

LAPORAN PERANCANGAN  
TUGAS AKHIR

PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA BUDAYA  
KALIMANTAN BARAT DI PONTIANAK

*Pendekatan Rumah Panjang (Betang) Dayak sebagai Dasar Perancangan yang  
Representatif*

WEST BORNEO CENTER FOR INFORMATION AND PROMOTION OF  
CULTURAL TOURISM IN PONTIANAK

*Focusing on Dayak Long House as Representative Principal Design*



DIBACA DI TEMPAT  
TIDAK DIBAWA PULANG

disusun oleh :

IMANUDDIN

00 512 186

Dosen Pembimbing :

Ir. Hastuti Saptorini, MA

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA

2005

PERPUSTAKAAN FTSP UH  
HADIAN/BELE  
TGL. TERIMA : 7 Jun 2006  
NO. JUDUL : 001866  
NO. INV. : 5200001866001

IL  
711.530P  
/ma  
P  
?

Juni, Sep 16th 1998

- plane - Ar.
- Pusat wisata budaya
- rumah panjang - Betang
- kota kulbar - Pontianak

**LAPORAN PERANCANGAN  
TUGAS AKHIR**

**PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA BUDAYA  
KALIMANTAN BARAT DI PONTIANAK**  
*Pendekatan Rumah Panjang (Betang) Dayak sebagai Dasar Perancangan yang  
Representatif*

**WEST BORNEO CENTER FOR INFORMATION AND PROMOTION OF  
CULTURAL TOURISM IN PONTIANAK**  
*Focusing on Dayak Long House as Representative Principal Design*



**disusun oleh :**

**IMANUDDIN**

**00 512 186**

**Dosen Pembimbing :**

**Ir. Hastuti Saptorini, MA**

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

**2005**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA BUDAYA  
KALIMANTAN BARAT DI PONTIANAK**  
Pendekatan Rumah Panjang (Betang) Dayak sebagai Dasar Perancangan yang  
Representatif

***WEST BORNEO CENTER FOR INFORMATION AND PROMOTION OF  
CULTURAL TOURISM IN PONTIANAK***  
*Focusing on Dayak Long House as Representative Principal Design*

disusun oleh :

**IMANUDDIN**

No Mhs : 00 512 186

Jogjakarta, September 2005

**MENGETAHUI**

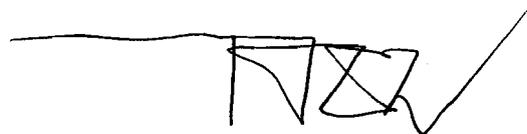
Ketua Jurusan Arsitektur



**Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch**

**MENYETUJUI**

Dosen Pembimbing



**Ir. Hastuti Saptorini, M A**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah saya sampaikan kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat dan nikmat-Nya, serta shalawat dan salam selalu terlimpahkan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW, sehingga penulisan Laporan Tugas Akhir Perancangan dengan judul "*West Borneo Center for Information and Promotion of Cultural Tourism in Pontianak, Focusing on Dayak Long House as Representative Principal Design*" dapat terselesaikan meskipun masih banyak terdapat kekurangan. Perancangan ini merupakan sebuah perancangan Akhir dari sebuah pendidikan Akademik Arsitektur, dan merupakan tulisan ilmiah yang dapat dipertanggung jawabkan.

Karya ini saya anggap sebagai sebuah karya besar yang telah saya lakukan selama ini, karena didalamnya memuat sebuah pertanggungjawaban ilmiah yang penuh dengan perjuangan pencarian data, konsultasi, ujian kelayakan, revisi, lembur, , waktu, dan masih banyak lagi, hingga akhirnya sampailah pada akhir dari sebuah proses, yaitu Laporan Perancangan ini. Namun karya ini bukanlah sebuah desain akhir, karena sebuah desain tidak akan pernah sempurna, tinggal bagaimana kita sanggup mengatakan "cukup" dengan pertimbangan segala aspek permasalahan dapat terselesaikan dengan baik.

Terselesainya penulisan ini, saya menghaturkan terimakasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu dan memberi dukungan atas penyusunannya. Namun semua nama dibawah ini hanyalah sebagian kecil nama yang dapat saya ingat dan saya tulis, karena selain semua nama dibawah ini, masih terlalu banyak nama- nama yang sangat berarti bagi saya, namun terlalu sedikit lembar yang tersedia untuk saya menuliskannya. Ucapan terimakasih tersebut saya haturkan kepada :

1. Prof.Dr.Ir. Widodo, M.Sc.PhD selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan.
2. Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan.
3. Ir. Hastuti Saptorini, MA selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahannya, bimbingan serta saran yang sangat berarti selama penyusunan tugas akhir ini.

4. Yulianto P. Prihatmaji, ST. MSA selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan masukan yang bersifat membangun beserta Ir.Priyo Pratikno, MT sebagai penguji tamu.
5. Ir. Supriyanta, M.si selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan pengarahan selama ini hingga sampai di ujung waktu
6. Ayahnda H. Abdul Gani Tamuzi dan Ibunda tercinta Hj. Saemah H. Usman, thanks for giving me a strong upbringing and a world of opportunies (makasih atas motivasi dan dorongan baik moril maupun spritual yang tiada habisnya).
7. my sister Yusmanita S.si, Apt dan Yulia Kusumanigrum, S.Hut dan my brother Imansyach yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, sehingga laporan ini dapat tersusun dengan baik.
8. Teman-teman seperjuangan tugas akhir Periode III semester genap 2004-2005.
9. Seluruh Komunitas Arsitektur Arch 2000 yang telah memberikan dorongan dan Arch 01, 02, 03, 04 (sorry ya aq lulus duluan)
10. Teman-teman kost , teman-teman se-Studio, teman-teman Angkatan , teman-teman se-Jurusan, teman-teman se-daerah. Dan semuanya yang tak dapat saya sebutkan satu per satu, hanya ada dalam lisan dan tingkah persahabatan sejati, karena tanpa mereka, tulisan ini bukanlah apa-apa.

Pada akhirnya penulis menyadari banyak kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan laporan ini, sehingga masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mohon maaf dan mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Dan akhirnya saya sudahi Kata Pengantar ini, dengan harapan karya ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan semua pembaca sebagai bahan pertimbangan ilmu pengetahuan kita semua.

Walbillahi taufik Walhidayah  
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Jogjakarta, September 2005 .

Penulis,  
IMANUDDIN

**PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA BUDAYA KALIMANTAN BARAT DI  
PONTIANAK**

*Pendekatan Rumah Panjang (Betang) Dayak sebagai Dasar Perancangan yang Representatif*

**WEST BORNEO CENTER FOR INFORMATION AND PROMOTION OF CULTURAL  
TOURISM IN PONTIANAK**

*Focusing on Dayak Long House as Representative Principal Design*

**ABSTRAK**

*Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya Kalimantan Barat di Pontianak merupakan tempat untuk menginformasikan dan mempromosikan pariwisata budaya Kalimantan Barat melalui pertunjukan dan pameran secara berkala. Dalam perkembangannya pusat informasi dan promosi pariwisata budaya tidak hanya semata dijadikan sebagai tempat transaksi perdagangan antar pelaku industri pariwisata tetapi telah berkembang sebagai tempat yang rekreatif untuk dikunjungi konsumen dan masyarakat luas. Masyarakat Kalimantan Barat maupun masyarakat umum akan dapat merasakan manfaat dari Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya Kalimantan Barat ini dengan pengetahuan tentang budaya Kalimantan Barat sebagai aset pariwisata yang telah dikenal dengan kebudayaannya yang multi-etnis, sehingga secara tidak langsung akan memberikan solusi bagi persatuan di kalangan etnis yang berbeda. Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya Kalimantan Barat ini dalam perancangan akan merujuk pada rumah panjang sebagai dasar perancangan yang dapat merepresentasikan kondisi rumah panjang yang hampir punah tersebut kedalam muatan filosofis yang terkandung didalamnya.*

*Dari hasil identifikasi dan analisis, diperoleh karakteristik yang mencerminkan rumah panjang adalah linieritas, rumah panggung, orientasi rumah panjang yang selalu menghadap ke timur dan mengikuti jalan atau sungai yang mengalir dari ilir ke hulu, pembedaan sirkulasi untuk orang yang masih hidup dan yang sudah meninggal, serta penggunaan ornamen yang dapat mencerminkan strata sosial masyarakat Dayak.*

*Fasilitas pameran pada saat design development dikembangkan lebih dominan dengan mengekskiskan ruang terbuka pada lantai dasar dan penonjolan kolom yang terekpose pada fasade bangunan. Penerapan ornamen pada eksterior dan interior bangunan terasa sangat kuat dan dominan unsur Dayak sehingga melalui pandangan visual mata pengunjung dapat mengetahui karakter rumah panjang Dayak pada bangunan ini. Untuk konsep linieritas diterapkan pada gubahan massa yang menuntut kejelasan dari sirkulasi pengunjung. Orientasi rumah panjang yang selalu ke arah matahari terbit dan menghadap ke sungai atau jalan diimplementasikan kedalam orientasi bangunan yang menghadap ke timur serta adanya tuntutan dari karakter utama yang diwadahi yaitu informatif dan promotif yang menuntut menghadap ke jalan. Dari karakter kedua itu didapatkan orientasi yang netral untuk pemenuhan kedua tuntutan konsep tersebut. Pembedaan sirkulasi pada bangunan ini diberikan dengan adanya kejelasan dari sirkulasi pengunjung serta pengelola dan orang yang terlibat didalam kegiatan utama bangunan ini yaitu sirkulasi pengunjung menempati pada bagian depan bangunan sedangkan pengelola pada bagian samping bangunan.*

# DAFTAR ISI

PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA BUDAYA KALIMANTAN BARAT DI  
PONTIANAK  
Pendekatan Rumah Panjang (Betang) Dayak sebagai Dasar Perancangan yang  
Representatif

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
BAGIAN I PERUMUSAN KONSEP PERANCANGAN	
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Batasan Pengertian Judul.....	1
1.2. Latar Belakang Permasalahan.....	2
1.2.1 Mengapa berwisata.....	2
1.2.2 Kondisi Kepariwisataaan Kalbar.....	2
1.2.2.    Kota Pontianak Sebagai Lokasi Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya Kalimantan Barat.....	6
1.2.3.    Pendekatan Arsitektur Tradisional Rumah Panjang Dayak sebagai Dasar Perancangan yang Representatif pada Bangunan.....	8
1.3. Permasalahan.....	10
1.3.1.    Permasalahan Umum.....	10
1.3.2.    Permasalahan Khusus.....	10
1.4. Tujuan dan Sasaran.....	10
1.4.1.    Tujuan.....	10
1.4.2.    Sasaran.....	10
1.5. Lingkup Pembahasan.....	11
1.6. Identifikasi Proyek.....	11
1.7. Keaslian Penulisan.....	12
1.8. Metode Pembahasan.....	13
1.9. Kerangka Pola Pikir Judul.....	15

**BAB II TINJAUAN PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA BUDAYA  
KALIMANTAN BARAT**

<b>2.1. Pengertian Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya Kalimantan</b>	
Barat.....	17
2.1.1.    Pariwisata.....	17
2.1.2.    Potensi Pariwisata Kalimantan Barat.....	20
2.1.2.1    Potensi Wisata Berdasarkan Obyek Wisata Kebudayaan Daerah di Kalbar.....	21
2.1.2.2    Potensi Wisata Berdasarkan Obyek Wisata Alam di Kalbar.....	24
2.1.2.3    Potensi Wisata Berdasarkan Obyek Wisata Peninggalan Sejarah di Kalbar.....	31
2.1.3    Sarana Pendukung Pariwisata .....	34
2.1.3.1.    Transportasi Udara.....	34
2.1.3.2.    Transportasi Darat.....	34
2.1.3.3.    Transportasi Laut.....	34
2.1.4.    Pengembangan Pariwisata.....	35
2.1.5    Kegiatan Promosi Pariwisata.....	35
<b>2.2. Gambaran Umum Etnik Budaya di Kalimantan Barat.....</b>	<b>37</b>
2.2.1. Rumah Panjang Dayak.....	38

**BAB III ANALISA PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA BUDAYA  
KALIMANTAN BARAT**

<b>3.1. Analisa dan Pendekatan Kegiatan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata</b>	
<b>Budaya.....</b>	<b>49</b>
3.1.1 <b>Pengertian Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya Kalimantan</b>	
Barat.....	49
3.1.2 <b>Tujuan &amp; Fungsi Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya Kalimantan</b>	
Barat.....	50
3.1.2.1.    Tujuan .....	50
3.1.2.2.    Fungsi.....	50
3.1.3. Kelembagaan.....	52
3.1.4. Persyaratan Arsitektural.....	52
3.1.5. Sistem Pelayanan.....	55
3.1.6. Jenis Kegiatan dan Pengelompokan Kegiatan .....	56
3.1.6.1.    Analisa Jenis Kelompok Kegiatan & Pelaku.....	58
3.1.7. Pelaku Kegiatan .....	60

3.1.8. Kebutuhan Ruang.....	61
3.1.9. Fasilitas Rekreasi Pusat Pariwisata dan Rekreasi Budaya Kalimantan Barat.....	65
3.2 Penerapan Unsur-unsur Filosofis Rumah Panjang pada Kegiatan Utama (Informasi dan Promosi).....	66
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN</b>	
4.1. Konsep Potensi Site Dan Lokasi.....	67
4.1.1. Aspek Dasar Pemilihan Site dan Lokasi Secara Umum.....	67
4.1.2. Kondisi Tapak & Topografi Site.....	68
4.1.2.1. Letak dan Posisi Site.....	68
4.1.2.2. Konsep Nilai Strategis (Potensi) Site.....	72
4.2. Konsep Tata Ruang.....	76
4.2.1. Konsep Program.....	76
4.2.2. Konsep Organisasi Ruang.....	77
4.3. Konsep Penzoningan.....	77
4.4 Konsep Pencapaian Site.....	78
4.5. Konsep Sirkulasi.....	79
4.5.1. Konsep Sirkulasi Luar.....	79
4.5.2. Konsep Sirkulasi Ruang Dalam.....	80
4.6. Utilitas Konsep Gubahan massa.....	80
4.7. Konsep Utilitas Bangunan.....	82
BAGIAN II SCHEMATIC DESIGN.....	85
BAGIAN III DESIGN DEVELOPMENT.....	98
BAGIAN IV LAMPIRAN.....	109

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 BATASAN PENGERTIAN JUDUL

**Pusat** adalah pokok / pangkat atau jadi pumpunan (berbagai urusan) dimana sifatnya lebih spesifik secara terpadu.

**Informasi** adalah kegiatan yang berfungsi memberikan keterangan/penjelasan lebih detail kepada orang yang membutuhkannya.

**Promosi** adalah kegiatan strategi pemasaran sebagai cara untuk berkomunikasi dengan pasar, tanpa adanya promosi suatu produk tidak akan dikenal banyak orang dan promosi diibaratkan sebagai jiwa dari industri pariwisata

**Pariwisata** adalah Segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk perusahaan obyek dan daya tarik wisata terkait dibidang tersebut diantaranya kawasan wisata, taman rekreasi, peninggalan sejarah, museum, waduk, pargelaran seni, tata kehidupan masyarakat, dan semua obyek pariwisata yang mengekspresikan suatu kompleksitas budaya.

**Rumah Panjang (Betang)** adalah tempat tinggal bertata susun memanjang dengan atap berbubung dan beranda yang dihuni sampai ratusan orang.

**Representatif** adalah mempresentasikan atau menyajikan kembali gagasan filosofis rumah panjang seperti aslinya tanpa ada perubahan sedikit pun.

Dari beberapa uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Pusat Pariwisata merupakan sebuah fasilitas untuk mewadahi kegiatan pelayanan promosi termasuk pelayanan informasi dan pemasaran dalam peningkatan kemudahan fasilitas pelayanan, jasa dan kegiatan pariwisata dan budaya di Kalimantan Barat dan obyek Pariwisata budaya sebagai perwujudan keanekaragaman budaya Kalimantan Barat merupakan suatu sarana rekreatif, yang menghadirkan aktifitas pendidikan, seni dan budaya Kalimantan Barat.

## BAB I

## PENDAHULUAN

## 1.1 BATASAN PENGERTIAN JUDUL

**Pusat** adalah pokok / pangkat atau jadi pempunan (berbagai urusan) dimana sifatnya lebih spesifik secara terpadu.

**Informasi** adalah kegiatan yang berfungsi memberikan keterangan/penjelasan lebih detail kepada orang yang membutuhkannya.

**Promosi** adalah kegiatan strategi pemasaran sebagai cara untuk berkomunikasi dengan pasar, tanpa adanya promosi suatu produk tidak akan dikenal banyak orang dan promosi diibaratkan sebagai jiwa dari industri pariwisata

**Pariwisata** adalah Segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk perusahaan obyek dan daya tarik wisata terkait dibidang tersebut diantaranya kawasan wisata, taman rekreasi, peninggalan sejarah, museum, waduk, pargelaran seni, tata kehidupan masyarakat, dan semua obyek pariwisata yang mengekspresikan suatu kompleksitas budaya.

**Rumah Panjang (Betang)** adalah tempat tinggal bertata susun memanjang dengan atap berbubung dan beranda yang dihuni sampai ratusan orang.

**Representatif** adalah mempresentasikan atau menyajikan kembali gagasan filosofis rumah panjang seperti aslinya tanpa ada perubahan sedikit pun.

Dari beberapa uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Pusat Pariwisata merupakan sebuah fasilitas untuk mewedahi kegiatan pelayanan promosi termasuk pelayanan informasi dan pemasaran dalam peningkatan kemudahan fasilitas pelayanan, jasa dan kegiatan pariwisata dan budaya di Kalimantan Barat dan obyek Pariwisata budaya sebagai perwujudan keanekaragaman budaya Kalimantan Barat merupakan suatu sarana rekreatif, yang menghadirkan aktifitas pendidikan, seni dan budaya Kalimantan Barat.

## 1.2 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

### 1.2.1 Mengapa Berpariwisata ?

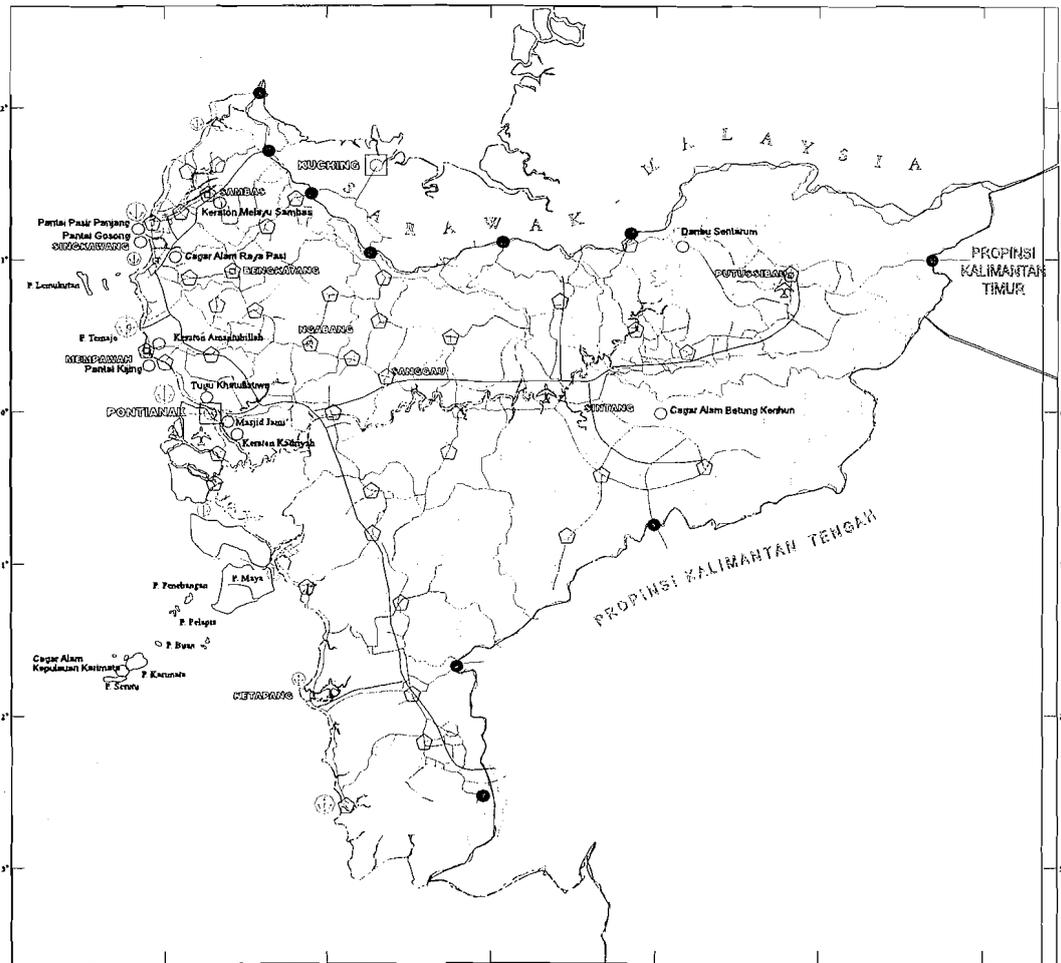
Dapat dimaklumi bahwa ada pandangan setuju atau menolak tentang pariwisata ini. Akan tetapi, seseorang pengamat masalah social misalnya pernah mengatakan bahwa kalau seorang turis berkunjung ke daerah dengan hal-hal yang lebih baik, maka dia berkesempatan mengalami sesuatu yang diharapkan dapat meningkatkan kebudayaan miliknya sendiri. Kalaupun kebetulan dia berkunjung ke daerah yang lebih jelek, paling tidak dia telah belajar untuk mengalami hal yang sedemikian itu. Dengan pembenaran seperti itu, menjadi cukup jelas bahwa gejala pariwisata sesungguhnya tidak dapat dilepaskan dari apa yang disebut sebagai 'kebudayaan' sebuah masyarakat. Hal ini mengingat bahwa penilaian positif atau negatif, setuju atau tidak, baik atau buruk, adalah sesuatu yang sangat diwarnai oleh konteks kebudayaan dari masyarakat yang berkunjung maupun masyarakat yang dikunjungi. Kaitan antara manusia dengan yang disebut 'kebudayaan' tersebut adalah ibarat seekor laba-laba yang akhirnya harus terjatuh dengan jaring-jaring perangkap yang sebelumnya sudah dia tenun sendiri. Dengan pemahaman seperti itu, jangan heran bahwa kebudayaan menjadi sesuatu yang cukup 'rapuh' untuk direkayasa oleh manusia, termasuk bisnis pariwisata.

### 1.2.2. Kondisi Kepariwisataaan Propinsi Kalimantan Barat

Sebagai salah satu propinsi yang telah ditetapkan menjadi Daerah Tujuan Wisata ke XIX , kondisi daerah Kalbar secara faktual memang banyak mempunyai obyek wisata yang potensial yang dapat dikembangkan, sehingga akan menarik lebih banyak wisatawan domestik maupun mancanegara.

Tidak bisa dipungkiri bahwa angka kunjungan wisatawan luar negeri yang berkunjung ke Kalbar yang masuk melalui pintu gerbang lintas batas Entikong setiap tahunnya meningkat. Tetapi dilihat dari domisili wisatawan hampir 90 % adalah penduduk negara tetangga yang berada di pulau Kalimantan bagian utara yang kunjungan ke Kalbar dilandasi motivasi Niaga/Perdagangan, menyaksikan obyek wisata yang ada, Dinas/konvensi, studi/research. Ini terlihat

dari distribusi persentase ekonomi tahun 2000 dari sub sector perdagangan dan pariwisata yang mengalami pertumbuhan meningkat sebesar 22,43 %.



Peta Sebaran Obyek Wisata di Kalimantan Barat

Sumber : Bappeda Pontianak

Pembangunan Pariwisata di Kalimantan Barat saat ini berada pada tahap eksplorasi artinya bahwa peranan Pemerintah Daerah dalam pembangunan pariwisata dibutuhkan sangat besar oleh masyarakat misalnya dalam hal promosi dan informasi.

Seni dan budaya yang hidup dan berkembang di masyarakat Kalimantan Barat, merupakan sumber daya tarik wisata dan modal yang besar artinya bagi pengembangan dan peningkatan kepariwisataan. Sebagai salah satu unsure kehidupan masyarakat, seni dan budaya tersebut umumnya harus digali secara maksimal. Daya tarik wisata kota antara lain terletak pada kemampuan kota itu

untuk menampilkan secara optimal karakteristik dan identitas kota yang khas baik secara fisik, geografis, lingkungan alami, maupun nilai budaya.

Salah satu sarana Pargelaran Seni dan Budaya Bumi Khatulistiwa, Atraksi Budaya Khas Pontianak, Naik Dango, Gawai Adat Dayak, Robok-robok dsb yang dilaksanakan rutin setiap tahunnya adalah merupakan “CORE EVENT “ Daerah Tujuan Wisata Kalimantan Barat yang pelaksanaannya akan melibatkan instansi pemerintah, kalangan pengusaha dan masyarakat luas.

Kondisi ini menandakan bahwa tingkat kepedulian masyarakat akan pariwisata semakin meningkat, sehingga tidaklah berlebihan kalau harapan mereka akan prospek pariwisata dimasa yang akan datang sangatlah tinggi, tetapi informasi dan promosi tentang pariwisata yang mereka dapat masih sangat sedikit.

Peristiwa ini disamping untuk melestarikan seni dan kebudayaan daerah yang luhur, juga sebagai perwujudan dari rasa cinta tanah air yang dalam dan merupakan sarana asset wisata menjadi atraksi yang memikat dan dinikmati Wisatawan Nusantara maupun Mancanegara.

Pada dasarnya potensi pariwisata di daerah ini cukup besar yang terbagi dalam 3 kelompok yang mempunyai ciri tersendiri yaitu kelompok obyek wisata kebudayaan daerah, Obyek wisata peninggalan sejarah serta obyek wisata alam yang beranek ragam tersebar diseluruh daerah.

Daftar Kelompok Potensi Wisata Berdasarkan Obyek Wisata Peninggalan Sejarah di Kalbar

JENIS WISATA	POTENSI WISATA		
	TINGGI	SEDANG	RENDAH
Tugu/Patung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Khatulistiwa Pontianak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Patung Gusar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Batu Pahat Kp.Pahit</li> </ul>
Keraton	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kadariyah Pontianak</li> <li>• Sambas</li> <li>• Kerajaan Sintang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketapang</li> <li>• Puri Hijau Mempawah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kerajaan Landak</li> <li>• Kerajaan Tayan</li> </ul>
Masjid	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jami' Abdurahman Pontianak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jami' Sambas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jami' Sintang</li> </ul>
Makam Raja	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juang Mandor</li> <li>• Batu Layang Pontianak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Raja Sambas</li> <li>• Tanjungpura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Keramat tujuh</li> <li>• Keramat Sembilan</li> </ul>

Rumah Adat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Museum Negeri Pontianak</li> <li>• Kampung Melapi I</li> <li>• Kampung Saham</li> <li>• Museum Dara Juanti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kampung Jenira</li> <li>• Kampung Kopan</li> <li>• Kampung Jerora</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rumah Mayat</li> <li>• Kampung 3</li> </ul>
------------	--	---	--

(Sumber : Dinas Pariwisata Propinsi Daerah tingkat I Kalimantan Barat: tahun 1995; Buletin Pariwisata : Pesona Khatulistiwa Kalimantan Barat : Nomor 34 tahun ke VII, September 1995)

Daftar Kelompok Potensi Wisata Berdasarkan Obyek Wisata Kebudayaan Daerah di Kalbar

JENIS WISATA	POTENSI WISATA		
	TINGGI	SEDANG	RENDAH
Kesenian	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tari Melayu</li> <li>• Tari Dayak</li> <li>• Kain Tenun</li> <li>• Keramik Sakok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Patung Gusar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Batu Pahat Kp. Pahit</li> </ul>
Pakaian Adat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melayu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dayak</li> </ul>	
Perumahan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rumah Betang</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perumahan Suku Melayu</li> </ul>
Tatanan Hidup		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dayak</li> <li>• Melayu</li> </ul>	
Adat Istiadat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Upacara Adat yang berkaitan dengan peristiwa alam, seperti Naik Dango, Robo-robo, Tembak Meriam</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Upacara Adat Suku Melayu dan Dayak</li> </ul>	

(Sumber : Dinas Pariwisata Propinsi Daerah tingkat I Kalimantan Barat: tahun 1995; Buletin Pariwisata : Pesona Khatulistiwa Kalimantan Barat : Nomor 34 tahun ke VII, September 1995)

Daftar Kelompok Potensi Wisata Berdasarkan Obyek Wisata Alam di Kalbar

JENIS WISATA	POTENSI WISATA		
	TINGGI	SEDANG	RENDAH
Pantai / Pulau	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasir Panjang</li> <li>• Kijing</li> <li>• Temajo</li> <li>• Penimbungan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanjung Batu</li> <li>• Sungai Kinjil</li> <li>• Sungai Jawi</li> <li>• Cilincing</li> <li>• Sungai Tegar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pagar Mentimun</li> <li>• Pulau Jambat</li> <li>• Cak Kadir</li> <li>• Laut Sukadana</li> <li>• Tambak Rawang</li> <li>• Pjg. Sukadana</li> <li>• Tanjung Datok</li> <li>• Belandangan</li> <li>• Pulau Kucing</li> </ul>
Danau	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebedang</li> <li>• Subah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiang Haji</li> <li>• Terentang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Liat</li> <li>• Selatan</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sentarum</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bekat</li> <li>• Kebiau</li> <li>• Emela</li> <li>• Luar</li> </ul>
Air Terjun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menanggar</li> <li>• Tikalong</li> <li>• Berasap</li> <li>• Air Panas Sipata</li> <li>• Lotup</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melapi</li> <li>• Nokayan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jugan</li> <li>• Semboja</li> <li>• Ensilup</li> <li>• Alkodo</li> <li>• Sompo</li> <li>• Munjug</li> <li>• Untungan</li> </ul>
Hutan Lindung Cagar Alam Suaka Marga Satwa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ca. Mandor</li> <li>• Bukit Kelam</li> <li>• G. Palung</li> <li>• Sms D. Sentarum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ca. Bukit Baka</li> <li>• Ca. Rata Pasi</li> <li>• Ca. Lo Pat Fun</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ca. Muara Kenda</li> <li>• Ca. Buntuang dan Karimun</li> <li>• Ca. Laut Karimata</li> </ul>

(Sumber : Dinas Pariwisata Propinsi Daerah tingkat I Kalimantan Barat: tahun 1995; Buletin Pariwisata : Pesona Khatulistiwa Kalimantan Barat : Nomor 34 tahun ke VII, September 1995)

### 1.2.3 Kota Pontianak Sebagai Lokasi Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya Kalimantan Barat

Kota Pontianak dengan predikatnya sebagai kota khatulistiwa “Equatorial City” telah berkembang dengan pesat sejalan dengan kondisi dan potensi yang dimiliki. Perkembangan kota Pontianak ini telah merubah wajah kota Pontianak baik secara positif maupun dampak negatif yang ditimbulkan.

Dari segi historiesnya kota Pontianak didirikan pertengahan tahun 1771 M oleh Sultan Abdurrahman Alqadrie seorang bangsawan keturunan Arab-Melayu, bertepatan dengan berdirinya Kesultanan Pontianak. Pusat Kerajaan ini tepat berada di daerah Simpang Tiga pertemuan antara sungai Kapuas kecil dan sungai Landak dengan sungai Kapuas besar, atau daerah ini sekarang berada di daerah kampung Beting, Pontianak Timur. Dari Kesultanan inilah kemudian berkembang permukiman penduduk yang umumnya berorientasi di sepanjang tepian sungai yang melintasi Pontianak, kemudian dari tahun ke tahun berkembang menjadi kota kecil hingga menjadi central kota di Kalimantan Barat.

Kota ini sudah cukup tua dan sangat memiliki nilai budaya dan sejarah yang cukup tinggi. Di awal berdirinya kota Pontianak hanyalah sebagai pusat

kerajaan dan pemukiman, karena letaknya yang strategis dan tidak jauh dari muara sungai, Pontianak juga berfungsi sebagai tempat persinggahan para pelaut dari daerah lain seperti Jawa, Sulawesi, Sumatera, dan Tionghoa (Cina) dan pusat perdagangan antar kerajaan Melayu lainnya di Kalimantan Barat .

Dilihat dari infrastrukturnya, kota Pontianak merupakan pintu gerbang Kalimantan Barat. Melalui lintas udara, lapangan terbang sudah bertaraf internasional. Melalui lintas darat Entikong, lintas air rencananya akan di bangun pelabuhan yang bertaraf internasional (Pulau Temajo). Trans Kalimantan dari arah barat melalui sungai Kapuas dapat di capai dengan melewati Sintang, Sanggau, dan Putusibau dari arah timur dan melalui sungai Landak dapat mencapai Ngabang dan menuju perbatasan Malaysia, melalui Entikong ,sedangkan Singkawang dan Sambas dapat di capai dari utara.

Perkembangan Pontianak tidak hanya memiliki dampak strategis dengan “daerah dalam” secara regional maupun nasional, pencapaian Pontianak dapat dilakukan dari :

1. Kuching (Serawak-Malaysia Timur)
2. Bandar Seri Begawan (Brunei)
3. Singapore
4. Jakarta
5. Batam
6. Pekanbaru
7. Balikpapan
8. Pangkalan Bun
9. Kepulauan Natuna

Sementara di lingkup internasional , letak kota Pontianak tidak jauh dari beberapa kota yang sudah maju dinegara-negara ASEAN , misalnya Kuching dan Sabah (Malaysia) , Bandar Seri Begawan (Brunei Darussalam), Singapura. Dalam Sistem Globalisasi Ekonomi, AFTA (Asean Free Trade Area), APEC (Asia Pasific Economic Cooperation) 2010/2020, Sister City (Pontianak – Kuching), Pasar Tunggal Eropa , NAFTA (North America Free Trade Area),

WTO (World Trade Organization) yang makin kompetitif ini akan menempatkan kota Pontianak sebagai Jaringan Simpul Kegiatan Ekonomi Kawasan Kalimantan, yaitu sebagai pusat kegiatan ekonomi, budaya dan politik regional dalam jaringan kerjasama antar daerah dan antarnegara dan berpeluang mendapat limpahan investasi asing dalam mengembangkan sector ekonomi (misalnya pariwisata).

Dengan keunikan geografis dan posisi strategis diatas, kota pontianak sangat potensial dan berdaya saing untuk dikembangkan menjadi kota tempat lokasi untuk sebua Pusat Pariwisata dan Rekreasi yang terpadu yang mampu berperan aktif menginventarisasi potensi wisata yang layak jual, yang juga dapat menampung kegiatan pariwisata diantaranya yaitu pargelaran seni kebudayaan daerah, festival seni, pameran, seminar, pertemuan, lokakarya serta kegiatan retail, toko-toko cinderamata dan makanan khas untuk mempromosikan kepasar nasional dan international, dan menghimpun berbagai informasi kepariwisataan setempat dalam upaya meningkatkan kepariwisataan Propinsi Kalimantan Barat.

#### **1.2.4. Pendekatan Arsitektur Tradisional Rumah Panjang Dayak sebagai Dasar Perancangan yang Representatif pada Bangunan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya Kalimantan Barat**

Kebudayaan menjadi salah satu hal yang melekat pada ilmu pengetahuan, social, budaya dan masyarakat. Tuntutan keanekaragaman budaya adalah keterbukaan antar etnik budaya dalam menciptakan kondisi yang mendukung dalam proses pembauran (akulturasi) yang menciptakan satu integritas masyarakat Kalimantan Barat. Kehadiran Pusat Pariwisata dan Rekreasi sebagai salah satu wadah pelestarian kebudayaan Kalimantan Barat.

Kalimantan merupakan salah satu diantara lima pulau yang terbesar di Indonesia, dan sudah menjadi fenomena umum sebuah kepulauan yang besar dan kecil mempunyai beigtu banyak ras (suku bangsa), sebagaimana hal daerah lain di Indonesia. Masyarakat Kalimantan Barat terdiri dari berbagai etnis, dua etnis terbesar adalah etnis Dayak (41 %) dan Melayu (39,57 %).

**Tabel Komposisi Kelompok Etnis di Kalimantan Barat**

<i>Suku Bangsa</i>	<i>Dayak</i>	<i>Melayu</i>	<i>Cina</i>	<i>Lain-lain</i>
<i>Jumlah</i>	1.323.510	1.222.349	365.740	261.479
<i>Persentase</i>	41,00 %	39,57 %	11,33 %	8,10 %

(Sumber : *Kebudayaan Dayak Aktualisasi dan Transformasi*, 1991, hal 194)

Maka dari itu perlu untuk melestarikan tradisi dan kebudayaan etnis Dayak dengan cara mengangkat kembali dengan arsitektur tradisionalnya yaitu rumah panjang. Selain itu Seni dan Budaya etnis setempat yang hidup dan berkembang di masyarakat Kalimantan Barat , merupakan sumber daya tarik wisata dan modal yang besar artinya bagi pengembangan dan peningkatan kepariwisataan di Kalimantan Barat.

Bangunan tradisional sebagai cermin nilai budaya masih amat jelas tampak dalam perwujudan bentuk, struktur, tata ruang, dan ornamennya. Bentuk fisik Rumah Panjang, walaupun tidak mengabaikan rasa keindahan namun ia terkait oleh nilai-nilai budaya yang berlaku dalam masyarakat.

Rumah Panjang dalam masyarakat Dayak bukan hanya sebagai tempat tinggal, tetapi lebih tepat sebagai pusat kebudayaan Dayak, karena disana terjadi proses interkasi social, budaya, ekonomi, dan agama. Bahkan lebih dari itu seluruh kegiatan hidup mereka berlangsung disana

Fungsi dari bangunan harus mampu membentuk citra dari bangunan melalui sumber pembentuk citra dari Pemograman yaitu diantaranya program kegiatan, kebutuhan dan dimensi ruang, sirkulasi dan pencapaiannya, lingkungan alam, kompleksitas budaya serta gaya arsitektur.

Selain asas fungsional, perwujudan arsitektur melalui citra bangunan (fasade atau bentuk) juga merupakan bahasa arsitektur untuk berkomunikasi. Bentuk merupakan suatu media nyata dalam komunikasi arsitektural, maka bentuk itu harus menyampaikan arti dan informasi visual kepada pengamat. Kualitas rancangan pada dasarnya dapat ditingkatkan dengan mempelajari filosofi sebagai dasar perancangan dan pemahaman yang lebih jauh tentang prinsip-prinsip yang melandasi karya arsitektur tersebut.

Penggunaan filosofi ini mengarahkan dalam mewujudkan Pusat Pariwisata dan Rekreasi sehingga memberikan suatu citra arsitektur tradisonal Dayak di Kalimantan Barat.

Ada dua alternative upaya untuk mengetahui preseden unsur-unsur nilai budaya pada bangunan rumah tinggal suku Dayak adalah *pertama*; menguraikan dan mengenal seluruh unsur-unsur budaya etnis Dayak kemudian mengamati kemungkinan unsur kebudayaan apa saja yang dominan (digunakan) pada bangunan tempat tinggalnya, *yang kedua*; adalah dengan melihat langsung pada bangunan rumah tinggal mereka dan mengamati unsur apa saja yang digunakan dalam pembentukan pada rumah mereka. Dan untuk itu, perlu kiranya memilah dari unsur-unsur kebudayaan yang mempunyai hubungan secara teori dengan bangunan.

### 1.3. Permasalahan

#### 1.3.1. Permasalahan Umum

Bagaimana merancang Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya Kalimantan Barat yang dapat mewadahi kegiatan penyelenggaraan informasi dan promosi pariwisata budaya secara terpadu di Kalimantan Barat.

#### 1.3.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana konsep Rumah Panjang (Betang) Dayak sebagai dasar perancangan yang Representatif pada bangunan.

### 1.4. Tujuan dan Sasaran

#### 1.4.1 Tujuan

Mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya yang mampu mewadahi kegiatan penyelenggaraan informasi dan promosi pariwisata secara terpadu guna meningkatkan peran kesenian dan kebudayaan dalam rangka pembangunan dan promosi kepariwisataan di Kalimantan Barat.

#### 1.4.2 Sasaran

Adapun sasaran yang dicapai dari perencanaan dan perancangan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya adalah untuk menemukan konsep bangunan antara lain sebagai berikut:

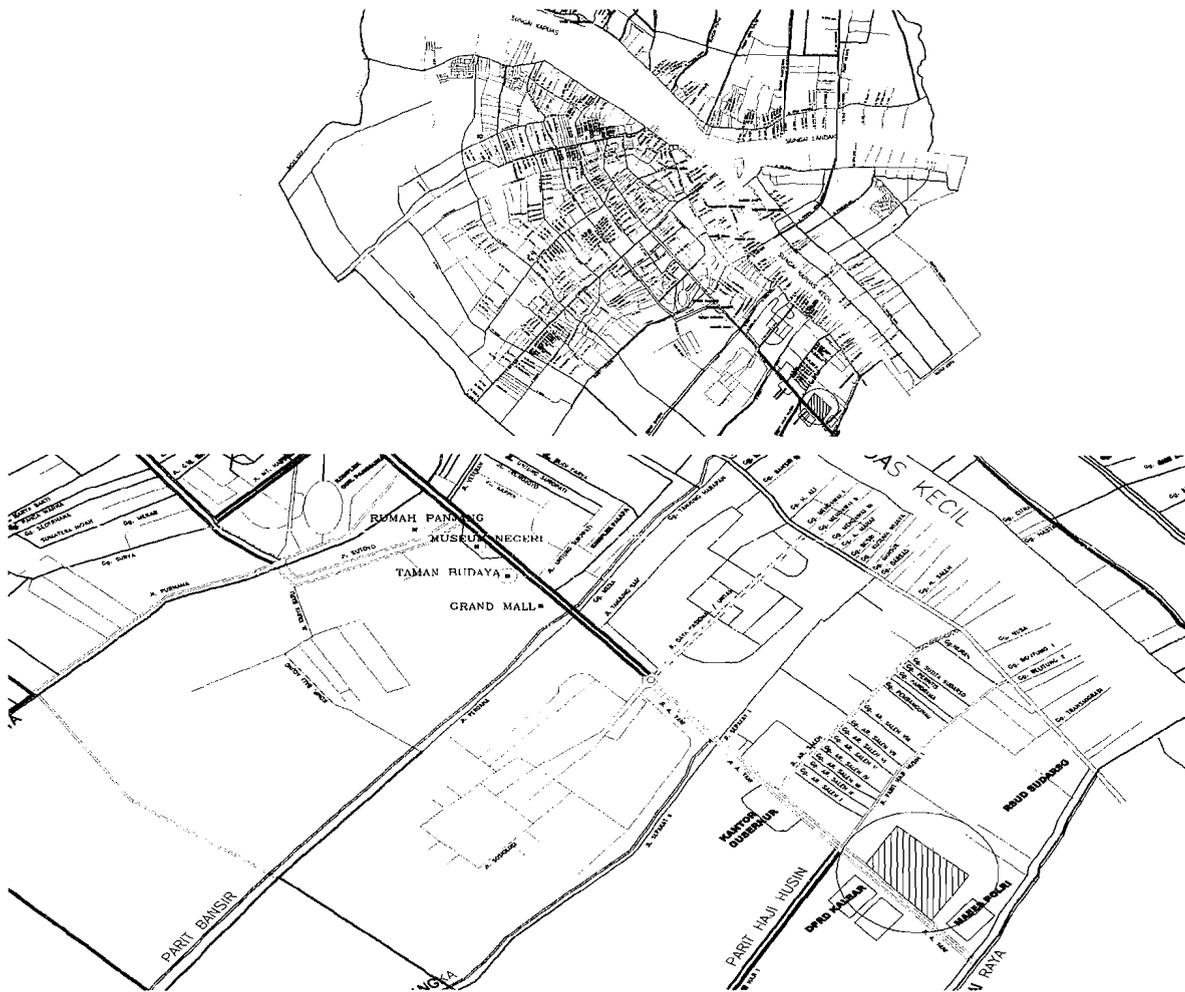
- Mengidentifikasi dan memperoleh dasar-dasar arsitektur tradisional Rumah Panjang Dayak
- Mengidentifikasi dan memperoleh pola keruangan dan massa bangunan yang di butuhkan meliputi kegiatan pelaku, macam ruang dan kegiatan, hubungan kegiatan dan ruang, elemen pembentuk ruang dan pola organisasi ruang dalam dan massa bangunan yang berhubungan dengan kegiatan informasi dan promosi pariwisata

#### 1.5. Lingkup Pembahasan

Pada penulisan ini dibatasi lingkup pembahasan yang meliputi permasalahan secara umum dan permasalahan secara khusus sebagai jalan keluar dalam perencanaan dan perancangan dengan berorientasi pada masalah arsitektur dan hal-hal yang diluar hal tersebut akan dibahas secara sederhana dan dengan logika yang dapat diterima.

#### 1.6. Identifikasi Proyek

Pusat Pariwisata dan rekreasi Budaya ini terletak pada site yang berada di Kotamadya Pontianak, yang berbatasan dengan RSUD Soedarso pada sisi utara site, sebelah barat berbatasan dengan pemukiman penduduk, sebelah selatan berbatasan dengan Jl. Jendral Ahmad Yani yaitu kantor DPRD Propinsi Kalbar dan sebelah timur berbatasan dengan Mabes Polri.



### 1.7. Keaslian Penulisan

Untuk menghindari duplikasi penulisan maka beberapa laporan Tugas Akhir yang digunakan dalam penulisan ini adalah :

1. Taman Rekreasi Budaya di Kawasan Tugu Khatulistiwa Pada Tepian Sungai Kapuas oleh Sabhan, JTA UII, 1999  
Penekanan : Taman rekreasi dengan ungkapan heterogenitas budaya pada citra bangunan dan penataan ruang luar.
2. Pusat Kebudayaan di Pontianak Sebagai Wadah Seni Budaya oleh Jawas Dwijo Putro, JTA UII 2002

Penekanan : Citra Bangunan yang Komunikatif Sebagai Ekspresi Nilai-nilai Budaya.

3. Gedung Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya Kalimantan Barat oleh Wahyudin Ciptadi, JTA UII 2002

Penekanan : Penampilan Citra Bangunan dengan Preseden Arsitektur Tradisional Etnis Dayak dan Melayu & Fleksibilitas Ruang Dalam Yang Mendukung Kegiatan Pameran Pariwisata Budaya.

### 1.8. Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang dilakukan untuk memecahkan masalah dalam proses pembahasan adalah :

#### 1. Tahap Identifikasi

Mempelajari dan memahami permasalahan yang akan timbul dalam proses pembahasan antara lain :

- Adanya gambaran secara jelas mengenai latar belakang permasalahan potensi pariwisata budaya serta latar belakang dipilihnya kota Pontianak sebagai tempat yang bisa mengakomodasikan informasi dan promosi pariwisata Budaya Kalimantan Barat secara terpadu.
- Wujud-wujud produk kegiatan pariwisata dan seni budaya seperti apa yang pantas diinformasikan dan dipromosikan dalam menciptakan sebuah wadah pelestarian budaya Kalimantan Barat
- Mengidentifikasi secara filosofis dan makna-makna yang terkandung didalam arsitektur tradisional Dayak yaitu Rumah Panjang sebagai dasar perancangan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya Kalimantan Barat.
- Bagaimana produk-produk kegiatan pariwisata dan seni budaya dapat dipublikasikan dan dapat diakses oleh siapa yang membutuhkan.

## 2. Tahap Kajian Teori dan Fakta

Proses pemecahan masalah dengan menguraikan isu permasalahan kedalam pembahasan yang lebih mendalam untuk mencari solusi yang terbaik. Adapun tahap-tahapnya sebagai berikut :

- Menelaah lebih lanjut keberadaan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya Kalimantan Barat melalui pengertian, tujuan dan fungsinya, serta ruang lingkup kegiatannya.
- Membahas tentang kebutuhan akan fasilitas Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya di kota Pontianak sesuai kondisi kota Pontianak dan budaya Kalimantan Barat.
- Mengkaji tentang arsitektur tradisional Dayak yaitu Rumah Panjang melalui ungkapan filosofinya serta makna-makna yang terkandung didalamnya

## 3. Tahap Analisa, Sintesa dan Merumuskan Konsep

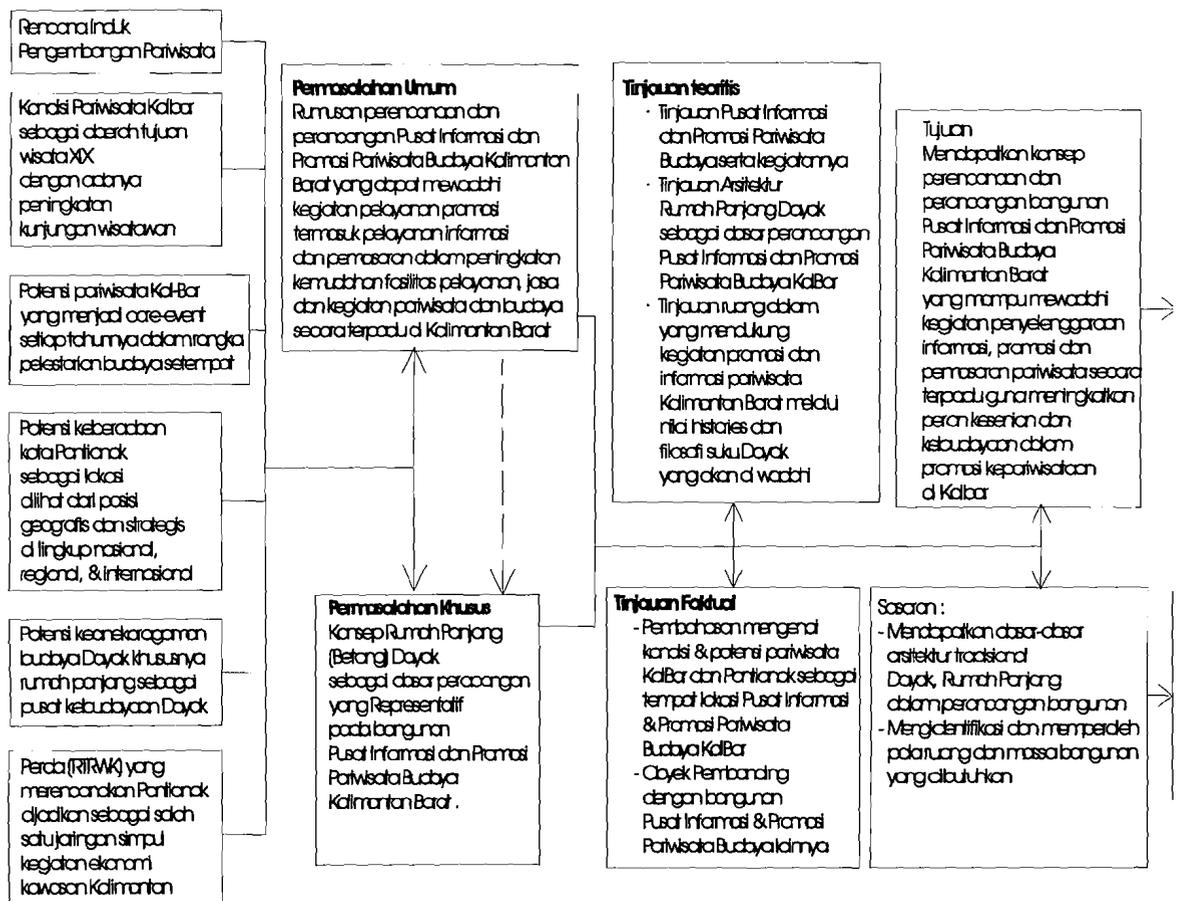
Tahap atau langkah-langkah untuk mendapatkan pendekatan serta penyimpulan dalam konsep perencanaan dan perancangan. Dan sebagai pendekatan konsep ini diperoleh dari sintesis. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

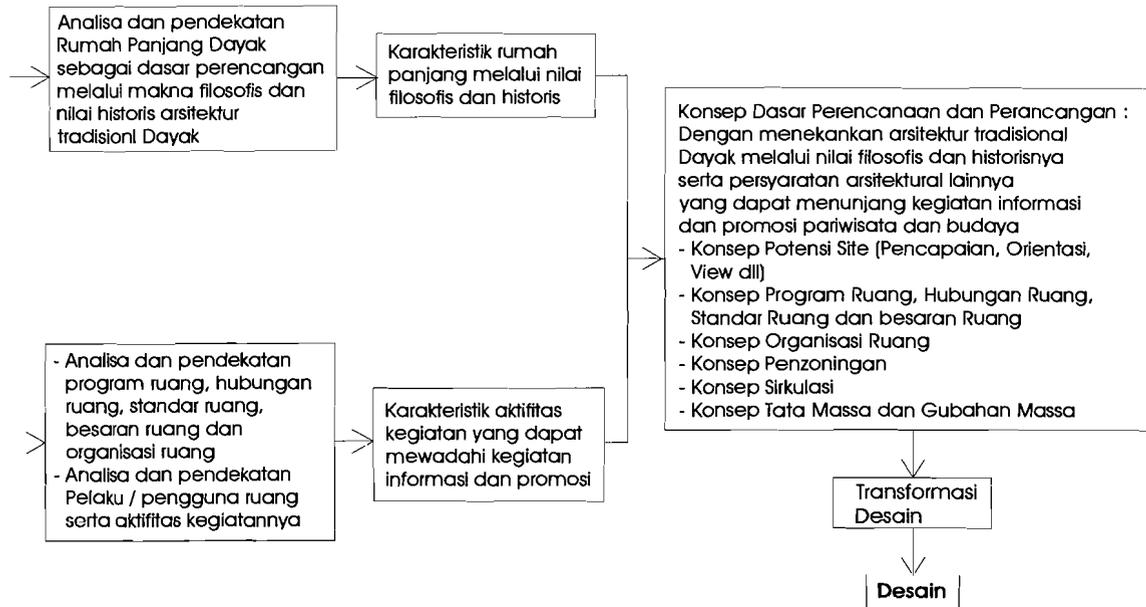
- Menganalisa suatu wadah yang mampu mengakomodasikan kebutuhan media Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya
- Menganalisa program kegiatan yang mampu mengakomodasikan kebutuhan media informasi dan promosi pariwisata budaya Kalbar
- Menganalisa pendekatan rumah panjang sebagai dasar perancangan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya Kalimantan Barat
- Menganalisa dan menyimpulkan karakteristik arsitektur tradisional Dayak yaitu rumah panjang secara filosofis dan makna-makna yang terkandung didalamnya
- Menganalisa melalui pendekatan aktifitas kegiatan, pelaku pengguna ruang , program ruang, hubungan antar ruang, standart/persyaratan ruang, besaran dimensi ruang, serta organisasi ruang yang

mengakomodasikan kebutuhan pusat informasi dan promosi pariwisata budaya Kalimantan Barat

- Merumuskan konsep dasar perencanaan dan perancangan yaitu konsep potensi site, program ruang, hubungan ruang, standart ruang, besaran ruang, organisasi ruang, makna filosofis arsitektur rumah Panjang melalui semua yang terkandung didalamnya, ruang luar, sirkulasi, gubahan massa.

1.9. Kerangka Pola Pikir





## BAB II

### TINJAUAN PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA BUDAYA KALIMANTAN BARAT

#### 2.1. Pengertian Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya Kalimantan Barat

Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata merupakan sebuah fasilitas untuk mewadahi kegiatan pelayanan promosi termasuk pelayanan informasi dan pemasaran dalam peningkatan kemudahan fasilitas pelayanan, jasa dan kegiatan pariwisata dan budaya di Kalimantan Barat dan obyek pariwisata budaya sebagai perwujudan keanekaragaman budaya Kalimantan Barat merupakan suatu sarana rekreatif, yang menghadirkan aktifitas pendidikan, seni dan budaya Kalimantan Barat.

##### 2.1.1. Pariwisata

Kata pariwisata berasal dari bahasa Sansekerta. Kata ini terdiri atas dua kata, yaitu “pari” dan “wisata”. Pari berarti banyak, berkali-kali, berputar-putar atau lengkap. Wisata berarti perjalanan ataupun berpergian.

Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat menuju ke tempat yang lain, dengan maksud bukan untuk berusaha atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati perjalanan tersebut guna rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam (Oka A. Yoeti, 1991)

Dari definisi diatas, yang dapat disimpulkan bahwa suatu perjalanan baru dapat dikatakan sebagai sebagai perjalanan wisata apabila telah memenuhi tiga persyaratan :

1. Perjalanan harus bersifat sementara
2. Perjalanan harus bersifat sukarela, dalam arti tidak adanya unsur paksaan
3. Tidak melakukan pekerjaan yang menghasilkan uang.

Apabila tidak dipenuhi 3 syarat tersebut maka perjalanan tersebut disebut dengan perjalanan biasa.

Sesungguhnya apa yang membuat industri Pariwisata ini diinginkan (lalu selanjutnya merasa 'dibutuhkan') orang ? Atau, mengapa Pariwisata dalam zaman modern sekarang menjadi industri turisme yang sangat besar ? Ada 2 hal untuk menjawab pertanyaan tersebut :

### **1. Eksotisme Pariwisata**

Dalam hal pariwisata, hampir semua industri memilih untuk mengidentifikasi produknya sebagai sesuatu yang eksotis. Sesuatu yang eksotis bukanlah sesuatu yang sama sekali tidak dikenal sebelumnya. Ada sesuatu pengetahuan yang samar-samar yang telah 'diketahui' oleh seorang turis ketika akan berkunjung ke daerah tujuan. Eksotisme yang di tawarkan pada intinya ingin menggiring orang ke dalam suatu bentuk penjelajahan, petualangan dan penemuan baru. Sifat samar-samar (antara realitas dan ilusi ) khas dari sesuatu yang eksotis tersebut biasanya diwujudkan dalam beragama rekayasa image (gambar rekaan, citra). Sebuah citra tidak bersifat diskursif sebagaimana dalam system perlambangan linguistik dari bahasa. Kekuatan pokok dari citra ini yaitu dapat segera memancing perhatian kelima indera manusia; dan mampu seakan-akan menghadirkan sesuatu yang sesungguhnya tidak ada dalam kenyataan. Contohnya gambar rekaan (verbal dan visual) dari berbagai iklan, brosur atau promosi tentang kepariwisataan.

Pariwisata tidak akan pernah hidup tanpa adanya sebuah eksotisme yang ditawarkan. Persoalannya kemudia bukan apa yang eksotis sehingga bisa dijual sebagai produk tetapi bagaimana menciptakan eksotisme sehingga bisa layak jual sebagai sebuah produk. Pariwisata tidak bisa lepas dari genggamannya untuk senantiasa menciptakan eksotisme ini. Beberapa bagian dari kebudayaan yang telah hilang harus dikonstruksikan kembali kedalam bentuknya semula. Dari sisi ini, kadangkala pariwisata menguntungkan karena menghidupkan kembali atau bahkan menjaga agar suatu tradisi, adat atau kebudayaan tertentu agar tidak punah.

## **2. Pariwisata dan Hiburan Waktu Senggang**

Menikmati atau mengalami eksotisme pariwisata, sesungguhnya, mengandaikan bahwa orang yang bersangkutan mempunyai waktu (luang) dan dana yang diperlukan. Apalagi, ada sementara orang yang membenarkan bahwa sesungguhnya pariwisata memang dikreasikan untuk memenuhi kebutuhan manusia untuk suatu hiburan atau relaksasi (leisure) dari pekerjaan 'berat' sehari-hari. Orang butuh untuk keluar dari rutinitas hidup yang monoton sehari-hari. Leisure memiliki nilai ekonomis dan waktu luang yang sebenarnya adalah waktu yang tidak terisi dimana manusia tidak bekerja dileburkan kedalam suatu struktur produksi. Walaupun juga harus disadari bahwa leisure adalah bagian dari kerja, karena leisure pada hakikatnya adalah pengembalian energi (pada hari-hari akhir minggu) yang akan dipakai berproduksi kembali dikemudian hari. Leisure adalah sarana untuk 'overhaul' fisik dan psikis produksi seorang manusia. Tanpa itu, 'kerusakan' fisik dan psikis akan terjadi dan pada akhirnya sangat mempengaruhi produktivitas manusia selanjutnya.

Dalam kaca mata perhitungan ekonomis, peningkatan penghasilan selalu harus diikuti sesuai dengan peningkatan konsumsi. Pariwisata adalah salah satu mata rantai konsumsi yang diciptakan untuk mengimbangi peningkatan penghasilan tersebut. Pariwisata merupakan sarana untuk menyerap kembali modal untuk diproduksi lebih lanjut.

Sebuah industri pariwisata, sebagaimana layaknya eksistensi sebuah industri yang tumbuh dari Kapitalisme lahir dari sebuah penciptaan kebutuhan. Ada obyek yang senantiasa diperbaharui, diperkenalkan dan ditanamkan dalam kesadaran manusia bahwa ia membutuhkan hal itu dan tanpa itu ia tidak akan berarti apa-apa. Demikian pula halnya dengan leisure yang ditawarkan sebagai sebuah produk. Sesungguhnya leisure adalah sebuah kebutuhan baru yang diciptakan dengan membentuk image (citra) bahwa orang perlu berwisata untuk mendapatkan kembali 'kesegaran' yang telah hilang dari dirinya karena dipakai bekerja. Tugas industri pariwisata pertama-tama adalah mengubah kebutuhan

(needs) ini menjadi keinginan (wants) sehingga memotivasi orang untuk berwisata.

### 2.1.2. Potensi Pariwisata Kalimantan Barat

Seni dan budaya yang hidup dan berkembang di masyarakat Kalimantan Barat, merupakan sumber daya tarik wisata dan modal yang besar artinya bagi pengembangan dan peningkatan kepariwisataan. Sebagai salah satu unsure kehidupan masyarakat, seni dan budaya tersebut umumnya haus digali secara maksimal. Daya tarik wisata suatu kota antara lain terletak pada kemampuan kota itu untuk menampilkan secara optimal karakteristik dan identitas kota yang khas baik secara fisik, geografis, lingkungan alami, maupun nilai budaya.

Salah satu sarana Pargelaran Seni dan Budaya Bumi Khatulistiwa, Atraksi Budaya Khas Pontianak, Naik Dango, Gawai Adat Dayak, Robok-robok, dll yang dilaksanakan rutin setiap tahunnya merupakan "CORE EVENT" Daerah Tujuan Wisata Kalimantan Barat yang pelaksanaannya akan melibatkan instansi pemerintah, kalangan pengusaha dan masyarakat luas.

#### Daftar Calender Of Event di Kalbar

No	CALENDER OF EVENT		
	EVENT	DATE	LOCATION
1.	West Kalimantan Government Anniversary	1 January	The Government Office Pontianak
2.	Bumi Khatulistiwa And Annual Cultural Festival	21-23 March and 21-23 September	Equatorial Monument Pontianak
3.	Naik Dango	27 April	Pontianak
4.	Gawai Adat Dayak	20 May	Pontianak
5.	Mandor Grave Yard Pay Homepage	28 June	Mandor Grave Yard
6.	Robok-robok	Wednesday the end of Safar (Moslem Month)	Mempawah
7.	Pontianak Anniversary	23 October	Pontianak
8.	Atraksi Budaya	Twice a Month	Taman Budaya Pontianak

(Sumber : Regional Culture And Tourism Office of West Kalimantan ; tahun 2000 ; Hand Book West Kalimantan)

Kondisi ini menandakan bahwa tingkat kepedulian masyarakat akan pariwisata di Kalbar semakin meningkat, sehingga tidaklah berlebihan kalau harapan merreka akan prospek pariwisata dimasa yang akan datang sangatlah tinggi, tetapi informasi dan promosi tentang pariwisata yang mereka dapat masih sangat sedikit.

Pada dasarnya potensi pariwisata yang terdapat didaerah ini cukup besar yang terbagi dalam 3 kelompok yang mempunyai ciri tersendiri yaitu kelompok obyek wisata kebudayaan daerah, obyek wisata peninggalan sejarah serta obyek wisata alam yang beranekaragam tersebar diseluruh daerah.

### 2.1.2.1 Potensi Wisata Berdasarkan Obyek Wisata Kebudayaan Daerah di Kalbar

#### 1. Gawai Dayak



Gawai Dayak diselenggarakan setiap tahun, berlokasi di kompleks Rumah Betang, Jl. Sutoyo Pontianak Selatan.



Berbagai atraksi kesenian baik yang tradisional maupun kreasi digelar di acara ini, antara lain Jonggan, upacara adat, festival lagu pop daerah,

festival Bujang dan Dara Gawai, lomba menyumpit, lomba pangkak gasing, lomba melukis perisai, lomba menembak sasaran, seminar kebudayaan dan peragaan busana tradisional kreasi.

Di kompleks pelaksanaan kegiatan Gawai Dayak juga diadakan panggung atraksi budaya, pameran, pasar seni dan makanan tradisional. Gawai Dayak diselenggarakan oleh Sekretariat Bersama Kesenian Daerah (Sekberkesda) Kalimantan Barat.

Dalam acara tersebut ada beberapa kegiatan seperti :

- Festival Bujang dan Dara Gawai
- Atraksi Budaya

## 2. Pertunjukan Barongsai



Pertunjukan Barongsai

Sumber : [www.sinarharapan.co.id](http://www.sinarharapan.co.id)

Tarian Singa atau di Indonesia dikenal dengan nama barongsai memiliki sejarah ribuan tahun. Catatan pertama tentang tarian ini bisa ditelusuri pada masa Dinasti *Chin* sekitar abad ketiga sebelum masehi. Menurut kepercayaan orang Cina, singa merupakan lambang kebahagiaan dan kesenangan. Tarian Singa dipercaya merupakan pertunjukan yang dapat membawa keberuntungan sehingga umumnya diadakan pada berbagai acara penting seperti pembukaan restoran, pendirian klenteng, dan tentu saja perayaan tahun baru.

Tarian Singa terdiri dari dua jenis utama yakni Singa Utara yang memiliki surai ikal dan berkaki empat. Penampilan Singa Utara kelihatan lebih natural dan mirip singa ketimbang Singa Selatan yang memiliki sisik serta jumlah kaki yang bervariasi antara dua atau empat. Kepala Singa Selatan dilengkapi dengan tanduk sehingga kadangkala mirip dengan binatang '*Kilin*'.

Singa Tiongkok Tengah dengan nama *Qing Shi* (singa hijau). Pada jenis ini selalu tampil seorang pesilat yang membawa sebuah bola terbuat dari jalinan

rotan yang bisa berputar-putar yang disebut *Xiu Qiu*. Pesilat ini bertindak sebagai pawang yang mengajak bermain bola binatang peliharaannya itu. Ciri permainan barongsai jenis ini adalah banyak mengeluarkan gerak-gerak silat, seperti gerakan salto, berguling-guling, dan sebagainya.

Gerakan antara Singa Utara dan Singa Selatan juga berbeda. Bila Singa Selatan terkenal dengan gerakan kepalanya yang keras dan melonjak-lonjak seiring dengan tabuhan gong dan tambur, gerakan Singa Utara cenderung lebih lincah dan penuh dinamika karena memiliki empat kaki. Satu gerakan utama dari tarian Barongsai adalah gerakan singa memakan amplop berisi uang yang disebut dengan istilah '*Lay See*'. Di atas amplop tersebut biasanya ditemplei dengan sayuran selada air yang melambangkan hadiah bagi sang Singa. Proses memakan '*Lay See*' ini berlangsung sekitar separuh bagian dari seluruh tarian Singa.

Di depan penari Barong biasanya juga terdapat seorang penari lain yang mengenakan topeng dan membawa kipas. Tokoh ini disebut Sang Buddha. Tugasnya adalah untuk menggiring sang Singa Barong ke tempat di mana amplop berisi uang disimpan. Barongsai di Indonesia mengalami masa maraknya ketika jaman masih adanya perkumpulan *Tiong Hoa Hwe Koan*. Setiap perkumpulan *Tiong Hoa Hwe Koan* di berbagai daerah di Indonesia hampir dipastikan memiliki sebuah perkumpulan barongsai.

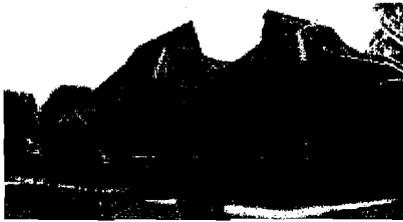
### 3. Keraton Amantubillah



Merupakan sebuah istana kerajaan dari Kerajaan Mempawah dan menjadi salah satu tempat bersejarah. Dibangun pada tahun 1800 oleh Gusti Jati atau Muhamad Zainal Abidin tanda kekuasaannya.

Didalam keraton masih dapat kita temukan beberapa peninggalan bersejarah seperti meriam, Keris, Pakaian raja, dan payung yang selalu digunakan oleh raja. Berlokasi di sebuah pulau di Mempawah (Kabupaten Pontianak). Di kabupaten mempawah, objek wisata alam yang dapat ditemui seperti Pantai Kijing, Pulau Temajo, dan lain-lain.

#### 4. Keraton Melayu Sambas



Merupakan istana raja dari kerajaan Sambas. Disebut juga dengan "Keraton Alwatziqubillah". Beberapa peninggalan bersejarah dapat ditemukan disana. Berlokasi di Kota Sambas, 225 Km dari kota Pontianak. Di kabupaten Sambas, objek wisata alam yang dapat anda temui misalnya Danau Sebedang, Pantai Tanjung Batu, Pantai Sinam Pemangkat (Ancol), Gunung Poteng, Masjid Jami', dan masih banyak lagi.

#### 2.1.2.2 Potensi Wisata Berdasarkan Obyek Wisata Alam di Kalbar

##### 1. Danau Sentarum

Danau Sentarum merupakan Suaka Margasatwa yang ditctapkan berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pertanian Nomor 757/Kpts-II/Um/10/1982 tanggal 12 Oktober 1982 dengan luas 80 000 hektar. Danau ini merupakan danau musiman



satu-satunya hutan rawa air primer di Kalimantan Barat dan mempunyai tingkat keunikan yang tinggi, berada di sebelah cekungan sungai Kapuas, sekitar 700 km dari muara yang menuju laut Cina Selatan. Sistem perairan danau air tawar dan hutan tergenang ini menyebabkan Danau Sentarum tidak seperti danau-danau lainnya.

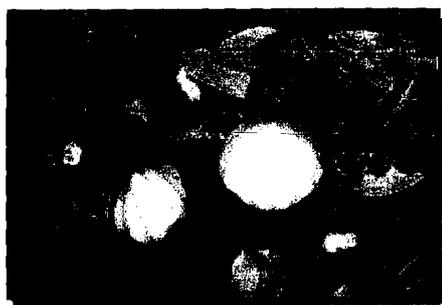
Danau tersebut memiliki keunikan tersendiri dengan airnya yang berwarna hitam kemerah-merahan karena mengandung tannin, berasal dari hutan gambut yang ada di sekitarnya. Pada saat kemarau tiba, tinggi air di sungai Kapuas berangsur-angsur turun, sehingga air danau hutan rawa sekitarnya akan mengalir ke sungai Kapuas sehingga debit air di sungai Kapuas akan relatif stabil. Apabila pada puncak musim kemarau keadaan Danau Sentarum dan daerah sekitarnya akan menjadi kering dan terkesan sebagai hamparan tanah kering yang luas.

Danau Sentarum yang menurut posisi geografisnya terletak pada  $0^{\circ} 40'$  LU dan  $112^{\circ} 20'$  LS, secara administratif pemerintahan terletak pada 5 kecamatan, yaitu kecamatan Semitau, Batang Lupar, Selimbau, Badau dan Embau kabupaten Kapuas Hulu.



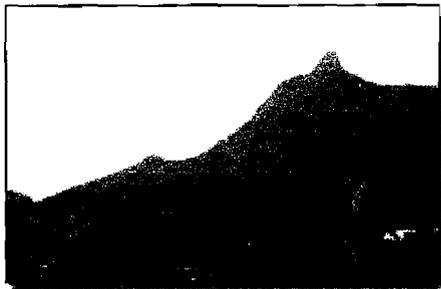
## 2. Cagar Alam Raya Pasi

Cagar Alam Raya Pasi berada di sekitar Kota Singkawang. Secara geografis terletak pada  $108^{\circ}59' - 109^{\circ}07'40''$  BT dan  $0^{\circ}48'30'' - 0^{\circ}52'20''$  LU. Kawasan seluas 3742 hektar ini ditunjuk sebagai kawasan konservasi sejak tahun 1990. Fungsi penting keberadaan Cagar Alam Raya Pasi selain sebagai kawasan perlindungan, juga mempunyai fungsi hidrologis guna memenuhi kebutuhan air bagi penduduk kota Singkawang dan sekitarnya.



Terdapat beberapa jenis tumbuhan unik dan langka seperti Bunga Bangkai (*Amorphopalus* sp), Bunga Bintang (*Rhizanthus zepelii*) dan Bunga Rafflesia (*Rafflesia tuanmudae*) serta tipe ekosistem hutan hujan pegunungan yang memiliki keanekaragaman jenis flora dan fauna yang tinggi. Cagar Alam Raya Pasi tentunya

memiliki fungsi perlindungan yang sangat penting bagi kelangsungan kehidupan flora dan fauna tersebut. Sebagai kawasan yang terletak di sekitar kota yang relatif empat selama setengah jam ke Pajintan, diteruskan dengan berjalan kaki selama satu jam.



Gunung Poteng, bagian dari Cagar Alam Raya Pasi, terlihat seperti jari jempol manusia yang menandakan suatu pengakuan. Jaraknya 4 km sebelah timur kota Singkawang dengan ketinggian 700 meter dari permukaan laut. Terdapat kolam renang peninggalan bersejarah Belanda dengan airnya yang jernih dan bersih. dapat dicapai dengan kendaraan pribadi atau kendaraan umum untuk sampai ke objek wisata ini.

### 3. Cagar Alam Mandor

Kawasan cagar alam ini dapat dicapai kira-kira 2,5 jam dari kota Pontianak menggunakan kendaraan darat umum atau pribadi. Luas keseluruhan kawasan yang ditetapkan pada 1982 adalah 3080 hektar. Namun saat ini kawasan Cagar Alam Mandor mulai rusak akibat ulah Penambangan Emas Tanpa Izin (PETI).

Cagar Alam Mandor memiliki kondisi topografi umumnya datar, dengan tipe ekosistem hutan tropis gambut, dataran rendah berawa dan hutan kerangas. Pada tipe-tipe ekosistem tersebut terdapat beraneka ragam jenis flora dan fauna.

Keberadaan tiga tipe ekosistem di dalam kawasan sangat mendukung kehidupan beraneka ragam jenis tumbuhan dan satwa. Beberapa jenis tumbuhan yang terdapat di kawasan ini adalah Meranti (*Shorea spp*), Jelutung (*Dyera costulata*), Keladan (*Dryobalanops beccarii*), Mabang (*Shorea pachyphylla*), Kebaca (*Melanorrhoea wallicchii*) dan Ramin (*Gonystylus bancanus*) serta berbagai jenis anggrek.

Jenis satwa liar yang dijumpai di kawasan ini antara lain babi hutan (*Sus*

barbatus), owa (*Hylobathes agilis*), kera (*Macaca fascicularis*) dan burung Enggang Hitam (*Bucherotidae*).

#### 4. Air terjun Mananggar



Air terjun manggar merupakan air terjun yang sangat unik. Terdiri dari tujuh tingkat, jarak tingkat satu dengan yang lainnya sangat bervariasi mulai dari 25 m hingga 1 km, dibawah tingkat pertama air terjun tersebut (40 m) terdapat sebuah kolam dengan air yang segar. Disekitar kolam tersebut terdapat hutan yang sangat lebat. Lokasinya berada di Kecamatan Air Besar, sebuah lokasi yang terpencil di kecamatan Beduai, 38 km dari jalan utama.

#### 5. Cagar Alam Kepulauan Karimata



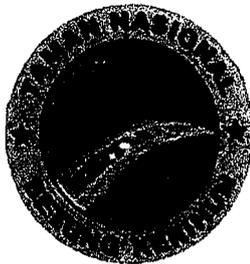
Kepulauan Karimata terletak lebih kurang 100 kilometer sebelah barat kota Ketapang. Secara geografis kawasan tersebut berada pada  $108^{\circ}40'$  -  $109^{\circ}10'$  BT dan  $1^{\circ}25'$  -  $1^{\circ}50'$  LS. Luas kawasan konservasi yang ditetapkan pada tahun 1995 ini adalah 77 000 hektar.

Kepulauan Karimata terdiri dari dua pulau besar yaitu Pulau Karimata dan Pulau Serutu serta beberapa pulau kecil lainnya. Kondisi topografi kawasan

berupa dataran rendah sampai dengan tinggi, dari 0 - 1030 meter dari permukaan laut. Hanya di dua pulau tersebut yang dihuni oleh penduduk.

Kepulauan Karimata dapat dicapai dari kota Pontianak menggunakan kapal motor dengan waktu tempuh 18 jam. Mengingat kesulitan dalam mencapai kawasan, kegiatan pengelolaan kawasan masih relatif sedikit dibanding kawasan lainnya.

Kepulauan Karimata memiliki keanekaragaman ekosistem baik ekosistem darat maupun ekosistem laut, termasuk berbagai variasi terumbu karang dan ikan hias laut. Akibat terpisahnya kepulauan Karimata dengan pulau Kalimantan, maka beberapa jenis flora dan faunanya tergolong endemik yang cukup unik di kepulauan ini. Namun penelitian jenis-jenis tersebut secara lengkap hingga saat ini belum dilakukan.



#### 6. Cagar Alam Betung Kerihun

Kawasan Taman Nasional Betung Kerihun atau Bentuang Karimun terletak di kabupaten Kapuas Hulu propinsi Kalimantan Barat, secara administratif berada di kecamatan Putussibau dan kecamatan Embaloh Hulu. Penetapan sebagai Taman Nasional berdasarkan Surat Keputusan Menteri Kehutanan nomor 467/Kpts-II/1995 tertanggal 5 September 1995, dengan letak geografis antara  $0^{\circ} 33'$  -  $1^{\circ} 33'$  LU dan

Sebelah utara kawasan berbatasan dengan Sarawak (Malaysia), sebelah selatan dengan kecamatan Lanjak, sebelah timur dengan Cagar Alam Lanjak Entimau di Sarawak (Malaysia) dan sebelah barat berbatasan dengan Kalimantan Timur. Luas kawasan kurang lebih 800.000 hektar.

Kawasan Taman Nasional Betung Kerihun termasuk iklim selalu basah tipe A. Topografinya berbukit dan bergunung dengan ketinggian tempat berkisar antara 200 - 1960 m dpl dengan sejarah geologi yang cukup menarik.

## 7. Pantai Pasir Panjang



Pantai Pasir Panjang telah lama menjadi tempat rekreasi yang terkenal, menghadap ke laut Natuna serta beberapa pulau kecil di sekitarnya, antara lain pulau Lemukutan, pulau Kabung dan pulau Randayan. Perahu-perahu kecil dan speed boat dapat disewa di sini untuk menuju ke pulau-pulau tersebut.

Sebagai sebuah tempat rekreasi, obyek wisata ini telah dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang serta disekitar pantai telah banyak hotel, cottage, toko-toko, diskotik dan fasilitas-fasilitas lainnya tersedia bagi wisatawan.

Tempat ini sangat cocok bagi orang-orang yang menyukai olahraga renang, memancing, menyelam dan ski air atau berselancar. Pantai Pasir Panjang berada di Kecamatan Tumbuhbelas, hanya 17 km dari pusat kota Singkawang. Kondisi jalan masuk telah beraspal dan dapat dilewati oleh kendaraan roda empat. Sarana transportasi dari dan ke Pasir Panjang berupa kendaraan umum, taksi, minibus maupun kendaraan pribadi.

## 8. Pantai Gosong



Panorama Pantai Gosong berbeda dengan pantai-pantai lainnya yang ada di Kalimantan Barat. Sebelah barat pantai ini dibentengi oleh sebuah bukit batuan yang tingginya mencapai  $\pm$  30 meter. Di balik bukit ini terdapat sebuah pulau yang dikenal dengan nama Pulau Kera.

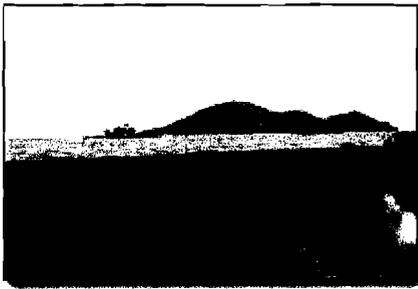
Hampan pasir putih memanjang dan di tengah pantai terdapat dua buah pulau kecil, yaitu Pulau Tempurung dan Pulau Semerang. Karena ombak di pantai ini relatif kecil, para nelayan sering berlindung bila cuaca badai.

Di Pantai Gosong tersedia ikan-ikan laut yang segar dengan harga yang terjangkau. Masyarakat setempat bersedia memasak ikan yang Anda beli ditambah dengan nasi dan sambal khas daerah pantai Gosong. Biasanya mereka

tidak terlalu ambil pusing dengan jumlah uang yang diberikan, karena tidak ada standar harga untuk makanan jenis ini.

Pantai Gosong terletak di sebelah selatan kota Singkawang, 1 jam dari kota Singkawang atau 2 jam dari kota Pontianak, dimana sepanjang jalan menuju objek wisata ini terlihat keindahan desa-desa.

Objek wisata ini merupakan tempat yang sangat tepat untuk dikunjungi karena keindahan pantai pasirnya yang luas dan panorama Pulau Semesak di kejauhan. Pulau Semesak dapat dikunjungi dengan berjalan kaki dari Pantai Gosong pada saat paras air laut surut. Juga tersedia lokasi untuk berkemah.



#### 9. Pantai Batu Payung

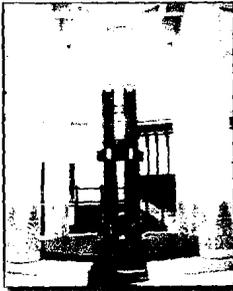
Pantai Batu Payung terletak tidak jauh dari Pantai Pasir Panjang dan menawarkan sejumlah keindahan dan panorama dengan pulau-pulau kecil yang menghijau di kejauhan. Objek wisata ini adalah tempat yang cukup

tenang untuk beristirahat.

Pantai Batu Payung mempunyai pasir yang putih dan batu-batuan yang menjorok ke laut. Dinamakan Pantai Batu Payung karena salah satu di antara hamparan bebatuan tersebut ada yang berbentuk seperti payung. Jaraknya kira-kira 20 km dari pusat kota Singkawang, termasuk ke dalam Kecamatan Sungai Raya. Objek wisata ini dapat dicapai dalam waktu 45 menit dengan mengendarai bis umum atau kendaraan pribadi. Kondisi jalan masuk sudah beraspal sehingga dapat dilewati oleh kendaraan roda empat. Tempat penginapan dan restoran tersedia di sini.

### 2.1.2.3 Potensi Wisata Berdasarkan Obyek Wisata Peninggalan Sejarah di Kalbar

#### 1. Tugu Khatulistiwa



Tugu Khatulistiwa terletak di sisi jalan Khatulistiwa, Pontianak Utara. Setiap tanggal 21 -23 Maret dan 21-23 September setiap tahun diperingati hari kulminasi matahari di tempat ini, yakni matahari tepat berada di atas garis khatulistiwa sehingga bayangan benda di tempat ini hilang.

Di kompleks Tugu Khatulistiwa sering pula diadakan agenda wisata khusus, seperti pertunjukan kesenian, pameran dan sebagainya.



Berdasarkan catatan yang diperoleh pada tahun 1941 dari V. en. W oleh Opzihter Wiesedikutip dari Bijdragentot de geographie dari Chep Van den topographieschen dient in Nederlandsch Indie: Den 31 Sten Maart 1928, telah datang di Pontianak suatu ekspedisi internasional yang dipimpin seorang ahli geografi berkebangsaan Belanda untuk menentukan titik/tonggak garis equator di Pontianak.



Konstruksi awal Tugu Khatulistiwa yang pertama dibangun tahun 1928, hanya berbentuk tonggak dengan tanda panah. Tahun 1930 disempurnakan berbentuk tonggak dengan lingkaran dan tanda panah. Tahun 1938 dibangun kembali dengan penyempurnaan oleh arsitek Silaban. Pada tahun 1990 kembali Tugu Khatulistiwa tersebut direnovasi dengan pembuatan kubah untuk melindungi tugu asli serta pembuatan duplikat tugu dengan ukuran 5 kali lebih besar dari tugu yang asli. Tugu ini diresmikan pada tanggal 21 September 1991.

Bangunan tugu terdiri dari empat buah tonggak belian, masing-masing berdiameter 0,30 meter, dengan ketinggian tonggak bagian depan sebanyak dua buah setinggi 3,05 meter dan tonggak bagian belakang tempat lingkaran dan anak panah penunjuk arah setinggi 4,40 meter. Diameter lingkaran yang bertulisan EVENAAR 2,11 meter. Panjang penunjuk arah 2,15 meter. Tulisan

plat di bawah anak panah tertera 109° 20' OLvGr menunjukkan letak berdirinya tugu khatulistiwa pada garis Bujur Timur.

Pembangunan dan pengembangan pariwisata akan mempunyai dampak positif dalam bidang social budaya. Salah satu sasaran wisatawan dalam melakukan perjalanan adalah menikmati, mengagumi dan mempelajari kebudayaan dan adat sejarah suatu bangsa. Oleh karena itu seni dan budaya serta tata cara hidup yang unik dan khas perlu dipertahankan, dikembangkan bahkan diinformasikan serta dipromosikan karena seni dan budaya Dayak di Kalimantan Barat beranekaragam merupakan daya tarik tersendiri disamping sebagai kebanggaan dan jati diri bangsa.

Sektor pariwisata merupakan sektor yang makin penting peranannya baik dalam skala global maupun nasional. Suku Dayak di Kalimantan Barat merupakan salah satu etnis di Indonesia yang mempunyai kekayaan dan keaslian budaya serta keanekaragaman hayati. Bagi Indonesia yang mengandalkan budaya asli dan keindahan alam sebagai daya tarik dalam pariwisata, sangat diuntungkan dengan kekayaan budaya dan keindahan serta keaslian alam yang ada.

Apalagi pada saat ini ada pergeseran model pariwisata baru, dimana wisatawan melakukan kegiatan pariwisata massal dengan berbagai fasilitas yang disediakan, dan kegiatan pariwisata berdasarkan minat khusus untuk menikmati budaya asli suatu masyarakat.

Keberadaan masyarakat Dayak di Kalbar disatu sisi sangat menguntungkan pariwisata Kalbar khususnya dan di Indonesia pada umumnya. Budaya yang ada dipedalaman mempunyai kegiatan menciptakan karya seni maupun kegiatan kesenian lainnya harus dipertahankan. Keuntungan mempertahankan budaya asli yang berkaitan dengan seni dan budaya agar generasi muda mereka tetap mengetahui tradisi yang mereka miliki, selain itu karya seni yang ada dapat menjadikan asset pariwisata yang dapat berdampak bagi perkembangan perekonomian masyarakat.

Salah satu seni dan budaya masyarakat suku Dayak di Kalbar misalnya kehidupan dirumah adat, patung-patung yang menjadi bagian dari upacara masyarakat maupun kegiatan tarian dan musik tidak terlepas dari kegiatan upacara. Semua hasil budaya ini dapat menjadi asset wisata bagi kawasan tersebut.

Kesadaran akan peran aktif untuk dapat meningkatkan seni dan budaya khas Kalbar perlu makin ditingkatkan melalui peningkatan jasa dan pelayanan yang dikelola oleh masyarakat disekitar lokasi wisata, pembinaan kelompok sadar wisata, pembentukan dan pembinaan sosialisasi dan kelompok seni dan budaya serta berbagi upaya lain yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas kebudayaan dan daya tarik wisata dengan tetap menjaga nilai-nilai agama serta kepribadian bangsa. Dengan menyadari bahwa karya seni budaya khas Kalbar terdiri beberapa komponen antara lain , yaitu :

- Seni Pertunjukan / pargelaran seni (misalnya tari, musik teater)
- Seni Rupa murni (misalnya patung ,lukisan ,grafis)
- Seni Kriya dan Teropon (misalnya seni kerajinan kayu, tekstil, kulit, logam, gerabah/keramik)

Produk-produk kebudayaan daerah masyarakat, meliputi peninggalan sejarah legenda maupun tradisi dan adat istiadat yang tumbuh dan dipelihara masyarakat.

Karya seni dan budaya baik sebagai produk seni rupa maupun kegiatan budaya andalan khas Kalbar (seni pertunjukan/pagelaran seni atau atraksi budaya lainnya) dalam pengembangannya memerlukan kreativitas tinggi, tidak saja dalam hal rancangan (baik itu sebagai desain, scenario penampilan dan alur cerita) namun termasuk pula kreativitas dalam pengemasan, penggambaran ide atau gagasan dalam wujud karya pertunjukan, penampilan, penyajian, dengan informasi dan promosi yang tepat, mengandung cerita/image kenangan yang baik dan benar, kemudahan untuk dibawa ke negara asal wisatawan dengan aman dan harga terjangkau.

Kandungan informasi dan promosi unsur seni budaya, semuanya memainkan peranan yang penting dan harus mampu menjadi keterpaduan yang tercermin dalam produk dan komponen-komponen pendukungnya untuk dijual kepada wisatawan. Sehingga perlu kiranya menyediakan suatu wadah yang berfungsi untuk menampung segala kegiatan pariwisata dan jenis/ragam budaya yang khas dari Kalimantan Barat sebagai langkah untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya yang ada sekaligus sebagai langkah pelayanan informasi dan promosi pariwisata dengan suatu pengelolaan yang terpadu, diikuti kerjasama antara pihak swasta sebagai pelaku dan pihak pemerintah sebagai pengawas dari kebijaksanaan yang telah digariskan.

### **2.1.3 Sarana Pendukung Pariwisata**

#### **2.1.3.1. Transportasi Udara**

Penerbangan secara rutin dilakukan oleh maskapai penerbangan nasional dan internasional yang menjadikan Pontianak sebagai gerbang Kalimantan Barat. Penerbangan secara terjadwal setiap hari melayani rute Pontianak-Jakarta dan Jakarta-Pontianak serta penerbangan internasional dari Pontianak ke Singapore, Kuching dan Bnadar Seri Begawan. Penerbangan perintis ke kota-kota lain di Kalimantan Barat juga terjadwal setiap harinya antara lain ke Ketapang, Sintang, Putusibau.

#### **2.1.3.2. Transportasi Darat**

Jalur transportasi darat telah menghubungkan Pontianak-Mempawah-Singkawang-Sambas serta ke perbatasan Sarawak, Malaysia timur. Dengan kondisi jalan yang sangat baik. Pada jalur lain juga telah ada jalur Pontianak-Sanggau-Sintang-Ketapang.

#### **2.1.3.3. Transportasi Laut**

Pelayaran kapal penumpang dan kapal barang secara terjadwal menjadikan Pontianak tempat persinggahan dengan waktu 2 kali-3 kali seminggu untuk kapal penumpang dengan rute Pontianak-Jakarta, Pontianak-Semarang, Pontianak-Surabaya. Dan untuk kapal barang secara rutin melayani rute

Pontianak-Jakarta, Pontianak-Semarang, Pontianak-Surabaya dan pelabuhan besar lainnya di Indonesia seperti Makassar, Medan dan Kepulauan Riau.

#### **2.1.4. Pengembangan Pariwisata**

Pada pembangunan Pusat Pariwisata sebagai tempat yang mewadahi kegiatan informasi terdapat kebijaksanaan yang meliputi : kemudahan dalam mendapatkan informasi pariwisata; merupakan bangunan yang menarik bagi pengunjung; pelayanan yang memuaskan ; memperkaya hiburan; fasilitas yang mampu meningkatkan promosi industri pariwisata dan seni budaya.

Dalam studi kasus ini ada beberapa hal yang dapat ditarik kesimpulan sebagai karakteristik pusat informasi dan sarana promosi, hal-hal tersebut sebagai berikut :

- a. Pengunjung relatif menginginkan kemudahan dalam mendapatkan informasi yang ingin mereka ketahui
- b. Pengunjung menginginkan kejelasan dalam penyampaian materi atau produk yang dipamerkan
- c. Diharapkan dapat mewakili aspirasi warga Kalimantan Barat dan pengguna jasa tersebut
- d. Penampilan bangunan yang cenderung menarik
- e. Pengunjung mendapatkan suasana yang nyaman, sejuk dan aman
- f. Diharapkan dapat mendongkrak perkembangan industri pariwisata Kalbar

#### **2.1.5 Kegiatan Promosi Pariwisata**

Kegiatan pemasaran dan promosi bidang pariwisata merupakan kegiatan yang melibatkan atau menggunakan asset potensi sebagai modal utamanya. Secara sempit hasil yang didapatkan berupa kenaikan jumlah wisatawan, peningkatan mutu dan pemasaran produk pariwisata, peningkatan pendapatan daerah. Secara luas hasilnya berupa perluasan kesempatan kerja, peningkatan penerimaan devisa dan terbinanya rasa cinta tanah air.

Suksesnya kegiatan pemasaran yang dilakukan suatu perusahaan tergantung pada pembinaan hubungan antara produsen dan konsumen yang berkelanjutan. Untuk menjaga agar hubungan tersebut jangan terputus diperlukan hubungan yang sistematis.

Pesan atau materi yang perlu dipasarkan kepada konsumen berupa obyek pariwisata, serta hal-hal yang terkait dengan kegiatan tersebut, seperti : akomodasi, transportasi, atraksi budaya, souvenir, makanan khas dan lain-lain.

Pada dasarnya maksud kata promosi adalah memberitahu, membujuk atau mengingatkan lebih khusus lagi. Tujuannya untuk mempengaruhi konsumen potensial melalui komunikasi agar mereka terpikirkan untuk melakukan sesuatu kegiatan. Kegiatan yang termasuk dalam kegiatan ini adalah advertising, sales support, dan public relation.

#### a. Advertising

Advertising merupakan suatu cara yang tepat untuk memberitahukan hasil kepada konsumen yang sama sekali belum mereka kenal. Keuntungan advertising ini terutama karena dapat menjangkau banyak orang melalui mass media ; surat kabar; majalah; televisi; radio dan bioskop.

#### b. Sales Support

Bentuk promosi melalui sales support yaitu penyediaan bahan-bahan promosi berupa brosur, leaflet, booklet, souvenir, direct mail, folder, guide book, display material, dll.

#### c. Public Relation

Tugas PR adalah memelihara hubungan dengan dunia luar perusahaan agar ada kesan baik terhadap perusahaan termasuk produknya sehingga mendapatkan *goodwill* dalam masyarakat. Fungsi PR umumnya memberikan berita-berita yang dianggap perlu diketahui oleh orang banyak, adakalanya untuk menjelaskan dan menjernihkan suatu persoalan. Bentuknya antara lain : publikasi, press release, ceramah, workshop, press conference, familiarization visit, partisipasi dalam pameran, membuat dokumentasi pada film dan tv, membuat even-even seperti; festival, pasar seni, dll.

Pada proses komunikasi dalam marketing dapat dibagi atas 3 elemen pokok yaitu :

1. Harus ada komunikator dalam hal ini produsen dengan industri yang terkait
2. Harus ada receiver yang akan menerima berita dari komunikator dalam hal ini pariwisata.
3. Harus ada alat yang dapat menyampaikan pesan.

Di dalam kegiatan kegiatan promosi perlu diperhatikan ketiga hal tersebut sehingga promosi menjadi efektif.

Umumnya jenis komunikasi dalam promosi dibedakan menjadi komunikasi visual, komunikasi lisan dan tertulis, serta emosional

Lisan dan tertulis	Visual	Emosional
Press advertising	Press Advertising	Gift
Radio	Televisi	Social Event
Jurnal Berkala	Poster	
Brosur	Window Display	
Seminar	Pertunjukan Film	
Press Conference	Undangan	
Press Release	Pameran	
Public Relation	Photo Release	
Personal Contact	Pertunjukan seni dan budaya	

## 2.2. Gambaran Umum Etnik Budaya di Kalimantan Barat

Kalimantan merupakan salah satu diantara lima pulau yang terbesar di Indonesia, dan sudah menjadi fenomena umum sebuah kepulauan yang besar dan kecil mempunyai beigtu banyak ras (suku bangsa), sebagaimana hal daerah lain di Indonesia. Masyarakat Kalimantan Barat terdiri dari berbagai etnis, dua etnis terbesar adalah etnis Dayak (41 %) dan Melayu (39,57 %) dan etnis pendatang lainnya seperti Cina (11,33 %), Bugis, Minang, Jawa, Sunda, Arab, Madura, dan lainnya (11,33 %).

Sejarah Kalimantan Barat mencatat bahwa keragaman etnis di wilayah ini menimbulkan sejumlah konflik, terlepas dari persoalan konflik menunjukkan bahwa fenomena multietnis selain dapat menjadi modal dasar, juga menjadi factor yang mengancam pembangunan bangsa dan negara.

### 2.2.1. Rumah Panjang Dayak

Telah disadari bersama bahwa arsitektur tradisional yang *memiliki unsur identitas budaya*, sebagian besar tersebar di daerah pedesaan diseluruh Indonesia. Pengertian arsitektur tradisional yang dimaksud adalah arsitektur yang kelahirannya dilatar belakangi oleh norma-norma dan adat kebiasaan serta keadaan setempat. Kenyataan bahwa langkah ke arah arsitektur tradisional memerlukan kemampuan dan pengertian tentang manusia, alam dan lingkungan seutuhnya.

Kelangsungan budaya Dayak tidak dapat dipisahkan dari satuan tata ruang lingkungan mereka terutama rumah. Bangunan tempat tinggal atau rumah tradisional orang Dayak yang sering disebut Betang atau Lamin, yakni rumah yang berbentuk memanjang terdiri dari puluhan bilik. Rumah betang memiliki multifungsi, yaitu tempat berlindung dan tempat pertahanan dari ancaman musuh dan untuk melakukan kegiatan reproduksi, pendidikan anak, social-ekonomi, bahkan sebagai pusat kekuasaan untuk mengatur tata kehidupan masyarakat.

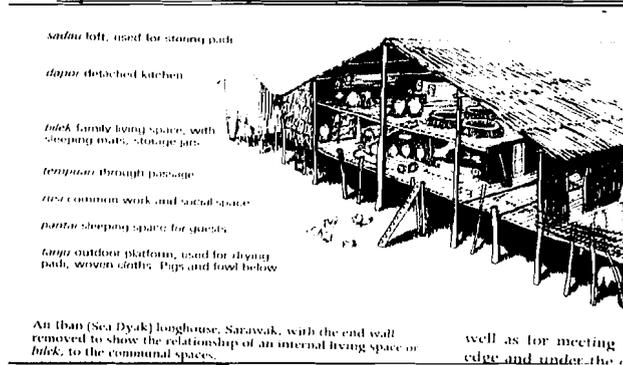
Rumah Panjang memberikan makna tersendiri bagi penghuninya yaitu sebagai pusat kebudayaan masyarakat Dayak, karena hampir seluruh kegiatan hidup mereka berlangsung di rumah panjang. Pada hakekatnya seluruh penghuni rumah panjang merupakan komunitas yakni kesatuan social yang terikat oleh kesadaran wilayah dan terbentuk berdasarkan factor genealogis. Dengan demikian komunitas yang menempati sebuah rumah panjang memiliki otoritas territorial tertentu dan terlepas dari kelompok lain. Tradisi adat menjadi acuan baku bagi masyarakat penghuni rumah panjang dalam berperilaku agar dapat hidup dengan baik

Rumah panjang memiliki panjang melebihi 250 m, terdiri atas 30 lebih bilik keluarga tersendiri. Bilik ini bersebelahan, dihubungkan dengan beranda umum (useh), disepanjang bangunan. Beranda beratap, balkon, merupakan tempat umum untuk bekerja dan berekrasi; juga tempat menerima tamu dan pelaksanaan upacara penting.

Masyarakat rumah panjang terdiri atas keluarga dekat dan bilik baru dapat ditambahkan pada salah satu ujung bangunan sekiranya ada keluarga lain ingin ikut serta dalam masyarakat ini. Sebaliknya, bilik yang sudah ada dapat dibongkar hanya dengan melepaskan sambungan lubang dan pasak dari usuk kayu utama, apabila keluarga tersebut ingin pindah ke masyarakat lain.



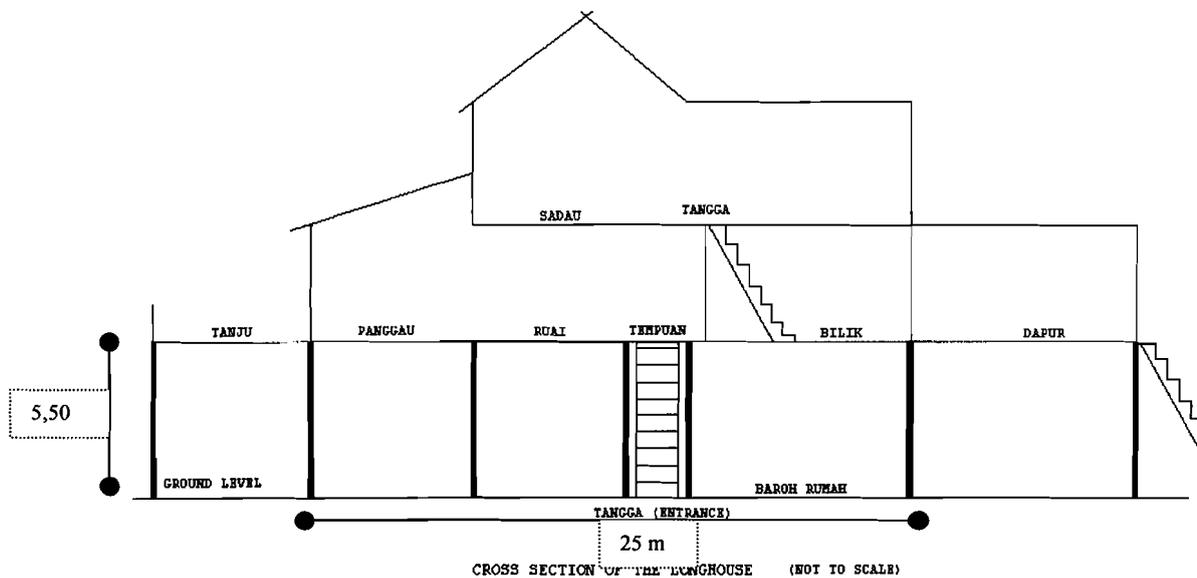
*Rumah panjang Suku Dayak di pedalaman Kalimantan Barat*  
Sumber : <http://www.sinarharapan.co.id/feature/wisata/2004/0909/wis01.html>



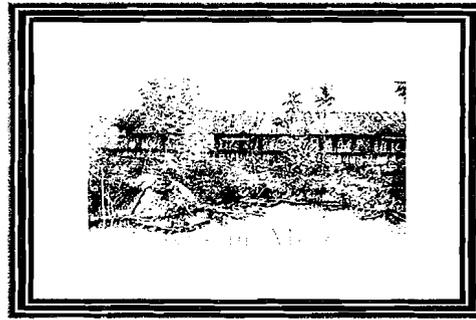
### A. Perumahan

Perumahan suku Dayak tidak semuanya sama, baik bentuk bangunan maupun komponen bangunan, namun sebagian besar menggunakan rumah panjang. Secara fisik bentuk rumah panjang adalah sebagai berikut :

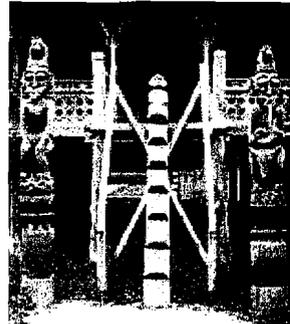
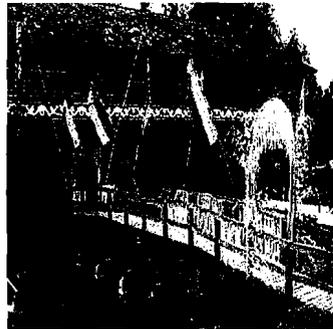
1. Panjang ±100 meter, bahkan ada yang lebih tergantung dari banyaknya penghuni.
2. Lebar ± 25 meter, dibagi menjadi 3 ruang utama, bagian depan / teras yang tidak beratap, biasanya digunakan untuk upacara adat dan menerima / menginap tamu, mempunyai satu tangga sebagai entrance
3. Bagian tengah memanjang sebagai zona public, bagian belakang adalah zona private.
4. Bentuk rumah memanjang / linier dimana pertambahan panjang sesuai dengan pertambahan anggota keluarga yang menempati rumah panjang.
5. Tiang-tiang rumah panjang yang asli berukuran 20x40 cm dengan panjang bervariasi antara 9-15 meter. Sebuah bilik memerlukan 24 tiang utama seperti itu yang ditunjang oleh puluhan tiang lainnya



*Cross Section of the longhouse*  
*Sumber Google Search Engine : Rumah Panjang Dayak*



*Dayak Iban Longhouse*  
*Sumber Google Search Engine : Rumah Panjang Dayak*



*Rumah Panjang di Anjungan Kalimantan Barat TMII, Jakarta & Entrance Utama Rumah Panjang*  
*Sumber [www.tamanmini.co.id](http://www.tamanmini.co.id) & Sumber Google Search Engine : Rumah Panjang Dayak*

Tiap rumah panjang memiliki satu tangga sebagai entrance bangunan, hal ini dimaksudkan untuk menghindari banjir/pasang surut air dan sebagai salah satu bentuk pertahanan jika musuh menyerang serta tangga ini dapat diangkat pada malam hari.

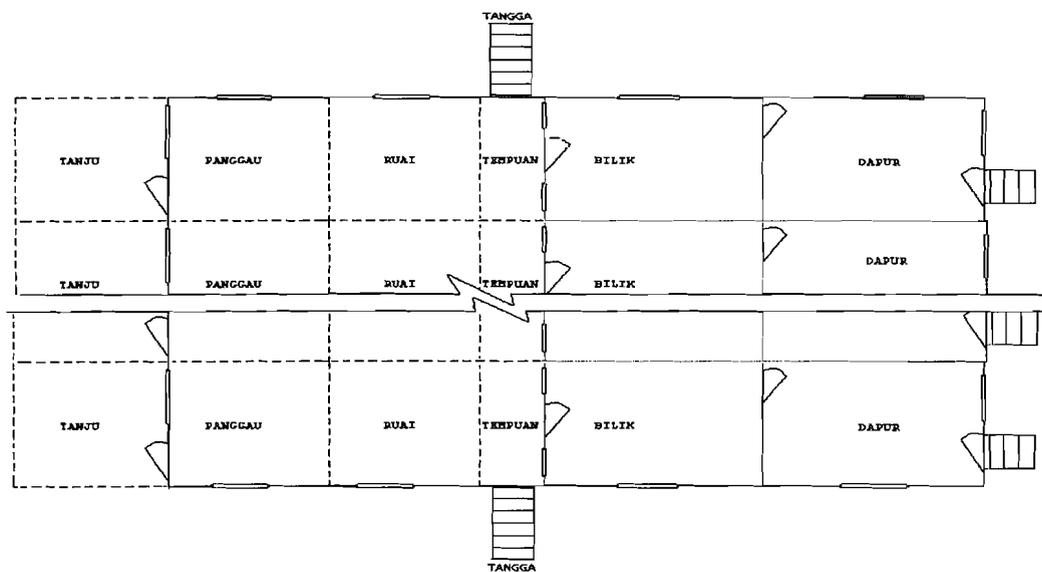
Bentuk tangga dan ukirannya dapat menunjukkan perbedaan tiap suku. Suku Dayak banyak mempunyai ornament pada bangunan yang berasal dari kehidupan hutan (tumbuh-tumbuhan/hewan), pada alat perang dilukis dengan masing-masing kepala suku.

#### **B. Tata Ruang**

Seperti umumnya rumah panjang lainnya, pada suku Dayak, ruang bangunan dibagi menjadi tiga ruang utama dengan fungsi yang berlainan.

1. Bilek, merupakan ruang bagi sebuah keluarga untuk melakukan aktifitas keseharian. Dalam satu bilek biasanya ditempati sampai tiga keturunan generasi. Besaran ruang ini sekitar 120 m<sup>2</sup> yang dilengkapi dengan dapur

- dan pintu yang menghubungkan tiap bilek yang lainnya, hirarki ruang bilek lebih rendah dari ruang ruai.
2. Ruai, adalah ruang yang digunakan khusus bagi kegiatan atau upacara anggota keluarga yang berada di rumah panjang tersebut seperti pengobatan. Selain itu fungsinya adalah sebagai ruang bagi tamu yang menginap serta ruang persiapan juga dalam keadaan darurat.
  3. Tempuan Ruai, merupakan ruang pertemuan antara ruai dan bilek, fungsi ruang ini adalah ruang persiapan untuk kegiatan yang diadakan di ruang ruai
  4. Tanjui, adalah ruang terbuka seperti teras tanpa atap. Fungsi ruang ini adalah tempat untuk berkumpul dan bermain setelah bekerja dan ruang untuk mengadakan upacara besar.
  5. Panggau, adalah ruang persiapan untuk kegiatan pada ruang Tanjui.
  6. Sadau, ruang yang terletak pada bagian atas (lantai dua) yang berfungsi sebagai gudang atau ruang penyimpanan, yang dihubungkan dengan tangga dari ruang Tempuan Ruai.



PLAN OF THE LONGHOUSE  
(NOT TO SCALE)

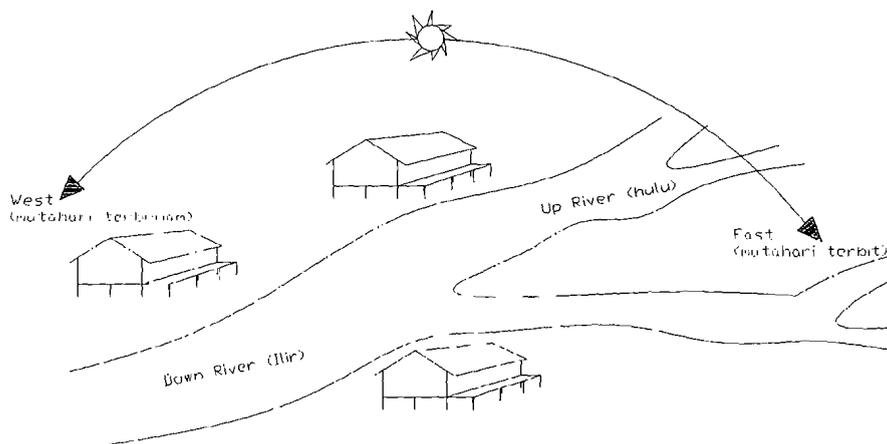
*Denah rumah panjang*  
Sumber Google Search Engine : Rumah Panjang Dayak

### C. Konstruksi Rumah Panjang

Rumah panjang berdiri di atas tiang-tiang kayu yang ditanam dalam tanah, ruang di bawah tempat keluarga untuk gudang dan ternak piaraan. Unsur penyangga berat utama di lubangi, sementara unsur-unsur yang lebih ringan hanya diikat. Tiang rumah terbuat dari kayu besi (*Eusideroxylon zwangerii*), atap sirap terbuat dari bahan yang sama. Jalan masuk melalui tangga-tangga yang terbuat dari batang pohon yang ditakik, terletak disalah satu ujung bangunan dan tempat-tempat strategis lainnya di sepanjang bangunan

### D. Orientasi Bangunan

Bentuk dan karakter sungai akan menentukan bentuk bangunan rumah panjang, karena orientasi rumah panjang mengikuti aliran sungai dari hulu ke hilir sungai, serta mengikuti aliran sungai disesuaikan juga dengan orientasi matahari, dimana ruang Tanju' menghadap kearah matahari terbit, dimaksudkan agar mengoptimalkan pencahayaan alami.

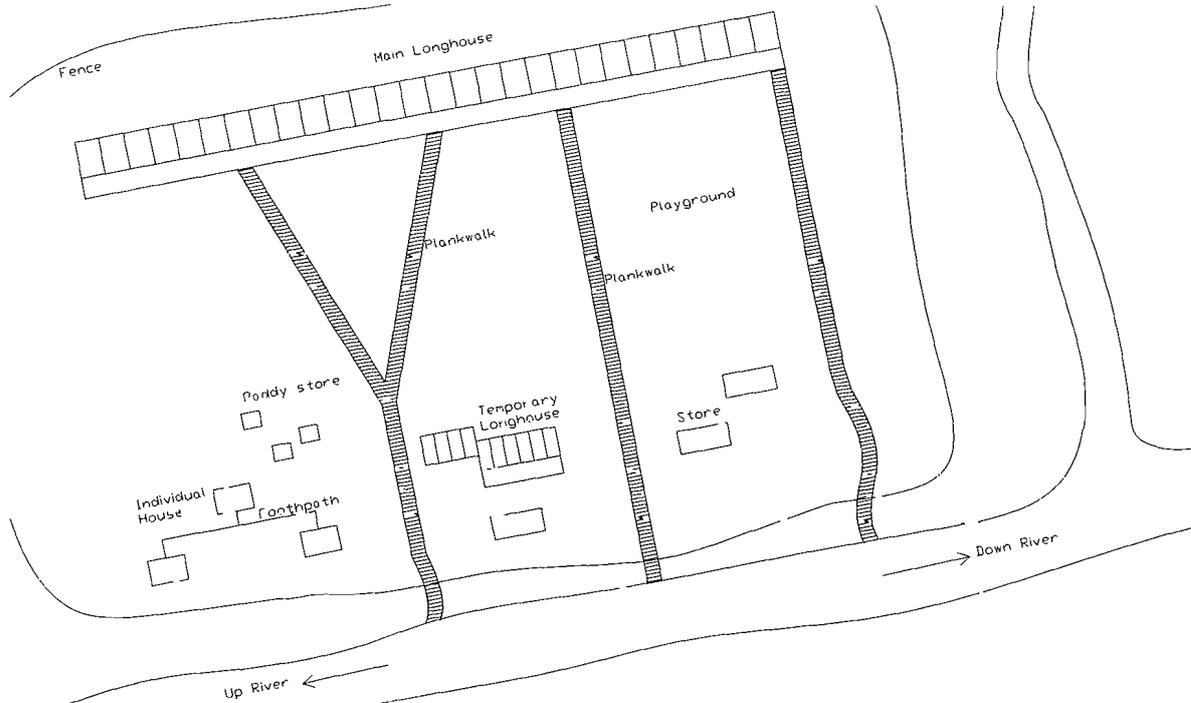


"Orientasi Bangunan terhadap Matahari"  
(Sumber : Clifford Sather ;James J.Fox; *Inside Austronesia Houses*)

### E. Perkampungan

Selain rumah panjang sebagai bangunan utama, pada perkampungan suku Dayak juga terdapat bangunan lain yang bersifat sementara. Fungsi bangunan ini dimaksudkan untuk pengembangan rumah panjang yang baru, selain itu merupakan tempat tinggal sementara bagi pasangan/keluarga baru selama

pengembangan rumah panjang induk. Sebelum pengumpulan bahan pang rumah panjang induk, terdapat gudang penyimpanan sementara untuk menampung hasil pertanian maupun perdagangan/barter dengan suku lainnya.



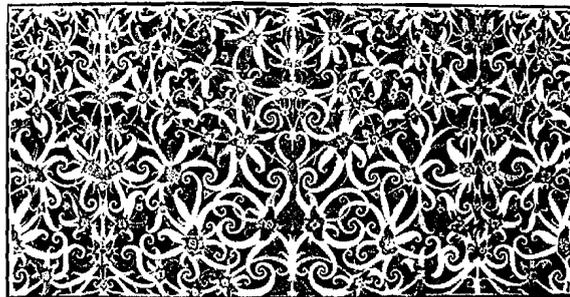
"Orientasi Bangunan terhadap Sungai/Jalan"  
(Sumber : Clifford Sather ;James J.Fox; *Inside Austronesia Houses*)

## F. Ornamen

Kepercayaan religius masyarakat suku Dayak akan terlihat pada motif ornamen yang mengambil pada unsure tumbuhan (hutan), binatang, orang (kepala suku, dukun) dan makhluk lainnya (dewa, hantu). Bentuk ornamen ini mempunyai nilai fungsi yang berbeda pada tiap daerah /bangunan tergantung keinginan dari anggota keluarga. Sedangkan makna dari motif itu antara lain :

1. Hutan, adalah perlambangan dari harapan tentang kehidupan yang berkaitan dengan system pertanian atau ladang.
2. Binatang, merupakan symbol dari perlawanan atau pertahanan diri dari musuh.
3. Orang bisanya merupakan pemujaan terhadap tokoh yang mempunyai hirarki social tinggi di masyarakat.

4. Makhluk lainnya, untuk mendapatkan suatu anugerah atau perlindungan terhadap makhluk atau benda yang dituju.



*Aplikasi warna pada Ornamen Dayak  
Sumber Google Search Engine : Rumah Panjang Dayak*

Konsep warna pada ornamen Dayak mengikuti terhadap suasana yang ditimbulkan oleh lingkungan. Sehingga warna dominan yang menonjol pada motif Dayak adalah merah, kuning (kayu), putih, hitam. Terbatasnya unsure warna juga dipengaruhi oleh terbatasnya sumber daya unsur warna, dimana pada masyarakat Dayak menggunakan warna dasar yang berasal dari tumbuh-tumbuhan (getah), maupun hewan (darah).

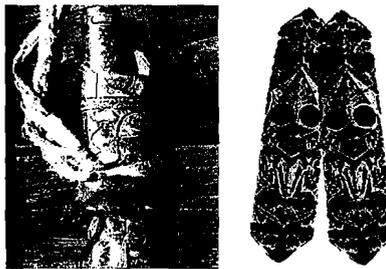


*Ornamen tentang kehidupan hutan  
Sumber Google Search Engine : Rumah Panjang Dayak*

Penempatan ornamen terdapat pada hampir semua bagian bangunan seperti naga, burung Enggang untuk bagian atap/bubungan. Untuk ornamen tumbuh-tumbuhan sebagai penghias dinding dan kolom, sedangkan motif lainnya biasa digunakan digunakan sebagai hiasan pada perabotan dan peralatan perang. Motif tentang hutan banyak digunakan pada bangunan yang menceritakan tentang liku-liku kehidupan manusia.



*Burung Enggang  
Sumber Dokumentasi Pribadi*



*Senjata tradisional Suku Dayak  
Sumber Dok. TMII Jakarta*

### **G. Pengelompokan Sosial**

Masyarakat Dayak secara tradisional dibagi dalam tiga kelas: kaum bangsawan, rakyat jelata, dan budak. Keluarga ningrat berhak menempati bilik lebih besar dan kepala suku mendapat tempat paling besar. Rumah kepala suku di tengah rumah panjang, dengan keluarga terdekat di kiri-kanannya, tingkat kedudukan mereka di masyarakat dapat dihitung berdasarkan jarak antara bilik mereka dengan bilik kepala suku. Bubungan atap rumah susun kepala suku lebih tinggi dari pada bilik keluarga lain, bagian beranda tertutup di depan pintunya dibuat menjorok keluar untuk menciptakan ruang umum tempat anggota keluarga

masyarakat rumah panjang dapat berkumpul untuk membicarakan hal-hal penting. Kedudukan ketua di masyarakat terlihat pada pembangunan rumah panjang baru yang selalu dimulai dengan didirikannya tiang utama yang menunjang lantai biliknya. Diikuti *ketujuh tiang* dari bilik keluarga milik kepala suku, sebelum rumah susun milik anggota lainnya dapat di bangun yang secara berturut-turut menambah panjang rumah ke kedua sisi dari bilik keluarga milik kepala suku.

#### H. Di dalam Rumah Panjang

Bilik keluarga merupakan tempat tinggal bagi keluarga besar yang membentuk satuan ekonomi dan social dasar masyarakat Dayak. Ruang dalam sebuah bilik merupakan suatu ruang ruang keluarga tertutup, hanya keluarga dekat boleh masuk. Anggota keluarga tidur di tikar yang digelar pada malam hari di sepanjang dinding yang memisahkan rumah susun dari beranda umum. Meskipun ruang tidur tidak terpisahkan secara ragawi dari bagian bilik lainnya, satu bagian akan ditutupi kain selama persalinan bayi. Bagian belakang rumah susun bilik keluarga , yakni sisi terjauh dari pintu masuk, dianggap sebagai bidang keramat (*sinog*) dan harus dijaga agar tetap bersih. Disinilah pusaka keluarga dan barang-barang upacara disimpan. Dadulu makanan disiapkan di dalam bilik, namun bahaya api menyebabkan perapian dipindah ke sebuah bangunan terpisah (*atang*), yang dihubungkan ke rumah panjang dengan jalan sempit yang pendek.

Sebagai tambahan untuk pintu masuk utama yang membuka ke arah beranda umum, ada lagi pintu kedua lebih kecil dan tersembunyi di dinding yang sama. Jenazah keluar untuk terakhir kalinya melalui pintu gerbang ini, maksudnya adalah orang yang meninggal mengambil jalur lain dari orang yang masih hidup.

Dari penjabaran diatas dapat ditarik kesimpulan tentang karakteristik utama Rumah Panjang, yaitu :

1. Hierarki / strata ruang yang terdiri atas 3 ruangan utama yaitu Tanju / teras tanpa atap (*zonapublik*) berada pada posisi paling depan, Ruai /

2. hall (zona publik) berada pada posisi ditengah, Biliek / R. Keluarga (privat) berada pada posisi paling belakang. Penempatan biliek keluarga pada posisi yang paling strategis didalam Rumah Panjang ditentukan berdasarkan kedudukan masyarakat dalam suku nya. Keluarga ningrat berhak menempati bilik lebih besar dan kepala suku mendapat tempat paling besar. Rumah kepala suku di tengah rumah panjang, dengan keluarga terdekat di kiri-kanannya, tingkat kedudukan mereka di masyarakat dapat dihitung berdasarkan jarak antara bilik mereka dengan bilik kepala suku.
3. Linier, bentuk rumah panjang pada umumnya linier atau memanjang dimana bilik sebagai ruang utama menjadi elemen bangunan yang berperan dalam pembentuk grid linier.
4. Orientasi yang selalu ke arah sungai dan bentuk serta karakter sungai tersebut akan menentukan bentuk bangunan rumah panjang. Orientasi rumah panjang mengikuti aliran sungai dari hulu ke hilir yang disesuaikan dengan orientasi matahari dimana Tanju atau teras menghadap ke arah matahari terbit, dimaksudkan agar mengoptimalkan pencahayaan alami.
5. Panggung sebagai ciri khas utama rumah panjang masyarakat Dayak. Hal ini dimaksudnya untuk menghindari banjir/pasang surut air dan sebagai salah satu bentuk pertahanan jika musuh menyerang selain itu juga berfungsi sebagai tempat pemeliharaan ternak.
6. Squennce, alur sirkulasi yang selalu melewati pintu masuk utama yaitu satu pintu didepan dan membuka kearah beranda umum untuk orang yang masih hidup yang mendiami rumah panjang, sementara itu bagi orang yang telah meninggal dunia melewati dua pintu kecil lainnya yang tersembunyi dan berada di dinding yang sama menghadap keberanda umum.

## BAB III

### ANALISA PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA BUDAYA KALIMANTAN BARAT

Dalam bab ini, hal-hal yang akan dijabarkan adalah mengenai analisa masalah permasalahan. Masalah analisa yang pertama kali di lakukan adalah menyangkut tentang pendekatan kegiatan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya sebagai tempat yang mewadahi kegiatan :

1. Informasi, yaitu kegiatan yang berfungsi memberikan keterangan/penjelasan lebih detail kepada orang yang membutuhkannya.
2. Promosi, yaitu kegiatan strategi pemasaran sebagai cara untuk berkomunikasi dengan pasar, tanpa adanya promosi suatu produk tidak akan dikenal banyak orang dan promosi diibaratkan sebagai jiwa dari industri pariwisata

Hal-hal yang dilakukan diatas untuk mengetahui terlebih dahulu masalah kegiatan yang akan diwadahi didalam bangunan, sehingga masalah tata ruang dalam maupun luar akan bisa diketahui untuk diselesaikan. Setelah analisa diatas selanjutnya dilakukan analisa tentang pendekatan rumah panjang yang mendasari sebuah Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya serta menganalisa preseden yang melatarbelakangi bangunan tersebut.

Didalam kegiatan yang diwadahi dalam Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya ini terdapat berbagai kegiatan diantaranya kegiatan pengelola, kegiatan retail dan pelayanan umum serta kegiatan utama (promosi, informasi, pemasaran).

#### **3.1. Analisa dan Pendekatan Kegiatan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya**

##### **3.1.1 Pengertian Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya Kalimantan Barat**

Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya adalah fasilitas atau tempat yang mewadahi kegiatan promosi, sekaligus pelayanan promosi dan penerangan, publikasi, serta tempat berkomunikasi antar pelaku industri

---

Pariwisata (produsen) dengan konsumen dalam melakukan transaksi, serta tempat pertemuan antara sesama pelaku industri Pariwisata untuk mengembangkan promosi dalam bidang pariwisata. (dikembangkan dari Oka. A. Yoeti. 1991. Benyamin A. Lesil, 1995, dan Sujadi, 1988)

Sistem pelayanan promosi dan informasi pariwisata ini adalah :

1. Efektif dalam arti terpadunya system koordinasi
2. Kelengkapan fasilitas
3. Mudah dan menarik untuk dikunjungi

### **3.1.2 Tujuan & Fungsi Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya Kalimantan Barat**

#### **3.1.2.1 Tujuan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya Kalimantan Barat**

Mampu mewadahi kegiatan pelayanan promosi termasuk pelayanan informasi dan pemasaran dalam peningkatan kemudahan fasilitas pelayanan jasa dan kegiatan pariwisata dan budaya Kalimantan Barat. Dengan keberadaan ini diharapkan bisa mencapai suatu efektifitas yang maksimal dalam system pelayanan yang terpadu. Efektifitas dapat diwujudkan dalam bentuk penataan ruang, pola sirkulasi dan pengelompokan kegiatan, dari segi komunikasi dan lain sebagainya sebagai daya tarik secara berkala didalam memenuhi berbagai fasilitas kegiatan pariwisata dan seni budaya yang akan di wadahi

#### **3.1.2.2. Fungsi Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya Kalimantan Barat**

##### **a. Fungsi Institusional**

Untuk menunjang kegiatan pemerintah dalam meningkatkan devisa pada sector pariwisata, melalui peningkatan pelayanan, jasa, informasi, dan promosi dalam kegiatan pariwisata dan seni budaya Indonesia pada umumnya dan Kalimantan barat pada khususnya.

##### **b. Fungsi dari Kepentingan dari Pihak Pengelola :**

1. Untuk menginformasikan dan mempromosikan potensi pariwisata baik obyek, atraksi, atau barang-barang wisata dan kegiatan pariwisata kepada masyarakat / wisatawan

2. Untuk mengetahui informasi dalam hal selera pasar yang ada di masyarakat.
3. Untuk berkomunikasi secara dua arah dengan masyarakat/konsumen/wisatawan.
4. Untuk melestarikan Kegiatan pariwisata dan seni budaya yang khas Kalimantan Barat, untuk selanjutnya dikembangkan sebagai potensi asset pariwisata yang harus diinformasikan dan dipromosikan kepada masyarakat.
5. Sebagai wadah untuk bekerjasama dengan instansi-instansi lain yang ada hubungan dan sekiranya dapat membantu kemajuan dibidang pariwisata dan budaya untuk mengadakan pameran, pagelaran seni, seminar yang bersifat rutinitas dalam menginformasikan dan mempromosikan pariwisata dan budaya di Kalimantan Barat.
6. Sebagai wadah untuk mengadakan kegiatan-kegiatan informasi dan promosi yang dikemas menjadi kegiatan pariwisata dan budaya yang menarik antara lain pameran (pembangunan, kerajinan, wisata, dll), seminar/temu ilmiah, pengadaan bahan publikasi (calender of event, buku petunjuk wisata, souvenir), mengadakan event-event penting (pekan promosi, festival budaya, dll), serta meningkatkan pelayanan informasi dan promosi mengenai akomodasi dan obyek wisata.

c. Fungsi dari Kepentingan Konsumen / Masyarakat / Wisatawan

1. Tersedianya kelengkapan fasilitas sarana dan prasarana dalam kegiatan pariwisata dan seni budaya secara terpadu.
2. Mendapatkan kemudahan dalam hal informasi dan promosi suatu kegiatan pariwisata dan budaya Kalimantan Barat yang didukung oleh sarana dan prasarana pendukung yang tersedia.
3. Dapat mengetahui, memahami sejumlah asset potensi pariwisata dan budaya khas Kalimantan Barat yang dilestarikan dan dikembangkan guna meningkatkan kepariwisataan di Kalimantan Barat.

### **3.1.3. Kelembagaan**

Fasilitas Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya sebagai tempat informasi dan sarana promosi Pariwisata merupakan kerjasama antara swasta dan pemerintah. Pengelolaan dipegang oleh swasta dan secara operasional bertanggung jawab kepada Pemerintah Propinsi Kalimantan Barat.

Pihak swasta yang mungkin terlibat sebagai pengelola yaitu pelaku industri pariwisata yang tergabung dalam asosiasi profesi seperti Asosiasi pengusaha Travel Agent (ASITA), Perhimpunan Pengusaha Hotel dan Restaurant Indonesia (PPHRI).

Selain itu pihak yang dapat diajak bekerjasama dalam hal kegiatan operasional seperti pencarian data/materi, publikasi dan pemasaran produk. Untuk kegiatan promosi, khususnya pertunjukan dapat bekerja sama dengan group kesenian, padepokan tari dan lain-lain, sedangkan untuk penyebaran informasi/publikasi dapat bekerjasama dengan stasiun televisi, stasiun radio, surat kabar, operator internet dan lain-lain.

### **3.1.4. Persyaratan Arsitektural**

Selain berfungsi sebagai tempat kegiatan informasi dan promosi pariwisata budaya juga merupakan tempat kegiatan yang tidak terlepas sebagai tempat rekreasi. Sebagai salah satu sarana yang dapat dijadikan tempat rekreasi maka tuntutan kenyamanan dan suasana rekreatif menjadi salah satu factor yang harus dipertimbangkan agar pengunjung tidak cepat merasa bosan dalam melakukan kegiatan didalamnya. Maka untuk mencegah hal tersebut perlu adanya variasi suasana maupun kegiatan.

Variasi suasana menurut kinematika gerak dapat dilakukan dengan gerakan berjalan-jalan, berhenti sejenak, berhenti lama, istirahat dan menikmati view sekeliling. Variasi suasana ini dapat diciptakan dengan menyediakan fasilitas antara lain :

1. Menyediakan ruang terbuka (plaza) yang dilengkapi dengan tempat duduk untuk menghilangkan kejenuhan, letih, bosan akibat melakukan kegiatan didalamnya.
2. Pengelolaan jalur sirkulasi, bermain dengan ketinggian lantai, penyempitan dan pelebaran koridor. permainan ketinggian plafon, bentuk dan warna.

Suasana Informatif adalah suasana yang memberikan kesan kejelasan tentang hal yang akan disampaikan bisa dengan media penunjang atau secara interaktif melalui penyampaian secara langsung. Suasana Promotif adalah suasana yang dapat mengkomunikasikan suatu produk dengan pasar, sehingga berorientasi untuk meningkatkan daya tarik terhadap produk yang di promosikan. Ruang yang informatif adalah ruang yang mempunyai bentuk tata ruang yang akrab, dinamis dan tidak monoton dalam sirkulasinya.

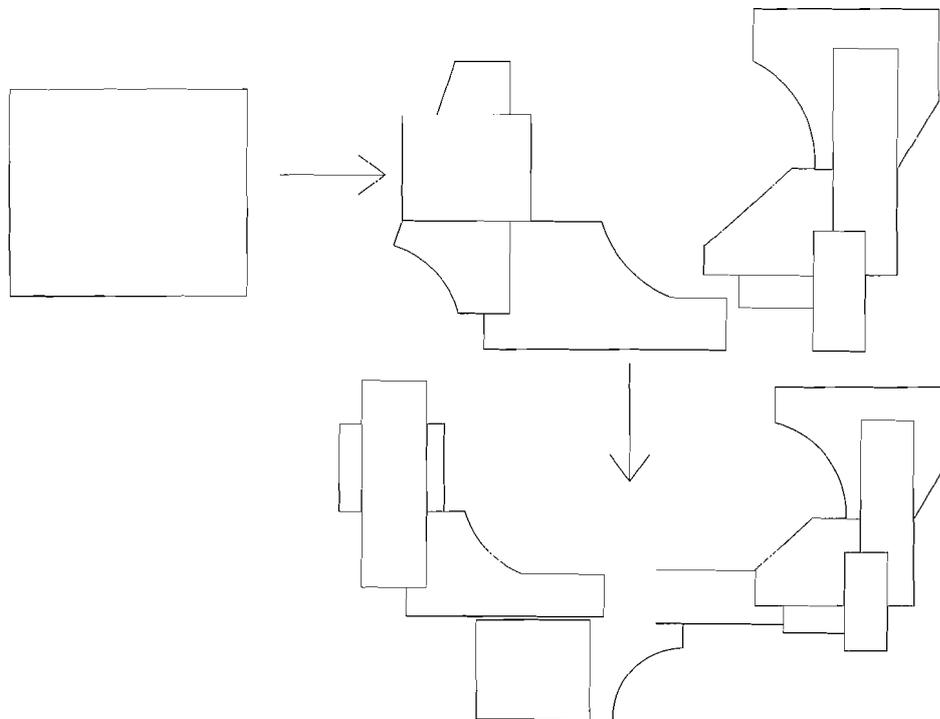
Dapat disimpulkan bahwa suasana informatif dan promotif adalah suasana suatu ruang yang menarik untuk diketahui oleh pengunjung dan dapat membuat pengunjung leluasa melakukan kegiatan tersebut dan dalam pergerakannya. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui bentuk tata ruang yang tidak monoton yang keberadaannya terbuka untuk masyarakat.

Ruang Pusat Informasi dan Promosi yang mencerminkan suasana informatif dan promotif sekaligus rekreatif adalah ruang-ruang dinamis yang memberikan kebebasan dalam melakukan pergerakan, kegiatan yang santai dan tidak membosankan dengan adanya suatu variasi. Suasana tersebut diatas dapat diciptakan melalui :

1. Untuk menciptakan ruang Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya dengan suasana informatif, promotif sekaligus rekreatif supaya pengunjung dapat leluasa dalam melakukan pergerakan adalah dengan mengkomposisikan melalui perbedaaan bentuk baik dari susunannya maupun ukurannya, karena komposisi tersebut akan memberikan keragaman yang dapat mencegah kemonotonan dan kebosanan. Dengan demikian prinsip penyusunan komposisi yang dapat mencerminkan suasana informative, promotif sekaligus rekreatif pada bangunan ini adalah dengan menggunakan prinsip hierarki, karena prinsip

tersebut mempunyai karakter bentuk yang berbeda dari ukuran penempatannya, sehingga diharapkan dengan perbedaaan tersebut dapat dicapai bentukan atraktif yang sudah tentu tidak monoton.

Kesimpulan : bentuk ruang yang dapat menciptakan suasana informatif, promotif sekaligus rekreatif dan membuat pengunjung merasa nyaman adalah segiempat dengan pengolahan masa melalui komposisi bentuk dengan prinsip hierarki yang dapat mencerminkan keanekaragaman sehingga dapat mencegah kebosanan dan suasana monoton.



2. Skala ruang menggunakan skala normal dan intim, penggunaan skala monumental diharapkan berdasarkan aktifitas dan kegiatan yang lebih beralasan.
3. Sirkulasi ruang dengan bentuk terbuka satu dan dua sisi
4. Penggunaan warna didasarkan pada jenis dan konsentrasi kegiatan.

Bangunan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya mempunyai persyaratan berkaitan dengan bentuk / komposisi arsitektural, yaitu :

1. Aksesabilitas bagus, kemudahan dalam pencapaian
2. Berkesan mengundang, bertujuan untuk mengarahkan pengunjung untuk datang ke bangunan, dengan cara memberikan ruang terbuka, taman dan lain-lain
3. Kejelasan, bertujuan memberikan suatu penjelasan kepada hal yang penting untuk menarik pengunjung dan mempermudah pengunjung mengenali suatu fasilitas dengan cepat. Cara yang umumnya dilakukan yaitu memberikan sesuatu yang beda pada bentuk, ukuran, warna, tekstur, dominasi, dll
4. Kemencolokan, bertujuan agar orang mengenali dan mengingatnya. Diwujudkan dengan memberikan penampakan yang lain dari daerah sekitarnya.
5. Dinamis bertujuan agar tidak terkesan kaku / formal / monoton ini dimaksudkan agar berkesan tidak monoton baik itu penampilannya maupun pelayanannya kepada masyarakat yang mengunjunginya.
6. Keakraban, mempertimbangkan penyelesaian elemen arsitektural yang menimbulkan pengunjung betah berada dilingkungan fasilitas tersebut, pencapaian lokasi dengan *human scale*, memasukkan elemen alam (air, tanah, vegetasi, dll)
7. Kenyamanan

#### **3.1.5. Sistem Pelayanan Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya**

Materi yang ditawarkan / dipamerkan kepada konsumen meliputi, pengenalan produk wisata, budaya secara berkala dalam bentuk penyelenggaraan pentas seni, paket wisata, produk-produk wisata, serta olahan mengenai info kepariwisataan daerah tujuan wisata dan hal-hal lain yang berkenaan dengan pariwisata yang diwujudkan dalam bentuk brosur, leaflet, booklet, panel, miniatur, website. Sistem pelayanan promosi dilakukan secara :

- a. Pasif yaitu ditujukan kepada pengunjung yang mendatangi tempat informasi dan promosi pariwisata atau sekedar ingin memperoleh data atau keterangan yang berkenaan dengan pariwisata
- b. Aktif yaitu melakukan penjarangan wisatawan melalui kegiatan pentas seni tradisional, pameran produk wisata, promosi obyek wisata dan sebagainya. Atau dengan penambahan fungsi/kegiatan lain sebagai 'magnet' atau daya tarik dengan cara ini diharapkan pengunjung yang menyaksikan kegiatan tambahan ini menjadi tertarik untuk mengunjungi.

#### **3.1.6. Jenis Kegiatan dan Pengelompokan Kegiatan**

Macam Kegiatan yang diwadahi pada Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata yang paling sederhana yaitu melihat-lihat pameran sedangkan kegiatan pencarian materi dan pengolahan materi dilakukan di tempat lain. Secara umum kegiatan yang diwadahi meliputi :

- Kegiatan utama; pengadaan materi, pengolahan, penyajian
  - Pengelolaan gedung / servis
  - Kegiatan pendukung dan penunjang
- A. Pengadaan materi :
- Merencanakan dan penentuan materi
  - Pengumpulan informasi tentang pariwisata, khususnya kepariwisataan Kalimantan Barat
  - Pengumpulan materi
- B. Pengolahan Data :
- Menyeleksi informasi dan materi
  - Mempersiapkan materi, menyimpan sementara materi, menata materi.
- C. Penyampaian Informasi :
- Memberikan publikasi, pengumuman kepada masyarakat melalui mass media

- 
- Memberikan pelayanan kepada pengunjung berupa penyediaan bahan informasi, dan pelayanan lisan.
  - Mengadakan pameran
  - Mengadakan ceramah, diskusi
  - Menyelenggarakan atraksi budaya dan seni serta pertunjukan lainnya
  - Mengadakan workshop / peragaan
  - Menyelenggarakan event-event tertentu untuk mengundang pengunjung

D. Kegiatan pendukung berupa tambahan fasilitas :

- Biro perjalanan
- Penjualan soevenir
- Warpostel
- Money Changer
- Cafetaria
- Pelayanan pemandu wisata
- Fasilitas lain yang sifatnya mengundang masa.

E. Pengelolaan gedung

- Menerima tamu
- Administrasi
- Menyimpan arsip
- Menyimpan peralatan
- Menyimpan materi

F. Servis

- Mechanical – Electrical
- Maintenance Building
- Parkir
- Lavatory
- Gudang
- Dan lain-lain

### 3.1.6.1. Analisa Jenis Kelompok Kegiatan & Pelaku

#### A. Analisa Alur Kegiatan Pelaku

##### 1. Pengelola yang terdiri dari semua kru di tiap-tiap kelompok kegiatan

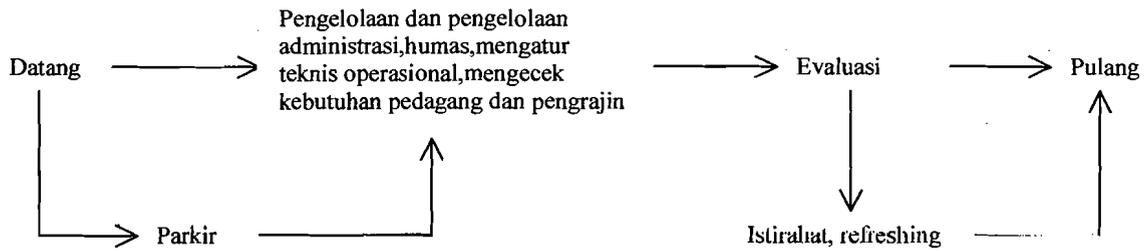


Diagram Kegiatan Pengelola  
(Sumber : Analisa dan pemikiran penulis)

##### 2. Seniman yang berfungsi sebagai produsen karya seni dan budaya

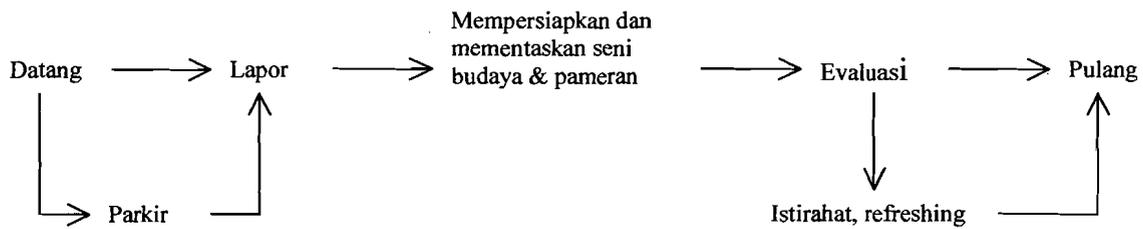


Diagram Kegiatan Seniman  
(Sumber : Analisa dan pemikiran penulis)

##### 3. Pedagang/pengrajin, yang terdiri atas pedagang formal dan informal

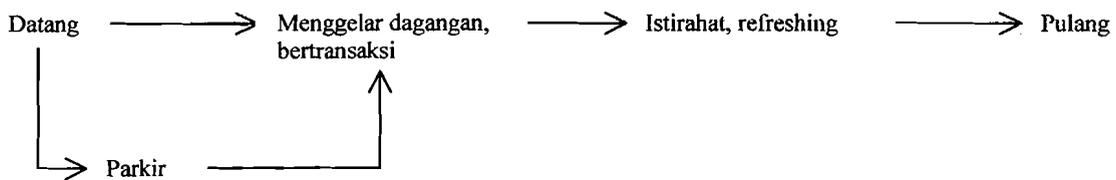
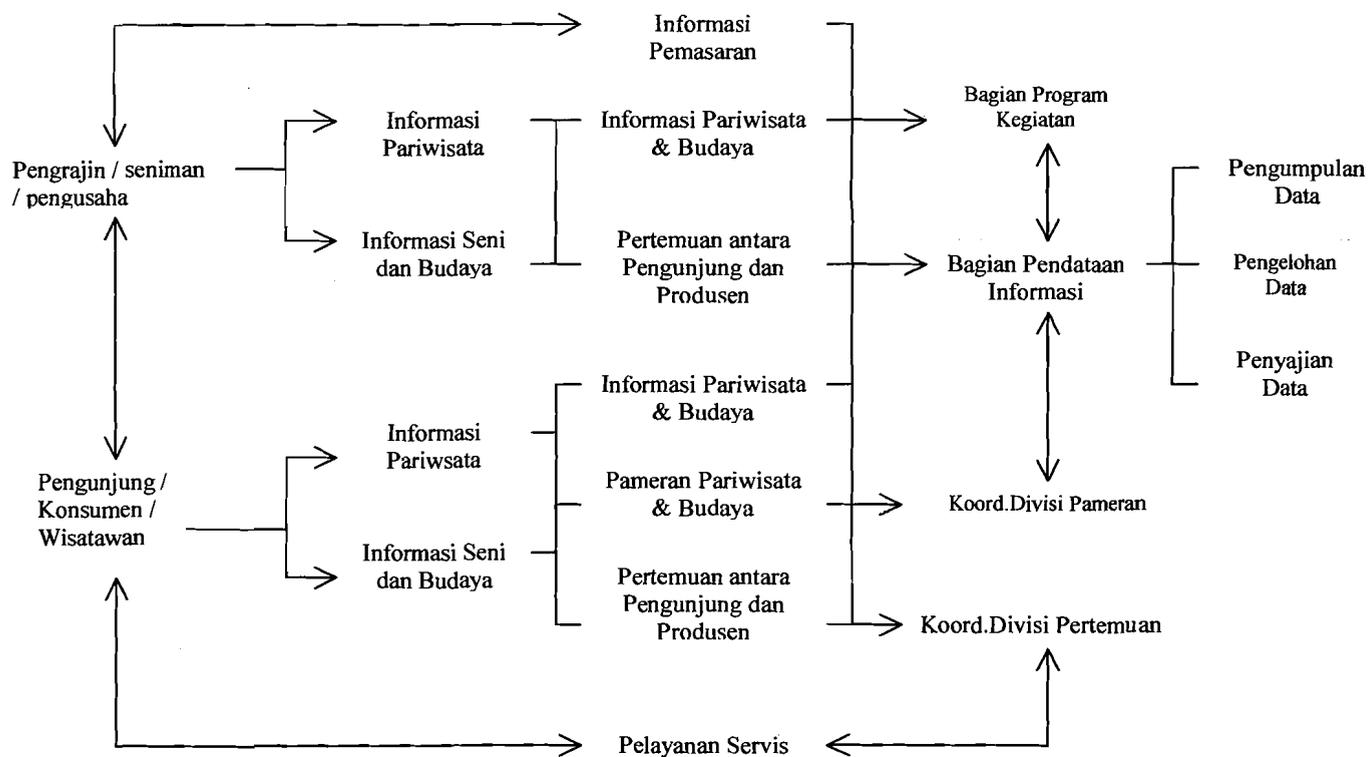


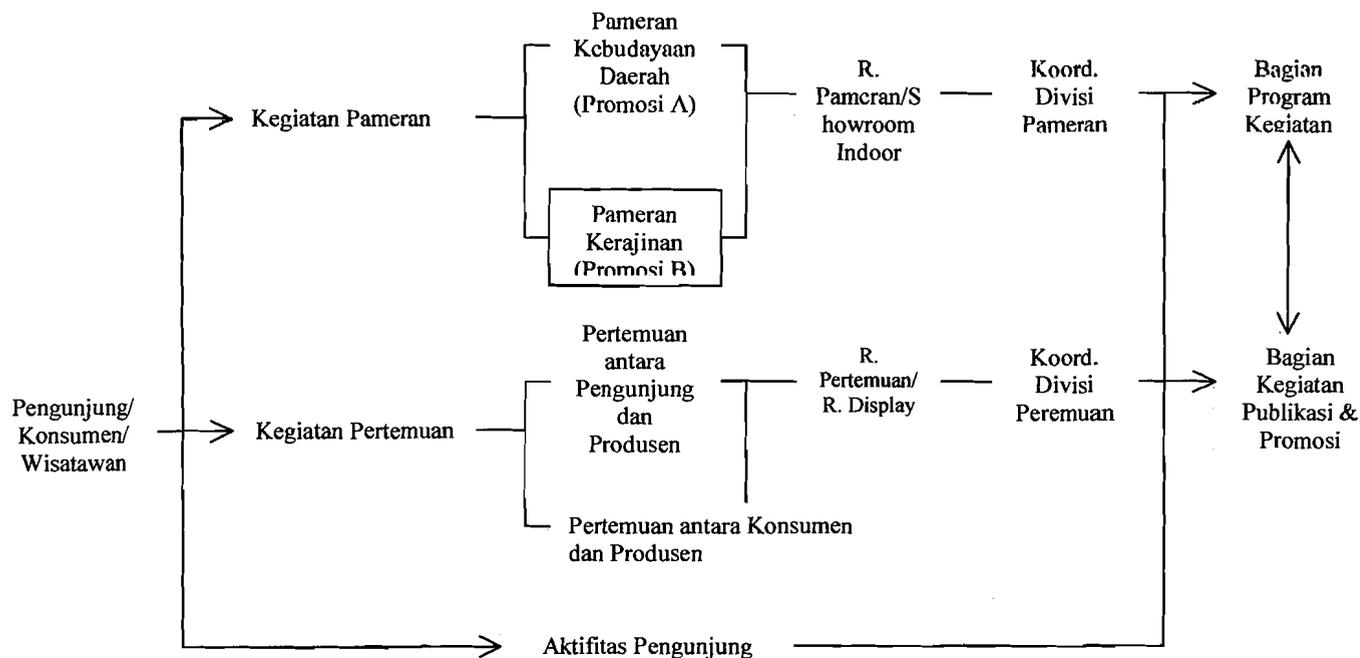
Diagram Kegiatan Pedagang/pengrajin  
(Sumber : Analisa dan pemikiran penulis)

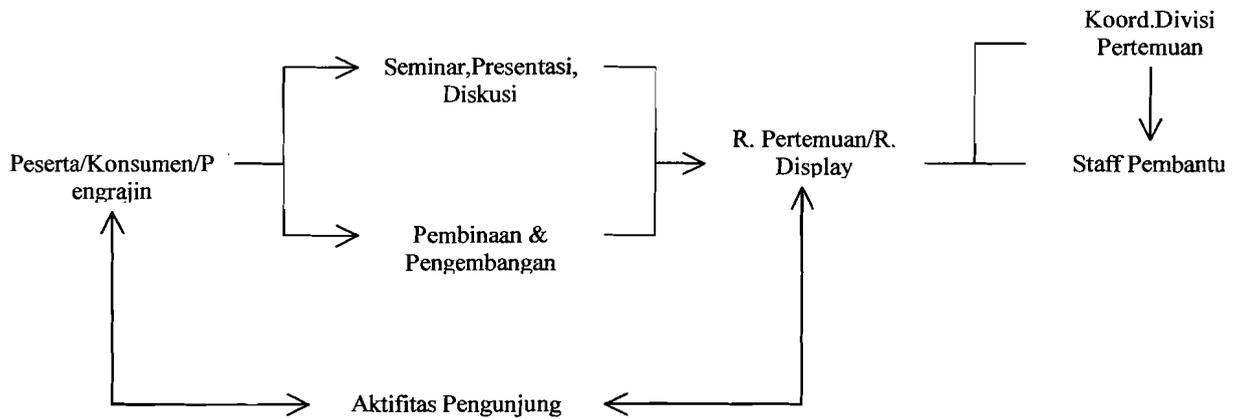
## B. Analisa Alur Proses Kegiatan

### 1. Proses Kegiatan Informasi

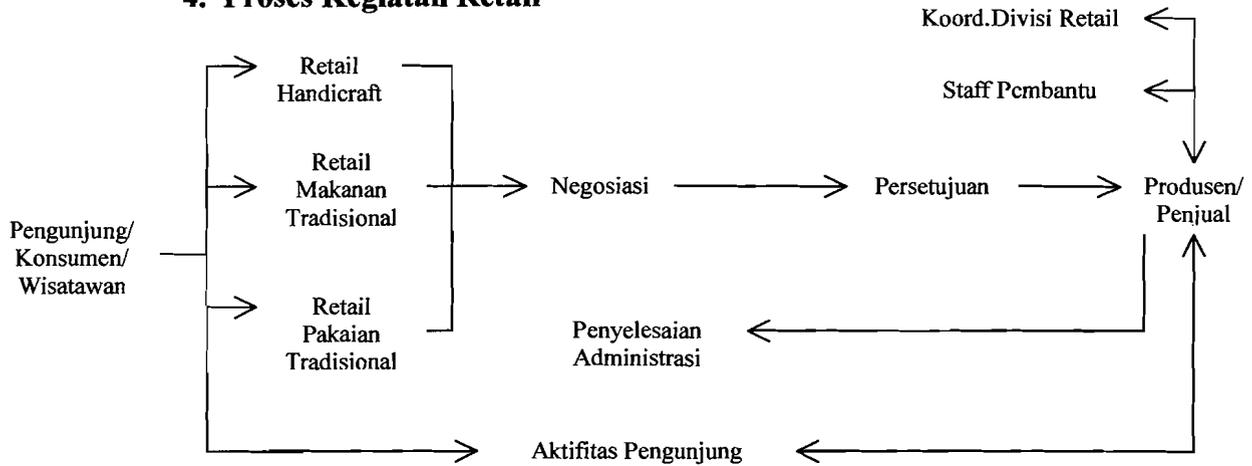


### 2. Proses Kegiatan Promosi





#### 4. Proses Kegiatan Retail



#### 3.1.7. Pelaku Kegiatan

##### A. Pengunjung

Pengunjung adalah mereka yang datang ke fasilitas ini dengan tujuan mencari informasi tentang obyek wisata serta produk-produk kerajinan khas Kalimantan Barat. Pelaku kegiatan pada Pusat Pariwisata ini mempunyai sasaran pengunjung yaitu wisatawan baik manca maupun domestik yang ingin lebih mengetahui tentang obyek-obyek wisata yang terdapat di Kalbar serta mempromosikan obyek-obyek wisata yang belum dikenal oleh wisatawan.

## B. Pengelola

Adalah orang-orang yang bertanggung jawab atas segala sesuatu yang berkenaan dengan terselenggaranya kegiatan di fasilitas ini, tugasnya adalah mengoperasikan sarana dan prasarana sehingga semua kegiatan berjalan lancar.

## C. Pelaku Industri Pariwisata

Pelaku ini adalah mereka yang terlibat dalam kegiatan pendukung penyelenggaraan fasilitas Informasi dan Promosi tersebut, diantaranya adalah mereka yang menyelenggarakan paket wisata, pemandu wisata, seniman/pekerja seni kerajinan dan lain lain.

### 3.1.8. Kebutuhan Ruang

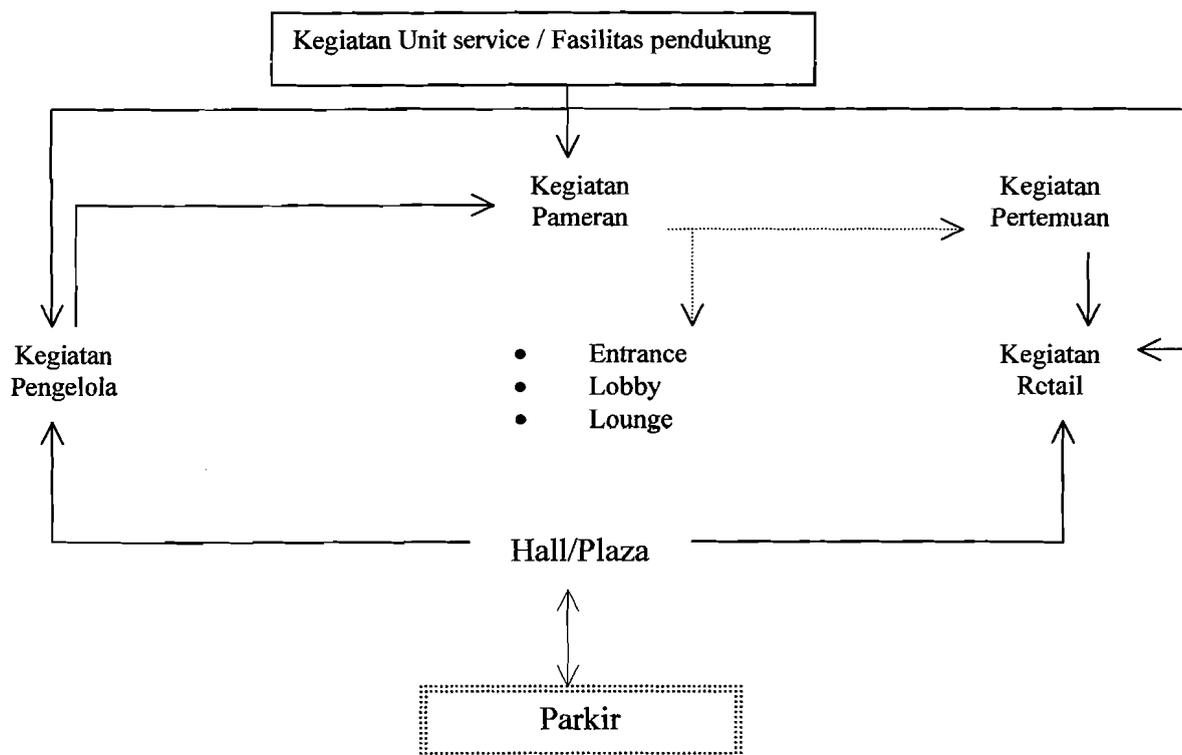
Dasar pertimbangan dalam menentukan banyak ruang yang dibutuhkan pada bangunan Pusat Pariwisata ini antara lain :

- a. Adanya beberapa unsur kegiatan yang diwadahi
- b. Adanya fungsi utama dan fungsi pendukung
- c. Sirkulasi
- d. Adanya Pengelolaan
- e. Penyampaian Materi
- f. Pelaku yang terlibat

***Pengelompokan Kebutuhan Ruang***

Pengelompokan Kegiatan		Pelaku	Kebutuhan Ruang
Kegiatan Utama	Pencarian Data	Pengelola	R. Rapat R. Arsip R. Materi/Gudang
	Pengolahan Materi	Pengelola	R. Rapat R. Komputer R. Arsip R. Perpustakaan R. Gudang R. Tamu
	Penyajian Materi	Pengelola, Masyarakat/Pengunjung	R. Resepsionis R. Pamer R. Pementasan R. Peragaan R. Pertemuan R. Pers
Pengelolaan Gedung		Pengelola	R. Direktur R. Staff Administrasi R. Rapat R. Tamu R. Gudang
Servis		Pengelola Pengunjung	R. MEE R. Security R. Gudang R. Monitoring R. Parkir Lavatory
Penunjang		Pengelola Pengunjung	Plaza Taman Kafetaria Penjualan Soevenir Money Changer Pelayanan Pemandu Wisata Biro Perjalanan

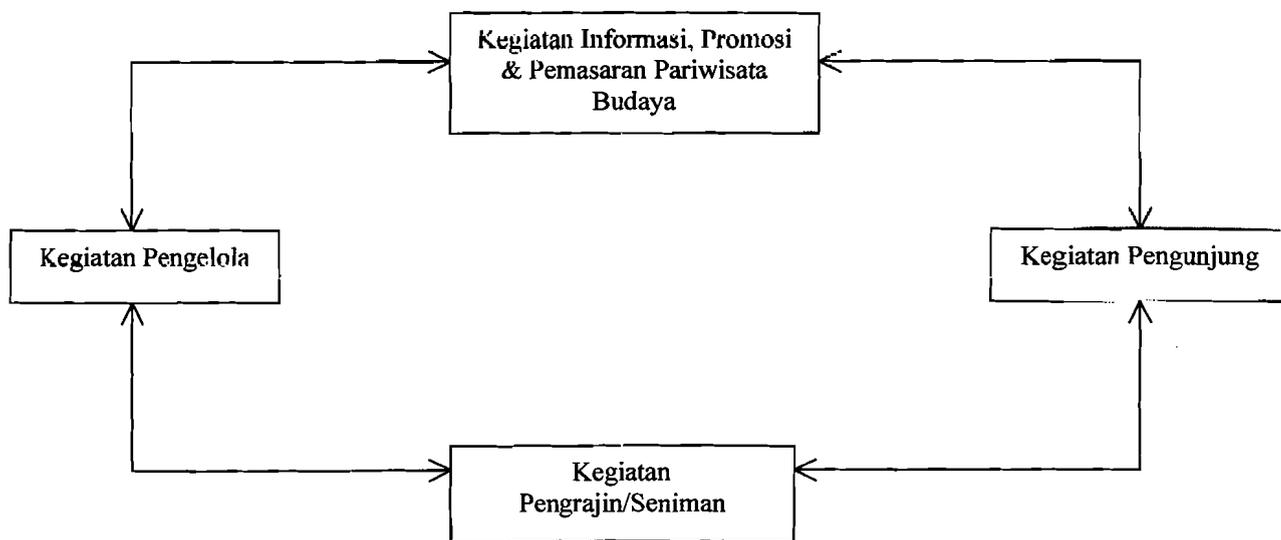
## Hubungan Ruang



— Hubungan langsung

- - - Hubungan tidak langsung

*Hubungan Ruang Berdasarkan Sifat kegiatan secara Umum*



— Hubungan langsung

- - - Hubungan tidak langsung

*Hubungan Ruang Berdasarkan kegiatan*

Jenis Kegiatan dan Karakteristik Pameran Yang Biasa Dilaksanakan di KalBar

No	Jenis Kegiatan	Wujud Produk Pameran	Wujud Dimensi Produk Pameran	Karakteristik Penyajian Kegiatan
	<b>1. Pameran Kerajinan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kerajinan keramik/Tempayan Sakok</li> <li>• Senjata &amp; alat musik Khas</li> <li>• Kain tenun tradisional</li> <li>• Pakaian tradisional</li> <li>• Ukiran dari kayu (patung)</li> <li>• Kerajinan anyaman dari bamboo dan rotan</li> <li>• Kerajinan dari logam</li> <li>• Kerajinan dari kulit</li> <li>• Kerajinan ragam hias (grafis)</li> </ul>	Tempayan Sakok khas KalBar Mandau, sumpit, perisai Tenun Ikat, songket dll khas Dayak & Melayu Patung, ukiran, manik dll Keranjang, kursi, meja, tudung hias, dll Miniatur, Lampu hias dll Tas, Baju, aksesoris dll Lukisan	Wujud sedang-extra besar Wujud kecil, sedang Wujud kecil, sedang Wujud kecil, sedang Wujud kecil, besar Wujud kecil, sedang  Wujud, besar Wujud kecil, sedang Wujud kecil, besar	Dilantai, meja pameran Digantung, mejapameran, demo Ditempel, dipakai model Ditempel, dipakai model Ditempel, meja pameran, lantai Ditata, ditempel, mejapameran, digantung Dimeja pameran, gantung Dimeja pameran, dipakai model Dimeja pameran, ditempel
	<b>2. Pameran Makanan Khas Kalbar</b>	Makanan & minuman khas Kalbar	Wujud Kecil	Dimeja pameran, demo pembuatan & coba+beli
	<b>3. Pameran obyek wisata alam Kalbar</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wisata alam/pantai</li> <li>• Wisata Danau</li> <li>• Wisata air terjun</li> <li>• Wisata Hutan lindung, cagar alam, suaka margasatwa</li> </ul>	Berupa film dokumenter, fotografi, peta, buku-buku, pamflet dan lain-lain	Wujud kecil, sedang	Presentasi film dokumenter, meja pameran, ditempel, digantung, ditata di rak, dibagi ke pengunjung dll
	<b>4. Pameran Peninggalan Sejarah Kalimantan Barat</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugu, Patung, Monumen</li> <li>• Keraton</li> <li>• Rumah Ibadah</li> <li>• Makam Raja</li> <li>• Rumah Adat</li> </ul>	Berupa film dokumenter, fotografi, peta, buku-buku, pamflet, miniatur benda dan lain-lain	Wujud kecil, sedang, besar	Presentasi film dokumenter, meja pameran, ditempel, digantung, dibagi ke pengunjung dll
	<b>5. Pameran Kebudayaan Daerah Kalimantan Barat</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perumahan (rumah Betang &amp; rumah suku Melayu)</li> <li>• Adat Istiadat yang berkaitan dengan upacara/peristiwa alam seperti Naik dango, Robo-robo, Tembakan meriam</li> <li>• Tatanan Hidup (Dayak dan Melayu)</li> </ul>	Berupa film dokumenter, fotografi, buku-buku, pamflet, miniatur benda, atraksi budaya dan lain-lain	Wujud kecil, sedang, besar	Presentasi film dokumenter, meja pameran, ditempel, digantung, dibagi ke pengunjung dll

Sumber : Buku Petunjuk Festival Budaya Bumi Khatulistiwa IV ; Kalimantan Barat; 1998)

### 3.1.9. Fasilitas Rekreasi Pusat Pariwisata dan Rekreasi Budaya Kalimantan Barat

Promosi memberikan arus informasi atau persuasi satu arah yang dibuat untuk mengarahkan seseorang atau organisasi kepada tindakan yang menciptakan pertukaran dalam pemasaran. Pusat Informasi dan Promosi Pariwisata Budaya sebagai pusat promosi adalah fasilitas yang berupa wadah tetap kegiatan yang dibuat untuk menarik minat orang lain sehingga dapat tercapai sikap tertentu dalam hal ini bertransaksi.

Menurut para ahli di bidang rekreasi, bahwa dalam rekreasi terdapat unsure atau elemen permainan (play), dengan demikian orang yang berekreasi dapat dikatakan bahwa orang tersebut sedang bermain. Elemen "play" ini kemudian dibedakan dalam berbagai tingkatan, yaitu untuk anak-anak, remaja dan dewasa. Fasilitas yang ditambahkan pada Pusat Pariwisata ini bertujuan untuk menarik massa sehingga mau mengunjungi fasilitas tersebut. Selain fasilitas rekreasi untuk memberikan kombinasi pada bangunan supaya tidak kaku dan mengurangi kesan formal pada bangunan. Fasilitas ini dapat berfungsi sebagai tempat istirahat atau rekreasi setelah melihat-lihat pameran ataupun bentuk promosilainnya.

Pada skala kota, keberadaan bangunan ini dapat dijadikan tempat rekreasi bagi warga kota sekitarnya. Walaupun hanya sekedar melihat-lihat, paling tidak ada kemauan dari warga untuk datang ke bangunan tersebut dan lambat laun akan memperoleh manfaat dari keberadaan pusat informasi dan promosi pariwisata.

Bagi pengelola Pusat Pariwisata ini keberadaan fasilitas tambahan dapat menjaring para pengunjung yang bukan bermaksud untuk mencari informasi saja, melainkan juga mencari hiburan.

Bentuk fasilitas ini berupa taman, ruang terbuka, ruang serbaguna yang dapat digunakan untuk menyelenggarakan even even tertentu, amphitheater, tempat bermain anak-anak, bangku taman, dll.

### 3.2 Penerapan Unsur-unsur Filosofis Rumah Panjang pada Kegiatan Utama (Informasi dan Promosi)

Kegiatan	Karakteristik Rumah Panjang Dayak				
	Hirarki	Bentuk	Orientasi	Panggung	Sequennce
<b>Informasi</b> - Publikasi - Pelayanan kepada Pengunjung - Workshop/pe ragaan	Hirarki kegiatan yang diwadahi dalam bangunan dibuat berdasarkan kepentingan utama dalam misi yang diembannya dan berdasarkan efektifitas lingkup pelayanan yaitu informasi, promosi, dan pemasaran. Jadi kegiatan informasi yang memiliki hirarki yang lebih tinggi dari kegiatan promosi ditempatkan pada zona publik dan mudah dicapai oleh pengunjung serta memberikan sentuhan yang lebih privacy dalam pelayanannya	Bentuk masanya kombinasi antara grid linier dengan masa yang berkesan 'welcome' sehingga masyarakat dapat mudah mengakses informasi yang akan disampaikan	Orientasi yang sangat relevan untuk menampung kegiatan informasi diletakan menghadap jalan sehingga berkesan mengundang dan dapat melayani semua pengunjung yang membutuhkan informasi pariwisata	Untuk memberikan kesan akrab pada kegiatan informasi yang akan diwadahi, ruangan dibuat lebih rendah lantainya dari ruang lain yang beda kegiatannya	Alur sirkulasi dibuat mudah dalam pencapaian dan kegiatan informasi ditempatkan pada tempat-tempat strategis yang menjadi entrance untuk para pengunjung
<b>Promosi :</b> - Event-event khusus - Pameran - Atraksi seni dan budaya - Promosi obyek wisata	Di dalam hierarki kegiatan promosi dapat diterapkan dengan memprioritaskan kegiatan yang memiliki nilai jual tinggi dalam industri pariwisata. Kegiatan yang bernilai jual tinggi tersebut diletakkan pada ruang yang publik dengan memberikan sentuhan yang sedikit privat dalam pelayanannya	Bentuknya merupakan perpaduan linier dan bentuk-bentuk geometris yang menjadi figure pembentuk masa bangunan secara keseluruhan untuk menampung kegiatan promosi yang biasanya lebih menekankan pada fleksibilitas ruang khususnya ruang pameran yang akan mewadahnya	Orientasi pada kegiatan promosi dapat diarahkan ketimur dimana promosi yang merupakan jiwa dari industri pariwisata harus dapat memberikan kontribusi yang besar dalam perkembangan dunia pariwisata sehingga orientasinya yang sangat cocok adalah menyongsong matahari terbit yaitu menghadap ke timur	Sesuai dengan karakter dari kegiatan promosi yang menjaring sebanyak-banyaknya target pemasaran maka penempatan ruang yang lebih tinggi (panggung) dari kegiatan lainnya dianggap dapat menyita perhatian konsumen terhadap kegiatan ini	Promosi sebagai jiwa dari kegiatan pariwisata harus memberikan kesan keakraban serta nyaman, terutama dalam penyampaian dan sirkulasi dalam ruang pameran yang memberikan kesan nyaman dan akrab dengan pengunjung

## BAB IV

### KONSEP PERANCANGAN

#### 4.1. Konsep Potensi Site Dan Lokasi

Pendekatan site dimaksudkan untuk memilih site yang tepat pada lokasi yang telah ditentukan, kaitannya dengan pengoptimalan fungsi bangunan dengan berbagai fasilitas yang berhubungan dengan kegiatan informasi dan promosi pariwisata budaya.

##### 4.1.1. Aspek Dasar Pemilihan Site dan Lokasi Secara Umum

Terdapat beberapa pertimbangan dalam pemilihan lokasi Pusat Pariwisata dan Rekreasi Budaya, yaitu :

##### A. Segi Aksesabilitas dan Potensi Tapak

1. Site yang direncanakan mendukung fungsi pengembangan kawasan wisata budaya, perkantoran dan pemerintahan dan perdagangan serta jasa
2. Aksesabilitas yang mampu dijangkau oleh fasilitas transportasi dan jaringan transportasi.
3. Site dengan luas lahan yang besar sehingga dapat menampung segala aktifitas kegiatan Pusat Pariwisata dan Rekreasi Budaya
4. Site telah dilengkapi dengan jaringan infrastruktur yang telah lengkap baik sarana dan prasarannya.
5. Letak strategis dekat dengan daerah perekonomian dan perdagangan, daerah perkantoran, daerah pendidikan, daerah pariwisata, dan daerah pemukiman, diharapkan dapat mendukung keberadaan site.

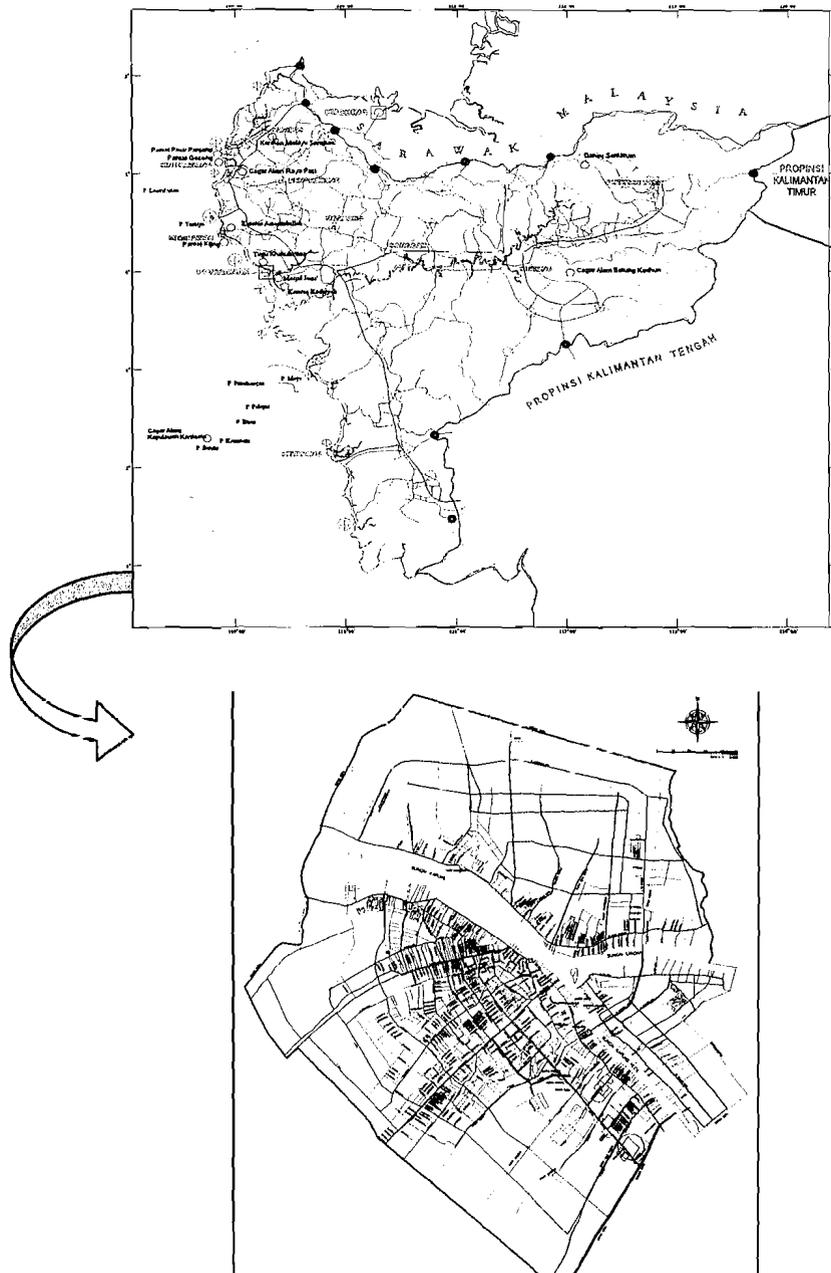
##### B. Segi Teknis dan Lingkungan Tapak

1. Luasan tapak terpenuhi untuk memwadahi semua kegiatan.
2. Site pada tapak telah dilengkapi dengan jaringan infrastruktur yang lengkap baik sarana dan prasarannya
3. Mampu secara arsitektural menampilkan fungsi bangunan ditinjau dari kondisi lahan, view/visual dan sebagainya.

Berdasarkan pertimbangan aspek diatas maka lokasi yang terpilih adalah daerah yang kondisi lingkungannya yang dekat dengan daerah perdagangan dan perekonomian, rumah sakit, perkantoran, pendidikan dan pariwisata. Lokasi juga dilalui oleh jalur yang strategis karena berada didaerah dekat dengan pusat kota dan bandara.

**4.1.2. Kondisi Tapak & Topografi Site**

**4.1.2.1 Letak dan Posisi Site**



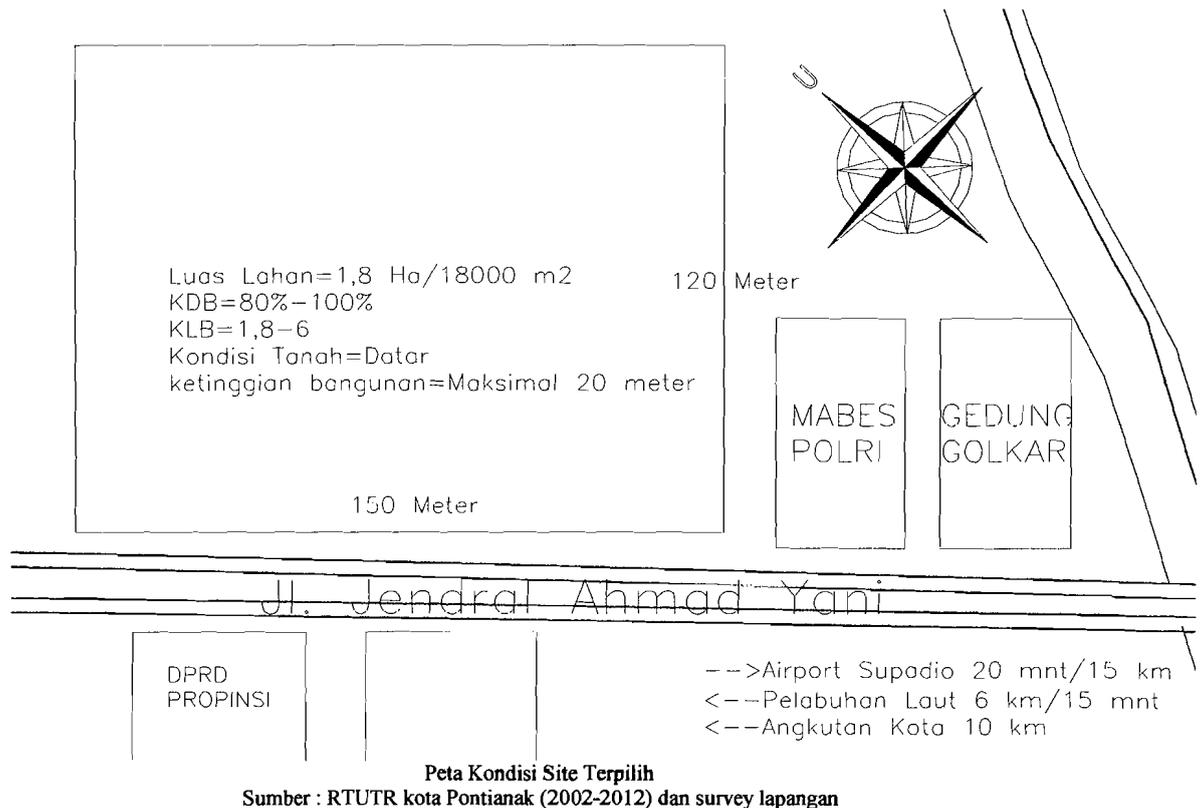


Posisi Site Pusat Pariwisata dan Rekreasi Budaya

Sumber : Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Pontianak, 2002-2012 & Analisa Pemikiran Penulis

Pemilihan lokasi dipertimbangkan berdasarkan potensi wisata dan budaya pada skala kota. Adapun lokasi tapak berada di Jl Ahmad Yani, Kelurahan Bangka Belitung, Kecamatan Pontianak Selatan, Kotamadya Pontianak.

Site dipilih dilokasi kota Pontianak yang mendukung keberhasilan fungsi bangunan yaitu Pusat Pariwisata dan Rekreasi Budaya, oleh karena itu site dipilih pada lokasi sesuai dengan rencana pemerintah melalui Dinas Tata Kota yang tertuang dalam Rencana Tata Ruang Wilayah kota Pontianak.



Lokasi terpilih adalah kawasan Jalan Jend. Ahmad Yani dengan dasar pertimbangan :

1. Lokasi Perkantoran dan Jasa

Merupakan lokasi perkantoran dan jasa di Kota Pontianak yang bergerak dibidang perdagangan dan jasa yang telah ditetapkan sebagai lahan perkantoran Oleh Pemda Kotamadya Pontianak melalui Dinas Tata Kota sesuai dengan fungsi bangunan yaitu sebagai Pusat Pariwisata dan Rekreasi Budaya dengan fungsi utama pusat informasi dan promosi pariwisata.

2. Potensi Pariwisata dan Perdagangan

Lokasi merupakan lahan pemanfaatan untuk perkantoran namun lokasi berdekatan dengan lahan pariwisata dan perdagangan seperti Museum Negeri Pontianak, rumah adat Dayak, Taman Budaya, Pontianak Grand Mall, Kapuas Palace Hotel dan sebagainya.

- bangunan maksimum 20 meter. Sedangkan KLB (koefisien Lantai Bangunan) berkisar antara 1,8-6
- b. Garis sempadan jalan untuk pagar dari as jalan berjarak 6 meter, sedangkan untuk bangunan , garis sempadan jalan dari as jalan berjarak 9 meter.
  - c. Site dengan luas lahan 30000 m<sup>2</sup> memiliki kondisi topografi daerah yang sebagian besar lahannya merupakan tanah datar/landai.

#### 4.1.2.2. Konsep Nilai Strategis (Potensi) Site

Site bangunan pada lokasi terpilih merupakan daerah campuran (daerah perekonomian, perdagangan dan jasa serta perkantoran dan pemerintahan). Letak yang berada pada jalan protocol Jl Ahmad Yani dan dekat dengan bandara sebagai pintu gerbang Pontianak dan Kalbar menjadikan site strategis dan mudah dicapai.

Daerah tersebut merupakan daerah yang berada dekat dengan perbatasan kota dan site terpilih masuk dalam wilayah administrasi Kotamadya Pontianak yang menghubungkan tiga jalur transportasi (darat, Laut, Udara) yang nantinya akan dijadikan daerah pengembangan kota Pontianak dimasa yang akan datang.

##### 1. Orientasi view

Orientasi bangunan berdasarkan view-view unggulan pada lokasi dan disesuaikan dengan orientasi dari karakter utama rumah panjang yang selalu menghadap ke jalan untuk kegiatan informasi dan untuk kegiatan promosi berorientasi ke arah matahari terbit. Pengolahan fasad berdasarkan tanggapan dari lingkungan sekitar yang telah terbentuk. Terdapat view-view yang diunggulkan disekitar site yang berpengaruh dalam menentukan orientasi view bangunan. View unggulan dapat dihasilkan oleh keberadaan bangunan yang telah ada, yang berbatasan dengan :

- a. sebelah Utara : lahan pertanian dan pemukiman
- b. sebelah Selatan : Jl Ahmad Yani dan Kantor DPRD Propinsi

- 
- 
- bangunan maksimum 20 meter. Sedangkan KLB (koefisien Lantai Bangunan) berkisar antara 1,8-6
- b. Garis sempadan jalan untuk pagar dari as jalan berjarak 6 meter, sedangkan untuk bangunan , garis sempadan jalan dari as jalan berjarak 9 meter.
  - c. Site dengan luas lahan 30000 m<sup>2</sup> memiliki kondisi topografi daerah yang sebagian besar lahannya merupakan tanah datar/landai.

#### **4.1.2.2. Konsep Nilai Strategis (Potensi) Site**

Site bangunan pada lokasi terpilih merupakan daerah campuran (daerah perekonomian, perdagangan dan jasa serta perkantoran dan pemerintahan). Letak yang berada pada jalan protocol Jl Ahmad Yani dan dekat dengan bandara sebagai pintu gerbang Pontianak dan Kalbar menjadikan site strategis dan mudah dicapai.

Daerah tersebut merupakan daerah yang berada dekat dengan perbatasan kota dan site terpilih masuk dalam wilayah administrasi Kotamadya Pontianak yang menghubungkan tiga jalur transportasi (darat, Laut, Udara) yang nantinya akan dijadikan daerah pengembangan kota Pontianak dimasa yang akan datang.

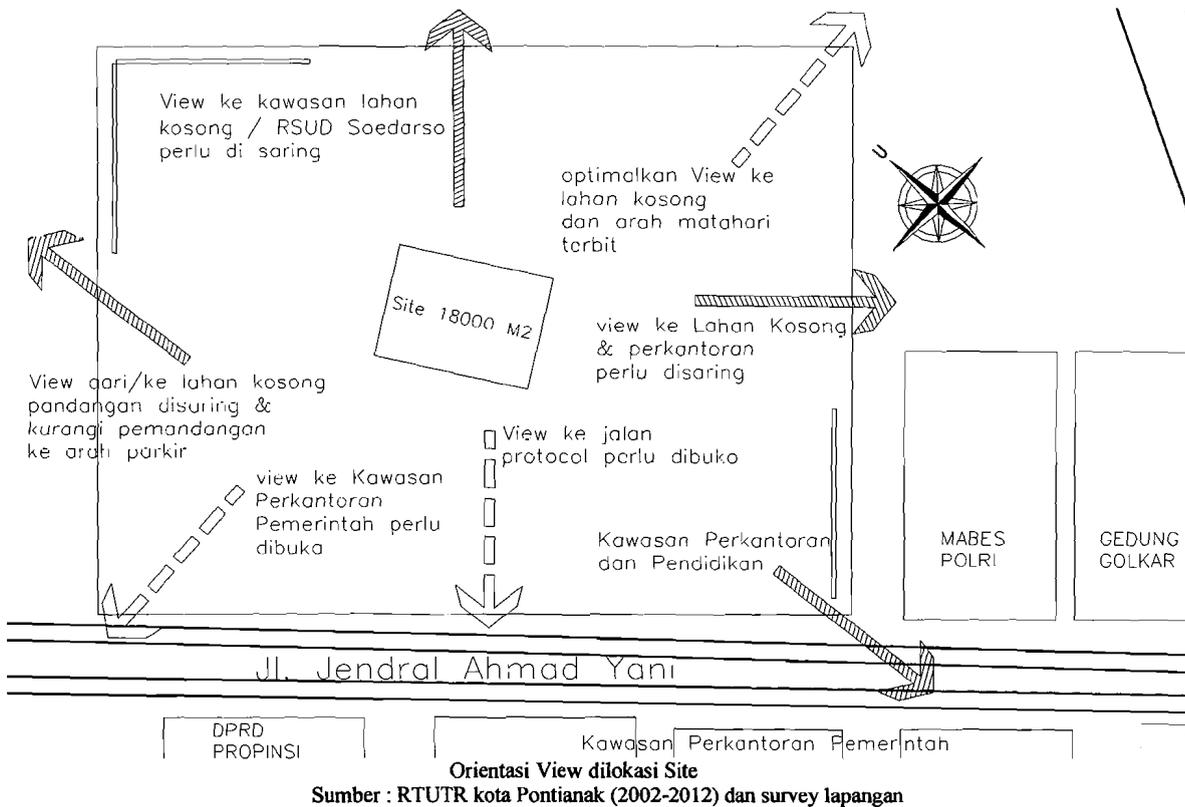
##### **1. Orientasi view**

Orientasi bangunan berdasarkan view-view unggulan pada lokasi dan disesuaikan dengan orientasi dari karakter utama rumah panjang yang selalu menghadap ke jalan untuk kegiatan informasi dan untuk kegiatan promosi berorientasi ke arah matahari terbit. Pengolahan fasad berdasarkan tanggapan dari lingkungan sekitar yang telah terbentuk. Terdapat view-view yang diunggulkan disekitar site yang berpengaruh dalam menentukan orientasi view bangunan. View unggulan dapat dihasilkan oleh keberadaan bangunan yang telah ada, yang berbatasan dengan :

- a. sebelah Utara : lahan pertanian dan pemukiman
- b. sebelah Selatan : Jl Ahmad Yani dan Kantor DPRD Propinsi

c. sebelah Timur : Mabes Polri, gedung Golkar

d. sebelah Barat : lahan pertanian, Kantor Gubernur Kalbar dan Jl Parit H. Husein.

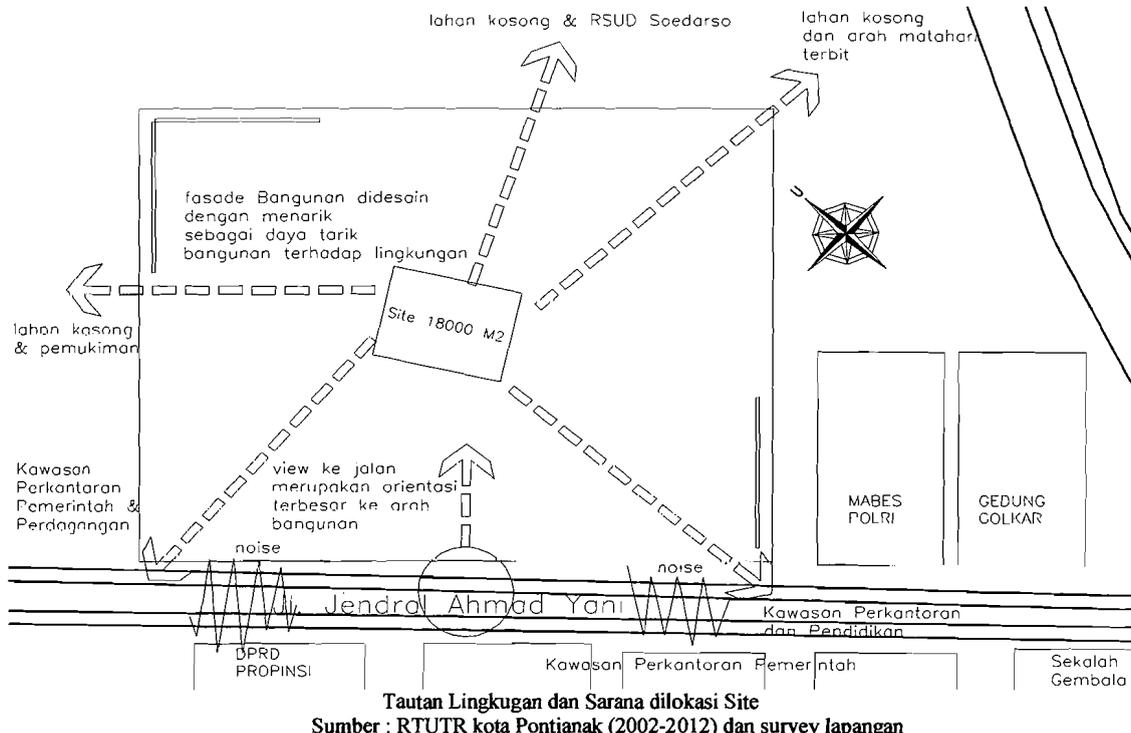


Berdasarkan hal diatas maka dapat ditentukan bahwa buka-bukaan bangunan sebagian besar diarahkan pada view yang memiliki keunggulan/daya tarik bagi bangunan. Dipilih view ke arah Jl A. Yani dan sebelah barat & timur site dikarenakan suasana yang dihadirkan bangunan dan orientasi matahari terbit.

#### B. Tautan Lingkungan dan Sarana

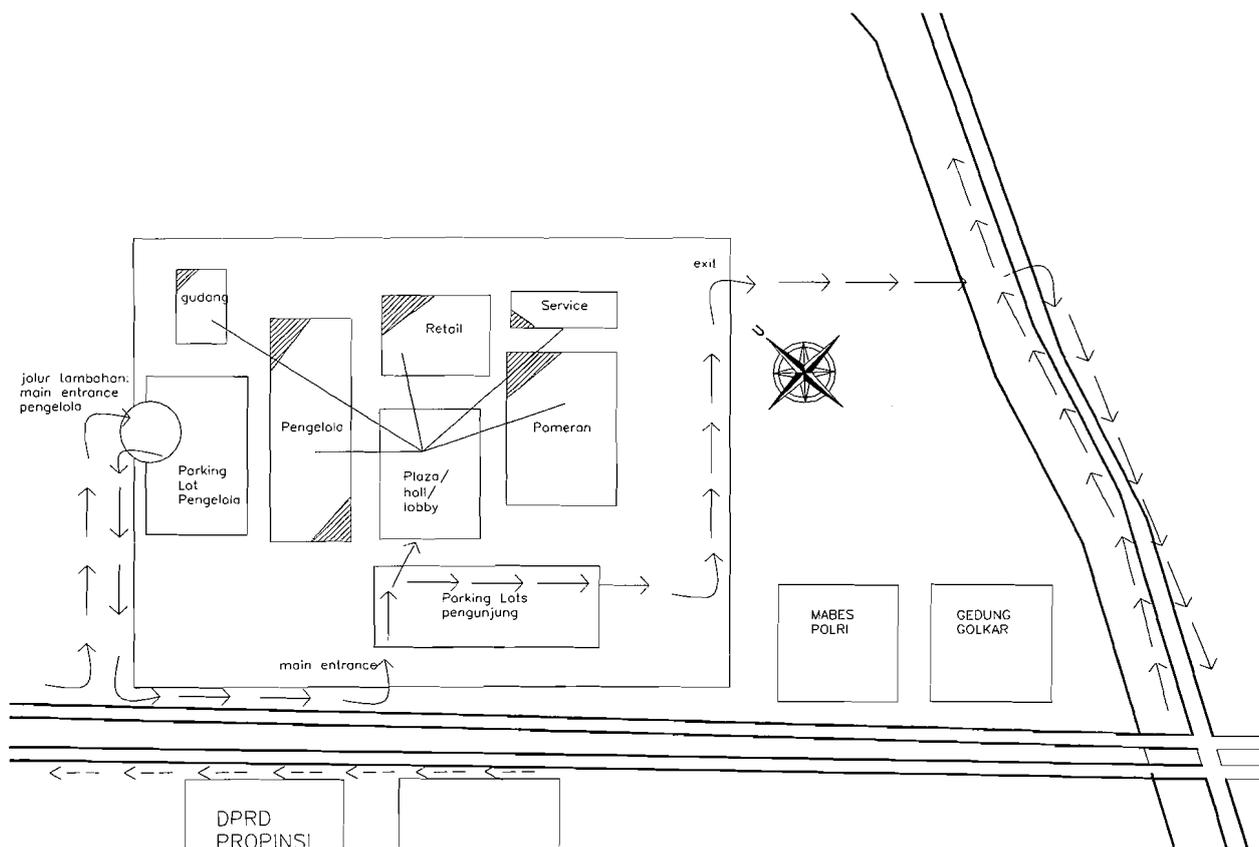
Lokasi terletak pada site berukuran 18000 m<sup>2</sup> dengan kondisi topografi tanah datar tidak berkontur dengan lingkungan sekitar tapak telah memiliki fasilitas jaringan utilitas seperti jaringan listrik, jaringan komunikasi, jaringan air bersih dan pembuangan air kotor. Didekat site terdapat saran perkantoran, sarana keamanan (polisi), sarana pendidikan (kampus dan sekolah), sarana pariwisata

(obyek wisata), perumahan penduduk, dan masih memiliki lahan kosong yang ditumbuhi pohon-pohon (hutan).



### C. Main Entrance, Sirkulasi & Pencapaian

Main Entrance berhubungan dengan sirkulasi kendaraan ke dalam bangunan, sehingga tidak menimbulkan masalah yang berhubungan dengan gangguan lalu lintas. Berdasarkan uraian peta diatas, maka ditentukan bahwa main entrance pada bangunan adalah didaerah sepanjang Jalan Ahmad Yani. Jalan diperlebar untuk keleluasaan sirkulasi gerak kendaraan dan dibuat jalur tambahan menuju ke bangunan untuk menghindari gangguan lalu lintas pada saat memasuki bangunan. Penentuan tersebut dikarenakan sirkulasi jalan cukup luas dalam menampung kendaraan dalam jumlah besar, sehingga terhindar dari kemacetan. Untuk menghindari gangguan pada sirkulasi, maka pintu utama yang juga sebagai entrance langsung menuju plaza/lobby. Kejelasan arah sirkulasi diperhatikan, yaitu dengan penggunaan hard maupun soft material sehingga pengunjung dapat membedakan entrance yang satu dengan yang lainnya.

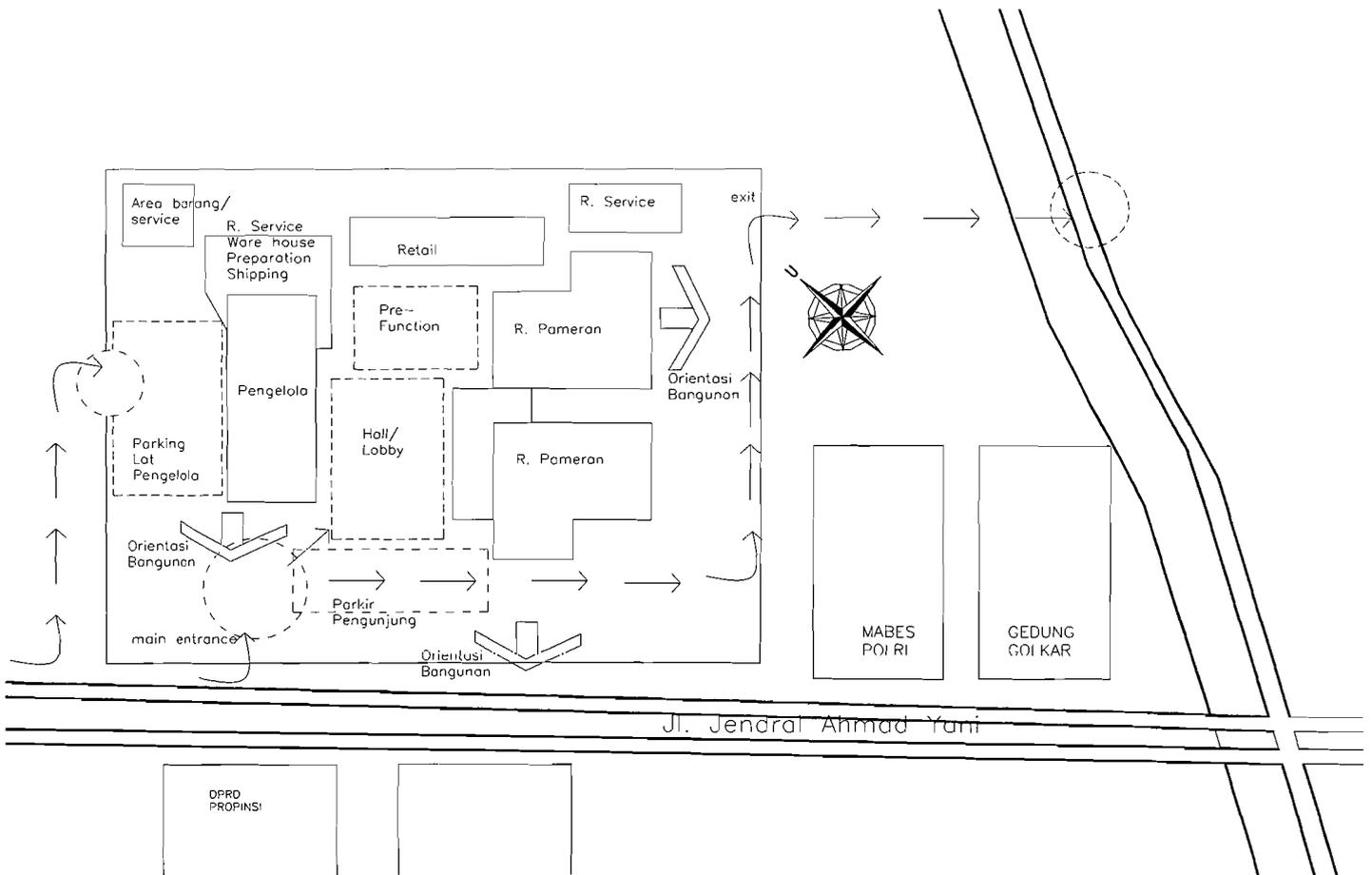


#### D. Tataan Massa

Pada penentuan tataan massa bangunan, factor utama yang diperhatikan adalah view yang ingin dihasilkan maupun diterima oleh bangunan. Berdasarkan pembahasan orientasi view unggulan, maka massa bangunan dengan area kepadatan orang yang tinggi diarahkan menuju view unggulan tersebut untuk memberikan pemandangan bagi ruang dalam bangunan (lobby pada ruang-ruang pameran).

Lobby diletakkan dibagian depan bangunan berdekatan dengan main entrance untuk kemudahan sirkulasi pengunjung. Begitu pula dengan area perkantoran, diletakkan dibagian depan dengan orientasi view ke arah matahari terbit.

Dengan mendukung keberadaan ruang-ruang pameran, diletakkan gudang besar yang berdekatan dengan ruang pameran dan jalan masuk dan keluar kendaraan untuk kemudahan sirkulasi kendaraan.



## 4.2. Konsep Tata Ruang

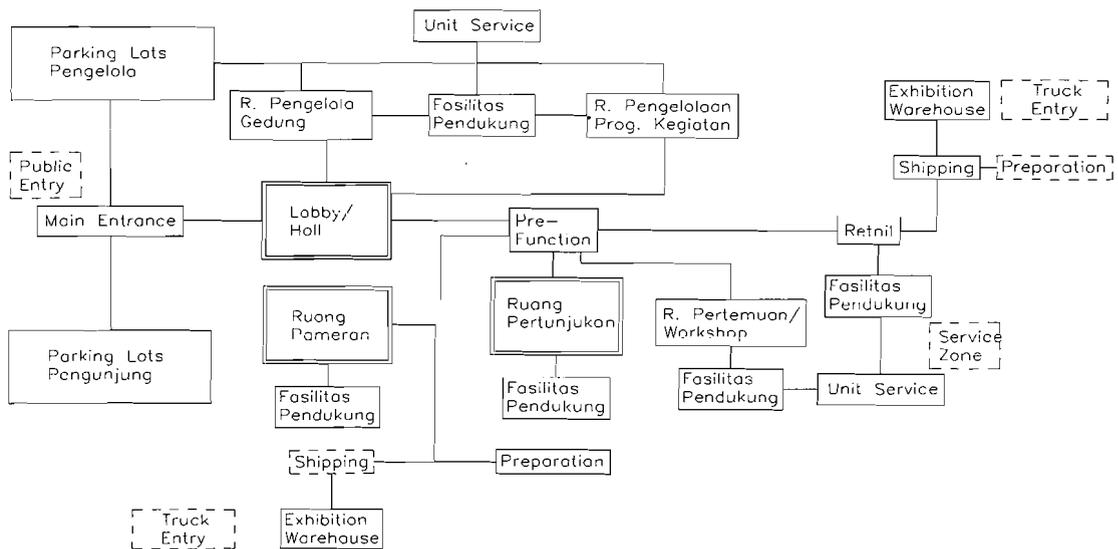
### 4.2.1. Konsep Program

Kebutuhan peruangan didasarkan atas kedekatan kegiatan/aktifitas yang akan ndilkakukan pada saat keseharian atau saat berlangsungnya kegiatan utama dan kegiatan lainnya. Oleh karena itu perlu adanya kejelasan pengelompokkan ruang agar dapat mendukung fungsi bangunan, berikut ini adalah pengelompokkan ruang berdasarkan zona dan tingkat kedekatan ruangnya yaitu:

Public Area	Service Area	Private Area
Entrance	Service room	Ruang Pengelola
Lobby	Security room	R. Direktur
Ruang Informasi	Service Exhibition	R. Sekretaris
Ruang Pameran	Gudang	R. Bendahara
Retail	Genset	R. Koordinator Divisi
Parking Lots	Service Office	R. Staff/Karyawan
Plaza	Ruang Tamu	
Pedestrian	Lavatory	
Musholla		

#### 4.2.2. Konsep Organisasi Ruang

Berdasarkan kegiatan yang terdapat pada fungsi utama yang akan diwadahi, maka konsep ruang-ruang dapat diorganisasikan sebagai berikut



#### 4.3. Konsep Penzonangan

Arahan pola zoning adalah pengelompokkan bangunan dan lahan yang membentuk hubungan bangunan, pengenalan dan penyatuan keanekaragaman bentuk yang ada. Dalam pengelompokkan ini perlu diperhatikan kegiatan pada zona masing-masing, sehingga bisa memberikan penekanan terhadap zona yang diutamakan.

##### Zona servis

Sifat kegiatan yang mendukung kelancaran kelompok publik dan privat, dengan letak dan lokasi mempertimbangkan terhadap sirkulasi utama masuk kelokasi serta pencapaian terhadap jaringan kota, yang termasuk dalam zona ini : Parkir, Security, genset, Gudang dan lain-lain.

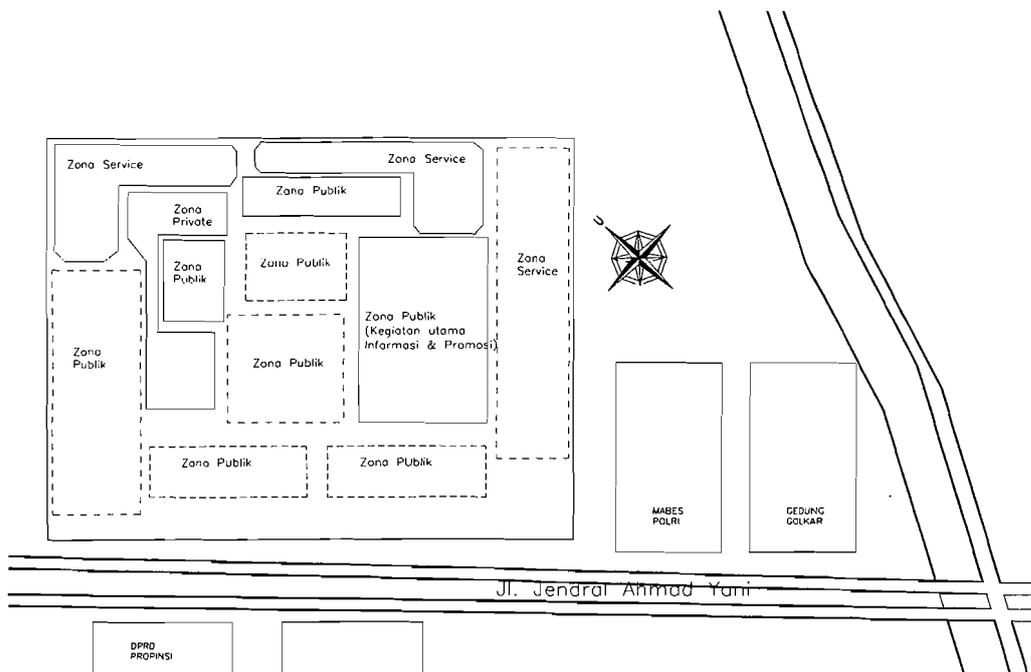
##### Zona Publik

Pertimbangan dasar pengelompokkan adalah fungsi yang digunakan masyarakat luas dari manapun, tanpa melihat batasan kelompok masyarakat. Kelompok ini

meliputi bangunan pameran, pusat retail, pagelaran seni, open space, taman. Mempertimbangkan terhadap luas site dan view serta orientasi bangunan

#### Zona Privat

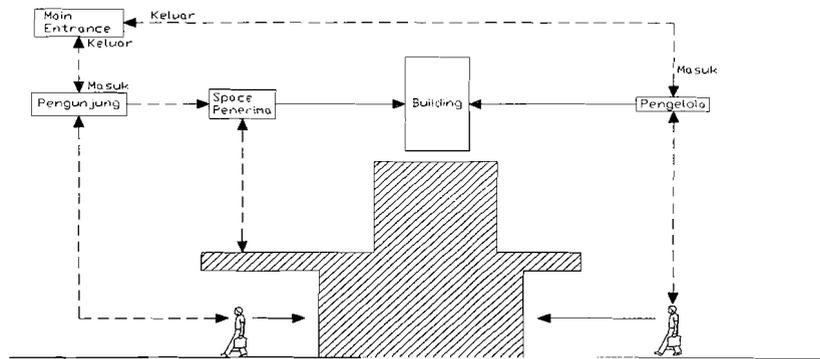
Merupakan massa yang digunakan untuk menampung kelompok masyarakat tertentu dengan aktifitas untuk mendukung kelompok publik. Termasuk dalam kategori ini, antara lain ruang pengelola. Sebagai penghubung antara kedua zona diatas, maka penempatannya mudah dicapai.



#### 4.4 Konsep Pencapaian Site

Pencapaian kedalam site dibedakan menurut penggunaannya yaitu pejalan kaki dan kendaraan bermotor serta pengunjung dan pengelola. Pencapaian bagi pejalan kaki dengan membuat pedestrian sehingga jalur pejalan kaki lebih aman, pedestrian untuk membedakan dengan jalur kendaraan bermotor.

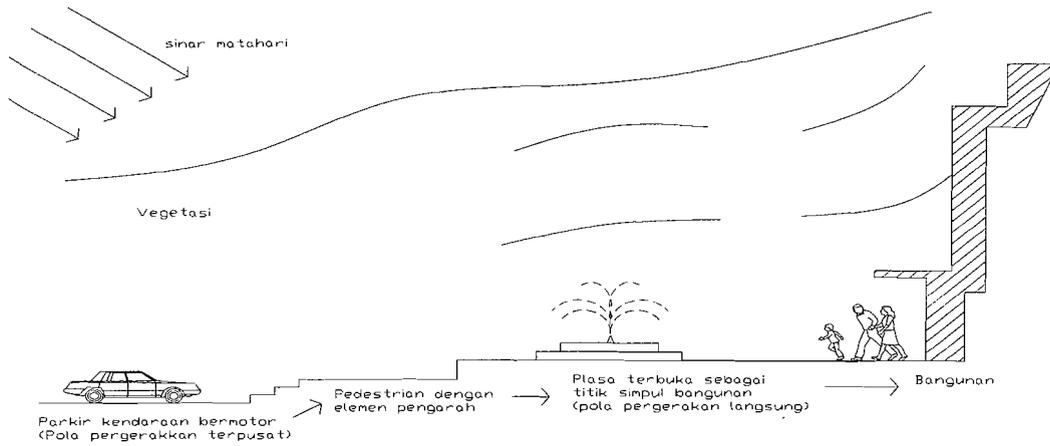
Pencapaian secara langsung yaitu dari arah jalan sebagai main entrance, site langsung diarahkan menuju kebangunan. Pintu keluar dibedakan untuk menghindari terjadinya crossing dan side entrance untuk keperluan service dipisahkan.



## 4.5. Konsep Sirkulasi

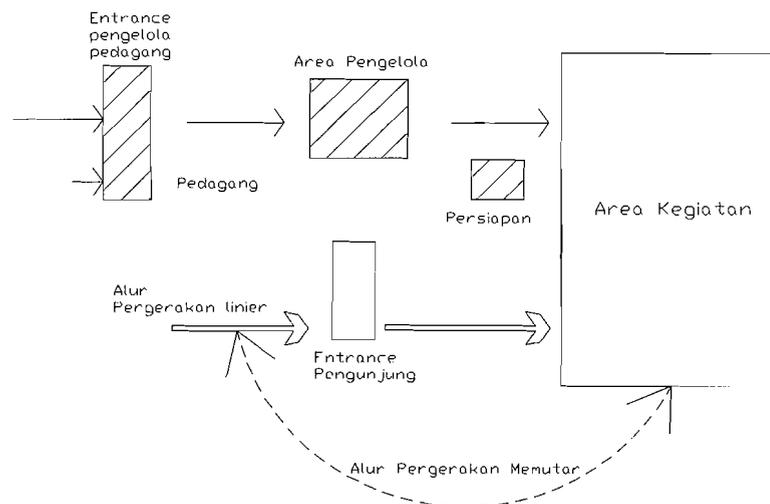
### 4.5.1. Konsep Sirkulasi Luar

Sirkulasi luar meliputi jalur pedestrian, sirkulasi pergerakan manusia, kendaraan bermotor. Didalam jalur pedestrian terlihat adanya kejelasan arah (pedestrian) dengan menggunakan elemen-elemen pengarah, misalnya pola perkerasan, pemanfaatan vegetasi bagi pejalan kaki. Sistem plaza terbuka sebagai titik simpul menuju bangunan dengan adanya pemisahan yang jelas antar jalur sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki. Sedangkan didalam pola pergerakan manusia kebangunan menggunakan pola pergerakan langsung. Pola pergerakan kendaraan bermotor menggunakan pola pergerakan terpusat yaitu pergerakan dari mulai main entrance sampai tempat tertentu (parkir).



#### 4.5.2. Konsep Sirkulasi Ruang Dalam

Sirkulasi ruang dalam dipisahkan antara sirkulasi pengunjung, pengelola dan seniman/pengrajin. Sirkulasi antar ruang dihubungkan dengan pintu, bukaan dinding ataupun hall/lobby. Alur pergerakan menggunakan alur pergerakan linier dan memutar untuk menciptakan suasana dinamis. Pada ruang pameran digunakan pola sirkulasi yang disesuaikan dengan pola lay out pamerannya.



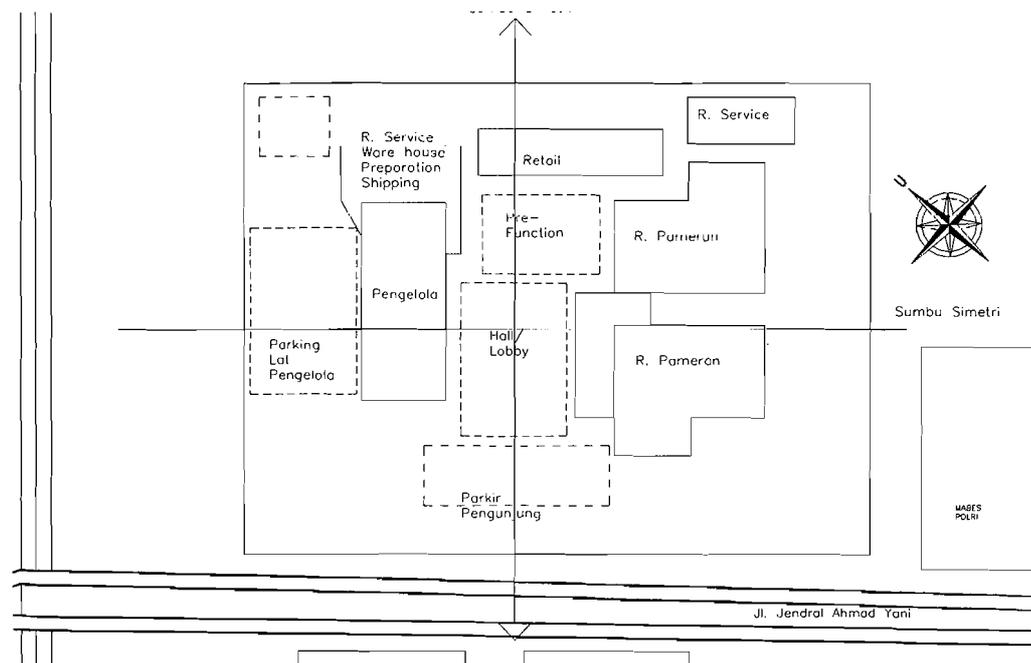
#### 4.6. Konsep Gubahan massa

Pertimbangan utama gubahan massa akan difokuskan terhadap site sebagai elemen yang menyatukan massa bangunan, serta pertimbangan unsure gubahan massa lainnya, yaitu :

- Sumbu simetri sebagai elemen untuk mendapatkan keseimbangan massa. Sumbu ini dapat dipertegas dengan adanya sirkulasi permukaan tanah, serta fasilitas taman pada akhir sumbu.
- Perletakkan massa berdasarkan irama, proporsi dan kelompok massa tiap kegiatan.

Gubahan massa serta elemen ruang luar lainnya akan memberikan ukuran relatif pada site, sehingga akan membentuk skala fungsional bagi pengunjung. Skala manusia dalam konteks site dalam hal ini adalah alat transportasi dan sarana penunjang (sirkulasi). Pengulangan besaran massa yang sama akan mendapatkan pola irama yang tetap pada gubahan massa, hal ini terbentuk dari pola grid. Pola ini juga dapat membentuk suatu pusat dari kelompok bangunan. Perletakkan massa secara berselingan akan memberikan view yang optimal terhadap massa dari semua sudut pandang.

Dalam gubahan massa, bentuk segiempat dan linier merupakan bentuk yang dominan dengan pertimbangan kemudahan dalam pengolahan bentukannya dan konsep Rumah Panjang yang dijadikan dasar perancangan gubahan massa.

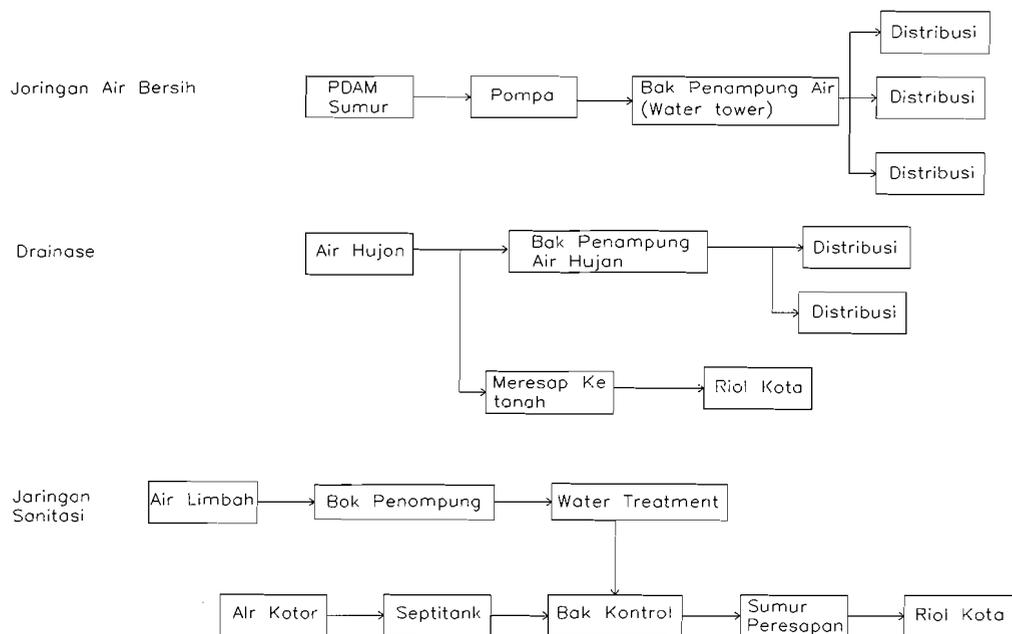


#### 4.7. Konsep Utilitas Bangunan

Sistem jaringan utilitas pada kawasan akan menyangkut jaringan didalam bangunan dan diluar bangunan karena akan berkaitan dengan system pendistribusian maupun jaringan utilitas.

##### A. Jaringan Air Bersih, Sanitasi dan Drainase

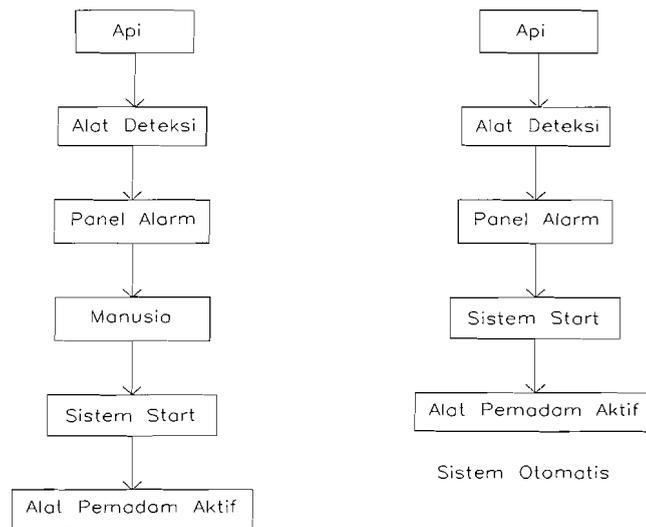
Pemanfaatan jaringan air bersih pada bangunan ini berasal dari PDAM dan menggunakan sumur, dimana air ditampung dalam Ground Water Tank untuk menyuplai air bersih ke seluruh bangunan dengan dibantu pompa setelah melalui treatment air. Sedangkan air kotor ditampung ke penampungan dan dialirkan ke roil kota dan disediakan beberapa buah septitank dan sumur peresapan yang dapat menampung dan membersihkan produk sisa tersebut. Untuk air hujan diantisipasi dengan menggunakan bahan lantai (pada Plaza) yang dapat meresap air secara cepat dan dialirkan ke roil kota.



##### B. Pengendalian Terhadap Bahaya Kebakaran

Bangunan beserta isinya harus terlindungi dari bahay kebakaran, oleh karena itu diperlukan suatu sarana yang dapat mengantisipasi adanya bahaya kebakaran tersebut. Antisipasinya dengan system pendeteksi kebakaran dengan

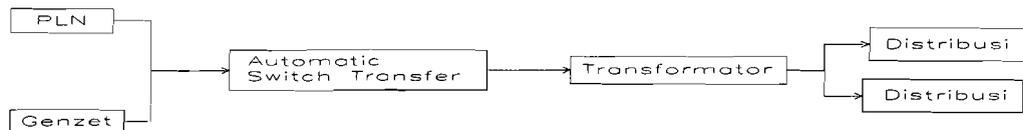
menggunakan smoke detector (deteksi asap), penanggulangan kebakaran dengan menggunakan penyemprotan air merata (sprinkler) dan hydrant, house track yang diletakkan pada tempat-tempat strategis. Disediakan juga tabung pemadam kebakaran yang ditempatkan pada tempat yang mudah terlihat dan terjangkau pada tempat yang rawan terjadinya kebakaran. Selain itu juga disediakan pintu darurat dan rancangan pintu keluar maupun koridor harus sedemikian rupa sehingga dapat membantu memudahkan dalam evakuasi bila terjadi kebakaran.



Sistem Semi Otomatis

### C. Jaringan Listrik

Jaringan listrik utama dari PLN, dengan masing-masing unit memiliki panel tersendiri, dan generator set sebagai cadangan apabila aliran listrik PLN terputus.



## Daftar Pustaka

Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Pontianak; tahun 2000; Buku *Rencana 2001-2011*; Pemerintah kota Pontianak

Dinas Pariwisata Propinsi Daerah Tingkat 1 Kalimantan Barat; tahun 1994; *Buletin Pariwisata : Pesona Khatulistiwa Kalimantan Barat* ; No. 28 tahun ke VII, April 1994

Dinas Pariwisata Propinsi Daerah Tingkat 1 Kalimantan Barat; tahun 1995; *Buletin Pariwisata : Pesona Khatulistiwa Kalimantan Barat* ; No. 34 tahun ke VII, September 1995

Dinas Pariwisata Propinsi Daerah Tingkat 1 Kalimantan Barat; tahun 2000; *Buletin Pariwisata : Pesona Khatulistiwa Kalimantan Barat* ; No. 44 tahun ke XIII, November 2000

Regional Culture and Tourism Office of West Kalimantan Barat ; tahun 2000; *Hand Book of West Kalimantan*

Prof. Dr. Syarif Ibrahim Alkadrie, M.Sc; tahun 1996; *Pengembangan Kota Pontianak berwawasan Identitas dan Lingkungan ; Usaha meningkatkan Peran serta Masyarakat dalam Menunjang Pembangunan Kepariwisataaan*; Makalah Seminar Sehari tentang Pesona Wisata Kapuas.

Departemen Pendidikan & Kebudayaan; tahun 1986; *Arsitektur Tradisional Daerah Kalimantan Barat* ; Proyek Inventarisasi & Dokumentasi Kebudayaan Daerah ; Jakarta.

Panitia Festival Budaya Bumi Khatulistiwa IV; tahun 1998; *Buku Petunjuk Festival Budaya Bumi Khatulistiwa IV Tahun 1998*; Kalimantan Barat.

Hariato F. Santoso; tahun 2001; *Profil Daerah Kabupaten dan Kota*; Penerbit Kompas; Jakarta.

Sugiantoro Ronny, S.pd, S.E; tahun 2000 ; *Pariwisata : Antara Obsesi dan Realita*; Adicita Karya Cita; Yogyakarta.

Direktorat Jendral Pariwisata ; tahun 1975; *Pengantar Pariwisata Indonesia*; Jakarta

Katalog Pameran Temporer; tahun 1994/1995; *Kalimantan Barat Dalam Nuansa Budaya Dayak & Melayu*; Museum Negeri Pontianak; Dekdikbud Ditjen Kebudayaan Propinsi Kalimantan Barat.

Kantor Menteri Negara Pariwisata & Kesenian; tahun 2000 ; *Penyusunan Panduan Penyelenggaraan Seni Tari*.

M. Junus Melalatoa; Depdikbud; tahun 1995; *Ensiklopedi Suku Bangsa di Indonesia*;  
jilid L-Z

Archipelago Press; tahun 1998; *Indonesia Heritage*; Architecture

Kan Muller and David Pickell; *Kalimantan Indonesia Borneo*; Periplus Edition;  
Singapore

Clifford Sather; James J.Fox; *Inside Austronesia Houses*

*Daftar Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara Ke KalBar berdasarkan Negara*

No.	NEGARA ASAL	KUNJUNGAN WISATAWAN MANCANEGARA			
		Tahun 1998	Tahun 1999	Tahun 2000	Tahun 2001
1.	ASEAN	16763	19766	21853	26294
2.	ASIA & PASIFIK	1621	443	801	829
3.	TIMUR TENGAH + AFRIKA	0	0	8	4
4.	AMERIKA	669	153	235	554
5.	EROPA + OCEANIA	1018	774	873	990
	Jumlah Total :	20071	21126	23770	28671

*(Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi Kalimantan Barat, tahun 2001)*

*Daftar Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara Ke Kalimantan Barat Berdasarkan Unit Pelaksanaan Teknis Tahun 2000*

No	NEGARA ASAL	UNIT PELAKSANA TEKNIS (UPT)		JUMLAH TOTAL
		JALUR ENTIKONG	JALUR PONTIANAK	
1.	ASEAN	20879	974	21853
2.	ASIA+PASIFIK	678	123	801
3.	TIMUR TENGAH+AFRICA	8	0	8
4.	AMERIKA	192	43	235
5.	EROPA+OCEANIA	828	45	873
		22585	1185	23770

*(Sumber : Badan Pusat Statistik Kalbar, tahun 2001)*

*Daftar Distribusi Prosentase dalam Kegiatan Ekonomi tahun 2000*

No	JENIS KEGIATAN PEREKONOMIAN	DISTRIBUSI PERSENTASE
1.	Jasa – jasa	24,22 %
2.	<b>Perdagangan &amp; Pariwisata</b>	<b>22,43 %</b>
3.	Pengangkutan & Komunikasi	20,33 %
4.	Bangunan	14,21 %
5.	Keuangan	10,80 %
6.	Industri Pengolahan	4,45 %
7.	Listrik, Gas, Air Bersih	1,84 %
8.	Pertanian	0,72 %
	Jumlah Total :	100 %

*(Sumber : Badan Pusat statistik Kalbar, tahun 2001)*

*Daftar Prosentase Kelompok Wisatawan Berdasarkan Tujuan Wisata Ke Kalbar*

No	Kelompok Tujuan Wisata	Persentase
1.	Niaga / Perdagangan	32 %
2.	Berlibur / Rekreasi	27 %
3.	Dinas / Konvensi	21 %
4.	Study / Research	10 %
5.	Lain-lain	10 %
	Total Prosentase :	100 %

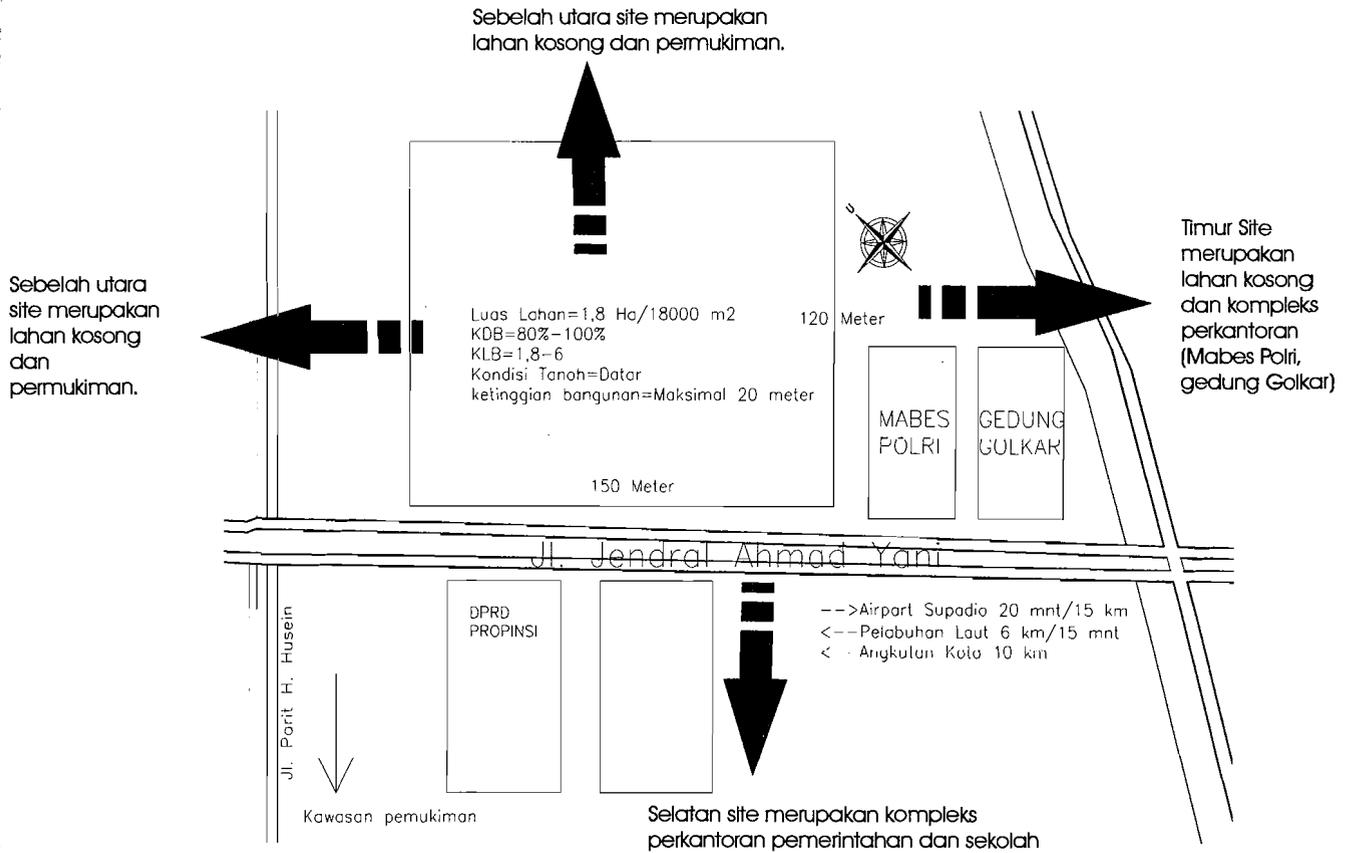
*(Sumber : Dinas Kebudayaan & Pariwisata KalBar, Tahun 2001)*

*Daftar angka Kunjungan Wisatawan Ke Kalbar Sesuai Jenis Kunjungan*

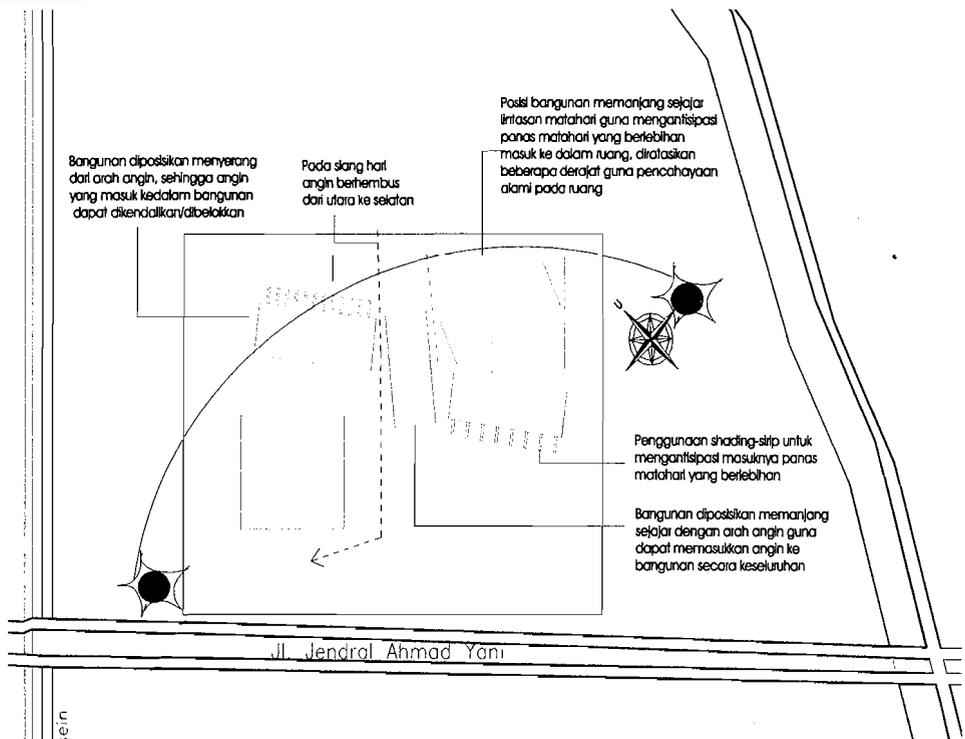
Jenis Kunjungan	Tahun 1999			Tahun 2000		
	Wisman	Wisnus	Jumlah	Wisman	Wisnus	Jumlah
Obyek Wisata Kebudayaan Daerah	4490	88890	93380	6280	75360	81640
Obyek Wisata Peninggalan Sejarah	10321	257781	268102	16612	218544	235156
Obyek Wisata Alam	8195	488895	497090	12540	414480	427020

*(Sumber : Dinas Kebudayaan & Pariwisata KalBar, Tahun 2001)*

# Kondisi Site

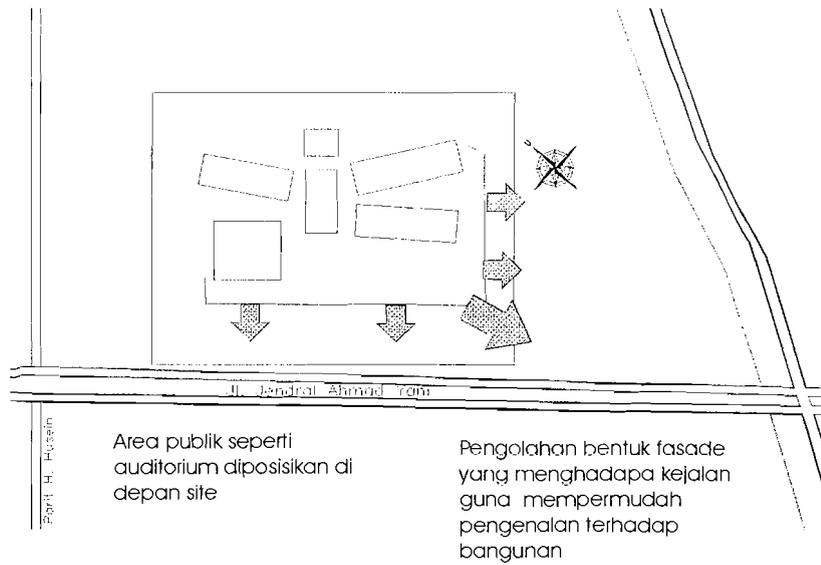
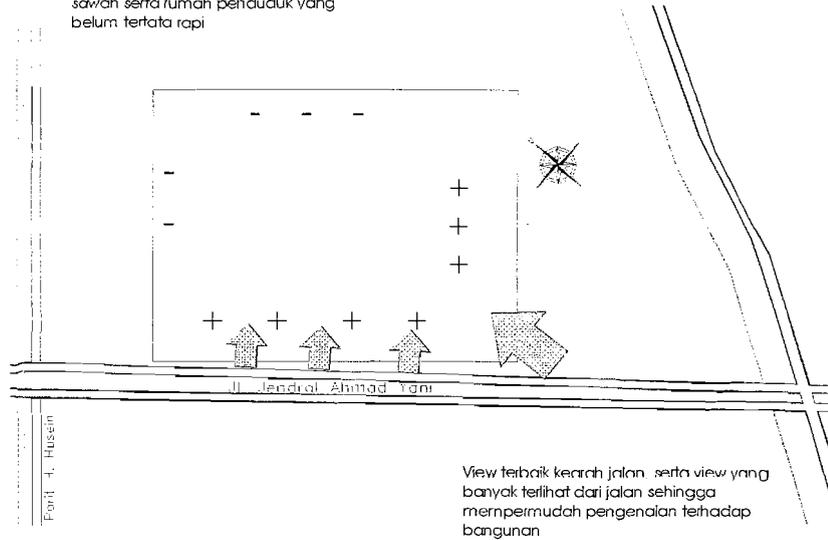


# Analisa Site Faktor Angin dan Matahari



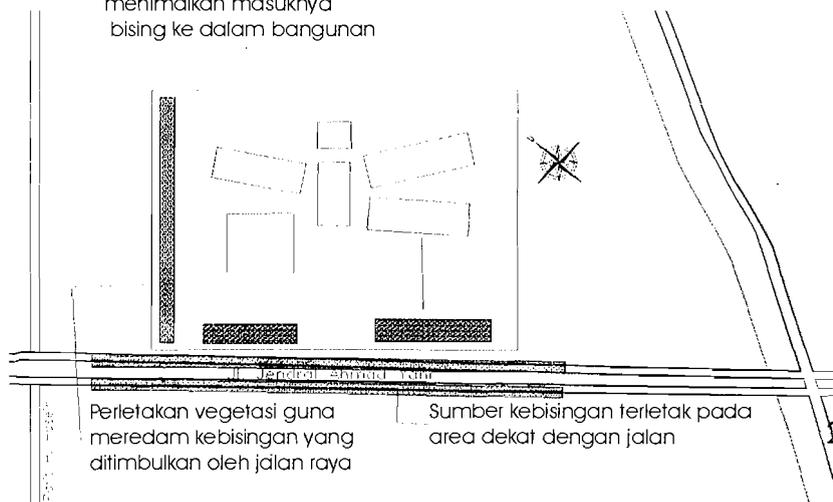
# View pada site

Area lahan kosong (semak belukar) dan sawah serta rumah penduduk yang belum tertata rapi



## Noise

Memposisikan bangunan lebih ke belakang guna meminimalkan masuknya bising ke dalam bangunan

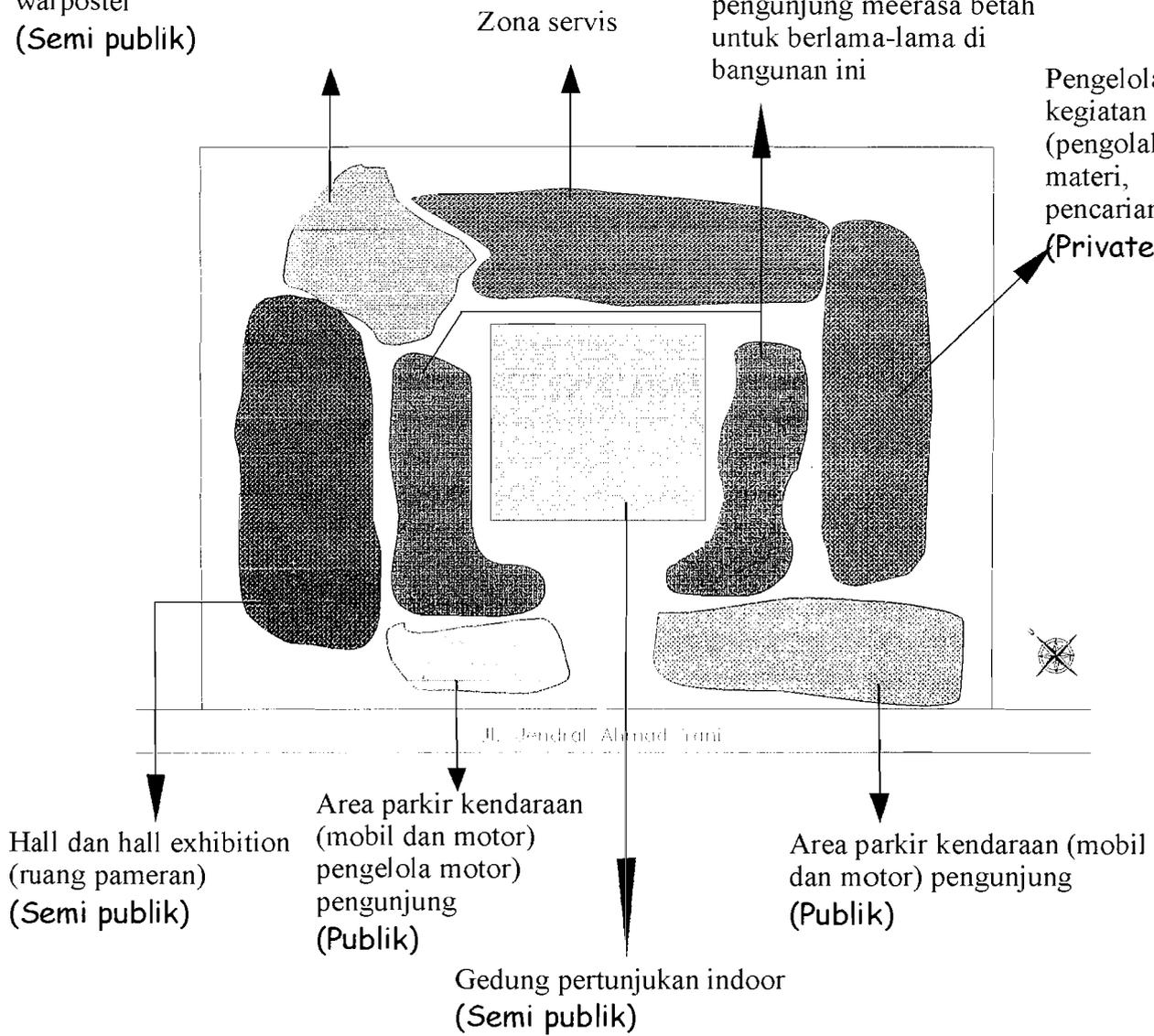


# Pen zoning an

Fasilitas retail sovenir, pakaian dan makanan tradisonal, travel agent, money changer, restoran, warpostel  
**(Semi publik)**

Open space berupa permainan elemen air dan tanaman pada area sirkulasi pengunjung yang memberikan kesan keakraban sehingga membuat pengunjung meerasa betah untuk berlama-lama di bangunan ini

Pengelola, kegiatan utama (pengolahan materi, pencarian data)  
**(Private)**



# Konsep bentukan bangunan

Karakter global kegiatan di dalam bangunan

1. Kegiatan Informasi (Publikasi, workshop, pelayanan)
2. Kegiatan Promosi (Pertunjukan seni dan budaya, pameran)

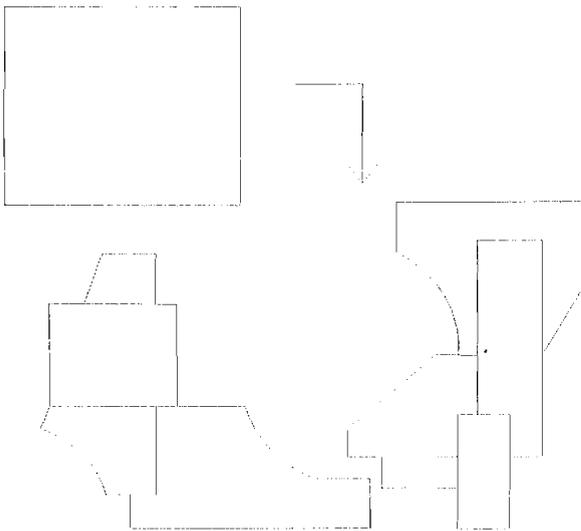
Komposisi bentukan sesuai dengan perpaduan karakteristik rumah panjang dan karakteristik dari fungsi utama yang akan diwadahi yaitu informatif dan promotif.

■ karakteristik rumah panjang :

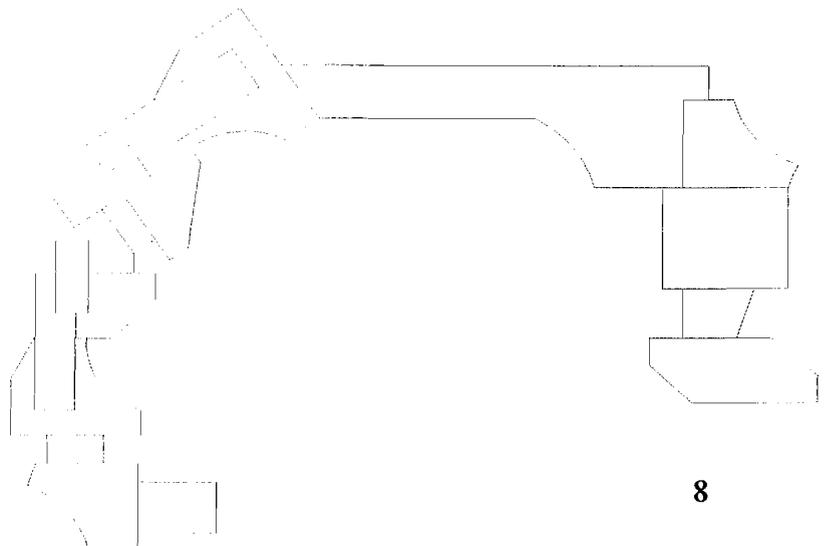
1. Bentuk Linier
2. Panggung
3. Hierarki ruang
4. Orientasi selalu ke timur
5. Pemilahan akses untuk sirkulasi

■ Kriteria terukur dari karakter ruang yang mencerminkan suasana informatif dan promotif :

1. Dinamis
2. Mudah bergerak
3. Santai
4. Tidak membosankan dalam sirkulasi (mempunyai ritme / berirama) dan mempunyai kejelasan mana awal,akhir sirkulasi dan mana bangunan utama dan pendukung.
5. Mengundang (mempunyai daya tarik).



Kestabilan bentuk grid linier sebagai ciri khas rumah panjang dan Pengulangan bentuk dan besaran secara teratur yang sama sebagai irama dasar bangunan rumah panjang

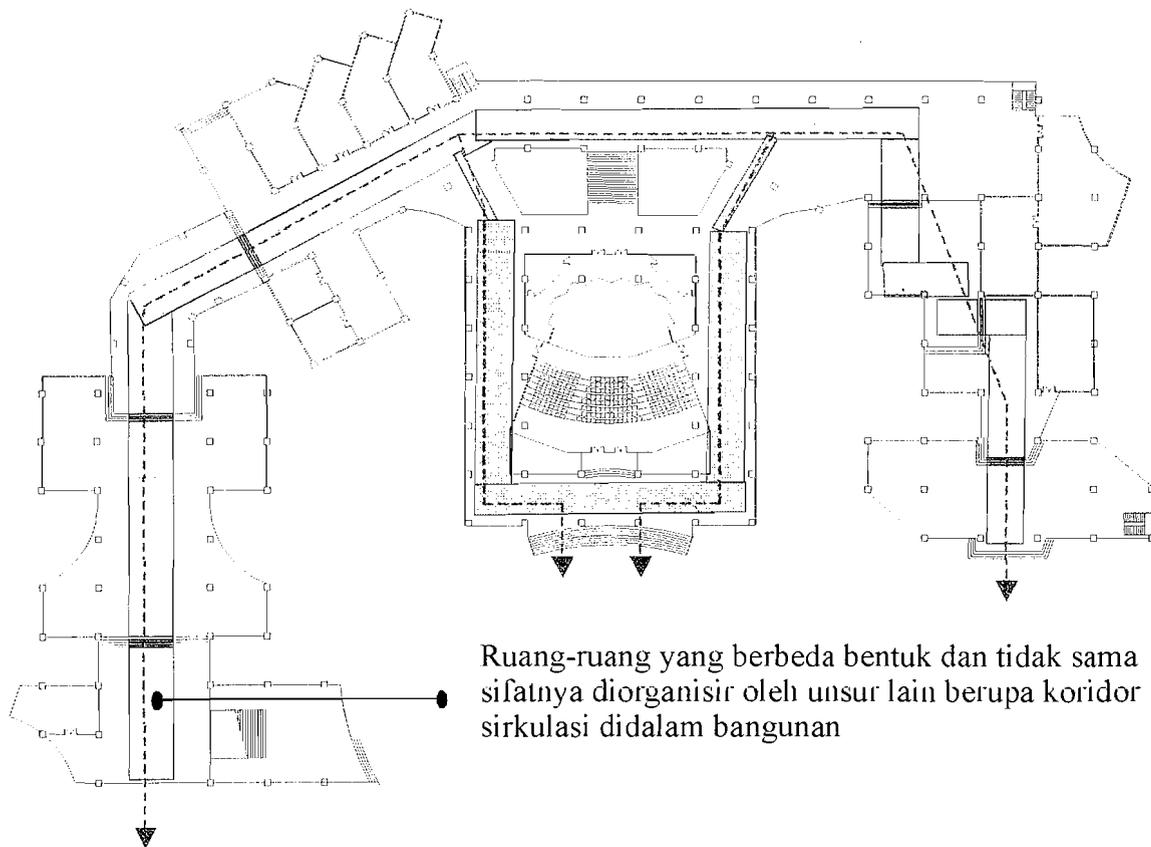


## Konsep

# Linier

Bentuk linier dapat berasal dari perubahan proporsi dimensi dari suatu bentuk atau pengaturan sederetan bentuk-bentuk sepanjang garis.

Bentukan yang tidak sama sifatnya dapat juga diorganisir oleh unsur lain selain garis yang terpisah dan jelas seperti dinding dan jalan sebagai sirkulasi didalam bangunan tetapi bentukan berbeda tersebut masih mempunyai pengulangan yang memiliki irama.



## Konsep

# Rumah Panggung

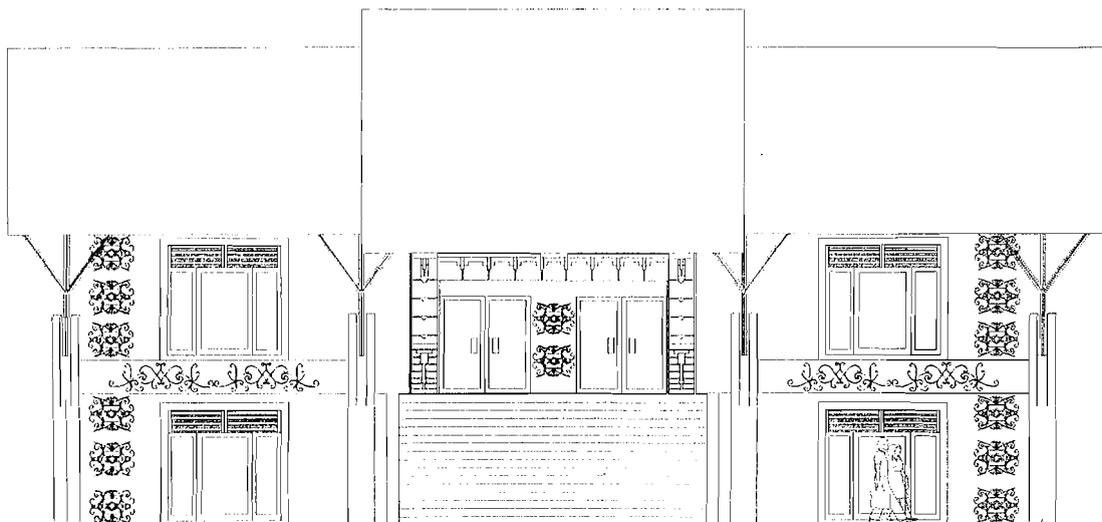
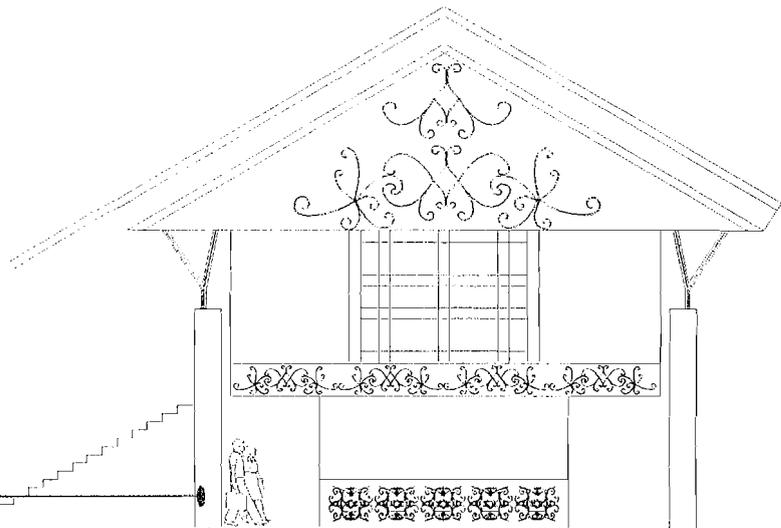
Adalah menaikkan lantai dasar bangunan ke arah vertikal dengan ketinggian lebih dari 3 meter atau tidak menggunakan elemen bangunan berupa penutup dinding atau building envelope di bidang horizontal yang dekat dengan permukaan pada lantai dasar sehingga penonjolan struktur berupa kolom lebih terekspose secara jelas dan lantai pertama menjadi lantai bangunan yang di gunakan

### Penerapan pada :

Fasade (Penampilan)

Penampilan bangunan pusat informasi dan promosi pariwisata budaya ini disesuaikan dengan konsep rumah panggung dimana penampilan dengan karakter rumah panggung menjadi sesuatu yang paling menarik serta kontekstual dengan lingkungannya

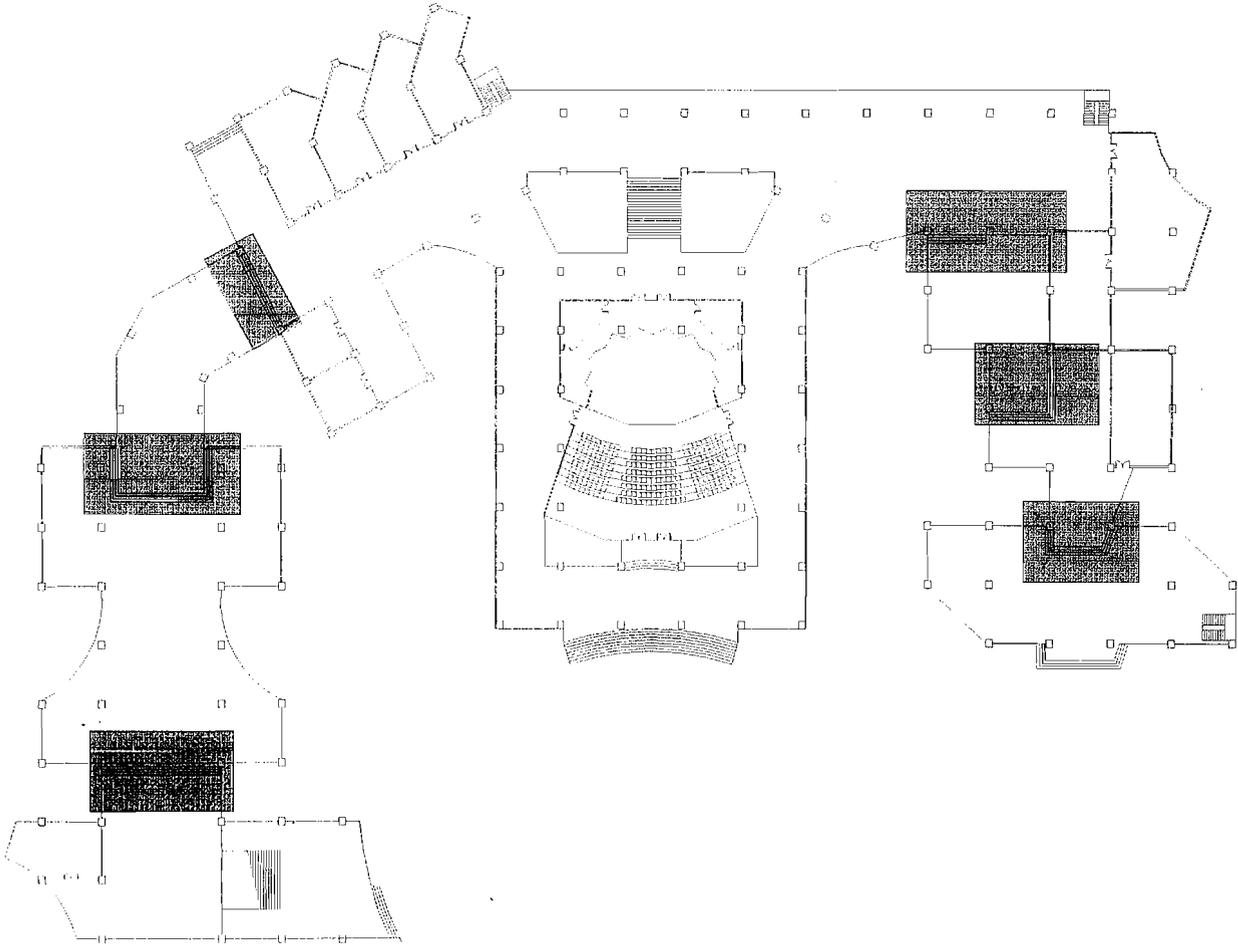
Tereksposnya kolom struktur pada lantai bawah bangunan memberikan kesan yang sangat kuat akan bangunan panggung





## Interior

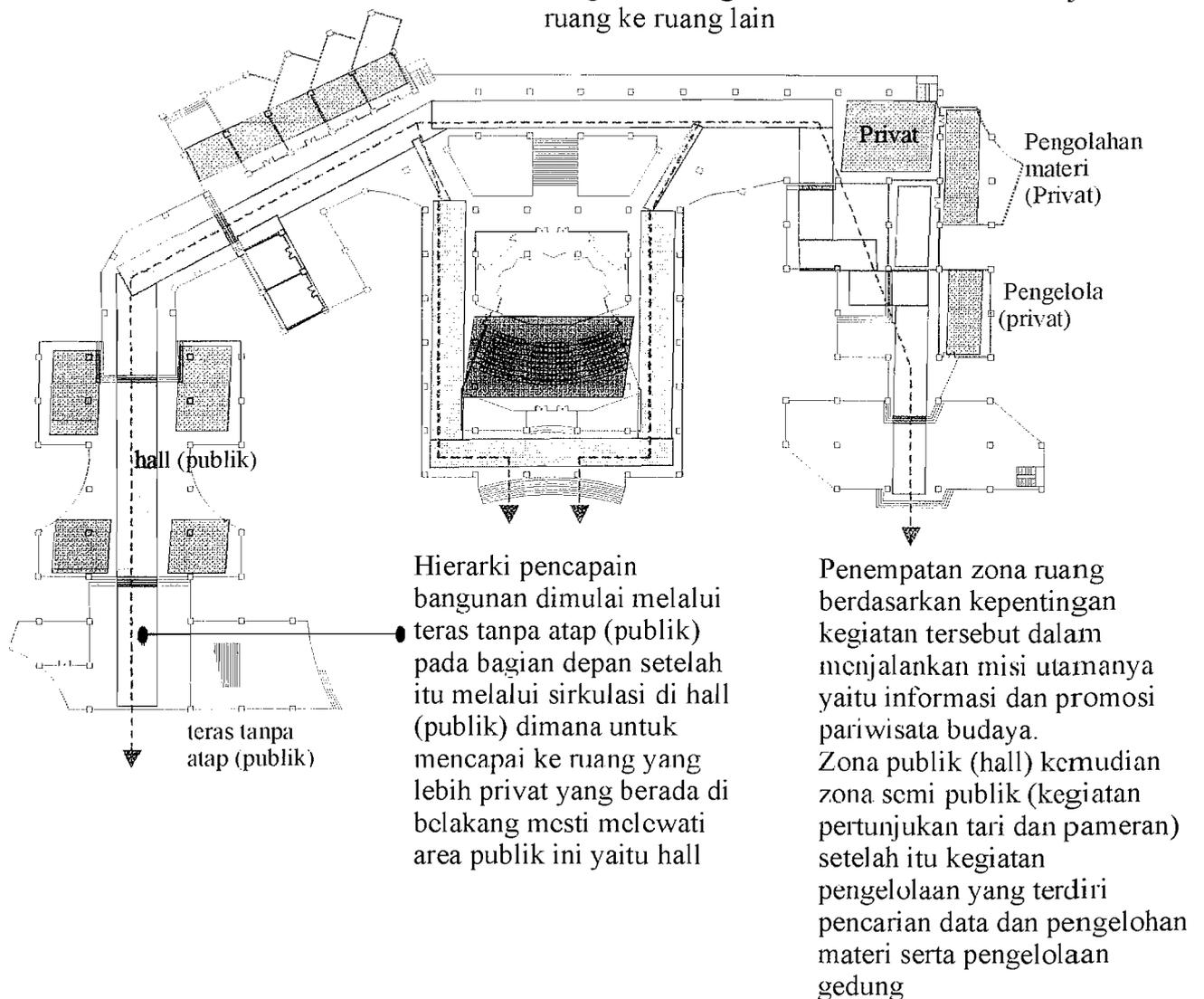
Interior bangunan mengadopsi konsep panggung dengan adanya permainan ketinggian lantai yang menghubungkan ruang satu dengan yang lainnya. Hal ini di maksudkan untuk membedakan kegiatan yang diwadahi atau fungsi ruangan tersebut juga menambahkan kesan menarik atau penasaran dengan letak yang tersamar/ tidak kelihatan secara langsung.



## Konsep Hierarki / Strata ruang

Terdiri atas 3 ruangan utama yaitu Teras/terras tanpa atap (zona publik) berada pada posisi paling depan, ruai/hall (zona publik) berada pada posisi di tengah, Bilik/ ruang keluarga (privat) berada pada posisi paling belakang

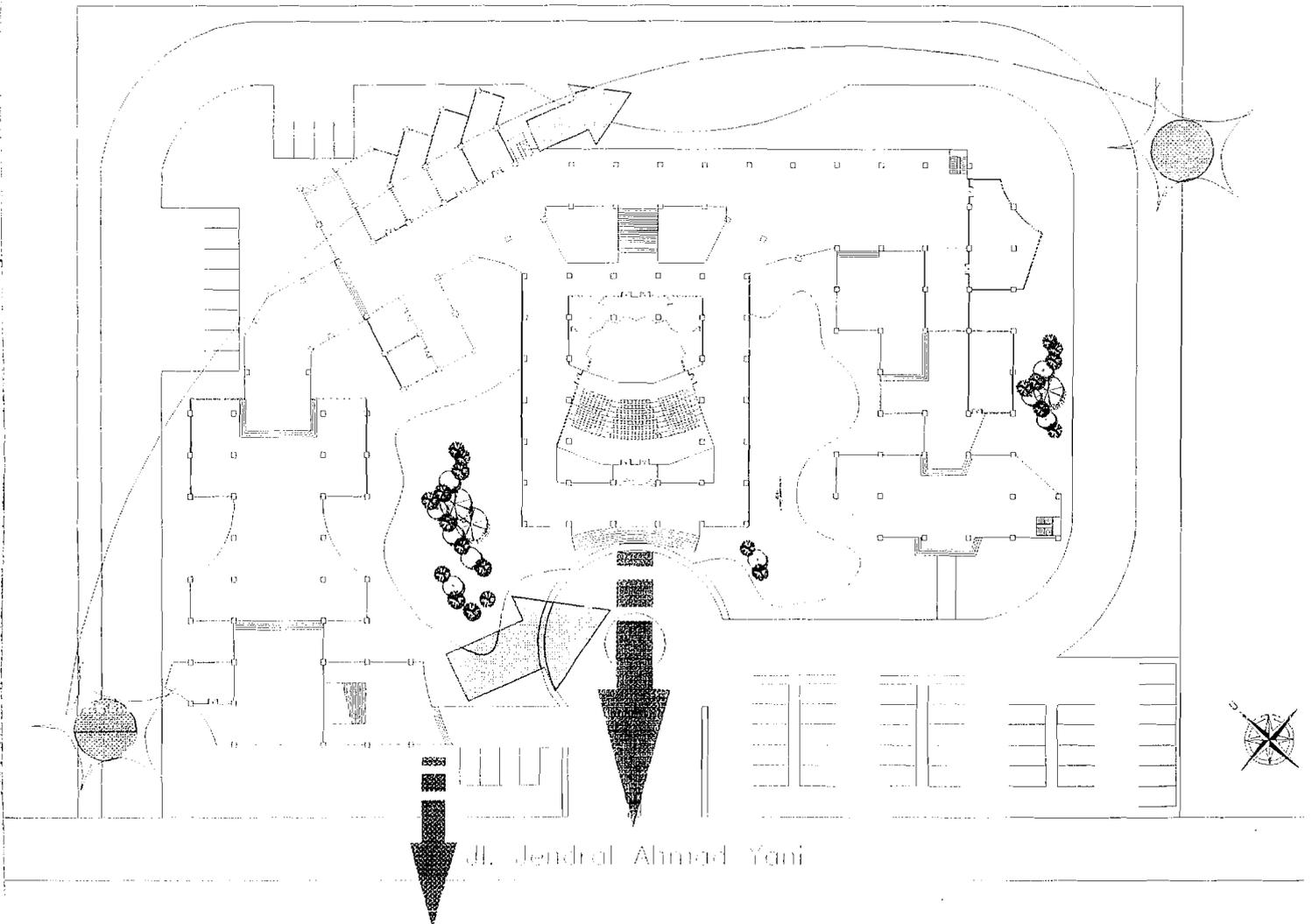
Ruang-ruang yang berbeda sifat dan kegiatan diikat oleh hall (publik) yang berada pada posisi ditengah bangunan sebagai area sirkulasi untuk menuju satu ruang ke ruang lain



## Konsep Orientasi Bangunan

Adalah arah suatu bentukan bangunan dimana orientasi bentukan itu menjadi bagian depan yang terlihat secara jelas dan arah didepan merupakan fasade dari suatu bangunan yang menghadap ke jalan atau arah mata angin. Orientasi bangunan juga dapat terlihat dari bentukan secara jelas seperti bentukan dengan huruf 'U'.

Pada konsep ini yang mengadopsi orientasi bangunan rumah panjang yang selalu menghadap ke sungai dari hulu ke ilir atau jalan sebagai orientasi rumah panjang dengan teras depannya selalu berorientasi ke arah timur atau matahari terbit yang dimaksudkan untuk mengoptimalkan pencahayaan alami

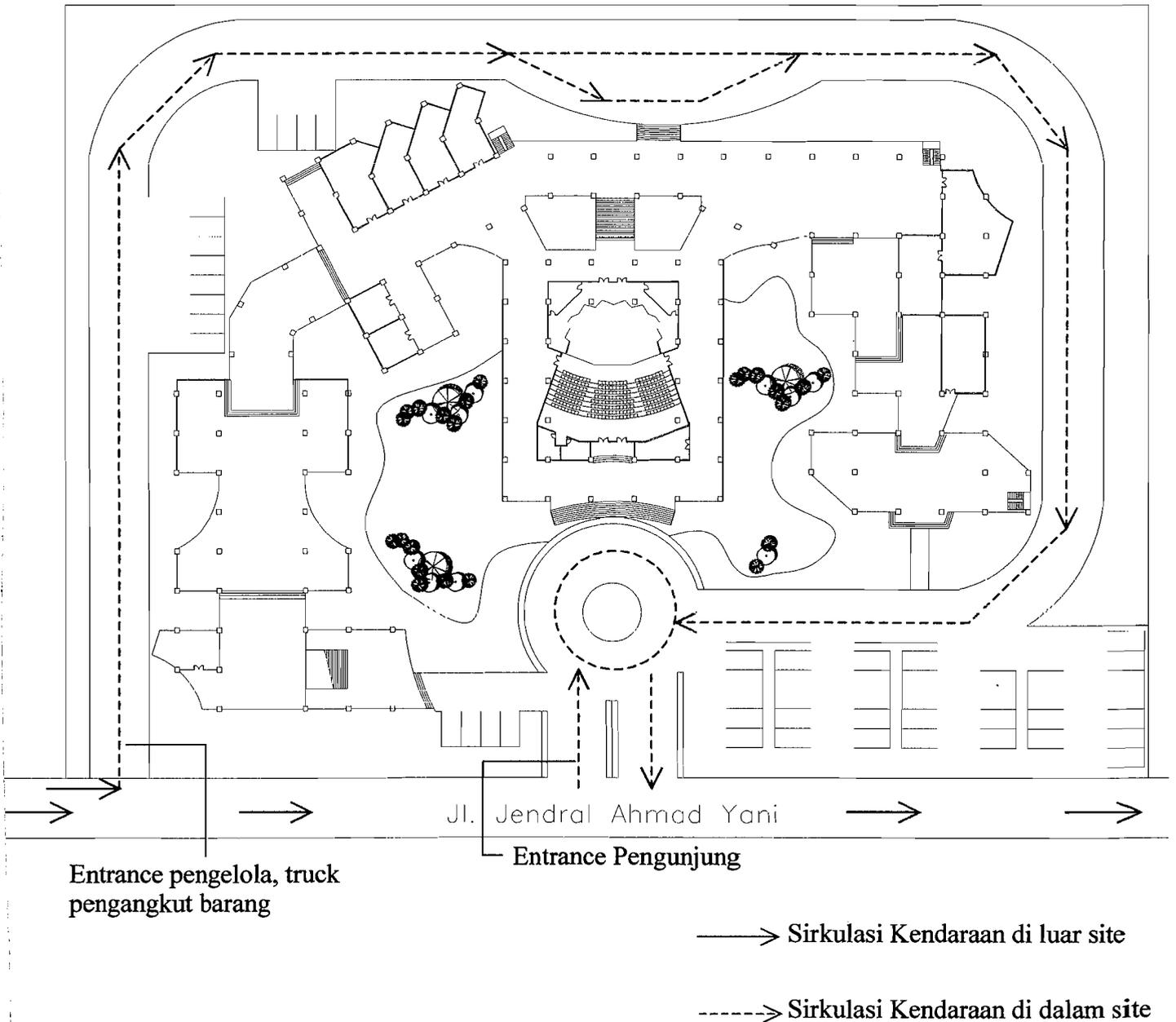


Orientasi entrance utama bangunan panggung (kegiatan pameran) menghadap ke timur sesuai dengan orientasi rumah panjang dimana teras depannya berorientasi ke timur menyongsong matahari memaksimalkan pencahayaan alami terutama matahari pagi

Kegiatan utama (pameran seni tari dan budaya) berada di sentral site dimana kegiatan ini adalah jiwa dari pariwisata budaya yang menjadi daya tarik yang paling kuat eksitensinya

## Konsep Pemilahan akses untuk sirkulasi

Adanya alur sirkulasi yang selalu melewati pintu khusus untuk orang yang melakukan kegiatan didalamnya terutama orang yang sangat berkepentingan dengan kegiatan didalam bangunan yaitu informasi dan promosi pariwisata budaya, sementara itu bagi para pengunjung yang tidak terlibat dalam dibelakang layar dalam bangunan yang diwadahi ini melewati pintu utama



# Konsep Ornamen

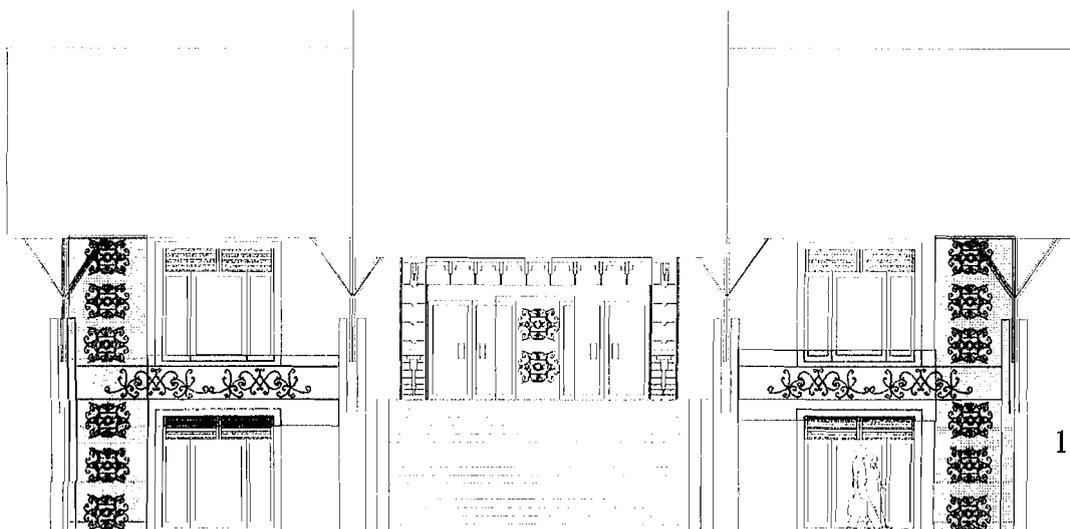
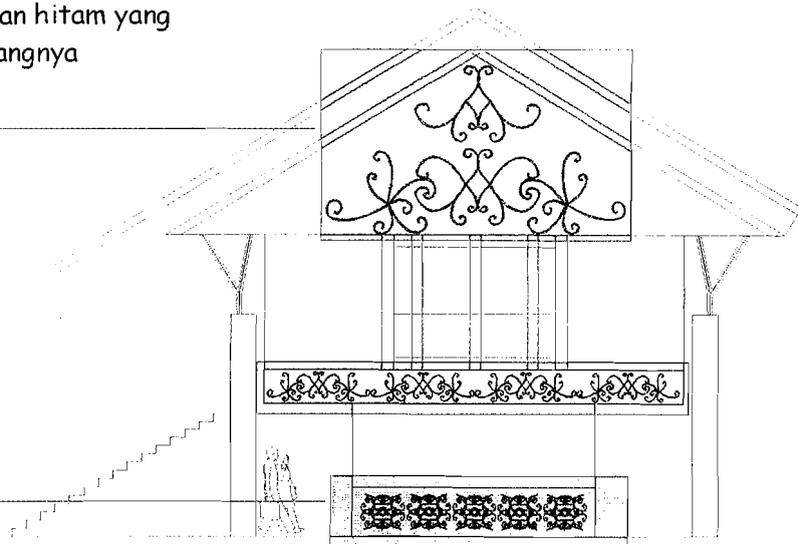
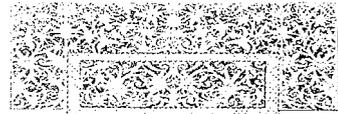
Kepercayaan religius masyarakat Dayak akan terlihat pada motif ornamen yang mengambil pada unsur tumbuhan (hutan), binatang, orang (kepala suku, dukun) dan makhluk lainnya (dewa, hantu). Bentuk ornamen ini mempunyai nilai fungsi yang berbeda pada tiap daerah/bangunan tergantung keinginan anggota keluarga. Makna dari motif itu antara lain : Hutan adalah perlambangan dari harapan tentang kehidupan yang berkaitan dengan sistem ladang atau pertanian.

Binatang merupakan simbol dari perlawanan atau pertahanan diri dari musuh

Orang merupakan pemujaan terhadap tokoh yang mempunyai hirarki sosial yang tinggi di masyarakat

Makhluk lainnya untuk mendapatkan suatu anugrah atau perlindungan terhadap makhluk atau benda yang dituju

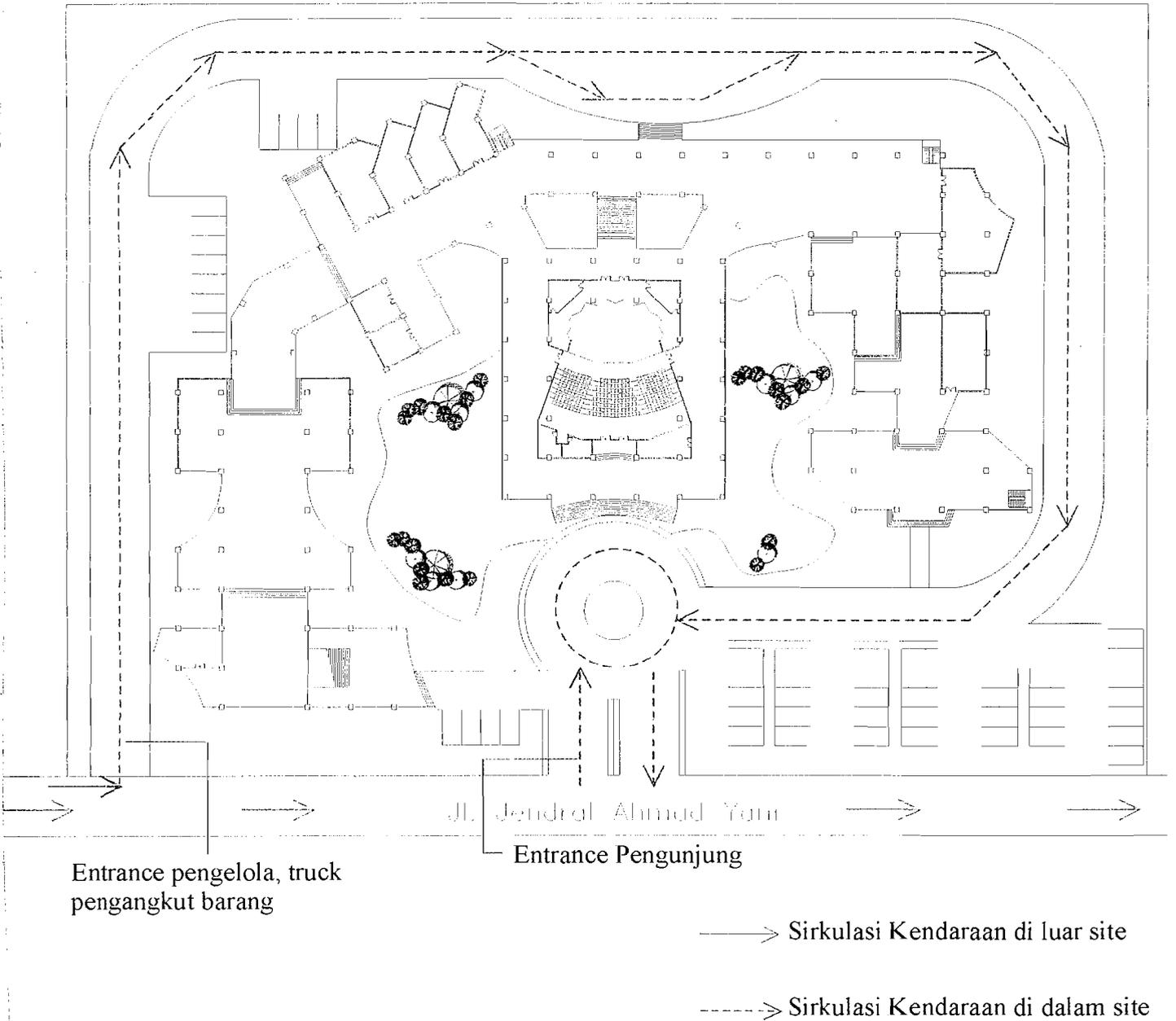
Ornamen tentang tumbuhan dan makhluk lainnya di terapkan pada fasade bangunan pusat informasi dan promosi pariwisata budaya sehingga kesan rumah adat Dayak sangat kuat pada fasade dan interior. Penerapan warna pada ornamen juga di pakai dalam bangunan inidengan mengambil warna yang dominan yaitu kuning, merah, putih dan hitam yang disesuaikan dengan jenis ruangnya



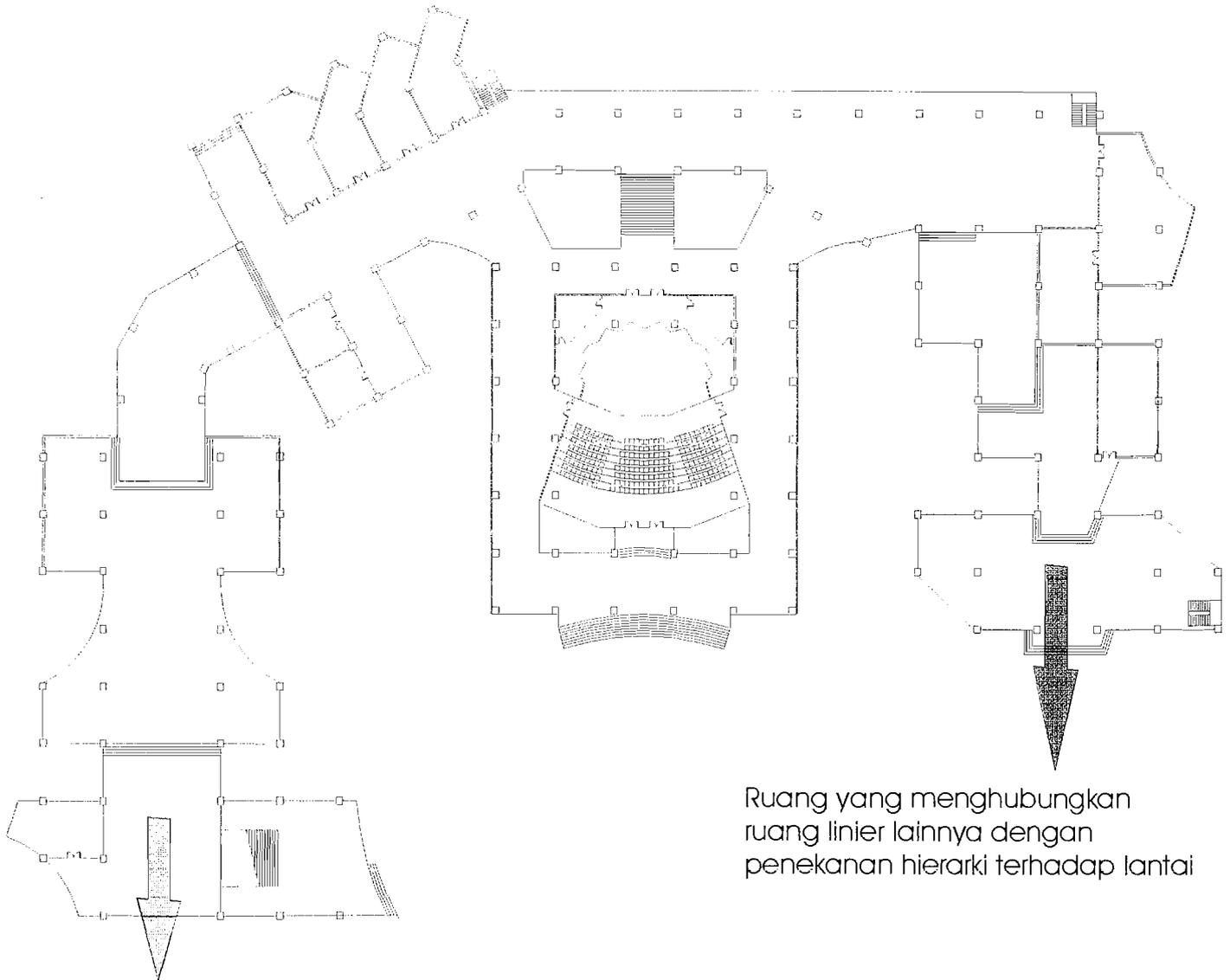
# Pencapaian ke Site

## Entrance

Pertimbangan peletakan area entrance, yaitu searah dengan pergerakan kendaraan di jalan protokol sehingga dirasa aman dalam lalu lintas kendaraan



# Konsep Denah



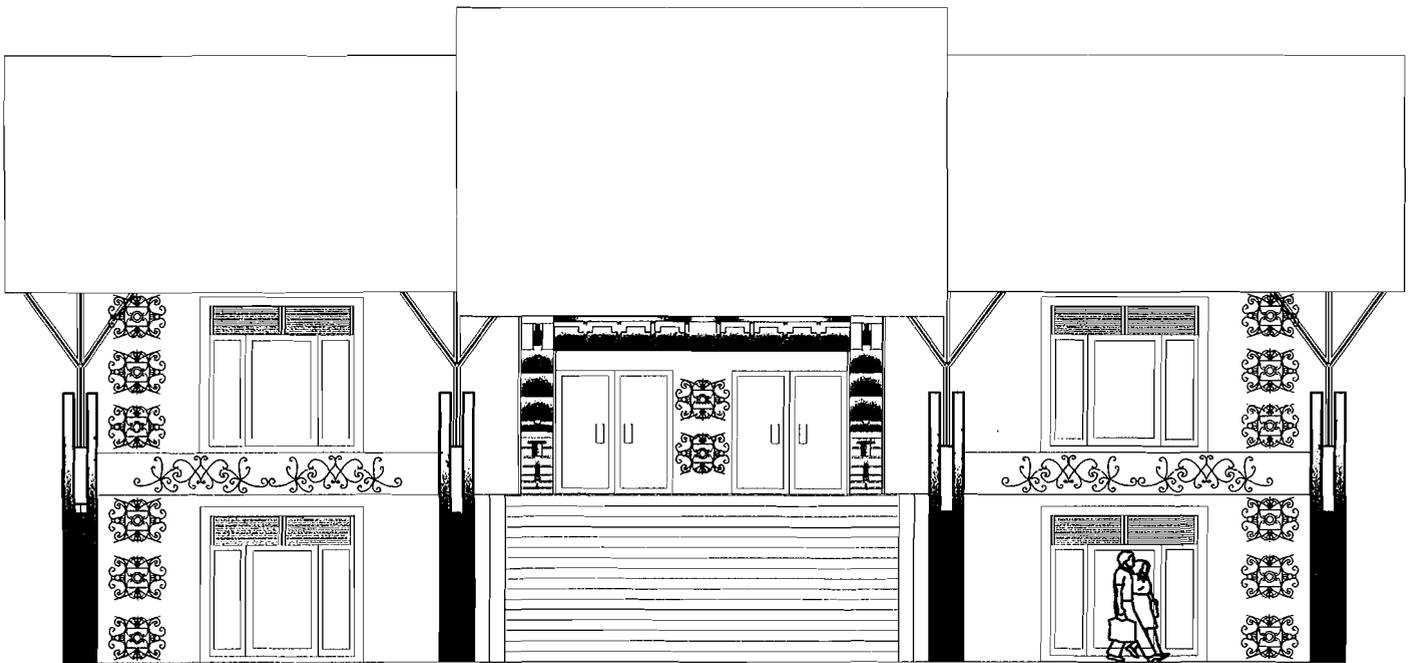
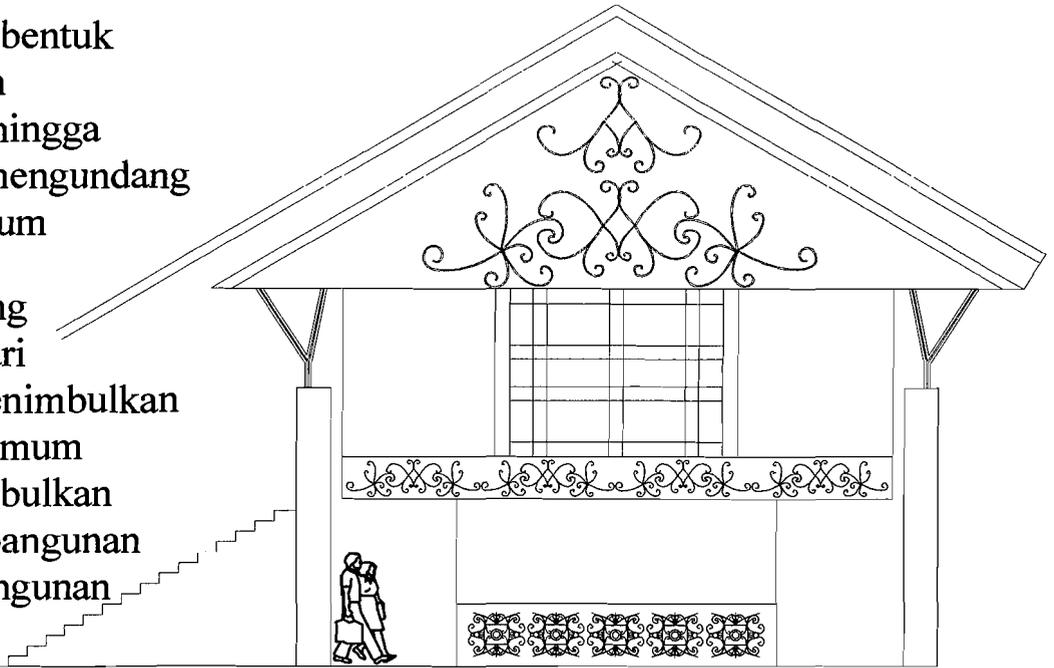
Ruang yang menghubungkan ruang linier lainnya dengan penekanan hierarki terhadap lantai

Adanya ruang bersama untuk berkumpul pelaku dalam melakukan satu aktifitas, serta mempunyai penekanan dalam struktur dan penampilan

# Contemporary Exterior

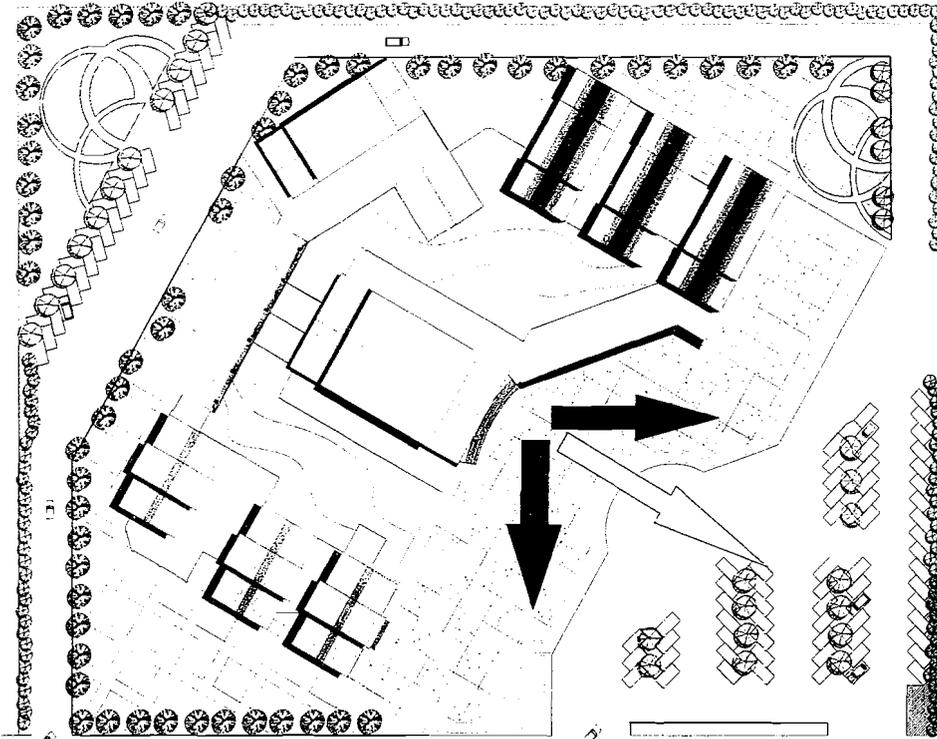
Façade yang meliputi bentuk atap bentang lebar dan banyaknya bukaan sehingga menimbulkan kesan mengundang dan terbuka untuk umum

Kesan rumah panggung begitu jelas terlihat dari kejauhan sehingga menimbulkan kesan terbuka untuk umum dan elegan yang ditimbulkan dari repetisi, elemen bangunan dan ke-simetris-an bangunan rumah panggung ini

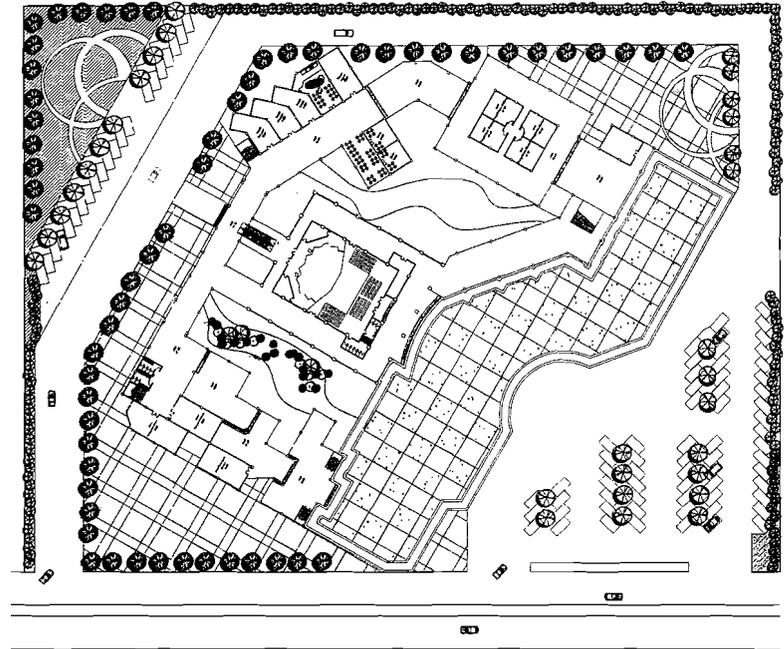


I. SITUASI

LAPORAN PERANCANGAN



Jl. Jendral A. Yani



Luas Site : 30. 000 m<sup>2</sup>

Luas Site yang terbangun : 4969,25 m<sup>2</sup>

Banyak lantai

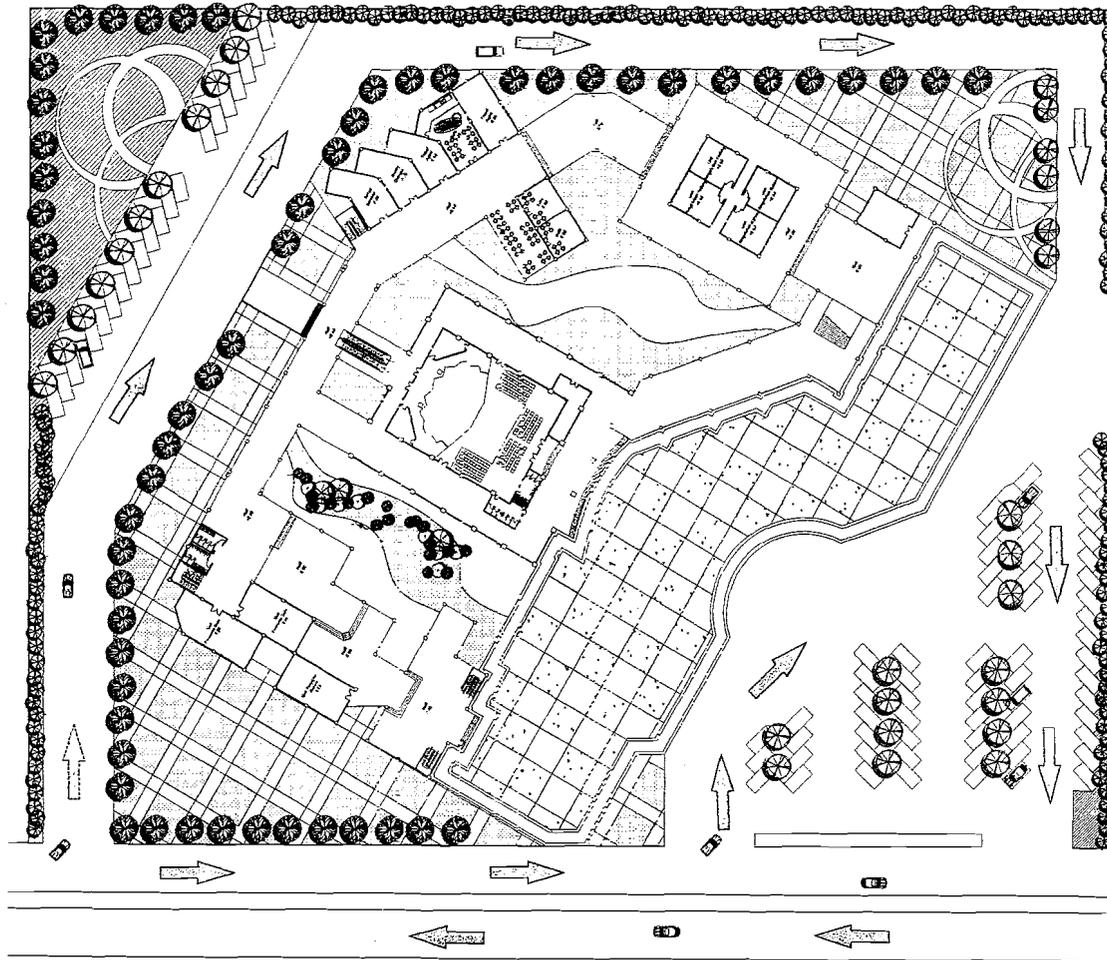
- Blok A (Gedung Pertunjukan) : 2 lantai
- Blok B (Exhibition Hall 1, Kantor) : 2 lantai
- Blok C (Retail) : 2 lantai
- Blok D (Exhibition Hall 2, Kantor) : 2 lantai

Pada situasi bangunan dapat dilihat gubahan massa dengan komposisi dominan linier, lurus (persegi) yang merupakan penerapan konsep linier rumah panjang Dayak.

Untuk menciptakan kesan promotif dan informatif gubahan massa di tata dengan mempertemukan garis vektor yang sejajar dengan jalan dan garis yang menghadap ke arah matahari terbit. Kemudian didapatkan garis netral yang berbentuk diagonal antara kedua garis sejajar matahari terbit dan ke arah jalan.

3. SIRKULASI

■ ■ ■ ■ LAPORAN PERANCANGAN



**Sirkulasi pada tapak**

Sirkulasi pada tapak membagi antara pemakai kendaraan (motor dan mobil), pejalan kaki dan aktifitas servis bangunan

**Pemakai Kendaraan**

Pintu masuk utama untuk akses kendaraan adalah yang terletak pada sisi selatan bangunan yang berdekatan dengan jalan utama, sedangkan pintu alternatif juga disediakan di sisi barat bangunan juga berdekatan dengan jalan raya.

**Pejalan Kaki**

Pedestrian disediakan di sisi selatan bangunan

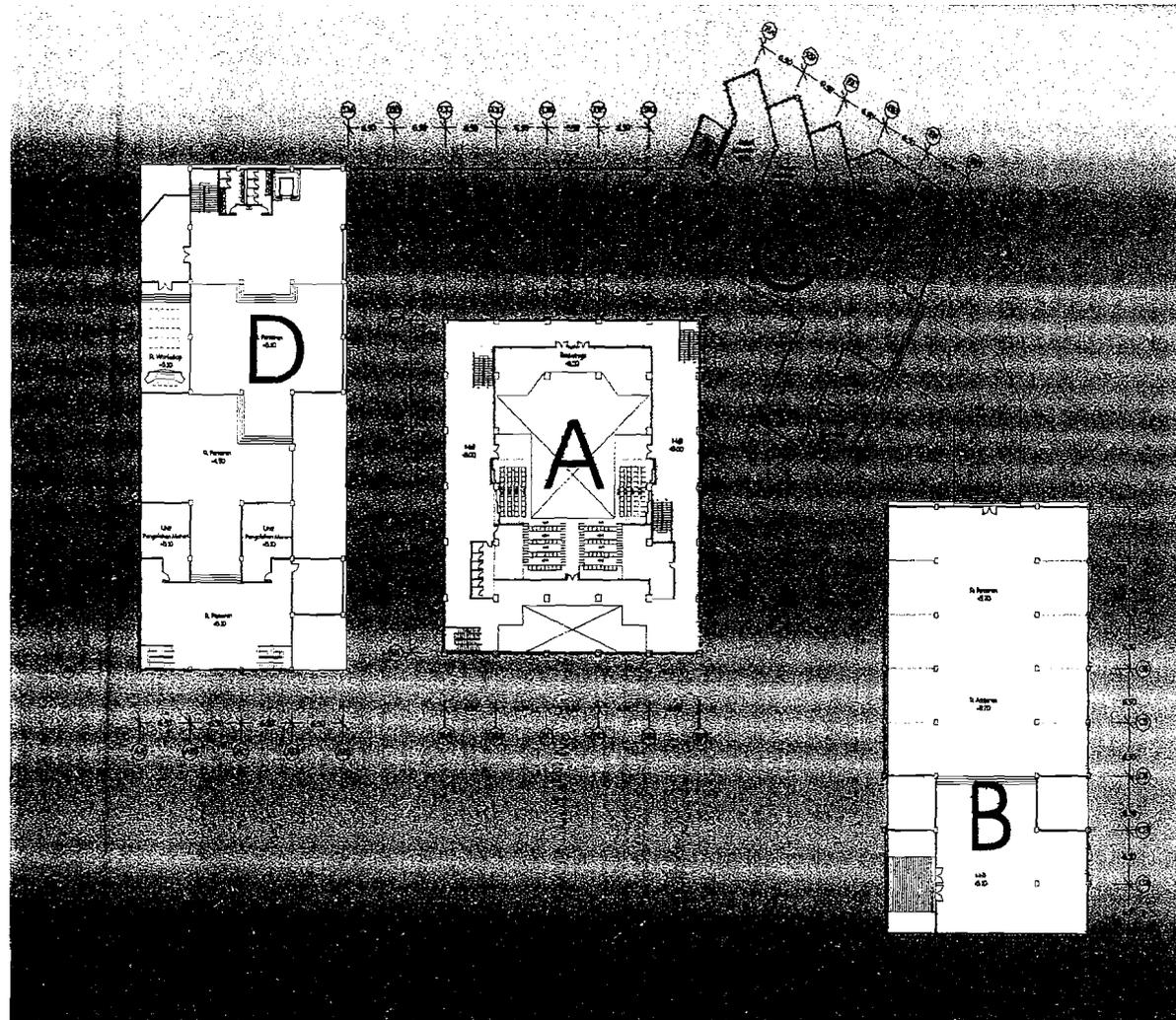
**Aktifitas servis**

Kendaraan servis masuk melalui pintu yang ada di barat bangunan yang kemudian parkir kendaraan disediakan disisi utara bangunan yang berdekatan dengan retail

4. DENAH 1ST FLOOR



LAPORAN PERANCANGAN



A. Gedung Pertunjukan

Gedung pertunjukan diletakkan ditengah masa bangunan yang lain dengan menonjolkan entrance utamanya sebagai pembeda dari bangunan yang lain yang disesuaikan dengan fungsinya yaitu gedung pertunjukan merupakan kegiatan yang dominan diantara kegiatan pameran.

B. Exhibition Hall 1

Exhibition Hall 1 berfungsi sebagai tempat penyampaian informasi dan promosi melalui pameran dengan secara berkala dan ciri khas budaya Kalimantan Barat menjadi suatu kegiatan paling dominan setelah pertunjukan seni tarinya seperti handicraft, pakaian adat, rumah adat, upacara tradisional melalui media pendukung seperti pemutaran film dokumenter, dokumentasi foto, slide ataupun dengan miniaturnya.

C. Ruang Retail

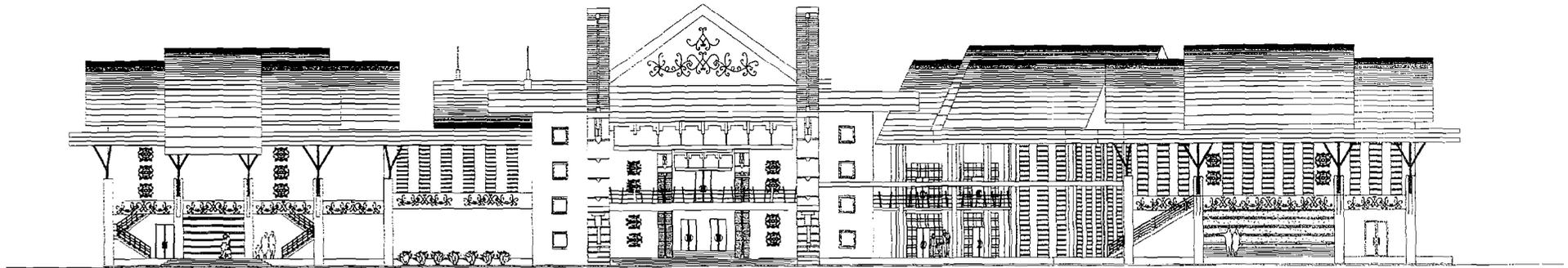
Retail selain berfungsi sebagai tempat penjualan handicraft juga merupakan tempat untuk merasakan romantisme budaya Kalbar dengan masakan khasnya ataupun nuansa yang diciptakan melalui interior tradisionalnya

D. Exhibition Hall 2

Exhibition Hall 2 berfungsi sebagai tempat pameran secara berkala dengan media dokumentasi foto, miniatur rumah adat, film dokumenter dan slide

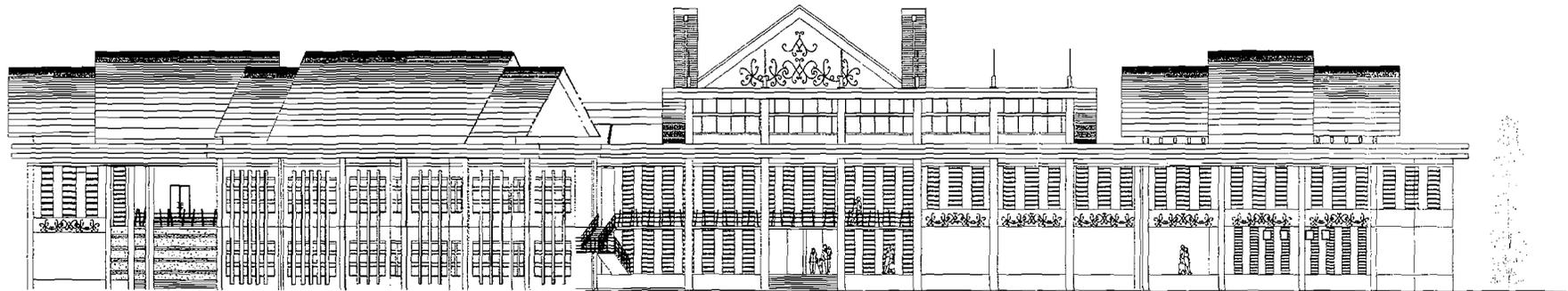
5. TAMPAK BANGUNAN

LAPORAN PERANCANGAN



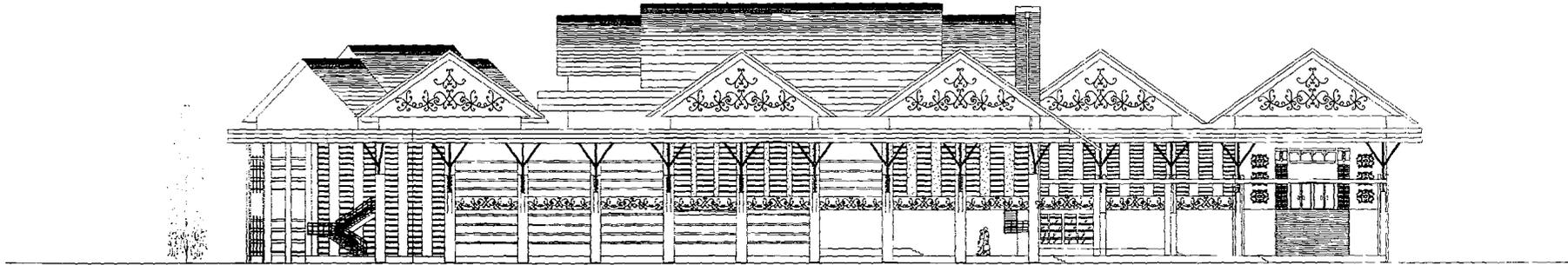
Pada fasade bangunan terlihat komposisi dari bentukan dominan persegi panjang yang merupakan transformasi dari rumah panjang Dayak baik itu konsep linieritasnya dan atap pelananya. Entrance terletak pada tengah bangunan yang merupakan gedung pertunjukan karena kegiatan tersebut merupakan yang utama maka gedung pertunjukan menjadi entrance utama untuk menuju ke bangunan lainnya

Tampak Utara



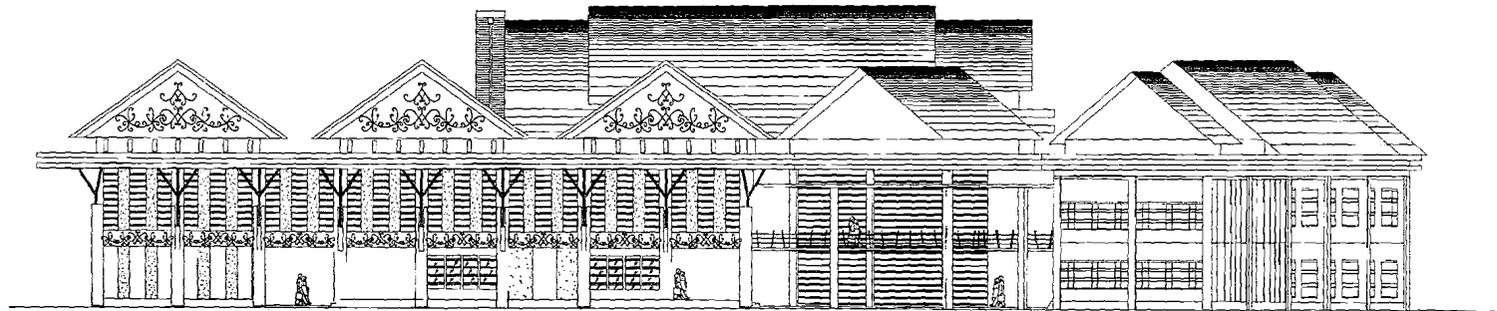
Repetisi dari susunan jendela dan penonjolan dari dinding masif memberikan kesan promotif dan informatif yang dapat membuat orang tertarik untuk melihat isi bangunan didalamnya. Penerapan ornamen Dayak pada fasade bangunan memperkuat kesan rumah panjang Dayak

Tampak Selatan



Tampak Barat

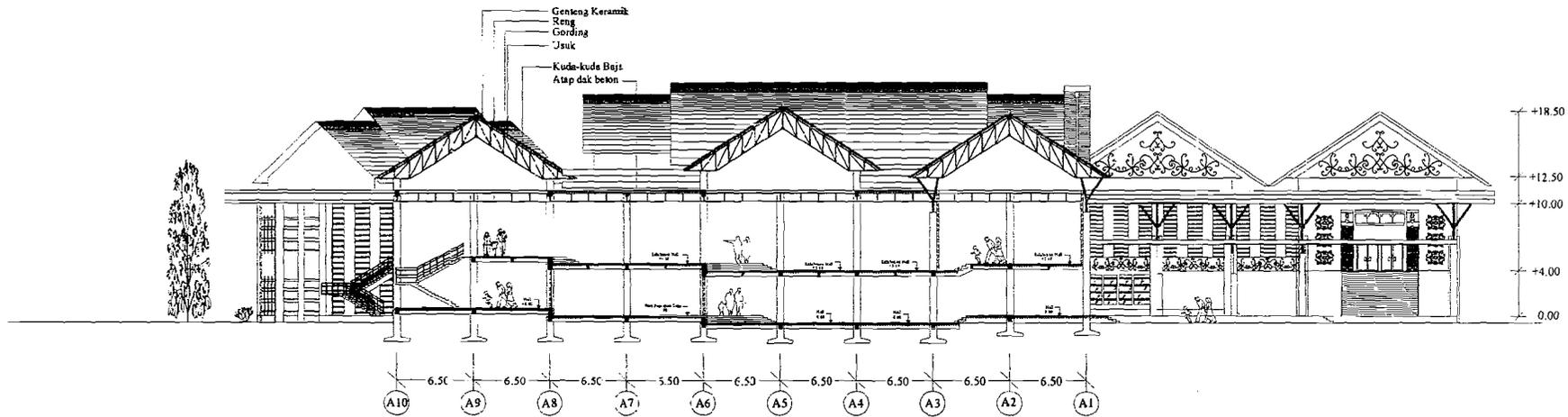
Pada fasade bangunan terlihat komposisi dari bentukan dominan persegi panjang yang merupakan transformasi dari rumah panjang Dayak baik itu konsep linieritasnya dan atap pelananya. Kepanggungan rumah panjang Dayak juga mempertegas dan memperkuat akan nuansa Dayak yang sangat kental selain omamen yang menonjol pada fasade bangunan.



Tampak Timur

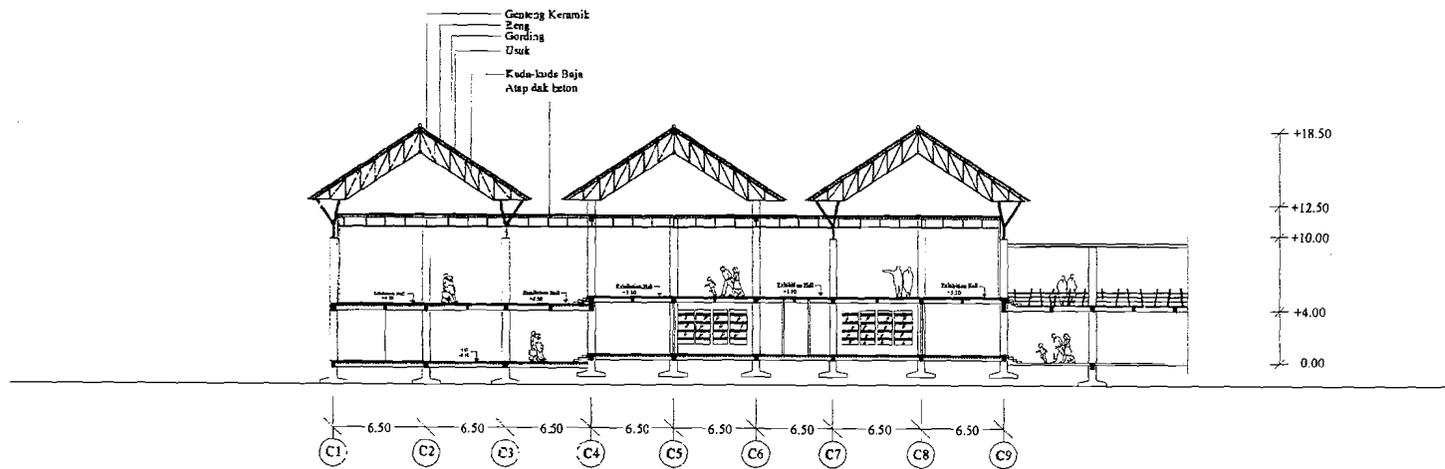
## 6. POTONGAN BANGUNAN

### LAPORAN PERANCANGAN



Potongan as AB-AC

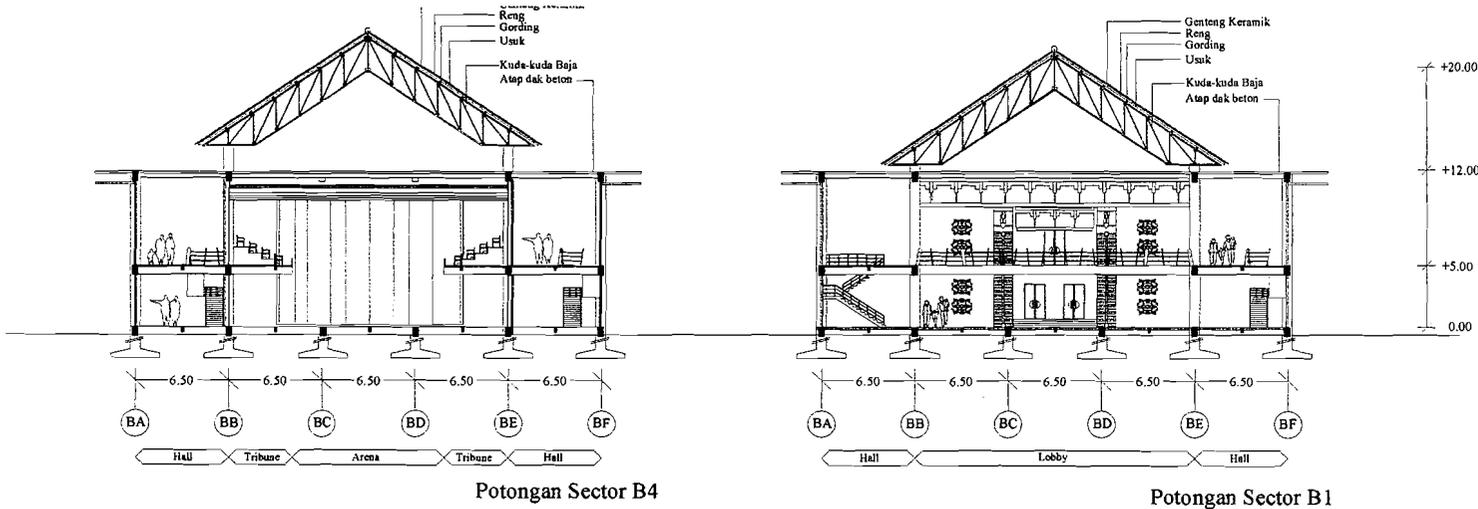
Pada lantai bangunan ruang pameran ini memiliki rongga dimaksudkan untuk instalasi listrik selain kepraktisan dalam pelaksanaannya



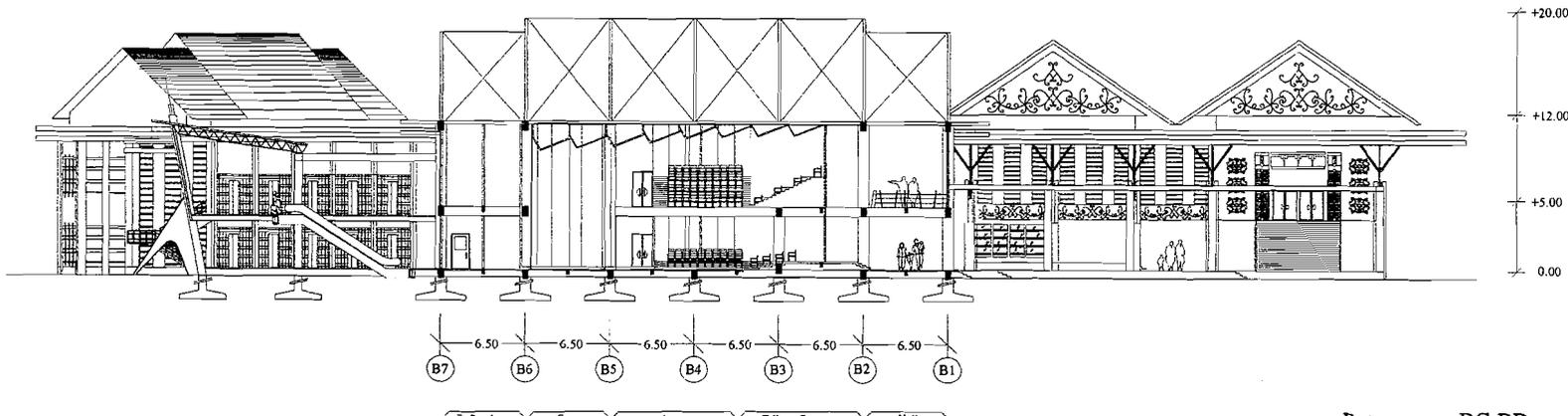
Potongan disamping merupakan potongan dari ruang pameran dengan ekpos struktur baja melalui kuda-kuda dan kolom yang dibuat bercabang. Dengan plafond yang tinggi udara dan cahaya matahari dapat masuk langsung kedalam tanpa adanya halangan

6. POTONGAN BANGUNAN

LAPORAN PERANCANGAN

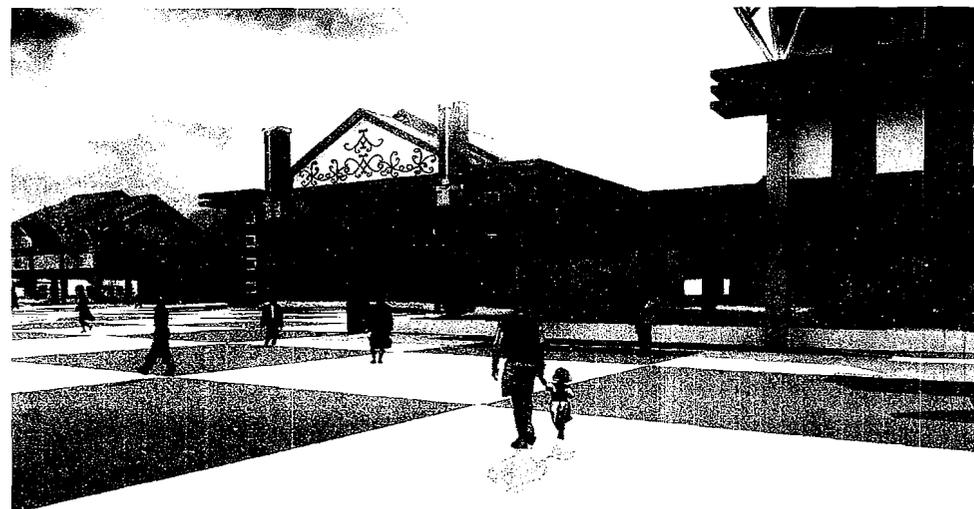


Pada potongan gedung pertunjukan plafond didesain zig-zag guna pendistribusian suara ke area penonton dapat dilakukan dengan baik. Dinding belakang panggung digunakan sebagai permukaan pantul bunyi serta dibuat tidak teratur guna memperoleh difusi bunyi suara yang baik. Panggung menggunakan parquet kayu dan diberi rongga dibawahnya sebagai pereduksi getaran yang ditimbulkan oleh sumber bunyi



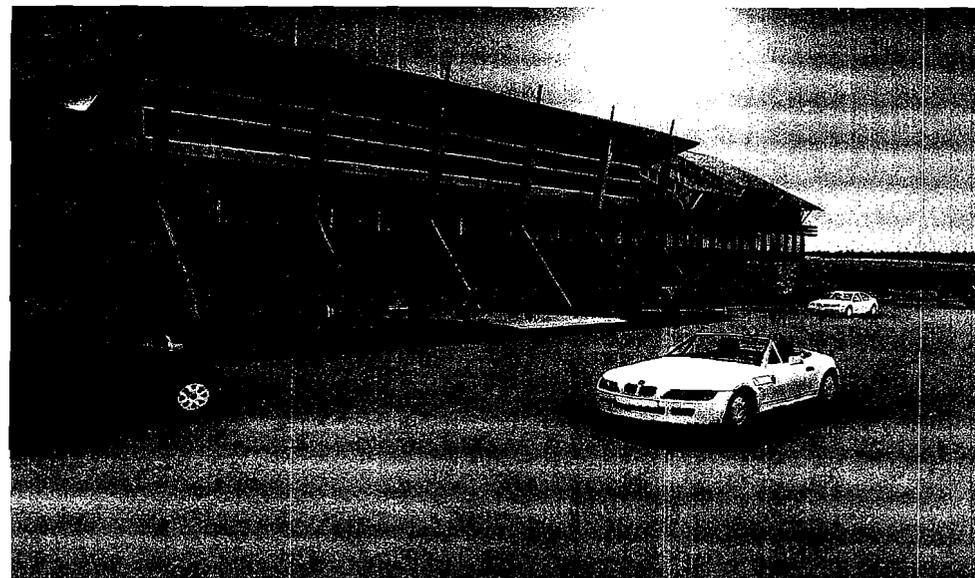
8. ENTRANCE

LAPORAN PERANCANGAN



Letak entrance utama berada didekat area masuk sehingga memudahkan pengunjung untuk masuk ke bangunan sesuai dengan kejelasan arah dari penonjolan bentuk bangunan utama dan bentuk lengkungan pada plaza sebagai pengarah. Plaza selain berfungsi sebagai area transisi untuk masuk ke dalam bangunan juga berfungsi sebagai tempat pagelaran kesenian barongsai yang sesuai dengan keluwesan gerakannya yang menuntut ruang terbuka yang luas dan keinteraktifan yang terjadi dengan penonton.

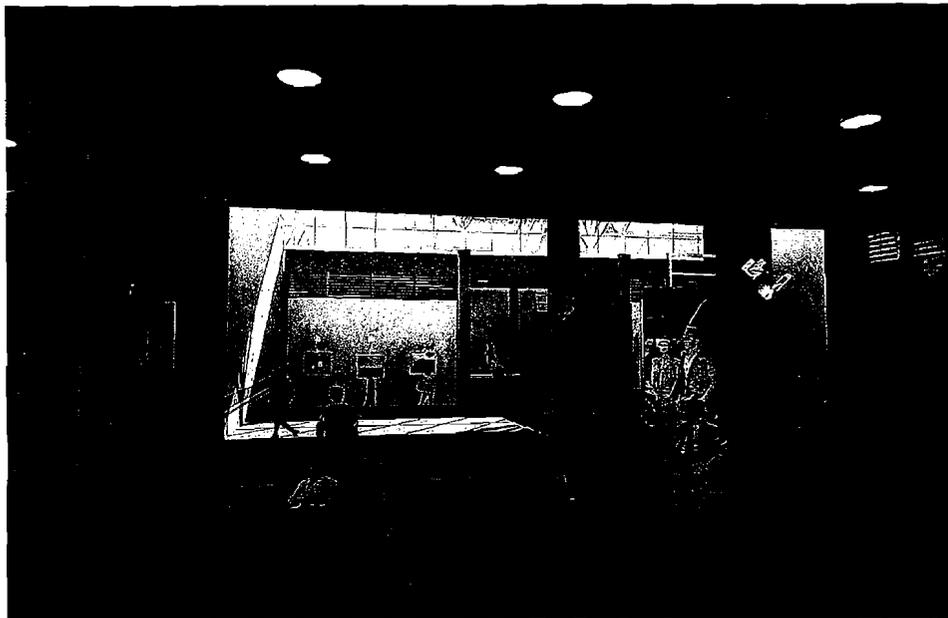
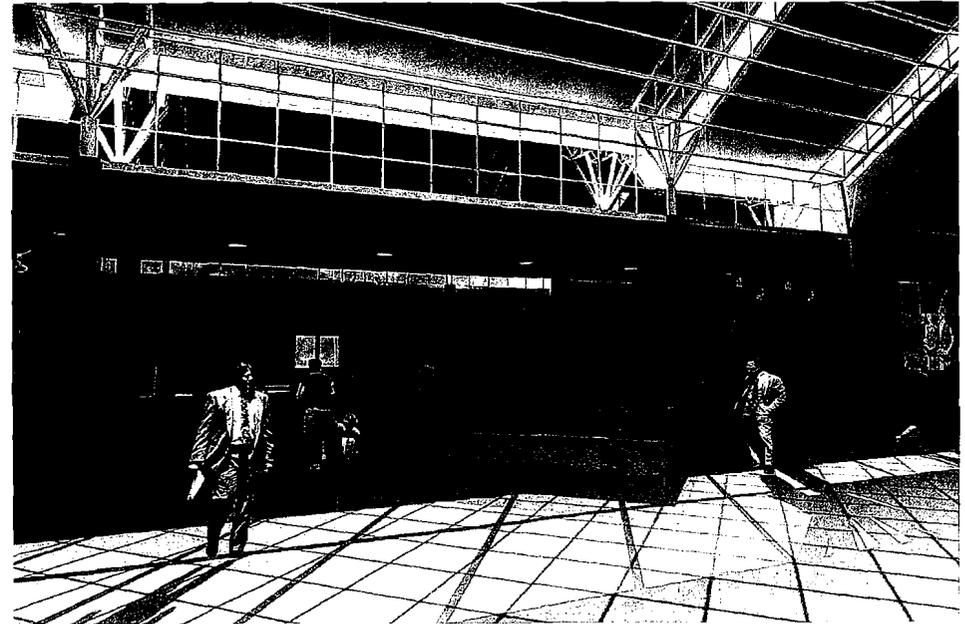
Side entrance didominasi oleh repetisi kolom dan bentukan yang terbuka dimana ruang dalam bangunan dapat terlihat dari luar bangunan sehingga dapat menarik pengunjung untuk masuk serta memberikan keleluasaan bagi udara alami untuk masuk ke dalam bangunan



## 9. INTERIOR EXHIBITION HALL

Interior ruang pameran didominasi oleh ketinggian plafond yang memberikan kesan leluasa untuk bergerak walaupun dalam keadaan yang sangat ramai oleh pengunjung ketika berada didalam bangunan ini. Penonjolan rangka baja dan bentuk kolom yang terlihat memberikan kesan tersendiri ketika berada didalam bangunan.

Lighting untuk obyek yang dipamerkan dibuat langsung menyinari obyek tanpa meletakkan lighting tersebut di plafond ini dikarenakan dengan adanya kuda-kuda baja ekpose



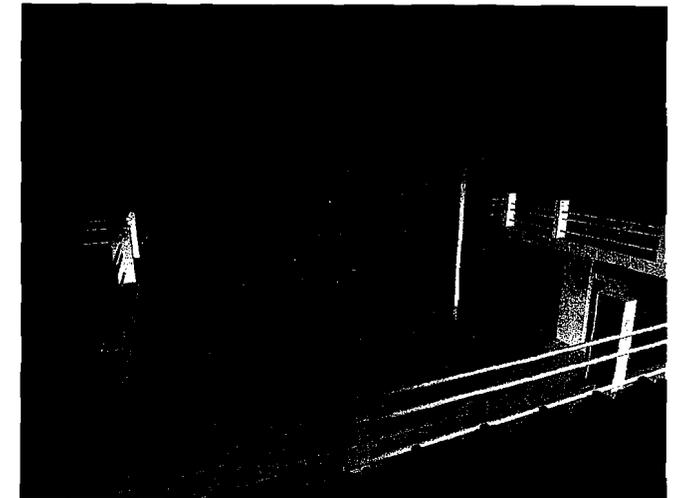
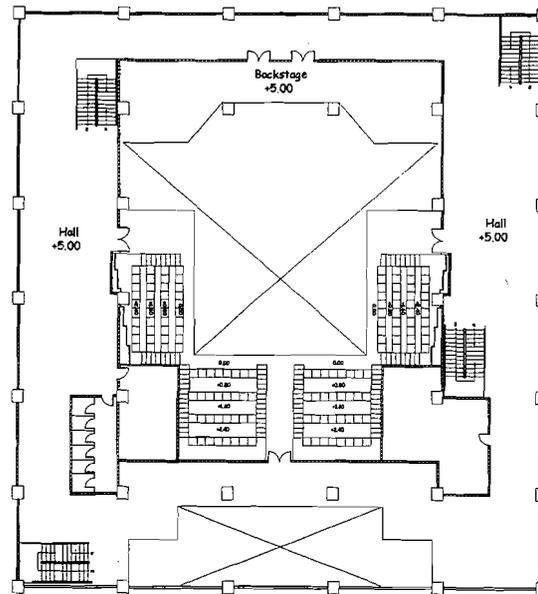
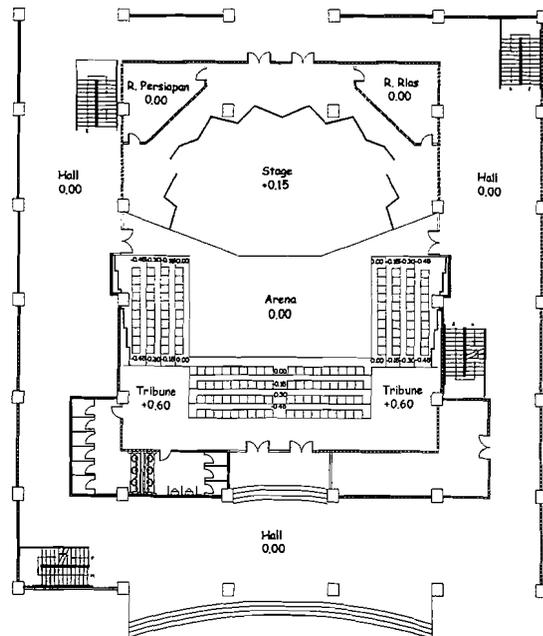
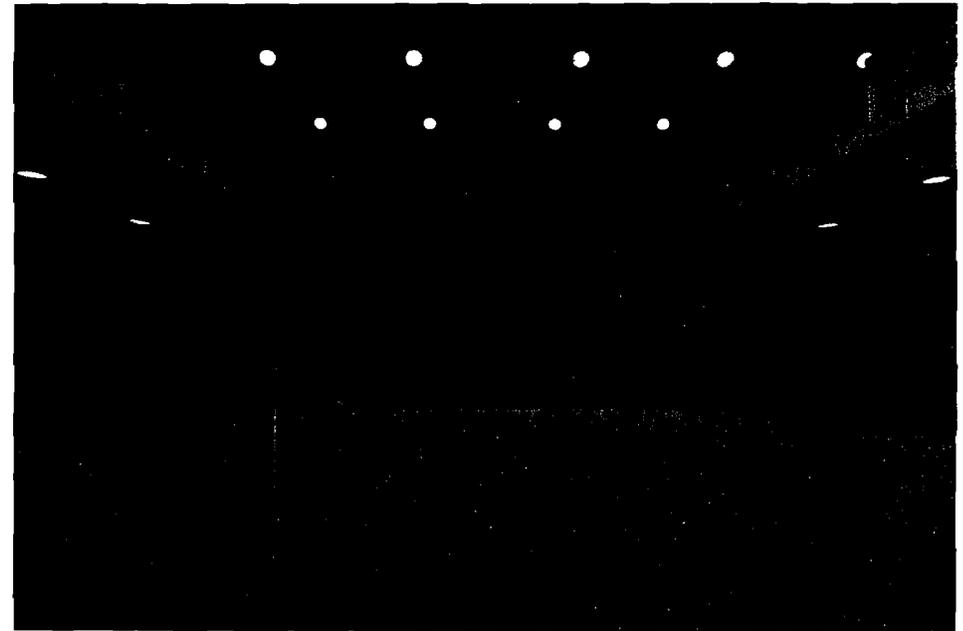


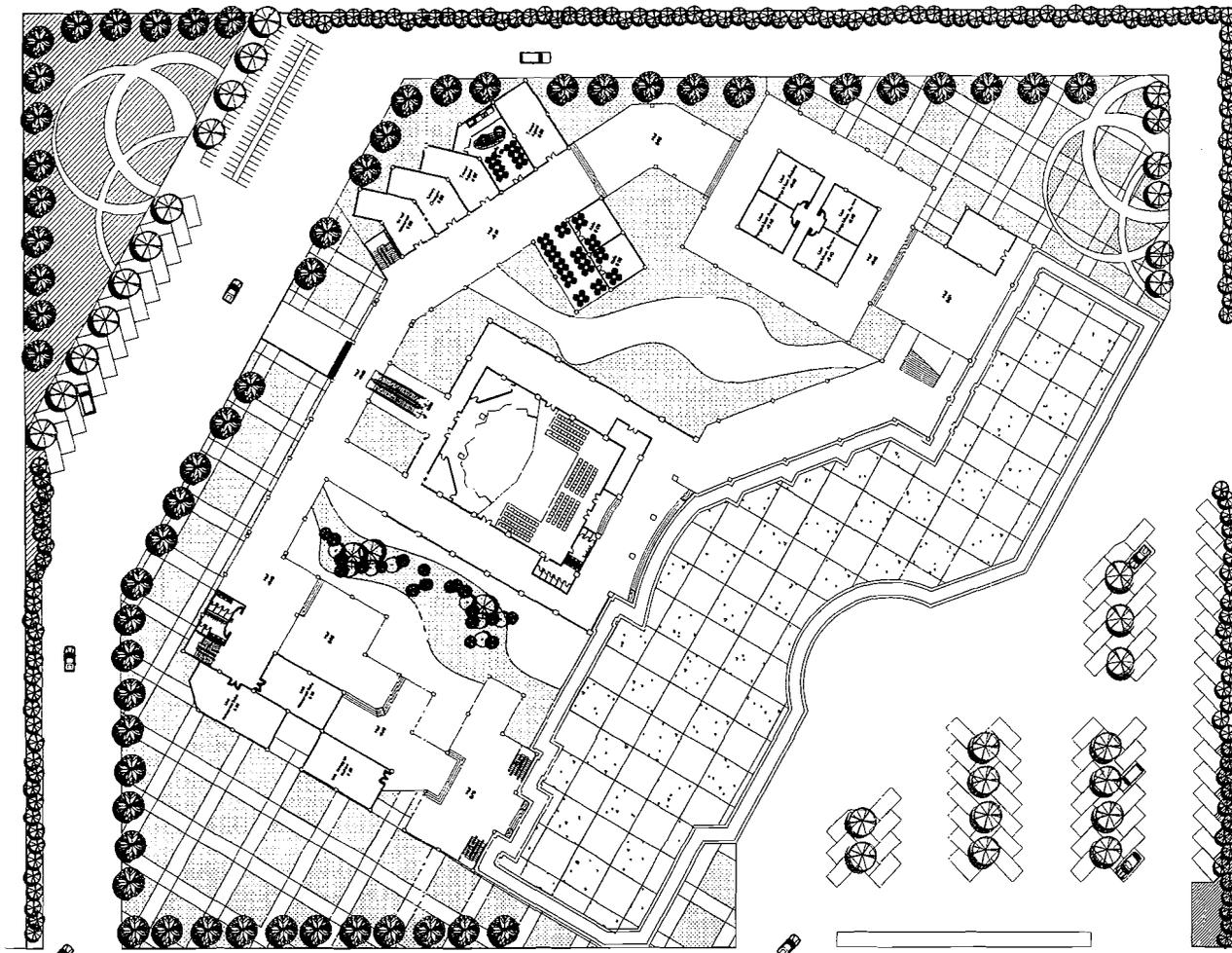
10. INTERIOR GEDUNG PERTUNJUKAN

Jarak yang tidak terlalu jauh antara penonton dengan arena dan panggung pertunjukan guna memperoleh keakraban sehingga ada keinteraktifan yang terjadi antara penonton dengan seniman tari.

Kapasitas tempat duduk untuk penonton dibuat 300 kursi dengan mengantisipasi pengunjung dalam jumlah yang sangat besar. Langit-langit ruang didesain dengan pola zig-zag guna pendistribusian suara ke area penonton yang dapat dilakukan dengan baik.

Arena dan panggung dibuat lebar 11 meter dengan kedalaman 9 meter guna mengantisipasi tuntutan gerak dari seorang seniman yang akan mempergelarkan acara kesenian dan kebudayaan Kalimantan Barat





**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAE ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI  
PARWISATA BUDAYA  
KALIMANTAN BARAT DI PONTIANAK

**DOSEN PEMBIMBING**

*Ir. Hastuti Saptorini, MA*

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	IMANUDDIN
NO. MHS	00 512 186
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

SITEPLAN

**SKALA**

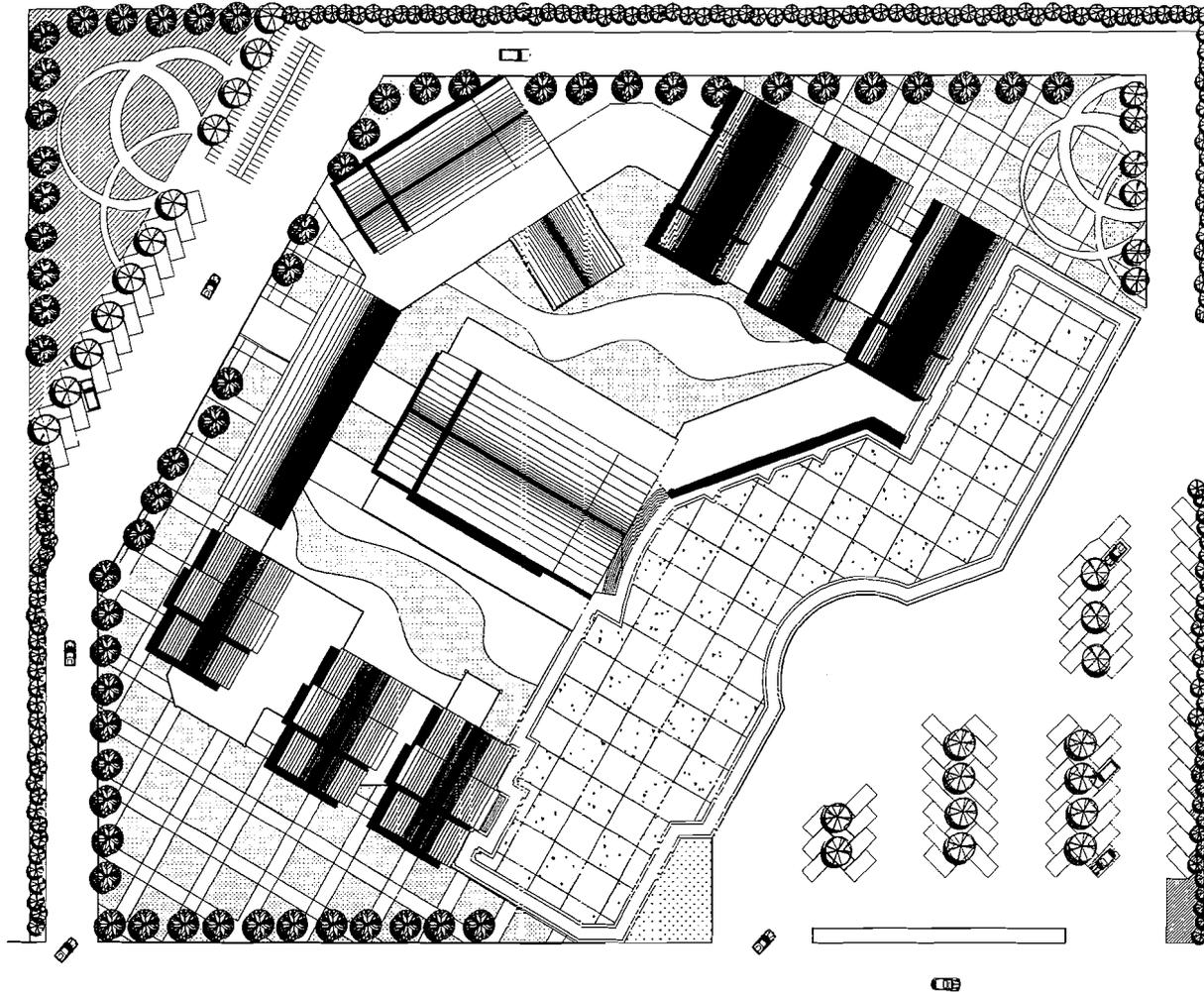
1 : 400

**NO. LBR**

1

**JML LBR**

**PENGESAHAN**



Mabes Polri

Gedung Golkar

Jl. Jendral A. Yani

Gedung DPRD Propinsi KalBar

Gedung DPRD Propinsi KalBar

Sekolah Gembala Baik



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI  
PARWISATA BUDAYA  
KALIMANTAN BARAT DI PONTIANAK

**DOSEN PEMBIMBING**

Ir. Haastuti Saptorini, MA

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	IMANUDDIN
NO. MHS	00 512 186
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

SITUASI

**SKALA**

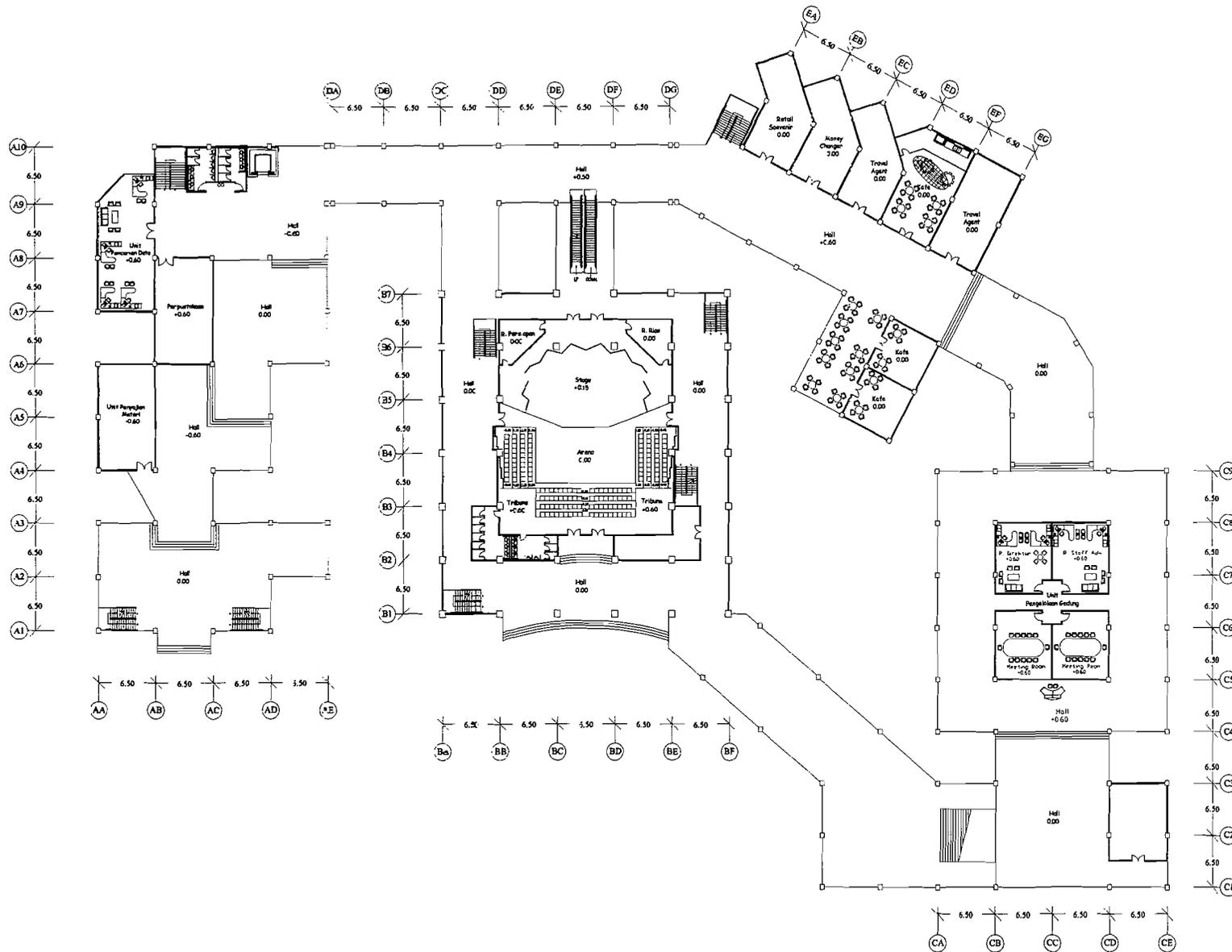
1 : 425

**NO. LBR**

2

**JML LBR**

**PENGESAHAN**



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
 SEMESTER GENAP  
 TH. 2004/2005

PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARWISATA  
 BUDAYA KALIMANTAN BARAT DI PONTANAK

Pendekatan Rums: Panjeng, Setang, Cayuk sebagai Dasar Pemecanan yang Representatif

**DOSEN PEMBIMBING**

Ir. Hestuti Saptorini, M.Arch

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	IMANUDDIN
NO. MHS	00 512 188
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

DENAH LANTAI DASAR

**SKALA**

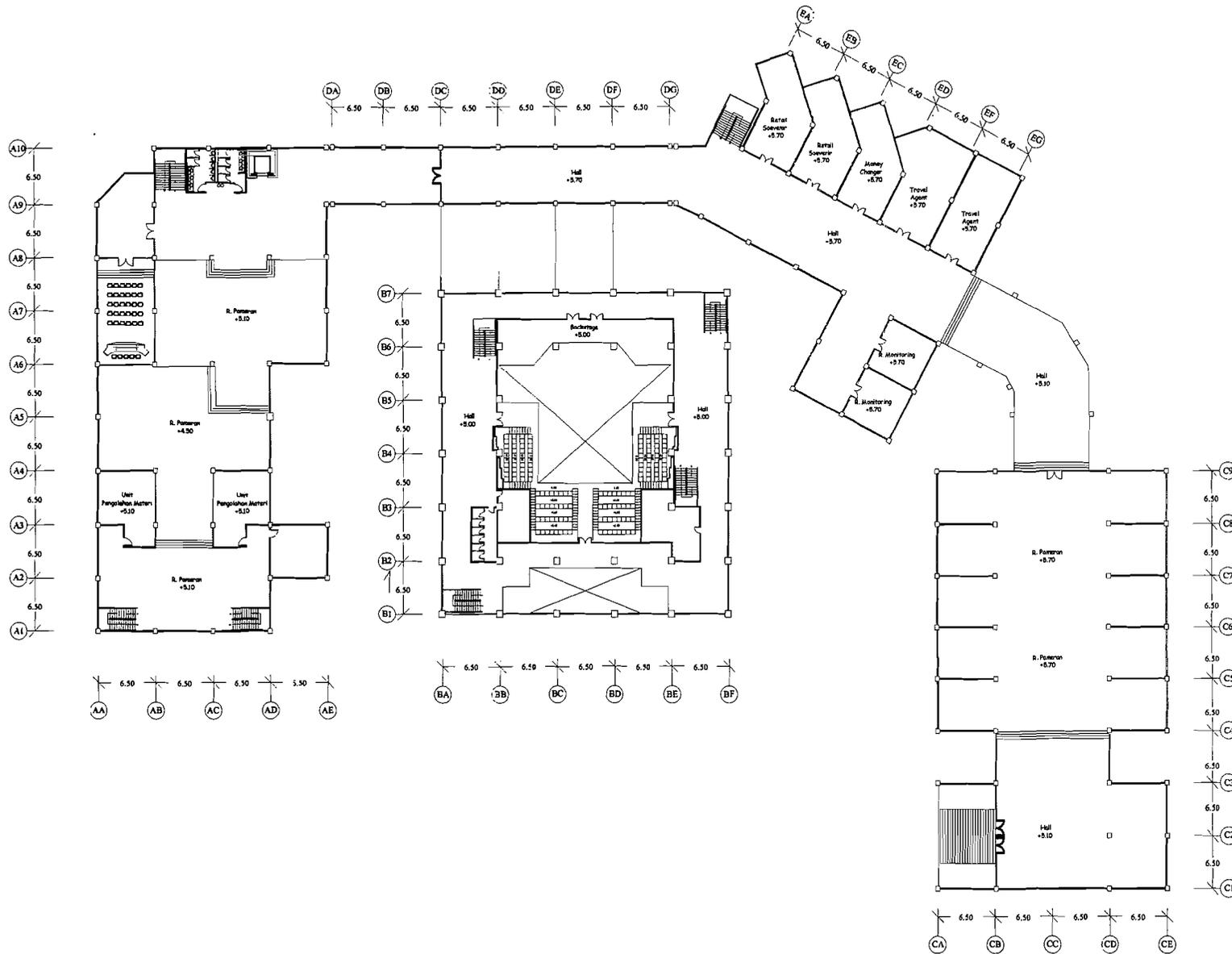
1 : 250

**NO. LBR**

3

**JML LBR**

**PENGESAHAN**



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE III  
 SEMESTER GENAP  
 TH. 2004/2005**

**PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA  
 BUDAYA KALIMANTAN BARAT DI PONTIANAK**

Pendekatan Rumah Panjang (Betang) Dayak sebagai Dasar Perancangan yang Representatif

**DOSEN PEMBIMBING**

Ir. Hastuti Saptorini, MArch

**IDENTITAS MAHASISWA**

**NAMA** IMANUDDIN  
**NO. MHS** 00 512 188  
**TANDA TANGAN**

**NAMA GAMBAR**

DENAH LANTAI 1

**SKALA**

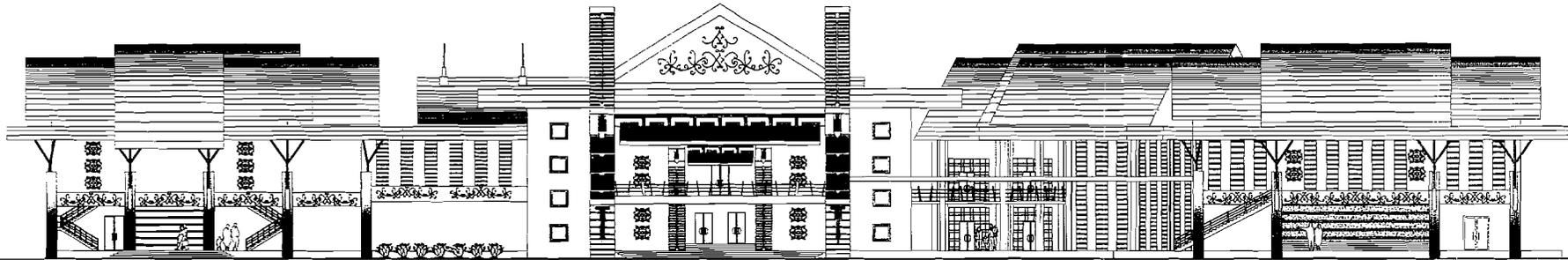
1 : 250

**NO. LBR**

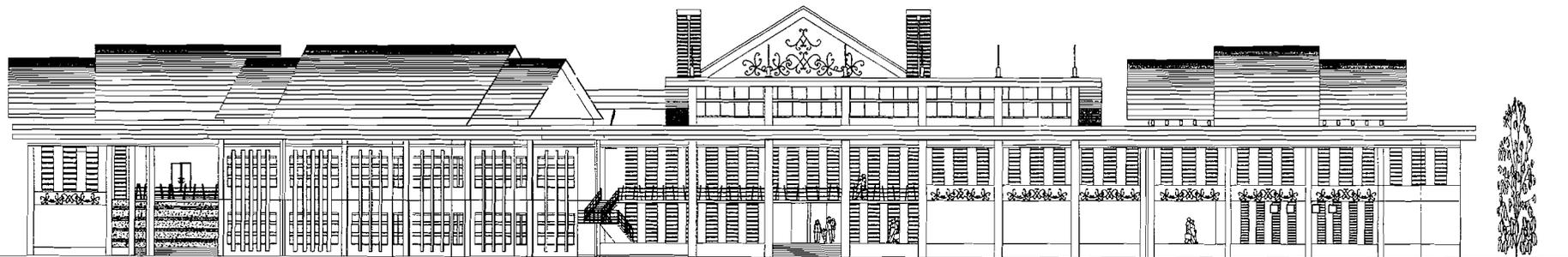
4

**JML LBR**

**PENGESAHAN**



Tampak Utara



Tampak Selatan



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARMISATA  
BUDAYA KALIMANTAN BARAT DI FONTANAK

Pendekatan Rumah Panjang (Betang) Dayak sebagai Dasar Perancangan yang Representatif

**DOSEN PEMBIMBING**

Ir. Hastuti Saptorini, M.Arch

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	IMANUDDIN
NO. MHS	00 512 186
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

TAMPAK

**SKALA**

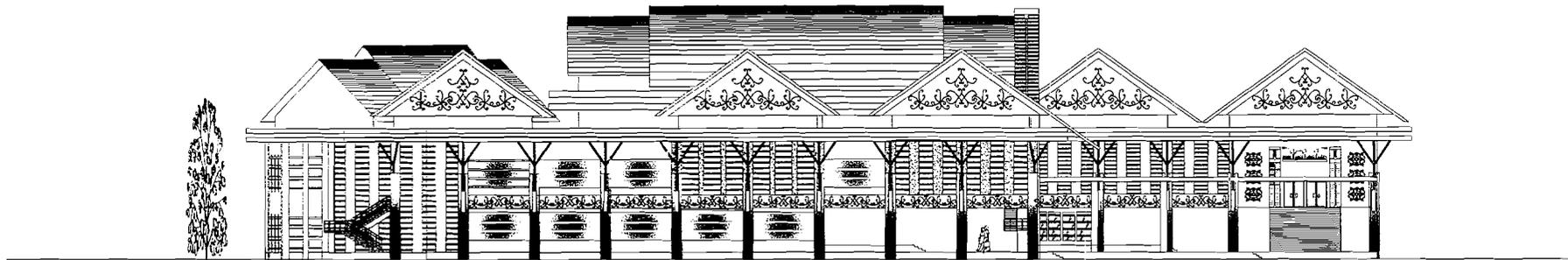
1 : 200

**NO. LBR**

5

**JML LBR**

**PENGESAHAN**



Tampak Barat



Tampak Timur



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARIMISATA  
BUDAYA KALIMANTAN BARAT DI PONTIANAK

Pendekata: Sunnah Panjang (Betang) Dayak sebagai Dasar Perancangan yang Representatif

**DOSEN PEMBIMBING**

Ir. HestuU Saptorini, M.Arch

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	IMANUDDIN
NO. MHS	00 512 188
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

TAMPAK

**SKALA**

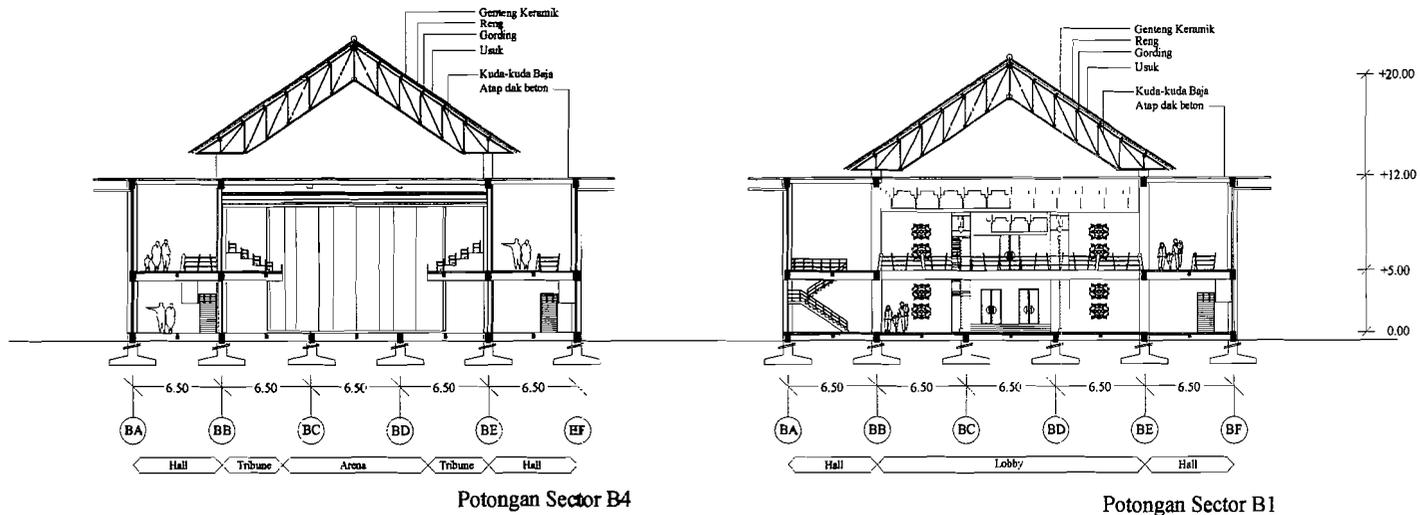
1 : 200

**NO. LBR**

6

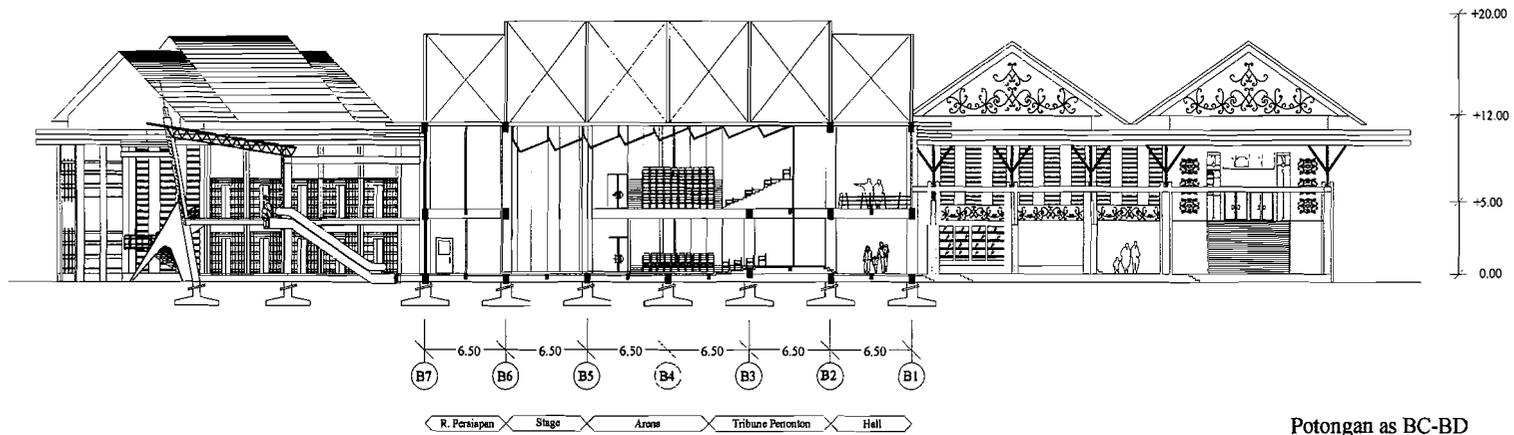
**JML LBR**

**PENGESAHAN**



Potongan Sector B4

Potongan Sector B1



Potongan as BC-BD



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARWISATA  
BUDAYA KALIMANTAN BARAT DI PONTIANAK

Pendekatan R.amah Panjang (Betang) Dayak sebagai Dasar Perencanaan yang Representatif

**DOSEN PEMBIMBING**

Ir. Hastuti Septorini, M.Arch

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	IMANUDDIN
NO. MHS	00 512 188
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

POTONGAN  
GEDUNG PERTUNJUKAN

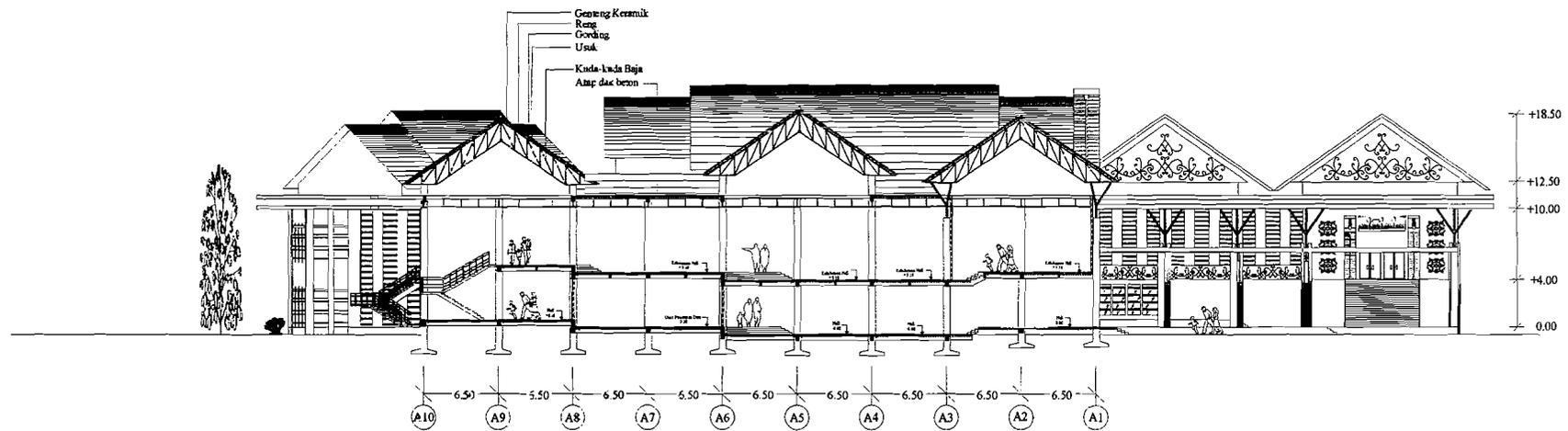
**SKALA**

1 : 200

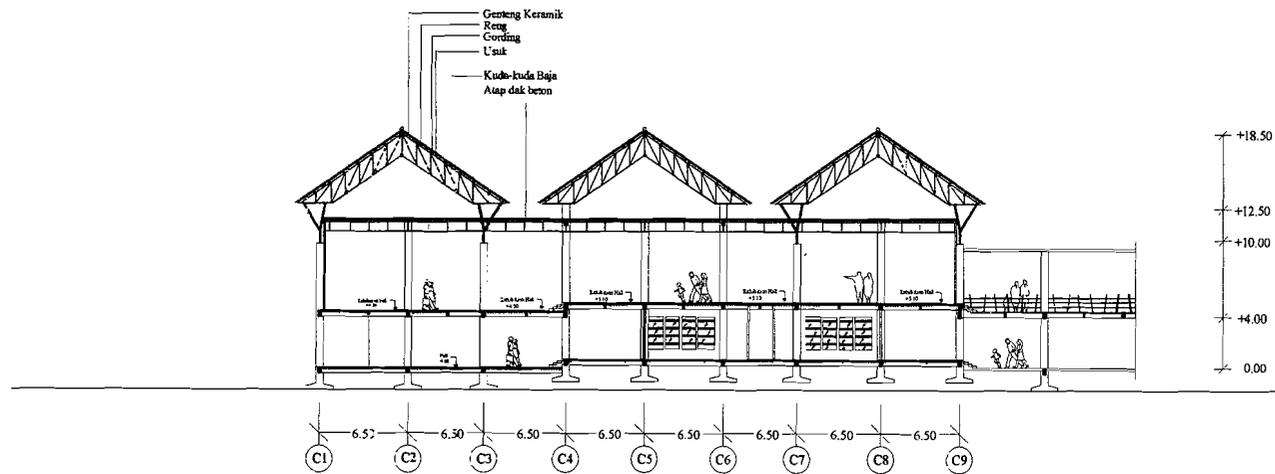
**NO. LBR**

**JML LBR**

**PENGESAHAN**



Potongan as AB-AC



Potongan as CB-CC



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARIMISATA  
BUDAYA KALIMANTAN BARAT DI PONTIANAK

Pendekatan Rencan Panjang (Cetang) Disajikan sebagai Desain Perencanaan yang Representatif

**DOSEN PEMBIMBING**

Ir. Hastuti Saptorini, M.Arch

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	IMANUDDIN
NO. MHS	00 512 188
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

POTONGAN EXHIBITION HALL

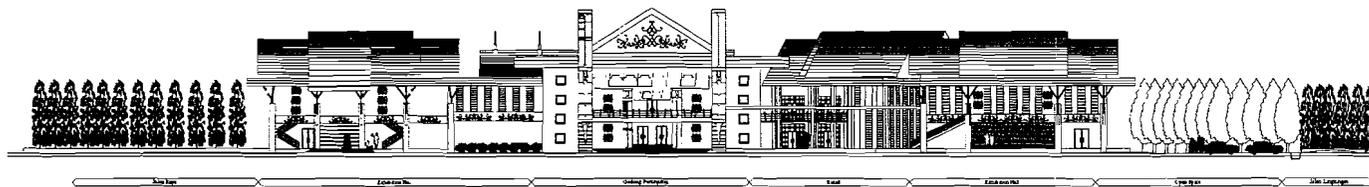
**SKALA**

1 : 200

**NO. LBR**

**JML LBR**

**PENGESAHAN**



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE III  
 SEMESTER GENAP  
 TH. 2004/2005**

PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI  
 PARIWISATA BUDAYA KALIMANTAN BARAT  
 DI PONTIANAK

**DOSEN PEMBIMBING**

*Jr. Hastuti Saptorini, MA*

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	IMANUDDIN
NO. MHS	00 512 186
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

POTONGAN LINGKUNGAN

**SKALA**

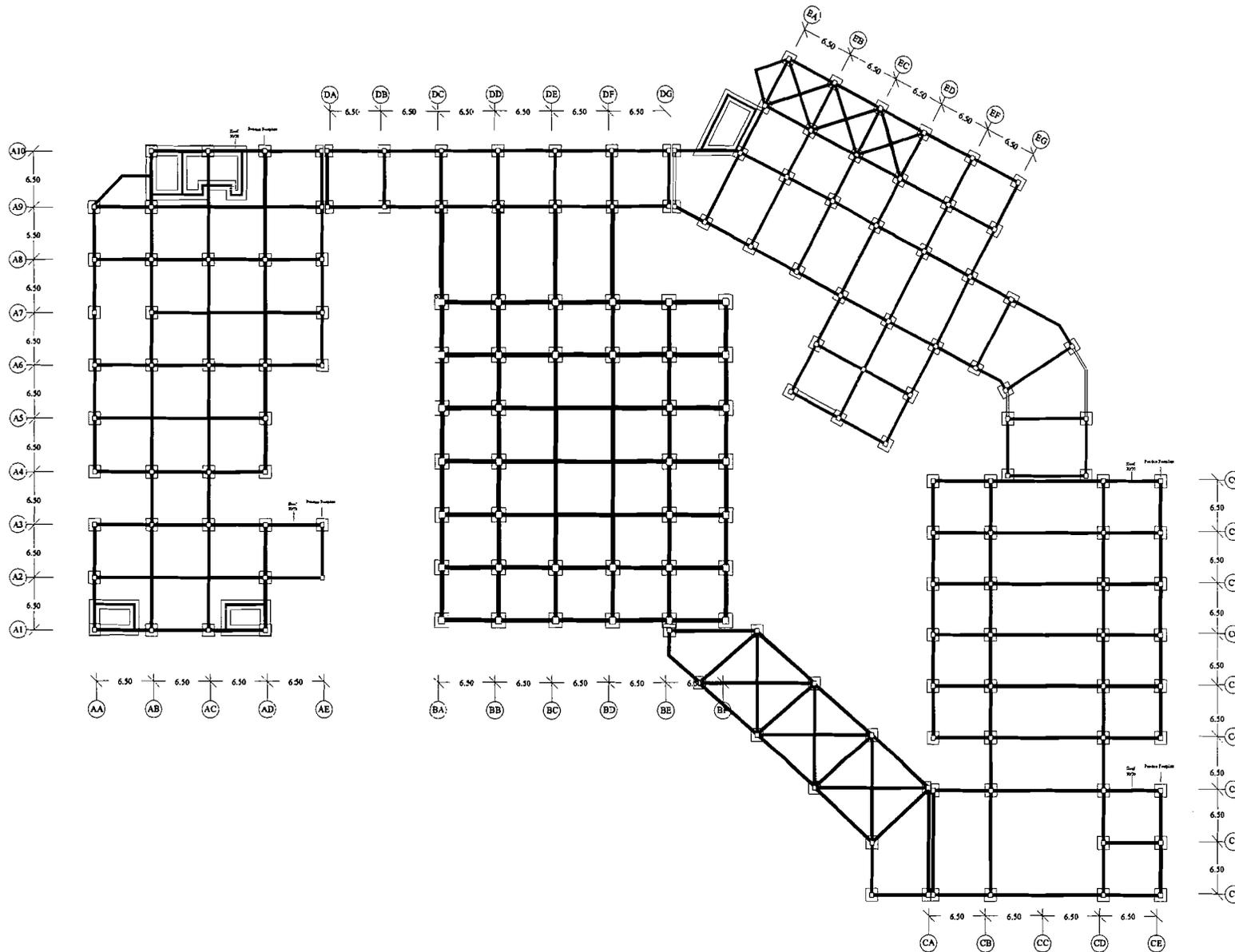
1 : 400

**NO. LBR**

7

**JML LBR**

**PENGESAHAN**



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA  
BUDAYA KALIMANTAN BARAT DI PONTIANAK

Pendekalar, Rumah Panjang (Betang) Dayak sebagai Desor Perencanaan yang  
Representatif

**DOSEN PEMBIMBING**

Ir. Hastuti Saptorini, M.Arch

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	IMANUDDIN
NO. MHS	00 512 188
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

RENCANA PONDASI

**SKALA**

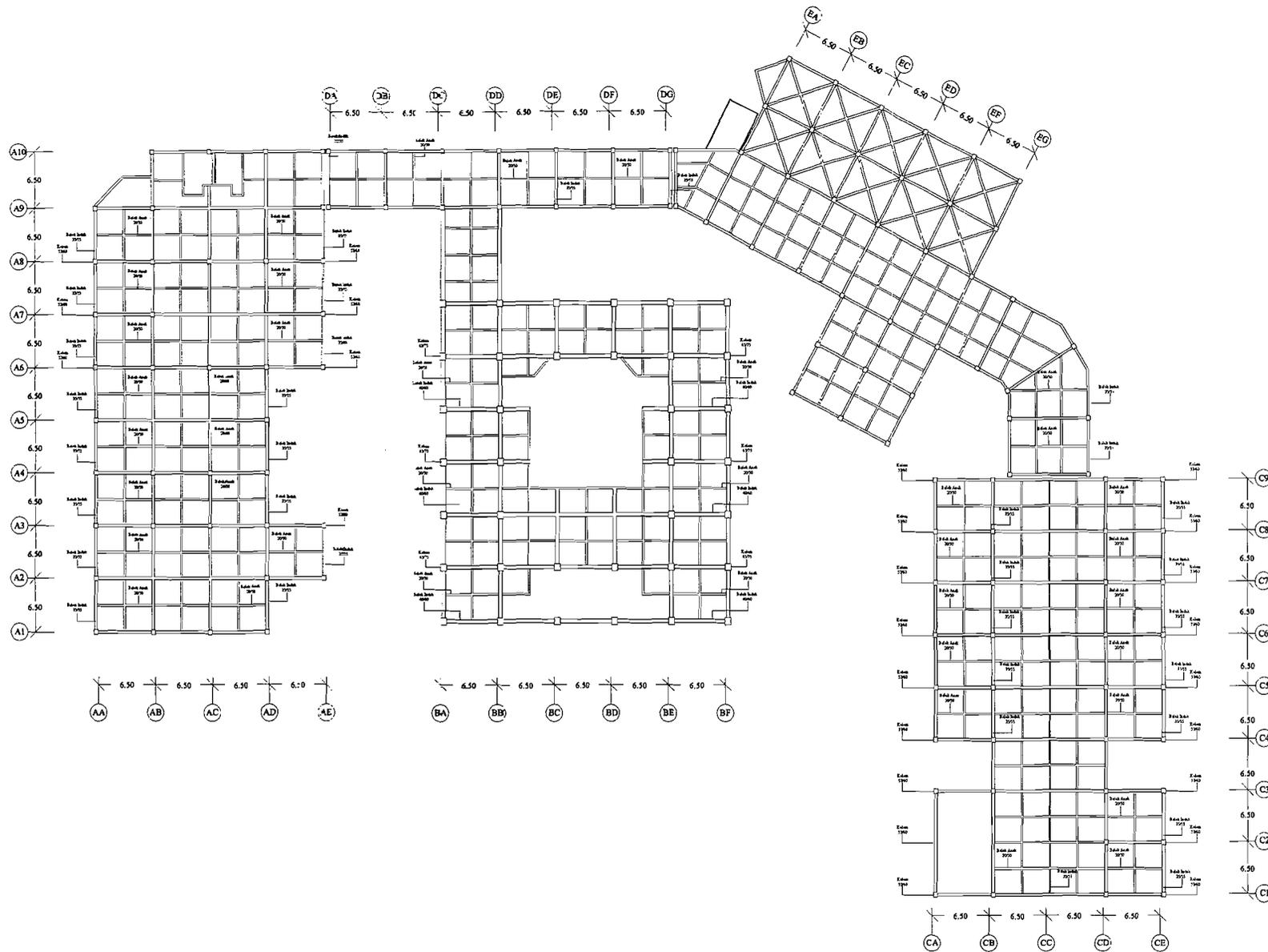
1 : 250

**NO. LBR**

**JML LBR**

**PENGESAHAN**

--	--	--	--



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
 SEMESTER GENAP  
 TH. 2004/2005

**PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARWISATA  
 BUDAYA KALIMANTAN BARAT DI PONTIANAK**

Pembelatan Rumah Panjang (Betang) Dayak sebagai Dasar Perancangan yang Representatif

**DOSEN PEMBIMBING**

Ir. Hastuti Septorini, M.Arch

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA  
 NO. MHS  
 TANDA TANGAN

IMANUDDIN  
 00 612 186

**NAMA GAMBAR**

RENCANA KOLOM & BALOK

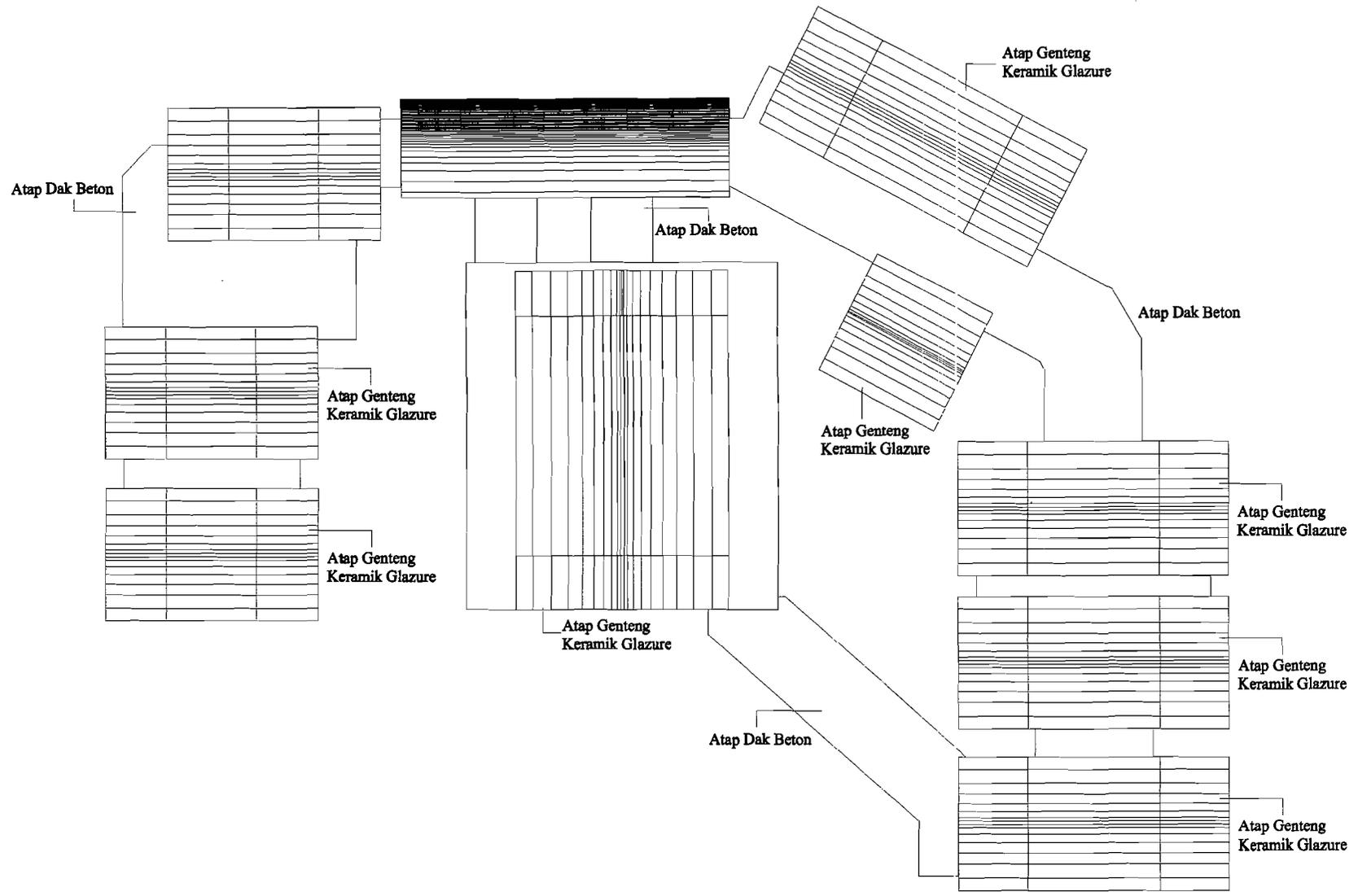
**SKALA**

1 : 250

**NO. LBR**

**JML. LBR**

**PENGESAHAN**



**TUGAS AKHIR**

JURUBAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
 SEMESTER GENAP  
 TH. 2004/2005

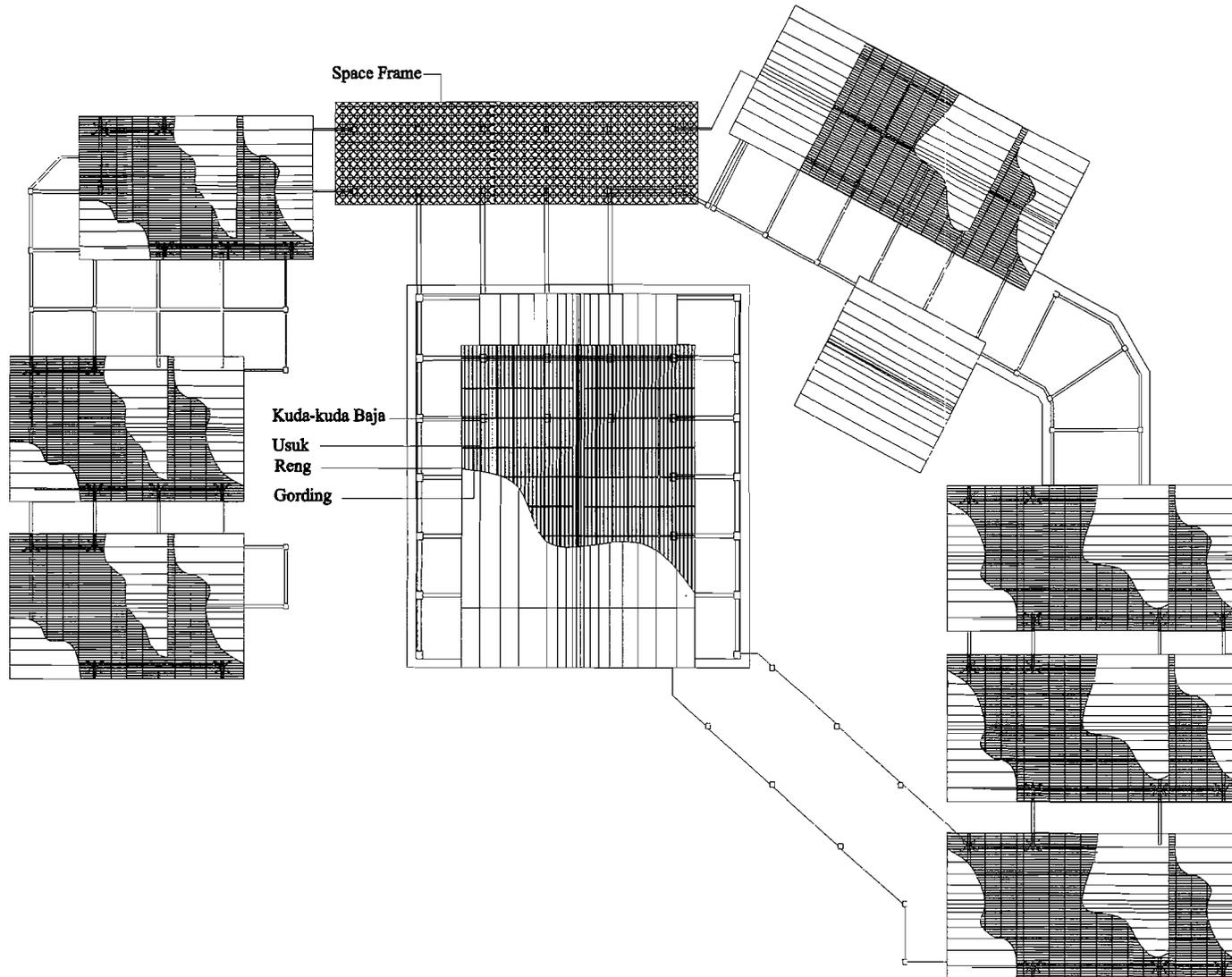
PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA  
 BUDAYA KALIMANTAN BARAT DI PONTIANAK  
 Pendidikan Rumah Panjang (Betang) Dayak sebagai Dasar Perencanaan yang  
 Representatif

DOSEN PEMBIMBING
Ir. Hastuti Saptorini, M.Arch

IDENTITAS MAHASISWA	
NAMA	IMANUDDIN
NO. MHS	00 512 186
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR
RENCANA GARIS ATAP

SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
1 : 200			



**TUGAS AKHIR**

JURUBAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005**

**PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARIWISATA  
BUDAYA KALIMANTAN BARAT DI PONTIANAK**

Pendekatan Ruzmah Pujang (Botang) Dayak sebagai Dasar Perancangan yang Representatif

**DOSEN PEMBIMBING**

Ir. Hastuti Saptorini, M.Arch

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA  
NO. MHS  
TANDA TANGAN

IMANUDDIN  
00 512 188

**NAMA GAMBAR**

RENCANA RANGKA ATAP

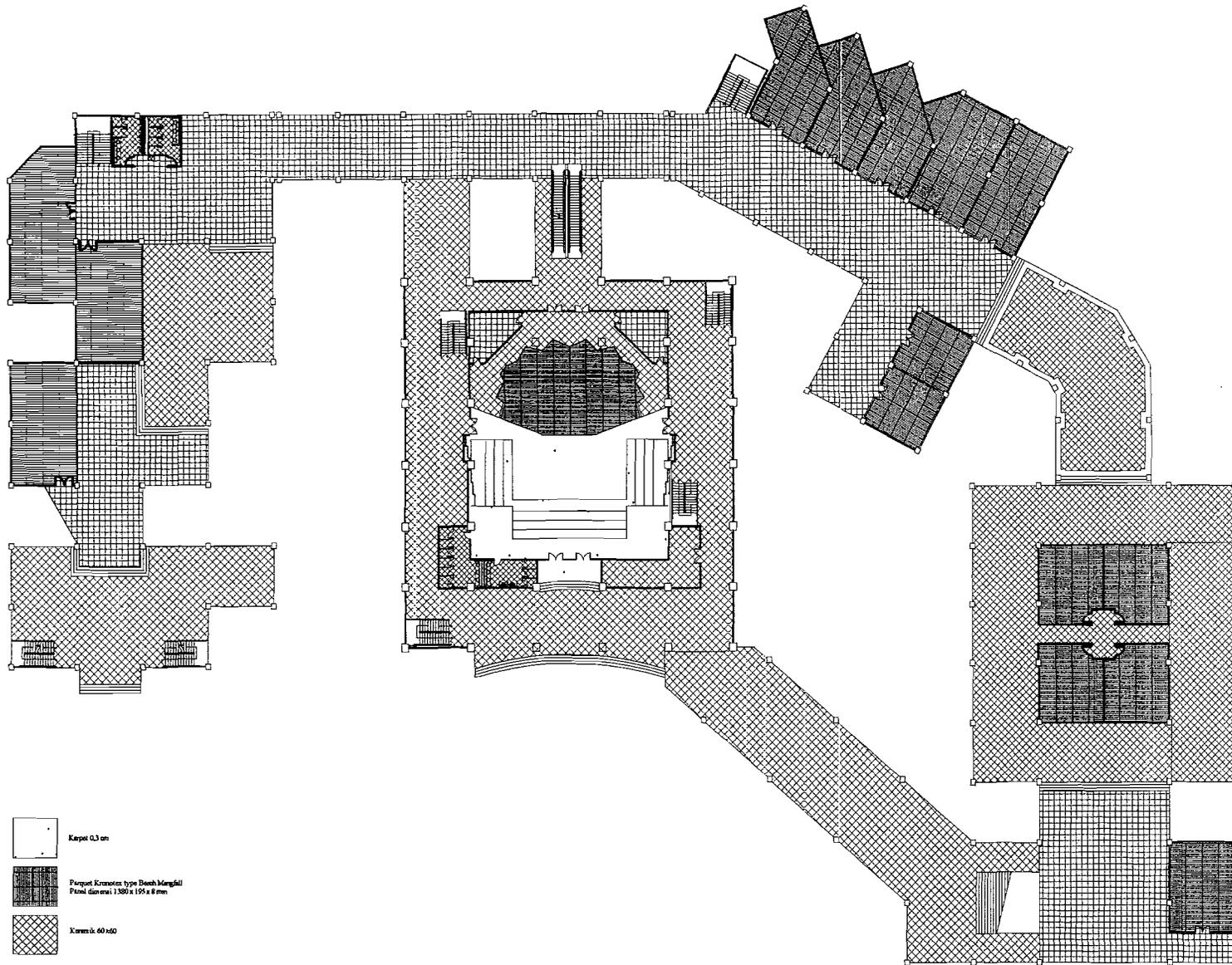
**SKALA**

1 : 250

**NO. LBR**

**JML LBR**

**PENGESAHAN**



-  Kerpih 0,3 cm
-  Parquet Kromox type Bech Mengfall  
Panel ukuran 1380 x 195 x 8 mm
-  Keramik 60x60



### TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARWISATA  
BUDAYA KALIMANTAN BARAT DI PONTIANAK

Pendekatan Rumah Panjang (Betang) Dayak sebagai Dasar Perancangan yang Representatif

#### DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini, M.Arch

#### IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	IMANUDDIN
NO. MHS	00 512 180
TANDA TANGAN	

#### NAMA GAMBAR

RENCANA POLA LANTAI DASAR

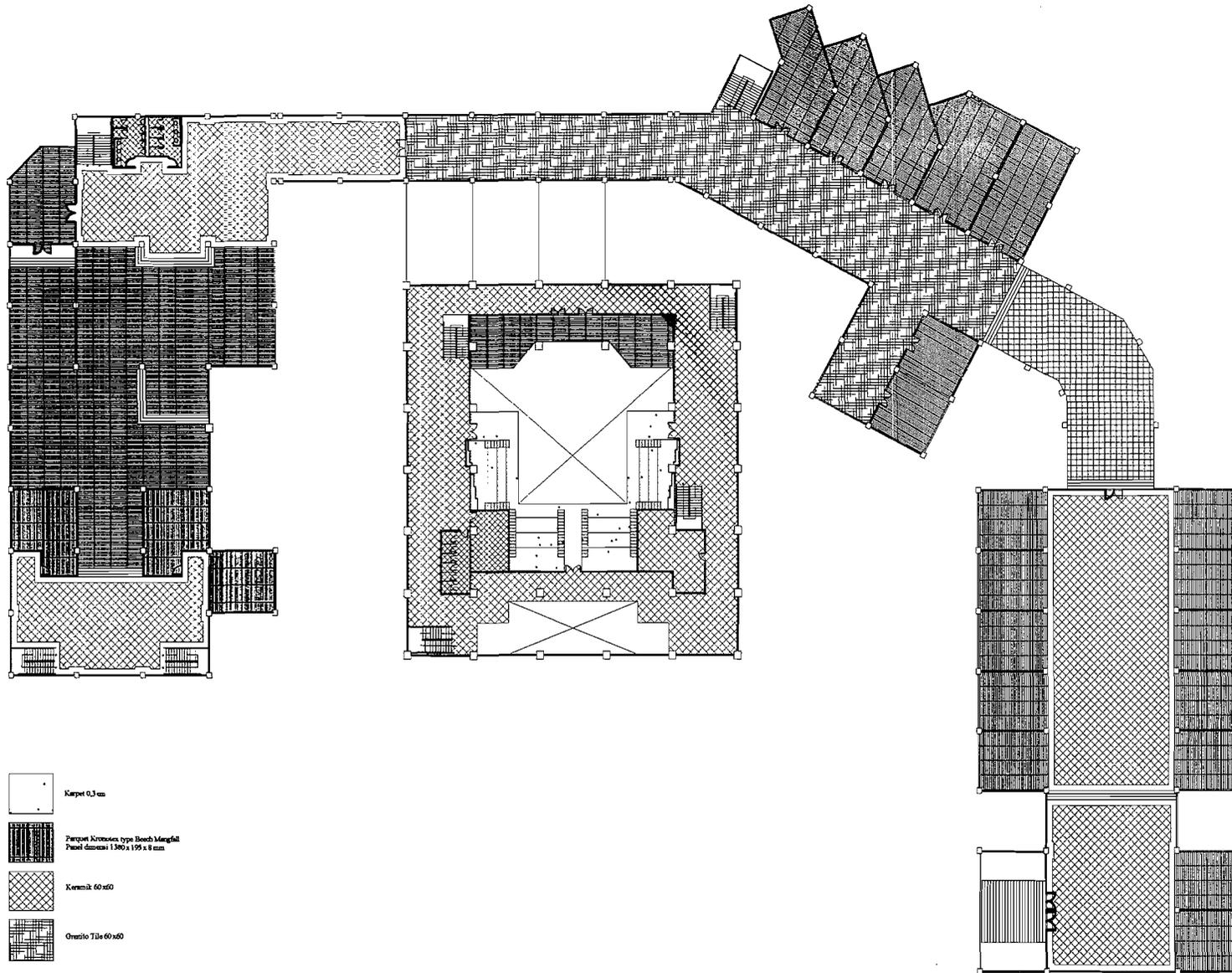
#### SKALA

1 : 225

#### NO. LBR

#### JML LBR

#### PENGESAHAN



**TUGAS AKHIR**

JURUBAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE III  
 SEMESTER GENAP  
 TH. 2004/2005**

**PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARWISATA  
 BULAYAYA KALIMANTAN BARAT DI PONTIANAK**

Pendekatan R. Umil. Parjeng (Batang) Dryak sebagai Desain Perencanaan yang Representatif

**DOSEN PEMBIMBING**

*Ir. Hastuti Saptorini, M.Arch*

**IDENTITAS MAHASISWA**

NAMA	IMANUDDIN
NO. MHS	00 512 188
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**

RENCANA POLA LANTAI 1

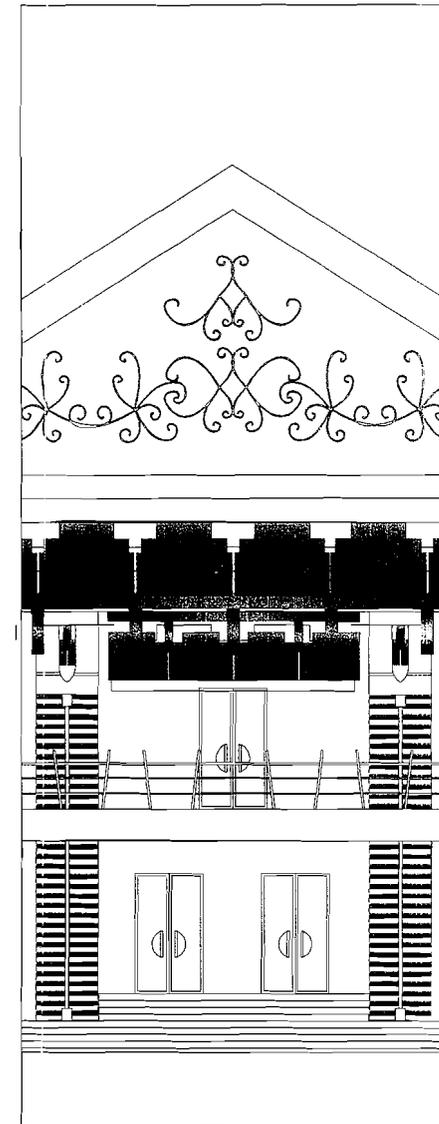
**SKALA**

1 : 225

**NO. LBR**

**JML LBR**

**PENGESAHAN**



## TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III  
SEMESTER GENAP  
TH. 2004/2005

PUSAT INFORMASI DAN PROMOSI PARMISATA  
BUDAYA KALIMANTAN BARAT DI PONTIANAK

Pendekatan Rumah Panjang (Betang) Dayak sebagai Dasar Perancangan yang Representatif

### DOSEN PEMBIMBING

Ir. Hastuti Saptorini, M.Arch

### IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	IMANUDDIN
NO. MHS	00 512 186
TANDA TANGAN	

### NAMA GAMBAR

DETAIL FASADE

### SKALA

### NO. LBR

### JML LBR

### PENGESAHAN