

PERANCANGAN WISATA BUDAYA RUMAH BETANG DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEOVERNAKULAR DI KALIMANTAN TENGAH

Wahyu Juli Priwandi¹⁾, Anityas Dian Susanti²⁾, Mutiawati Mandaka³⁾

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Pandanaran^{1),2),3)}

Email: wahyujp007@gmail.com¹⁾, tyas@unpand.ac.id²⁾, mutia.mandaka@unpand.ac.id³⁾

Abstract

Kalimantan is one of Indonesia's largest islands, located in the country's north. Kalimantan is separated into five parts: East Kalimantan, Samarinda City; West Kalimantan, Pontianak; Central Kalimantan, Palangkaraya; and East Kalimantan, Tanjung Selor. Kalimantan is home to a diverse range of tribes, including the Dayak, Banjar, Bakumpai, Baraki, Maanyan, Lawangan, and Bukit Ngaju Dayak, as well as Javanese Malay, Bugis, Chinese, and Arab descendants. The Betang Traditional House is a suitable living space. The Betang Traditional House is a Kalimantan island-specific traditional house known as Betang, Huma, or Lamin, which translates to "Long House". In Central Kalimantan there is no cultural tourism so it is necessary for future development as a place to preserve Kalimantan's unique culture. Development of the Rumah Betang cultural tourism area with a neo vernacular architectural design approach that can accommodate physical culture in the form of buildings and non-physical forms, namely in the form of traditional ceremonies in the Central Kalimantan.

Keywords: Cultural Tourism, Rumah Betang, Neo vernacular Architecture

Abstrak

Kalimantan adalah salah satu pulau besar di Indonesia, terletak di wilayah utara Republik Indonesia. Kalimantan terbagi menjadi lima bagian: Kalimantan Timur, Kota Samarinda; Kalimantan Barat, ibu kota Pontianak; Kalimantan Tengah, ibu kota Palangkaraya; dan Kalimantan Timur, ibu kota Tanjung Selor. Kalimantan adalah rumah bagi berbagai suku, termasuk Dayak, Banjar, Bakumpai, Baraki, Maanyan, Lawangan, dan Dayak Bukit Ngaju, serta keturunan Melayu Jawa, Bugis, Cina, dan Arab. Mereka memiliki satu bangunan yang cocok untuk ditinggali, yang dikenal dengan Rumah Adat Betang. Rumah Adat Betang merupakan rumah adat khas pulau Kalimantan yang dikenal dengan nama Betang, Huma, atau Lamin yang artinya Rumah Panjang. Wisata budaya di Kalimantan Tengah belum ada sehingga sangat penting untuk dikembangkan ke depan sebagai lokasi pelestarian budaya khas Kalimantan. Kawasan wisata budaya Rumah Betang akan dikembangkan dengan pendekatan perancangan arsitektur neo vernakular yang dapat menunjang budaya baik fisik berupa struktur maupun bentuk non fisik khususnya ritual adat di Kalimantan Tengah.

Kata Kunci: Wisata Budaya, Rumah Betang, Arsitektur Neo Vernakuler

Info Artikel:

Diterima; 2024-08-13

Revisi; 2024-08-20

Disetujui; 2024-09-07

PENDAHULUAN

Kalimantan adalah salah satu pulau besar di Indonesia, terletak di wilayah utara Republik Indonesia. Kalimantan terbagi menjadi lima bagian: Kalimantan Timur, Kota Samarinda; Kalimantan Barat, ibu kota Pontianak; Kalimantan Tengah, ibu kota Palangkaraya; dan Kalimantan Timur, ibu kota Tanjung Selor. Kebudayaan merupakan pemahaman individu terhadap konsep-konsep tertentu. Kalimantan adalah rumah bagi berbagai suku, termasuk Dayak, Banjar, Bakumpai, Baraki, Maanyan, Lawangan, dan Dayak Bukit Ngaju, serta keturunan Melayu Jawa, Bugis, Cina, dan Arab. (Santi, 2021) Mereka memiliki satu bangunan yang cocok untuk ditinggali, yang dikenal dengan Rumah Adat Betang. Rumah Adat Betang

merupakan rumah adat khas pulau Kalimantan yang dikenal dengan nama Betang, Huma, atau Lamin yang artinya Rumah Panjang. Di Kalimantan Tengah belum ada wisata budaya sehingga perlu untuk pembangunan kedepannya sebagai wadah pelestarian budaya khas Kalimantan. (Hamidah et al., n.d.) Pembangunan kawasan Wisata budaya rumah betang dengan pendekatan desain arsitektur neovernakular yang bisa memadahi Kebudayaan yang bersifat fisik berupa bangunan dan berupa Non fisik yaitu berupa upacara adat yang ada di kawasan Kalimantan Tengah. Arsitektur Neovernakular merupakan konsep Arsitektural yang mengedepankan konsep pelestarian dan pembaruan, Neo vernacular mempunyai arti NEO yang berarti baru, pembaruan dan Vernakular mempunyai arti tradisional, dapat disimpulkan Arsitektur Neovernakular adalah Arsitektur pembaruan bangunan-bangunan tradisional dengan memperhatikan bahan atau material bangunan yang lebih modern tanpa meninggalkan ciri khas dari rumah adat Betang.

Konsep bangunan Wisata Budaya Rumah Betang Bangunan museum dirancang dengan pendekatan arsitektur Neovernakular berdasarkan konsep bangunan Wisata Budaya Rumah Betang. Kamus Umum Bahasa Indonesia mengartikan arsitektur sebagai corak atau bentuk bangunan, seni dan ilmu menciptakan dan membuat struktur bangunan, serta cara dan gaya konstruksi bangunan. (Penelitian et al., n.d) Arsitektur Neovernakular merupakan konsep Arsitektural yang mengedepankan konsep pelestarian dan pembaruan, Neo vernacular mempunyai arti NEO yang berarti baru, pembaruan dan Vernakular mempunyai arti tradisional, dapat disimpulkan Arsitektur Neovernakular adalah Arsitektur membarukan bangunan bangunan tradisional dengan memperhatikan bahan bahan bangunan yang lebih memperhatikan.

METODE PENELITIAN

a. Pendekatan Pelaku Kegiatan

Pelaku kegiatan dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan tujuannya yaitu liburan/rekreasi dan edukasi/edukasi seni budaya di Kalimantan Tengah. Pemisahan kategori pelaku kegiatan memberikan dampak yang signifikan terhadap perencanaan dan desain Wisata Budaya Rumah Betang.

b. Pendekatan Aspek Teknis

Meliputi kajian struktur dan konstruksi, ciri tiap kawasan, kebutuhan alam pada setiap ruang yang ada, serta analisis tema ide yang diterapkan pada bagian luar dan dalam Wisata Budaya Rumah Betang.

c. Pendekatan Aspek Konstektual

Lokasi Eksisting : Jl, Utama Pasir Panjang, pangkal Bun, kec Arut Selatan, Kab Waringin barat, Kalimantan Tengah.

Batas Batas :

- Utara : Lahan Kosong
- Timur : Smp 7 Arut Selatan
- Barat : lapangan Pucang Pocar
- Selatan : Permungkiman Warga

- Luas eksisting : 23.000 m²
- KDB : 23.000x60% = 13.800 m²
- KLB : 7 lantai
- KDH : 13.800x30% = 4.140 m²
- Perkerasan : 9.660 m²
- GSB: 5 m



Gambar 1. Site Terpilih

d. Analisa Site (Analisa Fisik)

Analisa	Data	Potensi	Kendala	Solusi
Analisa Aksesibilitas				
	Terdapat 1 jalan utama yang terdapat di sebelah kanan eksisting, dimana jalan ini memiliki 2 jalur yang saling berlawanan, dan jalan ini merupakan jalan arteri kota.	Merupakan jalan nasional tingkat kepadatan yang cukup tinggi, potensi untuk koridoran transportasi yang cukup tinggi pula.	Di sekitar site terdapat beberapa pohon yang harus di tebang dan di pilih untuk akses masuk dan akses keluar. Belum terdapatnya jalur pejalan kaki yang memadai.	Membuat Desain pejalan kaki di sekitar eksisting khususnya di depan dan samping kanan Eksisting.
Analisa View				
	Lokasi Eksisting Didominasi oleh visual berupa rumput dan jalan yang cukup luas view bagian Depan Eksisting berupa Sekolah SMK dan SMA n 7 Arut Kalimantan.	Memaksimalkan potensi panorama yang akan dimunculkan pada bagian selatan dan memfokuskan bangunan bangunan utama akan mengarah bagian jalan utama.	Untuk memaksimalkan tampak dan bentuk bentuk bangunan dipelakannya pembangunan beberapa pohon untuk memaksimalkan rencana tampak dan muka bangunan.	Konsep Ornamen bangunan yang mengarah ke arah utara dan tampak atau muka bangunan yang menghadap kearah jalan ini sejalan dengan konsep arah orientasi bangunan tradisional rumah Betang.
Analisa Mitigasi				
	Kondisi Eksisting berada di Dataran Rendah dan Area Sekitar Kawasan tidak terdapat gunung berapi aktif.	Perancang harus berfokus untuk mitigasi Penanganan Bencana alam Banjir.	Perancang harus berfokus untuk mitigasi Penanganan Bencana alam Banjir.	
Analisa	Data	Potensi	Kendala	Solusi
Analisa Pencapaian Matahari				
	Arah Tenda Matahari dan Arah fasad menuju fasad dengan Arah Depan. Akan terlokasi serta pagar luas dan bagian belakang site akan sebagai area parkir.	Pemilihan Ruang berorientasi untuk memaksimalkan Sinar Matahari untuk ruang tamu, kamar, hotel dan Pengapungan, penggunaan panel surya untuk Listrik.	Sinar matahari pada siang akan terasa sangat panas di posisi tengah site (Arah terlokasi untuk pemukiman pita Sudara).	Pemilihan bahan bangunan yang bisa menyerap Panas matahari dan memberikan Pohon pada posisi tengah site (Arah Sudara) sebagai pelindung sinar UV.
Analisa Vegetasi				
	Lokasi Eksisting Didominasi oleh visual berupa rumput dan jalan yang cukup luas dan terdapat beberapa pohon.	Pemilihan beberapa pohon untuk dipelihara dan dimanfaatkan untuk konsep perawatannya yang ada.	Lokasi Eksisting Didominasi oleh visual berupa rumput dan jalan yang cukup luas dan terdapat beberapa pohon.	Penggunaan Konsep Arsitektur Hijau di kawasan ini. Pemeliharaan dan perawatan beberapa Pohon harus untuk sebagai tempat teduh untuk area Plaza terbuka di kawasan yang akan dibangun.
Udara				
	Udara bersih dan segar karena terdapat beberapa pohon yang akan memberikan efek pendinginan udara di kawasan tersebut, sehingga akan memberikan suasana yang nyaman untuk pengunjung.	Terdapatnya beberapa jenis di bagian utara site, terdapatnya air dan jaringan listrik.	Saluran terlokasi di bagian utara.	Menggunakan bahan beton, pada untuk melindungi semua permukaan jalan.

Analisa	Data	Potensi	Kendala	Solusi
Analisa Tatanan Lingkungan				
	Site merupakan lapangan yang luas dan memiliki kontur tanah rata, di sekeliling site terdapat pemukiman penduduk, area	Dekat dengan 7 orang	Kebisingan cukup tinggi karena jalan utama	Dengan menanam pohon untuk mengurangi tingkat kebisingan. Bangunan mandiri dan jalan sesuai dengan GSB.

Gambar 2. Analisa tapak

e. Program Kebutuhan Ruang

Program Aktivitas Pengguna :

- 1) Kelompok sebagai Pengunjung
- 2) Kelompok sebagai Pengelola

Tabel 1. Program ruang bangunan pengelola

NO	Nama Ruang	Kapasitas	Dimensi	Total Luas	Jenis Ruang	Perabotan
1	Owner/Pemilik	4	4x4	16	Semi Private	Meja Kursi, sofa lemari
2	General Manager	4	4x4	16	Semi Private	Meja Kursi, sofa lemari
3	Wakil General Manager	4	4x4	16	Semi Private	Meja Kursi, sofa lemari
4	Ruang Sekretaris	4	4x4	16	Semi Private	Meja Kursi, sofa lemari
5	Ruang Bendahara	4	4x4	16	Semi Private	Meja Kursi, sofa lemari
Staff						
6	Staff HRD	4	4x4	16	Semi Private	Meja kursi
7	Staff Administrasi	4	4x5	20	Semi Private	Meja kursi
8	Staff Markering	4	4x6	24	Semi Private	Meja Kursi
9	Staff Human Resourcer	3	4x3	12	Semi Private	Meja Kursi
10	Staff Maintance Kawasan	4	4x4	16	Semi Private	Meja Kursi
11	Ruang Rapat	10	6x8	48	Semi Private	Meja Kursi, sofa LCD, White Board
12	Toilet +Lavolatory	6	1,5x1,5	48		
13	Pantry	5	4x6	24		
14	Informasi Center	4	3x6	18		
15	Workspace	10	6x8	48		
16	Mini Bar	8	4x6	20		
17	Lobby	20	8x10	80		
Total Luas						440 m2
Sirkulasi Ruang (20%)						88
Area Lanskap (10%)						75 m2
Total Keseluruhan						750 m2

NO	Nama Ruang	Kapasitas	Dimensi	Total Luas	Sumber	Jenis Ruang	Perabotan
	Ruang Pamer Alat Tradisional	10	10x10	100		Semi Public	Papan Display
	Gudang 1		4x8	32		Semi Private	
	Rg Pamer monograf	25	10x10	100		Semi Public	
	Gudang 2		4x8	32		Semi Private	
	Hall	25	10x6	60		pubic	
	Ruang Kepala Kurator	4	4x4	16		Semi Private	
	Staff Kurator Seni	8	4x8	32		Semi Public	
	Lobby	3	3x2	6		Public	
	Ruang Manager	4	4x4	16		Semi Public	
	Ruang Sekretaris	4	4x4	16		Semi Public	
	Ruang Serbagua	25	10x8	80		Semi Public	
	Mushola	6	4x6	24		Semi Public	
	Perpustakaan	25	10x6				
	Gudang Perpustakaan		4x8	32		Semi Private	
	Ruang CCTV	4	4x6	24		Semi Public	
	Ruang administrasi						
	Area Tunggu	10	10x10	100			
	Staff Inventaris	8	4x8	32		Semi Public	
	Loker Karyawan	20	8x8	64		Private	
	Penitipan Barang	4	4x4	16		Semi Public	
	PlayGround Kids	12	8x8	64		Public	
	Total Luas			846			
	Sirkulasi 20%			188			
				1.035			

Tabel 2. Program ruang hotel dan penginapan

Pengguna	Nama Ruang	Kapasitas	Dimensi	Total Luas	Sumber	Type Ruang
	Loby	35	10x8	80	Asumsi	Semi Private
	Ruang Front Desk	4	4x4	32	Asumsi	Sem Public
	Ruang Seminar	25	12x6	120	SB	
	Ruang Office	3	9x8	72		
	Coffe Shoop	35	10x8	80		
	Ruang manager Hotel	5	4x5	20	SB	
	BAR + Lounge	34	10x8	80	SB	Semi Public
	Kamar Mandi + Lavoatori	8	6x8	48		
	Gudang	3	4x4	16	DA	Private
	Kamar 1 Type	6	6x8	48	SB	Privasi
	Ruang Panel	3	2x3	6	Asumsi	
	Transportasi Litf	10	7x4	28		
	Ruang laundry	4	6x3	18	Asumsi	Semi Private
	Loker Room Karyawan	40	8x6	48		
	Plagorung Kids					
	Total Luas			700		
	Sirkulasi 20%			140		
	Total keseluruhan			850		

Tabel 3. Program ruang bangunan toko souvenir

Pengguna	Nama Ruang	Kapasitas	Dimensi	Total Luas	Sumber	Type Ruang
	Ruang Manager	4	3x4	12	DA	Semi Private
	Gudang	3	3x3	9	Asumsi	
	Area Display	25	10x12	120	DA	
	Area Kasir	2	3x2	6		
	Total Lus					147
	Sirkulasi 20%					35
	Total Keseluruhan					185

Tabel 4. Program ruang bangunan restoran

Pengguna	Nama Ruang	Kapasitas	Dimensi	Total Luas	Sumber	Type Ruang
	Dapur	4	8x4	32	DA	Semi Private
	Ruang Manager	4	4x3	12	DA	Semi Private
	Gudang Makanan	6	3x3	9	Asumsi	Private
	Loker Room	3	3x3	9	Asumsi	
	Area Makan	2	15x10	150	SB	Semi Private
	Janitor	2	1,5x2	3	Asumsi	Semi Private
	Area Cuci tangan	2	2x3	6	Asumsi	Semi Private
	Tolat Lus					300
	Sirkulasi 20%					60
	Total Keseluruhan					375

Tabel 5. Program ruang bangunan tempat ibadah

Pengguna	Nama Ruang	Kapasitas	Dimensi	Total Luas	Sumber	Type Ruang
	Area Shotal Wanita	35	10x10	100	DA	Semi Public
	Area Shotal laki laki	35	10x15	150	DA	Semi Public
	Area Mimbar	4	4x4	16	SB	Private
	Kamar mandi (2)	2	1,5x2	6	Asumsi	
	Ruang Wudhu	2	2x4	12	SB	Semi Private
	Gudang	2	2x2	12	sb	Semi Private
	Tolat Lus					300
	Sirkulasi 20%					60
	Total Keseluruhan					375

Tabel 6. Program ruang bangunan villa rumah betang

Pengguna	Nama Ruang	Kapasitas	Dimensi	Total Luas	Sumber	Type Ruang
	Tempat Tidur	4	8x4	32	DA	Semi Private
	Ruang Manager	4	4x3	12	DA	Semi Private
	Gudang Makanan	6	3x3	9	Asumsi	Private
	Loker Room	3	3x3	9	Asumsi	
	Area Makan	2	15x10	150	SB	Semi Private
	Janitor	2	1,5x2	3	Asumsi	Semi Private
	Area Cuci tangan	2	2x3	6	Asumsi	Semi Private
	Tolat Lus					300
	Sirkulasi 20%					60
	Total Keseluruhan					375

Tabel 7. Program ruang bangunan toko baju

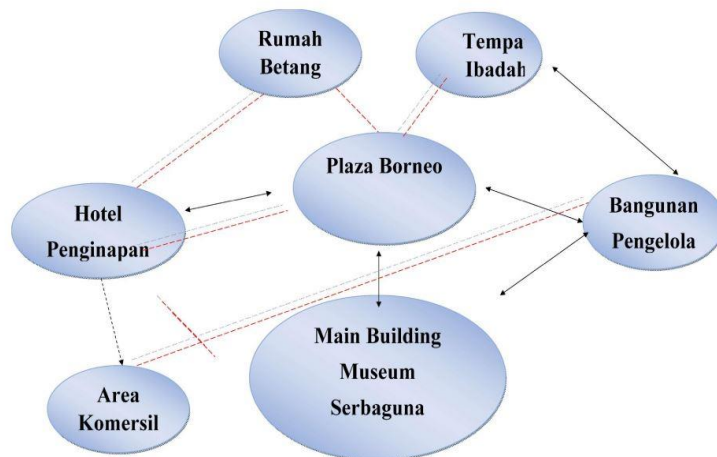
Pengguna	Nama Ruang	Kapasitas	Dimensi	Total Luas	Sumber	Type Ruang
	Ruang Manager	4	3x4	12	DA	Semi Private
	Gudang	3	3x3	9	Asumsi	
	Area Display	25	10x12	120	DA	
	Area Kasir	2	3x2	6		
	Tolat Lus					147
	Sirkulasi 20%					35
	Total Keseluruhan					185

Tabel 8. Total luas kebutuhan ruang

No.	Nama Bangunan	Total Luas
1.	Bangunan Pengelola	750 m2
2.	Main Building / Gedung Galeri Seni	1.035 m2
3.	Gedung Penginapan	850 m2
4.	Banguna Masjid	450 m2
5.	Rumah Betang	500 m2
6.	Restoran	400 m2
7.	Toko Baju	200 m2
8.	Toko Suvernir	300 m2
9.	Area Playground Outdoor	300 m2
10.	Total Luas Bnagunan	7.000 m2

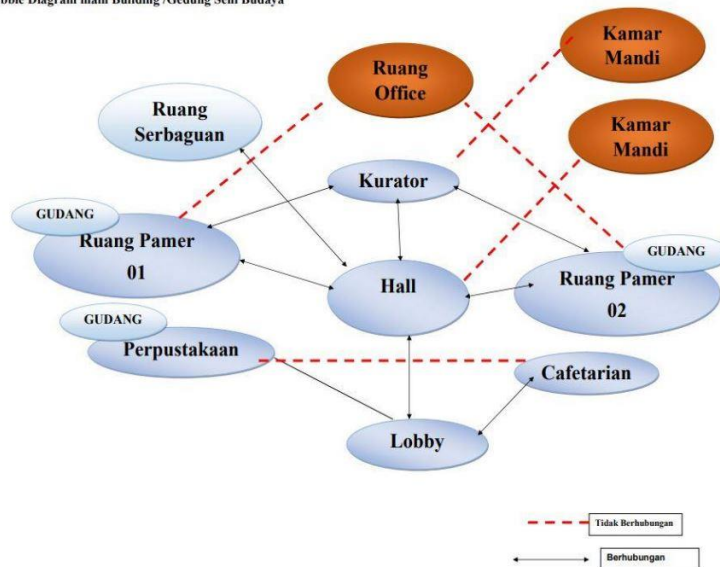
f. Program Sirkulasi dan Hubungan Ruang

Bubble Diagram Kawasan Wisata Budaya Rumah Betang



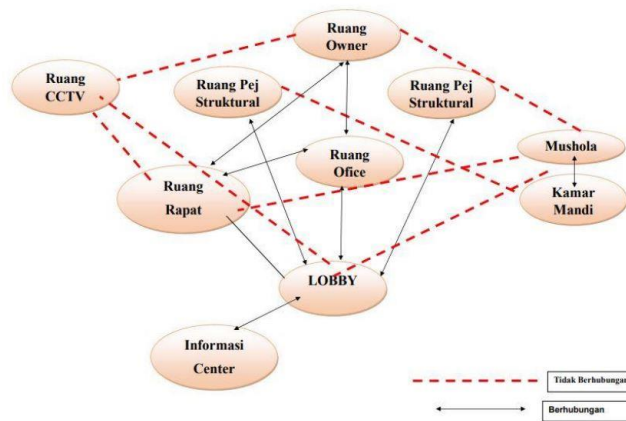
Gambar 3. Diagram bubble wisata Budaya Rumah Betang

Bubble Diagram main Building /Gedung Seni Budaya

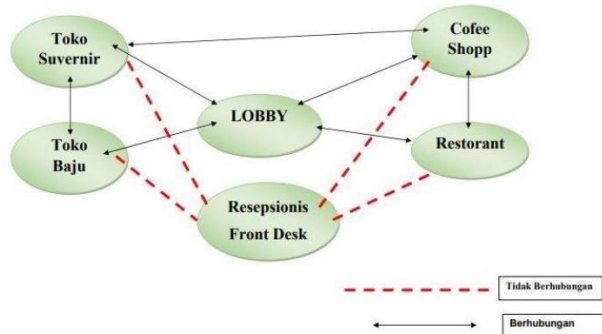


Gambar 4. Diagram bubble Gedung Seni Budaya

Bubble Diagram Bangunan Pengelola



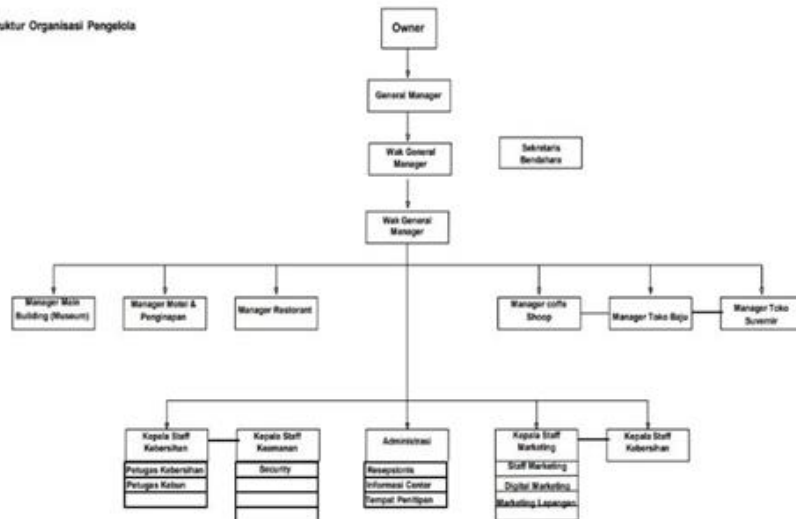
Gambar 5. Diagram bubble bangunan pengelola



Gambar 6. Diagram bubble gedung hotel dan penginapan

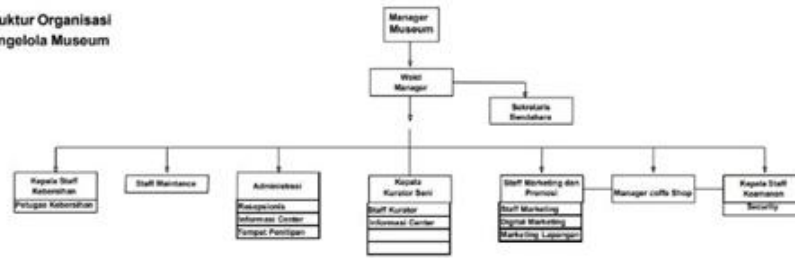
g. Program aktivitas

Struktur Organisasi Pengelola

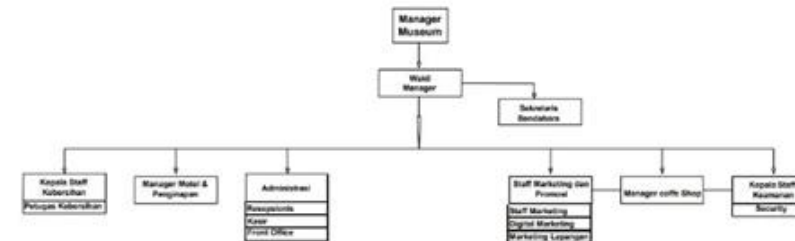


Gambar 7. Diagram aktivitas pengelola

Struktur Organisasi
Pengelola Museum

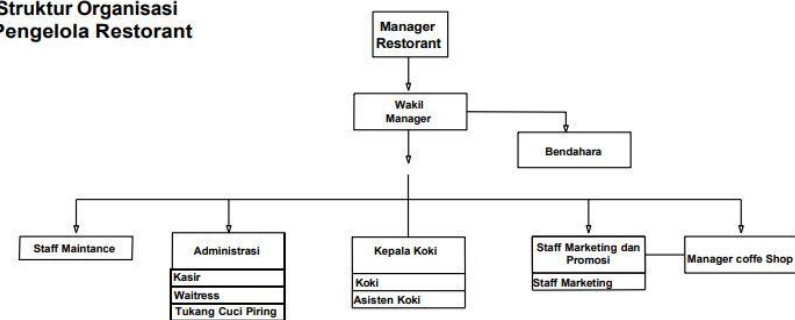


Struktur Organisasi
Pengelola Hotel dan penginapan

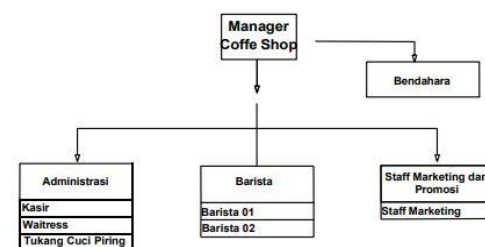


Gambar 8. Diagram aktivitas museum dan hotel

Struktur Organisasi
Pengelola Restorant



Struktur Organisasi
Pengelola Coffee Shop



Gambar 9. Diagram aktivitas restoran dan coffee shop

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Konsep Tapak Konsep

Perencanaan lokasi adalah disiplin pengolahan struktur tata ruang dan menciptakan ruang perantara di darat. Perencanaan lokasi mengatur penggunaan lahan yang terhubung.



Gambar 10. Siteplan

b. Konsep Pencapaian

- 1) ME terletak di bagian depan dekat pintu utama, sehingga fasilitas penunjang Wisata Budaya Rumah Betang mudah dicapai oleh pengguna/pengunjung. Terdapat signed untuk mempermudah akses pengunjung ke area Wisata.
- 2) Jalur pelayanan dibagi untuk memungkinkan kegiatan pelayanan tanpa mengganggu kenyamanan pengunjung.



Gambar 11. Konsep pencapaian

c. Konsep View

- 1) Konsep view berdasarkan pada analisa site. View dari jalan utama ditempatkan bangunan utama sehingga bangunan Wisata rumah betang terlihat lebih menonjol sebagai ikonik kawasan wisata.
- 2) Untuk view dari timur terdapat bangunan utama dan pengelola, sedangkan dari arah barat terdapat rumah betang asli dan tempat ibadah. Sebelah selatan terdapat bangunan souvenir.



Gambar 12. Konsep view

d. Konsep Kebisingan

- 1) Lokasi tapak berada di dekat jalan kota sehingga tingkat kebisingan cukup tinggi.
- 2) Bangunan induk diposisikan di tengah lokasi, ditanami pohon-pohon besar di sekitar area, dan penataan taman di sekitar tempat parkir untuk membatasi kebisingan dari arah timur.



Gambar 13. Konsep kebisingan

e. Konsep Pencahayaan

Bagian depan bangunan menerima sinar matahari langsung pada pagi hari. Sedangkan bagian belakang akan lebih banyak mendapat sinar matahari pada sore hari. Nantinya, penghalang seperti kulit sekunder dan flora akan muncul di wilayah yang cenderung terkena sinar matahari langsung.



Gambar 14. Konsep pencahayaan

f. Konsep Orientasi Bangunan

Menelaah konsep “pemandangan dari luar”. Sehingga struktur bangunannya menonjol dan ikonik, serta eksteriornya dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Sudut pandang posisi keberangkatan dari arah utara, sedangkan arah masuk dari arah selatan.



Gambar 15. Konsep orientasi

g. Konsep Gubahan Massa

Konsep pada gubahan massa kawasan wisata Budaya Rumah Betang terinspirasi dari rumah ada Dayak khas Kalimantan Tengah. Rumah memiliki filosofi melindungi, tempat bernaung, harmoni, diharapkan nantinya kawasan wisata ini dapat melestarikan seni dan kebudayaan Dayak di Kalimantan Tengah (Widi & Prayogi, 2020).

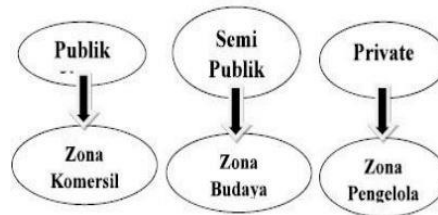


Gambar 16. Konsep gubahan massa

h. Konsep Zoning

Perancang membagi kawasan ini menjadi 3 zona yaitu Zona Budaya, Zona Komersil, dan Zona Penudukung. Zona Budaya adalah Zona yang berisikan bangunan-bangunan yang mempunyai fungsi utama untuk menampilkan kebudayaan-kebudayaan yang ada di wilayah Kalimantan, zona ini berisikan bangunan utama (Bangunan Seth Budaya, dan Plaza Budaya).





Gambar 17. Konsep zoning

i. Pendekatan Arsitektural

Kawasan Budaya rumah Betang merupakan kawasan berisikan bangunan dan ruang terbuka yang mempunyai fungsi utama untuk memperkenalkan, melestarikan kebudayaan dan adat istiadat yang ada di Kalimantan Tengah. Kawasan ini juga akan mempertimbangkan segi konsep modern dengan penggunaan bahan yang lebih modern untuk kepetingan Struktur dan konstruksi. Penerapan konsep Arsitektural akan menekankan beberapa aspek, Aspek bahan bangunan, aspek ornamen, aspek nilai budaya dan wisatanya. (HUNIAN. *RUMAH BETANG (AGREGASI BUDAYA. ALKIMIA ARSITEKTUR DAYAK DEMI FUNDAMENTALISME ARSITEKTUR NUSANTARA.*), n.d.).



Gambar 18. Budaya suku Dayak

j. Konsep Thermal

Berdasarkan pengamatan lokasi site sendiri berorientasi ke arah barat dan dimana arah timur akan berpotensi untuk menjadi muka bangunan, hal ini akan menyebabkan konsisi pada tengah eksisting akan terpapar sinar terik matahari, Perencanaan Kolam air akan menjadi cara untuk menanggulangi Suhu Udara yang sangat panas di siang hari.

k. Konsep Austik

Dalam Kawasan ini Konsep Akustik akan berfokus pada ruangan yang dirasa perlu untuk diaplikasikan, penggunaan bahan material yang kedap suara seperti Material pet (polyathyle Terephthalat), Glasswool, RockWool, Greenwool.

l. Konsep Penerangan

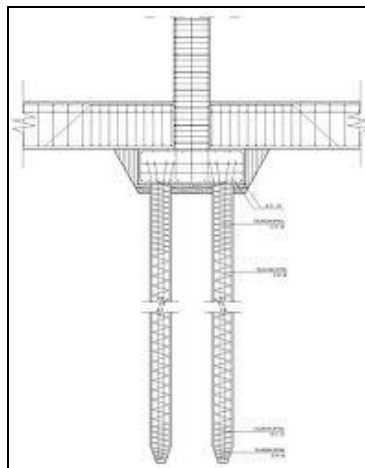
Konsep penerangan atau pencahayaan merupakan proses dalam merancang, memanipulasi Pencahayaan yang akan dirancang di dalam kawasan budaya ini. Pencahayaan alami diberikan di berbagai titik sehingga paparan cahaya yang masuk dapat tersaring sehingga tidak merusak artefak koleksi sekaligus mengurangi panas matahari yang masuk ke dalam ruangan. Cahaya hangat dihasilkan secara artifisial menggunakan lampu LED atau lampu neon. Perencanaan khusus pada bangunan *main building* akan menggunakan 2 sumber pencahayaan, dimana akan terdapat *skylight* dengan *tampered glass* dan penggunaan lampu untuk menerangi ruangan.



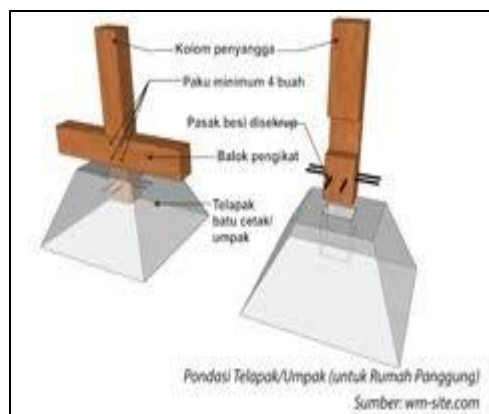
Gambar 19. *Skylight*

m. Konsep Struktur

Pada Kawasan Wisata Budaya Rumah Betang menggunakan konsep struktur bawah, yaitu borepile dan pondasi umpak yang diterapkan pada bangunan rumah betang asli (Hamidah et al., 2014).



Gambar 20. Konsep struktur bawah borepile



Gambar 21. Pondasi umpak

n. Konsep utilitas

1) Sistem Air Bersih

PDAM di properti berfungsi sebagai sumber sistem instalasi air bersih di lingkungan sekitar. memanfaatkan sistem "*Continuous System*" yang memberikan klien air bersih yang mengalir nonstop selama 24 jam.

2) Sistem Air Kotor

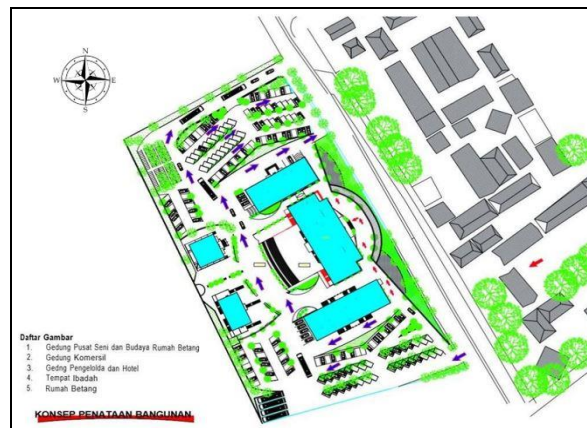
Air limbah dari toilet, urinoir, bidet, dan perlengkapan pipa lainnya yang mengandung kotoran manusia dibuang melalui sistem pembuangan limbah, yang sering disebut dengan black water. Sistem pembuangan air bekas merupakan mekanisme pembuangan air limbah (*grey water*) dari bak cuci, bak mandi, bak cuci piring, dan lokasi lainnya. Jika tidak ada saluran pembuangan umum di daerah tersebut yang dapat menampung air bekas, mungkin saluran tersebut akan dipasang terlebih dahulu menggunakan air kotor. Sistem drainase untuk air hujan.

3) Sistem Kelistrikan

Tenaga listrik daerah ini disuplai oleh (PLN) atau Perusahaan Listrik Negara, dan juga terdapat genset diesel sebagai tenaga cadangan pada keadaan darurat, seperti padamnya listrik dari pusat yang disebabkan oleh faktor dan kebijakan tertentu, serta tenaga surya. panel untuk membantu menghemat listrik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan kawasan ini mengaplikasikan pendekatan arsitektur neo-vernakular dengan dasar perkembangan masa, teknologi terbaru dikolaborasikan dengan budaya serta adat istiadat suku Dayak, Kalimantan Tengah.



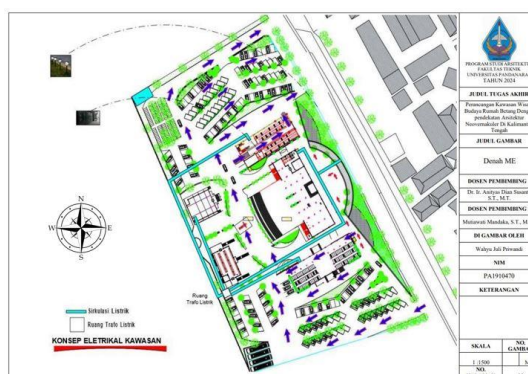
Gambar 22. Konsep penataan bangunan



Gambar 23. Konsep sirkulasi



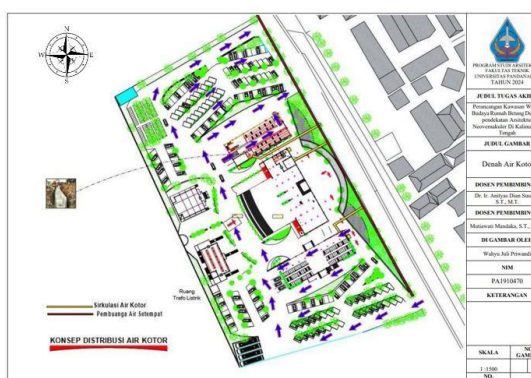
Gambar 24. Konsep lansekap



Gambar 25. Denah elektrikal kawasan



Gambar 26. Denah air bersih kawasan



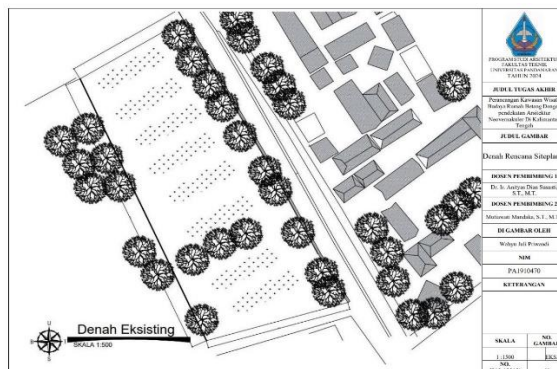
Gambar 27. Denah air kotor kawasan



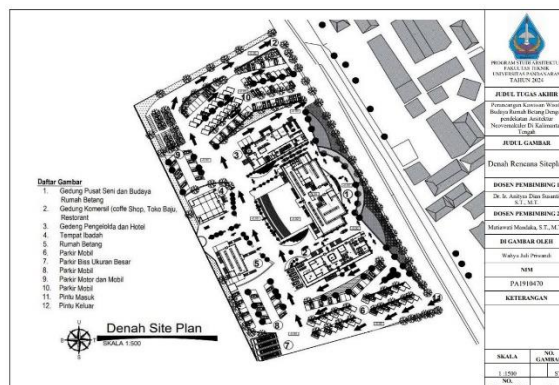
Gambar 28. Denah *hydrant* pada kawasan



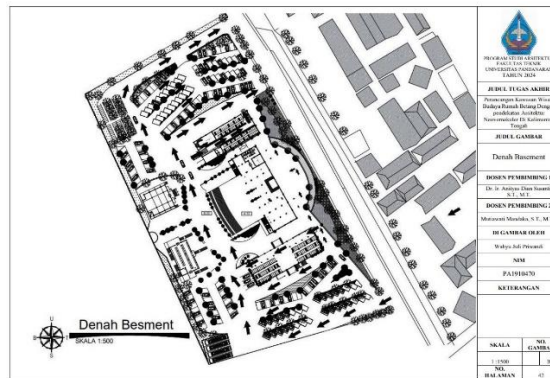
Gambar 29. Site eksisting



Gambar 30. Denah eksisting



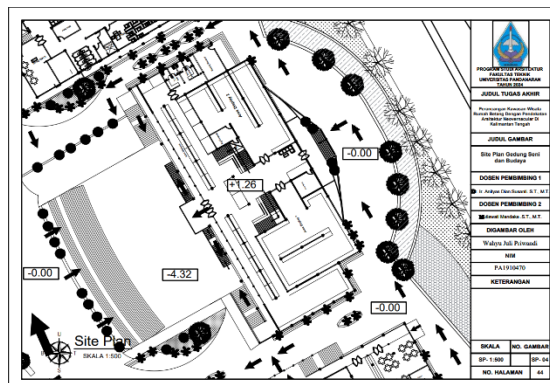
Gambar 31. Denah siteplan



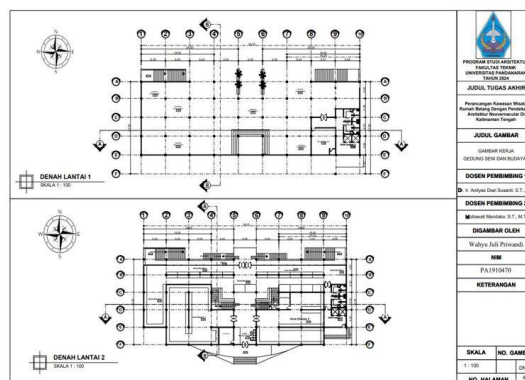
Gambar 32. Denah basement



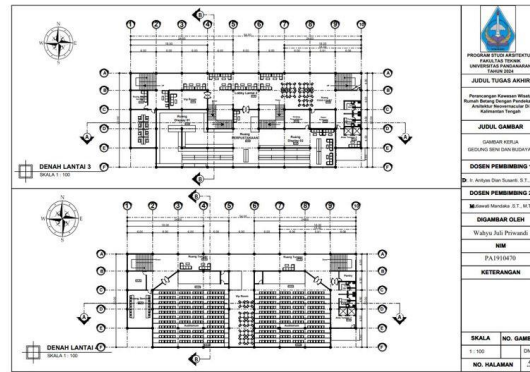
Gambar 33. Gedung Seni Budaya dan Museum



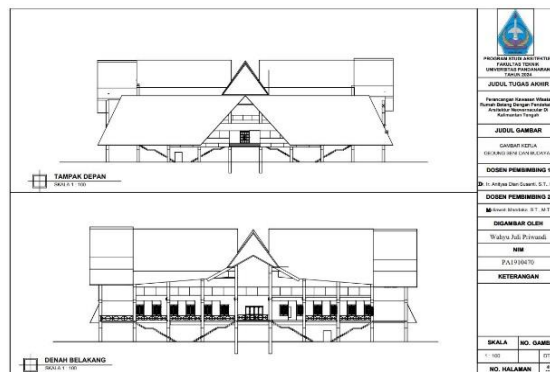
Gambar 34. Denah siteplan Gedung Seni



Gambar 35. Denah lantai 1 dan 2 Gedung Seni



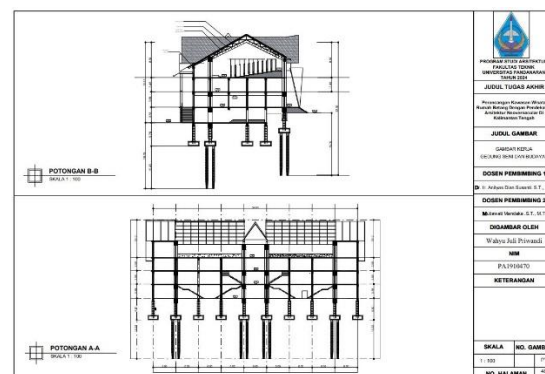
Gambar 36. Denah elektrik lantai 1 dan 2 Gedung Seni



Gambar 37. Tampak depan dan belakang Gedung Seni



Gambar 38. Tampak samping Gedung Seni



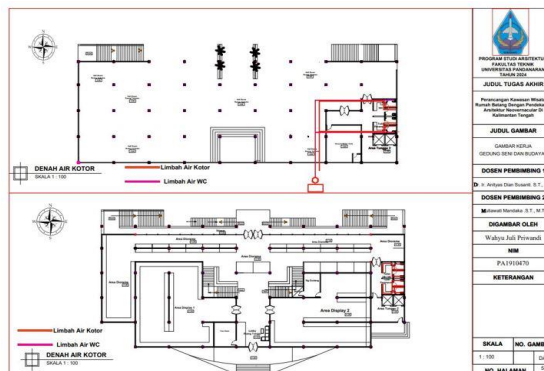
Gambar 39. Potongan Gedung Seni



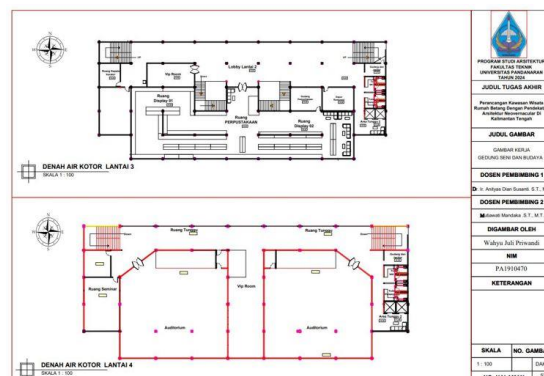
Gambar 40. Denah elektrik lantai 1 dan 2 Gedung Seni



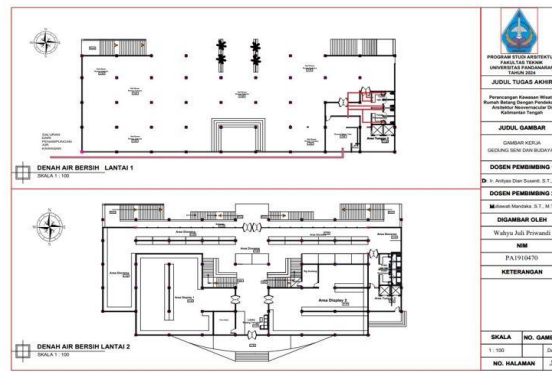
Gambar 41. Denah elektrik lantai 3 dan 4 Gedung Seni



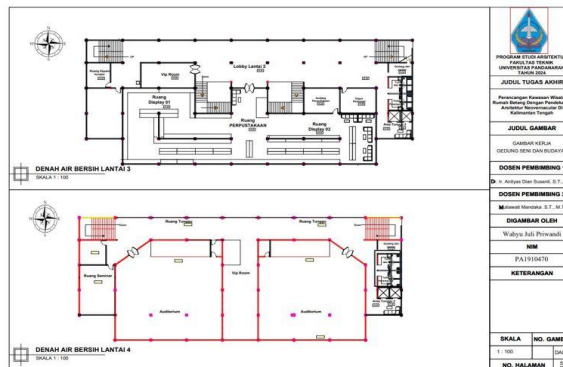
Gambar 42. Denah air kotor lantai 1 dan 2 Gedung Seni



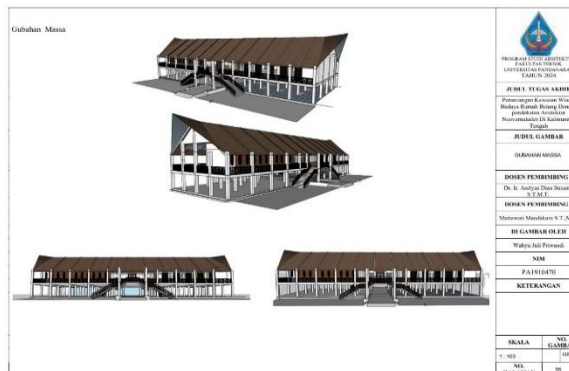
Gambar 43. Denah air kotor lantai 3 dan 4 Gedung Seni



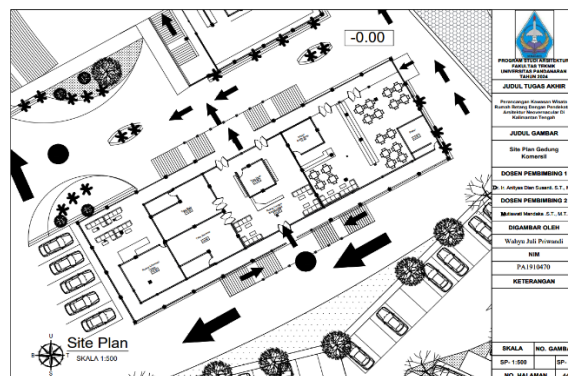
Gambar 44. Denah air bersih lantai 1 dan 2 Gedung Seni



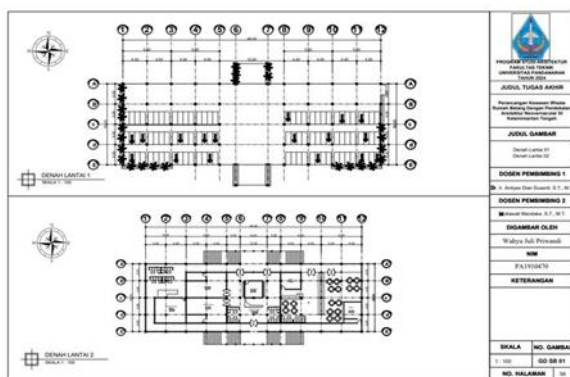
Gambar 45. Denah air bersih lantai 3 dan 4 Gedung Seni



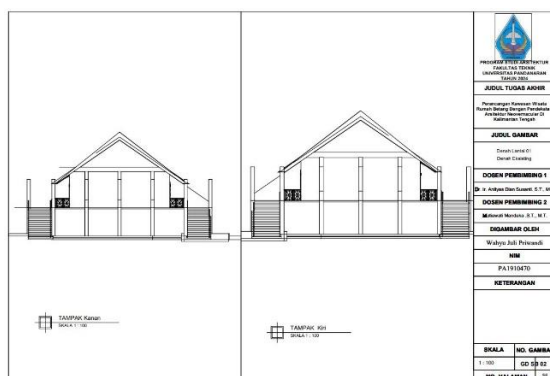
Gambar 46. Gubahan massa Gedung Komersial



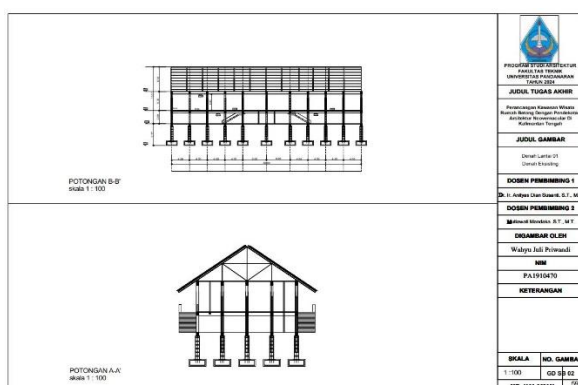
Gambar 47. Siteplan Bangunan Komersial



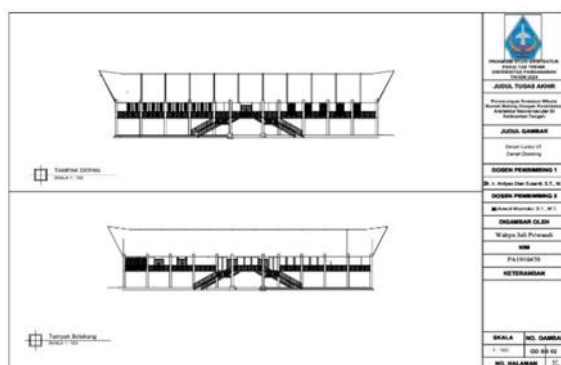
Gambar 48. Denah lantai 1 dan 2 Bangunan Komersial



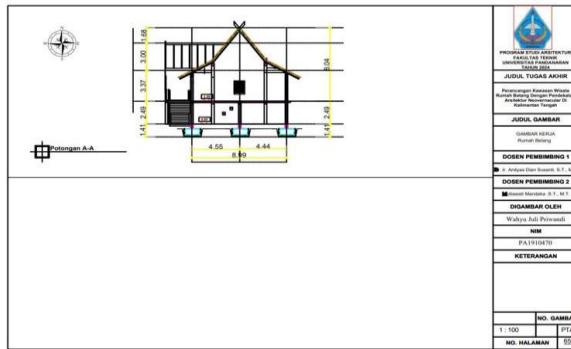
Gambar 49. Tampak depan dan belakang Bangunan Komersial



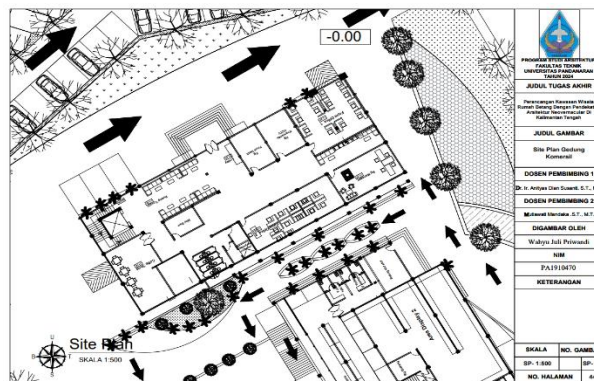
Gambar 50. Potongan Bangunan Komersial



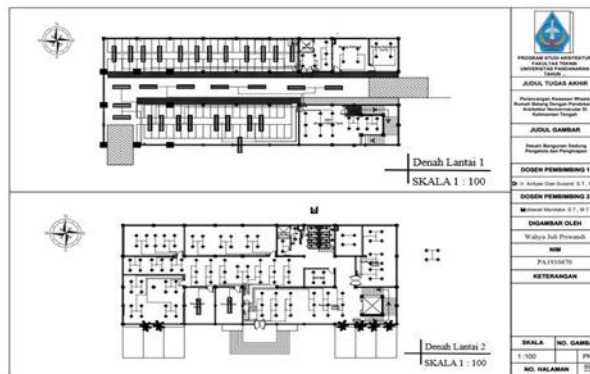
Gambar 51. Tampak depan dan belakang Bangunan Komersial



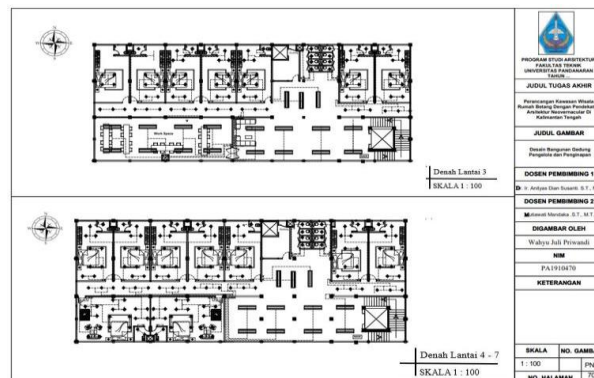
Gambar 56. Potongan Rumah Betang



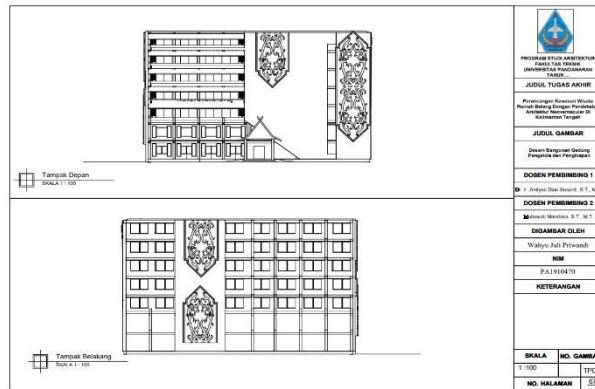
Gambar 57. Siteplan Hotel dan Pengelola



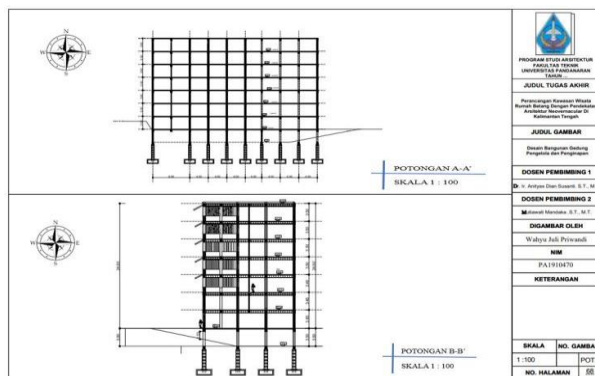
Gambar 58. Denah lantai 1-2 Hotel



Gambar 59. Denah lantai 3-7 Hotel



Gambar 60. Tampak Hotel



Gambar 61. Potongan AA-BB Hotel



Gambar 62. Master plan



Gambar 63. Perspektif Kawasan Wisata Budaya Rumah Betang



Gambar 64. Tampak Hotel



Gambar 65. View eksterior



Gambar 66. View eksterior



Gambar 67. Interior Museum Seni Budaya Dayak



Gambar 68. Inteior tempat ibadah agama Kaharingan



Gambar 69. Interior restoran



Gambar 70. Interior Hotel

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A., & Wulandari, A. (n.d.). Taman Mini Indonesia Indah... (Anak Agung Ayu Wulandari) TAMAN MINI INDONESIA INDAH SEBAGAI BAGIAN DARI FENOMENA TAMAN BUDAYA DUNIA.
- Aryani, Christiatty. 1993. Fungsi Sosial Budaya Rumah Panjang pada Masyarakat dayak Kanaytn. Laporan Penelitian BKSNT Pontianak. <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/sosial/article/view/376>
- Asteria. 2008 Perkembangan Penataan Interior Rumah Betang Suku Dayak Ditinjau dari Sudut Budaya. Jurusan Desain Interior Fakultas Seni dan Desain 36 Universitas Kristen Petra. Surabaya.
- Darmadi, H. (2016). Dayak Asal-Usul Dan Penyebarannya. *SOSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial*, 3(2), 322–340.
- Frans, L. Jacobus dan Concordius Kayan. 1994. Rumah Panjang Sebagai Pusat Budaya pada Masyarakat Suku Bangsa Dayak Iban dan Binuaka. dalam Kebudayaan Dayak Aktualisasi dan Transformasi.
- Masri, Singarimbun. (1991). Beberapa Aspek Kehidupan Masyarakat Dayak. *Jurnal Humaniora*, journal.ugm.ac.id.
- Museum Songket Palembang Dengan Pendekatan Arsitektur NeoVernakular UNS Heru Budi Kusuma S.Sn,M.Ds (2018).
- Pariwisata, K., Indonesia, R., Labuan, K., Kabupaten, B., Daya, S. B., & Tenggara Timur, N. (n.d.). Direktori Pariwisata Indonesia Pantai Ratenggaro. <https://wisatasia.com> Sudiarta, M.
- Suwarno. (2017). Budaya Huma Betang Masyarakat Dayak Kalimantan Tengah dalam Globalisasi: Telaah Kontruksi Sosial. *LINGUA: Center of Language and Culture Studies*, Surakarta, Indonesia. Volume 14. (01). 89-102.
- Wayan, D. I., Jurusan, N., Politeknik, P., & Bali, N. (2015). KEUNIKAN DESA PENGLIPURAN SEBAGAI PENDORONG MENJADI DESA WISATA BERBASIS KERAKYATAN (Vol. 5, Issue 3).
- Widi, C., & Prayogi, L. (2020). Penerapan Arsitektur Neo-Vernakular pada Bangunan Buday dan Hiburan. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(3), 282–290. <https://doi.org/10.17509/jaz.v3i3.237>