

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

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

1710812120022@mhs.ulm.ac.id**Ira Mentayani**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

ira_arch@ulm.ac.id**ABSTRAK**

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

Kata kunci: Dayak Bakumpai, Sejarah, Budaya, Teknologi

ABSTRACT

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

Keywords: Dayak Bakumpai, History, Culture, Technology.

PENDAHULUAN

Secara etimologis, Bakumpai adalah julukan suku Dayak yang tinggal di Daerah Aliran Sungai Barito. Bakumpai berasal dari kata *ba* (dalam bahasa Banjar) yang berarti memiliki, dan *kumpai* berarti rumput. Dari julukan tersebut dapat dipahami bahwa suku ini hidup di daerah yang subur. Menurut dr. H. Rizali Hadi (2015) Sebagai salah satu anggota suku Dayak, orang bakumpai itu memang berasal dari hulu sungai barito dan hulu sungai kahayan. Mereka dulunya orang Dayak dan biasa pergi ke muara sungai untuk berbagai keperluan. Seiring berjalannya waktu, mereka menetap di suatu daerah di Muara Barito atau Kuala Barito, yang lebih dikenal dengan nama Barito Kuala.

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



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

Di antara banyak persoalan bangsa, ada kecemasan yang mengkhawatirkan dan memprihatinkan. Salah satunya adalah kurangnya perhatian generasi muda akan adanya sejarah dan budayanya terutama untuk budaya Dayak Bakumpai ini. Seperti yang diketahui, generasi sekarang sangat berbeda dengan generasi sebelumnya. Akibat perkembangan teknologi dan budaya asing yang masuk, membuat generasi muda semakin kurang peduli dan kurang mencintai budayanya sendiri.

PERMASALAHAN

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

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum

1. Budaya

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

2. Dayak Bakumpai

Menurut Nengsih (2018:89) Bakumpai berasal dari kata *ba* (bahasa Banjar) yang berarti 'memiliki' sedangkan kata *kumpai* berarti 'rumpun'. Dapat dikatakan bahwa suku Dayak Bakumpai merupakan suku yang banyak rumpun. (Yulianto, 2019). Menurut penelitian beberapa ahli, orang Bakumpai termasuk rumpun Ot Danum dari suku Dayak Ngaju, sehingga lebih tepat disebut sebagai Dayak Bakumpai. Menurut cerita rakyat, suku Dayak Bakumpai pernah memiliki kerajaan yang lebih tua dari kerajaan Negara Dipa, namun dalam perkembangannya tersisih ke sungai Barito yaitu ke Marabahan, dan menyebar dari Marabahan ke hulu sungai Barito. Sebagai rumpun suku dayak ini kemungkinan besar berasal dari hulu sungai Barito dan hulu sungai Kahayan. Mereka adalah orang Dayak yang biasanya pergi ke muara sungai untuk berbagai keperluan. Setelah beberapa lama kemudian mereka menetap di suatu daerah di Muara atau Kuala Barito yang lebih dikenal dengan Barito Kuala.

3. Video Mapping

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

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

4. *Augmented Reality (AR)*

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

yang disampaikan. *Augmented Reality* sendiri biasanya dikembangkan untuk *iOS* dan *Android*. Umumnya, aplikasi AR menggunakan objek referensi berupa *marker*. *Marker* adalah gambar yang dicetak pada permukaan datar (3D).

B. Tinjauan Arsitektural

1. Definisi Galeri

Menurut *Encyclopedia of American Architecture* (1975), galeri diterjemahkan sebagai tempat memajang karya seni. Galeri juga dapat diartikan sebagai wadah kegiatan komunikasi visual antara kolektor atau seniman dengan masyarakat luas melalui kegiatan pameran. Ruang yang digunakan untuk memajang karya seni, area untuk kegiatan publik, dan area publik yang terkadang digunakan untuk tujuan khusus. (*Dictionary of Architecture and Construction*, 2005).

2. Tata Cara Display Koleksi Galeri

Terdapat tiga macam penataan atau display benda koleksi menurut Patricia Tutt dan David Adler (*The Architectural Press*, 1979), yaitu:

a) *In Showcase*

Benda koleksi mempunyai dimensi yang kecil, sehingga membutuhkan ruang pajangan berupa kotak transparan yang biasanya terbuat dari kaca. Selain untuk perlindungan, kotak tersebut terkadang digunakan untuk memperjelas atau mempertegas tema dari koleksi yang ada.

b) *Free Standing On The Floor Or Plinth Or Supports*

Benda yang akan ditampilkan memiliki ukuran yang besar, sehingga diperlukan ketinggian panggung atau lantai sebagai batasan dari pajangan yang ada. Misalnya : patung, produk instalasi seni, dll.

c) *On Wall Or Panels*

Benda yang akan dipamerkan biasanya berupa karya seni dua Dimensi, diletakkan di dinding ruangan atau partisi yang digunakan untuk membatasi ruang. Misalnya: karya seni lukis, fotografi, dll.

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

a) *Random Typical Large Gallery*

Penataan benda yang dipajang disajikan secara acak, biasanya di galeri yang berisi barang-barang non klasik dan galeri asimetris. Ruang di galeri dibentuk sebagai koridor dengan jarak atau dibatasi oleh pintu. Jenis seni dan media yang ada disatukan untuk memperkuat kesan keacakan. Misalnya: menggabungkan display benda 2 dimensi dan 3 dimensi seperti seni lukis dan seni patung.

b) *Large Space With An Introductory Gallery*

Pengolahan ruang pameran adalah untuk menunjukkan dengan jelas benda-benda apa saja yang dipajang dengan membagi area pameran. Pembagian dimulai dari ruang utama, kemudian terlebih dahulu mengenalkan benda-benda apa saja yang dipajang di dalamnya.

3. Elemen Interior Galeri

a) Elemen Lantai

Lantai merupakan elemen horizontal yang membentuk suatu ruang. Menurut DK. Ching (1979), elemen horizontal suatu ruang dapat ditekankan dengan menaikkan atau menurunkan bidang lantai dan bidang dasar. Oleh karena itu, karena pengurangan dan peninggian elemen lantai, maka akan terbentuk satu kesatuan ruang dan kesatuan visual dalam ruang pameran.

b) Elemen Ceiling

Menurut Gardner (1960), langit-langit yang sesuai untuk ruang pameran adalah langit-langit yang sebagian terbuka untuk tujuan ekonomis dan memungkinkan akses mudah ke peralatan yang digantung di langit-langit (plafon). Plafon merupakan faktor penting sebagai tempat untuk meletakkan komponen yang berhubungan dengan pencahayaan.

c) Elemen *Fleksibilitas*

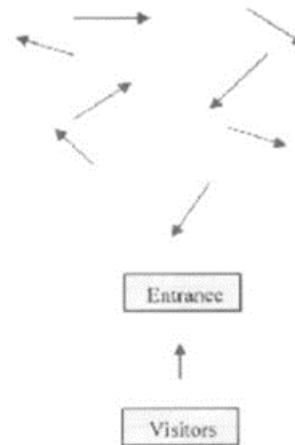
Elemen *Fleksibilitas* “*Flexibilitas can defined as : easily changed to suit new condition*” (Hombly,1987) dan dalam Bahasa Indonesia dapat diartikan mudah berubah untuk beradaptasi dengan kondisi yang baru. Elemen *flexibilitas* mengacu pada unsur yang membentuk suatu ruang yang dapat disesuaikan untuk beradaptasi dengan kondisi yang berbeda, dengan tujuan untuk menampung kegiatan-kegiatan baru seoptimal mungkin dalam ruang yang sama.

4. Sirkulasi Ruang

Sirkulasi di galeri adalah untuk memandu wisatawan pada kesesuaian karya yang dipamerkan. Dalam kegiatan ruang pamer, sirkulasi gerak jalan diperlukan untuk memberikan kenyamanan antara objek dan wisatawan. Menurut De Chiara dan Calladar (*Time Saver Standards for Building Types*, 1973), tipe sirkulasi dalam suatu ruang yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

a) *Sequential Circulation*

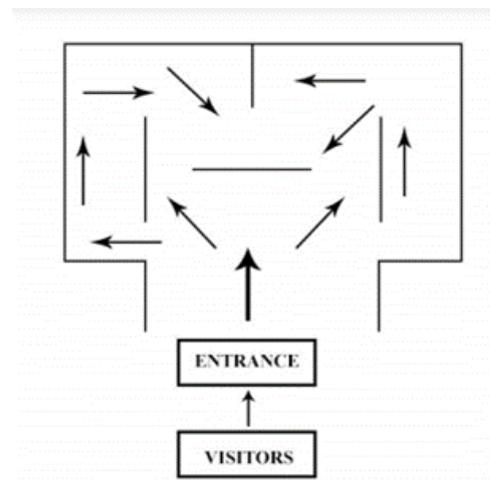
Sirkulasi yang terbentuk di ruang pameran berupa garis-garis atau berliku sesuai dengan ruang yang telah dilalui dan karya-karya yang dipamerkan, dan akhirnya kembali ke tengah pintu masuk area galeri.



Gambar 2. Pola Jalur Sequential Circulation
Sumber: De Chiara and Calladar, 1973

b) *Random Circulation*

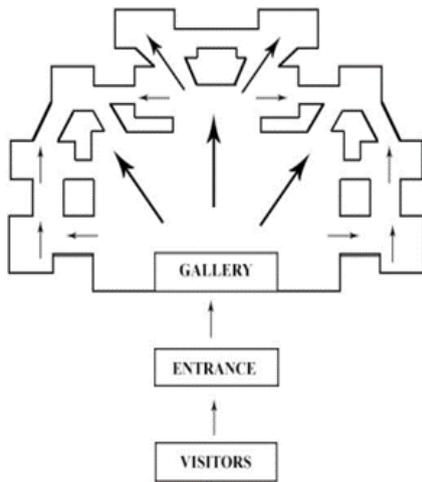
Memberikan kepada wisatawan pilihan jalur yang bebas, bebas dari kendala kondisi ruang dan bentuk ruang, serta bebas dari pembatasan ruang atau dinding sekat ruang.



Gambar 3. Pola Jalur Random Circulation
Sumber: De Chiara and Calladar, 1973

c) *Ring Circulation*

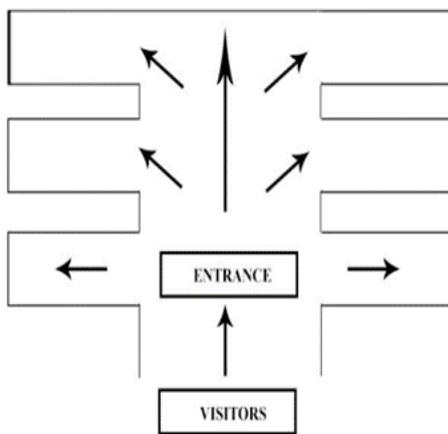
Ada dua pilihan untuk sirkulasi, dan lebih aman digunakan karena memiliki dua jalur keluar ruangan yang berbeda.



Gambar 4. Pola Jalur Ring Circulation
Sumber: De Chiara and Calladar, 1973

d) Linear Bercabang

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



Gambar 5. Pola Jalur Linear Bercabang
Sumber: De Chiara and Calladar, 1973

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

a) Pencapaian

Pencapaian adalah jalur yang ditempuh untuk menuju bangunan.

Pencapaian	Keterangan	Gambar
Pencapaian Langsung	Suatu pendekatan yang mengarah langsung ke suatu tempat masuk, melalui sebuah jalan lurus yang segaris dengan alur sumbu bangunan.	
Pencapaian Tersamar	Pendekatan yang samar meningkatkan efek perspektif pada fasad depan dan bangunan.	
Pencapaian Berputar	Jalur berputar memperpanjang urutan pencapaian.	

Gambar 6. Sirkulasi Pencapaian
Sumber: Ching, 2000:231

b) Hubungan Jalur dan Ruang

Hubungan antara jalur dan ruang dapat digunakan sebagai fleksibilitas untuk ruang yang kurang strategis.

Hubungan Jalur	Keterangan	Gambar
Melalui Ruang	<ul style="list-style-type: none"> Kesatuan tiap ruang dipertahankan Konfigurasi jalan yang fleksibel Menghubungkan jalan dengan ruang 	
Menembus Ruang	<ul style="list-style-type: none"> Jalan dapat menembus sebuah ruang menurut sumbu Dapat menimbulkan ruang istirahat 	
Berakhir Dalam Ruang	<ul style="list-style-type: none"> Lokasi ruang menentukan jalan Fungsional dan simbolis 	

Gambar 7. Hubungan Jalur dan Ruang
Sumber: Ching, 2000:231

c) Bentuk Ruang

Sirkulasi bentuk ruang mengutamakan pada interior bangunan, yang dapat menampung pergerakan wisatawan saat berkeliling, berhenti sejenak, beristirahat, atau menikmati sesuatu yang dianggapnya menarik.

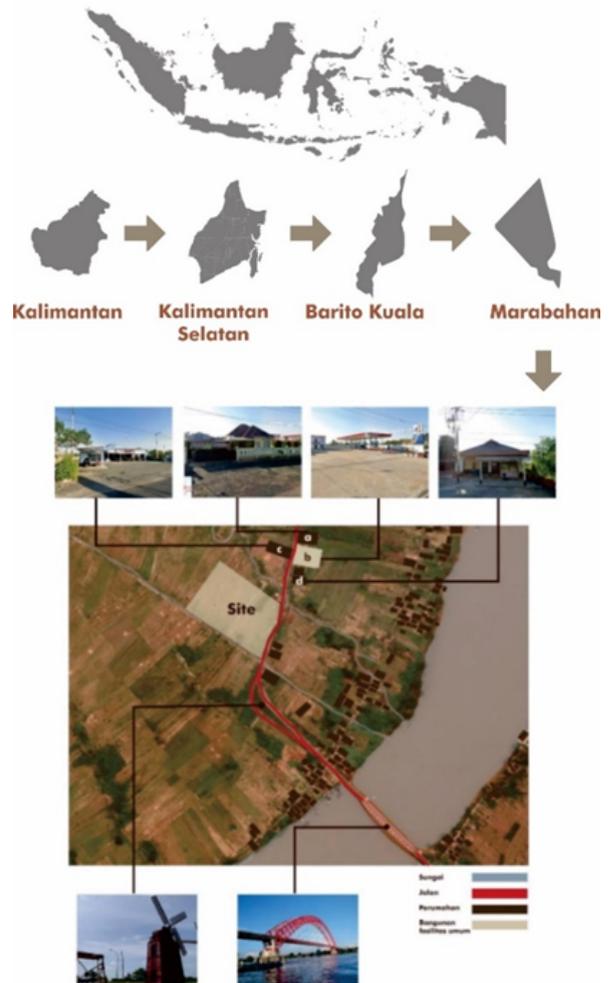
Ruang Sirkulasi	Keterangan	Gambar
Tertutup	Membentuk koridor pribadi yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu masuk.	
Terbuka pada salah satu sisinya	Membentuk balkon yang memberikan kesan kontinuitas visual.	
Terbuka pada kedua sisinya	Membentuk deretan kolom untuk jalan lintas yang menjadi sebuah perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya.	

Gambar 8. Ruang Pembentuk Sirkulasi
Sumber: Ching, 2000:231

PEMBAHASAN

A. Lokasi

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

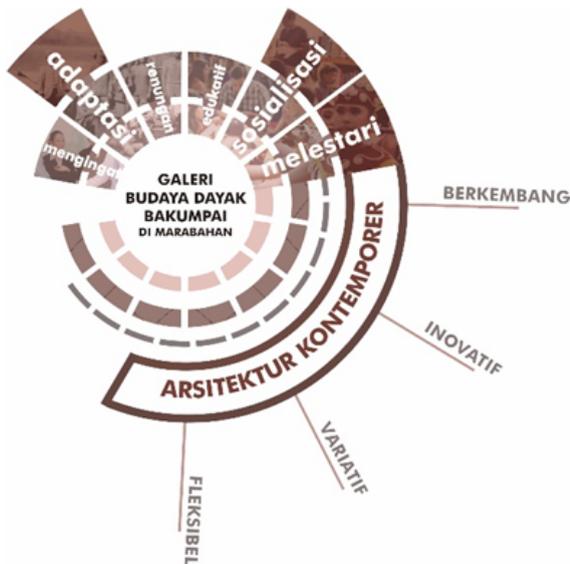


Gambar 9. Eksisting Site
Sumber: Analisis Pribadi

B. Konsep Rancangan

1. Penerapan Konsep Program

Konsep Arsitektur Kontemporer dikenal dengan menampilkan gaya yang lebih baru. Gaya lama yang diberi label kontemporer akan menghasilkan bentuk desain yang berbeda dari umumnya. Misalnya, menerapkan gaya kombinasi dengan kesan kekinian yang mampu menciptakan wadah seperti galeri digital.

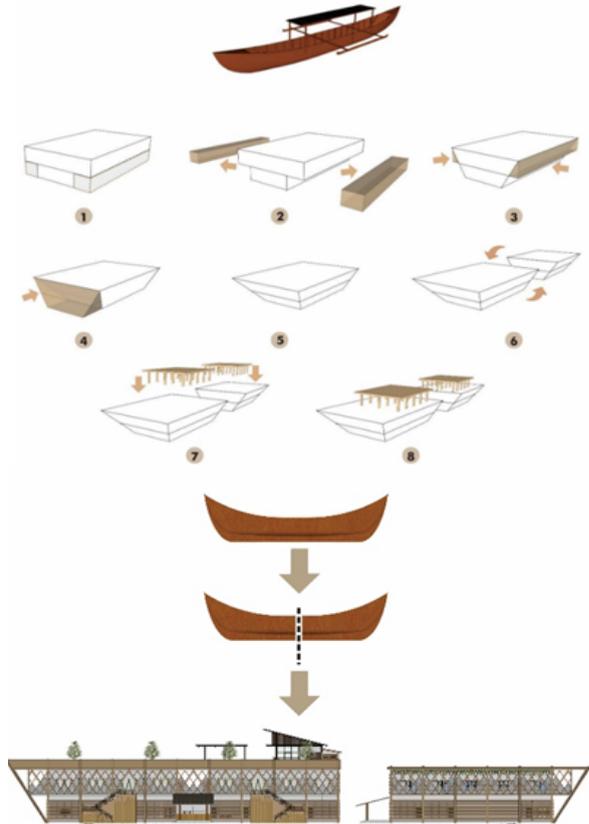


Gambar 10. Konsep Program
Sumber: Analisis Pribadi

2. Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan Galeri Budaya Dayak Bakumpai di Marabahan merupakan transformasi dari bentuk jukung gondol. Bentuk ini dipilih karena salah satu aspek dari kehidupan orang Bakumpai yang dikenal yaitu sebagai pedagang. Dengan menggunakan jukung orang Bakumpai melakukan perdagangan dan membawa barang-barang dagangannya dari sekitar Bakumpai hingga Banjarmasin. Berbagai jenis jukung digunakan untuk berdagang dan salah satunya yaitu jukung gondol atau jukung parahan yang biasanya digunakan juga untuk membawa barang yang lebih besar atau lebih banyak. Hal ini membuktikan bahwa peran jukung sangat penting dan berarti untuk orang Bakumpai. Desain bangunan yang memiliki bentuk dasar persegi panjang didesain sedemikian rupa seperti bentuk jukung yang terbagi menjadi dua bagian dikarenakan suku Bakumpai berasal dari bagian hulu dan hilir. Bagian hulu dari bekas Distrik Bakumpai sedangkan di bagian hilirnya adalah

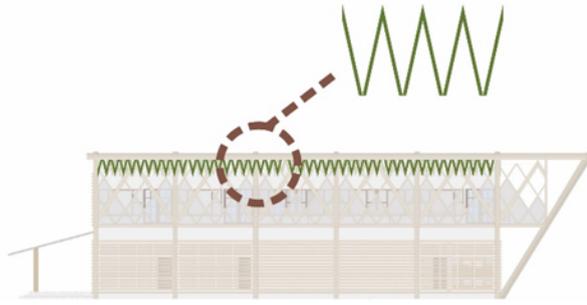
permukiman orang Barangas (Baraki). Tujuan dari bentuk desain dari Galeri Budaya Dayak Bakumpai ini yaitu menunjukkan bahwa Bakumpai memiliki objek penting pada sejarahnya selain itu juga untuk membuat ikon baru yang lebih dekat dengan budaya yang ada di Marabahan.



Gambar 11. Bentuk Bangunan
Sumber: Analisis Pribadi

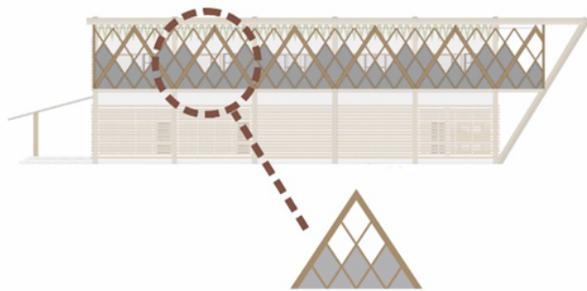
3. Fasad Bangunan

Fasad pada bangunan galeri digital ini memiliki beberapa ornamen pada bagian sisinya. Terdapat dua ornamen utama yaitu yang pertama pada dinding luar ruangan dengan bentuk fasad yang mengambil dari transformasi rerumputan dikarenakan nama dari Bakumpai ini memiliki arti 'rumput' yang bertujuan sebagai estetika pada bangunan.



Gambar 12. Fasad Bangunan
Sumber: Analisis Pribadi

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



Gambar 13. Fasad Bangunan
Sumber: Analisis Pribadi

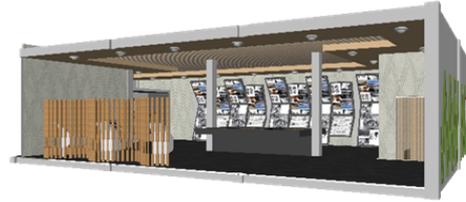
4. Penerapan Konsep pada Ruang

Fungsi utama bangunan Galeri Budaya Dayak Bakumpai ini sebagai wadah untuk tempat rekreasi yang dapat menyampaikan sejarah budaya dengan penerapan beberapa media digital melalui media video, suara, simulasi, hologram, animasi dan efek visual lainnya, melalui berbagai media digital.

a) Ruang Melestari

Ruang melestari ini merupakan ruang untuk mempelajari Bahasa-bahasa daerah

Bakumpai melalui alat bantu berupa *LCD Projector* sebagai kamus bersuara yang apabila tiap kata dalam Bahasa Bakumpai itu disentuh maka akan mengeluarkan suara dengan penyebutan arti dari Bahasa Bakumpai tersebut.



Gambar 14. Ruang Melestari
Sumber: Analisis Pribadi

b) Ruang Renungan

Ruang renungan merupakan ruang yang menceritakan perjuangan para pejuang dalam sejarah Dayak Bakumpai dengan menerapkan *video mapping* sebagai sistem kerja dalam ruangnya. *Video mapping* menggunakan pencahayaan sebagai media untuk menciptakan ilusi optik pada objek 3D yang dikenai, dengan penggabungan animasi yang dipetakan dalam sebuah objek, akan muncul sebuah ilusi.



Gambar 15. Ruang Renungan
Sumber: Analisis Pribadi

c) Ruang Fakta

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

dapat digunakan dalam pengembangan teknologi augmented reality. Metode ini bekerja dengan cara mengenali dan mengidentifikasi pola pada sebuah marker untuk memunculkan sebuah objek virtual ke lingkungan nyata.



Gambar 16. Ruang Fakta
Sumber: Analisis Pribadi

5. Penerapan Konsep pada Suasana

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



Gambar 17. Area Pemancingan
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 18. Tunnel Gallery
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 19. RTH
Sumber: Analisis Pribadi

HASIL

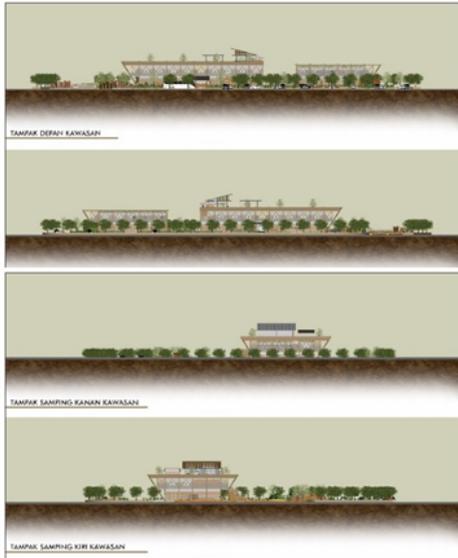
Hasil rancangan menerapkan konsep Arsitektur Kontemporer yang diterapkan pada ruang dan juga suasana Kawasan. metode Analogi Linguistik dengan Model Semiotik. Dengan adanya objek utama pada sejarah budaya Bakumpai ini, maka akan menciptakan sumber ide bagi pemecahan masalah pada Galeri Budaya Dayak Bakumpai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

1. Site Plan



Gambar 20. Site Plan
Sumber: Analisis Pribadi

2. Tampak Kawasan



Gambar 21. Tampak Kawasan
Sumber: Analisis Pribadi

3. Tampak Bangunan



Gambar 22. Tampak Galeri Hulu
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 23. Tampak Galeri Hilir
Sumber: Analisis Pribadi

4. Perspektif



Gambar 24. Perspektif Area Kawasan
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 25. Perspektif Area Kawasan
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 26. Perspektif Koridor
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 27. Perspektif Cafeteria
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 28. Perspektif Ruang Fakta
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 29. Perspektif Ruang Melestar
Sumber: Analisis Pribadi



Gambar 30. Perspektif Ruang Renungan
Sumber: Analisis Pribadi

KESIMPULAN

Perancangan Galeri Budaya Dayak Bakumpai di Marabahan ini merupakan sebuah upaya untuk mengedukasi dan

menyimpan sejarah Dayak Bakumpai yang juga bisa menjadi ikon baru daerah yang mampu mengangkat nama daerah sekaligus menarik wisatawan. Oleh karena itu, penyelesaian masalah pada Galeri Budaya Dayak Bakumpai ini berfokus pada bagaimana cara penyampaian informasi mengenai sejarah kepada generasi muda yang sekarang kebanyakan sudah melupakannya dikarenakan kurangnya minat dan kesadaran dan juga akibat teknologi yang sekarang lebih menarik perhatian dibandingkan mempelajari sejarah budaya sendiri. Fasilitas yang diberikan yaitu berupa fasilitas umum yang memadai, fasilitas Pendidikan serta fasilitas pendukung.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

Dr. H. Rizali Hadi, M. (2015). *Mengungkap Peran Orang Dayak Bakumpai Memelopori Perdagangan ke Sungai Katingan*. Banjarbaru, Kalsel: PADMA Publisher & Communications.

Koentjaraningrat. (1974). *Pengantar Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru.

Mahendrani, C. R. (2014, Desember 14). Analisis Yuridis Pelestarian Cagar Budaya di Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya. (*Analisis Aspek Keadilan, Kepastian dan Kemanfaatan Hukum*), p. 2. Retrieved from https://www.academia.edu/12011037/Analisis_Yuridis_Pelestarian_Cagar_Budaya_di_Indonesia_berdasarkan_Undang

Sulistiyo, A. (2016). Persepsi Siswa Terhadap Materi Sejarah yang Bersifat Kontroversi dalam. *Indonesian Journal of History Education*, 2.

Suparlan, P. (1981). Kebudayaan, Masyarakat, dan Agama: Agama sebagai Sasaran Penelitian. *Majalah Ilmu-ilmu Sastra*

Indonesia (Indonesian Journal of Cultural,
Jilid X Nomor 1.

Susanto, M. (2004). *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Yogyakarta: Galang Press.

Yulianto, A. (2019). REPRESENTASI SIKAP SOSIAL DAN KEPERCAYAAN LOKAL. *Jurnal Lingko : Jurnal Kebahasaan dan Kesastraan*, 112.