

ABSTRAK

Perancangan Galeri *Craft Dayak Ngaju*

Oleh

KAREN HAPUCK

NRP: 1363047

(Program Studi Desain Interior)

Palangka Raya merupakan kota yang tidak luput dari dampak kesenjangan budaya yaitu globalisasi sehingga masyarakat di kota Palangka Raya mengalami penyesuaian yang menyebabkan terjadinya proses pemaknaan jati diri yang mulai pudar secara individu maupun kelompok pada komunitas masyarakat sebagai pembawa nilai-nilai kearifan budaya lokal. Hal-hal tersebut telah menjadi latar belakang perancangan Galeri *Craft Dayak Ngaju* yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap budaya. Dalam rangka mewujudkan visi tersebut, pemerintah provinsi Kalimantan Tengah, ikut berpartisipasi dengan meluncurkan program tahunan memperkenalkan kearifan budaya lokal dan sebagai wadah bagi seniman untuk dapat menampilkan kreativitas khas masing-masing daerah sehingga dapat memotivasi untuk terus berkreasi dan berprestasi, serta sebagai sarana promosi potensi budaya salah satunya aspek historis dan pengenalan “citra” yang ditangkap oleh warga kota menjadi dalam pemaknaan identitas kota atau Citra kawasan (Wikantiyoso, 2006). Namun pertanyaannya adalah program fasilitas pendukung seperti apa yang sesuai dengan karakter kota Palangka Raya dan apa saja kebutuhan dan harapan warga Palangka Raya sebagai individu maupun kelompok mengapresiasi Galeri *Craft Dayak Ngaju* ini? Pada penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan *public opinion surveys* untuk mengetahui pendapat umum tentang diperlukannya memancing kebutuhan sebuah fasilitas pendukung untuk mengapresiasi budaya lokal dan harapan penduduk kota Palangka Raya akan pemaknaan jati diri. Target dari penelitian ini adalah perancangan galeri *craft Dayak Ngaju*.

Kata Kunci: *galeri, craft, Dayak Ngaju*

ABSTRACT

Craft Dayak Ngaju Gallery

By

KAREN HAPUCK

NRP: 1363047

(Interior Design Program)

Palangkaraya is a city that does not escape from the impact of cultural gap that is globalization so that people in the city of Palangka Raya experienced adjustments that led to the process of meaning of identity that began to fade individually or in groups of community as a carrier of local cultural wisdom values. These things have become the background of Ngaju Dayak Craft Gallery design which aims to increase public awareness of culture. In order to realize this vision, the Central Kalimantan provincial government, participated by launching an annual program introducing local cultural wisdom and as a forum for artists to be able to display the unique creativity of each region so that it can motivate to continue to create and achieve, as well as a means of promoting cultural potential one of which is the historical aspect and the introduction of the 'image' captured by the townspeople into the meaning of city identity or Citra area (Wikantiyoso, 2006). But the question is what kind of support program that suits the character of Palangka Raya city and what are the needs and expectations of Palangka Raya residents as individuals and groups appreciate this Dayak Ngaju Craft Gallery? In this research, the author uses the approach of public opinion surveys to find out public opinion about the need for fishing needs a supporting facilities to appreciate the local culture and the expectations of the residents of the city of Palangka Raya would the definition of identity. The target of this research is the design of Dayak Ngaju craft Gallery.

Keywords: *gallery, craft, Dayak Ngaju*

DAFTAR ISI

Daftar Isi	iv
Daftar Gambar dan Ilustrasi	vii
Daftar Tabel	ix
Glosarium.....	x
BAB I.....	1
Pendahuluan.....	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Identifikasi Masalah.....	3
I.3 Ide Gagasan Perancangan	3
I.4 Rumusan Masalah.....	3
I.5 Tujuan Perancangan.....	4
I.6 Manfaat Perancangan.....	4
I.7 Batasan Perancangan	4
I.8 Sistematika Penulisan	4
1.9 Rangkuman.....	5
BAB II.....	6
STUDI LITERATUR TENTANG GALERI SENI.....	6
II.1 Galeri	6
II.1.1 Fungsi Galeri.....	6
II.1.2 Jenis Galeri.....	7
II.1.3 Stakeholders Galeri.....	8
II.1.4 Susunan Organisasi Galeri.....	9
II.2 Fasilitas Galeri	10
II.2.1 Fasilitas Penerimaan dan Penyimpanan.....	10
II.2.2 Fasilitas Presentasi	10
II.2.3 Fasilitas Pendukung	10
II.2.4 Fasilitas Tertutup	11
II.3 Standarisasi Galeri	11
II.3.1 Akses Ruang	11
II.3.2 Kedekatan Ruang.....	12
II.3.3 Sirkulasi Ruang.....	13
II.3.4 Penghawaan	14

II.3.5	Pencahayaan.....	17
II.3.6	Furnitur Galeri	19
II.3.7	Keamanan Ruang.....	20
II.3.8	Akustik Ruang	21
II.3.9	Warna Galeri.....	21
II.3.10	Struktur Ruang.....	21
II.4	Kota Palangka Raya.....	25
II.4.1	Sejarah Kota Palangka Raya.....	25
II.4.2	Komposisi Pendudukan Kota Palangka Raya.....	26
II.4.3	Kebudayaan Kota Palangka Raya.....	26
II.4.4	Suku-suku Dayak di Kota Palangka Raya	27
II.5	Suku Dayak Ngaju.....	28
II.5.1	Adat-Istiadat Dayak Ngaju	28
II.5.2	Religi Dayak Ngaju.....	29
II.5.3	Ornamen Suku Dayak Ngaju	30
II.5.4	Arsitektur Rumah Adat Dayak Ngaju.....	31
II.5.5	Kesenian dan Kebudayaan Suku Dayak Ngaju.....	34
II.6	Kerajinan atau <i>Craft</i> Suku Dayak Ngaju	36
II.6.1	Perhiasan	38
II.6.2	Seni Ukir	39
II.7	Studi banding	41
II.7.1	Museum Bank Indonesia.....	41
II.7.2	Selasar Sunaryo Art Space – Contemporer Art Space.....	42
II.8	Responsi Kuesioner	44
II.8.1	Hasil Kuisisioner	45
BAB III		46
DESKRIPSI DAN PROGRAM PERANCANGAN GALERI <i>CRAFT</i> DAYAK NGAJU		46
III.1	Deskripsi Proyek.....	46
III.1.1	Analisa Tapak	46
III.1.2	Analisa Fungsi	47
III.1.3	Analisa <i>Site</i>	47
III.1.4	Dokumentasi <i>Site</i>	48
III.2	Analisa Bangunan	48

III.3	Analisa Fungsi	49
III.3.1	Identifikasi <i>User</i>	50
III.3.2	<i>Job Description</i>	51
III.3.3	Flow Activity	54
III.3.4	Kebutuhan Ruang.....	55
III.3.5	Zoning Blocking	56
III.3.6	Bubble Diagram	57
III.4	Ide Implimentasi Konsep pada Objek Studi	57
III.4.1	Penjelasan Konsep & Tema	57
III.4.2	Implementasi Konsep & Tema	62
III.4.3	Bentuk	63
III.4.4	Pola	64
III.4.5	Warna	65
III.4.6	Tekstur	65
III.4.7	Material	66
III.4.8	Pencahayaan.....	68
III.4.9	Penghawaan	68
III.4.10	Skala	69
III.4.11	Keamanan.....	70
III.5	Sketsa Ide.....	71
III.5.1	<i>Ticketing</i> Galeri.....	71
III.5.2	Area Pamer Perhiasan	71
BAB IV		73
APLIKASI KONSEP ISEN MULANG DALAM PERANCANGAN PROYEK GALERI CRAFT DAYAK NGAJU		73
IV.1	Penerapan Tema dan Konsep Dalam Desain	73
IV.2	Perancangan General.....	74
IV. 3	Perancangan Area Khusus	75
IV.1.1	Area Ticketing	75
IV.1.2	Area Pamer.....	78
IV.1.3	Warung.....	85
BAB V		89
SIMPULAN DAN SARAN		89
DAFTAR PUSTAKA		90

DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI

Gambar 1 struktur organisasi	9
Gambar 2 Bubble Diagram - Adjacency.....	13
Gambar 3 Energy Utilization in a Standard Building	17
Gambar 4 Motif Batang Garing dan talawang Suku Dayak ngaju.	30
Gambar 5 Rajah (Tato) Dayak Ngaju.	31
Gambar 6 Sulur Dayak Ngaju.....	31
Gambar 7 Huma Betang.....	32
Gambar 8 Susunan Ruang Pada Rumah Betang	32
Gambar 9 SusunanTiang Huma Betang.....	33
Gambar 10 Dare (Anyaman) Kalteng.	37
Gambar 11 Dare (Anyaman) Kalteng. sumber : https://windyana.wordpress.com/2011/05/22/perayaan-kalteng-expo-2011-full-version/ , 11 Mei 2017	37
Gambar 12 Dare (Anyaman) Kalteng.	37
Gambar 13 Proses Mengayam.	38
Gambar 14 Lilis Lamiang..	38
Gambar 15 Mandau.....	39
Gambar 16 Talawang.	39
Gambar 17 Langgei Ukir.	40
Gambar 18 Sapundu Dayak Ngaju.	40
Gambar 19 Ruang Numismatik. sumber : https://myeatandtravelstory.wordpress.com/2016/06/19/salah-satu-museum-terbaik-di-indonesia-museum-bank-indonesia-jakarta/ , 5 Desember 2017	42
Gambar 20 Ruang Peralihan.	42
Gambar 21 Ruang Peralihan. sumber : https://bayuwinata.wordpress.com/tag/indonesia/page/11/ ,	42
Gambar 22 Letak Bangunan.	46
Gambar 23 VR.	58
Gambar 24 Table interactive surface.	58
Gambar 25 Smartphone Installation.	58
Gambar 26 Pattern on art.	59
Gambar 27 Lambang kota Palangka Raya.....	60
Gambar 28 Gerakan Manyelek.	61
Gambar 29 Gerakan Ngiyah.	61
Gambar 30 Gerakan Nangkeru.	62
Gambar 31 Gerakan Nangkeru.	62

Gambar 32 Bentuk Geometri.	63
Gambar 33 Bentuk Geometri.	63
Gambar 34 Bentuk Geometri.	64
Gambar 35 Sultur Pattern.	64
Gambar 36 Warna Merah Dayak.	65
Gambar 37 Warna netral.	65
Gambar 38 Serat Kulit Nyamu.	65
Gambar 39 tekstur batu.	66
Gambar 40 tekstur tali tambang.	66
Gambar 41 concrete.	66
Gambar 42 kayu.	67
Gambar 43 Rotan.	67
Gambar 44 metal.	67
Gambar 45 pencahayaan buatan 3.	68
Gambar 46 pencahayaan alami.	68
Gambar 47 penghawaan buatan.	69
Gambar 48 Art Gallery.	69
Gambar 49 Tautra Monasery.	69
Gambar 50 Way Finding.	70
Gambar 51 Way Finding.	70
Gambar 52 Sketsa Ticketing Galeri.	71
Gambar 53 Sketsa Area Pamer Perhiasan.	71
Gambar 54 Sultur Dayak Ngaju.	73
Gambar 55 Perspektif Konter Tiket.	76
Gambar 56 Area Informasi Tentang Dayak Ngaju.	76
Gambar 57 area masuk warung.	77
Gambar 58 Area sensitif wall & informasi.	77
Gambar 59 Area Penjelasan Batu dengan ornamen Dayak Ngaju.	79
Gambar 60 Informasi logam dan display logam.	80
Gambar 61 area informasi rotan.	81
Gambar 62 area rotan.	82
Gambar 63 tangga mezanin area Kayu.	83
Gambar 64 Area transaksi.	84
Gambar 65 Area Konsultasi.	84
Gambar 66 Workshop.	85
Gambar 67 Workshop.	85
Gambar 68 konter makanan dan minuman.	86
Gambar 69 area lounge.	87
Gambar 70 meja service.	88

DAFTAR TABEL

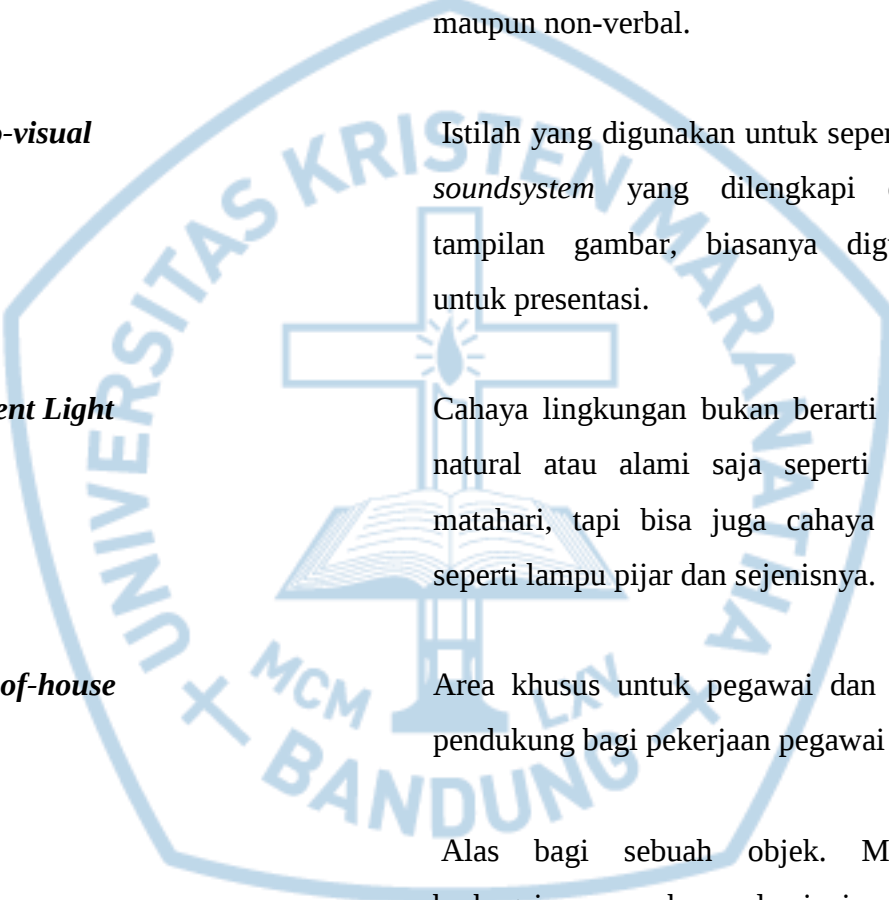
Tabel 1 RH/Temperature Set Points for Museum Exhibition Galleries.	14
Tabel 2 Standar Variasi Beban Lantai Pameran	23
Tabel 3 Analisa Bangunan.	48

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Gallery Entry and Exit Option.....	14
Bagan 2 Service Acces Diagram.....	15
Bagan 3 Dimensi Tempat Duduk.....	30
Bagan 4 Sistem Ac Central.....	34
Bagan 5 Konsep.....	85
Bagan 6 Bubble Diagram.....	85



GLOSARIUM



<i>Audio Tour</i>	Media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non-verbal.
<i>Audio-visual</i>	Istilah yang digunakan untuk seperangkat <i>soundsystem</i> yang dilengkapi dengan tampilan gambar, biasanya digunakan untuk presentasi.
<i>Ambient Light</i>	Cahaya lingkungan bukan berarti cahaya natural atau alami saja seperti cahaya matahari, tapi bisa juga cahaya buatan seperti lampu pijar dan sejenisnya.
<i>Back-of-house</i>	Area khusus untuk pegawai dan tempat pendukung bagi pekerjaan pegawai
<i>Base</i>	Alas bagi sebuah objek. Memiliki berbagai macam ukuran dan jenis
<i>Belom Bahadat</i>	Istilah bagi orang Dayak yaitu hidup beradat.
<i>Bumi Tambun Bungai</i>	Tokoh legenda Suku Dayak Ot Danum yang tinggal di tengah pulau Kalimantan, khususnya wilayah Kabupaten Gunung

	Mas, Kalimantan Tengah. Legenda dan cerita rakyat <i>Tambun Bungai</i> sangat dikenal masyarakat setempat sebagai asal usul manusia di bumi Kalimantan Tengah.
<i>Display</i>	Alat yang menyajikan informasi tentang lingkungan yang dikomunikasikan dalam bentuk tanda-tanda atau lambang-lambang.
<i>Dimmers</i>	Suatu alat yang digunakan untuk mengatur cahaya bola lampu pijar dari padam, redup, terang, hingga sangat terang.
<i>Front-of-house</i>	Suatu gambaran yang mewakili keadaan nyata.
<i>Hardboard</i>	Papan-papan buatan yang tipis yang mempunyai ukuran panjang, lebar dan tebal tertentu.
<i>Hadat</i>	Yang berarti kebiasaan atau kelakuan.
<i>Helu</i>	Yang berarti yang dulu.
<i>Huma Betang</i>	Adalah rumah adat suku Dayak atau yang disebut juga “rumah besar” yang dihuni banyak orang dengan beragam agama dan kepercayaan tetapi tetap rukun dan damai.
<i>Isen Mulang</i>	Motto kota Palangka Raya yang artinya sinonim dari kata “Maju Tak Gentar”.

Jihi Bakas

Artinya Tiang Utama

Jihi Bungsu

Artinya Tiang Pendamping

Karungut

Sebuah kesenian tradisional yang dijunjung tinggi oleh masyarakat Kalimantan Tengah. Seni ini berupa sastra lisan atau juga bisa disebut pantun yang dilagukan

Kaharingan

Kepercayaan tradisional suku Dayak di Kalimantan, ketika agama lain belum memasuki Kalimantan.

Lawang Sekepeng

Salah satu bentuk ritual jalan acara untuk memutuskan benang/ tali yang terdapat pada gapura penyambutan.

Mapas Lewu

Yang berarti membersihkan teritorial desa atau kota dengan upacara adat.

Mamut

Berarti berjiwa kepahlawanan.

Menteng

Artinya perkasa.

Mandau

Senjata tajam sejenis parang berasal dari kebudayaan Dayak di Kalimantan

Mameh

Artinya nekat atau tanggap tanpa pikir panjang.

Room-within-a-room

Ruang di dalam ruang.

Ranying Hatalla

Sebutan masyarakat Dayak Ngaju kepada Tuhan yang berarti Tuhan Yang Maha Esa.

Stakeholders

Suatu masyarakat, kelompok, komunitas ataupun individu manusia yang memiliki hubungan dan kepentingan terhadap suatu organisasi atau perusahaan.

Sapundu

Sebuah patung yang dibuat dari kayu ulin, di mana patung yang diukir pada batang kayu ulin itu sendiri digunakan untuk mengikat hewan kurban pada saat upacara *Tiwah*.

Sidelighting

Memberikan penekanan pada elemen-elemen interior tertentu yang menjadi aksen. Dan kebanyakan arah cahaya ini dipakai pada *artwork*, atau benda-benda seni lainnya.

Suling balawung

Alat musik suling yang berasal dari suku dayak yang ada disepanjang sungai katingan Kalimantan Tengah

Sprinkler

Alat yang berguna untuk memadamkan api secara otomatis.

Skylight/Rooflight

Media yang memungkinkan cahaya matahari masuk ke dalam rumah akan fokus, langsung dari atas ke bawah, sehingga memungkinkan intensitas cahaya yang masuk ke dalam ruangan menjadi lebih maksimal.

Tiwah

Upacara sakral terbesar bagi suku Dayak Ngaju untuk mengantarkan jiwa atau roh manusia yang telah meninggal dunia menuju tempat yang dituju yaitu di langit ke tujuh.

Tetek tatum

Cerita tentang asal usul nenek moyang suku Dayak (Ngaju), sejarah suku Dayak (ngaju), epik kepahlawanan, kepada generasi penerus.

Ureh

Artinya gagah.

Vitrin

Lemari display yg terbuat dari kaca