

**KONSEP PERANCANGAN *ECOMUSEUM*
PADA KAMPUNG BUDAYA LAMPUNG
WAY KANAN**

(Skripsi)

**Oleh
I MADE GANGGA PRATAMA
1755012004**



**PROGRAM STUDI S1 ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

KONSEP PERANCANGAN *ECOMUSEUM* PADA KAMPUNG BUDAYA LAMPUNG WAY KANAN

**Oleh :
I Made Gangga Pratama**

Kabupaten Way Kanan merupakan salah satu daerah di wilayah Lampung yang mempunyai keragaman khas budaya Lampung yang masih asli. Kampung Gedung Batin merupakan wilayah asli Masyarakat Lampung Pepadun Way Kanan yang diresmikan sebagai Kampung Wisata Lestari yang ditetapkan oleh Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. Bangunan rumah yang usianya kurang lebih 300 tahun lalu dengan peninggalan benda-benda kuno yang dapat menjadi daya Tarik sendiri untuk diamati dan terus dilestarikan. Kampung Gedung Batin dapat dijadikan sebagai *Ecomuseum* sehingga mampu melestarikan kebudayaan dengan memberdayakan masyarakat Lampung Pepadun Way Kanan untuk turut serta dalam melestarikan budaya Lampung. *Ecomuseum* adalah konsep museum dimana pelestarian pusaka dilakukan secara *In Situ*, yaitu pelestarian dilakukan dalam habitat aslinya. Prinsip *Ecomuseum* yang ideal (Peter Davis, 2008) adalah spirit kawasan budaya (*Spirit of Place*), partisipasi masyarakat (komunitas lokal), fleksibilitas dan responsibilitas terhadap keunikan konteks. Dimana spirit kawasan budaya didirikannya *ecomuseum in situ* di kawasan budaya setempat. Partisipasi masyarakat di terapkan dengan ikutserta masyarakat sebagai pengelola dan menjaga kelestarian setempat serta diterapkan dengan menggunakan beberapa rumah panggung asli sebagai penunjang dari fungsi *ecomuseum* budaya Lampung yaitu seperti rumah penginapan rumah kuliner dan rumah kerajinan khas Lampung. Selanjutnya fleksibilitas dan responsin diterapkan pada pengunjung dan pengelolaan berbaur menjadi satu peran yang fleksibel pengunjung dapat berbaur secara langsung di tengah tengah kehidupan masyarakat setempat dan dapat merasakan nuansa kampung Gedung Batin secara langsung.

Kata Kunci : *Ecomuseum, In Situ, Gedung Batin*

ABSTRACT

ECOMUSEUM DESIGN CONCEPT AT LAMPUNG CULTURAL VILLAGE WAY KANAN

**By :
I Made Gangga Pratama**

Kabupaten Way Kanan is one of the regions in Provinsi Lampung which has various cultural potentials typical of the Lampung region. Gedung Batin village is the original territory of the Lampung Pepadun Way Kanan Community which was inaugurated as a Sustainable Tourism Village designated by the Ministry of Culture and Tourism. The house is approximately 300 years old with remains of ancient objects which can be an attraction in itself to observe and continue to preserve. Gedung Batin village can be used as an Ecomuseum so that it can preserve culture by empowering the people of Lampung Pepadun Way Kanan to participate in preserving Lampung culture. Ecomuseum is a museum concept where heritage conservation is carried out in situ, that is, preservation is carried out in its natural habitat. The principles of an ideal Ecomuseum (Peter Davis, 2008) are the spirit of a cultural area (Spirit of Place), community participation (local community), flexibility and responsibility to the unique context. Where the spirit of cultural areas is the establishment of in situ ecomuseums in local cultural areas. Community participation is implemented by involving the community as managers and maintaining local sustainability and is implemented by using several original stilt houses to support the function of the Lampung cultural ecomuseum, namely accommodation houses, culinary houses and typical Lampung craft houses. Furthermore, flexibility and responsiveness are applied to visitors and the management of mingling becomes a flexible role. Visitors can mingle directly in the midst of local community life and can experience the feel of the Gedung Batin village directly.

Keywords: Ecomuseum, In Situ, Gedung Batin

**KONSEP PERANCANGAN *ECOMUSEUM*
PADA KAMPUNG BUDAYA LAMPUNG
WAY KANAN**

Oleh

**I MADE GANGGA PRATAMA
1755012004**

(Skripsi)

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA ARSITEKTUR**

Pada

**Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Lampung**



**PROGRAM STUDI S1 ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi

**KONSEP PERANCANGAN ECOMUSEUM
PADA KAMPUNG BUDAYA LAMPUNG
WAY KANAN**

Nama Mahasiswa

I Made Gangga Pratama

No. Pokok Mahasiswa

1755012004

Bidang Studi

Arsitektur

Program Studi

S1 Arsitektur

Jurusan

Arsitektur

Fakultas

Teknik



Dr. Ir. Citra Persada, M.Sc.

NIP. 19651108 199501 2 001

Ar. Diana Lisa, S.T., M.T. IAL.

NIP. 231604740717201

2. Ketua Program Studi S1 Arsitektur

Ir. Ar. Kelik Hendro Basuki, S.T., M.T.

NIP. 19731218 200501 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Ir. Citra Persada, M.Sc.

Sekretaris : Ar. Diana Lisa, S.T., M.T. IAL

**Penguji
Bukan Pembimbing : Ir. Panji Kurniawan, S.T., M.Sc.**



2. Dekan Fakultas Teknik

Dr. Eng. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc. J

NIP 197509282001121002



Tanggal Lulus Ujian : 11 Juni 2024

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : I Made Gangga Pratama

NPM : 1755012004

Judul Skripsi : **KONSEP PERANCANGAN *ECOMUSEUM*
PADA KAMPUNG BUDAYA LAMPUNG
WAY KANAN**

Menyatakan bahwa, Skripsi ini dibuat sendiri oleh penulis dan bukan hasil plagiat sebagaimana diatur dalam Pasal 36 Ayat 2 Peraturan Akademik Universitas Lampung dengan Surat Keputusan Rektor Nomor 6 Tahun 2016.

Yang Membuat Pernyataan



I Made Gangga Pratama
NPM. 1755012004

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 17 April 1999, sebagai anak bungsu dari dua bersaudara, dari pasangan suami-istri Bapak Nyoman Suarmo dan Ibu Nyoman Maliani.

Pendidikan yang telah ditempuh penulis antara lain sebagai berikut:

- Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) di TK IKI PTPN VII Kedaton diselesaikan pada tahun 2005.
- Sekolah Dasar Negeri (SDN) di SD Negeri 2 Rawa Laut diselesaikan pada tahun 2011.
- Sekolah Menengah Pertama (SMPN) di SMP Negeri 22 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2014.
- Sekolah Menengah Atas (SMAN) di SMA Negeri 3 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2017.

Selanjutnya pada tahun 2017, penulis terdaftar sebagai mahasiswa pada Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Lampung. Di tahun 2024 penulis menyelesaikan skripsi yang berjudul **KONSEP PERANCANGAN *ECOMUSEUM* PADA KAMPUNG BUDAYA LAMPUNG WAY KANAN** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana Teknik Strata 1 (S1) Program Studi Arsitektur Universitas Lampung.

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya yang begitu besar kepada penulis, selalu diberikan kekuatan dan kesehatan dalam menjalani kegiatan mulai dari awal hingga akhir, dan dapat melalui segala proses yang terjadi hingga pada akhirnya menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan sebagai bukti bakti kepada Universitas Lampung karena saya telah mampu melaksanakan syarat akademik yang diwajibkan oleh

Jurusan S1 Arsitektur, kepada kedua orang tua tercinta

Bapak Nyoman Suarmo

Ibu Nyoman Maliani

Yang selalu berdoa untuk kesuksesan saya dan juga memberikan semangat serta motivasi setiap hari kepada saya tanpa henti, serta kakak saya

Ni Putu Galih Pratiwi

Juga tidak lupa, rekan-rekan Mahasiswa Arsitektur

Fakultas Teknik Universitas Lampung

serta

Almamater tercinta

MOTTO

“Jika tidak bisa melakukannya dengan baik, lakukanlah dengan cinta”

-Mother Teresa-

“Pekerja keras tidak pernah kehilangan”

-Elon Musk-

SANWACANA

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya yang begitu besar kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Saya juga sebagai manusia yang tidak lepas dari kesalahan, masih merasa bahwasannya Skripsi yang saya buat masih jauh dari “kesempurnaan”, masih memerlukan kritik, saran, dan masukan. Penulis Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat menyelesaikan Pendidikan Sarjana Teknik Strata 1 (S1) Program Studi Arsitektur Universitas Lampung.

Pada kesempatan ini, saya menyampaikan rasa terimakasih serta hormat saya kepada Bapak Ir. Agung C. Nugroho, S.T., M.T. selaku Kaprodi S1 Arsitektur Universitas Lampung, kepada Ibu Dr. Ir. Citra Persada, M.Sc. dan Ibu Ar. Diana Lisa, S.T., M.T. IAI. selaku Dosen Pembimbing yang mana atas kesediaannya untuk terus membantu, mendorong, memotivasi, pengarahan serta waktu yang terus diberikan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini.

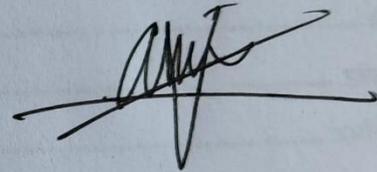
Saya juga mengucapkan rasa terimakasih serta hormat saya kepada Bapak penguji yaitu Bapak Ir. Panji Kurniawan S.T., M.Sc.. Terimakasih atas segala masukan, kritik, dan saran yang membangun atas Skripsi ini, semoga ilmu yang diajarkan menjadi manfaat bagi saya di masa yang akan datang.

Penulis juga menyampaikan ucapan terimakasih banyak dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

- Bapak Dr. Eng. Ir. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Lampung.
- Bapak dan ibu dosen beserta staff Jurusan Arsitektur, Universitas Lampung atas ilmu, pelajaran, dan pengalaman yang penulis terima.

- Orangtua saya, Bapak Nyoman Suarmo dan Ibu Nyoman Maliani yang telah mencintai saya sepenuh hati kepada saya tanpa henti serta kepada kakak saya Ni Putu Galih Pratiwi, yang selalu menjadi contoh bagi saya dan membantu saya memberikan saran yang dapat membuka pemikiran untuk menjadi lebih baik.
- Teman-teman seperjuangan Arsitektur Universitas Lampung 2017 yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, terimakasih buat kesan bersamanya, sukses selalubuat kita semua.

Bandar Lampung, 5 Juni 2024



I Made Gangga Pratama
1755012004

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
SANWACANA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Batasan Masalah.....	3
1.7. Sistematika Penulisan	3
1.8. Kerangka Berfikir.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Ecomuseum	7
2.1.1. Pengertian <i>Ecomuseum</i>	7
2.1.2. Karakteristik <i>Ecomuseum</i>	8
2.1.3. Prinsip <i>Ecomuseum</i>	9
2.1.4. Bentuk <i>Ecomuseum</i>	9

2.2. Kampung Budaya	10
2.2.1. Pengertian Kampung Budaya.....	10
2.3. Way Kanan	10
2.3.1. Sejarah Way Kanan	10
2.3.2. Kampung Gedung Batin.....	11
2.4. Studi Preseden	14
2.4.1. Fasilitas Ecomuseum Suku Dayak Kenyah, Desa Pampang, Samarinda Kalimantan Timur.....	14
2.4.2. Kajian Teoritis <i>Ecomuseum</i> dengan Pendekatan Isu Pusaka Saujana Pedesaan (Studi Kasus Desa Buluh Awar)	20
2.4.3. Bangunan dan Area Pendukung Ecomuseum Desa Jelarai Selor, Bulungan, Kalimantan Utara.....	26
2.5. Hasil Analisis Preseden Bangunan <i>Ecomuseum</i>	33
BAB III METODE PERANCANGAN	35
3.1. Ide Perancangan	35
3.2. Pendekatan Perancangan	35
3.3. Titik Berat Perancangan	36
3.4. Metode Pengumpulan Data	36
3.5. Analisis Perancangan	38
3.6. Konsep Perancangan	38
BAB IV ANALISIS PERANCANGAN	41
4.1. Tinjauan Umum Kabupaten Way Kanan.....	41
4.1.1. Profil Administrasi.....	41
4.2. Tinjauan Lokasi Tapak.....	42
4.2.1. Lokasi	42
4.2.2. Detail Tapak	44
4.3. Analisis Makro Tapak	46
4.3.1. <i>Land Use</i>	46
4.3.2. Tautan Lingkungan	47
4.4. Analisis Mikro Tapak	48
4.4.1. Analisa Tapak dan <i>Zoning</i>	48

4.4.2. Matahari	49
4.4.3. Topografi	49
4.4.4. Angin	50
4.4.5. Kebisingan	51
4.4.6. Drainase	51
4.4.7. Utilitas	52
4.4.8. Sirkulasi	52
4.4.9. Vegetasi	54
4.5. Analisis Fungsi.....	55
4.6. Analisis Sirkulasi Pengguna.....	56
4.7. Analisis Kebutuhan Ruang.....	57
4.8. Analisis Besaran Ruang	58
4.9. Analisis Hubungan Ruang	61
BAB V KONSEP PERANCANGAN	62
5.1. Konsep Dasar	62
5.2. Sirkulasi Bangunan	63
5.2.1. Konsep Kontur	63
5.2.2. Konsep Zonasi	63
5.2.3. Sirkulasi Bangunan.....	67
5.3. Gubahan Massa	67
5.4. Vegetasi dan Material Bangunan	69
5.5. Sistem Proteksi Keselamatan Bangunan.....	71
5.6. Rancangan Skematik Utilitas Bangunan	72
5.7. Rancangan Skematik Struktur Bangunan.....	74
5.8 Hasil Perancangan	74
5.8.1. Site Plan	75
5.8.2. Denah	76
5.8.3. Tampak	78
5.8.4. Potongan.....	80
5.8.5. Detail	81
5.8.6. Prespektif.....	82

BAB VI PENUTUP	85
6.1. Kesimpulan.....	85
6.2. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Diagram Alur Pikir Perancangan.....	6
Gambar 2.1	Model Kalung <i>Ecomuseum</i>	9
Gambar 2.2	Kampung Gedung Batin	12
Gambar 2.3	Makam Siti Fatimah bin Muhammad Saleh	12
Gambar 2.4	Tugu PERancangan Kampung Wisata Lestari.....	13
Gambar 2.4	Prabotan Kuno	13
Gambar 2.5	Konsep <i>Spirit of Place</i>	16
Gambar 2.6	Ornamentasi Suku Dayak Kenyah, Pampang	16
Gambar 2.7	Perpektif Bangunan	17
Gambar 2.8	Kegiatan Membuat Kerajinan.....	17
Gambar 2.9	Suasana Ruang Area Souvenir.....	18
Gambar 2.10	Suasana Ruang Galeri dan <i>Workshop</i>	19
Gambar 2.11	Sistem Struktur Atap	19
Gambar 2.12	Bentukan Rumah Adat.....	20
Gambar 2.13	Sistem struktur atap.....	21
Gambar 2.14	Bentukan rumah adat	21
Gambar 2.15	Material bangunan	21
Gambar 2.16	Budaya masyarakat.....	22
Gambar 2.17	Monumen GBKP.....	23
Gambar 2.18	Museum Zending	23
Gambar 2.19	Gereja dan Rumah adat.....	24
Gambar 2.20	Halaman parkir.....	24
Gambar 2.21	Bangunan pengolahan bambu	24
Gambar 2.22	Gazebo dan toilet umum.....	25
Gambar 2.23	Sungai	25
Gambar 2.24	Rencana Lokasi.....	26
Gambar 2.25	Bentuk dan orientasi site.....	28
Gambar 2.26	Kondisi eksisting site,.....	28

Gambar 2.27 Kondisi Vegetasi	29
Gambar 2.28 Area pemakaman	30
Gambar 2.29 Balai Adat	30
Gambar 2.30 Skematik Tapak.....	31
Gambar 2.31 Bentuk dan ornamentasi ventilasi	31
Gambar 2.32 Bentuk panggung dan rumah Panjang.....	31
Gambar 2.33 BElemen dekoratif pada bangunan pendukung.....	33
Gambar 3.1 Diagram Kerangka Perancangan	40
Gambar 4.1 Kampung Gedung Batin	42
Gambar 4.2 Potensi Rumah Gedung Batin.....	43
Gambar 4.3 Detail Tapak Makro dan Mikro	44
Gambar 4.4 Batasan-batasan Site	46
Gambar 4.5 <i>Land Use</i> Sekitar Tapak.....	46
Gambar 4.6 Tautan Lingkungan.....	47
Gambar 4.7 Akses Masuk Tapak.....	48
Gambar 4.8 Akses Masuk Tapak.....	48
Gambar 4.9 Analisis Matahari.....	49
Gambar 4.10 Analisis Tanggapan Matahari	49
Gambar 4.11 Analisis Topografi dan Kontur	50
Gambar 4.12 Analisis Angin	50
Gambar 4.13 Analisis Kebisingan	51
Gambar 4.14 Analisis Drainase	51
Gambar 4.15 Analisis Utilitas	52
Gambar 4.16 Analisis Sirkulasi Kendaraan.....	53
Gambar 4.17 Tanggapan Analisis Sirkulasi Kendaraan.....	53
Gambar 4.18 Analisis Sirkulasi Pedestrian	53
Gambar 4.19 Tanggapan Analisis Sirkulasi Pedestrian.....	54
Gambar 4.20 Analisis Vegetasi	54
Gambar 4.21 Pola Aktivitas Pengunjung	57
Gambar 4.22 Pola Aktivitas Pengelola.....	57
Gambar 4.23 Analisis Hubungan Ruang.....	61
Gambar 5.1 Tanggapan Topografi dan Kontur	63
Gambar 5.2 Ilustrasi Zonasi Kawasan.....	64
Gambar 5.3 Ilustrasi Zona Entrance	64

Gambar 5.4 Konsep Bentuk Ampitheater.....	65
Gambar 5.5 Konsep bentuk Bangunan <i>Merchandise</i>	66
Gambar 5.6 Letak Gubahan Massa.....	67
Gambar 5.7 Gubahan Massa Bangunan Utama.....	68
Gambar 5.8 Gubahan Massa Bangunan Pengelola.....	68
Gambar 5.9 Sistem Pembuangan Air Kotor (<i>Black Water</i>).....	73
Gambar 5.10 Sistem Pembuangan Air Kotor (<i>Gray Water</i>)	73
Gambar 5.11 Sistem Energi Listrik	74
Gambar 5.12 Site Plan Makro	75
Gambar 5.13 Site Plan Mikro	75
Gambar 5.14 Denah Lantai 1.....	76
Gambar 5.15 Denah Lantai 2.....	76
Gambar 5.16 Denah Bangunan Pengelola.....	77
Gambar 5.17 Denah Post Satpam	77
Gambar 5.18 Tampak Seluruh Bangunan	78
Gambar 5.19 Tampak Bangunan Utama	78
Gambar 5.20 Tampak Bangunan Pengelola	79
Gambar 5.21 Tampak Bangunan Post Keamanan	79
Gambar 5.22 Potongan Bangunan Utama	80
Gambar 5.23 Potongan Bangunan Pengelola	80
Gambar 5.24 Potongan Bangunan Post Satpam	80
Gambar 5.25 Detail 1	81
Gambar 5.26 Detail 2	81
Gambar 5.27 Detail 3	81
Gambar 5.28 Perspektif 1	82
Gambar 5.29 Perspektif 2	82
Gambar 5.30 Perspektif 3	83
Gambar 5.31 Perspektif 4	83
Gambar 5.32 Perspektif 5	83
Gambar 5.33 Perspektif 6	84
Gambar 5.34 Perspektif 7	84
Gambar 5.35 Perspektif 8	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis <i>Ecomuseum</i>	33
Tabel 2. Jumlah Kecamatan pada Kabupaten Way Kanan.....	40
Tabel 3. Analisis Kebutuhan Ruang	58
Tabel 4. Sumber Standar Kebutuhan Ruang.....	58
Tabel 5. Presentase Sirkulasi	59
Tabel 6. Analisis Besaran Ruang Parkir <i>Ecomuseum</i>	59
Tabel 7. Analisis Besaran Ruang Bangunan <i>Ecomuseum</i>	60
Tabel 8. Luas Total Ruang Seluruh Kegiatan <i>Ecomuseum</i>	61
Tabel 9. Vegetasi dan Material	69
Tabel 10. Alat Proteksi Kabakaran	72

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu wilayah Provinsi Lampung, Kabupaten Way Kanan, merupakan wilayah bagi beragam potensi budaya khas daerah Lampung yang bersumber dari sumber daya manusia dan alam yang dimiliki wilayah tersebut. Kabupaten Way Kanan memiliki potensi budaya Lampung yang cukup besar baik dari rumah adat Lampung asli dan masyarakat yang masih kental dengan tradisi Lampung. Salah satu potensi budaya dapat dilihat di Kampung Gedung Batin merupakan wilayah asli Masyarakat Lampung Pepadun Way Kanan telah memiliki keanekaragaman budaya. Gedung Batin adalah sebuah desa di Kecamatan Belambangan Umpu, Kabupaten Way Kanan, Provinsi Lampung. Kampung Gedung Batin merupakan salah satu kampung tertua di provinsi Lampung dengan adanya sejumlah bangunan dan struktur peninggalan masa purbakala. Sejak tahun 2007, Kampung Gedung Batin telah diresmikan sebagai Kampung Wisata Lestari yang ditetapkan oleh Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. Hal ini disebabkan Suku Pepadun tetap menjaga adat istiadat dan budayanya di Desa Gedung Batin. Potensi Masyarakat Suku Lampung Pepadun Way Kanan antara lain: makanan tradisional seperti pijok-pijok atau yang populer sekarang yaitu nyeruit, bahasa daerah yaitu Bahasa Lampung Pepadun, pengrajin kain tradisional khas Lampung, upacara adat atau begawi, dan arsitektur pada bangunan tempat tinggal. Selain itu, ada makan kuno, dan bangunan rumah yang usianya kurang lebih 300 tahun lalu dengan peninggalan benda-benda kuno yang dapat menjadi daya Tarik sendiri untuk diamati dan terus dilestarikan.

Seiring perkembangan zaman, masyarakat Kampung Gedung Batin semakin dekat dengan kehidupan modern modernisasi yang dapat

mengakibatkan kebudayaan masyarakat Kampung Gedung Batin luntur. Hal ini dapat dilihat dari beberapa rumah di Kampung Gedung Batin beberapa telah dibangun tidak lagi rumah adat Lampung. Maka dari itu, untuk tetap menjaga pelestarian budaya di Kampung Gedung Batin, selain telah ditetapkannya kampung tersebut menjadi kampung wisata, turut diperlukan keterlibatan masyarakat asli Kampung Gedung Batin untuk terus menjaga dan mempertahankan keaslian tradisi Lampung. Oleh sebab itu, Kampung Gedung Batin dapat dijadikan sebagai *Ecomuseum* sehingga mampu melestarikan kebudayaan dengan memberdayakan masyarakat Lampung Pepadun Way Kanan untuk turut serta dalam melestarikan budaya Lampung.

Ecomuseum adalah sebuah konsep museum yang mana pelestarian warisan budaya dilakukan di tempat, dalam lingkungan alaminya. Hal ini dilakukan agar peninggalan yang masih ada akan terawat dan terjaga, sehingga keturunan dari masyarakat suku Lampung tersebut dapat mempelajari, memahami, memelihara, dan melestarikan budaya asli suku Lampung tersebut agar tidak hilang atau punah seiring kemajuan zaman. Budaya yang akan dilestarikan sendiri dapat berupa bangunan, benda pusaka, kuliner, tradisi dan adat budaya. Fungsi dari *Ecomuseum* dirasa dapat menampilkan nilai-nilai budaya suku Pepadun Way Kanan melalui teori *Ecomuseum* yang ditampilkan dalam bentuk ornamentasi dan aktivitas suku Pepadun Way Kanan di Kampung Gedung Batin. Dengan penerapan konsep dan fungsi *Ecomuseum*, pelestarian budaya asli Lampung diharapkan bisa terjadi.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang sebelumnya, maka dapat disimpulkan identifikasi masalah yang dihadapi adalah sebagai berikut:

1. Potensi budaya di Way Kanan yang banyak namun terus tergerus oleh modernisasi.
2. Masyarakat dan pemerintah belum maksimal pelestarian budaya.
3. Masih jarang adanya Museum *In Situ*.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana fungsi *Ecomuseum* tersebut dapat diwujudkan di Kampung Budaya Lampung Way Kanan?
2. Bagaimana konsep *Ecomuseum* dapat membangun potensi terhadap pelestarian Kampung Budaya Lampung Way Kanan?
3. Bagaimana penerapan *Ecomuseum* dapat memperkuat identitas budaya lokal?

1.4. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui *Ecomuseum* sebagai suatu fungsi dan konsep.
2. Untuk Mengembangkan Potensi Kampung Budaya Lampung Way Kanan dengan Konsep pelestarian *Ecomuseum*.
3. Menerapkan pendekatan *Ecomuseum* ke dalam Kampung Budaya Lampung Way Kanan untuk memperkuat budaya lokal.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Untuk menambah wawasan penulis dan juga pembaca mengenai konsep *Ecomuseum* serta faktor-faktor pendukung yang mampu mewujudkan Kampung Budaya Lampung Way Kanan.
2. Memberi wawasan kepada penulis dan pembaca mengenai potensi Kampung Budaya Lampung Way Kanan dan penerapan *Ecomuseum* di Kampung Budaya Lampung Way Kanan.

1.6. Batasan Masalah

Batasan permasalahan dalam laporan perancangan ini adalah Penerapan Konsep dan Fungsi *Ecomuseum* pada Kampung Budaya Lampung Way Kanan.

1.7. Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun dengan susunan yang sistematis, dengan begitu sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan Latar Belakang yang menguraikan pentingnya pelestarian adat-istiadat kampung dengan melibatkan masyarakat asli menggunakan konsep

perancangan *Ecomuseum*, Identifikasi Masalah mengenai potensi *Ecomuseum*, Rumusan Masalah tentang penerapan *Ecomuseum* pada Kampung Budaya Lampung Way Kanan, Tujuan Penelitian dengan menerapkan *Ecomuseum* pada Kampung Budaya Lampung Way Kanan, Manfaat Penelitian dengan menambah wawasan mengenai *Ecomuseum* pada Kampung Budaya Lampung Way Kanan, Batasan Masalah, Sistematika Penulisan, dan Kerangka Berfikir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II ini berisikan pembahasan mengenai *Ecomuseum*, Kampung Budaya, dan Kabupaten Way Kanan secara jelas dan menjadikannya landasan dalam Konsep Perancangan.

BAB III METODE PERANCANGAN

Berisikan penjelasan tentang tata cara mendapatkan data, hingga proses analisa berkaitan dengan *Ecomuseum* serta faktor-faktor yang dapat membantu dan mendukung terwujudnya Kampung Budaya Lampung Way Kanan.

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

Menggambarkan analisa mengenai perancangan baik berupa analisa tapak, analisa aktivitas atau kegiatan, analisa pengguna, analisa kebutuhan ruang, analisa organisasi ruang, analisa sirkulasi, dan analisa lainnya yang membantu dalam menghasilkan Konsep Perancangan *Ecomuseum* pada Kampung Budaya

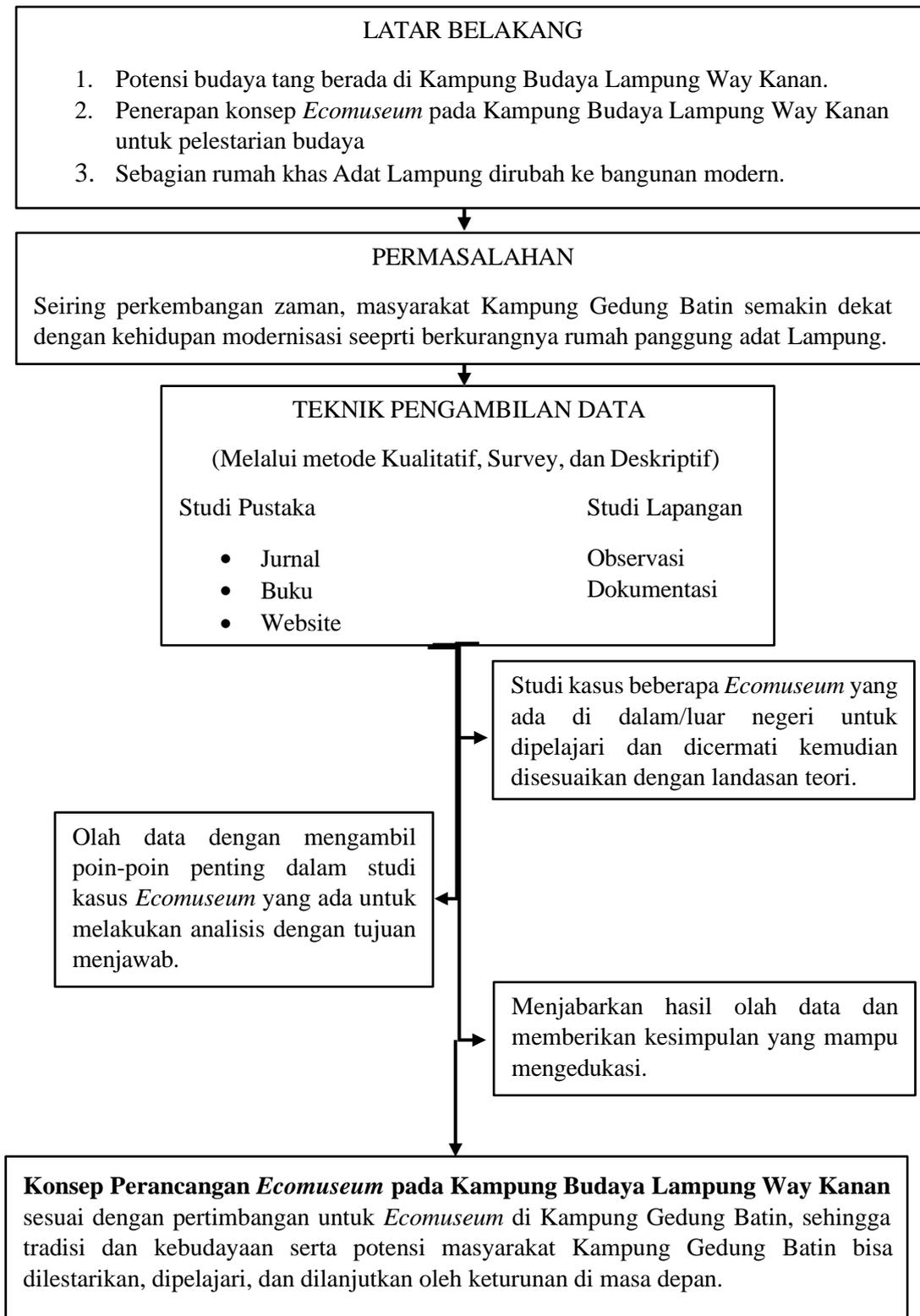
BAB V KONSEP PERANCANGAN

Menjabarkan tentang konsep yang digunakan dalam perancangan bangunan *Ecomuseum*. Menggambarkan konsep dasar, konsep zonasi, vegetasi dan material bangunan yang digunakan, sirkulasi bangunan, kontur site, dan rancangan skematik.

BAB VI PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran mengenai “Konsep Perancangan *Ecomuseum* pada Kampung Budaya Lampung Way Kanan” selesai dilakukan.

1.8. Kerangka Berfikir



Gambar 1.1. Diagram Alur Pikir Perancangan
Sumber: Ilustrasi Penulis 2024

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Ecomuseum

2.1.1. Pengertian *Ecomuseum*

Konsep *Ecomuseum* muncul pada awal tahun 1970, saat itu isu besar tentang pelestarian lingkungan menjadi sebuah perhatian masyarakat. *Hugo de Varine* menjadi orang pertama, menggabungkan ide-ide dan warisan yang berkelanjutan untuk museum budaya dan alam, dipengaruhi oleh pengalaman dari museum Skandinavia di akhir abad kesembilan belas. Istilah *Ecomuseum* kemudian diusulkan Hugo de Varine pada tahun 1971, istilah *Ecomuseum* merupakan suatu gambaran langsung yang menyangkut sosial, politik, iklim, dan ekologi. Ini merupakan agenda besar pada waktu itu untuk lingkungan (Davis, 2010). Model museum ini mengakui bahwa masyarakat setempat sebagai pemangku kepentingan paling utama dalam museum lokal dan menuntut mereka harus memiliki tujuan sosiologis.

Eco dalam *Ecomuseum* bermakna kata *oikos* (bahasa Yunani) yang memiliki artinya rumah atau ruang hidup, yang dikemukakan oleh ahli biologi Jerman Heckel pada tahun 1873 untuk cabang biologi yang terkait dengan hubungan antar organisme dan lingkungan mereka (Engstrom, 1985), mendefinisikan museum untuk, oleh, dan tentang orang-orang dilingkungan rumah mereka (Keyes, 1992; Hong Yi:2010).

Definisi tersebut menjadi sangat panjang, dengan poin utamanya sebagai berikut:

1. *Ecomuseum* harus dipahami dan dirancang oleh lembaga yang bertanggung jawab bersama-sama dengan penduduk setempat, untuk memelihara warisan budaya untuk kepentingan bersama.
2. *Ecomuseum* adalah cerminan dimana masyarakat lokal dan pengunjung dapat berkaca dalam kaitannya dengan lingkungan mereka.
3. *Ecomuseum* menunjukkan sifasat hubungan antara manusia dan alam.

4. *Ecomuseum* memungkinkan refleksi periode sejarah, dari era prasejarah hingga kini.
5. *Ecomuseum* menawarkan ruang istimewa untuk mereka yang ingin tinggal sementara waktu atau hanya berkunjung.
6. *Ecomuseum* adalah laboratorium yang berkontribusi untuk Perancangan tentang masa lalu suatu daerah dan lingkungan hidup sekarang.
7. *Ecomuseum* merupakan pusat untuk perlindungan sumber daya alam, konservasi lanjutan, pembangunan warisan alam dan manusia serta identitas budaya.
8. *Ecomuseum* dapat digambarkan sebagai sekolah atau tempat Perancangan lebih lanjut untuk pelestarian guna mendorong penduduk untuk menentukan masa depan mereka sendiri (Donghai, 2008).

2.1.2. Karakteristik *Ecomuseum*

Karakteristik *Ecomuseum* yang dikemukakan oleh Peter Davis (2008) yaitu:

1. Penerapan wilayah atau wilayah yang tidak perlu ditentukan batas konvensional. Wilayah atau kawasan ini adalah wilayah di mana batas-batas politik konvensional dapat diabaikan dan digantikan oleh, misalnya, bahasa, industri tertentu, tradisi agama atau musik, atau faktor serupa lainnya.
2. Aplikasi yang berkaitan dengan interpretasi dan konservasi in-situ.
3. Pandangan kepemilikan situs secara konvensional ditinggalkan; konservasi dan interpretasi situs dilakukan melalui penghubung, kerjasama dan pengembangan kemitraan.
4. Penguatan jaringan terdekat; asosiasi jaringan lingkungan dalam pelaksanaan *Ecomuseum* dan dalam pembentukan karakter sosialnya.
5. Potensi interdisipliner dan interpretasi holistik.

2.1.3. Prinsip Ecomuseum

Prinsip *Ecomuseum* yang ideal (Peter Davis, 2008) adalah:

1. Spirit kawasan budaya (*Spirit of Place*)

Rasa dan *spirit of place*. Pemilihan lokasi yang tepat serta mempergunakan sumber daya budaya yang khas dan berada di wilayah tersebut.

2. Partisipasi masyarakat (komunitas lokal)

Keterlibatan komunitas dengan melibatkan publik. Masyarakat wilayah tersebutlah yang berpartisipasi aktif dalam pengelolaannya.

3. Flektibilitas dan responsibilitas terhadap keunikan konteks.

Fleksibel dan responsive terhadap konteks yang unik. Terdapat warisan budaya “*tangible*” atau “*intangible*” yang dapat dikembangkan.

2.1.4. Bentuk Ecomuseum



Gambar 2.1. Model Kalung *Ecomuseum*

(Sumber: Davis (2008), “*New Museologies and the Ecomuseum*”)

Peter Davis (2008) mengembangkan model menyerupai kalung untuk mengidentifikasi tentang *ecomuseum* sebagai mekanisme proses penciptaannya. Alur dari kalung tersebut menyimpan unsur beragam secara bersama-sama (situs warisan) yang menjadikan semua tempat menjadi istimewa, itu digambarkan sebagai *ecomuseum*. Dengan begitu, *Ecomuseum* sebagai cara

menampilkan berbagai unsur (lansekap, alam, situs, lagu, tradisi, memori kolektif dan arsitektur) termasuk karakteristik tempat mereka, bukan untuk meyatukan sebagai sebuah situs perorangan.

2.2. Kampung Budaya

2.2.1. Pengertian Kampung Budaya

Sekelompok masyarakat yang berpartisipasi dalam kegiatan kebudayaan yang mengekspresikan sistem kepercayaan, seni, mata pencaharian, teknologi, sosial kemasyarakatan, lingkungan hidup, tata ruang, dan arsitektur kemudian berupaya melestarikan kekayaan budayanya disebut sebagai “desa budaya”. (Rochayanti, 2014). Sedangkan pengertian dari desa wisata adalah desa yang merujuk pada suatu kawasan pedesaan yang memiliki karakteristik khusus sebagai tujuan wisata, dengan sumber daya alam dan lingkungan (makanan khas, status sosial yang unik, dan lain-lain) sebagai faktor kunci (Priasukmana, 2001).

Berdasarkan pengertian di atas, perancangan *Ecomuseum* lebih condong jika dijadikan Kampung Budaya, karena jika bertujuan sebagai desa wisata, *Ecomuseum* tersebut hanya akan menjadi tempat yang bertujuan untuk menjadi objek wisata, sedangkan jika *Ecomuseum* tersebut menjadi Kampung Budaya, potensi dan tujuan dari *Ecomuseumnya* akan sama dengan potensi dan tujuan Kampung Budaya, yaitu menjadikan *Ecomuseum* tersebut objek wisata, menjadi mata pencaharian Masyarakat asli sekitar kampung tersebut, dan tetap melestarikan *Ecomuseumnya* itu sendiri.

2.3. Way Kanan

2.3.1. Sejarah Way Kanan

Kabupaten Way Kanan merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Lampung. Kabupaten Way Kanan memiliki batasan-batasan wilayah adalah sebagai berikut:

1. Bagian Utara berbatasan dengan Provinsi Sumatera Selatan.
2. Bagian Selatan berbatasan dengan Kabupaten Lampung Timur.

3. Bagian Timur berbatasan dengan Kabupaten Tulang Bawang.
4. Bagian Barat berbatasan dengan Kabupaten Lampung Barat.

Sejarah Kabupaten Way Kanan dimulai pada tahun 1957, ketika Wedana Way Kanan, Ratu Keraton, mengadakan rapat pertama yang membahas rencana Pemerintah Pusat mengenai lahan transmigrasi seluas 100.000 hektar. Rencana yang diajukan Pemerintah Pusat saat itu ditolak oleh tiga kabupaten yang ada, yaitu Kabupaten Kotabumi, Kabupaten Krui, dan Kabupaten Menggala. Namun Kewedanaan Way Kanan menerima tawaran tersebut karena mengetahui bahwa Way Kanan akan segera memiliki populasi yang besar. Konsep awal yang diajukan Hi muncul pada saat itu. Ridwan Basyah menjadi catatan dalam pertemuan tersebut guna menetapkan Way Kanan sebagai kabupaten tersendiri dengan Kabupaten Lampung Utara.

Keinginannya untuk menjadikan Way Kanan sebagai kabupatennya muncul kembali pada tahun 1971. Rumah Hi menjadi tempat diskusi dengan para ilmuwan, tokoh adat, dan tokoh masyarakat. Ridwan Basyah di Tanjung Agung - Bandar Lampung. Selain itu, pada tahun 1975, Pak Nasrunsyah di Kecamatan Bumi Agung - Bahuga menyandang gelar Sutan Mangkubumi. Ia menyelenggarakan acara adat Bugawi dengan mengundang tokoh adat (perimbangan) dari daerah Way Kanan. Saat itu, Hi memimpin diskusi khusus. Selain mengajukan usulan kepada Pemerintah Daerah Tingkat I Provinsi Lampung dan Pemerintah Daerah Tingkat II Kabupaten Lampung Utara, Ridwan Basyah membahas kemungkinan kembali menjadikan Way Kanan sebagai kabupaten mandiri.

2.3.2. Kampung Gedung Batin

Gedung Batin adalah sebuah kota di Daerah Belambangan Umpu, Kabupaten Way Kanan, Wilayah Lampung. Kota yang berjarak 22 km dari ibu kota wilayah ini merupakan kota pelancong dengan berbagai bangunan dan desain zaman dahulu.



Gambar 2.2. Kampung Gedung Batin
(Sumber: *Google Maps*)

Gedung artinya perkumpulan dan batin artinya ilmu spiritual. Menurutny, dulu masyarakat mempercayai dan mempelajari ilmu mistik untuk melindungi perempuan di sana dari penjajah Belanda. Diperkirakan Gedung Desa Batin memiliki panjang sekitar 700m yang ditandai dengan makam Siti Fatimah bin Muhammad Saleh. dengan kubah lancip dengan tulisan arab gundul dengan angka 1305. Keberadaannya menjadi bukti bahwa Desa Gedung Batin merupakan desa yang tua dan bersejarah.



Gambar 2.3. Makam Siti Fatimah bin Muhammad Saleh
(Sumber: <https://gedung-batin-kampung-bersejarah-1z5UTEcuyos/full>)

Pada tahun 2007, Gedung Batin dijadikan desa wisata. Prasasti yang terbuat dari fosil kayu yang membuat ditemukan di Monumen Pencanaan Desa Wisata Gedung Batin. Pada tahun 2007, Dr.

Nirwandar Sapta, Sekretaris Jenderal Kebudayaan dan Pariwisata menandatangani prasasti tersebut.



Gambar 2.4. Tugu Pencanangan Kampung Wisata Lestari
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Desa Gedung Batin dipilih sebagai objek karena merupakan salah satu desa pertama di Provinsi Lampung. Desa ini merupakan objek wisata adat dan budaya Lampung dengan rumah adat dan benda kuno berusia lebih dari 300 tahun. Gedung Batin mengacu pada ilmu spiritual. Ia mengklaim, dulu masyarakat melakukan dan mempelajari ilmu kebatinan untuk melindungi perempuan dari penjajah Belanda. Makam Siti Fatimah bin Muhammad Saleh yang ditandai dengan kubah lancip bertuliskan Arab gundul dan nomor 1305, panjangnya kurang lebih 700 meter di Gedung Desa Batin. Kampung Gedung Batin merupakan kampung yang tua dan bersejarah karena keberadaannya.



Gambar 2.5. Prabotan Kuno
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Objek wisata Kampong Air Gedung Batin berada di kampung Gedung Batin yang berada di tepian sungai Way Besai. Sejak tahun 2016,

Festival Arung Jeram Bamboe telah diadakan di sana, dan desa ini selalu menjadi tempat persinggahan dan penginapan bagi wisatawan dari luar negeri maupun dalam negeri yang ingin mengikuti festival tersebut. Namun, mulai sekitar tahun 2020 mewabahnya virus Corona membuat kawasan wisata Gedung Batin sempat ditutup sementara.

Keberadaan Kampung Gedung Batin tetap dijunjung tinggi oleh masyarakat setempat. Meski tidak ada aturan adat yang menyatakan rumah tua tidak boleh diubah tampilannya, namun kondisi rumah tetap terjaga dengan baik. Sama halnya dengan peninggalan lainnya, rumah adat dan budaya asli Lampung dapat ditemukan di lokasi Kampung Gedung Batin sehingga cocok dijadikan lokasi Ecomuseum Kampung Budaya.

2.4. Studi Preseden

Berikut adalah beberapa desain perancangan *Ecomuseum* Indonesia yang dijadikan studi preseden. Preseden yang diambil yaitu:

2.4.1. Fasilitas *Ecomuseum* Suku Dayak Kenyah, Desa Pampang, Samarinda Kalimantan Timur.

Samarinda sebagai ibukota Provinsi Kalimantan Timur mempunyai potensi khas daerahnya seperti sumber daya alam dan sumber daya manusia. Salah satunya yaitu potensi Suku Dayak yang memiliki kekayaan dan keanekaragaman budaya. Desa Pampang merupakan salah satu kampung yang dihuni oleh Suku Dayak Kenyah. Berada di Samarinda, desa Pampang diresmikan sebagai wisata budaya oleh pemerintah setempat karena keberadaan suku yang masih menjaga tradisi dan kebudayaan sejak tahun 1991.

Potensi yang dimiliki oleh masyarakat Suku Dayak Kenyah yaitu karya seni seperti bentuk tarian, kerajinan tangan, anyaman, ukiran, dan aktivitas kebudayaan yang ditampilkan tiap minggu di balai desa adat. Namun, seiring kemajuan zaman, dekatnya masyarakat dengan kehidupan perkotaan mengakibatkan modernisasi sehingga kebudayaan dan tradisi menjadi luntur. Karena itu, perkembangan

Desa Pampang dapat diarahkan menuju *ecomuseum* agar mampu melestarikan kebudayaan dan memperdayakan masyarakat Suku Dayak Kenyah Desa Pampang sehingga adanya keberlanjutan wisata budaya.

Besarnya jumlah penduduk di Pulau Kalimantan, membuat Samarinda berpotensi sebagai lokasi dikembangkannya potensi pariwisata. Hal ini sejalan dengan rencana pemerintah yang menjadikan Samarinda sebagai pintu gerbang Kalimantan timur. Lokasi tapak berada di Samarinda Utara tepatnya di Desa Pampang dimana akses menuju ke lokasi hanya melalui 1 akses jalan sehingga lokasi menjadi titik penghubung yang strategis bagi pengunjung kota dan masyarakat desa Pampang.

Untuk mengangkat nilai lokalitas suku Dayak Kenyah Desa Pampang maka diperlukan sebuah desain yang mampu menampilkan nilai-nilai budaya suku Dayak Kenyah sehingga ciri khas Desa Pampang dapat menjadi faktor yang mampu menarik wisatawan berkunjung ke desa Pampang. Pendekatan desain yang dipilih adalah pendekatan vernakular.

Pendekatan vernakular digunakan untuk menampilkan kembali nilai-nilai budaya suku Dayak Kenyah ke dalam perubahan baru yang memperhatikan nilai lokalitasnya. Untuk menampilkan suasana khas Desa Pampang, konsep desain dalam proyek ini adalah *spirit of place* atau jiwa dari Desa Pampang dan suku Dayak Kenyah. Melalui pendekatan vernakular dan teori *ecomuseum*, suasana khas Desa Pampang dapat diwujudkan pada bagian eksterior dan interior bangunan. Pengunjung juga dapat merasakan suasana desa dalam skala kecil sebelum berwisata di desa Pampang dan bertemu langsung dengan kehidupan desa sehari-hari masyarakat disana.



Gambar 2.6. Konsep *Spirit of Place*.
(sumber: Sulisthio dkk, 2013)

1. Konsep Desain

Dalam rangka memperkenalkan budaya dan potensi lokal masyarakat suku Dayak Kenyah Desa Pampang, upaya yang dilakukan pada desain proyek ini adalah menampilkan suasana Desa Pampang dalam skala lebih kecil ke dalam proyek menggunakan teori *ecomuseum* sehingga pengunjung dapat mengenal kebudayaan di desa Pampang serta berkesempatan untuk beradaptasi di dalamnya. Penerapan desain diwujudkan baik pada eksterior dan interior bangunan di mana unsur *heritage* yang bersifat *tangible* paling dominan dan sangat khas diwujudkan dengan elemen ornamentasi pada fasad bangunan, sedangkan unsur yang bersifat *intangible* diwujudkan dengan mengadaptasi aktivitas masyarakat suku Dayak Kenyah Desa Pampang yang membuat kerajinan tangan untuk diperjualbelikan sebagai souvenir bagi pengunjung di teras-teras rumah tinggal mereka dengan cara menampilkan cara beraktivitas ini pada fasilitas galeri dan Workshop.





Gambar 2.8. Ornamenasi suku Dayak Kenyah, Pampang.
(sumber: Sulisthio dkk, 2013)

a. Tangible

Salah satu ciri khas dari Desa Pampang adalah ornamenasi khas suku Dayak Kenyah yang membedakan desa ini dengan desa-desa lainnya sehingga lomentasi ini menjadi elemen pembentuk suasana khas Desa Pampang yang menjadi unsur *heritage*, kemudian dipertahankan oleh masyarakat suku Dayak Kenyah dan kebudayaannya. Ornamenasi ini biasanya terdapat pada bubungan atap, dinding, kolom, dan lainnya. Bangunan umum memiliki lebih banyak ornamenasi dibandingkan bangunan rumah tinggal.

Tampilan eksterior bangunan didesain dengan menonjolkan ornamenasi pada Fasad bangunan sehingga dengan penggunaan ornamenasi diharapkan mampu memperkuat nilai lokalitas Desa Pampang. Ornamenasi ini berupa kisi-kisi yang juga berfungsi untuk mereduksi panas sinar matahari karena tapak yang menghadap ke arah barat dan bentuk bubungan yang menjadi ciri khas bangunan suku Dayak Kenyah Desa Pampang.



b. *Intangible*

Suasana Desa Pampang dengan masyarakat suku Dayak yang membuat kerajinan tangan di teras rumah saat waktu senggang menjadi aktivitas yang menarik untuk ditunjukkan sehingga proyek mengadaptasi cara beraktivitas masyarakat suku Dayak Kenyah Desa Pampang. Kebudayaan mereka kemudian diterapkan pada fasilitas *Gallery* dan *Workshop* sebagai fasilitas penunjang serta merangkul masyarakat setempat dalam pengelolaannya. Diharapkan fasilitas ini mampu menarik kedatangan para wisatawan untuk berkunjung serta memperdayakan masyarakat desa Pampang dan menciptakan keberlanjutan dengan hubungan timbal balik yang positif dalam aktivitas wisata budaya Desa Pampang.



Gambar 2.10. Kegiatan membuat kerajinan.
(sumber: Sulisthio dkk, 2013)

Konsep denah *Gallery* dan *Workshop* adalah penggabungan kedua fungsi tersebut sehingga ketika pengunjung melihat hasil kesenian yang sudah jadi dan sedang dipamerkan mereka juga dapat mengamati secara langsung proses pembuatan hasil kesenian yang sedang dibuat oleh masyarakat suku Dayak Desa Pampang. Pengunjung juga diajak berpartisipasi untuk mencoba bagaimana membuat kesenian tersebut dengan bimbingan secara langsung oleh masyarakat setempat.

Ide dalam penerapan desain adalah dengan memberikan perbedaan ketinggian lantai seperti yang ditunjukkan, sehingga pengunjung yang sedang berada di area pameran akan melihat posisi *workshop* dengan ketinggian lantai yang lebih tinggi. Sedangkan pada fasilitas foodcourt juga memberikan wawasan mengenai kuliner khas suku Dayak melalui area demo dan mempertunjukkan proses membuat masakan khas suku Dayak yang nantinya pengunjung dapat mencicipi serta mengenal kuliner khas suku Dayak Desa Pampang.



Gambar 2.11. Suasana ruang area souvenir.
(sumber: Sulisthio dkk, 2013)

Kisi-kisi pada dinding juga menjadi elemen pembentuk ruangan yang memberikan kesan khas suku Dayak. Selain mereduksi panas sinar matahari, kisi-kisi berfungsi untuk memasukkan udara ke dalam ruangan. Kisi-kisi ini juga memberikan Efek bayangan berbentuk ukiran khas suku Dayak sehingga suasana ruangan menjadi lebih dinamis karena tampilan bayangan yang selalu berubah-ubah di waktu yang berbeda-beda.



Gambar 2.12. Suasana ruang galeri dan *workshop*.
(sumber: Sulisthio dkk, 2013)



Gambar 2.13. Sistem struktur atap
(sumber: Sulisthio dkk, 2013)

2.4.2. Kajian Teoritis *Ecomuseum* dengan Pendekatan Isu Pusaka Saujana Pedesaan (Studi Kasus Desa Buluh Awar).

Desa Buluh Awar merupakan salah satu desa di Indonesia yang memiliki keindahan alam, keunikan budaya dan sejarah. Desa Buluh Awar adalah salah satu desa yang terletak di Kecamatan Sibolangit Kabupaten Deli Serdang. Desa Buluh Awar dikenal sebagai desa wisata rohani bagi kalangan umat Kristiani khususnya di Tanah Karo. Desa Buluh Awar juga memiliki adat dan budaya Batak Karo yang mana masyarakat Desa Buluh Awar merayakan pesta adat budaya untuk setiap tahunnya.

Berdasarkan informasi yang dihimpun Dinas Pertanian Kabupaten Deli Serdang, Kecamatan Sibolangit khususnya Desa Buluh Awar akan menjadi daerah dengan produksi Aren tertinggi di Kabupaten Deli Serdang pada tahun 2020. Penanganan gula Aren dilakukan oleh oknum warga Kota Buluh Awar bersama masyarakat. bahan alami yang berasal dari pohon palem yang dikembangkan oleh daerah setempat kota. Selain itu, terdapat kekayaan alam berupa tanaman bambu di Desa Buluh Awar. Tanaman bambu ditangani dan dilibatkan oleh jaringan kota sebagai karya kerajinan dan bahan bangunan.

Dengan keunggulan alaminya, budaya dan sejarahnya yang luar biasa, Kota Buluh Awar dapat dibentuk menjadi sebuah

ecomuseum untuk melindungi warisan saujananya, yang dengan demikian dapat meningkatkan perekonomian daerah sekitarnya dengan menjalankan industri perjalanan kota.

Pusaka saujana merupakan produk kreativitas manusia dalam merubah bentang alam dalam waktu yang lama sehingga didapatkan keseimbangan kehidupan antara alam dan manusia. Kawasan Pusaka Saujana merupakan suatu kawasan yang memiliki gabungan pusaka alam dan pusaka budaya di dalamnya.



Gamabr 2.14. Bentuk rumah adat.
(sumber: Simanjuntak dkk, 2023)

1. Potensi Alam Buluh Awar

Keindahan alam Desa Buluh Awar sungguh mempesona. Kekayaan alam desa Buluh Awar antara lain berupa sungai yang airnya jernih dan bentuknya yang alami berbukit-bukit dengan pepohonan yang mengelilinginya. Selain itu, terdapat sawah dan persawahan yang sangat indah, mulai dari musim tanam hingga waktu berkumpul. Selain itu, terdapat kekayaan alam berupa tanaman bambu di Desa Buluh Awar. Tanaman bambu ditangani dan dilibatkan oleh jaringan kota sebagai karya kerajinan dan bahan bangunan.



Gambar 2.15. Material bangunan.
(sumber: Simanjuntak dkk, 2023)

2. Budaya Masyarakat Desa

Kehidupan masyarakat Desa Buluh Awar masih memegang teguh nilai-nilai budaya Karo. Setiap tahunnya diadakan perayaan tahun kerja yang merupakan sarana membangun kebersamaan masyarakat desa. Selama tahun kerja, berbagai makanan tradisional Karo akan disajikan dengan diiringi pemutaran musik dan tarian tradisional Karo.



Gambar 2.16. Budaya masyarakat.
(sumber: Simanjuntak dkk, 2023)

3. Sejarah Desa

Asal usul nama Desa Buluh Awar berasal dari kata Buluh yang berarti bambu dan Awar atau awareness yang berarti lubang. Nama ini diberikan karena masyarakat di sana biasa menggunakan bambu berlubang untuk menyalurkan air. Dahulu Desa Buluh Awar merupakan jalur para pedagang pengangkut garam dari pesisir pantai yang dikenal dengan sebutan pelja sira.

Desa Buluh Awar juga menjadi lokasi pertama kali penyebaran injil kepada suku Karo, yang kemudian menyebar ke semua etnis Karo di Sumatera Utara. Pada tahun 1890, seorang pendeta yang bernama H. C Kruyt dan para penginjil dari Minahasa memberikan penginjilian, pelayanan pendidikan dan kesehatan bagi masyarakat desa Buluh Awar serta membangun sebuah gereja GBKP (Gereja Batak Karo Potestan) pertama. Gereja tersebut saat ini tercatat menjadi salah satu bangunan cagar budaya yang dimiliki Kabupaten Deli Serdang.



Gambar 2.17. Monumen GBKP
(sumber: Simanjuntak dkk, 2023)

4. Fasilitas Desa Buluh Awar

Museum Zending di Desa Buluh Awar merupakan bangunan pertama Gereja Protestan Batak Karo. Sekarang menjadi museum yang menyimpan catatan, foto, dan buku tentang sejarah GBKP (Gereja Batak Karo Protestan). Masyarakat dan wisatawan yang datang untuk mengetahui sejarah penyebaran Injil pada suku Karo mengunjungi museum ini.



Gambar 2.18. Museum Zending
(sumber: Simanjuntak dkk, 2023)

Desa Buluh Awar juga memiliki bangunan Rumah Adat Minahasa yang merupakan hibah dari Pengelola Gereja Penjangkauan Minahasa (GMIM). Selain homestay masyarakat, gedung ini kini juga digunakan sebagai tempat peristirahatan wisatawan.



Gambar 2.25. Gereja dan Rumah adat
(sumber: Sulisthio dkk, 2023)

Karena tidak ada tempat parkir khusus pengunjung, maka halaman Rumah Adat Minahasa dijadikan sebagai tempat parkir. Anak-anak juga bermain di halaman ini, dan masyarakat memanfaatkannya untuk menjemur tanaman.



Gambar 2.26. Halaman parkir
(sumber: Simanjuntak dkk, 2023)

Di Desa Buluh Awar terdapat bangunan yang terbuat dari material bambu yang diolah dan diproduksi oleh masyarakat desa. Bangunan ini merupakan Gedung Kebaktian anak dan remaja yang difungsikan dalam kegiatan ibadah dan pendidikan. Namun saat ini, gedung ini juga digunakan dalam berbagai aktivitas masyarakat dan wisatawan desa.



Gambar 2.27. Bangunan pengolahan bambu
(sumber: Simanjuntak dkk, 2023)

Masyarakat desa membangun bangunan untuk menampung kegiatan-kegiatan tersebut sambil melestarikan dan membersihkan bambu. Selain itu, masyarakat desa akan mengolah dan menggarap bambu yang diawetkan tersebut.

Terdapat gazebo dimana pengunjung dan penduduk lokal dapat beristirahat di area taman desa. Pengunjung dapat menggunakan toilet umum di beberapa lokasi.



Gambar 2.28. Gazebo dan toilet umum
(sumber: Simanjuntak dkk, 2023)

Desa Buluh Awar memiliki kekayaan alam berupa sungai sebagai objek wisata alam, namun pada saat ini sarana jalur bagi pejalan kaki yang ingin berkunjung menuju sungai memiliki kondisi yang mulai rusak dan tidak terawat.



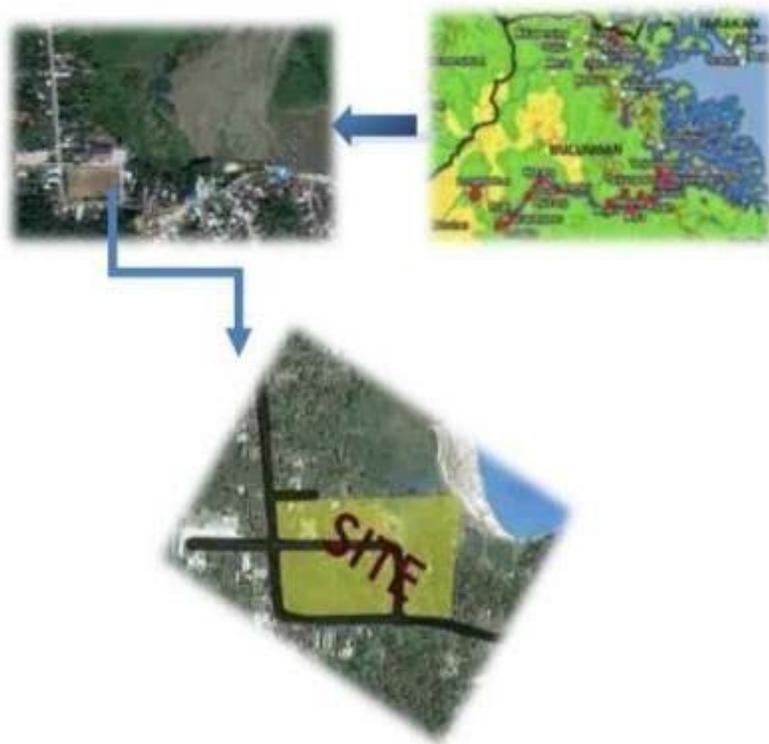
Gambar 2.29. Sungai
(sumber: Simanjuntak dkk, 2023)

Masyarakat Kota Buluh Awar merayakan pertemuan sosial tradisional di koridor yang disebut Jambur. Namun saat ini kondisi Gedung Jambur sudah sangat buruk dan tidak memiliki tempat parkir yang memadai.

2.4.3. Bangunan dan Area Pendukung *Ecomuseum* Desa Jelarai Selor, Bulungan, Kalimantan Utara.

Di desa Jelarai Selor di Kabupaten Bulungan Kalimantan Utara, lokasi perancangan adalah. Dahulu dikenal dengan nama Desa Temiit, Desa Jelai Selor merupakan desa Dayak Kenyah. Desa ini tidak jauh dari pusat kegiatan kota yang dapat ditempuh dalam waktu 30 menit dengan mobil. Lokasinya juga mudah dijangkau melalui jalan darat.

Bangunan sarana penunjang direncanakan seluas 220 mx 160 m tepat di samping balai adat. Karena penyediaan fasilitas penunjang di kawasan ini akan memudahkan pengelolaan ecomuseum dan pengembangan masyarakat, maka lokasi ini dipilih berdasarkan kegiatan adat yang bersifat massal dan berpusat di balai adat.



Gambar 2.30. Rencana lokasi
(sumber: Sholehah dkk, 2022)

Bangunan Ecomuseum dan kawasan pendukungnya, serta arsitektur berkelanjutan, berfungsi sebagai pendekatan perencanaan dalam variabel desain rencana ini. Gedung pengelola, ruang

penyimpanan dan pameran, pusat jual beli cinderamata, arena kuliner khas masyarakat setempat, serta fasilitas pendukung lainnya yang menjadi kebutuhan pokok bagi pengguna bangunan menjadi kriteria perancangan bangunan dan kawasan pendukung ecomuseum. Mendukung nilai-nilai budaya lokal melalui penerapan bentuk bangunan khas Dayak dan melakukan efisiensi penggunaan energi melalui pemanfaatan penghawaan alami melalui optimalisasi non-bukaan dan pemanfaatan air hujan sebagai sumber air non-konsumsi merupakan kriteria arsitektur berkelanjutan. desain sebagai pendekatan arsitektur.

1. Identifikasi Lokasi

a. Fisikal

Hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan hidup, baik alam maupun buatan, termasuk dalam kondisi fisik. Rencananya, lokasi tersebut berbentuk persegi panjang yang memanjang dari barat ke timur, tepat di tepian anak sungai Kayan. Praktik kuno suku Dayak, seperti mengarahkan rumah mereka menghadap ke sungai, yang merupakan moda transportasi utama mereka pada saat itu, menunjukkan hubungan antara lokasi dan lingkungan fisik. Selain itu, sungai juga dianggap sebagai komponen penting dalam menunjang kehidupan.

Pemilihan bentuk bangunan panggung dengan mengadopsi bentuk bangunan suku Dayak sangat cocok diterapkan karena tanah di lokasi lokasi merupakan lahan rawa yang tergenang secara berkala. Topografi lokasi yang relatif datar memudahkan pengendalian penempatan dan sirkulasi bangunan.



Gambar 2.31. Bentuk dan orientasi *site*
(sumber: Sholehah dkk, 2022)

Arah lintasan matahari berpengaruh pada tata letak bangunan dan ruang-ruang yang ada didalamnya.

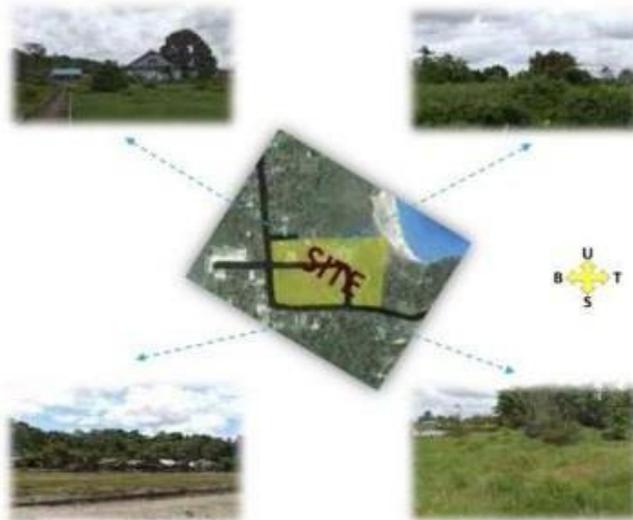


Gambar 2.32. Kondisi eksisting *site*
(sumber: Sholehah dkk, 2022)

Berdasarkan kondisi eksisting tapak, pada area timur, utara, dan selatan tapak akan dimaksimalkan pemanfaatan bukaannya untuk memperoleh pencahayaan alami yang optimal dengan memperhatikan fungsi ruang dan kebutuhan ruang. Penanaman vegetasi juga dilakukan untuk peneduh sebagai upaya mencegah masuknya sinar matahari secara langsung pada lokasi. Pemanfaatan bukaan akan dimaksimalkan pada area timur, utara, dan selatan tapak sesuai dengan kondisi yang ada untuk memperoleh pencahayaan alami yang optimal dengan tetap memperhatikan mempertimbangkan fungsi dan kebutuhan ruang. Dalam upaya agar bangunan tidak terkena paparan sinar matahari secara langsung, maka dilakukan pula penanaman vegetasi sebagai peneduh bangunan.

b. Biologikal

Vegetasi yang ditemukan di sekitar lokasi berupa pagar tanaman dan beberapa pohon kecil tepat di tepi sungai. Di bagian selatan, dekat dengan pemukiman penduduk terdapat pepohonan yang cukup besar. Selain itu, terdapat pepohonan besar yang terawat baik yang dapat meneduhkan sekaligus menghalangi sinar matahari langsung. Melihat kondisi vegetasi yang ada di lokasi, beberapa jenis vegetasi akan ditambahkan yang akan menunjang pemandangan. Tanaman peneduh, tanaman pengarah yang juga dapat berfungsi sebagai peneduh, dan tanaman estetis merupakan tanaman tambahan untuk vegetasi.



Gambar 2.33. Kondisi vegetasi
(sumber: Sholehah dkk, 2022)

Secara umum, tidak ada hewan yang berkeliaran di alam terbuka di kawasan situs, namun berdasarkan pengamatan dan pertemuan dengan penghuni lingkungan, reptil layar, ular, tupai, dan kera berkali-kali terlacak di sekitar lokasi.

c. Kultur Budaya

Dampak pemanfaatan lahan oleh suku Dayak di kota Jelarai Selor masih bisa dirasakan. Makam berukir khas yang

terletak di platform tinggi masih bisa dilihat. Selain itu, terdapat balai adat dengan pemandangan sungai. Lapangan yang berfungsi sebagai ruang terbuka dan tempat berkumpulnya masyarakat untuk melakukan kegiatan adat dan kadang-kadang kegiatan keagamaan berada tepat di depan balai adat.



Gambar 2.34. Area pemakaman
(sumber: Sholehah dkk, 2022)

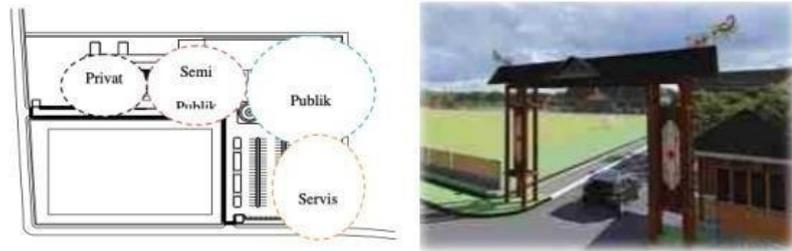


Gambar 2.35. Balai Adat
(sumber: Sholehah dkk, 2022)

d. Konsep Desain

Salah satu ciri bangunan pada permukiman suku Dayak adalah berorientasi pada anak sungai Kayan. Area privat berfungsi sebagai kantor pengelolaan, bangunan semi publik berfungsi sebagai balai adat, dan bangunan umum berfungsi sebagai ruang penyimpanan dan pameran barang-barang peninggalan khas Dayak, area kuliner, pusat cinderamata, dan area pelayanan. Pola tata letak massa bangunan dibagi ke dalam kategori tersebut. Terdapat sebuah gerbang di situs yang berfungsi sebagai pintu masuk utama.

Dengan memasukkan unsur dekoratif gaya Dayak, desain gapura berfungsi sebagai tanda pengenalan dan penanda.



Gambar 2.36. Skematik tapak (sumber: Sholehah dkk, 2022)

Sesuai dengan struktur khas suku Dayak, bangunan pendukung *ecomuseum* di desa Jelarai Selor didominasi oleh rumah panjang dan panggung. Selain bentuk bangunan, sistem ventilasi juga menyesuaikan dengan kondisi eksisting konstruksi rumah konvensional, lengkap dengan ornamennya..



Gambar 2.37. Bentuk dan ornametasi ventilasi. (sumber: Sholehah dkk, 2022)

Bangunan penunjang yang berfungsi sebagai ruang pameran dan penyimpanan peninggalan leluhur, pusat cinderamata, dan pusat kuliner ini meniru model panggung dan rumah panjang. Pengelolaannya terletak tepat di sebelah balai adat. Penerapan sejumlah ornamen dan bentuk serupa dilakukan agar menyatu dengan bangunan yang sudah ada. Penggunaan material juga mencerminkan kebutuhan balai tradisional yang mengharuskan penggunaan kayu baik pada struktur bawah maupun struktur atas. Salah satu contoh penerapan ide arsitektur berkelanjutan yang memanfaatkan

material dan teknologi lokal adalah perencanaan bangunan pendukung yang memanfaatkan material kayu.

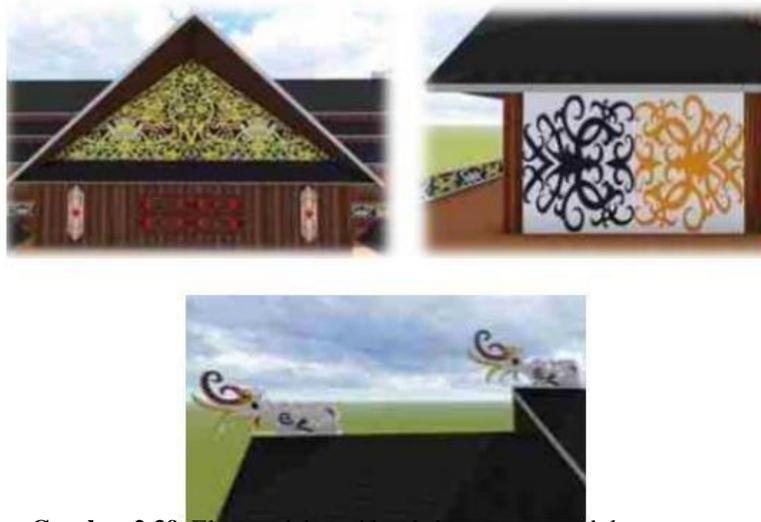
Masyarakat Dayak sering membangunnya dengan kayu. Struktur bagian bawahnya menggunakan kayu keras dan biasanya kayu ulin yang sangat cocok digunakan di daerah rawa. Hal yang sama berlaku untuk bagian atas dan badan bangunan. Kayu ulin digunakan di semua produk. Karena penggunaan material semacam ini sudah dikenal masyarakat umum, maka teknologi yang digunakan dalam proses konstruksinya juga sudah dikenal masyarakat setempat.



Gambar 2.38. Bentuk panggung dan rumah Panjang.
(sumber: Sholehah dkk, 2022)

Bangunan pendukung dihiasi dengan ornamen-ornamen, baik pada bagian atap maupun bagian dalamnya. Penerapan ornamen dekoratif disesuaikan dengan jenis ukiran yang terdapat pada rumah adat, sehingga penerapannya sesuai dengan fungsi dan kegunaan bangunan. Motif tumbuhan, sulur, dan perisai khas suku Dayak selalu digunakan. Skema warna ornamen juga mempertimbangkan dan menyesuaikan dengan ornamen dekoratif rumah adat.

Salah satu langkah yang dilakukan untuk memperkuat pendekatan arsitektur berkelanjutan yang ditawarkan dengan maksud menghormati ekspresi atau identitas budaya adalah penerapan ornamen dekoratif dengan mengadaptasi dekorasi yang ada.



Gambar 2.39. Elemen dekoratif pada bangunan pendukung.
(sumber: Sholehah dkk, 2022)

2.5. Hasil Analisis Preseden Bangunan *Ecomuseum*.

Berikut ini merupakan hasil studi preseden yang telah dilakukan oleh penulis mengenai bangunan *Ecomuseum*:

Tabel 1. Analisis *Ecomuseum*

No	Ciri-Ciri <i>Ecomuseum</i>	Nama Bangunan		
		<i>Ecomuseum</i> Desa Pampang Dayak (Suku Kalimantan Timur).	<i>Ecomuseum</i> Desa Jelarai Selor (Bulungan, Kalimantan Utara).	<i>Ecomuseum</i> Desa Buluh Awar (Sumatera Utara).
1.	Adaptasi Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk bangunan merupakan adaptasi dari Rumah Adat Lamin. Bentuk rumah memanjang. 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk bangunan merupakan rumah panggung adaptasi dari bangunan Suku Dayak. Bangunan memanjang dan berbentuk rumah panggung 	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk bangunan merupakan adaptasi dari Rumah Adat Bolon.
2	Bentukan Atap Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> Atap bangunan berbentuk pelana. 	<ul style="list-style-type: none"> Atap bangunan berbentuk pelana seperti 	<ul style="list-style-type: none"> Atap bangunan berbentuk melengkung

			peninggalan suku Dayak.	dan runcing
3	Ornamentasi Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> • Ornamen terinspirasi dari Suku Dayak Kenyah. • Ornamen terdapat di bagian bubungan atap, dinding, kolom, dan lain-lain. • Bentuk fasad lebih menonjolkan bentuk ornamen agar memperkuat nilai lokalitas • Terdapat kisi-kisi berbentuk ornamen khas yang berfungsi menutup panas sinar matahari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat gapura di main entrance lokasi tapak dengan menggunakan elemen dekoratif khas suku Dayak. • Bentuk ventilasi yang dilengkapi dengan ornamen khas. • Ornamen digunakan sebagai dekoratif bagian atap hingga badan bangunan (ciri khas suku Dayak yaitu motif sulur tumbuhan dan perisai, 	<ul style="list-style-type: none"> • Ornamen terinspirasi dari suku Karo. Terdapat di bagian struktur atap.
4	Struktur Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem struktur menggunakan system kolom balok beton • Konstruksi atap menggunakan bahan utama kayu yang diekspose, system ini diadaptasi dari rumah lamin. • Bagaimana ventilasi penghawaan alami menggunakan system cross ventilasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material kayu sebagai material utama bangunan dengan menggunakan teknologi lokal (menggunakan kayu ulin khas suku Dayak). 	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem strukturnya sama dengan rumah panggung.
5	Lokasi Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Pola tatanan sesuai dengan rumah Lamin, memiliki ruang terbuka di bagian depan rumah untuk kegiatan masyarakat. 	<ul style="list-style-type: none"> • Di tapak terdapat balai adat sebagai tempat kegiatan bermasyarakat. 	<ul style="list-style-type: none"> • Terdapat lahan kosong yang luas untuk merayakan tradisi dan membangun kebersamaan.
6	Aktivitas Masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat kerajinan tangan yang nantinya diadaptasi dan dipertunjukkan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Biasanya kegiatan yang sering dijumpai yaitu kegiatan keagamaan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan

Sumber: Analisis Penulis

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1. Ide Perancangan

Fasilitas yang menampung peninggalan budaya lampung seperti benda-benda kuno, tradisi adat, dan kegiatan adat yang terangkum dalam sebuah bangunan untuk mewadahi seluruh kegiatan budaya lokal merupakan gagasan atau konsep perancangan ecomuseum di Kampung Budaya Way Kanan Lampung yang dimaksudkan untuk diwujudkan dalam desain. Adapun ide atau gagasan yang digunakan pada perancangan ini adalah :

- a. Menciptakan bangunan yang menyelarasakan dengan budaya setempat, potensi wilayah, masyarakat dan merespon terhadap ciri khas budaya setempat.
- b. Kebutuhan ruang dan fasilitas yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna, standar besarran ruang dan peraturan yang berlaku.

3.2. Pendekatan Perancangan

Dalam konsep perancangan *ecomuseum* kampung budaya Lampung di Way Kanan dipakai adalah penerapan prinsip-prinsip *ecomuseum*, dimana pendekatan ini memiliki prinsip yaitu spirit kawasan budaya, partisipasi masyarakat, dan flektibilitas. Prinsip *Ecomuseum* yang ideal (Peter Davis, 2008) adalah:

1. Spirit kawasan budaya (*Spirit of Place*)

Rasa dan *spirit of place*. Pemilihan lokasi yang tepat serta mempergunakan sumber daya budaya yang khas dan berada di wilayah tersebut.

2. Partisipasi masyarakat (komunitas lokal)

Keterlibatan komunitas dengan melibatkan publik. Masyarakat wilayah tersebutlah yang berpartisipasi aktif dalam pengelolaannya.

3. Flektibilitas dan responsibilitas terhadap keunikan konteks. Fleksibel dan responsive terhadap konteks yang unik. Terdapat warisan budaya “*tangible*” atau “*intangible*” yang dapat dikembangkan.

3.3. Titik Berat Perancangan

Konsep perancangan *ecomuseum* kampung budaya Lampung di Way Kanan ini menitik beratkan pada prinsip-prinsip *ecomuseum*. Dimana prinsip desain tersebut dapat diterapkan dalam bangunan guna mewujudkan kampung budaya dengan konsep perancangan *ecomuseum* dengan berfokus pada :

- a. Fungsi
- b. Bentuk
- c. Zoning
- d. Organisasi Ruang
- e. Konstruksi
- f. Material
- g. Sistem Utilitas

3.4. Metode Pengumpulan Data

1. Jenis dan Sumber Data

a. Data Primer

Jenis data yang dimaksudkan untuk diperoleh langsung dari sumbernya disebut data primer. Untuk mengetahui aktivitas pengguna dan fasilitas pada gedung-gedung tersebut, data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi.

b. Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang diperoleh melalui media perantara atau melalui implikasi. Buku, tesis, artikel, jurnal penelitian, dan media online atau internet merupakan sumber data tersebut. Adapun data sekunder yang digunakan adalah sebagai berikut :

- 1) Kajian tentang Kampung Budaya
- 2) Kajian tentang *ecomuseum*
- 3) Kajian tentang Kampung Gedung Batin
- 4) Kajian tentang Budaya Lampung

2. Teknik Pengumpulan Data

Data merupakan bagian terpenting dalam penelitian karena melalui data peneliti dapat mengetahui hasil penelitiannya. Maka teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah :

1. Observasi

Pengamatan langsung terhadap objek penelitian disebut observasi. Dalam perencanaan ini, pencipta mengemukakan fakta-fakta yang dapat diamati melalui kunjungan dan pengecekan area objek rencana untuk mempelajari dan memahami area yang akan dimanfaatkan, khususnya di Gedung Batin Kota.

2. Wawancara

Untuk mempertajam pembahasan materi desain, dilakukan wawancara mendalam terhadap para informan. Dengan aturan wawancara dan pertanyaan terbuka, melalui tanya jawab dapat dibangun signifikansi dan subjek konfigurasi (Sugiyono, 2009). Para saksi terdiri dari warga sekitar dan jaringan terkait.

3. Studi Literatur

Melalui penggunaan buku, jurnal penelitian, artikel majalah, dan internet, data dikumpulkan untuk studi literatur. Buku, artikel, jurnal, dan majalah dapat berbentuk fisik maupun non fisik, dan data yang diperoleh dapat berupa teori, pendapat ahli, dan peraturan.

4. Studi Kasus

Menurut Surachmad (1982) studi kasus sebagai pendekatan penelitian yang berfokus dan memperhatikan dengan seksama suatu kasus dengan intensif dan rinci dengan penggalian informasi dan analisa secara mendalam.

5. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013:240), dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Berdasarkan pengertian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa metode dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang

sudah ada seperti buku, majalah, jurnal, dokumen, peraturan-peraturan dan juga kerja pribadi penulis.

3.5. Analisis Perancangan

Langkah analisis pada metode ini akan penulis gunakan untuk memunculkan ide pembuatan ecomuseum di desa budaya Lampung. Berikut langkah-langkahnya:

1. Analisa kontekstual, meliputi analisis terhadap lokasi, analisis tautan lingkungan, analisis tata wilayah, analisis sirkulasi dan aksesibilitas, visual, iklim serta utilitas.
2. Analisa fungsional, melalui analisis fungsi, analisis pengguna analisis pada kegiatan dan pola perilaku dalam bangunan.
3. Analisa spasial, meliputi analisa kebutuhan ruang, analisis besaran ruang, dan analisis hubungan ruang.
4. Analisa desain, meliputi analisa penerapan konsep perancangan *ecomuseum* terhadap kampung budaya Lampung Way Kanan.

3.6. Konsep Perancangan

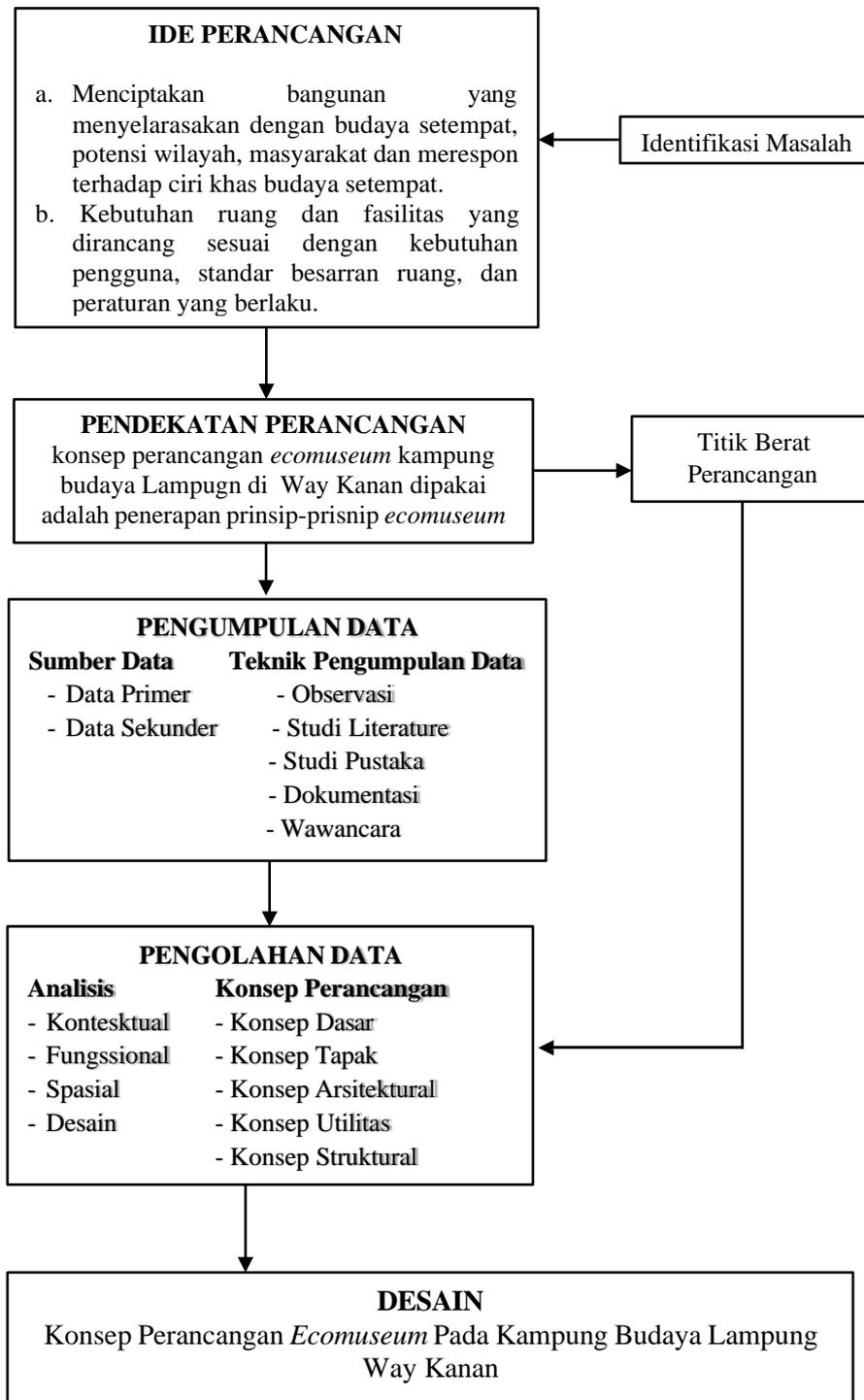
Setelah melakukan analisis, tahap selanjutnya adalah merumuskan ide berupa pemecahan masalah yang dibandingkan dengan hasil pendekatan analisis dan desain. Konsep yang akan dirumuskan dalam bangunan eco-useum ini adalah :

1. Konsep dasar, konsep ini dengan melakukan penerapan konsep perancangan *ecomuseum* terhadap kampung budaya Lampung Way Kanan
2. Konsep perancangan tapak, konsep ini dengan merencanakan sirkulasi, tata letak massabangunan dan penataan lanskap guna lahan ruang terbuka hijau.
3. Konsep Ruang, mencakup zonasi, sirkulasi bangunan dan pola hubungan ruang.
4. Konsep perancangan arsitektur, dengan merencanakan bentuk dan tampilan bangunan, ruangan dalam bangunan dan lainnya.
5. Konsep perancangan utilitas, konsep ini dengan merencanakan keleengkapan fasilitas pada bangunan berupa sistem sanitasi, plumbing

mekanikal elektrik, dan lain lain.

6. Konsep perancangan struktur, sebagai bagian-bagian yang membentuk bangunan seperti kolom, balok, dan struktur lainnya yang juga dapat berintegrasi dengan konsep arsitektural.

3.7. Kerangka Perancangan



Gambar 3.1 Diagram Kerangka Perancangan

Sumber: Ilustrasi Penulis 2024

BAB IV

ANALISIS PERANCANGAN

4.1. Tinjauan Umum Kabupaten Way Kanan

4.1.1. Profil Administrasi

Kabupaten Way Kanan dengan Ibukota Blambangan Umpu dibentuk secara resmi pada tanggal 20 April 1999 berdasarkan UU No.12 Tahun 1999 tentang Pembentukan Kabupaten Daerah Tingkat II Kabupaten Way Kanan, Kabupaten Daerah Tingkat II Lampung Timur dan Kotamadya Daerah Tingkat II Metro, memiliki luas wilayah 3.921,63 km² atau sebesar 11,11% dari luas Provinsi Lampung. Secara geografis berada diantara arah Utara-Selatan 4.12°-4.58° Lintang Selatan dan arah Timur-Barat 104.17°-105.04° Bujur Timur. Kabupaten Way Kanan berbatasan antara lain dengan:

- a. Provinsi Sumatera Selatan di sebelah Utara;
- b. Kabupaten Lampung Utara di sebelah Selatan;
- c. Kabupaten Tulang Bawang Barat di sebelah Timur; dan
- d. Kabupaten Lampung Barat di sebelah Barat.

Pada tahun 2005 dishakannya Perda No.2 Tahun 2005 Kabupaten Way Kanan terdiri dari 11 (sebelas) kecamatan, kemudian pada tahun 2002 dengan Perda Nomor 1 Tahun 2002 menjadi 14 (empat belas) kecamatan, yang meliputi 206 kampung, dan kini dengan Perda No. 1 Tahun 2020 Kabupaten Way Kanan terdiri dari 15 (lima belas) kecamatan, yang meliputi 221 Kampung dan 6 Kelurahan. Data keseluruhan luas wilayah kecamatan di Kabupaten Way Kanan beserta jumlah kampung di tiap-tiap kecamatannya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Tabel 2. Jumlah Kecamatan pada Kabupaten Way Kanan

No	KECAMATAN	IBU KOTA	Luas Wilayah		Jumlah	
			(km ²)	(%)	Kampung/ Kelurahan	(%)
1	Banjit	Pasar Banjit	331,77	8,46	20	8,81
2	Baradatu	Tiuh Balak Pasar	152,16	3,88	22	9,69
3	Gunung Labuhan	Gunung Labuhan	115,30	2,94	21	9,25
4	Kasui	Jaya Tinggi	150,20	3,83	19	8,37
5	Rebang Tangkas	Gunung Sari	207,06	5,28	10	4,41
6	Blambangan Umpu	Blambangan Umpu	275,30	7,02	13	5,73
7	Way Tuba	Way Tuba	206,28	5,26	13	5,73
8	Negeri Agung	Negeri Agung	563,15	14,36	19	8,37
9	Bahuga	Mesir Ilir	138,04	3,52	11	4,85
10	Buay Bahuga	Bumi Harjo	101,96	2,60	9	3,96
11	Bumi Agung	Bumi Agung	131,77	3,36	10	4,41
12	Pakuan Ratu	Pakuan Ratu	580,40	14,80	19	8,37
13	Negara Batin	Negara Batin	348,24	8,88	15	6,61
14	Negeri Besar	Negeri Besar	362,36	9,24	13	5,73
15	Umpu Semenguk	Negeri Baru	257,65	6,57	13	5,73
Luas total			3.921,63	100	227	100

Sumber : Perda No.2 Tahun 2005 Kabupaten Way Kanan

4.2. Tinjauan Lokasi Tapak

4.2.1. Lokasi



Gambar 4.1. Kampung Gedung Batin
(sumber: Google Earth dan diolah Penulis)

Lokasi perancangan berada di Desa Gedung Batin, Kecamatan Blambangan Umpu, Kabupaten Way Kanan, Provinsi Lampung. Desa ini merupakan permukiman masyarakat adat Lampung Pepadun Way Kanan dan pernah ditetapkan sebagai Kampung Wisata oleh Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata tahun 2007. Lokasi desa ini berjarak 22 km dari ibukota Kabupaten Way Kanan dengan akses jalan yang beraspal juga melewati perkebunan karet.

Luasan lahan yang direncanakan untuk membangun fasilitas pendukung *ecomuseum* yaitu 3,5 hektare yang merupakan Desa Gedung Batin sebagai kampung budaya itu sendiri, sedangkan untuk site perancangannya sendiri berada di ujung desa dekat jembatan yang menghubungkan antara desa Gedung Batin dan taman wisata Gedung Batin dengan luasan $\pm 6.225 \text{ m}^2$. Pemilihan lokasi ini dengan mempertimbangkan telah adanya bangunan baru berupa kantor pengelola Kampung Wisata serta masih adanya lahan kosong sebagai pusat aktivitas adat masyarakat desa.

Pertimbangan lainnya adalah adanya rumah-rumah penduduk yang masih asli (rumah panggung) belum dilakukan renovasi atau perombakan di sekitar lahan yang berpotensi menjadi daya tarik sendiri untuk pengunjung merasakan keaslian budaya Lampung. Berdasarkan observasi dan juga wawancara yang telah dilakukan diketahui bahwasannya beberapa rumah disekitar site berpotensi sebagai objek pengenalan budaya Lampung sebagai pendukung bangunan penunjang dan juga sebagai salah satu perwujudan dari penerapan konsep *ecomuseum* pada Kampung Budaya Lampung. Rumah beserta potensinya adalah sebagai berikut :



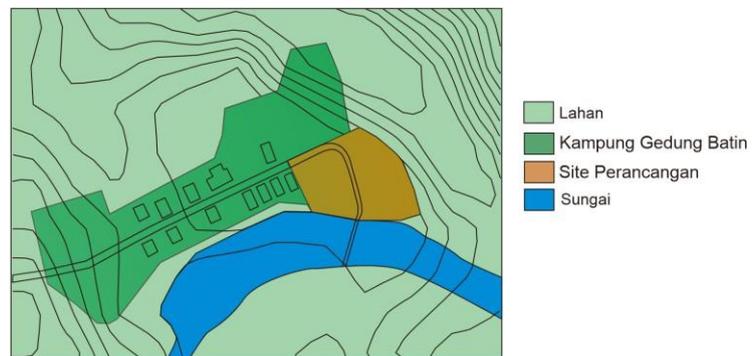
Gambar 4.2. Potensi Rumah Gedung Batin
(sumber: *Google Earth* dan diolah Penulis)

1. Rumah 1 sebagai penginap, rumah panggung ini berpotensi sebagai penginapan untuk para pengunjung, dikarenakan sejak tahun 2016 banyak turim yang menginap untuk mengikuti festival di kampung wisata gedung batin.

2. Rumah 2 sebagai penginapan dan juga pameran koleksi barang-barang kono. Rumah 2 merupakan rumah bapak Ali salah satu tokoh adat di Kampung Gedung Batin yang memiliki banyak benda-benda berusia kurang lebih ratusan tahun.
3. Rumah 3 Sebagai kuliner khas Lampung, rumah tersebut dapat menyediakan dan memaparkan dari mulai cara mengolah hingga memasak makanan khas Lampung.
4. Rumah 4 dan 5 sebagai pembuatan kain tradisional Lampung yaitu Tapis. Rumah 4 dan 5 ini berpotensi sebagai pameran serta dapat memaparkan cara pembuatan kain Tapis serta aksesoris dan lainnya.

Site berada di dekat rumah-rumah yang berpotensi sebagai daya Tarik dengan tujuan untuk mempermudah pengunjung dapat mengenal Budaya Lampung dan dapat memperkenalkan serta melertarikan budaya Lampung dengan dibantu oleh masyarakat sekitar sebagaimana sesuai dengan konsep *ecomuseum*.

4.2.2. Detail Tapak



Gambar 4.3. Detail Tapak Makro dan Mirko
(sumber: *Google Earth* dan diolah Penulis)

Lokasi tapak berada di daerah kampung wisata di Desa Gedung Batin, Kecamatan Blambangan Umpu, Kabupaten Way Kanan, Provinsi Lampung dengan luas tapak sebesar $\pm 35.000 \text{ m}^2$. sedangkan untuk site perancangannya sendiri berada di ujung desa dekat jembatan yang menghubungkan antara desa Gedung Batin dan taman wisata Gedung Batin dengan luasan $\pm 6.225 \text{ m}^2$. Kondisi topografi tapak berupa daerah perkebunan dengan kondisi tanah yang sedikit berkontur. Terdapat

kebijakan atau peraturan daerah terkait pembangunan yang berdasarkan Peraturan Daerah Provinsi Lampung Nomor 21 Tahun 2014 tentang Bangunan Gedung;

- KDB (Koefisien Dasar Bangunan maksimum 40% pada daerah dengan kepadatan rendah dan maksimum 60% pada daerah dengan kepadatan tinggi.
- KLB (Koefisien Lantai Bangunan) maksimum 2,4 untuk bangunan selain rumah tinggal.
- GSB (Garis Sempadan Bangunan) minimal 8 meter dari as jalan.
- KDH (Koefisien Daerah Hijau) maksimum 60% untuk daerah dengan kepadatan rendah dan minimum 25% untuk daerah dengan kepadatan tinggi.

Perhitungan Lahan:

$$\begin{aligned} \text{KDB} &= \text{KDB} \times \text{Luas Lahan Total} \\ &= 40\% \times 6.225 = 2.490 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

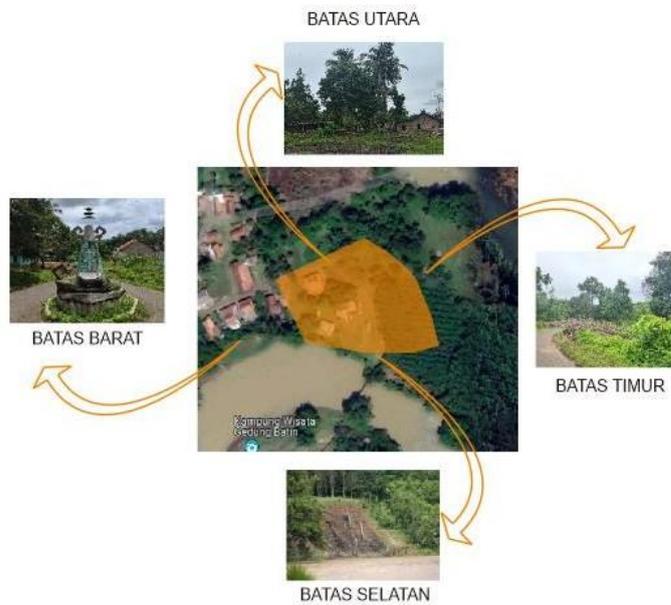
$$\begin{aligned} \text{KLB} &= \text{KLB} \times \text{Luas Lahan Total} \\ &= 2,4 \times 6.225 = 14.940 \text{ m}^2 \\ &= 14.940 : \text{KDB} \\ &= 6 \text{ Lantai (Maksimal)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{GSB} &= \text{Jalan Lingkungan} \\ &= 8 \text{ m (dari as)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{KDH} &= \text{KDH} \times \text{Luas Lahan Total} \\ &= 60\% \times 6.225 = 3.735 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

Adapun batasan-batasan pada tapak sebagai berikut:

- a. Utara : Lahan Kosong dan Perkebunan
- b. Timur : Perkebunan
- c. Selatan : Sungai Way Besai
- d. Barat : Tugu dan Jalan

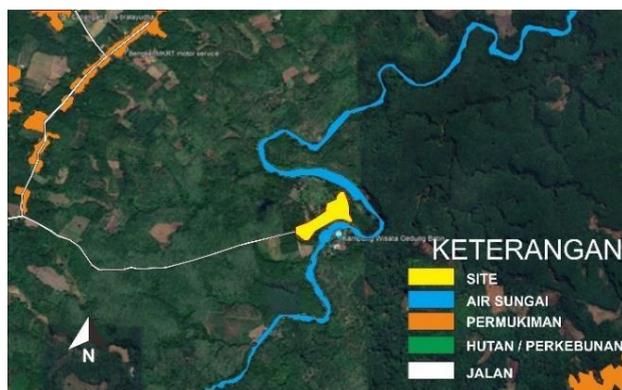


Gambar 4.4. Batasan-batasan Site
(sumber: *Google Earth* dan diolah Penulis)

4.3. Analisis Makro Tapak

4.3.1. Land Use

Land-Use atau tata guna lahan pada tapak ataupun disekitar tapak, sebagai berikut:



Gambar 4.5. Land Use Sekitar Tapak
(sumber: *Google Earth* dan diolah Penulis)

Lingkungan di sekitar tapak didominasi oleh area terbuka hijau yang masih alami, terdiri dari hutan dan perkebunan, serta menampilkan nuansa iklim tropis yang dipadati dengan pepohonan yang rindang.

Lingkup pencapaian menuju lokasi dapat diakses melalui jalan Negri Agung yang melewati perkebunan karet. Kemudian, perlu ditempuh jalan lingkungan sekitar dengan jarak sekitar \pm 3 kilometer. Untuk mencapai lokasi, pengguna harus menggunakan jalan lokal yang hanya dapat dilalui oleh kendaraan roda 2 dan roda 4. Maka dari itu sebagai tanggapan dari kesulitan akses untuk dilalui kendaraan maka dilakukannya pelebaran jalan untuk mempermudah akses menuju lokasi.

4.3.2. Tautan Lingkungan

Dengan melalui segmentasi lingkungan dapat mengetahui fasilitas terdekat yang tidak jauh dari tapak.

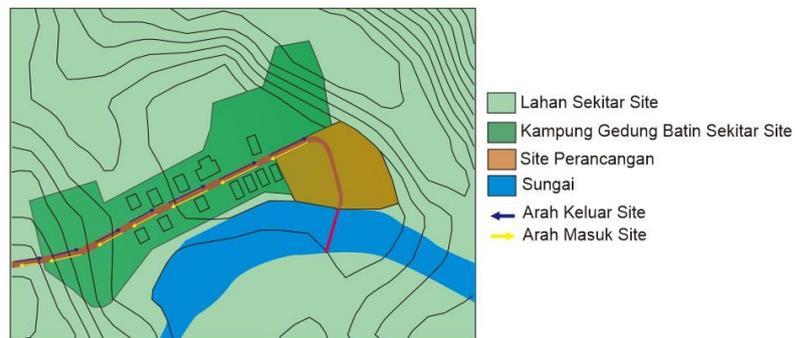


Gambar 4.6. Tautan Lingkungan
(sumber: Google Earth dan diolah Penulis)

Lokasi site ini berjarak 22 km dari ibukota Kabupaten Way Kanan dengan akses jalan yang beraspal juga melewati perkebunan karet, dengan mayoritas tata guna lahan disekitar site adalah perkebunan karet, dan terdapat fasilitas-fasilitas seperti pendidikan yaitu SD Negeri 01 Bratayudha dengan jarak 6 km dari site, lapangan bola bratayudha dengan jarak 4,9 km dan kantor Kampung Gedung Batin dengan jarak 3.8 km dari site.

4.4. Analisis Mikro Tapak

4.4.1. Analisa Tapak dan Zoning

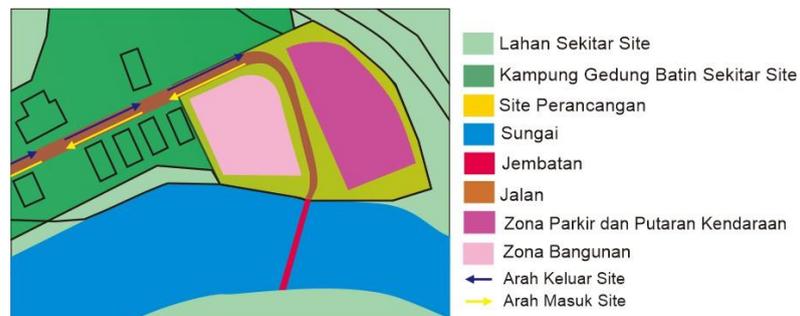


Gambar 4.7 Akses Masuk Tapak
(sumber: *Google Earth* dan diolah Penulis)

Akses masuk yang dipunyai oleh desa Gedung Batin hanya 1 yaitu jalur utamanya. Jalur ini tidak lebar, kemudian batas wilayah yang ada pada tapak yaitu:

- Utara : Vegetasi (Perkebunan Karet)
- Timur : Vegetasi (Perkebunan Karet)
- Selatan : Perairan (Sungi Way Besai)
- Barat : Pemukiman warga

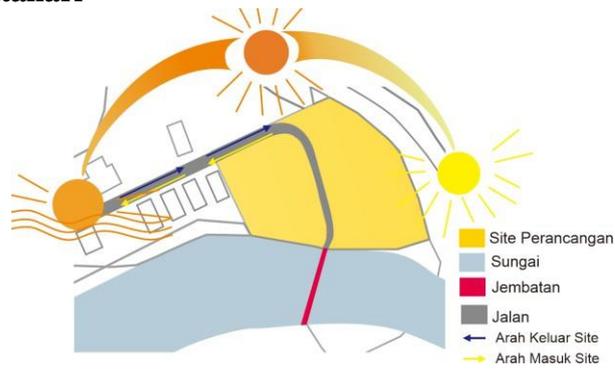
Tanggapan



Gambar 4.8. Akses Masuk Tapak
(sumber: *Google Earth* dan diolah Penulis)

Disediakannya lahan parkir di bagian timur untuk mempermudah masuk dan keluarnya kendaraan. Dibuatkan area untuk putaran di ujung jalan untuk mempermudah kendaraan besar memutar seperti bus yang ingin masuk atau keluar.

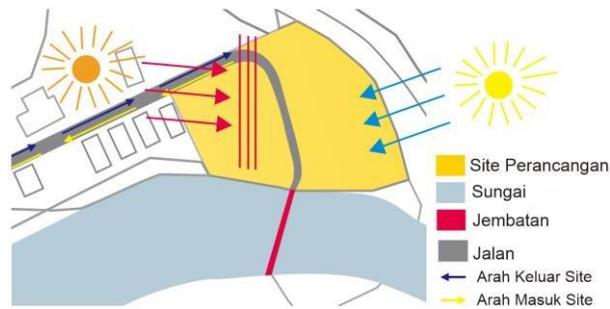
4.4.2. Matahari



Gambar 4.9. Akses Masuk Tapak
(sumber: *Google Earth* dan diolah Penulis)

Site menghadap ke ara utara sehingga, cahaya matahari masuk lewat Timur tapak dipagi hari mengenai sisi kanan dari site, kemudian cahaya matahari masuk kembali lewat Barat tapak saat sore hari mengenai sisi kiri dari site..

Tanggapan



Gambar 4.10. Analisis Tanggapan Matahari
(sumber: dan diolah Penulis)

Perbanyak bukaan di bagian Timur tapak agar dapat pencahayaan yang lebih sehingga bisa menghemat listrik.

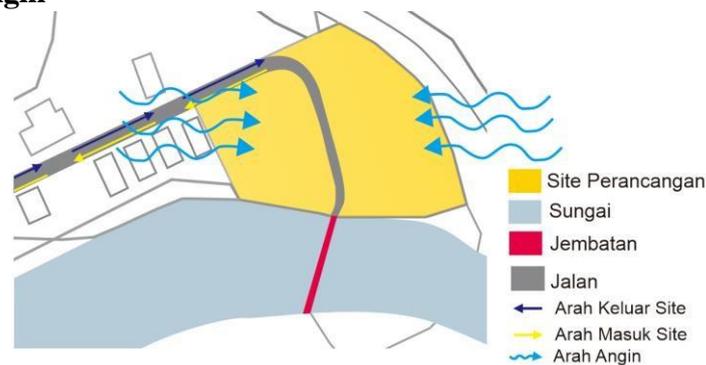
4.4.3. Topografi



Gambar 4.11. Analisis Topografi dan Kontur
(sumber: *Google Earth* dan diolah Penulis)

Tapak berada di kontur tanah perkebunan dan hutan, kontur tanah pada tapak rata, tetapi di bagian Timur tapak kontur tanah menurun sekitar 1 menuju perairan (sungai). Topografi pada tapak masih tergolong landai yaitu elevasinya turun sekitar 1-4 m pada bagian timur. Analisis topografi ini dapat membantu dalam pengarahannya drainase dan air hujan.

4.4.4. Angin



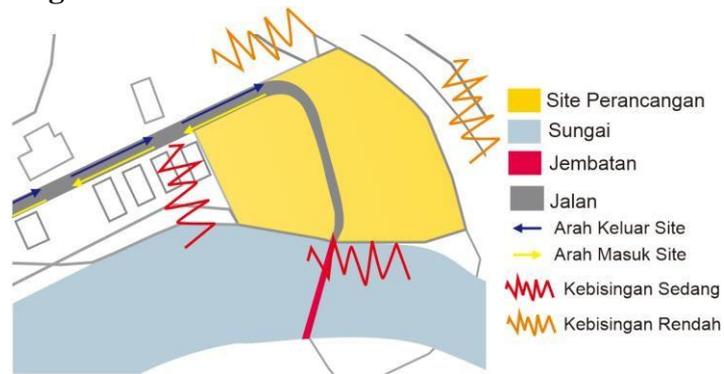
Gambar 4.13. Analisis Angin
(sumber: *Google Earth* dan diolah Penulis)

- Angin pagi berhembus dari barat tapak sedangkan
- Angin malam berhembus dari timur tapak

Tanggapan

Memaksimalkan angin pagi karena lokasi tapak yang digunakan dari pagi hingga sore hari dengan membuat bukaan atau ventilasi untuk mengalirkan sirkulasi udara pada bagian utara dan selatan sehingga meminimalisir penggunaan pendingin ruangan.

4.4.5. Kebisingan

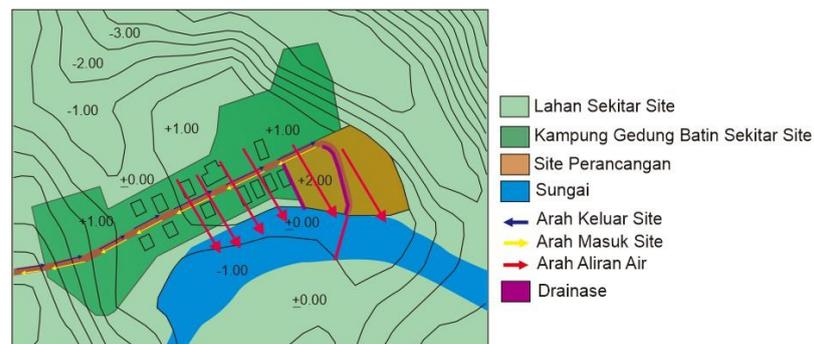


Gambar 4.14. Analisis Kebisingan
(sumber: *Google Earth* dan diolah Penulis)

Tingkat kebisingan pada lokasi tapak yaitu:

- Utara : Rendah, karena berbatasan dengan vegetasi (hutan, sebagian peneduh)
- Timur : Rendah, karena berbatasan dengan vegetasi (hutan, sebagian peneduh)
- Selatan : Sedang, karena aliran air dari sungai.
- Barat : Sedang, karena berbatasan dengan pemukiman warga dan juga akses jalan untuk berlalu-lalang.

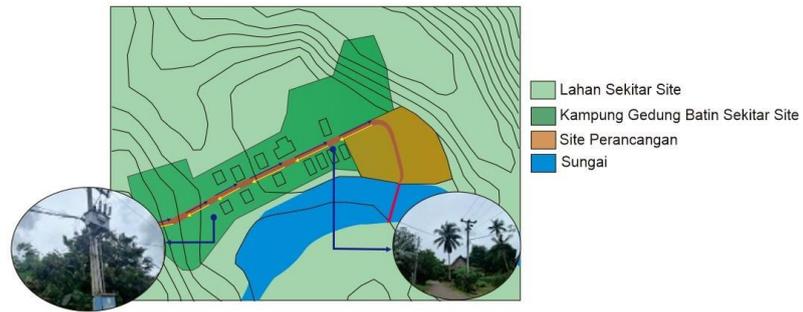
4.4.6. Drainase



Gambar 4.15. Analisis Drainase
(sumber: *Google Earth* dan diolah Penulis)

Aliran drainase akan mengikuti kondisi kontur tapak, dimana aliran drainase akan mengalir ke arah timur tapak kemudian aliran berakhir di sungai. Tersedianya siring (jaringan air kotor) di bagian bahu jalan. Jenis drainase terbuka.

4.4.7. Utilitas



Gambar 4.16. Analisis Utilitas
(sumber: *Google Earth* dan diolah Penulis)

Terdapat sumber listrik yang sudah masuk ke lokasi tapak (PLN). Tiang-tiang listrik yang masih terlihat dan terpajang di halaman bangunan lokasi tapak. Kemudian tempat sampah yang belum atau jarang ditemukan pada lokasi tapak.

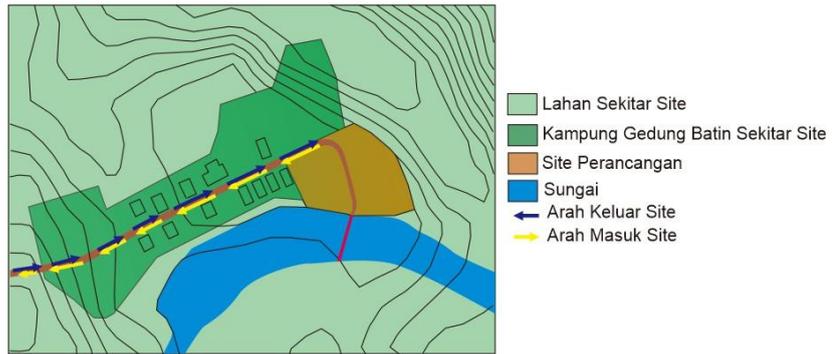
Tanggapan

Penambahan tempat sampah dengan berbagai jenis-jenis sampah dipisah di tiap titik yang sesuai pada lokasi tapak. Pembuangan air kotor tidak dialirkan kesungai secara langsung, harus melalui filtrasi terlebih dahulu.

4.4.8. Sirkulasi

1. Sirkulasi Kendaraan

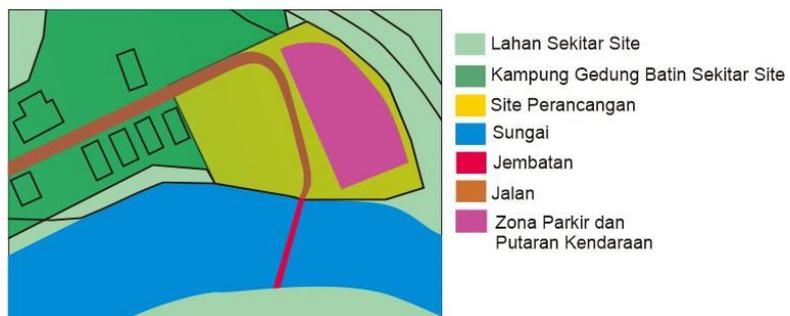
Akses masuk dan keluar menuju tapak hanya ada satu, yaitu jalan lingkungan yang terdapat pada bagian barat tapak dan diakses sekitar 30 menit. Jalan lingkungan tersebut memiliki lebar 4 m dan hanya bisa dilalui maksimal 1 kendaraan roda 4 dalam satu arah. Sirkulasi Kendaraan memutar di sekeliling lokasi tepi tapak.



Gambar 4.17. Analisis Sirkulasi Kendaraan
(sumber: *Google Earth* dan diolah Penulis)

Tanggapan

Dibuatkannya area parkir di bagian masuk lokasi tapak. Kendaraan besar diwajibkan parkir, hanya kendaraan roda empat berukuran kecil dan kendaraan roda dua saja yang dapat melewati akses tapak tersebut.



Gambar 4.18. Tanggapan Analisis Sirkulasi Kendaraan
(sumber: *Google Earth* dan diolah Penulis)

2. Sirkulasi *Pedestrian*



Gambar 4.19. Analisis Sirkulasi *Pedestrian*
(sumber: *Google Earth* dan diolah Penulis)

Pengguna tapak dari pejalan kaki tidak ada pedestrian khusus. Pengguna menggunakan akses utama sebagai tempat *pedestrian* berlalu-lalang.

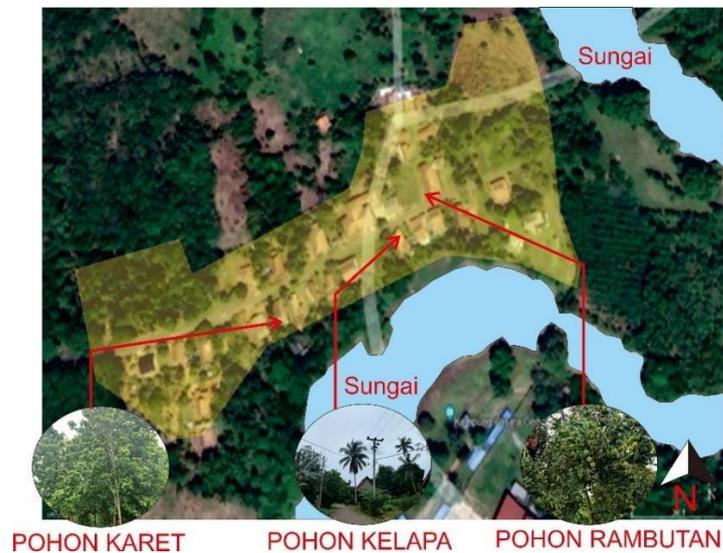
Tanggapan



Gambar 4.20. Tanggapan Analisis Sirkulasi Pedestrian (sumber: *Google Earth* dan diolah Penulis)

Mengambil bagian bahu jalan utama atau memberi penutup di atas drainase yang tersedia agar menjadi jalur khusus pedestrian untuk berlalu-lalang.

4.4.9. Vegetasi



Gambar 4.21. Analisis Vegetasi (sumber: *Google Earth* dan diolah Penulis)

Kondisi tapak masih dikelilingi perkebunan karet sehingga kondisi tapak akan sejuk di siang hari karena vegetasi yang masih

banyak tersebar. Pada tapak terdapat beberapa vegetasi dengan beragam jenis pepohonan, seperti Pohon Kelapa, Rambutan, Karet, Duren, Duku, dan Mentru yang tumbuh. Dari beberapa pohon yang berada di tapak dapat dimanfaatkan serta di tata kembali ke dalam tapak.

4.5. Analisis Fungsi

Analisis fungsi merupakan aspek dasar dari kebutuhan pada perancangan Ecomuseum untuk dapat mengetahui sifat atau karakter dari masing-masing fungsi. Fungsi tersebut terbagi menjadi 3 kebutuhan yaitu, fungsi primer, sekunder dan tersier. Berikut penjelasan dari beberapa fungsi Perancangan Ecomuseum.

1. Fungsi Primer merupakan fungsi utama dari bangunan. Fungsi primer diantaranya:

- a. *Ecomuseum*

Ecomuseum merupakan fungsi pokok dalam perancangan wisata Pendidikan bagi peneleiti, mahasiswa serta wisatawan yang berkunjung. Tujuannya adalah untuk melestarikan budaya asli lampung bagi pengunjung. Selain itu kelengkapan fasilitas hunian yang harus memadai.

2. Fungsi Skunder merupakan fungsi yang dapa menunjang dari fungsi primer, fungsi sekunder meliputi:

- a. Administrasi

Pengelolaan administrasi merupakan fasilitas yang berkaitan dengan pengelolaan *Ecomuseum* secara menyeluruh dalam bentuk perijinan dan korespondensi yang meliputi: ruang kepala, ruang pegawai (administrasi dan tata usaha) dan pengunjung lainnya.

- b. Fasilitas Penunjang

Fasilitas penunjang merupakan fasilitas yang disediakan untuk kenyamanan di sekitar Ecomuseum seperti Gedung serba guna, aula, musholla dan sebagainya.

3. Fungsi Tersier merupakan kegiatan yang mendukung fungsi kegiatan baik primer maupun sekunder, meliputi:

a. Pelayanan Servis

Pelayanan servis merupakan fasilitas yang menunjang keseluruhan fungsi dalam menyediakan layanan yang dibutuhkan oleh pengunjung Ecomuseum seperti parkir maupun keamanan.

b. Fungsi Servis

Fungsi servis sendiri adalah memberikan pelayanan untuk memenuhi segala kebutuhan pengunjung.

4.6. Analisis Sirkulasi Pengguna

Pada perancangan bangunan *Ecomuseum*, perlu memperhatikan pelaku / pengguna yang merupakan pengunjung / tamu maupun pengelola dalam menggunakan fasilitas yang terdapat pada *Ecomuseum*. Pengelola sendiri dibedakan menjadi dua yaitu pengelola administrasi dan servis.

1) Pengunjung

Pengunjung adalah orang-orang dengan tujuan untuk berkunjung, berekreasi atau mencari informasi yang disediakan oleh *Ecomuseum*.

2) Pengelola

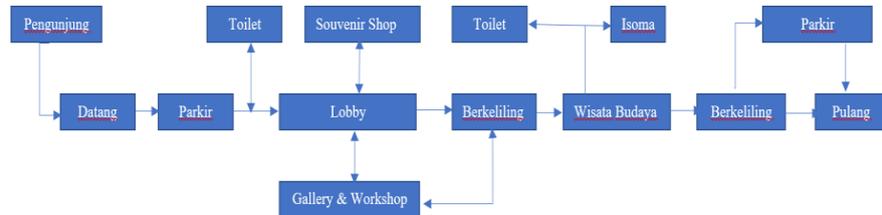
Pengelola merupakan masyarakat Gedung batin yang mengordinir segala kegiatan yang berlangsung di *Ecomuseum*, serta bertanggung jawab atas kenyamanan aktifitas bagi pengunjung yang dilakukan di dalam *Ecomuseum*. Pengelola dapat dikelompokan lagi menurut kegiatan dan tugas yang dijalani yaitu:

- Staff Kepala meliputi, direktur, bendahara dan sekretaris: 3 orang
- *Staff information center* memiliki tugas dalam kegiatan memberikan informasi untuk para tamu/wisatawan yang datang: 2 orang
- Staf keamanan memiliki tugas dalam memberikan kenyamanan dan keamanan bagi tamu/pengunjung: 3 orang

- *Staff Kebersihan*: 2 orang

Berikut sirkulasi pengunjung yang datang pada bangunan *Ecomuseum* yaitu sebagai berikut;

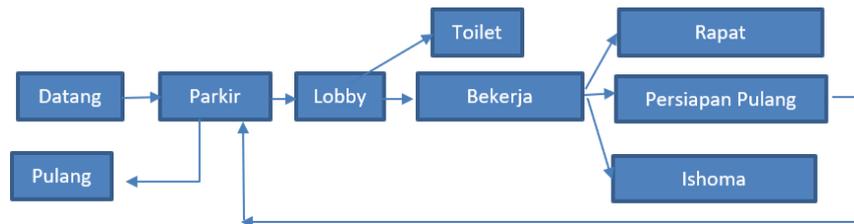
1. Pengunjung



Gambar 4.22. Pola Aktivitas Pengunjung

(Sumber: Analisis Penulis)

2. Pengelola



Gambar 4.23. Pola Aktivitas Pengelola

(Sumber: Analisis Penulis)

4.7. Analisis Kebutuhan Ruang

Analisis ini merupakan pengembangan dari kajian teori serta kajian preseden yang terkait dengan bangunan, daftar kebutuhan ruang ini digunakan sebagai referensi untuk perancangan denah bangunan.

Tabel 3. Analisis Kebutuhan Ruang

No	Pengguna	Jenis Kegiatan	Sifat Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Pengunjung Ecomuseum				
1	Pengunjung	Datang ke lokasi Memarkirkan Kendaraan	Publik	Tempat parkir
		Menunggu dan mengobrol	Publik	<i>Lobby, Lounge</i>
		Mencari informasi, <i>Chek in</i> dan <i>Chek out</i>	Publik	<i>Resepsionis</i>
		Bersantai	Publik	Taman, open space, selasar
		Makan dan minum	Publik	<i>Kitchen, Cafeteria</i>
		Melihat Pameran	Publik	Galery
		Menonton Pertunjukan	Publik	auditorium, amphitheater

		Sanitasi	Privat	<i>Lavatory Pengunjung</i>
		Membeli Cenderamata	Publik	Retail, Toko Souvenir
Pengelola				
2	<i>Staff Kepala</i>	Parkir (datang & pulang)	Publik	Tempat parkir
		Mengadakan pertemuan/rapat	Semi Privat	<i>Meeting Room</i>
		Mengelola kegiatan	Semi Privat	Kantor, Ruang arsip gudang
	<i>Staff information center</i>	Memberikan informasi di area lobby, Mengerjakan administrasi	Publik	Ruang <i>resepsionis</i>
	Staf keamanan	Menjaga keamanan pada bangunan	Publik	Post Satpam
	<i>Staff Kebersihan</i>	Membantu Menjaga kebersihan <i>Ecomseum</i>	Publik	Ruang istirahat, gudang alat kebersihan

Sumber: Analisis Penulis

4.8. Analisis Besaran Ruang

Berdasarkan analisa dari kebutuhan ruang yang diperlukan pada rancangan ruang berdasarkan sumber-sumber yang berkaitan dengan objek perancangan. Berikut sumber yang digunakan adalah:

Tabel 4. Sumber Standar Kebutuhan Ruang

No	Sumber	Simbol
1	Data Arsitektur Neufert	NAD
2	<i>Time Server Standards for Building Types</i>	TSS
3	Preseden	PRE
4	Asumsi Pribadi	AP

Sumber: Analisis Penulis

Tabel 5. Presentase Sirkulasi

No	Persentase	Keterangan
1	5-10%	Standar minimum
2	20%	Kebutuhan keluasan sirkulasi
3	30%	Kebutuhan kenyamanan fisik
4	40%	Tuntutan kenyamanan psikologis
5	50%	Tuntutan spesifik kegiatan
6	70-100%	Keterkaitan dengan banyak kegiatan

Sumber: *Time Server Standart for building Types 2nd Edition*

Tabel 6. Analisis Besaran Ruang Parkir *Ecomuseum*

Kebutuhan Ruang Parkir					
No	Kebutuhan Ruang	Standar	Kapasitas	Sumber	Luasan (m ²)
1	Parkir Pengunjung - Mobil - Sepeda Motor - Kendaraan Umum Bus	2,5 m x 5 m /unit		NAD	375 m ² 160 m ² 126 m ²
		1 m x 2 m /unit	30 unit		
		3,5 m x 12 m /unit	80 unit		
			3 unit		
2	Parkir Pengelola - Mobil - Sepeda Motor	2,5 m x 5 m /unit	9 unit	NAD	112,5 m ² 46 m ²
		1 m x 2 m /unit	23 unit		
3	Petugas Portal	6 m ² /unit	2 unit	AP	12 m ²
Luas					813,5 m ²
Sirkulasi 70%					569,45 m ²
Total					1.382,95 m²

Sumber: Analisis Penulis

Tabel 7. Analisis Besaran Ruang Bangunan *Ecomuseum*

Kebutuhan Ruang	Sumber	Standar Ruang	Jumlah Kapasitas	Perhitungan	Luasan (m ²)
Kelompok Ruang Kegiatan Umum					
<i>Lobby</i>	NAD	0,8 m ² / Orang	150 Orang	= (0,8m ² x 150) = 120 m ²	120m ²
<i>Lounge</i>	NAD	0,5 m ² / Orang	50 Orang	= (0,5 m ² x 50) = 25 m ²	25 m ²
<i>Front Office</i> a. Perabot - Meja - Receptionist		0,65 m ² /orang	1 unit	= (0,65 m ² x 1)	4,55
			1 unit	= (1,08 m ² x 1)	1,08
	TSS	1,08	3 unit	= (0,16 m ² x 3)	0,48

- Kursi <i>Receptionist</i>		m ² /orang 0,16	4 unit	= (0,16 m ² x 4)	0,64
- Kursi <i>Concierge</i>		m ² /orang 0,16			
- Kursi <i>Staff</i>		m ² /orang			
Ruang Informasi	NAD	3 m ² /orang	2 orang	= (3 m ² x 2) = 6 m ²	6 m ²
<i>Galery</i>	AP	2,5 m x 1m	50 Pajangan	= (2,5m ² x 50) = 125 m ²	125 m ²
Ruang Tangga	NAD	22,5 m ² /tangga	2 unit	= (22,5 m ² x 2) = 45 m ²	45 m ²
Mushola	NAD	1 m ² /orang	20 orang	= (1 m ² x 20)	20 m ²
Tempat Wudhu		0,8 m ² /orang	2 unit (4 orang)	= (0,8 m ² x 2 x 4)	6,4 m ²
Toilet		3 m ² /orang	2 unit (2 orang)	= (3 m ² x 2 x 3)	12 m ²
auditorium	AP	2 m ² /orang	50 orang	= (2 m ² x 50) = 100 m ²	100 m ²
amphitheater	AP	2 m ² /orang	150 orang	= (2 m ² x 150) = 300 m ²	300 m ²
Cafeteria	NAD	1,6 m ² /orang	50 orang	= (1,6 m ² x 50) = 80 m ²	80 m ²
<i>Souvenir Shop</i>	AP	24 m ² / unit	1 unit	= (24 m ² x 1) = 24 m ²	24 m ²
<i>Lavatory Pria</i>	NAD	3 m ² / unit	8 unit	= (3 m ² x 8) = 24 m ²	24 m ²
<i>Lavatory Wanita</i>	NAD	03 m ² / unit	8 unit	= (03 m ² x 8) = 24 m ²	24 m ²
Luas Sirkulasi 30% Total					918,15 m ² 275,44 m ² 1.193,59 m²
Kelompok Ruang Kegiatan Pengelola					
Meeting Room	NAD	2 m ² /org	10 orang	= (2 m ² x 10)	20 m ²
Ruang Asisten dan Staff	NAD	4 m ² /org	10 orang	= (4 m ² x 10)	40 m ²
Ruang Arsip	AP	4 m ² /unit	1 unit	= (4 m ² x 1)	4 m ²
Ruang Istirahat	PRE	2,5 m ² /org	10 orang	= (2,5 m ² x 10)	25 m ²
Lavatory	TSS	16 m ² /unit	2 unit	= (16 m ² x 2)	32 m ²
Ruang Solat	NAD	1 m ² /org	10 orang	= (1 m ² x 10)	10 m ²
Tempat Wudhu		0,8 m ² /org	4 orang	= (0,8 m ² x 4)	3,2 m ²
Gudang	AP	10 m ² / unit	1 unit	= (10 m ² x 1)	10 m ²
Post Satpam	AP	4 m ² /unit	1 unit	= (4 m ² x 1)	4 m ²

Luas	148,2 m ²
Sirkulasi 30%	44,46 m ²
Total	192,66 m²

Sumber: Analisis Penulis

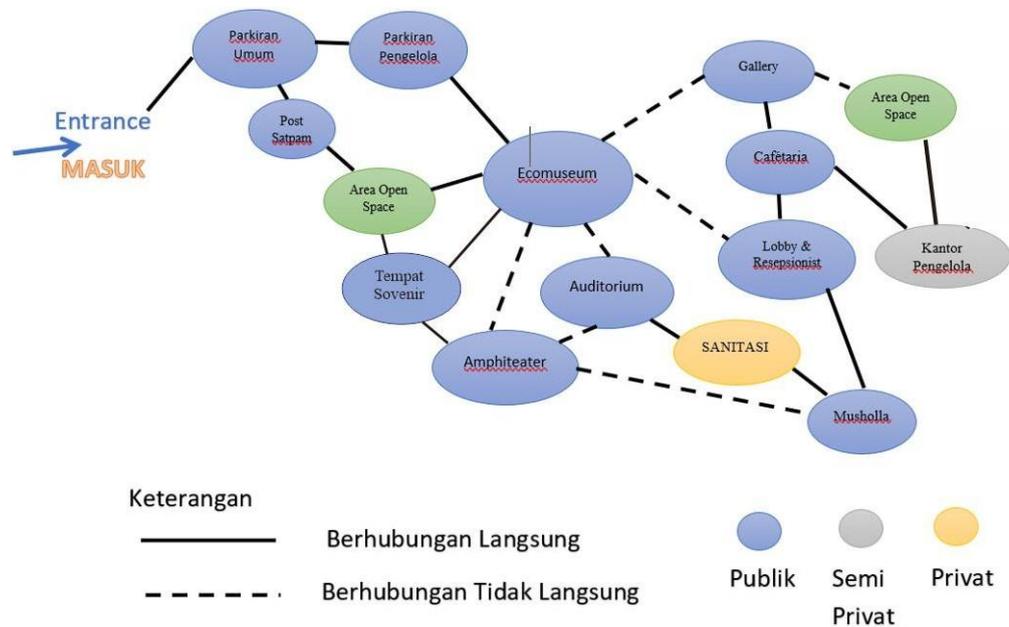
Tabel 8. Luas Total Ruang Seluruh Kegiatan Ecomuseum

Luas Total Keseluruhan		
No	Jenis Kelompok Ruang	Total Luas
1	Analisis Besaran Ruang Parkir <i>Ecomuseum</i>	1.382,95 m ²
2	Kelompok Ruang Kegiatan Umum	1.193,59 m ²
3	Kelompok Ruang Kegiatan Pengelola	192,66 m ²
	Total Luas Lantai Bangunan	2.769,2 m²

Sumber: Analisis Penulis

4.9. Analisis Hubungan Ruang

Aktifitas yang dilakukan oleh pengguna pada masing-masing bangunan yang berbeda mempengaruhi hubungan antar yang dibutuhkan. Hubungan antar ruang pada site diatur mulai dari masuk hingga keluar, kemudian dibedakan menjadi 2 sesuai dengan aksesnya yaitu langsung dan tidak langsung.



Gambar 4.24. Analisis Hubungan Ruang (sumber: Analisis Penulis)

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1. Konsep Dasar

Konsep dasar digunakan sebagai konsep perancangan selanjutnya. Konsep yang digunakan pada perancangan ini adalah penerapan prinsip *Ecomuseum*. Fasilitas yang diperlukan dalam mewujudkan *Ecomuseum* di Kampung Gedung Batin. Prinsip-prinsip yang diterapkan *ecomuseum* yaitu:

1. Spirit kawasan budaya (*Spirit of Place*)
2. Partisipasi masyarakat (komunitas lokal)
3. Flektibilitas dan responsibilitas terhadap keunikan konteks.

Kampung Gedung Batin dijadikan *ecomuseum* karena memiliki bangunan penyimpanan dan pameran, serta arena kuliner khas dan pusat jual-beli souvenir sebagai penunjang aktivitas masyarakat setempat. *Spirit of Place* merupakan salah satu dari tiga poin konsep *Ecomuseum* yang ideal. Penggunaan sumber daya budaya dan suasana khas Kampung Gedung Batin merupakan maksud dari *spirit of place*. Kemudian desain bangunan pada fasilitas penunjang mengangkat nilai-nilai lokalitas dari sumber daya budaya setempat, seperti bentuk dan ornamen rumah adat Lampung Pepadun Kampung Gedung Batin, sehingga dapat menjadi faktor untuk menarik wisatawan. Pendekatan yang dipilih yaitu pendekatan *ecomuseum* dengan menampilkan nilai-nilai lokalitas suatu kebudayaan ke dalam perubahan baru dengan tetap mengacu pada pakem-pakem adat budaya Lampung.

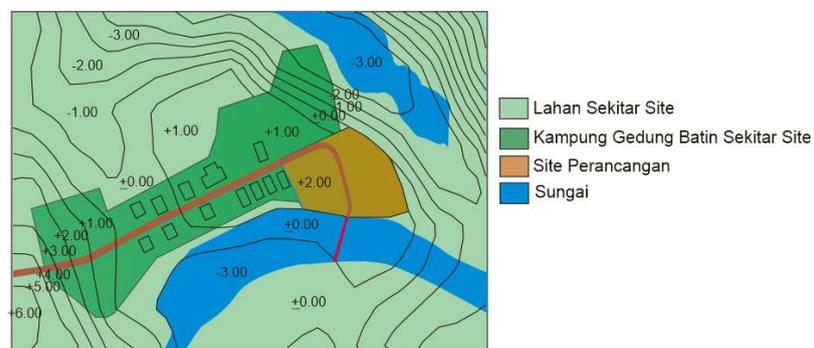
Kampung Wisata Gedung Batin di Kabupaten Way Kanan, Lampung, memiliki konsep untuk mengakomodasi aktifitas ekonomi, seni dan budaya masyarakat dengan mencerminkan bangunan yang memiliki nilai budaya dan memperhatikan kondisi lingkungan. Perancangan Kampung Wisata Gedung Batin didesain berdasarkan aspek-aspek yang telah ditentukan melalui regional design adaptation yang mengangkat kebudayaan dan kebiasaan masyarakatnya sebagai citra dari bangunan mengadopsi filosofi dari konsep bangunan rumah

adat menjadi inspirasi perancangan tata massa bangunan. Selain itu, untuk meningkatkan konteks kawasan maka Kampung wisata Gedung Batin dirancang dengan menyesuaikan terhadap bangunan eksisting dan lingkungan melalui penggunaan material ramah lingkungan.

5.2. Konsep Perancangan Tapak

5.2.1. Konsep Kontur

Lokasi site yang berada di dekat sungai, sehingga sekitar site merupakan area kahan yang tidak rata. Permukaan tanah semakin menurun di daerah aliran sungai. Kontur pada tapak memiliki perbedaan yang cukup besar. Oleh karena itu perubahan kontur dilakukan dengan menggunakan metode *fill* (mengisi) pada beberapa bagian eksisting tapak untuk menghasilkan kontur yang cukup rata. Akan tetapi tidak banyak tapak yang dirubah mengingat tapak terdapat di area bukit, hal itu membuat kontur yang terdapat pada tapak dimanfaatkan dengan baik serta mengurangi perubahan pada eksisting guna meminimalisir perubahan ekosistem alam pada tapak. Pemanfaatan kontur sebagai pertimbangan pemilihan pola penataan tata massa bangunan.



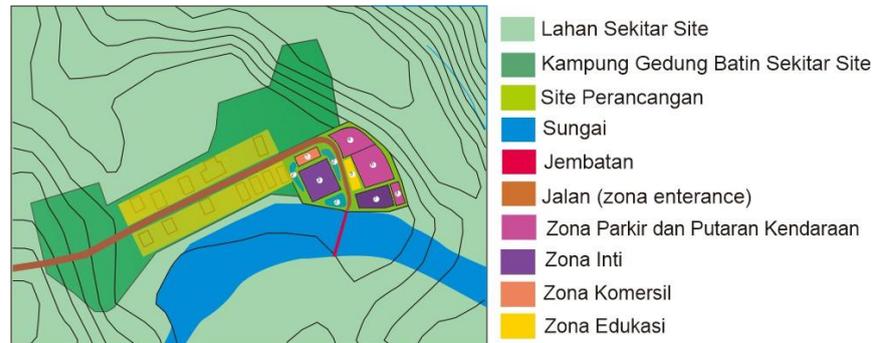
Gambar 5.1. Tanggapan Topografi dan Kontur
(sumber: *Google Earth* dan diolah Penulis)

Aliran air yang ada pada tapak akan mengikuti kondisi kontur tanah sehingga air akan mengalir ke arah perairan.

5.2.2. Konsep Zonasi

Perancangan Kampung Wisata Gedung Batin dirancang dengan konsep Zonasi kawasan yang dibedakan berdasarkan pertimbangan fungsi dan aktifitas yang dilakukan pada setiap bangunan tersebut.

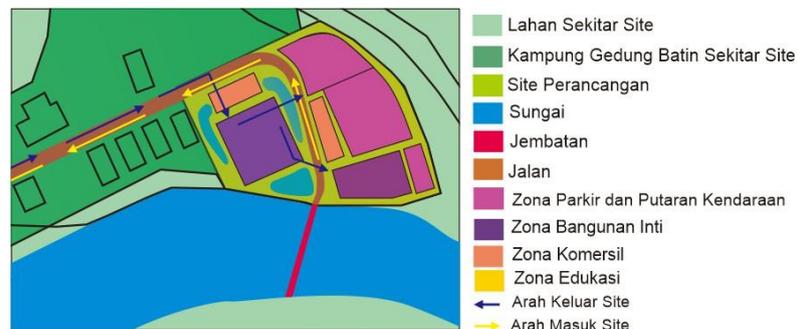
Terdapat 3 zona yaitu: **Zona Entrance**, **Zona Edukasi dan Inti**, dan **Zona Komersil**, 3 zonasi ini sesuai dengan analisis dari penataan massa bangunan yaitu:



Gambar 5.2. Ilustrasi Zonasi Kawasan
(sumber: *Google Earth* dan diolah Penulis)

a. Zona Entrance

Bangunan pada zona *entrance* dari akses jalur kendaraan memasuki kawasan hingga area masuk ke zona inti, antara lain ruang loket, *lobby* dan ruang informasi bagi pengunjung. Pengunjung yang turun dari lokasi drop off bisa langsung berjalan kaki menuju entrance bangunan.



Gambar 5.3. Ilustrasi Zona Entrance
(sumber: *Google Earth* dan diolah Penulis)

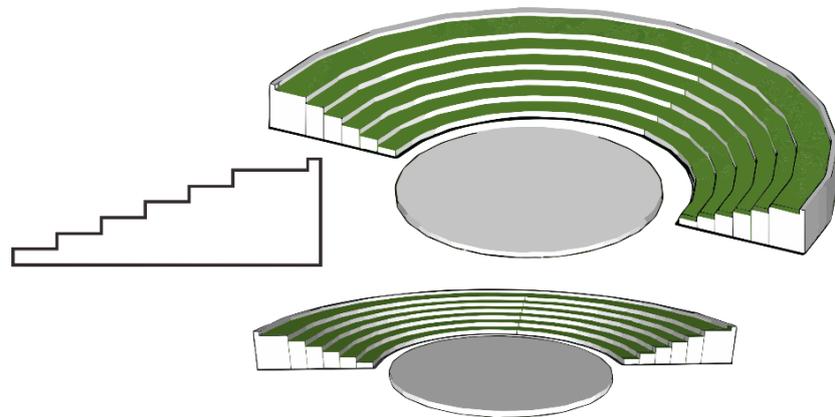
b. Zona Edukasi dan Inti

Zona Edukasi dan Inti disediakan untuk mengakomodasi acara kesenian, acara adat, serta sarana edukasi berbasis kebudayaan. Zona inti dilengkapi dengan amphitheater sebagai area pertunjukan, dan zona edukasi dilengkapi dengan ruang

workshop, ruang studio, galeri, dan ruang mini museum.

Amphitheater pada Kampung Wisata Gedung Batin memiliki fungsi utama sebagai tempat pertunjukan seni kebudayaan dari masyarakat, atau sebagai tempat melaksanakan kegiatan adat pada hari-hari tertentu. Selain itu, dari segi keselamatan bangunan amphitheater digunakan sebagai tempat berkumpul saat ada bahaya karena ukurannya yang luas dan merupakan tempat terbuka.

Bentuk amphitheater disesuaikan dengan ukuran pada site, diambil bentuk lingkaran untuk area stage dan bentuk setengah lingkaran untuk area penonton. Bentuk tersebut dipilih sehingga dapat memutar area stage, dan penonton dapat melihat pertunjukan dari berbagai sisi. Tempat duduk bagi penonton dibuat berundak-undak untuk mensiasati tinggi penonton yang berbeda, jadi saat penonton duduk dibelakang pada bagian yang semakin tinggi, bagian stage tetap dapat terlihat.



Gambar 5.4. Konsep bentuk *Amphitheater*
(sumber: Ilustrasi Pribadi)

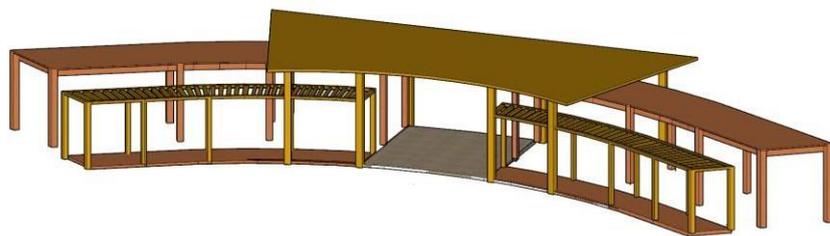
Pada zona edukasi dan inti, terdapat dua bangunan yang berfungsi sebagai ruang pameran hasil karya seni yaitu galeri dan mini museum. Kedua bangunan tersebut memiliki fungsi yang sama namun dengan konsep yang berbeda, pada bangunan galeri karya seni yang dipamerkan bersifat temporer atau sementara dan dapat disewa oleh seniman-seniman lokal maupun asing. Layout ruang pada galeri seni dapat berubah-ubah menyesuaikan karya yang

akan ditampilkan, sehingga bentuk denahnya mengambil bentuk persegi yang terbuka dan luas. Bangunan mini museum memiliki konsep pameran yang tetap, dapat barang-barang bersejarah dari masa lampau atau memiliki histori di Kecamatan Blampangan Umpu.

c. Zona Komersil

Kampung Wisata Gedung Batin menyediakan zona komersil sebagai cara untuk mengakomodasi aktifitas ekonomi masyarakat di Kecamatan Blampangan Umpu. Semua aktifitas ekonomi dijalankan oleh masyarakat sebagai pelaku utama dan sebagai fasilitas pelengkap bagi pengunjung. Zona komersil diletakkan di arah utara site, sehingga alur perjalanan wisata pengunjung di Kampung Wisata Gedung Batin diakhiri dengan aktifitas berbelanja.

Konsep bangunan *merchandise* adalah seperti toko-toko yang berjejer sepanjang jalur menuju utara site dari Kampung Wisata Gedung Batin. Barang yang dijual di pasar oleh-oleh merupakan barang jadi yang diproduksi secara massal seperti, baju, topi, gelang, miniatur, dan lainnya yang bisa dijadikan souvenir untuk oleh-oleh. Selain itu juga akan disediakan kursi taman untuk pengunjung beristirahat.



Gambar 5.5. Konsep bentuk Bangunan *Merchandise*
(sumber: Iluustasi Pribadi)

5.2.3. Sirkulasi Bangunan

Perancangan bangunan ini harus mempertimbangkan hubungan antar bangunan dan jugalah lingkungan sekitar untuk menciptakan kehidupan yang seimbang dan tidak merusak atau menghilangkan sistem lingkungan yang sudah ada sebelumnya. Kampung Wisata Gedung Batin menyediakan jalur pedestrian dimana jalur ini digunakan oleh pengunjung yang berjalan kaki, jalur pedestrian terdapat di setiap sisi untuk menuju site sehingga pengunjung dapat melihat Kampung Wisata Gedung Batin secara keseluruhan dan menikmati suasana asri..

5.3. Gubahan Massa

Gubahan massa bangunan *Ecomuseum* memiliki massa yang mengadopsi dari rumah adat lampung, dengan menyesuaikan fungsi pada bangunan dan fungsi-fungsi ruang, maka bangunan menjadi rumah adat lampung sebagai iconic. Bangunan dibuat terpisah menyesuaikan fungsi, yaitu bangunan inti dan bangunan pengelola. Bangunan terlihat menyatu dengan alam dan dibuat menyebar agar udara maupun cahaya matahari dapat masuk ke dalam bangunan secara maksimal sehingga dapat mengurangi penggunaan energi.

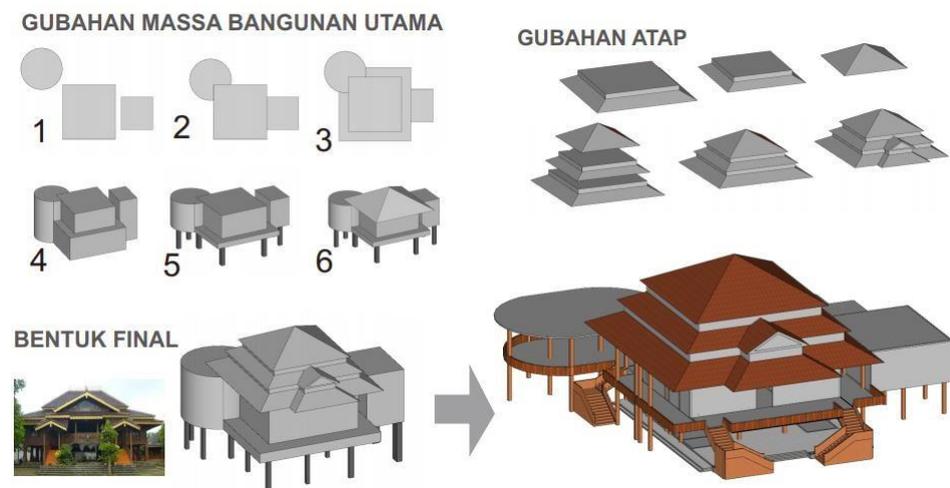


Gambar 5.6. Letak Gubahan Massa
(sumber: Google Earth dan diolah Penulis)

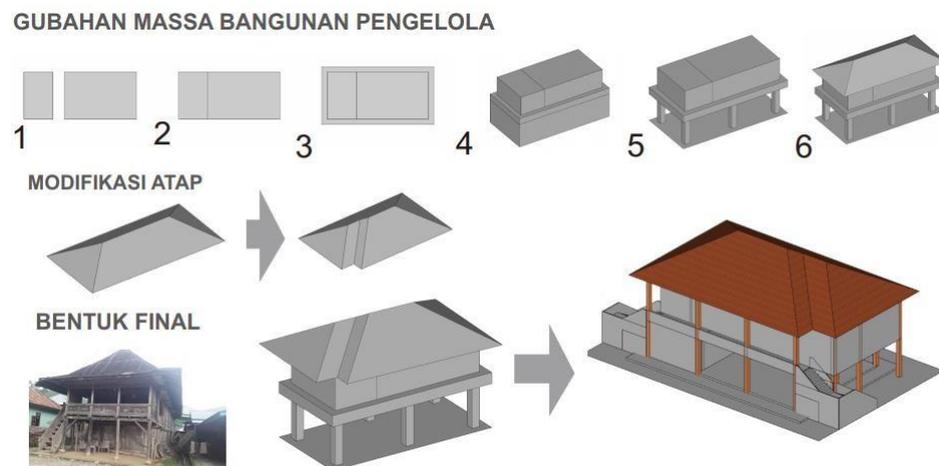
Berdasarkan konsep zonasi dan analisis yang sudah dibuat, masing-masing zonasi dijadikan massa terpisah antara satu sama lain. Jarak yang terbentuk antara masing-masing massa membentuk ruang-

ruang terbuka yang bisa digunakan tanpa mengganggu aktivitas di ruang terbuka lainnya. Site tidak menutup jalan umum dan penduduk tetap dapat lalu lalang pada jalan tersebut. Tujuan dari jalan tetap dapat dilalui adalah untuk menjadikan daya tarik tersendiri bagi pengguna jalan untuk penasaran dan tertarik masuk ke bangunan *ecomuseum*.

Perubahan bentukan massa bangunan melalui beberapa proses perubahan bentuk yaitu sebagai berikut :



Gambar 5.7. Gubahan Massa Bangunan Utama
(sumber: Dokumen Penulis)



Gambar 5.8. Gubahan Massa Bangunan Pengelola
(sumber: Dokumen Penulis)

5.4. Vegetasi dan Material Bangunan

Dalam penataan landscape, elemen softscape dan hardscape penting untuk dikelola. Elemen softscape berupa vegetasi yang ditata sesuai dengan fungsinya yaitu vegetasi peneduh, penunjuk arah, estetika/penghias, dan penutup tanah. Selain itu, elemen tersebut biasa berfungsi sebagai penyaring polusi suara dan udara, shunsading, dan penyedia lingkungan alami pada tapak maupun bangunan. Untuk elemen hardscape berfungsi sebagai jalur sirkulasi, aliran resapan air, dan penutup lantai pada area outdoor. Material yang digunakan antara lain paving block dan batu alam yang digunakan pada jalur sirkulasi pejalan kaki, ramp, dan area refleksi, sedangkan grassblock dan batu koral yang digunakan sebagai area resapan untuk menghindari genangan air. Penambahan tamanan hias dan vegetasi sebagai pelengkap dan menambah nilai estetika di luar bangunan, namun vegetasi yang terdapat pada tapak akan dipertahankan sebagian guna mempertahankan ekosistem alam yang ada pada tapak.

Tabel 9. Vegetasi dan Material

Nama	Jenis	Fungsi	Unsur Lanskap Outdoor	Penempatan
Ketapang Kencana	Pohon	Peneduh dan tanaman hias		Ruang terbuka Hijau
Cemara udang	Pohon	Tanaman hias dan mengendalikan erosi pantai		Plaza
Kelapa (<i>Eksisting vegetasi</i>)	Pohon	Peneduh		Sekitar Parkir dan Amphiteater

Waru Laut (Eksisting vegetasi)	Pohon	Peneduh		Ruang terbuka Hijau
Mahoni (Eksisting vegetasi)	Pohon	Peneduh		Ruang terbuka Hijau
Ketapang (Eksisting vegetasi)	Pohon	Tanaman hias		Ruang terbuka Hijau
Palm Raja	Pohon	Pengarah jalan dan tanaman hias		Sekitar Parkir dan Amphiteater
Kamboja	Pohon	Tanaman hias dan Pengarah		Plaza
Pucuk merah (Syzygium oleina)	Tanaman Perdu	Pembatas, Estetika / Penghias, penyerap polusi		Taman
Lee Kwan yew	Tanaman Rambat	Estetika / Penghias		Taman
Rumput Jepang	Rumput	Tanaman bertekstur untuk pijakan / penutup tanah		Taman dan Riang Terbuka Hijau

Paving Block	Batu	Sirkulasi jalan setapak		Pedestrian
Beton	Semen	Sirkulasi jalan setapak		Pedestrian Dan Plaza
Batu pipih	Batu alam	Sirkulasi jalan setapak		Pedestrian Dan Plaza
Batu Split	Batu alam	Perkerasan taman		Plaza
Batu Koral Putih	Batu alam	Perkerasan taman		Plaza
Kayu Jati	Kayu	Struktur Bangunan		Bangunan
Kayu Tenam	Kayu	Struktur Bangunan		Bangunan
Kayu Menru	Kayu	Struktur Bangunan		Bangunan
Kayu Sungkai	Kayu	Struktur Bangunan		Bangunan

(sumber: Analisis Penulis)

5.5. Sistem Proteksi Keselamatan Bangunan

Skema keselamatan bangunan pada rancangan Kampung Wisata Gedung Batin diterapkan untuk memberi pertolongan pertama dalam mengatasi bahaya atau bencana alam yang terjadi seperti kebakaran terutama untuk material bangunan yang menggunakan kayu dan bambu, atau gempa bumi. Fasilitas keselamatan bangunan di antaranya adalah:

Tabel 10. Alat Proteksi Kebakaran

Alat Proteksi	Fungsi	Gambar
<i>Sprinkler</i>	Menegeuarkan air saat terjadi kebakaran didalam bangunan	
<i>heat detector</i>	Mendeteksi asap dan panas didalam bangunan	
Alat Pemadam Api Ringan(APAR)	Alat yang digunakan untuk memadamkan api ringan dan mengendalikan kebakarankecil	
<i>Hydrant</i>	Mengalirkan air untuk memadmkan api dari luar bangunan	

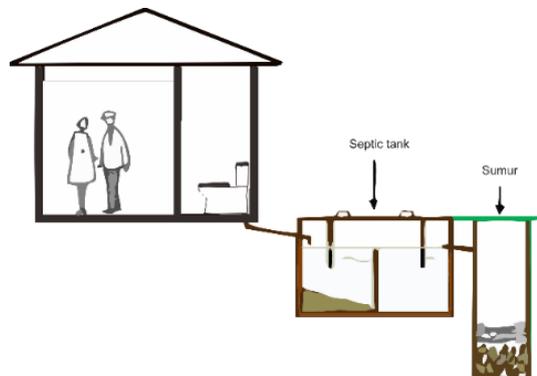
(sumber: Analisis Penulis)

5.6. Rancangan Skematik Utilitas Bangunan

Air bersih pada bangunan Ecomuseum akan di distribusi kan menggunakan sistem *downfeed* dimana air akan dipompa dari *groundwater tank* ke setiap lantai. Sistem ini dipilih karena jumlah lantai pada bangunan Ecomuseum yang sedikit sehingga tidak memerlukan tekanan tinggi untuk memompa air ke outlet air.

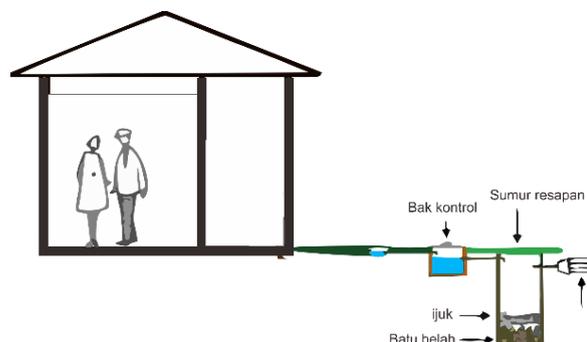
Limbah air kotor dibedakan menjadi dua yaitu *grey water* dan *black water*. *Grey water* merupakan hasil limbah cair dari air bekas mencuci, memasak dan mandi, sedangkan *black water* merupakan limbah dari kloset dan urinoir termasuk kotoran manusia. Air buangan kotor (*black water*) pada bangunan akan diteruskan melalui pipa air kotor menuju *septic tank* dan kemudian sumur resapan. Sedangkan untuk sistem pengelolaan air bekas yang berasal dari *floor drain, shower, wastafel, dan kitchen sink*. Air buangan bekas (*grey water*) akan diteruskan ke bak kontrol dan selanjutnya menuju sumur resapan.

Sistem pembuangan air kotor dari bangunan akan di tampung ke dalam *septic tank*.



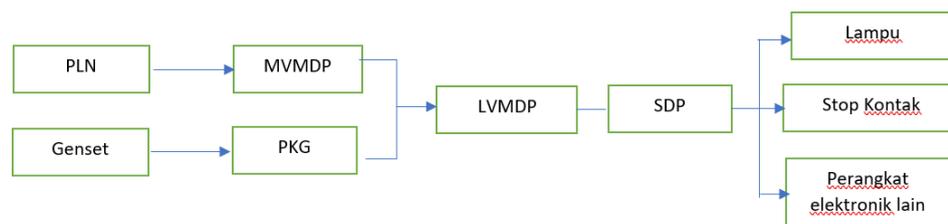
Gambar 5.9. Sistem Pembuangan Air Kotor (*black water*)
(sumber: Dokumen Penulis)

Sistem pembuangan air kotor seperti air dari wastafel, sink dapur, kamar mandi, *urinoir*, mesin cuci, dan lainnya.



Gambar 5.10. Sistem Pembuangan Air Kotor (*grey water*)
(sumber: Dokumen Penulis)

Sumber energi listrik yang digunakan pada *Ecomuseum* Gedung Batin terbagi menjadi dua yaitu sumber listrik PLN dan genset. Sumber listrik utama pada bangunan menggunakan jaringan listrik PLN, namun terdapat cadangan listrik saat terjadi pemadaman listrik oleh PLN melalui genset dengan sistem ATS (*Automatic Transfer Switch*). Listrik yang bersumber dari PLN diterima oleh MVMDP (*Medium Voltage Main Distribution Panel*) dan dialirkan ke LVMDP (*Low Voltage Main Distribution Panel*) melalui trafo untuk menurunkan tegangan listrik. Sementara itu listrik dari *genset* diterima oleh PKG (*Panel Control Genset*) dan dialirkan ke LVMDP (*Low Voltage Main Distribution Panel*) kemudian dari LVMDP, listrik dialirkan ke SDP (*Sub Distribution Panel*) untuk digunakan ke perangkat listrik di seluruh bangunan. Jaringan listrik merupakan hal penting pada bangunan agar kegiatan didalam bangunan tetap berjalan.



Gambar 5.11. Sistem Energi Listrik
(sumber: Dokumen Penulis)

5.7. Rancangan Skematik Struktur Bangunan

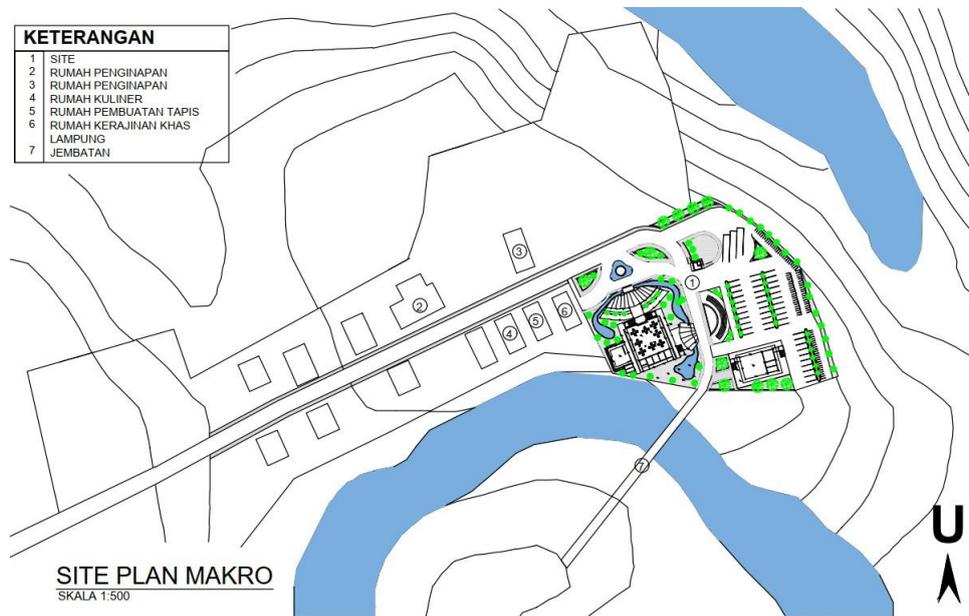
Bangunan di Kampung Wisata Gedung Batin memiliki beberapa macam tipe struktur bangunan, yaitu menggunakan kayu dan bambu. Salah satu jenis struktur atap yang digunakan pada bangunan Kampung Wisata Gedung Batin yaitu atap limas, untuk bangunan foodcourt atap limas tersebut dibuat dengan menggunakan material kayu dengan dinding menggunakan struktur seperti berugak, yaitu hanya menggunakan tiang-tiang tanpa dinding.

5.8. Hasil Perancangan

Perancangan arsitektur ini merupakan hasil dari simulasi desain oleh penulis yang meliputi site plan, denah, tampak, potongan, detail, prespektif, interior, dan eksterior bangunan.

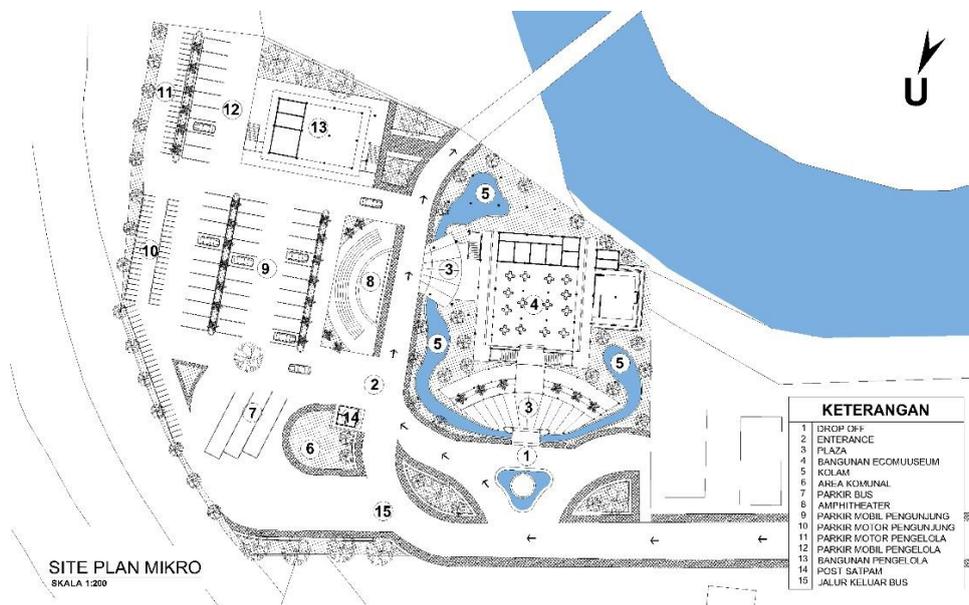
5.8.1. Site Plan

a. Site Plan Makro



Gambar 5.12. Site Plan Makro
(sumber: Ilustrasi Penulis)

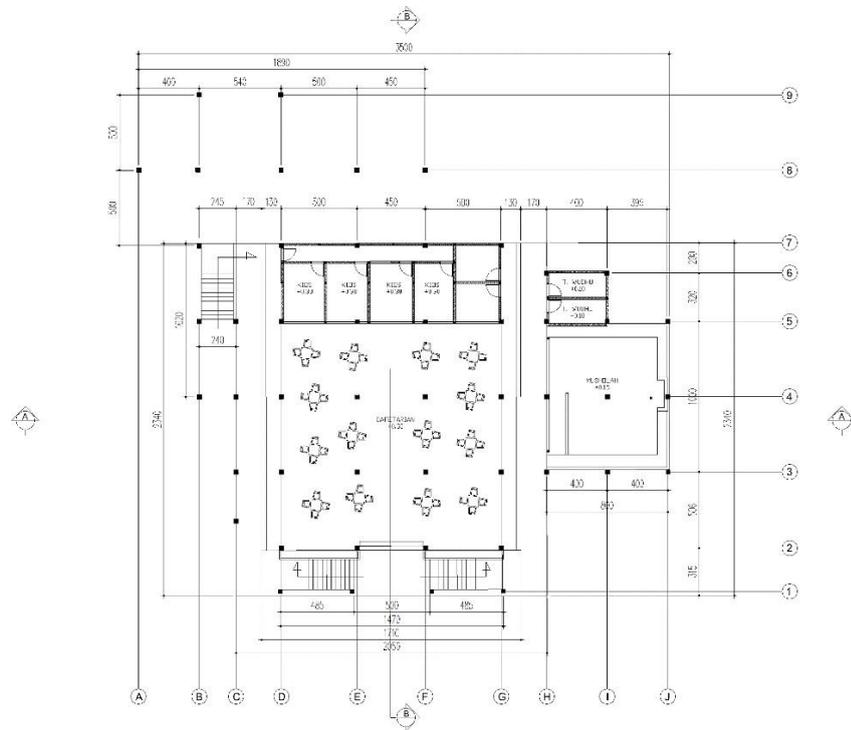
b. Site Plan Mikro



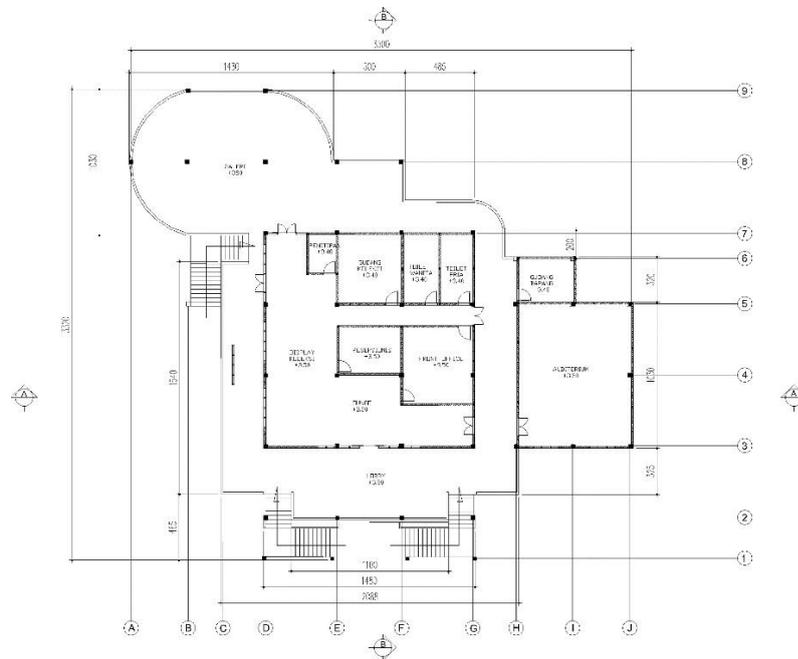
Gambar 5.13. Site Plan Mikro
(sumber: Ilustrasi Penulis)

5.8.2. Denah

a. Bangunan Utama

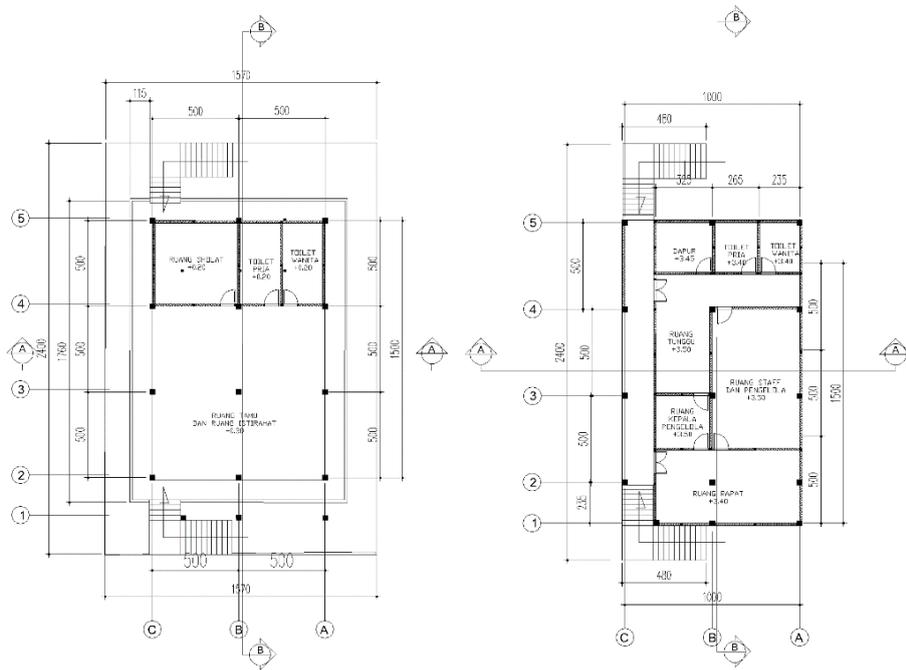


Gambar 5.14. Denah lantai 1
(sumber: Ilustrasi Penulis)



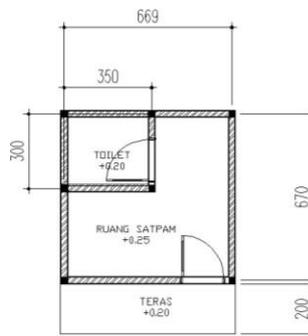
Gambar 5.15. Denah lantai 2
(sumber: Ilustrasi Penulis)

b. Bangunan Pengelola



Gambar 5.16. Denah Bangunan Pengelola
(sumber: Ilustrasi Penulis)

c. Bangunan Post Keamanan



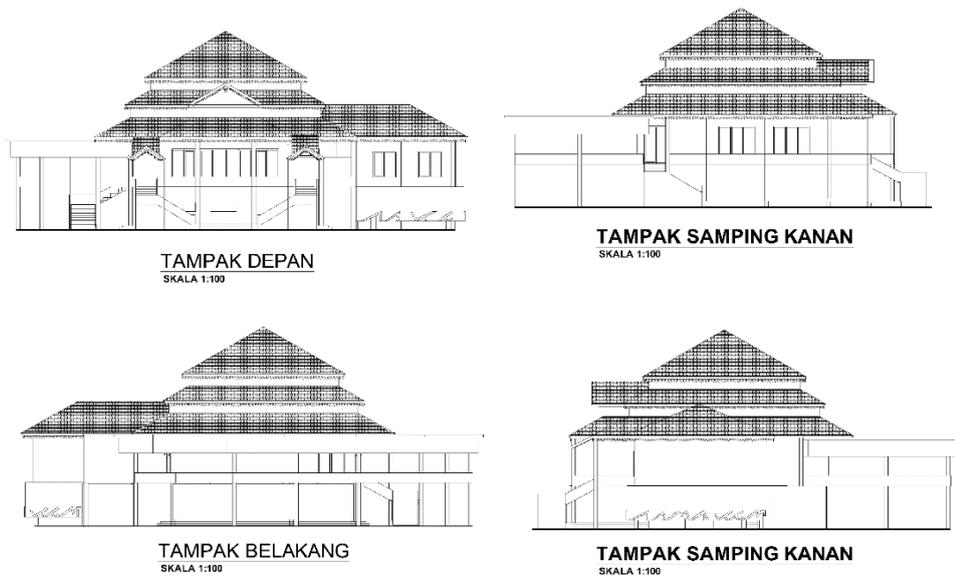
Gambar 5.17. Denah Post Satpam
(sumber: Ilustrasi Penulis)

5.8.3. Tampak



Gambar 5.18. Tampak Seluruh Bangunan
(sumber: Ilustrasi Penulis)

a. Bangunan Utama

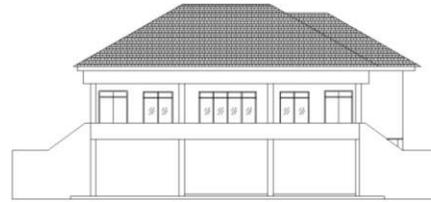


Gambar 5.19. Tampak Bangunan Utama
(sumber: Ilustrasi Penulis)

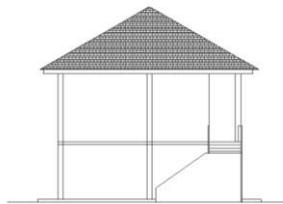
b. Bangunan Pengelola



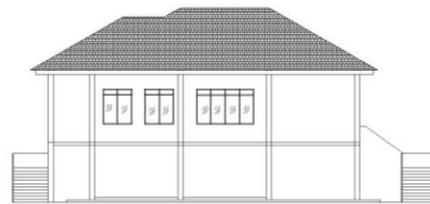
TAMPAK DEPAN
SKALA 1:100



TAMPAK SAMPING KANAN
SKALA 1:100



TAMPAK BELAKANG
SKALA 1:100



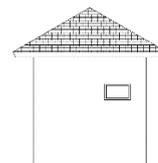
TAMPAK SAMPING KIRI
SKALA 1:100

Gambar 5.20. Tampak Bangunan Pengelola
(sumber: Ilustrasi Penulis)

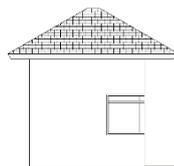
c. Bangunan Post Keamanan



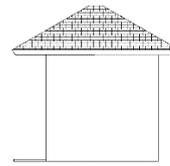
TAMPAK DEPAN
SKALA 1:50



TAMPAK BELAKANG
SKALA 1:50



TAMPAK KANAN
SKALA 1:50

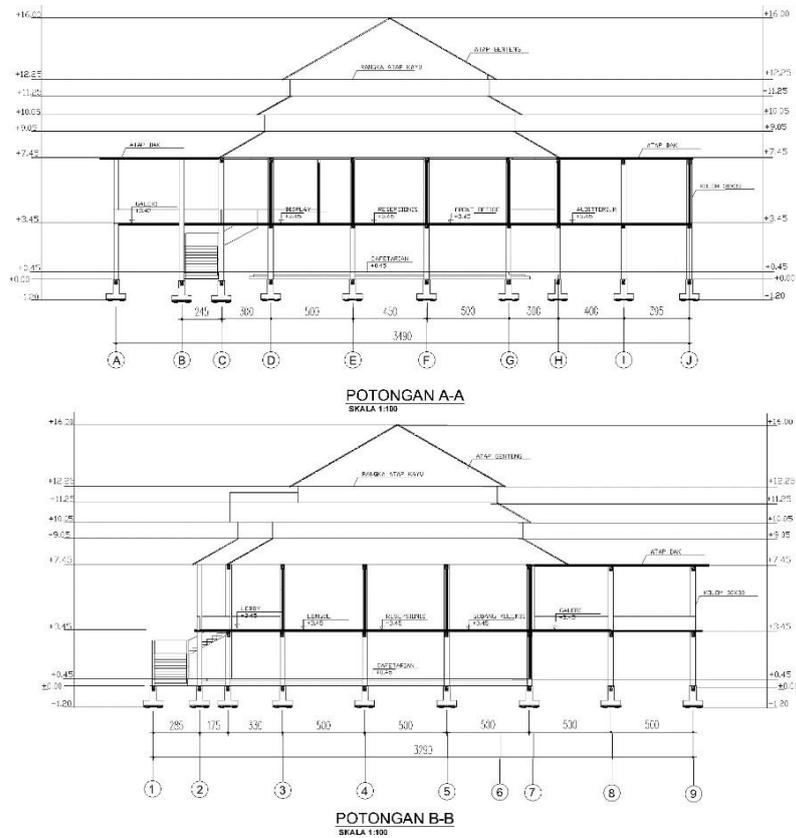


TAMPAK KIRI
SKALA 1:50

Gambar 5.21. Tampak Bangunan Post Keamanan
(sumber: Ilustrasi Penulis)

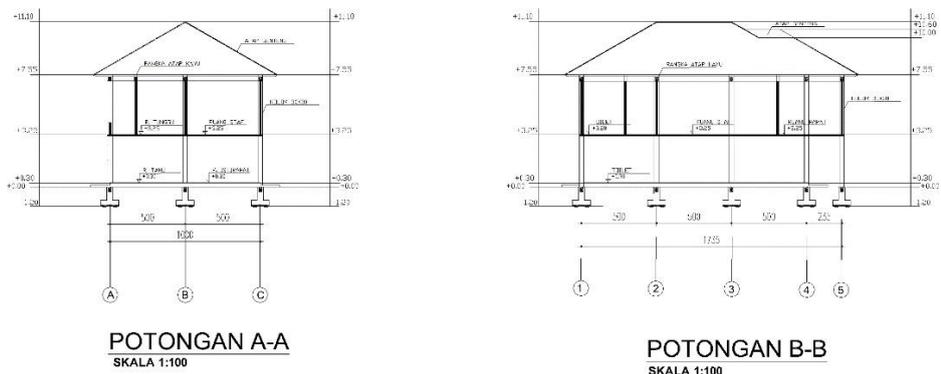
5.8.4. Potongan

a. Bangunan Utama



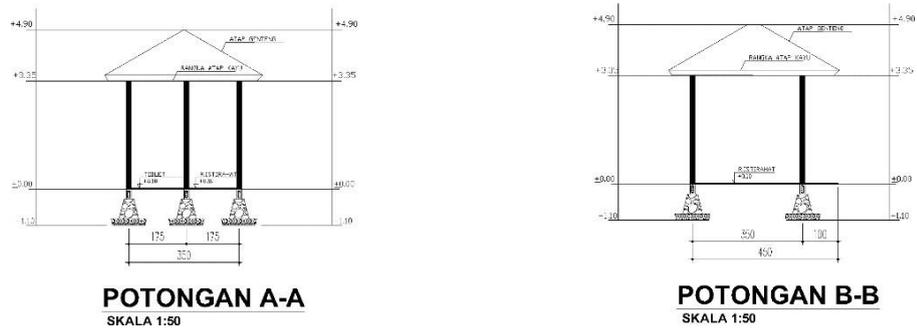
Gambar 5.22. Potongan Bangunan Utama
(sumber: Ilustrasi Penulis)

b. Bangunan Pengelola



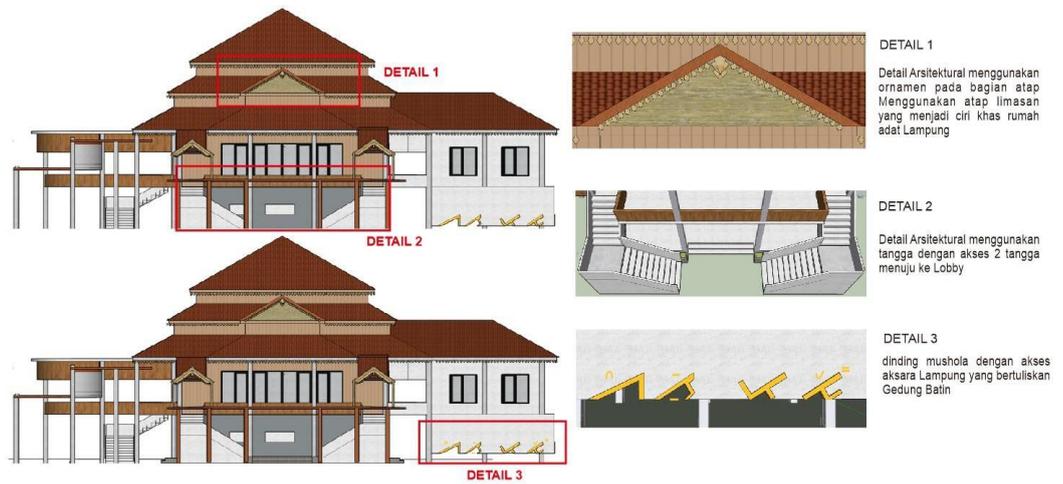
Gambar 5.23. Potongan Bangunan Pengelola
(sumber: Ilustrasi Penulis)

c. Bangunan Post Keamanan

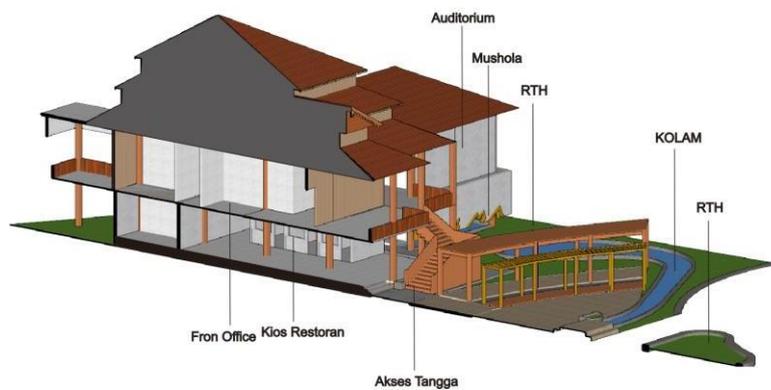


Gambar 5.24. Potongan Bangunan Post Satpam
(sumber: Ilustrasi Penulis)

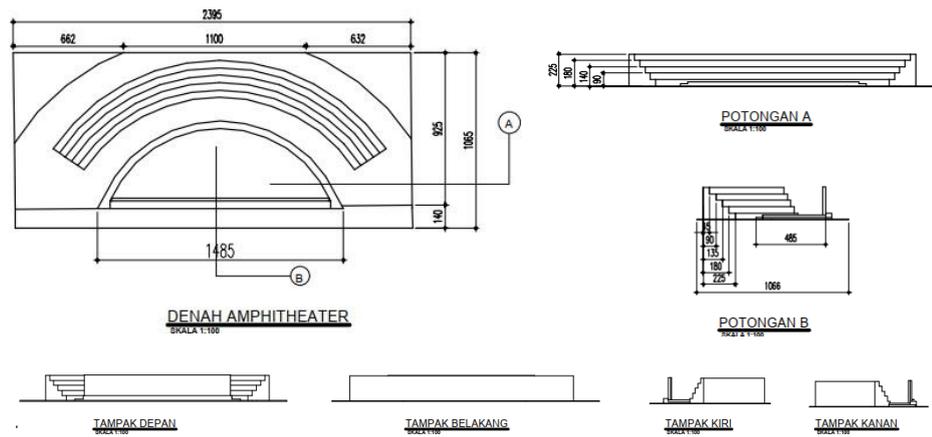
5.8.5. Detail



Gambar 5.25. Detail 1
(sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.26. Detail 3
(sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.27. Detail 3
(sumber: Ilustrasi Penulis)

5.8.6. Prespektif



Gambar 5.28. Prespektif 1
(sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.29. Prespektif 2
(sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.30. Prespektif 3
(sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.31. Prespektif 4
(sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.32. Prespektif 5
(sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.33. Prespektif 6
(sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.34. Prespektif 7
(sumber: Ilustrasi Penulis)



Gambar 5.35. Prespektif 8
(sumber: Ilustrasi Penulis)

BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Hasil Perancangan *Ecomuseum* Gedung Batin ini menjadi probematika karena seiring perkembangan zaman, masyarakat Kampung Gedung Batin semakin dekat dengan kehidupan modern perkotaan yang mengakibatkan modernisasi yaitu adat istiadat yang ditinggalkan, sehingga tradisi dan kebudayaan masyarakat Kampung Gedung Batin dapat luntur. Kampung Gedung Batin dapat dijadikan sebagai *Ecomuseum* karena mampu melestarikan kebudayaan dengan memberdayakan masyarakat Lampung Pepadun Way Kanan.

Fasilitas utama dalam *Ecomuseum* gedung batin ini meliputi fungsi pokok dalam perancangan wisata Pendidikan bagi peneleiti, mahasiswa serta wisatawan, Fasilitas penunjang merupakan fasilitas yang disediakan untuk kenyamanan di sekitar *Ecomuseum* seperti gedung serba guna, aula, musholla, retail-retail, amphiteater, dan sebagainya. Zonasi pada *Ecomuseum* gedung batin terdiri dari tiga zona yaitu Zona Entrance, Zona Edukasi atau Inti, dan Zona Komersil.

Dengan menggunakan tiga preseden *Ecomuseum* yang ada di Indonesia, perancangan dapat mengambil adaptasi dari Bentuk Bangunan, Atap Bangunan, Ornamantasi Bangunan, Struktur Bangunan, Lokasi Kegiatan, dan Aktivitas Masyarakat yang nantinya perancangan *Ecomuseum* ini mampu melestarikan kebudayaan yang ada di Lampung.

6.2. Saran

Perancangan *Ecomuseum* pada Kampung Budaya Gedung Batin Lampung Way Kanan melalui proses desain sebagaimana umumnya, yaitu tahap pengumpulan data, analisis data, perumusan konsep, dan pengaplikasian desain. Pada perancangan ini, hasil dari tahap pengumpulan data dinilai kurang maksimal dikarenakan beberapa data yang didapat merupakan data yang masih mentah dan belum terolah dengan sangat akurat, sehingga diharapkan pada perancangan berikutnya,

pencarian data dapat dilakukan dengan lebih optimal baik melalui online maupun observasi secara langsung.

Pada studi preseden, objek rancangan yang dijadikan contoh merupakan bangunan yang akan menjadi patokan dalam Perancangan *Ecomuseum* Kampung Budaya Way Kanan. Hal ini memudahkan pembelajaran dalam memahami fase-fase serta contoh output desain yang dihasilkan melalui preseden bangunan. Sementara objek preseden dalam perancangan ini penulis menggunakan preseden *Ecomuseum* Suku Dayak Kenyah, Desa Pampang, Samarinda Kalimantan Timur, *Ecomuseum* dengan Pendekatan Isu Pusaka Saujana Pedesaan (Studi Kasus Desa Buluh Awar), dan *Ecomuseum* Desa Jelarai Selor, Bulungan, Kalimantan Utara.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmanto. 2013. *Konsep Ecomuseum di Kalimantan Selatan*. Studi Kasus Pasar Terapung Lok Bintang. Depok : Universitas Indonesia.
- Sulisthio, Ivan & Nurdiah, Esti Asih. 2013. *Fasilitas Ecomuseum Suku Dayak Kenyah Desa Pampang di Samarinda*. Jurnal eDimensi Arsitektur. Vol: 1 no. 2 (2013), 225-232.
- Davis, Peter. 2011. *Ecomuseums A Sense of Place 2nd edition*. London: Continuum Internstional.
- Sholehah & Wardana, Damar Satria. 2022. *Bangunan dan Area Pendukung di Kawasan Desa Jelarai Selor sebagai Ecomuseum dengan Pendekatan Arsitektur Berkelanjutan*. Jurnal Teknik Silitek. Vol. 01 no. 02 (2022), 90-100.
- Syahrani, Muhammad Irawan. 2020. *Museum Sejarah dan Kebudayaan Kaltim*. Semarang: Universitas Dipenogoro.
- Matondang, Adelia Enjelina & Sani, A. Asrul. 2021. *Kajian Arsitektur Vernakular (Ruang dan Struktur) Lampung Desa Pekon Hujung Lampung Barat*. Sinetika Jurnal Arsitektur. Vol. 18 no. 1 (2021).
- Sani, A. Asrul. 2015. *Bentuk dan Proporsi pada Perwujudan Arsitektur Vernakular Bugis*. Semarang: Universitas Diponegoro.