

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bekantan atau *Nasalis larvatus* merupakan hewan asli dari Pulau Kalimantan, Indonesia. Primata yang tinggal di riparian (tepi sungai) ini juga menjadi maskot untuk Provinsi Kalimantan Selatan. Akibat konversi lahan dan degradasi habitat, IUCN (International Union for Conservation Nature) pada tahun 2000, menyatakan bekantan menjadi hewan yang terancam punah. Untuk menyelamatkan bekantan, Pusat Studi & Konservasi Keanekaragaman Hayati Indonesia (Biodiversitas Indonesia) membuat Komunitas Sahabat Bekantan Indonesia (SBI). Komunitas ini memiliki aktivitas utama konservasi bekantan, restorasi habitat, dan pengembangan ekowisata bekantan

Salah satu wisata konservasi bekantan berada di Pulau Curiak, Kalimantan Selatan. Dikutip dari republika.co.id, pendiri Komunitas SBI, Amalia Rezeki, menyatakan semakin tingginya pengunjung yang datang ke kawasan konservasi ini. Konservasi di pulau ini juga menunjukkan peningkatan populasi bekantan dari 14 ekor pada tahun 2014 menjadi 35 ekor pada pertengahan tahun 2023. Selain Pulau Curiak, terdapat juga Pulau Bakut yang menjadi kawasan konservasi bekantan. Pertumbuhan populasi bekantan di pulau ini juga meningkat dari 67 ekor pada tahun 2018 menjadi 90 ekor pada tahun 2020.

Peningkatan populasi bekantan dan naiknya minat masyarakat menjadi dorongan penambahan kawasan konservasi di Kalimantan Selatan, yaitu di Kabupaten Tapin. Berdasarkan Surat Keputusan (SK) Bupati Tapin No.188.45/060/KUM/2014 ditetapkan Kawasan Bernilai Penting bagi konservasi Spesies Bekantan (*Nasalis larvatus*) di Kabupaten Tapin seluas 90 ha.

Kabupaten Tapin sendiri merupakan salah satu daerah di Kalimantan Selatan dengan lahan seluas 217495 ha. Kabupaten ini memiliki geografis yang strategis, batas timur merupakan jalan arteri primer yang menghubungkan Kalimantan Selatan dan Kalimantan Timur sedangkan batas barat merupakan jalan arteri primer yang menghubungkan Kalimantan Selatan dan Kalimantan Tengah. Ketinggian permukaannya berkisar antara 0-7 meter di atas permukaan laut. Kabupaten Tapin menjadi penghasil padi, kelapa sawit, serta batu bara. Industri didominasi industri kimia, agro, dan hasil hutan.

Kawasan konservasi bekantan ini mengambil sebagian wilayah tambang batu bara PT Antang Gunung Meratus (PT AGM) sehingga, sejak tahun 2014, perusahaan tambang swasta ini ikut andil dalam pengelolaan kawasan konservasi yang sekaligus bertujuan menjadi ekowisata bekantan.

Namun, PT AGM, sebagai perusahaan tambang, tentu tidak sepenuhnya fokus pada proyek ekowisata ini. Berdasarkan laporan biaya PT AGM, terkait biaya untuk keanekaragaman hayati mengalami penurunan dari Rp 1,251 miliar pada 2020 menjadi Rp 450 juta pada 2022. Meskipun populasi bekantan sendiri mengalami peningkatan dari 9 ekor pada 2021 menjadi 27 ekor pada 2022, fasilitas di wilayah ini juga tidak mengalami

perkembangan dari tahun 2014-2022. Gambar 1.1 merupakan diagram linimasa pembangunan infrastruktur dari tahun 2014-2022.



Gambar 1.1 Timeline Pembangunan Ekowisata oleh PT AGM
(Sumber : Penulis, 2023)

Selama delapan tahun tidak muncul fasilitas yang mewadahi aktivitas lain untuk menarik pengunjung. Oleh karena itu, tugas akhir karya desain ini ingin merancang eko resor di kawasan konservasi bekantan Kabupaten Tapin sehingga kawasan konservasi ini dapat menjadi destinasi wisata seutuhnya dengan fasilitas-fasilitas penunjang dan aktivitas menarik lainnya.

1.2 Fungsi Bangunan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, solusi yang ditawarkan oleh penulis adalah membangun sebuah fasilitas penginapan berupa resor bintang 4 (empat) beserta fasilitas pendukung wisata di dalamnya dengan konsep ekologis. Fasilitas resor dibuat untuk membantu kawasan konservasi bekantan ini menjadi kawasan wisata seutuhnya. Selain menikmati fasilitas wisata bekantan dan fasilitas penunjang resor lainnya, eko resor ini juga diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dan unik bagi pengunjung, karena pengunjung dapat merasakan tinggal di dalam ekosistem bekantan itu sendiri.

Fasilitas yang terdesain berupa :

- a. *Lobby*
Tempat untuk menerima tamu, dilengkapi dengan resepsionis, tempat duduk, serta pojok membaca. Pengunjung dapat mengurus administrasi terlebih dahulu sebelum menuju kamar.
- b. Auditorium
Digunakan sebagai tempat untuk melangsungkan seminar-seminar terkait lingkungan maupun bekantan yang memang sering dilakukan di fasilitas eksisting tapak. Auditorium ini juga dilengkapi dengan ruang pertemuan privat.
- c. Cafe
Merupakan fasilitas penunjang pengunjung auditorium, terutama yang tidak menginap, sehingga mereka tidak perlu mengakses lebih dalam untuk mendapatkan akses makan dan minum.

d. Galeri Bekantan

Fasilitas ini berfungsi untuk menambah wawasan pengunjung terkait bekantan dan lingkungan resor. Seluruh informasi dan fakta-fakta tentang bekantan dapat diakses pengunjung di galeri ini sehingga pengunjung tidak hanya berlibur, namun juga dapat belajar seputar bekantan dan lingkungan.

e. Fasilitas Komersil dan Pelayanan Umum

Mengingat lokasi tapak yang berada di dalam hutan serta jauh dari fasilitas umum, disediakan fasilitas komersil dan pelayanan umum di dalam tapak. Contohnya seperti *mini market*, klinik, toko souvenir, agen perjalanan, serta apotek.

f. Restoran

Tempat pengunjung yang ingin menikmati santapan khas daerah Kalimantan Selatan beserta makanan lainnya.

g. Pusat Belajar Budaya

Berdasarkan jurnal-jurnal yang telah dipelajari terkait tapak dan sekitarnya, terdapat potensi untuk mengajarkan budaya setempat sebagai salah satu fasilitas yang ditawarkan. Hal ini karena budaya masyarakat desa sekitar yang masih kental seperti kerajinan tangan, musik, serta tarian. Pengunjung dapat belajar langsung tentang budaya setempat dibimbing oleh warga lokal.

h. Fasilitas Kesehatan dan Kebugaran

Fasilitas kesehatan yang ditawarkan seperti ruang pijat serta ruang *batimung*, yaitu *spa* khas Kalimantan Selatan yang memiliki kemiripan dengan sauna. Sedangkan fasilitas kebugaran yang disediakan adalah ruang *fitness*.

i. Fasilitas Hiburan

Hiburan yang disediakan dapat dinikmati anak-anak maupun orang dewasa, yaitu bar, *arcade game*, serta *billiard*.

j. Fasilitas Penginapan

Setelah menikmati fasilitas resor serta aktivitas-aktivitas yang ditawarkan, pengunjung dapat beristirahat di penginapan yang telah didesain sedemikian rupa agar pengunjung tetap dapat menikmati ekosistem bekantan dari dalam kamar sembari beristirahat.

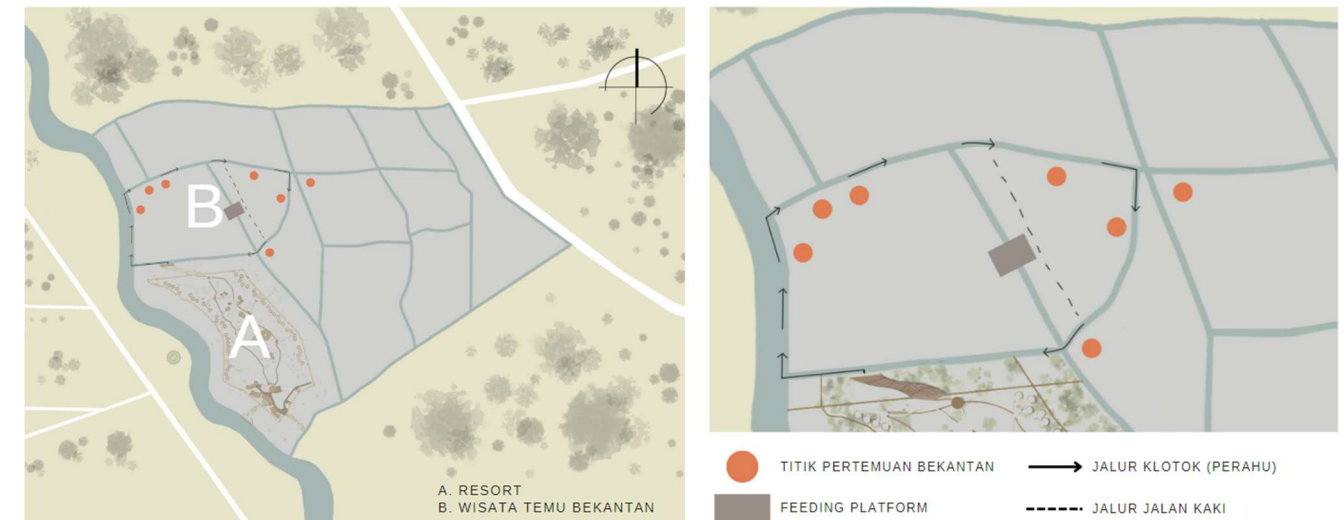
k. Perkantoran dan Utilitas

Tempat pegawai resor serta mesin-mesin bekerja untuk kelangsungan aktivitas resor.

Selain fasilitas yang dijabarkan di atas, terdapat juga fasilitas wisata di luar tapak terdesain. Fasilitas wisata ini meliputi wisata air (sungai) dimana pengunjung menaiki perahu bermotor (*lokal : klotok*) bersama pemandu melewati titik-titik pertemuan bekantan. Pengunjung kemudian dapat melanjutkan ke wisata hutan dimana pengunjung bersama pemandu dapat masuk ke dalam hutan melalui jalur yang telah disediakan. Pengunjung berjalan menuju *feeding platform*, yaitu sebuah wadah terbuka yang dibuat secara sederhana

kemudian diletakkan makanan kesukaan bekantan untuk menguntang primata langka ini. Pengunjung dapat menyaksikan secara langsung dalam jarak tertentu sekumpulan bekantan yang sedang makan bersama di atas *feeding platform*, untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 1.2.

Gambar 1.2 Masterplan
(Sumber : Rancangan Desain Penulis, 2024)



1.3 Manfaat Perancangan

Karya desain ini bermanfaat untuk :

- Bagi negara, menambah pendapatan dengan menarik wisatawan lokal maupun mancanegara
- Bagi masyarakat, meningkatkan perekonomian Kabupaten Tapin sekaligus dapat menikmati alam dan isinya dengan nyaman dan aman
- Bagi alam dan isinya, menjaga dan mengembangkan habitat flora dan fauna di kawasan konservasi bekantan Kabupaten Tapin

1.4 Masalah Desain

1.4.1 Masalah Utama

Menciptakan lingkungan resort yang memadai, sesuai standar yang berlaku dan mengutamakan kenyamanan serta keamanan pengguna. Desain dapat menjawab kebutuhan pengguna dan menyesuaikan diri dengan tapak. Memanfaatkan konteks sebaik mungkin agar mendapatkan hasil yang maksimal. Desain yang dihasilkan spesifik untuk menunjang ekosistem, yaitu habitat dari flora dan fauna di dalamnya.

1.4.2 Masalah Khusus

Desain yang menjawab kebutuhan manusia, yaitu dapat menikmati alam Kalimantan beserta flora dan faunanya yang beragam, termasuk bekantan. Selain itu juga dapat mengetahui dan mempelajari seputar bekantan serta budaya lokal, serta turut menjaga populasi bekantan setempat. Desain tidak membuat hewan-

hewan, terutama bekantan, terganggu dan mereka dapat menjalankan aktivitasnya seperti biasa tanpa merasa asing dengan bangunan yang dibangun.

1.5 Kerangka Berpikir



Gambar 1.3 Kerangka Berpikir
(sumber : penulis, 2023)

Gambar 1.3 menunjukkan bagaimana runtutan berpikir penulis, mulai dari latar belakang, tujuan, analisis yang perlu dilakukan, hingga menghasilkan masalah desain. Dari masalah desain, dikembangkan solusi-solusi desain menggunakan data yang telah diolah sehingga menemukan pendekatan yang sesuai dengan masalah desain.