



Monumen Sebagai Media Pendidikan Sejarah di Desa Bahu Palawa Kalimantan Tengah

Alesandro Mikhael Tigoi, Kevin Reynaldie, Muhammad Azhar Shahada*, Yudha Fernandho Mirozea, Stephanie Angelina, Sesilia Valentina, Izabel Putri Devi Sustari, Apria Brita Pandohop Gawei

Prodi Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya

* (Corresponding Author) E-mail: azhar.shahada@gmail.com

Perkembangan Artikel:

Disubmit: 07 Februari 2025

Diperbaiki: 30 Agustus 2025

Diterima: 02 September 2025

Abstrak: Kuliah Kerja Nyata Program KKN Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan program KKN yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Program ini diharapkan melatih kreativitas mahasiswa dalam merancang ide yang relevan dengan kebutuhan lokal, mengembangkan kemampuan berpikir solutif, serta mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam proses perancangan. Tujuan kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tahun 2024 merancang monumen berbasis kearifan lokal, yang tidak hanya memiliki fungsi estetika dan simbolik, tetapi juga diharapkan memberi dampak sosial, budaya, dan ekonomi bagi masyarakat sekitar. Program utama merancang monumen merupakan implementasi yang direncanakan oleh perangkat desa yang ingin mengembangkan desa Bahu Palawa sebagai desa wisata yang diharapkan dapat menjadi pengingat sejarah, tetapi juga representasi kebersamaan dan sarana pemberdayaan masyarakat. Metode perancangan monumen beserta site plan dilakukan melalui tahapan observasi lapangan, pengumpulan data sosial dan budaya masyarakat, serta perancangan desain menggunakan software SketchUP dan AutoCAD serta pemodelan struktur 3D di Autodesk Revit. Hasil kegiatan Kuliah Kerja Nyata yaitu merencanakan struktur monumen dan merancang monumen sebagai sarana pariwisata yang dapat membantu pemasukan bagi kesejahteraan desa dan masyarakat desa Bahu Palawa Kecamatan Kahayan Tengah, Kabupaten Pulang Pisau.

Kata Kunci: Budaya Tradisional, Monumen, Site Plan, Wisata, Desa Bahu Palawa

Abstract: Community Service Program focus on the Independent Campus Learning KKN Community Service Program is a community service program initiated by the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology of the Republic of Indonesia. This program is expected to train students' creativity in designing ideas that are relevant to local needs, develop solution-oriented thinking skills, and encourage active community participation in the design process. The objective of the 2024 Field Study Program is to design a monument based on local wisdom, which not only has aesthetic and symbolic functions but is also expected to have a social, cultural, and economic impact on the surrounding community. The main program of designing the monument is an implementation planned by the village apparatus who want to



develop Bahu Palawa village as a tourist village that is expected to be a reminder of history, but also a representation of togetherness and a means of community empowerment. The monument design method and site plan were carried out through field observation, collection of social and cultural data on the community, and design using SketchUP and AutoCAD software as well as 3D structural modeling in Autodesk Revit. The results of the Community Service Program were the planning of the monument structure and the design of the monument as a tourism facility that can help generate income for the welfare of the village and the community of Bahu Palawa Village, Kahayan Tengah District, Pulang Pisau Regency.

Keyword: *Traditional Culture, Monument, Site Plan, Tourism, Bahu Palawa Village*

Pendahuluan

Monumen telah lama menjadi elemen penting dalam lanskap budaya manusia, berfungsi sebagai simbol memori kolektif, identitas, serta pencapaian suatu bangsa (Halbwachs, 1980; Smith, 2006). Sebagai struktur yang hadir di ruang publik, monumen tidak hanya mencerminkan sejarah dan warisan budaya, tetapi juga menjadi penghubung antara masa lalu dan masa depan (Ricoeur, 2004) serta sarana pembentukan identitas kolektif dan ruang edukasi lintas generasi (Young, 1993). Dalam konteks peradaban Nusantara, monumen memainkan peran penting dalam merefleksikan nilai-nilai lokal, termasuk falsafah dan estetika tradisional seperti konsep Bahu Palawa, yang melambangkan kestabilan, kekuatan, dan harmoni (Ashworth & Graham, 1997). Di Desa Bahu Palawa, Kecamatan Kahayan Tengah, terdapat Rumah Djaga Bahen, bangunan bersejarah yang sejak 1933 menjadi saksi perkembangan masyarakat Dayak. Rumah ini memiliki arti penting karena pernah menjadi lokasi penyelenggaraan Kongres Serikat Kaharingan Dayak Indonesia (SKDI) pada 22 Juli 1953, yang menandai perjuangan identitas dan otonomi masyarakat Dayak serta berkontribusi pada pembentukan Provinsi Kalimantan Tengah. Nilai sejarah, sosial, dan arsitektural dari rumah tersebut memperkuat urgensi menghadirkan monumen yang dapat merepresentasikan memori kolektif masyarakat Dayak sekaligus menjaga warisan budaya dari erosi modernitas. Konteks sejarah ini menjadi dasar penting bagi perancangan monumen di Desa Bahu Palawa, yang tidak hanya sekadar struktur fisik tetapi juga representasi identitas kolektif masyarakat Dayak. Integrasi unsur budaya ini pada monumen modern tidak hanya memperkuat identitas arsitektural, tetapi juga menjadi simbol perlawanan terhadap erosi budaya lokal sekaligus menanamkan rasa bangga kepada generasi muda. Monumen juga memiliki fungsi sosial, ekonomi, dan budaya karena mampu menciptakan ruang publik bagi refleksi kolektif dan kebersamaan masyarakat; hal ini tampak pada Candi Borobudur dan Prambanan yang berfungsi ganda sebagai pusat spiritual sekaligus aset ekonomi strategis melalui pariwisata budaya (Timothy & Boyd, 2003; Lowenthal, 1985). Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kontekstual yang memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk berinteraksi langsung dengan masyarakat serta mengaplikasikan ilmu yang



diperoleh di kelas (Pratama et al., 2024), sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) yang menekankan fleksibilitas, kreativitas, dan kolaborasi antara mahasiswa, dosen, dan masyarakat dalam menghadapi tantangan pembangunan daerah (Kemdikbud, 2020). Pada kegiatan KKN MBKM Mandiri tahun 2024 di Desa Bahu Palawa, mahasiswa merancang sebuah monumen sebagai simbol penghormatan terhadap tokoh-tokoh desa dan peristiwa penting dalam sejarahnya, dengan mengintegrasikan filosofi Bahu Palawa serta ruang terbuka hijau dan fasilitas ramah bagi semua kalangan, sehingga dapat berfungsi sebagai media edukasi, refleksi sejarah, dan ruang publik inklusif. Perancangan tidak hanya difokuskan pada bentuk monumen, melainkan juga pada penyusunan site plan yang meliputi ruang terbuka hijau dan fasilitas pendukung, sehingga monumen dapat berfungsi sebagai pusat edukasi, ruang publik, sekaligus daya tarik wisata berkelanjutan bagi Desa Bahu Palawa. Oleh karena itu, tujuan kegiatan ini adalah merancang sebuah monumen di Desa Bahu Palawa yang merepresentasikan nilai sejarah, budaya, dan identitas masyarakat Dayak, sekaligus berperan sebagai sarana edukasi sejarah bagi generasi mendatang dan mendukung pengembangan pariwisata lokal yang berkelanjutan.

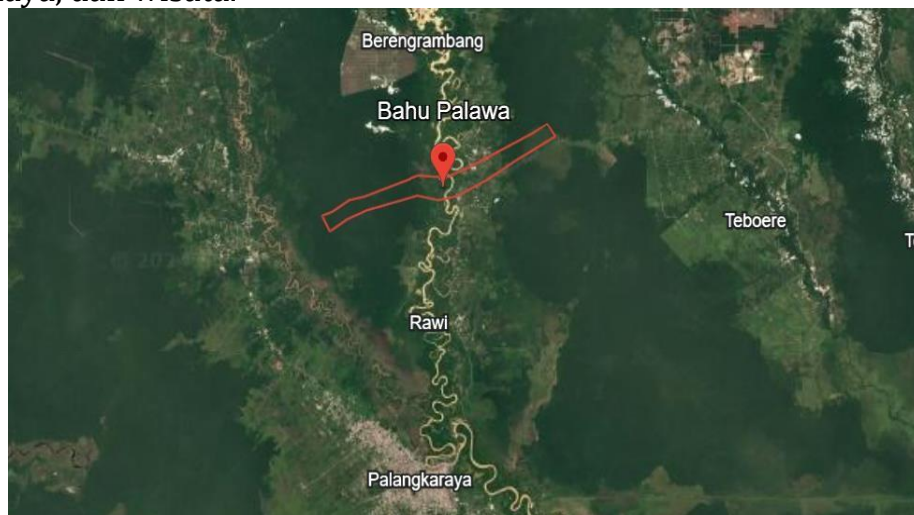
Metode

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode gabungan, yaitu kualitatif dan kuantitatif (Groat & Wang, 2013). Pendekatan kualitatif dilakukan melalui survei lapangan, observasi kondisi geografis, sosial, dan budaya Desa Bahu Palawa, serta wawancara dengan tokoh masyarakat untuk mengidentifikasi potensi desa, nilai sejarah, dan kebutuhan lokal yang relevan dengan perancangan *site plan* monumen. Pendekatan kuantitatif dilakukan melalui pengolahan data teknis untuk menyusun rancangan *site plan*, termasuk pengukuran lokasi, pemetaan, serta analisis kebutuhan ruang terbuka hijau (RTH) dan fasilitas pendukung. Tahap awal dilakukan melalui survei lapangan untuk menganalisis kondisi geografis, sosial, dan budaya Desa Bahu Palawa. Analisis ini bertujuan untuk menentukan lokasi strategis yang relevan dengan nilai sejarah atau simbolik. Tahap ini juga mencakup kajian potensi desa melalui observasi lapangan dan wawancara dengan tokoh masyarakat setempat untuk mengidentifikasi nilai sejarah, budaya, sosial, dan potensi wisata yang mendukung perancangan site plan monumen. Data yang dikumpulkan meliputi wawancara dengan masyarakat, observasi lingkungan, serta telaah literatur mengenai konsep dan fungsi monumen (Halbwachs, 1980; Ashworth & Graham, 1997; Smith, 2006). Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional, sosial, dan budaya dari rancangan monumen. Berdasarkan hasil analisis, disusun konsep monumen yang mengintegrasikan filosofi Bahu Palawa sebagai identitas lokal dengan penataan RTH agar memiliki fungsi simbolik sekaligus ekologis. Pada tahap ini dibuat gambar konseptual, deskripsi desain, dan alternatif rancangan. Perancangan dilakukan menggunakan *software SketchUp* dan AutoCAD serta pemodelan struktur 3D di *Software Autodesk Revit*. Aspek yang

diperhatikan meliputi elemen estetika, simbolisme, dan prinsip keberlanjutan (Norberg-Schulz, 1980; Semper, 1851). Keterlibatan masyarakat dan konsultasi dengan ahli desain dilaksanakan untuk memastikan rancangan sesuai dengan kearifan lokal. Produk akhir berupa gambar teknis, deskripsi desain, dan rekomendasi implementasi yang dapat dijadikan dasar bagi pembangunan fisik monumen pada tahap selanjutnya. Pada kegiatan ini, mahasiswa tidak melakukan konstruksi fisik; tahapan implementasi sebatas menyusun arahan penggunaan material ramah lingkungan dan desain yang berkelanjutan sebagai panduan untuk pembangunan di masa mendatang.

Hasil dan Pembahasan

Perancangan *site plan* monumen di Desa Bahu Palawa dirancang sebagai memorial yang merepresentasikan nilai sejarah dan budaya Dayak sekaligus berfungsi sebagai ruang publik inklusif. Desa ini memiliki nilai historis yang kuat karena di dalamnya terdapat Rumah Djaga Bahen, bangunan bersejarah yang pernah menjadi lokasi penyelenggaraan Kongres Serikat Kaharingan Dayak Indonesia (SKDI) pada 22 Juli 1953. Peristiwa tersebut menandai perjuangan masyarakat Dayak dalam memperjuangkan identitas dan otonomi, sehingga menjadi dasar penting dalam gagasan perancangan monumen. Dengan demikian, potensi Desa Bahu Palawa tidak hanya terletak pada nilai sejarahnya, tetapi juga pada aspek sosial, budaya, dan wisata.



Gambar 1. Peta Lokasi Desa Bahu Palawa
(Sumber: Google Earth Map, 2024)

Penerapan metode yang telah disusun dilaksanakan melalui lima tahapan utama. Tahap pertama adalah diskusi awal dengan Kepala Desa, perangkat desa, dan tokoh masyarakat untuk menyepakati lokasi perencanaan monumen. Tahap kedua adalah survei lapangan dan observasi kondisi geografis, sosial, serta budaya, dilengkapi wawancara dengan masyarakat dan tokoh adat untuk menggali nilai

kearifan lokal. Tahap ketiga adalah penyusunan rancangan awal monumen dan *site plan* menggunakan *Software SketchUp*. Tahap keempat adalah presentasi desain awal kepada pemangku kepentingan (kepala desa, perangkat desa, tokoh adat, dan dosen pembimbing lapangan) untuk memperoleh masukan. Tahap kelima adalah penyempurnaan desain detail (*Detail Engineering Design/DED*) menggunakan AutoCAD serta pemodelan struktur 3D di *Software Autodesk Revit* dan penyusunan Rencana Anggaran Biaya (RAB).

Hasil rancangan menampilkan monumen dengan simbol utama aksara Palawa yang merepresentasikan identitas masyarakat Dayak, dipadukan dengan ruang terbuka hijau dan fasilitas pendukung yang ramah bagi masyarakat. Monumen ini dirancang tidak hanya sebagai struktur fisik, tetapi juga sebagai pusat edukasi budaya, ruang refleksi sejarah, dan daya tarik wisata.

Perancangan ini masih berada pada tahap rancangan konseptual dan *detail engineering design* (DED), belum pada tahap pembangunan fisik. Namun demikian, keberadaan desain ini menjadi landasan penting bagi pembangunan monumen di masa depan. Keberhasilan rancangan ditunjukkan melalui integrasi nilai sejarah dan budaya dalam desain, keterlibatan masyarakat lokal, potensi keberlanjutan melalui penggunaan material ramah lingkungan, serta proyeksi manfaat sosial-ekonomi berupa peningkatan pariwisata dan rasa memiliki masyarakat terhadap warisan budaya mereka.



Gambar 2. Pemaparan Progres KKN MBKM Mandiri di Kantor Kepala Desa Bahu Palawa.

(Sumber: Dokumentasi KKN-MBKM, 2024)



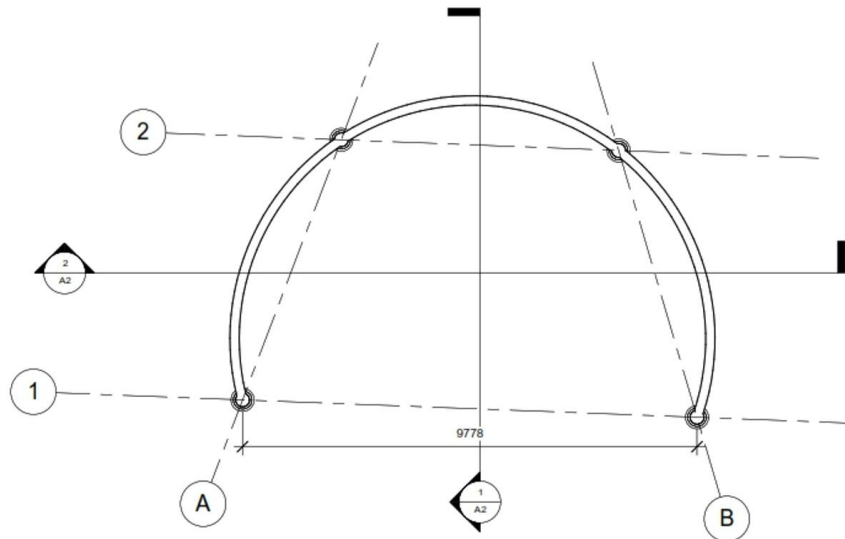
Gambar 3. Perencanaan Pembangunan Monumen di SketchUP
(Sumber: Alesandro Mikhael Tigoi, dkk. 2024)

Proses perancangan masih berada pada tahap konseptual dan DED, belum pada pembangunan fisik. Namun, desain ini telah menjadi landasan penting bagi pembangunan monumen di masa depan. Keunggulan rancangan ditunjukkan melalui integrasi nilai sejarah dan budaya dalam desain, keterlibatan masyarakat lokal sejak tahap awal, serta proyeksi keberlanjutan melalui penggunaan material ramah lingkungan.

Dari perspektif sosial-ekonomi, rancangan monumen diharapkan dapat memperkuat rasa memiliki masyarakat, menjaga kelestarian nilai tradisional, serta mendorong pengembangan sektor pariwisata desa. Partisipasi masyarakat melalui diskusi, pemberian masukan, hingga pemanfaatan material lokal memberikan manfaat langsung bagi komunitas. Faktor penentu keberhasilan rancangan meliputi pemilihan lokasi yang strategis, kesesuaian tema dengan identitas lokal, serta dukungan kolaborasi berbagai pemangku kepentingan. Meskipun demikian, terdapat sejumlah tantangan pada tahap pembangunan fisik, antara lain penyesuaian desain dengan kondisi geografis, keterbatasan anggaran, dan konsistensi keterlibatan masyarakat.

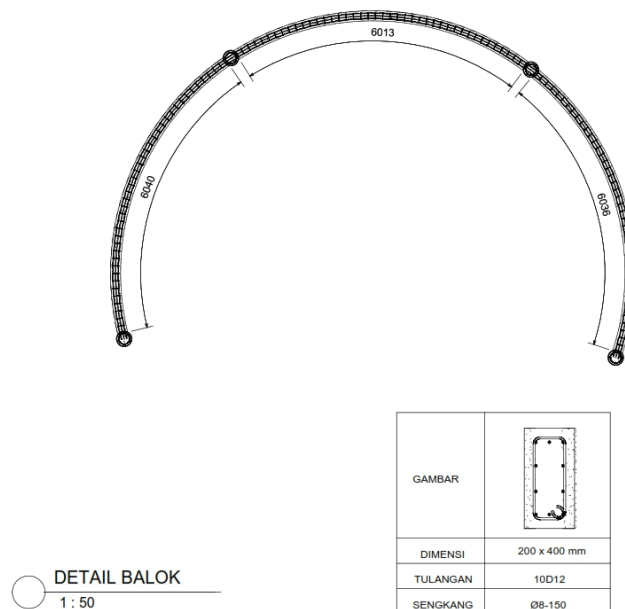
Implementasi perencanaan monumen menunjukkan bahwa keberhasilan tidak hanya ditentukan oleh ketepatan desain teknis, tetapi juga oleh kolaborasi partisipatif masyarakat yang memperkuat aspek sosial dan keberlanjutan budaya. Monumen Bahu Palawa dirancang sebagai simbol identitas budaya yang memadukan nilai sejarah dengan desain modern berkelanjutan. Dengan mengintegrasikan estetika dan simbolisme aksara Palawa, monumen ini diharapkan dapat melestarikan warisan budaya Dayak, menghadirkan dampak ekonomi, sekaligus menumbuhkan rasa memiliki masyarakat. Pada akhirnya, monumen ini

diproyeksikan menjadi warisan budaya yang memberi kontribusi positif, baik secara fisik maupun sosial, sekaligus menjadi ikon kebanggaan masyarakat Dayak bagi generasi mendatang.



Gambar 4. Denah Rencana Monumen
(Sumber: Alesandro Mikhael Tigoi, dkk. 2024)

Perencanaan Balok dapat dilihat pada Gambar 5, dan perencanaan Kolom seperti yang terlihat dalam Gambar 6.

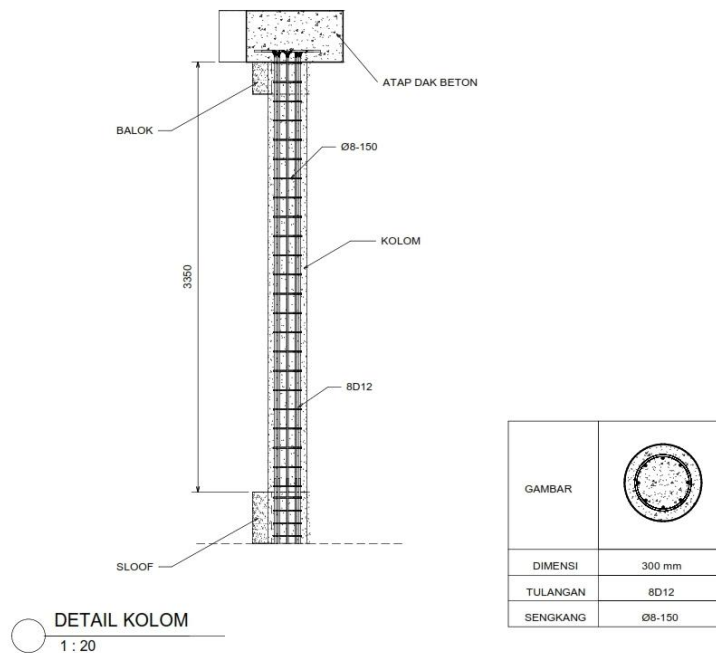


DETAIL BALOK
1 : 50

GAMBAR	
DIMENSI	200 x 400 mm
TULANGAN	10D12
SENGKANG	Ø8-150

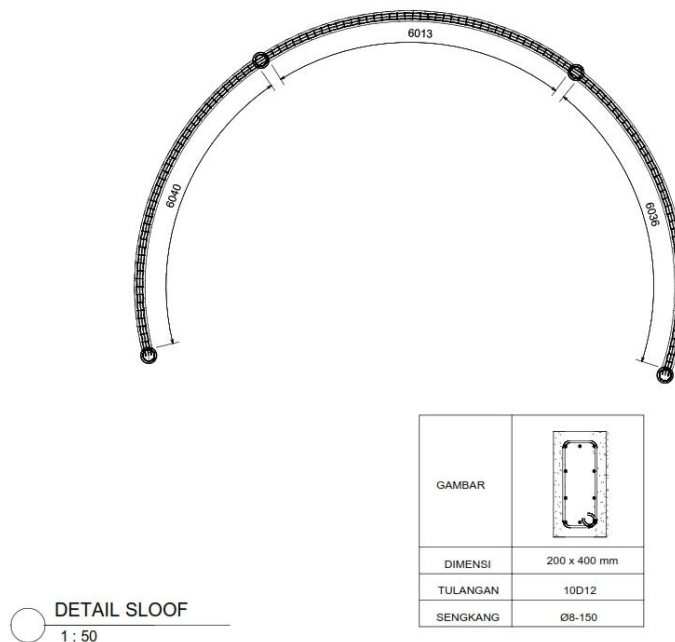
Gambar 5. Perencanaan Balok
(Sumber: Alesandro Mikhael Tigoi, dkk. 2024)

Perencanaan Kolom ditunjukkan oleh Gambar 6.



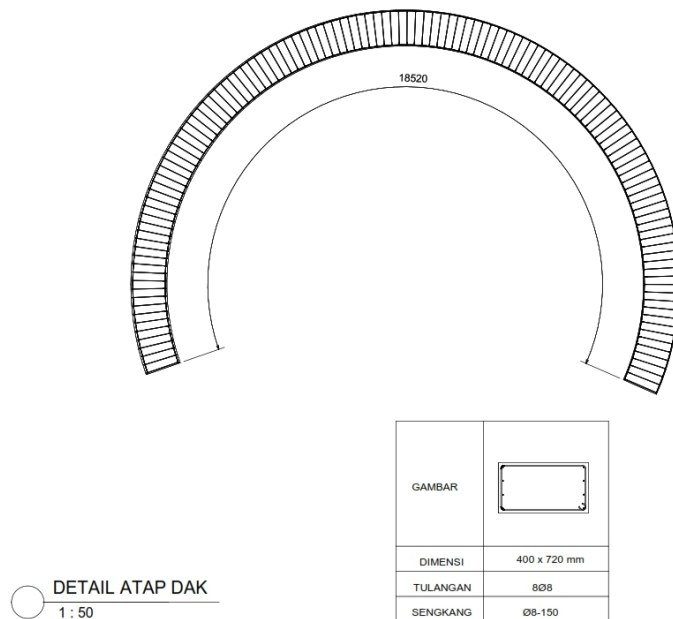
Gambar 6. Perencanaan Kolom
(Sumber: Alesandro Mikhael Tigoi, dkk. 2024)

Perencanaan Sloof ditunjukkan oleh Gambar 7.

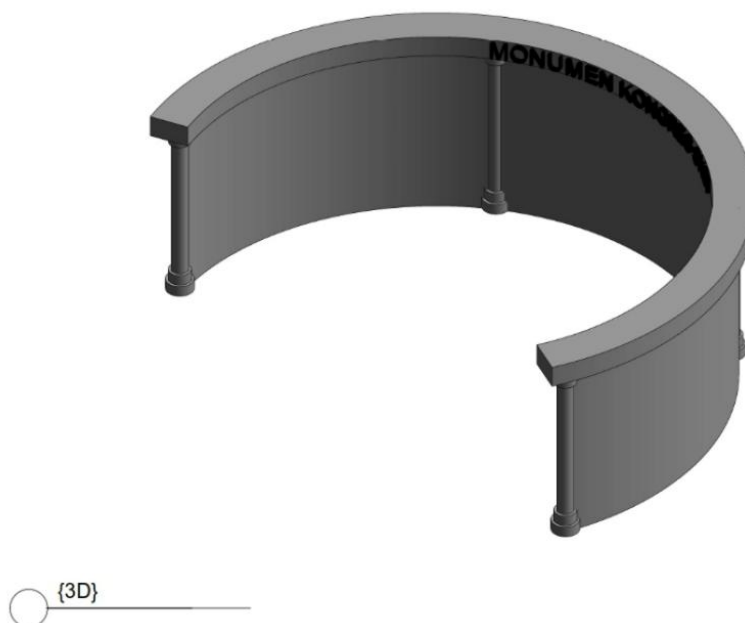


Gambar 7. Perencanaan Kolom
(Sumber: Alesandro Mikhael Tigoi, dkk. 2024)

Perencanaan Atap Dak dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Perencanaan Atap Dak
(Sumber: Alesandro Mikhael Tigoi, dkk. 2024)



Gambar 9. Visualisasi model 3D di *Software Autodesk Revit*
(Sumber: Alesandro Mikhael Tigoi, dkk. 2024)

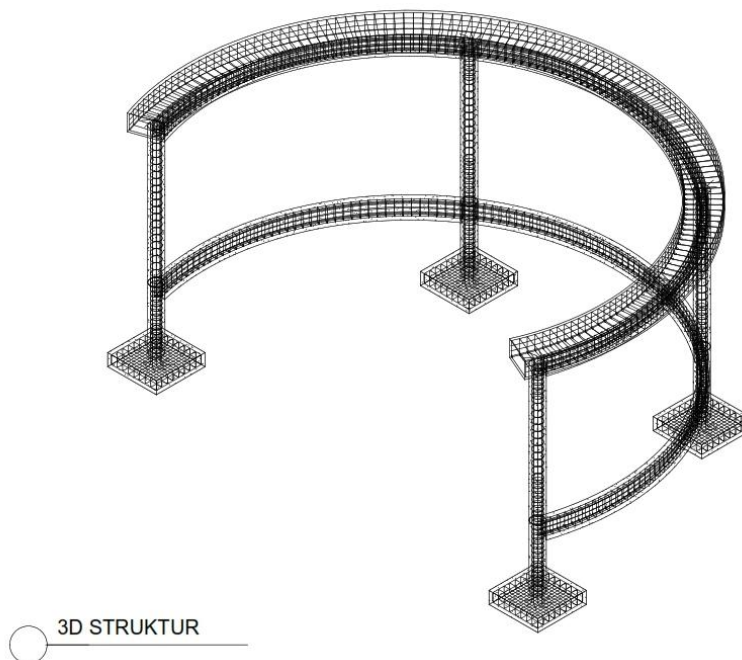
Berdasarkan Gambar 9 model desain monumen menggunakan *software Autodesk Revit*. *Autodesk Revit* adalah perangkat lunak desain dan model bangunan yang memberikan alternatif bagi pengguna untuk membuat model bangunan 2D dan

3D yang lebih detail dan akurat seperti tertera di Gambar 10.



Gambar 10. Visualisasi model 3D di *Software SketchUP*
(Sumber: Alesandro Mikhael Tigoi, dkk. 2024)

Software Autodesk Revit dirancang untuk membantu dalam membuat desain bangunan monumen menjadi yang lebih baik, lebih cepat, dan lebih detail seperti yang dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. *Modeling 3D Structure* di *Software Autodesk Revit*
(Sumber: Alesandro Mikhael Tigoi, dkk. 2024)



Kesimpulan

Hasil pengabdian yang dilaksanakan oleh mahasiswa melalui Kuliah Kerja Nyata (KKN) MBKM di Desa Bahu Palawa merupakan program yang dirancang oleh Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya bekerja sama dengan LPPM UPR, dengan arahan Ketua LPPM UPR serta dukungan mahasiswa Teknik Sipil dalam pelaksanaannya. Tugas mahasiswa difokuskan pada pengamatan dan perencanaan *site plan* monumen sebagai media pendidikan sejarah sekaligus sarana pengembangan desa wisata, sesuai arahan Kepala Desa Bahu Palawa yang menekankan pentingnya monumen sebagai representasi identitas budaya Dayak dan fasilitas penunjang utama dalam pengembangan pariwisata berkelanjutan. Program ini memberikan dampak positif, baik bagi masyarakat maupun mahasiswa; bagi masyarakat, berupa rancangan monumen dan *site plan* sebagai memorial identitas budaya yang berfungsi sebagai sarana wisata, edukasi sejarah, serta pemberdayaan ekonomi lokal; sedangkan bagi mahasiswa, berupa peningkatan keterampilan teknis dalam analisis perencanaan, permodelan 3D dilakukan menggunakan *Software SketchUp* untuk visualisasi awal desain struktur, penyempurnaan desain detail (*Detail Engineering Design/DED*) menggunakan AutoCAD dan Pembuatan model 3D struktur, detail, dan potongan kemudian dilanjutkan dengan menggunakan *Autodesk Revit*, serta penyusunan desain detail sebagai dasar pembangunan. Hasil perencanaan meliputi rancangan monumen dengan simbol identitas budaya yang menghubungkan nilai sejarah dengan desain modern berkelanjutan, penataan ruang terbuka hijau, fasilitas publik pendukung, serta arahan penggunaan material ramah lingkungan sehingga desain yang dihasilkan tidak hanya memiliki fungsi estetis dan simbolis, tetapi juga telah dianalisis secara teknis dan siap diimplementasikan. Kegiatan ini selaras dengan master plan desa dalam pengembangan Desa Bahu Palawa sebagai desa wisata berbasis budaya, dengan keberhasilan yang ditentukan oleh integrasi nilai sejarah dalam desain, keterlibatan masyarakat, serta dukungan perangkat desa, meskipun menghadapi tantangan keterbatasan anggaran dan kondisi geografis. Secara keseluruhan, perencanaan monumen Bahu Palawa dapat dipandang tidak hanya sebagai karya simbolis, melainkan juga kontribusi nyata KKN MBKM dalam mendukung pembangunan infrastruktur desa, serta diproyeksikan menjadi warisan budaya sekaligus ikon wisata berkelanjutan yang memberi manfaat sosial, ekonomi, dan budaya bagi generasi mendatang.

Pengakuan/Acknowledgements

Terima kasih kepada Kepala Desa Bahu Palawa yaitu Fordecun, beserta aparat desa Pulau Bahu Palawa, Pihak perangkat desa Bahu Palawa, masyarakat desa yang berkenan membimbing mahasiswa KKN MBKM Teknik Sipil 2024 di lapangan. Kepada yang terhormat Rektor Universitas Palangka Raya Prof. Dr. Ir. Salampak, M. S., Ketua LPPM UPR Dr. Ir. Evi Veronica, M.P., atas kesempatan yang diberikan kepada mahasiswa di Prodi Teknik Sipil untuk berkarya di masyarakat khususnya Desa Bahu Palawa, Kecamatan Kahayan Tengah, Kabupaten Pulang Pisau.



Daftar Pustaka

- Ashworth, G. J., & Graham, B. (1997). *Heritage, identity and Europe*. Routledge. Groat, L. N., & Wang, D. (2013). *Architectural research methods*. John Wiley & Sons.
- Halbwachs, M. (1980). *The collective memory* (F. J. Ditter & V. Y. Ditter, Trans.). Harper & Row.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Buku panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kemdikbud RI.
- Lowenthal, D. (1985). *The past is a foreign country*. Cambridge University Press.
- Nindito, D. A., Hamidah, N., Santoso, M., Maulana, M. I., Rusdanisari, A., Mahmudah, N., Seberang, K. P., Seberang, K. P., Panggung, R., & Lanting, R. (2024). Bentuk dan fungsi spasial rumah di permukiman tepian sungai kelurahan pahandut seberang kota palangka raya. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 8(September), 170–179. <https://doi.org/10.29408/geodika.v8i2.27201>
- Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius loci: Towards a phenomenology of architecture*. Rizzoli.
- Pratama, O., Hamidah, N., Lumbanraja, A. J., Rahman, R., Rahmah, U., Nagita, N., Ratnasari, E., Sitohang, M., Fernanda, E., Viana, W., Gloria, D., Antaraeni, M., Prasetyo, A., Mariffah, M., Afrizal, M., & Jesica, A. (2024). Rumah baca sebagai media literasi anak di Desa Pulau Telo Baru, Kecamatan Selat, Kabupaten Kapuas. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya*, 2(2), 126–135.
- Ricoeur, P. (2004). *Memory, history, forgetting* (K. Blamey & D. Pellauer, Trans.). University of Chicago Press.
- Semper, G. (1989). *The four elements of architecture and other writings* (H. Mallgrave & W. Herrmann, Trans.). Cambridge University Press. (Original work published 1851)
- Smith, L. (2006). *Uses of heritage*. Routledge.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tigoi, M. A., Reynaldie, K., Mirozea, F. Y., Sustari, D. P. I., Shahada, A. M., Angelina, S., & Valentina, S. (2024). *Laporan KKN MBKM UPR: Perencanaan Monumen Sebagai Media Pendidikan Sejarah di Desa Bahu Palawa, Kecamatan Kahayan Tengah, Kabupaten Pulang Pisau, Provinsi Kalimantan Tengah*
- Timothy, D. J., & Boyd, S. W. (2003). *Heritage tourism*. Pearson Education.
- Young, J. E. (1993). *The texture of memory: Holocaust memorials and meaning*. Yale University Press.