

PERPUSTAKAAN FTSP	
HABIS/DILI	
TGL. TERIMA :	12 Maret 2007
NO. JUDUL :	002321
NO. INV. :	572000234001
NO. INDUK :	

TUGAS AKHIR

HOTEL RESORT DI PANTAI BATAKAN

*Perpaduan Antara Arsitektur Tradisional Banjar
Dengan Arsitektur Tradisional Jepang*

RESORT HOTEL IN BATAKAN BEACH

*Integration Of Banjarese Traditional Architecture
And Japanese Traditional Architecture*



Disusun Oleh :

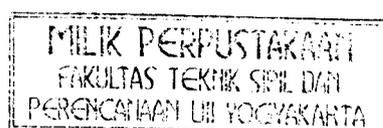
RATNA MAULITA NOVIYOANDA
(01512123)

Dosen Pembimbing :

IR. MUHAMMAD IFTIRONI, MLA

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2006





LEMBAR PERSEMBAHAN



Persembahanku untuk :

*Kedua orang tua ku, pemberi doa, semangat,
kepercayaan, dan kasih sayang...selalu
Ifan, untuk kesabaran, kasih sayang, dan doamu..
Anggi dan Rubby, untuk semangatnya dari jauh
Nilam, Bobby, Angga, Dedi, untuk kebersamaan dari awal 'berlari'
Untukku..akhirnya, satu langkah telah mencapai ujung
Melangkahlah terus dengan semangat dan keyakinan,
di umur yang tersisa,
Agar langkah selanjutnya dapat menjadi persembahan kembali
Untuk mereka*



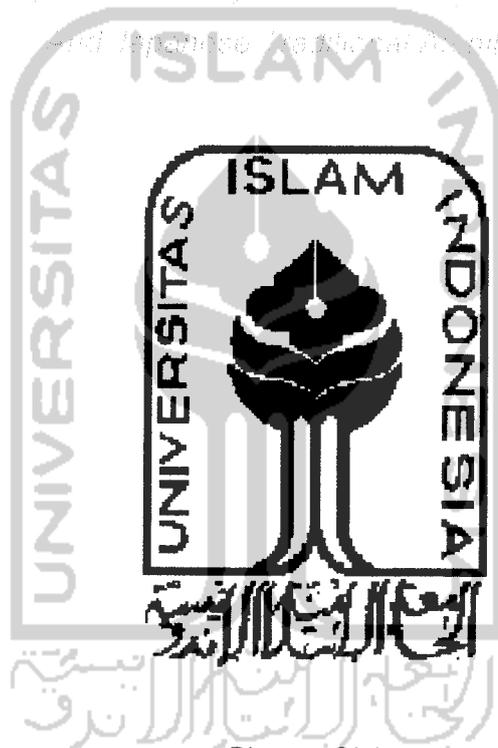
TUGAS AKHIR

HOTEL RESORT DI PANTAI BATAKAN

*Perpaduan Antara Arsitektur Tradisional Batak
Dengan Arsitektur Tradisional Jepang*

RESORT HOTEL IN BATAKAN BEACH

*Integration Of Batakese Traditional Architecture
And Japanese Traditional Architecture*



Disusun Oleh :

RATNA MAULITA NOVIYOANDA
(01512123)

Dosen Pembimbing :

IR. H. MUHAMMAD IFTIRONI, MLA

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2006



HOTEL RESORT DI PANTAI BATAKAN

*Perpaduan Antara Arsitektur Tradisional Banjar
Dengan Arsitektur Tradisional Jepang*

RESORT HOTEL IN BATAKAN BEACH

*Integration Of Banjarese Traditional Architecture
And Japanese Traditional Architecture*

Oleh:

RATNA MAULITA NOVIYOANDA

01512123

Tugas akhir ini telah diseminarkan di Yogyakarta

Tanggal 13 Juli 2006

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Nilam

Ir. H. MUHAMMAD IFTIRONI, MLA

Aga

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia



IF. HASTUTI SAPTORINI, M.A



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga Laporan Perancangan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Doa, salawat, dan salam dipanjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan pengikut setianya sampai akhir zaman.

Alhamdulillahirobbil Alamin.. atas izinNya jualah, satu perjalanan panjang telah menuai hasil. Dalam perjalanan ini telah didukung oleh banyak pihak, terimakasih telah menjadi bagian didalamnya..

Akhir perjalanan kali ini adalah sebuah awal untuk perjalanan selanjutnya..

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, Agustus 2006

Penyusun

Ratna Maulita Noviyoanda



UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini tentunya tidak lepas dari berbagai kendala maupun kekurangan, namun berkat bantuan dan dukungan dari banyak pihak Alhamdulillah Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Sehingga pada kesempatan ini ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada hamba-Nya.
2. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, M. A, selaku Ketua Jurusan Arsitektur UII.
3. Bapak Ir. H. Muhammad Iftironi, MLA, selaku Dosen Pembimbing. Terimakasih banyak atas bimbingan dan nasehatnya.
4. Bapak Supriyanta selaku Dosen Penguji. Terimakasih atas segala masukannya.
5. Kedua orangtua, Papa Manoppo dan Mami Ratna, juga semua keluarga atas doa, bantuan, dan pengertiannya.
6. Ayah mamah, makasih banyak atas semuanya
7. Ifan, makasih..makasih..makasih..makasih..makasih..makasih udah mau dibe-tein, makasih nasehatnya, makasih untuk selalu ada, makasiiiiih...!! (*I'll pray 4 u from here..*)
8. Anggi & Rubby, makasih atas usulan-usulannya (*Kapan kita bareng lagi?*)
9. Teman-teman seperjuangan, Nilam (*lulus bareng!*), Bobby Bo', Angga, Dedy (*tebak lagu?*)... Lari lagi?
10. Teman-teman kos, viong yang, cyn tyong, nyoti, ve, rara sudiro, alit marilit, vivi, simon, nita..makasih yaa..kalian memang penghibur sepanjang masa.
11. Buat Yudha yang lagi skripsi, tengkyu..kamu memang paling baik (*wisuda bareng?*)
12. Buat 'keluarga kecil' ku, means a lot 4 me..



13. Yang di belakang layar, Hendra cs. , Thanks ya guys!, Hesti, Cici..
thanks banget komputernya.
14. Temen-temen satu angkatan dan satu studio, nice work!
15. Semua pihak yang sudah membantu hingga terselesaikannya
Tugas Akhir ini.

Demikian laporan perancangan dari Tugas Akhir ini, namun dengan penuh kesadaran bahwa masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan, mohom dimaafkan. Terimakasih...





HOTEL RESORT DI PANTAI BATAKAN
Perpaduan Antara Arsitektur Tradisional Banjar
Dengan Arsitektur Tradisional Jepang

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Persembahan	iii
Kata Pengantar	iv
Ucapan Terima Kasih	v
Daftar Isi	vii
Daftar Lampiran	x
Abstraksi	xi
Bab I Pendahuluan	
1. 1 Judul.....	1
1. 2 Latar Belakang	
1. 2. 1 Potensi Wisata Kalimantan Selatan.....	1
1. 2. 2 Perkembangan Wisatawan Terhadap Hotel Resort.....	3
1. 2. 3 Kawasan Wisata Pantai Batakan Sebagai Lokasi Hotel Resort.....	4
1. 2. 4 Arsitektur Tradisional Banjar Dan Arsitektur Tradisional Jepang.....	5
1. 3 Permasalahan	
1. 3. 1 Masalah Umum.....	7
1. 3. 2 Masalah Khusus.....	7
1. 4 Maksud Dan Tujuan	
1. 4. 1 Maksud.....	7
1. 4. 2 Tujuan.....	8
1. 5 Sistematika.....	9



1. 6	Kerangka Pola Pikir.....	10
1. 7	Keaslian Penulisan.....	11
Bab II Data Dan Referensi		
2. 1	Studi Site	
2. 1. 1	Lokasi.....	12
2. 1. 2	Kondisi Site.....	13
2. 1. 3	Potensi Dan Karakteristik Site.....	14
Bab III Analisa Dan Konsep		
3. 1	Studi Kegiatan	
3. 1. 1	Akomodasi	
3. 1. 1. 1	Hotel Resort.....	15
3. 1. 1. 2	Jenis Kegiatan Dan Kebutuhan Ruang.....	17
3. 1. 1. 3	Pengelompokan Dan Besaran Ruang.....	18
3. 1. 2	Atraksi.....	22
3. 2	Studi Arsitektur Tradisional Banjar	
3. 2. 1	Bangunan	
3. 2. 1. 1	Sejarah Perkembangan Arsitektur Tradisional Banjar.....	24
3. 2. 1. 2	Tipe Bangunan.....	26
3. 2. 1. 3	Interior.....	31
3. 2. 1. 4	Eksterior.....	36
3. 2. 1. 5	Material.....	39
3. 2. 2	Filosofi.....	40
3. 2. 3	Atraksi Dan Budaya.....	40
3. 3	Studi Arsitektur Tradisional Jepang	
3. 3. 1	Bangunan	
3. 3. 1. 1	Sejarah Perkembangan Arsitektur Tradisional Jepang.....	42
3. 3. 1. 2	Tipe Bangunan.....	52
3. 3. 1. 3	Interior.....	55
3. 3. 1. 4	Eksterior.....	57



3. 3. 1. 5 Material.....	58
3. 3. 2 Filosofi.....	58
3. 3. 3 Atraksi Dan Budaya.....	58
3. 4 Studi Bentuk.....	65
3. 4. 1 Konsep Denah.....	67
3. 4. 2 Konsep Tampak.....	68
3. 4. 3 Konsep Penataan Massa.....	68
3. 4. 4 Konsep Interior.....	72
3. 4. 5 Konsep Eksterior.....	73
Bab IV Hasil Rancangan.....	74
TINJAUAN PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN.....	104





DAFTAR LAMPIRAN

Site Plan.....	1
Situasi.....	2
Denah + Tampak.....	3
Denah + Tampak.....	4
Denah + Tampak.....	5
Denah + Tampak.....	6
Denah + Tampak.....	7
Potongan Standar Bangunan.....	8
Detail Tampak (Ornamen).....	9
Layout.....	10
Interior Cottage Tipe Bubungan Tinggi.....	11
Eksterior Cottage Tipe Bubungan Tinggi.....	12
Interior Cottage Tipe Gajah Baliku.....	13
Eksterior Cottage Tipe Gajah Baliku.....	14
Interior Cottage Tipe Gajah Manyusu.....	15
Eksterior Cottage Tipe Gajah Manyusu.....	16



HOTEL RESORT DI PANTAI BATAKAN

*Perpaduan Antara Arsitektur Tradisional Banjar
Dengan Arsitektur Tradisional Jepang*

RESORT HOTEL IN BATAKAN BEACH

*Integration Of Banjarese Traditional Architecture
And Japanese Traditional Architecture*

ABSTRAKSI

Hotel Resort di kawasan Pantai Batakan adalah Hotel Resort yang ditujukan untuk para wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara juga para pengelola dan karyawan yang beraktifitas di dalamnya.

Begitu banyak kawasan wisata alam yang ada di Propinsi Kalimantan Selatan, tetapi belum ada kawasan wisata alam yang mampu untuk memenuhi kebutuhan para wisatawan untuk beraktifitas. Untuk itu, Hotel Resort dapat menjadi wadah yang dapat memenuhi tuntutan kebutuhan para wisatawan akan fasilitas wisata yang lengkap dan memadai.

Banyaknya budaya luar yang masuk telah cukup berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat. Semakin sedikit unsur budaya yang ditampilkan karena suasana modernisasi yang semakin kental. Dalam hal ini, Hotel Resort memberi penekanan pada perpaduan antara arsitektur tradisional Banjar dengan arsitektur tradisional Jepang. Dari perancangan Hotel Resort ini akan menciptakan suasana ketradisionalisan yang berbeda dan menjadikannya kekhasan tersendiri.



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Judul

Judul : **Hotel Resort Di Pantai Batakan**

(*Resort Hotel In Batakan Beach*)

Sub judul : **Perpaduan Antara Arsitektur Tradisional Banjar**

Dengan Arsitektur Tradisional Jepang

(*Integration Of Banjarese Traditional Architecture*

***And Japanese Traditional Architecture*)**

Dalam rangka pemanfaatan lahan, pemerintah Propinsi Kalimantan Selatan telah menetapkan program-program unggulan penanaman investasi, salah satunya adalah pariwisata. Kawasan wisata yang paling banyak diminati dan dikunjungi oleh para wisatawan adalah kawasan wisata alam, khususnya wisata pantai. Pembangunan Hotel Resort di kawasan wisata pantai Batakan ini adalah salah satu usaha untuk menciptakan suatu wadah yang dapat memenuhi tuntutan kebutuhan wisatawan akan fasilitas yang lengkap dan memadai. Dengan menggunakan perpaduan antara arsitektur tradisional Banjar dengan arsitektur tradisional Jepang, diharapkan para wisatawan akan mendapatkan suasana yang berbeda dalam kepuasan berwisata.

1.2 Latar Belakang

1.2.1 Potensi Wisata Kalimantan Selatan

Propinsi Kalimantan Selatan terletak di bagian selatan Pulau Kalimantan dengan batas-batas : Sebelah barat dengan Propinsi Kalimantan Tengah, sebelah timur dengan Selat Makasar, sebelah selatan dengan Laut Jawa, dan sebelah utara dengan Propinsi Kalimantan Timur. Secara geografis terletak diantara



114° 19' 13" – 116° 33' 28" Bujur Timur dan 1° 21' 49" – 4° 10' 14" Lintang Selatan. Berdasarkan letak tersebut, luas wilayah Propinsi Kalimantan Selatan hanya 6,98 % (37.530 km²) dari luas Pulau Kalimantan, dengan penduduk berjumlah 3.141.900 jiwa. Kepadatan penduduk sekitar 81 jiwa/km² dan pertumbuhan penduduk sekitar 1,40 % pertahun. Bentuk geologi wilayah Kalimantan Selatan sebagian besar berupa tanah Aluvium muda dan formasi berai. Tingkat kemiringan tanah sebesar 43,05 % bagian pada tingkat kemiringan di atas 40 % yakni sebesar 6,16 %. Dengan demikian rata-rata wilayah Kalimantan Selatan berbentuk tanah datar, hanya sedikit yang berbentuk pegunungan yaitu sepanjang bukit Meratus.

(Sumber: Laporan Penelitian Geografi, 2007, hal. 100)

Dalam rangka upaya meningkatkan pendapatan devisa negara di sektor non migas, terutama disektor pariwisata, maka pemerintah pusat telah membagi wilayah Indonesia menjadi beberapa Daerah Tujuan Wisata (DTW), diantaranya Propinsi Kalimantan Selatan sebagai salah satu Daerah Tujuan Wisata yang ke 20.

(Sumber: Laporan Penelitian Geografi, 2007, hal. 100)

Kawasan wisata yang terdapat di daerah Kalimantan Selatan dan merupakan peluang usaha di sektor pariwisata, karena objek wisata yang dimaksud banyak diminati dan dikunjungi oleh para wisatawan antara lain :

a. Wisata Alam

1. Loksado
2. Pantai Batakan
3. Pantai Takisung
4. Pantai Swarangan
5. Batu Lima



6. Bukit Sanghiyang
7. Goa Marmer
8. Air Terjun Bajuin
9. Kawasan pengembangan Jembatan Barito
10. Air terjun Tamawung
11. Pantai Jorong
12. Pantai Bunati
13. Goa Gunung Batu
14. Pantai Sarang Tiung
15. Pantai Pagatan

b. Wisata Budaya

1. Kehidupan pasar terapung di sepanjang Sungai Barito dan Sungai Martapura
2. Pasar terapung di Desa Kuin dan Lok Baintan Martapura
3. Pendulangan intan di Desa Cempaka Kota Banjarbaru dan Pasar Batu Permata Martapura
4. Lomba Perahu di Sungai Martapura, Sungai Barito
5. Dayak Bukit

c. Wisata Sejarah

1. Museum Lambung Mangkurat di kota Banjarbaru
2. Makam Syech Muhammad Arsyad Al-Banjari di Desa Kalampaian Kabupaten Banjar
3. Makam Pangeran Suriansyah di Desa Kuin Banjarmasin.

Diambil dari: Wisata Budaya dan Sejarah Kalimantan Selatan
2009

1. 2. 2 Perkembangan Wisatawan Terhadap Hotel Resort

Yang paling banyak diminati dan dikunjungi oleh para wisatawan adalah kawasan wisata alam, khususnya wisata pantai. Tetapi dari semua kawasan wisata pantai yang ada di Kalimantan Selatan, belum ada satupun yang benar-benar



memiliki fasilitas penunjang wisata yang lengkap, seperti hotel resort. Sebagian besar wisatawan yang ingin menikmati wisata pantai dengan nyaman hanya bisa melakukan sedikit aktifitas, seperti memancing, berperahu, berjalan, bermain, dan berolah raga di pinggir pantai. Bahkan untuk fasilitas menginap yang disediakan sangat terbatas. Melihat kebutuhan para wisatawan baik manca maupun domestik akan hal tersebut, maka pemerintah setempat berencana akan membangun hotel resort di salah satu kawasan wisata pantai Kalimantan Selatan.

1. 2. 3 Kawasan Wisata Pantai Batakan Sebagai Lokasi Hotel Resort

Lokasi yang dipilih untuk pembangunan hotel resort ini adalah kawasan wisata Pantai Batakan. Kawasan wisata ini terletak di Kecamatan Panyipatan Kabupaten Tanah Laut, dengan letak geografis 12" Bujur Timur dan 13" Lintang Selatan, dengan batas-batas : sebelah utara Kecamatan Pelaihari, sebelah timur Kecamatan Jorong dan Batu Ampar, sebelah barat Kecamatan Takisung, dan sebelah selatan Laut Jawa. Kecamatan Panyipatan mempunyai luas wilayah 336 km² dengan jumlah desa 10 buah dan jumlah penduduk sebesar 18.535 jiwa.

Pemilihan lokasi ini berdasarkan Peraturan Daerah Tingkat II Tanah Laut yang menetapkan rencana tata ruang Kawasan wisata Pantai Batakan. Pantai ini sendiri memiliki sejumlah potensi, antara lain :

Pasir putih

Pohon cemara, merupakan vegetasi yang berada di sepanjang pantai, berfungsi sebagai peneduh.

Cottage, merupakan fasilitas menginap bagi para wisatawan tetapi jumlahnya hanya sedikit.

Wisata berkuda

Wisata berperahu



Wisata memancing

1. 2. 4 Arsitektur Tradisional Banjar dan Arsitektur Tradisional Jepang

Kebutuhan wisatawan terhadap fasilitas dan kenyamanan kawasan wisata khususnya pantai semakin meningkat. Pada umumnya mereka menginginkan sebuah kawasan wisata pantai yang memiliki fasilitas yang lengkap untuk memenuhi kebutuhan aktifitas mereka. Mereka juga menginginkan bentuk bangunan (indoor maupun outdoor) dan suasana yang berbeda dengan yang didapati dalam keseharian mereka, apalagi wisatawan yang datang dari kehidupan perkotaan yang modern. Bagi mereka, arsitektur dan budaya luar telah masuk dan mempengaruhi sebagian besar dari kehidupan mereka. Kebanyakan di antara fasilitas-fasilitas diperkotaan menampilkan bentukan bangunan dan suasana yang sama sekali tidak menerapkan arsitektur tradisional Banjar. Hal ini menyebabkan timbulnya suasana modernisasi yang semakin 'kental'. Tapi, menghadirkan bentukan bangunan hanya dengan suasana yang sarat akan ketradisionalan untuk sebuah kawasan wisata sudah menjadi sebuah pemandangan biasa bagi para wisatawan, khususnya di Kalimantan Selatan. Namun apabila arsitektur dari budaya luar ikut hadir baik pada bentukan bangunan juga suasananya, tentu hal tersebut menjadi kekhasan tersendiri.

Tabel 3.1

Negara Asal	Tahun 2001	Tahun 2002	Tahun 2003	Tahun 2004
I. Amerika				
1. Amerika Serikat	96	17	347	371
2. Kanada	55	3	0	5
3. Amerika			203	214



lainnya				
II . Eropa				
1. Swedia			11	10
2. Spanyol			21	25
3. Austria	84	33	2	6
4. Belanda	105	11	131	139
5. Belgia	50	7	26	27
6. Denmark	64	4	10	11
7. Inggris	163	24	140	150
8. Italia	34	14	96	103
9. Jerman	175	71	86	92
10. Prancis	263	163	162	174
11. Swiss	21	15	7	9
12. Eropa lainnya			1.462	1.571
III. Oceania				
1. Australia	407	117	425	427
2. Selandia Baru	63	60	22	24
IV. Asia			11.903	12.794
1. Jepang	3.147	2.219	1.046	1.123
2. Korea	1.161	276	896	
3. Cina	1.412	525	1.528	971
4. Filipina	1.154	190	1.418	718
5. Taiwan	565	384	207	674
6. Thailand			602	322
7. Malaysia	891	73	715	666
8. Singapura	669	164	560	788
9. Brunei			50	631
10. Hongkong	17	7	61	154
11. India	892	790	969	165
12. Asia lainnya			323	1.036
V . Afrika				
1. Afrika Selatan			0	71
2. Afrika lainnya			65	7
VI . Timur Tengah				



1. Saudi Arabia			73	8.576
2. Turki			0	3
3. Timur Tengah lainnya			5	6
Jumlah				

(Sumber: Data Perbudayaan dan Pariwisata Kabupaten Batakan, 2017)

Berdasarkan data tersebut diatas, maka pembangunan hotel resort ini akan memadukan antara arsitektur tradisional Banjar dengan arsitektur tradisional Jepang.

1.3 Permasalahan

1.3.1 Masalah Umum

Bagaimana merancang hotel resort yang dapat memwadhahi berbagai fasilitas dan aktifitas para wisatawan baik manca maupun domestik.

1.3.2 Masalah Khusus

Bagaimana merancang hotel resort dengan menampilkan perpaduan antara arsitektur tradisional Banjar dengan arsitektur tradisional Jepang sehingga tercipta rancangan baru yang dapat memenuhi "selera" wisatawan.

1.4 Maksud dan Tujuan

1.4.1 Maksud

Menciptakan suatu wadah yang dapat memenuhi tuntutan kebutuhan wisatawan akan fasilitas wisata yang lengkap dan memadai.



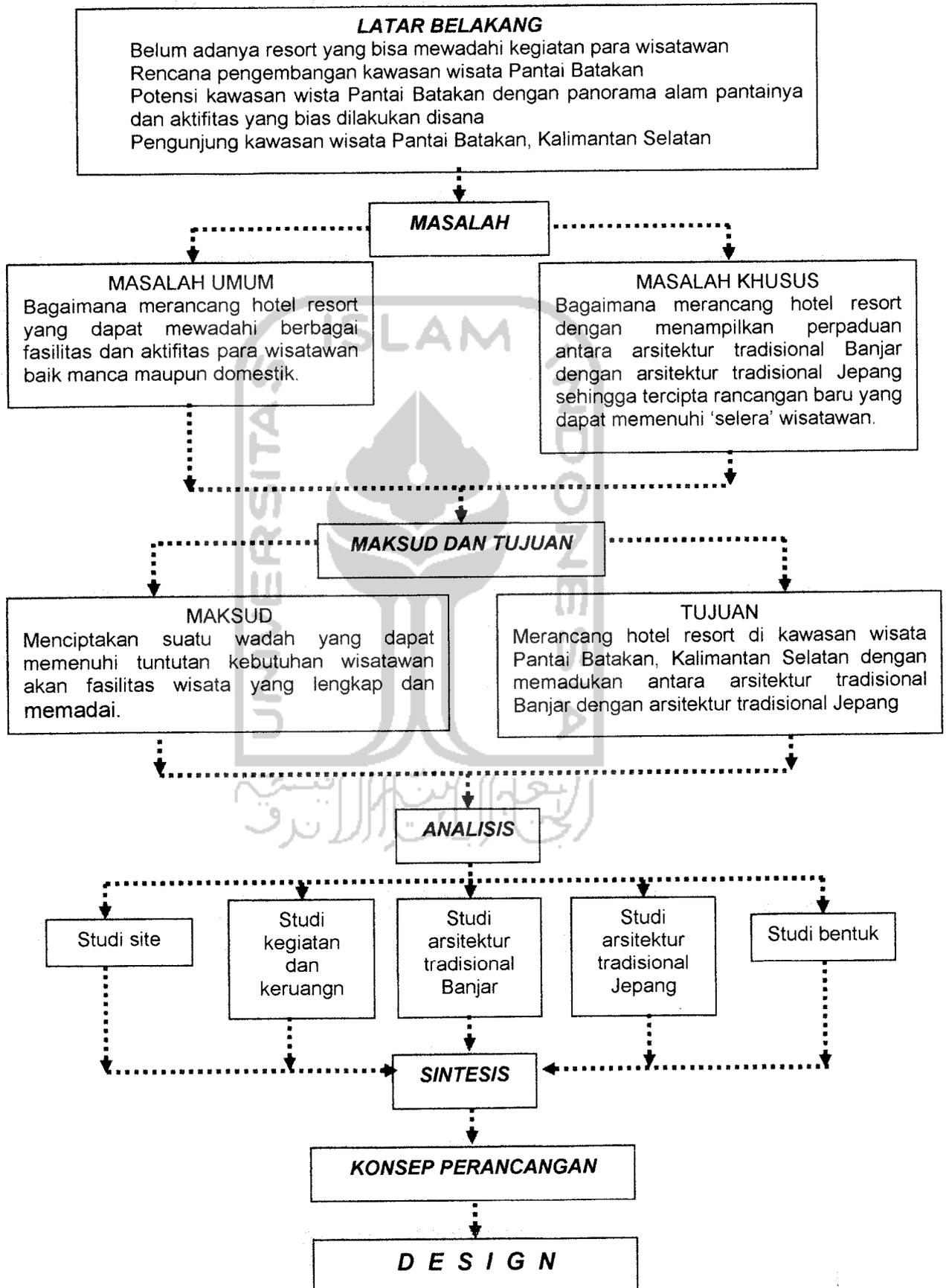
1.4.2 Tujuan

Merancang hotel resort di kawasan wisata Pantai Batakan, Kalimantan Selatan dengan memadukan antara arsitektur tradisional Banjar dengan arsitektur tradisional Jepang.



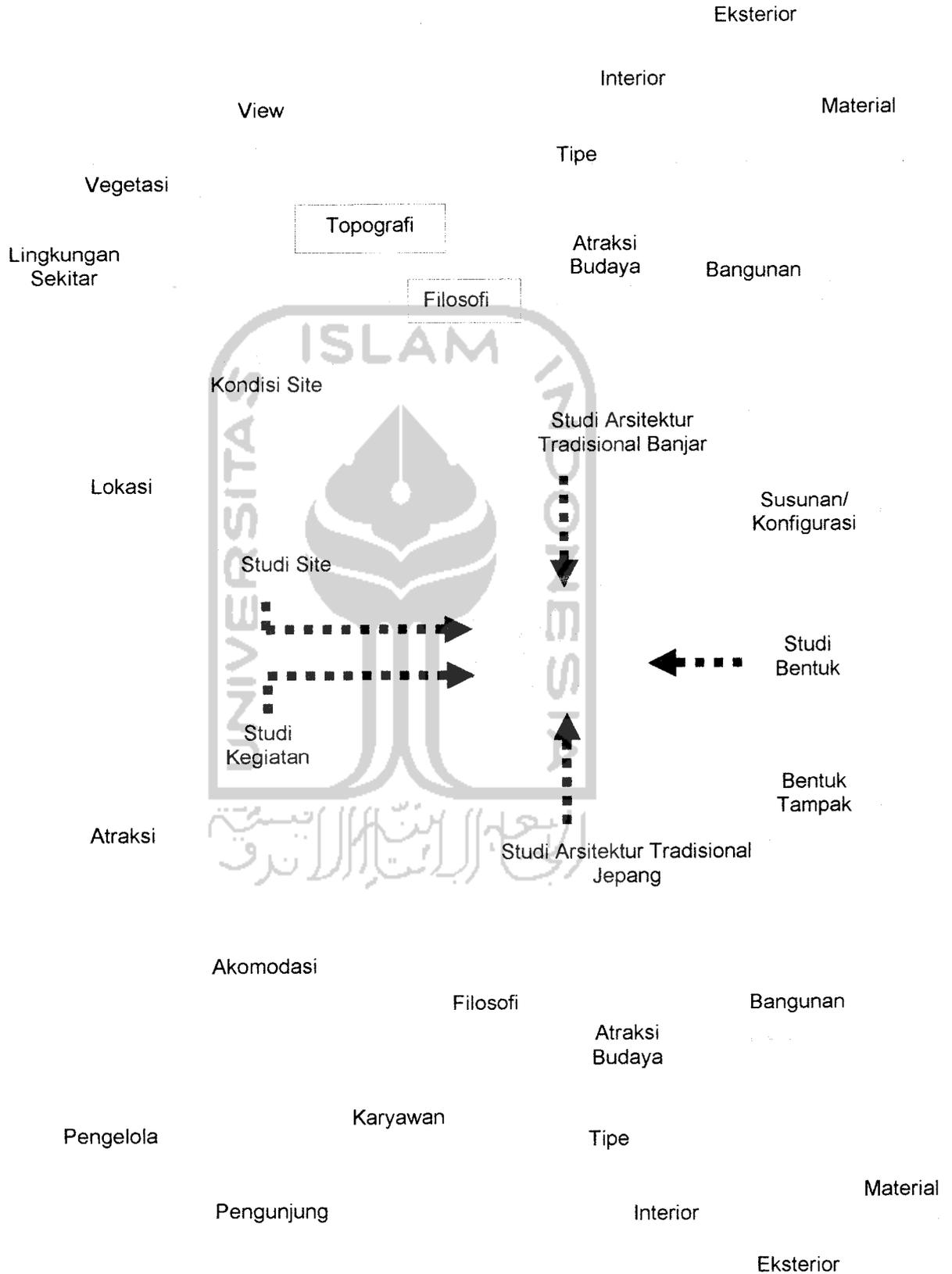


1.5 Sistematika





1.6 Kerangka Pola Pikir





1.7 Keaslian Penulisan

RONY ARDIYANSYAH, Kafe Resort Di Kawasan Pantai Senggigi, (Pengolahan Hubungan Dan Pola Ruang Transisi Sebagai Ruang Utama Antar Massa Dan Ruang Luar), Jurusan Arsitektur, UII, 2004.

Dyah Sulistyorini, Health Resort Di Kawasan Wisata Batu, (Arsitektur Tropis Dan Pemakaian Bahan Material Alami), Jurusan Arsitektur, UII, 2004.

Dewi Ayu Lestari, Hotel Resort Di Pantai Alam Indah, (Sebagai Sarana Penunjang Pariwisata Dan Bisnis Di Kota Tegal), Jurusan Arsitektur, UII, 2004.

Muh. Guntur Sandhi, Hotel Resort, (Pengembangan Fasilitas Kawasan Waduk Sermo Sebagai Taman Wisata Di Kulon Progo), Jurusan Arsitektur, UII, 2003.

Desy Ria Anita, Pusat Kebudayaan Jepang Di Jogjakarta, (Estetika Ruang Arsitektur Jepang Dalam Nilai Spiritual Zen Buddhism), Jurusan Arsitektur, UII, 2002.

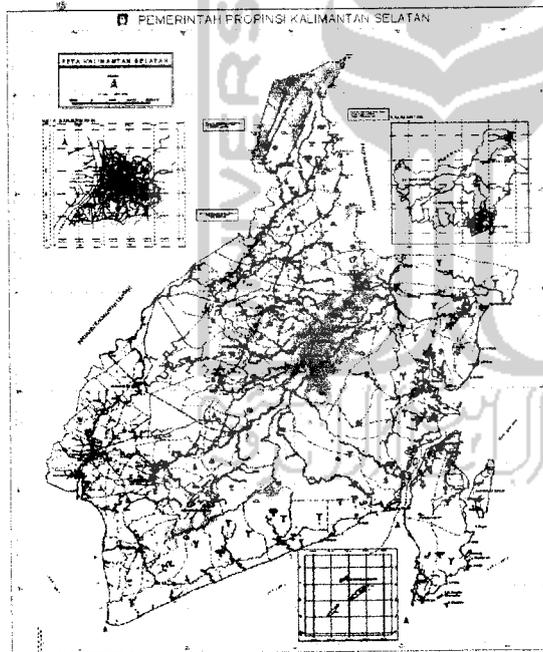


BAB II DATA DAN REFERENSI

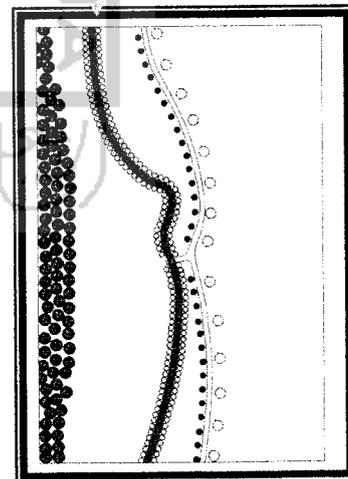
2.1 Studi Site

2.1.1 Lokasi

Secara fisik dan geografis, kawasan wisata Pantai Batakan ini dibatasi oleh Laut Jawa yang membentang sepanjang 10 km, serta mempunyai daerah daratan hanya berjarak 500 m dari pantai. Sepanjang pantai dengan jarak 50 m dari pantai tidak boleh dibangun selain untuk konservasi juga fungsi keindahan lingkungan wisata dimana pantai merupakan pusat orientasi.



Gambar 1.1
Peta lokasi Propinsi Kalimantan Selatan
Sampai dengan kawasan Batakan

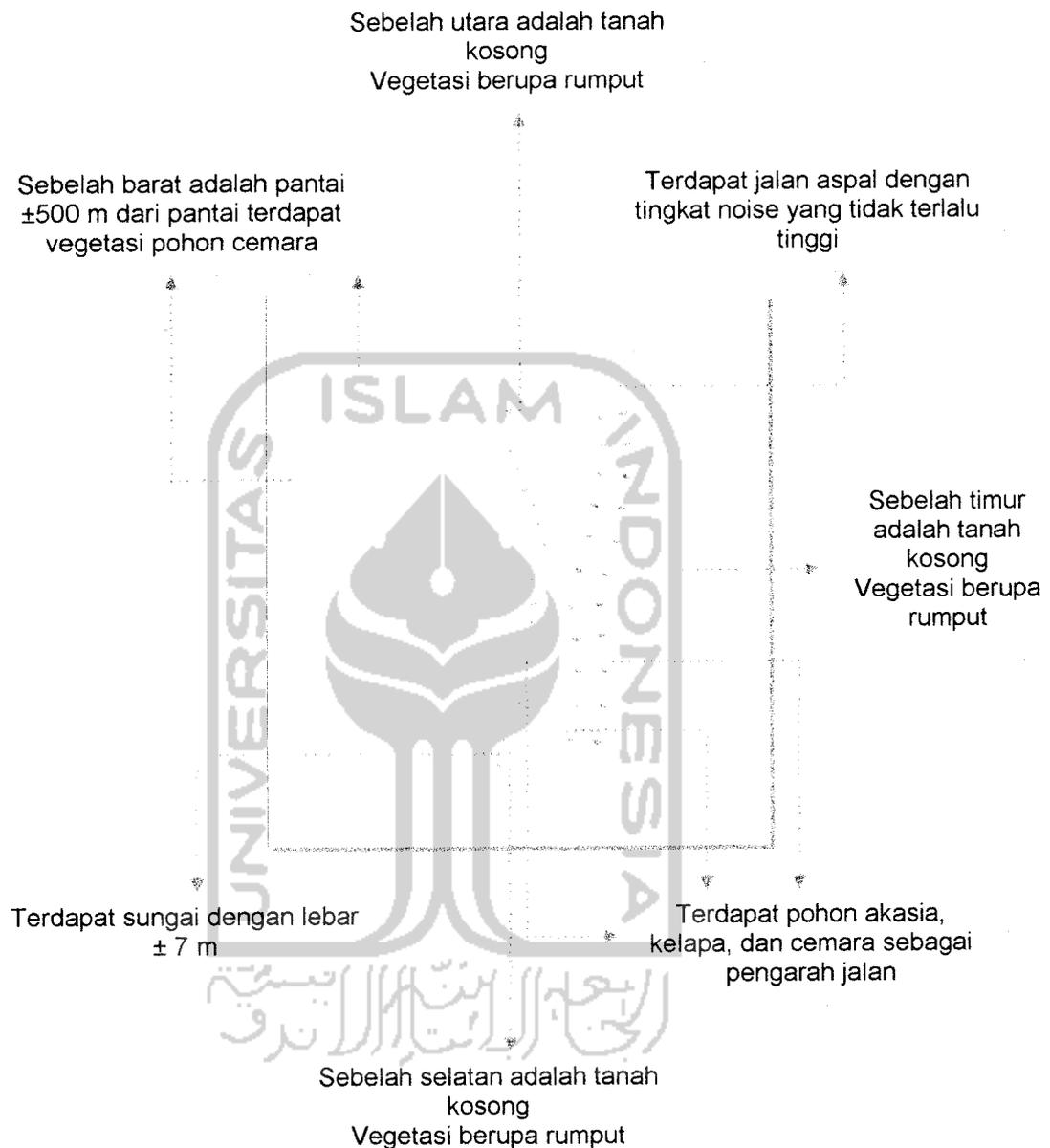


Luas site ±60.000 m²

Gambar 1.2
Detail lokasi site
Sampai dengan kawasan Batakan



2. 1. 2 Kondisi Site



Kekuatan view adalah di sebelah barat yaitu pantai, maka orientasi bangunan diarahkan ke pantai

Untuk memaksimalkan view maka tanah akan dibuat berkontur sehingga semua massa mendapatkan view yang maksimal

Sebagian taman diletakkan disekitar sungai yang akan memperkuat kesan Jepang

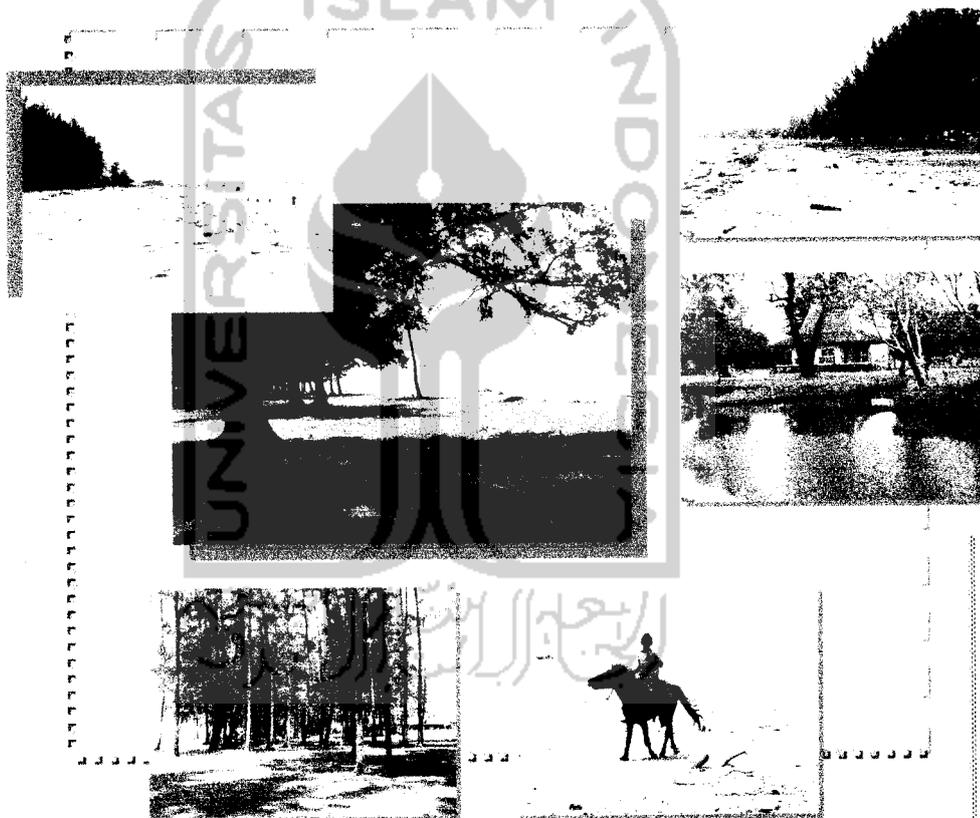
Pohon cemara tidak dipertahankan karena menghalangi view



2. 1. 3 Potensi Dan Karakteristik Site

Pemilihan site Hotel Resort ini didukung faktor-faktor yang ada di lokasi, antara lain :

1. Berada pada kawasan wisata dengan potensi alam pantai,
2. Berada pada daerah yang jauh dari pusat keramaian,
3. Kondisi dan situasi lingkungan yang mampu mendukung fungsi dan tujuan Hotel Resort,
4. Tersedianya sarana dan prasarana (jalan, listrik, telepon, air bersih, dll).



Gambar 2.3
Lokasi dan potensi Pantai Batakan
(Sumber: www.pantai)



BAB III ANALISA DAN KONSEP

3.1 Studi Kegiatan

3.1.1 Akomodasi

Akomodasi secara umum diartikan sebagai penyediaan jasa untuk kegiatan pariwisata baik dalam penyediaan fasilitas untuk penginapan dengan didukung oleh sejumlah fasilitas seperti restoran, hiburan, olahraga, dan lain-lain. Dilihat dari permasalahan dan lokasi yang ada maka hotel resort adalah akomodasi yang paling sesuai untuk dibangun.

3.1.1.1 Hotel resort

Pengertian

Hotel

- a. Hotel berasal dari bahasa Yunani yaitu "Hoteis" yang artinya memberikan tempat perlindungan pada pengunjung dengan memberi upah pada pemilik.
- b. Sebuah bangunan umum yang disewakan bagi pelaku perjalanan (wisatawan) yang membayar dua jenis pelayanan yaitu akomodasi serta makanan.
- c. Suatu bentuk akomodasi yang dikelola secara komersial, disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh jasa pelayanan penginapan, makan, dan jasa lainnya.
- d. Setiap usaha penginapan yang menggunakan bangunan atau sebagian daripadanya yang khusus disediakan serta menyediakan fasilitas lainnya yang menunjang kegiatan serta bertujuan komersial.

*Penelitian dan Laporan Akhir tentang Hotel di Pantai Batakan
Anggota Kelompok: Ratna Maulita Noviyanda*



Resort

- a. Resort mempunyai arti sebagai tempat wisata yang biasanya terletak di daerah-daerah luar kota, di pegunungan, di pantai, atau di daerah-daerah tempat berlibur, untuk olahraga atau rekreasi, dimana pengunjung datang untuk menikmati potensi alamnya.
- b. Pergerakan individu atau bersama-sama dengan keluarga atau kelompok manusia ke suatu tempat diluar daerah tempat tinggalnya, untuk jangka waktu relatif lama dengan maksud tamu menginap atau tinggal.

Hotel Resort

Hotel resort adalah fasilitas penginapan pada daerah wisata dengan fasilitas pendukung lain yang hamper serupa dengan hotel komersial, tetapi cukup beragam, lebih relaks, informal, dan menyenangkan. Biasanya hotel ini dilengkapi dengan fasilitas antara lain swimming, fishing, horse-riding, volley, dan sebagainya. Yang diutamakan dalam hotel ini adalah aspek keindahan pemandangan alamnya.

Jenis Hotel

- a. Bentuk convention
Terdiri dari masa bangunan yang besar dan bertingkat karena terdiri dari beberapa lantai dalam satu masa. Aktifitas terjadi secara vertikal.
- b. Bentuk cottage
Terdiri dari beberapa masa bangunan yang letaknya menyebar sehingga membutuhkan area yang luas. Aktifitas terjadi secara horizontal. Biasanya dibuat satu masa yang sominan sebagai penatu dari semua masa bangunan.
- c. Bentuk kombinasi
Yaitu gabungan dari dua bentuk diatas.



3. 1. 1. 2 Jenis Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

Pengelola

Kegiatan pengelola hotel resort adalah mengatur seluruh kegiatan hotel sesuai dengan jabatan dalam pengelolaan, seperti administrasi, pemeliharaan, dan lain-lain.

Jenis Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang manajer • Sekretaris • Personalia • Marketing • Accounting • Keamanan • Layanan Dokumen • Ruang rapat • Gudang • Lavatory
Staff dan karyawan	<ul style="list-style-type: none"> • Mushola • Gudang • Kantin • Poliklinik • Ruang Loker • Ruang Ganti • Lavatory
Mekanikal	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang MEE • Ruang AHU • Genset • Ruang pompa air

Pengunjung

Kegiatan pengunjung hotel resort adalah untuk beristirahat (menginap) dan menikmati fasilitas lainnya yang ada di hotel resort, seperti fasilitas rekreasi, makan/minum, dan lain-lain.



Jenis Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Makan/Minum	<ul style="list-style-type: none"> • Restoran • Kafe
Istirahat (menginap)	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Tidur • Kamar Mandi/Toilet • Teras
Rekreasi/Olahraga	<ul style="list-style-type: none"> • Kolam renang • Lapangan tenis • Fitness centre • Horse Riding • Ruang terbuka untuk menikmati pemandangan alam • Ruang Serba Guna

Karyawan (pelayanan tamu)

Kegiatan pelayanan tamu hotel resort adalah melayani tamu secara langsung, seperti menyediakan makanan dan minuman, menerima tamu, dan lain-lain.

Jenis Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Penerima Tamu	<ul style="list-style-type: none"> • Receptionist area • Hall • Lobby • Lavatory
Pelayanan Umum	<ul style="list-style-type: none"> • Dapur • Room Service • Laundry

3. 1. 1. 3 Pengelompokan dan Besaran Ruang

Kebutuhan Ruang	Kapasitas (asumsi)	Luas
Penerima tamu		



• Receptionist area	2 orang	9 m ²
• Hall		120 m ²
• KM / WC		16 m ²
Restoran		
• Ruang makan / minum	75 orang	75 m ²
• Kasir	1 orang	2 m ²
• Dapur	10 orang	30 m ²
• KM / WC		25 m ²
• Ruang karyawan	10 orang	15 m ²
• Kafe	24 orang	121 m ²
Kolam renang		
• Kolam renang		315 m ²
• Kamar ganti		80 m ²
• Pancuran + KM / WC		150 m ²
• Ruang loker		42 m ²
• Kantor		20 m ²
• Lobby		80 m ²
Lapangan tenis		595,08 m ²
Fitness centre		180 m ²
• KM / WC		15 m ²
• Lobby		15 m ²
• Kantin		50 m ²
Horse riding		
• Kandang kuda	14 ekor	147 m ²
• Ruang perlengkapan dan membersihkan kuda		90 m ²
• Tempat makanan		24 m ²
• Kandang perawatan	2 ekor	28 m ²
• Kantor		24 m ²
• Gudang		20 m ²



Ruang serba guna		
• Lobby		150 m ²
• Ticketing	2 orang	2 m ²
• Ruang karyawan		25 m ²
• MEE		5,4 m ²
• Ruang peralatan		10,2 m ²
• Ruang sound		13,5 m ²
• Ruang lighting		11 m ²
• Gudang		26 m ²
• Ruang peralatan musik		70 m ²
• Ruang ganti		27,5 m ²
• Ruang rias		50 m ²
• Panggung		125 m ²
• Tempat duduk penonton	240 orang	172,8 m ²
• KM / WC		50 m ²
Ruang terbuka		3000 m ²
Retail	20 buah	240 m ²
Parkir		
• Kendaraan roda 4	60 buah	960 m ²
• Kendaraan roda 2	75 buah	170 m ²
• Bis	9 buah	393,75 m ²
• Andong	14 buah	84 m ²
Luas total		7873,63 m²

Dimensi: 20x20 meter

Tabel 1.4

Kebutuhan Ruang	Kapasitas (asumsi)	Luas
Staff dan karyawan		
• Kantin	60 orang	87,5 m ²
• Dapur	3 orang	9 m ²
• Ruang ganti / loker	100 orang	84 m ²
• Laundry		50 m ²



• Ruang P3K	10 orang	30 m ²
• KM / WC		7.5 m ²
• Gudang		64 m ²
Administrasi		
• Ruang manajer	1 orang	20 m ²
• Asisten manajer	1 orang	12 m ²
• Sekretaris	1 orang	9 m ²
• Personalia	1 orang	12 m ²
• Marketing	1 orang	12 m ²
• Accounting	1 orang	12 m ²
• Ruang pembukuan	1 orang	16 m ²
• Layanan Dokumen	1 orang	12 m ²
• Ruang arsip	1 orang	16 m ²
Ruang rapat	50 orang	25 m ²
Gudang		30 m ²
Luas total		429 cm²

Number of guests

Number of

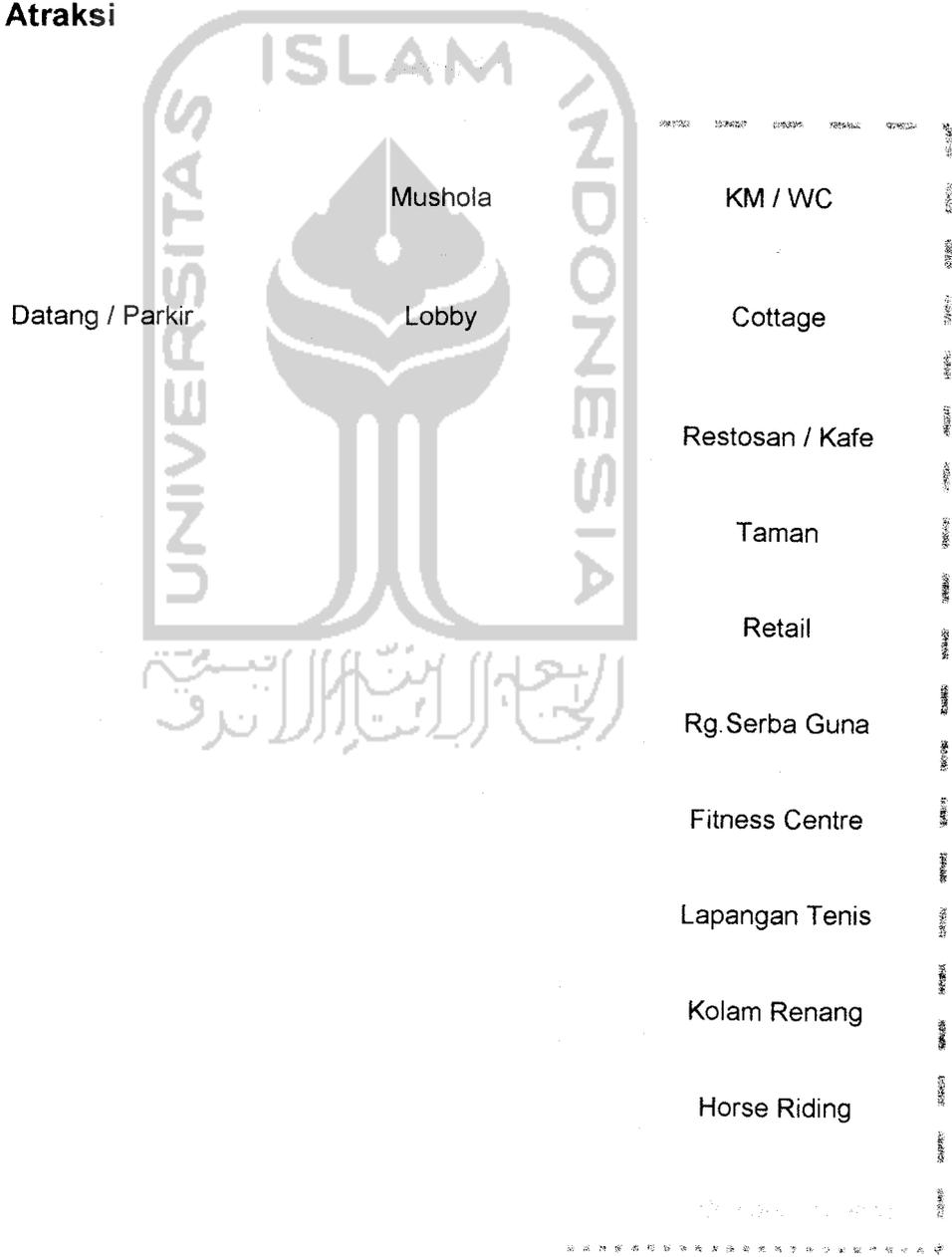
Kebutuhan Ruang	Kapasitas (asumsi)	Luas
○ Cottage tipe Bubungan Tinggi	2 buah	
▪ Teras		6 m ² x 2 = 12 m ²
▪ Ruang santai		30 m ² x 2 = 60 m ²
▪ Kamar tidur		24 m ² x 2 = 48 m ²
▪ Ruang kerja		6 m ² x 2 = 12 m ²
▪ KM / WC		4 m ² x 2 = 8 m ²
• Cottage tipe Gajah Baliku	4 buah	
▪ Teras		4,5 m ² x 4 = 18 m ²
▪ Ruang santai		15 m ² x 4 = 60 m ²
▪ Kamar tidur		9 m ² x 4 = 36 m ²
▪ KM / WC		3 m ² x 4 = 12 m ²

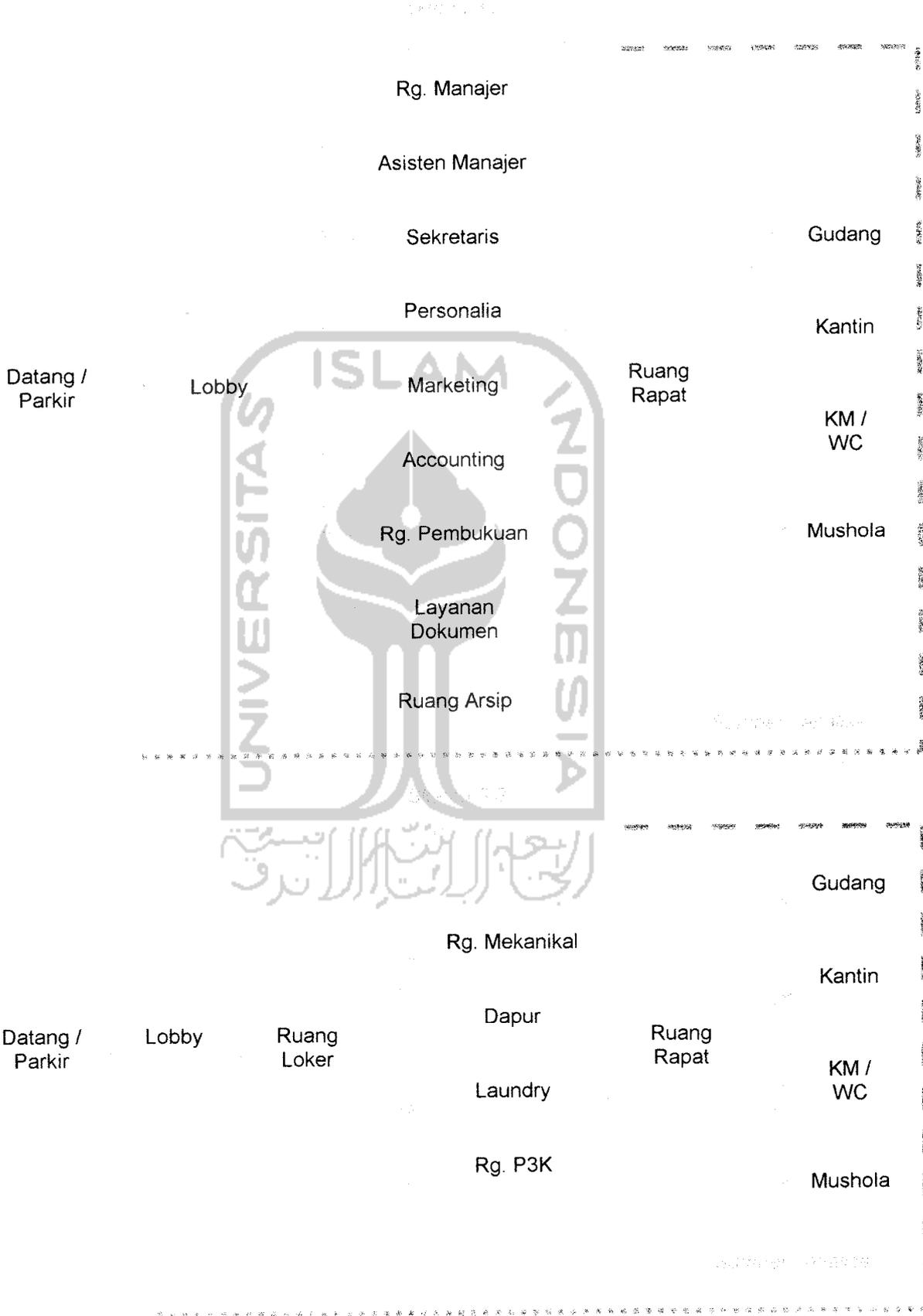


Cottage tipe Gajah Manyusu	16 buah	
▪ Teras		4.5 m ² x 16 = 72 m ²
▪ Ruang santai		15 m ² x 16 = 240 m ²
▪ Kamar tidur		12 m ² x 16 = 192 m ²
▪ KM / WC		3 m ² x 16 = 48 m ²
Jumlah total		4850 m²

Sumber: *Andika*

3. 1. 2 Atraksi







3.2 STUDI ARSITEKTUR TRADISIONAL BANJAR

3.2.1 Bangunan

3.2.1.1 Sejarah Perkembangan Arsitektur Tradisional Banjar

Arsitektur Tradisional Kalimantan selatan lebih dikenal sebagai Arsitektur Tradisional Banjar. Bangunan rumah adat Banjar diperkirakan telah ada sejak abad ke-16, yaitu ketika daerah Banjar dibawah kekuasaan Pangeran Samudera yang kemudian memeluk agama Islam, dan mengubah namanya menjadi sultan Suriansyah dengan gelar Panembahan Batu Habang. Pada mulanya bangunan rumah adat Banjar ini mempunyai konstruksi berbentuk segi empat yang memanjang ke depan. Namun perkembangannya kemudian bentuk segi empat panjang tersebut mendapat tambahan disamping kiri dan kanan bangunan dan agak ke belakang ditambah dengan sebuah ruangan yang berukuran sama panjang, Penambahan ini dalam bahasa Banjar disebut *disumbi*. Bangunan di kiri dan kanan ini tampak menempel (*pisang sasikat*) dan menganjung keluar. Bangunan tambahan ini disebut anjung, sehingga kemudian bangunan rumah adat Banjar lebih populer dengan sebutan *rumah Baanjung*.

Bangunan adat Banjar ini mempunyai 8 ciri, yaitu:

1. Bangunan berbahan kayu
2. Rumah panggung yang didukung tiang dari kayui ulin (*Eusideroxylon zwageri*) yang sekarang semakin langka
3. Tipe simetris sayap kanan dan kiri seimbang
4. Sebagian bangunan memiliki anjung dikiri dan kanan
5. Atap terbuat dari sirap kayu ulin
6. Hanya memiliki 2 tangga, yaitu tangga depan dan tangga belakang dengan jumlah anak tangga ganjil
7. Hanya memiliki 2 pintu, yaitu didepan dan dibelakang yang berada ditengah-tengah



8. Adanya dinding pembatas atau yang disebut dengan Tawing Halat antara ruang depan dan ruang tengah

Pada perkembangan selanjutnya, semakin banyak bangunan-bangunan perumahan yang didirikan baik di sekitar kesultanan maupun didaerah lain yang meniru bentuk bangunan rumah baanjung. Sehingga pada akhirnya bentuk rumah baanjung bukan lagi hanya merupakan bentuk bangunan yang merupakan ciri khas kesultanan, tetapi telah menjadi cirri khas bangunan rumah penduduk daerah Banjar. Kemudian bentuk bangunan rumah baanjung ini tidak saja menyebar di Kalimantan Selatan, tetapi juga sampai ke Kalimantan Timur dan Kalimantan Tengah. Sekalipun bentuk rumah-rumah yang ditemui disana mempunyai ukuran yang sedikit berbeda, namun bentuk bangunan pokok merupakan cirri khas bangunan rumah adat Banjar tetap kelihatan. Di Kalimantan Tengah bentuk rumah baanjung ini dapat dijumpai di daerah Kotawaringin, yaitu di Pangkalan Bun, Kotawaringin Lama dan Kumai. Menyebarnya bentuk rumah adat Banjar ke daerah Kotawaringin ialah melalui berdirinya Kerajaan Kotawaringin yang merupakan pemecahan dari wilayah Kerajaan Banjar ketika diperintah oleh Sultan Musta'inbillah, yang kemudian digantikan oleh Sultan Inayatullah. Sedangkan Kerajaan Kotawaringin sendiri diperintah oleh Pangeran Dipati Anta Kesuma. Sedangkan menyebarnya rumah adat Banjar sampai ke Kalimantan Timur disebabkan oleh banyaknya penduduk daerah Banjar yang merantau ke daerah ini. Tetapi sejak tahun 1930-an orang-orang Banjar hampir tidak pernah lagi membangun rumah tempat tinggal mereka dengan bentuk rumah baanjung. Di Kalimantan Selatan masih dapat dijumpai beberapa rumah adat yang sudah sangat tua umurnya antara lain di Desa Sungai Jingah, Kampung Melayu Laut (Kota

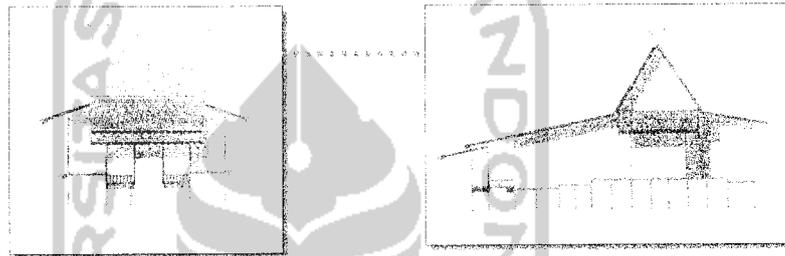


Banjarmasin), Desa Teluk Selong, Desa Dalam Pagar (Martapura), Desa Tibung, Desa Gambah (Kandangan), Desa Birayang (Barabai), dan di Negara.

3. 2. 1. 2 Tipe Bangunan

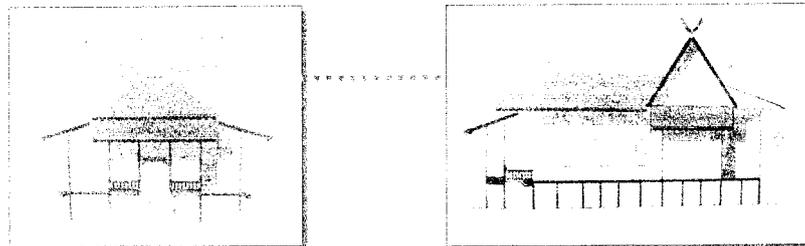
Rumah Bubungan Tinggi merupakan bangunan induk utama dan masih ada bangunan-bangunan lain yang menyertainya. Berikut adalah tipe bangunan adat tradisional Banjar :

1. Tipe Bubungan Tinggi



Tipe ini adalah tipe bangunan tertua. Fungsi bangunan ini adalah sebagai istana tempat tinggal Sultan. Bangunan ini memiliki Anjung. Bentuk atap yang membumbung tinggi menyebabkan bangunan ini diberi nama Bubungan Tinggi.

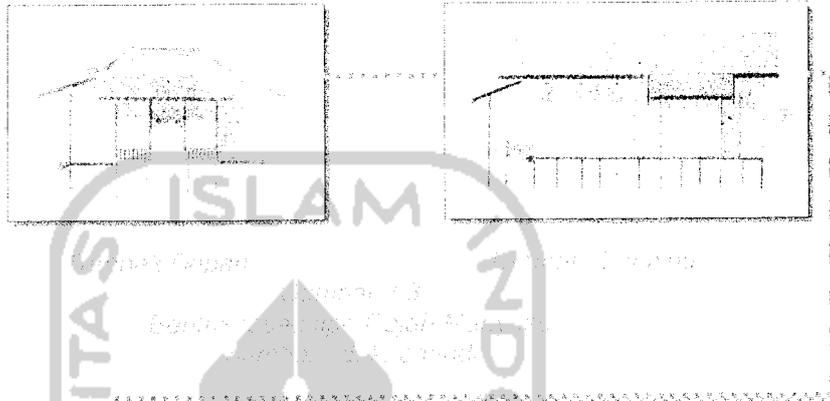
2. Tipe Gajah Baliku





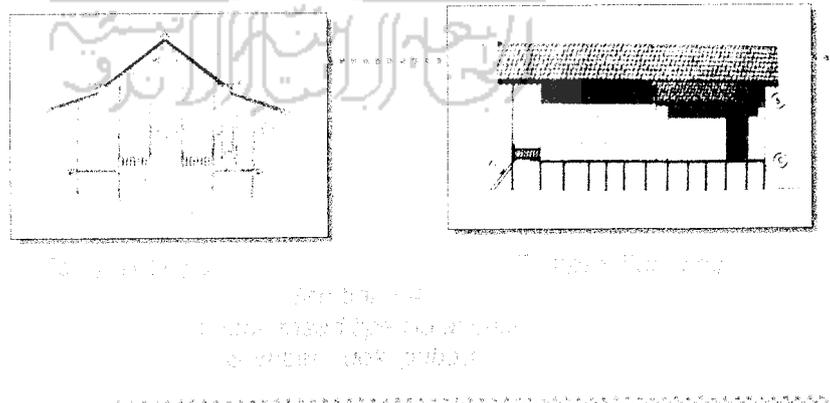
Fungsi bangunan ini adalah sebagai tempat tinggal bagi para saudara Raja Banjar. Bangunan ini memiliki Anjung. Memiliki bubungan tinggi, tetapi atap Sindang Langit berubah menjadi atap pelana, tapi pada ujung depannya berbentuk piramida.

3. Tipe Gajah Manyusu



Fungsi bangunan ini adalah sebagai tempat tinggal para keturunan garis pertama atau kedua, para Gusti. Bangunan ini memiliki Anjung. Atap memanjang ke depan berbentuk atap pelana, tetapi ujung atap depannya berbentuk tumpul yang disebut Dahi Tumpul.

4. Tipe Balai Laki

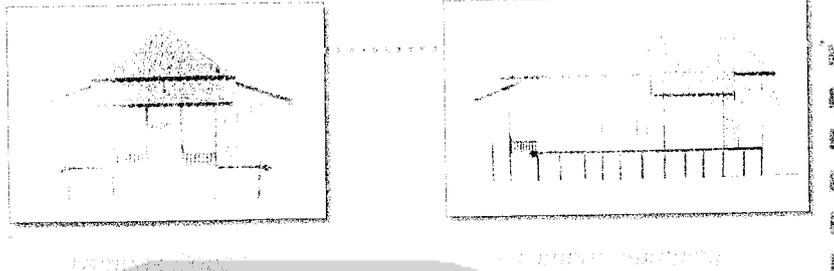


Fungsi bangunan ini adalah sebagai tempat tinggal para punggawa dan prajurit pengawal keamanan Kesultanan Banjar.



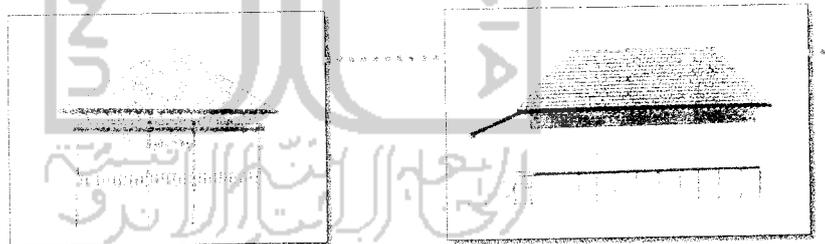
Bangunan ini memiliki Anjung. Seluruh atap berbentuk pelana dengan ujung atap depan tajam.

5. Tipe Balai Bini



Fungsi bangunan ini adalah sebagai tempat tinggal para Puteri atau keluarga Sultan Banjar pihak wanita. Bangunan ini memiliki Anjung. Atap yang memanjang sepanjang bangunan rumah, tetapi pada ujung depannya berbentuk limas seperti piramida, begitu juga pada ujung belakang.

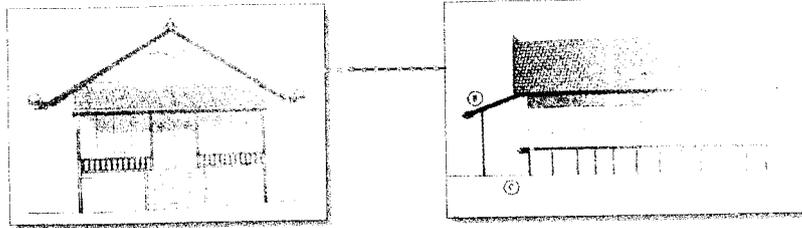
6. Tipe Palimasan



Fungsi bangunan ini adalah sebagai tempat tinggal bendaharawan yang menjaga emas dan perak. Bangunan ini tidak memiliki Anjung. Atap rumah berbentuk limasan sehingga dinamakan Palimasan.



7. Tipe Palimbangan



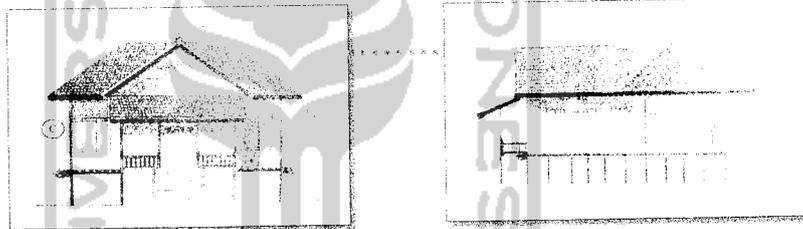
Palimbangan Depan

Palimbangan Samping

Palimbangan
Bentuk bangunan Palimbangan
samping dan depan

Fungsi bangunan ini adalah sebagai tempat tinggal para tokoh agama dan ulama serta saudagar kaya seperti pedagang intan. Bangunan ini tidak memiliki Anjung. Atap berbentuk pelana.

8. Tipe Cacak Burung atau Anjung Surung



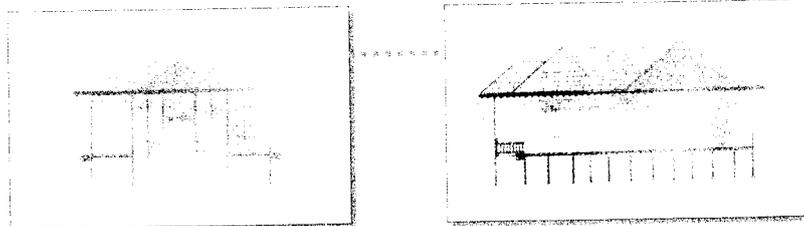
Cacak Burung Depan

Cacak Burung Samping

Cacak Burung
Bentuk bangunan Cacak Burung
depan dan samping

Fungsi bangunan ini adalah sebagai tempat tinggal rakyat pada umumnya, seperti petani dan pedagang kecil. Bangunan ini memiliki Anjung. Atap berbentuk pelana dan limasan.

9. Tipe Tadah Alas



Tadah Alas Depan

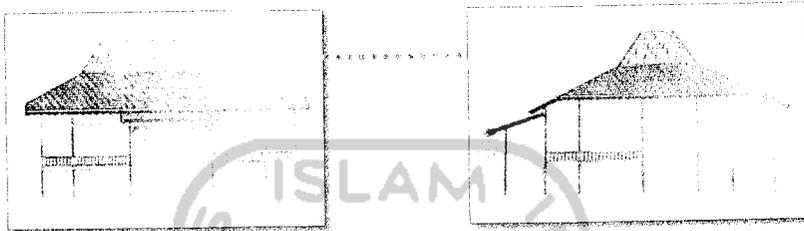
Tadah Alas Samping

Tadah Alas
Bentuk bangunan Tadah Alas
depan dan samping



Fungsi bangunan ini sama dengan tipe Cacak Burung. Tadah Alas merupakan bangunan bagi rakyat Banjar pada periode berikutnya. Bangunan ini memiliki atap tumpang di depan yang membedakan dengan bangunan sebelumnya. Bangunan ini memiliki Anjung.

10. Tipe Joglo



Gambar 3.10

Gambar 3.11

Fungsi bangunan ini adalah sebagai tempat tinggal para Tionghoa, juga sebagai gudang barang dagangan, karena mereka umumnya adalah pedagang. Bangunan ini diadaptasi dari Joglo Jawa. Bangunan ini tidak memiliki Anjung.

11. Tipe Lanting



Gambar 3.12
Rumah Lanting tipe Lanting
di Martapura Martapura

adalah bangunan yang terapung di pinggiran sungai Martapura. Bangunannya kecil dan sederhana, hanya terdapat 1 ruang dengan fungsi sebagai ruang tamu dan kamar tidur. Atapnya berbentuk pelana.



3. 2. 1. 3 Interior

Dari semua tipe rumah tradisional Banjar, tipe Bubungan Tinggilah yang memiliki jumlah ruangan yang paling lengkap, yaitu Palatar, Panampik Kacil, Panampik Tengah, Panampik Basar (Ambin Sayup), Panampik Dalam (Palidangan), Panampik Bawah, Padapuran (Padu), Anjung Kiwa dan Anjung Kanan.

1. Palatar

Adalah ruangan terdepan dari bangunan. Semua bangunan tradisional memiliki palatar. Palatar yang merupakan ruang terbuka biasanya diberi pagar kandang rasi yang berukir.

Palatar berfungsi sebagai tempat istirahat, duduk santai pada waktu sore.

2. Panampik Kacil

Ruangan ini terletak setelah palatar. Panampik kacil adalah ruangan yang agak kecil dan lebih sempit dari ruangan yang lain. Permukaan lantainya lebih tinggi sejengkal dari lantai palatar, dan disitu terdapat yang disebut Watun Sambutan.



Dinamakan
Watun Sambutan
karena

Dinamakan demikian karena tuan rumah biasanya menyambut tamu yang datang, berdiri di watun tersebut. Ruangannya berfungsi sebagai tempat duduk anak-anak saat ada acara. Tetapi bagi penghuni yang bermata pencaharian



sebagai petani, ruangan ini berfungsi sebagai tempat kindai, yaitu lumbung padi yang sudah dibersihkan.

3. Panampik Tengah

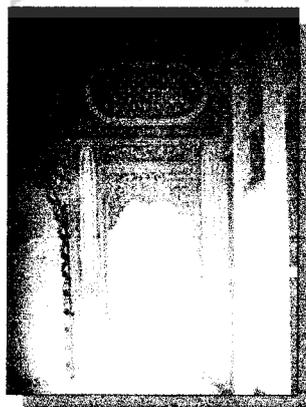
Terletak antara panampik kecil dan panampik besar. Disini terdapat yang disebut Watun Jajakan, dinamakan demikian karena watun tersebut dapat dijajak (injak) ketika naik atau turun. Ruangan ini berfungsi sebagai tempat duduk para pemuda saat ada acara.

4. Panampik Besar atau Ambin Sayup

Merupakan ruang utama yang luas, karena biasanya tuan rumah menerima tamu kehormatan, tokoh masyarakat dan pejabat di ruangan ini. Permukaan lantainya lebih tinggi dari panampik tengah, dan terdapat Watun Jajakan. Disekeliling ruangan ini terdapat banyak ornamen untuk membuat ruangan ini menjadi sangat menarik, karena dianggap sebagai suatu tempat yang terhormat.

5. Panampik Dalam atau Palidangan

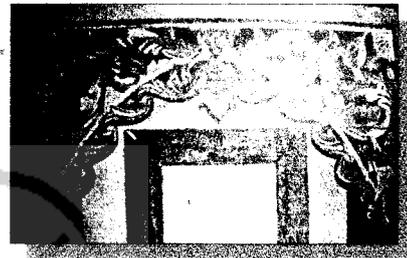
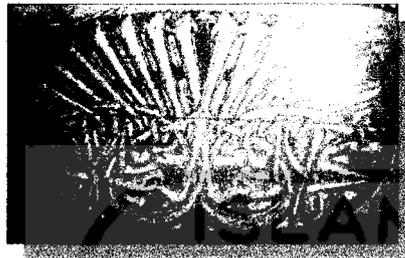
Berada di bagian dalam setelah masuk melalui panampik besar, melalui Lawang Kembar (pintu kembar) di Tawing Halat, yaitu dinding yang menjadi latar belakang ruangan panampik besar.



Gambar 3.11
Tawing Halat
Lawang Kembar



Tawing halat ini memiliki ornamen yang menarik berupa ukiran tali bapintal pada sekeliling pinggiran tawing, pinggiran kusen lawang dan dahi lawang. Tali bapintal (berpilin) sendiri adalah sebagai lambang persatuan, kesatuan dan kekuatan.



Jurai yang terdapat pada kedua lawang kembar biasanya berbentuk bulan sahiris (yang berarti cantik dan tidak bosan untuk dilihat) dengan ukiran dedaunan, dan bunga yang dikombinasikan dengan kaligrafi. Di lawang kembar ini terdapat Watun Langkahhan, disebut demikian karena penghuni harus melangkahi watun itu jika ingin masuk atau keluar melewatinya. Watun ini memiliki ketinggian 30-40 cm. Ruang palidangan ini merupakan ruang pribadi keluarga. Pada beberapa bangunan terdapat sebuah karawat, yaitu ruangan berukuran 1,5x1,5 m dengan tinggi ± 2 m dan diberi pagar sekitar 1 jengkal dan dilengkapi tangga. Ruang ini berfungsi sebagai tempat pingitan para gadis saat ada tamu yang datang dari jauh. Tetapi pada periode berikutnya, tempat ini digunakan untuk menyimpan alat rumah tangga atau pertukangan.

6. Panampik Bawah

Berada agak ke bawah dari ruang palidangan. Disini juga terdapat Watun Jajakan. Ruang ini berfungsi sebagai ruang makan, tidak menggunakan meja kursi, tapi duduk diatas tikar,



berhadapan menghadapi sajian makanan dan minuman. Pada beberapa bangunan, disamping kanan dinding ruangan ini terdapat Katil, yaitu tempat berbaring-baring sederhana yang terbuat dari kayu yang dilapisi dengan kakampikan (tilam yang tipis). Keberadaannya tidak bisa dipindah karena katil merupakan satu kesatuan dengan dinding panampik bawah.

7. Padapuran atau Padu

Barada di bagian bangunan paling belakang. Lantainya lebih rendah dari panampik bawah, dan disitu terdapat Watun Juntaian, disebut demikian karena penghuni dapat duduk dipinggir watun sambil menjuntaikan kaki. Ruangan ini berfungsi sebagai tempat kegiatan memasak. Ada beberapa sarana yang melengkapinya yaitu :

Atangan atau Salayan

Adalah bangunan kecil yang terletak pada sudut sebelah kanan padapuran, berukuran sekitar 1 x 2 x 2 m. Atangan yang terletak di bagian bawah sebagai tempat dapur tanah dengan ukuran yang berbeda-beda. Salayan yang terletak dibagian atas adalah tempat kayu-kayu yang belum kering sebagai persediaan untuk memasak.

Pabanyuan atau Pagaduran

Terletak pada sisi sebelah kiri padapuran. Disebut demikian karena ditempat tersebut diletakkan banyu (air) untuk keperluan mencuci peralatan dapur. Terdapat gadur (keramik) sebagai tempat air. Lantai papan kayu ulin dipasang sejajar dengan jarak 0,5 cm untuk memudahkan air mengalir jatuh ke tanah.

8. Anjung Kiwa dan Anjung Kanan

Konstruksi bangunan anjung ini dikenal dengan konstruksi Pisang Sasikat (pisang sesisir), karena posisinya seperti menempel pada bangunan induk. Anjung Kiwa berada



disebelah kiri dan Anjung Kanan berada disebelah kanan, melekat pada panampik dalam dengan ketinggian lantai yang berbeda, yaitu lebih tinggi sekitar 1 jengkal, dan disitu terdapat Watun Sandaran, disebut demikian karena pinggiran watun ini dijadikan sandaran ketika penghuni rumah duduk di panampik dalam dan menyandarkan punggungnya di pinggir watun tersebut. Ruang ini berfungsi sebagai kamar tidur, anjung kanan untuk orang tua, anjung kiwa untuk anak-anak. Dinding ruangan dihiasi dengan arguci.

Beberapa interior lainnya yaitu :

1. Lawang (pintu)

Lawang Hadapan (terletak didepan) dan Lawang Balakang (terletak dibelakang).

Lawang Kembar pada Tawing Halat sebanyak 2 buah

Lawang Kembar Tiga pada dinding Palatar

Lawang pada dinding pembatas antara Palidangan dan Padapuran

Lawang pada dinding pembatas antara Palidangan dengan Anjung

Tiga buah lawang yang dianggap istimewa dengan ornament ukiran motif flora yang dikombinasikan dengan tali bapintal dan kaligrafi, yaitu Lawang Hadapan dan 2 Lawang Kembar di Tawing Halat.

2. Lalunggang (jendela)

Bangunan tradisional berbentuk simetris, maka lalunggang bangunan pun memiliki jumlah yang sama antara kiri dan kanan. Jumlah lalunggang berdasarkan letaknya adalah sebagai berikut :

Satu buah pada kiri dan kanan ruang Panampik
Tengah pada rumah tipe Bubungan Tinggi



Dua buah pada kiri dan kanan ruang Panampik Basar pada rumah tipe Gajah Baliku, Gajah Manyusu, Balaik Laki, Balai Bini, Cacak Burung, dan Tadah Alas

Tiga buah pada kiri dan kanan ruang Panampik Basar pada rumah tipe Palimasan dan Palimbangan
Satu buah pada dinding sebelah depan dan relatif satu buah pada dinding sebelah belakang semua Anjung rumah tradisional Banjar

Satu buah pada kiri dan kanan ruang Padapuran atau Padu

Setiap lalunggang diberi jarajak (kisi-kisi) dengan jumlah ganjil. Adanya lalunggang yang hanya berfungsi sebagai variasi terdapat pada tipe Cacak Burung, yaitu dua buah lalunggang kembar agak kecil yang terdapat pada dinding Palatar.

3. Pacira

Adalah satu anak tangga kecil yang biasanya terdapat di Panmpik Tengah atau Panampik Bawah.

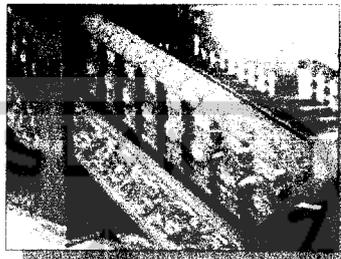
3. 2. 1. 4 Eksterior

1. Tangga

Hanya terdapat 2 buah tangga, yaitu tangga hadapan dan tangga balakang dengan posisi di tengah. Khusus tipe Palimasan, tangga hadapan berbentuk kembar siam arah kesamping kiri dan kanan. Jumlah anak tangga adalah ganjil (lambang keEsaan Tuhan). Terdapat ornamen berupa buah nenas (memiliki makna ganda, yaitu disenangi dan membersihkan hati), manggis (memiliki makna ganda, yaitu keterus terangan dan bekerja keras untuk mendapatkan hasil yang baik), pakis (melambangkan kekuatan), melati



(melambangkan kesucian lahir batin), belimbing (memiliki makna bermanfaat), bulan sabit, tali bapintal, sulur (melambangkan kekeluargaan yang tidak pernah putus), buah mengkudu (mengandung makna menolak bala), bogam (lambang percintaan suci), dan bentukan geometris.



2. Atap

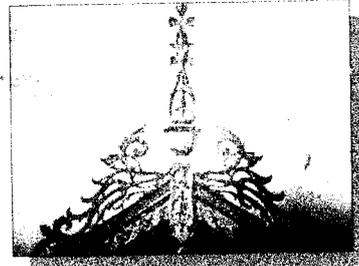
Pada pucuk atap Bubungan Tinggi terdapat ornamen yang disebut Layang-layang. Ornamen ini berjumlah ganjil dengan ukiran motif tumbuhan paku alai (bermakna memiliki manfaat), bogam, tombak (melambangkan kewaspadaan dan kesiagaan terhadap mara bahaya), atau keris (melambangkan keberanian dan berwibawa).

Pada tipe Palimasan ornamen berbentuk sungkul dengan motif bulan bintang (bermakna cantik dan tampan).

Terdapat pula Jamang dengan ukiran anak catur dengan kanan dan kirinya paku alai, lipan (bermakna rajin bekerja), atau babalungan ayam (melambangkan kegagahan) pada tipe Palimbangan, Balai Laki, Balai Bini, dan Cacak Burung.



Gambar 1.11
Luyang Batak



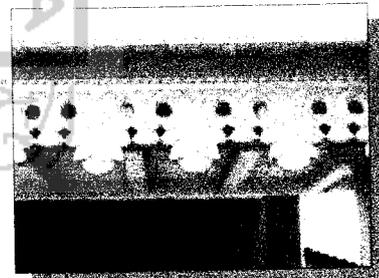
Gambar 1.12
Luyang Batak

Sumber: (data pribadi)

Selain itu ada bagian atap yang dinamakan Pilis dan Rumbai Pilis. Motif yang sering digunakan antara lain gagatas (melambangkan kecantikan), pucuk rebung (bermakna ganda, yaitu keakraban dan penolak bala), tali bapintal, sulur, kumbang bergantung (melambangkan kedamaian), paku alai, gelang (melambangkan kesatuan dan kekuatan), itik (melambangkan kerukunan hidup), sarang tawon (bermakna ganda, yaitu manfaat dan keberanian), dan cengkeh (bermakna bermanfaat).



Gambar 1.13
Rumbai Pilis



Gambar 1.14
Rumbai Pilis

Sumber: (data pribadi)



Pada bangunan terdapat atap yang menjorok memanjang kedepan yang dinamakan Atap Sindang Langit.



Gambar 3.1
Atap Sindang Langit
pada rumah tradisional

3. 2. 1. 5 Material

Pondasi, tiang, tongkat

Keadaan alam yang berawa-rawa di tepi sungai sebagai tempat awal tumbuhnya rumah tradisional Banjar, menciptakan bentuk bangunan panggung. Pondasi sebagai konstruksi paling dasar, biasanya menggunakan kayu Galam. Tiang dan tongkat menggunakan kayu Ulin, dengan jumlah mencapai 60 batang untuk tiang dan 120 batang untuk tongkat.

Kerangka

1. Usuk dibuat dari kayu Ulin
2. Gelagar dibuat dari kayu Ulin, Belangiran, Damar Putih
3. Lantai dari papan Ulin setebal 3 cm
4. Turus Tawing dari kayu Damar
5. Rangka pintu dan jendela dari papan dan balokan Ulin
6. Balabat dan Titian Tikus dari balokan kayu Damar Putih
7. Tiang serta tulang bubungan dari kayu Ulin, Lanan, dan Damar Putih
8. Kasau dari kayu Ulin atau Damar Putih



9. Reng dari bilah-bilah kayu Damar Putih

Lantai

Disamping lantai biasa, terdapat pula lantai jarang atau Lantai Ranggung, biasanya terdapat di Padapuran. Bahan yang digunakan untuk lantai adalah papan Ulin selebar 20 cm, dan untuk Lantai Ranggung selebar 10 cm.

Dinding

Terdiri dari papan yang dipasang dengan posisi berdiri, sehingga disamping tiang diperlukan Turus Tawing dan Balabat untuk menempelkannya. Bahannya dari papan Ulin.

Atap

Atap bangunan biasanya menjadi ciri yang paling menonjol dari suatu bangunan. Bahan atap terbuat dari sirap kayu Ulin atau atap daun rumbia.

3. 2. 2 Filosofi

Pemisahan jenis dan bentuk rumah Banjar sesuai dengan filsafat dan religi yang bersumber pada kepercayaan Kaharingan pada Suku Dayak bahwa alam semesta yang terbagi menjadi 2 bagian, yaitu alam atas dan alam bawah. Rumah Bubungan Tinggi merupakan lambang mkrokosmos dalam makrokosmos yang besar. Penghuni seakan-akan tinggal dibagian dunia tengah yang diapit oleh dunia atas dan dunia bawah. Dirumah mereka hidup dalam keluarga besar, sedangkan kesatuan dari dunia atas dan dunia bawah melambangakn Mahatala dan Jata (suami dan isteri).

3. 2. 3 Atraksi dan Budaya

Mamanda

Adalah teater tradisional yang populer sejak abad ke-17 di Kabupaten Tapin dan Hulu Sungai Selatan. Teater ini dimainkan dalam bentuk area sentral, pemain di tengah



penonton. Lakon yang dimainkan adalah dari cerita rakyat, hikayat, dan cerita baru.

Tari Baksa Kembang

Adalah tarian pada upacara hari besar / perkawinan / jamuan kepada tamu terhormat / raja, diiringi musik gamelan dan berpakaian gemerlap, gerakannya menggambarkan putri sedang memetik bunga di taman, merangkainya untuk dipersembahkan kepada tamu / raja. Para penarinya adalah wanita.

Tari Radap Rahayu

Adalah tarian persembahan yang menggambarkan permohonan minta keselamatan negeri. Para penarinya adalah wanita.

Madihin

Berasal dari kata madah yaitu sejenis puisi lama dalam sastra Indonesia karena ia menyanyikan syair-syair yang berasal dari kalimat akhir bersamaan bunyi. Madah diartikan sebagai kata-katapujian (bahasa Arab) karena kalimat dalam baitnya kadang kala berupa pujian. Pendapat lain bahwa madihin berasal dari bahasa Banjar artinya papadahan atau memadahi (menasehati), karena pantunnya berupa nasehat. Diperkirakan madihin telah ada setelah Islam menyebar di Kalimantan tahun 1800.

Fungsi utama : untuk menghibur raja / pejabat istana, hiburan masyarakat di waktu tertentu misalnya sesudah panen, perkawinan, nazar / hajat misalnya bagi orang yang anaknya baru sembuh dari sakit, upacara maayun anak, dan lain-lain. Madihin digelar pada malam hari, tetapi kadang ada yang meminta siang hari tergantung permintaan lamanya pertunjukan. Diadakan di arena terbuka yang luas atau di gedung pertunjukan. Penampilan kesenian ini dimainkan oleh



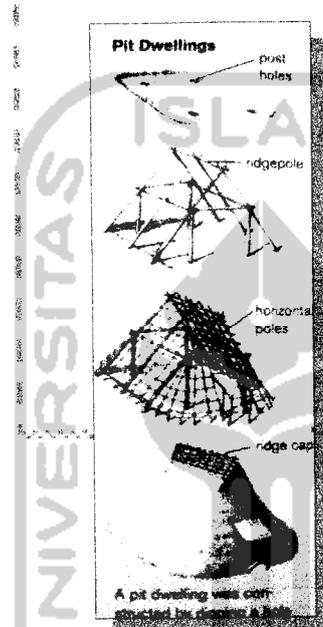
2 – 4 orang, laki-laki dan perempuan, saling bertanya jawab dan saling mengalahkan dalam syair.

3.3 STUDI ARSITEKTUR TRADISIONAL JEPANG

3.3.1 Bangunan

3.3.1.1 Sejarah Perkembangan Arsitektur Tradisional Jepang

Periode Pra-keramik



Selama akhir zaman es, banyak air dari laut menjadi gletser, sehingga terjadi penurunan air laut. Kadang sebelum akhir Pleistosen, saat Kyushu dan Hokkaido masih mudah mendapat akses dari daratan Asia karena turunnya level air laut, membedakan kelompok berburu dan kumpulan orang yang memasuki Jepang. Beberapa memasuki selatan Jepang lewat Semenanjung Korea, beberapa lagi memasuki utara Jepang lewat sebelah utara Pulau Sakhalin, sementara yang lain datang langsung dari selatan dengan menggunakan kapal. Orang Jepang tidak semua ras sama seperti banyak kepercayaan. Ada bangsa Paleolitik yang memiliki bermacam alat perkakas dari batu tapi mereka kekurangan dalam hal pertanian dan barang-



barang tembikar. Sangat sedikit yang mengenal keberadaan mereka atau cara hidupnya, meskipun fakta arkeologi berangsur-angsur diakumulasi.

Periode Jōmon (10000-300 BCE)

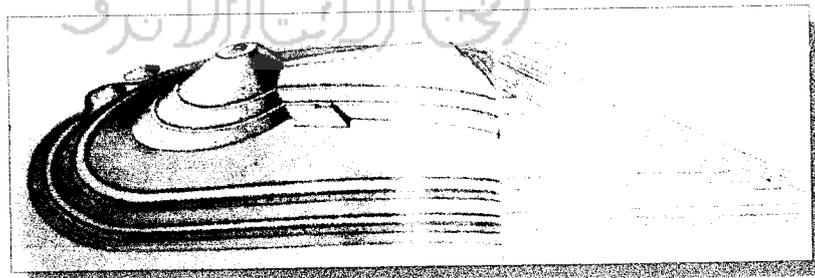
Kebudayaan baru telah lahir dan menyebar dengan cepat. Dan barang-barang tembikar telah digunakan. Bangunan Jōmon bisa diklasifikasikan dengan cara yang berbeda. Menurut salah satu system klasifikasi, *heichi jūkyo* (rumah dataran), keaslian perkembangan pada periode pra-keramik, adalah struktur sederhana dengan tanah sebagai lantai, *tateana jūkyo* (rumah lubang) dengan struktur sederhana atap atau dinding dengan atap, konstruksi dengan lubang berbentuk lingkaran atau persegi, dan *hottatebashira tatemono* (bangunan dengan tiang yang dimasukkan ke dalam tanah) yang merupakan bangunan luas dengan lantai dan atap yang didukung oleh struktur kolom-balok, dimana kolom dibenamkan langsung ke dalam tanah, daripada diletakkan diatas batu seperti pada banyak arsitektur di periode selanjutnya. Rumah lubang tidak sesuai untuk area basah atau pada tempat yang drainasenya tidak mencukupi. Bagaimanapun, rumah lubang membantu menyediakan perlindungan saat musim dingin dan kehangatan di musim panas. Struktur dataran sementara, rumah lubang, dan struktur lantai bertingkat berlanjut digunakan pada periode Yayoi dan bahkan terus berlanjut ke masa sejarah untuk digunakan oleh rakyat. Sampai sekarang, dipercaya bahwa rumah lumbung yang ditinggikan adalah pertama kali dibangun saat periode Yayoi.



Periode Yayoi (300 BCE-300 CE)

Pengaruh masyarakat dan kebudayaan baru datang dari orang-orang Korea Peninsula, membawa barang-barang logam, pertanian dengan irigasi, roda tembikar. Dipusatkan di sebelah utara Kyushu, masyarakat Yayoi awalnya muncul untuk mengadakan pertarungan dengan masyarakat pribumi Jōmon, tapi akhirnya menjadi bergabung. Percampuran ini menjadi dasar masyarakat dan kebudayaan Jepang masa kini. Berbagai ciri khusus kebudayaan Jepang dari masyarakat Wa, seperti pada catatan sejarah masyarakat Cina. Beberapa cendekiawan percaya bahwa Ainu, sekarang hanya ditemukan di Hokkaido dan Sakhalin, Suku asli Ainu masih menjadi perdebatan. Peningkatan kemakmuran dengan cara hidup baru, menciptakan perbedaan kekayaan dan struktur kelas baru. Peningkatan populasi dan stratifikasi sosial sekarang ini lebih dari 100 negara bagian kecil dibawah pengawasan bermacam suku yang dikenal dengan *uji*. Kepala suku adalah pemimpin pendidikan dan religius.

Periode Gundukan Makam (300-710 CE)



Gambar 2.1
Makam kuno di Jepang
tahun 300-710 CE



Periode Gundukan Makam, namanya diperoleh dari upacara mengubur raja atau keluarga raja dan suku dengan kedudukan tinggi secara resmi dalam makam batu yang dilapisi dengan gundukan tanah. Periode ini bersamaan dengan datangnya agama Budha pada pertengahan abad ke-6. Agama Budha dibawa dari Korea dan Cina.

Pengaruh Dari Korea Dan Cina

Periode Asuka (538-645)

Penanggalan tradisional untuk pengenalan agama Budha ke Jepang adalah 538, meskipun penanggalan 552 masih sering digunakan. Periode antara kedatangan agama Budha dan pembaruan Taika pada 645 dikenal sebagai Periode Asuka. Nama tersebut diambil dari Daerah Asuka yang berada tidak jauh dari Nara, lokasi Ibukota yang pertama. Selama Periode Asuka, Jepang sepenuhnya berubah sebagai pengaruh dari peradaban kontinental. Pangeran Shōtoku tertarik dalam hal religius dan filosofi agama Budha. Dia menjadi pengikut yang taat dan aktif mempromosikan agama baru. Dibawah perlindungannya, sejumlah orang Korea datang ke Jepang untuk membangun Kuil Budha dan melengkapinya dengan patung-patung, lukisan, dan seni dekorasi. Kuil pertama dinamakan Asukadera (tera, atau dera berarti kuil) dengan penduduk lokal karena lokasinya. Kuil ini dibangun pada tahun 596 by Soga-no-Umako, dengan bantuan dari Raja Paekche Korea. Kebanyakan bangunan berpindah ke Nara pada tahun 718 dan dinamakan Gangōji, tapi pusat objek ibadah, sebuah patung dari sejarah Budha (Shaka), ditinggalkan.



Periode Hakuho (645-710)

Pembaruan Taika membentuk pusat pemerintah dengan struktur legislatif berdasarkan Tang Cina. Secara resmi pertukaran dengan Cina tidak bisa dipungkiri sejak pertama kali. Arsitektur, seni, dan kerajinan Budha menyebar dari Ibukota ke Propinsi, dan kemajuan literature, sebagai bukti dengan publikasi koleksi besar 4.400 puisi, *Manyōsū*. Pada masa sekarang, Ibukota berpindah setiap Kaisar meninggal. Tahun 694, Kaisar Temmu memutuskan untuk membangun Ibukota tetap di Fujiwarakyō, sebelah utara Asuka. Perubahan dalam situasi politik dan ekonomi perlu memperluas birokrasi pemerintah. Karena ruang Fujiwarakyō terbatas, Ibukota berpindah ke Heijōkyō (Nara masa kini) pada tahun 710 oleh Kaisar Genmei.

Periode Nara (710-794)



Gambar 1.14
Pusat pemerintahan
pada periode Nara

Heijōkyō tetap menjadi Ibukota selama 74 tahun sampai berpindah ke Nagaokakyō pada tahun 784. Dominasi para penganut Budha mendirikan markas besar di Nara, seperti Yakushiji dan Kōfukuji. Kaisar Shōmu memutuskan bahwa kuil-kuil dibangun di tiap propinsi dan Tōdaiji didirikan di Nara sebagai pusat peribadatan. Jumlah item yang digunakan oleh



Kaisar Shōmu dalam kesehariannya dilindungi ditempat penyimpanan Shōsōin yang merupakan harta karun Kekaisaran Nara, salah satu dari sedikit bangunan yang masih bertahan dari Periode Nara. Perkembangan besar dari arsitektur dan seni pada Periode Nara menandakan nilai tinggi kebudayaan penganut Budha di Jepang.

Perkembangan Seni Cina Kebudayaan

Periode Heian (794-1185)



Pada awal periode Heian, Saichō dan Kūkai, dua pendeta yang belajar di Cina, kembali ke Jepang dengan membawa Buddhisme esoterik. Kepercayaan mistisnya memberi dorongan yang sangat kuat bagi seni agama Budha, seperti sculpture dewa Budha, lukisan, dan mandalas (diagram skematik kosmologi dan Dewa Budha). Di akhir periode Heian, Amida Buddhism telah diperkenalkan dari Cina. Pemuja Amida menanamkan desain hall firdaus yang sangat indah untuk menciptakan image surga di kehidupan dunia.

Perjalanan Projeck

Periode Kamakura (1185-1333)



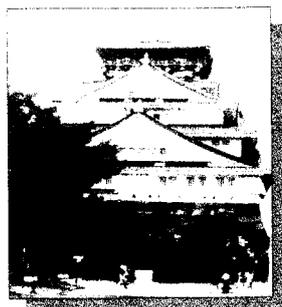


Dibawah rezim militer baru di Kamakura, ditemukan oleh Minamoto Yoritomo, seorang samurai (*bushi*) menjadi golongan yang berkuasa. Sistem militer pemerintahan pada saat ini dikenal dengan *Bakufu*. Berbeda dengan penekanan kelembutan, peradaban yang halus, karakteristik istana Kyoto, kelas samurai justru memberikan penekanan pada kesederhanaan, kekuatan, dan realisme. Kekacauan pada awal periode Kamakura menciptakan "Tanah Suci" baru bagi umat Budha seperti Jōdo, yang dibangun dari Amida Buddhism pada periode Heian yang terdahulu. Biarawan Jepang juga pergi ke Cina untuk mempelajari Zen Buddhism. Mereka membawa kembali Zen ke Jepang pada akhir periode Kamakura.

Periode Muromachi (1333-1573)

Zen Buddhism memberikan dorongan pada nilai seni seperti *suiboku* (lukisan dengan tinta hitam), Kaligrafi, rangkaian bunga, upacara minum the, lansekap taman, drama Noh, dan seni dalam perang. Zen Buddhism juga mempengaruhi arsitektur pada periode ini. Dia mengenalkan prinsip baru konstruksi kuil dari Cina dan berpengaruh kuat pada perkembangan rumah tinggal samurai. Pada puncak prestasi arsitekturalnya adalah menciptakan rumah teh yang menampilkan kesederhanaan, kealamian, dan penekanan keindahan dari upacara minum teh.

Periode Momoyama (1573-1600)



Sumiyoshi
Kasuga
Kamakura



Jepang bersatu kembali atas kesuksesan tiga pemimpin militer. Pada tahun 1573, Oda Nobunaga mengalahkan Ashikaga untuk mengendalikan Jepang. Dia membangun kastil penting pertama di Jepang, Azuchijō, ditepi Danau Biwa, dekat Kyoto. Eksterior yang penuh warna yang hanya cocok dengan kemewahan interior. Azuchijō musnah terbakar pada tahun 1582, saat Nobunaga dibunuh. Setelah kematian Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi mengambil alih kekuasaan dan melanjutkan proses penyatuan militer. Hideyoshi membangun kastil dan istana dengan kemewahan yang berlimpah, juga Kastil Osaka, satu dari benteng besar. Setelah kematiannya pada tahun 1598, anak laki-lakinya dikalahkan oleh Tokugawa Ieyasu pada tahun 1600, dan militer Ibukota berpindah ke Edo (sekarang Tokyo).

Pemusatan Kekuasaan

Periode Edo (1600-1868)



Sumber: [1]
[1] [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8] [9] [10] [11] [12] [13] [14] [15] [16] [17] [18] [19] [20] [21] [22] [23] [24] [25] [26] [27] [28] [29] [30] [31] [32] [33] [34] [35] [36] [37] [38] [39] [40] [41] [42] [43] [44] [45] [46] [47] [48] [49] [50] [51] [52] [53] [54] [55] [56] [57] [58] [59] [60] [61] [62] [63] [64] [65] [66] [67] [68] [69] [70] [71] [72] [73] [74] [75] [76] [77] [78] [79] [80] [81] [82] [83] [84] [85] [86] [87] [88] [89] [90] [91] [92] [93] [94] [95] [96] [97] [98] [99] [100]

Periode Edo (Tokugawa) tidak mudah dibagi menjadi zaman politik. Pada umumnya, Tokugawa pertama dari 3 shogun Tokugawa adalah dimulai dengan Tokugawa Ieyasu, merumuskan kebijakan-kebijakan dari rezim baru. Untuk menyelesaikannya, mereka menyertakan kombinasi dari *bushidō* (perjalanan prajurit) dan sebuah filosofi yang berisi dasar ideologi untuk sistem kelas social, dengan *bushi*



(samurai) ditingkat atas, diikuti golongan petani, golongan seniman, dan golongan pedagang. Para pedagang berada ditingkat terbawah karena mereka sebagai golongan nonproduktif. Pemerintahan Tokugawa menetapkan undang-undang untuk menjamin pengaturan, seperti mendirikan sistem sandera berupa *daimyo* (kerajaan feodal) yang mengharuskan mereka untuk meninggalkan keluarga di Edo. Setelah kematian Tokugawa ketiga, lemitsu, pemerintahan mengalami peningkatan secara konservatif. Banyak orang yang memperhatikan bahwa Jepang telah jatuh tertinggal dari negara industrialisasi dan menginginkan untuk berhubungan kembali dengan dunia luar. Berhadapan dengan kekuatan dari Barat, dilambungkan dengan kedatangan kapal meriam pada tahun 1852, struktur feodal akhirnya dirobohkan, mengantarkan pada Restorasi Meiji pada tahun 1868. Pada tahun 1457, Ōta Dōkan membangun Kastil Edo pada site Edo Yakata. Kastil ini berpindah tangan beberapa kali setelah Dōkan terbunuh pada tahun 1486. Tokugawa Ieyasu pindah ke kastil pada tahun 1590. Ieyasu harus mengenal keuntungan geografi pada lokasi tersebut, walaupun kastilnya sendiri tidak cukup menyenangkan dalam hal pelayanan sebagai rumah tinggal seorang raja yang menginginkan kekuasaan seluruh negeri, dan kotanya tidak berkembang dengan baik. Ieyasu mengambil segera mengambil langkah untuk mengembangkan Edo. Langkah pertama adalah menggali sebuah kanal dari teluk menuju kastil untuk membawa material yang diperlukan untuk membangun kastil, begitu juga dengan membuat parit yang mengelilinginya. Kastil Edo adalah kastil terbesar dan terluas didunia, dengan panjang dinding luar sepanjang 16 km dan tebal 5 km, mempunyai 11 pintu gerbang. Langkah selanjutnya pada tahun 1637 untuk melengkapi Edo adalah : *Edo-zu Byōbu* (lukisan pada kasa) menggambarkan



awal kehidupan Edo, seperti kastil, rumah samurai yang mengelilinginya, *machiya*, dan kuil. Pada tahun 1657 kebakaran memusnahkan 60% Edo (termasuk Kastil Edo) menjadi abu dan sekitar 100.000 orang tewas. Kemudian pada tahun 1693 Kastil Edo sedikit demi sedikit dibangun kembali, dan kota Edo berkembang dengan pesat. Sekitar 350.000 rakyat biasa dan 600.000-700.000 samurai, menjadikan Edo semakin luas. Beberapa dari pedagang kaya membangun rumah tinggal yang besar. Rakyat biasa membangun *kura* (tempat penyimpanan tahan api).

Jepang Pada Masa Transisi Periode Meiji (1868-1912)



Ketidakpuasan akan pemerintahan Tokugawa, bergabung dengan tekanan militer dari Barat, memimpin pada Restorasi Meiji pada tahun 1868 yaitu penghapusan feodalisme dan mengembalikan kekuasaan kekaisaran. Diikuti kekalahan pemerintahan Tokugawa, Jepang menjadi kerajaan konstitusional dengan parlemen. Program modernisasi diisi dengan ideologi kebangsaan dari Shinto. Targetnya adalah mencapai modernisasi dalam ekonomi dan militer sesegera mungkin untuk menghindari kolonisasi dengan Negara Barat. Para pemuda dikirim ke Eropa dan Amerika untuk mempelajari tentang keadaan bangunan, perbankan, dan memperoleh



sejumlah keahlian lain yang diperlukan bagi negara modern. Perusahaan model didirikan dan disubsidi, dan banyak orang di daerah pedesaan pindah ke kota untuk bekerja dalam perusahaan baru. Penasehat asing dibawa ke Jepang dan kebudayaan Barat semakin meluas, menjadi fashionable dalam memakai busana gaya barat, makan makanan ala Barat, dan mendirikan bangunan bergaya Barat. Pelajaran dalam teknik melukis tradisional diganti dengan lukisan cat minyak dan cat air ala Barat, banyak biara Budha dihancurkan dan image Budha yang tak ternilai dibuang atau dijual. Program modernisasi sangat sukses dalam beberapa tahun Jepang memulai perjalanan militer internasional, mengalahkan Cina pada tahun 1895 dan Rusia pada tahun 1905, diikuti dengan penggabungan Ryūkyūs, Sakhalin bagian utara, dan Korea.

3. 3. 1. 2 Tipe Bangunan

Kuil

Teknik bangunan asli yang datang dari Korea dan Cina diubah untuk mencocokkan perbedaan lingkungan di Jepang, seperti memperkuat join-join agar bangunan lebih tahan terhadap gempa dan angin. Perbaikan tersebut berawal dari Wayō (gaya Jepang). Kemudian gaya Budha yang megah (Daibutsuyō atau Tenjikuyō), diperkenalkan ke Jepang oleh Pendeta Chōgen pada abad ke-20, gaya Zen (Zenshūyō atau Karayō), juga diperkenalkan pada abad ke-20, dan gaya eklektik (Secchūyō), yang menggabungkan ciri-ciri keistimewaan dari 3 gaya sebelumnya.

1. Gaya Wayō

Teknik asli bangunan berasal dari Korea dan Cina yang diubah untuk mencocokkan perbedaan lingkungan di Jepang. Salah satu perbaikan utama adalah memperkuat



join-join, menjadikan bangunan lebih tahan terhadap gempa dan angin. Perbaikan-perbaikan ini contohnya seperti sistem atap rangkap 2, yang mengangkat gaya Wayō.

2. Gaya Kemegahan Budha

Daibutsuyo (gaya kemegahan Budha) telah digunakan oleh Pendeta Chōgen. Pintu gerbang besar utara (Nandaimon) di Tōdaiji adalah peninggalan dari masa Chōgen. Keistimewaan utama dari teknik baru adalah penggunaan beberapa lapisan siku untuk mendukung atap. Siku tersebut dimasukkan ke dalam kolom dan diperkuat dengan mengikat kesamping hingga menembus ke tengah kolom dan memperpanjang jarak seluruh bangunan. Walaupun teknik ini efisien dan memberikan kesederhanaan, tapi tetap memerlukan lubang untuk pilar.

3. Gaya Zen

Hanya ada sedikit bangunan asli Zen yang tersisa dari periode Kamakura. Yang membedakan keistimewaan gaya Zen adalah sebagai berikut :

Pilar, diserongkan dan diletakkan pada *soban* (balokan batu yang diukir), bersandar pada pondasi batu yang ditempatkan pada permukaan platform. Pilar persegi dan balok biasanya dicat warna merah menyala, tipis dibandingkan kolom pada gaya sebelumnya.

Siku atap tidak hanya bersandar pada kolom, seperti pada gaya Wayō dan kemegahan Budha, tapi juga pada ruang antar kolom.

Pembangunan biara Zen seluruhnya simetris, dengan bangunan utama sebagai pusat aksis. Bangunan Zen sebenarnya terhubung dengan dilapisi koridor untuk menciptakan beberapa area taman. Contohnya seperti di Kuil Eiheiji.



4. Gaya Eklektik

Menjelang akhir Periode Kamakura, perbedaan gaya mulai saling mengadopsi keistimewaan-keistimewaan spesifik untuk menciptakan Gaya Eklektik atau *Secchūyō*. Salah satunya adalah pintu gerbang Sanmon pada Kuil Tōfukuji di Kyoto. Salah satu dari lima terbaik kuil Zen di Kyoto, Tōfukuji merupakan kuil terlengkap pada tahun 1255 tapi mengalami kebakaran 3 kali pada abad ke-14. Sanmon yang merupakan pintu gerbang yang bertahan paling lama di Jepang, direkonstruksi pada tahun 1405, perpaduan antara Zen dan kemegahan Budha. Gaya Eklektik berlanjut digunakan hingga sekarang.

Tempat Suci

Tempat suci dapat diklasifikasikan menjadi 4 kategori tergantung atas tipe hall utama, dimana benda suci melambangkan *kami* (dewa) tempat suci tersebut disimpan.

1. Merupakan tipe paling dasar, adalah tempat suci tanpa hall utama. Pemujaan *Kami* pada tipe ini terletak pada benda alam dan tidak memerlukan tempat penyimpanan buatan.
2. Gaya sebelum masuknya agama Budha, seperti Sumiyoshi, Izumo, dan Shimmei.
3. Gaya setelah pengenalan agama Budha dan sangat dipengaruhi oleh arsitektur Budha. Contohnya pada gaya Kasuga, gaya Nagara, gaya Hie, dan gaya Hachiman.
4. Kombinasi dari kuil dan tempat suci dimana terdapat pemujaan orang sebagai dewa.



Tipe Kastil

Ada 4 tipe dasar kastil :

1. Kastil Yamashiro (kastil puncak gunung)

Dibangun diatas gunung dimana mereka 'berlindung' dari tanah lapang rumput. Karena kastil tersebut digunakan pada saat perang, maka ukuran kastil ini kecil, struktur semi-permanen banyak ditemukan disini. Contohnya pada Kastil Maruoka di Fukui, dibangun pada tahun 1576.

2. Kastil Hirayamajiro (kastil dataran-gunung)

Dibangun di bukit atau dataran tinggi di tengah daerah kekuasaan raja, meliputi kediaman raja dan kepala pelayan. Kastil ini membutuhkan pertahanan khusus seperti dinding batu dan parit. Contohnya Kastil Himeji yang dibangun pada tahun 1609.

3. Kastil Hirajiro (kastil dataran)

Didirikan ditanah datar. Pertimbangan ekonomi dan politik lebih diutamakan dari pertahanan konstruksinya. Contohnya Kastil Matsumoto yang dibangun pada tahun 1596.

4. Kastil Mizushiro (kastil air)

Muncul keluar dari air. Beberapa, seperti Kastil Azuchi, dibangun pada tahun 1579, berdiri di sekitar Danau Biwa yang merupakan danau terluas di Jepang.

3. 3. 1. 3 Interior

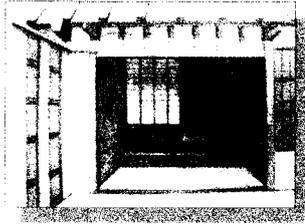
Salah satu bangunan tradisional Jepang adalah hunian Motra.

Pintu geser terdiri dari dua bagian, yaitu pintu geser yang menggunakan shōji (kertas tembus cahaya), dan fusuma (pintu geser yang dilapisi kertas buram yang biasanya dilukis



dengan lukisan pemandangan alam, manusia, binatang, dan bentuk abstrak.

Genkan



Genkan (pintu masuk) terdiri dari pintu geser, disisi dalam adalah lantai dasar untuk meletakkan sepatu dan payung. *Genkan* dianggap sebagai ruang publik jadi tamu bisa memasuki area ini tanpa mengetuk atau mengebel.

Tokonama, merupakan ruangan kecil tempat peristirahatan dengan ketinggian lantai yang lebih tinggi yang dilapisi dengan tikar *tatami* atau kayu. *Tatami* ada dua ukuran, biasanya sekitar 1 x 2 m.

Tokowaki, merupakan ruangan kecil lain yang dipisahkan oleh partisi tipis. Didalam ruangan ini terdiri atas lemari kecil dengan pintu geser dibawah, satu atau dua rak ditengah, dan lemari tambahan diatas. Kadang *tokowaki* digantikan dengan *oshiire* (lemari berukuran besar dengan pintu geser) digunakan untuk menyimpan kasur dan peralatan rumah tangga lainnya.

Plafon terdiri dari papan lebar-tipis dengan pola biji-bijian yang menarik.

Ornamen yang terdapat pada bangunan adalah pengaruh dari Cina. Kumpulan pola dasar ornamen terus diulang untuk menciptakan ritme visual yang berpadu dengan baik.



3. 3. 1. 4 Eksterior

Rumah bergaya tradisional menciptakan penggunaan yang luas pada *engawa* (serambi), yang menjadi transisi antara ruang dalam dan ruang luar. Tritisan atap yang lebar melindungi engawa dari hujan dan panas matahari.

Pintu gerbang untuk rumah berbentuk relatif sederhana dengan sebuah atap, tergantung kekayaan dan status si pemilik.



Jalan dari pintu gerbang menuju pintu utama rumah adalah saat perpindahan dari ruang publik ke ruang privat dengan rasa kesiapan untuk kembali ke tempat berlindung dari stres dan kebingungan di dunia luar. Elemen dasar yang terdapat disini adalah air, batu, pohon, tanaman semak atau perdu, lentera batu, dan jalan kecil.

Fungsi dasar taman adalah menciptakan dan mempertahankan hubungan dengan alam. Taman dapat didesain sebagai cara untuk menampilkan suasana yang berbeda, seperti mengutamakan tanaman hijau saat musim panas, dedaunan berwarna saat musim gugur, bunga-bunga saat musim semi, juga lentera bersalju saat musim dingin.



3. 3. 1. 5 Material

Arsitektur tradisional Jepang adalah arsitektur yang dikarakterisasi oleh pilihan material alami, yaitu kayu. Kayu menyerap kelembaban saat musim dingin dan mengeluarkan uap lembab saat udara kering. Dengan perawatan yang tepat dan perbaikan berkala, struktur konstruksi ini bisa bertahan lama. Material alami lainnya yaitu rumput, jerami, bambu, kulit pohon, dan tanah liat yang digunakan untuk atap, dan batu digunakan untuk menyokong tiang. Untuk pintu geser terdiri dari rangka kayu yang dilipisi dengan kertas tembus cahaya untuk sebelah luar, sedangkan sebelah dalam dilipisi dengan kertas buram.

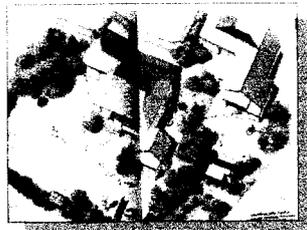
3. 3. 2 Filosofi

Arsitektur tradisional Jepang merupakan penerapan filosofi agama yang dianut oleh masyarakatnya yaitu Shinto dan Budha. Konsep dasar estetika dalam arsitektur tradisional Jepang adalah kemampuan untuk menemukan keindahan dalam kesederhanaan. Dengan keahlian tinggi dalam penataan, walaupun ruang berukuran kecil bisa menambah luasnya privasi dan ketenangan.

3. 3. 3 Atraksi Budaya

Upacara minum teh

Perkembangan Budaya Minum Teh



Gambar 3.32
Upacara Minum Teh di Hotel & Resort di Pantai Batakan



Upacara minum teh biasanya diadakan diruangan khusus dalam sebuah bangunan seperti Rumah tinggal pribadi, istana, kuil, atau kastil, atau disebuah bangunan yang didirikan khusus untuk pelaksanaan upacara tersebut yaitu Rumah Teh. Pada periode Kamakura, kegiatan minum teh didukung oleh Zen Buddhism, yang baru dikenalkan dari Cina. Zen mempunyai pengaruh atas perkembangan sejarah budaya minum teh pada periode Muromachi dan Momoyama. Orang yang menyebabkan pengaruh terbesar pada perubahan yang menjadi upacara dengan estetika yang diperhalus bersama konotasi keagamaan dan filosofi yang sangat dalam adalah Sen-no-Rikyū (1521-91), seorang master teh dari penguasa militer Nobunaga. Upacara minum teh diwariskan pada 3 sanak famili Sen-no-Rikyū, termasuk anak tiri laki-lakinya, masing-masing dari garis silsilah yang berbeda.

Keistimewaan Rumah Teh



*Rumah Teh, Sekeloa, Kutubungah, 1970
Sumber: dan Piliad*

Rumah teh dipengaruhi oleh arsitektur gaya Shoin. Rumah teh tersusun atas dua elemen utama : bangunan itu sendiri dan taman. Interiornya terdiri dari tikar *tatami* dimana pengunjung biasa duduk, *tokonama* untuk menggantungkan gulungan perkamen dan rangkaian bunga, dan satu pilihan ruangan atau lebih menyelesaikan persiapan. Ukuran ruangan antara 2 – 8 tikar *tatami* atau lebih, tergantung tipe upacaranya. Dinding terbuat dari lumpur dan dilapisi dengan kertas putih, dan menjadi populer



hingga sekarang. Kadang diberi warna hijau teh bubuk atau diberi warna merah dari campuran kerang merah. Jendela terdiri dari lubang dengan ukuran dan bentukan berbeda, dilapisi material bambu atau kertas padi Jepang. Tiang alami yang digunakan pada interior adalah dari kapal dan sering dicat dengan warna merah yang dicampur dengan jelaga untuk melemahkan, warna gelap melengkapi daya tarik dari perlengkapan upacara teh. Taman yang berdekatan biasanya dipisahkan menjadi dua area dengan menggunakan pintu gerbang. Area pertama menyediakan tempat duduk (ruang tunggu) bagi para tamu yang menghadiri upacara. Area kedua adalah terdiri dari tempat duduk cadangan, baskom air untuk cuci tangan, dan batu pijakan agar para tamu tertarik untuk berjalan-jalan. Area ini juga berisi lentera batu dan beberapa pohon atau tanaman semak.

Noh



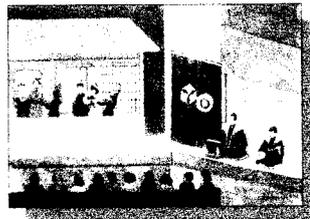
Panggung Noh di dalam Pura Kasuga di Kyoto, Jepang

Teater Noh berakar dari periode Heian Sarugaku (musik monyet) yang merupakan gabungan beberapa bentuk hiburan populer. Sarugaku sedikit demi sedikit dikembangkan menjadi permainan yang lebih rumit yang digunakan oleh tempat suci dan kuil untuk menjelaskan konsep keagamaan kepada orang biasa. Kannami, seorang pendeta Shinto di tempat suci Kasuga, dan anak laki-lakinya Zeami memberi Sarugaku bentuk kesenian yang lebih, yang menarik perhatian kepala



pemerintahan Ashikaga, Yoshimitsu. Kannami dan Zeami mengembangkan teater Noh, yang menggabungkan acting, paduan suara, dan orkestra untuk menghasilkan keanggunan dan kemisteriusan seni. Ide estetika yang kuat adalah *yūgen*, level tinggi dalam kecantikan yang hanya bisa berkesan dengan nuansa halus dari suara dan gerakan. Jika sandiwara yang dimainkan lebih dari satu drama Noh, permainan biasanya dipisah oleh komedi dengan gerakan cepat yang dikenal dengan *Kyōgen*. Pada awalnya, teater Noh ditampilkan pada panggung yang ada di tempat suci atau kuil, atau panggung lain yang dibangun untuk tiap acara/kesempatan. Noh menjadi populer diantara golongan kelas, dengan hasil banyak *daimyo* yang memiliki panggung Noh di tempat tinggal pribadi mereka. Meskipun sederhana, teater Noh terlalu rumit bagi orang biasa untuk memahami dan tidak pernah mengembangkan kepopuleran Kabuki dan Bunraku. Noh menarik seorang pengikut diantara orang-orang yang berpendidikan pada periode Feodal. Kini, drama Noh ditampilkan di teater tetap yang terdiri atas sebuah panggung dengan atapnya, disertai tempat duduk bagi para penonton. Sebelum dimulai, para musisi dan anggota paduan suara masuk dan duduk dibagian belakang dan samping panggung utama. Para aktor, sebagian mengenakan topeng, masuk ke panggung utama melalui jalan lintasan yang ditinggikan.

Bunraku

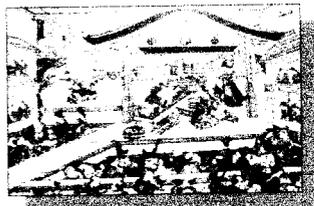


Sumber: FDI,
Panggung Bunraku
Puppet Show



Pada awal abad ke-17, *jōruri* (pembacaan kisah tradisional) digabung dengan iringan musikal oleh *shamisen* (instrumen 3 alat musik gesek) dan teater wayang rakyat dari pulau Awaji, penggabungan yang dikenal sebagai *ningyō jōruri* (mengisahkan dengan wayang). Akhirnya, bentuk drama baru yang diberi nama Bunraku, berdasarkan atas suku kata pertama dari nama Bunzaemon, seorang wirausahawan yang mengambil rombongan pemain dari pulau Awaji menuju Osaka, dan menjadi populer. Pada tahun 1983, teater Bunraku nasional didirikan di Osaka. Teater tersebut merupakan bangunan modern 4 lantai yang terbuat dari beton dan baja, yang terdiri auditorium utama, ruang latihan, ruang kuliah, ruang pertemuan, kantor administrasi, dan restoran. Gedung ini meningkatkan kepopuleran Bunraku sekarang. Wayang Bunraku dimanipulasi oleh 2 atau 3 dalang. Dalang utama, yang tidak mengenakan topeng, memainkan kepala dan tangan kanan wayang, sementara tangan yang lain digerakkan oleh asisten yang mengenakan topeng.

Kabuki

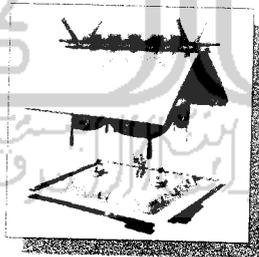


Kabuki adalah bentuk teater dimana para aktor dilukis wajahnya dan mengenakan kostum yang mewah/berlebihan yang menampilkan kisah tradisional yang diiringi nyanyian dan musik *shamisen*. Pertunjukannya berlebihan dan set panggung



diubah untuk menyajikan bentuk kegiatan yang hidup. Sebenarnya, hiburan Kabuki dikuasai oleh wanita yang juga menyediakan waktu sesudah jam kerja. Akhirnya, pemerintah mengatur untuk menjadikan hiburan ini lebih formal dan profesional dimana semua peran dimainkan oleh lelaki. Pertama kali Kabuki ditampilkan dalam panggung Noh, tapi pada abad ke-17 memakai panggung yang lebih besar, sebuah tirai (memungkinkan untuk mengubah set panggung dan permainan lebih dari satu babak), dan *hanamichi* (jalan lintasan). Banyak kisah terbaik Kabuki ditulis pada akhir abad ke-17 oleh Chikamatsu Monzaemon, orang yang menggambar di beberapa kisah tradisional yang sama yang digunakan dalam teater Noh. Pada pertengahan abad ke-18, Kabuki mengungguli Bunraku dalam popularitas.

Sumo



Gambar 3.37
Rang Sumo
Sumo dan Dohyo

Pada awalnya, Sumo digunakan untuk hiburan para dewa dan menjamin perlindungan kedewaan dan hasil panen yang berlimpah. Pada periode Nara, Sumo hampir bergabung dengan kekaisaran istana yang menyajikan hiburan bagi kelas bangsawan. Pada periode Edo, Sumo menjadi hiburan yang populer. Pertandingan sering diadakan di ruang bawah tempat suci Shinto untuk mengumpulkan uang untuk perbaikan



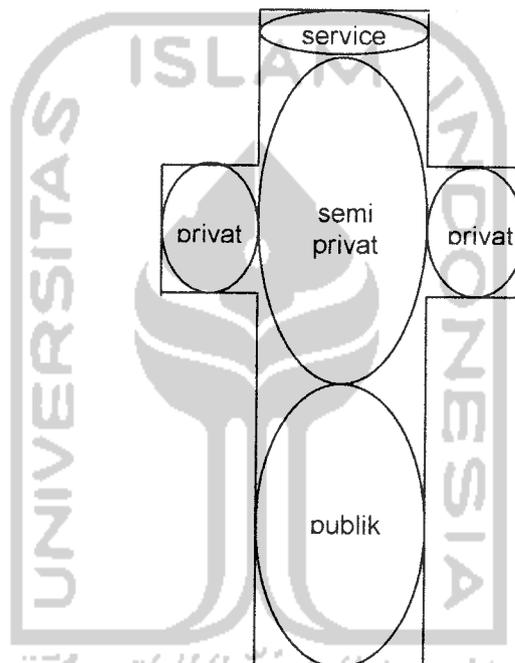
bangunan tempat suci. Banyak simbolisme keaslian Shinto dapat dijumpai saat sekarang. Pertandingan bertempat di sebuah ring (*dohyō*), sebuah panggung dengan diameter sekitar 5,4 meter. Ring baru dibuat untuk setiap turnamen terbuat dari tanah liat yang ditekan atau dipres dan dilapisi pasir. Diatas ring terdapat sebuah atap (*tsuriyane*) dibangun dalam gaya atap tempat suci Shinto. Ring dan atap dibangun disisi dalam bangunan yang cukup luas untuk tempat para penonton. Pada awalnya, atap ditopang oleh empat kolom, tapi karena adanya keluhan bahwa kolom-kolom tersebut menghalangi pandangan, akhirnya atap digantung dari plafon bangunan yang memagari, dan keempat kolom digantikan dengan rumbai-rumbai, melambangkan empat musim dan kumpulan dewa-dewa tradisional Cina dengan empat petunjuk utama. Sebelum bertanding, pegulat Sumo memainkan ritual pembersihan kuno Shinto dengan melempar garam kedalam ring dan serangan dijalankan oleh wasit yang berpakaian seperti seorang samurai dari periode Kamakura. Topi hitam yang dipakai dalam kabut menyerupai hiasan kepala tradisional dari pendeta Shinto. Target pertandingan adalah mendorong pemain lawan agar keluar dari ring atau membuat dia menyentuh tanah dengan anggota badan lain selain kaki. Meskipun pada umumnya pesumo berukuran besar dan mahir dalam mempergunakan kekuatan, mereka juga ingin memperlihatkan keahlian yang bisa dipertimbangkan. Sumo diciptakan sebagai olahraga nasional Jepang pada tahun 1909. Karena menekankan pada tata cara dan tradisi, Sumo adalah seni 'berperang' yang unik yang menarik banyak perhatian dari luar negeri. Turnamennya diadakan 6 kali dalam setahun.



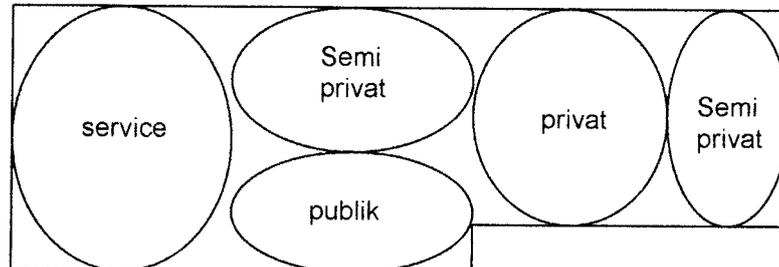
3.4 STUDI BENTUK

PEDOMAN / GUIDELINES DALAM MEMADUKAN ARSITEKTUR TRADISIONAL BANJAR DENGAN ARSITEKTUR TRADISIONAL JEPANG

Pada arsitektur tradisional Banjar, bangunan berbentuk memanjang dan simetris. Pembagian zoning ruangan adalah sebagai berikut :



Sedangkan untuk arsitektur tradisional Jepang, bentuk bangunan melebar dengan pembagian zoning ruangan adalah sebagai berikut :





Gubahan massa pada arsitektur tradisional Banjar adalah hanya memiliki satu massa bangunan, sedangkan pada arsitektur tradisional Jepang biasanya memiliki beberapa massa bangunan yang terletak menyebar.

Konstruksi bangunan arsitektur tradisional Banjar dan arsitektur tradisional Jepang berbentuk panggung.

Pada kedua gaya arsitektur ini memiliki ornamen-ornamen yang menarik. Ornamen pada arsitektur tradisional Banjar berbentuk ukiran-ukiran dengan berbagai macam bentuk dan maknanya, sedangkan pada arsitektur tradisional Jepang ornamennya berupa ukiran yang lebih sederhana yang merupakan pengaruh dari Cina. Kumpulan pola dasarnya terus diulangi untuk menciptakan ritme visual yang berpadu dengan baik.

Bangunan tradisional Banjar hanya terdiri 1 atau 2 lantai, sedangkan bangunan tradisional Jepang mencapai 5 lantai.

Atap tradisional Banjar berbeda-beda sesuai dengan tipenya dan mengambil bentuk dasar pelana dan limasan, menggunakan bahan sirap atau daun rumbia. Sedangkan atap tradisional Jepang mengambil bentuk dasar pelana, limasan, gabungan pelana dan limasan, bentuk piramida, dan oktagon, menggunakan bahan rumput, jerami, bambu, kulit pohon, dan tanah liat.

Dinding pada bangunan tradisional Banjar adalah masif dan menggunakan bahan kayu, sedangkan pada bangunan tradisional Jepang berupa bidang polos dengan permainan garis lurus dengan menggunakan bahan kayu dan kertas.

Bukaan pada bangunan tradisional Banjar menggunakan bahan kayu dengan berbagai ornamen disekitarnya, sedangkan bukaan pada bangunan tradisional Jepang menggunakan bahan kayu dan kertas dan diantaranya dilukis dengan lukisan pemandangan, manusia, binatang, dan bentuk abstrak.

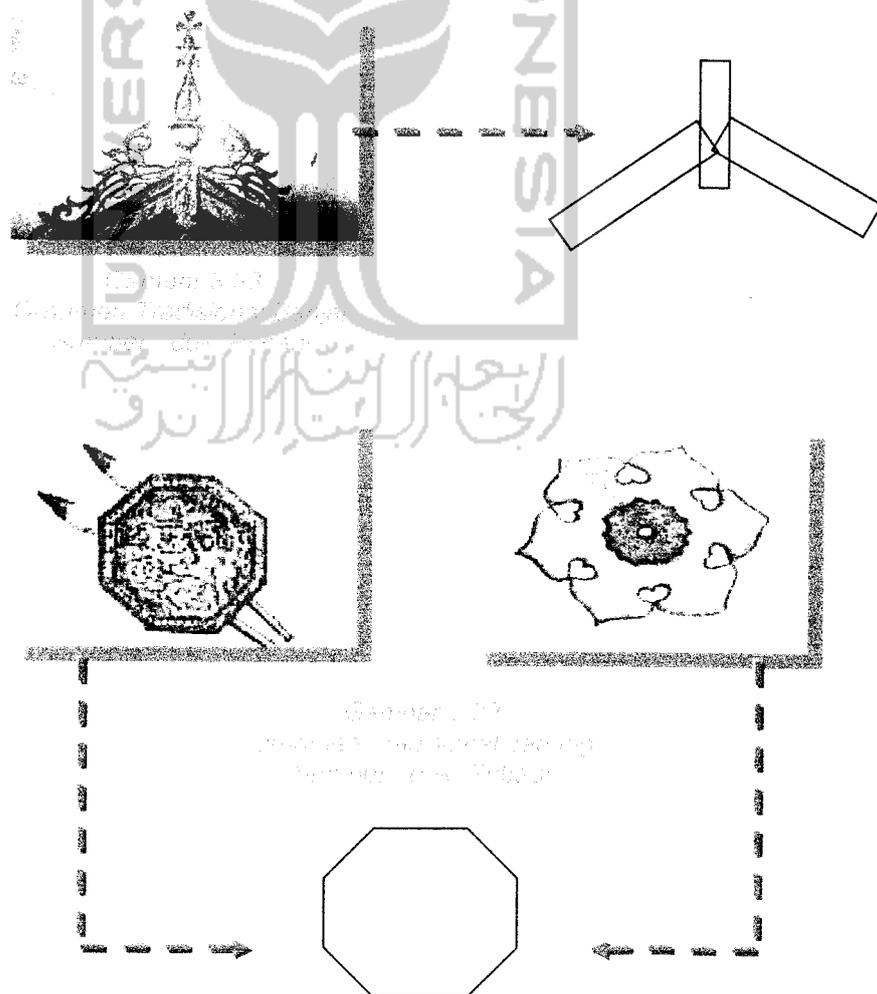


Lantai pada bangunan tradisional Banjar menggunakan bahan kayu, sedangkan pada bangunan tradisional Jepang dilapisi dengan tatami dengan bahan jerami, rumput / alang-alang, dan kain border.

Tidak ada taman bergaya arsitektur tradisional Banjar, sedangkan arsitektur tradisional Jepang mempunyai taman yang memiliki elemen-elemen dasar berupa air, batu, pohon, tanam semak atau perdu, lentera batu, dan jalan kecil.

3. 4. 1 Konsep Denah

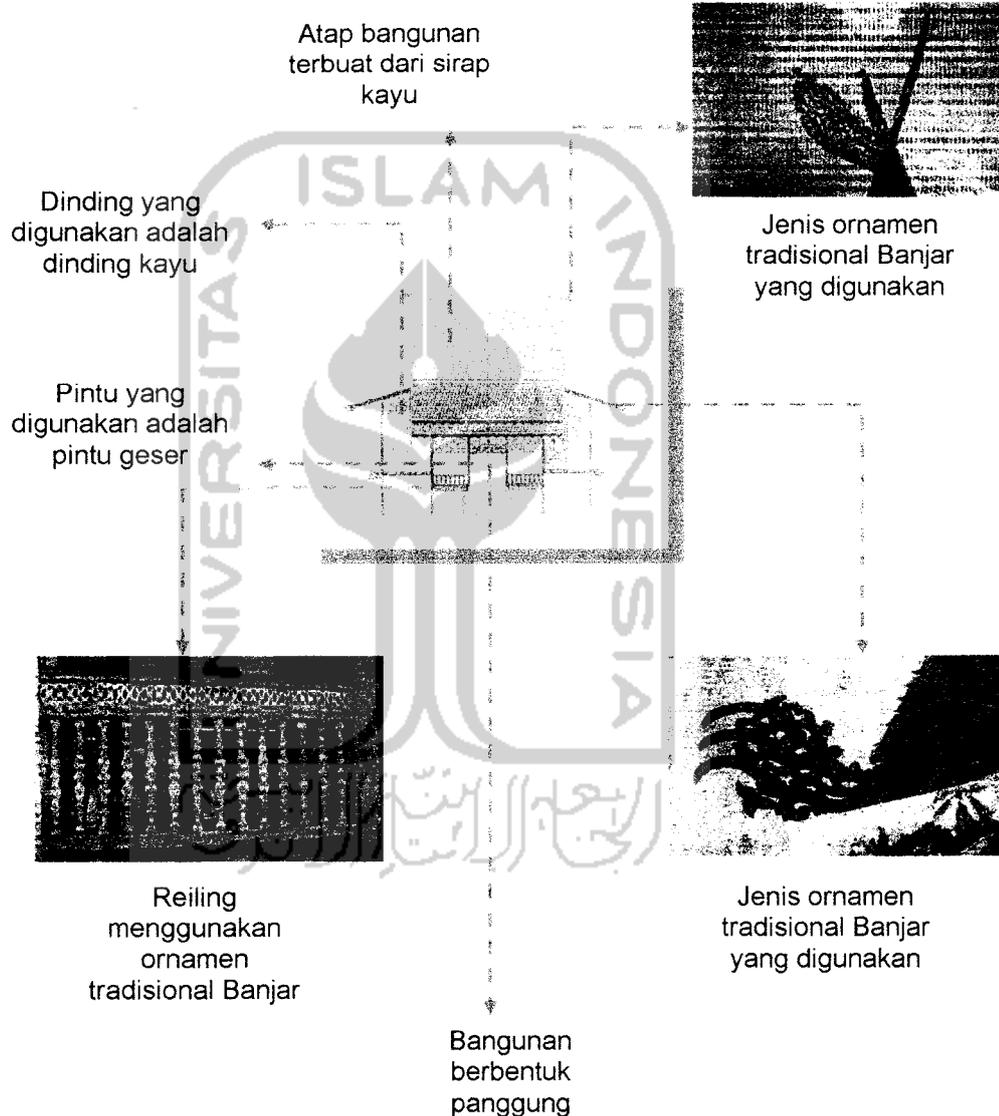
Bentukan ornamen pada arsitektur tradisional Banjar dan arsitektur tradisional Jepang ditransformasikan menjadi bentukan denah.





3. 4. 2 Konsep Tampak

Tampak bangunan lebih memperlihatkan arsitektur tradisional Banjar. Massa yang berjumlah lebih dari satu dengan fungsi yang berbeda - beda dan letaknya menyebar menjadi alasan pemilihan konsep. Setiap massa akan dibedakan dari bentuk atapnya.

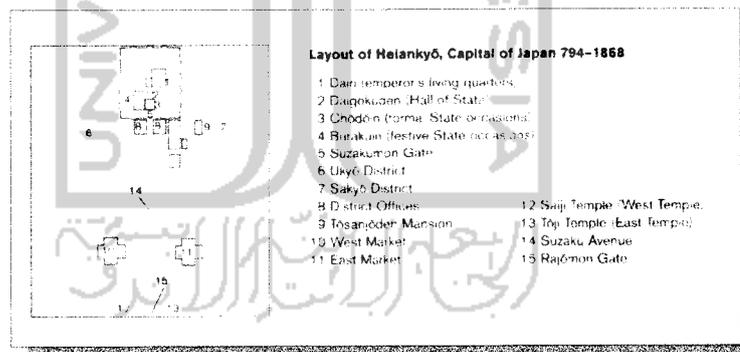
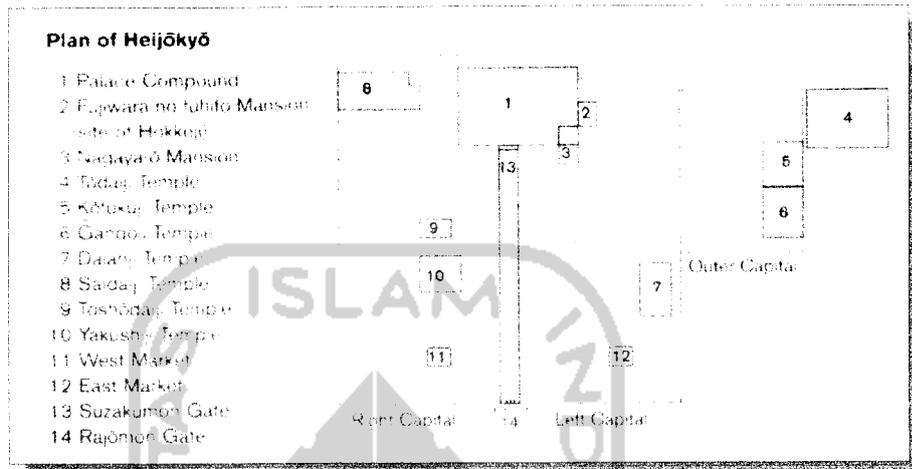


3. 4. 3 Konsep Penataan Massa

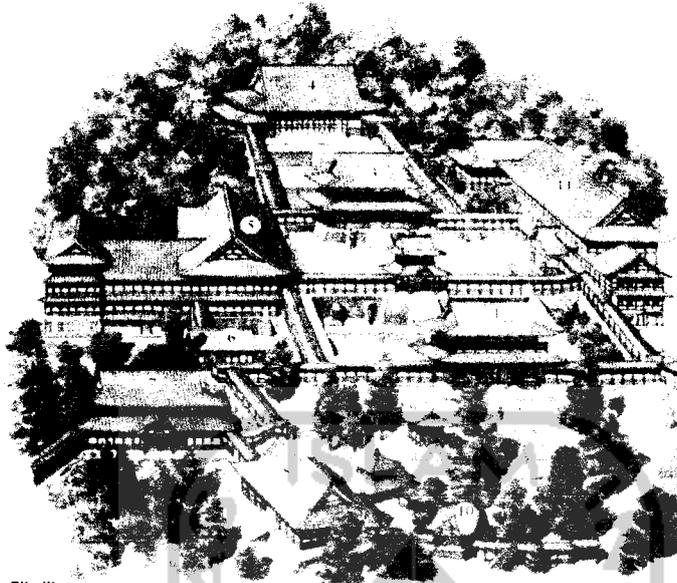
Didalam arsitektur tradisional Banjar tidak terdapat adanya konsep penataan massa. Sebaliknya, didalam arsitektur tradisional Jepang terdapat konsep penataan massa yang berbeda sesuai



dengan periodenya masing – masing. Kekhasan Jepang adalah pagoda. Satu bentukan massa yang paling menonjol yang menjadi hirarki dalam penataan massanya.



Gambar 2.1
Tata Letak Heiankyō, Periode Heian
Suwono dan Febri



1. Surumon (Main Gate)
2. Chugakuten Gate
3. Butsuden (Buddha Hall)
4. Hoto (Dharma Hall)
5. Sagon (Pranks Hall)
6. Tawo (Tower)
7. Sushokoku (Reception Hall)
8. Shododen (Memorial Hall)
9. Shore (Bell Tower)
10. Chukaiten (Imperial Gate)
11. Dakin (Kitchen)



The eaves brackets of the Buddha Hall at Eiheiji are so closely spaced that they create a baroque effect.

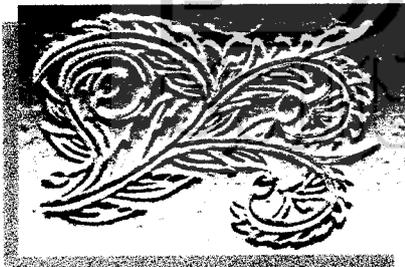


Covered corridors, with long flights of steps, connect many of the 70 or so buildings at Eiheiji Monastery.

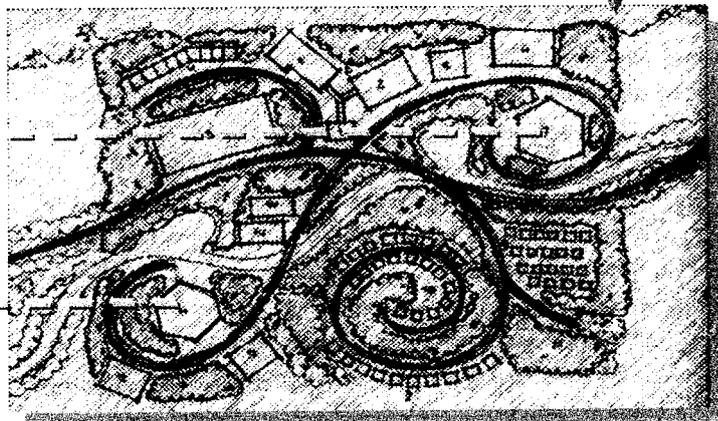
Eiheiji

Layout of some of the most important buildings at Eiheiji, one of the two headquarters of Soto Zen Buddhism, located in Fukui Prefecture. The buildings along a central axis are attached to buildings on either side by covered corridors. The covered corridors that extend up the slope of the hill to the Dharma Hall on top. The camp and a large garden. The garden incorporates enormous cryptomeria trees planted by the founder and his successors in the 13th century. Based on a painting at Eiheiji.

Salah satu ornamen tradisional Banjar yaitu rumbai pilis ditransformasikan ke dalam penataan massa



H
I
R
A
R
K
I

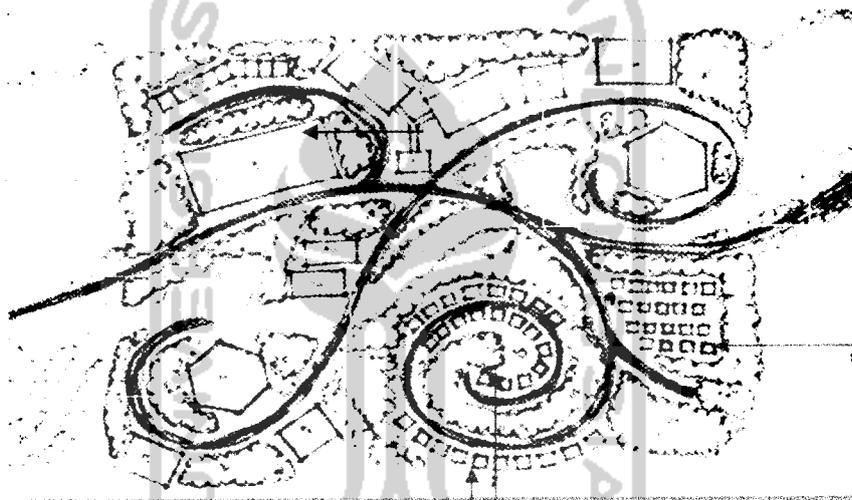




Kegiatan pengelola :



Kegiatan ibadah :
Mushola



Kegiatan olah raga :
Berkuda
Kolam renang
Fitness centre

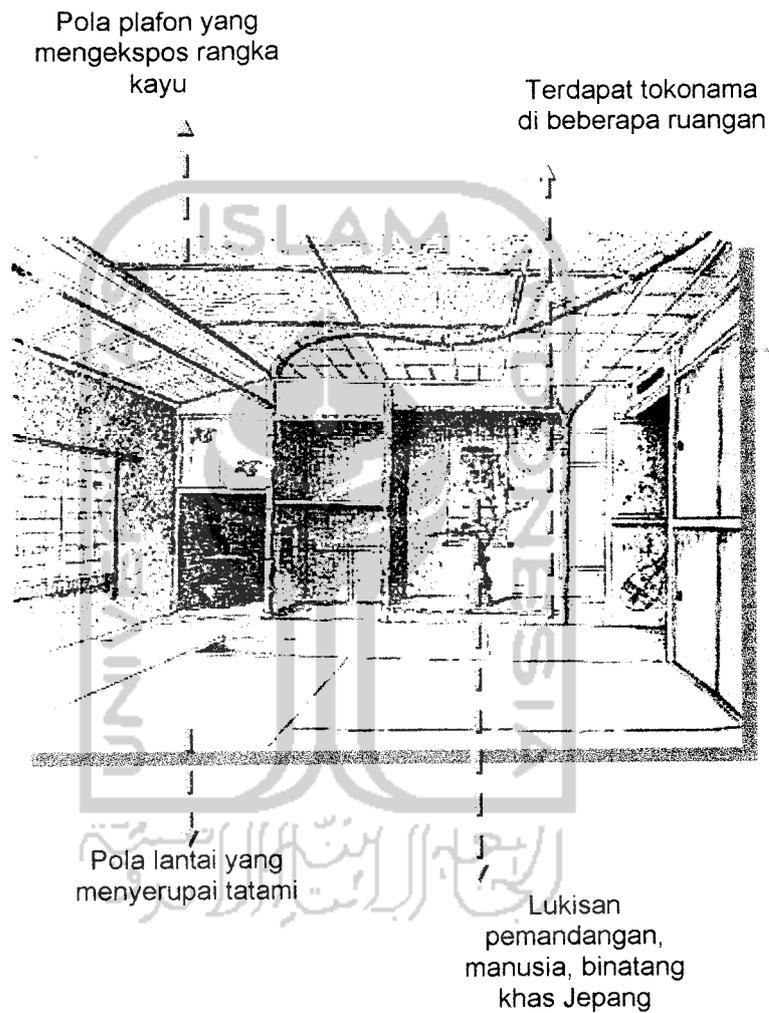
Kegiatan hunian :
Cottage tipe
Bubungan Tinggi
Cottage tipe Gajah

Gambar 3-43
Gagasan konsep
Sumber: Analisa



3. 4. 4 Konsep Interior

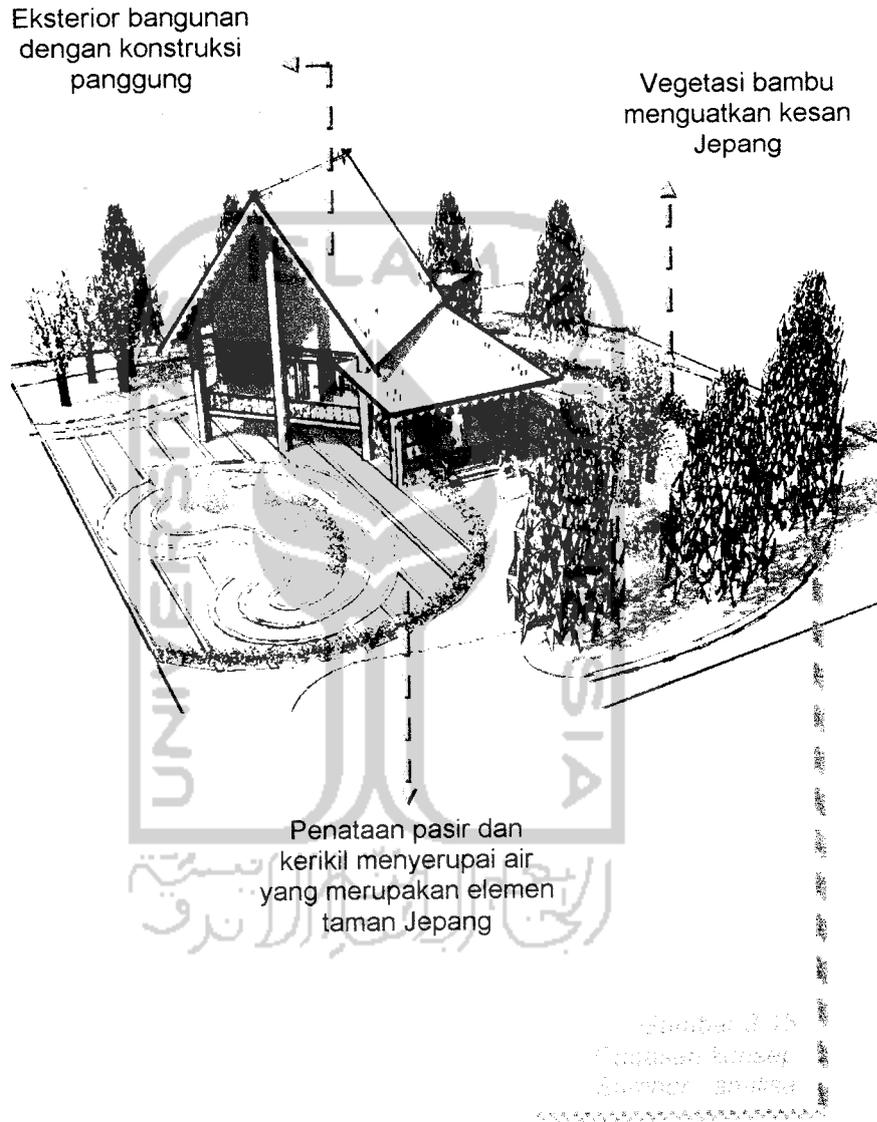
Interior bangunan lebih banyak menggunakan arsitektur tradisional Jepang



3. 4. 5 Konsep Eksterior (landscape)



Eksterior lebih banyak menggunakan arsitektur tradisional Jepang.



Hotel Resort

Di Pantai Batakan

Perpaduan Antara Arsitektur Tradisional Banjar
Dengan Arsitektur Tradisional Jepang

RESORT HOTEL IN BATAKAN BEACH
Integrasi dari *Tradisional* *Arsitektur*
Tradisional *Arsitektur*



Latar Belakang

Potensi wisata Kalimantan Selatan :

Wisata alam :

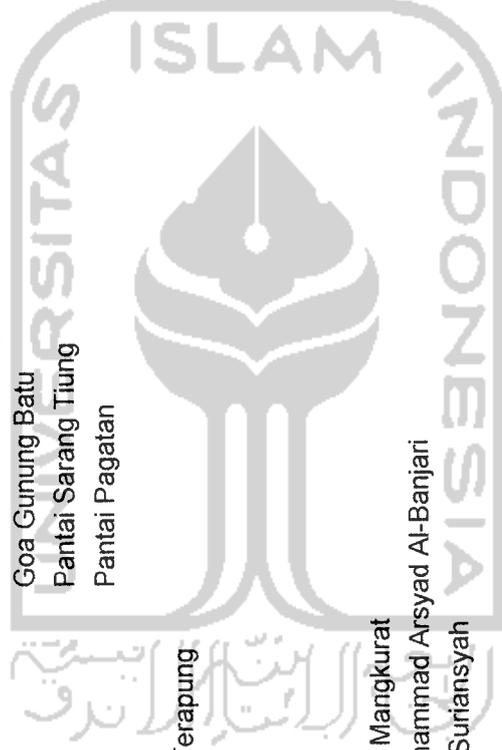
Loksado
Pantai Batakan
Pantai Takisung
Pantai Swarangan
Batu Lima
Pantai Jorong
Pantai Bunati
Bukit Sanghiyang
Goa Marmer
Air Terjun Bajuin
Air Terjun Tamawung
Goa Gunung Batu
Pantai Sarang Tiung
Pantai Pagatan

Wisata budaya :

Kehidupan Pasar Terapung
Pendulangan intan
Lomba perahu
Dayak Bukit

Wisata Sejarah :

Museum Lambung Mangkurat
Makam Syekh Muhammad Arsyad Al-Banjari
Makam Pangeran Suriansyah



Latar Belakang

Perkembangan tuntutan wisatawan terhadap hotel resort

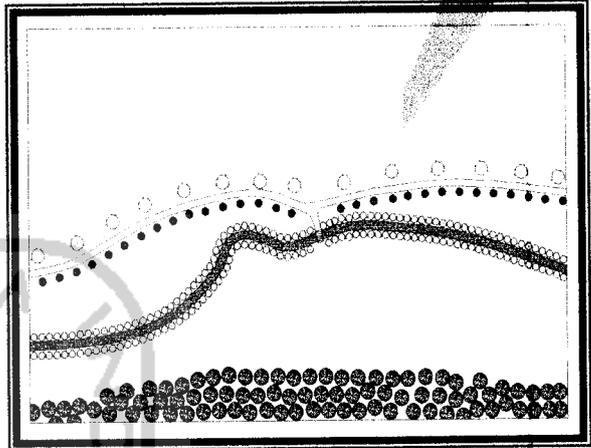
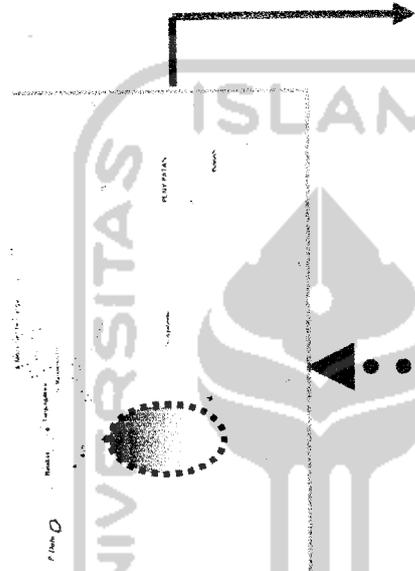
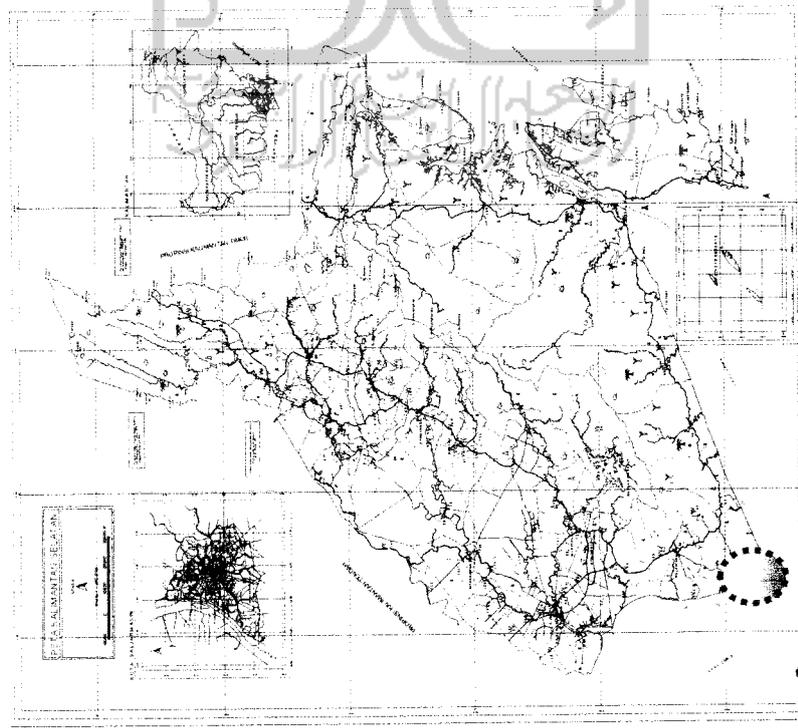


Wisatawan pantai adalah objek wisata yang
ti oleh para wisatawan, tetapi
belum ada yang memiliki fasilitas lengkap,
sehingga aktifitas wisatawan pun menjadi
sangat terbatas



Latar Belakang

Kawasan wisata Pantai Batakan sebagai lokasi hotel resort



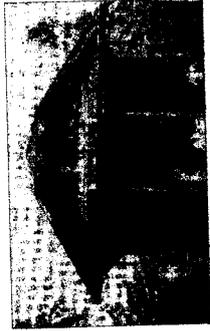
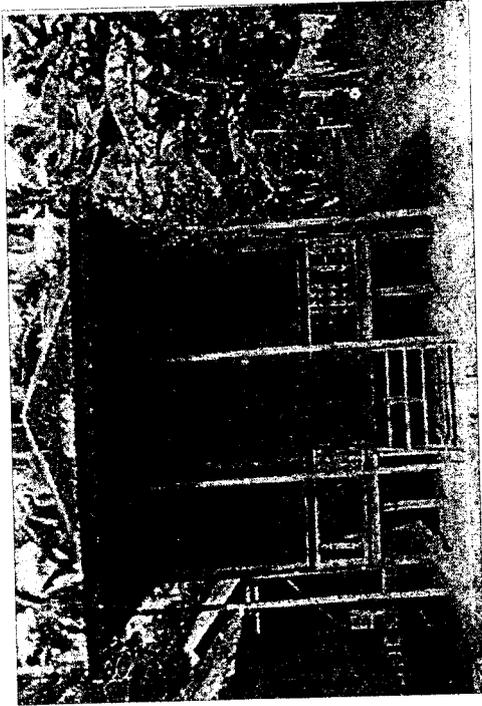
Luas site ± 60.000 m²



Latar Belakang

Arsitektur tradisional Banjar

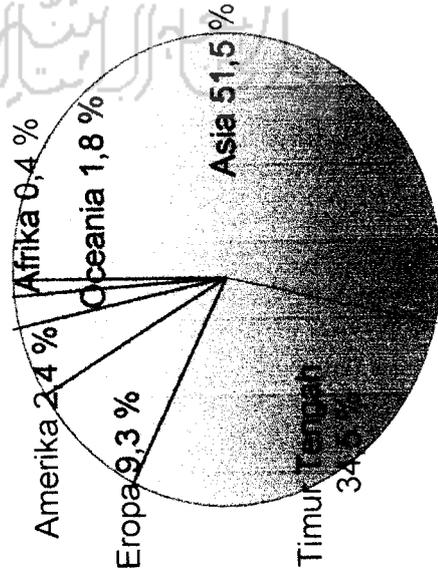
Kehidupan arsitektur tradisional Banjar semakin langka



Latar Belakang

Arsitektur tradisional Jepang

Jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kalimantan Selatan menurut negara asal



Masalah

Masalah Umum

Bagaimana merancang hotelresort yang dapat mawadahi berbagai fasilitas dan aktifitas para wisatawan baik manca maupun domestik

Masalah Khusus

Bagaimana merancang hotel resort dengan menampilkan perpaduan antara arsitektur tradisional Banjar dengan arsitektur tradisional Jepang

Maksud dan Tujuan

Menciptakan suatu wadah yang dapat memenuhi tuntutan kebutuhan wisatawan akan fasilitas wisata yang lengkap dan memadai

Maksud

Tujuan

Merancang hotel resort di kawasan wisata Pantai Batakan, Kalimantan Selatan dengan memadukan antara arsitektur tradisional Banjar dengan arsitektur tradisional Jepang

Studi Kegiatan

Pengguna dan jenis kegiatan

1. Pengelola
2. Pengunjung
3. Pelayan tamu

Administrasi

Staff dan karyawan

Mekanikal

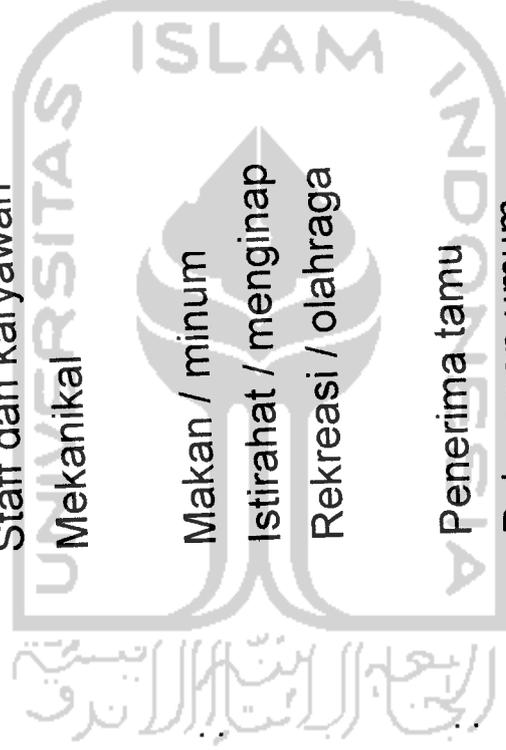
Makan / minum

Istirahat / menginap

Rekreasi / olahraga

Penerima tamu

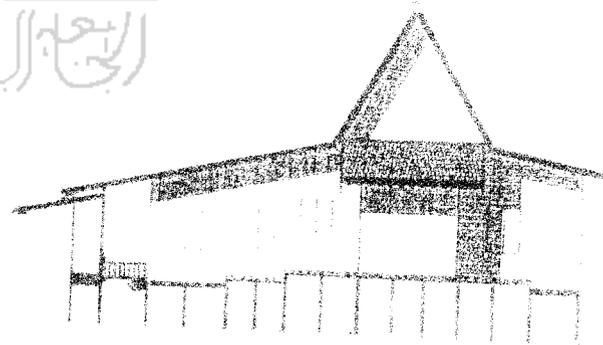
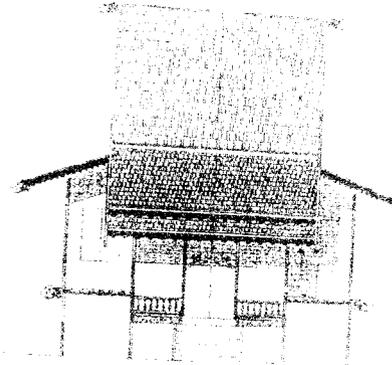
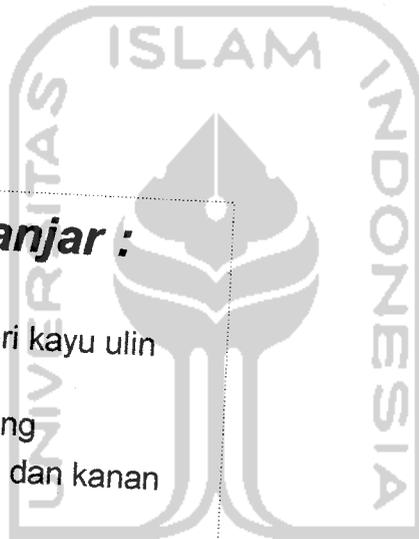
Pelayanan umum



Studi Arsitektur Tradisional Banjar

Ciri-ciri bangunan adat Banjar :

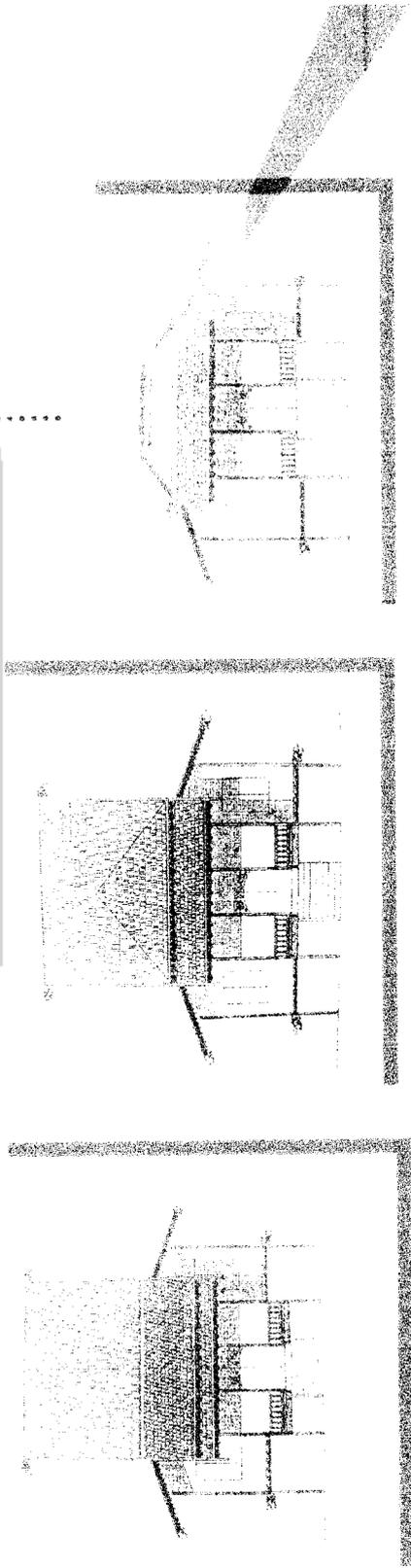
- Bangunan berbahan kayu
- Rumah panggung yang didukung tiang dari kayu ulin (Eusideroxylon zwageri)
- Tipe simetris sayap kanan dan kiri seimbang
- Sebagian bangunan memiliki anjung di kiri dan kanan
- Atap terbuat dari sirap kayu ulin
- Hanya memiliki 2 tangga, yaitu tangga depan dan tangga belakang dengan jumlah anak tangga ganjil
- Hanya memiliki 2 pintu, yaitu di depan dan di belakang yang berada di tengah-tengah
- Adanya dinding pembatas (Tawing Halat) antara ruang depan dan ruang tengah



Studi Arsitektur Tradisional Banjar

Tipe bangunan

1. Tipe Bubungan Tinggi
2. Tipe Gajah Baikku
3. Tipe Gajah Menyusu



Studi Arsitektur Tradisional Banjar

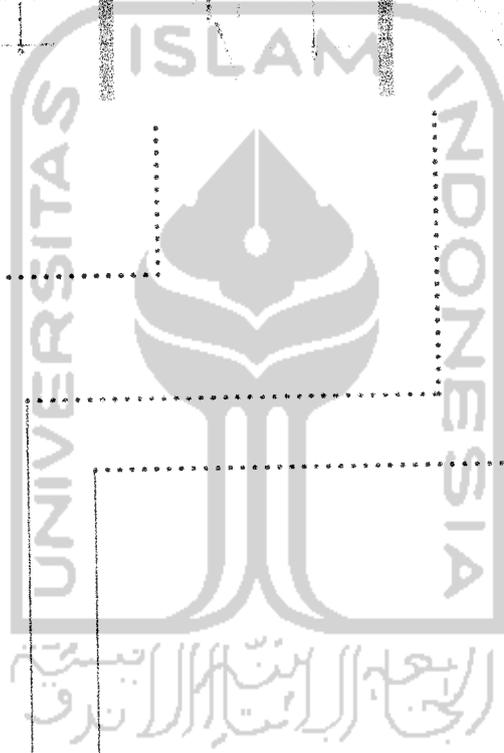
Tipe bangunan

4. Tipe Balai Laki

5. Tipe Balai Bini

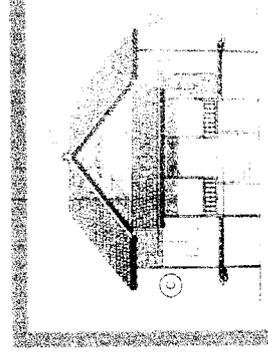
6. Tipe Palimasan

7. Tipe Palimbangan



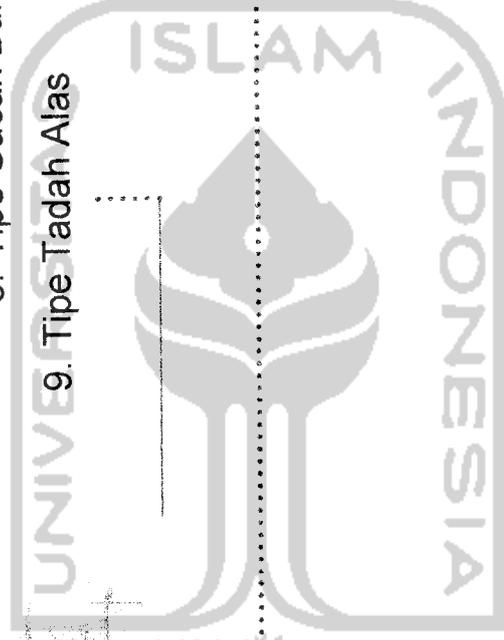
Studi Arsitektur Tradisional Banjar

Tipe bangunan

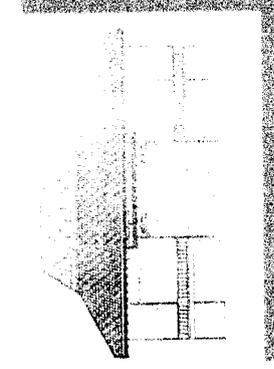


8. Tipe Cacak Burung / Anjung Surung

9. Tipe Tadah Alas



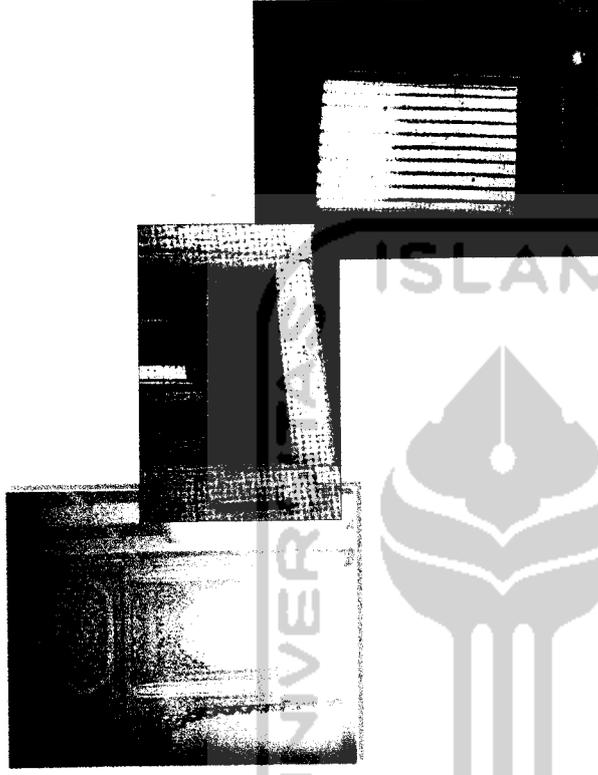
11. Tipe Lanting



10. Tipe Joglo



Studi Arsitektur Tradisional Banjar



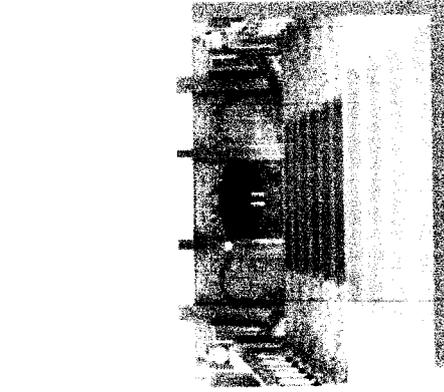
Interior

1. Lawang (pintu)
2. Lalung kang (jendela)
3. Pacira

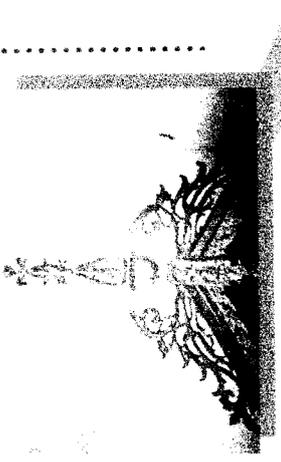
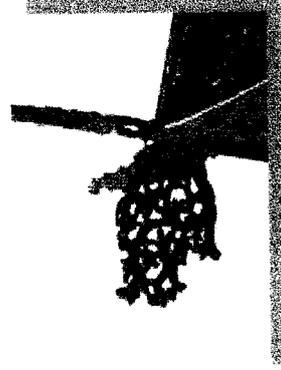
Studi Arsitektur Tradisional Banjar

Eksterior

1. Tangga



2. Atap



Studi Arsitektur Tradisional Banjar

Material

1. Pondasi, tiang, tongkat
Pondasi : kayu galam
Tiang, tongkat : kayu ulin
 2. Kerangka
Usuk : kayu ulin
Gelagar belangiran, damar putih : kayu ulin,
Lantai : kayu ulin
Turus tawing : kayu damar
Rangka pintu/jendela : kayu ulin
Tulang bubungan : kayu ulin, damar
Kasau putih : kayu damar
Reng putih : kayu damar
3. Lantai
Balabat putih : kayu damar
terdiri dari lantai kayu dan lantai (jarang). biasa ranggang
4. Dinding terbuat dari kayu ulin
5. Atap terbuat dari sirap kayu ulin atau daun rumbia

Studi Arsitektur Tradisional Jepang

Tipe bangunan

1. Kuil :
 - > Gaya Wayō
 - > Gaya Kemegahan Budha
 - > Gaya Zen
 - > Gaya Eklektik
 -
 - > Tempat suci tanpa hall utama
 - > Gaya sebelum masuknya agama Budha
 - > Gaya setelah masuknya agama Budha
 - > Kombinasi antara kuil dan tempat suci
 -
3. Kastil :
 - > Kastil Yamashiro (puncak gunung)
 - > Kastil Hirayamajiro (dataran-gunung)
 - > Kastil Hirajiro (dataran)
 - > Kastil Mizushiro (air)
 -

Studi Arsitektur Tradisional Jepang



Interior

1. Pintu geser, ada 2 jenis yaitu menggunakan shōji dan fusuma
2. Genkan (pintu masuk)
3. Tokonama, dilengkapi dengan tikar tatami
4. Tokowaki, dapat diganti dengan oshiire
5. Plafon
6. Ornamen yang merupakan pengaruh dari Cina

Studi Arsitektur Tradisional Jepang



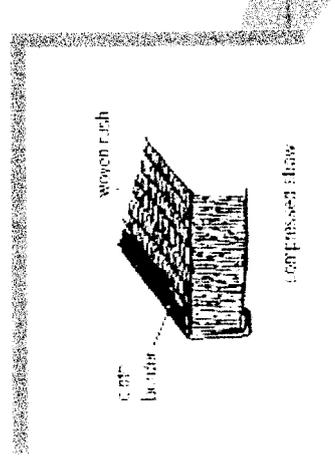
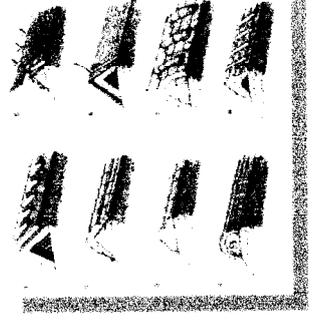
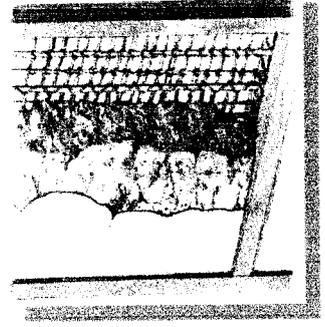
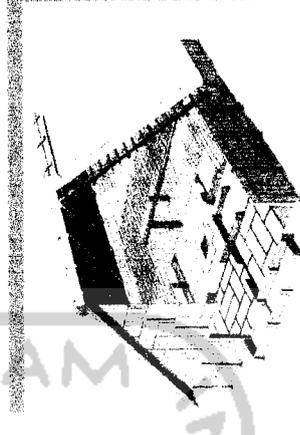
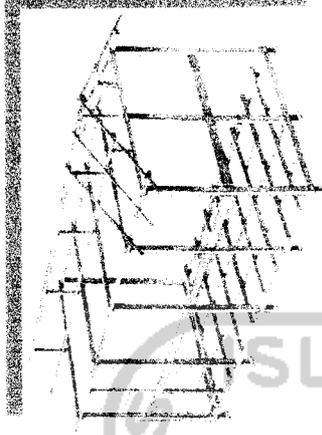
Eksterior

1. Engawa (serambi)
2. Pintu gerbang
3. Elemen dasar taman
4. Desain taman

Studi Arsitektur Tradisional Jepang

Material

1. Atap menggunakan rumput, jerami, bambu, kulit pohon, dan tanah liat
2. Tiang disokong oleh batu
3. Pintu geser menggunakan rangka kayu yang dilapisi oleh shōji dan fusuma
4. Untuk tatami menggunakan jerami, rumput / alang-alang, dan kain yang dibordir

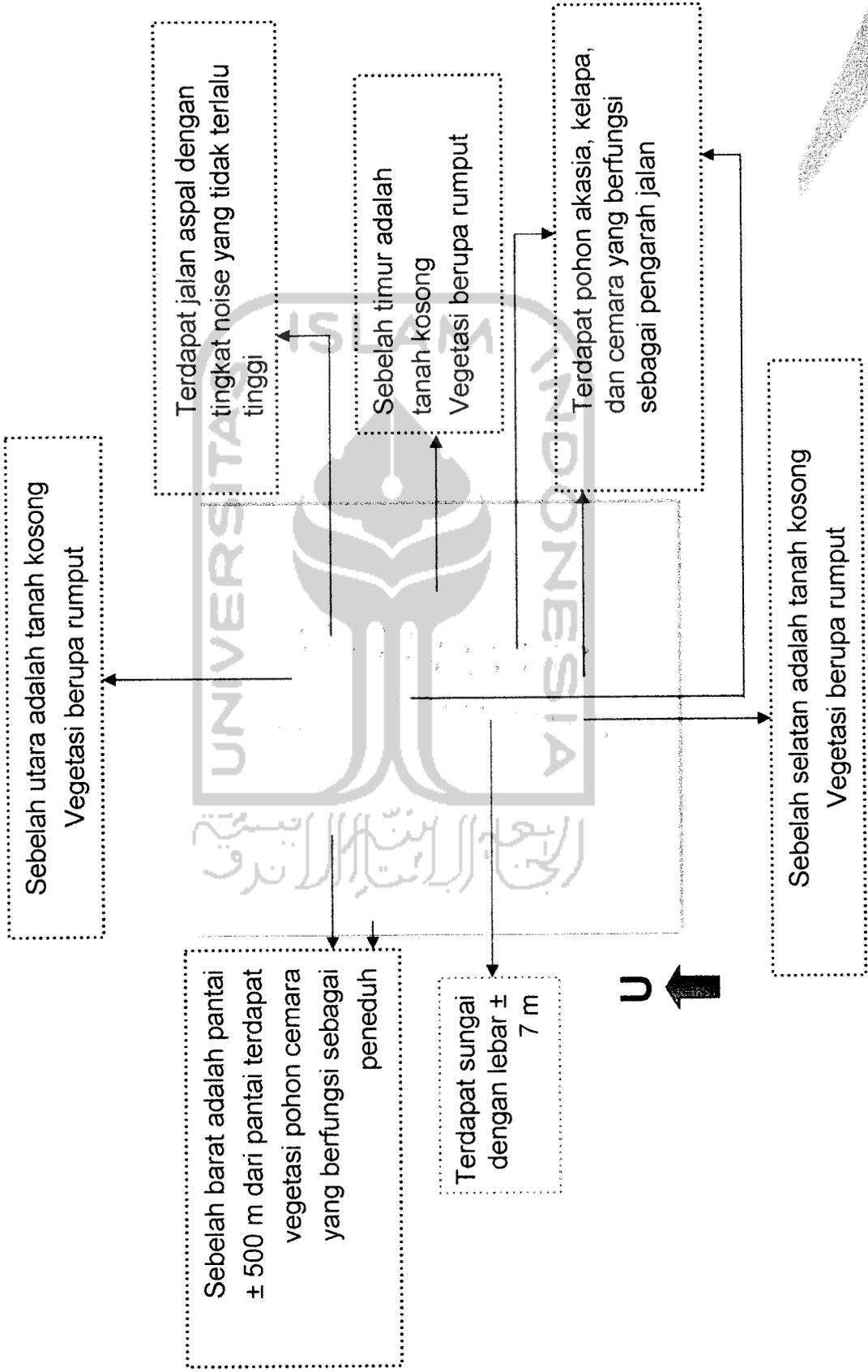


Pedoman / Guidelines dalam memadukan arsitektur tradisional Banjar dengan arsitektur tradisional Jepang

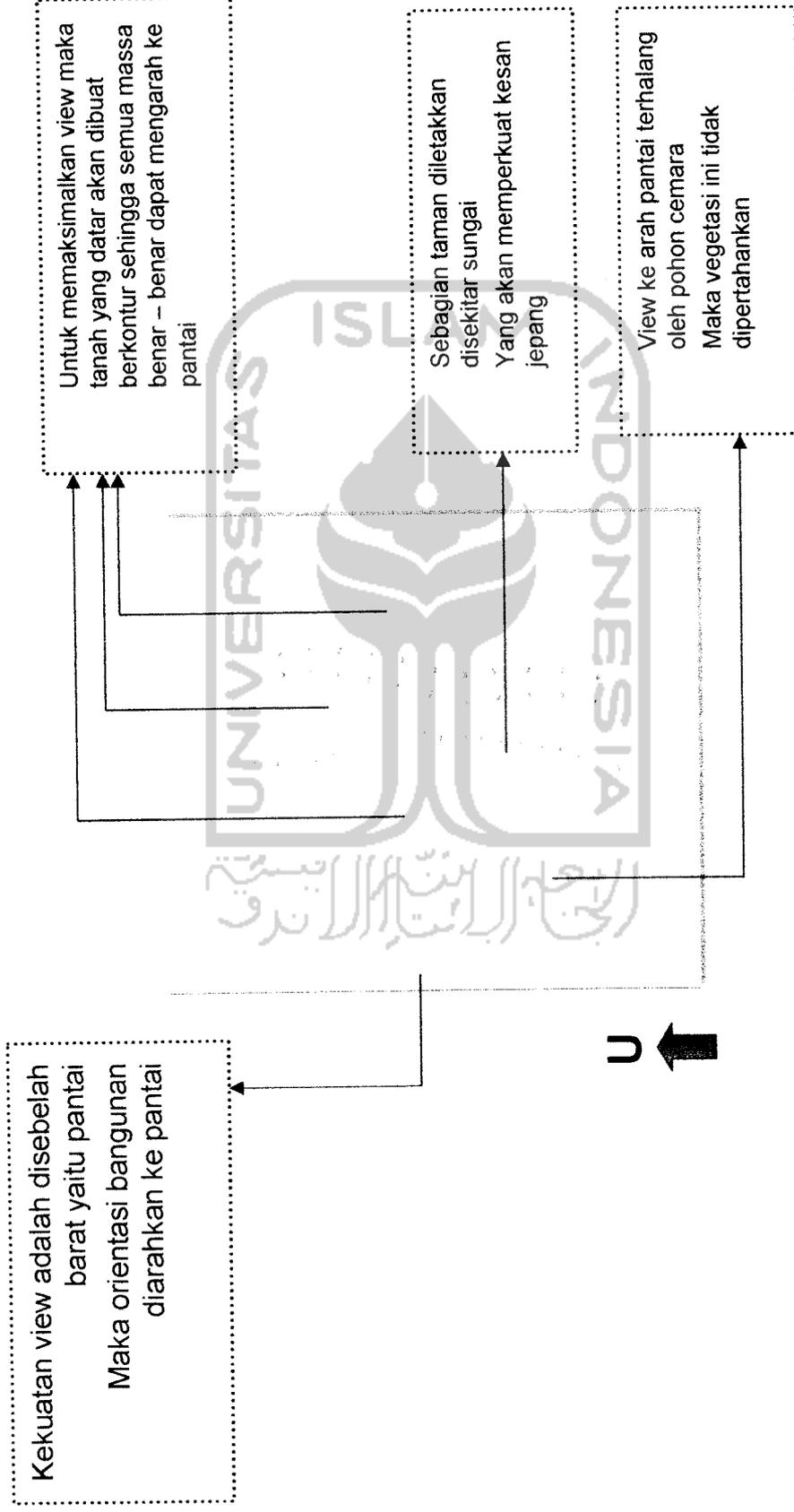


Bentuk bangunan
Gubahan massa
Ornamen
Bangunan bertingkat
Atap
Dinding
Bukaan
Lantai
Taman

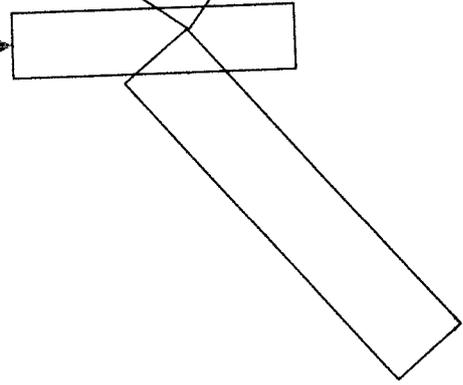
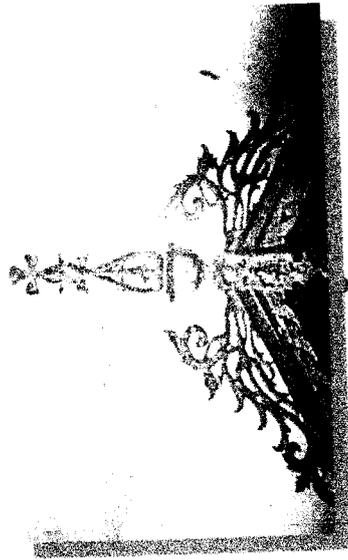
Kondisi Existing Site



Kondisi Existing Site

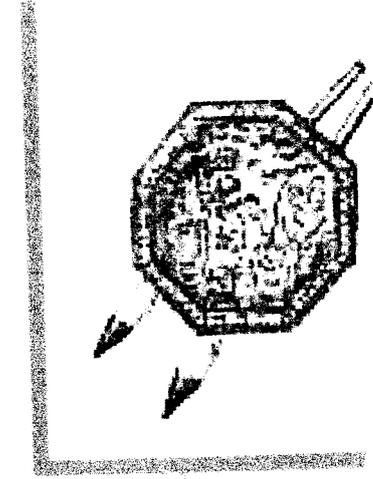


Konsep Denah

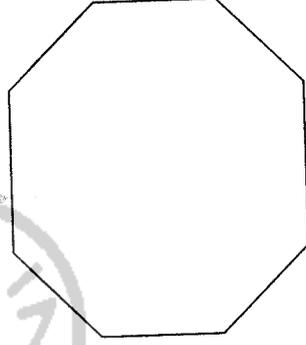
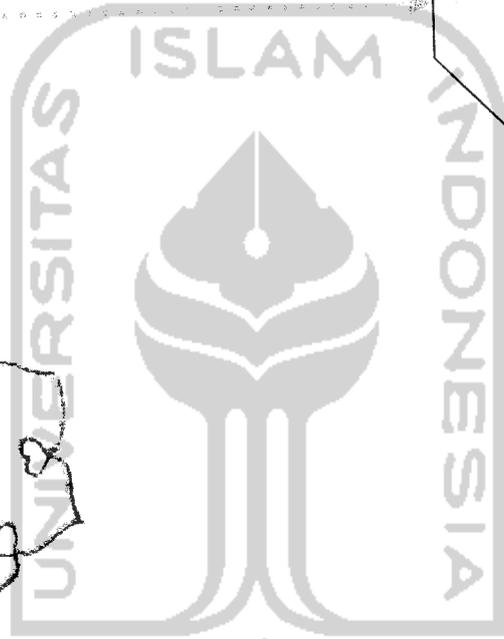
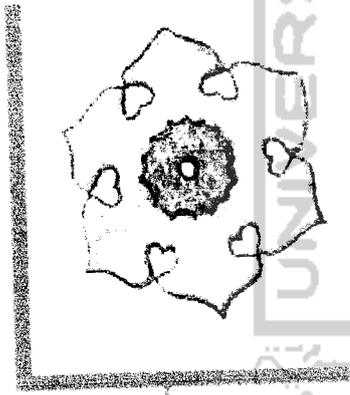


Ornamen tradisional Banjar

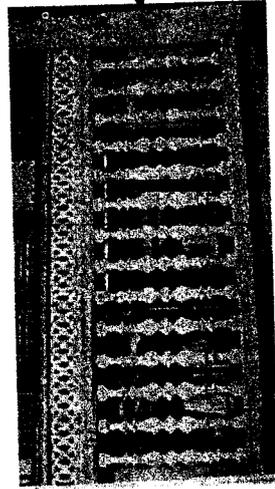
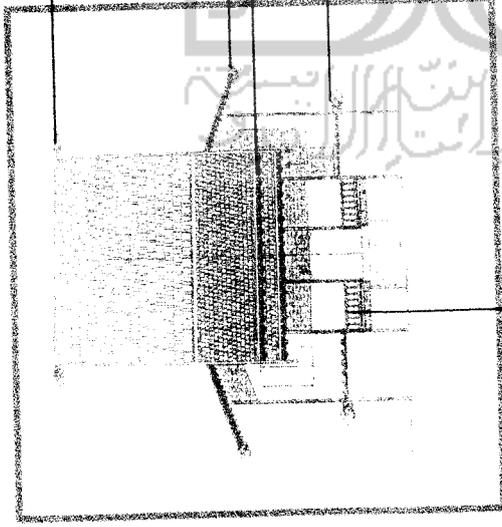
Konsep Denah



Ornamen tradisional Jepang



Konsep Tampak



Konsep Penataan Massa



Rumbai pilis

H - R A R K -



Konsep Penataan Massa

Kegiatan pengelola :

- Kantor pengelola

Kegiatan rekreasi :

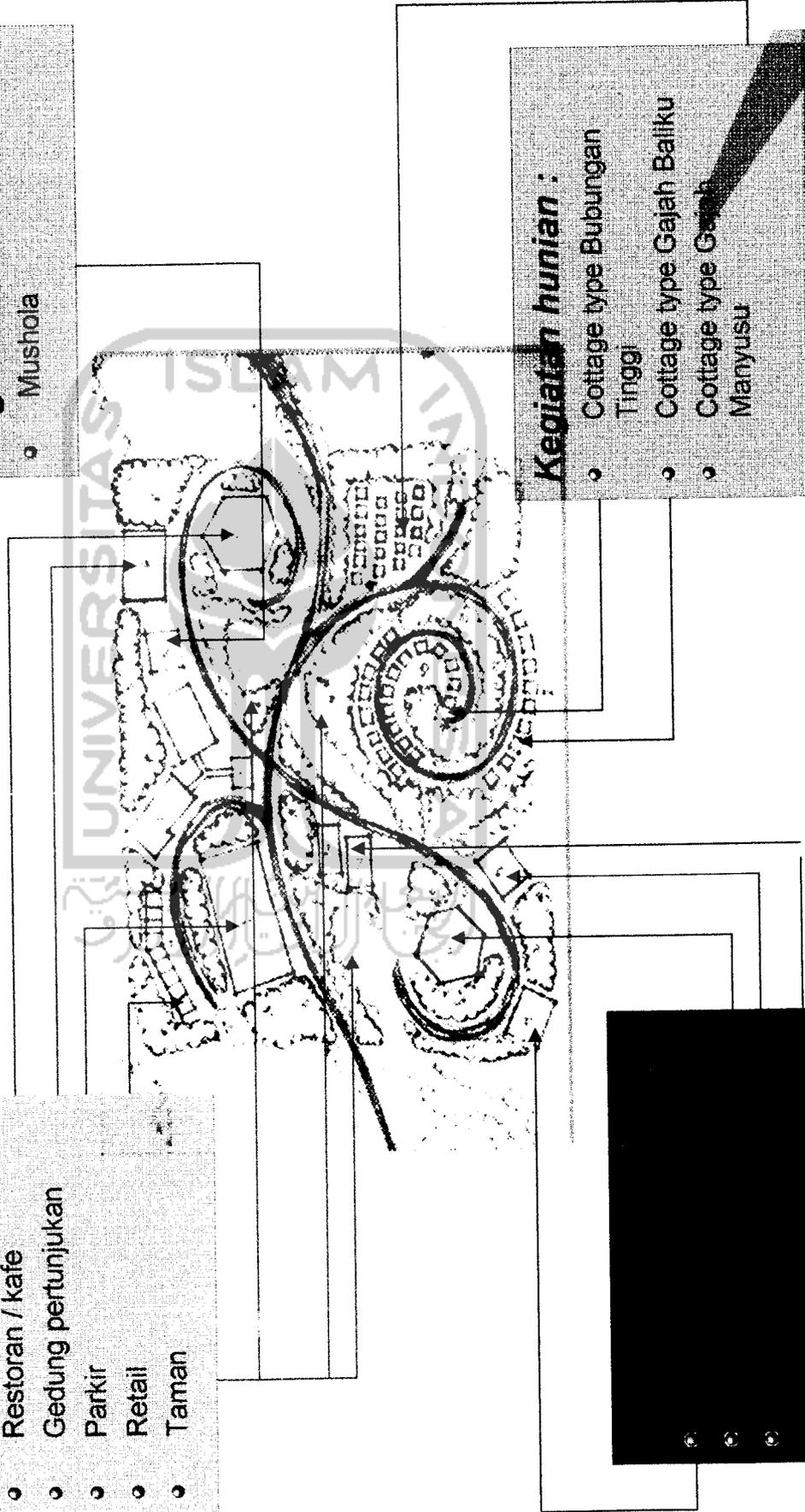
- Restoran / kafe
- Gedung pertunjukan
- Parkir
- Retail
- Taman

Kegiatan ibadah :

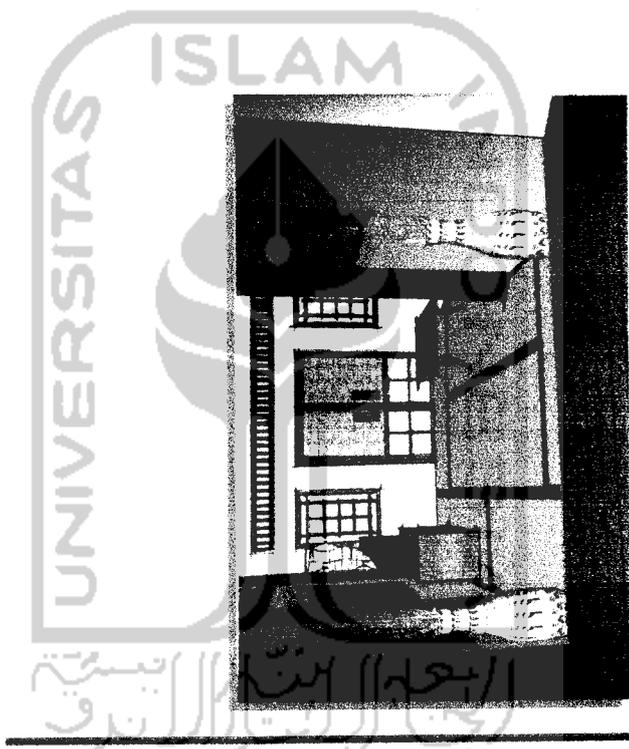
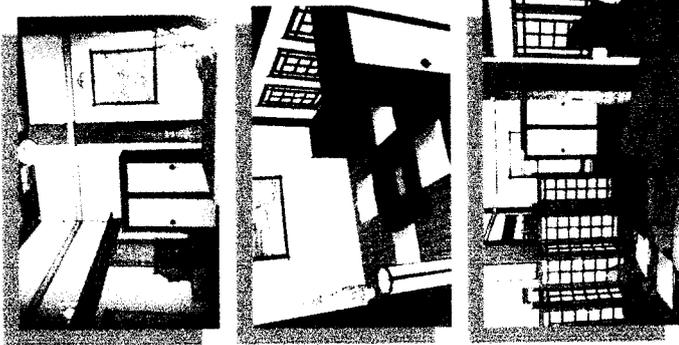
- Mushola

Kegiatan hunian :

- Cottage type Bubungan Tinggi
- Cottage type Gajah Baliku
- Cottage type Gajah Manyusu

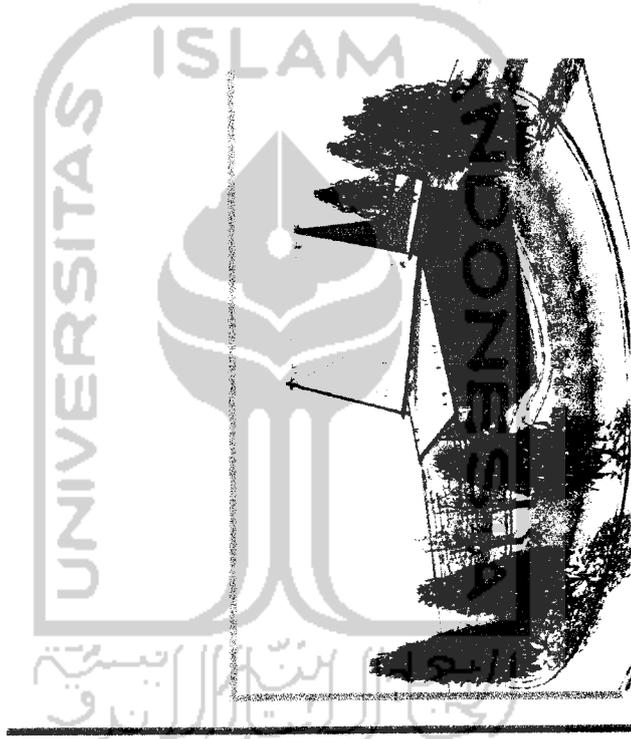


Konsep Interior



More Japanese...

Konsep Eksterior



More Banjarese.



TINJAUAN PUSTAKA

Buku

David Young, Michiko (Kimura) Young, Tan Hong Yew, *Introduction to Japanese Architecture*, Indonesia : Periplus Asian Architecture, 2004

Edward S. Morse, *Japanese Homes And Their Surroundings*, 1992

David Young, Michiko (Kimura) Young, Tan Hong Yew, *The Art Of The Japanese Garden* Indonesia : Periplus Asian Architecture, 2004

Data Arsitek edisikedua, Ernst Neufert

Drs. H. Syamsiar Seman, Ir. H. Irhamna, *Arsitektur Tradisional Banjar Kalimantan Selatan*, Ikatan Arsitek Indonesia Daerah Kalimantan Selatan, 2001

---, *Jumlah kunjungan wisata Kalimantan Selatan*, Dinas kebudayaan dan pariwisata Kalimantan Selatan, 2004

---, *Kalimantan Selatan dalam angka 2004*, Badan pusat statistik Kalimantan Selatan, 2005

---, *Tanah Laut dalam angka 2004*, Badan pusat statistik Kalimantan Selatan, 2005

---, *Panyipatan dalam angka 2004*, Badan pusat statistik Kalimantan Selatan, 2005

Tabloid

Kesederhanaan Arsitektur Tradisional Jepang , Edisi 7-1, Tabloid Rumah, April 2003

Website

www. KOMPAS. com, *Arsitektur Banjar, keindahan rumah tropis yang makin langka*, 2004

www. Architecture. com