

BAB I

Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Kalimantan Tengah, merupakan bagian dari wilayah Indonesia. Terbagi dalam tiga belas kabupaten dan satu kota yaitu Palangka Raya berpenduduk utama suku Dayak yang menggunakan bahasa lokal Dayak Ngaju. Di Kalimantan Tengah suku Dayak terbagi menjadi tiga suku di antaranya Manyan, Ot Danum dan Ngaju. Keberadaan Suku Dayak Ngaju terdapat di sejumlah daerah sepanjang Sungai Kapuas, Kahayan, Rungan Manuhing, Barito, dan Katingan. Pengertian dari Suku Dayak Ngaju adalah kelompok yang berdiam di sebelah hilir. Batas kediaman suku Dayak Ngaju sendiri berada di hulu Kahayan dan desa Tumbang Miri.

Suku Dayak Ot Danum merupakan asal-muasal suku Dayak Ngaju, karena tinggal di hilir, lama-kelamaan suku Dayak Ot Danum mengalami perubahan kebudayaan karena pengaruh dari kebudayaan suku-suku Dayak lain dari seluruh Kalimantan. Dari peristiwa inilah seluruh suku Dayak mempunyai satu corak kebudayaan yang sama, contohnya peralatan perang seperti mandau dan sumpitan, upacara kematian dan kepercayaan asli yaitu agama *Kaharingan*.

Kota Palangka Raya, memiliki aspek kehidupan dan jati diri yang unik serta ciri khas yang mengandung makna dan manfaat sebagai manusia Dayak. Hadirnya kesenian sebagai ekspresi budaya, menjadi suatu simbol nilai kearifan budaya pada sebuah bangsa atau suku bangsa bersangkutan. Suku Dayak memiliki rumah tinggal yang panjangnya dapat menampung seratus orang terdiri dari beberapa kepala keluarga yang disebut *Huma Betang*. Keadaan hidup suku Dayak di alam terbuka, memerlukan kemampuan dan keterampilan hidup yang harus terus berkembang karena berada di sekitar kawasan sungai, danau, hutan memungkinkan untuk dapat mengolah dan memanfaatkannya.

Seturut berjalannya waktu saat ini kebudayaan Dayak terancam punah karena pengaruh kesenjangan budaya yaitu globalisasi, sehingga masyarakat 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. Efek yang ditimbulkan dari globalisasi kepada penerus saat ini cenderung melupakan nilai mula kearifan hidup budaya lokal dan kesenian, bahkan malu untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pelestarian kesenian tradisional sedangkan masyarakat harus sadar terhadap tanggung jawab untuk membawa identitas dan keberadaan budaya lokalnya.

Program tahunan Pemerintah Provinsi Kalimantan Tengah berupaya 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). Dengan terjadinya fenomena identitas kota yang mulai menghilang di Kalimantan Tengah khususnya kota Palangka Raya, berupaya untuk mendorong masyarakat Dayak melestarikan kebudayaan Dayak dan mengembangkan kepariwisataan Kota Palangka Raya dengan perencanaan yang melibatkan seluruh *stakeholder*

Oleh sebab itu, Palangka Raya membutuhkan fasilitas pendukung untuk aktivitas budaya yang mampu mengakomodasi dan menampung kegiatan-kegiatan seni seperti bereksplorasi dan bereksperimen salah satunya mengangkat seni kerajinan atau *craft* yang berperan untuk mengembalikan identitas kota Palangka Raya. Salah satu fasilitas pendukung aktivitas budaya adalah Galeri Seni sebagai tempat pelestarian dan memperkenalkan karya seni dan budaya sehingga masyarakat dapat menikmati dalam satu wadah di lengkapi fasilitas-fasilitas penunjang yang menjadi daya tarik bagi pengunjung. Upaya inilah yang dapat membuat masyarakat memiliki kesempatan untuk mengenal, melihat, dan mempelajari *craft* Dayak Ngaju

yang berujung pada terjaganya pelestarian budaya Dayak Ngaju sebagai identitas Kota Palangka Raya.

I.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dapat disimpulkan identifikasi masalah apa saja yang terdapat di kota Palangka Raya berupa poin-poin sebagai berikut :

1. Krisis identitas kota Palangka Raya yang terancam hilang.
2. Munculnya fenomena krisis kebudayaan dilihat dari keseharian masyarakat Dayak kota Palangka Raya seperti minimnya aktivitas budaya (*craft*, tarian, musik, bahasa).
3. Dibutuhkan fasilitas pendukung yang dapat mempopulerkan atau memperkenalkan kembali budaya suku Dayak Ngaju kepada pendudukan lokal, wisatawan domestik, dan wisatawan asing sehingga dapat mengembalikan identitas kota Palangka Raya yang hilang.

I.3 Ide Gagasan Perancangan

Merancang sebuah fasilitas pendukung yang dapat memperkenalkan kembali atau mempopulerkan hasil karya kerajinan atau *craft* dilengkapi dengan desain interaktif agar menarik minat masyarakat khususnya generasi muda kota Palangka Raya ataupun wisatawan yang tertarik dengan karya-karya seni kerajinan suku Dayak Ngaju. Dengan menerapkan kontemporer dan tetap berpegang teguh pada kearifan lokal.

I.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sebuah fasilitas yang dapat mempopulerkan kembali budaya suku Dayak Ngaju ?
2. Bagaimana merancang interior galeri yang memperkenalkan kembali atau memamerkan hasil karya kerajinan masyarakat Dayak Ngaju ?
3. Bagaimana merancang fasilitas galeri dengan desain yang interaktif ?

I.5 Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan Galeri *Craft* Tradisional Dayak Ngaju adalah:

1. Merancang fasilitas yang dibutuhkan untuk mempopulerkan kembali budaya suku Dayak Ngaju kepada masyarakat lokal terutama generasi penerus yang dapat mendorong pelestarian budaya.
2. Merancang interior galeri untuk memperkenalkan kembali atau memamerkan hasil karya kerajinan masyarakat suku Dayak Ngaju kepada generasi penerus.
3. Merancang fasilitas galeri yang sesuai dengan desain interaktif seperti interaktif *video / audio / lighting*. Sehingga menarik perhatian generasi muda untuk dapat mengenal, melihat dan mempelajari budaya lokal.

I.6 Manfaat Perancangan

Sebagai rekomendasi untuk pemerintah meningkatkan potensi obyek budaya dan pariwisata serta menunjang perekonomian kota meningkatnya kesempatan kerja, taraf kehidupan dan pertumbuhan wilayah. Serta membantu masyarakat untuk meningkatkan kemampuan dalam mengapresiasi suatu karya seni kearifan lokal. Maka diharapkan mampu mengembalikan identitas Kota Palangka Raya.

I.7 Batasan Perancangan

Adapun batasan perancangan dari proyek ini difokuskan pada galeri, area pertunjukan dan warung. Serta merancang interior galeri yang memiliki kearifan budaya lokal mewakili identitas dari Kota Palangka Raya.

I.8 Sistematika Penulisan

Laporan pengantar Tugas Akhir dengan judul Perancangan Galeri *Craft* Dayak Ngaju, meliputi hal – hal sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang proyek, identifikasi masalah, ide gagasan, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, batasan perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II STUDI LITERATUR TENTANG GALERI SENI

Bab ini merupakan tinjauan teori tentang Dayak Ngaju dan Galeri , definisi dari objek perancangan, standar perancangan ruang, serta fasilitas yang dibutuhkan.

BAB III DESKRIPSI DAN PROGRAM PERANCANGAN PROYEK GALERI CRAFT DAYAK NGAJU

Bab ini merupakan deskripsi mengenai objek perancangan yang akan dikerjakan, site bangunan, analisis daerah sekitar site, programming, dan penjelasan tentang konsep yang akan diaplikasikan dalam perancangan.

BAB IV APLIKASI KONSEP ISEN MULANG DALAM PERANCANGAN PROYEK GALERI CRAFT DAYAK NGAJU

Bab ini merupakan analisa tentang deskripsi Perancangan Galeri *Craft* Dayak Ngaju.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini mengungkapkan kesimpulan dan saran dari uraian pada bab sebelumnya.

1.9 Rangkuman

Setelah melalui proses perancangan ini maka dapat disimpulkan bahwa pengaplikasian konsep Isen Mulang dan Tema Kontemporer Dayak dalam desain terutama desain interior dapat memunculkan sesuatu yang menarik dari dalam bentukan, material, warna, dan lain-lain. Lalu menciptakan sirkulasi yang aman, nyaman serta display yang dapat *moveable* dan *flexible* sesuai dengan kebutuhan objek kriya itu sendiri memerlukan kepekaan dan pengertian sehingga dapat muncul sebuah ide yang dapat menolong memecahkan permasalahan atau mempermudah pekerjaan bagi para staff yang bekerja. Bagaimana menarik perhatian generasi muda untuk ikut melestarikan dan mengenal budaya lokal melalui sebuah desain yang mampu menyadarkan setiap masyarakat bahwa budaya merupakan warisan generasi ke generasi yang harus selalu dijaga sampai kapanpun.