

# Galeri Budaya Dayak Bakumpai di Marabahan

*by Ahmad Saiful haqqi*

---

**Submission date:** 29-Sep-2021 02:01PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1624173325

**File name:** Jurnal\_1710812120022\_Rela\_Dhea\_Ananda\_-\_RELA\_DHEA\_ANANDA\_1.pdf (860.59K)

**Word count:** 1896

**Character count:** 12029

**GALERI BUDAYA DAYAK BAKUMPAI DI MARABAHAN****Rela Dhea Ananda**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
[1710812120022@mhs.ulm.ac.id](mailto:1710812120022@mhs.ulm.ac.id)

**Dr. Ira Mentayani, S.T., M.T.**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
[ira\\_arch@ulm.ac.id](mailto:ira_arch@ulm.ac.id)

**ABSTRAK**

Sejarah mengenai kebudayaan sangatlah penting untuk dilestarikan, namun terdapat beberapa kendala yang harus ditindaklanjuti. Salah satunya adalah kurangnya perhatian generasi muda akan sejarah dan budaya daerahnya. Diperlukan upaya untuk memberikan kesadaran kepada generasi muda bahwa pentingnya melestarikan budaya sendiri. Salah satu upaya pelestarian budaya adalah menyediakan wadah untuk ruang ekspresi dan apresiasi agar memperluas wawasan dengan cara penerapan teknologi. Perancangan galeri budaya Dayak Bakumpai di Marabahan merupakan bentuk pelestarian dengan menggunakan metode Analogi Linguistik dan konsep Arsitektur Kontemporer. Galeri budaya ini berfungsi sebagai media informasi mengenai sejarah budaya Dayak Bakumpai dengan menjadikan teknologi sebagai alat utama yang berperan penting pada rancangan ini.

**Kata kunci:** Dayak Bakumpai, Sejarah, Budaya, Teknologi

**ABSTRACT**

*Culture is very important to be preserved, but there are some obstacles that must be followed up. One of them is the lack of attention of the younger generation to the history and culture of the region. Efforts are needed to provide awareness to the younger generation that it is important to preserve their own culture. One of the cultural preservation efforts is to provide a space for expression and appreciation to broaden horizons by applying technology from several digital media through video, sound, simulation, hologram, animation, and other visual effects. The design of the Bakumpai Dayak cultural gallery in Marabahan is a form of preservation using the Linguistic Analogy method and the concept of Contemporary Architecture. This cultural gallery functions as a medium of information about the history of the Bakumpai Dayak culture by making technology the main tool that plays an important role in this design.*

**Keywords:** Dayak Bakumpai, History, Culture, Technology

## PENDAHULUAN

Bapak Sabirin selaku Kabid Kebudayaan Dinas Kepemudaan, Olahraga Kebudayaan, dan Pariwisata Kabupaten Barito Kuala menuturkan bahwa masyarakat saat ini terutama generasi muda kurang memperhatikan akan pentingnya kebudayaan daerah sendiri yaitu budaya Bakumpai. Pemerintah Daerah sudah memiliki rencana pembangunan Museum di Marabahan karena sangat disayangkan di ibu kota yang penduduk aslinya merupakan suku Bakumpai namun tidak memiliki tempat untuk menyimpan sejarah budaya sendiri. Selain itu, Pemerintah Daerah juga saat ini tengah dalam proses memajukan kebudayaan dan kota Marabahan dengan cara memberikan sarana edukatif dan menyediakan tempat edukasi yang menjadi destinasi wisata sejarah tentang kebudayaan Bakumpai dan bisa menjadi ikon daerah yang mampu mengangkat nama daerah sekaligus menarik wisatawan.



Gambar 1. Wawancara dengan Ketua Bidang Kebudayaan DISPORBUDPAR  
Sumber: Dokumen Pribadi

## PERMASALAHAN

Berdasarkan data-data yang didapatkan dari latar belakang di atas, maka

permasalahan arsitektural pada rancangan adalah: Bagaimana merancang galeri yang dapat mewadahi kegiatan bersosialisasi, pelestarian, mengedukasi, mengembangkan ingatan serta memberikan informasi dengan mengaplikasikan alat teknologi digital pada suatu bangunan, agar lebih menarik perhatian generasi muda untuk mempelajari sejarah dan bisa terus menjaga serta melestarikan budaya?

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. Tinjauan Umum

#### 1. Budaya

Menurut Koentjaraningrat (dalam Dayakisni, 2005 : 4) kebudayaan dapat diartikan sebagai suatu bentuk yang meliputi segala hasil pikiran dan perbuatan. Dapat dilihat bahwa segala sesuatu yang diselesaikan dan dihasilkan oleh perilaku manusia adalah kebudayaan.

#### 2. Video Mapping

*Video mapping* adalah jenis seni instalasi yang menggunakan proyektor untuk memetakan cahaya video ke permukaan objek disekitarnya. Dengan menampilkan hasil proyeksi secara nyata, dapat membuat objek yang semula statis menjadi lebih dinamis melalui gerakan tiga dimensi.

Misalnya, jika diterapkan pada bangunan, *video mapping* dapat menampilkan ilusi, seperti efek bangunan yang semula diam, seolah runtuh, dan menampilkan tekstur objek tiga dimensi yang lebih kaya. Dengan menerapkan *video mapping* pada Galeri Budaya Dayak Bakumpai di Marabahan ini, akan memudahkan dan menarik wisatawan untuk

menampilkan atau menceritakan sejarah, yang akan ditampilkan dengan konten animasi berdasarkan objek yang akan digunakan dengan teknik *mapping*.

### 3. *Augmented Reality (AR)*

*Augmented Reality (AR)* adalah teknologi yang menggabungkan objek dunia maya ke dalam lingkungan nyata tiga dimensi (3D) dan menampilkannya secara nyata. Tidak seperti realitas virtual yang sepenuhnya menggantikan realitas, AR hanya menambah atau melengkapi realitas dengan memungkinkan penggunaannya untuk berinteraksi secara nyata. Dengan bantuan AR, pengunjung galeri dapat berinteraksi dengan barang peninggalan atau cerita bersejarah dari budaya Bakumpai secara 3D yang ditampilkan di *smartphone*. Munculnya karya seni dengan menggunakan teknologi AR akan menjadi lebih menarik dalam proses penyajian informasi, sehingga memudahkan wisatawan untuk memahami dan mempelajari mengenai sejarah budaya yang disampaikan. *Augmented Reality* sendiri biasanya dikembangkan untuk *iOS* dan *Android*. Umumnya, aplikasi AR menggunakan objek referensi berupa *marker*. *Marker* adalah gambar yang dicetak pada permukaan datar (3D).

## B. Tinjauan Arsitektural

### 1. Definisi Galeri

Menurut *Encyclopedia of American Architecture* (1975), galeri diterjemahkan sebagai tempat memajang karya seni. Galeri juga dapat diartikan sebagai wadah kegiatan komunikasi visual antara kolektor atau seniman dengan masyarakat luas melalui kegiatan pameran.

### 2. Tata Cara Display Koleksi Galeri

a) *In Show Case*

- b) *Free Standing On The Floor Or Plinth Or Supports*
- c) *On Wall Or Panels*

Ada beberapa syarat mengenai cara pemajangan benda koleksi seni yang ada, yaitu:

- a) *Random Typical Large Gallery*
- b) *Large Space With An Introductory Gallery*

### 3. Elemen Interior Galeri

- a) Elemen Lantai
- b) Elemen *Ceiling*
- c) Elemen *Fleksibilitas*

### 4. Sirkulasi Ruang

Tipe sirkulasi dalam suatu ruang yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

- a) *Sequential Circulation*
- b) *Random Circulation*
- c) *Ring Circulation*
- d) *Linear Bercabang*

Arus wisatawan tidak terhambat, dan koleksi didistribusikan secara tertib dan jelas, memungkinkan wisatawan untuk bebas mengunjungi koleksi dan pameran.

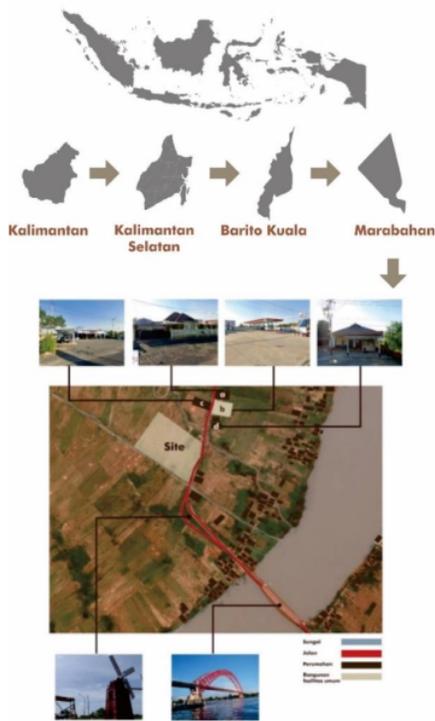
Menurut DK. Ching (2000), faktor yang mempengaruhi sirkulasi eksterior maupun interior yaitu pencapaian, konfigurasi jalur, hubungan jalur dan ruang, bentuk ruang sirkulasi. Dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) *Pencapaian*
- b) Hubungan Jalur dan Ruang
- c) *Bentuk Ruang*

## PEMBAHASAN

### A. Lokasi

Lokasi perancangan Galeri Budaya Dayak Bakumpai ini terletak di Jl. Bahaudin Musa, Marabahan, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan. Site yang dipilih merupakan lahan kosong yang ada dipinggir jalan yang memiliki kelebihan yaitu dekat dan menghadap langsung pada icon kota Marabahan yaitu 'Jembatan Rumpiang'. Selain menghadap icon ini, lokasi tapak juga berdekatan dengan RTH baru yang sedang ramai dikunjungi masyarakat.

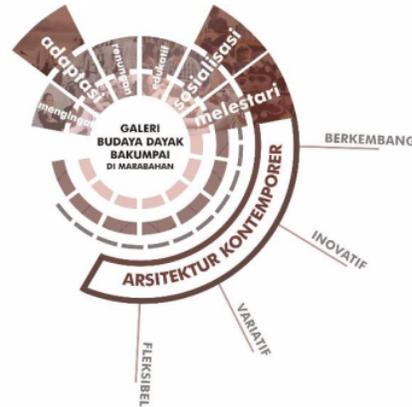


Gambar 9. Eksisting Site  
Sumber: Analisis Pribadi

### B. Konsep Rancangan

#### 1. Penerapan Konsep Program

Konsep Arsitektur Kontemporer dikenal dengan menampilkan gaya yang lebih baru. Misalnya, menerapkan gaya kombinasi dengan kesan kekinian yang mampu menciptakan wadah seperti galeri digital.



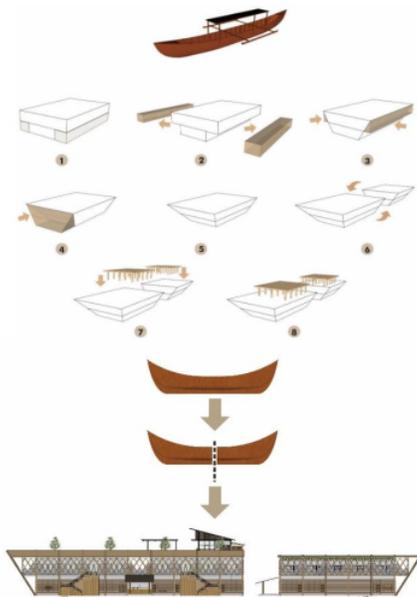
Gambar 10. Konsep Program

Sumber: Analisis Pribadi

#### 2. Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan Galeri Budaya Dayak Bakumpai di Marabahan merupakan transformasi dari bentuk jukung gundul. Bentuk ini dipilih karena salah satu aspek dari kehidupan orang Bakumpai yang dikenal yaitu sebagai pedagang. Dengan menggunakan jukung orang Bakumpai melakukan perdagangan dan membawa barang-barang dagangannya dari sekitar Bakumpai hingga Banjarmasin. Berbagai jenis jukung digunakan untuk berdagang dan salah satunya yaitu jukung gundul atau jukung parahan yang biasanya digunakan juga untuk membawa barang yang lebih besar atau lebih banyak. Hal ini membuktikan bahwa peran jukung sangat penting dan berarti untuk orang Bakumpai. Desain

bangunan yang memiliki bentuk dasar persegi panjang didesain sedemikian rupa seperti bentuk jukung yang terbagi menjadi dua bagian dikarenakan suku Bakumpai berasal dari bagian hulu dan hilir. Tujuan dari bentuk desain dari Galeri Budaya Dayak Bakumpai ini yaitu menunjukkan bahwa Bakumpai memiliki objek penting pada sejarahnya selain itu juga untuk membuat ikon baru yang lebih dekat dengan budaya yang ada di Marabahan.

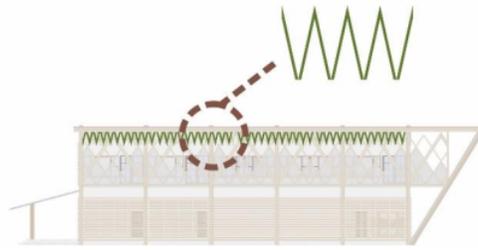


Gambar 11. Bentuk Bangunan  
Sumber: Analisis Pribadi

### 3. Fasad Bangunan

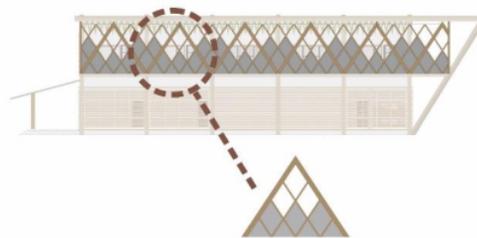
Fasad pada bangunan galeri digital ini memiliki beberapa ornament pada bagian sisinya. Terdapat dua ornament utama yaitu yang pertama pada dinding luar ruangan dengan bentuk fasad yang mengambil dari transformasi rerumputan dikarenakan nama

dari Bakumpai ini memiliki arti 'rumput' yang bertujuan sebagai estetika pada bangunan.



Gambar 12. Fasad Bangunan  
Sumber: Analisis Pribadi

Fasad yang kedua yaitu pada bagian luar bangunan dengan kaca yang mengambil bentuk dari transformasi talabang (tameng) yang digunakan pada zaman dulu sebagai bentuk perlawanan dari masyarakat bakumpai.



Gambar 13. Fasad Bangunan  
Sumber: Analisis Pribadi

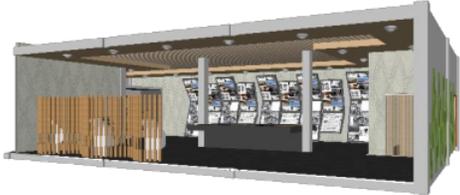
### 4. Penerapan Konsep pada Ruang

Fungsi utama bangunan Galeri Budaya Dayak Bakumpai ini sebagai wadah untuk tempat rekreasi yang dapat menyampaikan sejarah budaya.

#### a) Ruang Melestari

Ruang melestari ini merupakan ruang untuk mempelajari Bahasa-bahasa daerah Bakumpai melalui alat bantu berupa LCD Projector sebagai kamus bersuara yang

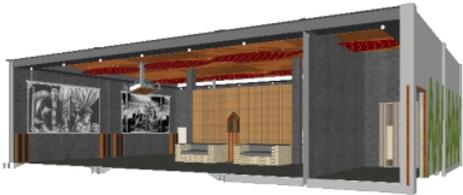
apabila tiap kata dalam Bahasa Bakumpai itu disentuh maka akan mengeluarkan suara dengan penyebutan arti dari Bahasa Bakumpai tersebut.



Gambar 14. Ruang Melestari  
Sumber: Analisis Pribadi

#### b) Ruang Renungan

Ruang renungan merupakan ruang yang menceritakan perjuangan para pejuang dalam sejarah Dayak Bakumpai dengan menerapkan *video mapping* sebagai sistem kerja dalam ruangnya.



Gambar 15. Ruang Renungan  
Sumber: Analisis Pribadi

#### c) Ruang Fakta

Ruang Fakta menerapkan sistem *Augmented Reality* (AR) yang menggunakan objek referensi berupa *marker*. *Marker* adalah gambar yang dicetak pada permukaan datar (3D).



Gambar 16. Ruang Fakta  
Sumber: Analisis Pribadi

### 5. Penerapan Konsep pada Suasana

Terdapat suasana rekreatif dan edukatif yang diwujudkan dalam ruang luar pada Galeri Budaya Dayak Bakumpai. Suasana rekreatif diwujudkan melalui tian pemancingan atau area bersantai. Suasana edukatif diwujudkan melalui zona pertunjukan yang ada pada *tunnel gallery* sebagai tempat untuk mewujudkan perjuangan dari sejarah Bakumpai. Ada juga berupa RTH yang merupakan zona edukatif serta rekreatif karena selain untuk tempat bersantai, RTH ini juga menyediakan signage yang terdapat informasi mengenai sejarah Budaya Dayak Bakumpai.



Gambar 17. Area Pemancingan  
Sumber: Analisis Pribadi



**Gambar 18. Tunnel Gallery**  
*Sumber: Analisis Pribadi*



**Gambar 19. RTH**  
*Sumber: Analisis Pribadi*

### HASIL

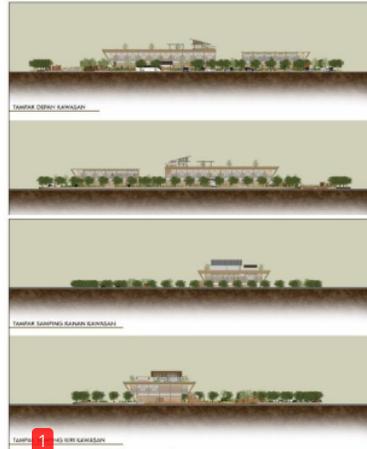
Hasil **perancangan** menerapkan konsep Arsitektur Kontemporer yang diterapkan pada ruang dan juga suasana Kawasan. metode Analogi Linguistik dengan Model Semiotik. Dengan adanya objek utama pada sejarah budaya Bakumpai ini, maka akan menciptakan sumber ide bagi pemecahan masalah pada Galeri Budaya Dayak Bakumpai di Marabahan, perancangan bentuk bangunan dan tatanan ruang yang mampu menyampaikan sejarah mengenai peninggalan kebudayaan ini.

#### 1. Siteplan



**Gambar 20. Siteplan**  
*Sumber: Analisis Pribadi*

#### 2. Tampak Kawasan



**Gambar 21. Tampak Kawasan**  
*Sumber: Analisis Pribadi*

#### 3. Tampak Bangunan



**Gambar 22. Tampak Galeri Hulu**  
*Sumber: Analisis Pribadi*



**Gambar 23. Tampak Galeri Hilir**  
*Sumber: Analisis Pribadi*

#### 4. Perspektif



Gambar 24. Perspektif Area Kawasan  
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 25. Perspektif Area Kawasan  
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 26. Perspektif Koridor  
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 27. Perspektif Cafeteria  
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 28. Perspektif Ruang Fakta  
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 29. Perspektif Ruang Melestari  
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 30. Perspektif Ruang Renungan  
Sumber: Analisis Pribadi

#### KESIMPULAN

Perancangan Galeri Budaya Dayak Bakumpai di Marabahan ini merupakan sebuah upaya untuk meenedukasi dan menyimpan sejarah Dayak Bakumpai yang juga bisa menjadi ikon baru daerah yang mampu mengangkat nama daerah sekaligus menarik wisatawan. Oleh karena itu, penyelesaian masalah pada Galeri Budaya Dayak Bakumpai ini berfokus pada bagaimana cara penyampaian informasi mengenai sejarah kepada generasi muda yang sekarang kebanyakan sudah melupakannya dikarenakan kurangnya minat dan kesadaran dan juga akibat teknologi yang sekarang lebih menarik perhatian dibandingkan mempelajari sejarah budaya sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Koentjaraningrat. (1974). *Pengantar Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru.
- Mahendrani, C. R. (2014, Desember 14). Analisis Yuridis Pelestarian Cagar Budaya di Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya. (*Analisis Aspek Keadilan, Kepastian dan Kemanfaatan Hukum*), p. 2. Retrieved from [https://www.academia.edu/12011037/Analisis\\_Yuridis\\_Pelestarian\\_Cagar\\_Budaya\\_di\\_Indonesia\\_berdasarkan\\_Undang](https://www.academia.edu/12011037/Analisis_Yuridis_Pelestarian_Cagar_Budaya_di_Indonesia_berdasarkan_Undang)
- Sulistiyo, A. (2016). Persepsi Siswa Terhadap Materi Sejarah yang Bersifat Kontroversi dalam. *Indonesian Journal of History Education*, 2.
- Suparlan, P. (1981). Kebudayaan, Masyarakat, dan Agama: Agama sebagai Sasaran Penelitian. *Majalah Ilmu-ilmu Sastra Indonesia (Indonesian Journal of Cultural*, Jilid X Nomor 1.
- <sup>2</sup> Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.
- Yulianto, A. (2019). REPRESENTASI SIKAP SOSIAL DAN KEPERCAYAAN LOKAL. *Jurnal Lingko : Jurnal Kebahasaan dan Kesastraan*, 112.

# Galeri Budaya Dayak Bakumpai di Marabahan

## ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://jtam.ulm.ac.id">jtam.ulm.ac.id</a> Internet Source	6%
2	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	3%
3	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://ejournal3.undip.ac.id">ejournal3.undip.ac.id</a> Internet Source	1%
5	Nutrian Galupamudia, Risma Budiarti. "KAJIAN GAYA ARSITEKTUR ART DECO PADA DESAIN GALERI BATIK JAWA BARAT", Jurnal Arsitektur Archicentre, 2021 Publication	1%
6	<a href="http://doku.pub">doku.pub</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://jim.unsyiah.ac.id">jim.unsyiah.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	1%

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      < 1%

Exclude bibliography      On