

TUGAS AKHIR

Techno Park di Tepian Sungai Mahakam Samarinda *Perilaku Kehidupan Suku Dayak Sebagai Dasar Perancangan Suasana Wisata Budaya Kalimantan*

Techno Park in the Edge Mahakam River Samarinda *Dayak tribe of Life Behavior Basics For Designing atmosphere Kalimantan Cultural Tourism*



Disusun Oleh:

NAMA : Erwin Syahreza
NO. MHS : 05512046

Dosen Pembimbing :
Ir. Hastuti Saptorini, MA

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA
2009

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

TECHNO PARK DI TEPIAN SUNGAI MAHAKAM SAMARINDA

Perilaku Kehidupan Suku Dayak Sebagai Dasar Perancangan Suasana
Wisata Budaya Kalimantan

Disusun Oleh :

Erwin Syahreza

05 512 046

Tugas Akhir ini telah diseminarkan pada tanggal 30 Juli 2009

Disetujui Oleh :

Dosen Pembimbing



Ir. Hastuti Saptorini, M.A

Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia



Ir. Hastuti Saptorini, M.A

HALAMAN PERNYATAAN
TUGAS AKHIR
Periode Semester Genap 2008-2009

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 30 Juli 2009

Erwin Syahreza

PRAKATA

**Bismillahirrahmaannirrahiim,
Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah swt, karena atas Berkah dan RahmatNYA maka penulisan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh derajat kesarjanaan Strata-1 di jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan Universitas Islam Indonesia.

Dalam kesempatan ini saya ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Ir. Hastuti Saptorini, M.A selaku Ketua jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
2. Ir. Dr. Ing. Ilya Fadjar Maharika, MA, selaku Dosen Penguji Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan dan nasehat-nasehatnya.
3. Panitia Tugas Akhir periode semester genap Tahun 2008 - 2009
4. Kedua Orang Tua yang selalu mendoakan dan membimbingku.
5. Keluarga besarku yang selalu mendoakan dengan sepenuh hati.
6. Teman baikku Aka, Bachtyar, Nandaka, dan Afrizal yang menemaniku di masa TA ini.
7. Teman-temanku Lucky, Anggit "om", Lino, Angga, Febry, Ludy, Yustia, Riska, Irene, Sekar, Shinta dan Juni yang selalu menemaniku di Yogyakarta ini.
8. Teman-teman satu bimbingan Citra, Arham, Farah, Windu dan mas Aji yang selalu bersama.
9. Teman-teman aikido-ku Yandik, mas Adhi, Aswan, Nana, senpai Nuri dan Sensei Teguh yang memberikan semangat dalam pengerjaan TA.
10. Teman-teman di Samarinda Wulan, Hamdan, Aridi, Saidah, Yuli, Julianti, Ani, Riski , Hendri dan Jamil, yang selalu memberikan spirit dan Doa.
11. Teman-teman Arsitektur angkatan 2005
12. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu atas segala bantuan dan semangatnya selama ini.

Akhir kata semoga Tugas Akhir ini bermamfaat bagi kita semua

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 24 Juli 2009

Penyusun

Techno Park di Tepian Sungai Mahakam Samarinda
Perilaku Kehidupan Suku Dayak Sebagai Dasar Perancangan Suasana Wisata Budaya Kalimantan

Techno Park in the Edge Mahakam River Samarinda
Dayak tribe of Life Behavior Basics For Designing atmosphere Kalimantan Cultural Tourism

Disusun Oleh: Erwin Syahreza (05512046)
Dosen Pembimbing: Ir. Hastuti Saptorini, MA

ABSTRAK

Keterbatasan informasi suku Dayak sebagai budaya Kalimantan mengindikasikan kebutuhan wadah untuk menginformasikan budaya tersebut. Suku Dayak adalah suku asli Kalimantan dimana kebudayaan asli yang dimilikinya telah mulai hilang. Untuk itu, dengan melalui pendekatan filosofi kehidupan suku Dayak masa lampau dan metode preseden, mendasari perancangan suasana wisata budaya Dayak. Berasal dari filosofi diperoleh sebuah pola kehidupan Dayak yang menggambarkan proses antara kelahiran, kehidupan dan kematian sebagai sebuah siklus.

Dari analisa budaya Dayak tua dan arsitektur bertemakan air, diperoleh sebuah konsep yang dapat ditransformasikan ke dalam desain perancangan dan model yang diujikan. Dengan konsep bertemakan air, pergerakan ke setiap tahap proses digunakan jukung. Tahapan tersebut diawali dari kelahiran yang disimbolisasikan dengan rumah panjang. Tahap kedua adalah kehidupan yang disimbolisasikan dalam bentuk area berladang, berdagang dan berburu. Pada tahap terakhir adalah kematian yang disimbolisasikan dengan area ritual. Dari hasil pengujian didapatkan bangunan Techno Park dapat mengakomodasi budaya Dayak tua dan dapat dinikmati oleh pengunjung, apabila penambahan cahaya buatan dan objek pendukung pada area tradisional.

Kata kunci: Teknologi, Budaya, wisata

ABSTRACT

Limited information Dayak tribe culture Kalimantan as the container needs to inform the culture. Dayak tribe is the tribe of native Kalimantan where the native culture has lost them. Therefore, the approach through the Dayak tribe's philosophy of life and methods of the past precedent, underlie the design atmosphere Dayak cultural tourism. Comes from the philosophy of life is a pattern that describes the process Dayak between birth, life and death as a cycle.

Analysis of the Dayak culture and ancient architecture theme of water, is a concept that can be transformed into the design and design models tested. With the theme of water, the movement to every phase of the process used jukung. Processes from the beginning that symbolized the birth of the long house. The second phase of life is symbolized with a farming area, hunting and trade. In the last stage is death symbolized the ritual area. Test results obtained from the building can accommodate Techno Park old Dayak culture and can be enjoyed by visitors, when the addition of artificial light and the object support area on the traditional

Keywords: Technology, Culture, tourism

DESAIN PREMIS

Techno Park ini bertujuan mengangkat budaya Dayak tua yang mulai kehilangan jati dirinya. Selain itu tujuan Techno Park ini adalah mengenalkan kembali ke Masyarakat Samarinda Khususnya untuk dapat memperoleh informasi budaya Dayak Tua. Bangunan ini sendiri dibuat dengan tujuan untuk memberikan alternative wisata baru bagi masyarakat Kalimantan khususnya. Penyediaan area wisata terbut dilandasi berdasarkan filosofi masyarakat Dayak yang dianalisis dengan metode preseden untuk menjadi sebuah konsep perancangan desain secara keseluruhan.

Kepemilikan bangunan Techno Park diolah oleh pihak swasta yang bekerja sama dengan pemerintah daerah. Bangunan ini sendiri memiliki nilai komersil yang akan menjadi sumber dana yang akan digunakan sebagai biaya perawatan. Untuk itu bangunan ini menyediakan area komersil seperti retail, bioskop mini, dan cafeteria.

Techno Park ini sendiri dirancang dengan konsep petualangan yang dimana pengunjung dapat melihat dan menikmati budaya Dayak tua melalui jukung (perahu). Hal ini tak lain agar pengunjung dapat merasakan aktifitas masyarakat Dayak dan menjadikan salah satu alat rekreasi yang unik. Dengan perahu tersebut pengunjung dapat melintasi area kelahiran, area kehidupan dan area kematian. Area kelahiran sendiri disimbolisasikan dengan rumah Panjang, area kehidupan disimbolisasikan dengan area berladang, berburu dan berdagang, sedangkan area kematian disimbolisasikan dengan area ritual.

Selain dapat menikmati wisata budaya pengunjung dapat menikmati indahnya sungai Mahakam melalui gardu pandang yang disediakan. Gardu pandang tersebut diletakan diatas sungai Mahakam dan berorientasi pada sisi timur.site. oleh karena itu pengunjung dapat menikmati techno park dengan berbagai fasilitas yang disediakan.

DAFTAR ISI

Lembar Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Pernyataan	iii
Kata Pengantar	iv
Abstrak	v
Desain Premis	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xiii
Daftar Chart	xiv
Lampiran	
Daftar Pustaka	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Batas Pengertian Judul	1
1.2 Latar Belakang	1
1.2.1 Makna Tepian Bagi Samarinda	1
1.2.2 Kondisi Pariwisata Di Samarinda	3
1.2.3 Mengapa Techno Park?	4
1.3 Permasalahan	5
1.3.1 Permasalahan Umum	5
1.3.2 Permaslaahan Khusus	5
1.4 Tujuan	5
1.5 Sasaran	5
1.6 Lingkup Pembahasan	5
1.7 Keaslian Penulis	6
1.8 Kerangka Pola Pikir	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Data Site di Tepian Sungai Mahakam Samarinda	8
2.1.1 Land Use	8

2.1.2	Site Yang Terpilih	9
2.1.3	Batas Lokasi	9
2.1.4	Kondisi Lingkungan	9
2.1.5	Aspek Pencapaian	10
2.1.6	Kondisi Sungai	10
2.2	Techno Park	10
2.2.1	Disneyland	10
2.2.2	Jorvick Viking centre	11
2.3	Pendekatan Metode Preseden	16
2.3.1	Air	16
2.3.2	Pendekatan Arsitektur Air	16
2.3.2.1	Venetian-Macao	16
2.3.2.2	Glass Ville-Kengo Kuma	18
2.3.2.3	Modern Art Museum	19
2.4	Gambaran Suku Budaya Asli Kalimantan	20
2.4.1	Sejarah Suku Asli kalimantan	20
2.4.2	Budaya Asli Kalimantan	22
2.4.2.1	Kepercayaan	22
2.4.2.2	Berburu	25
2.4.2.3	Bertani	26
2.4.2.4	Kematian	32
2.4.2.5	Pakaian	42
2.4.2.6	Transportasi (jukung)	44
2.4.2.7	Arsitektur Rumah Panjang	49
2.5	Kesimpulan	55
 BAB III METODE PERANCANGAN		
3.1	Data Yang Diperlukan dan Cara Pengumpulan Data	57
3.1.1	Data Yang Diperlukan	57
3.1.2	Cara Pengumpulan Data	58
3.2	Metode Analisis dan Sintesis	60
3.3	Metode Transformasi dan Pengujian Produk Rancangan	60
 BAB IV ANALISA TECHNO PARK DI TEPIAN SUNGAI MAHAKAM SAMARINDA		60

4.1 Analisa Techno Park Berdasarkan Metode Preseden	61
4.1.1 Analisa Zona Pada Techno Park	61
4.1.2 Analisa Sirkulasi	62
4.1.3 Air Sebagai Penghubung Dua Area	68
4.1.4 Analisa Suasana Dayak Tua	68
4.1.4.1 Area Rumah Panjang	68
4.1.4.2 Area Berladang	72
4.1.4.3 Area Berburu	76
4.1.4.4 Area Berdagang	80
4.1.4.5 Tempat Ritual	83
4.2 Analisa Performance Bangunan Utama	87
4.2.1 Analisa Material	87
4.2.2 Teknologi Air	88
4.2.3 Analisa Atap Rumah Panjang Sebagai Ekspresi Bangunan Lokal	90
 BAB V KONSEP TECHNO PARK DI TEPIAN SUNGAI MAHAKAM SAMARINDA	 92
5.1 Konsep Techno Park Berdasarkan Metode Preseden	92
5.1.1 Konsep Zona Pada Techno Park	92
5.1.2 Konsep Sirkulasi	92
5.1.3 Air Sebagai Penghubung Dua Area	96
5.1.4 Konsep Suasana Dayak Tua	97
5.1.4.1 Area Rumah Panjang	97
5.1.4.2 Area Berladang	99
5.1.4.3 Area Berburu	101
5.1.4.4 Area Berdagang	103
5.1.4.5 Tempat Ritual	105
5.2 Konsep Performance Bangunan Utama	108
5.2.1 Konsep Material	108
5.2.2 Konsep Teknologi Air	108
5.2.3 Konsep Atap Rumah Panjang Sebagai Ekspresi Bangunan Lokal	109
 BAB VI HASIL PENGUJIAN UJI PERSEPSEI TERHADAP MODEL	
"TECHNO PARK DI TEPIAN SUNGAI MAHAKAM SAMARINDA"	111
6.1 Hasil Pengujian Terhadap Bangunan Utama	113

6.2 Hasil Pengujian Terhadap Area Tradisional	115
6.3 Kesimpulan	117
 BAB VII PENGEMBANGAN DESAIN	 118
7.1 Pengembangan Desain Terhadap Suasana Dayak Tua	118
7.2 Pengembangan Desain Terhadap Bangunan Utama	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peta Wilayah Samarinda	2
Gambar 2.1 Kawasan Tepian	8
Gambar 2.2 Dimensi Site	9
Gambar 2.3 Situasi Disneyland	11
Gambar 2.4 Peta Jorvik	11
Gambar 2.5 Zona Jorvik	12
Gambar 2.6 Pola Sirkulasi Jorvick	12
Gambar 2.7 Site Plan dan Denah	16
Gambar 2.8 Denah Venetian Macao	17
Gambar 2.9 Eksterior Venetian-macao	17
Gambar 2.10 Food Court dan Ruang Pertunjukan	18
Gambar 2.11 Sungai Buatan dan Gonola	18
Gambar 2.12 Interior Glass Ville	18
Gambar 2.13 Denah Modern Art of Museum	19
Gambar 2.14 Fasad Modern art museum of forth worth	19
Gambar 2.15 bukaan(kiri) dan sketsa interior (kanan) Modern Art Museum	20
Gambar 2.16 Lukisan Kehidupan Dayak Dulu	21
Gambar 2.17 Ritual Keagamaan Dayak	23
Gambar 2.18 Dayak Berburu	26
Gambar 2.19 Ritual Sebelum Berladang	27
Gambar 2.20 Sandung Dalam Festival	33
Gambar 2.21 Sandung Suku Dayak	39
Gambar 2.22 Pakaian Suku Dayak	42
Gambar 2.23 Hiasan Suku Dayak	43
Gambar 2.24 Kehidupan Jukung	45
Gambar 2.25 Miniatur Jukung	47
Gambar 2.26 Tampak Jukung	48
Gambar 2.27 Orientasi Rumah Panjang	50
Gambar 2.28 Denah Rumah Panjang	51
Gambar 2.29 Potongan dan perspektif Rumah Panjang	52
Gambar 2.30 Bentuk Atap Rumah Panjang	53
Gambar 2.31 Kondisi Dalam Rumah Panjang	53
Gambar 4.1 Analisa Zona	62
Gambar 4.2 Analisa Sirkulasi	63

Gambar 4.3 Analisa sirkulasi dan filosofi dayak	64
Gambar 4.4 Analisa site dan sungai	65
Gambar 4.5 Lebar Sirkulasi	66
Gambar 4.6 Analisa Pergerakan Perahu	66
Gambar 4.7 Analisa Pergerakan Perahu	67
Gambar 4.8 Analisa Tinggi Tanah	67
Gambar 4.9 Analisa Air sebagai Penghubung	68
Gambar 4.10 Analisa Rumah Panjang	69
Gambar 4.11 Analisa Pencahayaan	70
Gambar 4.12 Analisa Pakaian Adat Sehari-Hari	71
Gambar 4.13 Analisa Suara	71
Gambar 4.14 Sumber Suara	72
Gambar 4.15 Analisa Area Ladang	73
Gambar 4.16 Analisa Pencahayaan Area Ladang	74
Gambar 4.17 Analisa Pakaian Berladang	75
Gambar 4.18 Suara Dari Aktifitas Bertani dan Suara Burung Enggang	76
Gambar 4.19 Analisa Area Berburu	77
Gambar 4.20 Analisa Pencahayaan Area berburu	77
Gambar 4.21 Analisa Titik Cahaya Area Berburu	78
Gambar 4.22 Analisa Pakaian Berburu	78
Gambar 4.23 Analisa Titik Sumber Suara Area Berburu	79
Gambar 4.24 Analisa Area Berdagang	80
Gambar 4.25 Analisa Pencahayaan Perahu	81
Gambar 4.26 Analisa Pakaian Berdagang	82
Gambar 4.27 Analisa Sumber Suara Area Berdagang	82
Gambar 4.28 Analisa Area Ritual	83
Gambar 4.29 Analisa Bentuk Area ritual	84
Gambar 4.30 Sundang	84
Gambar 4.31 Analisa Pencahayaan Area Ritual	85
Gambar 4.32 Analisa Pakaian Ritual	86
Gambar 4.33 Analisa Sumber Suara Area Berburu	86
Gambar 4.34 Analisa Material Lokal	87
Gambar 4.35 Analisa Material Transparan	88
Gambar 4.36 Analisa Air Sebagai Pemisah dan Penghubung	88
Gambar 4.37 Analisa Refleksi Air	89
Gambar 4.38 Analisa Cahaya Matahari	89
Gambar 4.39 Analisa Cahaya Buatan	90

Gambar 4.40 Analisa Atap Bangunan	91
Gambar 5.1 Konsep Zona	92
Gambar 5.1 Konsep Sirkulasi	93
Gambar 5.3 Konsep Site dan Sungai	94
Gambar 5.4 Lebar Sirkulasi	95
Gambar 5.5 Konsep Belokan Sirkulasi	95
Gambar 5.6 Konsep Halte	96
Gambar 5.7 Konsep Ketinggian Halte	96
Gambar 5.8 Konsep Zona Perantara	96
Gambar 5.9 Konsep Rumah Panjang	97
Gambar 5.10 Konsep Pencahayaan Area Rumah Panjang	98
Gambar 5.11 Konsep Pakaian Adat Sehari-Hari	98
Gambar 5.12 Konsep Sumber Suara	99
Gambar 5.13 Konsep Area Berladang	99
Gambar 5.14 Konsep Pencahayaan Area Berladang	100
Gambar 5.15 Konsep Pakaian Berladang	100
Gambar 5.16 Sumber Suara	101
Gambar 5.17 Konsep Area Berburu	101
Gambar 5.18 Konsep Pencahayaan Area Berburu	102
Gambar 5.19 Konsep Pakaian Berburu	102
Gambar 5.20 Konsep Sumber Suara Area Berburu	103
Gambar 5.21 Konsep Area Berdagang	104
Gambar 5.22 Konsep Cahaya Area Berdagang	104
Gambar 5.23 Konsep Pakaian Berdagang	104
Gambar 5.24 Konsep Titik Suara	105
Gambar 5.25 Konsep Area Ritual	105
Gambar 5.26 Konsep Bentuk Area Ritual	106
Gambar 5.27 Konsep Pencahayaan Area Ritual	106
Gambar 5.28 Konsep Pakaian Ritual	107
Gambar 5.29 Konsep Sumber Suara	107
Gambar 5.30 Konsep Material	108
Gambar 5.31 Air Sebagai Pemisah	108
Gambar 5.32 Konsep Pantulan Cahaya	109
Gambar 5.33 Konsep Refleksi Air	109
Gambar 5.34 Konsep Atap Bangunan	110

Gambar 6.1 Siteplan “Area Tradisional”	112
Gambar 6.2 Denah “gallery”	113
Gambar 6.3 Denah “Retail”	114
Gambar 6.4 Denah “Gardu Pandang”	115
Gambar 7.1 Siteplan	118
Gambar 7.2 Area Berladang dan Berdagang	119
Gambar 7.3 Denah “gallery”	119
Gambar 7.4 Denah “retail”	120
Gambar 7.5 Denah “Gardu Pandang”	120

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kapasitas dan fungsi jukung	48
Tabel 2.2 Data Fisik Rumah Panjang	54
Tabel 3.1 Data Yang Diperlukan	57
Tabel 3.2 Pengumpulan Data	58
Tabel 4.1. jenis suara pelaku	80

DAFTAR CHART

Chart 1.1 Kerangka Pola Pikir	7
Chart 2.1 Asal Usul Suku Kalimantan	21
Chart 2.2 Budaya Dayak	22
Chart 2.3 Proses Berburu	25
Chart 2.4 Proses Berladang	28
Chart 2.5 Upacara Tiwah	33
Chart 3.1 Metode Preseden	59
Chart 4.1 Filosofi kehidupan dayak	62

DAFTAR PUSTAKA

- Anggat, Sthephen. 2008. *Iban Cultural Heritage*. Artikel, Dipublikasikan. Kuala Lumpur
- Desi. 2003. *Suku Dayak*. Jurnal Petra. Dipublikasikan. Surabaya.
- Desi. 2003. *Upacara Tiwah*. Jurnal Petra. Dipublikasikan. Surabaya.
- Dinas Pariwisata Kaltim. 2009. *Data wisatawan Kaltim*. Samarinda
- Marlina, Endy, dkk. 2007. *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. Andi.Offset. Yogyakarta
- Syaifullah. Muhammad. 2005. *Jukung Budaya Sungai Yang Dipinggirkan*. Artikel Kompas. Dipublikasikan. Banjarmasin
- www.wikipedia.com. 2009. *Pengertian Teknologi*. Diunduh pada tanggal 22 Maret 2009
- www.wikipedia.com. 2009. *Pengertian Mahakam*. Diunduh pada tanggal 22 Maret 2009
- www.wikipedia.com. 2009. *Pengertian Taman*. Diunduh pada tanggal 22 Maret 2009
- www.wikipedia.com. 2009. *Pengertian Budaya*. Diunduh pada tanggal 22 Maret 2009
- www.wikipedia.com. 2009. *Pengertian Jukung*. Diunduh pada tanggal 22 Maret 2009
- www.wikipedia.com. 2009. *Pengertian Wisata*. Diunduh pada tanggal 22 Maret 2009
- www.wikipedia.com. 2009. *Pengertian Perilaku*. Diunduh pada tanggal 22 Maret 2009
- www.samarinda.go.id. 2008. *Profil Kota Samarinda*. Diunduh pada tanggal 20 Febuari 2009
- www.samarinda.go.id. 2008. *Tempat Wisata di Samarinda*. Diunduh pada tanggal 20 Febuari 2009
- www.bappeda.samarinda.go.id. 2008. *RTRW kota Samarinda*. Diunduh pada tanggal 20 Febuari 2009
- www.indonesiamediaonline.com. 2000. *Kalimantan (Borneo)*. Diunduh pada tanggal 12 Maret 2009

www.melayuonline.com. 2008. *Budaya Kalimantan Lebih Berwarna*. Diunduh pada tanggal 12 Maret 2009

www.melayuonline.com. 2008. *Kekayaan Budaya Dayak dan Kutai*. Diunduh pada tanggal 12 Maret 2009

www.kompas.com. 2007. *Atap Arsitektur Dayak*. Diunduh pada tanggal 12 Maret 2009

www.tribun.samarinda.com. 2008. *Target Kaltim Tahun Ini 925.000 Wisatawan*. Diunduh pada tanggal 12 Maret 2009

www.samarindapos.com. 2008. *Tepian Mahakam Dibagi 9 Zona*. Diunduh pada tanggal 10 Februari 2009

www.wartaputrabulungan.com. 2008. *Budaya Banjar*. Diunduh pada tanggal 12 Maret 2009

www.kutaiartanegara.com. 2008. *Sejarah Suku Dayak*. Diunduh Pada Tanggal 12 Maret 2009

www.infoborneo-community.co.cc. 2008. *Kehidupan Masyarakat Dayak*. Diunduh pada tanggal 22 Maret 2009

www.denmasdeni.blogspot.com. 2008. *Sundang*. Diunduh pada tanggal 22 Maret 2009

www.danyarutmin.blogspot.com. 2007. *Jukung*. Diunduh Pada Tanggal 12 Maret 2009

www.faizal.web.id. 2007. *Rumah Adat Betang*. Diunduh Pada Tanggal 12 Maret 2009

www.modernartmuseum.forthworth.com. 2006. *Elemet of Design*. Diunduh pada tanggal 22 Maret 2009

www.minusfive.com. 2007. *Modern Art of Museum*. Diunduh pada tanggal 22 Maret 2009

www.egodesign.ca. 2007. *Glass Ville-Kengo Kuma*. Diunduh pada tanggal 22 Maret 2009

www.jorvik-viking-centre.co.uk. 2008. *jorvik-viking-centre*. Diunduh pada tanggal 22 Maret 2009

www.olamacaguide.com. 2008. *Venetian-Macao*. Diunduh pada tanggal 22 Maret 2009

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Batasan Pengertian Judul

Techno atau **Teknologi** atau pertukangan memiliki lebih dari satu definisi. Salah satunya adalah pengembangan dan aplikasi dari alat, mesin, material dan proses yang menolong manusia menyelesaikan masalahnya

Park atau **Taman** merupakan sebuah areal yang berisikan komponen material keras dan lunak yang saling mendukung satu sama lainnya yang sengaja direncanakan dan dibuat oleh manusia dalam kegunaanya sebagai tempat penyegar dalam dan luar ruangan.

Mahakam merupakan nama sebuah sungai terbesar di provinsi Kalimantan Timur yang bermuara di Selat Makassar. Sungai dengan panjang sekitar 920 km ini melintasi wilayah Kabupaten Kutai Barat di bagian hulu, hingga Kabupaten Kutai Kartanegara dan Kota Samarinda di bagian hilir.

Perilaku, sekumpulan tingkah laku yang dipengaruhi budaya, etiket, emosi dan gen.

Suku Dayak, suku asli masyarakat Kalimantan.

Wisata, perjalanan atau berpergian

Budaya atau **kebudayaan** berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *buddhaya*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia.

Jukung adalah istilah perahu di masyarakat Banjar.

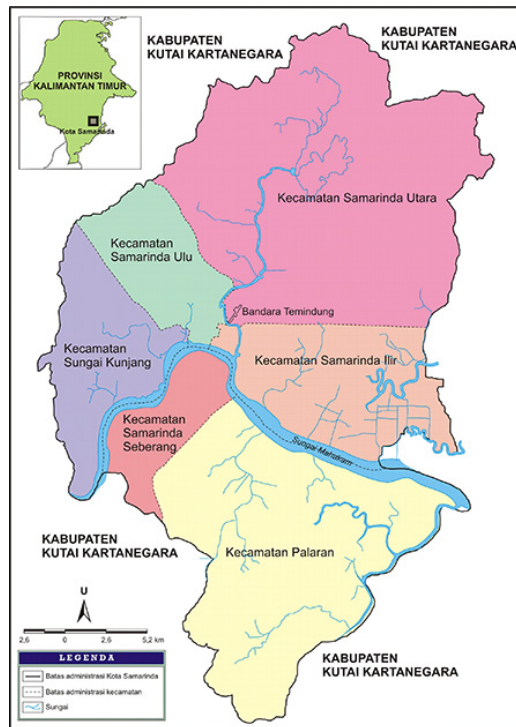
Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa **Techno Park di Tepian Mahakam** adalah sebuah wadah yang berisikan alat, mesin, material dimana meberikan bantuan bantuan pada manusia untuk memberikan informasi dengan lokasi di sisi sungai besar Kalimantan Timur.

1.2 Latar Belakang

1.2.1 Makna Tapian Mahakam bagi Samarinda

Mahakam adalah sebuah sungai terlebar yang melintasi kota Samarinda yang merupakan ibukota dari Kalimantan Timur. Di sisi sungai Mahakam terdapat ruang publik yang lebih deikenal Tepian mahakam oleh masyarakat samarinda

yang berjumlah 588.135 jiwa. Tepian mahakam merupakan ruang publik yang aktif hingga tengah malam yang dimulai padat dari sore hari. Kondisi demikian dimanfaatkan para pedagang kaki lima dan pencari bisnis lainnya sebagai area perdagangan ilegal. Hal ini dikarenakan Lokasinya yang strategis dimana tepian Mahakam merupakan area publik yang memanjang lebih dari 10 km mengikuti orientasi kota.



Gambar 1.1 Peta Wilayah Samarinda

Sumber: bappeda. samarinda.go.id

Oleh karena itu pemerintah gencar merevitalisasi kawasan tepian mahakam menjadi lebih tertata. Saat ini pemerintah telah menjalankan program kawasan tepian Mahakam dengan konsep menjadikan tepian mahakam sebagai ruang publik dengan menjadikan tepian terbagi 9 zona, yaitu

1. zona pertemuan dan dermaga wisata
2. zona olahraga lapangan rumput
3. Plaza serbaguna
4. Zona olahraga lapangan keras
5. Zona taman bermain ibu dan anak.

6. **Zona olahraga dan rekreasi air**
7. **Kawasan seni budaya**
8. Sentra kuliner
9. Plaza persahabatan

1.2.2 Kondisi Pariwisata di Samarinda

Perencanaan pemerintah pusat dengan program Indonesian Visit Year 2008 menjadikan Kalimantan Timur menjadi sebagai salah satu tujuan wisata yang diprogramkan pemerintah. Hal ini dikarenakan Kalimantan Timur adalah sebuah provinsi yang memiliki aset wisata yang berharga.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Dinas Pariwisata Kaltim, kunjungan wisatawan nusantara dan mancanegara mengalami peningkatan tiap tahunnya. Berdasarkan perhitungan time series wisatawan yang diolah dari data tahun 2004-2008 diperkirakan peningkatan per tahun wisatawan ke Kaltim mencapai 1.47%.

Walaupun saat ini sektor pariwisata belum memberikan sumber subsidi yang cukup besar dalam pendapatan daerah, namun pemerintah tetap gencar meningkatkan sektor pariwisata dengan target peningkatan jumlah wisatawan mencapai 10%. (Tribun Samarinda, 11 april 2008).

a. Karakter Wisata di Samarinda

Samarinda yang merupakan ibu kota Kaltim, pada umumnya memiliki berbagai jenis obyek wisata alam, budaya dan buatan. Di kota Samarinda kita dapat menikmati panorama *tepiian sungai Mahakam* dengan fasilitas yang telah tersedia seperti rumah makan, gazebo, lapangan olah raga serta area play ground bagi anak-anak, wisata berbelanja di pusat perbelanjaan *citra niaga* dimana kita dapat berbelanja berbagai keaneka ragaman hasil kerajinan warga, selain itu kita dapat menikmati bangunan arsitektur citra niaga, wisata religi dengan mengunjungi Samarinda Islamic Center dengan masjid yang megah dan diklaim terbesar se-Asia Tenggara. Di sisi lain kota Samarinda (Tanah Merah) terdapat Kebun Raya Unmul yang berupa hutan alam dengan fasilitas danau buatan yang merupakan ruang pembelajaran dan rekreasi keluarga, Desa Pam-pam dimana kita dapat menyaksikan langsung kehidupan asli Suku Dayak dan segala bentuk keseniannya, selain

itu kita dapat menikmati air terjun Tanah Merah yang merupakan satu-satunya air terjun di wilayah samarinda.

b. Akses menuju lokasi wisata

Semua area Wisata sangat mudah diakses dari samarinda karena letaknya di tengah Kota Samarinda, dan bagi masyarakat luar kota Samarinda dapat diakses melalui semua kota di Kalimantan Timur melalui jalur darat maupun melalui bandara lokal Terminus dan bagi luar Kalimantan dapat melalui Kota Balikpapan sebagai tempat transit atau melalui jalur air dikarenakan Samarinda memiliki pelabuhan yang dapat dicapai melalui kapal dari luar Kalimantan Timur.

1.2.3 Mengapa Techno Park?

Kalimantan Timur merupakan miniatur Kalimantan, karena Kalimantan Timur merupakan provinsi yang memiliki tiga suku asli Kalimantan yaitu Dayak, Kutai dan Banjar. Namun walaupun begitu menurut asal usulnya suku di Kalimantan berasal dari 1 suku yaitu suku Dayak. Akibat terpecahnya suku ini beberapa kebudayaan yang dulu ada menjadi pudar bahkan hilang.

Melihat kondisi permasalahan diatas maka sangatlah penting sebuah wadah yang mengakomodasi budaya Dayak tempo dulu di kota Samarinda. Selain itu kebutuhan wisata budaya yang ada di Samarinda masih cukup sedikit. Untuk menjembati permasalahan tadi maka diperlukan sebuah wadah yang menampung aktifitas budaya Dayak dan wisata. Maka dengan lokasi berupa ruang publik dimana desain dari rancangan dapat menampung budaya Dayak Tempo Dulu tersebut.. Namun budaya yang dianggap sebagai "masa lalu" begitu sulit untuk disampaikan kepada masyarakat, oleh karena itu dengan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi, segala budaya sekarang dapat disampaikan melalui sebuah media yang menarik dimana masyarakat dapat memperoleh dengan cara yang berbeda. Dengan memasukan budaya dan teknologi akan memberikan ruang edukatif dan rekreatif yang merupakan bagian dasar konsep Techno Park. Oleh karena itu dalam techno park diinginkan sebuah desain yang berdasarkan:

1. Memunculkan jukung sebagai budaya paling tua dalam bangunan, yang digunakan sebagai sarana dan akan mempengaruhi pergerakan sirkulasi dan membentuk pola pergerakan yang tidak langsung mempengaruhi tata

ruang dalam bangunan. Jukung menjadi dasar konsep rekreatif bagi pengunjung.

2. Suasana kehidupan suku Dayak masa lalu.
3. Suasana Alam masyarakat dayak dengan bangunan khas Dayak.

1.3 Permasalahan

1.3.1 Permasalahan Umum

Bagaimana konsep bangunan Techno Park yang memadukan budaya dan teknologi melalui pendekatan preseden

1.3.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang suasana budaya Dayak tempo dulu pada bangunan Techno Park berdasarkan perilaku masyarakat Dayak.

1.4 Tujuan

Menyusun konsep bangunan Techno park yang dapat memecahkan permasalahan-permasalahan, khususnya perpaduan budaya dengan teknologi dan suasana masyarakat Dayak tempo dulu.

1.5 Sasaran

Adapun sasaran dari techno park di kota Samarinda ini antara lain, yaitu

- o Merancang bangunan informasi budaya dengan penggunaan teknologi
- o Merancang suasana Budaya Kalimantan melalui pendekatan masyarakat Dayak tempo dulu.

1.6 Lingkup Pembahasan

Pada penulisan ini pembahasan meliputi permasalahan umum maupun khusus dalam desain yang akan dirancang sebagai jalan keluar dalam perencanaan dan perancangan arsitektur. Rancangan adalah murni bangunan wisata dengan pendukungnya yang memiliki keterkaitan kuat dalam lingkup

1. Budaya jukung
2. Filosofi suku asli Kalimantan
3. Rumah panjang sebagai performance bangunan

1.7 Keaslian Penulis

Untuk menghindari duplikasi penulisan maka beberapa laporan tugas akhir yang digunakan dalam penulisan ini adalah :

1. Pusat Informasi Dan Promosi Pariwisata Budaya Kalimantan Barat di Pontianak oleh Imannudin, JTA UII, 2005
Penekanan : Pendekatan Rumah Panjang (Betang) Dayak sebagai Dasar Perancangan yang Repreratif
2. Wisata Air Tepian Sungai Kahayan Palangkaraya oleh Heru Pujiyanto, JTA UII, 2005
Penekanan : Penerapan Arsitektur Lokal Dan Modern Ke Dalam Design Bangunan
3. Taman Rekreasi Budaya di Tepian Sungai Mahakam oleh Nur Eny Fitriany, JTA UII, 2006
Penekanan : Perpaduan Dua Budaya Asli Kalimantan Timur (Dayak Dan Kutai) Dan Penataan Ruang Luar

1.8 Kerangka Pola Pikir

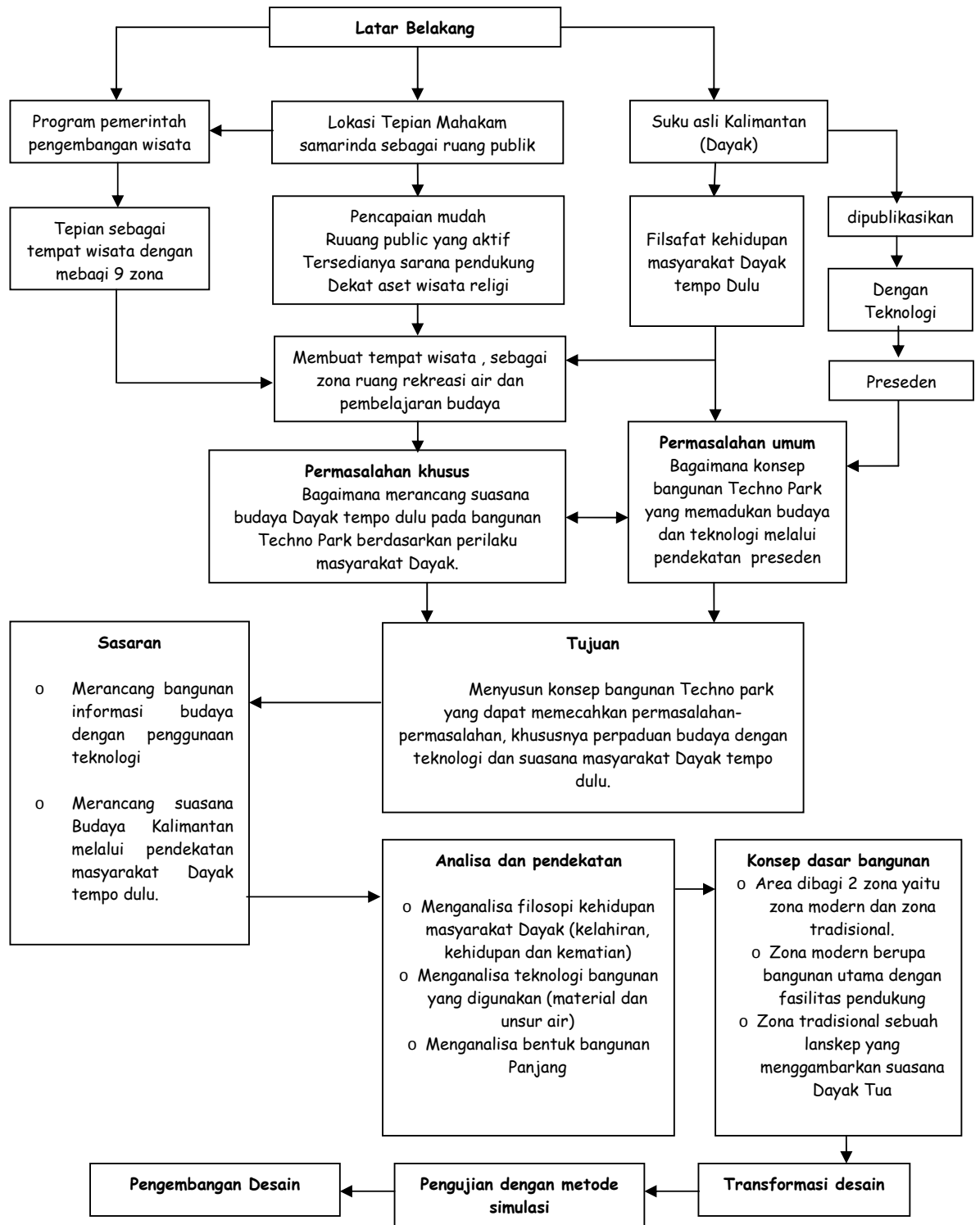


Chart 1.1 Kerangka Pola Pikir

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

2.1 Data Site di Tepian Sungai Mahakam Samarinda

Site terletak di area publik (open space) di tepian sungai mahakam Samarinda, dimana area ini memanjang dengan mengikuti bentuk sungai Mahakam.

2.1.1 Land use

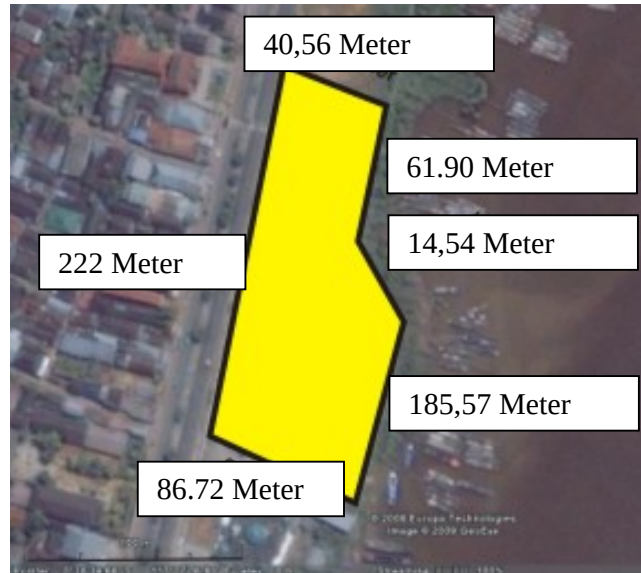


Gambar 2.1 Kawasan Tepian

Sumber : googleearth.com

Lokasi terletak di dekat area pemukiman warga sehingga tepian Mahakam ini sering digunakan warga dari masyarakat sebagai ruang bermain, istirahat hingga memancing. Akibatnya banyak warga yang menggunakan area tersebut dan memberikan dampak pada kegiatan ekonomi warga yaitu munculnya pedagang kaki lima.

2.1.2 Site yang terpilih



Gambar 2.2 Dimensi Site

Sumber : Survey Pribadi

2.1.3 Batas lokasi

Lokasi yang terletak di tepian sungai mahakam berbatasan dengan

Utara : taman

Selatan : masjid

Timur : sungai mahakam

Barat : Jalan Slamet Riyadi, area komersil dan pemukiman

2.1.4 Kondisi lingkungan

Lokasi merepukan tempat pemberhentian atau penyeberangan transportasi air. Dan merupakan kawasan publik dengan diolahnya disekitar lokasi sebuah taman, ruang rekreasi keluarga, play groun ruang olahraga dan ruang ibadah umat muslim. Di sekitar site telah memiliki infrastruktur yang memadai seperti aliran listrik, telepon dan penerangan. Pada bagian tepi sungai terdapat "retaining wall" sebagai penahan beban horizontal tanah.

2.1.5 Aspek Pencapaian

Lokasi sangat mudah dicapai karena terletak di tengah kota Samarinda dan merupakan lokasi yang selalu dilewati masyarakat kota Samarinda dan masyarakat luar Samarinda yang menuju kota lain.

Lokasi dapat dicapai dengan 2 jalur yaitu darat dan air. Pada jalur darat dapat dicapai melalui kendaraan pribadi(mobil dan motor), umum (angkot, taksi, bus) dari arah utara dan pejalan kaki melalui pedestrian. Pada jalur air dapat menggunakan "klotok" sebuah perahu tradisional dengan mesin

2.1.6 Kondisi Sungai

Lebar sungai : 300-600 meter

Kedalaman :15-40 meter

Pasang-surut :1-2 meter

Arus sungai :0.75 m/s

Tanah di tepi sungai umumnya terdiri dari lempung lanau

2.2 Techno Park

Techno park adalah sebuah bangunan yang memberikan sarana pembelajaran dan rekreasi. Sehingga sangat cocok dengan program pemerintah yang menginginkan sebuah area budaya dan area rekreasi di kawasan tepian Mahakam.

2.2.1 Disneyland

Disneyland merupakan sebuah tempat rekreasi yang menggabungkan berbagai unsur budaya. Disneyland sendiri merupakan area rekreasi keluarga yang mengangkat tema fantasy. Fantasy dalam hal ini adalah mengangkat kehidupan tokoh produksi disney seperti putri-putri kerajaan, dan tokoh kartun lainnya.

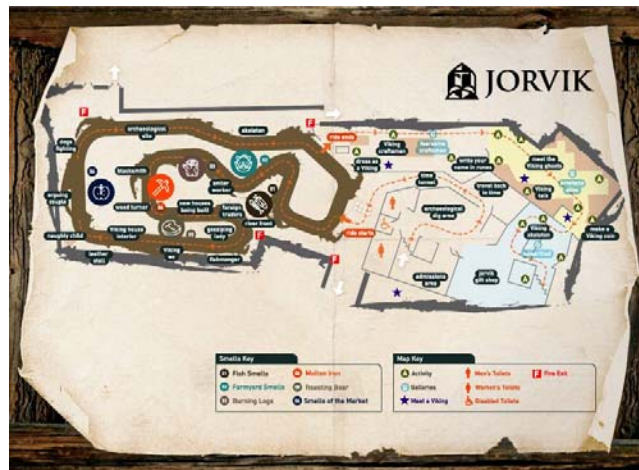
Disneyland sendiri memiliki beberapa area yang berbeda yaitu fantasy land, adventure land, area air, area komersil dan area rekreasi bermain. Ke lima area tersebut dapat ditempuh melalui area pusat dan menjadi 5 jalan yang

berbeda. Sehingga 5 zona memiliki jalur sirkulasi yang berbeda dan berawal dari 1 titik.



Gambar 2.3 Situasi Disneyland
Sumber : disneyland.dream.com

2.2.2 Jorvik Viking Centre



Gambar 2.4 Peta Jorvik
Sumber : jorvik-viking-centre.co.uk

Jorvik Viking centre merupakan sebuah taman yang mengembalikan kita ke kehidupan 1000 tahun yang lalu dimana sebuah kehidupan bangsa viking ada(Jorvik-viking-centre.co.uk). Dia dalam dunia Jorvik kita akan merasakan suasana, dari gaya hidup, pakaian, permainan, peralatan hingga bangunan-bangunan khas viking.

Selain sebuah suasana yang menggambarkan bangsa viking di dalam bangunan ini disediakan sebuah museum yang memberikan pengetahuan lainnya serta sebuah area hiburan rumah hantu viking. Untuk memberikan kenyamanan pengunjung, bangunan memiliki sebuah fasilitas cinderamata bagi pengunjung



Gambar 2.5 Zona Jorvik

Sumber : jorvik-viking-centre.co.uk dan pribadi

Pada peta terdapat 2 zona yaitu zona viking yang menggambarkan suasana viking dan bangunan utama yang terdapat fasilitas-fasilitas pendukung yang dibuat dalam bentuk lebih modern.



Gambar 2.6 Pola Sirkulasi Jorvik

Sumber : jorvik-viking-centre.co.uk dan pribadi

Sirkulasi pada bangunan Jorvik dibuat linear, hal ini bertujuan agar pengunjung dapat menikmati semua atraksi yang diberikan. Selain itu sirkulasi ini

juga memberikan sebuah pergerakan yang "soft" layaknya mesin waktu dimana dari kehidupan modern menuju kehidupan 1000 tahun yang lalu.

Walupun berpola linear sirkulasi memiliki pola yang berliku-liku, hal ini akan memberikan dampak pada peletakan massa yang digunakan dan merespon lahan yang terbatas. Selain itu juga dengan bentuk yang berliku-liku memberikan pengunjung kepuasan karena perjalanan cukup panjang sehingga lebih lama dapat menikmati suasana viking.

Entrence melalui bangunan utama dan mengarahkan ke zona viking. Pada zona petualangan dibuat pola sirkulasi linear dan berputar kembali mengarah ke bangunan utama. Di zona petualangan, suasana viking akan terasa. Adapun beberapa hal yang dapat dilihat di zona viking, antara lain (Jorvik-viking-centre.co.uk. diunduh tanggal 30 april 2009)

1. Play Ground



Area bermain yang menyediakan permainan tradisional khas viking. Dan permainan papan menjadi permainan yang populer di tempat tersebut.

2. Blacksmith home's (Tempa Besi)



Simpel dan tua, bangunan toko tunggal yang terbuat dari anyaman papan kayu dan melindungi dari kelembaban.

3. The Woodturner's Home



Rumah tukang bubut yang membuat sebuah kerajinan yang terbuat dari kayu oak.

4. The River Front (Sungai)



Tempat mengambil air dengan cara menimba menggunakan ember.

5. The Viking Cess Pit (Kakus)



Tembat buang air bagi bangsa viking, terbuat dari anyaman dahan kayu dan terbuka.

6. The Hearth (Ruang Inti Rumah)



Merupakan pusat hidup dalam rumah dan ruang api yang digunakan untuk pencahayaan, penghangat dan memasak.

7. Coppergate (Pasar)



Tempat pembelian dan biasanya terdapat di tepi jalan kawan menuju kediaman bangsawan.

8. Fearsome Craftsman (Kerajinan tangan)



Eksibisi kerajinan tangan yang biasanya digunakan untuk kencana pada masa viking dahulu.

Sedangkan dalam bangunan gedung utama terdapat fasilitas pendukung ,seperti

1. Artifact's Live (Rumah Hantu)



Memberikan Tour yang mengerikan dari dunia Viking. Dengan interior horor dengan menyajikan 4 Hantu Viking akan memberikan tour yang berbeda.

2. Coin Strike (Pedagang Coin Viking)



Tempat membeli koin replika Viking sebagai oleh-oleh unik.

3. Unearthed (Museum Viking)



Tempat benda-benda bersejarah, seperti tulang-belulang bangsa viking, galeri kehidupan, peperangangan, kematian.

4. Gift Shop (Toko Cendera Mata)



Menjual berbagai macam cinderamata Jorvik

2.3 Pendekatan Metode Preseden

Masyarakat dayak adalah suku yang tinggal di alam yaitu pedalaman hutan Kalimantan dan terletak di tepi sungai. Oleh karena itu mengangkat tema budaya yang sesuai dengan masyarakat dayak adalah mengangkat tema unsur alam terutama sungai (air).

Dengan mempresideni bangunan-bangunan bertema air akan dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan bangunan techno Park ini. Untuk itu pendekatan Metode Preseden bangunan yang berorientasi pada air, akan memberikan sebuah aspek yang akan digunakan dalam desain.

2.3.1 Air

Air adalah unsur alam terbanyak yang dapat dilihat di dunia ini. Air merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Air sendiri memiliki sifat-sifat yang unik, seperti bergerak dari tempat tertinggi ke tempat terendah, mengikuti bentuk permukaan air sendiri memiliki sifat istimewa yaitu sangat mudah dipengaruhi keadaan lingkungan.

2.3.2 Pendekatan Arsitektur Air

2.3.2.1 Venetian Macao

Venetian Macao, merupakan bangunan komersil yan berada di China namun memunculkan keunikan Vanesia yaitu berupa kanal (gondola). Mengikuti konsep Las vegas, yaitu mengangkat bentuk/ ciri Khas suatu negara yang dapat menjadi daya tarik bangunan.

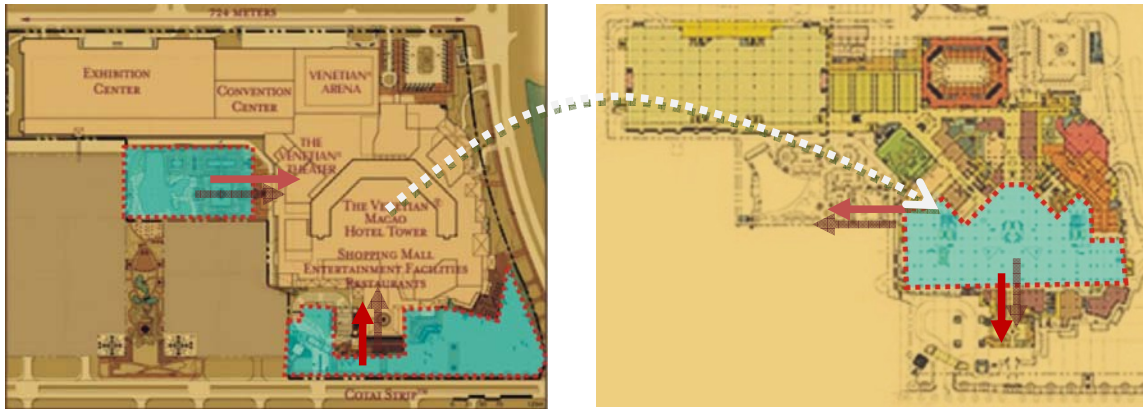
Bangunan yang terdiri dari berbagai pertokoan, kasino dan hotel ini juga memiliki fungsi sebagai arena pertunjukan. Oleh karena itu bangunan ini tidak hanya berfungsi sebagai bangunan komersil tapi juga sebagai tempat rekreasi.



Gambar 2.7 Site Plan dan Denah
Sumber : olamacaguide.com



Pada site plan dapat dilihat pada entrance terdapat sebuah kolam buatan yang terhubung langsung ke entrance dalam bangunan. Di atas kolam tersebut terdapat perahu-perahu kas Venesia yang digunakan sebagai ciri khas Venesia itu sendiri.



Gambar 2.8 Denah Venetian Macao
"Air Penghubung Ruang Dalam dan Area Luar"
Sumber : olamacaguide.com

Dikolam disediakan Gondola yang dapat digunakan pengunjung. Di sekitar kolam dibuat retail-retail dengan bentuk khas venesia. Oleh karena itu untuk memunculkan suasana Vanesia tidak hanya dari sebuah budaya yang menonjol (Gondola) melainkan budaya-budaya terkecil lainnya dari kondisi jalan di Vanesia hingga gaya hidup masyarakat Vanesia.

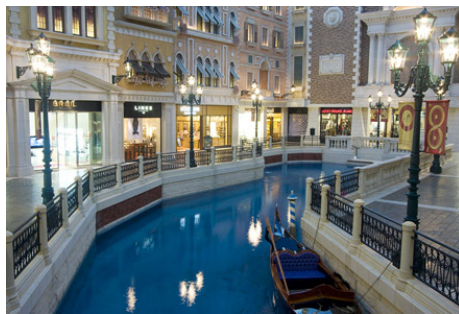


Gambar 2.9 Eksterior Venetian-macao
Sumber : olamacaguide.com

Pada tampak bangunan terdapat gedung megah yang modern, namun pada dalam bangunan akan terasa suasana Vanesia.



Gambar 2.10 Food Court dan Ruang Pertunjukan
Sumber : olamacaguide.com



Gambar 2.11 Sungai Buatan dan Gonola
Sumber : globorati.com

2.3.2.2 Glass Ville-Kengo Kuma

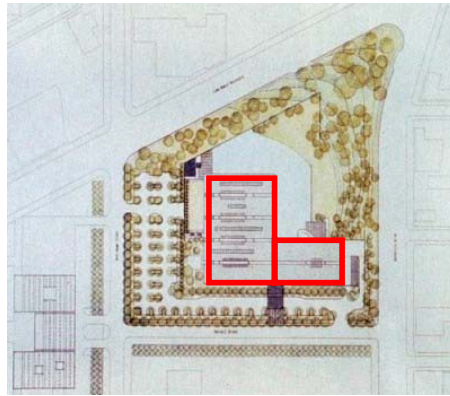


Gambar 2.12 Interior Glass Ville
Sumber: egodesign.ca

Glass ville adalah sebuah bangunan dengan konsep transparan. Sang arsitek Kengo Kuma memanfaatkan sifat air yaitu refleksi. Dengan menggabungkan cahaya alami matahari dan cahaya dari lampu listrik akan memberikan efek struktur yang transparan dan sebuah aura "spirit".

Untuk memperoleh itu sang Arsitek selalu memperhatikan penggunaan Void, material yang menjadikan itu bagian terpenting dalam bangunan karyanya.

2.3.2.3 Modern Art of Museum



Gambar 2.13 Denah Modern Art of Museum

Sumber :minusfive.com

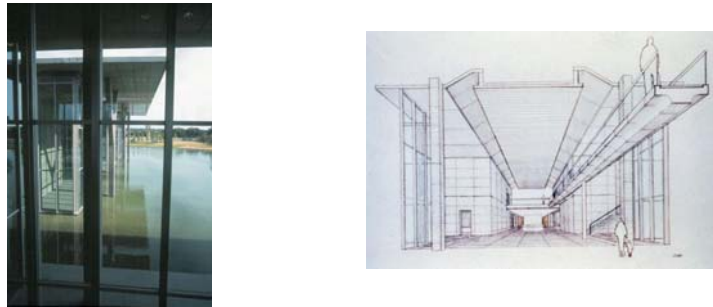
Denah bangunan sangat sederhana yang terdiri dari gabungan 2 bentuk geometris persegi. Orientasi bangunan menyesuaikan bentuk site dan arah bangunan sekitarnya.



Gambar 2.14 Fasad Modern art museum of forth worth

Sumber:minusfive.com

pada fasad terlihat Massa sederhana dengan bentuk geometris persegi, penggunaan air sebagai bagian konsep bangunan dan lebih terbuka dengan dinding transparan



Gambar 2.15 bukaan(kiri) dan sketsa interior (kanan) Modern Art Museum
Sumber:minusfive.com

Simple atau sederhana merupakan gambaran interior dalam desain bangunan ini. Dilihat bentuknya yang geometris serta hampir tidak adanya ditemukan ornamen-ornamen menghiasi dinding. Dibuat banyaknya bukaan dengan tujuan memasukan element air sebagai visualisasi dari luar bangunan ke dalam bangunan.

2.4 Gambaran Suku dan Budaya Asli Kalimantan

Techno park adalah sebuah ruang edukasi dan rekreasi, namun selain itu Techno Park merupakan bangunan komersil. Oleh karena itu mengangakat tema budaya asli yang dimiliki suku asli Kalimantan akan memberikan nilai atau sesuatu yang dapat dijual kepada masyarakat.

Dengan memperoleh gambaran kehidupan suku asli yang menciptakan budaya yang unik yang berbeda dengan suku-suku lainnya, akan memberikan dasar dalam bangunan.

2.4.1 Sejarah Suku Asli Kalimantan

Dayak merupakan sebutan bagi penduduk asli pulau Kalimantan. Kelompok Suku Dayak, terbagi lagi dalam sub-sub suku yang kurang lebih jumlahnya 405 sub .Masing-masing sub suku Dayak di pulau Kalimantan mempunyai adat istiadat dan budaya yang mirip, merujuk kepada sosiologi kemasyarakatannya dan perbedaan adat istiadat, budaya, maupun bahasa yang khas. Masa lalu masyarakat yang kini disebut suku Dayak, mendiami daerah pesisir pantai dan sungai-sungai di tiap-tiap pemukiman mereka.

Pada masa perdagangan di pesisir pantai datang pedagang-pedagang dari Melayu, Arab dan India. Hal ini memunculkan pengaruh islam pada kehidupan masyarakat dayak yang menyebabkan sebagian besar suku Dayak memeluk Islam dan tidak lagi mengakui dirinya sebagai orang Dayak, tapi menyebut dirinya sebagai orang Melayu atau orang Banjar. Sedangkan orang Dayak yang menolak agama Islam kembali menyusuri sungai, masuk ke pedalaman di Kalimantan.



Gambar 2.16 Lukisan Kehidupan Dayak Dulu
Sumber : kutaikertanegara.com

Oleh karena itu di Kalimantan pada dasarnya hanya memiliki 1 suku yaitu Dayak. Namun akibat adanya perbedaan agama suku dayak terbagi menjadi 2 suku, yaitu suku Dayak yang mempertahankan adat istiadatnya dan hidup di pedalaman dan suku Banjar yang mendapat pengaruh islam hidup di pesisir pantai.

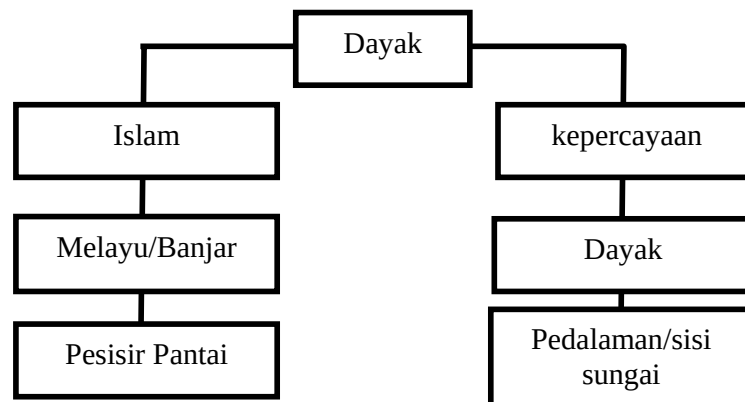


Chart 2.1 Asal Usul Suku Kalimantan
Sumber : Pribadi

2.4.2 Budaya Asli Kalimantan

Orang Dayak adalah orang alam. Mereka hidup ditengah-tengah alam yang maha luas dan ganas. Oleh karena itu, untuk eksistensi diri, mereka selalu melakukan percobaan. Hasil percobaan-percobaan yang dianggap praktek terbaik akan diikuti, untuk warisan anak-cucu. Praktek terbaik inilah yang kini dikenal sebagai adat. Adat diyakini sebagai solusi menciptakan keseimbangan kehidupan, antar sesama manusia, antara mereka dengan alam sekitar dan antara mereka dengan sang penguasa alam semesta. Melanggar adat berarti mengancam kehidupan.

Dengan mempertimbangkan alam, membuat kehidupan sehari-hari masyarakat Dayak akan teradaptasi dengan lingkungan. Sehingga kebudayaan yang muncul dalam masyarakat dayak adalah kebudyayan “alam”.



Chart 2.2 Budaya Dayak

Sumber : Pribadi

2.4.2.1 Kepercayaan

Jauh sebelum agama ada, leluhur orang Dayak memang sudah memiliki tata cara/religi yang mengatur hubungannya dengan maha penciptanya. Tidak benar jika para leluhur orang Dayak jaman dulu di katakan “Animisme”, terbukti bahwa ketaatan dan kepercayaan leluhur orang Dayak sangat kuat dalam memelihara hubungan dengan Sang Pencipta yang disebut “Jubata”. Disetiap kehidupan para leluhur orang Dayak jaman dulu, tidak pernah

melepaskan diri dari campur tangan “Jubatanya” lewat berbagai bentuk ritual yang biasa mereka lakukan, memohon pertolongan “Jubata” saat membutuhkan sesuatu, mengucapkan syukur dan terima kasih kepada “Jubata” jika apa yang diminta dapat diperoleh tanpa melihat besar ataupun kecil sesuatu yang diterima.

Dengan melihat pola pada setiap pelaksanaan ritual dalam sistem religi yang dilakukan oleh leluhur orang Dayak, jelas bahwa moyang orang Dayak telah lebih dulu mengenal apa yang disebut dunia sekarang sebagai “Agama”. Agama mengatur sistem moral dan norma-norma hidup para penganutnya yang memedomankan kearifan dan ke-Esa-an Maha Pencipta sesuai dengan ajaran masing-masing agama tersebut, demikian pula dengan sistem religi yang dilaksanakan oleh leluhur orang Dayak, yang membedakannya secara tajam antara setiap kepercayaan adalah, hari-hari besar, alat komunikasi (bahasa, alat peraga dll).



Gambar 2.17 Ritual Keagamaan Dayak
Sumber : infoborneo-community.co.cc

Perbedaan lainnya dari yang disebut dunia sebagai “agama” sekarang dengan sistem religi leluhur orang Dayak, yang disebut sebagai “Agama” sekarang, organisasional dan struktural sifatnya, sedangkan sistem religi leluhur orang Dayak tidak memiliki “organisasi struktural”, yang ada didalamnya momentum prosesi, pelaksana prosesi dan penyelenggara prosesi. Meski dalam penerapan kesehariannya, sistem religi para leluhur orang Dayak tidak memiliki “organisasi”, tidak semudah itu untuk mengatakan leluhur orang Dayak sebagai “animisme”, seperti yang disebutkan diatas, bahwa leluhur orang Dayak memiliki sistem religi yang mengatur hubungan dengan maha penciptanya

yang disebut “Jubata”, dalam bentuk ritual-ritual. Hanya saja tidak tersistematis dalam bentuk kalender tetap seperti agama-agama yang diakui oleh manusia didunia, leluhur orang Dayak melakukan ritual pada setiap moment-moment dalam keseharian hidup komunitasnya, contoh : (infoborneo-comunity.co.cc)

1. Ritual yang menyangkut hidup manusia, mulai dari dalam kandungan hingga meninggalnya
2. Ritual yang berhubungan dengan pekerjaan, berladang dan sebagainya, mulai dari mencari tempat dimana yang akan dijadikan lahan pekerjaan hingga melakukan syukuran terhadap hasil yang diperoleh.
3. Ritual perlindungan, pembentengan terhadap komunitas akan ancaman-ancaman (musuh, penyakit sampar dll), ritual dilakukan dari awal hingga keadaan sudah dinyatakan bebas dari ancaman tersebut, ritual seperti ini bisa dalam bentuk berpantang dan lain-lain sesuai dengan keadaan yang dirasakan atau berdasarkan tanda-tanda alam yang didapatkan.

Sebelum jauh masuk dalam kepercayaan adat leluhur orang Dayak secara luas, mungkin baik terlebih dahulu diuraikan tentang makna “kobet”, karena ini salah satu bagian yang selalu mengandung resistensi tinggi bagi yang tidak mengerti makna sesungguhnya.

“Kobet” atau juga sering disebut “ongko” dalam proses ritual adat leluhur orang Dayak, merupakan sesuatu yang tidak bisa dihilangkan, lain tujuan ritualnya, berbeda pula jumlah dan jenis “kobet” disediakan. Pemberian “kobet”, sama artinya melakukan pembentengan, sebelum masuk jauh pada proses ritual, sehingga ketika ritual berjalan segala sesuatu (arwah-arwah gentayangan, setan, iblis dll) yang sudah diberi “kobet” tidak lagi mengganggu proses ritual tersebut, meski dalam proses ritual tersebut untuk mengusir roh-roh jahat, mereka tidak diusir dalam bentuk yang radikal, pengusiran dalam bentuk hormat, atau mereka yang sudah diberi “kobet” diminta bantuannya untuk melakukan komunikasi dengan sesamanya untuk tidak mengganggu

Tata cara dan tempat dimana para leluhur orang Dayak melakukan ritual, sangat kontekstual sifatnya, hal ini sebenarnya lebih terkait dengan kondisi jaman, seperti melakukan ritual di gunung, pohon-pohon besar, batu-batu besar dan lain-lain, yang dipahami sebagai ciptaan “Jubata” yang indah, yang besar, yang tinggi, yang kuat dan sebagainya.

Didalam ajaran agama baru sekarang, selalu juga mengatakan bahwa “Tuhan ada dimana-mana”, pemahaman-pemahaman seperti inilah sesungguhnya yang menjadi dasar bagi para leluhur orang Dayak untuk memilih tempat-tempat yang dianggap terindah dan terbaik untuk melakukan penyembahan kepada “Jubatanya”.

Pohon-pohon besar dijadikan sebagai simbol kesuburan, batu-batu besar dijadikan sebagai simbol kekuatan, sedangkan gunung-gunung yang tinggi dijadikan sebagai simbol kemegahan, kebesaran dan keagungan “Jubata”.

Adat mempengaruhi dan membentuk sikap serta perilaku masyarakat Dayak itu sendiri dalam berinteraksi dengan sesama manusianya, dengan alam yang supernatural. Sikap dan perilaku masyarakat Dayak yang kehidupannya dipengaruhi dan dibentuk oleh adat itu berimplikasi pada pandangan mereka terhadap alam. Mereka memandang manusia sebagai bagian dari alam dimana mitos-mitos mereka berperan dalam memperjelas pandangan itu. Pandangan itu selanjutnya membuat masyarakat Dayak Selako itu bersikap menghargai, menghormati, dan bersahabat dengan alam. Dengan sikap dan perilaku masyarakat yang demikian konsep etika lingkungan hidup telah dibangun sehingga kehidupan berkelanjutan (sustainable life) terealisasi. Dengan kata lain, adat memainkan peranannya dalam usaha mencegah kemerosotan kualitas lingkungan hidup

2.4.2.2 Berburu



Chart 2.3 Proses Berburu

Sumber : Pribadi

Bagi masyarakat dayak berburu adalah sebuah kegiatan yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat dayak. Berburu adalah tugas berkelompok

yang akan dipimpin oleh seorang panglima dan dilakukan oleh kaum lelaki. Sebagai masyarakat alam suku dayak memiliki cara yang unik dan berbeda bagi masyarakat modern sekarang. untuk berburu mereka tidak menunggu binatang buruannya datang mendekati mereka tetapi mereka memanggil binatang yang diinginkannya untuk datang mendekati mereka.

Untuk binatang rusa mereka akan menirukan suara anak rusa dengan menggunakan sejenis daun serai yang dilipat melintang dan ditiup. Hasil tiupannya akan muncul suara seperti suara anak rusa. Untuk babi pemburu akan menepuk pantat mereka yang akan memunculkan suara beruk (monyet besar), hal ini karena beruk senang mencari kutu babi hutan. Sedangkan untuk berburu burung mereka akan menirukan suara burung enggang yang berbunyi "kooaaak".



Gambar 2.18 Dayak Berburu

Sumber : infoborneo-community.co.cc

Alat berburu yang mereka gunakan hanyalah tombak atau sumpit. Karena sumpit mereka panjang, biasanya sumpit tersebut bisa juga digunakan sebagai tombak. Jarum sumpit yang digunakan berburu diolesi dengan ramuan racun yang berfungsi hanya melumpuhkan atau bahkan mematikan.

Selama berburu mereka juga menghitung waktu dan arah angin. Perhitungan waktu berkaitan dengan aktivitas binatang buruan sementara arah angin untuk membantu mereka menentukan posisi untuk menyembunyikan diri. Tersedianya binatang buruan mendekati mereka sangat dipengaruhi oleh bau asing yang dibawa angin.

2.4.2.3 Bertani

Tanah, sungai dan hutan adalah 3 elemen terpenting yang memungkinkan seseorang hidup sebagai orang Dayak sejati. Selama berabad-

abad 3 elemen ini telah membentuk sebuah identitas yang unik yang kita kenal sekarang sebagai orang Dayak. Orang Dayak dapat mempertahankan eksistensi dan cara hidup mereka yang khas dengan menerapkan 7 prinsip dalam manajemen sumber daya alam, yaitu

1. Kesinambungan
2. Kolektivitas
3. Keanekaragaman
4. Subsistensi
5. Organik
6. Ritualitas
7. Hukum Adat

Ke 7 prinsip ini dapat ditemui dalam sistem pengelolaan sumber daya alam pada semua sub suku Dayak. Secara konsisten orang Dayak menerapkan ke 7 prinsip ini sehingga terjadilah apa yang dicita-citakan banyak orang yakni sebuah sistem pengelolaan sumber daya alam yang berkelanjutan. Para ahli mengemukakan bahwa Pembangunan berkelanjutan harus memenuhi sekurang-kurangnya 3 syarat, pertama, secara ekonomis menguntungkan, kedua, secara ekologis lestari dan ketiga, secara budaya tidak merusak. Orang Dayak sesungguhnya telah menerapkan praktek pengelolaan sumber daya alam yang berkelanjutan selama berabad-abad.



Gambar 2.19 Ritual Sebelum Berladang
Sumber : infoborneo-community.co.cc

Hampir 80% masyarakat adat (*Indigenous Peoples*) Dayak di Kalimantan mata pencahariannya berladang. Berladang bukan sekedar untuk hidup tapi ladang turut membentuk peradaban orang Dayak. Karena dari membuka lahan

hingga akhir panen ada aturan yang harus ditaati, adatnya inilah yang membentuk kebudayaan Dayak.

Masyarakat adat Dayak dalam mengelola sumber daya alamnya mereka membagi wilayah mereka (Binua) kedalam beberapa bagian, seperti masyarakat adat Dayak Simpakng yang menunjukkan kearifan mereka dalam mengelola sumber daya alam seperti :

1. Proses Perladangan

Sistem perladangan (*Uma* – Dayak Simpakng, *Umai* – Dayak Iban, *Muh-* Dayak Mayau, *Huma* – Dayak Kanayatn, *Lakau-* Dayak Jalai, *Lako* – Dayak Krio dan Pawan) pada beberapa subsuku Dayak dilaksanakan melalui proses yang sangat arif dan bijaksana.

Pada masyarakat adat Dayak sebelum mereka membuka hutan mereka melakukan upacara adat *nudok angko tautn*, yakni upacara adat membuka tahun, meminta izin pada *Jubata* (Tuhan), kemudian dilanjutkan dengan *ngusok/nurutn tagor* yaitu survey calon kawasan ladang, dan meminta izin pada *Menkedum Jembalang Tonah* dan *Puyaknggana* (*Jubata* pemilik hutan). Upacara ini juga untuk mengetahui tingkat kesuburan tanah, menghindari sumber mata air, pohon kayu madu, kayu damar, dan buah-buahan, serta menghindari tembawang dan tanah keramat.

Adapun tahapan perladangan masyarakat adat Dayak adalah sebagai berikut : (infoborneo-community.co.cc:2009)

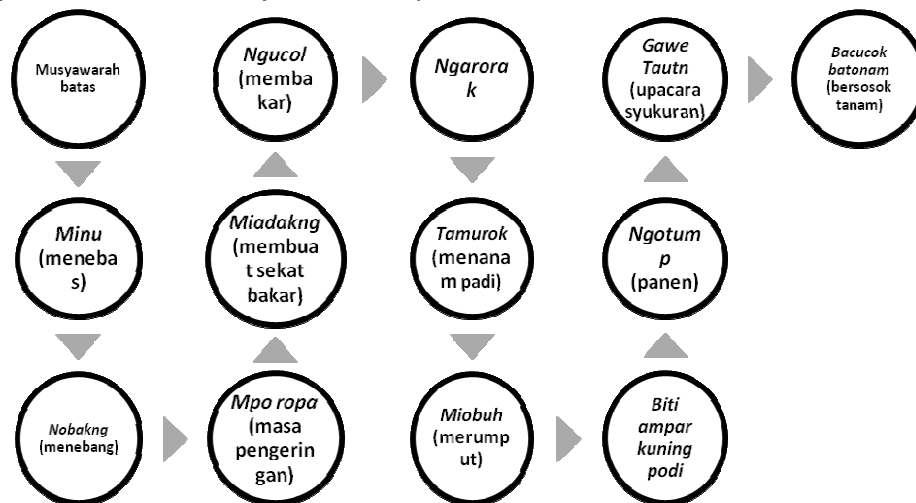


Chart 2.4 Proses Berladang

Sumber : Pribadi

- 1) **Musyawahar batas**, maksudnya menentukan batas ladang dan meminta ijin pada pemilik diareal perladangan nantinya. Jadi harus ada mufakat dalam musyawarah tersebut.
- 2) **Minu (menebas)**, setelah mendapatkan lahan hal yang perlu dilakukan adalah penebasan. Alat yang digunakan seperti *bore* (parang), *baliokng* (beliung). Ketika melakukan penebasan tersebut lahan yang bersangkutan tiba-tiba dihinggapi oleh *panginget/penyinyet* (lebah madu) maka lahan itu harus segera ditinggalkan dan mencari lahan baru.
- 3) **Nobakng (menebang)**, dalam melakukan aktifitas ini ada beberapa aturan yang harus ditaati, yaitu tidak boleh mengenai usaha orang lain, *jamih* (bawas) orang lain, pohon madu, kebun, kampokng buah, keramat. Jika kejadiannya tidak desengaja maka yang bersangkutan harus segera memberitahukan kepada pemiliknya.
- 4) **Mpo ropa (masa pengeringan)**, masa ini berkisar antara 1,5 – 2 bulan, tergantung dari kondisi iklim. Bila panas terus menerus maka daun, ranting, dahan dan batang kayu akan cepat kering. Bila demikian maka ladang akan dibakar hangus (*mosu*). Hangus tidaknya sebuah ladang yang akan dibakar sangat menentukan tingkat kesuburan tanaman baik padi maupun tanaman sayur mayur lainnya.
- 5) **Miadakng (membuat sekat bakar)**, merupakan proses pembersihan disekeliling *muh* (ladang) yang sudah ditebang dengan tujuan agar api tidak menjalar ketempat lain. (*me lada'* – Dayak Jalai, *lale'* – Dayak Iban, *watah* – Dayak Hibun)
- 6) **Ngucol (membakar)**, setelah *miadakng* maka dilakukan pembakaran, namun sebelum dilakukan pembakaran semua warga yang ladang, kebun atau usaha lain yang berdekatan dengan ladang yang akan dibakar harus diberitahukan terlebih dahulu. Membakar juga harus berlawanan dengan arah angin, tidak boleh membakar dimusim angin kencang dan panas terik, dan biasanya pembakaran dimulai pukul 14.00 wib.
- 7) **Ngarorak**, jika di hutan rimba setelah pembakaran selama minimal 3 hari tidak boleh keladang karena masih ada bara yang menyala. Ketika api sudah padam maka kayu yang tidak ahbis terbakar disingkirkan kegiatan inilah yang dinamakan *ngarorak*. Tumpukan kayu bekas bakaran itu namanya *panok*. *Panok* itu akan dibakar sebelum pulang pada pukul

18.00 wib. Areal bekas membakar *panok* itu akan subur untuk menanam cabe, jahe, kunyit, terong dan sebagainya.

- 8) **Tamurok (menanam padi)**, kegiatan penanaman padi ini biasanya dilakukan 2 orang seorang laki-laki yang membuat lobang diikuti dibelakangnya, seorang wanita, yang melakukan penanaman benih padi. Alat yang digunakan adalah *tugal* yang panjangnya 2,5 meter dengan diameter 3 cm ujungnya diruncingkan agak tumpul.
- 9) **Miobuh (merumput)**, sekitar 1,5 bulan setelah padi ditanam dilakukan pembersihan rumput diladang, tujuannya agar rumput tidak mengganggu pertumbuhan padi.
- 10) **Biti ampar kuning podi**, setelah merumpun kegiatan berladang berhenti sampai masa panen tiba, masa 3 minggu-1 bulan digunakan untuk perbaikan jalan ke pondok, membuat tempat pemberhentian (*mpadas/ mpalakng*) sebelum padi di masukkan kedalam *jurokng* (lumbung). Mereka juga kadang menoreh karet untuk kemudian dijual kepasar.
- 11) **Ngotump (panen)**, padi yang dipanen ini harus benar-benar masak, jika belum maka padi itu akan cepat busuk jika disimpan, padi yang pertama masak diambil dan setiap anggota keluarga harus mencicipi berasnya. Sebelum panen ada upacara adat yang bernama *mota* dan *ngamaru*. *Mota* adalah upacara yang menyatakan bahwa panen akan dimulai dan *ngamaru* upacara pemberitahuan bahwa padi hasil panen itu akan dimakan oleh anggota keluarga.
- 12) **Gawe Tautn (upacara syukuran)**, upacara syukuranyang melibatkan seluruh warga di kampung yang bersangkutan. Didalamnya terdapat makan-makan *bergendang* (tarian), minum tuak, menari dan sebagainya dan upacara ini dilakukan di rumah bentang atau rumah panjang.
- 13) **Bacucok batonam (bercocok tanam)**, ladang yang baru dipanen padinya dinamakan *jamih* atau *bawas*. *Jamih* ini dapat diklasifikasikan menjadi 3, yaitu

- a) Jamih mongut (bawas muda dibawah 5 tahun)
- b) Jamih malakng (bawas yang subur berumur sampai 7 tahun)
- c) Jamih muntuh (bawas tua yang berumur 7-25 tahun)

2. Pengelolaan Kebotn gotah buah janah

Kearifan masyarakat adat Dayak dalam mengelola sumber daya alamnya, yaitu menanam lahan bekas berladang dengan tanaman keras. Bibitnya telah disiapkan 6 bulan – 1 tahun sebelum panen berakhir. Bibit ini diambil dari lahan lain, ketika lahan ditinggalkan selama 7-10 tahun maka sudah siap dipanen.

3. Pengelolaan pohon madu

Pohon madu yang dimaksud adalah pohon yang biasa digunakan oleh lebah untuk membuat sarang. Pohon madu ini termasuk sebagai *keramat pedagi* (benda keramat).

4. Pengelolaan kawasan hutan cadangan

Kawasan hutan ini sangat dikeramatkan, ini merupakan hutan konservasi yang tidak boleh dimanfaatkan, termasuk sebagai *tonah colap tarutn pusaka*. Ciri kawasan jenis ini adalah bukit atau gunung yang didalamnya terdapat banyak tanaman obat, tanaman langka, banyak binatang, sungai yang masih banyak ikan, dan terdapat aneka bahan bangunan, kawasan tersebut telah ditetapkan dan diwariskan secara turun temurun dan pengelolaannya diatur dalam hukum adat. Biasanya kayu boleh diambil untuk keperluan hidup bukan untuk diperjualbelikan.

5. Pengelolaan keramat

Masyarakat adat Dayak selain memiliki wilayah keramat didaratkan juga di lubuk sungai. Tempat seperti ini dipelihara, dilindungi dan dihormati oleh warga masyarakat. Didatara tersebut tidak boleh ada kegiatan apapun kecuali upacara adat yang dilakukan 3 kali dalam setahun.

6. Pengelolaan Tembawang

Kawasan ini adalah bekas lahan yang telah ditinggalkan selama 5-10 tahun ditandai dengan banyak tanaman keras dan juga beberapa bekas perabot rumah tangga. *Tembawang* dapat diklasifikasikan dalam beberapa jenis, yaitu :

1. Tembawang rumah/ kambokng, terdapat dirumah
2. Tembawang dango, terdapat disekitar pondok ladang 2-5 tahun yang lalu.

3. Tembawang dukoh, terdapat disekitar pondok semi permanen yang pernah didiami antara 5-10 tahun.
4. bagant, terdapat di rimba, sempat didiami selama 3 minggu sampai sebulan kegiatan berburu.

7. Pengelolaan *Jamih*

Jamih adalah lahan bekas ladang, dan biasanya masih dirawat oleh pemiliknya karena akan diladangi lagi sekitar puluhan tahun lagi. Antara *jamih* dengan *jamih* lainnya ada batasan (*bat*) biasanya batasan ini berupa sungai, kayu yang tahan lama seperti kayu belian, bambu hidup, tanaman buah seperti durian atau *angkabakng* (tengkawang).

8. Pengelolaan *are sungai*

Air sungai merupakan sumber kehidupan lain bagi masyarakat adat Dayak. Agar air sungai dapat digunakan untuk masyarakat maka masyarakat Dayak tidak pernah berladang di tepi sungai, sehingga kayu yang berada di pinggir aliran sungai akan tetap ada yang berguna juga untuk pelindung dan penangkal erosi. Terkadang masyarakat Dayak melakukan ritual untuk menuba di aliran sungai tetapi menuba itu pun tidak boleh tiap hari. Ada upacara adat yang harus dilakukan sebelum melakukan penubaan

9. *Mokatn tonah* dan *Nungkat Gumi*

tujuan pelaksanaan adat ini adalah memulihkan kembali hutan kawassan adat yang dikelola oleh warga masyarakat adat. Upacara *Nungkat Gumi* dilakukan setiap 7 tahun sekali selama 7 hari 7 malam. Setelah upacara itu masyarakat melakukan *pantakng ponti*, dan selama masa pantangan itu tidak diperbolehkan memetik tanaman (*balayo*), *me bia ikatn dari amun toruh tanyokng ka soju*, *toruh tanyokng ka soba* (tidak boleh mengambil ikan tujuh tanjung kehilir dan ke Hulu dari sungai tempat mandi mereka), memotong atau makan hewan potongan, *nyingor* (bersiul), berpesta dan sebagainya.

2.4.2.4 Kematian

Upacara kematoian suku dayak lebih dikenal dengan upacara Tiwah. Upacara Tiwah sudah dikenal oleh suku Dayak yang menganut agama Hindu

Kaharingan. upacara ini hanya dilaksanakan kepada arwah-arwah yang semasa hidupnya beragama Hindu Kaharingan. Di dalam upacara Tiwah dikerjakan berbagai tata acara khusus dan tata cara adat yang sudah dilakukan sejak dahulu sampai sekarang tetap di ingat oleh umat Hindu Kaharingan



Gambar 2.20 Sandung Dalam Festival
 Sumber : denmasdeni.blogspot.com

Upacara Tiwah dilaksanakan 1000 hari setelah penguburan pertama dilaksanakan dan keluarga yang ditinggalkan telah mampu melaksanakan upacara tersebut. Tiwah sendiri merupakan upacara yang dilaksanakan untuk pengantaran tulang orang yang sudah meninggal ke Sandung yang sudah di buat. Sandung adalah tempat yang semacam rumah kecil yang memang dibuat khusus untuk mereka yang sudah meninggal dunia.

Upacara Tiwah bagi Suku Dayak sangatlah sakral, pada acara Tiwah ini sebelum tulang-tulang orang yang sudah mati tersebut di antar dan diletakkan ke tempatnya (sandung), banyak sekali acara-acara ritual, tarian, suara gong maupun hiburan lain. Sampai akhirnya tulang-tulang tersebut di letakkan di tempatnya (Sandung).

Adapun proses Upacara Tiwah sendiri terdiri dari 14 Tahap yaitu (Pari:11.2005)

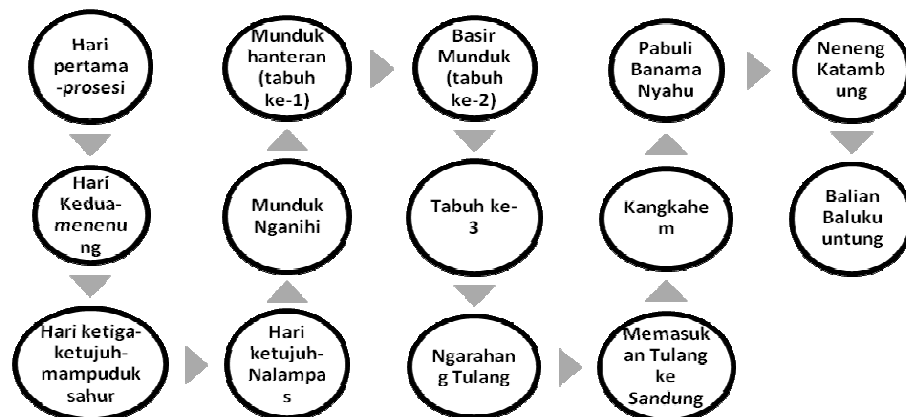


Chart 2.5 Upacara Tiwah
 Sumber : Pribadi

1. Hari pertama-prosesi

Sesudah Balai dan Sangkairaya berdiri dan sandung mulai di kerjakan serta segala kelengkapan korban Upacara sudah siap, maka pada hari ini para Basir (rohaniawan) dijemput. Basir/ rohaniawan disini adalah orang yang bertugas untuk melaksanakan acara Upacara sakral Tiwah. Alat yang digunakan oleh para Basir adalah Katambung (seperti gendang tetapi berukuran kecil).

2. Hari Kedua-menenung

Acara pada hari ini dimulai dengan Upacara menenung, menenung yaitu memanggil roh-roh yang mendapat tugas oleh Ranying Hatalla Langit untuk memberi petunjuk, menjaga/mengayomi masyarakat secara keseluruhan dari gangguan roh-roh jahat. Adapun yang melaksanakan kegiatan ini adalah

- o Rohaniawan (Basir Upu) yang telah dijemput yang mengatur segala kegiatan upacara ini. Basir Upu adalah seorang rohaniawan yang bertugas sebagai pimpinan rohaniawan.
- o Semua peserta pelaksana Upacara Tiwah
- o Semua penduduk desa tempat diselenggarakannya Upacara Tiwah dan sekitarnya

Maksud dari kegiatan ini adalah meminta petunjuk dari leluhur, tentang siapa leluhur yang siap untuk menjaga keselamatan para anggota tiwah dan terlaksananya upacara dengan baik sampai berakhir, dan menjaga agar para tamu yang datang, begitu juga mereka pulang dengan keadaan gembira, sehat dari upacara tersebut.

3. Hari ketiga-ketujuh-mampuduk sahur

Setelah acara menenung dilakukan hari kedua kepada leluhur yang sudah ditentukan (Sahur Parapah), dibuatkan suatu ikatan janji, dengan menggantung pinggan sahur. Hal ini dilakukan bertujuan, agar sahur parapah ini menjaga setiap peserta Upacara Tiwah dan para tamu selalu sehat baik pada saat Upacara berlangsung maupun pada saat Upacara berakhir. Pada hari ini pulalah orang Balian memulai kegiatan mereka sesuai jadual (Talatah) Upacara Tiwah yang telah disepakati.

4. Hari ketujuh-Nalampas

Di hari ini para penyelenggara Upacara Tiwah berangkat ke kuburan dimana almarhum/ almarhumah dimakamkan tulang belulang mereka diangkat dari liang kubur. Pada saat pengangkatan kembali tulang belulang almarhum/ah tersebut tidak boleh ada yang tertinggal. Menurut kesaksian penulis pada saat Nalampas kuburan almarhum yang akan diangkat tulangnya diadakan acara tabur menabur beras putih, kuning dan merah oleh seorang rohaniawan (basir). Kemudian rohaniawan tersebut menebas mandau (senjata daerah Kalimantan) ke tanah, dimana almarhum/ah disemayamkan. Setelah menebas mandau tersebut, maka makam tersebut mulai digali oleh orang –orang yang sudah ditugaskan untuk menggali. Dan setelah raung (peti mati) di temukan, maka peti mati tersebut dibuka dan tulang belulang tersebut diambil kemudian dibersihkan/ dicuci dengan air sabun. Setelah bersih, maka tulang tersebut dimasukkan kedalam peti yang disediakan terlebih dahulu oleh keluarga yang melakukan Upacara Tiwah. Didalam peti hanya boleh di isi dengan satu tulang orang saja terkecuali jika semasa hidupnya mereka adalah suami istri.

5. Munduk Nganihi

Acara ini adalah memasak beras yang didalam ruas bambu. Dalam acara ini wajib membuat/memasak beras seperti lamang (makanan dari ketan yang dimasak di dalam ruas bambu) memasaknya dilakukan malam hari juga hanya dilakukan hanya pada saat Upacara Tiwah saja. Selama memasak kanihi ini, dipersiapkan pula hewan korban berupa ayam kampung, dan babi. Kanihi adalah sesaji yang akan dipersembahkan pada saat Munduk Hanteran (tabuh I), tabuh ke II, tabuh ke III

6. Munduk hanteran (tabuh ke-1)

Acara ini adalah acara mengantar arwah para almarhum/ah yang diupacara Tiwahkan. Dalam acara ini binatang yang sudah disiapkan sebelumnya disembelih dan ditombak hingga mati. Binatang yang disembelih adalah ayam, sedangkan yang ditombak adalah babi dan kerbau. Setelah binatang- binatang ini mati maka seorang rohaniawan akan mengambil sebagian darah bintang. Darah disini akan dipakai untuk dipercikkan ke arah barat, hulu, hilir, timur sambil mengucapkan doa yang menggunakan bahasa Sangen/

Sangiang (bahasa yang digunakan oleh rohaniawan/ bahasa yang dipercaya digunakan oleh para liau/ roh). Kepala kerbau dipotong dan diletakkan di balai Sanggaran. Sedangkan daging akan dimasak untuk sesaji menurut keperluan rohaniawan. Sesaji tersebut akan diletakkan di tiga tempat yang sudah disediakan.

- o Di Balai Sanggaran, sebuah gubug kecil yang mana dikhususkan untuk menaruh makanan bagi para leluhur (Raja Palie) letaknya ada didekat sangkairaya.
- o Di Sambang Garantung, sebuah gong yang dipasang terbalik; didalam di isi dengan sesaji, air minum di gelas dan hewan korban upacara (daging yang sudah dimasak tadi). Makanan ini ditujukan untuk roh-roh leluhur penjaga desa (Patahu).
- o Di Balai Bantan. Di isi dengan sesaji, daging hewan korban yang sudah dimasak dan ditujukan kepada leluhur yang menjaga keselamatan jalannya upacara Tiwah.

Sesudah sesaji dibawa ketempat masing-masing maka seorang rohaniawan yang disebut Duhung Handepang Telon (Telon) dan orang Balian (orang yang memainkan tetabuhan berupa ketambung) sebanyak 7-9 orang dengan berpakaian lengkap memulai upacara ini. Kemudian Handepang Tèlon menempatkan dirinya didekat sangkairaya dan para peserta Tiwah juga berkumpul di Sangkairaya, maka semua orang akan malahap (berteriak) kemudian bersama-sama Manganjan mengelilingi Sangkairaya sedangkan Tèlon akan menabur beras dan memberi makan para leluhur/ sahur parapah.

Setelah upacara di Sangkairaya selesai maka Telon kembali kerumah penyelenggara tiwah dan pihak penyelenggara mulai menghidangkan makanan kepada orang-orang yang menghadiri upacara tersebut. Telon kemudian akan menggunakan pakaian upacara dan duduk di atas gong, dan mulai mengucapkan mantra-mantra suci mengantar roh almarhum/ah yang ditiwahkan menuju Lewu Tatau.

Pada saat Handèpang Tèlon bertugas maka para basir tidak melakukan kegiatan apapun. Saat Handèpang Tèlon memulai tugasnya, maka pihak penyelenggara akan mengikatkan benda-benda sacral di tangan kanan Hanèpang Tèlon. Biasanya benda ini berupa lilis lamiang, emas, perak, dan manik-manik lainnya sebagai syarat bagi pengantaran roh mereka yang di

Tiwahkan, kemudian uang logam dan beras yang dibungkus didalam kain putih kecil. Selesai diikatkan benda sakral di tangannya, maka orang –orang akan membunyikan gendang, gong, kenong. Dan menganjan (salah satu tarian sakral)-pun mulai dilakukan mengelilingi Sangkairaya. Saat inilah Handèpang Tèlon akan melagukan/ mengucapkan mantra-mantra suci mengantar liau-liau yang ditiwahkan dengan menggunakan bahasa Sangiang (bahasa Dewa).

Adapun tugas Telon ini adalah:

- o Menceritakan sejarah asal beras, sehingga dapat menjadi mediator antara manusia dengan roh halus
- o Memohon kepada Rawing Tempon Telon/ malaikat Tuhan untuk berkenan turun sambil membawa alat pengakut bagi arwah yang akan diantar ke Lewu Tatau
- o Meminta Rawing Tempon Telon untuk membawa arwah dari setiap orang yang ditiwahkan dan membawanya kepada Yang Maha Kuasa.

7. Basir Munduk (tabuh ke-2)

Basir Munduk adalah suatu kegiatan upacara mengantar roh-tubuh orang yang ditiwahkan, yang dilakukan oleh para Basir Balian dengan membawakan doa berupa lagu balian. Sebelum Mereka menyanyi/melantunkan lagu balian, mereka diberi syarat-syarat balian seperti emas, perak, uang logam, lilis lamiang sebagai persyaratan liau balawang panjang ke lebu tatau. Pada saat Basir munduk dapat dibagi menjadi tiga bagian

- o Sama pekerjaanya dengan Tèlon
- o Memohon Duhung Mama Tandang, Langkah Sawang Apang Bungai Sangiang beserta anak buahnya dengan alat pengangkut yang mereka miliki yang disebut Banama Nyahu Ajung Sanggarang, dan peralatan lainnya berupa sampan dan mereka turun ke desa tempat dilaksanakannya Upacara Tiwah ini .
- o Meminta Duhung Mama Tandang, Langkah Sawang Apang Bungai Sangiang menghantar liau Balawang Panjang ini ke Lewu Tatau dia Rumpang Tulang (sorga)

8. Tabuh ke-3

Pada hari ini ada tiga hal yang akan dilakukan oleh peserta tiwah yaitu:

- o Pria dan wanita menari (menganjan) mengelilingi Sangkairaya, kerbau dan binatang lainnya disiapkan karena setelah para peserta selesai menganjan maka binatang yang sudah disiapkan akan dikorbankan sesuai dengan syarat yang sudah berlaku. Menganjan mengelilingi Sangkairaya ini sebanyak tujuh kali, dengan iringan musik gong, gendang dan kenong.
- o Memotong/ membunuh binatang korban seperti syarat yang berlaku. Yaitu untuk babi di tusuk pada bagian lehernya. Untuk kerbau bisa juga ditombak terlebih dahulu kemudian di sembelih. Untuk ayam akan disembelih seperti biasa.
- o Mamapas/ menyucikan anggota Upacara Tiwah yang dilakukan oleh rohaniawan (Basir). Hal ini dimaksudkan untuk membuang/ menyucikan dari sial penyakit, dan lain-lain.
- o Orang-orang Balian akan menghadap ke Sangkairaya dan Balian disana.
- o Duhung Handèpang Tèlon mempersembahkan makanan berupa sesaji kepada Raja Palie supaya jangan mengganggu jalannya upacara saa itu. Selesai semua acara ini maka telon kembali kerumah upun gawi (orang yang empunya acara).

9. Ngarahang Tulang

Acara Ngarahang Tulang (adalah unsur ketiga dari Bapa) akan diadakan setelah tulang sudah diupacarakan dengan tata cara Kaharingan. Adapun upacaranya sama dengan Basir Munduk namun dilanjutkan dengan memanggil dan memohon kepada Duhung Mama Tandang agar datang dan mengambil Liau karahang Tulang arwah mereka yang ditiwahkan. Dan juga memohon agar para pengikut Duhung Mama tandang juga datang membawa alat pengakut berupa Lasang Talawang Jambu Bahandang. Setelah itu, arwah tersebut dibawa ke sorga dan dikembalikan dengan dua unsur yang sudah diantar sebelumnya di sorga dan menyerahkan arwah tersebut kepada Yang Maha Kuasa agar diberikan kehidupan yang kekal.

10. Memasukan Tulang ke Sandung

Dalam upacara ini maka Sambang Garantung (gong) tempat tulang mereka yang ditiwahkan akan diletakan di atas kain yang sudah disediakan dengan mengarah ke arah sandung. Dalam acara ini maka pihak keluarga terakhir kali memberikan penghormatan kepada almarhum/ah. Kemudian para Basir Balian akan memulai Balian memohon kepada Duhung Mama Tandang, memohon kepada Yang Maha Kuasa di sorga agar membuatkan tempat bagi arwah yang ditiwahkan dapat melihat ketika tulang mereka dimasukkan ke Sandung. Selanjutnya melalui orang Balian almarhum/ah akan berpesan kepada kerabat keluarga yang masih menjalani hidup dan kehidupan dan ini adalah pesan terakhir dari arwah–arwah yang di Tiwahkan .



Gambar 2.21 Sandung Suku Dayak

Sumber : google.com

Setelah semuanya selesai maka ahli waris yang ditunjuk membawa gong (tempat tulang belulang orang yang ditiwahkan) mengelilingi sanding beserta keluarga sebanyak tujuh kali. Pada saat yang bersamaan maka orang Balian akan memainkan tetabuhan mereka dan menyanyikan lagu dengan bahasa Sangiang. Ketika keluarga sudah selesai mengelilingi sandung maka setelah itu tulang mulai dimasukkan kedalam sandung melalui bagian atas sandung. Setelah tulang sudah dimasukkan maka pihak keluarga akan melangkahi sandung tersebut sampai seluruh keluarga selesai melakukannya. Kemudian sandung ditutup dan baru akan dibuka lagi jika ada pihak keluarga yang mau ditiwahkan.

Pada malam harinya akan diadakan upacara balian Tantulak Basin Bari – Juhu (menolak bala), yang maksudnya mengusir segala roh-roh jahat yang

mengganggu manusia agar kembali ketempatnya masing-masing dan jangan mengganggu manusia lagi.

11. Kangkahem

Menurut kepercayaan roh jahat tidak hanya di darat tetapi juga di air, maka diadakanlah upacara ini dengan maksud jika ada roh jahat tadi yang mengganggu manusia, harus kembali ketempat asalnya dan jangan mengganggu manusia lagi. Dalam upacara ini disediakan perahu yang di isi dengan anggota keluarga penyelenggara Tiwah, kemudian Tèlon dan para Basir akan memiringkan perahu tersebut menggunakan tombak hingga karam. Disaat yang sama Handèpang Tèlon mamapas Bulu – Buyu, yaitu pelepasan status janda atau duda bagi yang janda atau duda yang meniuhkan istri atau suaminya. Status janda/duda disini dalam arti tanggung jawab terhadap istri/suami yang telah meninggal. Hal ini juga sama dengan yang dilakukan oleh pihak keluarga tadi namun disini baju dan ikat kepala (lawang/ penutup kepala pria /wanita) disobek oleh Tèlon dan ditempatkan kedalam sebuah payung (tanggui rais) tradisional Dayak Ngaju dihanyutkan ke sungai. Setelah itu mereka akan berganti baju dan pakaian selain pakaian warna hitam dan putih, dan kembali kedarat karena sebelumnya mereka berdiri di pinggir sungai/ lanting terapung).

Setelah itu mereka dibawa manganjan bersama dibimbing oleh Handèpang Tèlon mengelilingi sentral upacara termasuk Sapundu bekas mengikat hewan korban dan Pandung Bawui sebanyak tujuh kali. Setiap kali mereka mengelilingi tempat tersebut mereka malahap/ berteriak/ memekik bersama, gendang dan gong kembali dibunyikan. Manganjan bagi Balu – Buyu disini disebut Kanjan Palie. Cara mereka Manganjan ini berjalan berkeliling bersama-sama dengan memegang sebuah tombak secara bersama/ berurutan seraya menombak Sapundu dan Sangkairaya serta seluruh alat lainnya yang berada di sentral upacara, dan sejak itu para Balu – Buyu tadi sudah bebas dari ikatan sebagai duda/ janda. Selesai Manganjan, para Basir dan Handèpang Tèlon serta seluruh anggota Tiwah masuk ke balai, membunyikan gong dan gendang untuk terakhir kali, dan kemudian gendang dan gong tersebut diturunkan dan dibawa masuk kerumah.

Setelah semua dilakukan maka selanjutnya Sapundu dan Sangkairaya akan dipindahkan. Dengan demikian Upacara Tiwah yang dilakukan diluar rumah selesai

12. Pabuli Banama Nyahu

Selesai Kangkahem (penyucian diri) seluruh anggota Upacara Tiwah, para basir kembali bertugas Balian Patandak kepada peserta Upacara Tiwah. Patandak adalah para Basir sebagai perantara bagi Sangiang Langit (manifestasi) Ranying Hatalla Langit/ Tuhan Yang Maha Esa memberkati anggota Tiwah atas jasa mereka dalam melakukan pengantaran para Liau/ roh orang (mereka) yang ditiwahkan. Selesai acara ini maka diadakan acara Pabuli Banama Nyahu. Di acara ini Basir mengucapkan mantra-mantra suci serta pujian syukur atas selesainya acara yang berlangsung dengan baik dan aman. Serta berpesan kepada Sahur Parapah yang sudah memberikan sumbangan dan perlindungan pada pelaksanaan Upacara Tiwah ini. Banama Nyahu, adalah alat yang digunakan oleh Duhung Mama Tandang untuk mengantar Liau Balawang Panjang ke Lewu tatau dan saat Pabuli Sangiang alat (Lasang) ini ikut kembali ke Batang Danum Jalayan Pantai Sangiang (alam atas), dan Sangiang Duhung Mama Tandang serta seluruh sangiang yang tugasnya khusus bagi urusan kematian, semua kembali ke Batang Danum Jalayan, Gulung Labehu Pali.

13. Neneng Katambung

Dalam acara ini Para Basir tidak boleh membunyikan Katambung selama sehari (24 jam). Setelah itu acara dilanjutkan dengan Balian Balaku Untung.

14. Balian Baluku untung

Para Basir akan melakukan Balian sekali lagi untuk memohon berkat Ranying Hatalla Langit (R.H.L/ T.Y.M.E) untuk diberikan kemudahan rejeki. Sekaligus menyampaikan persembahan suci kepada para leluhur yang telah memberikan perlindungan selama Upacara Tiwah berlangsung. Selesai Balian Balaku Untung yang memakan waktu 5 (lima) hari dan malam, dengan menghadirkan Sangiang Raja Mantir Mama Luhing Bungai, Salutan Raja Nalawang Bulau dari Batang Danum Jalayan, Guhung Riak Lamiang dengan Lasangnya yaitu Banama Tingang. Selesai balian Balaku Untung, Banama

Tingang kembali ke Danum Jalayan, Raja Mantir Mama Luhing Bungaipun kembali, para basir dan Handepang telon diantar oleh anggota Upacara Tiwah kembali ketempatnya. Dengan demikian, seluruh rangkaian Upacara Tiwah berakhir.

Dalam proses ini, bagian inti dari upacara ritual Tiwah, adalah pengangkatan tulang jenazah. Dengan upacara ritual seperti pembacaan mantra-matra dari kitab suci oleh ulama, makam dibongkar. Setelah itu tulang belulang pun diangkat dan dibersihkan. Selanjutnya tulang belulang disimpan untuk sementara didalam kotak, selama dua sampai tiga hari. Selain tulang belulang yang baru berumur 4 tahun, ada pula kerangka yang telah berusia 25 tahun. Kerangka ini belum di Tiwah, karena ketiadaan biaya. Biasanya tulang yang sudah berumur diatas 4 tahun sudah bersih.

2.4.2.5 Pakaian

Bahan yang terkenal untuk pakaian adat tradisional Dayak Benuaq adalah kain tenunan serat daun doyo (*Curculigo latifolia*). Secara almhiah tumbuhan sejenis pandan ini berkembang dengan subur di daerah Tanjung Isuy. Dari tumbuhan inilah masyarakat Dayak Benuaq membuat benang yang kuat untuk ditenun. Daun doyo dipotong sepanjang 1-1,5 meter dan direndam di dalam air. Setelah daging daun hancur lalu seratnya diambil. Biasanya warna tenunan kain doyo (ulap doyo) memiliki tiga warna: merah, hitam, dan warna coklat muda.



Gambar 2.22 Pakaian Suku Dayak
Sumber : melayu-online.com



Gambar 2.23 Hiasan Suku Dayak
Sumber : infoborneo-community.co.cc

Ulap doyo dianggap sebagai tenun ikat yang sangat khas Dayak Benuaq. Motifnya stilasi dari bentuk flora, fauna, dan alam mitologi, sebagaimana lazimnya motif hias masyarakat Dayak lainnya. Pada bidang yang berwarna terang, pada kain bercorak hias itu muncul titik-titik hitam yang dihasilkan dari pengikatan sebelum dicelup bahan pewarna. Titik-titik hitam inilah yang hampir tak ditemui pada tenun ikat manapun di daerah lain. Dari kain tenun serat doyo ini dibuatlah destar, kopiah, baju, sarung, dan sebagainya.

Akulturasasi dengan budaya lain juga meresap hingga ke pedalaman. Maka masyarakat Benuaq pun kemudian mengenal kain tenun kapas dengan warna-warni yang sangat kontras dengan warna serat tenun mereka. Dan dengan sangat kreatif masyarakat Benuaq mengaplikasikan kain-kain tersebut pada karya tenun ikat mereka. Hasilnya adalah busana upacara yang dibuat dari kombinasi tenunan serat doyo dengan kain warna-warni sebagai corak hias yang artistik, misalnya busana adat yang dipakai oleh para *pemeliaten* (ahli pengobatan tradisional).

Dalam pelbagai upacara adat seperti misalnya upacara kematian, upacara pengobatan, upacara panen hasil bumi, dan sebagainya, kaum perempuan mengenakan ulap doyo yang berfungsi seperti kain panjang (tapeh). Agar bebas bergerak ulap ini diberi belahan yang jika dipakai belahan itu berada di bagian belakang. Ulap yang berbelah ini disebut ulap sela. Ulap yang dikenakan sehari-hari biasanya berwarna hitam sedangkan yang dikenakan saat mengikuti upacara adat, diberi hiasan kain perca warna-warni bermotif bunga atau dedaunan. Sebagai baju biasanya dipakai kebaya tanpa lengan atau yang berlengan panjang. Sedangkan kaum pria biasanya menggunakan tenunan serat doyo ini untuk baju tanpa lengan dan celana pendek.

Dalam masyarakat Dayak masa lalu terjadi pelapisan sosial karena dulu masih terdapat raja pada setiap sukunya. Turunan para raja kemudian menurunkan para bangsawan yang disebut golongan mantiq, sedangkan masyarakat kebanyakan dinamakan kelompok merantikaq (keturunan orang-orang biasa). Golongan mantiq dan merantikaq dapat dibedakan dari ragam hias yang diimbuhkan pada pelbagai pelengkap acara adat.

Misalnya motif jautn nguku. Jautn berarti awan, sedang nguku berarti berarak. Ragam hias ini menggambarkan kebesaran seseorang dalam suasana kebahagiaan. motif ini biasanya dilukis pada templaq/tinaq (tempat penyimpanan tulang-belulang jenazah) golongan bangsawan atau raja-araja. Atau motif waniq ngelukng. Waniq berarti lebah dan ngelukng berarti menyerupai sarang lebah. Maknanya, bahwa orang yang sudah mempunyai cukup harta benda dapat melaksanakan upacara kematian. Ragam hias ini dilukiskan pada templaq/ tinaq tempat tulang belulang orang mati untuk golongan orang merantikaq tapi bisa juga untuk golongan bangsawan

Dahulu kepala adat menggantungkan jimat-jimat, manik-manik, taring harimau dahan, taring beruang, dan patungpatung yang mempunyai kekuatan magis atau disebut tonoi. Dan memakai cawat atau cancut yang juga dibuat dari tenunan serat doyo. Kepala adat yang merangkap kepala suku mengenakan topi yang berhiaskan bulu burung enggang, baju perang dari kulit kayu atau kulit harimau dahan, memakai cawat, dan tanpa alas kaki. Perisai di tangan kiri dan tombak digenggam di tangan kanan. Di pinggangnya tesengkelit sebilah mandau perang (parang/golok panjang) yang hulunya dihiasi dengan aneka warna bulu burung. Sarung mandanya berukir dan pada ujungnya juga dihias bulubulu burung yang indah. (Aat dan ony.2006)

2.4.2.6 Transportasi (Jukung)

Berdasarkan sejarah masyarakat suku asli Kalimantan menjelaskan bahwa, suku dayak adalah imigran dari masyarakat Yunan, China yang datang ke Kalimantan sejak ±1.500 sm. Dan diceritakan bahwa masyarakat Yunan menamakan diri mereka sebagai suku "daya" atau suku hulu. Masyarakat daya atau sekarang yang dikenal dengan nama Dayak ini tinggal di sekitar hulu sungai dan secara tidak langsung penggunaan perahu atau jukung menjadi bagian dalam hidup masyarakat Dayak.



Gambar 2.24 Kehidupan Jukung
Sumber : melayu-online.com

Keberadaan Jukung juga menunjukkan status sosial dalam kehidupan, semakin tinggi statusnya semakin mewah jukung yang digunakan. Yang membedakan kemewahan jukung adalah adanya atap di atas perahu dan adanya patung serta ornamen-ornamen corak dayak.

Namun ketika Islam masuk ke Kalimantan, sebagian besar masyarakat dayak berpindah kepercayaan. masyarakat Dayak yang menganut agama Islam atau disebut suku Banjar mengubah kebiasaan jukung yang biasanya dengan corak-corak dan patung binatang menjadi sebuah jukung sederhana. Hal ini dikarenakan gambar-gambar atau patung makhluk hidup dilarang dalam agama Islam.

Saat ini di Masyarakat modern, jukung lebih sering digunakan sebagai alat transportasi dan perdagangan. Dan jukung yang ada sekarang ini telah banyak menggunakan mesin sebagai tenaga pendorongnya. Selain itu keberadaan bahan dasar jukung juga semakin langka dan hal ini berakibatkan jukung yang asli semakin langka.

Jenis Jukung

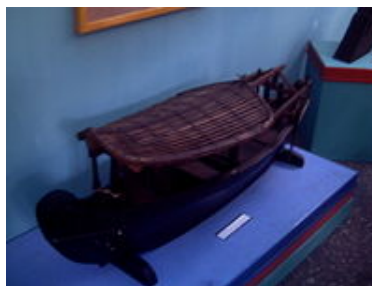
Dilihat dari bentuk dan cara pembuatannya, sedikitnya ada tiga jenis jukung, yakni sudur, patai, dan batambit.

1. jukung sudur yang merupakan prototipe jukung yang terbuat dari batang kayu dibelah, setengahnya takik atau dikeruk bagian dalamnya dan dibentuk perahu dengan kapak beliung. Bentuk perahu yang lancip memanjang ini terbagi tiga lagi, yakni
 - a. sudur biasa

- b. bakapih (jukung sudur yang diberi kapih atau tambahan tinggi badan perahu dengan beberapa keping papan)
 - c. anak ripang (jukung sudur dengan ukuran paling besar dan masih dalam bentuk aslinya)
- 2. jukung patai, perahu yang dibentuk tanpa membelah kayu, tetapi dibuka dengan mamanggang (pembakaran) di dalam rongga batangnya. Jukung ini jenis perahu Sungai Barito yang paling sederhana atau yang disebut bakal jukung dengan diberi sampung, yakni bagian yang ditinggikan pada depan dan buritan perahu. Ada enam bentuk, yakni j
 - a. Jukung patai biasa itu jukung masih dalam bentuk aslinya.
 - b. Jukung hawaian itu bentuknya diberi penapih atau tambahan dinding lambung. Jukung ini biasanya untuk angkutan keluarga.
 - c. jukung kuin itu jukung patai yang disambit atau ditambah dengan papan ulin. Bentuk haluannya juga ditinggikan dan pada bagian kepalanya berbentuk bundar.
 - d. jukung pelanjaan adalah jukung patai yang bentuknya ramping dan sering digunakan untuk lomba perahu di sungai.
 - e. Jukung ripang hatap adalah jukung patai yang besar ukurannya dan biasanya digandeng dua perahu dengan batang kayu yang diikat kuat. Perahu ini biasanya digunakan untuk mengangkut atap daun rumbia atau nipah dalam jumlah besar.
 - f. Jukung pamadang, adalah jukung patai ukuran paling kecil yang biasanya digunakan nelayan sungai atau rawa untuk mencari ikan.
- 3. Betambit adalah jukung yang terbuat dari kayu ulin penuh, mulai badan perahu hingga kerangka dan dinding perahu. Ukurannya besar. Cara pembuatan jukung ini menjadi dasar pembuatan perahu kayu dari ulin sekarang ini. Badan perahu diberi getah kayu aur warna merah kecoklatan agar bisa tahan lama. Jukung batambit terbagi tujuh yakni jukung tambangan, babanciran, undaan, parahan, gundul, pandan liris, dan tiung.
 - a. Jukung tambangan itu ada dua, yakni tambangan laki dan bini. Kedua jukung tambi ini bedanya hanya pada ukuran, yang laki lebih besar dan bini lebih kecil.

- b. Jukung babanciran, yakni bentuknya hampir sama dengan tambangan hanya saja diberi atap dan dinding.
- c. Jukung undaan, yakni perahu yang bentuknya seperti jukung babanciran, hanya saja atapnya dibuat separuh dari badan perahu. Jukung ini digunakan untuk mengangkut barang.
- d. Jukung parahan, perahu besar yang memakai atas sepanjang badan, di bawah terdapat ruang besar untuk barang yang dibawa setiap penumpang perahu ini.
- e. Perahu gundul ini sama dengan perahu parahan, tetapi kepala atau ujung kapalnya berbentuk bundar seperti kepala gundul.
- f. Jukung padang laris, perahu ini tidak memakai lunas atau kepala dari balokan. Perahu ini sudah punah.
- g. Jukung tiung adalah perahu yang tidak memakai atap karena digunakan khusus untuk mengangkut barang. Tetapi, karena ukurannya besar, jukung ini biasanya ditarik dengan jukung bermesin atau kapal motor. Selain itu, ada juga jukung untuk warung, disebut jukung rombongan. Jukung ini dikenal juga jukung palui. Untuk menggerakkan jukung-jukung itu dilengkapi beberapa pengayuh dan galah dari bambu.

Dimensi dan Kapasitas Jukung



Gambar 2.25 Miniatur Jukung

Sumber : danyarutmin.blogspot.com

Panjang	: 3-8 meter
Lebar	: 0.3-0.8meter
Tinggi dok	: 0.3-0.5 meter



Gambar 2.26 Tampak Jukung

Sumber : Pribadi

Tabel 2.1 Kapasitas dan fungsi jukung

Panjang (meter)	Lebar (meter)	Tinggi (meter)	Kapasitas (orang)	Fungsi	Area pemakaian
3-3.5	0.3	0.3	1-3	- Sebagai sarana memancing - Sebagai sarana berburu	- Di daerah rawa/sungai kecil
3.5-4.5	0.4-0.6	0.4	2-4	- sarana transportasi - berbelanja/berburu - tempat bejualan - untuk festival/perlombaan	- didaerah sungai dengan arus kecil
6-8	0.6-0.8	0.4-0.5	3-12	- Transportas ke desa lain - sebagai tempat berdagang - dan umunya	- Karena sebagian telah banyak menggunakan mesin (sering disebut klothok)

				memiliki fungsi yang sama dengan jukung lain	sehingga dapat digunakan di sungai besar
--	--	--	--	--	--

Sumber: search by google

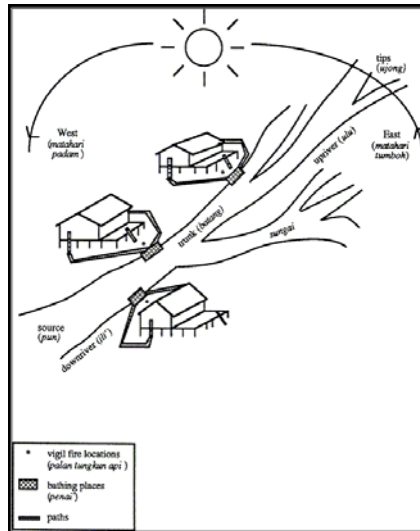
2.4.2.7 Arsitektur Rumah Panjang

Rumah Panjang adalah rumah adat khas Kalimantan yang terdapat di berbagai penjuru Kalimantan, terutama di daerah hulu sungai yang biasanya menjadi pusat pemukiman suku Dayak. Merupakan sebuah aspek kunci masyarakat Dayak yang terdapat dalam pola-pola tempat tinggal mereka yang khas. Yaitu berupa bangunan rumah-rumah panjang (lamin) yang merupakan sebuah indikasi cara hidup Suku Dayak, lokasi rumah panjang (lamin) terdapat di sepanjang bantaran sungai, dimana sungai merupakan penghubung transportasi yang utama. Rumah panjang (lamin) mulai dipandang sebagai kunci untuk memahami aspek-aspek penting dalam masyarakat Dayak melalui studi arsitekturnya, hubungan-hubungan kekerabatannya dan hubungan-hubungan sosialnya.

Bentuk dan besar rumah Panjang ini bervariasi di berbagai tempat. Ada rumah Panjang yang mencapai panjang 200 meter dan lebar hingga 30 meter. Umumnya rumah Betang di bangun dalam bentuk panggung dengan ketinggian tiga sampai lima meter dari tanah. Tingginya bangunan rumah Betang ini diperkirakan untuk menghindari datangnya banjir pada musim penghujan yang mengancam daerah-daerah di hulu sungai di Kalimantan

Lebih dari bangunan untuk tempat tinggal suku dayak, sebenarnya rumah Panjang adalah jantung dari struktur sosial kehidupan orang Dayak. Budaya Betang merupakan cerminan mengenai kebersamaan dalam kehidupan sehari-hari orang Dayak. Di dalam rumah Betang ini setiap kehidupan individu dalam rumah tangga dan masyarakat secara sistematis diatur melalui kesepakatan bersama yang dituangkan dalam hukum adat

1. Orientasi



Gambar 2.27 Orientasi Rumah Panjang

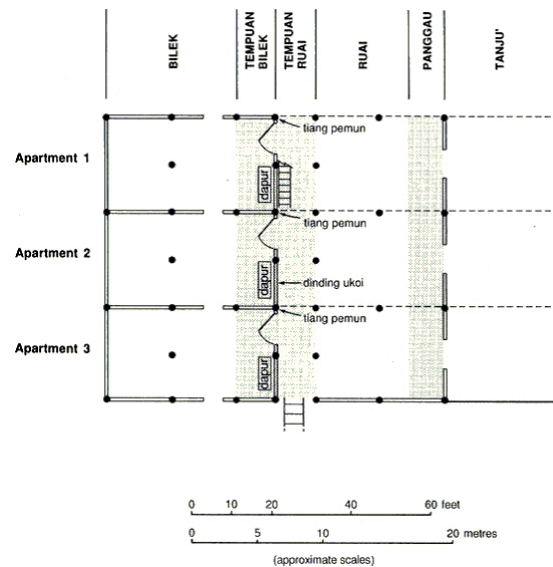
Sumber : gnmawar.wordpress.com

Lamin biasanya didirikan menghadap ke arah sungai. Hal ini tak lain bertujuan untuk memenuhi kebutuhan air, berburu serta pencapaian transportasi sehingga hubungan sosial lebih sering terjadi di tepi sungai.. Hal ini yang mengakibatkan lamin memanjang mengikuti bentuk sungai Di halaman sekitar Lamin terdapat patung-patung kayu berukuran besar yang merupakan patung persembahan nenek moyang (blang). Dan memiliki jalan setapak dari pinggir sungai ke daratan dan kadang dibuat pagar yang mengitari rumah panjang.

2. Massa dan bentuk denah

Massa dan bentuk bangunan pada rumah Panjang sangat sederhana dan pada dasarnya memiliki denah yang beragam sesuai bentuk pola sungai. Ada yang memebentuk pola linear memanjang , memebentuk huruf U, berundak-undak, dll.

Namun walaupun memiliki berbagai aneka ragam bentuk pada hakekatnya rumah Panjang merupakan rangkaian tempat tinggal yang bersambung. Rumah Panjang memiliki panjang yang dapat mencapai 100 sampai 200 meter dengan lebar antara 20 hingga 25 meter.

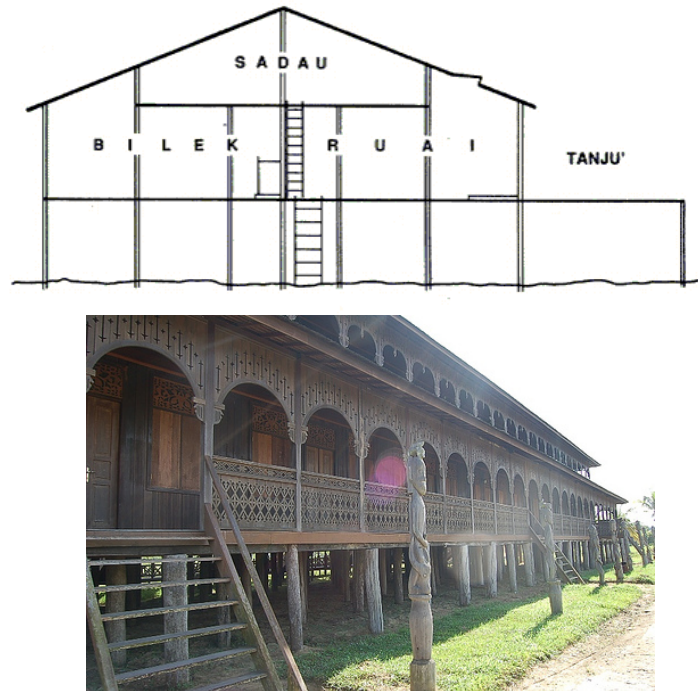


Gambar 2.28 Denah Rumah Panjang
Sumber : gnmawar.wordpress.com

Penjelasan gambaran denah Rumah Panjang (Desi.17.2003:digilib.petra.ac.id)

- o *Hejan* adalah tangga penghubung dari rumah ke tanah dan sebaliknya
- o *Lampat* adalah tempat transisi antara tangga pertama dengan tangga kedua bagi penggunaannya.
- o *Balai Basara (Ruai)* adalah ruangan yang pertama kali kita temukan saat memasuki rumah betang yaitu ruangan yang luas dan los yang digunakan sebagai tempat pertemuan dan upacara adat.
- o Kamar tidur (*bilek*) adalah tempat beristirahat keluarga yang merupakan ruang toritorial yang dimiliki masing-masing keluarga yang ada di Betang.
- o Dapur (*bilek*) adalah tempat dimana setiap penghuni Betang melakukan aktifitas masak- memasak.
- o *Karayan* adalah tempat mencuci
- o *Tanju* adalah serambi depan tanpa atap.

3. Fasad bangunan



Gambar 2.29 Potongan dan prespektif Rumah Panjang
Sumber : gnmawar.wordpress.com

Fasad bangunan rumah panjang seperti umumnya rumah tropis dimana bentuk atap berupa pelana. Rumah panjang memiliki Tanju semacam teras yang melambangkan pembukaan diri terhadap lingkungan luar. Pada umumnya tanju tidak memiliki atap, namun perkembangan jaman menjadikan tanju memiliki atap dan biasanya pada atap terdapat ornamen-ornamen dayak yang sederhana

Rata-rata jendelanya kecil terbuat dari papan kayu yang tebal. Pintu memiliki engsel dan dikunci dengan palang kayu. Rumah Panjang disanggah oleh tiang yang panjangnya lebih dari 3-4 meter dan tiang utama ditama ditanam lebih dari 1,5 ke dalam tanah.

4. Atap bangunan

Pada umumnya atap Lamin berbentuk Pelana, dan Lamin kediaman bangsawan dan kepala adat biasanya penuh dengan hiasan-hiasan atau ukiran-ukiran yang indah pada puncak atap. Ornamen pada puncak atap ada

yang mencuat hingga 3 atau 4 meter. Masyarakat Dayak pada masa lalu menggunakan atap dari kulit kayu, selain daun rumbia atau nipah. Begitu tahu cara mengolah kayu ulin menjadi atap, mereka mulai memakai sirap sebagai pelindung rumah dari guyuran hujan dan empasan sinar matahari. Jadilah sirap sebagai penanda rumah khas Dayak. Setiap lembarnya berukuran kurang lebih 70x40 cm, setiap lembar diberi lubang untuk mengikat kemudian disusun sedemikian rupa.



Gambar 2.30 Bentuk Atap Rumah Panjang

Sumber : faizal.web.id

5. Interior



Gambar 2.31 Kondisi Dalam Rumah Panajng

Sumber : faizal.web.id

Bangunan suku Dayak memiliki sisi interior bangunan yang menarik. Hal ini dapat dilihat dari material yang digunakan serta motif-motif yang mencitrakan status dalam kelompok suku dayak.

Tabel 2.2 Data Fisik Rumah Panjang

No	Data	Ruai	Dapur	Ruang Tidur	Tanju	Karayan
1	Lantai	- o Tinggi lantai dari atas tanah 4m. bahan kayu ulin dengan ukuran papan 6 m x 30 cm - o Alur lantai vertikal - o Warna kayu agak hitam - o Tekstur kasar	- o Bahan kayu ulin dengan ukuran papan 4 m x 20 cm - o Alur lantai vertikal - o Wama kayu agak hitam - o Tekstur kasar	- o Bahan kayu ulin dengan ukuran papan 4 m x 30 cm - o Alur Lantai vertikal - o Warna kayu agak hitam - o Tekstur kasar	- o 50-70 cm panjangnya mencapai 10 meter tebalnya 5 cm - o Alur lantai horizontal - o Warna kayu agak hitam - o Tekstur kasar	- o Bahan kayu ulin ukuran papan 3 m x 15 cm - o Alur lantai horizontal - o Warna kayu agak hitam - o Tekstur kasar
2	Dinding	- o Kerangka kayu - o Bahan kayu ulin - o Wama agak hitam - o Tekstur kasar				- o Bahan kulit kayu - o Wama agak hitam (kering) - o Tekstur kasar
		- o Bahan kulit kayu (dinding luar) - o Bahan kayu ulin (dinding dalam) - o Wama agak merah (dinding luar) - o Warna agak hitam - o Tekstur kasar				
3	Tiang (kolom)	- o tiang yang di ekspos 4 tiang dengan ukuran tidak sama. tiang di sebelah kanan pintu masuk berukuran 32 jengkal tangan atau 0 ± 80 cm dan tiang sebekah kiri masuk berukuran sama 30 jengkal tangan atau 0 ± 75 cm sedangkan dua yang lain 0 ± 60 cm dan 40 cm. - o Bahan batang Kayu ulin - o Kolom yang ter- lihat 10 kolom - o Warna agak hitam - o tekstur kasar				
4	Tata kondisional	- o pencahayaan lampu pijar (malam hari) - o pencahayaan	- o pencahayaan lampu pijar (malam hari) - o pencahayaan	- o pencahayaan lampu pijar (malam hari) - o pencahayaan		

		alami melalui jendela, pintu, rumbak tahaseng (lubang udara) pada dinding gavel o penghawaan melalui rumbak tahaseng, jendela, pintu	alami melalui jendela, pintu, rumbak tahaseng (lubang udara) pada dinding gavel o penghawaan melalui rumbak tahaseng, jendela, pintu	alami melalui jendela, pintu, rumbak tahaseng (lubang udara) pada dinding gavel o penghawaan melalui rumbak tahaseng, jendela, pintu		
5	Elemen Dekoratif	- o Anyaman rotan pada tiang rumah - o kepala sapi di kuda-kuda - o Tanduk rusa pada tiang agung - o Gambar dewa-dewa di atas pintu masuk - o Ukiran manusia diujung pakang hejan(relling)				
6	Tangga (Hejan)	- o Memasuki ruang los (ruai) - o Bahan kayu ulin - o Warna agak hitam - o Tekstur kasar				
7	Perabotan	- o Hanya ada bangku diujung ruangan yang dipasang permanen - o Meja pada kanan-kiri di ujung ruang los yang mengarah ke dapur sebagai tempat meletakkan peralatan makan	- o Ada 3 lemari kayu tempat menyimpan bumbu dapur, serta makanan. - o Ada tungku kayu untuk memasak	- o Lemari kayu tanpa pintu hanya ditutup dengan kain - o Sebagai tempat tidur kasur di alas dengan tikar pada lantai		

Sumber : *desi.2003:digilib.petra.ac.id*

2.5 Kesimpulan

Berdasarkan data bangunan arsitektur yang dipresideni diperoleh hasil analisa, didapatkan sebuah kesimpulan yang dapat digunakan, antara lain;

1. Terdapat dua zona, tradisional (suasana budaya tempo dulu) dan modern (sebagai fasilitas pendukung)
2. Pola sirkulasi linear berputar yang menghubungkan dua zona
3. Penggunaan perahu sebagai tema dalam rekreasi air

4. Suasana yang muncul melalui Budaya lama dimana lingkungan dibuat dengan pengguna yang berpartisipasi.
5. Pada bangunan modern digunakan air dalam pendekatan desain sebagai penghubung dengan zona tradisional.

Berdasarkan data budaya Dayak yang telah dikompilasi diperoleh kesimpulan, antara lain;

1. Kehidupan Dayak dipengaruhi alam liar Kalimantan.
2. Adanya sebuah pola siklus filosofi kehidupan yang terdiri dari kelahiran, kehidupan dan kematian

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Data Yang Diperlukan dan Cara Pengumpulan Data

3.1.1 Data Yang Diperlukan

Memahami atau mengetahui permasalahan dan data yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah desain, antara lain

Tabel 3.1 Data Yang Diperlukan

Data	Jenis data
Budaya jukung	- Jenis jukung - Dimensi jukung - Kapasitas jukung - Fungsi jukung - Bentuk jukung
Rumah panjang - Tata ruang - Penampang bangunan	- Gubahan Massa - Pola sirkulasi - Pola Landscape - Hirarki - Fasade - Bentuk atap - Pelonbangan - Ornamen bangunan - Bahan bangunan
Kehidupan Dayak - Kematian - Berburu - Bertani - Kepercayaan	- Proses - Alat - Pelaku - Tempat
Pakaian	- Bahan - Jenis

3.1.2 Cara Pengumpulan Data

Data diperoleh melalui observasi dan melalui berbagai media, yang dijabarkan sebagai berikut

Tabel 3.2 Pengumpulan Data

Data	Jenis data	Cara pengumpulan data
Budaya jukung	- Jenis jukung - Dimensi jukung - Kapasitas jukung - Fungsi jukung - Bentuk jukung	- Data-data terkait dikumpulkan dari berbagai artikel dan jurnal-jurnal dari budaya melayu online, ensklopedia melayu online dan media lokal kompas online
Rumah panjang - Tata ruang - Penampang bangunan	- Gubahan Massa - Pola sirkulasi - Pola Landscape - Hirarki - Fasade - Bentuk atap - Pelonbangan - Ornamen bangunan - Bahan bangunan	- Dari beberapa tugas akhir yang menyangkut rumah panjang dan jurnal yang ditulis oleh Stephen Anggat yang kemudian dianalisis dan jurnal yang ditulis oleh desi dari petra
Kehidupan Dayak - Kematian - Berburu - Bertani - Kepercayaan	- Proses - Alat - Pelaku - Tempat	- Melalui penyelidikan lewat media online di forum Dayak, website informasi borneo dan pencarian dari jurnal yang ada di Petra

Prosedur Preseden

Diabawah adalah diagram chart cara pengumpulan data melalui metode preseden, dimana mengeksplorasi bangunan sesuai kasus pada bangunan

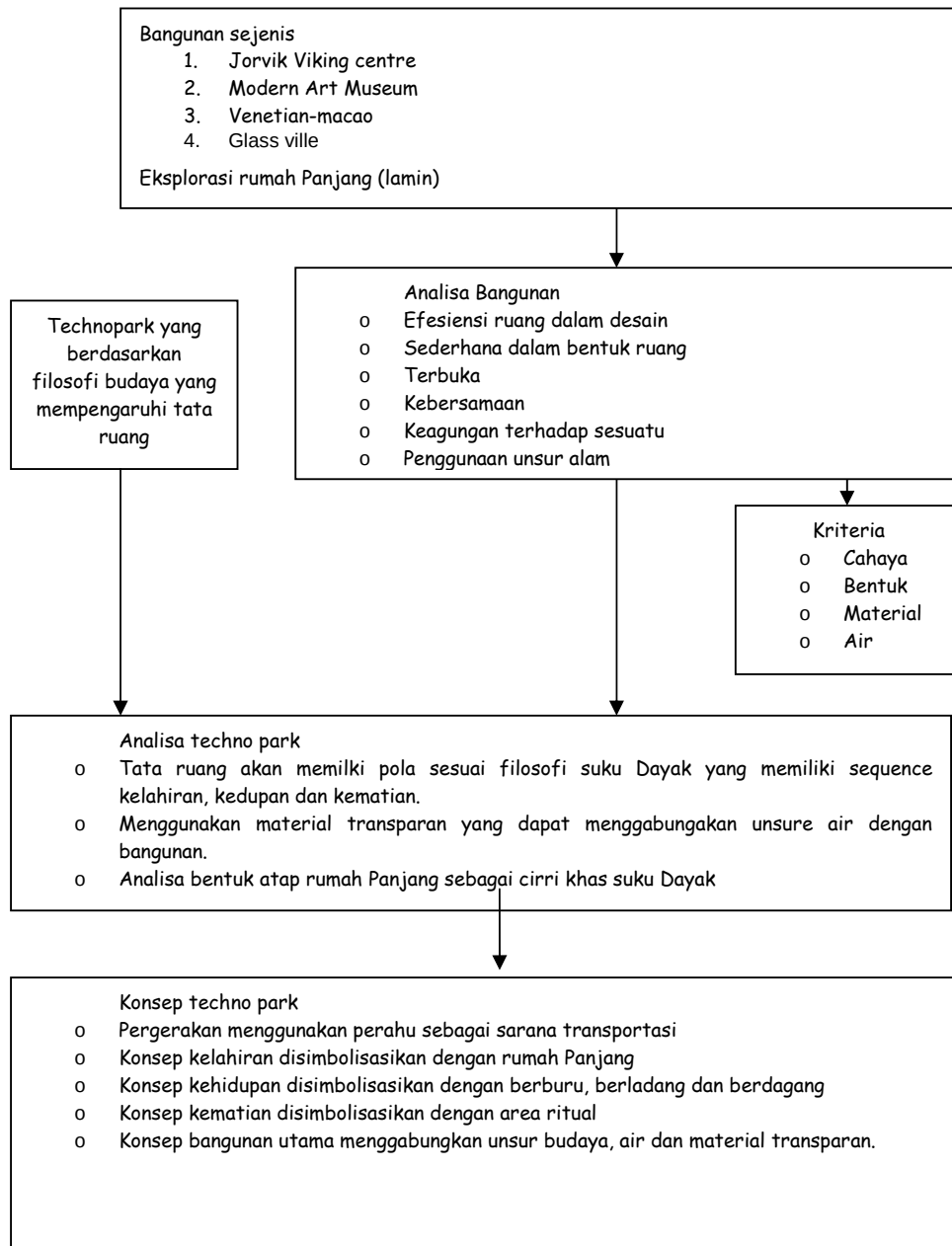


Chart 3.1 Metode Preseden

3.2 Metode Analisis dan Sintesis

Tahap atau langkah-langkah untuk mendapatkan pendekatan serta menyimpulkan dalam konsep perancangan. Dan sebagai pendekatan konsep ini diperoleh dari analisa kualitatif. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- o Menganalisa budaya Jukung sebagai sarana pergerakan yang akan dimasukan dalam rancangan tata ruang luar techno park
- o Menganalisa kehidupan masyarakat Dayak tempo Dulu
- o Menganalisa interior pada bangunan-bangunan yang bertema air dan sejenis dengan dengan desain yang diinginkan

Dari analisi yang diperoleh, akan diperoleh konsep yang dapat digunakan untuk merancang techno park, yang memiliki fungsi edukatif dan rekreatif. Dan bangunan tersebut dapat mencitrakan budaya lokal kalimantan melalui sentuhan teknologi.

3.3 Metoda Transformasi dan Pengujian Produk Rancangan

Produk rancangan akan ditransformasikan melalui pembuatan model rancangan yang diformulasikan sesuai konsep yang telah di tentukan. Transformasi desain ini diwujudkan dalam dua model bagunan. Pertama, adalah model Techno Park yang secara umum ditransformasikan dengan model yang berupa gambar pra rancangan. Kedua, adalah model interior dan tata ruang luar yang berupa model digital yang disimulasikan dengan software sketchup.

Model yang akan diuji adalah interior dan tata ruang dengan menggunakan metode uji persepsi terhadap tim CSD dengan alat bantu daftar pertanyaan sebagaimana terlampir. Uji persepsi adalah pengukuran terhadap cara pandang seseorang, dalam kasus ini adalah wisatawan atau masyarakat umum sebagai pengguna bangunan, terhadap desain interior dan tata bangunan yang sesuai dengan fungsi bangunan. Hasil uji model ini selanjutnya digunakan sebagai input dan pertimbangan dalam desain development.

BAB IV

ANALISA TECHNO PARK DI TEPIAN SUNGAI MAHAKAM SAMARINDA

Bab analisis ini merupakan kajian permasalahan yang dikemukakan di bab sebelumnya berdasarkan data yang telah diperoleh dan hasil kajian yang terkait. Sehingga fungsi bangunan yang dapat berjalan optimal dimana Techno park dapat memenuhi:

1. Education atau pendidikan budaya melalui sarana teknologi
2. Rekreasi wisata Budaya bagi keluarga melalui rekreasi wisata air

4.1 Analisa Techno Park Berdasarkan Metode Preseden

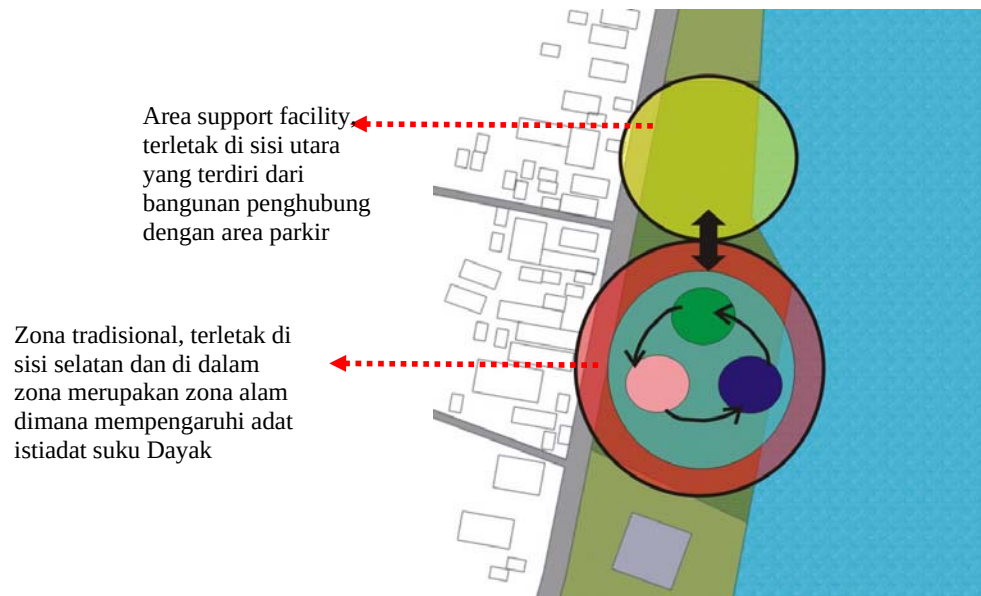
Berdasarkan kajian sejumlah kasus yang digunakan sebagai preseden di bab II Diperoleh empat temuan. Temuan ini digunakan sebagai dasar pertimbangan landasan kajian bangunan Techno Park. Temuan yang dianalisis sebagai berikut,

1. Terdapat dua zona, tradisional (suasana budaya tempo dulu) dan modern (sebagai fasilitas pendukung)
2. Pola sirkulasi linear berputar yang menghubungkan dua zona
3. Air sebagai penghubungan area tradisional dengan bangunan utama
4. Suasana yang muncul melalui Budaya lama

Ke empat hal tersebut menjadi dasar analisis Techno Park yang mengangkat tema budaya Dayak tua.

4.1.1 Analisa Zona Pada Techno Park

Techno Park merupakan area komersil dengan bangunan modern akan berbeda dengan Techno Park yang mengangkat tema budaya. Sehingga dibutuhkan dua area yang terpisah namun tetap terhubung. Seperti halnya jorvik, bangunan dibuat menjadi dua area yaitu area tradisional yang memberikan suasana budaya lokal dan area support facility yang berisikan gallery, retail, cafe dan lainnya. Pada area support facility menjadi penghubung antar area luar bangunan dengan area tradisional.



Gambar 4.1 Analisa Zona

Dalam peletakan zona disesuaikan dengan luasan site. Pada area tradisional yang merupakan obyek yang akan dijual dari bangunan Techno Park diletakan di area terluas yaitu sisi selatan. Sedangkan area support facility di letakan di sisi utara karena sebagai bagian dari Techno Park.

4.1.2 Analisa Sirkulasi

Kehidupan Dayak pada masa lampu umumnya terbagi 3 yaitu, kelahiran, kehidupan dan kematian. Ketiga hal tersebut akan membentuk siklus yang berputar sesuai kepercayaan suku Dayak yaitu Hindu Kariyangan. Ketiga hal tersebut dipengaruhi kondisi alam kalimantan, yaitu hutan besar yang liar. Kehidupan ini akan diplotkan ke dalam site dan membentuk sebuah tata letak masa pada techno park.

Landasan analisis sirkulasi :

1. Alur kehidupan budaya masyarakat Dayak

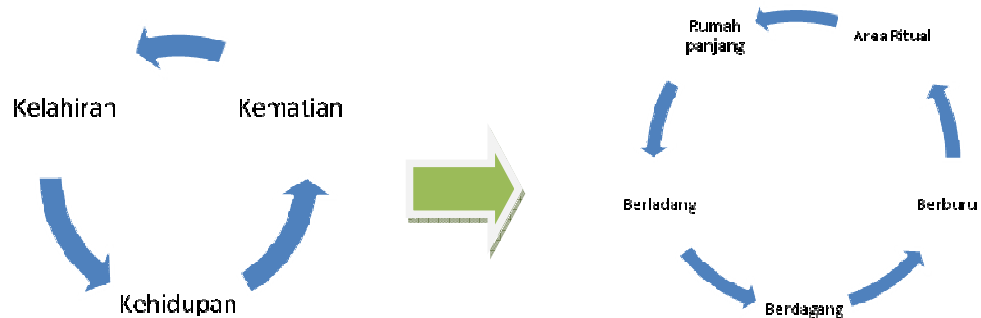
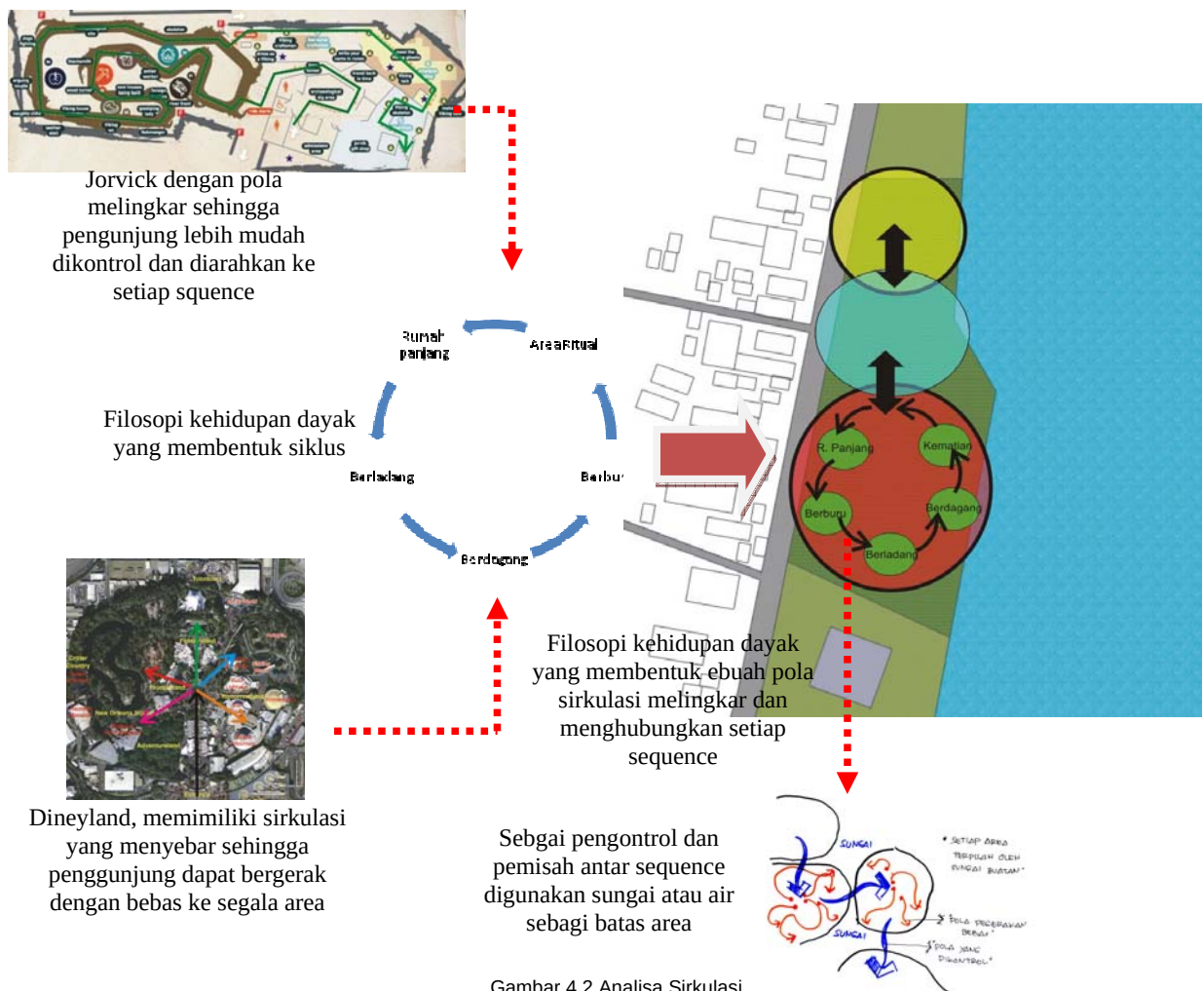


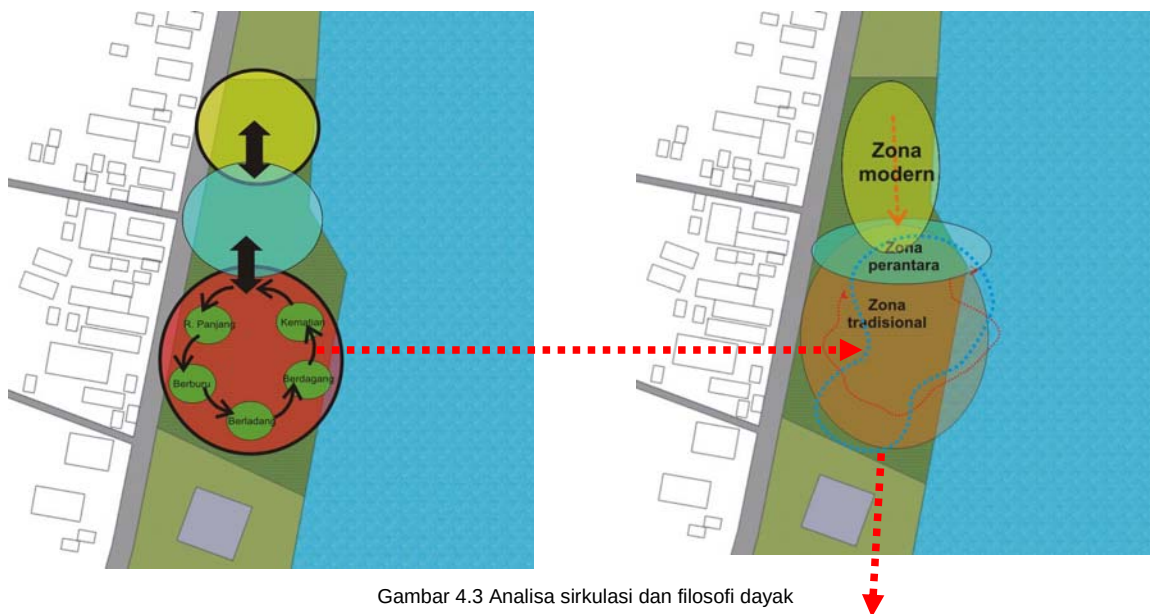
Chart 4.1 Filosofi kehidupan dayak

Suku dayak memiliki 3 filosofi kehidupan yang dipengaruhi oleh alam, berupa kelahiran, kehidupan dan kematian. Ketiga hal itu membentuk sebuah siklus dimana diawali dari kelahiran yang kemudian dilanjutkan ke cara mereka hidup untuk memperoleh kehidupan dan berakhir ke arah kematian. Dalam kematian suku Dayak percaya bahwa orang yang telah meninggal akan kembali ke alam bersama leluhurnya yang terdahulu dan membentuk kehidupan yang baru di alam. Sehingga kondisi demikian akan terus berputar menjadi pola yang tidak terputus. Sebagai landasan untuk memperoleh bentuk sirkulasi pada bangunan Techno Park digunakan preseden terhadap sirkulasi Jorvick dan Disneyland Park. Secara umumnya sirkulasi ditentukan oleh pelaku dimana sesuai metode sirkulasi yang digunakan Disneyland namun tetap dapat diarahkan melalui metode Jorvick yang membentuk pola melingkar.



Gambar 4.2 Analisa Sirkulasi

Ketiga filosofi tersebut menjadi 5 bentuk simbolisasi yang menggambarkan ketiga filosofi tersebut. Kelima bentuk tersebut adalah Rumah panjang yang menggambarkan kelahiran, berburu, berladang dan berdagang yang menggambarkan kehidupan, dan ritual yang menggambarkan kematian. Kelima bentuk terbentuk menjadi sebuah sequence yang harus dipisah untuk membedakan fungsi area tersebut. Untuk memisahkan hala tersebut digunakan sungai sebagai pembatas juga berfungsi sebagai penghubung.



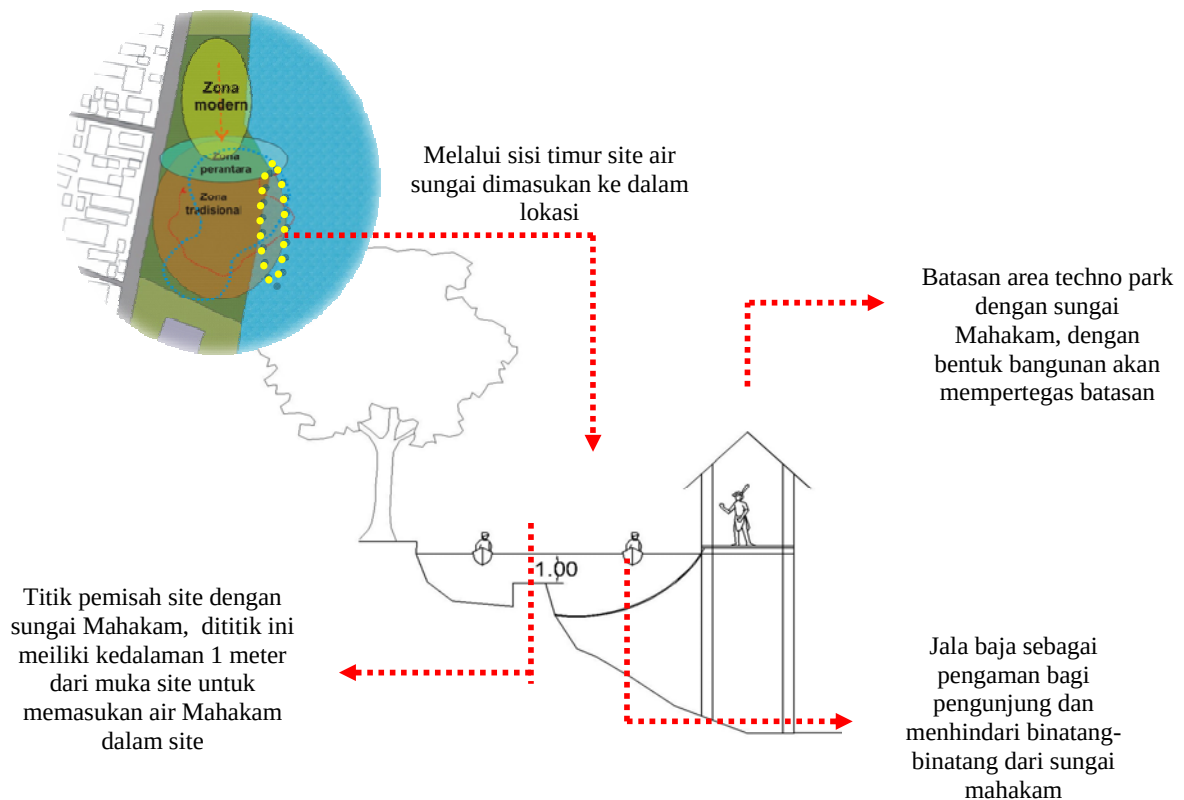
Gambar 4.3 Analisa sirkulasi dan filosofi dayak

Ke-lima simbolisasi dayak dibuat menjadi sebuah pola sirkulasi yang melingkar melalui sirkulasi air

2. Site dan sungai

Venetian Macao memiliki sebuah konsep dimana air menjadi sebuah unsur alam yang dieksiskan. Sesuai namanya, Venetian merupakan area yang daerah yang menggunakan air sebagai jalur sirkulasi masyarakat Venetian. Sehingga pada bangunan Venetian Macao tidak lepas dari air sebagai objek yang dikenal masyarakat dunia terhadap Venetian. Seperti halnya masyarakat Venetian, suku Dayak tidak pernah lepas dari kondisi alam yaitu sungai. Hal ini diketahui dari lokasi pemukiman yang terletak di hulu sungai. Kondisi demikian membuat masyarakat Dayak menggunakan transportasi sungai yaitu jukung atau

perahu. Oleh karena itu memanfaatkan air sungai yang berada di tepi site akan dimasukan ke dalam site. Air tersebut akan dibuat menjadi sungai buatan yang akan digunakan untuk aktifitas berperahu.



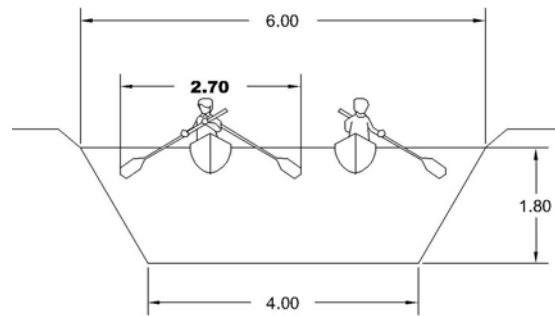
Gambar 4.4 Analisa site dan sungai

Air sungai Mahakam dimasukan ke dalam site dari sisi Timur site. Di bagian tersebut dibuat kedalaman kurang lebih 1 meter agar air sungai mahakam dapat masuk ke dalam site.

3. Analisa Perahu (jukung)

Adanya jalur air sebagai sirkulasi utama menunjukkan penggunaan transportasi air sebagai transportasi utama. Seperti halnya Venetian Macao yang mengangkat budaya Venetia sehingga dalam konsep bangunan dimunculkan Gendola (perahu) sebagai transportasi dan menjadi objek yang dijual. Oleh karena itu suku Dayak sebagai suku sungai menggunakan jukung (perahu) yang merupakan Budaya Dayak diangkat ke dalam bangunan.

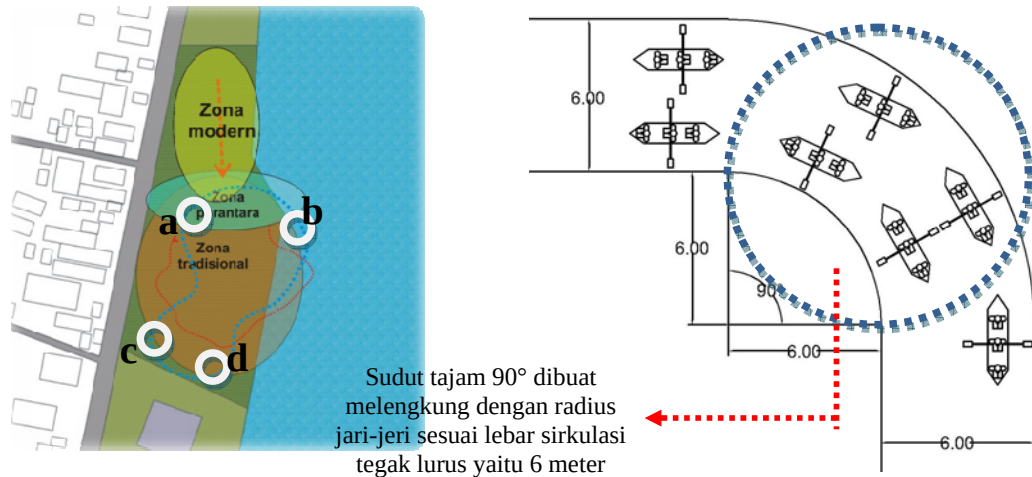
a. Standar lebar sirkulasi perahu



Gambar 4.5 Lebar Sirkulasi

Lebar pengujung dengan menggunakan perahu dan dayung memiliki lebar sekitar 2.7 meter (dayung kanan dan kiri). Dan dengan fungsi sirkulasi yang dapat digunakan 2 perahu memiliki standar minimal 5.4 meter hingga 6 meter untuk kenyamanan mendayung.

b. Analisa pergerakan perahu



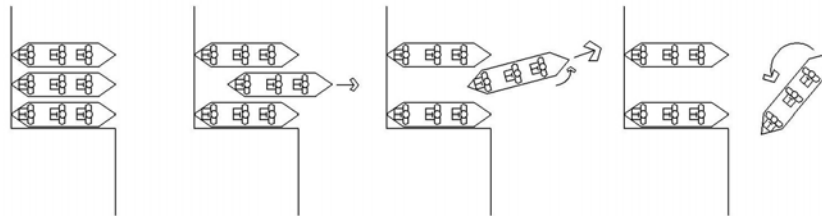
Gambar 4.6 Analisa Pergerakan Perahu

Pola sirkulasi yang melingkar pada site seperti pada gambar menjelaskan bahwa pergerakan perahu akan berputar kembali ke daerah awal. Sehingga pada sirkulasi akan terdapat patahan atau belokan yang menyesuaikan bentuk site. Sehingga kurang lebih ada 4 sudut belokan 90° (pada titik a, b, c dan d) dan sisanya kurang dari 90° antara 4 sudut tersebut. Dengan menghindari

belokan tajam, belokan 90° dibuat melengkung sehingga akan memudahkan pergerakan. Selain itu penggunaan melengkung pada sudut 90° akan berdampak pada lebar sirkulasi yang akan sesuai dengan sirkulasi tegak lurus, sehingga pada belokan tidak diperlukan tambahan lebar sirkulasi.

c. Analisa area pemberhentian (halte)

Halte atau tempat pemberhentian perahu di buat tegak lurus (90°) agar dapat menampung lebih banyak perahu. Lebar halte disesuaikan dengan panjang perahu yang digunakan. Perahu yang berlabuh akan terletak bersebalahan, sehingga panjang halte akan menyesuaikan jumlah perahu yang dimiliki.

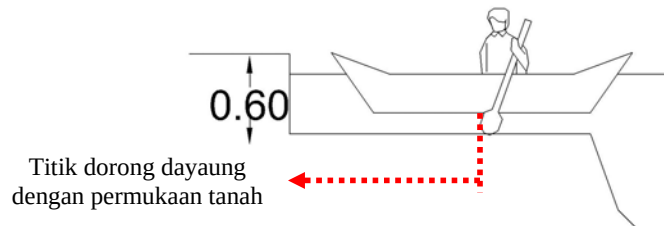


Gambar 4.7 Analisa Pergerakan Perahu

Untuk proses keluar masuk halte perahu dibantu oleh alat dayung sebagai pengontrol arah perahu. Antara lain prosesnya keluar masuk perahu adalah:

1. Perahu tegak lurus di halte
2. Perahu keluar dengan tegak lurus dibantu alat dayung
3. Perahu berputar sekitar 30° kearah berallawanan arah sirkulasi
4. Perahu diputar dengan dayung sehingga kapal dapat mengikuti arah sirkulasi.

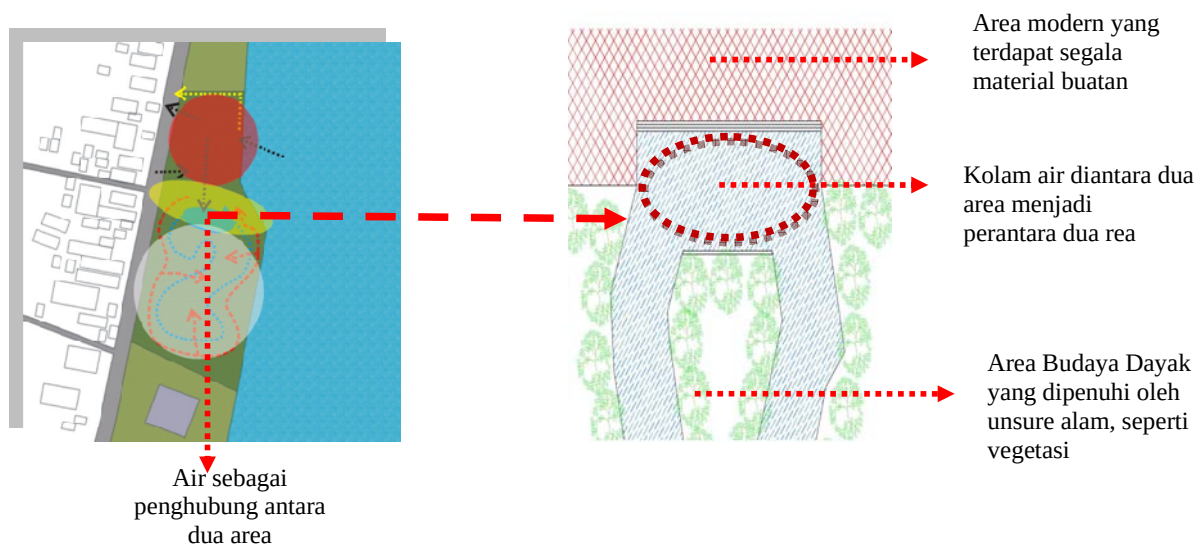
Untuk membantu proses ini maka kedalaman di halte lebih dangkal untuk mempermudah dayung menyentuh tanah dalam air.



Gambar 4.8 Analisa Tinggi Tanah

4.1.3 Air Sebagai Penghubung Dua Area

Air memiliki sifat netral sehingga dapat digunakan sebagai penghubung antar 2 area. Air dapat diaflikasikan ke bentuk bangunan modern namun juga tidak lepas dari budaya Dayak yang selalu hidup pada alam. Sehingga ketika air digunakan sebagai penghubung antara 2 area suasana modern menuju tradisional tidak akan terasa dipaksakan.



Gambar 4.9 Analisa Air sebagai Penghubung

4.1.4 Analisa Suasana Dayak Tua

Dayak adalah masyarakat alam, oleh karena itu untuk memunculkan suasana Dayak Tua dibutuhkan suasana Hutan. Di dalam hutan tersebut terdapat kehidupan masyarakat Dayak Tua yang memiliki hukum alam. Di dalam hutan terbentuk sebuah pola kehidupan dari tempat tinggal, berburu, berladang, berdagang dan kematian. Untuk memunculkan suasana khas Dayak terdapat 4 faktor yaitu objek, suara, cahaya, dan pakaian.

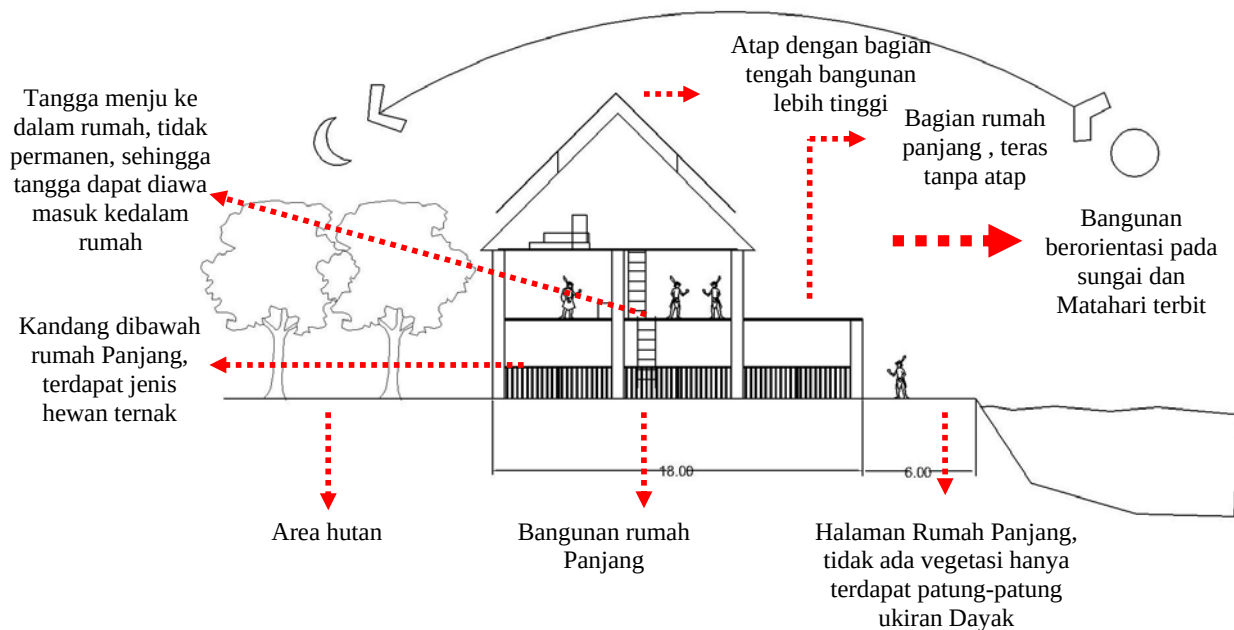
4.1.4.1 Area Rumah Panjang

Rumah panjang merupakan simbolisasi kelahiran bagi suku dayak. Hal ini berdasarkan fungsi rumah panjang itu sendiri, yaitu sebuah tempat sang ibu mengandung dan melahirkan, sebagai tempat ritual kelahiran, tempat berunding dan sebagai tempat pembelajaran hidup. Dari hal itu diketahui rumah Panjang adalah awal sebelum terbentuk pola kehidupan yang bernaung pada alam liar.

Implikasinya dalam Techno Park, rumah Panjang difungsikan sebagai miniatur atau objek wisata yang menampilkan pola hidup masyarakat Dayak melalui interiornya.

a. Objek

Pada kasus Jorvik bangunan yang dimunculkan adalah bangunan tua Viking lengkap dengan interiornya. Dimana bangunan tersebut memperlihatkan suasana rumah Viking dan menunjukkan fungsinya sebagai tempat tinggal dimana didalamnya terdapat tungku penghat yang juga sebagai sumber cahaya dan menjadi area kehidupan bagi bangsa viking. Seperti halnya rumah Viking tua, suku Dayak memiliki rumah tinggal yang dapat makan kehidupan yaitu dapur dan tempat tidur dan area publik sebagai area berkumpul.



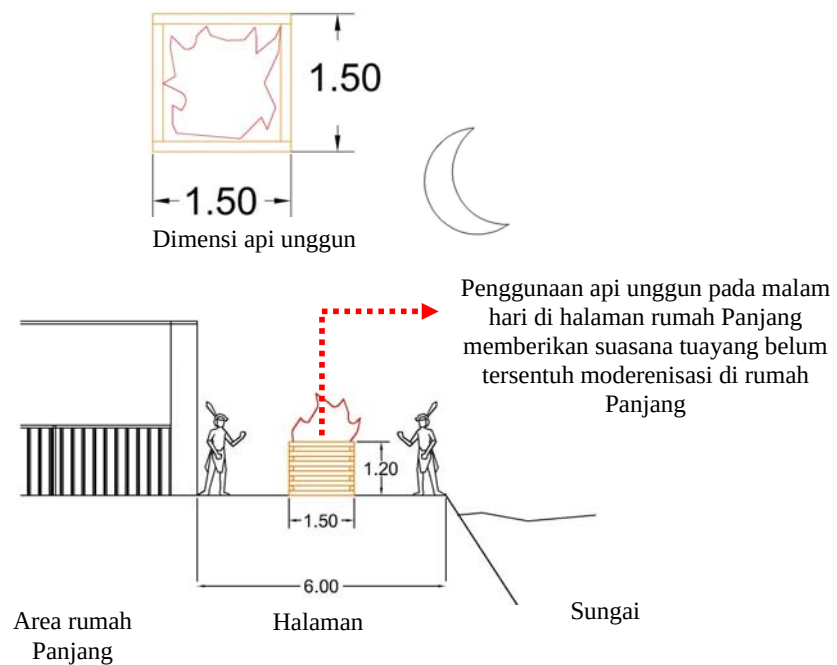
Gambar 4.10 Analisa Rumah Panjang

Rumah Panjang berorientasi di tepi sungai buatan dan penggunaan material menggunakan kayu ulin. Di sekitar rumah panjang terdapat jalan setapak yang mengarah ke sungai buatan. Di halaman Rumah juga terdapat patung-patung ukiran khas Dayak yang mencerminkan status suku Dayak tersebut. Selain itu rumah panjang memiliki filosofi kedudukan suku yang terlihat

dari motif dayak di dinding rumah dan atap yang ditengah bangunan memiliki tinggi yang berbeda. Motif Dayak dirumah Panjang digunakan bentuk binatang, semakin indah dan kuat binatang tersebut semakin tinggi statusnya. Sedangkan pada atap yang tinggi dan berada di tengah merupakan tempat pimpinan suku.

b. Cahaya

Rumah Panjang adalah sebuah pemukiman yang berada di tengah hutan liar, sehingga pencahayaan diperoleh dengan alami melalui cahaya matahari. Sedangkan pada malam hari menggunakan api unggun sebagai cahaya buatan. Api unggun diletakan di antara rumah Panjang dan sungai dengan dimensi 1.5m x 1.5m x 1.2m. Namun seperti halnya Jorvik pencahayaan dibuat menggunakan lampu berwarna merah dan penggunaan kain yang bergerak melalui bantuan kipas angin untuk membentuk gerakan layaknya api.



c. Pakaian

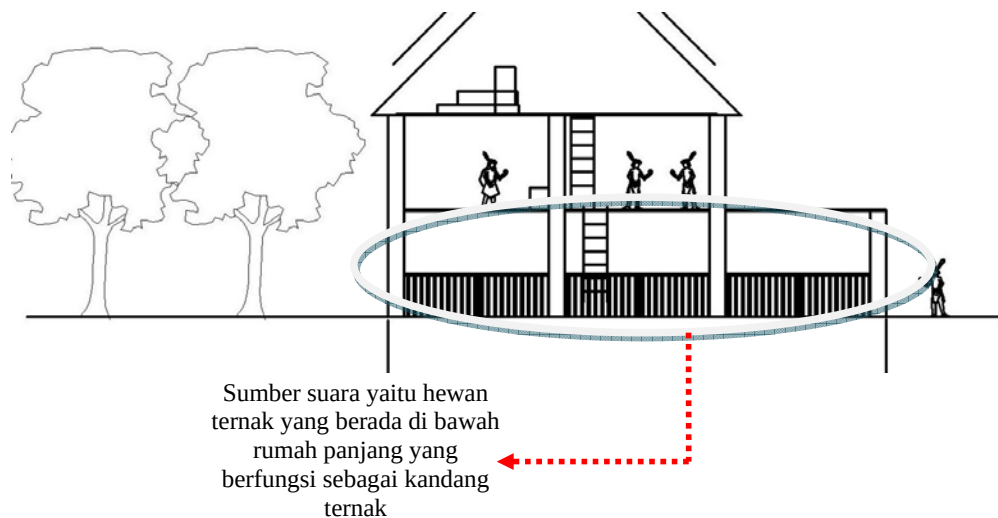
Pada bangunan Jorvik pelaku selalu menggunakan pakaian kuno layaknya viking pada masa tersebut. Seperti Jorvik pelaku di arae tempat tinggal menggunakan pakaian rumah tangga atau pakaian sehari-harinya. Seperti masa

kehidupan Viking, suku Dayak kuno memiliki pakaian yang digunakan sesuai aktifitas mereka. Masyarakat Dayak menggunakan pakaian yang sederhana ketika berada di rumah Panjang. Hal ini digambarkan melalui penggunaan "tapih" atau sarung yang dililitkan di bagian tubuh baik perempuan. Pada laki-laki biasanya hanya menggunakan celana pendek dengan baju tanpa lengan. Pada wanita menggunakan tapih dengan baju hitam yang memiliki motif seadanya



Gambar 4.12 Analisa Pakaian Adat Sehari-Hari

d. Suara



Gambar 4.13 Analisa Suara

Di area rumah Panjang biasanya memiliki sebuah ternak di bawah rumah Panjang. Sehingga sumber suara yang diperoleh berasal dari hewan-hewan ternak seperti, kambing, ayam, bebek dan lainnya. Seperti halnya Jorvik, suasana tua dimunculkan melalui suara hewan ternak menggunakan pelaku asli yaitu hewan ternak itu sendiri. Suara yang dimunculkan memiliki intensitas yang berulang-ulang, sehingga pengunjung tidak terganggu pada suara hewan tetapi dapat menikmatinya.

beberapa sumber suara yang berasal dari hewan ternak yang biasanya terdapat di rumah Panjang.



Ayam



Kambing



Bebek

Gambar 4.14 Sumber Suara

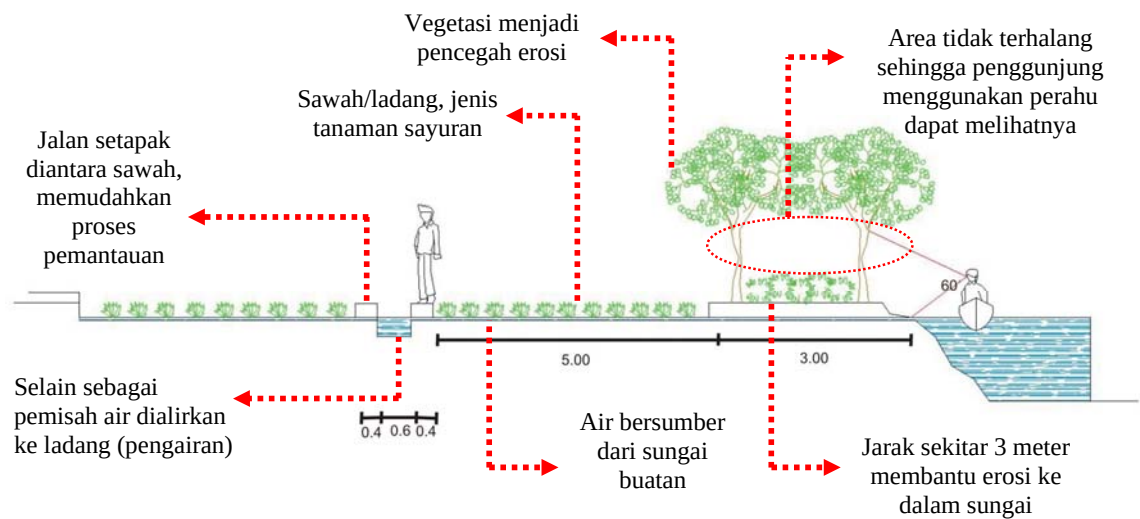
4.1.4.2 Area berladang

Berladang merupakan salah satu cara masyarakat Dayak untuk melangsungkan hidup. Berladang sendiri memiliki aturan yang harus dijaga bagi masyarakat Dayak. Karena aturan tersebut masyarakat Dayak sistem yang digunakan adalah sistem berpindah lahan. Lahan yang digunakan adalah lahan yang disediakan alam dan akan digunakan hingga masa panen, kemudian akan berpindah agar lahan yang telah digunakan kembali keasam. Dalam Techno Park area berladang merupakan miniatur yang menggambarkan kegiatan suku Dayak ketika berladang yang ditampilkan melalui suasana perladangan.

a. Objek

Pada area berladang terletak cukup jauh dari rumah Panjang. Di area berladang terdapat sebuah rumah peristirahatan yang kecil yang digunakan suku Dayak untuk beristirahat. Bentuk ladang disesuaikan dengan bentuk tepi sungai buatan. Karena bagi masyarakat Dayak ladang tidak boleh terlalu dekat dengan

sungai, sehingga diperlukan batasan pepohonan antara ladang dan sungai. Sedangkan pada batasan ladang digunakan air sebagai pemisah antar petak ladang. Batas-batas memiliki fungsi sebagai pencegah erosi dan membantu proses pengairan. Seperti halnya Jorvik di sebuah area yang melakukan aktifitas ditunjukkan melalui peralatan-peralatan yang digunakan dan bangunan saat melakukan aktifitas tersebut. Sehingga dalam area ini digunakan peralatan berladang masyarakat Dayak dan bangunan singgah tempat istirahat masyarakat Dayak ketika berladang.



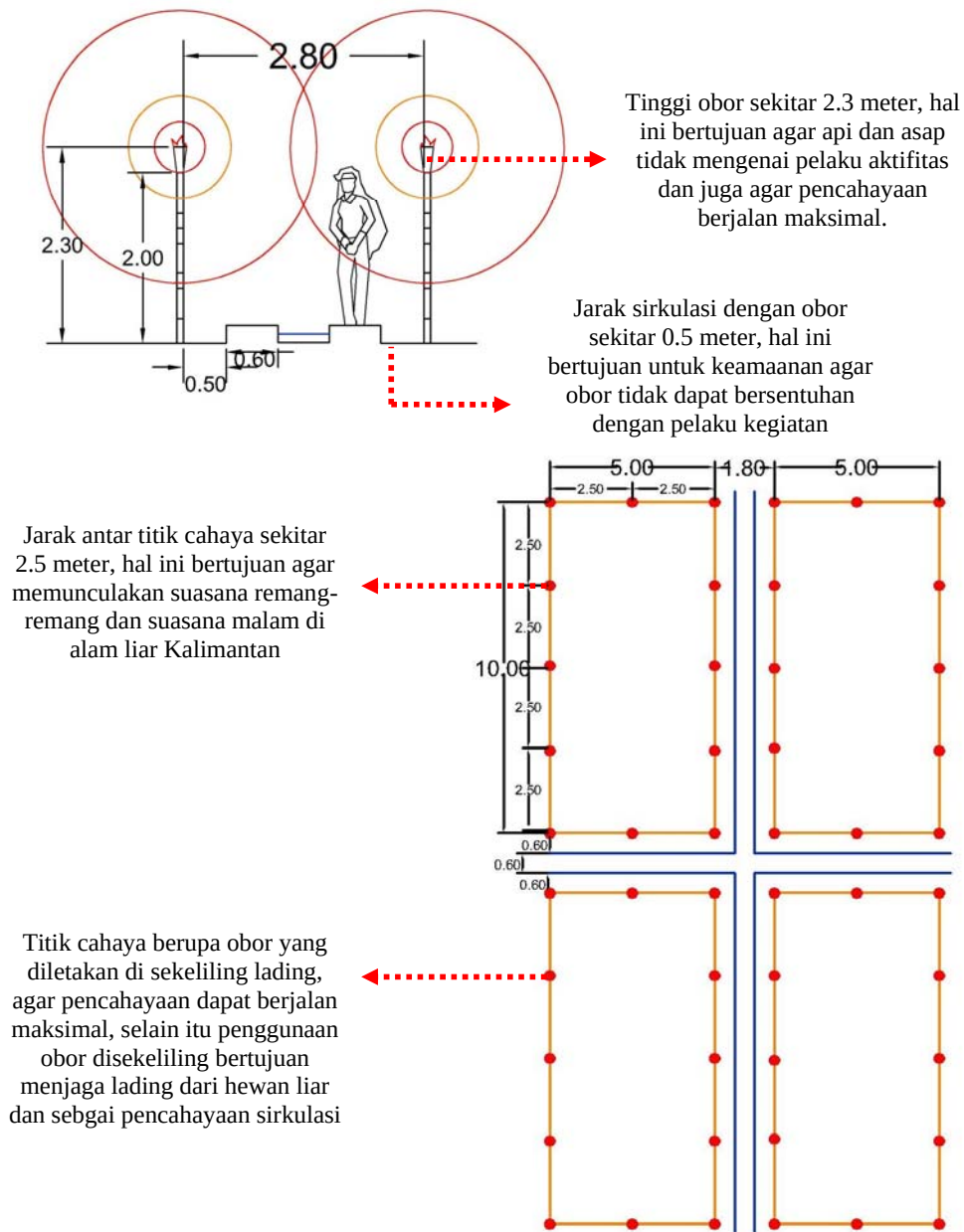
Gambar 4.15 Analisa Area Ladang

Selain peralatan dan bangunan, Tanaman yang dberada di area sekitar akan menunjukkan fungsi area tersebut. Sehingga tanaman yang igunakan pada area perladangan adala tanman yang memiliki fungsi sebagai tanaman pangan. Jenis tanaman yang dapat digunakan adalah jenis sayur-sayuran atau sejenisnya, seperti jagung, umbi-umbian, kacang. Sedangkan vegetasi pada pemisah dapat menggunakan pohon buah-buahan. hal ini berdasarkan filosofi masyarakat Dayak yang berladang tidak hanya tanaman pokok namun juga berkebun.

b. Cahaya

Area ladang pada umumnya beraktifitas di pagi hari sehinga menggunakan pencahayaan alami yaitu matahari. Ketika malam hari

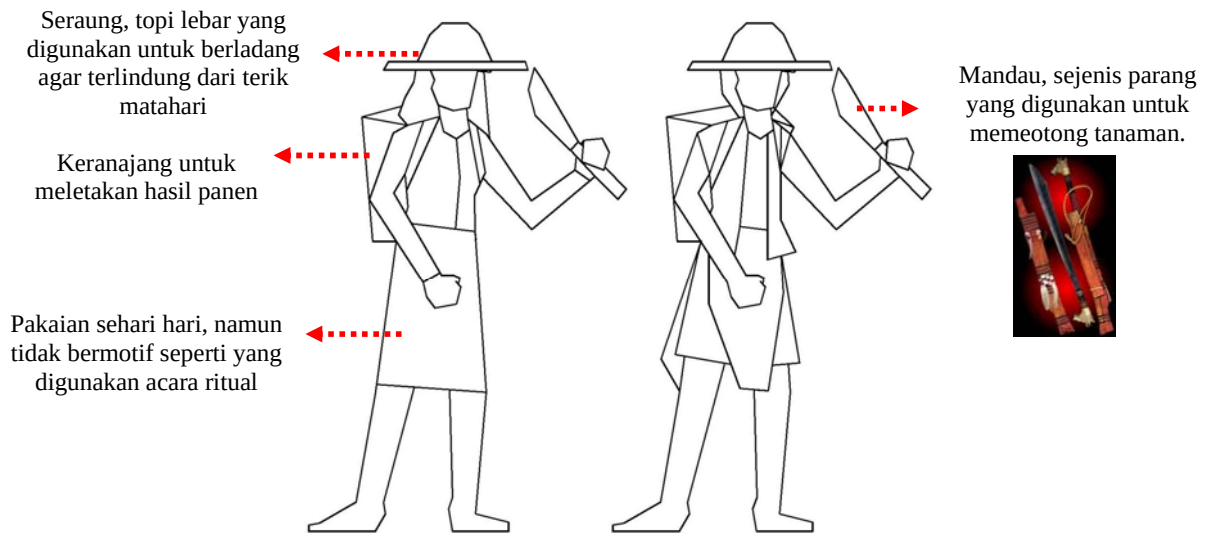
menggunakan obor dengan tujuan menjaga ladang dari hewan liar. Pada kasus Jorvik area dengan aktifitas tanpa bangunan digunakan cahaya yang berasal dari lampu yang dibuat menyerupai obor. Sehingga walaupun area tersebut jauh dari bangunan, pencahayaan buatan dapat diperoleh namun tetap menampilkan kesan api yang berasal dari obor.



Gambar 4.16 Analisa Pencahayaan Area Ladang

c. Pakaian

Jorvick memiliki berbagai pakaian dengan peralatan yang menyesuaikan aktivitas masyarakat Viking. Oleh karena itu untuk menggambarkan pakaian yang digunakan juga digunakan aksesoris sesuai aktivitas pelaku. Masyarakat dayak ketika berladang menggunakan pakaian sederhana dan menggunakan berbagai peralatan berladang. Peralatan tersebut antara lain keranjang untuk meletakkan hasil ladang dan mandau sejenis parang sebagai alat pemotong.



Gambar 4.17 Analisa Pakaian Berladang

d. Suara

Suara yang dihasilkan selain suara hewan adalah suara yang dimunculkan oleh suara aktivitas kegiatan. Seperti pada kasus Jorvick suara aktivitas diperoleh dari proses kegiatan pelaku. Suara yang diperoleh berasal dari suara aktivitas petani yang berladang. Jenis suara tersebut seperti suara mencangkul, memotong dan suara cengkrama petani. Aktivitas ini sendiri dilakukan oleh pengunjung sehingga suara yang dimunculkan sesuai apa yang pengunjung lakukan. Selain suara aktivitas berladang terdapat suara-suara kicauan burung yang menjadikan lambang persiapan berladang.



Gambar 4.18 Suara Dari Aktifitas Bertani dan Suara Burung Enggang

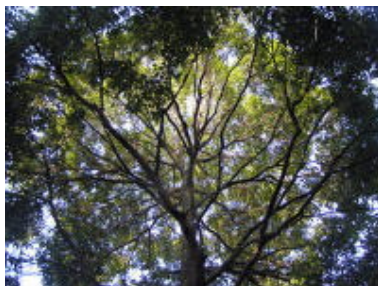
4.1.4.3 Area berburu

Berburu ala Dayak adalah sesuatu kegiatan yang sangat unik dalam proses penangkapan hewan buruan. Masyarakat Dayak berburu dengan cara memanggil hewan buruan melalui suara-suara hewan yang dibuat. Selain itu kegiatan ini dilakukan berkelompok dengan seorang komandan yang memimpin perburuan tersebut. Pada Techno Park di area memiliki fungsi sebagai tempat informasi bagaimana masyarakat Dayak melakukan aktifitas berburu bagi pengunjung.

a. Objek

Area berburu adalah area hutan liar Kalimantan dengan berbagai macam jenis vegetasi besar. Seperti halnya Jorvick untuk memunculkan suasana yang sebenarnya digunakan elemen-elemen alam sebagai pembentuk suasana tua Viking. Elemen alam tersebut dapat berupa vegetasi, air, api dan lainnya. Dalam kasus ini area berburu ditunjukkan melalui hutan belantara Kalimantan. Di area ini digunakan pohon-pohon yang tumbuh banyak di Kalimantan.

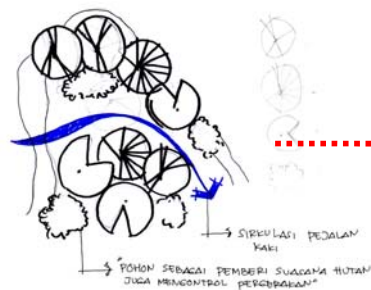
Ciri-ciri pohon di hutan Kalimantan antara lain:



a. Memiliki daun yang lebat



b. Pohon menjulang tinggi

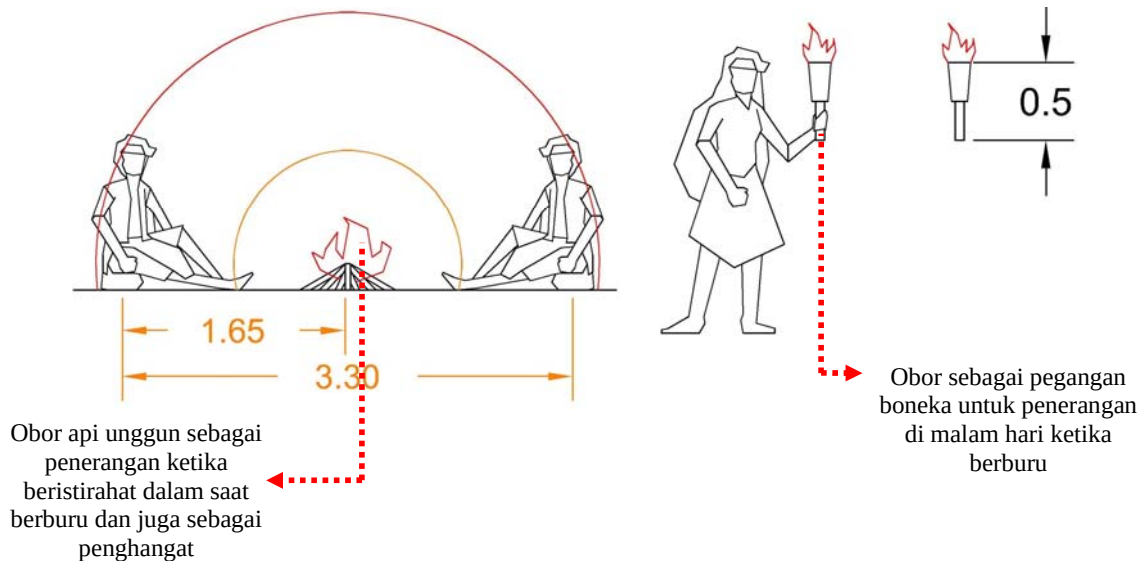


Dalam area hutan setidaknya terdapat 3 jenis vegetasi yang memiliki ciri-ciri pohon Kalimantan, seperti bengkirai, meranti dan beringin, hal ini akan memberikan dampak pada suasana mencengkam alam liar Kalimantan

Gambar 4.19 Analisa Area Berburu

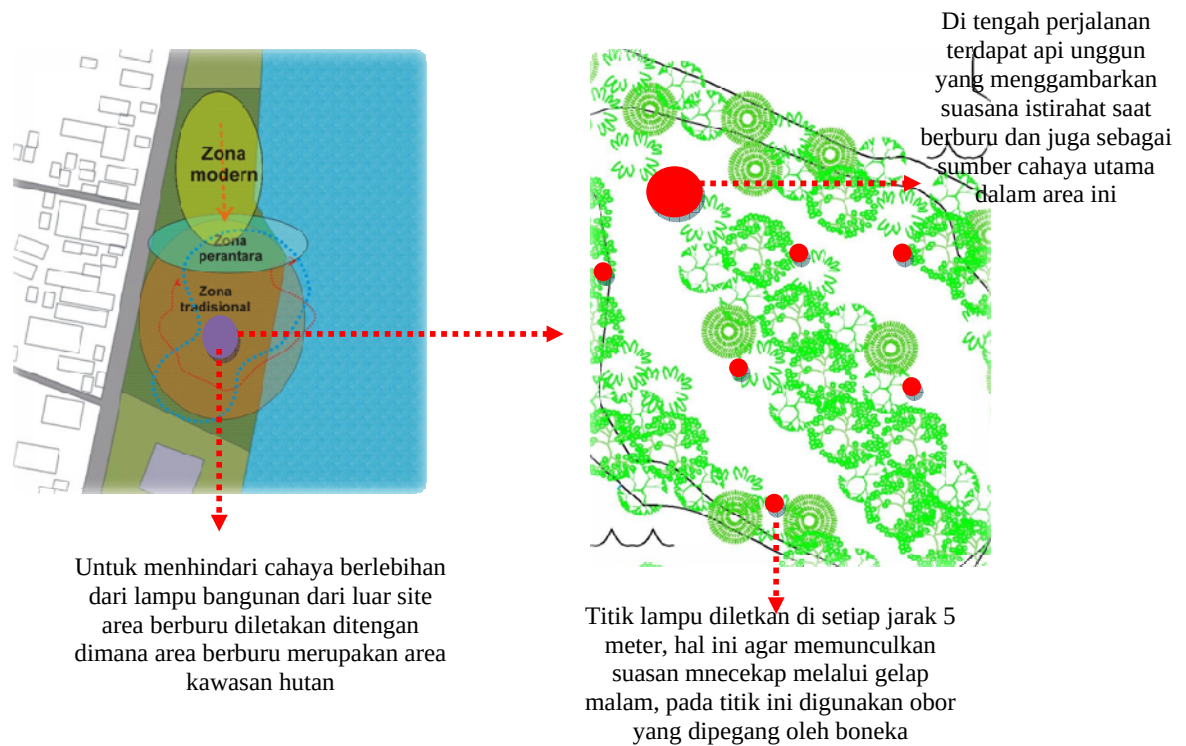
b. Cahaya

Pada kasus Jorvik area dengan aktifitas tanpa banguann digunakan cahaya yang berasal dari lampu yang dibuat menyerupai obor ataupun api unggun. Sehingga walupun area tersebut jauh dari bangunan, pencahayaan buatan dapat diperoleh namun tetap menampilkan kesan Viking tua. Oleh karena itu Hutan kalimantan sebagai area berburu dapat menggunakan cahaya buatan yang dapat disamarkan melalui patung-patung buatan yang memegang obor.



Gambar 4.20 Analisa Pencahayaan Area berburu

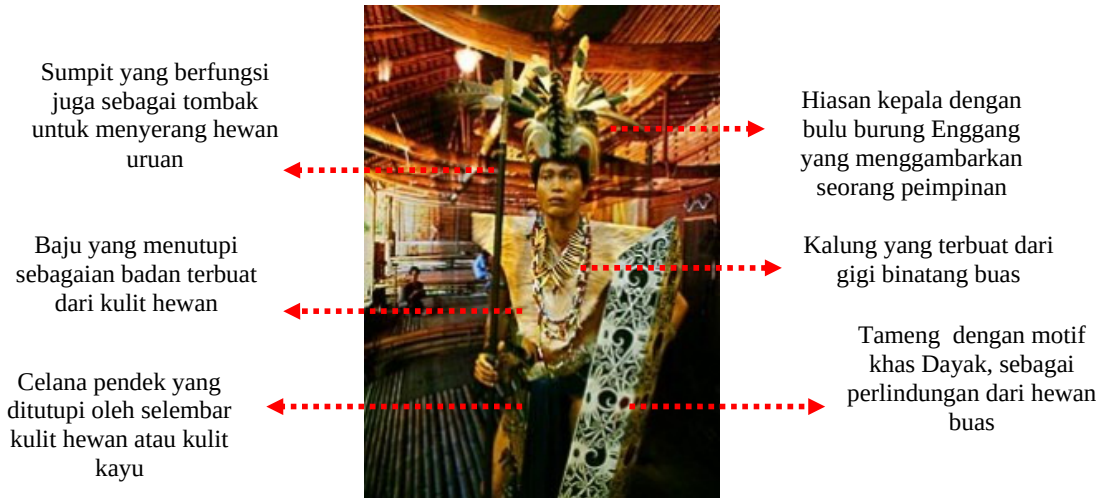
Area berburu merupakan area alam tanpa adanya kehidupan manusia, oleh karena ketika malam hari tidak terdapat cahaya yang berada di sekitar area. Sehingga dalam area ini penggunaan cahaya buatan dapat menggunakan obor yang dapat dipegang oleh patung. Penggunaan api unggun dengan dikelilingi patung boneka Dayak yang menunjukan aktifitas beristirahat setelah berburu dapat memberikan cahaya yang mendukung suasana berburu.



Gambar 4.21 Analisa Titik Cahaya Area Berburu

c. Pakaian

Pakaian yang digunakan suku Viking pada Jorvick adalah pakaian yang disesuaikan berdasarkan aktifitas yang dilakukan. Pakaian tersebut disesuaikan dengan aksesoris-aksesoris yang menunjukan pelaku melakukan aktifitas tersebut.

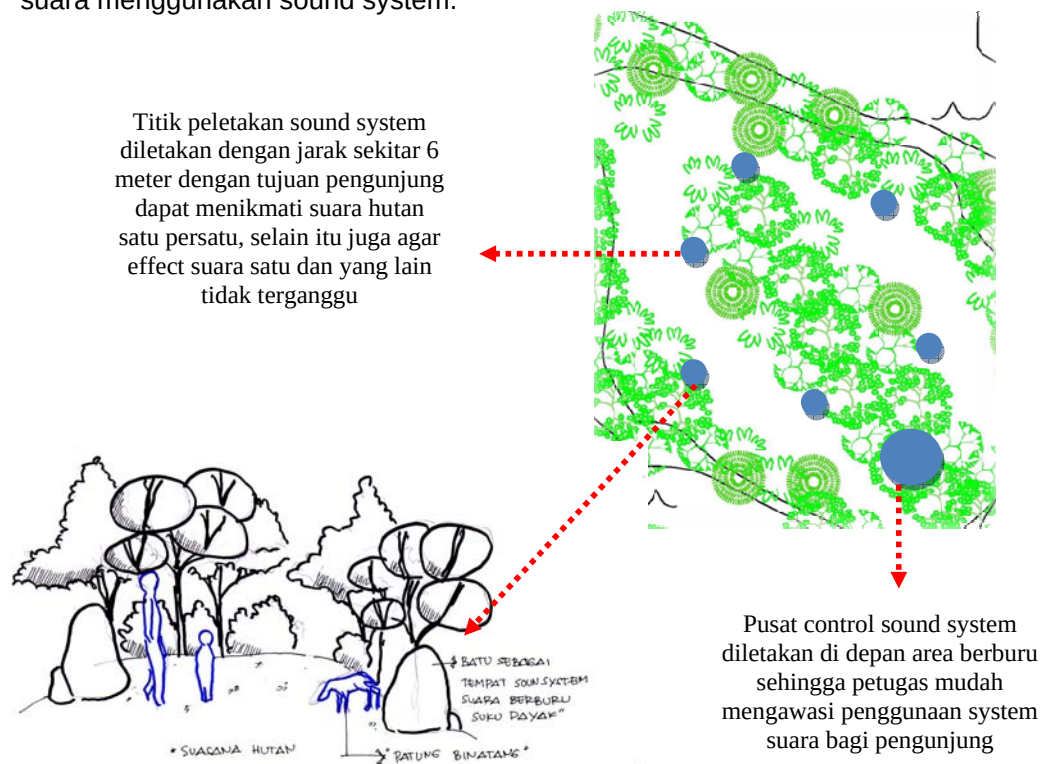


Gambar 4.22 Analisa Pakaian Berburu

Seperti halnya suku viking yang memiliki pakaian berburu , masyarakat Dayak memiliki pakaian yang digunakan untuk berburu. Masyarakat dayak memiliki pakaian berburu yang khas seperti layaknya berperang. Pakaian mereka umumnya menggunakan bahan dari kulit binatang dan kulit kayu, hal ini bertujuan untuk menyatu dengan alam untuk memperoleh makanan dari alam. Aksesoris yang biasanya digunakan adalah tameng, mandau dan sumpit yang digunakan untuk membunuh hewan buruan.

d. Suara

Seperti halnya Jorvik area yang masih terikat dengan alam ini menggunakan suara yang berasal dari hewan-hewan melalui sound system. Seperti kasus bangunan Jorvik, di area berburu masyarakat Dayak adalah sebuah area yang paling banyak memiliki suara hewan dari alam liar. Oleh karena itu area berburu dibuat seperti hutan besar dan memunculkan efek suara menggunakan sound system.



Gambar 4.23 Analisa Titik Sumber Suara Area Berburu

Pada efek suara yang dimunculkan adalah adalah suara binatang, seperti suara babi, kijang, kera dan burung bekok. Untuk menyamarkan sound system di zona tradisioanl digunakan unsur alam seperti batu atau pepohonon buatan.

Tabel 4.1. jenis suara pelaku

No	Pelaku	Suara
1	Suku Dayak	Suara raungan berburu (teriakan)
2	Beruk (kera)	Suara memukul "pantat"
3	Burung Bekok	Bekok
4	Babi	Ngook

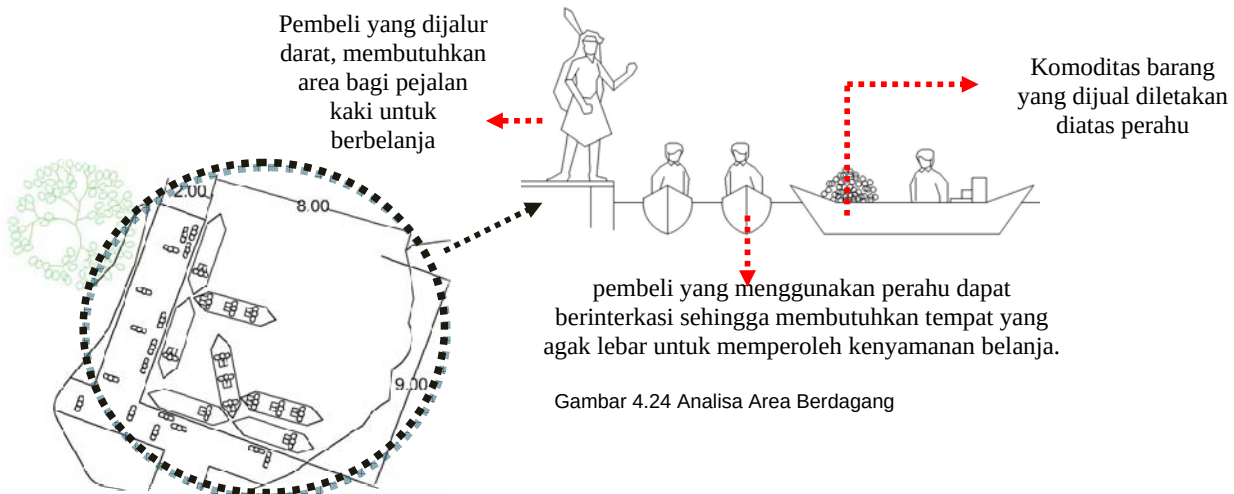
Sumber: analisis dari suara binatang

4.1.4.4 Area berdagang

Area berdagang adalah pola kehidupan yang terbentuk oleh masyarakat Dayak yang bertujuan meningkatkan hubungan sosial antar desa. Dalam perdagangan ini terbentuk juga sistem dagang yaitu sistem barter, hal ini dikarenakan pola kehidupan Dayak yang belum mengenal uang dan cara hidup melalui berburu dan berladang. Dalam kasus bangunan Techno Park ini area dagang difungsikan sebagai sarana jual beli pengunjung dengan pedagang.

a. Objek

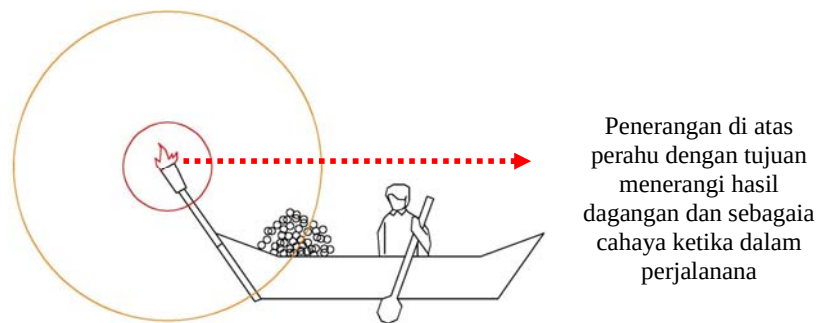
Berdasarkan hasil temuan Preseden pada Jorvick, suasana pasar yang dimunculkan adalah suasana pasar tradisional Viking. Suasana tersebut dimunculkan melalui alat dan sarana yang digunakan untuk berdagang serta komoditas dagang yang dijual. Oleh karena itu untuk memunculkan suasana perdagangan lampau suku Dayak digunakan sarana yang difungsikan sebagai alat perdagangan yaitu jukung atau perahu.



Pasar ini dibuat diatas air menggunakan jukung dan di darat menyerupai pasar tradisional. Sehingga pengunjung yang menggunakan jukung dan berjalan kaki dapat ikut melakukan aktifitas perdagangan. Komoditas yang dijual antara lain merupakan produk alam seperti sayur mayur, telur, buah-buahan dan lainnya selain itu juga dijual berbagai produk kerajinan khas Dayak seperti hiasan manik-manik.

b. Cahaya

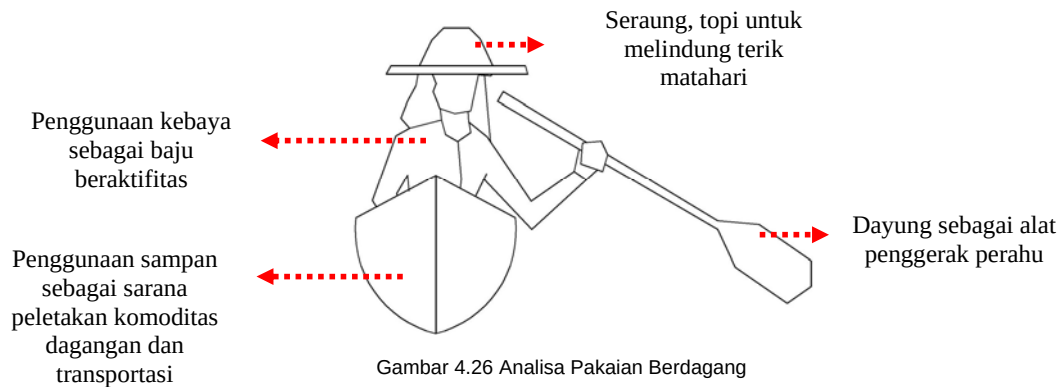
Umumnya area berdagang adalah area yang beraktifitas di pagi hari dan akan berhenti beraktifitas di malam hari. Sehingga cahaya yang diperoleh adalah cahaya matahari untuk aktifitas pagi hari hingga siang hari. Oleh karena itu cahaya pada malam hari digunakan hanya untuk sebagai penerang sirkulasi di malam hari. Untuk penerangan seperti kasus Jorvick digunakan pencahayaan buatan yang diletakan di sarana yang digunakan. Oleh karena itu cahaya buatan diletakan di ujung bagian perahu dengan menggunakan obor.



Gambar 4.25 Analisa Pencahayaan Perahu

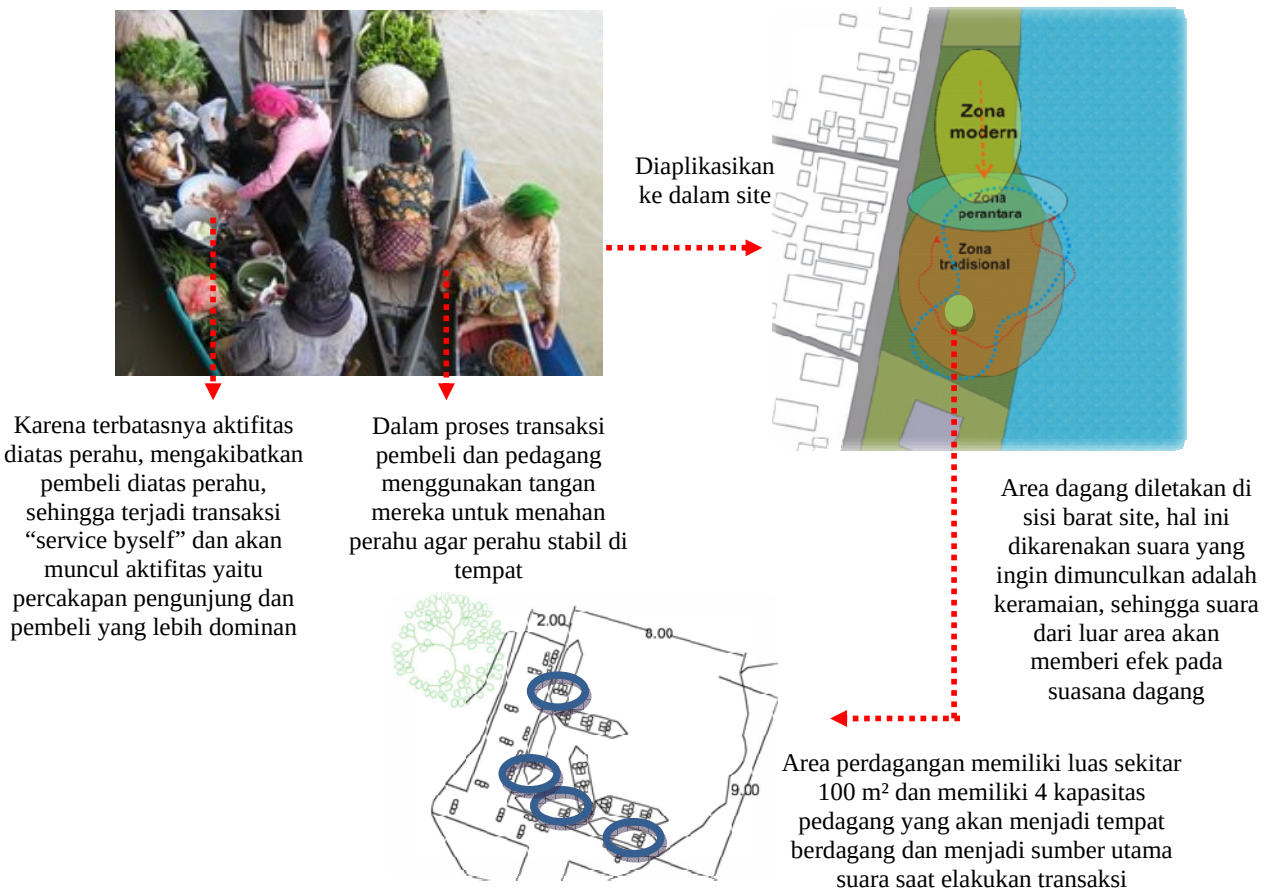
c. Pakaian

Pakaian pada Jorvik merupakan pakaian tradisional viking yang digunakan oleh karyawan. Selain menggunakan pakaian untuk memunculkan suasana juga menggunakan alat yang biasanya digunakan ketika berdagang. Seperti suku Viking pakaian dayak ketika berdagang menggunakan alat-alat yang digunakan untuk berdagang. Pakaian ketika berdagang hampir menyerupai pakaian sehari-hari akan tetapi menggunakan perahu sebagai sarana yang digunakan. Selain itu juga biasanya suku Dayak menggunakan aksesoris kepala yaitu topi sebagai pelindung sinar matahari.



d. Suara

Suara yang dimunculkan pada area dagang ini adalah suara transaksi jual beli pedagang dan pembeli. Seperti halnya Jorvik suara yang dimunculkan adalah suasana murni yang dibuat oleh pelaku tanpa bantuan sound system. Sehingga intensitas suara yang muncul akan dipengaruhi oleh jumlah pengunjung.



Gambar 4.27 Analisa Sumber Suara Area Berdagang

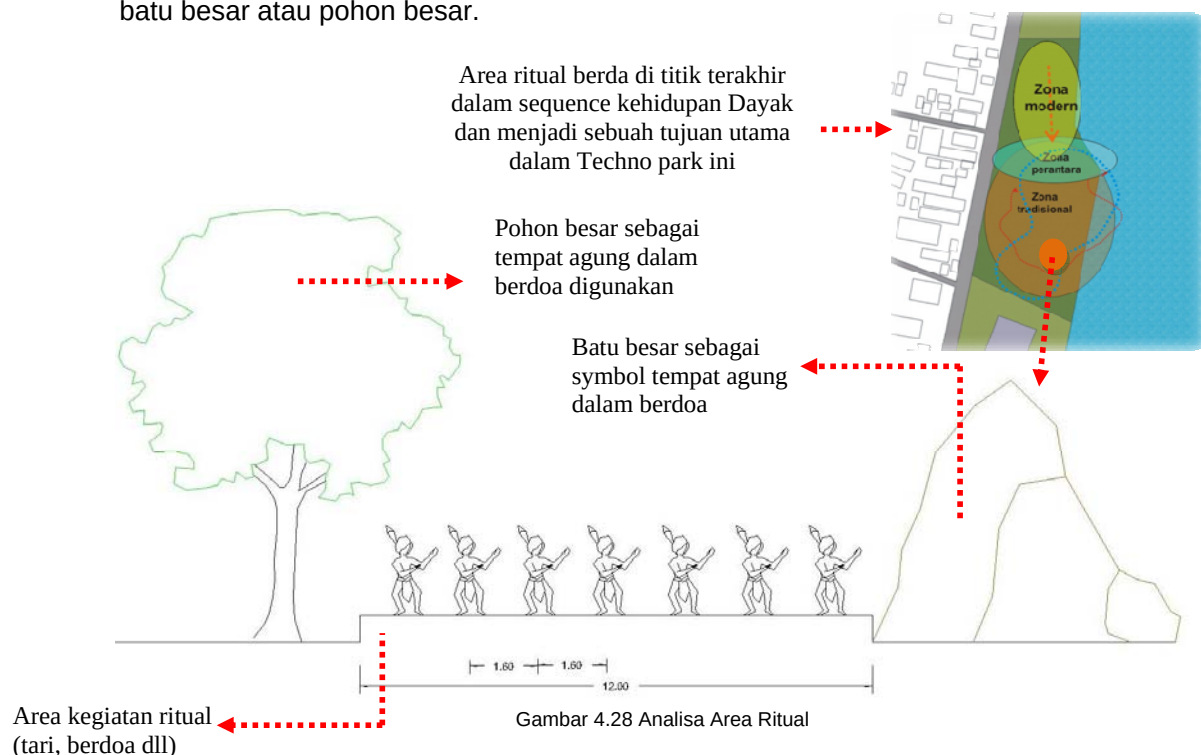
4.1.4.5 Tempat ritual

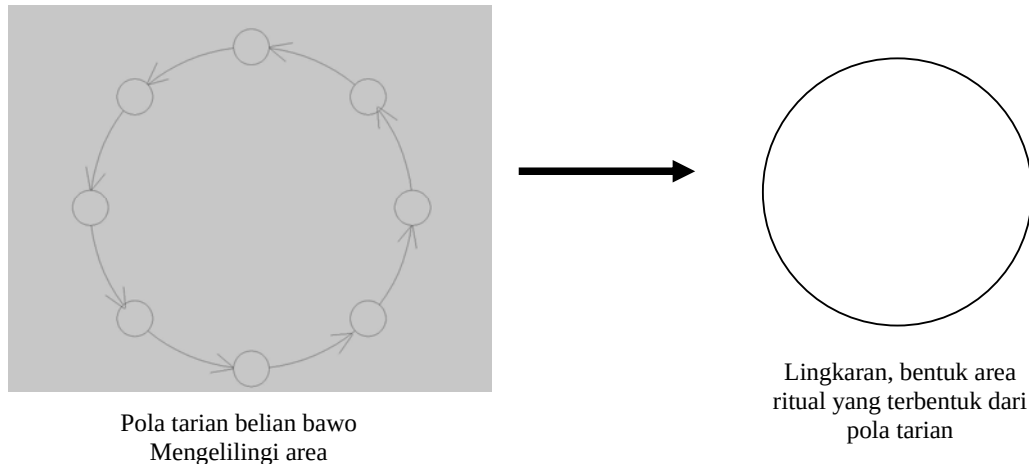
Tempat ritual adalah tempat yang paling agung bagi masyarakat Dayak. Karena semua aktifitas suku Dayak selalu diawali dengan Ritual. Diantara semua ritual, ritual kematian adalah ritual yang paling besar pergelarnya. Hal ini dikarenakan adanya kepercayaan masyarakat Dayak, bagi mereka yang mati akan kembali alam tempat leluhur mereka. Dalam Techno Park ini area ritual memiliki fungsi sebagai area pertunjukan terbuka.

a. Objek

Pada kasus bangunan Jorvik untuk memunculkan suasana tua dimunculkan juga melalui aktifitas-aktifitas yang dilakukan sesuai area tersebut. Oleh karena itu area ritual yang dimana untuk menampilkan suasana ritual dilakukan melalui beragam aktifitas. Aktifitas tersebut antara lain menari, berdoa dan bermain musik.

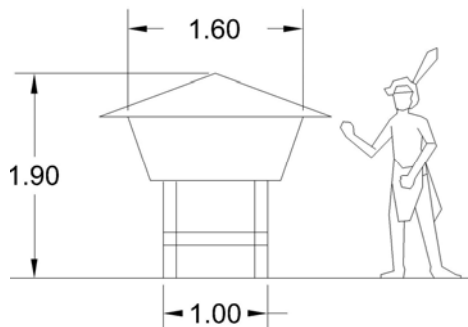
Dalam ritual kematian dibutuhkan area yang besar untuk menari, berdoa, kurban hewan serta pemberangkatan tulang-belulang ke Sandung. Selain itu tempat suci untuk berdoa bagi masyarakat Dayak adalah tempat yang memiliki batu besar atau pohon besar.





Gambar 4.29 Analisa Bentuk Area ritual

Pola tempat ritual suku Dayak dibuat melingkar, hal ini menyesuaikan pola tarian masyarakat dalam ritual yaitu memutar area center. Selain itu juga bentuk melingkar juga memudahkan pengunjung melihat dari setiap sudut dan pola tarian yang berputar-putar. Untuk interiornya disekitar area pertunjukan digunakan material alam yang menjadi "alat" yang sangat penting dalam ritual seperti batu besar, pohon besar dan gunung besar.

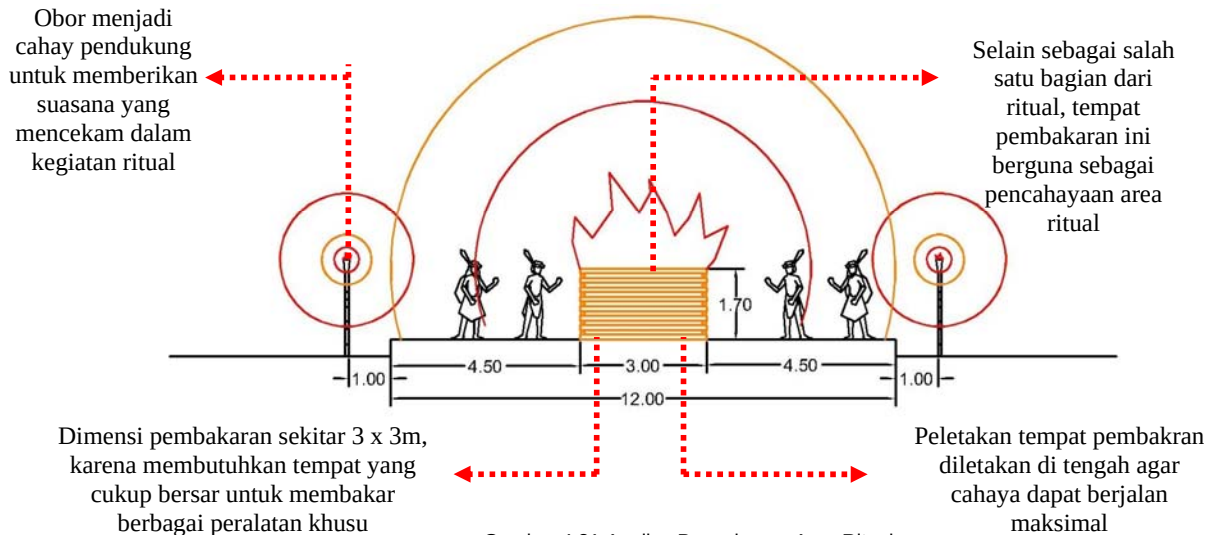


Gambar 4.30 Sundang

Selain elemen alam dibutuhkan juga Sundang yang berfungsi sebagai tempat peletakan tulang belulang yang digunakan dalam ritual kematian. Sundang sendiri dikelilingi patung-patung yang digunakan untuk mengikat hewan kurban. Sundang dibuat di sisi Timur area yang menyesuaikan filosofi masyarakat Dayak yaitu orientasi bangunan menghadap sisi matahari terbit.

b. Cahaya

Dalam acara ritual cahaya buatan sangat diperlukan, karena acara ritual biasanya dilakukan hingga malam hari. Dengan pembuatan api unggun di tengah area dimana juga merupakan bagian dari ritual akan memberikan efek cahaya bagi area ritual. Selain dari api unggun juga digunakan obor yang diletakan melingkar di sekitar area sehingga dapat menyinari area ritual. Seperti halnya Jorvick untuk menunjukan suasana sebenarnya dengan menunjukan elemen alam bagi pengunjung. Oleh karena itu dalam area ritual digunakan pencahayaan yang menggunakan api di tengah area ritual.



Gambar 4.31 Analisa Pencahayaan Area Ritual

c. Pakaian

Diantara semua area, area ritual merupakan area yang paling banyak menggunakan jenis pakaian. Hal ini berkaitan dengan banyaknya pelaku aktifitas ritual, dari penari, kepala suku, masyarakat Dayak umumnya dan lain-lainya. Untuk pakaian penari ketika ritual kematian memiliki desain pakaian yang unik menyerupai burung dengan bahan dari rumput-rumput kering dengan topeng menutupi muka. Pada pakaian masyarakat Dayak umumnya sama dengan pakaian sehari-hari namun dengan corak yang lebih banyak, sedangkan untuk kepala suku memiliki pakaian yang sama dengan masyarakat umum namun memiliki aksesoris ikat kepala dengan bulu burung enggang yang cukup banyak.



Gambar 4.32 Analisa Pakaian Ritual

d. Suara

Suara dalam area ritual adalah sura permainan musik dan suara doa-doa yang dilafalkan oleh pimpinan ritual. Suasana yang muncul adalah suasana meriah layaknya festival dengan menggelar berbagai seni tari dan musik.



Gambar 4.33 Analisa Sumber Suara Area Berburu

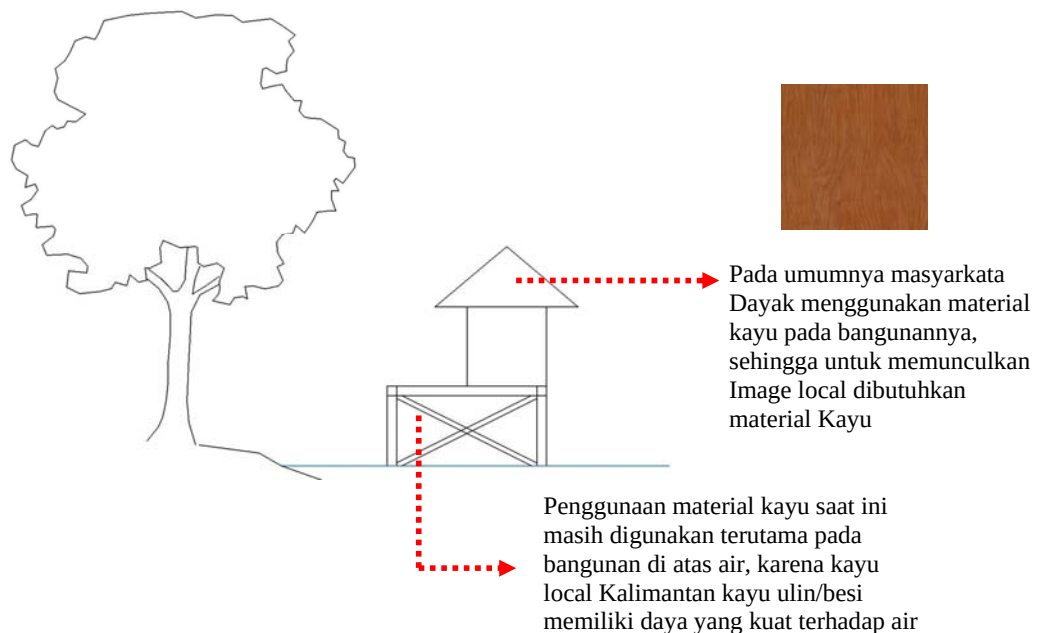
4.2 Analisa Performance Bangunan Utama

Berdasarkan hasil kajian pada bab II yaitu bangunan bertemakan air diperoleh tiga temuan Temuan ini digunakan sebagai dasar landasan bangunan utama dalam Techno Park. Temuan yang akan dianalisis adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan material lokal dan transparan
2. Penggunaan air dalam bangunan
3. Penggunaan bentuk bangunan lokal

4.2.1 Analisa Material

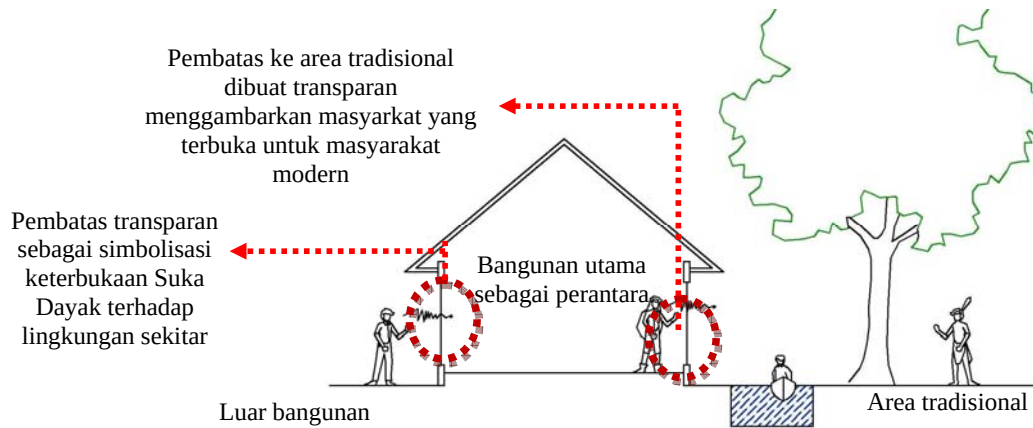
Melalui proses preseden pada bangunan Modern art museum dijelaskan untuk memunculkan performance bangunan digunakan material lokal dan transparan. Modern yang sesuai filosofi suku dayak adalah terbuka. Oleh karena itu untuk memunculkan keterbukaan bagi lingkungan adalah penggunaan material lokal sebagai pembauran dengan lingkungan dan material transparan bagi penampilan yang modern pada lingkungan.



Gambar 4.34 Analisa Material Lokal

Kayu merupakan material alam yang dapat ditemukan dengan mudah di Kalimantan. Selain itu kayu merupakan salah satu bagian material penting dalam bangunan masyarakat Dayak. Hingga saat ini kayu masih digunakan sebagai

bangunan penduduk lokal terutama untuk bangunan di atas air. Oleh karena itu penggunaan Kayu pada bangunan techno park akan menjadi sesuatu pembauran dengan lingkungan sekitar.



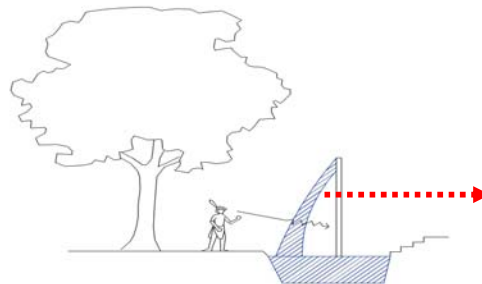
Gambar 4.35 Analisa Material Transparan

Material transparan menggunakan kaca yang digunakan pada fasad depan dan belakang. Hal ini bertujuan agar pengunjung dapat melihat suasana alam suku Dayak dari bangunan utama. Selain itu juga bangunan dengan material transpan dibuat untuk menunjukkan kesan modern dengan mengekspos struktur-struktur bangunan.

4.2.2 Teknologi air

Air adalah suatu elemen alam, dimana air dapat berbaur dengan teknologi. Air juga merupakan elemen penting dalam masyarakat Dayak. Dalam bangunan, air digunakan sebagai penghubung dan pemisah, memberikan kesan ilusi karena sifat air yaitu refleksi dan memberikan nilai estetika.

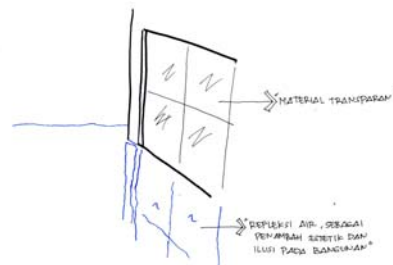
1. pemisah dan penghubung antar bangunan utama dan tradisional



Gambar 4.36 Analisa Air Sebagai Pemisah dan Penghubung

Seperti dalam kasus venetian-Macao dimana air bersifat netral dan memiliki fungsi penghubung 2 pola kehidupan yang berbeda. Air yang memiliki sifat netral ini dapat digunakan sebagai penghubung modern dengan budaya tradisional. Pada dasarnya juga air sendiri menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Dayak. Namun air berfungsi juga sebagai pemisah dengan menjadi penutup pandangan bentuk bangunan modern.

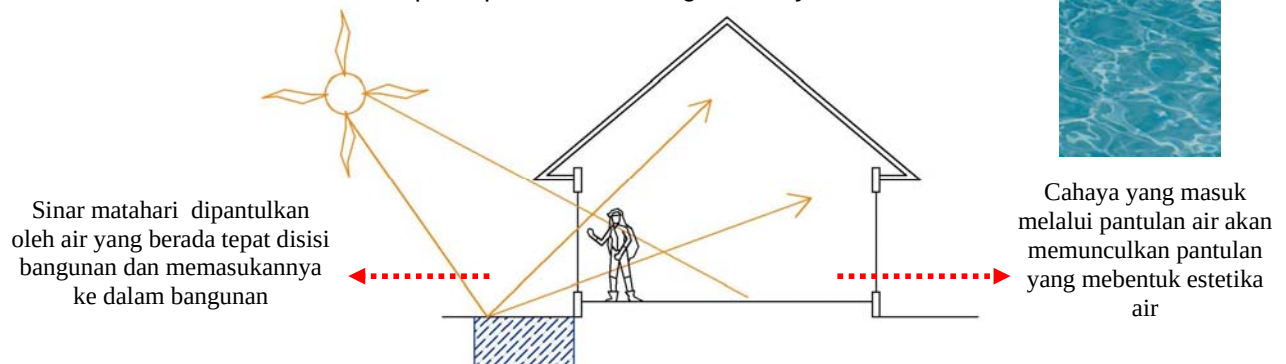
2. Refleksi air untuk meninggikan bangunan



Gambar 4.37 Analisa Refleksi Air

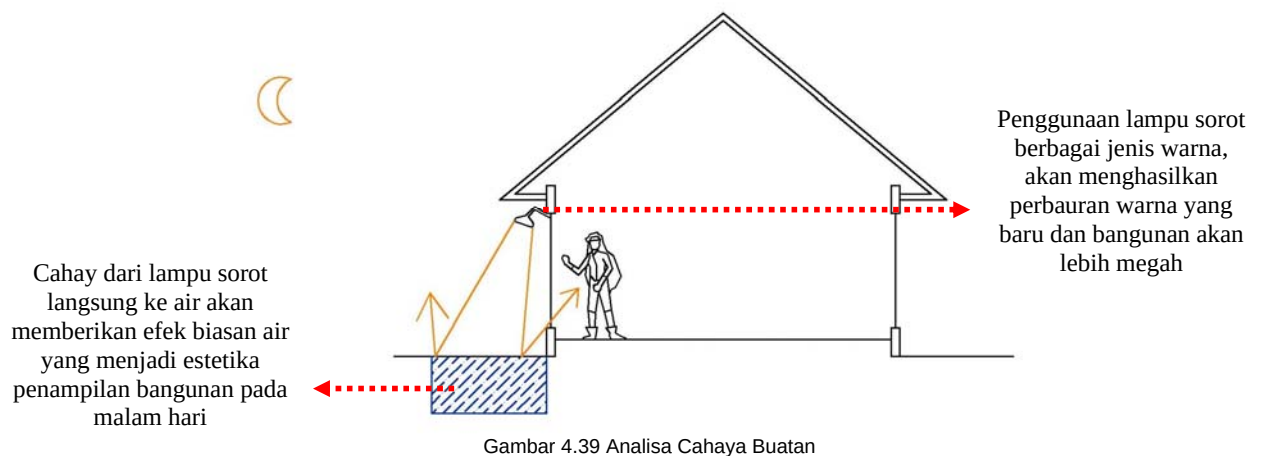
Pada kasus modern art Museum air memiliki fungsi sebagai refleksi atau pemantulan bentuk berupa bayangan. Sehingga dapat difungsikan sebagai "ilusi" yang menyamarkan tinggi bangunan. Hal ini dikarenakan tinggi bangunan yang hanya berlantai sedikit. Dengan adanya efek yang timbul dari air akan memperlihatkan bangunan menjadi lebih tinggi. Dan bangunan dapat terlihat megah bagi bangunan di lingkungan sekitar.

3. Nilai estetika pada pantulan air dengan cahaya



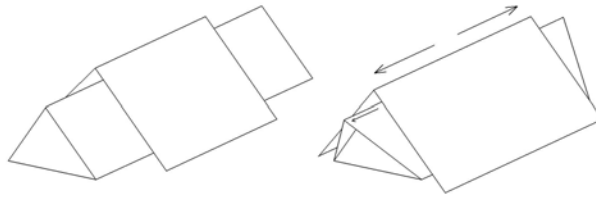
Gambar 4.38 Analisa Cahaya Matahari

Seperti halnya kasus glass ville bahwa air akan memunculkan bayangan yang diperoleh dari pantulan sinar matahari. Untuk menghasilkan pantulan yang baik. Hasil pantulan tersebut membentuk sebuah bayangan yang terus bergerak mengikuti gerak air dan memberikan estetika pada bangunan. Untuk memperoleh bayangan tersebut, arah orientasi bangunan diletakkan disisi timur. Sehingga di bangunan disisi timur merupakan bangunan yang menekan interior dalam rancangan seperti galeri. Pada bagian depan bangunan digunakan cahaya buatan yang akan memunculkan estetika pada eksteriornya. Sehingga pengunjung akan merasakan kemegahan bangunan techno park sebagai bangunan komersil.



4.2.3 Analisis Atap Rumah Panjang Sebagai Ekspresi Bentuk Bangunan Lokal

seperti halnya modern art Museum penggunaan bentuk lokal akan memberikan dampak yang positif pada lingkungan. Oleh karena itu atap pelana pada rumah Panjang yang memiliki respon baik pada iklim tropis digunakan sebagai atap pada bangunan Techno Park. Namun selain sebagai fungsi terhadap kondisi cuaca, atap rumah Panjang memiliki filosofi, dimana pada bagian tengah memiliki tinggi yang berbeda. Hal ini dimaksudkan sebagai simbol bahwa penghuni di bawah atap tersebut memiliki status yang tinggi di suku tersebut.



Gambar 4.40 Analisa Atap Bangunan

Bentuk atap ini akan ditransformasikan menyesuaikan bentuk bangunan utama yang modern. Pada bagian tengah akan ditarik ke masing-masing sisi dan akan membentuk atap yang berlapis-lapis. Kemudian atap dibawah akan ditarik bagian atasnya sehingga akan tampak menonjol.

BAB V

KONSEP TECHNO PARK DI TEPIAN SUNGAI MAHAKAM SAMARINDA

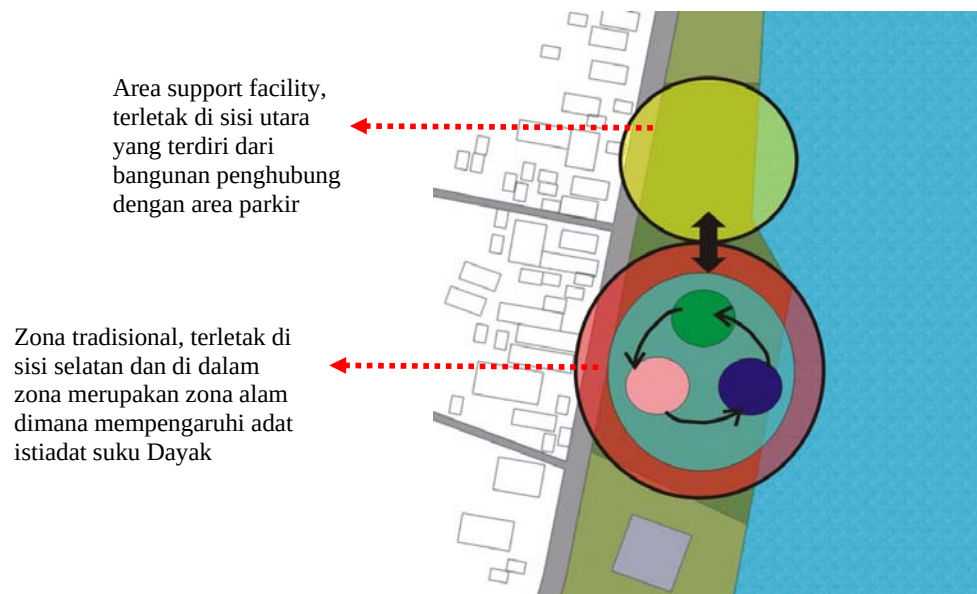
Bab konsep ini merupakan hasil analisis yang dikemukakan di bab sebelumnya berdasarkan kajian yang terkait. Oleh karena itu dalam konsep ini akan menjadi gambaran desain Techno Park yang mengangkat tema budaya.

5.1 Konsep Techno Park Berdasarkan Metode Preseden

Berdasarkan analisis dengan metode preseden pada bab IV diperoleh beberapa konsep yang digunakan dalam perancangan. Beberapa temuan konsep tersebut antara lain;

1. Konsep penzoningan
2. Konsep sirkulasi
3. Konsep suasana Dayak tua

5.1.1 Konsep Zona Pada Techno Park



Gambar 5.1 Konsep Zona

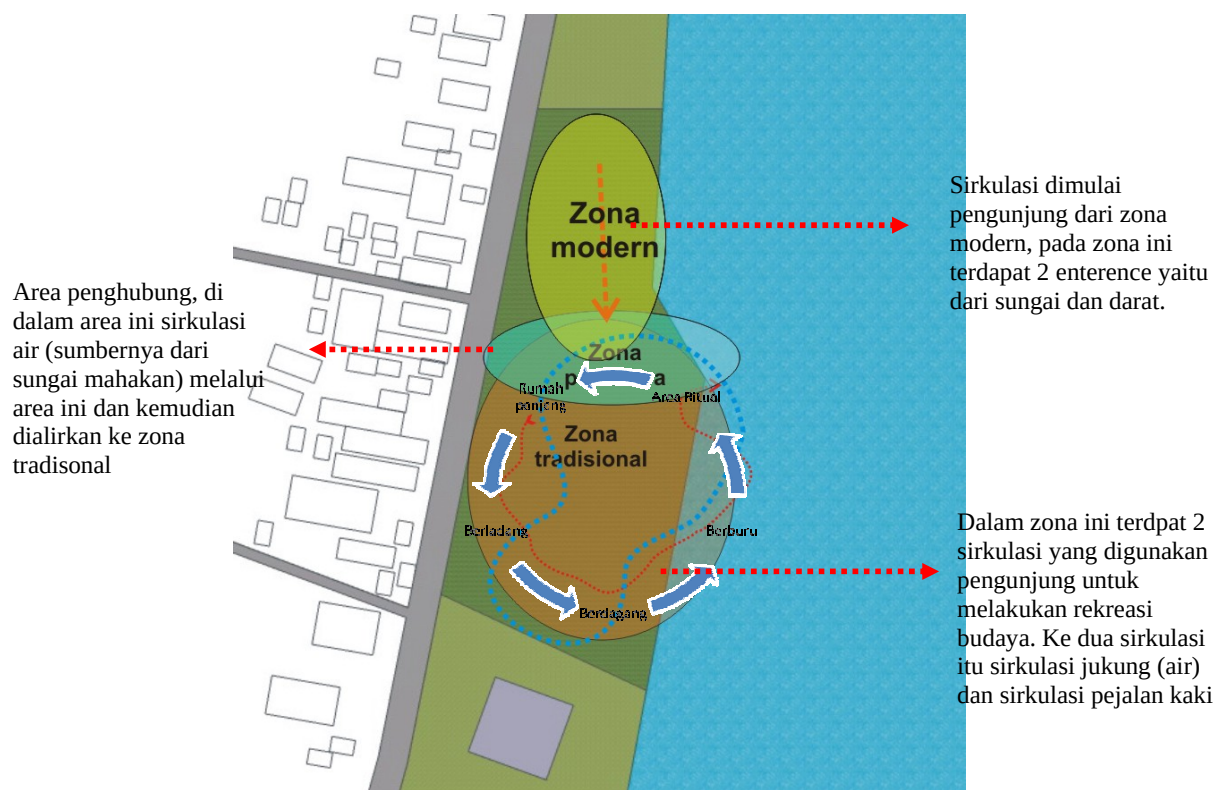
Site terbagi atas 2 zona, yaitu zona modern dan zona tradisional. Pada zona modern terdapat dari bangunan utama sebagai pintu masuk ke zona tradisional. Didalam zona modern sendiri terdapat berbagai fasilitas seperti area parkir kendaraan, bioskop mini, retail-retail dan gallery.

Sedangkan pada zona tradisional adalah sebuah zona yang berisikan suasana Dayak lampau pada umumnya. Suku Dayak pada umumnya merupakan masyarakat alam, sehingga segala pola hidup mereka sangat dipegaruhi oleh kondisi alam. Dalam kasus ini alam mempengaruhi segala kehidupan mereka dari kelahiran, cara hidup dan kematian mereka

5.1.2 Konsep Sirkulasi

1. Alur kehidupan budaya masyarakat Dayak

Didalam bangunan utama akan terdapat zona perantara, yaitu zona yang menghubungkan zona modern dan tradisional. Disini juga pengunjung akan diarahkan untuk menentukan 2 pilihan sirkulasi di zona tradisional.

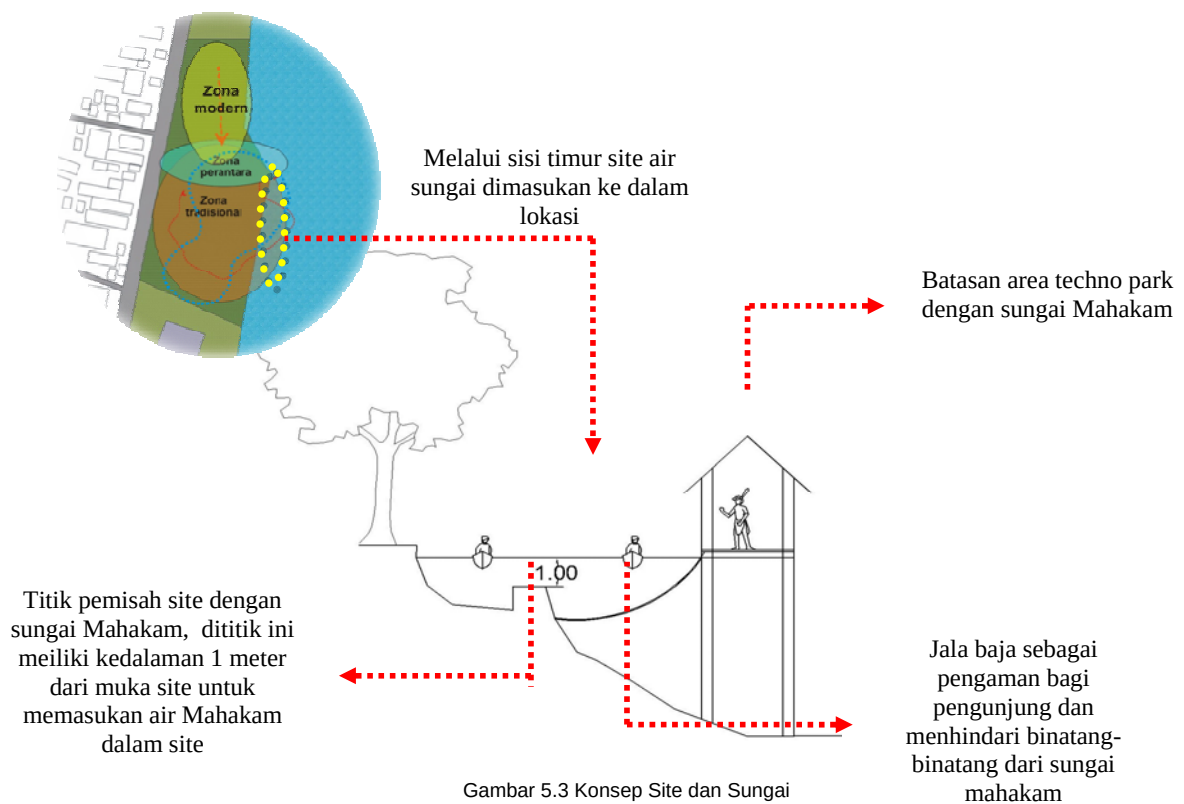


Gambar 5.2 Konsep Sirkulasi

Dua sirkulasi itu adalah sirkulasi air yang menggunakan perahu (jukung) dan sirkulasi di darat bagi pejalan kaki. Pada sirkulasi perahu dibuat linear berputar dan berkeluk-likuk sehingga kondisi sungai buatan tampak alami. Sirkulasi pejalan kaki dibuat menyerupai pola sirkulasi sungai buatan namun dibuat lebih berkeluk-likuk.

2. Site dan sungai

Air sungai Mahakam dimasukkan ke dalam site dari sisi Timur site. Di bagian tersebut dibuat kedalaman kurang lebih 1 meter agar air sungai mahakam dapat masuk ke dalam site.

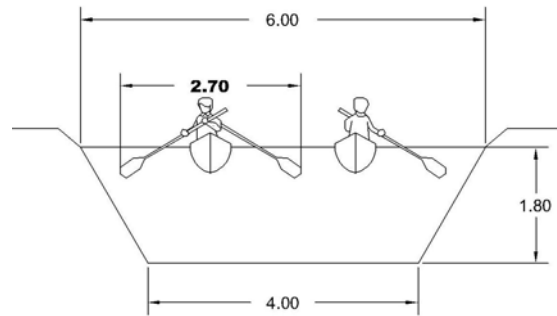


Gambar 5.3 Konsep Site dan Sungai

3. Konsep Perahu (jukung)

Perahu merupakan konsep dasar pergerakan yang terdapat dalam Techno Park ini. Sehingga dari hasil analisis akan diperoleh beberapa konsep yang diterapkan dalam desain.

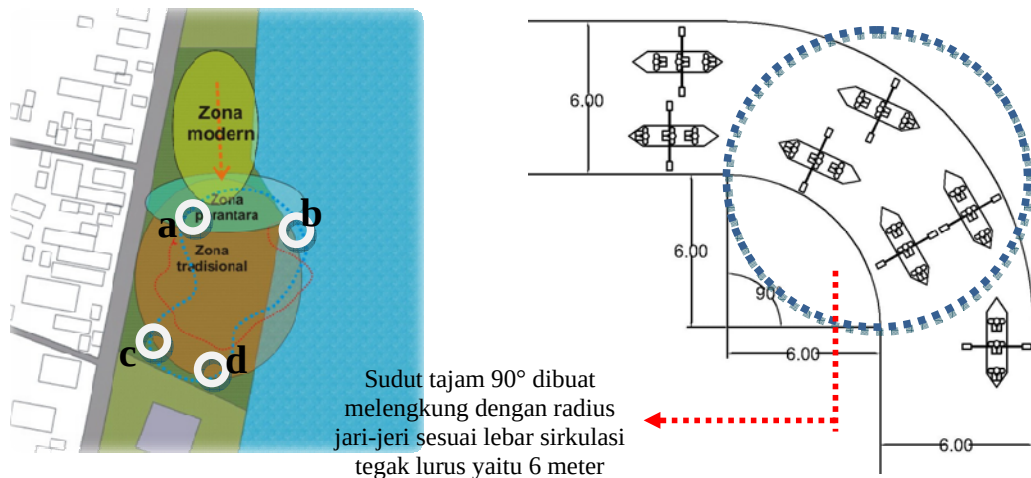
a. Lebar sirkulasi perahu



Gambar 5.4 Lebar Sirkulasi

Lebar pengujung dengan menggunakan perahu dan dayung memiliki lebar sekitar 2.7 meter (dayung kanan dan kiri). Dan dengan fungsi sirkulasi yang dapat digunakan 2 perahu memiliki dibuat dengan lebar 6 meter untuk kenyamanan mendayung.

b. Belokan perahu



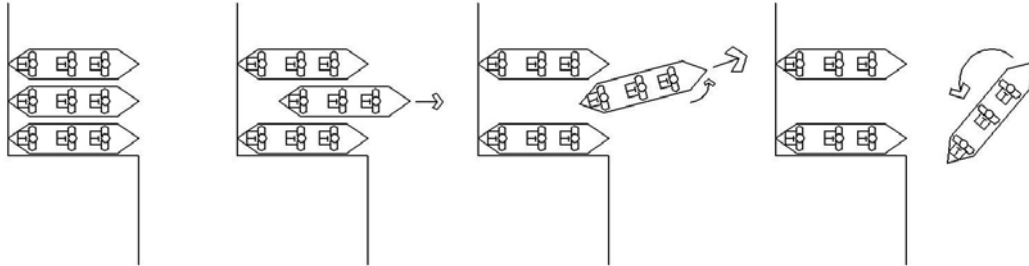
Gambar 5.5 Konsep Belokan Sirkulasi

Pola sirkulasi dibuat tidak membentuk sudut yang kurang dari 90°. Sehingga lebar sirkulasi tidak melebihi lebar dasar sirkulasi 6 meter.

c. Analisa area pemberhentian (halte)

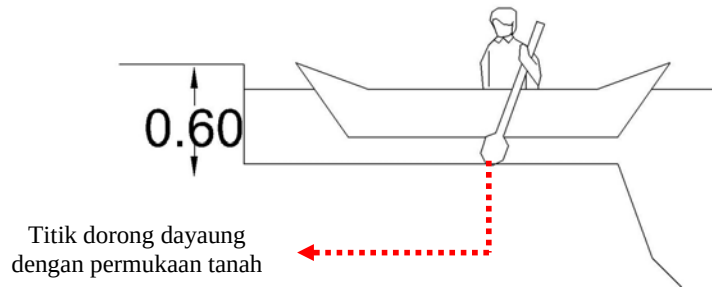
Halte atau tempat pemberhentian perahu di buat tegak lurus (90°) agar dapat menampung lebih banyak perahu. Lebar halte disesuaikan dengan

panjang perahu yang digunakan. Halte ini akan diletakan di setiap sequence zona tradisional.



Gambar 5.6 Konsep Halte

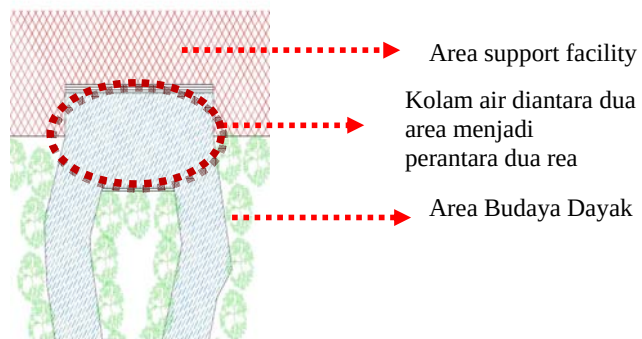
Untuk membantu proses ini maka kedalaman di halte lebih dangkal untuk mempermudah dayung menyentuh tanah dalam air.



Gambar 5.7 Konsep Ketinggian Halte

5.1.3 Air Sebagai Penghubung Dua Area

Kolam akan menjadi area perantara yang menhhubungkan zona support facility dengan zona tradisional. Dari area ini pengunjung dapat menggunakan perahu dan memulai perjalanannya dan juga tempat pemberhentian akhir perjalanan.



Gambar 5.8 Konsep Zona Perantara

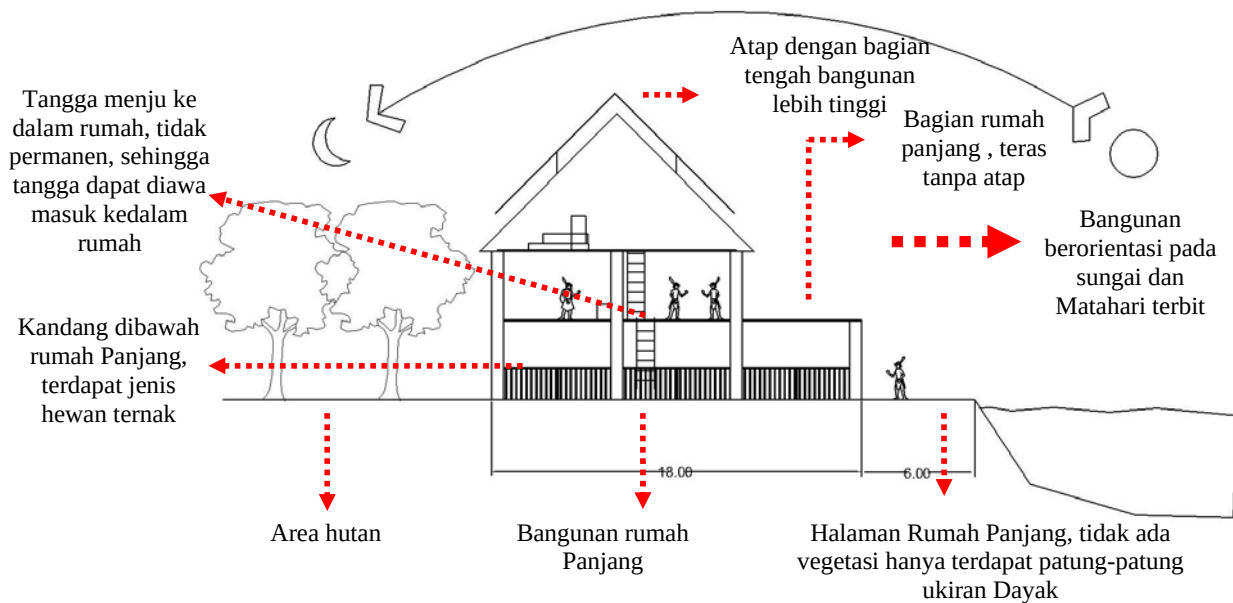
5.1.4 Konsep Suasana Dayak Tua

Konsep yang akan digunakan dalam area tradisional ini adalah suasana Dayak tua. Berdasarkan analisis diperoleh bahwa untuk menghasilkan suasana Dayak tua adalah:

1. Objek yang dipamerkan adalah objek sesungguhnya
2. Cahaya yang digunakan adalah cahaya matahari dan cahaya buatan yang dibuat meyerupai api
3. Pakaian yang digunakan pengunjung dan pelaku adalah pakaian khas Dayak
4. Suara yang di eksiskan adalah suara hewan, pelaku kegiatan dengan menggunakan sound system atau tanpa bantuan sound system.

5.1.4.1 Area Rumah Panjang

a. Objek



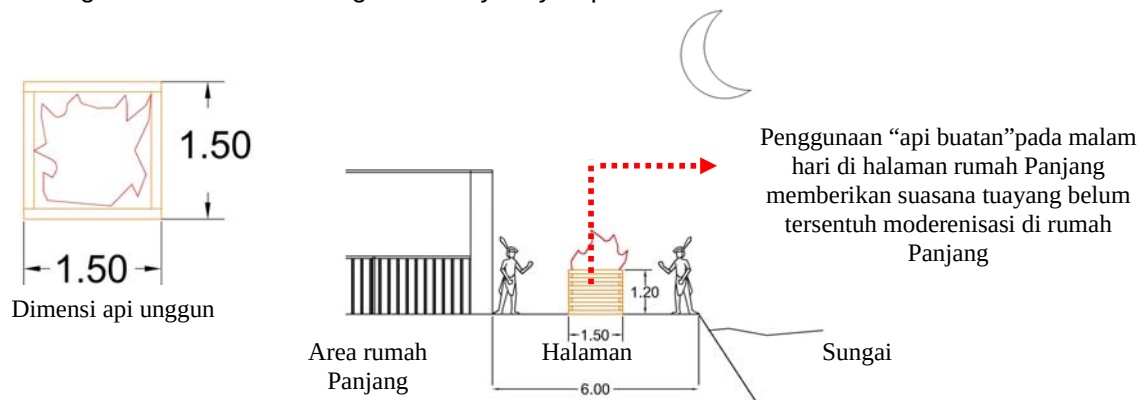
Gambar 5.9 Konsep Rumah Panjang

Rumah Panjang berorientasi di tepi sungai buatan dan penggunaan material menggunakan kayu ulin. Di sekitar rumah panjang terdapat jalan setapak yang mengarah ke sungai buatan. Di halaman Rumah juga terdapat

patung-patung ukiran khas Dayak yang mencerminkan status suku Dayak tersebut.

b. Cahaya

Api unggun diletakan di antara rumah Panjang dan sungai dengan dimensi 1.5m x 1.5m x 1.2m. Pencahayaan dibuat menggunakan lampu berwarna merah dan penggunaan kain yang bergerak melalui bantuan kipas angin untuk membentuk gerakan layaknya api.



Gambar 5.10 Konsep Pencahayaan Area Rumah Panjang

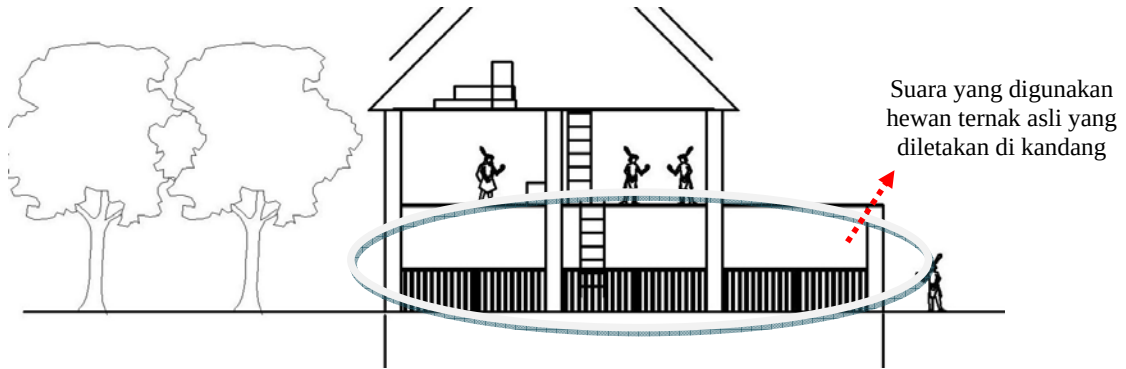
c. Pakaian

Dalam area ini pengunjung dan karyawan menggunakan pakaian masyarakat Dayak yang digunakan sehari-hari.



Gambar 5.11 Konsep Pakaian Adat Sehari-Hari

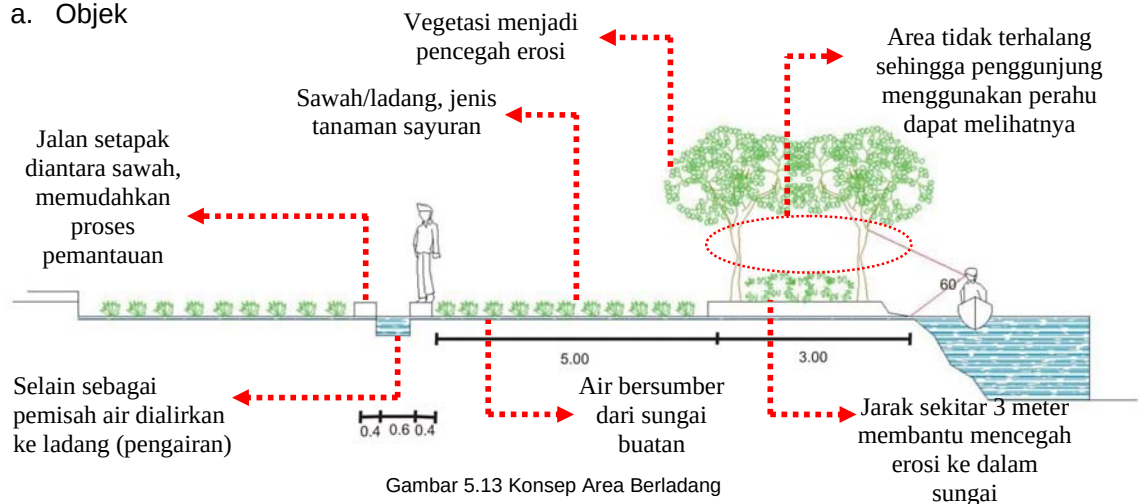
d. Suara



Gambar 5.12 Konsep Sumber Suara

5.1.4.2 berladang

a. Objek

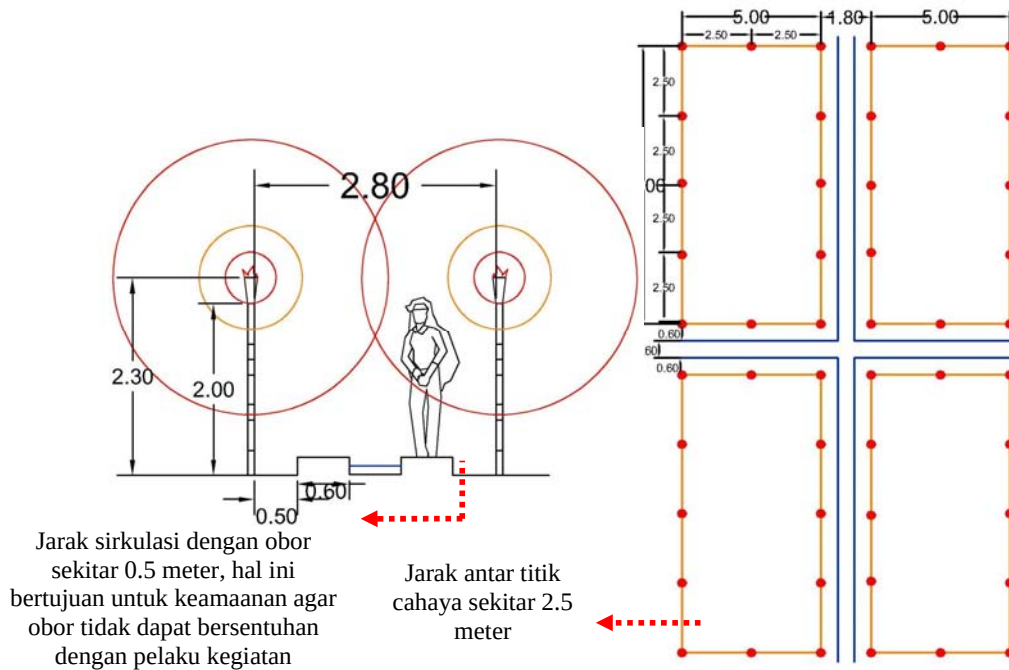


Gambar 5.13 Konsep Area Berladang

Tanaman yang dberada di area sekitar akan menunjukan fungsi area tersebut. Sehingga tanaman yang digunakan pada area perladangan adalah tanaman yang memiliki fungsi sebagai tanaman pangan. Jenis tanaman yang dapat digunakan adalah jenis sayur-sayuran atau sejenisnya, seperti jagung, umbi-umbian, kacang.

b. Cahaya

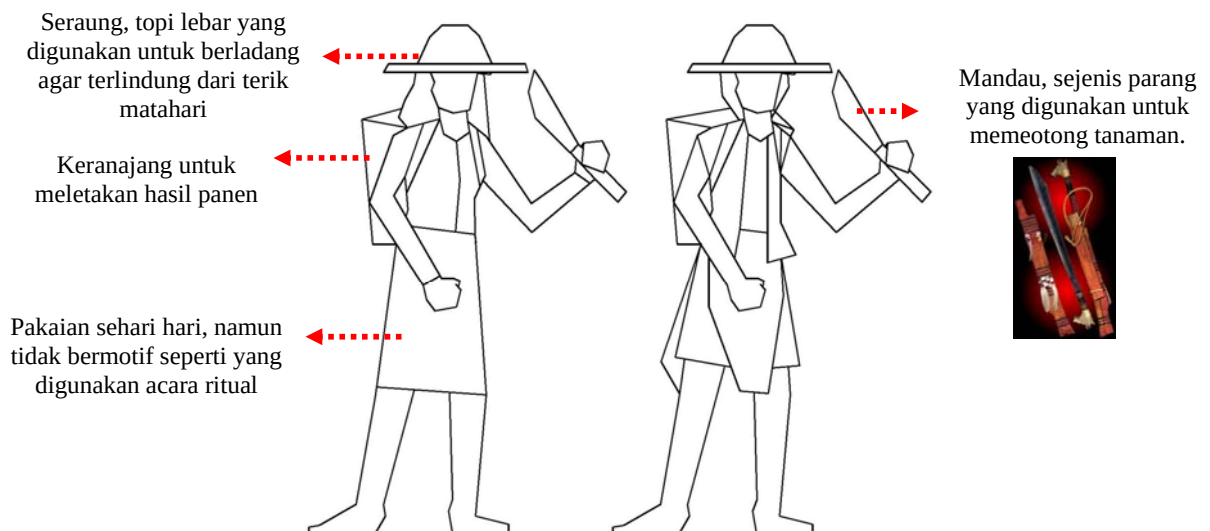
Ketika malam hari menggunakan obor dengan tujuan menjaga ladang dari hewan liar, digunakan cahaya yang berasal dari lampu yang dibuat menyerupai obor.



Gambar 5.14 Konsep Pencahayaan Area Berladang

c. Pakaian

Masyarakat dayak ketika berladang menggunakan pakaian sederhana dan menggunakan berbagai peralatan berladang. Peralatan tersebut antara lain keranjang untuk meletakkan hasil ladang dan mandau sejenis parang sebagai alat pemotong.



Gambar 5.15 Konsep Pakaian Berladang

d. Suara

Suara yang diperoleh berasal dari suara aktifitas petani yang berladang. Jenis suara tersebut seperti suara mencangkul, memotong dan suara cengkrama petani. Aktifitas ini sendiri dilakukan oleh pengunjung sehingga suara yang dimunculkan sesuai apa yang pengunjung lakukan.



Gambar 5.16 Sumber Suara

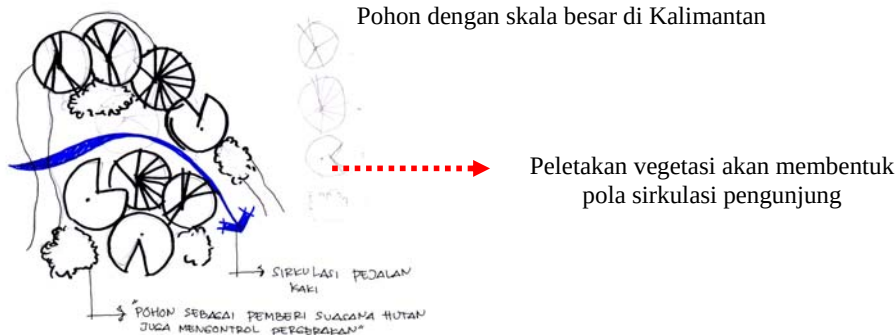
5.1.4.3 Area berburu

a. Objek

Elemen alam yang dimunculkan dalam area berburu adalah vegetasi. Vegetasi yang dieksiskan antara lain pohon bengkirai, meranti dan beringin yang memiliki skala pohon yang besar.



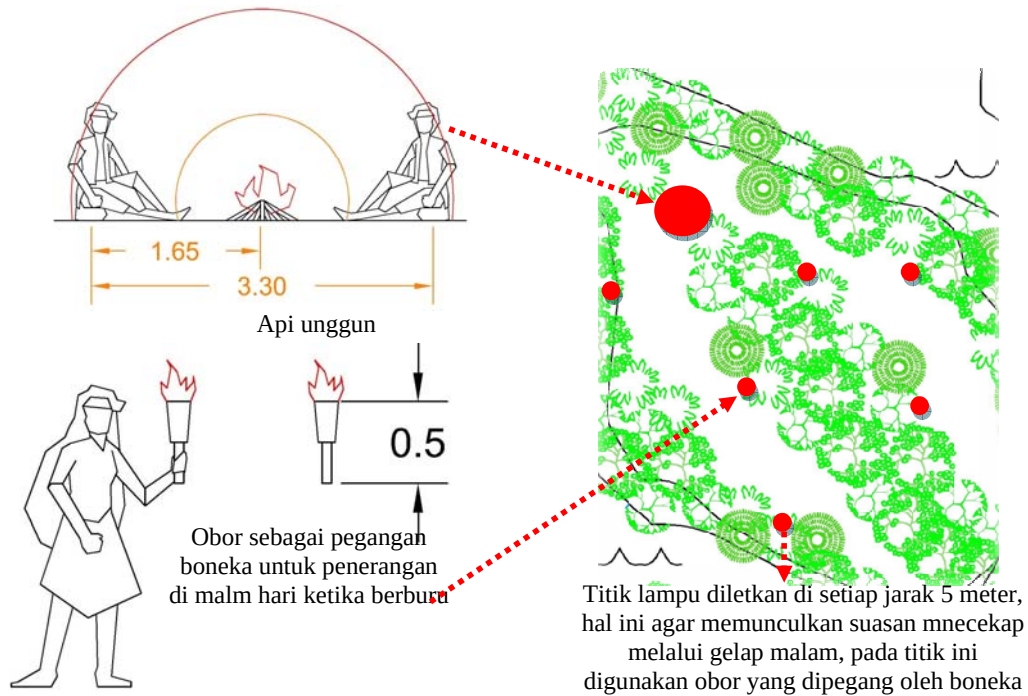
Pohon dengan skala besar di Kalimantan



Gambar 5.17 Konsep Area Berburu

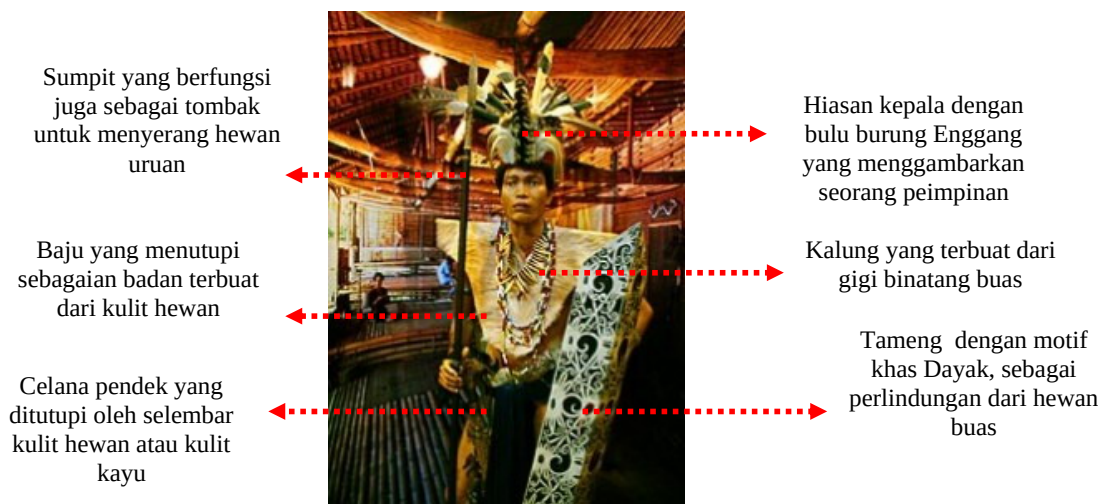
b. Cahaya

Area ini menggunakan boneka sebagai pelaku yang menggunakan api. Sehingga pengunjung dapat melihat aktifitas berburu Dayak dan memperoleh cahaya.



Gambar 5.18 Konsep Pencahayaan Area Berburu

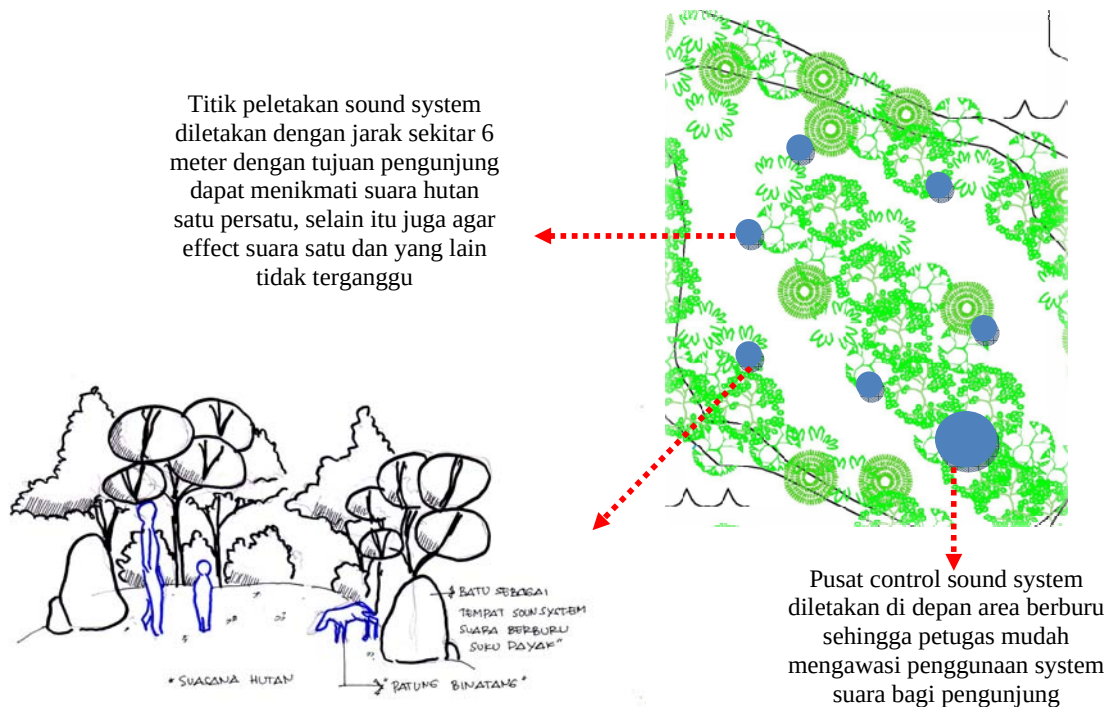
c. Pakaian



Gambar 5.19 Konsep Pakaian Berburu

Masyarakat dayak memiliki pakaian berburu yang khas seperti layaknya berperang. Pakaian mereka umumnya menggunakan bahan dari kulit binatang dan kulit kayu. Aksesoris yang biasanya digunakan adalah tameng, mandau dan sumpit yang digunakan untuk membunuh hewan buruan.

d. Suara



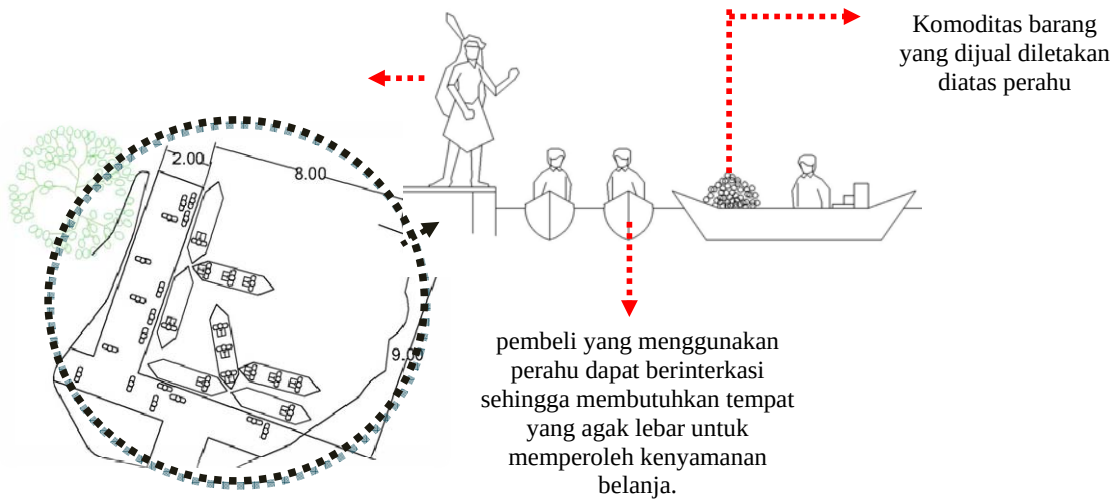
Gambar 5.20 Konsep Sumber Suara Area Berburu

Pada efek suara yang dimunculkan adalah suara binatang, seperti suara babi, kijang, kera dan burung bekok. Untuk menyamarkan sound system di zona tradisional digunakan unsur alam seperti batu atau pepohonan buatan.

5.1.4.4 Area berdagang

a. Objek

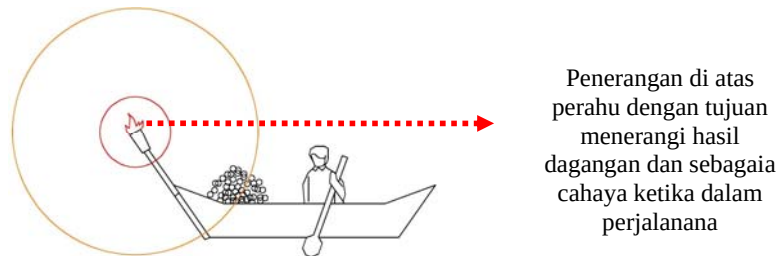
Pasar ini dibuat diatas air menggunakan jukung dan di darat menyerupai pasar tradisional.. Komoditas yang dijual antara lain merupakan produk alam seperti sayur mayur, telur, buah-buahan dan lainnya selain itu juga dijual berbagai produk kerajinan khas Dayak seperti hiasan manik-manik.



Gambar 5.21 Konsep Area Berdagang

b. Cahaya

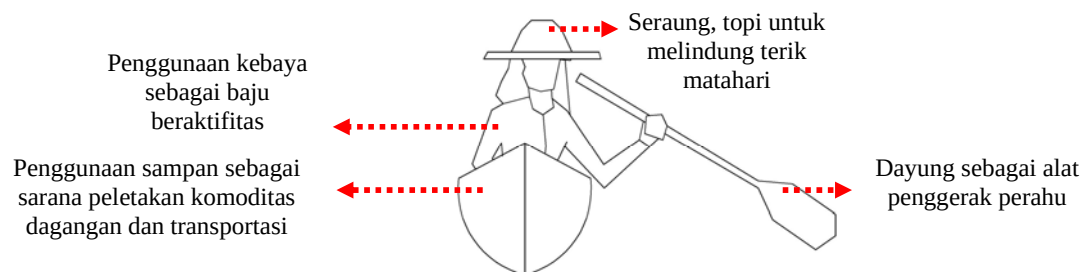
cahaya buatan diletakan di ujung bagian perahu dengan menggunakan obor. Sehingga komoditas dagangan dapat terlihat oleh pembeli.



Gambar 5.22 Konsep Cahaya Area Berdagang

c. Pakaian

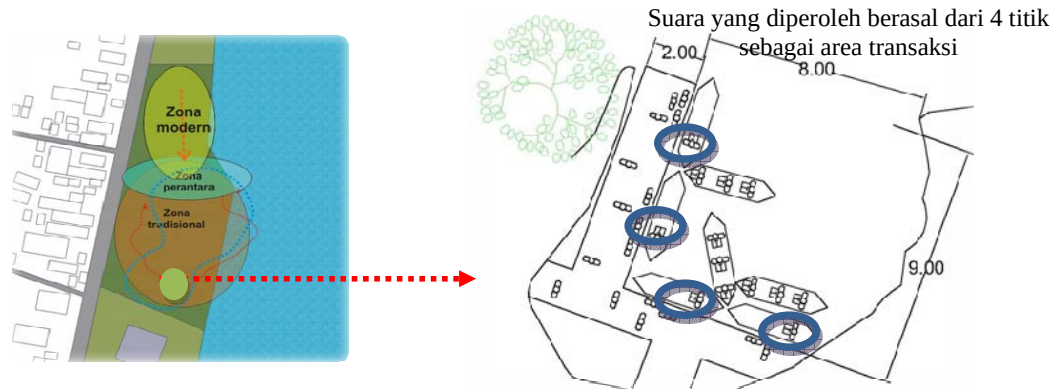
. Pakaian ketika berdagang hampir menyerupai pakaian sehari-hari akan tetapi menggunakan perahu sebagai sarana yang digunakan dan topi.



Gambar 5.23 Konsep Pakaian Berdagang

d. Suara

Area perdagangan memiliki luas sekitar 100 m² dan memiliki 4 kapasitas pedagang yang akan menjadi tempat berdagang dan menjadi sumber utama suara saat melakukan transaksi.

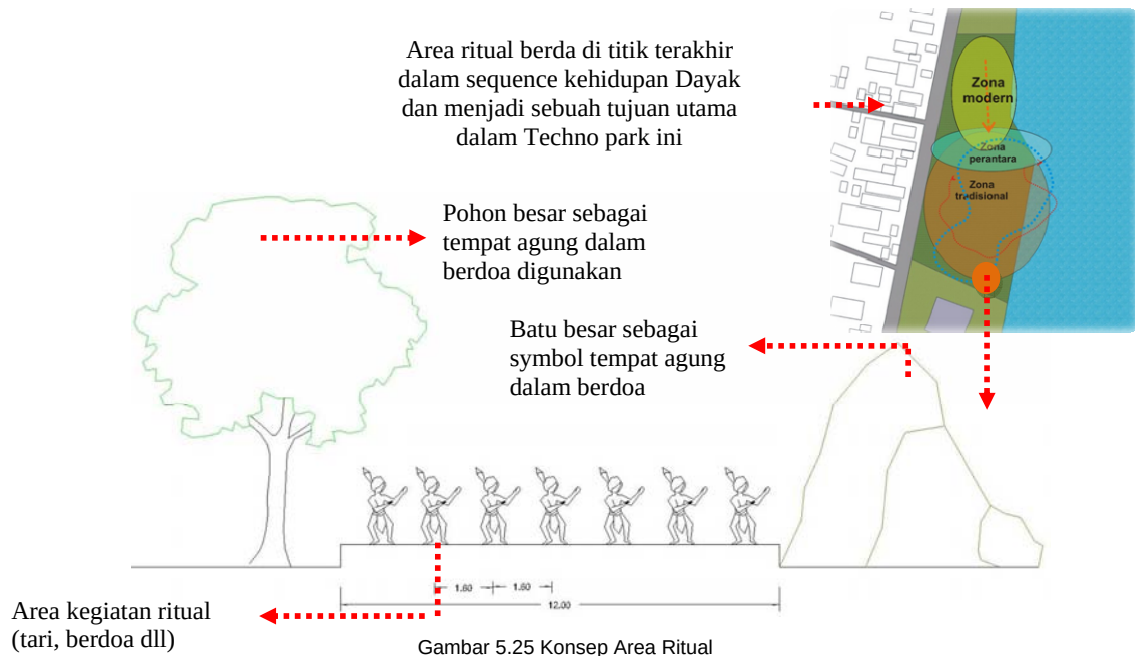


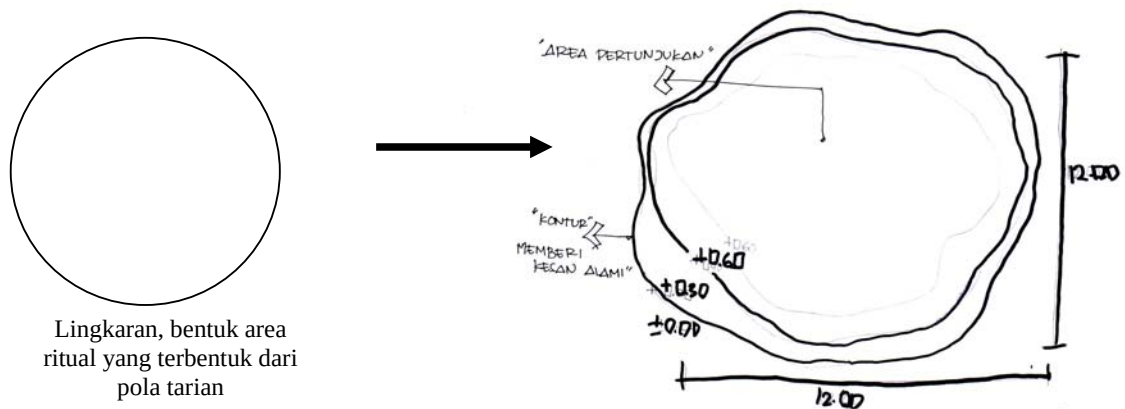
Gambar 5.24 Konsep Titik Suara

5.1.4.5 Tempat ritual

a. Objek

Area ritual dalam techno Park ini terdapat beberapa aktifitas. Aktifitas tersebut antara lain menari, berdoa dan bermain musik.



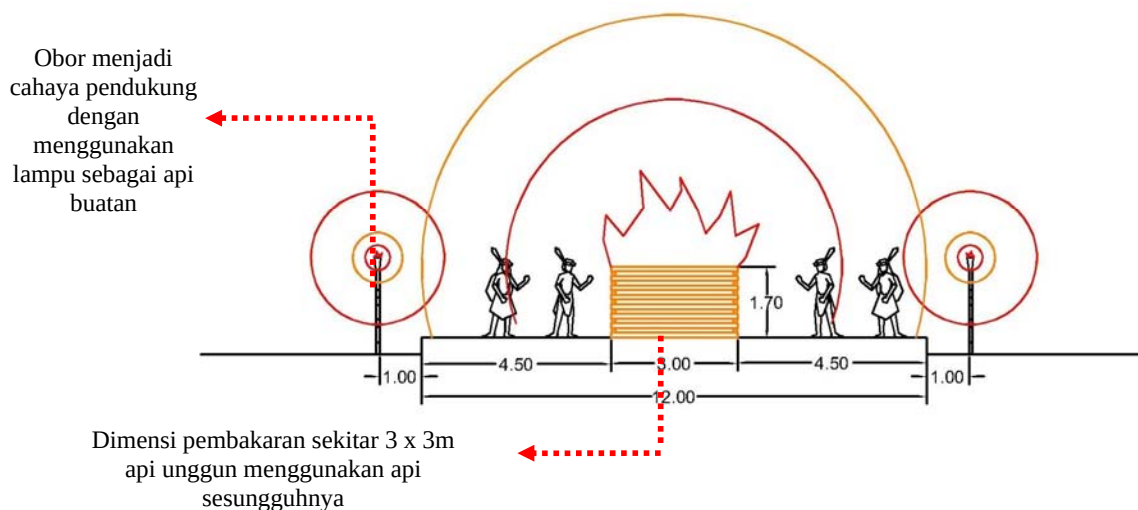


Gambar 5.26 Konsep Bentuk Area Ritual

Pola tempat ritual suku Dayak dibuat melingkar, dan dibuat membentuk lingkaran tidak beraturan untuk memberi kesan alami.

b. Cahaya

Cahaya berasal dari api unggun di tengah area dimana juga merupakan bagian dari ritual akan memberikan efek cahya bagi area ritual. Selain dari api unggun juga digunakan obor yang diletakan melingkar di sekitar area sehingga dapat menyinari area ritual.



Gambar 5.27 Konsep Pencahayaan Area Ritual

c. Pakaian

Pada pakaian masyarakat Dayak umumnya sama dengan pakaian sehari-hari namun dengan corak yang lebih banyak.

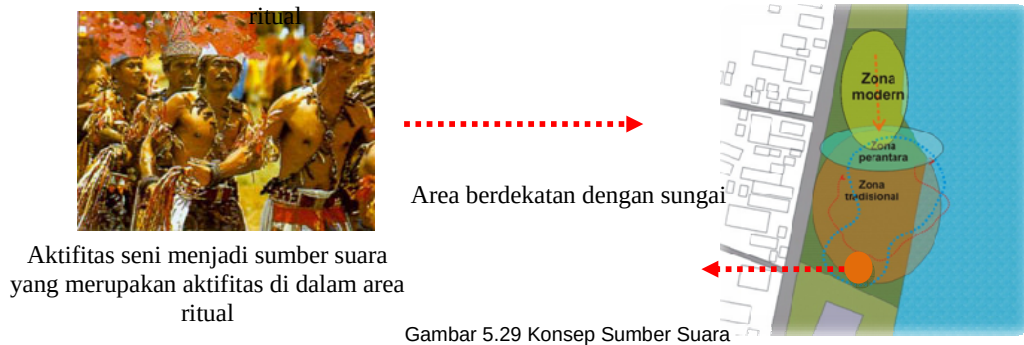


Gambar 5.28 Konsep Pakaian Ritual

d. Suara

Suara dalam area ritual adalah sura permainan musik dan suara doa-doa yang dilafalkan oleh pimpinan ritual. Suasana yang muncul adalah suasana meriah layaknya festival dengan menggelar berbagai seni tari dan musik.

Penari dalam kegiatan ritual

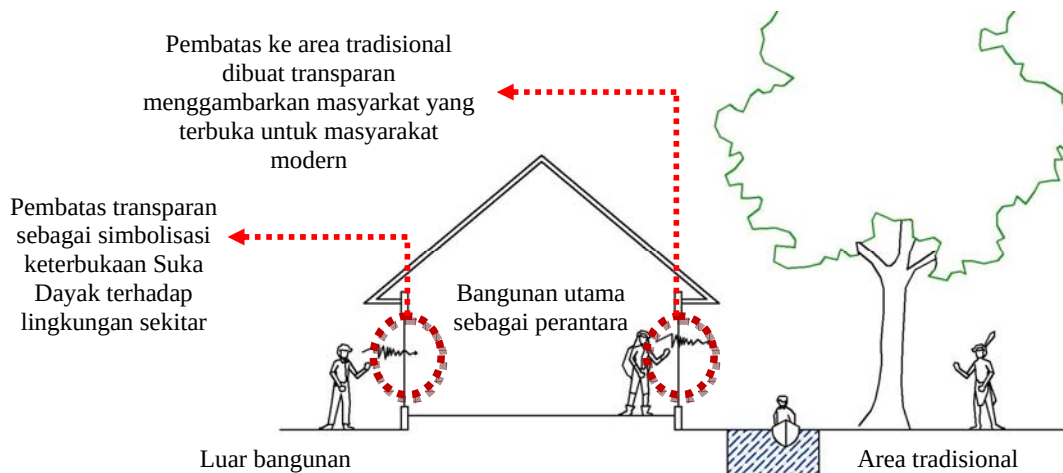


5.2 Konsep Performance Bangunan Utama

Performance bangunan utama memiliki nilai lebih sebagai ekspresi dari techno park. Oleh karena itu bangunan utama memiliki kesan yang modern yang mencerminkan tema bangunan. Pada konsep performance bangunan modern terdiri dari konsep material, konsep teknologi air sebagai unsur alam yang digunakan dan konsep budaya dalam bentuk bangunan

5.2.1 Konsep Material

Modern yang sesuai filosofi suku dayak adalah terbuka. Oleh karena itu untuk memunculkan keterbukaan bagi lingkungan adalah penggunaan material lokal sebagai pembauran dengan lingkungan dan material transparan bagi penampilan yang menonjol pada lingkungan.

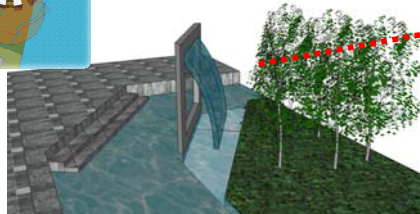
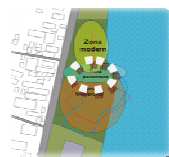


Gambar 5.30 Konsep Material

Material transparan menggunakan kaca yang digunakan pada fasad depan dan belakang.

5.2.2 Konsep Teknologi Air

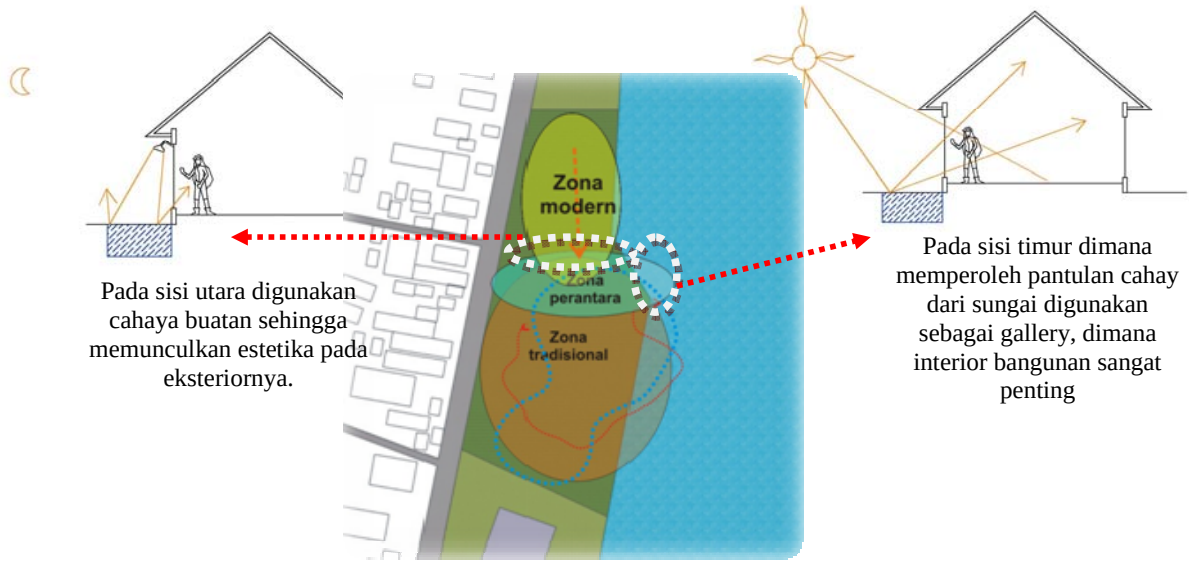
1. pemisah dan penghubung anatar zona modern dan tradisional



Efek air terjun memberikan efek pembiasan cahaya sehingga suasana alami akan muncul dia area tradisional dan akan memberikan keunikan dalam bangunan modern.

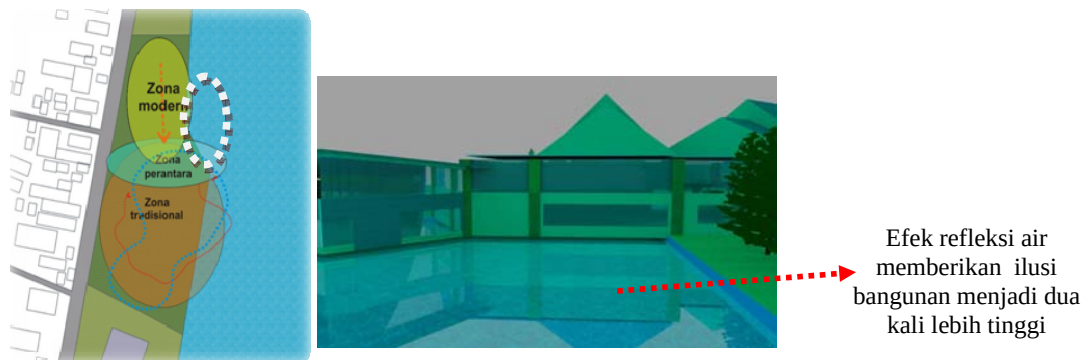
Gambar 5.31 Air Sebagai Pemisah

2. Nilai estetika pada pantulan air dengan cahaya



Gambar 5.32 Konsep Pantulan Cahaya

3. Refleksi air untuk meninggikan bangunan

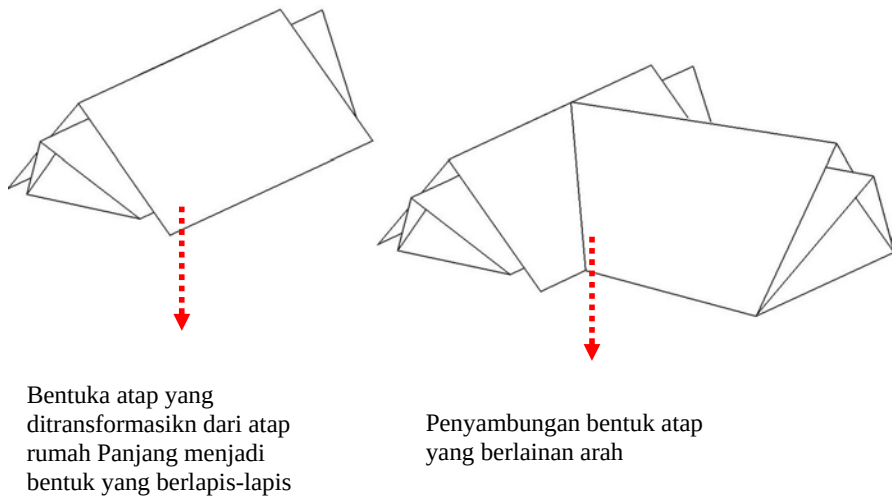


Gambar 5.33 Konsep Refleksi Air

5.2.3 Konsep Atap Rumah Panjang Sebagai Ekspresi Bentuk Bangunan Lokal

Budaya sebagai ekspresi terhadap lingkungan yang digambarkan melalui bentuk arsitektur lokal. Bagian arsitektur lokal yang digunakan adalah bentuk atap rumah Panjang.

Pada sistem atap digunakan bentuk atap pelana dengan mengambil filosofi atap suku dayak dimana bagian tengah memiliki ketinggian lebih tinggi. Dengan menggabungkan 2 atap pelana yang disilangkan akan memberikan bentuk atap pelana yang berbeda.



Gambar 5.34 Konsep Atap Bangunan

BAB VI

HASIL PENGUJIAN UJI PERSEPSI TERHADAP MODEL “TECHNO PARK DI TEPIAN SUNGAI MAHAKAM SAMARINDA”

Menurut hasil uji persepsi terhadap model pada tim CSD yang berjumlah 9 orang dapat disimpulkan bahwa, desain yang sudah dirancang relative bisa diterima. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji persepsi yang menunjukkan bahwa sekitar 67.77% responden menyetujui hasil rancangan. Secara rinci responden terhadap bangunan keseluruhan dijabarkan sebagai berikut.

1. Kehadiran Techno Park Membantu memberi informasi mengenai budaya Kalimantan

Kehadiran techno Park dapat membantu memberikan Informasi untuk lebih mengenal budaya Kalimantan, mendapat respon yang baik dari responden. Hal ini dibuktikan dengan 100% responden setuju dengan kehadiran Techno Park ini.

2. Kehadiran Techno Park memberikan wisata alternatif

Kurangnya tempat wisata di samarinda menjadikan alasan responden setuju akan kehadiran Techno Park sebagai tempat wisata alternatif. Hal ini dibuktikan dengan 88,89% responden setuju bahwa Techno Park ini dapat menjadi alternatif wisata.

3. Penggunaan air memberi kesan yang nyaman

Efek air yang memberikan kenyamanan thermal sehingga perjalanan wisata menjadi lebih nyaman menjadikan salah satu alasan mayoritas responden setuju akan penggunaan air. Hal ini dibuktikan dengan 77,78% responden setuju penggunaan air dapat member kenyamanan

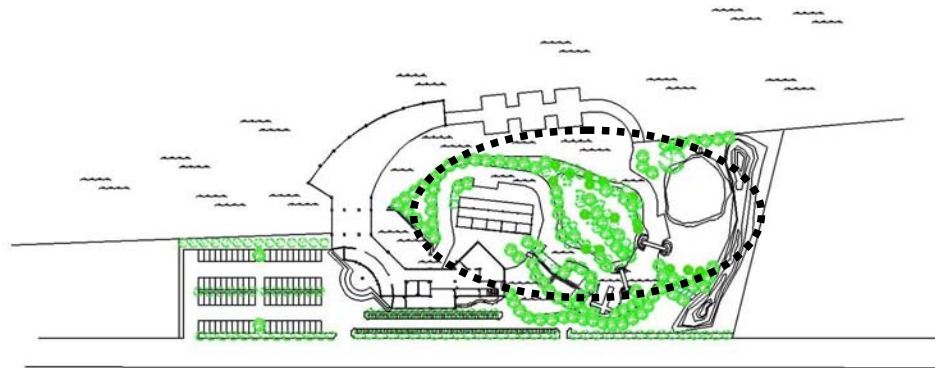
4. Sirkulasi perahu membuat nyaman melihat aktifitas suku Dayak

Adanya sirkulasi perahu yang dapat digunakan untuk melihat aktifitas suku Dayak mendapat dukungan 55,56% responden. Namun sekitar 44,44%

responden tidak setuju, hal ini dimungkinkan keterbatasan sudut pandang yang dapat dilihat oleh pengunjung ketika diatas perahu.

5. Dapat merasakan kehidupan suku Dayak berupa 5 Sequence rumah Panjang hingga area ritual

Walaupun 55,56% responden setuju dapat merasakan suasana kehidupan suku Dayak, namun masih 44,44% responden belum dapat merasakan kehidupan suku Dayak di setiap sequence-nya. Hal ini dimungkinkan kurangnya unsure Dayak yang ditampilkan pada setiap sequencenya.



Gambar 6.1 Siteplan "Area Tradisional"

Pada setiap sequence (gambar yang dilingkari), merupakan area yang hanya menunjukan objek utam yang menjadi simbolis dari filosofi kehidupan suku Dayak. namun untuk menunjukan kehidupan suku Dayak tua, tidak hanya terbatas dari objek utama yang ditampilkan melainkan dengan objek-objek pendukung, seperti pencahayaan buatan.

6. Terbantu dengan adanya Halte di setiap sequence

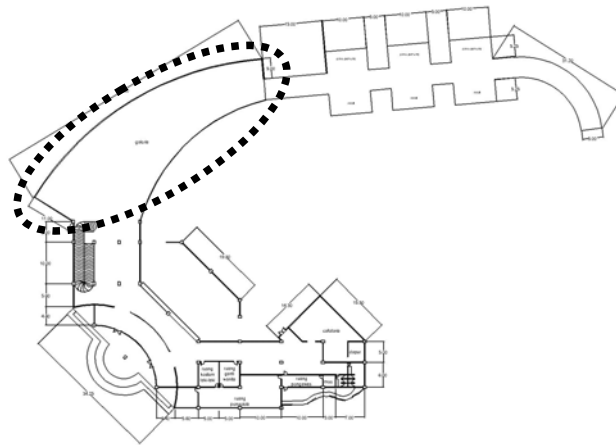
Dengan adanya halte di setiap sequence dapat membantu pengunjung menikmati wisata yang ditampilkan di setiap sequence, menjadikan alasan 77,78% responden setuju akan keberadaan halte. Hal ini menunjukan bahwa pengunjung ingin melihat secara langsung objek wisata di setiap sequence-nya.

6.1 Hasil Pengujian Terhadap Bangunan Utama

Bangunan utama dalam Techno Park ini berisikan berbagai fasilitas pendukung, seperti gallery, caffetaria, retail, bioskop mini dan gardu pandang. Walaupun sebagaian besar setuju akan fasilitas pendukung dalam bangunan namun tidak sedikit yang tidak mengisi. Hal ini dikarenakan ketika dalam proses pengujian suasana dalam bangunan utama tidak ditampilkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil rekapitulasi pengujian yang didapatkan.

1. Adanya Gallery memberi kenyamanan untuk melihat potret kehidupan suku Dayak

Keberadaan gallery mendapat kurang respon dari responden, yaitu sekitar 55,54 % responden tidak memilih. Hal ini dikarenakan desain Gallery yang ditampilkan tidak dapat menunjukan fungsi gallery tersebut. Namun sekitar 44,44% setuju akan adanya gallery yang dapat menampung potret kehidupan suku dayak.



Gambar 6.2 Denah "gallery"

Dilihat dari gambar (yang dilingkari), desain gallery kurang komunikatif dan terkesan sebagai area selasar yang besar. Selain itu terlalu banyak bukaan yang yang tidak cocok dengan gallery yang menunjukan potret (lukisan, gambar) kehidupan suku Dayak.

2. Adanya bioskop mini dapat memberi informasi melalui dokumenter kehidupan suku Dayak

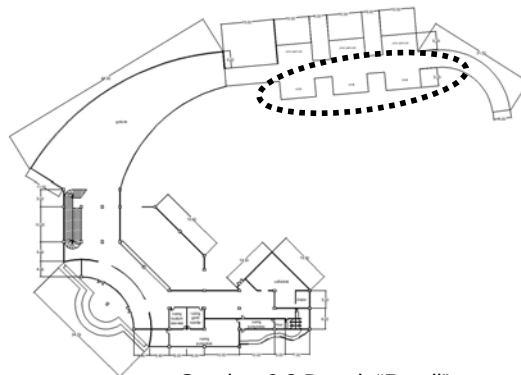
Adanya bioskop mini yang dapat informasi secara digital masih dibutuhkan oleh pengunjung. Hal ini dapat dilihat dari jumlah responden yang menyetujui keberadaan bioskop mini yaitu sekitar 66, 67% yang setuju dan 33,33% tidak mengisi.

3. Adanya Cafeteria memberikan kenyamanan untuk beristirahat

Caffetaria menjadi salah satu alternative di dalam Techno Park untuk menjadi tempat peristirahatan bagi pengunjung. Hal ini juga dibuktikan dengan sekitar 55,56% responden setuju, 11,11% responden tidak setuju dan 33,33% tidak mengisi.

4. Fasilitas retail kerajinan suku Dayak memberi kemudahan untuk membeli souvenir khas Dayak

Dengan adanya retail yang menjual kerajinan suku khas Dayak, dapat memberi kemudahan pengunjung untuk berbelanja. Hal ini juga dibuktikan sekitar 66,67% setuju adanya retail dan sisanya tidak mengisi.

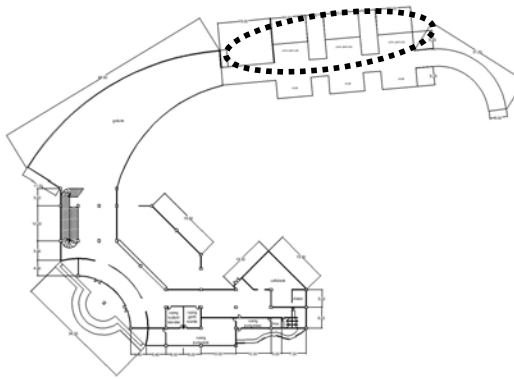


Gambar 6.3 Denah "Retail"

Melihat respon positif dari responden menunjukkan bahwa keberadaan retail cukup penting, Untuk itu jumlah retail dibuat lebih banyak namun dimensi lebih kecil agar pengunjung memiliki banyak pilihan ketika berbelanja.

5. Adanya gardu pandang memberikan kemudahan untuk melihat keindahan sungai Mahakam

Dilihat dari hasil pengujian diketahui bahwa 77.78% menyetujui bahwa adanya gardu Pandang di Techno Park ini. Untuk itu bentuk Gardu Pandang dibuat menjadi satu area, sehingga pengunjung dapat lebih mudah dan nyaman ketika menikmati gardu pandang.



Gambar 6.4 Denah “Gardu Pandang”

6.2 Hasil Pengujian Terhadap area Tradisional

Pada area Tradisional merupakan area wisata utama, sehingga area ini dapat dikatakan sebagai jantung dari Techno Park. Dalam area ini terdapat 5 area yaitu, rumah Panjang, area berburu, berladang, berdagang dan area ritual. Dari hasil pengujian diperoleh data bahwa mayoritas responden setuju akan wisata budaya Dayak ini. Hal ini dapat dilihat dari hasil rekapitulasi pengujian yang didapatkan.

1. Dapat berasa di alam kehidupan suku Dayak tua

Mayoritas responden setuju bahwa responden dapat berasa di alam kehidupan suku Dayak tua. Hal ini dimungkinkan karena desain telah menunjukan hutan belantara melalui penempatan vegetasi-vegetasi khas Kalimantan diarea tradisional. Sehingga sekitar 77,78% setuju akan suasana alam suku Dayak tua.

2. Penggunaan jukung memberikan kesan unik dalam berwisata

Penggunaan jukung pada area wisata suku dayak sangat member kesan unik pada responden. Hal ini dapat dilihat dari sekitar 88,89% responden setuju bahwa jukung atau perahu dapat meberikan kesan unik ketika dalam berwisata.

3. Area rumah Panjang menunjukan makna filosofi suku Dayak

Rumah panjang dapat menjelaskan makna filosofi suku Dayak melalui bentuk rumah panjang dengan interiornya yang menjelaskan fungsi bangunan. Sekitar 66,67% responden setuju akan fungsi rumah Panjang yang dapat menjelaskan makna filosofi suku Dayak.

4. Area berladang dapat menunjukan cara suku Dayak berladang

Mayoritas responden setuju bahwa area berladang ini dapat menjelaskan cara suku Dayak berladang. Hal ini ditunjukan sekitar 77,78% responden setuju bahwa area berladang menajai area yang dapat menunjukan car berladang.

5. Area berdagang diatas air memberi keunikan dalam berbelanja

Area berdagang diatas air merupakan hal unik bagi responden, karena berbelanja di atas air adalh suatu yang langka bagi kebanyakan responden. hal ini dibuktikan dengan 77,78% responden setuju bahwa berbelanja menjadi di atas air merupakan hal yang unik.

6. Area berburu dapat menjelaskan cara suku dayak berburu dengan hewan buruannya

Area berburu dapat memberikan gambaran proses suku Dayak berburu melalui suasana hutan dan patung-patung hewan buruan. Sekitar 77,78% responden setuju bahwa area bebuburu dapat menunjukan proses berburu suku Dayak.

7. Area ritual dapat member hiburan bagi saya untuk menyaksikan proses ritual dan tarian khas Dayak.

Sekitar 66,67% responden setuju bahwa area ritual dapat digunakan sebagai area hiburan. Hal ini dikarenakan area ritual menjadi pentas hiburan tarian dan permainan music khas Dayak

6.2 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian masih terdapat kekurangan, terutama pada area tradisional. Pada area tradisional masih banyak responden yang belum dapat merasakan suasana Dayak tua. Oleh karena itu pada area tradisional dibutuhkan pengembangan desain melalui **pencahayaannya dan tambahan objek** yang mendukung objek utama.

Pada bangunan utama terdapat beberapa masukan dari responden, yang dijadikan sebagai dasar pengembangan desain. Beberapa masukan tersebut antara lain adalah pengelolaan **bentuk** ruang yang disesuaikan terhadap fungsi ruang tersebut, seperti Gallery yang **dipisahkan** dengan selasar. **Pengurangan** luas ruang pada retail dan **perluasan** gardu pandang agar pandangan pengunjung akan lebih lepas dan leluasa..

BAB VII

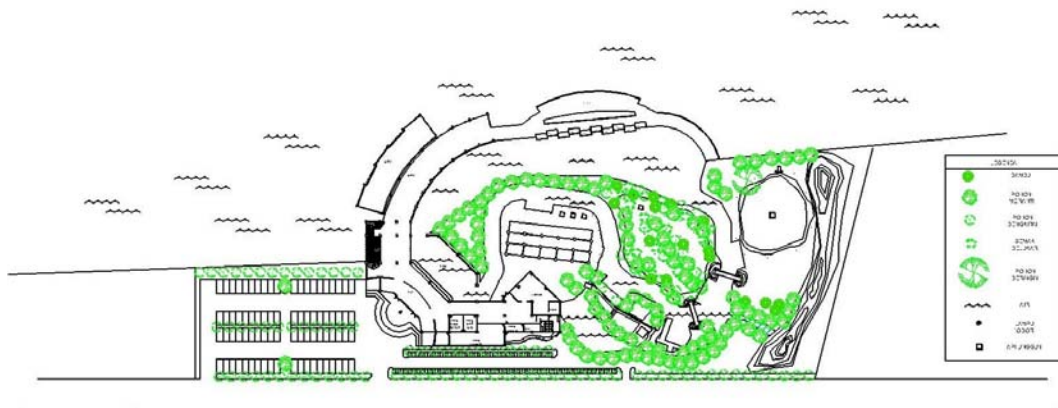
PENGEMBANGAN DESAIN

Berdasarkan hasil pengujian terdapat beberap masukan dari responden, yang kemudian menjadi dasar pengembangan desain.. Dalam hal ini pengembangan desain terhadap sejumlah pertimbangan masukan menjadi landasan desain development bagian ini. Masukan tersebut dan pengembangannya adalah sebagaimana diskripsi dan desain berikut.

1. Pada area Tradisional
 - Suasana Dayak tua dikembangkan melalui peletakan cahaya buatan (lampu) yang menyerupai api di setiap sequence
 - Penambahan objek pada area berladang dan perubahan bentuk pada area berdagang.
2. Pada Bangunan utama
 - Perubahan bentuk ruang dan pemisahan antar selasar dengan galler
 - Pengecilan luas ruangan pada retail
 - Perluasan ruang pada gardu pandang

7.1 Pengembangan Desain Terhadap Suasana Dayak Tua

Berdasarkan hasil pengujian diketahui bahwa sebagian respondes tidak dapat menikmati suasana Dayak tua. Untuk itu pengembangan desain di area tradisional dapat dilihat seperti pada gambar.



Gambar 7.1 Siteplan

Desain area tradisional di setiap sequence terdapat pencahayaan buatan yang menyerupai bentuk api.



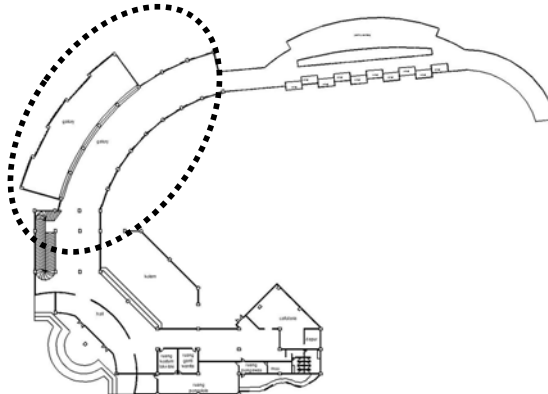
Gambar 7.2 Area Berladang dan Berdagang

Di area berladang terdapat objek tambahan berupa rumah kecil yang digunakan suku Dayak beristirahat ketika selesai berladang. Pada area berdagang bentuk sirkulasi dirubah dari bentuk “T” menjadi bentuk “L”, hal ini bertujuan agar daya tampung perahu dapat lebih banyak sehingga suasana berdagang lebih terasa. Sedangkan area lainnya tidak ada perkembangan selain penggunaan cahaya buatan.

7.2 Pengembangan desain Terhadap Bangunan Utama

Berdasarkan data rekapitulasi pengujian terdapat 3 area yang dapat dikembangkan menjadi lebih baik. Ke-3 area tersebut antara lain gallery, retail dan gardu pandang. Adapun pengembangan desain dapat dilihat dari perubahan bentuk dan besaran luasnya.

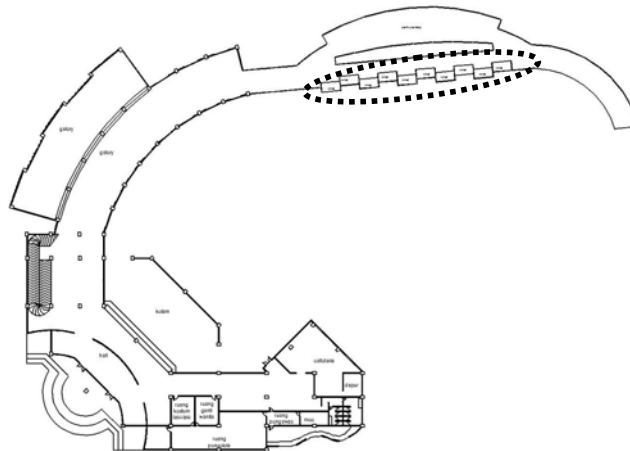
1. Pengembangan desain pada gallery



Gambar 7.3 Denah “gallery”

Bentuk desain gallery dibuat lebih sederhana dari desain sebelumnya. Gallery dibagi 2 yaitu gallery yang hanya berfungsi sebagai tempat pameran dan gallery yang berfungsi sebagai selasar. Kedua gallery itu dipisahkan oleh ketinggian lantai, sehingga pemisah antara gallery berkesan lebih soft. Bukaannya sebelah timur pada gallery lebih sedikit dari pada desain sebelumnya. Hal ini bertujuan merespon fungsi gallery yaitu objek yang dipamerkan tidak boleh kena cahaya matahari langsung.

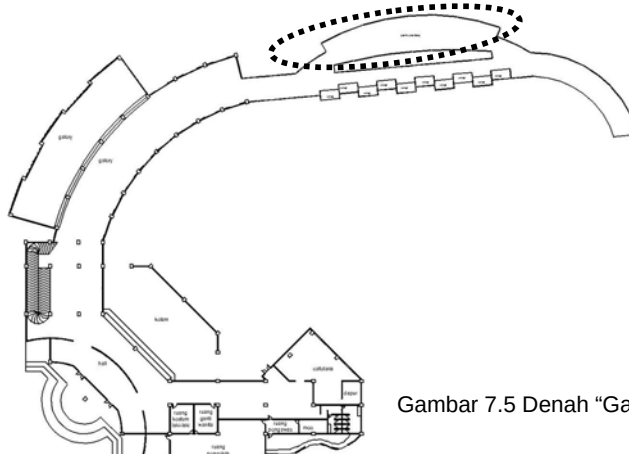
2. Pengembangan desain pada retail



Gambar 7.4 Denah "retail"

Pada pengembangan desain retail dapat dilihat dari jumlah dan besaran ruangnya. Retail dibuat terpisah dan berjumlah lebih banyak dari desain sebelumnya. Sedangkan luasnya menjadi lebih kecil yaitu 3x2 meter per unitnya.

3. Pengembangan desain pada Gardu Pandang



Gambar 7.5 Denah "Gardu Pandang"

Pada area Gardu pandang desain dikembangkan ke bentuk melengkung dari bentuk asa persegi. Besaran area menjadi lebih luas dan dibuat terpisah dengan retail melalui void di antara dua area.

- **Pariwisata**

Kata pariwisata berasal dari bahasa Sangsekerta. Kata ini terdiri dari dua kata, yaitu "Pari" dan "Wisata". Pari berarti banyak, berkali-kali dan berputar-putar atau lengkap. Wisata berarti Perjalanan ataupun bepergian.

Definisi yang lebih lengkap, turisme adalah industri jasa. Mereka menangani jasa mulai dari transportasi; jasa keramahan - tempat tinggal, makanan, minuman; dan jasa bersangkutan lainnya seperti bank, asuransi, keamanan, dll. Dan juga menawarkan tempat istirahat, budaya, pelarian, petualangan, dan pengalaman baru dan berbeda lainnya.

Banyak negara, bergantung banyak dari industri pariwisata ini sebagai sumber pajak dan pendapatan untuk perusahaan yang menjual jasa kepada wisatawan. Oleh karena itu pengembangan industri pariwisata ini adalah salah satu strategi yang dipakai oleh Organisasi Non-Pemerintah untuk mempromosikan wilayah tertentu sebagai daerah wisata untuk meningkatkan perdagangan melalui penjualan barang dan jasa kepada orang non-lokal.

- **Pemerintah Dalam Bidang Pariwisata dan Pengelolaan Tepian Mahakam**

Walaupun saat ini dalam APBD provinsi Kalimantan Timur, pariwisata belum menjadi sektor utama yang memberikan pendapatan daerah, tetapi perkembangan wisatawan yang datang ke Kalimantan Timur mengalami peningkatan. Hal ini menjadikan pemerintah buka mata untuk mempromosikan obyek wisata. Bahkan dalam rencana program pemerintah meningkatkan wisatawan sebesar 10 % dari jumlah rata-rata yang ada.

Pemerintah dan Pariwisata

Sebagai Kota Jasa; Pembangunan kota dititik-beratkan pada bidang transportasi, perhotelan, restoran, rekreasi dan olah raga, kesehatan dan pendidikan yang jangkauan pelayanannya diharapkan mampu menempuh sejauh mungkin di luar batas wilayah administrasi Kota Samarinda, tidak hanya dalam lingkup Kalimantan Timur dan wilayah Kalimantan tetapi juga sebagian Kawasan Timur Indonesia.

Berdasarkan RTRW kota Samarinda tahun 2005-2015 perencanaan area wisata haruslah dapat memenuhi

- o Peningkatan kelengkapan sarana dan prasarana pariwisata.
- o Kelengkapan akomodasi pariwisata yang memadai.
- o Pengenalan obyek-obyek pariwisata di tingkat regional dan nasional untuk tujuan pencarian pangsa pasar.
- o Kemudahan/insentif kebijakan di bidang pariwisata
- o Kemudahan dan penataan sarana transportasi menuju lokasi obyekobyek wisata.

- o Mengembangkan kegiatan industri skala rumah tangga dalam pembuatan cinderamata.
- o Menggiatkan industri kecil rumah tangga dalam pembuatan makanan khas Kalimantan Timur

• Jumlah Wisatawan

Pemerintah yang gencar mempromosikan wisata di Kalimantan dan upaya swasta yang mendukung memberikan dampak yang cukup baik dalam bidang pariwisata di Kalimantan. Walaupun saat ini dalam bidang pariwisata bukan merupakan penghasil RAPD yang besar bagi daerah namun tetap menjadi potensi penting karena terus bertambahnya wisatawan Ke Kalimantan Timur

Tabel 2.1 Data Wisatawan

Tahun	Jumlah Wisnus	Jumlah Wisman	Total	Pertumbuhan %
2004	765.122	16.930	782.052	-
2005	776.598	17.299	793.897	1.51
2006	782.037	19.746	801.783	0.99
2007	793.000	19.746	812.746	1.36
2008	808.860	20.142	829.002	2
Rata-rata pertumbuhan pertahun				1.47

Sumber: Dinas Pariwisata Kaltim

• Pemerintah dan Tepian Sungai Mahakam

Tepian Mahakam merupakan area public yang memanjang mengikuti bentuk sungai. Tepian Mahakam yang menjadi salah satu objek wisata ini belum tertata secara maksimal, sehingga pemerintah merencanakan program penataan tepian. Adapun program pemerintah dengan bekerja sama pihak swasta untuk menata tepian Mahakam adalah,

Sepanjang Tepian Mahakam mulai dari Jembatan Mahakam hingga ke Jl Yos Sudarso kawasan Pelabuhan Samarinda yang saat ini masih semrawut, akan ditata menjadi lebih cantik adalah berencana melakukan penataan di sepanjang Tepian Mahakam. Disebutkan, tepian akan dibagi dalam 9 zona pengembangan.

9 zona yang dimaksud adalah

1. zona pertemuan dan dermaga wisata yang terletak di ujung barat Tepian. Tepatnya pada lokasi di mana Gedung Dharma Wanita dan Dermaga Dolog saat ini berada.

2. zona olahraga lapangan rumput, di bagian Tepian yang saat ini digunakan untuk lapangan sepakbola dan panahan.
3. Plaza serbaguna, merupakan bagian kawasan yang terletak di sekitar Masjid Darunni'mah.
4. Zona olahraga lapangan keras, terletak pada bagian yang saat ini digunakan untuk melakukan kegiatan olahraga panjat tebing.
5. Zona taman bermain ibu dan anak.
6. Zona olahraga dan rekreasi air
7. kawasan seni budaya yang berseberangan dengan Islamic Center.
8. sentra kuliner tepatnya di eks Thalib Bank di sebelah SPBU Jl RE Martadinata.
9. Plaza persahabatan yang sekarang dermaga khusus depan kantor gubernur. (samarinda pos, 2008)

Berdasarkan RTRW kota Samarinda tahun 2005-2015, pemerintah menyatakan pengolahan Tepian Mahakam dapat meliputi

- o Mempertahankan fungsi Kawasan Tepian Mahakam sebagai paru-paru kota;
- o Melakukan penataan Kawasan Tepian Mahakam;
- o Menjadikan kawasan Kawasan Tepian Mahakam sebagai tempat bermain dan tempat rekreasi;
- o Mempertahankan kawasan sebagai tempat berjualan makanan di sore dan malam hari;
- o Peningkatan sanitasi lingkungan (penyediaan tempat pembuangan sampah);
- o Secara berkala diadakan atraksi wisata yang menampilkan budaya daerah;
- o Mengadakan atraksi wisata di Sungai Makam seperti lomba perahu, restoran terapung, olah raga air lainnya;
- o Melengkapi fasilitas untuk menambah kenyamanan seperti gazebo, ruang parkir, taman, pohon peneduh, dan lain sebagainya;
- o Melengkapi trak bagi pejalan kaki;
- o Pembangunan Landmark kota.

- **Pengertian Techno Park di Tepian Mahakam Samarinda**

Techno park atau taman teknologi adalah salah satu jenis bangunan komersial yang mewadahi pendidikan. Fasilitas ini merupakan fasilitas pembelajaran bagi masyarakat secara edukatif, rekreatif, informative dan kreatif yang memeadukan system sosila, system budaya, dan system fisik yang dikelola secara komersil. (Endy Marlina ,2007)

Techno Park di Tepian Mahakam Samarinda adalah sebuah taman teknologi yang memberikan fasilitas pendidikan dan informasi budaya yang dimiliki Kalimantan dengan cara yang aktraktif dan rekreatif, dimana informasi budaya dapat diperoleh dengan kegiatan yang disesuaikan dengan budaya Kalimantan.

Pada dasarnya techno park merupakan fasilitas yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran sekaligus rekreasi. Namun sebagai sebuah bangunan komersial, fasilitas ini haruslah memenuhi prinsip sebuah bangunan komersial. Rancangan fasilitas tambahan untuk mendukung fungsi rekreasi tetap harus dipertimbangkan agar dapat memberikan daya tarik maksimal bagi pengunjung sehingga elemen atau ruang non fungsional yang diadakan tetap dapat memberikan tambahan daya tarik fasilitas yang berujung pada peningkatan nilai ekonomi rancangan.

- **Klasifikasi Techno Park**

Beberapa contoh yang dapat dikembangkan pada sebuah Techno Park, adalah (Endy Marlina, 2008):

1. **Space Park**, merupakan Taman Pembelajaran dan permainan yang meniru ruang angkasa dengan segala petualangan yang dapat dilakukan didalamnya.
2. **Archeological Park**, merupakan Techno Park yang memfasilitasi pembelajaran ilmu arkeologi
3. **Animation Film Studio**, merupakan Techno Park yang memberikan pembelajaran tentang film Animasi
4. **War Simulation**, Merupakan Techno Park yang memberikan suasana Petualangan dengan simulasi kejadian perang
5. **Anatomy Museum**, merupakan Techno Park yang memberikan pengetahuan tentang anatomi tubuh manusia
6. **Underwater World**, merupakan Techno Park yang menunjukan suasana di bawah air dan memberikan pengalaman dan petualangan dunia di bawah air.

7. Around The World, merupakan fasilitas Techno Park yang memberikan pengetahuan secara umum tentang negara-negara di dunia dan karya spesifik masing-masing negara

- **Archeological Park**

Perancangan fasilitas ini dapat memasukan fasilitas pendukung sebagai pelengkap seperti

- a. Jalur antrian dan foyer
- b. Ruang pertunjukan film
- c. Ruang pameran peninggalan arkeologi
- d. Ruang miniatur sejarah makhluk hidup
- e. Ruang berpetualang arkeologi
- f. Tempat pembelian cenderamata

Tabel Hasil Pengujian Bangunan Techno Park

III NO	PARAMETER YANG DIUJIKAN	TINGKAT KEBERHASILAN RANCANGAN				Total		
		SANGAT SETUJU	SETUJU	TIDAK SETUJU	SANGAT TIDAK SETUJU	SETUJU	TIDAK SETUJU	TIDAK MENGISI
1.	Kehadiran techno park membantu saya memperoleh informasi budaya kalimantan.	1	8	-	-	9	-	-
		11.11 %	88.89 %	-	-	100%		
2.	Kehadiran Techno Park memberikan wisata alternatif bagi saya .	1	7	1	-	8	1	
		11.11 %	77.78 %	11.11 %	-	88,89%	11.11%	
3.	Penggunaan air pada bangunan memberikan kesan yang nyaman bagi saya	1	6	2		7	2	
		11.11 %	66.67 %	22.22 %		77.78%	22.22%	
4.	Sirkulasi perahu membuat saya nyaman untuk melihat aktifitas suku Dayak.	1	4	2	-	5	2	2
		11.11 %	44.44 %	22.22 %	-	55.56%	22.22%	22.22%
5.	Saya dapat merasakan kehidupan Dayak berupa sequence rumah Panjang hingga Ritual	1	4	4		5	4	
		11.11 %	44.44 %	44.44 %	-	55.56%	44.44%	
6	Saya mersa terbantu dengan adanya tempat pemberhentian perahu (halte) di setiap sequence	1	6	2		7	2	
		11.11 %	66.67 %	22.22 %		77.78%	22.22%	

Tabel Hasil Pengujian Bangunan Utama

NO	PARAMETER YANG DIUJIKAN	TINGKAT KEBERHASILAN RANCANGAN				Total		
		SANGAT SETUJU	SETUJU	TIDAK SETUJU	SANGAT TIDAK SETUJU	SETUJU	TIDAK SETUJU	TIDAK MENGISI
1.	Saya merasa nyaman dapat menikmati potret kehidupan Dayak dengan adanya gallery.		4	-	-	4	-	5
			44.44 %	-	-	44.44%		55.56%
2.	Fasillitas bioskop mini dapat memberikan informasi bagi saya melalui dokumenter kehidupan Dayak	1	5		-	6		3
		11.11 %	55.56 %		-	66.67%		33.33%
3.	Fasilitas cafeteria memberikan saya kenyamanan untuk beristirahat.		5	1		5	1	3
			55.56 %	11.11 %		55.56%	11.11%	33.33%

4.	Fasilitas retail kerajinan Dayak memberikan saya kemudahan berbelanja souvenir khas Dayak.		6		-	6		3
			66.67 %		-	66.67%		33.33%
5.	Saya dapat melihat keindahan sungai Mahakam dengan adanya gardu pandang.	3	4			7		2
		33.33 %	44.44 %	%	-	77.78%		22.22%

Tabel Hasil Pengujian Bangunan Techno Park

NO	PARAMETER YANG DIUJIKAN	TINGKAT KEBERHASILAN RANCANGAN				Total		
		SANGAT SETUJU	SETUJU	TIDAK SETUJU	SANGAT TIDAK SETUJU	SETUJU	TIDAK SETUJU	TIDAK MENGISI
1.	Saya merasa berada di alam kehidupan masyarakat Dayak tua.	2	5	1	1	7	2	
		22.22 %	55.55 %	11.11 %	11.11%	77.78%	22.22%	
2.	Penggunaan Jukung dapat memberikan saya kesan unik dalam berwisata.	2	6		-	8		1
		22.22 %	66.67 %		-	88,89%		11.11%
3.	Area rumah Panjang memberikan saya makna filosofi Dayak bagi saya.		6	1		6	1	2
			66.67 %	11.11 %		66.67%	11.11%	22.22%
4.	Adanya area berladang dapat menjelaskan cara suku Dayak berladang bagi saya	1	6			7		2
		11.11 %	44.44 %			77.78%		22.22%
5.	Adanya area berdagang di atas air meberikan saya keunikan dalam berbelanja.	2	5			7		2
		22.22 %	55.56 %		-	77.78%		22.22%
6.	Adanya area berburu dapat menjelaskan cara suku Dayak berburu dan hewan buruannya.	2	5			7		2
		22.22 %	55.56 %			77.78%		22.22%
7.	Adanya area ritual dapat meberikan hiburan bagi saya untuk menyaksikan proses ritual dan tarian khas Dayak	2	4	1		6	1	2
		22.22 %	44.44 %	11.11 %		66.67%	11.11%	22.22%