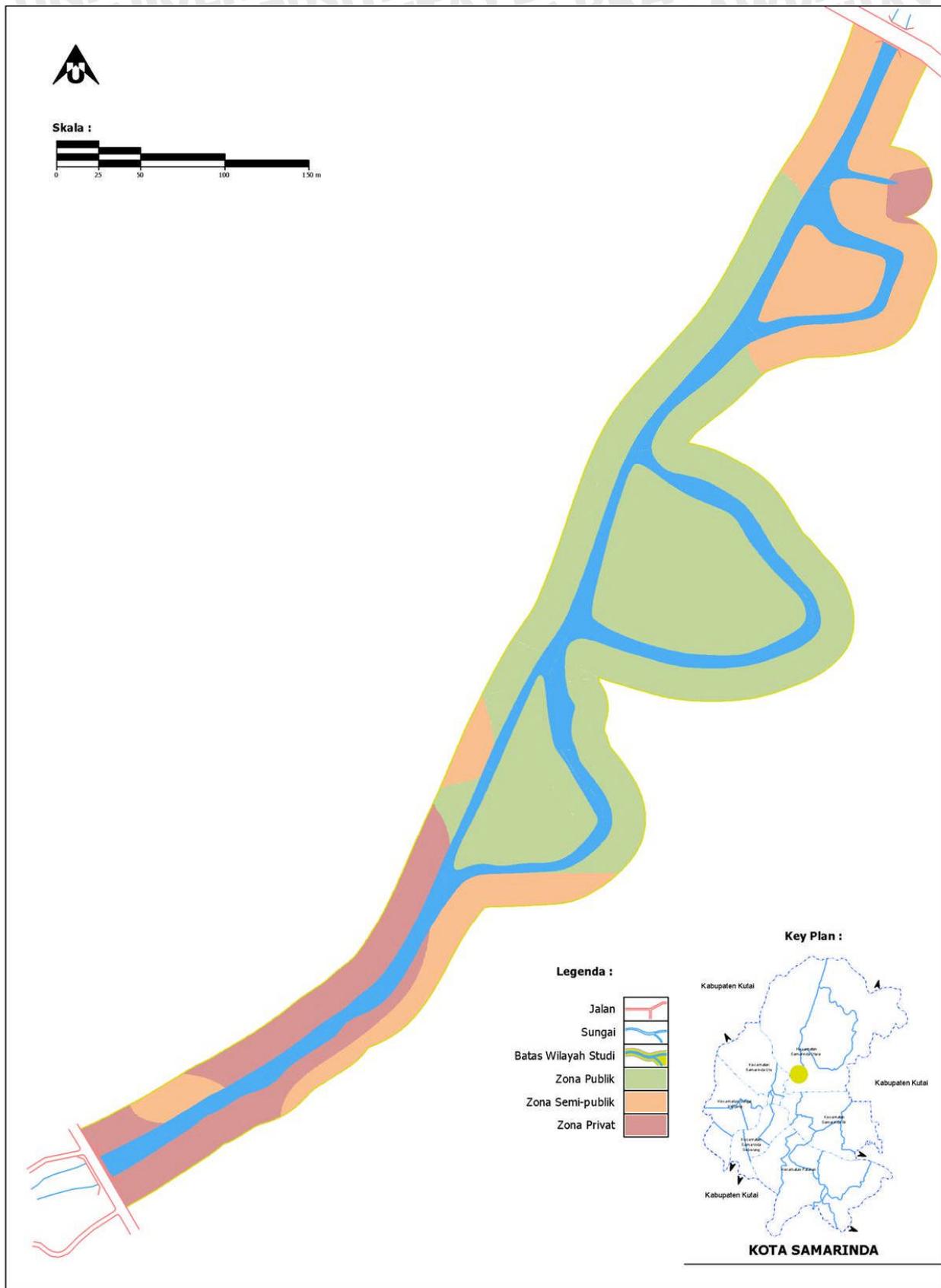


#### 4.4.3 Analisis kesesuaian lahan

Analisis kesesuaian lahan dilakukan untuk menentukan zonasi kawasan berdasarkan jenis kegiatan yang mungkin diberlakukan, meletakkan infrastruktur pendukung pariwisata dan membuat sirkulasi dalam kawasan. Analisis kesesuaian lahan dilakukan dengan menggunakan metode analisis tapak. Hasil akhir dari analisis tapak merupakan juga hasil akhir dari penelitian ini, yaitu *site plan* kawasan.

Pada penelitian ini, analisis tapak digunakan sebagai alat yang menentukan kesesuaian lahan untuk masing-masing jenis kegiatan internal. Input yang digunakan adalah kelas-kelas lahan yang telah diperoleh pada analisis VAC, yang kemudian akan di kelompokkan lagi menjadi zonasi-zonasi berdasarkan jenis kegiatan yang dapat diberlakukan. Adapun zona-zona tersebut adalah sebagai berikut :

- A. Zona publik, yaitu zona dengan tingkat kemampuan lahan tinggi, meliputi kelas lahan I, II dan III. Zona publik dapat dimanfaatkan secara optimal, baik itu untuk pembangunan fisik maupun untuk menampung kegiatan wisatawan. Fasilitas yang dapat dibangun pada zona publik adalah *lamin*, *showroom*, rumah makan, miniatur cerita rakyat serta gazebo. Jenis kegiatan yang dapat dilakukan pada zona ini merupakan jenis-jenis kegiatan utama yang dapat dilakukan wisatawan, terkait dengan jenis fasilitas yang dapat dibangun.
- B. Zona semi-publik, yaitu zona dengan tingkat kemampuan lahan sedang, yaitu kelas lahan IV, V dan VI. Zona semi-publik pemanfaatannya dibatasi. Pembatasan yang dimaksud adalah untuk pembangunan fisik (dengan sangat memperhatikan kelestarian lingkungan) serta hanya dapat di akses oleh pengelola dan wisatawan dengan kepentingan tertentu. Fasilitas yang dapat dibangun pada zona semi-publik adalah kantor pengelola, ruang pelatihan dan tempat parkir. Jenis kegiatan yang dapat dilakukan pada zona ini merupakan segala hal terkait dengan kepentingan pengelola, jenis kegiatan minat khusus bagi wisatawan yang ingin mengikuti kegiatan pelatihan kesenian, serta memarkir kendaraan.
- C. Zona privat, yaitu zona dengan tingkat kemampuan lahan rendah, yaitu kelas lahan VII dan VIII. Zona privat akan dioptimalkan sebagai zona konservasi dengan vegetasi yang dikhususkan menyerap air dan mengendalikan tingkat erosi. Pembangunan fisik yang dapat dilakukan akan dibatasi hanya untuk jalan internal, stan moda transportasi internal, *gazebo* dan miniatur obyek-obyek wisata budaya Kalimantan Timur sebagai media promosi. Sehingga jenis kegiatan yang dapat dilakukan hanya untuk pendukung sirkulasi.



Gambar 4.40 Peta analisis kesesuaian lahan pembagian zonasi kawasan.

#### 4.4.3.1 Analisis aktivitas ruang

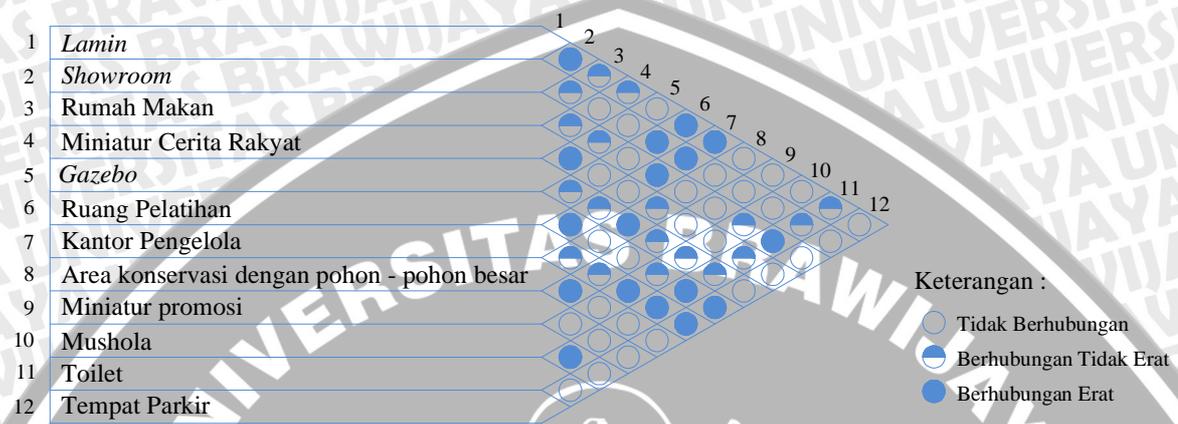
Sebagaimana telah dijelaskan pembagian zonasi kawasan wisata budaya Kalimantan Timur di DAS Karang Mumus, bahwa kawasan studi terbagi menjadi zona publik, zona semi-publik dan zona privat. Kemudian pada bagian analisis aktivitas ruang, akan dirumuskan kegiatan-kegiatan dari masing-masing zonasi tersebut, yaitu pada tabel 4.26.

**Tabel 4.26 Arahan Aktivitas Ruang**

No	Zona	Kebutuhan Ruang	Aktivitas Ruang	Pelaku	Fasilitas Penunjang		
1.	Publik	<i>Lamin</i>	-Melihat seni arsitektur adat	Pengunjung	<i>Lamin</i> dan patung-patung		
			-Meneliti seni arsitektur adat	Pengunjung dan pengelola			
			-Penyelenggaraan upacara adat	Pengunjung dan pengelola		Meja, kursi, <i>sound system</i> dan peralatan musik tradisional	
			-Penyelenggaraan kompetisi kesenian				
			-Penyelenggaraan pertunjukan kesenian				
			<i>Showroom</i>	-Melihat maupun membeli peralatan tradisional dan cinderamata		Pengunjung dan pengelola	Meja, kursi dan Stan produk
			Rumah makan	-Tempat makan		Pengunjung dan pengelola	Meja dan kursi
			Miniatur cerita rakyat	-Melihat miniatur yang menggambarkan cerita rakyat Kaltim		Pengunjung	Miniatur dan patung-patung
			<i>Gazebo</i>	-Bersantai dan beristirahat		Pengunjung	<i>Gazebo</i>
			Musholla	-Beribadah umat Islam		Pengelola dan pengunjung	Musholla dan tempat wudhu
Toilet	-Membersihkan diri	Pengelola dan pengunjung	Kamar mandi				
2.	Semi-publik	Ruang pelatihan	-Tempat pelatihan kesenian	Pengunjung dan pengelola	Meja, kursi, <i>sound system</i> dan alat kesenian		
			Kantor pengelola	-Ruang pimpinan, pegawai dan <i>maintenance</i>	Pengelola	Meja, kursi, almari dan peralatan kantor	
			-Ruang tunggu	Pengunjung	Kursi tunggu		
			-Ruang informasi	Pengunjung dan pengelola	Meja, kursi dan <i>sound system</i>		
			<i>Gazebo</i>	-Bersantai dan beristirahat	Pengunjung	<i>Gazebo</i>	
			Musholla	-Beribadah umat Islam	Pengelola dan pengunjung	Musholla	
			Toilet	-Membersihkan diri	Pengelola dan pengunjung	Tempat wudhu	
			Tempat parkir	-Memarkir kendaraan, baik sepeda motor, mobil maupun bus	Pengelola dan pengunjung	Kamar mandi	
3.	Privat	Area konservasi dengan pohon – pohon besar	-Memelihara kelestarian tanaman	Pengelola	-		
			-Menikmati pemandangan alam	Pengunjung	-		
			Miniatur promosi	-Melihat miniatur obyek-obyek wisata budaya Kalimantan Timur	Pengunjung	Miniatur	
			<i>Gazebo</i>	-Bersantai dan beristirahat	Pengunjung	<i>Gazebo</i>	

#### 4.4.3.2 Analisis hubungan fungsi ruang

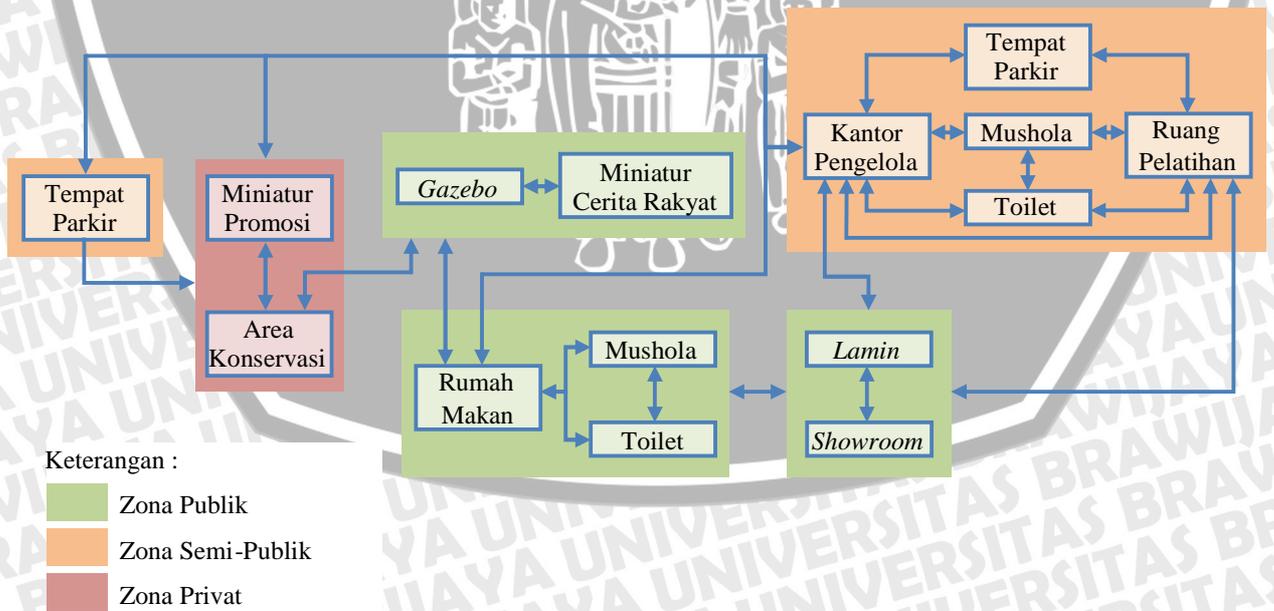
Hubungan fungsional dalam ruang digunakan untuk menentukan kedekatan antar ruang satu dengan ruang lain berdasarkan fungsi dan kepentingan ruang masing-masing. Hubungan fungsional akan menghasilkan keputusan ruang yang dapat diletakkan berdekatan.



Gambar 4.41 Bagan hubungan fungsional ruang.

#### 4.4.3.3 Analisis organisasi ruang

Organisasi ruang dalam tapak adalah mengorganisasikan kegiatan antar ruang. Dalam organisasi ruang akan terlihat intensitas hubungan dan penyatuan hubungan ruang tersebut dalam satu zona. Pengorganisasian ruang akan didasarkan pada fungsi dalam tapak dan derajat kedekatan ruang pada analisis sebelumnya. Detailnya dapat dilihat pada gambar 4.42.



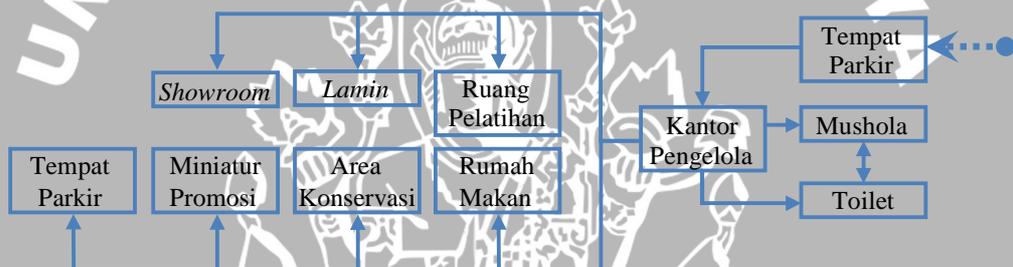
Gambar 4.42 Bagan organisasi antar ruang.

#### 4.4.3.4 Analisis sirkulasi

Analisis sirkulasi adalah jalur/rute yang akan dilewati pelaku pariwisata. Penyusunan jalur/rute didasarkan atas hasil dari analisis organisasi ruang pada bagian sebelumnya. Sirkulasi yang akan direncanakan dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

##### A. Sirkulasi pengelola dan karyawan, meliputi :

- a. Pengelola yang terdiri dari pimpinan dan pegawai (administrasi dan pemasaran) akan menempati kantor yang gedungnya terletak di tengah kawasan studi dan menjadi satu dengan ruang informasi. Secara berkala pengelola melakukan peninjauan pada ruang pelatihan, *lamin*, *showroom*, rumah makan, miniatur promosi, area konservasi dan tempat parkir umum, untuk melihat perkembangan dan mengontrol kinerja karyawan. Ruangan yang digunakan adalah tempat parkir khusus, kantor pengelola dan terkadang di seluruh kawasan, kemudian pada waktu tertentu menggunakan toilet dan musholla.



Gambar 4.43 Bagan sirkulasi pengelola.

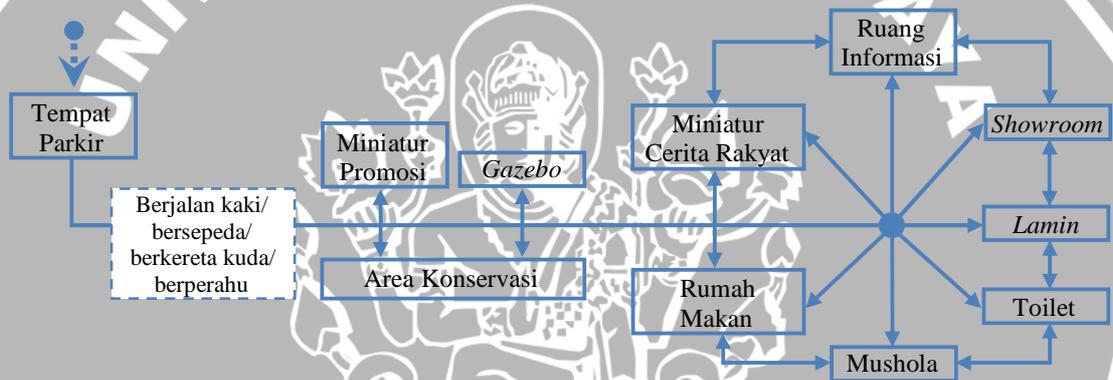
- b. Karyawan yang terdiri dari bagian parkir umum, bagian miniatur promosi, bagian area konservasi, bagian miniatur cerita rakyat, bagian rumah makan, bagian *showroom*, bagian *lamin*, bagian ruang pelatihan, bagian informasi serta bagian kebersihan dan keamanan akan beraktivitas pada tempatnya masing-masing. Sirkulasi karyawan adalah tempat parkir khusus, kantor pusat untuk mengisi absensi, lalu ke bagian masing-masing untuk memulai aktivitas, lalu menggunakan toilet dan musholla di saat tertentu.



Gambar 4.44 Bagan sirkulasi karyawan.

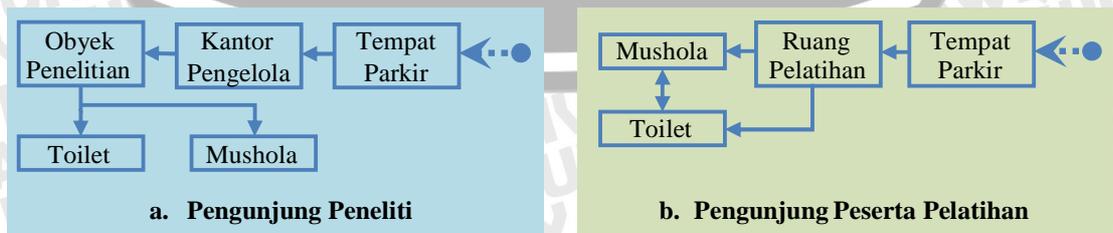
B. Sirkulasi pengunjung, meliputi :

- a. Pengunjung umum, yaitu pengunjung yang menikmati sebagian atau keseluruhan daya tarik yang ditawarkan. Pengunjung jenis ini masuk melalui pintu masuk umum dengan memarkir kendaraan di tempat parkir umum. Kemudian menempuh jarak tertentu dengan berjalan kaki atau menggunakan moda transportasi yang tersedia sambil menikmati pemandangan alam dan melihat miniatur obyek-obyek wisata budaya di Kalimantan Timur serta dapat beristirahat di *gazebo*. Lalu memasuki zona publik dan dapat memilih tempat mana saja yang akan dikunjungi, meliputi miniatur cerita rakyat, rumah makan, mushola, toilet, *lamin*, *showroom*, *gazebo* dan ruang informasi. Khusus pada acara musiman, baik itu upacara adat, pertunjukan kesenian ataupun kompetisi kesenian, pengunjung dapat langsung menuju *lamin* sebagai tempat penyelenggaraan.



Gambar 4.45 Bagan sirkulasi pengunjung umum.

- b. Pengunjung minat khusus, yaitu pengunjung yang datang dengan tujuan tertentu, seperti melakukan penelitian maupun mengikuti pelatihan kesenian. Pengunjung jenis ini dapat langsung memasuki kawasan melalui pintu masuk khusus dan memarkir kendaraan di tempat parkir khusus, yaitu seperti halnya pengelola dan karyawan. Kemudian dapat langsung menuju tempat yang menjadi minat khususnya, yaitu jika bagi peserta pelatihan kesenian dapat langsung menuju ruang pelatihan, sedangkan bagi peneliti dapat langsung mendatangi tempat yang menjadi obyek penelitiannya.



Gambar 4.46 Bagan sirkulasi pengunjung minat khusus.

#### 4.4.3.5 Site Plan

*Site Plan* adalah suatu bentuk visualisasi dua dimensi dari keseluruhan arahan rencana yang telah dilakukan pada bagian-bagian sebelumnya. Namun untuk dapat membuat *site plan*, diperlukan satu elemen lagi yaitu luasan dari masing-masing fasilitas. Penentuan besarnya luasan yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

- *Lamin* (replika), akan dibuat menyerupai bentuk aslinya yang berkisar antara 2000-5000 m<sup>2</sup> dengan menyesuaikan luas lahan yang tersedia. Sehingga ukuran bangunan *lamin* yang akan digunakan adalah 110 x 25 m (2750 m<sup>2</sup>). *Lamin* juga dilengkapi halaman depan untuk mendukung penyelenggaraan upacara adat atau pentas kesenian yang membutuhkan ruang lebih luas. Untuk luasannya, mengambil contoh dari kawasan wisata budaya Pampang, yaitu seluas 1000 m<sup>2</sup>. Sehingga halaman utama yang akan disediakan yaitu 10 x 100 m.
- Rumah makan, terdiri dari 2 jenis, yaitu :
  - Kedai, akan dibuat 6 bangunan. Hal ini didasarkan atas jumlah menu yang berupa *gangan* (sayur) yang telah dipilih oleh masyarakat, yaitu sebanyak 5 jenis *gangan*. Selain itu perlu 1 bangunan yang khusus menjual kudapan. Untuk luas bangunannya, mengambil contoh dari rumah makan - rumah makan di daerah pedalaman Kalimantan Timur, tepatnya di desa wisata budaya Muara Muntai, yang terletak di pesisir Sungai Mahakam, Kecamatan Muara Muntai Kabupaten Kutai Kertanegara, yaitu seluas ± 50 m<sup>2</sup>. Sehingga kedai akan dibuat berukuran 5 x 10 m. Sedangkan luas bangunan tempat menjual kudapan, akan mengambil contoh dari toko-toko penjual kudapan di Kota Samarinda, yaitu seluas ± 25 m<sup>2</sup>. Sehingga akan dibuat berukuran 5 x 5 m.
  - Restoran, akan dibuat hanya 1 bangunan, namun dilengkapi dengan meja makan di luar bangunan yang dibuat terapung. Untuk luas bangunannya, mengambil contoh dari restoran makanan khas yang terdapat di Kota Samarinda, yaitu seluas ± 2000 m<sup>2</sup>. Sehingga ukuran bangunan yang digunakan adalah 40 x 50 m. Sedangkan meja terapung akan dibuat sebanyak 10 unit yang berbentuk lingkaran dengan diameter 4 m (12,5 m<sup>2</sup>).
- *Showroom*, akan dibuat menjadi 2 unit, yaitu peralatan tradisional dan cinderamata. Keduanya dibuat dengan luasan sama, yaitu 10 x 50 m (500 m<sup>2</sup>). Penentuan luasan tersebut merupakan pembulatan dari hasil penjumlahan luas bangunan *showroom-showroom* yang terdapat di obyek wisata budaya Pampang Kota Samarinda, yaitu sebesar 966 m<sup>2</sup>.

- Miniatur/maket, akan dibuat menjadi 2 jenis, yaitu miniatur promosi dan miniatur cerita rakyat. Miniatur promosi akan dibuat sebanyak 17 unit. Sedangkan miniatur cerita rakyat akan dibuat 9 unit. Luasan masing-masing miniatur akan dibatasi berukuran 2 x 2 m (4 m<sup>2</sup>).
- Kantor Pengelola, terdiri dari 3 unit bangunan, yaitu :
  - Bangunan kantor, akan dibagi lagi menjadi 4 fungsi, yaitu :
    - Ruang pimpinan, akan dibuat berukuran 3 x 3 m (9 m<sup>2</sup>).
    - Ruang pegawai administrasi, akan dibuat berukuran 5 x 5 m (25 m<sup>2</sup>).
    - Ruang pegawai pemasaran, akan dibuat berukuran 5 x 5 m (25 m<sup>2</sup>).
    - Ruang tunggu, akan dibuat berukuran 3 x 6 m (18 m<sup>2</sup>).
    - Ruang informasi, akan dibuat berukuran 5 x 5 m (25 m<sup>2</sup>).
    - Ruang *maintenance*, akan dibuat berukuran 5 x 5 m (25 m<sup>2</sup>).
- Ruang Pelatihan, akan dibuat menjadi 4 unit bangunan, yaitu ruang menari, memahat, melukis dan membuat produk peralatan sehari-hari/cinderamata. Untuk luas bangunannya, mengambil contoh dari luas ruangan sanggar-sanggar seni yang terdapat di Kota Samarinda, yaitu berkisar antara 50 - 200 m<sup>2</sup>. Sehingga, agar dapat optimal masing-masing bangunan akan dibuat berukuran sama, yaitu 10 x 20 m (200 m<sup>2</sup>).
- *Gazebo*, akan dibagi menjadi 3 jenis ukuran, yaitu *Gazebo* kecil berukuran 2 x 2 m (4 m<sup>2</sup>), *Gazebo* sedang berukuran 4 x 4 m (16 m<sup>2</sup>) dan *Gazebo* besar berukuran 8 x 8 m (64 m<sup>2</sup>).
- Mushola, akan dibuat berdasarkan luas mushola yang terdapat di obyek wisata budaya Pampang Kota Samarinda, yaitu sebesar 8 x 8 m (64 m<sup>2</sup>).
- Toilet, akan dibuat berdasarkan luas toilet yang terdapat di obyek wisata budaya Pampang Kota Samarinda, yaitu sebesar 2 x 4 m (8 m<sup>2</sup>).
- Tempat Parkir, terdiri dari 2 jenis, yaitu :
  - Tempat parkir umum, akan dibuat menyerupai luas area parkir yang terdapat di obyek wisata budaya Pampang Kota Samarinda, yaitu sebesar 10 x 100 m (1000 m<sup>2</sup>). Namun karena keterbatasan lahan, maka hanya mampu dibuat 15 x 50 m (750 m<sup>2</sup>).
  - Tempat parkir khusus, akan dibuat berukuran 10 x 50 m (500 m<sup>2</sup>).
- Moda Transportasi, meliputi 3 jenis moda, yaitu :
  - 60 unit sepeda dengan kapasitas 1 orang untuk 1 unit sepeda.
  - 20 unit kereta kuda dengan kapasitas 4 orang untuk 1 unit kereta kuda.
  - 20 unit perahu dengan kapasitas 3 orang untuk 1 unit perahu.

Tabel 4.27 Aplikasi Arahan Kegiatan Wisata pada Site Plan

Budaya Kaltim	Persepsi	Arahan Aktivitas	Aplikasi Site
Rumah adat <i>lamin</i> : -Memiliki halaman luas. -Ukuran bangunan : -Panjang 100–200 m -Lebar 20–25 m -Komponen bangunan : -Tiang bawah -Tangga -Lantai -Dinding dan tiang atas -Atap	-Persepsi wisatawan : -Bangunan adat menjadi daya tarik kedua yang diminati (22%). -Arsitektur tradisional menjadi unsur budaya keempat yang paling diharapkan (12%). -Persepsi masyarakat : -Bangunan adat terpilih adalah <i>lamin</i> . -Bentuk pengemasan terpilih adalah bangunan replika.	- <i>Something to see</i> : -Wisata harian - <i>Something to do</i> : -Wisata minat khusus	Replika <i>lamin</i> -Bangunan inti ( <i>indoor</i> ), 110x25 m. -Halaman depan ( <i>outdoor</i> ), 10x100 m.
Upacara adat : -Pengobatan -Tolak Bala -Pernikahan -Membuang Bangkai -Sebelum Menanam -Setelah Panen -Selamatan -Pemujaan -Perayaan -Penerimaan Tamu Agung -Pembunuhan Kerbau -Pemberian Gelar -Penobatan Raja	-Persepsi wisatawan : -Upacara adat menjadi unsur budaya pertama yang paling diharapkan (38%). -Persepsi masyarakat : -Upacara adat yang tersisih ; upacara membuang bangkai, upacara pemujaan dan upacara pembunuhan kerbau. -Bentuk pengemasan terpilih adalah pertunjukan langsung.	- <i>Something to see</i> : -Wisata musiman	-Melihat penyelenggaraan upacara adat
Seni tari : -Gong dan Kancet Pepatai -Leleng -Enggang Terbang -Hudog -Pecuk-pecuk Kina -Datun -Gantar -Belian -Jiak	-Persepsi wisatawan : -Atraksi tari menjadi daya tarik yang paling diminati (38,85%). -Kesenian daerah menjadi unsur budaya kedua yang paling diharapkan (24%). -Persepsi masyarakat : -Seni tari yang tersisih ; Tari Leleng, Tari Datun dan Tari	- <i>Something to see</i> : -Wisata musiman	-Melihat penyelenggaraan pertunjukan kesenian

Budaya Kaltim	Persepsi	Arahan Aktivitas	Aplikasi Site
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Jepen</li> <li>-Jepen Tungku</li> <li>-Kanjor dan Ganjur</li> <li>-Ronggeng</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gantar.</li> <li>-Tidak ada jenis seni drama yang tersisih.</li> <li>-Komponen kesenian yang dikemas dalam bentuk pertunjukan langsung adalah seni tari dan seni drama.</li> </ul>		
Seni drama : <ul style="list-style-type: none"> <li>-<i>Mamanda</i></li> <li>-<i>Bemamai</i></li> <li>-<i>Ngapeh</i></li> </ul>			
Seni sastra : <ul style="list-style-type: none"> <li>-Puisi</li> <li>-Saluka</li> <li>-Karang-karangan</li> <li>-Pantun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Persepsi wisatawan :</li> <li>-Hari kunjungan terbesar adalah hari libur (71,43%).</li> <li>-Jenis pekerjaan wisatawan terbesar kedua adalah pelajar/mahasiswa (27.78%).</li> <li>-Usia wisatawan terbesar adalah &lt;20 tahun (25,40%) dan 20-30 tahun (25,40%).</li> <li>-Kesenian daerah menjadi unsur budaya kedua yang paling diharapkan (24%).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-<i>Something to see</i> :</li> <li>-Wisata musiman</li> <li>-<i>Something to do</i> :</li> <li>-Wisata musiman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Melihat penyelenggaraan kompetisi kesenian</li> <li>-Mengikuti kompetisi kesenian</li> </ul>
Seni musik (alat musik) : <ul style="list-style-type: none"> <li>-<i>Gemer</i></li> <li>-<i>Gening</i></li> <li>-<i>Jatung Utang</i></li> <li>-<i>Klentangan</i></li> <li>-<i>Sampe</i></li> <li>-<i>Uding</i></li> <li>-<i>Suliikng</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Persepsi masyarakat :</li> <li>-Seni sastra yang tersisih ; saluka dan karang-karangan.</li> <li>-Seni musik yang tersisih adalah alat musik <i>uling</i>.</li> <li>-Seni pahat yang tersisih adalah patung <i>jeheq belereq</i>.</li> </ul>		
Seni pahat : <ul style="list-style-type: none"> <li>-Patung <i>Puyog Aran</i></li> <li>-Patung <i>Jin Juhan</i></li> <li>-Patung <i>Jeheq Belereq</i></li> <li>-Topeng <i>Hudoq</i></li> </ul>			



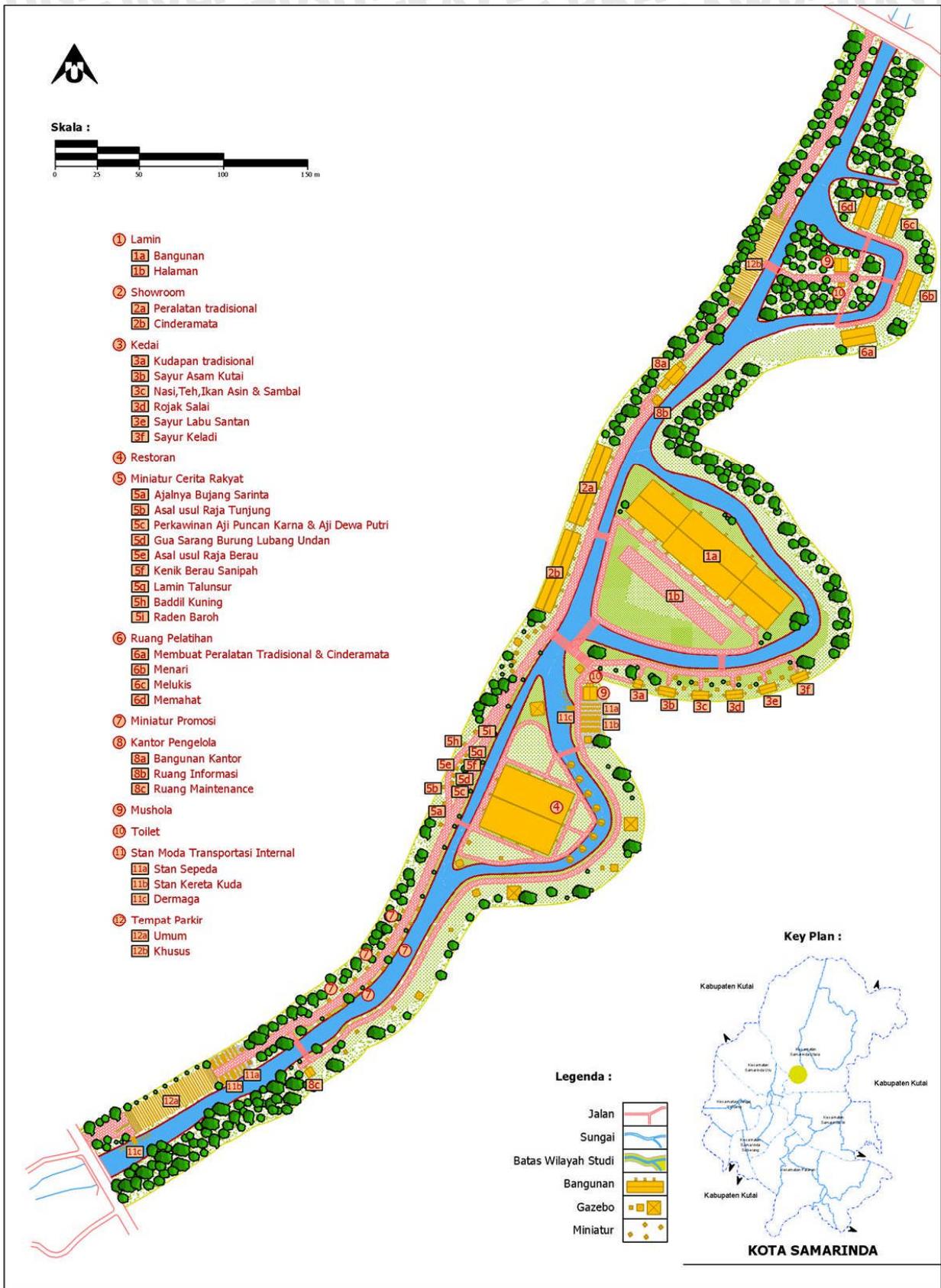
Budaya Kaltim	Persepsi	Arahan Aktivitas	Aplikasi Site	
Seni lukis (gambar) : -Nayu (roh) -Bentelah (hantu) -Kamuk (biawak) -Beleengk (kadal) -Gentalawin (batangan sungai sakti) -Monyet jelmaan manusia -Raja pengalah -Engkapa (fakir) -Kalung (ukiran)	-Seni lukis yang tersisih ; gambar kamuk, gambar beleengk, gambar gentelawin dan gambar engkapa. -Komponen budaya yang dikemas berbentuk kompetisi ; seni sastra (membaca dan membuat puisi serta pantun), seni musik, seni pahat dan seni lukis. -Saran terbanyak ketujuh (11.54%) dari masyarakat adalah peningkatan minat budaya berupa kerjasama dengan sekolah.			
Peralatan tradisional : -Awiq/Anjat (tas punggung) -Ayakan -Kelembit (perisai) -Nyiru (tampi/tampah) -Seraung (topi) -Sumpitan (sumpit) -Tikar lampit -Tikar pandan	-Persepsi wisatawan : -Cinderamata menjadi daya tarik keempat yang diminati (9,52%). -Persepsi masyarakat : -Peralatan tradisional yang tersisih adalah ayakan. -Bentuk pengemasan terpilih adalah showroom.	-Something to see : -Wisata harian -Something to buy -Something to do : -Wisata minat khusus	-Melihat maupun membeli peralatan tradisional dan cinderamata -Meneliti peralatan tradisional dan cinderamata	Showroom -Bangunan showroom peralatan tradisional (indoor), 10x50 m. -Bangunan showroom cinderamata (indoor), 10x50 m.
Makanan tradisional : -Sayur Asam Kutai -Nasi,Teh,Ikan asin,Sambal -Gence Jukut Ruan -Rojak Salai -Sambal Kuini -Sambal Bawang Rambut -Sayur Labu Santan -Sayur Keladi -Ikan Gabus Goreng -Sambal Goreng Kacang Panjang dan udang -Sambal Goreng Tempoyak dan udang -Amplang -Kerupuk Gandum	-Persepsi wisatawan : -Menikmati makanan tradisional menjadi daya tarik ketiga yang diharapkan (14%). -Persepsi masyarakat : -Makanan tradisional tersisih ; gence jukut ruan, ikan gabus goreng dan kerupuk gandum. -Bentuk pengemasan terpilih adalah beberapa kedai kecil dan sebuah restoran besar.	-Something to do : -Wisata harian -Something to buy -Something to do : -Wisata minat khusus	-Menikmati kuliner tradisional -Meneliti kuliner tradisional	Rumah makan -6 kedai : -5 kedai makanan (indoor), @ 5x10 m. -1 kedai kudapan (indoor), 5x5 m. -1 restoran : -1 Bangunan inti (indoor), 40x50 m. -10 Meja terapung (outdoor), @ berdiameter 4 m (12,5 m <sup>2</sup> ).

Budaya Kaltim	Persepsi	Arahan Aktivitas	Aplikasi Site
Cerita rakyat : -Ajalnya Bujang Sarinta -Puan Tahun -Asal usul Raja Tunjung -Perkawinan Aji Puncan Karna dan Aji Dewa Putri -Sayus dan Siluq -Gua Sarang Burung Lubang Undan -Asal usul Raja Berau -Kenik Berau Sanipah -Lamin Talunsur -Baddil Kuning -Ranggam Tutup Burung Keramat -Raden Baroh	-Persepsi masyarakat : -Cerita rakyat yang tersisih ; Puan Tahun, Ranggam Tutup Burung Keramat serta Sayus dan Siluq -Bentuk pengemasan terpilih adalah miniatur.	- <i>Something to see</i> : -Wisata harian - <i>Something to do</i> : -Wisata minat khusus	-Melihat miniatur yang menggambarkan cerita rakyat Kaltim -Meneliti cerita rakyat Kaltim Miniatur cerita rakyat -9 miniatur ( <i>outdoor</i> ), @ 2x2 m.
Seni tari : -Gong dan Kancet Pepatai -Leleng -Enggang Terbang -Hudog -Pecuk-pecuk Kina -Datun -Gantar -Belian -Jiak -Jepen -Jepen Tungku -Kanjar dan Ganjur -Ronggeng Seni pahat : -Patung <i>Puyog Aran</i> -Patung <i>Jin Juhan</i> -Patung <i>Jeheq Belereq</i> -Topeng <i>Hudoq</i> Seni lukis (gambar) : - <i>Nayu</i> (roh)	-Persepsi wisatawan : -Atraksi tari menjadi daya tarik yang paling diminati (38,85%). -Kesenian daerah menjadi unsur budaya kedua yang paling diharapkan (24%). -Persepsi masyarakat : -Seni tari yang tersisih ; Tari Leleng, Tari Datun dan Tari Gantar. -Seni pahat yang tersisih adalah patung <i>jeheq belereq</i> . -Seni lukis yang tersisih ; gambar <i>kamuk</i> , gambar <i>beleengk</i> , gambar <i>gentalawin</i> dan gambar <i>engkapa</i> . -Peralatan tradisional yang tersisih adalah ayakan. -Komponen budaya yang dikemas berbentuk kompetisi ; seni sastra (membaca dan membuat puisi)	- <i>Something to do</i> : -Wisata minat khusus	-Latihan keterampilan kesenian daerah Ruang pelatihan -4 bangunan ( <i>indoor</i> ), @ 10x20 m.

Budaya Kaltim	Persepsi	Arahan Aktivitas	Aplikasi Site
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Benteloh (hantu)</li> <li>-Kamuk (biawak)</li> <li>-Beleengk (kadal)</li> <li>-Gentalawin (batangan sungai sakti)</li> <li>-Monyet jelmaan manusia</li> <li>-Raja pengalah</li> <li>-Engkapa (fakir)</li> <li>-Kalung (ukiran)</li> </ul> <p>Peralatan tradisional :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Awig/Anjat (tas punggung)</li> <li>-Ayakan</li> <li>-Kelembit (perisai)</li> <li>-Nyiru (tampi/tampah)</li> <li>-Seraung (topi)</li> <li>-Sumpitan (sumpit)</li> <li>-Tikar lampit</li> <li>-Tikar pandan</li> </ul>	<p>serta pantun), seni musik, seni pahat dan seni lukis.</p> <p>-Komponen kesenian yang dapat pula dikemas dalam bentuk pelatihan adalah seni tari (menari), seni pahat (memahat), seni lukis (melukis) dan membuat peralatan tradisional.</p>		
<p>Obyek wisata budaya :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-17 obyek wisata belum dikembangkan</li> </ul>	<p>-Persepsi wisatawan : -Pengetahuan obyek terbesar adalah dari teman/keluarga (68,25%).</p>	<p>-Melihat miniatur obyek-obyek wisata budaya Kaltim</p>	<p>Miniatur promosi -17 miniatur (<i>outdoor</i>), @ 2x2 m.</p>

Keterangan :

-  Zona Publik
-  Zona Semi-publik
-  Zona Privat



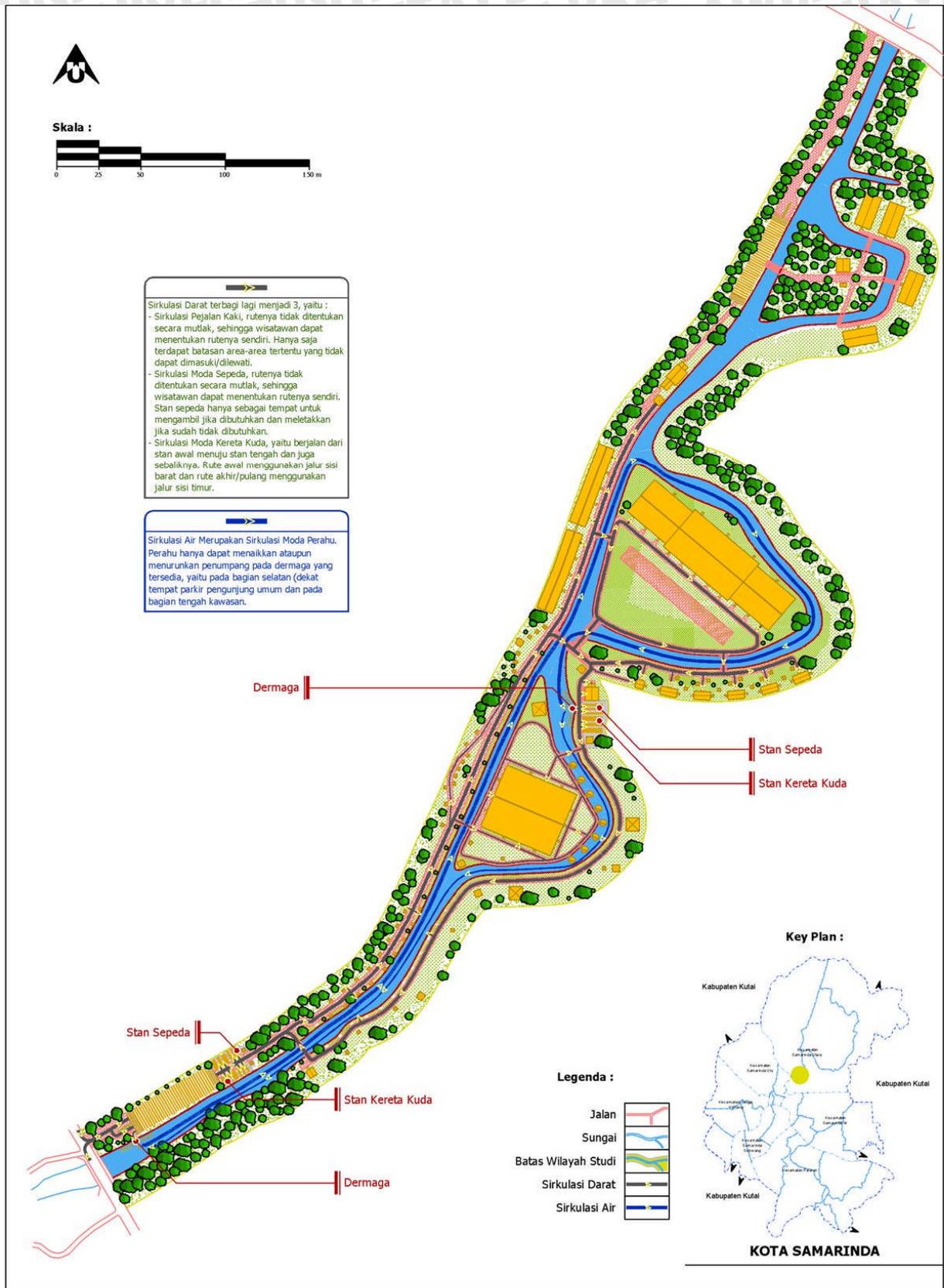
Gambar 4.47 Site Plan DAS Karang Mumus sebagai kawasan pariwisata budaya Kalimantan Timur.



Gambar 4.48 Peta sirkulasi pengelola.



Gambar 4.49 Peta sirkulasi karyawan.



Gambar 4.50 Peta sirkulasi pengunjung umum.





Gambar 4.51 Peta sirkulasi pengunjung minat khusus.

#### 4.4.4 Strategi mitigasi bencana banjir

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia No 33 Tahun 2006 tentang Pedoman Umum Mitigasi Bencana, disebutkan bahwa yang dimaksud potensi jenis bencana banjir adalah banjir baik yang berupa genangan atau banjir bandang yang bersifat merusak. Aliran arus air yang tidak terlalu dalam tetapi cepat dan bergolak (*turbulent*) dapat menghanyutkan manusia dan binatang. Aliran air yang membawa material tanah yang halus akan mampu menyeret material berupa batuan yang lebih berat sehingga daya rusaknya akan semakin tinggi. Banjir air pekat ini akan mampu merusak fondasi bangunan yang dilewatinya terutama fondasi jembatan sehingga menyebabkan kerusakan yang parah pada bangunan tersebut, bahkan mampu merobohkan bangunan dan menghanyutkannya. Pada saat air banjir telah surut, material yang terbawa banjir akan diendapkan ditempat tersebut yang mengakibatkan kerusakan pada tanaman, perumahan serta timbulnya wabah penyakit. Adapun langkah - langkah yang dilakukan dalam mitigasi bencana banjir antara lain :

- a. Pengawasan penggunaan lahan dan perencanaan lokasi untuk menempatkan fasilitas vital yang rentan terhadap banjir pada daerah yang aman.
- b. Desain bangunan di daerah banjir harus dibuat tahan terhadap banjir dan dibuat bertingkat.
- c. Pembangunan infrastruktur harus kedap air.
- d. Pembangunan tembok penahan dan tanggul disepanjang sungai akan sangat membantu untuk mengurangi bencana banjir.
- e. Pengaturan kecepatan aliran air permukaan dan daerah hulu sangat membantu mengurangi terjadinya bencana banjir. Beberapa upaya yang perlu dilakukan untuk mengatur kecepatan air masuk kedalam sistem pengaliran diantaranya adalah dengan pembangunan bendungan/waduk, reboisasi dan pembangunan sistem peresapan.
- f. Pengerukan sungai, pembuatan sudetan sungai baik secara saluran terbuka maupun dengan pipa atau terowongan dapat membantu mengurangi resiko banjir.
- g. Pembersihan sedimen.
- h. Pembangunan pembuatan saluran drainase.
- i. Peningkatan kewaspadaan di daerah dataran banjir.
- j. Persiapan evakuasi bencana banjir seperti perahu dan alat-alat penyelamatan lainnya.

Langkah-langkah diatas akan dijadikan pedoman umum penyusunan strategi mitigasi bencana banjir pada DAS Karang Mumus yang menjadi wilayah studi.

Sebagaimana telah dipaparkan pada sub bab 4.1 tentang karakteristik DAS Karang Mumus, bahwa permasalahan inti dari DAS Karang Mumus adalah terjadinya pencemaran lingkungan oleh beragam aktivitas manusia dan membawa dampak negatif berupa semakin seringnya terjadi bencana banjir di sekitar DAS Karang Mumus yang pada akhirnya juga merugikan masyarakat di sekitar DAS Karang Mumus. Oleh sebab itu Pemerintah Kota Samarinda menyusun program khusus untuk mengembalikan kualitas lingkungan hidup di DAS Karang Mumus agar dapat berfungsi sebagaimana mestinya, yaitu sebagai daerah resapan air hujan agar dampak negatif dari bencana banjir dapat diminimalisir.

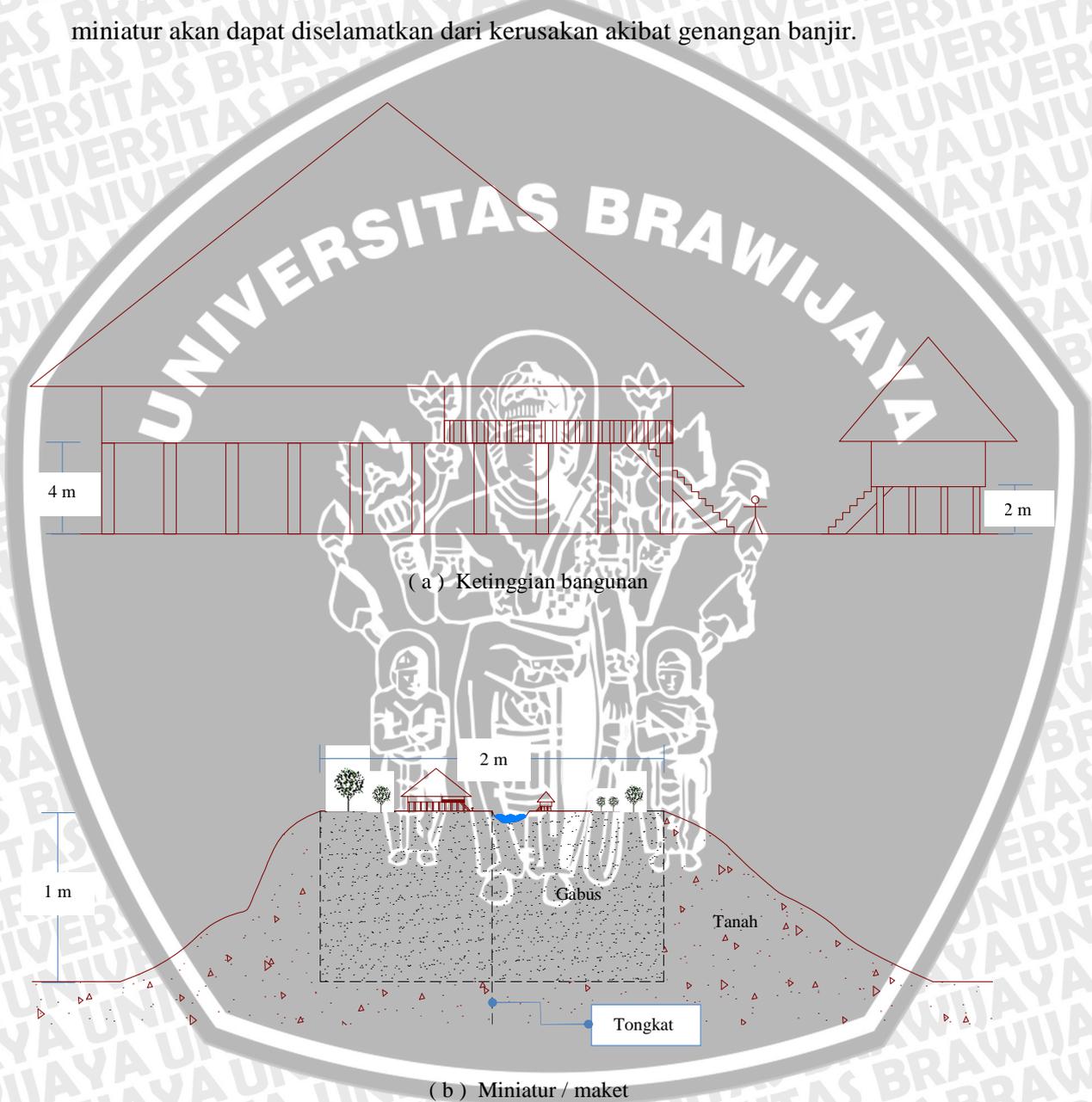
Kondisi ini tentunya akan sangat mempengaruhi penataan kawasan pariwisata yang direncanakan pada penelitian ini, seperti halnya pengaruh bencana tsunami pada kawasan wisata pantai atau pengaruh bencana longsor pada kawasan wisata alam pegunungan, demikian pula berpengaruhnya bencana banjir pada kawasan wisata sungai. Terdapat suatu fakta bahwa pada DAS Karang Mumus yang menjadi wilayah studi, terjadi siklus banjir yang periodik, yaitu 2 kali dalam 1 tahun selama 5 tahun terakhir. Banjir terjadi hanya di musim penghujan atau berkisar antara Bulan Januari – Mei. Kedalaman banjir berkisar antara 0,5 – 1,5 meter jika diukur dari permukaan tanah pada tepi sungai. Durasi waktu lamanya terjadi banjir berkisar antara 4 – 7 hari (Dinas Pekerjaan Umum Propinsi Kalimantan Timur, 1999).

Berdasarkan fakta-fakta tersebut, maka perlu adanya suatu strategi mitigasi bencana banjir untuk mengantisipasi bahkan untuk kemungkinan terburuk jika terjadinya banjir secara tiba-tiba pada DAS Karang Mumus yang menjadi wilayah studi. Tujuan utama upaya antisipasi tersebut adalah menyelamatkan semua elemen yang terdapat di kawasan studi pada saat bencana banjir terjadi. Adapun strategi yang dapat disusun meliputi dua hal, yaitu :

A. Penyelamatan benda-benda aset wisata, yaitu :

- Semua fasilitas yang berupa bangunan termasuk tempat parkir, kecuali *gazebo*, mushola dan toilet, akan dibangun dengan ketinggian lantai lebih besar daripada tinggi permukaan air banjir jika dihitung dari permukaan tanah, yaitu permukaan air tertinggi yang pernah terjadi adalah  $\pm 1,5$  m, sehingga lantai akan dibangun pada ketinggian 2 m dan khusus *lamin* pada ketinggian 4 m. Hal ini dimaksudkan agar semua benda yang terdapat di setiap bangunan dapat diselamatkan dari kerusakan dan khusus *lamin* diberi angka 4 m sebagai angka aman untuk mencegah kemungkinan yang lebih buruk jika ternyata banjir yang akan terjadi lebih besar daripada banjir terbesar yang pernah terjadi.

- Khusus fasilitas yang berupa miniatur akan diletakkan langsung pada permukaan tanah namun dibuat dengan beralaskan benda berbahan ringan sehingga dapat mengapung pada permukaan air serta diberi tongkat halus pada bagian tengah miniatur untuk menjaga posisinya agar tidak hanyut terbawa arus. Hal ini juga dimaksudkan agar semua miniatur akan dapat diselamatkan dari kerusakan akibat genangan banjir.

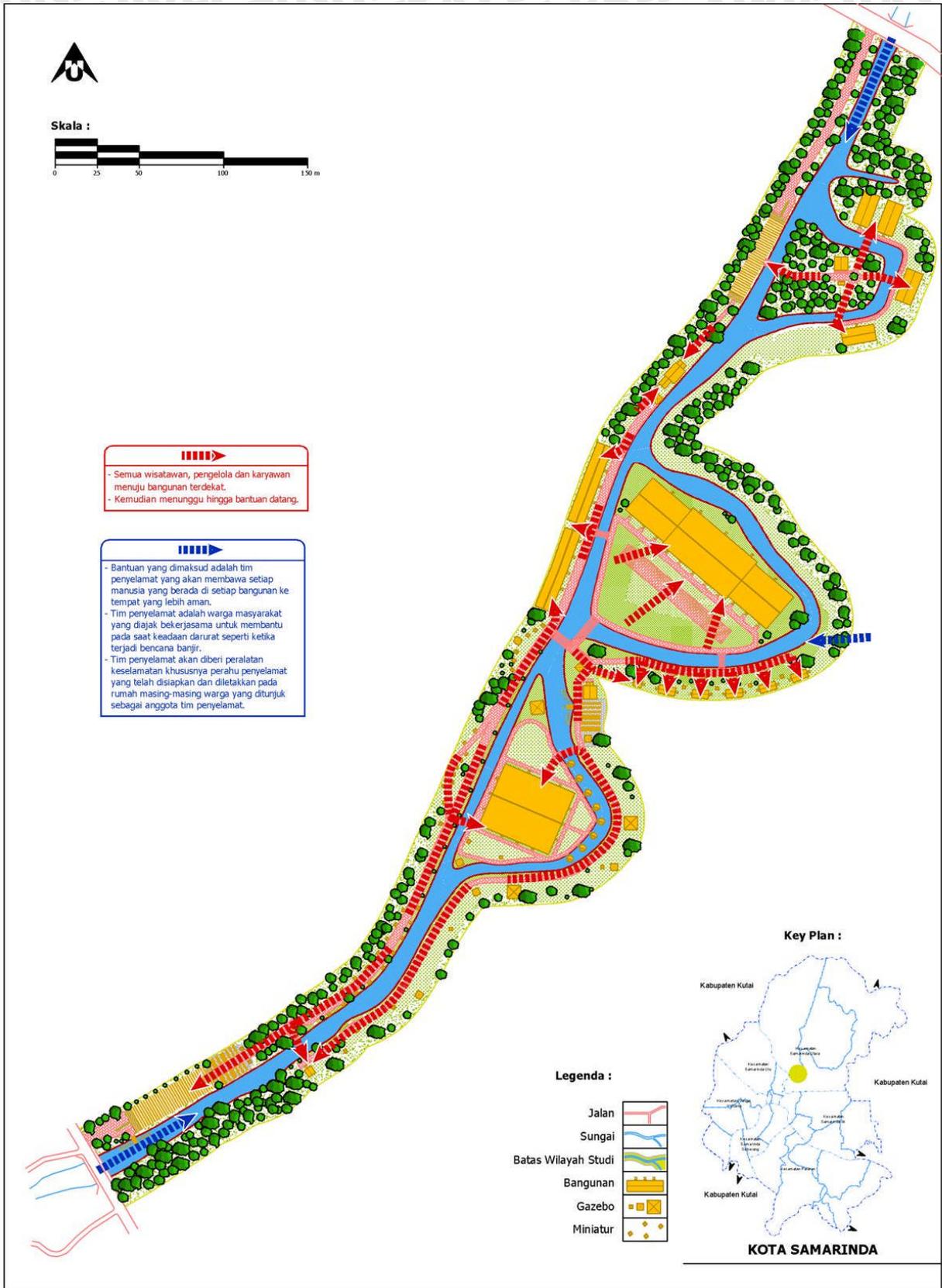


**Gambar 4.52** Strategi mitigasi penyelamatan benda-benda aset wisata.

B. Penyelamatan manusia, yaitu :

- Pengarahan pada semua pihak pelaku wisata, baik wisatawan maupun pengelola dan karyawan untuk segera menuju bangunan terdekat agar terhindar dari arus banjir yang dapat membahayakan keselamatan jiwa. Kemudian menunggu hingga bantuan datang.
- Bantuan yang dimaksud adalah tim penyelamat dengan peralatan lengkap yang akan membawa setiap manusia yang berada pada masing-masing bangunan ke tempat yang lebih aman. Tim penyelamat adalah warga masyarakat yang diajak bekerjasama untuk membantu pada saat keadaan darurat seperti ketika terjadi bencana banjir. Tim penyelamat akan diberi peralatan keselamatan khususnya perahu penyelamat yang telah disiapkan dan diletakkan pada rumah masing-masing warga yang ditunjuk sebagai anggota tim penyelamat.





Gambar 4.53 Strategi mitigasi penyelamatan manusia.

Sebagai bentuk evaluasi kesesuaian strategi yang telah disusun dengan pedoman yang digunakan akan diuraikan sebagai berikut :

- a. Pada pedoman poin (a) dan (b) telah terakomodir pada strategi poin (A) tentang penyelamatan benda-benda aset wisata.
- b. Pada pedoman poin (c), secara tersirat telah terakomodir pada penjelasan-penjelasan sebelumnya namun belum secara konkret disebutkan sehingga perlu penegasan bahwa setiap bangunan akan dibuat dengan berbahan dasar alam yang ramah lingkungan dan bisa diasumsikan sebagai bahan yang kedap air, sehingga walaupun terdapat fasilitas yang terpaksa harus terendam banjir, namun kerusakan yang muncul kemudian dianggap tidak terlalu merugikan, seperti *gazebo*, mushola dan toilet.
- c. Pada pedoman poin (d), Pembangunan tanggul sudah terakomodir pada bagian program revitalisasi DAS Karang Mumus oleh Pemerintah Kota Samarinda (sub bab 4.2.1). Sedangkan untuk poin (e), tidak diperlukan pembangunan waduk khusus pada kawasan studi karena sudah terdapat waduk pada bagian utara yang berfungsi sebagai pengatur arus pada lingkup DAS Karang Mumus yang lebih luas. Sistem peresapan telah terakomodir pada pengadaan area konservasi yang juga menjadi bagian dari rencana penelitian ini.
- d. Pada pedoman poin (f), pengerukan sungai sudah terakomodir pada bagian program revitalisasi DAS Karang Mumus oleh Pemerintah Kota Samarinda (sub bab 4.2.1).
- e. Pada pedoman poin (g), pembersihan sedimen akan dilakukan oleh petugas khusus yaitu karyawan yang bertugas pada bagian area konservasi kawasan wisata yang juga menjadi bagian dari rencana penelitian ini.
- f. Pada pedoman poin (h), saluran drainase akan dibuat mengikuti alur jalan di dalam kawasan. Alur jalan yang dimaksud akan dibuat berdasarkan konsep sirkulasi yang telah disusun pada bagian sebelumnya, yaitu bagian Analisis Sirkulasi (sub bab 4.4.3.4).
- g. Pada pedoman poin (i), peningkatan kewaspadaan akan dilakukan dengan cara peringatan-peringatan dini serta sosialisasi tentang mekanisme mitigasi agar wisatawan serta karyawan dan pengelola dapat lebih siap ketika bencana banjir benar-benar terjadi.
- h. Pada pedoman poin (j) telah terakomodir pada strategi mitigasi pada poin (B) tentang penyelamatan manusia.