Studio Akhir Desain Arsitektur

LKBA

Banjar masin

Art & Cultural Center

Perancangan Pusat Seni dan Kebudayaan di Kota Banjarmasin
Dengan Pendekatan Arsitektur Eco-Cultural

Tasha Leany Sinaga
18512177

Hanif Budiman, Ir., M.T., Ph.D.
Supervisor

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

Final Architecture Design Studio

LKBA

Banjar masin

Art & Cultural Center

Design of Art and Cultural Center in Banjarmasin
with Eco-Cultural Architecture Approach

Tasha Leany Sinaga
18512177

Hanif Budiman, Ir., M.T., Ph.D.
Supervisor

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

Studio Akhir Desain Arsitektur

Banjarmasin

Art & Cultural Center

Perancangan Pusat Seni dan Kebudayaan di Kota Banjarmasin dengan Pendekatan Arsitektur Eco-Cultural

Disusun Oleh
Tasha Leany Sinaga
18512177

Dosen Pembimbing
Hanif Budiman, Ir., M.T., Ph.D

Laboratorium Komunikasi dan Bisnis Arsitektur
Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia

Lembar Pengesahan

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :
Final Architecture Design Studio Entitled:

Perancangan Pusat Seni dan Kebudayaan di Kota Banjarmasin dengan Pendekatan Arsitektur Eco-Cultural
Design of Art and Cultural Center in Banjarmasin with Eco-Cultural Architecture Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : Tasha Leany Sinaga
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 18512177
Student's Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada : Yogyakarta, 6 Juni 2024
Has been evaluated and agreed on

Pembimbing *Supervisor*	Penguji 1 *Examiner*	Penguji 2 *Examiner*
Hanif Budiman, Ir., M.T., Ph.D	Handoyotomo, Ir., MSA., IAI., GP.	Dr-Ing. Putu Ayu Pramanasari Agustiananda, S.T., M.A

Diketahui oleh / Acknowledge by
Ketua Program Studi S1 Arsitektur
Head of Undergraduate Program in Architecture

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

Hanif Budiman, Ir., M.T., Ph.D

Catatan Dosen Pembimbing

Penilaian Buku Laporan Tugas Akhir:
Bachelor Final Project Report Book Assesment:

Perancangan Pusat Seni dan Kebudayaan di Kota Banjarmasin dengan Pendekatan Arsitektur Eco-Cultural
Design of Art and Cultural Center in Banjarmasin with Eco-Cultural Architecture Approach

Nama Mahasiswa : Tasha Leany Sinaga
Student's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa : 18512177
Student's Identification Number

Kualitas pada Buku Laporan Akhir
Sedang, Baik, Baik Sekali **)* Mohon dilingkari

Sehingga,
Direkomendasikan / ~~Tidak Direkomendasikan~~ *) Mohon dilingkari
Untuk menjadi acuan produk tugas akhir.

Yogyakarta, 6 Juni 2024
Yogyakarta, 6 Juni 2024

Pembimbing
Supervisor

Hanif Budiman, Ir., M.T., Ph.D

Pernyataan Keaslian Karya

Nama : Tasha Leany Sinaga
NIM : 18512177
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan
Judul : Perancangan Pusat Seni dan Kebudayaan di Kota Banjarmasin dengan Pendekatan Arsitektur Eco-Cultural

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian dari karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebutkan referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya.

Saya juga menyatakan tidak ada konflik kepemilikan hak intelektual atas karya ini, sehingga seluruh fikiran dan tulisan yang ada dalam karya ini merupakan penulis dan dosen pembimbing.

Hasil akhir atas karya ini diserahkan kepada jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 14 Juni 2024

Tasha Leany Sinaga

Kata Pengantar

Puji dan syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT yang berkat ridho dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur yang berjudul "**Perancangan Pusat Seni dan Kebudayaan di Kota Banjarmasin dengan Pendekatan Arsitektur Eco-Cultural**" dengan sebaik mungkin.

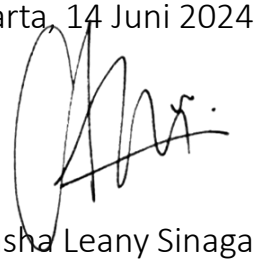
Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Studi Arsitektur di Universitas Islam Indonesia untuk memperoleh gelar Sarjana (S1). Semoga laporan SADA ini dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran dan pengembangan ilmu di bidang Arsitektur.

Pembuatan Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga penulis ingin memberikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak terkait, sebagai berikut:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat, rezeki, dan keberkahan dalam setiap usaha dan waktu sehingga proses pembuatan SADA ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kedua orang tua, Bapak Sudirman Sinaga dan Ibu Nuraini, yang senantiasa mendukung dan membantu penulis, baik berupa moril, materil, perhatian, serta doa dari awal proses perkuliahan hingga akhir.
3. Saudari dan saudara penulis yang tersayang, Kakak Lisa Yolani Sinaga dan adik Tio Ananda Sinaga, yang selalu mendukung, mendoakan, menghibur, dan menemani penulis di kala susah maupun senang.
4. Bapak Hanif Budiman, Ir., M.T., Ph.D selaku Ketua Prodi Arsitektur UII dan dosen pembimbing SADA yang telah memberikan arahan, masukan, kritik, saran, dan ilmunya selama proses berjalannya SADA.
5. Bapak Handoyotomo, Ir., MSA., GP, Ibu Dr-Ing. Putu Ayu Pramanasari Agustiananda, S.T., M.A, dan Bapak Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun selama proses berjalannya SADA.
6. Muhammad Aldimas Fitryandi Haqiqi, yang telah mendoakan dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini sebaik mungkin.
7. Masha, kucing penulis yang selalu menemani penulis selama dua tahun terakhir, terutama saat mengerjakan tugas akhir di kos baik siang maupun malam.
8. Teman-teman OHANA (Ais, Tiyu, Koha, Putri, Fikri, Barik, Hafidz, Irene, Surdi, Nata, Sissi, Ahsanul) yang telah menghibur dan mendukung penulis sejak SMP hingga sekarang.
9. Diri sendiri yang telah berjuang selama masa perkuliahan hingga akhirnya sampai pada titik ini.

Serta seluruh pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Semoga amal baik kalian mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Yogyakarta, 14 Juni 2024



Tasha Leany Sinaga

Abstract

South Kalimantan is one of the provinces in Indonesia that is rich in cultural diversity. The people of South Kalimantan whom the majority are the Banjar tribe, still strongly adhere to the customs and traditions of their ancestors. Various cultural preservation efforts have been made in this province to ensure that existing traditions and cultures are not consumed by the rapid flow of globalization. One of the conservation efforts is marked by many art and cultural events that are held regularly, as well as the active participation of the community in the development and preservation of regional art and culture.

Banjarmasin, as the city center, is home to many arts and cultural events such as the Floating Market Festival, Banjarmasin Sasirangan Festival, and many others. Apart from that, Banjarmasin is also known for its rivers that flow through this city. For the Banjar people, the rivers are not merely used for water transportation or a source of livelihood, but has become an inherent identity of the city and must continue to be maintained.

The Arts and Culture Center is designed as a place to accommodate arts and cultural activities. Apart from being useful in introducing, developing and preserving the art and culture, the Arts and Culture Center can also be used as an educational cultural tourism destination to encourage the tourism sector in South Kalimantan. The Eco-Culture approach was chosen as a solution to develop a design that responds to the local culture of the community and the natural potential of rivers, this is an effort to revive the identity of the city of Banjarmasin as the City of a Thousand Rivers.

Keywords: Cultural Center, Banjar tribe, Martapura River, Eco-Culture

Abstrak

Kalimantan Selatan merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang kaya akan keanekaragaman budayanya. Masyarakat Kalimantan Selatan yang mayoritas merupakan Suku Banjar ini pun masih memegang kuat adat istiadat dan tradisi dari nenek moyang. Berbagai upaya pelestarian budaya dilakukan di daerah ini guna menjaga agar tradisi dan budaya yang ada tidak termakan oleh pesatnya arus globalisasi. Salah satu upaya pelestarian tersebut ditandai dengan banyaknya acara-acara kesenian dan kebudayaan yang diadakan secara rutin, serta adanya partisipasi aktif dari masyarakat dalam pengembangan dan pelestarian seni budaya daerah.

Banjarmasin sebagai pusat kota merupakan rumah bagi banyak acara kesenian dan kebudayaan seperti Festival Pasar Terapung, Banjarmasin Sasirangan Festival, dan masih banyak yang lainnya. Selain itu pula, Banjarmasin juga dikenal dengan banyaknya sungai-sungai yang mengalir di kota ini. Bagi masyarakat Banjar, sungai tidak hanya menjadi sarana transportasi air maupun sumber mata pencaharian, namun sudah menjadi identitas kota yang melekat dan harus terus dipertahankan.

Pusat Seni dan Kebudayaan dirancang sebagai wadah untuk mengakomodasi aktivitas-aktivitas kesenian dan kebudayaan. Selain berguna dalam pengenalan, pengembangan, dan pelestarian seni budaya, Pusat Seni dan Kebudayaan juga dapat dijadikan sebagai salah satu destinasi wisata budaya yang edukatif guna mendorong sektor pariwisata di Kalimantan Selatan. Pendekatan Eco-Culture dipilih sebagai solusi untuk mengembangkan rancangan dengan merespon budaya lokal masyarakat dan potensi alam berupa sungai, hal ini merupakan upaya dalam menghidupkan identitas kota Banjarmasin sebagai Kota Seribu Sungai.

Kata Kunci: Pusat Kebudayaan, Suku Banjar, Sungai Martapura, Eco-Culture

daftar isi

Cover i

Sub Cover iii

Lembar Pengesahan iv

Catatan Dosen Pembimbing v

Pernyataan Keaslian Karya vi

Kata Pengantar vii

Abstrak viii

Abtract ix

Daftar Isi x

Daftar Gambar xi

Bab 1: Pendahuluan

Latar Belakang Persoalan Perancangan 1

Pernyataan Masalah 7

Tujuan dan Sasaran Perancangan 8

Batasan Perancangan 8

Metode Pemecahan Persoalan Perancangan 9

Kerangka Berfikir 10

Peta Persoalan 11

Originalitas dan Kebaruan Tema 12

Bab 2: Penelurusan Persoalan Perancangan

Kajian Konteks Lokasi 13

Kajian Tipologi Bangunan 30

Kajian Tema Perancangan 32

Kajian Preseden 37

Gambaran Awal 46

Bab 3: Pemecahan Persoalan Perancangan

48 Eksplorasi Konteks Site
52 Eksplorasi Fungsi Bangunan
74 Eksplorasi Tema Perancangan
102 Eksplorasi Figuratif Rancangan

Bab 4: Hasil rancangan & pembuktiannya

105 Program Ruang
106 Arsitektur Eco-Cultural
116 Pengolahan Tapak Tepi Sungai Martapura

Bab 5: Deskripsi Hasil Rancangan

120 Property Size
123 Rancangan Kawasan Tapak
125 Rancangan Bangunan
130 Rancangan Detail Perancangan
135 Rancangan Selubung Bangunan
136 Rancangan Interior & Eksterior
140 Rancangan Sistem Struktur Bangunan
143 Rancangan Infrastruktur
146 Konsep Kelayakan Bisnis

Bab 6: Evaluasi Rancangan

147 Alternatif Tata Massa Bangunan
150 Perbaikan Rancangan Bangunan Massa C Pusat Seni Budaya
151 Skema Penanggulangan Kebakaran Rancangan Bangunan Massa C Pusat Seni Budaya

daftar gambar

Gambar 1.1 Nanang Galuh Kota Banjarmasin tahun 2023
Gambar 1.2 Aruh Sastra Kalimantan Selatan (ASKS)
Gambar 1.3 Gerakan Seniman Masuk Sekolah (GSMS)
Gambar 1.4 Banjarmasin Sasirangan Festival
Gambar 1.5 Festival Budaya Pasar Terapung
Gambar 1.6 Calender of Event Kota Banjarmasin tahun 2023
Gambar 1.7 Taman Budaya Provinsi Kalimantan Selatan
Gambar 1.8 Misi Pembangunan Kota Banjarmasin
Gambar 1.9 Isu Permasalahan Desain
Gambar 1.10 Kerangka Berfikir
Gambar 1.11 Peta Persoalan
Gambar 2.1 Lokasi Site
Gambar 2.2 Illustrasi Mapping Arah Angin
Gambar 2.3 View dan Vista Site
Gambar 2.4 Gambaran lokasi site terhadap Landmark Kota Banjarmasin
Gambar 2.5 Pasar Terapung di Sungai Martapura
Gambar 2.6 Festival Jukung di Sungai Martapura
Gambar 2.7 Sungai Martapura
Gambar 2.8 Tari Baksa Kembang
Gambar 2.9 Musik Panting
Gambar 2.10 Pentas Mamanda
Gambar 2.11 Madihin
Gambar 2.12 Ketupat Kandangan
Gambar 2.13 Nasi Kuning khas Banjar
Gambar 2.14 Iwak Pakasam
Gambar 2.15 Soto Banjar
Gambar 2.16 Kue Bingka
Gambar 2.17 Wadai Ipau
Gambar 2.18 Banjarmasin Sasirangan Festival
Gambar 2.19 Sendratasik Berkarya
Gambar 2.20 Festival Budaya Pasar Terapung
Gambar 2.21 Festival Tanggui
Gambar 2.22 Festival Kemilau Banjarmasin Bungas
Gambar 2.23 Banjarmasin Art Week
Gambar 2.24 Rumah Bubungan Tinggi
Gambar 2.25 Rumah Bubungan Tinggi
Gambar 2.26 Rumah Gajah Baliku
Gambar 2.27 Balai Laki
Gambar 2.28 Perspektif Desain Pondasi Kacapuri
Gambar 2.29 Konstruksi Tihang dan Watun
Gambar 2.30 Konstruksi Watun dan Panapih
Gambar 2.31 Konstruksi Sangga Ribut
Gambar 2.32 Tatah pada Lawang
Gambar 2.33 Tatah pada Pucuk Bubungan
Gambar 2.34 Tatah pada Lalungkang
Gambar 2.35 Kriteria Pendekatan Eco-Culture
Gambar 2.36 Menara Pandang Kota Banjarmasin
Gambar 2.37 Singkawang Cultural Center
Gambar 2.38 Bali Art Center

Gambar 2.39 The Float House River Kwai
Gambar 2.40 Jaddaf Waterfront Park
Gambar 2.41 Prediksi Penyelesaian Masalah
Gambar 2.41 Prediksi Zoning Massa
Gambar 3.1 Analisis dan Respon Regulasi Bangunan
Gambar 3.2 Analisis dan Respon View & Aksesibilitas
Gambar 3.3 Analisis dan Respon Kebisingan & Fungsi bangunan sekitar
Gambar 3.4 Analisis Intensitas dan Arah Angin
Gambar 3.5 Jenis Panggung Proscenium
Gambar 3.6 Jenis Panggung Thrust
Gambar 3.7 Jenis Panggung Arena
Gambar 3.8 Pola Sirkulasi Suggested Approach
Gambar 3.9 Pola Sirkulasi Unstructured Approach
Gambar 3.10 Pola Sirkulasi Directed Approach
Gambar 3.11 Konsep layout display karya seni
Gambar 3.12 Skematik Outdoor Exhibition
Gambar 3.13 Skematik Interior Galeri Seni
Gambar 3.14 Zonasi Tapak
Gambar 3.15 Transformasi Bentuk Bangunan
Gambar 3.16 Transformasi motif Kambang Sakaki
Gambar 3.17 Transformasi motif Ombak Sinapur Karang
Gambar 3.18 Elevasi Tapak
Gambar 3.19 Tabel Ketinggian Pasang Surut Sungai Martapura
Gambar 3.20 Tabel Kedalaman Sungai pada kondisi air surut
Gambar 3.21 Illustrasi selisih tinggi permukaan air Sungai dan tapak
Gambar 3.22 Illustrasi tinggi minimum adaptasi banjir pada tapak
Gambar 3.23 Elevation of Lands & Streets
Gambar 3.24 Waterfront Parks
Gambar 3.25 Illustrasi area waterfront saat kondisi Sungai normal/surut
Gambar 3.26 Illustrasi area waterfront saat kondisi Sungai pasang naik
Gambar 3.27 Revetments
Gambar 3.28 Illustrasi kegiatan rekreasi di Ruang Publik
Gambar 3.29 Analisis & Respon Sirkulasi Tapak
Gambar 3.30 Konsep titian
Gambar 3.31 Konsep penataan area waterfront
Gambar 3.32 Pondasi tiang pancang
Gambar 3.33 Pondasi kacapuri
Gambar 3.34 Kayu ulin
Gambar 3.35 Konstruksi kuda-kuda Bubungan Tinggi

daftar tabel

Tabel 1.1 Jumlah Sanggar Kesenian tahun 2020
Tabel 1.2 Originalitas dan Kebaruan Tema
Tabel 2.1 Kerajinan tangan khas Kalimantan Selatan
Tabel 3.1 Konsep Fungsi Bangunan
Tabel 3.2 Analisis Bentuk Ruang Pertunjukkan
Tabel 3.3 Hubungan dimensi manusia dan display karya seni
Tabel 3.4 Jumlah Penduduk Kota Banjarmasin tahun 2020-2022
Tabel 3.5 Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Kota Banjarmasin
Tabel 3.6 Analisis Kegiatan Pengelola
Tabel 3.7 Analisis Kegiatan Pelaku Seni
Tabel 3.8 Analisis Kegiatan Pengrajin
Tabel 3.9 Analisis Kegiatan Pelaku UMKM
Tabel 3.10 Analisis Kegiatan Pengunjung
Tabel 3.11 Analisis Kebutuhan Ruang Kegiatan Festival
Tabel 3.12 Kebutuhan Ruang
Tabel 3.13 Implementasi Pendekatan Arsitektur Eco-Culture pada Desain
Tabel 3.14 Business Model Canvas
Tabel 3.15 Bisnis Investasi Komersial

daftar skema

Skema 2.1 Kesimpulan Kajian Preseden
Skema 3.1 Alur Kegiatan Pengguna
Skema 3.2 Hubungan Ruang
Skema 3.3 Pemangku Kepentingan

01.

Pendahuluan

| Latar Belakang Persoalan Perancangan
| Pernyataan Masalah
| Tujuan & Sasaran Perancangan
| Batasan Perancangan
| Metode Pemecahan Persoalan Perancangan
| Kerangka Berfikir
| Peta Persoalan
| Originalitas & Kebaruan Tema

Latar Belakang Persoalan Perancangan

Partisipasi dan minat Masyarakat dalam seni dan budaya tinggi

Antusiasme dan partisipasi masyarakat Kalimantan Selatan dalam mengembangkan dan melestarikan kesenian dan kebudayaan Banjar terbilang tinggi. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya sanggar dan komunitas pegiat seni budaya di Kalimantan Selatan. Di Kota Banjarmasin sendiri, menurut data dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Banjarmasin, tercatat pada tahun 2020 setidaknya terdapat 47 sanggar seni dari berbagai cabang seni.

Jumlah Sanggar Kesenian Tahun 2020

No	Jumlah sanggar kesenian		Jumlah Anak yang Terlibat Dalam Kegiatan Sanggar		Ket
	Jenis Sanggar	Jumlah	L	P	
1	Tari	13	15	90	
2	Lukis	1	12	1	
3	Teater	18	40	45	
4	Music	11	90	36	
5	Midihin	1	2	1	
6	Sastrawan & Penulis	1	2	1	
7	Pelamutan	1	1	0	
8	Pewayangan	1	1	0	

Sumber Data : Dinas Kebudayaan & Pariwisata Kota Banjarmasin

Tabel 1.1 Jumlah Sanggar Kesenian
Sumber: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Banjarmasin

Minat dan partisipasi masyarakat di Kalimantan Selatan juga dapat dilihat dari ajang Pemilihan Nanang Galuh Banjar yang diikuti oleh ratusan peserta dan diadakan secara rutin setiap tahunnya. Pemilihan Nanang Galuh merupakan ruang khusus bagi muda mudi di Kalimantan Selatan untuk berkontribusi dalam memajukan budaya daerah.

Pada tahun 2023, terkhusus di Kota Banjarmasin, menurut data dari Disbudporapar Kota Banjarmasin, jumlah peserta seleksi Nanang Galuh Banjar mencapai 146 orang, hal ini merupakan peningkatan dari tahun 2021 yang berjumlah 74 orang.

Selain menjadi salah satu ikon kebudayaan daerah, Nanang Galuh yang terpilih bertugas mempromosikan sosial budaya khususnya sektor pariwisata di masing-masing daerahnya secara aktif. Nanang Galuh yang terpilih juga akan menjadi bagian dari Ikatan Nanang Galuh Kalimantan Selatan (INAGA KALSEL) yang merupakan wadah bagi anak-anak muda Kalimantan Selatan untuk berkontribusi memperkenalkan dan melestarikan budaya Banua.

Gambar 1.1 Nanang Galuh Banjar Kota Banjarmasin tahun 2023
Sumber: antaranews

Selain partisipasi dari anak muda, seniman dan budayawan Kalimantan Selatan juga turut aktif berpartisipasi dalam menjaga seni budaya daerah. Hal ini dibuktikan dengan adanya kegiatan silaturahmi yang rutin diadakan setiap tahunnya dari 13 kabupaten/kota yang tuan rumahnya selalu digilir setiap tahun secara bergantian. Silaturahmi seniman-seniman Kalsel tersebut dikenal dengan Aruh Sastra Kalimantan Selatan (ASKS).

ASKS sendiri berisikan pertunjukan-pertunjukan kebudayaan dari setiap kabupaten/kota. Pagelaran ASKS juga selalu disambut meriah oleh masyarakat dan didukung penuh oleh pemerintah. Pagelaran ASKS sendiri diakhiri dengan rapat pleno yang membahas masalah tentang kesenian dan kebudayaan di bumi lambung mangkurat, dari permasalahan tersebut mengharuskan para seniman dan budayawan mencari sebuah solusi terbaik guna memecahkan masalah tentang kesenian dan kebudayaan Kalimantan Selatan yang merupakan sebuah kewajiban untuk diwujudkan sebagai aksi nyata demi kemajuan Kalimantan Selatan dalam bidang seni budaya

Gambar 1.2 Aruh Sastra Kalimantan Selatan (ASKS)
Sumber: Portal Berita Tanah Bumbu

Gambar 1.3 Gerakan Seniman Masuk Sekolah (GSMS)
Sumber: Banjarmasin Post

Kalimantan selatan pula melalui pemerintahnya merangkul para seniman untuk melestarikan kesenian dan kebudayaan daerah dengan program Gerakan Seniman Masuk Sekolah (GSMS) yang mana para seniman mengajarkan tentang kesenian dan kebudayaan mulai dari tari tradisional, teater tradisional (mamanda), madihin, musik tradisional (panting, babun, dll).

GSMS sendiri diakhiri dengan penampilan puncak setiap sekolah oleh murid-murid yang telah dilatih dan dibina oleh seniman-seniman sebelumnya. Dalam acara puncaknya, GSMS sendiri selalu mendapat apresiasi dari masyarakat terkhusus orang tua murid yang telah ikut berpartisipasi. Kegiatan ini menjadi bukti nyata bahwasanya pemerintah dan masyarakat selalu berkeinginan untuk melestarikan kebudayaan serta kesenian daerah.

Pelestarian Budaya Daerah sebagai Potensi Wisata Budaya yang Edukatif

Di Provinsi Kalimantan Selatan, pengenalan dan pelestarian seni dan budaya daerah dengan giat dilakukan untuk menghindari terjadinya degradasi budaya, hal ini ditandai dengan banyaknya acara festival seni dan budaya yang rutin diadakan baik oleh pemerintah, komunitas seniman lokal, maupun masyarakat setempat.

Terkhusus di Kota Banjarmasin yang merupakan Pusat Kota Provinsi Kalimantan Selatan, terdapat beragam acara yang mengangkat kesenian dan kebudayaan daerah seperti Banjarmasin Sasirangan Festival, Festival Budaya Pasar Terapung, Baayun Maulid, Banjarmasin Art Week, dan masih banyak yang lainnya. Acara-acara ini rutin diadakan setiap tahunnya dan selalu ramai dinikmati baik oleh warga lokal maupun wisatawan yang datang dari luar daerah.

Gambar 1.4 Banjarmasin Sasirangan Festival
Sumber: Tribun Banjarmasin

Gambar 1.5 Festival Budaya Pasar Terapung
Sumber: Antara News Kalsel

Gambar 1.6 Calender of Event Kota Banjarmasin tahun 2023
Sumber: Kompas

Selain dapat menjadi hiburan, media edukasi mengenai seni dan kebudayaan daerah, adanya acara-acara serupa tentunya juga berpotensi besar untuk menarik wisatawan lokal maupun mancanegara, dan mendorong sektor pariwisata daerah melalui wisata budaya sebagaimana visi dari Dinas Pariwisata Provinsi Kalimantan Selatan yakni "Kalimantan Selatan sebagai salah satu Destinasi Wisata Nasional". Pengembangan seni dan kebudayaan daerah juga dapat memberikan manfaat ekonomi melalui pengembangan produk kebudayaan lokal secara kreatif.

Minimnya wadah khusus untuk kegiatan seni dan budaya di Kota Banjarmasin

Saat ini ketersediaan tempat khusus yang dapat menjadi wadah bagi masyarakat untuk mengenal dan belajar mengenai kesenian dan kebudayaan daerah di Kota Banjarmasin masih sangat sedikit dan belum memadai. Hal ini menjadi sebuah ironi, mengingat Kalimantan Selatan sendiri merupakan salah satu provinsi yang masih memegang kuat tradisi dan budaya daerahnya dan partisipasi masyarakat dalam berkesenian pun cukup tinggi.

Pemerintah Provinsi Kalimantan Selatan menyediakan fasilitas berupa Taman Budaya sebagai ruang bagi masyarakat untuk berkesenian. Taman Budaya ini menjadi tempat diadakannya berbagai pagelaran kesenian dan kebudayaan seperti festival tari, japin cerita, seni lukis, teater, musik, wayang Banjar, dan lainnya.

Meski demikian, fasilitas Taman Budaya yang disediakan oleh pemerintah dinilai masih belum maksimal dan belum mampu mengakomodasi semua kegiatan dan acara kesenian yang ada dengan baik.

Gambar 1.7 Taman Budaya Provinsi Kalimantan Selatan
Sumber: Banjarmasin Post

Berbagai komunitas pegiat seni dan budaya melalui Forum Seni Kalimantan Selatan (FSKS) mengkritik dan menuntut pemerintah agar menyediakan sarana dan prasana untuk berkesenian yang layak dan memadai bagi masyarakat, baik secara fungsi maupun estetika.

Dalam hal ini, Pusat Seni dan Kebudayaan diperlukan guna menjadi wadah bagi masyarakat khususnya komunitas pegiat seni lokal untuk berkarya. Pusat Seni dan Kebudayaan juga dapat menjadi media edukasi bagi masyarakat untuk belajar lebih jauh mengenai budaya Banjar.

Dari aspek pariwisata, adanya Pusat Seni dan Kebudayaan juga dapat dikembangkan dan dimanfaatkan menjadi salah satu destinasi wisata budaya yang edukatif sehingga dapat menarik minat wisatawan yang berkunjung.

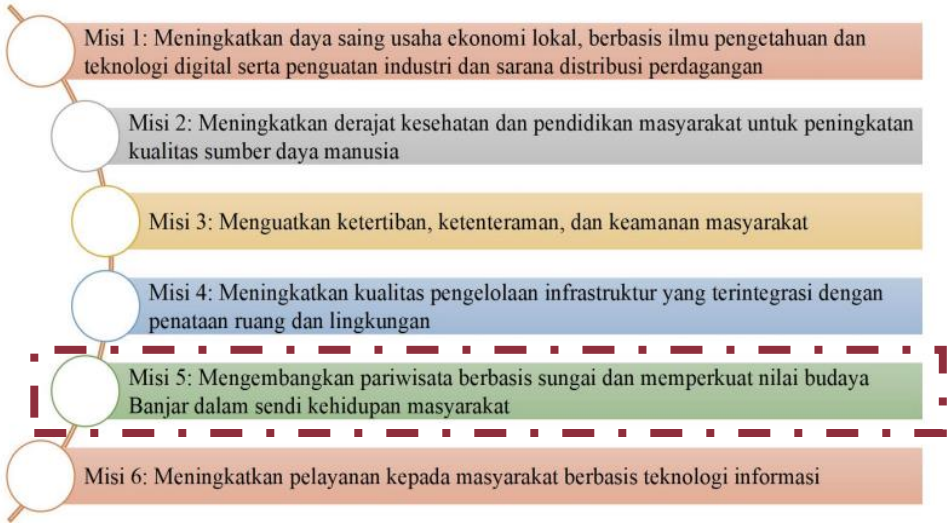
Potensi Pariwisata berbasis Sungai

Kota Banjarmasin merupakan kota yang tumbuh di tepian Sungai Barito dan dibelah oleh Sungai Martapura. Wilayahnya merupakan delta dan dipisahkan oleh sungai-sungai kecil. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Kota Banjarmasin, setidaknya ada 102 Sungai yang mengalir di kota ini sehingga Kota Banjarmasin memiliki julukan "Kota Seribu Sungai".

Sungai merupakan urat nadi kehidupan Masyarakat Banjar dimana aktivitas sungai menjadi salah satu ciri masyarakat dan kebudayaan Kota Banjarmasin. Selain sebagai sarana transportasi air dan sumber mata pencaharian, adanya sungai-sungai ini juga memiliki potensi besar yang dapat dimanfaatkan sebagai destinasi wisata mengingat di Indonesia sendiri tidak banyak daerah yang memanfaatkan sungai sebagai daya tarik wisatanya.

Oleh Pemerintah Kota Banjarmasin, pengembangan pariwisata berbasis Sungai merupakan salah satu program prioritas dan masuk ke dalam enam misi Pembangunan Kota Banjarmasin yang tercantum dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Banjarmasin tahun 2021-2026.

	Misi V : MENINGKATKAN DAYA DUKUNG DAN DAYA TARIK PARIWISATA TERPADU BERBASIS SUNGAI			
3	Meningkatkan daya dukung dan daya tarik pariwisata terpadu berbasis sungai	Meningkatnya daya saing pariwisata daerah berbasis sungai dan pelestarian budaya Banjar	Pengembangan dan Optimalisasi Pengelolaan Kawasan Destinasi Pariwisata berbasis sungai	Melaksanakan Pengembangan dan Pengelolaan Destinasi dan Daya Tarik Wisata
				Melaksanakan Pengelolaan Kawasan Strategis Pariwisata Kabupaten/Kota
				Peningkatan sarana dan Prasarana pada Objek Daya Tarik Wisata
			Pengembangan dan pelestarian budaya Banjar	Fasilitasi pembinaan sumber daya manusia, lembaga dan pranata kebudayaan
				Fasilitasi pelestarian kesenian tradisional
				Pemberian penghargaan kepada pihak berprestasi di bidang kebudayaan
			Peningkatan sarana prasarana dan pengelolaan permuseuman	Melaksanakan Perlindungan, Pengembangan dan Pemanfaatan Koleksi Museum Secara Terpadu
				Menyelenggarakan penyediaaan dan Pemeliharaan Sarana dan Prasarana Museum
				Meningkatkan Pelayanan dan Akses Masyarakat terhadap Museum



Gambar 1.8 Misi Pembangunan Kota Banjarmasin

Sumber: RPJMD Kota Banjarmasin tahun 2021-2026

Pemberdayaan Sungai sebagai destinasi wisata yang dikelola dengan baik selain dapat berkontribusi dalam pelestarian sungai, meningkatkan perekonomian daerah dan kesejahteraan masyarakat, juga dapat menghidupkan kembali identitas Kota Banjarmasin sebagai Kota Seribu Sungai.

Latar Belakang Pemilihan tema perancangan Arsitektur Eco-Cultural

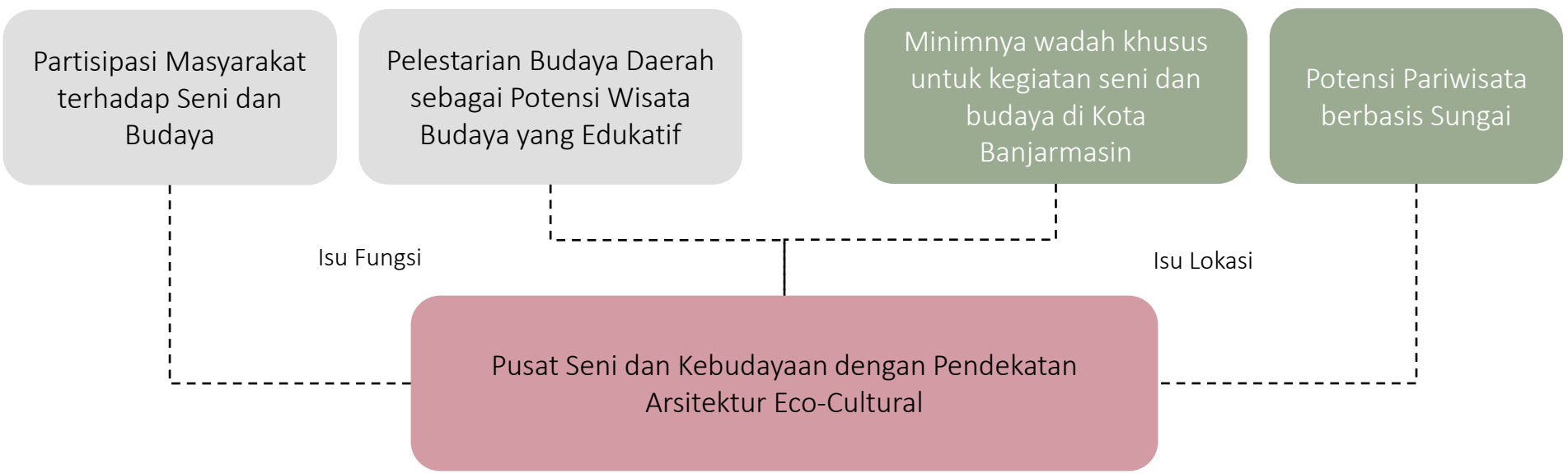
Pendekatan Eco-Culture merupakan pendekatan yang berfokus pada integrasi antara aspek lingkungan dan kebudayaan lokal. Pendekatan ini menekankan pada preservasi dan konservasi budaya yang sudah ada dan ditransformasikan dalam perancangan melalui penggunaan teknik konstruksi tradisional, penggunaan material lokal, citra budaya setempat, dan respon yang sesuai terhadap iklim.

Pendekatan Arsitektur Eco-Cultural dipilih sebagai pendekatan untuk mengembangkan rancangan dan merespon potensi alam berupa sungai maupun budaya lokal masyarakat yang ada di Kota Banjarmasin. Pemilihan pendekatan Eco Culture bertujuan agar bangunan dapat selaras dengan kondisi lingkungan sekitarnya, dan diharapkan mempertahankan unsur lokalitas daerah setempat seperti penggunaan struktur, material, dan visual bangunan yang menyesuaikan budaya setempat, dengan tujuan menjadi daya tarik wisata yang diharapkan mempertahankan budaya lokal setempat.

Perancangan Pusat Seni dan Kebudayaan dengan Pendekatan Arsitektur Eco-Cultural juga selaras dan mendukung misi ke 5 (lima) Pembangunan Kota Banjarmasin yakni “mengembangkan Pariwisata berbasis Sungai dan memperkuat nilai budaya Banjar dalam sendi kehidupan Masyarakat”. Dengan pendekatan Arsitektur Eco-Cultural diharapkan dapat menjadi solusi untuk merancang bangunan yang mengekspresikan citra kebudayaan lokal serta memperhatikan konteks lingkungan di Kota Banjarmasin.

Pernyataan Masalah

Skema Isu Permasalahan Desain



Gambar 1.9 Isu Permasalahan Desain
Sumber: Penulis (2024)

Permasalahan Umum

Merancang tempat yang mampu mewadahi kegiatan seni budaya dan aktivitas UMKM lokal Masyarakat yang rekreatif, serta memperhatikan konteks lingkungan Sungai Martapura dengan pendekatan Arsitektur Eco-Cultural.

Permasalahan Khusus

1. Bagaimana merancang bangunan Pusat Seni dan Kebudayaan yang mengekspresikan citra Budaya Banjar dengan pendekatan arsitektur Eco-Cultural?

2. Bagaimana pengolahan tapak di tepi Sungai Martapura yang rekreatif dan terintegrasi dengan bangunan Pusat Seni dan Kebudayaan?

Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang Pusat Seni dan Kebudayaan yang mengekspresikan citra budaya Banjar dengan memperhatikan konteks lingkungan Sungai Martapura. Hal ini merupakan upaya dalam melestarikan dan menjaga kesenian dan kebudayaan daerah, sebagai media edukasi yang rekreatif bagi masyarakat, pengenalan potensi budaya daerah kepada wisatawan, dan menghidupkan identitas kota Banjarmasin sebagai Kota Seribu Sungai.

Sasaran

1. Merancang bangunan Pusat Seni dan Kebudayaan yang mengekspresikan citra Budaya Banjar dengan pendekatan Arsitektur Eco-Cultural.
2. Mengolah tapak di tepian Sungai Martapura yang rekreatif dan terintegrasi dengan bangunan Pusat Seni dan Kebudayaan.

Batasan Perancangan

Fungsi Utama

Pusat Seni dan Kebudayaan yang mewadahi kegiatan yang berkaitan dengan kesenian dan kebudayaan di Kota Banjarmasin.

Fungsi Sekunder

Bangunan dapat mendukung pengembangan tepian Sungai Martapura sebagai destinasi wisata dan mewadahi aktivitas UMKM Kuliner.

Metode Pemecahan Persoalan Perancangan

Metode perancangan merupakan langkah atau cara yang dilakukan dalam proses perancangan yang diperlukan guna memudahkan perancang dalam menyusun dan mengembangkan ide rancangan. Adapun langkah atau cara yang dilakukan dalam perancangan ini yakni sebagai berikut.

Pengumpulan Data

Studi Pustaka

Proses pengumpulan data pada perancangan ini dilakukan dengan studi pustaka melalui media website, jurnal, buku, maupun karya-karya yang relevan terkait dengan tipologi, fungsi, kawasan, maupun pendekatan Arsitektur Eco-Cultural.

Wawancara

Pengumpulan data juga dilakukan melalui metode wawancara dengan salah satu anggota Ikatan Nanang Galuh Provinsi Kalimantan Selatan, Aldi (24 tahun), mengenai seni dan budaya masyarakat, pariwisata, dan pembangunan yang diperlukan untuk mendukung bidang kesenian dan kebudayaan daerah.

Identifikasi & Perumusan Masalah

Proses perumusan masalah dilakukan dengan mengidentifikasi isu yang ada di lokasi, baik isu arsitektural maupun non-arsitektural, serta potensi keberadaan fungsi bangunan di site terpilih.

Analisis

Proses analisis permasalahan dalam perancangan Pusat Seni dan Kebudayaan ini dibagi menjadi dua yaitu:

Analisis Makro

Berkaitan dengan kawasan dimana rancangan ini berada, dalam hal ini site terpilih berlokasi di Jalan RE Martadinata, Telawang, Kecamatan Banjarmasin Barat, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan.

Analisis Mikro

Berkaitan dengan permasalahan rancangan dalam Pusat Seni dan Kebudayaan, standar perancangan, dan kebutuhan ruang.

Sintesis

Proses sintesis merupakan penyelesaian permasalahan pada rancangan yang dilakukan berdasarkan hasil analisis.

Desain Awal

Desain awal pada rancangan berupa konsep, sketsa-sketsa ide desain, dan pemodelan yang menunjukkan rancangan awal pada bangunan Pusat Seni dan Kebudayaan.

Uji Desain

Pengujian desain dilakukan setelah rancangan selesai dibuat. Uji desain dilakukan guna mengetahui kesesuaian desain rancangan dengan variabel atau tolak ukur yang sudah ditentukan.

Desain Akhir

Desain akhir berupa gambar-gambar teknis dengan format yang sudah sesuai standar dimana terdiri dari site plan, denah, tampak, potongan, dan gambar-gambar rencana sistem bangunan.

Kerangka Berfikir

Latar Belakang Perancangan

Partisipasi Masyarakat terhadap Seni dan Budaya

Pelestarian Budaya Daerah sebagai Potensi Wisata Budaya yang Edukatif

Minimnya wadah khusus untuk kegiatan seni dan budaya di Kota Banjarmasin

Potensi Pariwisata berbasis Sungai

Objek

Pusat Seni dan Kebudayaan dengan Pendekatan Arsitektur Eco-Cultural

Permasalahan Umum

Merancang tempat yang mampu mewadahi kegiatan seni budaya dan aktivitas UMKM lokal Masyarakat yang edukatif, rekreatif, serta memperhatikan konteks lingkungan Sungai Martapura dengan pendekatan Arsitektur Eco-Cultural.

Permasalahan Khusus

1. Bagaimana merancang bangunan Pusat Seni dan Kebudayaan yang mengekspresikan citra Budaya Banjar dengan pendekatan Arsitektur Eco-Cultural?
2. Bagaimana pengolahan tapak di tepi Sungai Martapura yang rekreatif dan terintegrasi dengan bangunan Pusat Seni dan Kebudayaan?

Persoalan Desain

Fasad Bangunan

Tata Ruang

Tata Massa

Lansekap

Struktur Bangunan

Penelusuran Masalah

Kajian Tema Perancangan
Pusat Kebudayaan
Arsitektur Eco-Cultural
Waterfront Development
Karakter Rekreatif

Kajian Konteks Lokasi
Regulasi Bangunan
Kondisi Iklim Wilayah
Sungai Martapura
Ragam Seni Budaya Suku Banjar
Arsitektur Suku Banjar

Kajian Preseden
Singkawang Cultural Center
Bali Art Center
The Float House River Kwai
Jaddaf Waterfront Park

Konsep Desain

Desain Skematik

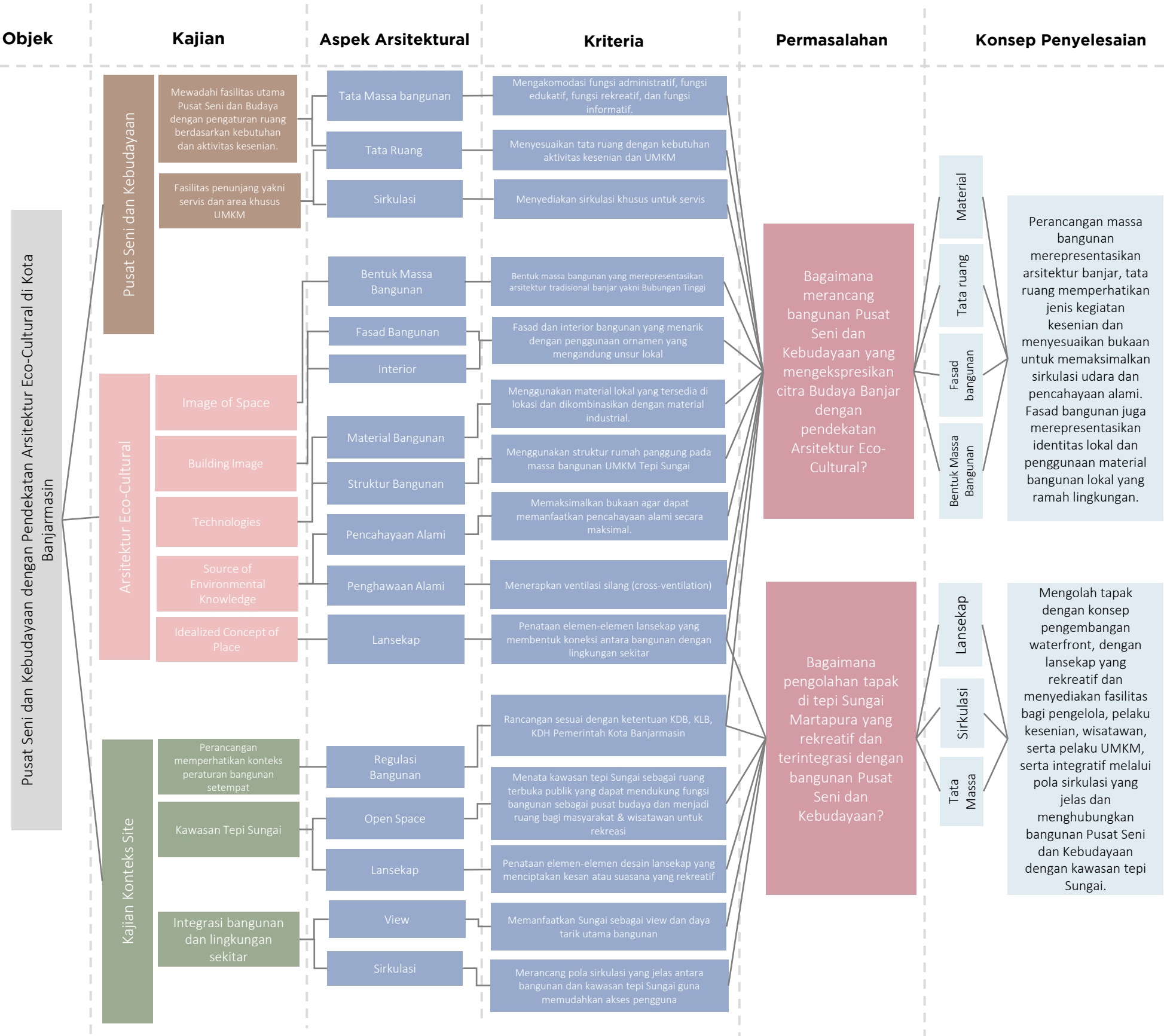
Gagal

Uji Desain

Rancangan Akhir

Gambar 1.10 Kerangka Berfikir
Sumber: Penulis (2024)

Peta Persoalan



Gambar 1.11 Peta Persoalan
Sumber: Penulis (2024)

No	Judul	Tahun	Penulis	Kesamaan	Perbedaan
1.	Perancangan Pusat Kebudayaan Di Tepian Sungai Mahakam Samarinda dengan Pendekatan Elemen Dekoratif Dayak	2022	Muhammad Erfan Alfian	Memiliki persamaan pada tipologi bangunan yakni Pusat Kebudayan	Perbedaan lokasi, pendekatan desain, dan latar belakang perancangan.
2.	Perancangan Pusat Budaya Melayu di Tepian Sungai Kapuas Pontianak	2021	Nisaaul Muflihaturrahmah	Memiliki persamaan pada tipologi bangunan yakni Pusat Kebudayan	Perbedaan lokasi dan pendekatan desain yakni Arsitektur Neo-Vernakuler.
3.	Perancangan Balai Budaya di Gili Trawangan Lombok dengan Pendekatan Arsitektur Eco-Cultural	2020	Maulina Fitria	Memiliki persamaan pada pendekatan desain yakni Arsitektur Eco-Cultural.	Perbedaan lokasi dan latar belakang perancangan, pendekatan Arsitektur Eco-culture melalui Regional Design Adaptation.
4.	Pusat Seni dan Budaya Kalimantan Selatan di Kota Banjarbaru	2019	Adeline Meidiana Gessiella	Memiliki persamaan pada tipologi bangunan dan salah satu latar belakang perancangan yakni potensi budaya daerah Kalimantan Selatan.	Perbedaan lokasi dan pendekatan desain yakni Arsitektur Neo-Vernakuler.

Tabel 1.2 Originalitas dan Kebaruan Tema
Sumber: Penulis (2024)

Originalitas dan Kebaruan Tema

02.

Penelusuran Persoalan Perancangan & Pemecahan

| Kajian Konteks Lokasi
| Kajian Tipologi Bangunan
| Kajian Tema Perancangan
| Kajian Preseden
| Gambaran Awal

Kota Banjarmasin merupakan salah satu Kota yang berada di Provinsi Kalimantan Selatan. Secara geografis, Kota Banjarmasin terletak di 3° 16’ sampai dengan 3° 22’ Lintang Selatan dan 114° 31’ sampai dengan 114° 39’ Bujur Timur, dan berada di ketinggian rata-rata 0,16 m di bawah permukaan laut. Kondisi daerahnya relatif datar dan berpaya-paya.

Luas wilayah Kota Banjarmasin yakni 98,46 km2 dan terbagi menjadi 5 (lima) kecamatan yakni Banjarmasin Selatan, Banjarmasin Timur, Banjarmasin Barat, Banjarmasin Tengah, dan Banjarmasin Utara.

Adapun Batas Wilayah Kota Banjarmasin yakni sebagai berikut.

Utara : Kabupaten Barito Kuala
Timur : Kabupaten Banjar
Barat : Kabupaten Barito Kuala
Selatan : Kabupaten Banjar

Kajian Konteks Lokasi

Gambaran Lokasi

Site merupakan lahan kosong berkontur relatif datar dengan total luasan 30.800 m2, dan memanfaatkan lahan bekas Dermaga Martapura Lama yang sudah tidak aktif. Berlokasi di Kota Banjarmasin, tepatnya di Jalan RE Martadinata, Kel. Telawang, Kec. Banjarmasin Barat, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan.

Batas Site:

Utara	: Jalan RE Martadinata
Barat	: Jalan RK Ilir
Timur	: Bangunan Ruko
Selatan	: Sungai Martapura

Gambar 2.1 Lokasi Site
Sumber: Penulis (2024)

Beberapa alasan pemilihan site di lokasi tersebut antara lain:

1. Lokasi site yang strategis, dekat dengan Pusat Kota Banjarmasin sehingga mudah dijangkau.
2. Lokasi site dekat dengan beberapa landmark dan objek wisata di Kota Banjarmasin.
3. Site berada di tepian Sungai Martapura yang merupakan salah satu ikon Kota Banjarmasin.
4. Dari aspek budaya, pemilihan site di tepi sungai juga dilatarbelakangi oleh budaya masyarakat setempat dimana sungai menjadi orientasi dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam hal pembangunan. Selain itu, pemilihan site di tepian sungai juga dilakukan untuk mendukung pariwisata sungai dan identitas Kota Banjarmasin sebagai Kota Seribu Sungai.

Kondisi Topografi

Secara topografi, Kota Banjarmasin merupakan dataran rendah dengan kondisi daerah relatif datar dan berawa. Susunan geologi didominasi oleh lempung sisipan pasir halus dan tanah basah (alluvial), sedangkan pada daerah aliran Sungai didominasi oleh tanah rawa/gambut. Ketinggian rata-rata Kota Banjarmasin adalah 0,16m di atas permukaan laut, terkhusus di lokasi site sendiri, berdasarkan data yang diakses melalui website topographic-map, site berada pada ketinggian 7m di atas permukaan laut.

Kondisi Hidrologi

Secara hidrologi, kondisi Kota Banjarmasin dikelilingi oleh sungai-sungai besar beserta cabang-cabangnya, seperti Sungai Barito, Sungai Martapura, Sungai Alalak, dan lainnya. Sungai-sungai ini mengalir dari arah utara dan timur laut ke arah barat daya dan selatan, dan membentuk pola aliran mendaun atau dendritik drainage pattern.

Kondisi Geografi

Berdasarkan data yang didapat dari buku Kota Banjarmasin dalam Angka tahun 2023 dan website meteoblue, diketahui bahwa Suhu di Kota Banjarmasin bervariasi mulai dari 22°C sampai dengan 32°C. Bulan terpanas di Kota Banjarmasin adalah Bulan Oktober dengan rata-rata suhu terendah 24°C dan suhu tertinggi 32°C.

Kondisi iklim tropis dengan arah angin dominan berasal dari arah timur-tenggara dengan kecepatan angin berkisar antara 10-19km/h.

Kelembaban di Kota Banjarmasin cukup tinggi yakni berkisar dari 55% sampai 85% dengan kelembaban udara tertinggi pada bulan Maret, April, Juni, Juli, dan Desember.

Curah hujan rata-rata di Kota Banjarmasin adalah 168 mm perbulan dengan curah hujan tertinggi pada bulan Desember dan Januari.

Kondisi Iklim Wilayah

Gambar 2.2 Illustrasi Mapping Arah Angin
Sumber: meteoblue

Intensitas Site

Berdasarkan data dari RDTR Interaktif, site masuk ke dalam Kawasan Perdagangan dan Jasa skala kota. Adapun ketentuan regulasi bangunan mengacu pada Peraturan Daerah Kota Banjarmasin Nomor 6 tahun 2021 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banjarmasin tahun 2021-2041 yang diperbolehkan yakni sebagai berikut.

KDB maks. 80% **KLB maks. 16** **KDH min. 10%**

Adapun regulasi mengenai Garis Sempadan Bangunan (GSB) ditetapkan berdasarkan lebar ruang milik jalan sesuai dengan kelas jalan mengacu pada Peraturan Walikota nomor 11 tahun 2015 tentang Garis Sempadan Bangunan dalam Daerah Kota Banjarmasin, dalam hal ini site berbatasan langsung dengan Jalan R.E Martadinata dan juga Jalan RK Ilir yang masing-masing merupakan Jalan Kolektor Sekunder dengan ketentuan GSB 5 meter. Selain itu, ketentuan penetapan Garis Sempadan Sungai yang diperbolehkan tertera dalam Peraturan Daerah Kota Banjarmasin Nomor 31 tahun 2012 tentang Penetapan, Pengaturan Pemanfaatan Sempadan Sungai dan Bekas Sungai dimana disebutkan dalam Pasal 10 yakni sebagai berikut.
Garis Sempadan pada Sungai tidak bertanggul/siring ditentukan:

a. Paling sedikit berjarak 10m (sepuluh meter) dari tepi kiri dan kanan palung Sungai sepanjang alur Sungai, dalam hal kedalaman Sungai kurang dari atau sama dengan 3 m (tiga meter).
b. Paling sedikit berjarak 15m (lima belas meter) dari tepi kiri dan kanan palung Sungai sepanjang alur Sungai, dalam hal kedalaman Sungai kurang dari atau sama dengan 3 m (tiga meter) sampai dengan 20 m (dua puluh meter).
c. Paling sedikit berjarak 30m (tiga puluh meter) dari tepi kiri dan kanan palung Sungai sepanjang alur Sungai, dalam hal kedalaman Sungai lebih dari 20 m (dua puluh meter).

Meskipun terdapat regulasi mengenai sempadan Sungai, pemerintah tetap mendorong kearifan lokal pinggir Sungai di Kota Banjarmasin dimana Budaya Sungai menjadi identitas Masyarakat Banjar dalam bermukim sejak zaman dahulu. Peraturan terkait pengelolaan Sungai tercantum dalam Perda Kota Banjarmasin nomor 15 tahun 2016 pasal 5 disebutkan bahwa pengelolaan Sungai harus memperhatikan beberapa hal diantaranya: (1) Pengendalian banjir dan genangan sebagai akibat dari hujan lokal, debit Sungai dari hulu dan fluktuasi pasang surut Sungai. (2) Terkendalinya kuantitas dan kelayakan kualitas air Sungai sebagai salah satu sumber air baku Kota Banjarmasin. (3) Menunjang terbentuknya sistem transportasi Sungai lokal maupun regional kewilayahan. (4) Tidak menghilangkan identitas Sejarah dan budaya Sungai, guna memperkuat pariwisata Sungai Kota Banjarmasin. Dan (5) Berwawasan lingkungan, dengan tidak mengurangi prinsip keamanan dan estetika
Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 35 tahun 1991 tentang Sungai disebutkan dalam
Pasal 12) (1) Pembangunan bangunan sungai yang ditujukan untuk kesejahteraan dan keselamatan umum diselenggarakan oleh Pemerintah atau badan usaha milik Negara. (2) Pembangunan bangunan sungai selain untuk tujuan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), dapat dilakukan oleh badan hukum, badan sosial atau perorangan setelah memperoleh ijin dari Pejabat yang berwenang. (3) Pembangunan bangunan sungai dilakukan berdasarkan standar konstruksi bangunan yang ditetapkan oleh Menteri.
Pasal 21) Bantaran sungai, daerah retensi, dataran banjir dan waduk banjir selain berfungsi untuk pengendalian banjir dapat pula dimanfaatkan untuk kepentingan lain yang berguna bagi masyarakat di sekitarnya dengan syarat-syarat dan tata cara yang ditetapkan Menteri.

Luas Site di Darat: 25.500 m2 + Luas Site di Sungai 5300 m2 = 30800 m2

KDB maks. 20.400m2 **KLB maks. 408.000 m2** **KDH min. 2.550 m2** **GSB 5 meter** **GSB 15 meter**

View & Vista

Gambar 2.3 View dan Vista Site
Sumber: Penulis (2024)

Gambaran Lokasi Perancangan terhadap Landmark Kota Banjarmasin

1

Pasar Terapung Kapten Pierre Tendean
2.5km

2

Siring Kota Banjarmasin
2.0km

3

Kampung Ketupat
2.3km

4

Taman Kelayan
2.0km

5

Taman Karindangan
1.3km

Gambar 2.4 Gambaran Lokasi Site terhadap Landmark Kota Banjarmasin
Sumber: Penulis (2024)

Sungai Martapura

Gambar 2.5 Pasar Terapung di Sungai Martapura
Sumber: http://mc.banjarkab.go.id/

Sungai Martapura merupakan anak Sungai Barito yang membelah kota Banjarmasin. Muara Sungai Martapura terletak di Kota Banjarmasin dan hulunya berlokasi di Kabupaten Banjar. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Kota Banjarmasin, panjang Sungai Martapura mencapai 25.066m dengan lebar sungai 100m. Kedalaman rata-rata Sungai ini adalah 10m dan kedalaman saat surut adalah 4m.

Menurut Mentayani (2016), Kawasan Sungai Martapura dapat dibagi menjadi tiga berdasarkan karakteristik kawasannya yaitu area tepi Sungai, area bantaran Sungai, dan area Sungai. Pada area tepi Sungai terdapat pemukiman yang terbentuk dari rumah-rumah panggung yang berorientasi ke Jalan. Pada area bantaran Sungai, pemukiman penduduk dengan sistem panggung berorientasi ke dua arah yakni Darat dan Sungai. Dan pada area Sungai, terdapat rumah lanting yang mengapung dan berorientasi ke Sungai.

Identitas Banjarmasin sebagai kota Sungai tidak hanya semata-mata berasal dari banyaknya Sungai yang mengaliri kota ini melainkan juga tergambar dari permukiman vernakular dengan karakter arsitektur tepian sungainya. Secara fisik identitas keruangan arsitektur tepian sungai di Banjarmasin terdiri dari komponen rumah lanting, rumah bantaran sungai, rumah tepi sungai, titian, batang, dermaga, dan jamban. Identitas non fisik terlihat pada budaya kehidupan sungai dengan aktivitas masyarakatnya yang masih memiliki keterikatan dengan fungsi sungai. (Mentayani, 2016)

Gambar 2.6 Festival Jukung di Sungai Martapura
Sumber: http://mc.banjarkab.go.id/

Wisata Susur Sungai

Susur Sungai merupakan kegiatan menyusuri Sungai untuk melihat kegiatan dan pemandangan di sepanjang tepian Sungai. Alat transportasi yang biasa digunakan yakni Kelotok atau Jukung (perahu).

Susur Sungai sendiri merupakan salah satu daya tarik wisata Sungai Martapura, dimana wisatawan yang berkunjung akan diajak singgah atau melewati beberapa titik wisata yang ada di sepanjang Sungai ini. Wisatawan juga dapat melihat dan mengamati berbagai kegiatan Masyarakat yang tinggal di tepian Sungai.

Gambar 2.7 Sungai Martapura
Sumber: nasionaltempo.com

Pasar Terapung

Pasar terapung merupakan sebutan bagi pasar tradisional di perairan Sungai maupun danau. Di Kalimantan Selatan sendiri, budaya transaksi jual beli di Sungai sudah berlangsung selama ratusan tahun. Pasar Terapung kini menjadi salah satu objek wisata yang diminati banyak orang dan menjadi salah satu warisan budaya yang sudah sepatutnya dilestarikan.

Ragam Seni dan Budaya Suku Banjar

Suku Banjar atau yang biasa disebut Urang Banjar merupakan suku asli yang bermukim di Pulau Kalimantan khususnya Kalimantan Selatan. Seperti banyak suku lainnya yang ada di Indonesia, Suku Banjar mengenal dan mengembangkan berbagai jenis kesenian dan kebudayaan tradisionalnya secara turun temurun. Terdapat beberapa jenis kesenian tradisional antara lain seni tari, seni musik, seni teater, seni sastra, seni rupa, dan seni kerajinan tangan.

Gambar 2.8 Tari Baksa Kembang
Sumber: https://kik.dgip.go.id/

Seni Tari

Beragam seni tari khas Banjar antara lain Tari Baksa Kambang, Tari Radap Rahayu, Tari Baksa Dadap, Tari Baksa Tameng, Tari Baksa Panah, Tari Japin Batuah, Tari Sinoman Hadrah, dan masih banyak yang lainnya.

Gambar 2.9 Musik Panting
Sumber: kompasiana.com

Seni Musik

Panting merupakan salah satu jenis kesenian musik dari suku Banjar. Alat musik utama dalam musik Panting adalah alat musik petik yang disebut Panting, dimainkan bersamaan dengan suling, biola, gong, gendang, kempul, ketipung, dan juga tamborin. Musik panting sendiri dapat dimainkan secara berkelompok maupun perorangan.

Gambar 2.10 Pentas Mamanda
Sumber: kompasiana.com

Seni Teater

Mamanda merupakan seni teater tradisional Banjar yang menceritakan kisah-kisah hidup Masyarakat. Pentasnya disajikan dengan interaktif seperti Lenong, dimana penonton dapat menyampaikan komentar-komentar yang membuat suasana pentas Mamanda ini menjadi lebih hidup.

Gambar 2.11 Madihin
Sumber: warisanbudaya.kemdikbud.go.id

Seni Sastra

Beragam seni sastra khas Banjar antara lain madihin, dundam, balamut, basyasyairan, dan bapapantunan. Salah satu seni sastra yang hingga kini masih dilestarikan secara turun temurun dan diakui sebagai warisan budaya takbenda adalah Madihin. Madihin merupakan pagelaran sastra yang berisikan serangkaian syair maupun pantun dan disampaikan dalam Bahasa Banjar. Isinya dapat berupa informasi, sindiran, maupun pesan atau petuah.

Kerajinan Tangan

Berbagai jenis kerajinan tangan khas Banjar antara lain Sasirangan, Sulam Air Guci, Lampit Rotan, dan masih banyak lainnya. Sasirangan sendiri adalah kain adat suku Banjar yang memiliki beragam warna maupun motif. Kini kain Sasirangan menjadi buah tangan khas Kalimantan Selatan dan diolah menjadi berbagai macam produk seperti pakaian, tas, sepatu, dan lainnya.

No	Nama Kerajinan	Deskripsi
1.	Sasirangan	Sasirangan merupakan kain adat suku Banjar yang didapat dari proses pewarnaan rintang dengan menggunakan bahan perintang seperti tali, benang, atau sejenisnya dan memiliki berbagai macam motif dengan maknanya masing-masing. (sumber: https://umum.banjarmasinkota.go.id/)
2.	Sulam Air Guci	Sulam airguci merupakan salah satu kerajinan tangan yang biasanya berupa kain khas Banua Banjar. (sumber: https://www.merdeka.com/sumut/keindahan-air-guci-kain-kehormatan-raja-banjar-kian-ditelan-zaman.html)
3.	Lampit Rotan	Lampit Rotan adalah Kerajinan tangan khas masyarakat Kalimantan Selatan yang dibuat dengan cara mengolah jalinan batang-batang rotan menjadi sebuah tikar. Lampit digunakan sebagai alas untuk tidur, namun seiring berkembang nya jaman, lampit digunakan sebagai alas untuk duduk, seperti istilah orang Banjar “Tamu bedatang, tikar dihampar” yang artinya ketika ada tamu, lampit pun dihamparkan untuk alas duduk. (sumber: https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/)
4.	Anyaman Purun	Anyaman Purun merupakan kerajinan khas Kalimantan Selatan yang terbuat dari tanaman Purun dan diolah menjadi berbagai macam produk seperti tas, topi, bakul, dan hiasan. Jenis purun yang tumbuh di Kalimantan Selatan terdiri atas purun danau dan purun tikus. (sumber: https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/)
5.	Kopiah Jangang	Kopiah Jangang adalah peci khas Kalimantan Selatan yang terbuat dari akar pohon jangang. Dibuat dengan cara dianyam, kopiah jangang memiliki struktur berongga sehingga berbeda dengan jenis peci lainnya. Ada beberapa pola yang biasa dibentuk yakni gelombang, bunga Teratai, dan hati. (sumber: https://banjarmasin.tribunnews.com/)

Tabel 2.1 Kerajinan Tangan khas Kalimantan Selatan
Sumber: Penulis (2024)

Kuliner Khas Banjar

Ketupat Kandangan

Gambar 2.12 Ketupat Kandangan
Sumber: Indonesia Travel

Soto Banjar

Gambar 2.15 Soto Banjar
Sumber: wikipedia

Nasi Kuning

Gambar 2.13 Nasi Kuning khas Banjar
Sumber: apahabarbanjarmasin.com

Kue Bingka

Gambar 2.16 Bingka
Sumber: Merdeka.com

Iwak Pakasam

Gambar 2.14 Iwak Pakasam
Sumber: Banjarmasin Post

Wadai Ipau

Gambar 2.17 Wadai Ipau
Sumber: Fimela

Kegiatan Festival/Event Seni Budaya

Banjarmasin Sasirangan Festival

Gambar 2.18 Banjarmasin Sasirangan Festival
Sumber: Antara News

Festival Tanggui

Gambar 2.21 Festival Tanggui
Sumber: Berita Banjarmasin

Sendratasik Berkarya

Gambar 2.19 Sendratasik Berkarya
Sumber: Apahabar Banjarmasin

Festival Kemilau Banjarmasin Bungas

Gambar 2.22 Festival Kemilau Banjarmasin Bungas
Sumber: Banjarmasin Post

Festival Budaya Pasar Terapung

Gambar 2.20 Festival Budaya Pasar Terapung
Sumber: Antara News

Banjarmasin Art Week

Gambar 2.23 Banjarmasin Art Week
Sumber: Jejakrekam

Gambar 2.24 Rumah Bubungan Tinggi
Sumber: wikipedia

Arsitektur Suku Banjar

Sebagaimana suku-suku lainnya di Nusantara, Suku Banjar memiliki karya arsitektur yang berakar dari tradisi-budaya lokal dan merupakan salah satu wujud kebudayaan fisik suku tersebut. Umumnya karya arsitektur itu berupa arsitektur tradisional rumah tinggal yang di setiap daerah berbeda-beda dan memiliki ciri-ciri tersendiri. Menurut (Seman, 1982) Suku Banjar memiliki 11 tipe arsitektur tradisional antara lain: Bubungan Tinggi atau Rumah Baanjung, Gajah Baliku, Gajah Manyusu, Balai Laki, Balai Bini, Palimasan, Palimbangan, Cacak Burung atau Anjung Surung, Tadah Alas, Joglo, dan Lanting.

Adapun beberapa kesamaan yang menjadi ciri khas arsitektur banjar antara lain:

1. Bangunan (khususnya bagian utama/bagian depan) ditampilkan secara simetris, yaitu seimbang dengan garis pencerminan di bagian tengah. Kondisi simetris ini ditampilkan baik secara keseluruhan pada fasad bangunan maupun pada sebagian fasad bangunan.
2. Terdapat cukup banyak bukaan (khususnya jendela dan ventilasinya) yang dibuat dengan pola dan desain yang sangat dekoratif.
3. Pada bangunan dengan bentuk atap pelana terdapat dinding (tawing layar) yang dihias dengan ornamen atau angka tahun pembuatannya/pembangunannya.
4. Terdapat teras (pelataran) di bagian depan pintu utama.
5. Terdapat anjung (ruangan di sisi bangunan) yang merupakan kamar tidur.
6. Model bangunan dapat terbagi dua; (a) Bangunan dengan gaya "bangsawan" yaitu bangunan tampil dengan sangat dekoratif dan formal, (b) bangunan dengan gaya rakyat yaitu bangunan tampil dengan unsur dekoratif yang minim, bahkan terkesan tanpa dekoratif (Mentayani, 2007).

Gambar 2.25 Rumah Bubungan Tinggi
Sumber: cerdikia.co

Gambar 2.26 Rumah Gajah Baliku
Sumber: cerdikia.co

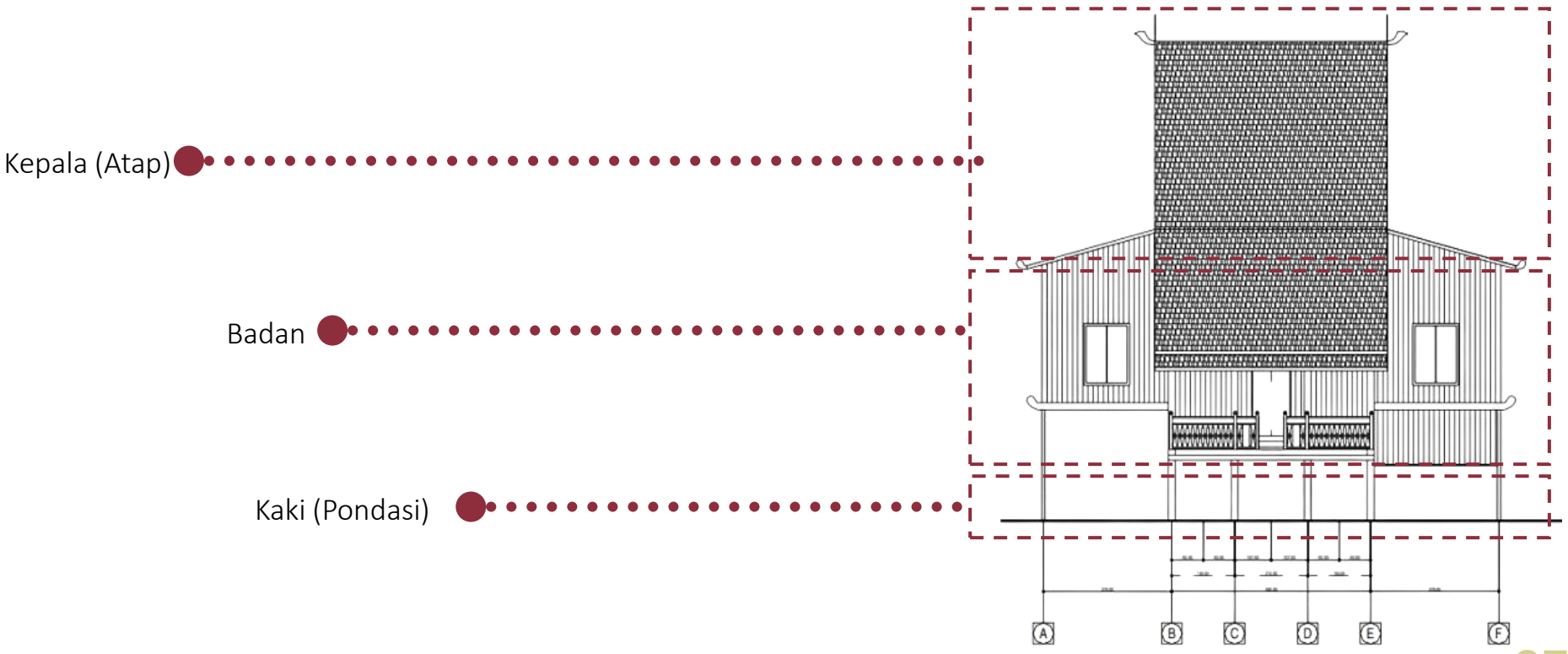
Gambar 2.27 Balai Laki
Sumber: disbudpar.banjarkab.go.id

Material & Konstruksi Bangunan

Masyarakat Suku Banjar memanfaatkan kekayaan alam berupa kayu sebagai material bangunan. Beragam jenis kayu yang digunakan pada rumah tradisional mereka antara lain:

1. Kayu Ulin, biasanya digunakan pada bagian tiang, tongkat, gelagar, rangka pintu maupun rangka atap.
2. Kayu Galam, biasanya digunakan sebagai material pondasi rumah karena karakteristiknya yang awet dan cocok untuk tanah rawa.
3. Kayu Lanan, biasanya digunakan pada bagian dinding.
4. Kayu Damar Putih, biasanya digunakan pada balok atau gelagar.
5. Bambu, biasanya digunakan untuk lantai area dapur atau zona servis.
6. Daun Rumbia, digunakan untuk atap.

Menurut Aqli (2011) bentuk fisik dari Arsitektur Tradisional Banjar yakni Bubungan Tinggi dapat dibagi menjadi tiga bagian yakni bagian kaki, badan, dan kepala, seperti bangunan tradisional pada umumnya.



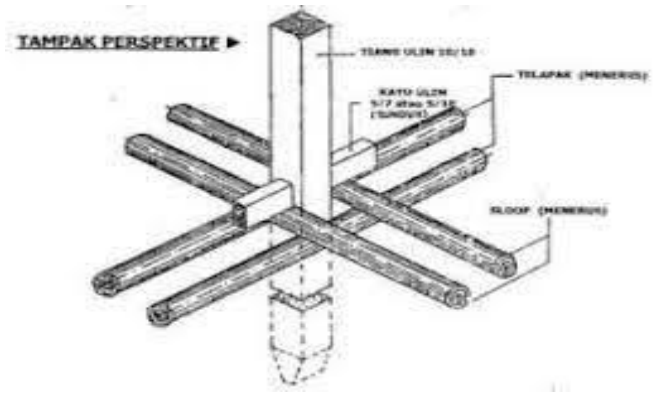
Dikarenakan kondisi geografis dan lahan yang didominasi oleh tanah lunak (rawa), maka kebanyakan dari Rumah Tradisional Banjar berbentuk panggung untuk menyesuaikan dengan kondisi lingkungannya.

Contohnya pada Rumah Bubungan Tinggi, dikarenakan bangunan dibangun diatas tanah rawa, maka pondasi rumah menjadi elemen penting yang diperhatikan. Sistem pondasi menggunakan jenis kayu kapur naga yang ditempatkan sebagai alas, kemudian menggunakan pondasi kacapuri sebagai dasar untuk tiang dan tongkat. Tiang adalah balok yang pangkalnya bertumpu dalam tanah dengan ujungnya sampai pada dasar atap di atas bubungan, sedangkan tongkat adalah balok yang pangkalnya bertumpu dalam tanah dengan ujungnya sampai pada dasar lantai. Biasanya material yang digunakan untuk pondasi kacapuri adalah kayu galam atau kayu ulin yang mudah ditemukan di daerah setempat.

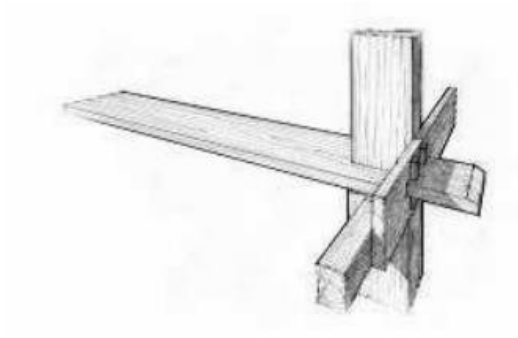
Bagian pondasi kemudian dilanjutkan dengan bagian struktural penyalur beban atap ke tiang dan pembalokan. Rata-rata tinggi tiang adalah 12 meter dan menggunakan kayu ulin. Adapun panjang pembalokan/tongkat adalah 5 meter, dengan masing-masing penampang kayu berdimensi 20cm x 20cm (Aqli, 2011).

Menurut Mentayani (2008), kunci kekuatan dan kestabilan bangunan terletak pada sistem struktur rangka kaku yang dibentuk oleh 3 (tiga) elemen utama yakni elemen tiang (tihang), balok watun (watun barasuk), dan balok pengaku (panapih). Ketiga elemen tersebut saling mengikat sehingga bangunan menjadi satu kesatuan.

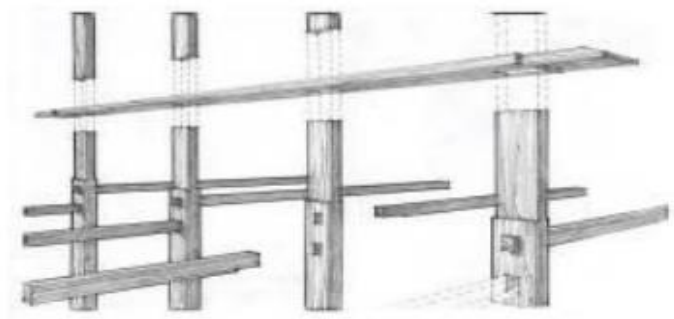
Atap Bubungan Tinggi yang biasa disebut Sindang Langit, merupakan atap pelana dengan kemiringan sudut 45 derajat, yang relatif curam dengan posisi melintang. Konstruksi atap ditopang oleh 8 (delapan) buah tiang utama yang disebut “tihang pitugur”. Tiang utama ini menyangga konstruksi kuda-kuda atap utama yang disebut “sangga ribut”. Material yang digunakan pada bagian atap biasanya adalah sirap kayu ulin atau rumbia.



Gambar 2.28 Perspektif desain Pondasi Kacapuri
Sumber: Iskandar (2000)



Gambar 2.29 Konstruksi tiang (tihang) yang disatukan oleh balok pengikat (watun) dengan sistem pasak
Sumber: Mentayani (2008)



Gambar 2.30 Konstruksi balok pengikat (watun) selanjutnya diikat lagi oleh balok pengaku (panapih)
Sumber: Mentayani (2008)

Gambar 2.31 Konstruksi rangka atap (bubungan) yang disebut sangga ribut
Sumber: Mentayani (2008)

Ornamen

Ornamen-ornamen pada rumah Suku Banjar menggunakan metode ukir atau lebih dikenal dengan istilah “Tatah”. Tatah terbagi menjadi tiga jenis yakni Tata Surut (ukiran berupa relief), Tatah Babuku (ukiran dalam bentuk tiga dimensi), dan Tatah Baluang (ukiran berlubang). Menurut (Suriansyah, 2005) terdapat sebelas bagian bangunan yang biasa diberi ukiran atau Tatah yakni sebagai berikut.

1. Pucuk Bubungan
2. Pilis atau listplank
3. Tangga
4. Palatar atau teras bagian depan rumah.
5. Lawang atau pintu utama
6. Lalungkah atau jendela.
7. Watun
8. Tataban
9. Tawing Halat atau dinding pembatas
10. Sampukan Balok atau pertemuan antar balok
11. Gantungan lampu

Adapun motif atau pola ukiran terbagi menjadi tiga yakni sebagai berikut.

- Motif Flora, contohnya Kambang Barapun, Kambang Malayap, Sulur-suluran, dan Kambang dalam Jambangan.
- Motif Fauna, contohnya Cacak Burung, Gigi Ikan Gabur, Babulungan Hayam Jagau, Naga, dan Burung Enggang.
- Motif Kaligrafi sebagai penggambaran latar belakang kepercayaan yang dianut oleh Suku Banjar yakni agama Islam.

Gambar 2.32 Tatah pada lawang
Sumber: wikipedia

Gambar 2.33 Tatah pada pucuk bubungan
Sumber: wikipedia

Gambar 2.34 Tatah pada bagian Lalungkang
Sumber: wikipedia

Kajian Tipologi Bangunan

Pusat Kebudayaan

Kebudayaan atau Budaya berasal dari Bahasa Sanskerta Buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari Buddhi yang berarti budi atau akal, dapat dimaknai sebagai hal-hal yang berhubungan dengan budi dan akal manusia. Kebudayaan ialah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan Masyarakat yang dijadikan milik manusia dengan belajar (Koentjaraningrat, 1990).

Secara umum, Pusat Kebudayaan dapat dimaknai sebagai suatu tempat atau wadah yang dapat mewadahi jenis-jenis aktivitas yang berkaitan dan kesenian dan kebudayaan suatu daerah atau negara.

Fungsi Pusat Budaya

Menurut (Umroh, 2013), pusat budaya memiliki tanggung jawab untuk mengendalikan dan merancang kegiatan budaya dan kesenian. Pusat kebudayaan memiliki beberapa tugas meliputi:

1. Promosi Kebudayaan.
2. Melangsungkan kegiatan yang berkaitan dengan kebudayaan dan kesenian.
3. Menyediakan fasilitas yang dapat menunjang perkembangan pendidikan kebudayaan dan kesenian.

Tujuan Pusat Kebudayaan

Tujuan dari pusat budaya adalah untuk memahami sejarah dan tradisi yang ada melalui apresiasi seni dan pertunjukan, sekaligus memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi, bersantai dan terhibur oleh suasana budaya, sehingga pengunjung dapat memahami budaya lokal. (Afrin, 2018)

Klasifikasi Fasilitas Pusat Kebudayaan

Bangunan Pusat Kebudayaan memiliki beberapa fasilitas guna mendukung fungsinya sebagai wadah kegiatan pengembangan dan pelestarian kebudayaan. Terdapat 4 fungsi utama Pusat Kebudayaan yakni sebagai berikut (Ramdini, Sarihati, & Salayanti, 2015).

1. Fungsi Administratif

Fasilitas yang dibutuhkan dari fungsi administratif adalah fasilitas perkantoran. Fasilitas kantor mengolah semua data perencanaan aktivitas yang terjadi selama pengoperasian pusat budaya, termasuk data properti, jumlah pengunjung, dll.

2. Fungsi Edukatif

Fungsi edukatif adalah galeri seni dan workshop. Fasilitas ini dibuat berdasarkan kebutuhan khusus sesuai dengan pusat kebudayaan itu sendiri.

3. Fungsi Rekreatif
Fasilitas yang dibutuhkan untuk mendukung fungsi rekreatif adalah fasilitas ruang pertunjukan. Ruang pertunjukan pusat budaya digunakan untuk menampilkan pertunjukan musik, tari atau teater yang ditujukan pada pusat budaya.

4. Fungsi Informatif
Fasilitas yang dibutuhkan dari fungsi informatif adalah perpustakaan. Perpustakaan pada pusat kebudayaan berisi buku dari asal kebudayaan yang menjelaskan informasi tentang kebudayaan tersebut. Informasi yang terdapat dalam perpustakaan dapat berupa fisik (buku, majalah) atau non fisik (digital).

Berdasarkan kajian diatas, maka fungsi utama pada Pusat Seni dan Kebudayaan akan dibagi menjadi empat berdasarkan fungsinya yaitu fungsi administratif, fungsi informatif, fungsi edukatif, dan fungsi rekreatif.

Adapun fasilitas yang dibutuhkan untuk mendukung kegiatan pusat kebudayaan berdasarkan kajian tersebut yakni sebagai berikut.

Kantor
Fasilitas kantor sangat dibutuhkan untuk mendukung fungsi administratif. Fasilitas ini berfungsi untuk mewadahi segala aktivitas yang berkaitan dengan pengelolaan data dan informasi pada Pusat Kebudayaan selama beroperasi, contohnya seperti data jumlah pengunjung, ketersediaan property, dan lainnya.

Perpustakaan
Perpustakaan digunakan sebagai penyediaan literatur yang berkaitan dengan kebudayaan dalam bentuk fisik seperti buku dan majalah yang berisi informasi-informasi mengenai negara tersebut.

Galeri Seni
Galeri terbagi menjadi dua jenis yakni galeri yang sifatnya sementara dan permanen. Galeri sementara berfungsi untuk mewadahi kegiatan pameran dalam jangka waktu tertentu, sedangkan galeri permanen berfungsi mewadahi pameran karya-karya seni tetap yang dapat dinikmati pengunjung setiap waktu.

Ruang Pertunjukkan
Ruang pertunjukkan berfungsi sebagai tempat pagi para pelaku seni untuk menggelar pertunjukkan seni seperti seni tari, musik, dan teater. Ruang pertunjukkan terbagi menjadi dua, yakni ruang utama berupa panggung atau sejenisnya, yang digunakan oleh pengguna untuk pentas, kemudian tersedia ruang bagi pengunjung untuk menonton pertunjukkan seni.

Kajian Tema Perancangan

Arsitektur Eco-Cultural

Konsep Eco-Culture

Pendekatan Arsitektur Eco-Culture merupakan pendekatan yang memperhatikan aspek ekologi dan budaya dalam proses perancangan. Orientasi utama pada pendekatan ini adalah perancangan yang memadukan sinergisitas antara aspek kebudayaan lokal dan aspek lingkungan dimana bangunan itu dihadirkan.

Eco-culture sendiri merupakan merupakan satu dari enam gagasan yang dikemukakan oleh Simon Guy dan Graham Farmer untuk memahami konsep Arsitektur Berkelanjutan (Quinnelita, 2022). Enam gagasan tersebut antara lain:

1. Eco-technic, menekankan pada ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai alat untuk mengatasi masalah lingkungan,
2. Eco-centric, melihat bahwa permasalahan lingkungan terlalu kompleks untuk diselesaikan hanya dengan ilmu pengetahuan dan teknologi,
3. Eco-aesthetic, menekankan menekankan pada adnaya kreativitas indvidu dan percaya pada keselamat dunia berpusat pada hati manusia dan mengarah pada organicism, expressionism, chaotic, dan non-linear berdasarkan ecological model,
4. Eco-social, menggunakan strategi yang bersifat lokal, adanya communal unit, penggunaan teknologi dengan prinsip,
5. Eco-medical, menekankan kesehatan individu berperan penting dalam kesehatan lingkungan,
6. Eco-culture, adanya perhatian pada masalah lingkungan dan kebudayaan secara bersama-sama, pelestarian pada keberagaman dari budaya lokal.

Pendekatan eco-cultural sendiri menekankan adanya perhatian pada masalah lingkungan dan kebudayaan secara bersama-sama, pelestarian pada keberagaman dari budaya-budaya yang ada berdasarkan pada budaya lokal, yang terekspresikan dalam transformasi dan penggunaan kembali teknik konstruksi tradisional, termasuk di dalamnya adanya penyesuaian terhadap iklim mikro maupun makro.

Kriteria Desain Eco-Culture

Menurut Guy dan Farmer dalam Widiarso (2016), terdapat lima kriteria dalam pendekatan arsitektur eco-culture yakni sebagai berikut.

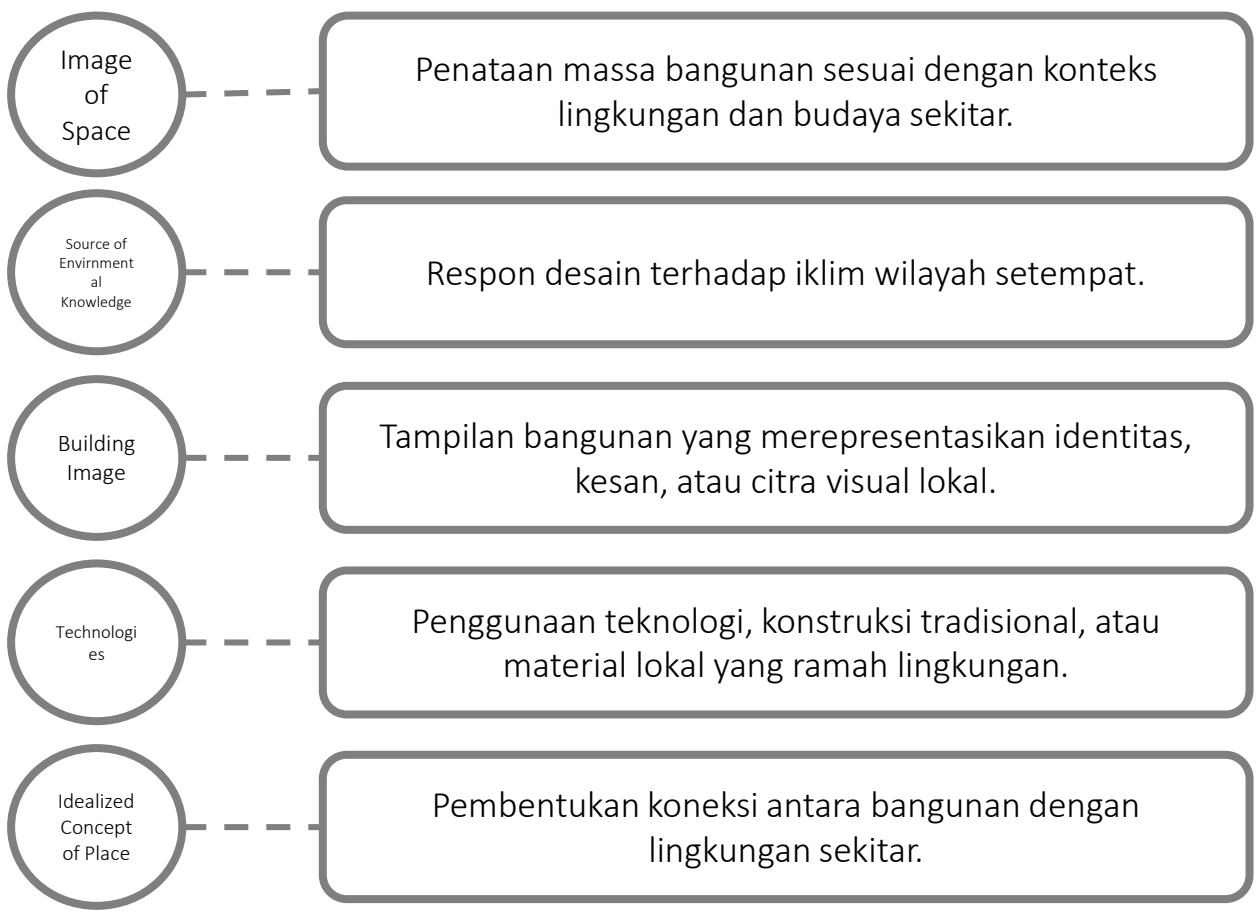
1). image of space, yakni citra ruang yang berkonteks sejalan dengan budaya lokal yang dapat dimunculkan pada pembentukan tata bangunan,

2). source of environmental knowledge, mencakup ekologi lokal dan iklim setempat yang menjadi acuan dalam merancang,

3). building image, yakni visual bangunan yang otentik karna mengandung unsur lokalitas yang kuat dan harmonis antara lingkungan setempat dan bangunan itu sendiri,

4). technologies, yakni teknologi, kontruksi, dan material bangunan yang menyesuaikan dengan budaya lokal dan sumber daya alam setempat,

5). idealized concept of place, yakni bangunan yang menyesuaikan dengan lokalitas dan karakter fisik daerah setempat sehingga memiliki hubungan yang kontinu dengan lingkungan dan budaya setempat.



Gambar 2.35 Kriteria Pendekatan Arsitektur Eco-Culture
Sumber: Penulis (2024)

Berdasarkan kajian diatas, maka pendekatan Eco-Culture terhadap desain akan dilakukan melalui 5 (lima) kriteria desain yakni image of space, source of environmental knowledge, building image, technologies, dan idealized concept of place.

Menurut pengertiannya, secara harfiah “waterfront” dalam Bahasa Indonesia dimaknai sebagai daerah tepi laut, bagian kota yang berbatasan dengan air, daerah pelabuhan (Echols, 2003). Adapun konsep pengembangan kawasan tepian air baik itu pantai, sungai, maupun danau biasa dikenal dengan istilah Waterfront Development.

Gambar 2.36 Menara Pandang Kota Banjarmasin
Sumber: disbudporapar.banjarmasinkota.go.id

Jenis Waterfront

Berdasarkan jenis proyeknya Waterfront dibedakan menjadi 3 (tiga) jenis yakni:

1. Konservasi

Penataan waterfront lama yang masih ada sampai sekarang, dan menjaganya agar tetap dapat dinikmati oleh masyarakat.

2. Pembangunan Kembali (Re-development)

Menghidupkan Kembali fungsi-fungsi waterfront lama, yang masih digunakan masyarakat hingga saat ini, dengan cara mengubah atau membangun kembali fasilitas-fasilitas yang ada.

3. Pengembangan (Development)

Menciptakan waterfront yang memenuhi kebutuhan masyarakat kota saat ini.

Tipologi Waterfront

Menurut Breen (1994) dalam Rahmasani (2022), tipologi waterfront dibedakan menjadi 3 (tiga) berdasarkan pertemuannya dengan badan air yaitu sebagai berikut.

1. Waterfront Tepi Sungai, yaitu waterfront yang terbentuk di area pertemuan antara daratan dan badan air yang berupa tepian Sungai,
2. Waterfront Tepi Laut, yaitu waterfront yang terbentuk di area pertemuan antara daratan dengan badan air yang berupa Pantai dan tepian laut,
3. Waterfront Tepi Danau, yaitu waterfront yang terbentuk di area pertemuan antara daratan dengan badan air yang berupa tepian Danau, yang biasanya digunakan untuk fungsi tertentu.

Sedangkan klasifikasi waterfront dapat dibedakan menjadi 7 (tujuh) jenis berdasarkan fungsinya yakni sebagai berikut.

1. Cultural waterfront, fokus pengembangan kawasan untuk mewadahi kegiatan kebudayaan sebagai fasilitas pendukung aktivitas budaya.
2. Residential waterfront, merupakan perumahan, apartemen, atau resort yang dibangun dipinggir pantai,
3. Mixed-use waterfront, merupakan Kawasan waterfront dengan gabungan dari perumahan, perkantoran, restoran, pasar, rumah sakit, dan/atau tempat-tempat bersejarah.
4. Recreational waterfront, merupakan kawasan waterfront yang menyediakan sarana dan prasarana untuk kegiatan rekreasi, seperti taman, area bermain, tempat pemancingan, dan fasilitas untuk kapal.
5. Working waterfront, merupakan kawasan tempat penangkapan ikan komersial, reparasi kapal, dan fungsi-fungsi Pelabuhan.
6. Environment waterfront, merupakan waterfront yang berguna untuk preservasi lingkungan atau meningkatkan kualitas lingkungan yang mengalami penurunan fungsi,
7. Historical waterfront, merupakan waterfront yang dikembangkan ke arah konservasi bangunan bersejarah yang ada di kawasannya.

Kajian mengenai Kawasan tepi air (waterfront) diperlukan dalam perancangan ini dikarenakan kondisi tapak yang berbatasan langsung dengan sungai. Berdasarkan kajian diatas dan rumusan permasalahan, maka pengolahan tapak di kawasan tepi Sungai Martapura akan dilakukan dengan Pengembangan (Development) atau menciptakan waterfront yang memenuhi kebutuhan masyarakat setempat. Adapun fokus dalam pengembangan desain waterfront ini mengarah kepada fungsi recreational waterfront, dimana desain waterfront menjadi sarana penunjang aktivitas budaya sekaligus ruang bagi masyarakat setempat untuk berekreasi.

Tinjauan Karakter Rekreatif

Rekreatif sebagai karakter fisik merupakan sesuatu yang bersifat tidak membosankan, tidak monoton, menyenangkan, dan memberikan kesan atau suasana santai dan non-formal. Menurut Seymour M. Gold dalam (Zuastika, 2010) pencerminan karakter rekreatif dapat dilakukan dengan:

1. Unsur alam

Memasukan unsur-unsur alam ke dalam bangunan dengan menambahkan vegetasi, bebatuan, dan lainnya.

2. Adanya aktivitas dan pergerak manusia

Pergerakan dapat menarik perhatian untuk terus dilihat. Pergerakan dapat bermacam-macam seperti pergerakan manusia pada jalur sirkulasi horizontal maupun vertikal. Aktivitas yang tercipta dengan sendirinya menciptakan kesan rekreatif seperti pertunjukkan, pameran, dan lain-lain.

3. Ruang yang digunakan bersama

Ruang yang dapat digunakan bersama seperti plaza, dan ruang-ruang tanpa batas yang memberikan kesempatan bagi penggunanya untuk saling berinteraksi.

4. Orang dapat saling melihat

Secara naluriah seseorang memiliki keinginan untuk bersosialisasi dengan individu lainnya, dapat melihat dan dilihat orang.

5. Informal

Segala sesuatu yang bersifat informal akan lebih menarik dibandingkan sesuatu yang biasanya formal dan penuh keteraturan.

6. Eksploratif

Sebuah rancangan yang memungkinkan penggunanya untuk ikut merasakan dan mengalami segala sesuatu yang ada didalam bangunan. Hal ini dapat dicapai dengan permainan tekstur.

7. Unsur Cahaya

Pencahayaan merupakan aspek penting dalam pembentukan suasana eksterior dan interior. baik pencahayaan alami maupun buatan.

8. Dinamis

Menyediakan sesuatu yang bergerak berirama dan menarik, dapat dicapai dengan permainan pola lantai atau bentuk ruang.

9. Bentuk yang beranekaragam

Permainan bentuk akan menciptakan suatu variasi bentuk yang kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan dan menciptakan suasana yang dinamis.

10. Tata letak ruang dan fasilitas yang ada

Penataan ruang dan fasilitas diusahakan tidak monoton, dapat mengelompokkan ruang berdasarkan fungsi secara mencolok.

11. Sekuens ruang yang beragam

Adanya sekuens ruang yang variatif akan memberikan kesan dan pengalaman ruang yang berbeda bagi penggunanya.

Berdasarkan kajian diatas, diketahui bahwa karakter rekreatif pada desain dapat dicapai dengan memasukkan unsur alam ke dalam desain, permainan tekstur, warna, dan skala, penggunaan bentuk yang dinamis, tidak monoton, dan menyediakan ruang bagi pengunjung untuk melakukan kegiatan bersama.

Kajian Preseden

Singkawang Cultural Center | PHL Architects

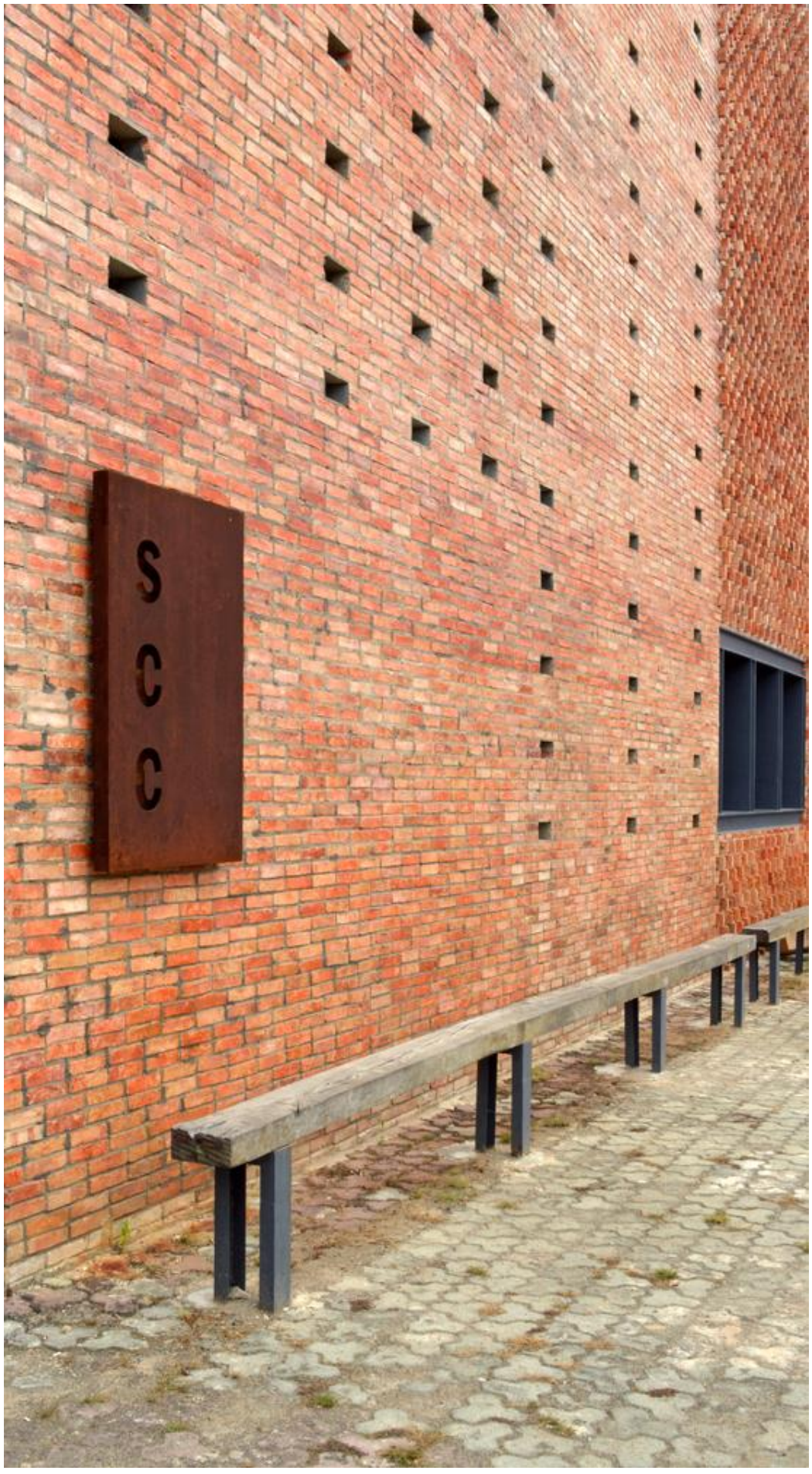
Singkawang Cultural Center (SCC) merupakan sebuah bangunan yang menjadi “rumah” bagi aneka ragam barang seni dan juga informasi mengenai Kota Singkawang. Adanya Singkawang Cultural Center berangkat dari keberagaman seni dan budaya yang ada di Kota Singkawang, yang didominasi oleh tiga suku yakni Tionghoa, Melayu, dan Dayak. Selain itu adanya permasalahan yakni mayoritas masyarakat Singkawang masih tergolong berpenghasilan rendah dan generasi muda di kota tersebut cenderung lebih memilih untuk pindah ke luar Singkawang untuk mencapai kehidupan yang lebih baik.

Merespon permasalahan dan potensi multikultural yang ada, Yayasan Pusat Kebudayaan Singkawang meminta arsitek untuk mendesain ulang salah satu bioskop tertua yang hampir tidak aktif di Kota Singkawang.

Singkawang Cultural Center (SCC) kemudian menjadi proyek pelopor yang berfungsi sebagai Pusat Kebudayaan dan menjadi pusat pembinaan dan pengembangan seni dan budaya di Kota Singkawang. Selain itu, SCC juga menjadi wadah bagi ikatan komunitas untuk bersilaturahmi dan menampilkan unsur-unsur warisan budaya di Singkawang melalui desain arsitektur bangunan, pertunjukan seni, kuliner lokal, dan seni visual yang ditampilkan di dalam gedung.

Singkawang Cultural Center ini juga diharapkan dapat memicu pengembangan baik dalam bidang ekonomi maupun pariwisata daerah melalui arsitektur bangunan dan program-program yang diadakan di SCC ini.

Gambar 2.37 Singkawang Cultural Center
Sumber: archdaily.com



Proses desain Singkawang Cultural Center (SCC) ini berfokus pada perbaikan kembali bangunan yang sudah ada sebelumnya, penggunaan material lokal (batu bata merah Singkawang), dan merespon kondisi lingkungan setempat. Seluruh pendekatan desain dilakukan tanpa merubah bentuk daripada bangunan lama yang ada.

Lesson Learned:

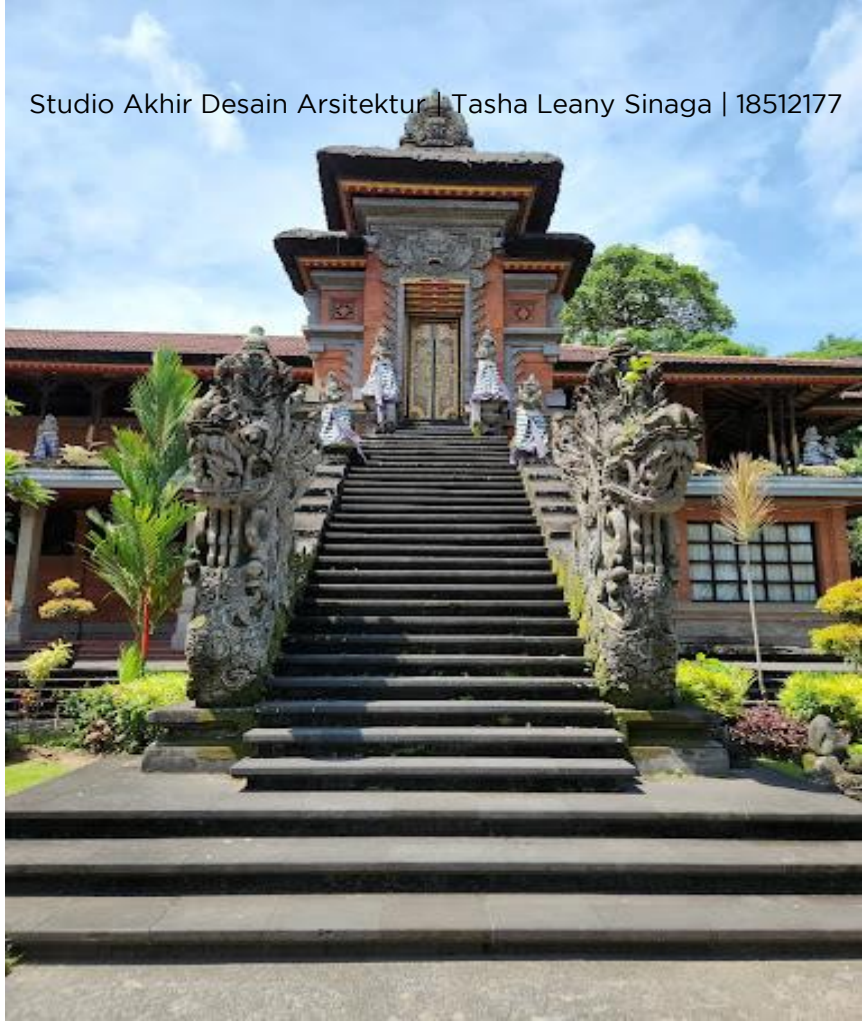
- Memanfaatkan bangunan lama yang sudah tidak aktif dengan memberikan fungsi baru terhadap bangunan tersebut (Adaptive Reuse).
- Pemanfaatan material lokal untuk merespon iklim.

Bali Art Center

Bali Art Center atau Taman Budaya Bali merupakan pusat pengembangan berbagai kesenian Bali yang juga menjadi salah destinasi wisata budaya di Denpasar. Bali Art Center memiliki luas sekitar 5 hektar dengan bangunan-bangunan yang ada dibagi ke dalam beberapa komplek. Bangunan-bangunan yang di Bali Art Center mengangkat gaya arsitektur tradisional Bali dan diperindah dengan adanya taman-taman yang tertata rapi.

Beragam acara rutin diadakan di Bali Art Center setiap harinya sehingga wisatawan dapat berkunjung dan menikmati berbagai pertunjukan kesenian dan kebudayaan Bali seperti Tari Bondres, wayang, seni tabuh, dan masih banyak lagi. Selain itu, disini wisatawan juga dapat menikmati berbagai pameran seni yang ada seperti seni lukis, seni pahat, kain batik, kerajinan emas dan perak, serta berbagai jenis kerajinan lokal lainnya.

Gambar 2.38 Bali Art Center Denpasar
Sumber: denpasarkota.go.id



Gambar 2.38 Bali Art Center Denpasar
Sumber: denpasarkota.go.id

Terdapat amphiteater yang menjadi tempat pertunjukan Tari Kecak, dan kelas-kelas yang berfungsi sebagai ruang workshop bagi pengunjung yang ingin berkreasi dan belajar mengenai budaya Bali.

Di komplek Bali Art Center ini juga terdapat berbagai warung dan restoran yang menjual kuliner khas daerah.

Lesson Learned:

- Pemanfaatan bangunan tidak hanya menjadi ruang bagi pegiat seni untuk berkegiatan, namun juga menjadi destinasi wisata dan wadah bagi pengrajin lokal untuk menjual berbagai hasil kerajinan dan kearifan lokal.
- Bangunan-bangunan yang ada masih mengangkat gaya arsitektur tradisional Bali.

The Float House River Kwai Resort

Gambar 2.39 The Float House River Kwai
Sumber: thefloathouseriverkwai.com

The Float House River Kwai merupakan penginapan di tepi Sungai Kwai Noi, Kanchanaburi, Thailand. Hotel ini merupakan hotel terapung yang hanya bisa dijangkau menggunakan perahu. The Float House dirancang apik dan ramah lingkungan, bangunannya menggunakan material-material lokal seperti kayu jati, bambu lokal, dan atap jerami agar tampak selaras dengan kondisi lingkungan alam sekitarnya.

Konsep bangunannya mengadaptasi arsitektur tradisional Thailand. Salah satu keunikan dari hotel ini adalah kontruksi bangunannya yang fleksibel dan dapat menyesuaikan dengan perubahan tingkat air sungai. Sistem bangunannya berfungsi seperti rakit sehingga ketika volume air sungai naik, bangunannya juga akan naik.

Perancangan The Float House Kwai River terinspirasi dari rumah-rumah apung di wilayah Kanchanaburi, Thailand, dimana sejak zaman dahulu masyarakat lokal membangun rumah di atas air untuk menyesuaikan dengan kondisi iklim tropis di Thailand, dan menghindari binatang buas di darat.

Dengan adanya air yang mengalir dibawah bangunan membantu mengatasi hawa panas dan mendinginkan suhu ruangan. Masyarakat menggunakan material lokal untuk kontruksi bangunan.

Lesson Learned:

- Sistem bangunan yang mempu beradaptasi dengan kondisi Sungai.
- Menggunakan material-material lokal ramah lingkungan seperti kayu jati, bambu, dan atap jerami.
- Orientasi bangunan menghadap ke Sungai untuk memanfaatkan view Sungai sebagai daya tarik.

Gambar 2.39 The Float House River Kwai
Sumber: thefloathouseriverkwai.com

Jaddaf Waterfront Park | waiwai

Gambar 2.40 Jaddaf Waterfront Park
Sumber: archdaily.com

Berlokasi di sepanjang tepi Sungai Dubai dan dekat dengan Pusat Seni, Jaddaf Waterfront Park merupakan taman seni terbuka pertama di Dubai, Uni Emirat Arab. Taman ini dirancang sebagai ruang publik terbuka untuk mendorong interaksi sosial antar masyarakatnya melalui seni. Hal ini juga dilakukan untuk mendukung komunitas budaya Dubai yang beragam, untuk berkumpul, beraktivitas, dan berdialog bersama seputar seni.

Fasilitasnya ditata menyerupai riak air dengan bentuk-bentuk melingkar. Hal ini memungkinkan adanya sirkulasi pejalan kaki yang lebih dinamis dan saling terhubung di sepanjang Sungai.

Pilihan ubin pracetak berwarna hijau dan kuning berkorelasi dengan pilihan desain panel fasad dari bangunan Pusat Seni yang ada di kawasan Taman.

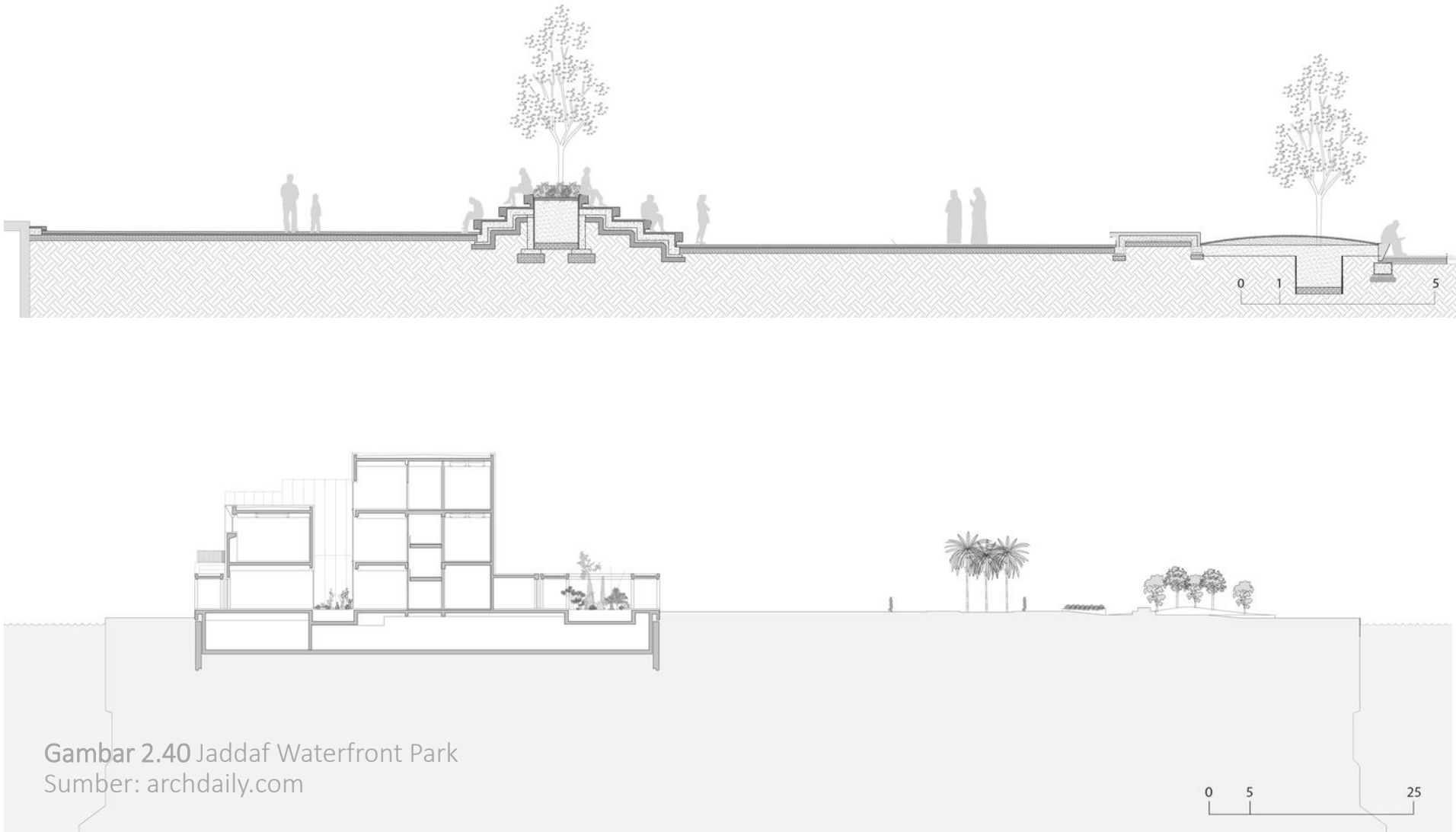
Lesson learned:

- Sirkulasi dan penataan lansekap yang dinamis dan menghubungkan antara bangunan Pusat Seni dan Waterfront.
- Fasilitas penunjang publik yang mendorong interaksi masyarakat.

Gambar 2.40 Jaddaf Waterfront Park
Sumber: archdaily.com

Mempertimbangkan kondisi iklim wilayah gurun yang panas, kawasan ini dirancang sebagai lansekap dengan desain yang dinamis dengan pilihan tanaman-tanaman lokal yang dapat tumbuh tanpa memerlukan perawatan yang banyak.

Selain itu, terdapat juga fasilitas-fasilitas publik yang dapat mendorong interaksi antar Masyarakat seperti Amphiteater berkapasitas 200 kursi, taman bermain untuk anak-anak, serta area untuk kedai makanan yang dilengkapi fasilitas seperti kursi dan meja makan.



Gambar 2.40 Jaddaf Waterfront Park
Sumber: archdaily.com

Kesimpulan *lesson learned* dari Kajian Preseden

Preseden	Lesson Learned	Implementasi terhadap Desain
Singkawang Cultural Center	• Penggunaan material lokal untuk merespon iklim wilayah. • Pemanfaatan bangunan bekas yang sudah tidak berfungsi menjadi Cultural Center (Adaptive Reuse)	• Penggunaan material lokal. • Pengelompokan ruang berdasarkan cabang seni. • Fungsi bangunan tidak hanya menjadi ruang untuk berkesenian namun juga menjadi destinasi wisata dan wadah bagi UMKM untuk berjualan. • Pemanfaatan Sungai sebagai view menjadi daya tarik bangunan. • Bangunan mengadaptasi bentuk arsitektur tradisional daerah. • Sirkulasi dan penataan lansekap yang dinamis. • Fasilitas publik yang mendorong interaksi masyarakat.
Bali Art Center	• Pemanfaatan bangunan tidak hanya menjadi ruang bagi pegiat seni untuk berkegiatan, namun juga menjadi destinasi wisata dan wadah bagi pengrajin lokal untuk menjual berbagai hasil kerajinan dan kearifan lokal. • Pengaturan ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan cabang seni. • Arsitektur bangunan mencerminkan arsitektur tradisional Bali	
The Float House River Kwai	• Sistem bangunan yang mempu beradaptasi dengan Sungai. • Pemanfaatan Sungai sebagai view bangunan. • Bangunan mengadaptasi bentuk arsitektur tradisional daerah.	
Jaddaf Waterfront Park	• Sirkulasi dan penataan lansekap yang dinamis. • Pengembangan fasilitas dermaga. • Fasilitas publik yang mendorong interaksi masyarakat.	

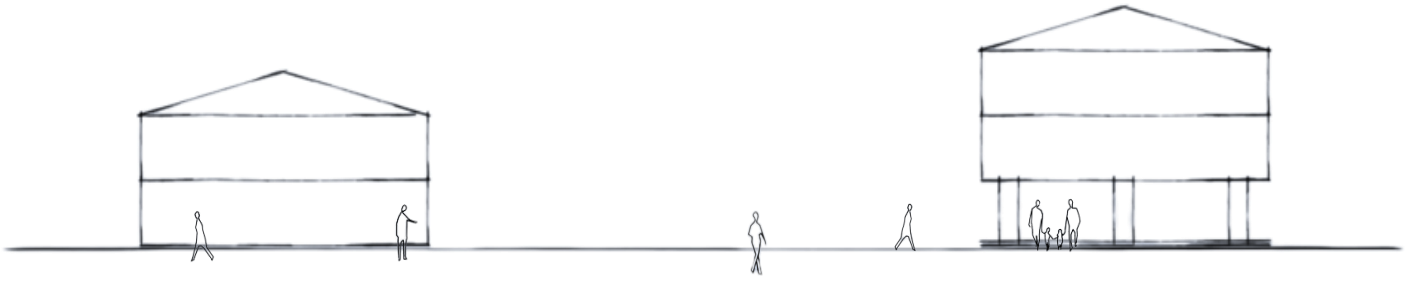
Skema 2.1 Kesimpulan Kajian Preseden
Sumber: Penulis (2024)

Gambaran Awal Rancangan

Berikut ini merupakan hipotesis atau prediksi pemecahan masalah pada rancangan.

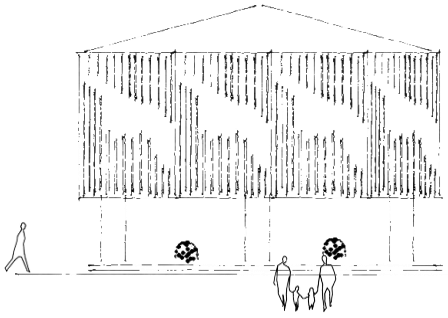
Bentuk Massa Bangunan

Merancang bentuk massa bangunan dengan mengadaptasi ciri khas arsitektur tradisional Banjar dan ditransformasikan menyesuaikan dengan kondisi site.



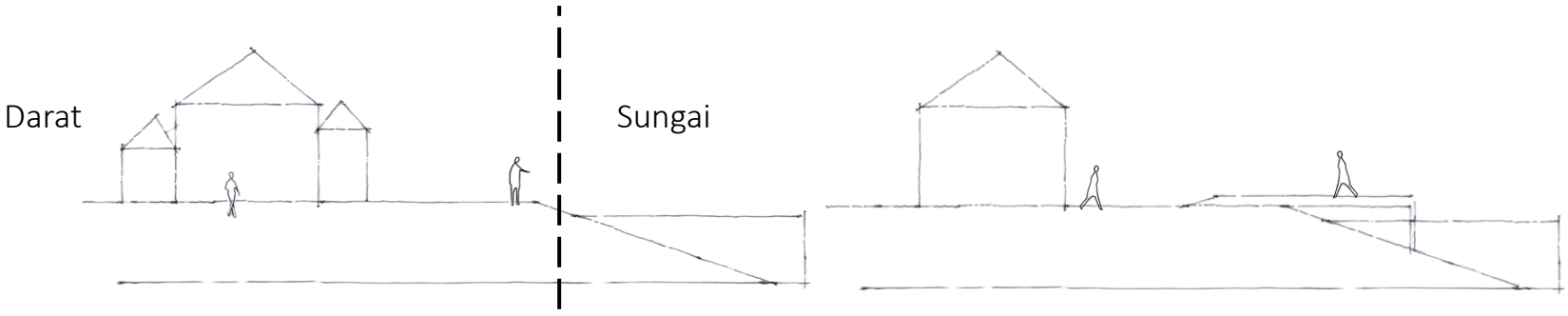
Fasad Bangunan

Penerapan ornamen-ornamen khas lokal pada bagian fasad bangunan.



Sirkulasi

Merancang jalur sirkulasi yang nyaman dan jelas sehingga mudah dipahami oleh pengguna, dan menyediakan fasilitas dermaga sehingga dapat terjalin konektivitas antara darat-sungai dan bangunan bisa dijangkau melalui transportasi air.



Gambar 2.41 Prediksi Penyelesaian Masalah
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 2.42 Predesain Zoning Massa
Sumber: Penulis (2024)

Fungsi Administratif

- Kantor Kepala Pusat Seni & Kebudayaan
- Ruang Staff
- Meeting Room

Fungsi Informatif

- Ruang Informasi
- Ruang Penitipan Barang
- Perpustakaan
- Lounge

Fungsi Rekreatif

- Ruang Pertunjukkan (Indoor)
- Amphiteater (Outdoor)

Fungsi Edukatif

- Galeri Seni
- Ruang Workshop
- Ruang Sanggar
- Ruang Pameran

- Area Servis
- Area Parkir & Drop Off
- Waterfront

- Lobby
- Kafetaria
- Mushola
- Toko Cinderamata

- Area Hijau

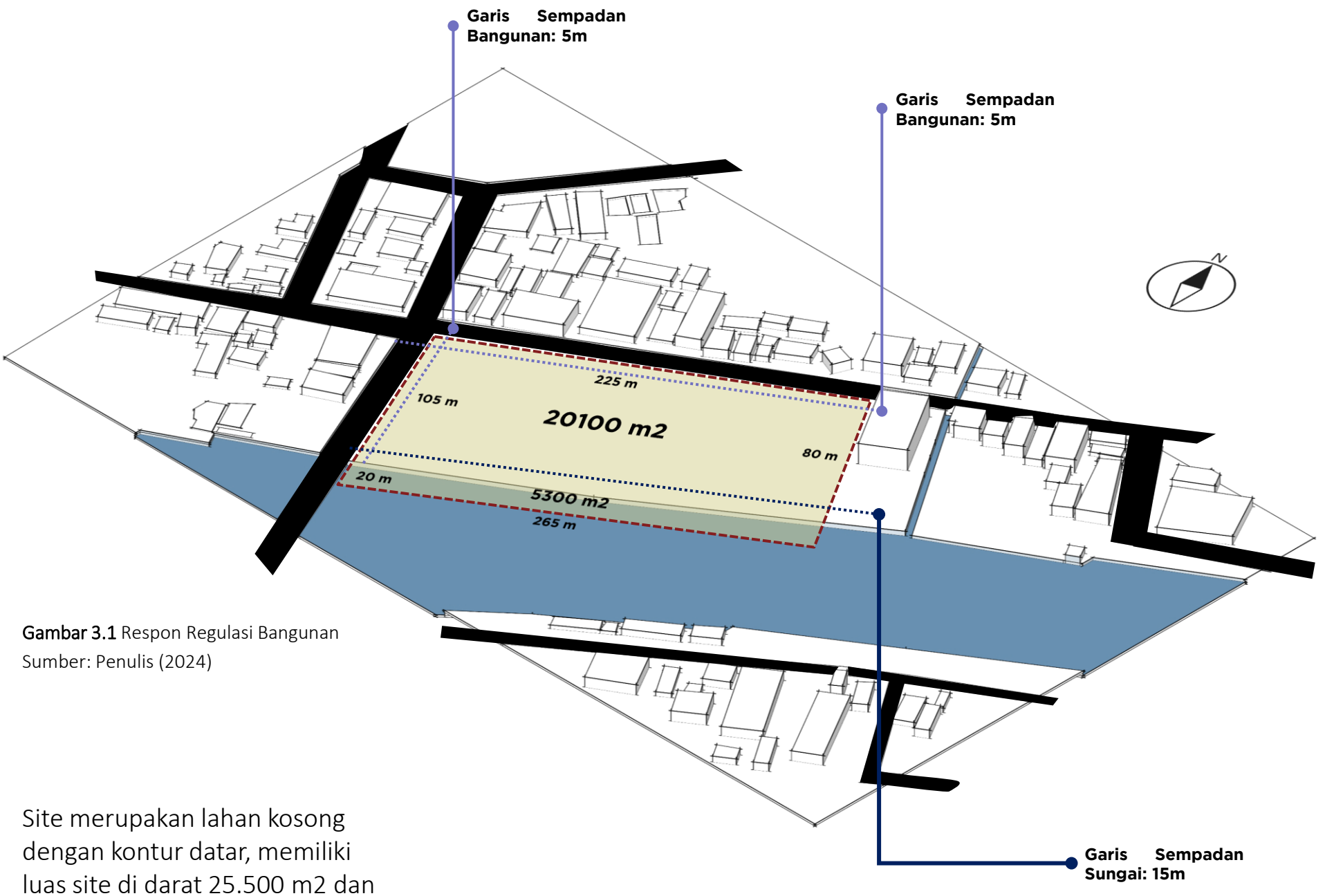
03.

Pemecahan Persoalan Perancangan

| Eksplorasi Konsep Konteks Lokasi
| Eksplorasi Konsep Tema Perancangan
| Eksplorasi Penyelesaian Persoalan Desain
| Konsep Kelayakan Bisnis
| Eksplorasi Konsep Figuratif Rancangan

Eksplorasi Konsep Konteks Site

Regulasi bangunan



Gambar 3.1 Respon Regulasi Bangunan
Sumber: Penulis (2024)

Site merupakan lahan kosong dengan kontur datar, memiliki luas site di darat 25.500 m2 dan luas site di air 5.300m2. Berlokasi di Jalan R.E Martadinata dan masuk ke dalam Kawasan Perdagangan dan Jasa skala kota. Adapun respon site sesuai dengan ketentuan Regulasi Bangunan yakni sebagai berikut.

KDB	KLB	KDH
maks. 80%	maks. 16	min. 10%
16080 m2	321600 m2	2010 m2

View

Utara: Area Pemukiman dan Area komersil
Barat: Area Pemukiman dan Area Komersil
Timur: Area Komersil dan Sungai Martapura
Selatan: Sungai Martapura

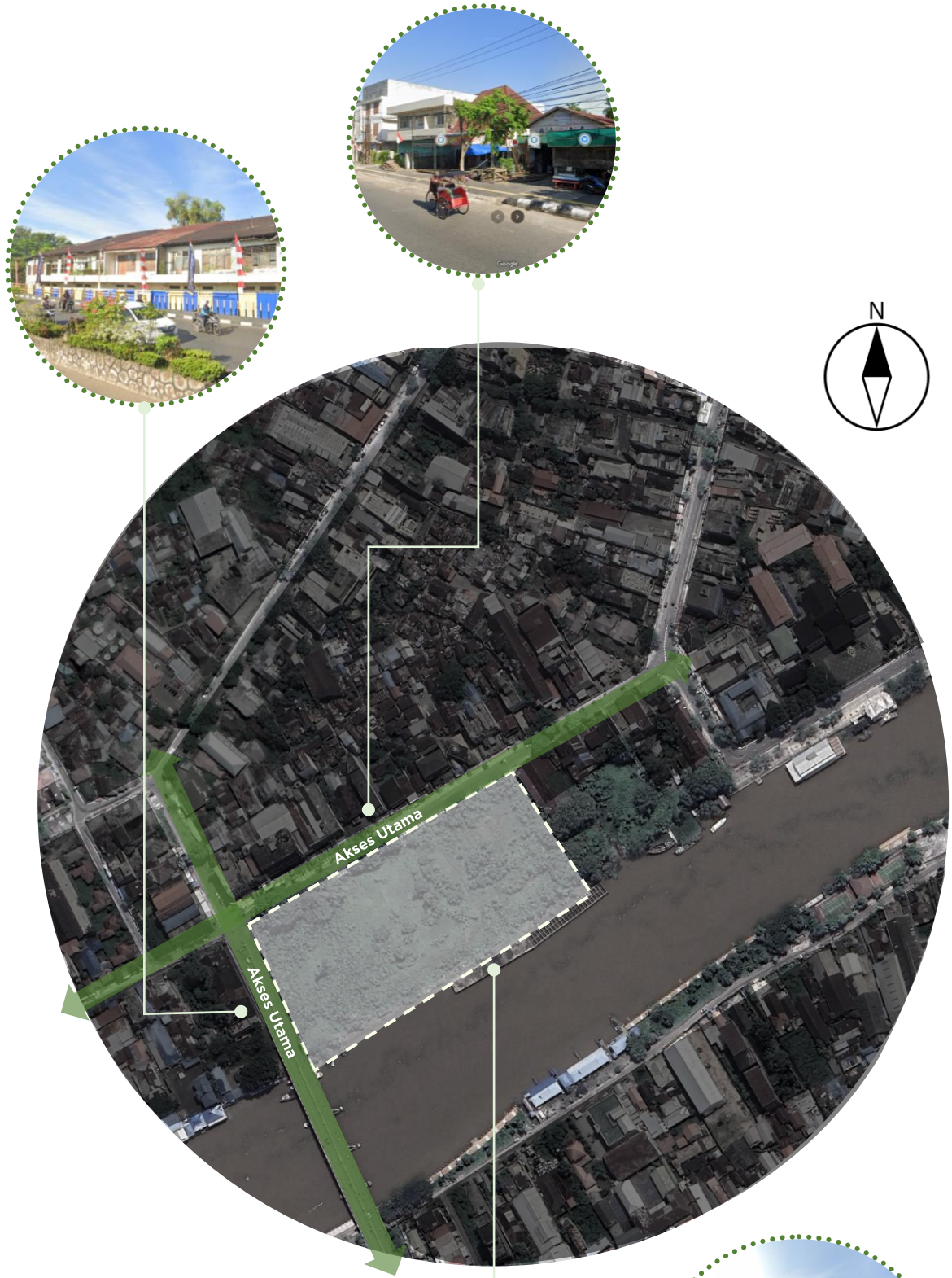
Site berbatasan langsung dengan Sungai Martapura yang merupakan view terbaik yang ada di site, untuk memaksimalkan potensi view maka Sungai Martapura dapat dimanfaatkan sebagai background view fasilitas Amphiteater dan orientasi bangunan.

Aksesibilitas & Sirkulasi

Terdapat 2 akses utama menuju site yakni melalui Jalan RE Martadinata dan Jalan RK Ilir yang masing-masing merupakan Jalan Kolektor Sekunder dengan lebar jalan 10m, dan sirkulasi dua arah sehingga dapat dilalui kendaraan motor atau mobil. Selain itu, jarak site ke Pusat Kota Banjarmasin juga dekat yaitu sekitar +-2km.

Analisis:

- Area utara dan barat yang berbatasan langsung dengan jalan dapat dimanfaatkan sebagai jalur entrance-exit utama, serta area parkir & drop-off sehingga memudahkan akses keluar-masuk site.
- Diperlukan penambahan akses bagi pejalan kaki, serta akses air pada area waterfront.



Gambar 3.2 Analisis View & Aksesibilitas
Sumber: Penulis (2024)

Gambar 3.3 Analisis Kebisingan & Fungsi Bangunan di Sekitar
Sumber: Penulis (2024)

Kebisingan

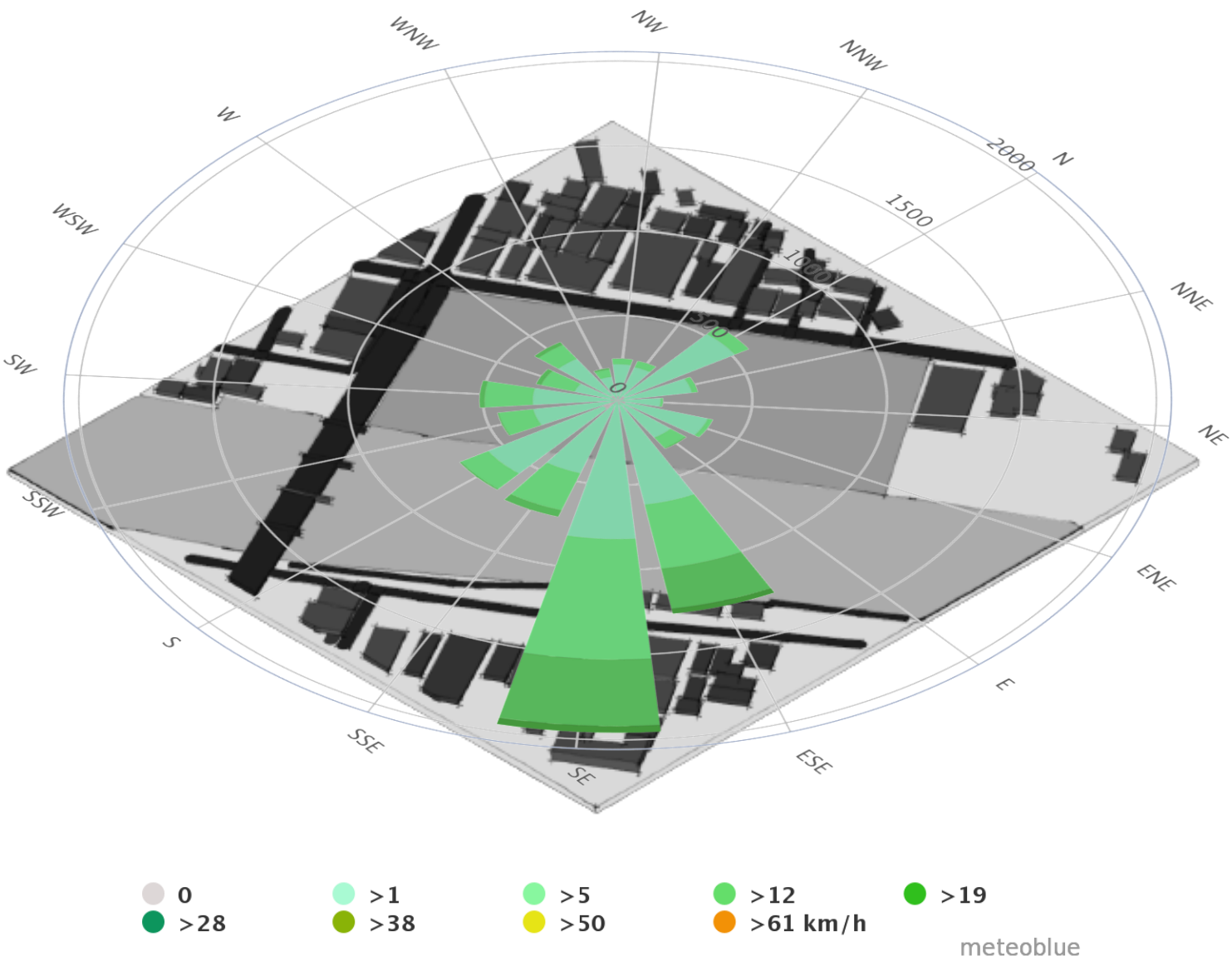
Site berada di persimpangan dan berbatasan langsung dengan dua jalan raya & lampu lalu lintas sehingga kebisingan utama bersumber dari kendaraan yang melintas dan aktivitas masyarakat di pemukiman sekitar.

Analisis:

- Menambahkan elemen softscape berupa vegetasi yang dapat meredam suara pada area utara dan barat site untuk meminimalisir kebisingan.
- Menyesuaikan tata massa dan ruang sesuai dengan aktivitas yang diwadahi dalam ruang, contohnya dengan menghindari pengaturan ruang yang membutuhkan ketenangan dekat dengan sumber kebisingan.

Fungsi Bangunan di Sekitar Site

Bangunan yang ada di sekitar site didominasi oleh bangunan komersial seperti restoran, pasar, dan hotel. Selain itu, site juga dekat dengan beberapa landmark yang ada di Kota Banjarmasin seperti Siring Kota Banjarmasin, Kampung Ketupat, dan masih banyak lainnya. Posisi site yang berada di tepian Sungai Martapura dan bangunan yang berfungsi sebagai Pusat Seni dan Kebudayaan dapat dimanfaatkan untuk mendukung potensi wisata Sungai Martapura, dimana site dapat menjadi salah satu destinasi wisata susur Sungai Martapura.



Gambar 3.4 Analisis Arah Angin pada Site
Sumber: Penulis (2024)

Angin

Berdasarkan data Windrose yang didapat melalui website meteoblue, diketahui bahwa arah angin yang dominan pada site berasal dari arah timur-tenggara dengan kecepatan rata-rata yaitu 10-19 km/h atau setara dengan 2,7m/s – 5,2m/s. Adapun standar kenyamanan angin yang ideal dalam ruangan menurut SNI 03-6572-2001 adalah 0,15 m/s sampai 0,25 m/s sehingga untuk merespon hal tersebut diperlukan adanya vegetasi yang berfungsi memecah angin pada area tenggara site, kemudian diberikan bukaan pada area tersebut dengan mempertimbangkan dimensi bukaan yang sesuai agar sirkulasi udara didalam bangunan tetap baik dan nyaman.

Eksplorasi Konsep Fungsi Bangunan

Fungsi bangunan dalam perancangan ini mempertimbangkan persoalan dan potensi yang ada di Kota Banjarmasin yaitu kurangnya ruang bagi masyarakat untuk melakukan kegiatan-kegiatan kesenian & kebudayaan saat ini, yang dimana hal tersebut berbanding terbalik dengan tingginya minat dan partisipasi masyarakat terhadap bidang seni budaya. Oleh karena itu, perancangan Pusat Seni dan Kebudayaan dinilai dapat menjadi solusi dalam menjawab permasalahan tersebut. Adapun fungsi dari bangunan ini nantinya terbagi menjadi 2 (dua) yakni sebagai berikut.

Fungsi Primer	Fungsi Sekunder
1. Memberikan ruang bagi seniman lokal untuk menampilkan karya & pertunjukkan seni.	1. Menghidupkan identitas Kota Banjarmasin sebagai Kota Seribu Sungai dengan memanfaatkan dan mengembangkan tepian Sungai Martapura sebagai ruang untuk rekreasi bagi Masyarakat dan wisatawan.
2. Mewadahi kegiatan yang berkaitan dengan kesenian & kebudayaan di Kota Banjarmasin seperti acara-acara festival yang mengangkat unsur budaya daerah.	2. Mewadahi UMKM setempat untuk memasarkan berbagai kuliner khas lokal.
3. Mewadahi masyarakat maupun wisatawan yang ingin mempelajari seni & budaya Banjar.	

Tabel 3.1 Konsep Fungsi Bangunan
Sumber: Penulis (2024)

Kegiatan yang diwadahi

Ditinjau dari fungsinya, maka rancangan Pusat Seni dan Kebudayaan ini akan mewadahi kegiatan-kegiatan sebagai berikut.

Kegiatan seni budaya

Yang termasuk ke dalam jenis kegiatan rekreasi budaya dalam rancangan ini meliputi pertunjukkan seni, pameran seni, workshop kerajinan tangan, serta dialog seni.

Kegiatan rekreasi

Kegiatan rekreasi yang diwadahi dalam rancangan ini meliputi kegiatan rekreasi darat seperti berjalan-jalan, menikmati suasana dan pemandangan sekitar, bermain, dan bersantai, dan rekreasi air seperti memancing, kegiatan makan dan minum di stall UMKM Tepi Sungai, dan wisata susur sungai. Martapura.

Pertunjukkan Seni

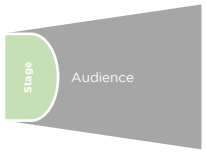
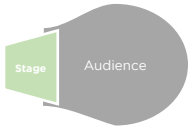
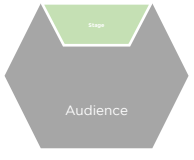
Pertunjukkan seni yang diwadahi pada rancangan ini adalah pertunjukkan seni tari, seni musik, seni sastra, serta seni teater atau drama. Kegiatan-kegiatan ini dapat diadakan secara tertutup di ruang pertunjukkan maupun secara terbuka di amphiteater.

Ruang Pertunjukkan

Ruang pertunjukkan berisikan fasilitas-fasilitas seperti panggung, ruang persiapan, ruang rias, ruang ganti, dan ruang properti. Dalam menentukan bentuk ruang pertunjukkan dan jenis panggung, maka dilakukan analisis dengan beberapa pertimbangan sebagai berikut.

- Ruang pertunjukkan dengan kapasitas kecil, >500 penonton.
- Ruang tertutup
- Kesesuaian ruang dengan jenis pertunjukkan seni yang ditampilkan yakni seni tari, seni musik, sastra, dan teater.

Terdapat beberapa bentuk ruang pertunjukkan yang sering digunakan antara lain bentuk persegi, kipas, tapal kuda, dan hexagonal. Berikut ini merupakan analisis kesesuaian jenis ruang pertunjukkan berdasarkan bentuknya dengan setiap cabang seni.

Jenis Ruang Pertunjukkan	Karakteristik	Seni Tari	Seni Musik	Seni Teater	Keterangan
Persegi (Rectangular shape)	(+) Memiliki tingkat keseragaman suara yang tinggi sehingga terjadi keseimbangan suara dari awal hingga akhir. (Doelle, 1995). (+) Memiliki pemantulan silang antar dinding yang sejajar sehingga nada bertambah penuh segi akustik ruang sangat cocok untuk ruang musik (D. Mills,1976) (-) Kelemahan dari bentuk ini adalah pada bagian sisi panjangnya, karena menjadikan jarak antara penonton dengan panggung terlalu jauh (Larasati, 2020).	√	√	-	Sesuai
Kipas (Fan shape) 	(+) Membawa penonton dekat dengan sumber bunyi karena memungkinkan adanya konstruksi balkon (Larasati, 2020).\ (+) Dapat menampung jumlah penonton yang banyak dan menyediakan sudut pandang maksimum bagi penonton. (Larasati, 2020) (-) Sering menciptakan gema dan pemusatan bunyi yang tidak seragam (D. Mills, 1976).	√	-	-	Kurang sesuai
Tapal kuda (horse-shoe shape) 	(-) Apabila dinding belakang ikut dilengkungkan akan menyebabkan terjadinya gema atau pemusatan bunyi, kecuali memang diatur secara akustik atau dibuat difus. (+) Bentuk dindingnya membuat jarak penonton dengan pemain menjadi lebih dekat. (Ambarwati, 2009).	-	-	√	Kurang sesuai
Hexagonal (hexagonal shape) 	(+) Membawa penonton langsung kesumber suara (Wibowo, 2000) (+) Menciptakan sumber bunyi yang menggema dan ketegasan terhadap musik (Doelle, 1995) (-) Cenderung menciptakan gema dan RT yang relatif cocok dengan orkestra. (Wibowo, 2000)	√	√	-	Sesuai

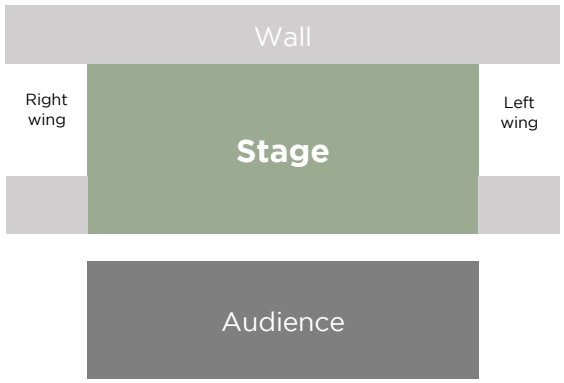
Tabel 3.2 Analisis Bentuk Ruang Pertunjukkan
Sumber: Penulis (2024)

Jenis Panggung

Panggung merupakan salah satu fasilitas yang krusial dalam ruang pertunjukkan. Terdapat beberapa jenis panggung yaitu proscenium, arena, dan thrust.

Proscenium

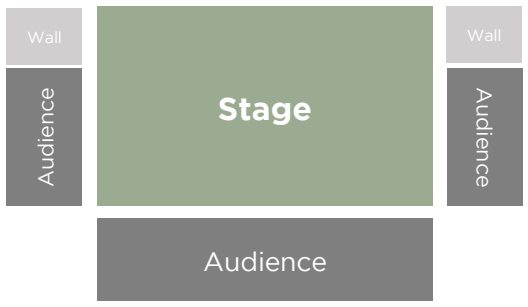
Karakteristik: jarak penonton dan pemeran memiliki sekat yang cukup jauh. Sehingga pergantian, pergerakan, serta perubahan set dekorasinya dapat tersamarkan oleh permainan tata cahaya.
Kesesuaian: jenis panggung ini kurang sesuai dengan seni teater yang membutuhkan interaksi antara pemain dan penonton dikarenakan jaraknya yang cukup jauh, jenis panggung menyediakan sudut pandang yang jelas untuk audience fokus ke pertunjukkan, memudahkan pergantian pemain maupun set dekorasi.



Gambar 3.5 Jenis Panggung Proscenium
Sumber: Penulis (2024)

Thrust

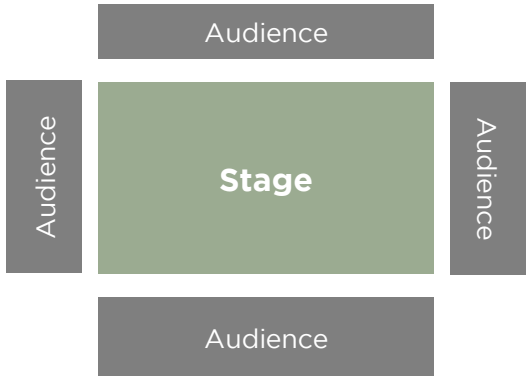
Karakteristik: merupakan gabungan antara jenis panggung proscenium dan arena dimana 2/3 panggung mencuat ke arah penonton, tiga sisi panggung dikelilingi audience, jarak penonton dan pemeran yang dekat.
Kesesuaian: cocok untuk pertunjukkan teater karena memungkinkan adanya interaksi antara penonton dan pemain, memudahkan pergantian pemain maupun set dekorasi, jenis panggung ini kurang sesuai untuk pertunjukkan tari dan musik.



Gambar 3.6 Jenis Panggung Thrust
Sumber: Penulis (2024)

Arena

Karakteristik: penonton melingkari panggung sehingga dekat dengan pemain, pertunjukkan dapat dilihat dari setiap sisi, jaraknya yang dekat memungkinkan adanya interaksi antara pemain dan penonton.
Kesesuaian: jenis panggung ini kurang sesuai dengan seni teater yang membutuhkan pergantian pemain atau set dekorasi dikarenkan jenis panggung yang terekspos, kedekatan jarak pemain dan penonton dapat dimanfaatkan untuk berinteraksi, jenis panggung kurang sesuai untuk penampilan seni tari dan musik.



Gambar 3.7 Jenis Panggung Arena
Sumber: Penulis (2024)

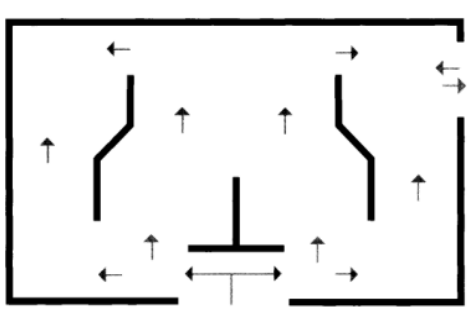
Berdasarkan hasil analisis mengenai bentuk ruang pertunjukkan dan jenis panggung, maka disimpulkan bahwa rancangan ruang pertunjukkan dalam Pusat Seni dan Kebudayaan yang paling sesuai dan memenuhi kebutuhan seni tari, musik, sastra, maupun teater adalah ruang pertunjukkan dengan bentuk persegi dan jenis panggung proscenium.

Pameran Seni

Terdapat dua jenis pameran seni yang diwadahi dalam rancangan ini yakni pameran seni tetap dan pameran seni temporer (sementara), yang masing-masing menampilkan karya-karya seni rupa baik dua dimensi, maupun tiga dimensi. Adapun yang menjadi dasar pertimbangan dalam merancang ruang galeri seni dan ruang pameran seni temporer dalam hal ini adalah sirkulasi pengunjung, suasana penataan ruang, serta zonasi ruang.

Sirkulasi

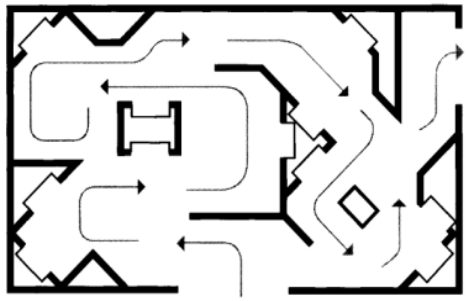
Terdapat beberapa pendekatan konsep sirkulasi yang menjadi penghubung antar ruang menurut Dean (1994) antara lain:



Gambar 3.8 Suggested Approah
Sumber: Dean (1996)

Suggested Approach

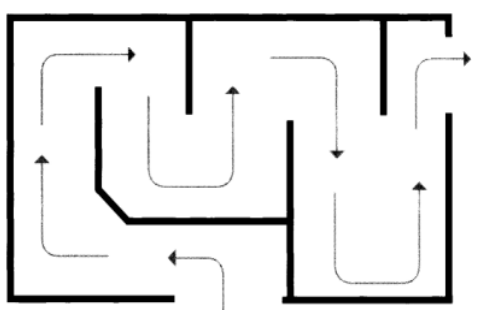
Metode ini menggunakan warna, pencahayaan, tajuk berita, penunjuk arah, dan visual untuk menarik pengunjung sepanjang rute yang ditentukan, pergerakan pengunjung menjadi satu arah, tanpa membuat penghalang fisik.



Gambar 3.9 Unstructured Approah
Sumber: Dean (1996)

Unstructured Approach

Bentuk penerapan metode ini dalam ruang pameran adalah pengunjung dapat bebas memilih jalannya sendiri tanpa mementingkan rute yang disarankan benar atau salah.



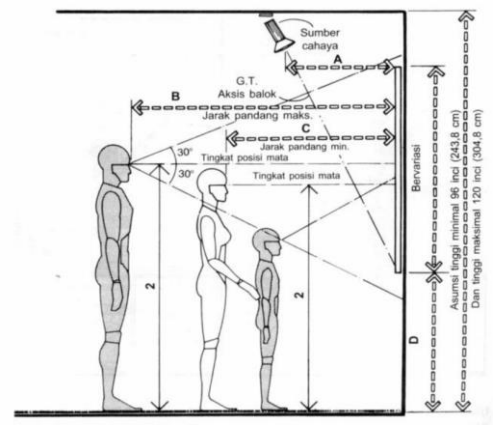
Gambar 3.10 Directed Approah
Sumber: Dean (1996)

Directed Approach

Pergerakan pengunjung dalam metode ini lebih kaku dan terbatas dibandingkan dengan metode lainnya, biasanya diterapkan dalam ruang galeri dimana pengunjung diatur dalam satu rute pergerakan yang telah ditentukan.

Standar display karya seni

Berikut ini merupakan hubungan antara dimensi manusia dengan display karya seni mengacu pada standarisasi display karya seni dalam buku Human Dimension & Interior Space oleh Julius Panelo dan Martin Zelnik (2003).



	in	cm
A	12-24	40,6 – 61
B	60-78	152,4-198,1
C	30-42	76,2-106,7
D	36	91,4
E	20-24	50,8-61
F	51	129,5
G	33	83,5
H	18	45,7
I	40-44	101,6-111,8
J	80-88	203,2-223,5

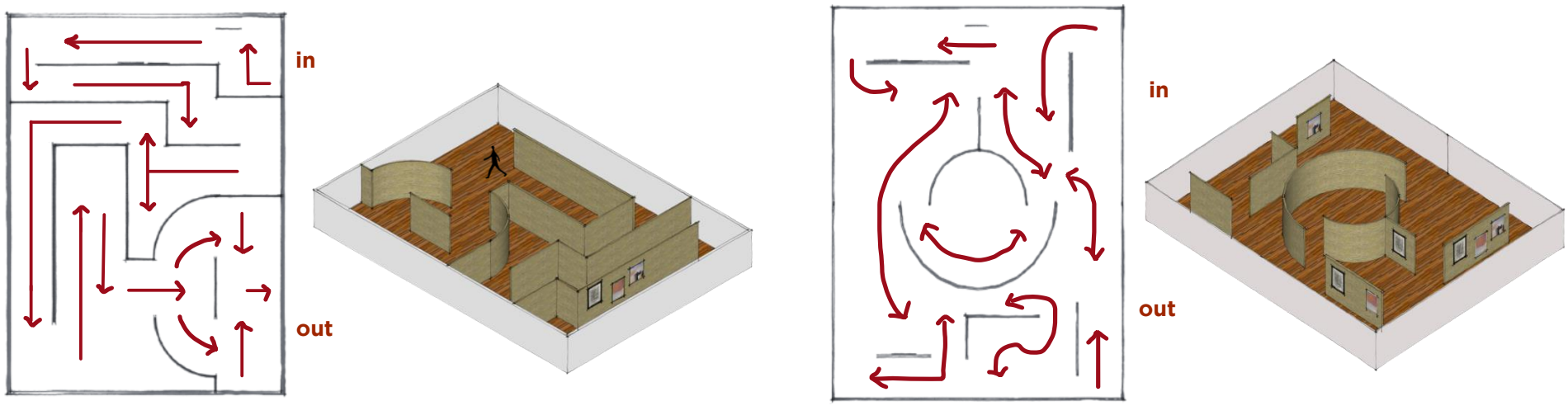
Tabel 3.3 Hubungan dimensi manusia dan display karya seni
Sumber: Panelo & Zelnik (2003)

Layout ruang display karya seni

Berikut ini merupakan konsep layout display karya seni dalam rancangan.

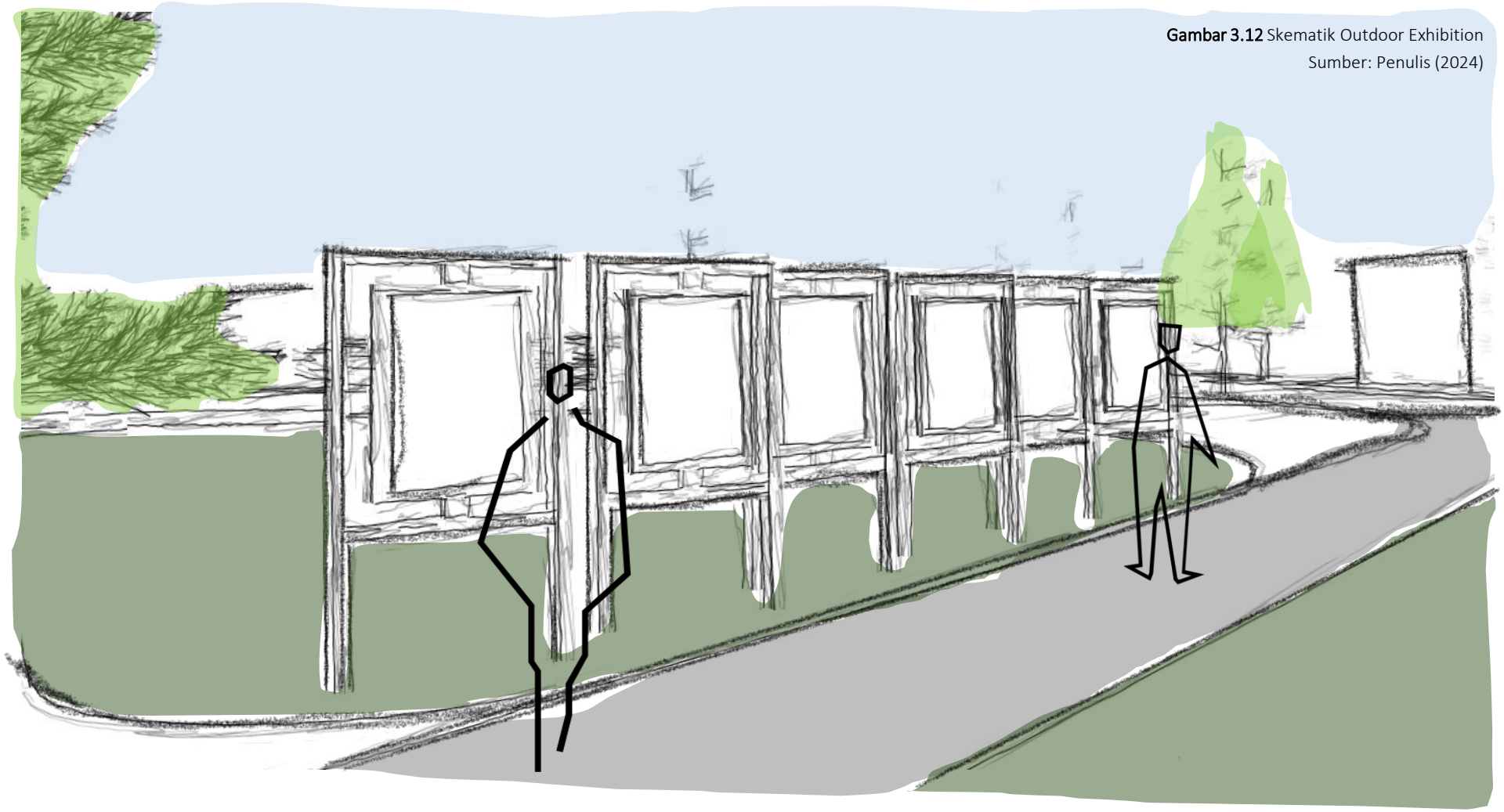
1. Ruang Galeri Seni menggunakan metode Unstructured Approach sehingga pengunjung dapat bebas menikmati karya seni yang ditampilkan.

2. Ruang pameran temporer menerapkan konsep open layout dimana panel-panel dapat diatur menyesuaikan dengan konsep, jenis, dan kebutuhan pameran.

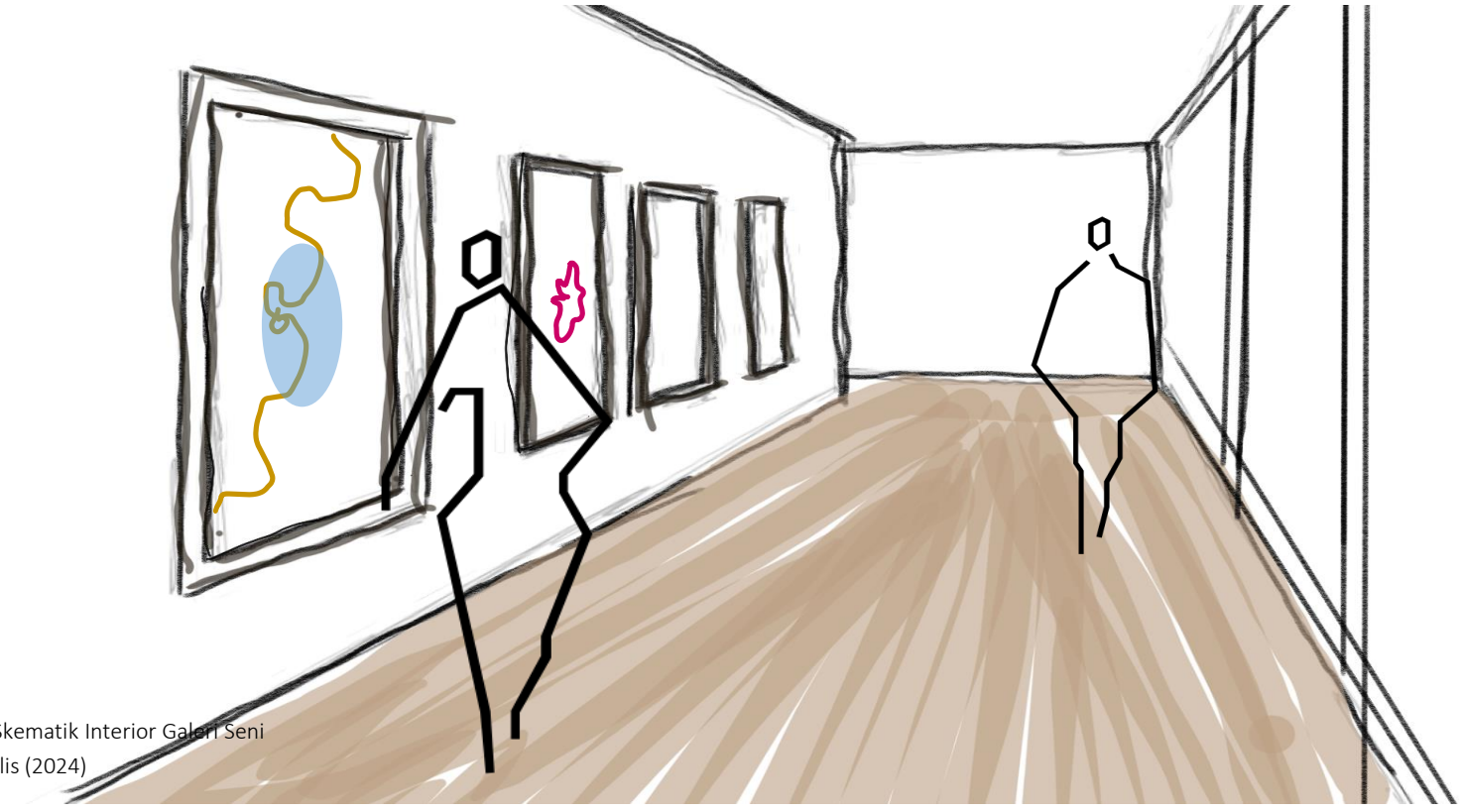


Gambar 3.11 Konsep layout display karya seni
Sumber: Penulis (2024)

Ruang Galeri Seni pada rancangan ini menerapkan pola sirkulasi linier dimana pengunjung bergerak menyesuaikan dengan rute yang telah ditentukan, sedangkan pada ruang pameran temporer, pengunjung dapat bebas mengeksplor ruangan untuk melihat karya-karya seni yang ditampilkan.



Gambar 3.12 Skematik Outdoor Exhibition
Sumber: Penulis (2024)



Gambar 3.13 Skematik Interior Galeri Seni
Sumber: Penulis (2024)

Analisis Jumlah Pengunjung

Kapasitas pengunjung dalam perancangan Pusat Seni dan Kebudayaan mempertimbangkan banyaknya pengguna dalam aktivitas dari tiap ruang. Penentunan banyaknya pengguna didasari oleh kemampuan rancangan terhadap konteks site dalam menampung banyaknya pengunjung. Asumsi jumlah pengunjung dihitung berdasarkan data jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kota Banjarmasin yang didapat dari Dinas Kebudayaan, Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata Kota Banjarmasin.

Perhitungan perkiraan jumlah pengunjung per hari

Kecamatan	Jumlah Penduduk (Jiwa)		
	2020	2021	2022
BANJARMASIN SELATAN	163 948,00	165 852,00	167 928,00
BANJARMASIN TIMUR	118 389,00	119 141,00	119 847,00
BANJARMASIN BARAT	136 964,00	137 015,00	137 113,00
BANJARMASIN TENGAH	87 479,00	87 512,00	87 574,00
BANJARMASIN UTARA	150 883,00	152 800,00	155 027,00
KOTA BANJARMASIN	657 663,00	662 320,00	667 489,00
Jumlah Penduduk			
Jumlah Penduduk			

Tabel 3.4 Jumlah Penduduk Kota Banjarmasin tahun 2020-2022
Sumber: BPS Kota Banjarmasin

No	Bulan	Wisatawan		
		Nusantara	Mancanegara	Jumlah
1	Januari	65049	90	65139
2	Februari	53540	88	53628
3	Maret	56171	233	56404
4	April	54052	89	54141
5	Mei	49951	93	50044
6	Juni	58489	124	58613
7	Juli	84163	97	84260
8	Agustus	47134	98	47232
9	September	70084	124	70208
10	Oktober	86461	99	86560
11	Nopember	84511	433	84944
12	Desember	72358	119	72477
	-	**781963**	**1687**	**783650**

Tabel 3.5 Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Kota Banjarmasin
Sumber: Dinas Kebudayaan, Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata Kota Banjarmasin

Perhitungan jumlah pengunjung didasari oleh asumsi penulis, dengan asumsi jumlah pengunjung dari kalangan masyarakat umum dan wisatawan yang berkunjung 10% dari total jumlah penduduk dan wisata selama setahun maka:

Jumlah Pengunjung dari Kalangan Masyarakat lokal:
= (10% x 667.489) : 365
= 182 orang/hari

Jumlah Pengunjung Wisatawan:
= (10% x 783.650) : 365
= 213 orang/hari

Estimasi total jumlah Pengunjung per hari = 395 orang/hari

Pengguna, Aktivitas Pengguna, dan Kebutuhan Ruang

Pengguna

Perancangan Pusat Seni dan Kebudayaan akan mewadahi kegiatan kesenian dan kebudayaan, serta UMKM Kuliner setempat, maka dari itu dibutuhkan analisis terkait pengguna, kegiatan, serta kebutuhan ruang berdasarkan kelompok pengguna yakni Kelompok Pengelola, Kelompok Pelaku Seni, Kelompok Pengunjung, dan Kelompok Pelaku UMKM.

1. Pengelola

Pengguna yang termasuk ke dalam Kelompok Pengelola adalah orang-orang yang bertanggungjawab dalam mengurus dan menjalankan Pusat Seni dan Kebudayaan seperti Kepala Pusat Seni dan Kebudayaan, staff, dan pegawai servis.

Analisis Kegiatan Pengelola

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Pengelola/Staff Pusat Seni dan Kebudayaan/Service	Parkir & Drop off pengguna	Parkir
	Mengelola, mengontrol fasilitas Pusat Seni dan Kebudayaan	R. Kepala Pusat Seni dan Kebudayaan
	Mengelola bagian administrasi	R. Staff Administrasi
	Mengelola bagian informasi	R. Staff Informasi
	Mengelola bagian kesenian & kebudayaan	R. Staff Seni Budaya
	Mengelola bagian marketing	R. Staff Marketing
	Mengontrol mekanikal & elektrikal	Ruang MEE
	Mengontrol bag. keamanan	Ruang Security
		Ruang control CCTV
	Rapat	Meeting room
	Istirahat (makan & minum)	Kafetaria
	BAK & BAB	Lavatory
	Ibadah	Mushola

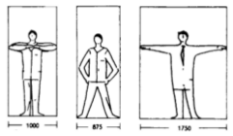
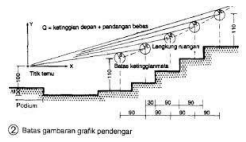
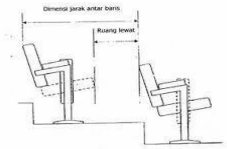
Tabel 3.6 Analisis Kegiatan Pengelola
Sumber: Penulis (2024)

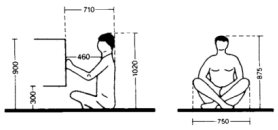
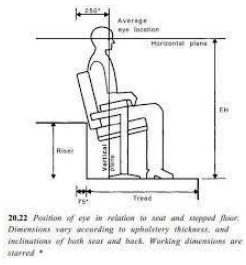
2. Pelaku Seni

Pengguna yang masuk ke dalam Kelompok Pelaku Seni adalah orang-orang yang berkepentingan dalam mengembangkan seni budaya seperti seniman, budayawan, dan pengrajin.

Analisis Kegiatan Pelaku Seni

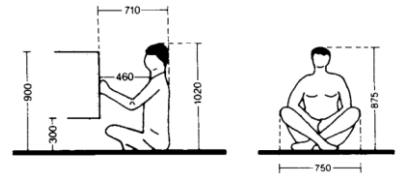
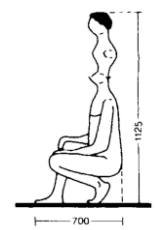
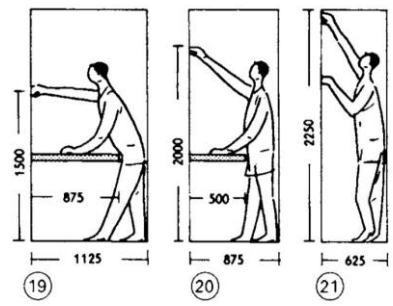
Jenis Kesenian	Nama Kesenian	Aktivitas	Karakteristik	Jumlah Pelaku	Kebutuhan Ruang	Persyaratan ruang
Seni Tari	Tari Baksa Kembang	• Berbusana • Berdandan • Mempersiapkan Properti • Mempersiapkan musik pengiring • Pentas	• Dapat dilakukan indoor/outdoor • Dapat dilakukan siang/malam • Diiringi musik gamelan Banjar • Jumlah penari ganjil	Penari: 1-5 orang Pemusik: 6 orang	• Ruang Sanggar • Ruang Pertunjukkan • Amphiteater	

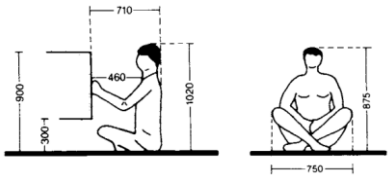
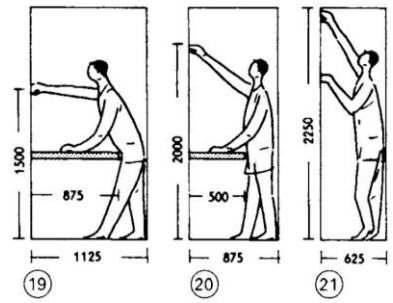
Jenis Kesenian	Nama Kesenian	Aktivitas	Karakteristik	Jumlah Pelaku	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Ruang
	Tari Radap Rahayu	• Berbusana • Berdandan • Mempersiapkan Properti • Mempersiapkan musik pengiring • Pentas	• Dapat dilakukan indoor/outdoor • Dapat dilakukan siang/malam • Diiringi musik tradisional • Jumlah penari ganjil	Penari: 1-5 orang Pemusik: 6 orang	• Ruang Pertunjukkan • Amphiteater	 • Jarak panggung dan penonton maks. 25m.  • Dimensi jarak antar baris kursi min. 90cm. 
	Tari Japin Batuah	• Berbusana • Berdandan • Mempersiapkan Properti • Mempersiapkan musik pengiring • Pentas	• Dapat dilakukan indoor/outdoor • Dapat dilakukan siang/malam • Diiringi musik tradisional Panting • Semua penari wanita	Penari: 1-5 orang Pemusik: 9 orang		
	Tari Ladon	• Berbusana • Berdandan • Mempersiapkan Properti • Mempersiapkan musik pengiring • Pentas	• Biasa dilakukan sebagai pembuka pertunjukkan Mamanda • Dapat dilakukan indoor/outdoor • Dapat dilakukan siang/malam • Semua penari laki-laki	Penari: 1-5 orang Pemusik: 6 orang		
	Tari Topeng	• Berbusana • Berdandan • Mempersiapkan Properti • Mempersiapkan musik pengiring • Pentas	• Biasa dilakukan malam hari • Dapat dilakukan indoor/outdoor • Diiringi musik gamelan Banjar	Penari: 3 orang Pemusik: 6 orang		
Seni Sastra	Madihin	• Berbusana • Berdandan • Mempersiapkan alat musik • Pentas	• Dapat dilakukan indoor/outdoor • Dapat dilakukan siang/malam • Dapat dilakukan sendiri atau berpasangan • Diiringi alat music Tarbang (sejenis rebana besar)	Penutur Madihin: Tunggal: 1 orang Berpasangan: 2-4 orang	• Ruang Pertunjukkan • Amphiteater	
	Balamut	• Berbusana • Berdandan • Latihan • Pentas	• Dapat dilakukan indoor/outdoor • Dapat dilakukan siang/malam • Diiringi alat music Tarbang (sejenis rebana besar) • Dilakukan sendiri (monolog)	Penutur: 1 orang		
	Dundam	• Berbusana • Berdandan • Pentas	• Kegiatan dilakukan dalam posisi duduk • Dilakukan saat malam (waktu penyajian biasanya dimulai mendekati Tengah malam sampai menjelang subuh).	Penutur: 1 orang		

Jenis Kesenian	Nama Kesenian	Aktivitas	Karakteristik	Jumlah Pelaku	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Ruang
Seni Musik	Panting	• Berbusana • Berdandan • Mempersiapkan alat musik • Pentas	• Dapat dilakukan indoor/outdoor • Dapat dilakukan siang/malam • Dilakukan perorang/berkelompok	Pemusik: 9 orang Penyanyi: 1 orang	• Ruang Pertunjukkan • Amphiteater	
	Kuriding	• Berbusana • Berdandan • Mempersiapkan alat musik • Pentas	• Dapat dilakukan indoor/outdoor • Dapat dilakukan siang/malam • Pertunjukkan disajikan berkelompok • Pemain duduk bersila & berjejer • Biasa diiringi instrumen musik lainnya.	Pemusik: 3-5 orang Penyanyi: 1 orang		
	Gamelan Banjar	• Berbusana • Berdandan • Mempersiapkan alat musik • Pentas	• Dapat dilakukan indoor/outdoor • Dapat dilakukan siang/malam • Pertunjukkan disajikan berkelompok • Biasa diiringi instrumen musik lainnya.	Pemusik: 8-10 orang Penyanyi: 1-3 orang	• Ruang Pertunjukkan • Amphiteater	
Seni Teater	Mamanda	• Berbusana • Berdandan • Mempersiapkan Properti • Mempersiapakan Musik • Pentas - Penyajian lagu-lagu Banjar - Baladon (penyampaian judul kisah & tarian ladon) - Pertunjukkan Mamanda	• Dapat dilakukan indoor/Outdoor • Biasanya diadakan malam hari • Diiringi lagu-lagu Banjar • Pemain berinteraksi dengan Penonton • Biasanya berdurasi 3-4jam	Pemain: 15 orang Tokoh Utama: 8 orang Tokoh Pendukung: 7 orang Pemusik: 6 orang Penari: 3-7 orang	• Ruang Pertunjukkan • Amphiteater	  20.22 Position of eye in relation to seat and stepped floor. Dimensions vary according to upholstery thickness, and inclinations of both seat and back. Working dimensions are starred *
	Bapandung	• Berbusana • Berdandan • Mempersiapkan Properti • Mempersiapakan Musik • Pentas	• Dapat dilakukan indoor/Outdoor • Dapat dimainkan siang/malam hari • Dimainkan oleh satu orang (monolog) • Pamandung biasanya berinteraksi dengan penonton	Pamandung: 1 orang	• Ruang Pertunjukkan	

Tabel 3.7 Analisis Kegiatan Pelaku Seni
Sumber: Penulis (2024)

Analisis Kegiatan Pengrajin

Pelaku	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Ruang
Pengrajin Sasirangan	Persiapan	• Pemasokan kain putih, benang, pewarna, dan alat yang akan digunakan untuk membuat kerajinan. • Memindahkan produk dari mobil/truk ke ruang penyimpanan bahan dan alat.	• Loading Dock • Storage	
	Proses pembuatan pola/motif	• Membuat pola/motif pada kain sesuai dengan keinginan.	• Ruang workshop	• Kegiatan biasa dilakukan dengan duduk/bersila dilantai.    Sumber: Data Arsitek (Neufert)
	Proses penjahitan jelujur	• Pola yang telah dibuat dijahit menggunakan benang atau bahan lainnya dengan jarak 1-3mm, kemudian ditarik sampai membentuk kerutan-kerutan.	• Ruang workshop	
	Proses pembersihan dan pewarnaan kain	• Sisa-sisa benang dibersihkan dengan air dingin. • Teknik pewarnaan Sasirangan terbagi menjadi 3 yaitu: 1. Teknik pencelupan, digunakan untuk memperoleh satu warna, dengan mencelupkan kain ke pewarna yang sudah dilarutkan. 2. Teknik colet, yakni pewarnaan dilakukan dengan cara mencolet kain dengan pewarna, dilakukan apabila motif yang dibuat memerlukan lebih dari satu warna. 3. Gabungan kedua teknik, untuk mendapatkan warna dasar kain, kemudian dicolet dengan pilihan warna yang diinginkan.	• Ruang workshop	
	Proses melepas jahitan dan pencucian	• Benang jahitan/ikatan kain dilepas seluruhnya sehingga tampak motif-motif yang dibuat. • Kain kemudian dicuci sampai bersih.	• Ruang workshop	
	Proses finishing (pengeringan)	• Kain dijemur ditempat yang teduh dan tidak terkena paparan matahari secara langsung. • Kain yang sudah kering kemudian disetrika dan siap untuk gunakan.	• Ruang pengeringan • Ruang display kerajinan tangan	

Pelaku	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Persyaratan Ruang
Pengrajin Anyaman Purun	Persiapan	• Pemasokan bahan baku yakni tanaman purun yang sudah dijemur kering dan siap digunakan untuk membuat kerajinan. • Memindahkan produk dari mobil/truk ke ruang penyimpanan bahan dan alat.	• Loading Dock • Storage	
	Proses pembuatan pola/motif	• Menentukan dan membuat pola/motif yang akan dianyam sesuai dengan keinginan, dilakukan dengan menggambar pola dikertas yang telah disediakan. • Memilih warna rumput purun sesuai dengan yang diinginkan.	• Ruang workshop	• Kegiatan biasa dilakukan dengan duduk/bersila dilantai.   Sumber: Data Arsitek (Neufert)
	Proses Menganyam	• Rumput purun yang sudah siap digunakan kemudian dianyam menyesuaikan dengan pola anyaman yang telah dibuat.	• Ruang workshop	
	Proses finishing	• Setelah proses menganyam selesai, anyaman yang sudah jadi kemudian dirapikan, dan dapat diolah menjadi berbagai produk seperti tikar, tas, dompet, dan lainnya. • Produk siap pakai kemudian diletakkan di rak display kerajinan.	• Ruang workshop • Ruang display kerajinan tangan	

Tabel 3.8 Analisis Kegiatan Pengrajin
Sumber: Penulis (2024)

3. Pelaku UMKM

Yang termasuk ke dalam kelompok Pelaku UMKM adalah pengusaha UMKM Kuliner lokal.

Analisis Kegiatan Pelaku UMKM

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
UMKM Kuliner	• Parkir & Drop Off • Kegiatan memasak • Menyajikan makanan • Kegiatan bersih-bersih • Istirahat • BAB/BAK • Ibadan • Makan & Minum	• Area Parkir & Drop off • Pantry • Mushola

Tabel 3.9 Analisis Kegiatan Pelaku UMKM
Sumber: Penulis (2024)

4. Pengunjung

Yang termasuk ke dalam kelompok pengunjung adalah masyarakat umum, wisatawan lokal maupun mancanegara, serta pelajar yang nantinya melakukan kunjungan ke Pusat Seni dan Kebudayaan.

Analisis Kegiatan Pengunjung

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Pengunjung/ Wisatawan	Parkir & Drop Off Penumpang	Area parkir & drop-off
	Mencari Informasi	Ruang Pusat Informasi
	Membeli tiket	Loket
	Menitipkan barang bawaan	Ruang penitipan barang
	Menonton Pentas Seni	Ruang Pertunjukkan
		Amphiteater
	Mengunjungi Pameran Seni	Ruang Pameran Temporer
		Galeri Seni
	Mengunjungi Perpustakaan	Perpustakaan
	Mengikuti kelas workshop kerajinan tangan - Memperoleh informasi mengenai kerajinan - Mempelajari proses pembuatan kerajinan - Membuat kerajinan	Ruang workshop kerajinan tangan
	Belanja cinderamata khas lokal	Toko Cinderamata
	Istirahat (makan & minum)	Kafetaria
		Stall UMKM
	Ibadah	Mushola
	BAK & BAB	Toilet
	Rekreasi Tepi Sungai - Bersantai - Jalan-jalan - Bermain Wisata Air - Memancing - Susur Sungai	Open Space (Taman, Area Bermain, Dermaga)

Tabel 3.10 Analisis Kegiatan Pengunjung
Sumber: Penulis (2024)

Kebutuhan Ruang Kegiatan Festival

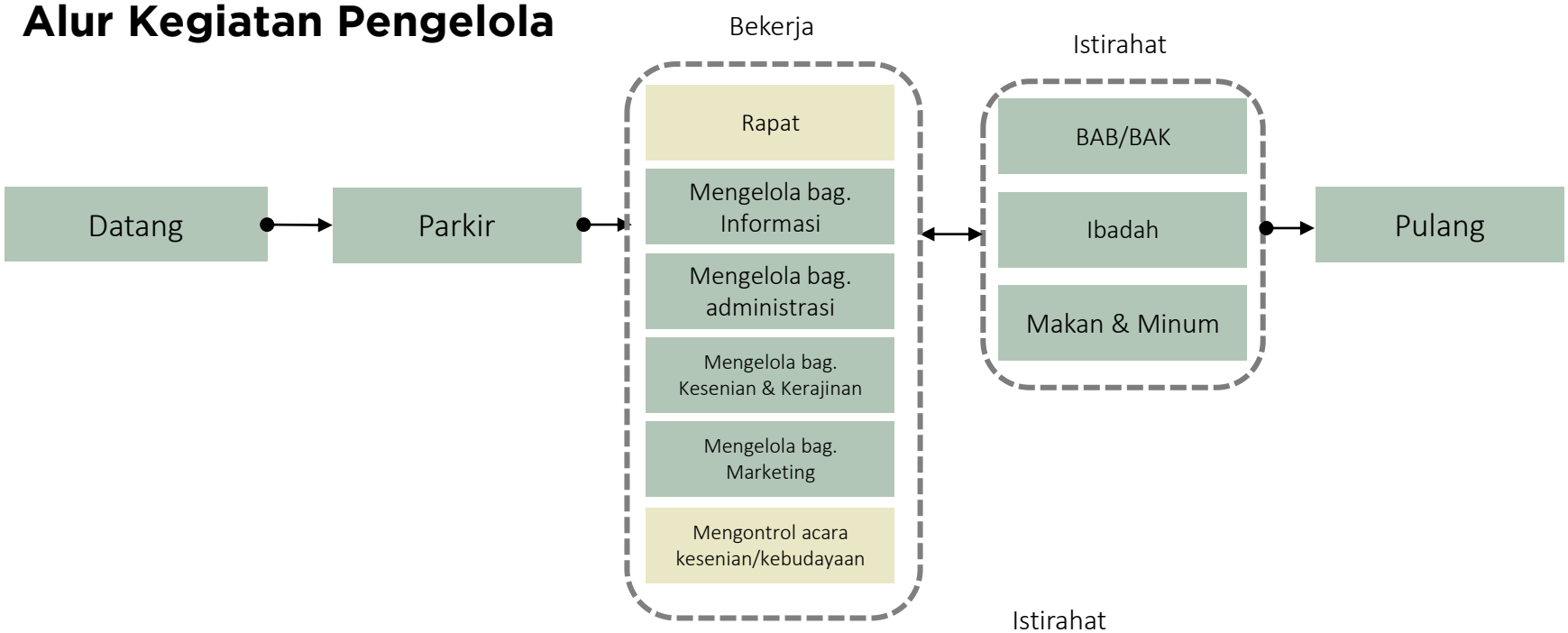
Berikut ini merupakan analisis kebutuhan ruang untuk mewadahi kegiatan festival atau acara-acara yang berkaitan dengan seni budaya.

Analisis Kegiatan Festival

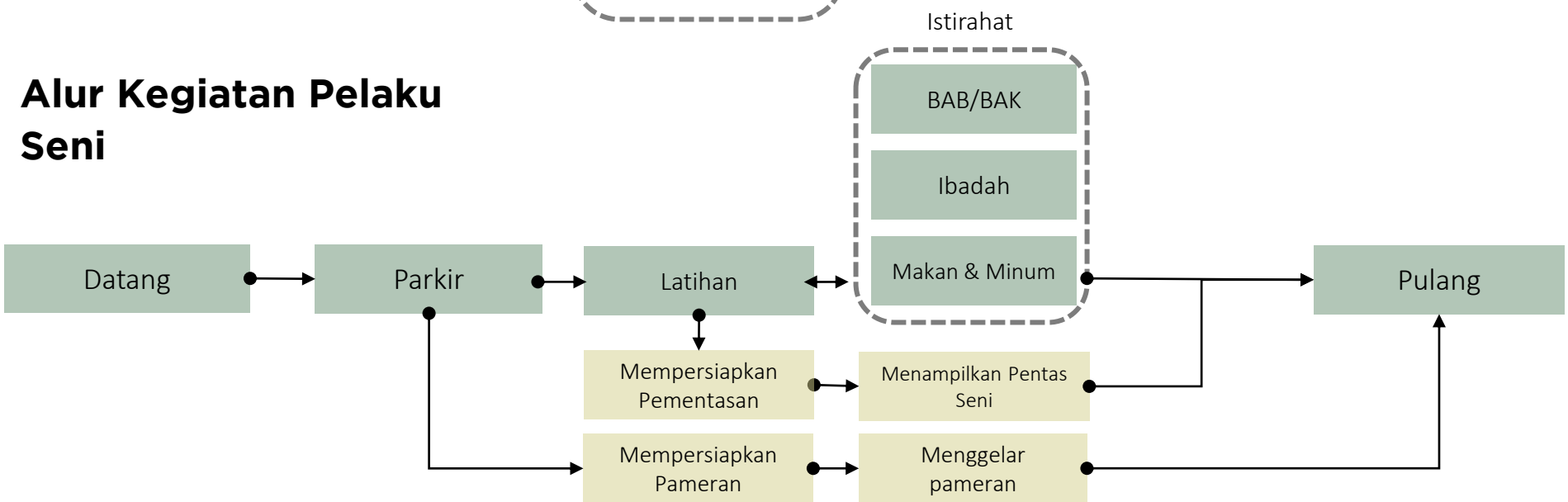
Nama Festival	Waktu	Deskripsi Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Festival Budaya Pasar Terapung	Sekitar bulan Agustus	Meliputi kegiatan lomba dan aksi wisata berupa klotok hias, kuliner banjar, pawai budaya, atraksi acil jukung, dan lainnya.	Open Space (waterfront)
Festival Tanggui	Sekitar bulan Oktober	Meliputi kegiatan pembuatan Tanggui (topi atau tudung khas banjar).	R. Workshop
Banjarmasin Sasirangan Festival	Sekitar bulan Maret	Meliputi kegiatan Fashion Karnaval Sasirangan dan Pawai Basasirangan. Disisi lain juga terdapat Grand Final Pemilihan Putra-Putri Sasirangan, serta diakhiri dengan kegiatan Menjelujur Massal Kain Sasirangan.	Open Space (waterfront), Amphiteater, R. Pertunjukkan, R. Workshop
Sendratasik Berkarya	Sekitar bulan Januari	Penampillan Seni Pertunjukan (Drama, Tari, dan Musik).	R. Pertunjukkan, Amphiteater
Festival Kemilau Banjarmasin Bungas	Sekitar bulan September	Pesta kembang api dan jukung hias.	Open Space (waterfront)
Festival Kampung Bermain	Sekitar bulan Juni	Meliputi kegiatan perlombaan Permainan berupa Ketapel, Hadang, Egrang, Terompah, Badaku (Dakon), senam, dan Tarik tambang	Open Space (Area Bermain)
Banjarmasin Art Week	Sekitar bulan November	Meliputi kegiatan pameran karya seni rupa, pertunjukan musik, tari, teater & film, workshop Seni Tari & Teater, serta Diskusi & Sarasehan.	Open Space (waterfront).
Manopeng	Sekitar bulan Agustus	Tradisi yang diadakan setahun sekali dan bertujuan untuk ritual tolak bala, bentuk ungkapan Syukur, pengobatan dan silaturahmi. Kegiatannya berupa penampilan tari topeng yang diiringi dengan musik gamelan banjar.	Amphiteater

Tabel 3.11 Analisis Kebutuhan Ruang Kegiatan Festival
Sumber: Penulis (2024)

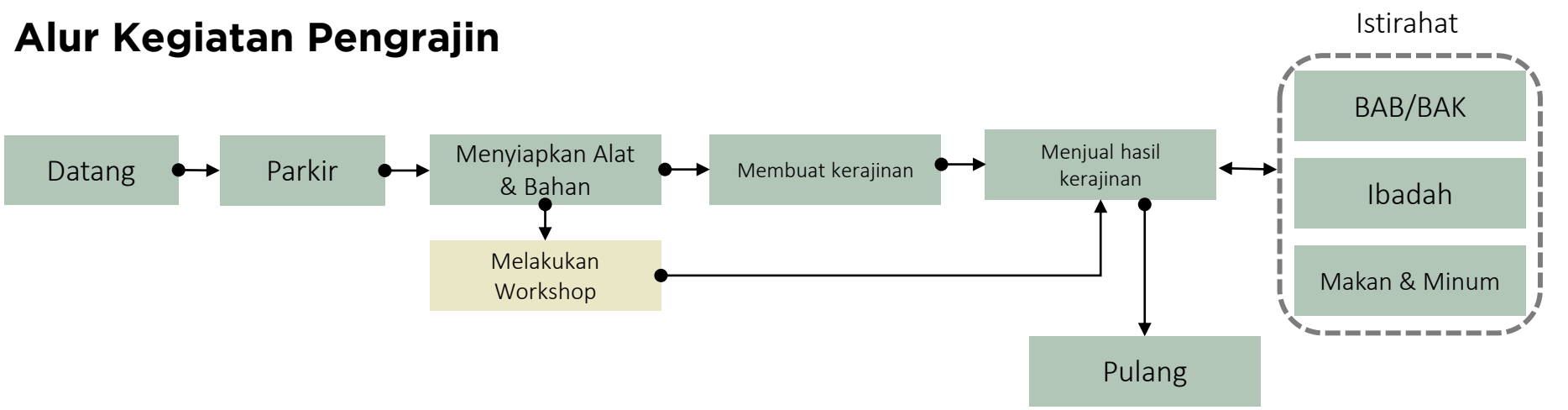
Alur Kegiatan Pengelola



Alur Kegiatan Pelaku Seni

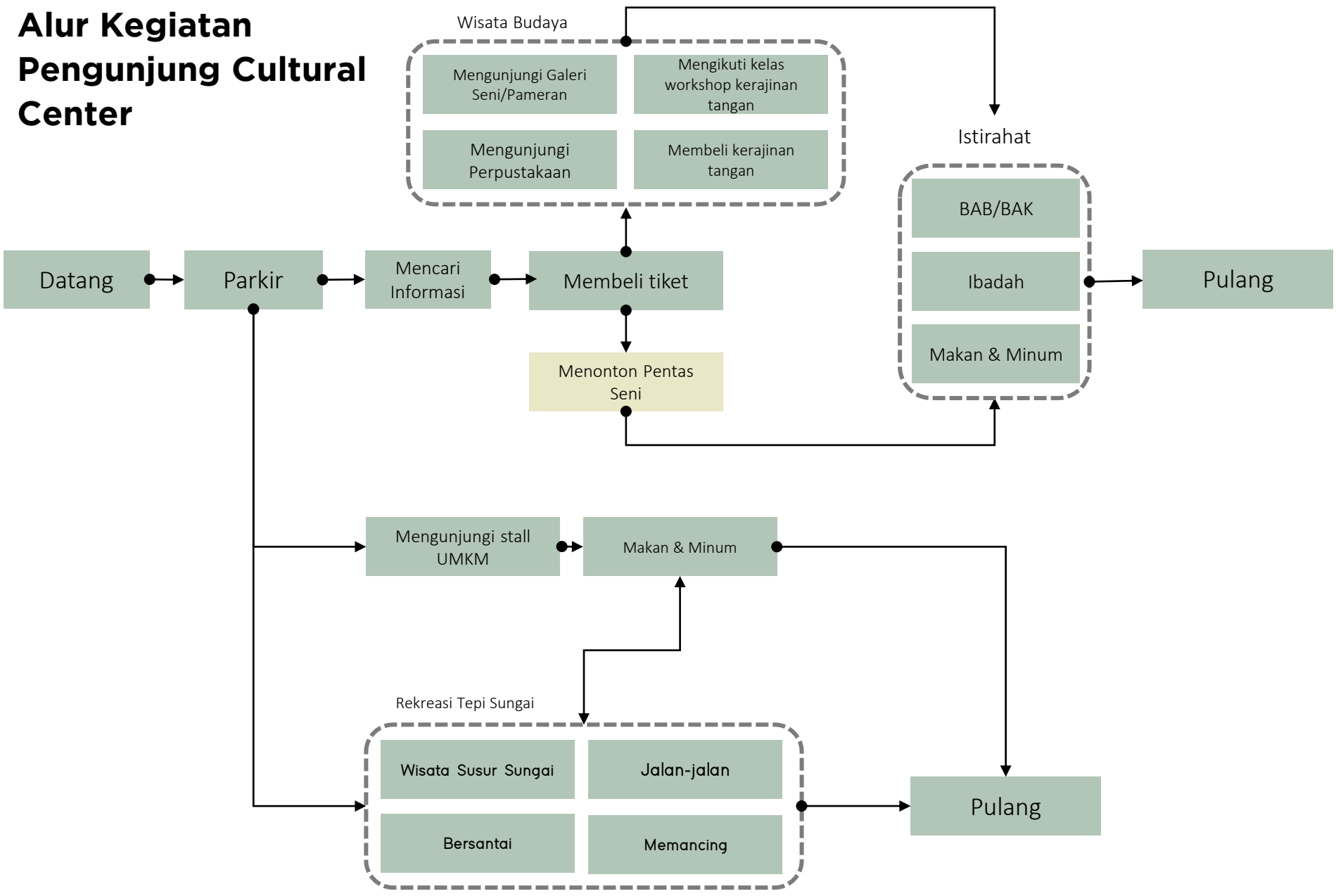


Alur Kegiatan Pengrajin

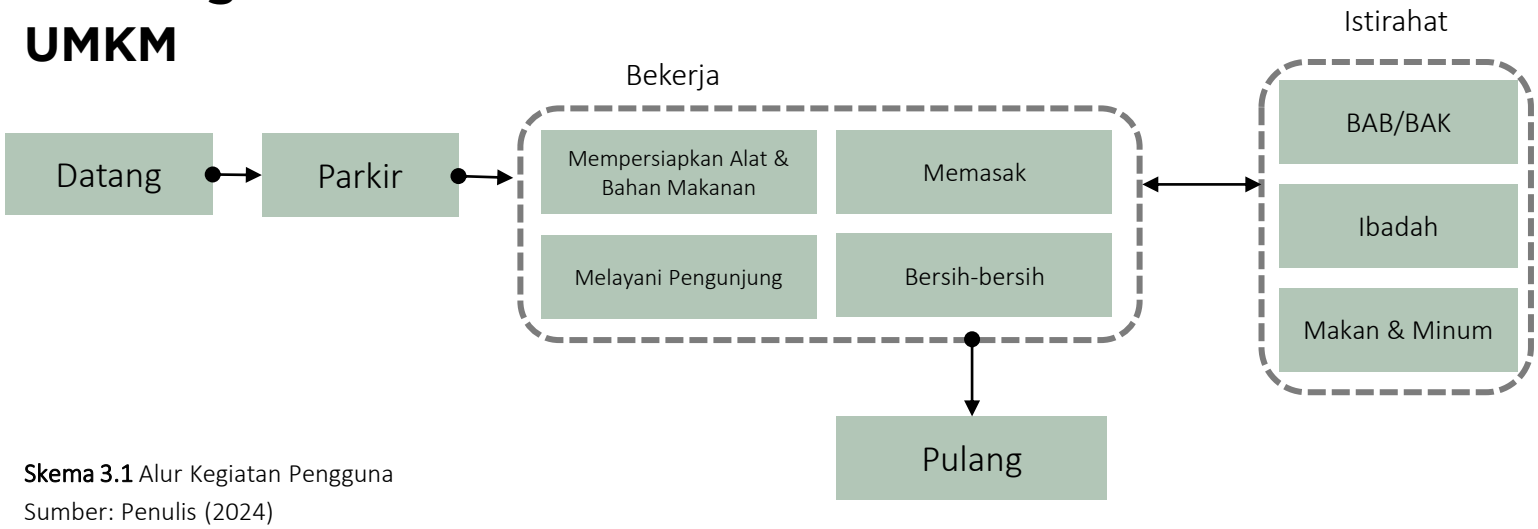


Occasional

Alur Kegiatan Pengunjung Cultural Center



Alur Kegiatan Pelaku UMKM



Skema 3.1 Alur Kegiatan Pengguna
Sumber: Penulis (2024)

Occasional

Kebutuhan Ruang

Penentuan besaran ruang mempertimbangkan kegiatan yang diwadahi, jumlah pengguna, dan juga kebutuhan sirkulasi, dan mengacu pada standar besaran ruang. Adapun acuan standar besaran ruang yang digunakan pada perancangan yakni sebagai berikut.

- Data Arsitek (NAD)
- Time Saver Standart for Building Type (TS)
- Human Dimension and Interior Space (HDIS)
- Studi Kasus (SK)
- Asumsi Pribadi (AP)

Adapun standar sirkulasi pada perancangan ini mengacu pada Time Saver Standard of Building Types oleh Joseph dan John (2001) dan mempertimbangkan kegiatan dan kenyamanan pengguna.

Standar sirkulasi minimal : 5-10%
Keperluan Keluasan Sirkulasi : 20%
Keperluan kenyamanan fisik : 30%
Keperluan kenyamanan psikologis : 40%
Kenyamanan spesifik kegiatan : 50%
Banyak kegiatan : 70% sampai 100%

Kategori Fungsi	Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Sumber	Standar	Keterangan	Sirkulasi	Luas (m2)
Administratif	Kantor	Ruang Kepala Pusat Seni & Budaya	1 orang	NAD	4,5 m2/orang		20%	5,4
		Ruang Staff	5 orang	NAD	2 m2/orang		20%	12
		Ruang Arsip	2 orang	NAD	2 m2/orang		20%	4,8
		Meeting Room	20 orang	NAD	2 m2/orang		20%	48
								70,2
Rekreatif	Ruang Pertunjukkan	Tribun Penonton	500 orang	NAD	0,8 m2/orang	Estimasi jumlah pengunjung melonjak saat event 50%	30%	624
		Panggung	30 orang	NAD	1,75 m2/orang		30%	68,25
		Ruang Ganti	20 orang	NAD	0,65 m2/orang		30%	16,9
		Ruang Persiapan	20 orang	NAD	1,5 m2/orang		30%	39
		Ruang Rias	20 orang	NAD	0,65 m2/orang		30%	16,9
		Ruang Tunggu	20 orang	NAD	0,65 m2/orang		30%	16,9
		Ruang Peralatan	20 orang	AP	2 m2/orang		30%	48
		Ruang Operasional	10 orang	NAD	1,5 m2/orang		30%	19,5
	Amphiteater	Panggung	30 orang	NAD	1,75 m2/orang		30%	68,25
		Backstage	1 unit	SK	30 m2/unit		30%	39
		Tribun Penonton	600 orang	NAD	0,8 m2/orang	Estimasi jumlah pengunjung melonjak saat event 50%	30%	624
								1.580,7

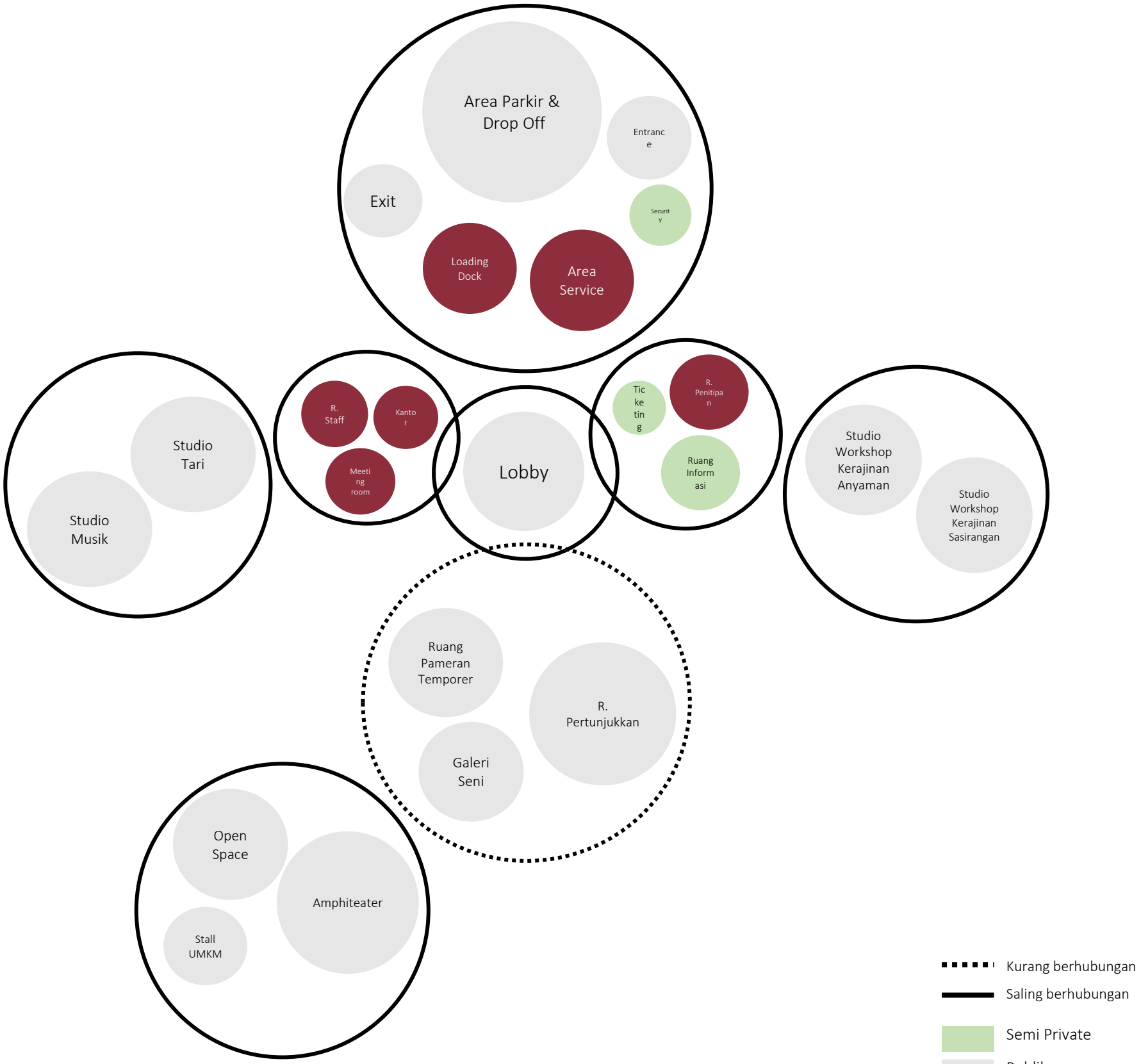
Kategori Fungsi	Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Sumber	Standar	Keterangan	Sirkulasi	Luas (m2)
Edukatif	Galeri Seni	Ruang Display	150 orang	NAD	1,2 m2/orang		20%	216
		Ruang Maintenance	1 unit	SK	9 m2		20%	10,8
		Ruang Penyimpanan Karya	1 unit	SK	25 m2		20%	30
		Ruang operasional	6 orang	NAD	2 m2/orang		20%	14,4
	Ruang Pameran Temporer	Ruang Display	150 orang	NAD	1,2 m2/orang		20%	216
		Ruang staff administrasi	10 orang	SK	4,8 m2/orang		20%	57,6
	Studio workshop	Ruang Display	50 orang	NAD	2 m2/orang		20%	120
		Ruang workshop	50 orang	SK	4 m2/orang		30%	260
		Ruang peralatan	1 unit	SK	-	10% dari luas ruang workshop	20%	31,2
	Ruang Sanggar	Studio tari	30 orang	HDIS	2 m2/orang		20%	72
		Ruang properti	1 unit	SK	15 m2/unit		20%	18
		Studio musik tradisional	1 unit	SK	32 m2/unit		20%	38,4
		R. penyimpanan alat musik	1 unit	SK	15 m2/unit		20%	18
								1102,4
Kategori Fungsi	Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Sumber	Standar	Keterangan	Sirkulasi	Luas (m2)
Informatif	Pusat Informasi	Lobby	200 orang	NAD	1,5 m2/orang	50% dari total jumlah pengunjung	20%	260
		Resepsionis	2 orang	NAD	3 m2/orang		20%	7,2
		Ruang Ruang Penitipan Barang	1 unit	AP	10 m2/unit		20%	12
		Ruang Staff	3 orang	NAD	2 m2/orang		20%	7,2
		Loket	4 unit	SK	3 m2/unit		20%	14,4
	Perpustakaan	Ruang display buku	100 unit	TS	1,2 m2/unit		70%	204
		Ruang Staff Perpustakaan	2 orang	NAD	2 m2/orang		20%	4,8
		Ruang baca	50 unit	NAD	2,3 m2/unit		20%	138
								647,6
Kategori Fungsi	Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Sumber	Standar	Keterangan	Sirkulasi	Luas (m2)
UMKM Kuliner	Stall UMKM	10 unit	-	AP	20 m2/unit		20%	240
	Area Makan & MInum	1 unit	100 orang	NAD	1,3 m2/orang		20%	156
								396
Penunjang	Area Parkir	Loading Dock	1 unit	NAD	20 m2/unit		60%	32
		Mobil	30 unit	SRP	12,5 m2/unit		60%	600
		- Khusus Difabel	2 unit	SRP	15 m2/unit		60%	48
		Motor	60 unit	SRP	1,5 m2/unit		60%	144
		Bus besar	2 unit	SRP	42,5 m2/unit		60%	136
		Sepeda	50 unit	SK	1,02 m2/unit		60%	81,6
								1041,6

Kategori Fungsi	Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Sumber	Standar	Keterangan	Sirkulasi	Luas (m2)
Penunjang	Servis	Ruang Genset	1 unit	NAD	60 m2/unit		20%	72
		Ruang Panel (LVMDP)	1 unit	NAD	40 m2/unit		20%	48
		Ruang Pompa	1 unit	NAD	40 m2/unit		20%	48
		Ruang Kontrol Kemanan (CCTV)	1 unit	HDIS	6,18 m2/unit		20%	7,4
		Ruang AHU	1 unit	NAD	40 m2/unit		20%	48
		Ruang Chiller	1 unit	NAD	70 m2/unit		20%	84
		Ruang Staff	5 orang	NAD	2 m2/orang		20%	12
		Janitor	2 orang	NAD	4 m2/orang		20%	9,6
	Toko Cinderamata	Area display	50 orang	SK	1,5 m2/orang		20%	90
		Kasir	2 orang	SK	1,3 m2/orang		20%	3,12
	Lavatory	Pria & Wanita	10 unit	NAD	2,52 m2/unit		20%	30,24
	Mushola	Ruang Ibadah	30 orang	NAD	1 m2/orang		30%	39
		Ruang Wudhu	10 orang	NAD	1 m2/orang		30%	13
								504,36
Open Space	Waterfront	Dermaga	1 unit	SK, AP	20 m2/unit		30%	32
		Waterfront Plaza	1 unit	SK, AP	400 m2/unit		20%	480
		Area Memancing	6 unit	SK, AP	25 m2/unit		20%	180
	Area Rekreasi	Taman	2 unit	SK, AP	600m2/unit		20%	720
		Playground	1 unit	SK, AP	120 m2/unit		20%	144
		Area Komunal	10 unit	SK, AP	10 m2/unit		20%	120
								1676

Kategori Fungsi	Total luas (m2)
Fungsi Administratif	70,2
Fungsi Rekreatif	1580,7
Fungsi Edukatif	1102,4
Fungsi Informatif	647,6
Fungsi Penunjang	504,36
UMKM Kuliner	396
Total Luas	4301,26
Area Parkir	1041,6
Open Space	1676
Total Luas	2717,6
Total Luas Keseluruhan	7018,86

Tabel 3.12 Kebutuhan Ruang
Sumber: Penulis (2024)

Analisis Hubungan Ruang

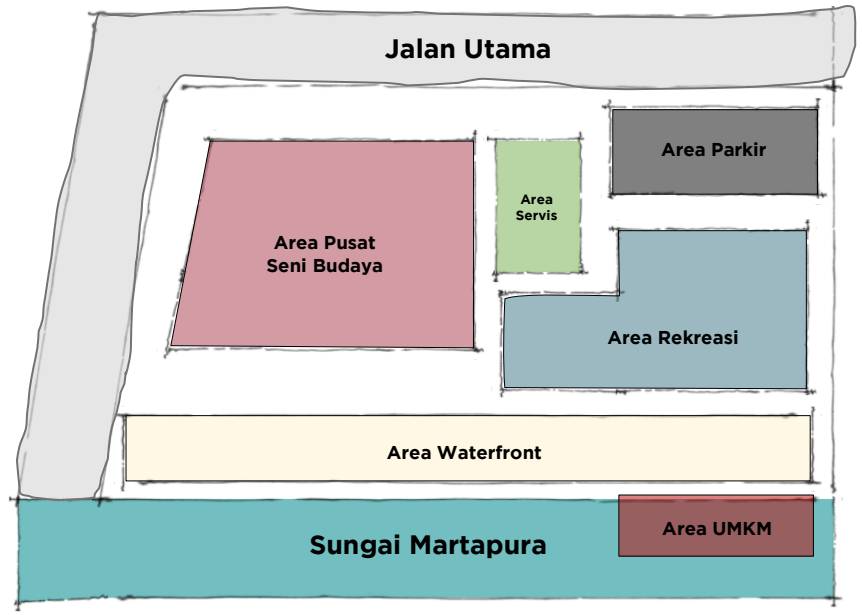


Skema 3.2 Hubungan Ruang
Sumber: Penulis (2024)

Alternatif Zonasi Tapak

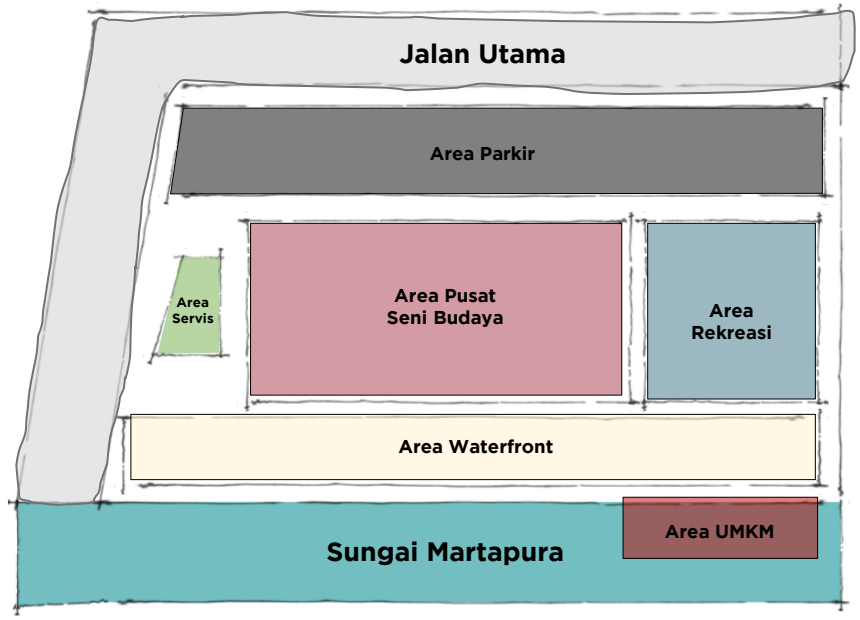
1

Kelebihan : Akses keluar masuk area parkir mudah, akses menuju area rekreasi, service, dan Cultural Center mudah, view ke arah Sungai maksimal.
Kekurangan : Area service dekat dgn area rekreasi dan jauh & exit gate.



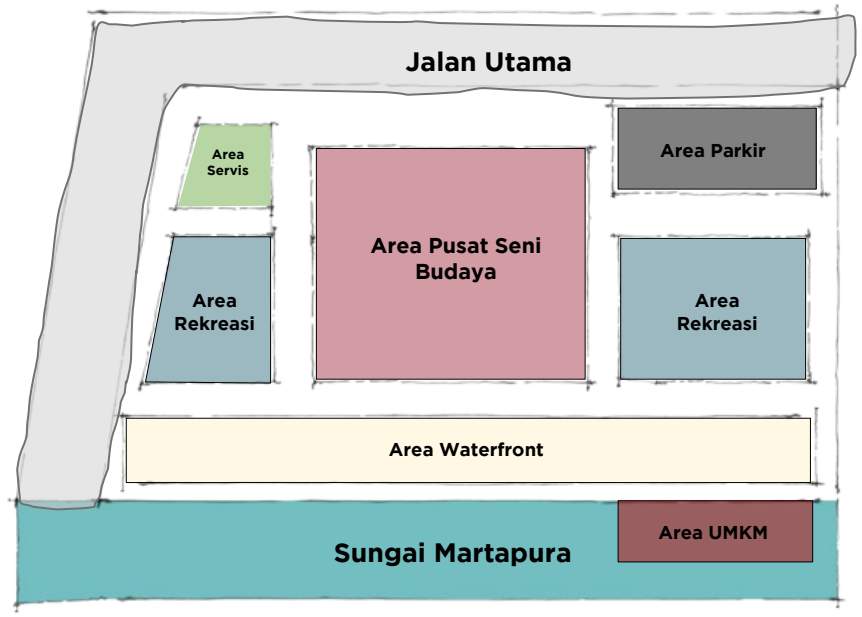
2

Kelebihan : Area service dekat dengan exit gate, sirkulasi keluar-masuk area parkir mudah, area rekreasi terpusat di satu zona, view ke arah Sungai maksimal.
Kekurangan : jarak antara area servis dan UMKM cukup jauh.



3

Kelebihan : view ke Arah Sungai maksimal, akses keluar-masuk kendaraan mudah, area parkir kendaraan pengunjung & staff terbagi, minim ruang negatif.
Kekurangan : area rekreasi tidak terpusat di satu zona yang sama, penataan zonasi terkesan kaku.



Zonasi Tapak

Zona Entrance
Area Parkir & Drop-Off

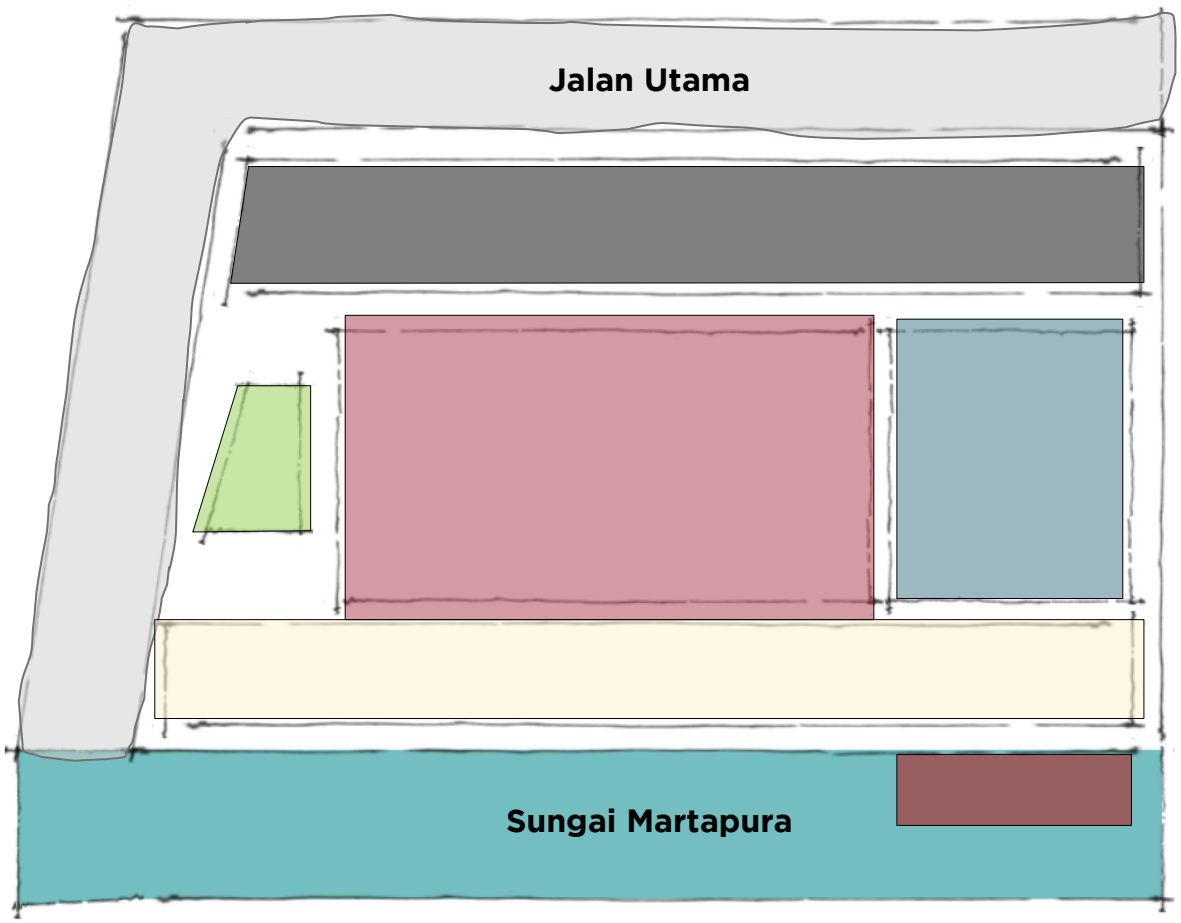
Zona Pusat Seni Budaya
Cultural Center, Amphiteater

Zona Rekreasi
Taman, Area Komunal, Playground

Zona Service
Ruang panel, ruang genzet, ruang pompa, area loading-unloading properti.

Zona Waterfront
Taman, plaza, view deck

Zona UMKM
Stall UMKM, area makan, dermaga



Gambar 3.14 Zonasi Tapak
Sumber: Penulis (2024)

Terdapat 6 (enam) pembagian zona pada tapak dalam rancangan ini yaitu zona entrance, Pusat Seni Budaya, service, rekreasi, waterfront, dan UMKM. Berdasarkan pertimbangan alternatif zonasi pada tapak yang telah dilakukan, maka alternatif 2 (dua) dipilih sebagai konsep zonasi.

Pada zoning ini, area parkir berada di utara tapak, dekat dengan Jalan Utama untuk mempermudah sirkulasi pengguna. Area rekreasi terpusat di satu zona dan dapat diakses langsung dari Cultural Center, area waterfront, maupun area parkir. Area rekreasi diposisikan jauh dari jalan raya dan berada di timur tapak agar pengguna dapat melakukan aktivitas luar ruangan dengan nyaman dan aman. Zona servis berada dekat dengan sirkulasi keluar tapak dan jauh dari zona rekreasi sehingga tidak mengganggu aktivitas pengunjung. Zona UMKM berada di area Selatan tapak dekat dan tidak menghalangi view dari Cultural Center itu sendiri.

Eksplorasi Konsep Tema Perancangan

Eksplorasi konsep perancangan bangunan Pusat Seni dan Kebudayaan berdasarkan tema perancangan Arsitektur Eco-Culture melalui lima (5) kriteria desain Eco-Culture yaitu Image of Space, Source of Environmental Knowledge, Building Image, Technologies, dan Idealized Concept of Place, dengan mempertimbangkan aspek ekologi atau lingkungan setempat dan aspek kebudayaan yang dalam hal ini adalah Budaya Banjar. Penerapan konsep eco-culture dalam rancangan ini dimaksudkan agar menciptakan bangunan yang mempertahankan unsur lokalitas daerah setempat dan menyelaraskan bangunan dengan lingkungan di sekitarnya.

Variabel Eco-Culture	Indikator	Strategi pencapaian pada Desain
Image of Space (Bentuk dan penataan massa bangunan sesuai dengan konteks lingkungan dan budaya setempat).	**Bentuk Bangunan** **Tata Massa Bangunan**	- Bentuk mengadaptasi ciri khas bangunan rumah Banjar Bubungan Tinggi. - Tata massa bangunan merespon kondisi tapak & budaya setempat.
Source of Environtmental Knowledge (Respon desain terhadap iklim wilayah setempat).	**Penghawaan**	- Menyesuaikan orientasi bangunan sesuai dengan analisis iklim matahari dan angin untuk memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami ke dalam bangunan. - Menggunakan cross-ventilation pada bangunan.
Building Image (Tampilan bangunan yang merepresentasikan identitas, kesan, atau citra visual lokal).	**Fasad Bangunan** **Interior Bangunan**	- Menggunakan ornamen dengan pattern lokal pada bagian fasad dan interior bangunan
Technologies (Penggunaan teknologi, konstruksi tradisional, atau material lokal yang ramah lingkungan.).	**Material Bangunan** **Struktur Bangunan**	- Menggunakan material lokal yang mudah didapat serta ramah lingkungan dan dikombinasikan dengan material industrial. - Sistem struktur bangunan merespon kondisi tapak & budaya setempat.
Idealized concept of place (Pembentukan koneksi antara bangunan dengan lingkungan sekitar).	**Sirkulasi** **View** **Lansekap**	- Pola sirkulasi yang jelas dan menghubungkan bangunan dengan kawasan sekitarnya. - Memanfaatkan view Sungai dan merancang muka bangunan menghadap ke arah Sungai sebagaimana karakteristik bangunan tepi Sungai di Kota Banjarmasin. - Pengolahan elemen *softscape* dan *hardscape* lansekap.

Tabel 3.13 Implementasi Pendekatan Arsitektur Eco-Culture pada Desain

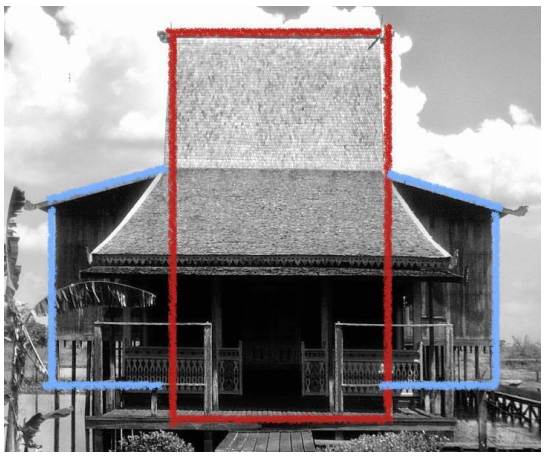
Sumber: Penulis (2024)

Eksplorasi penyelesaian Persoalan Desain

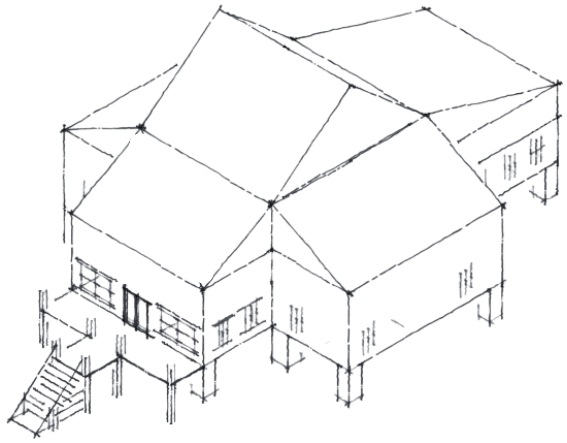
Bentuk Bangunan

Cultural Center

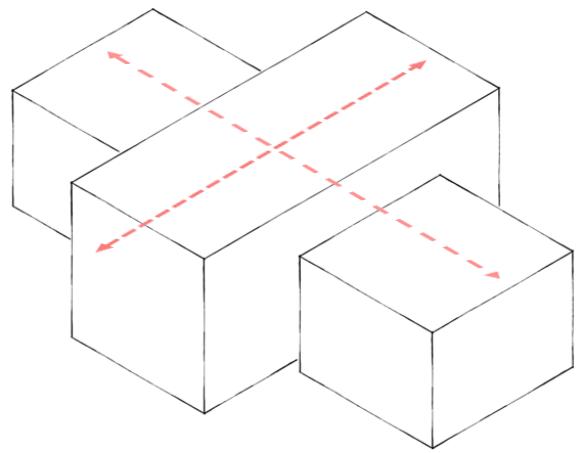
Bentuk bangunan pada Pusat Seni dan Kebudayaan didapatkan dengan mempertahankan ciri khas dan mengadaptasi bentuk rumah tradisional suku banjar yakni Bubungan Tinggi dengan bentuk dasar massa bangunan adalah persegi dan ciri khas tampilan bangunannya yang simetris.



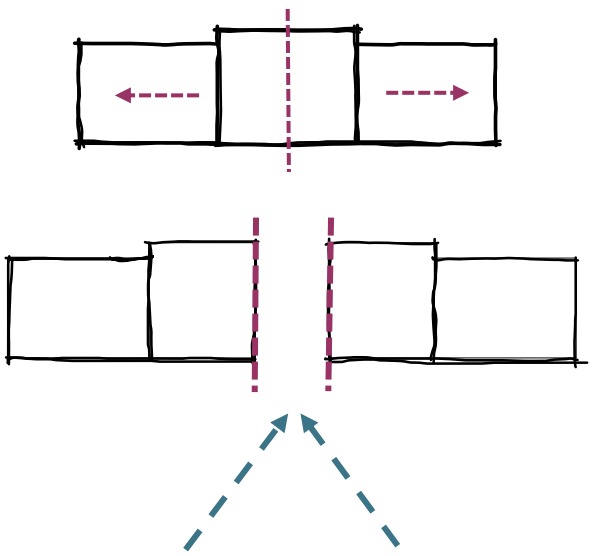
Tampilan bangunan khas Bubungan tinggi yang simetris, kedua sisi bangunan memiliki bentuk yang sama dan seimbang.



Bentuk bangunan rumah tradisional Bubungan Tinggi yang memanjang.

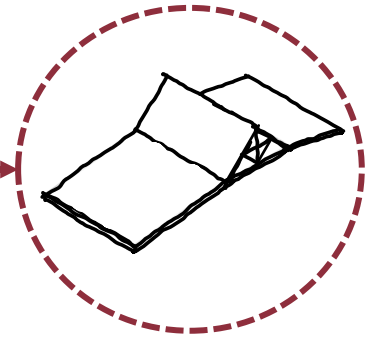


Bentuk geometri dasar bangunan pada Pusat Seni dan Kebudayaan mengadaptasi bentuk dan ciri khas rumah Bubungan Tinggi.

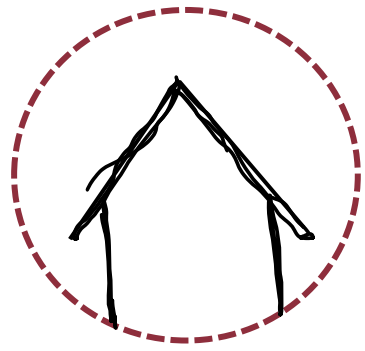


Konsep “lawang hadapan” pada rumah Bubungan Tinggi yang diterapkan rancangan bangunan sebagai pintu masuk ke kawasan.

Bentuk atap pada rumah tradisional Bubungan Tinggi merupakan karakter vertikal yang khas dan paling menonjol sehingga untuk menampilkan citra budaya Banjar pada rancangan. Atap Bubungan Tinggi merupakan atap pelana dengan kemiringan yang tajam membentuk sudut 45 derajat, bagian depan dan belakang atap disertai dengan tritisan yang lebar dan panjang yang menaungi massa bangunan.



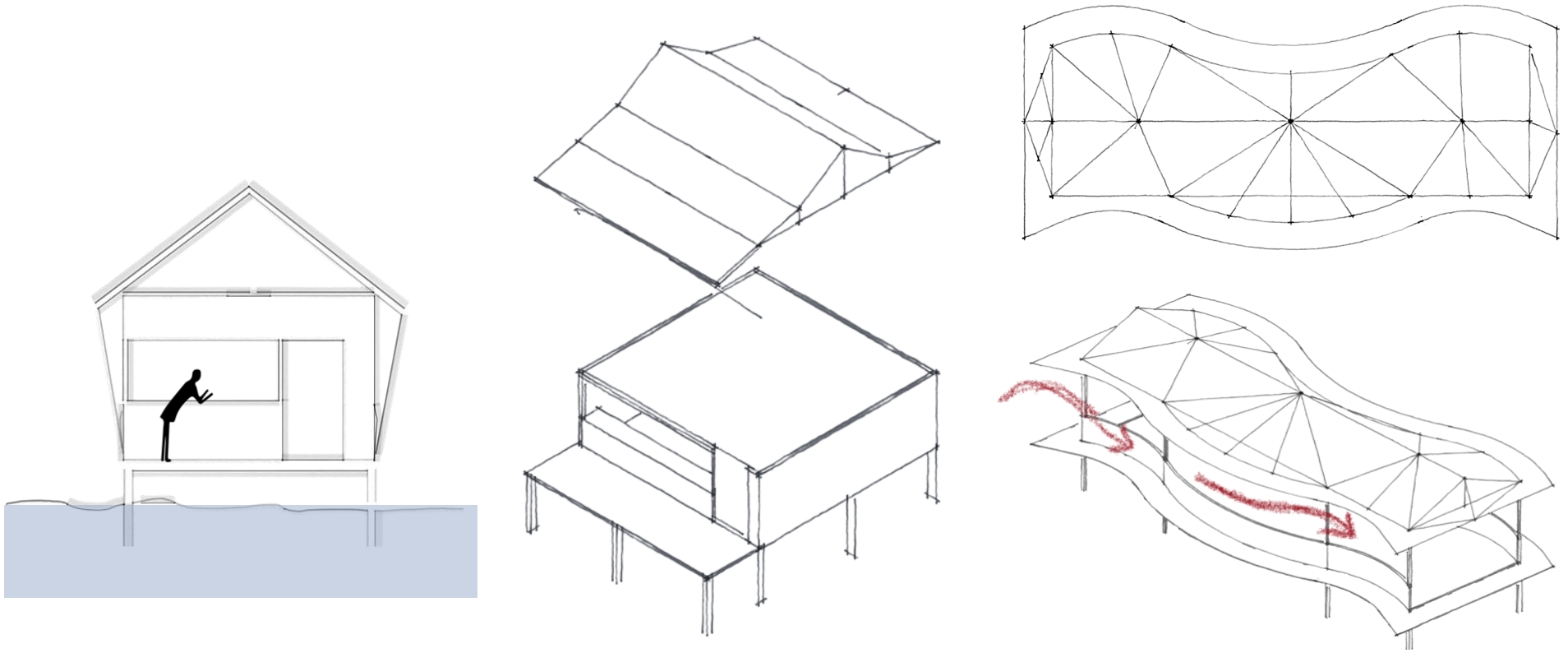
Bentuk atap yang menjadi *vocal point* dari rumah Banjar.



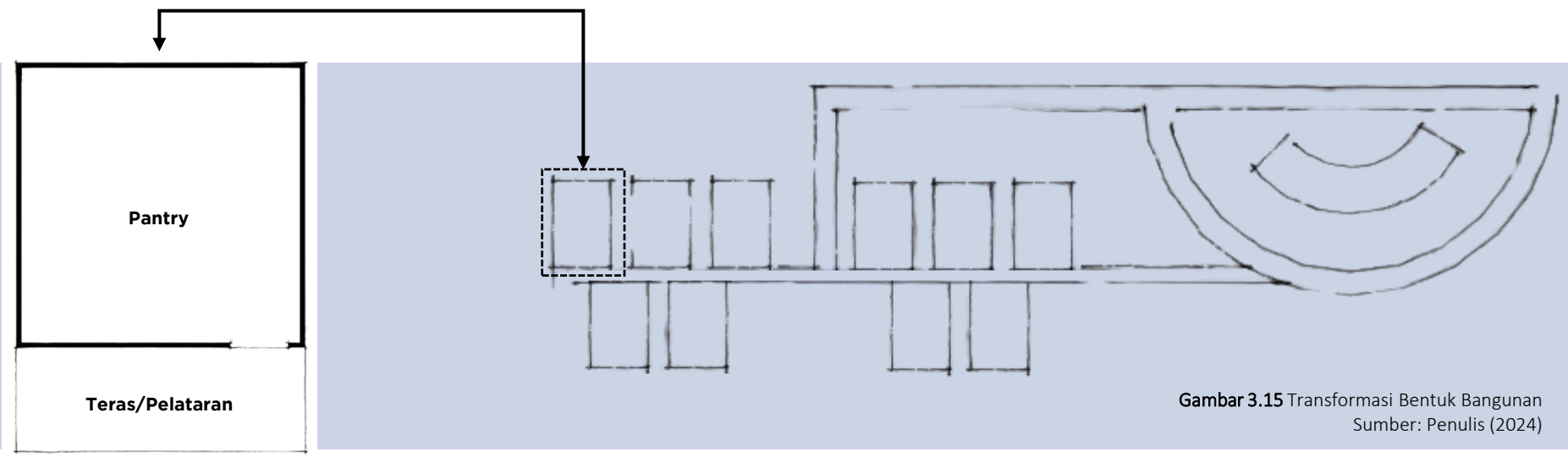
Bentuk atap bangunan di sekitar tapak.

Stall UMKM Kuliner

Rancangan bangunan UMKM Kuliner & Area Makan di tepi Sungai menggunakan menggunakan konsep rumah panggung sebagaimana karakteristik bangunan tepi Sungai di Banjarmasin yang mayoritas menggunakan rumah panggung. Rancangan bangunan dibuat semi-terbuka dengan orientasi bangunan ke arah Sungai untuk memaksimalkan view.



Terdapat 10 stall UMKM yang menjual berbagai jenis makanan dan minuman lokal yang berbeda-beda. Seluruh rancangan stall UMKM dibuat khusus untuk mengakomodasi kegiatan penjual seperti mengambil pesanan, memasak, serta kegiatan bersih-bersih. Terdapat area makan dan minum bagi pengunjung UMKM Kuliner yang dijadikan satu tempat sehingga pengunjung dapat membeli berbagai jenis makanan yang diinginkan.

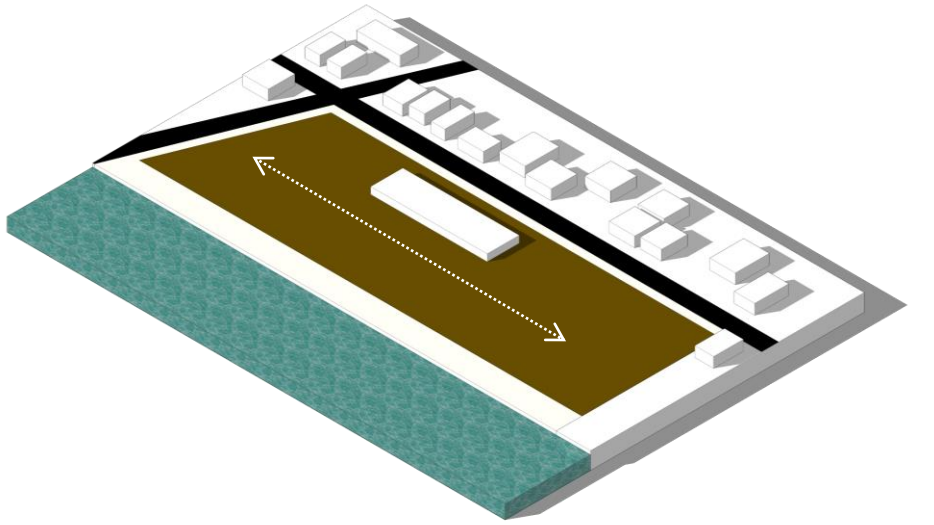


Gambar 3.15 Transformasi Bentuk Bangunan
Sumber: Penulis (2024)

Tata Massa Bangunan
Berdasarkan analisis kondisi site

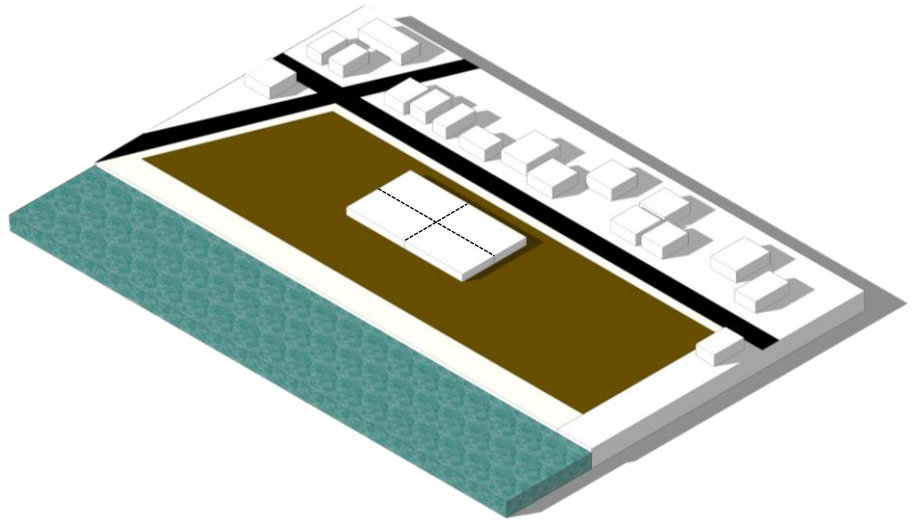
1

Gubahan massa bangunan dibuat memanjang selaras dengan sungai menyesuaikan dengan kondisi tapak dan regulasi bangunan mengenai garis sempadan bangunan & sungai, hal ini dilakukan guna memaksimalkan lahan yang tersedia serta kebutuhan ruang didalamnya.



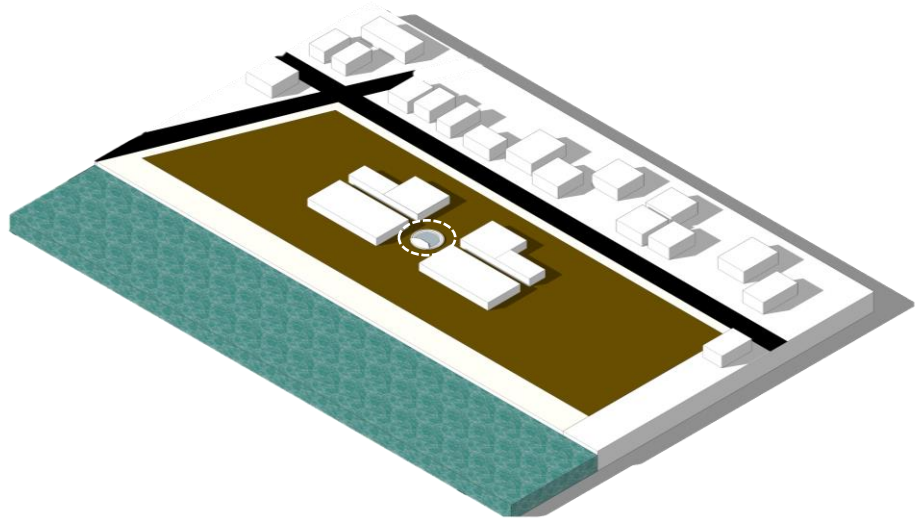
2

Gubahan massa kemudian dibagi menjadi empat berdasarkan fungsi utamanya. Fungsi administratif & informatif yang mewadahi ruang bagi kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan kantor, pusat informasi bagi pengunjung, serta ticketing, diposisikan di area utara site, dekat dengan entrance utama. Hal ini dilakukan guna memudahkan pengunjung dalam mencari informasi dan mengurus hal-hal yang berkaitan dengan administrasi di Pusat Seni dan Kebudayaan. Fungsi rekreatif & edukatif diposisikan yang berisikan ruang-ruang seperti galeri seni, pameran seni, ruang pertunjukkan dan amphiteater diposisikan di area selatan dan berorientasi ke arah Sungai untuk memaksimalkan view yang ada.



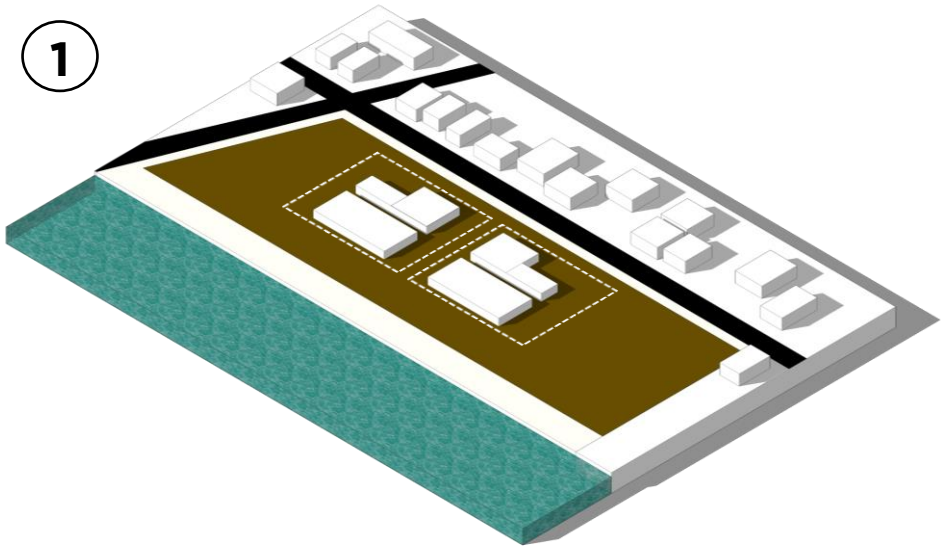
3

Fasilitas amphiteater dan innercourt yang juga berfungsi sebagai gathering space diposisikan di antara gubahan massa bangunan sebagai zona transisi yang menghubungkan setiap gubahan massa.



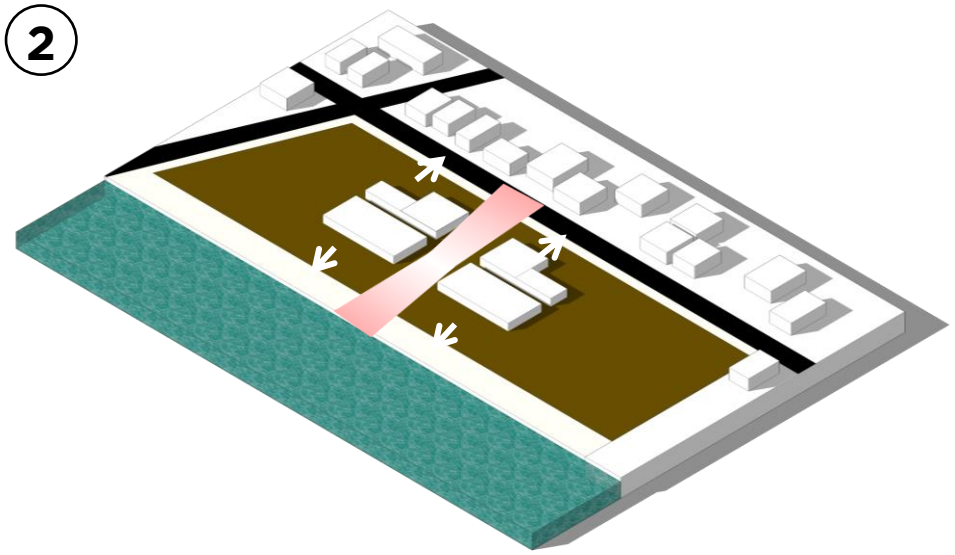
Tata Massa Bangunan
Berdasarkan analisis konsep budaya Masyarakat Banjar

1



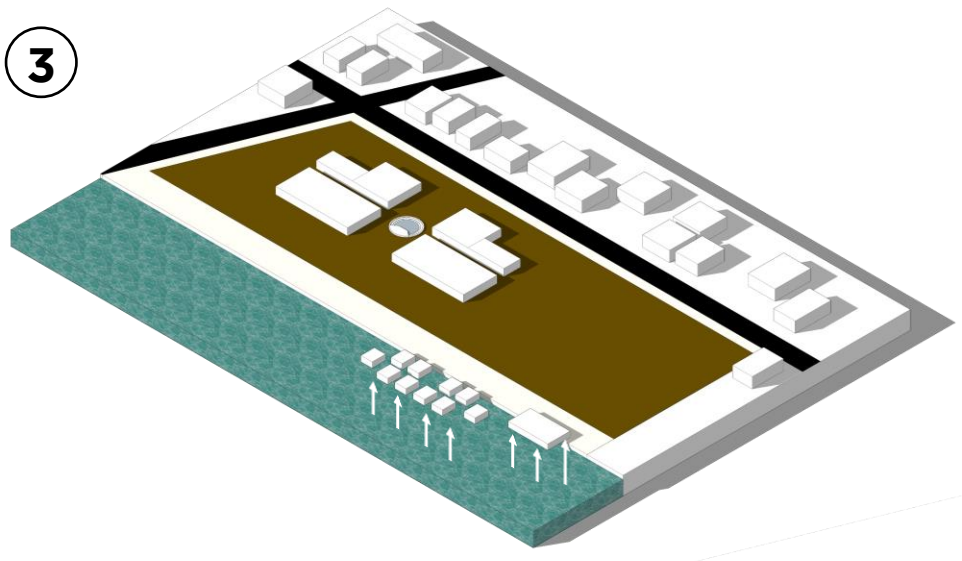
Perletakan massa utama yang dibuat seimbang/simetris pada tapak mengadaptasi konsep bentuk bangunan rumah Banjar Bubungan Tinggi.

2



Mengadaptasi karakteristik bangunan di bantaran Sungai Martapura dimana bangunan memiliki dua muka yang menghadap ke arah darat dan Sungai, serta konsep “lawang hadap” pada rumah Banjar dimana *entrance* linier dan sejajar, yang menghubungkan antara darat dan kawasan tepi Sungai.

3



Gubahan massa UMKM dan area makan yang berada di tepian Sungai menggunakan konsep rumah panggung dengan tata massa memanjang di mengikuti pola tepian Sungai sebagaimana karakteristik rumah-rumah Masyarakat tepi Sungai Martapura.

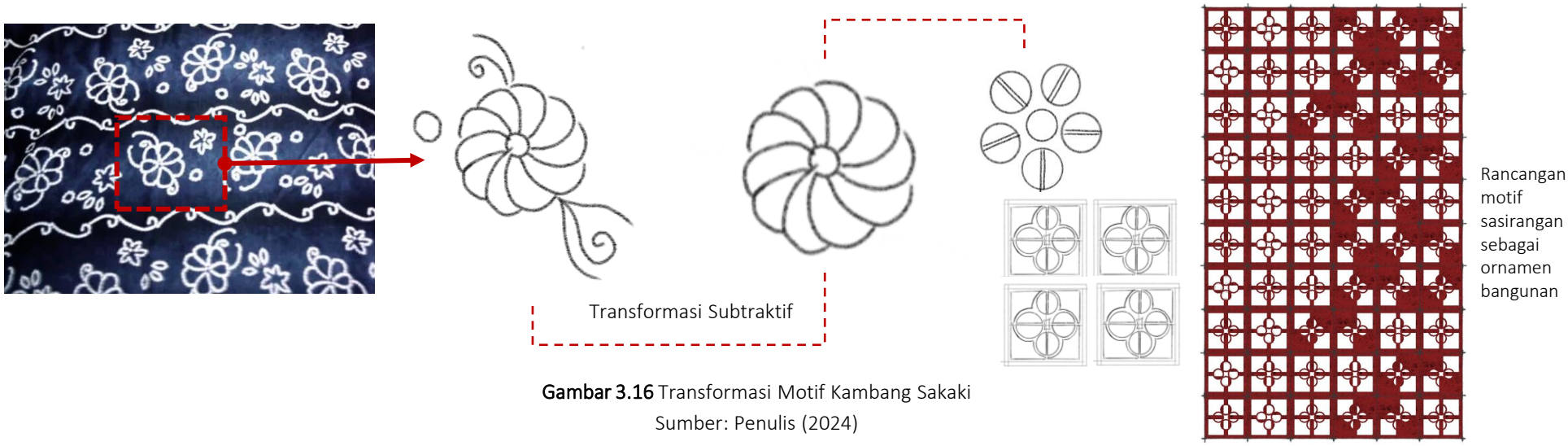
Fasad & Interior Bangunan

Tampilan bangunan yang memiliki kesan atau ciri khas lokal pada perancangan ini dicapai dengan penggunaan ornamen-ornamen dengan motif khas Banjar yaitu motif kain Sasirangan pada bagian fasad dan interior bangunan. Pemilihan motif kain Sasirangan pada bangunan dilakukan guna melestarikan dan memperkenalkan ragam motif kain khas Banjar ini kepada pengunjung melalui visual bangunan.

Transformasi Motif Sasirangan

Motif Kambang Sakaki

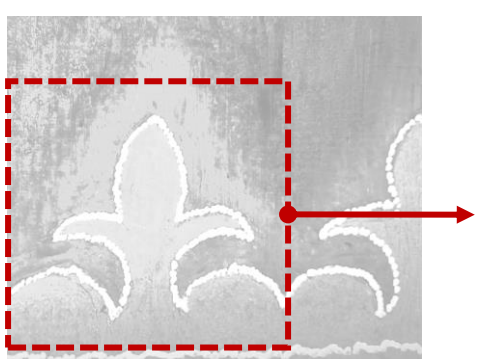
Motif sasirangan Kambang Sakaki merupakan motif yang berarti sekuntum bunga, melambangkan keindahan dan banyak dipergunakan dalam ornamen khas Banjar salah satunya dalam ukiran-ukiran pada bangunan rumah Banjar.



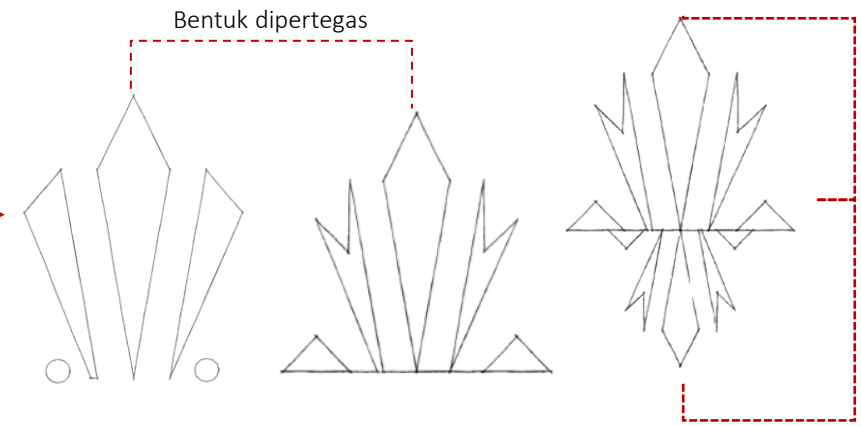
Gambar 3.16 Transformasi Motif Kambang Sakaki
Sumber: Penulis (2024)

Motif Ombak Sinapur Karang

Motif Sasirangan Ombak Sinapur Karang merupakan salah satu motif yang terinspirasi dari air atau banyu (sebutan dalam Bahasa Banjar). Motif Ombak Sinapur Karang atau Ombak menerjang Batu Karang ini melambangkan dinamika berkehidupan yang senantiasa naik turun layaknya gelombang ombak.



Gambar 2.11 Motif Ombak Sinapur Karang
Sumber:
https://www.goodnewsfromindonesia.id/

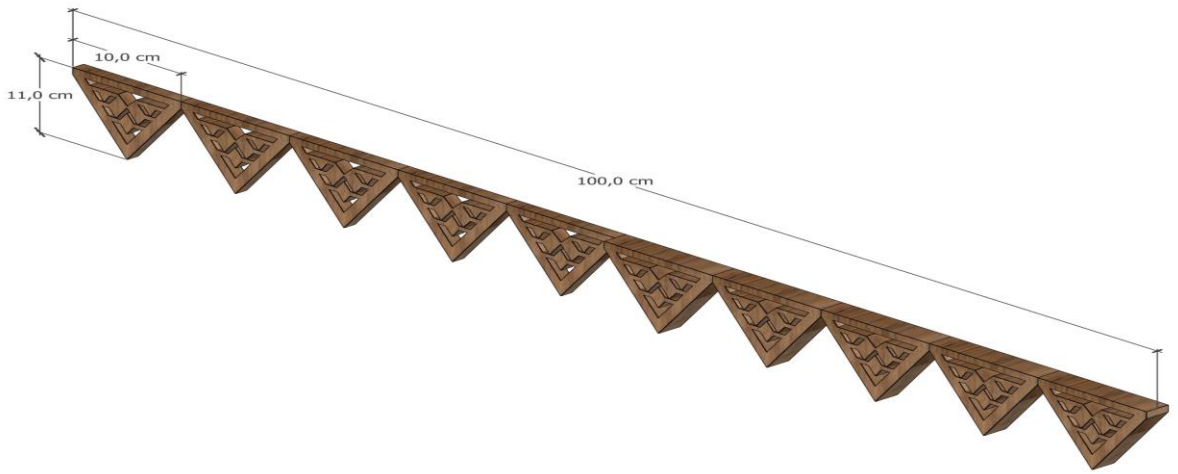


Gambar 3.17 Transformasi Motif Ombak Sinapur Karang
Sumber: Penulis (2024)

Rancangan motif sasirangan sebagai ornamen bangunan

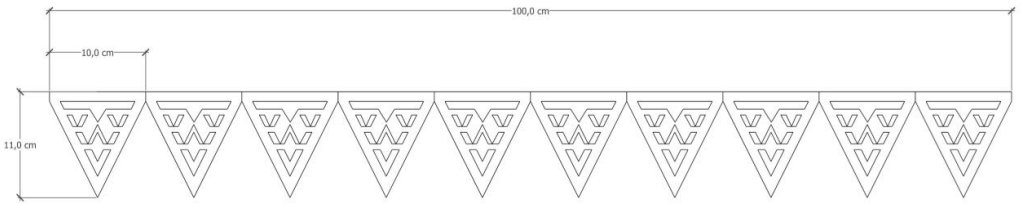
Ciri khas lainnya dari rumah Banjar ialah banyaknya ornamen-ornamen ukiran atau yang biasa disebut “tatah” pada bangunannya seperti pada pintu, jendela, tiang, lisplang, dan pucuk bubungan.

Pilis atau papilis merupakan lisplang dengan ukiran yang terbuat dari material kayu. Pilis dipasang mengelilingi cucur atap pada bangunan. Motif yang digunakan pada ukiran pilis biasanya menggunakan motif flora atau fauna seperti burung enggang atau naga. Pada rancangan ini, pilis atap menggunakan ornamen motif gigi haruan.

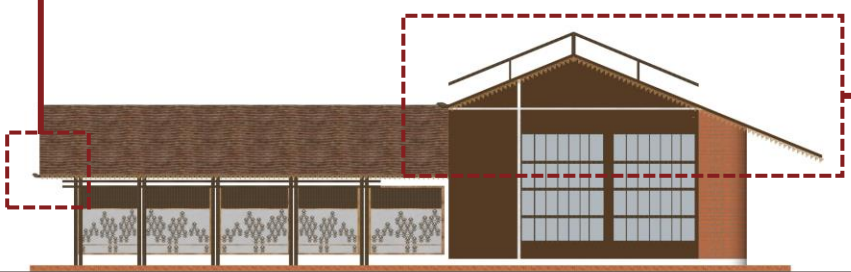


Tatah Hujung Papilis

Pada bagian ujung pilis terdapat ukiran motif naga yang merupakan perlambang kebudayaan Banjar.



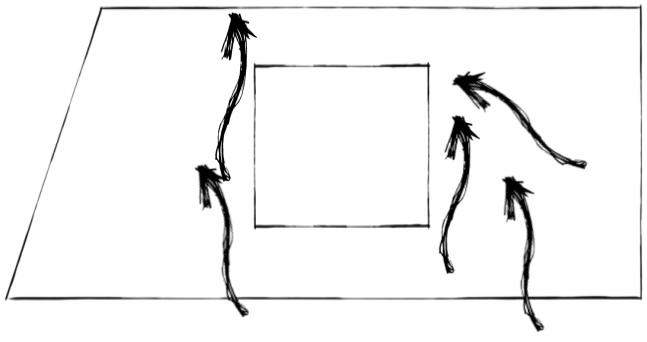
Pilis/Papilis



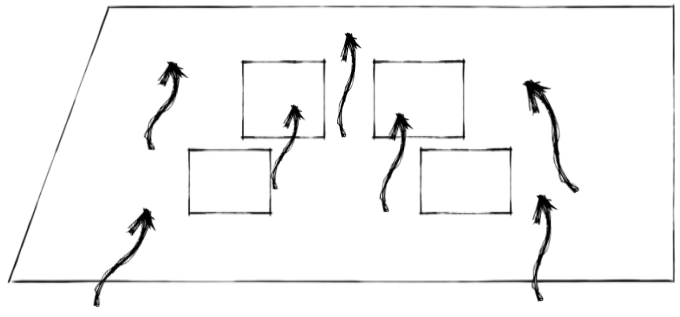
Respon bangunan terhadap iklim setempat

Kritera yang kedua dalam konsep eco-culture berkaitan dengan bagaimana desain merespon kondisi iklim wilayah setempat, dalam hal ini lokasi site berada di Kota Banjarmasin yang beriklim tropis dengan suhu udara tertinggi di wilayah tersebut mencapai 32°C dan tergolong ke dalam kategori panas tidak nyaman.

Penghawaan Alami
Berdasarkan analisis Angin



Gubahan massa tunggal

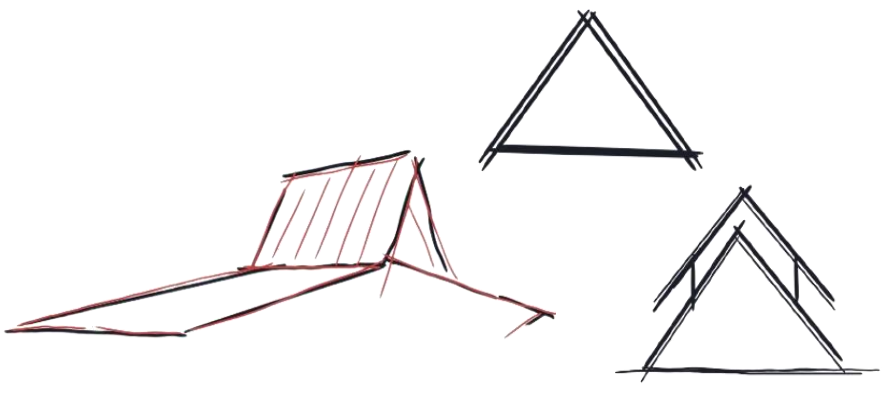


Gubahan massa majemuk

Gambar 3.18 Respon bangunan terhadap Iklim
Sumber: Penulis (2024)

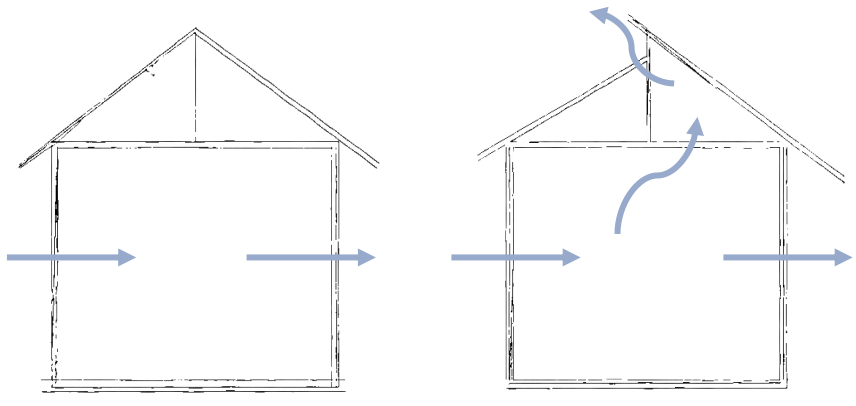
Maka untuk merespon hal tersebut, dalam perancangan ini massa bangunan tunggal akan dibagi menjadi beberapa massa berdasarkan pengelompokkan fungsinya, dan dibuat berjarak antar massa satu dan lainnya sehingga pemanfaatan penghawaan alami pada bangunan dapat lebih optimal. Tatanan massa majemuk yang berjarak memungkinkan udara menjangkau dan menyebar ke lebih banyak ruang dalam bangunan.

Atap Pelana

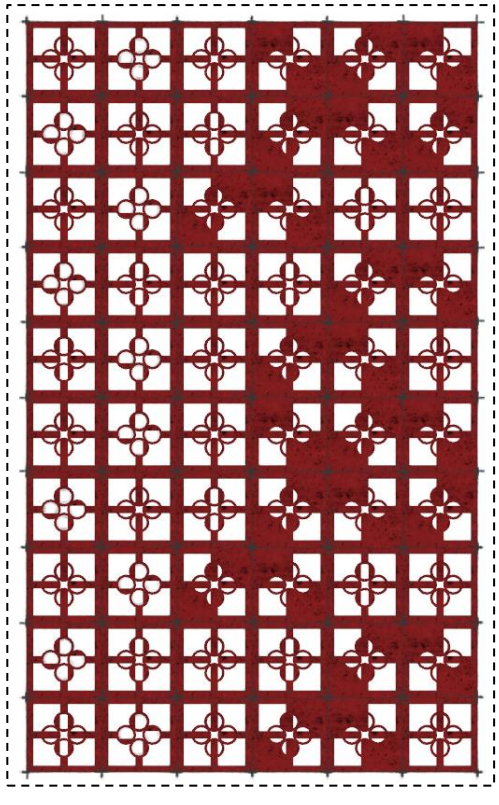


Konsep atap pada rancangan menggunakan atap pelana yang juga digunakan pada rumah Bubungan Tinggi dan rumah-rumah dikawasan sekitar site untuk merespon curah hujan dan menjadikan visual bangunan menyatu dengan kawasan sekitarnya.

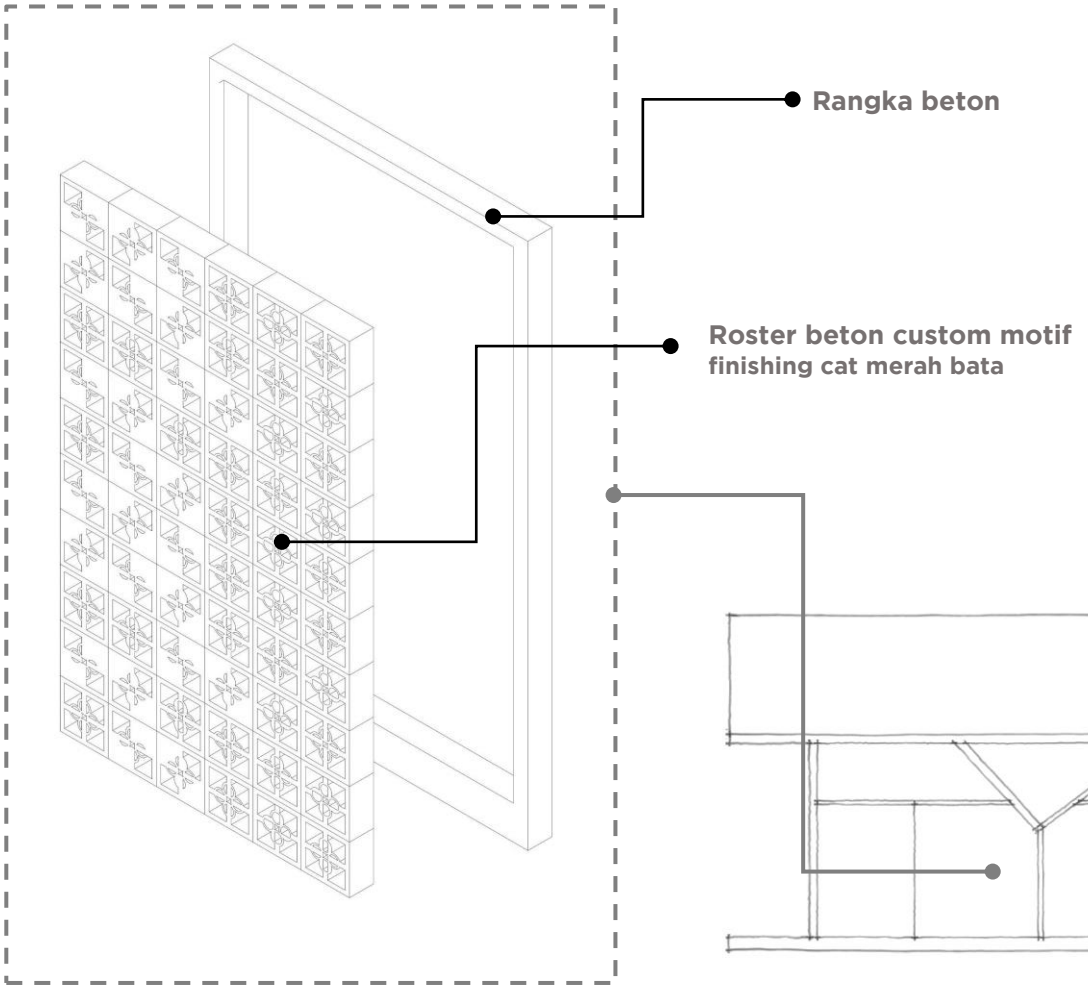
Cross-Ventilation



Untuk merespon iklim wilayah, maka dilakukan dengan membuat bukaan pada bangunan untuk memanfaatkan udara alami masuk ke dalam bangunan dengan ventilasi silang sehingga pertukaran udara di dalam bangunan dapat terjaga dengan baik.

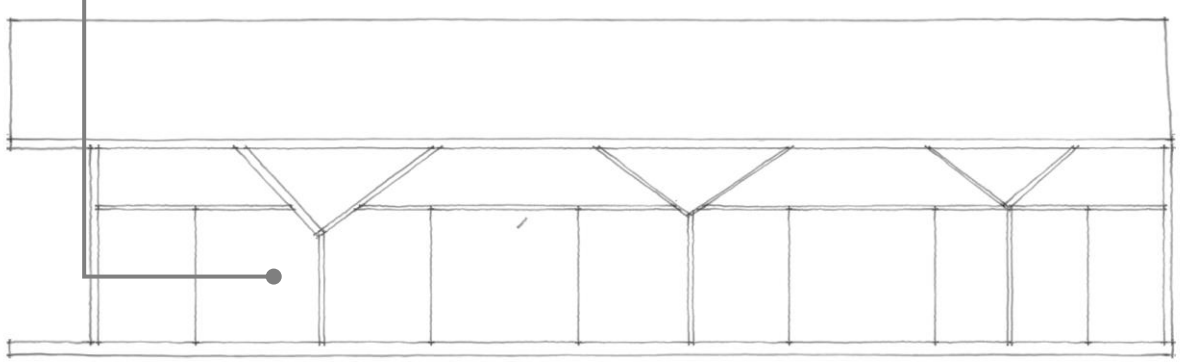


Selain memperbanyak bukaan, alternatif lain yang digunakan dalam rancangan ini untuk merespon angin adalah dengan menggunakan roster pada dinding bangunan untuk memaksimalkan sirkulasi udara dalam ruangan. Dinding roster yang berongga dapat menjadi lubang udara dan menambah estetika tampilan bangunan.



Material roster terbuat dari beton dengan finishing cat merah bata dengan motif roster yang dikustom dan disusun acak. Dinding roster digunakan pada fasad bagian selatan dan utara bangunan guna menyalurkan penghawaan alami ke dalam bangunan.

Selain bermanfaat untuk sirkulasi dalam bangunan, motif roster pada fasad bangunan juga akan menghasilkan visual bayangan yang menarik dan variatif pada interior.



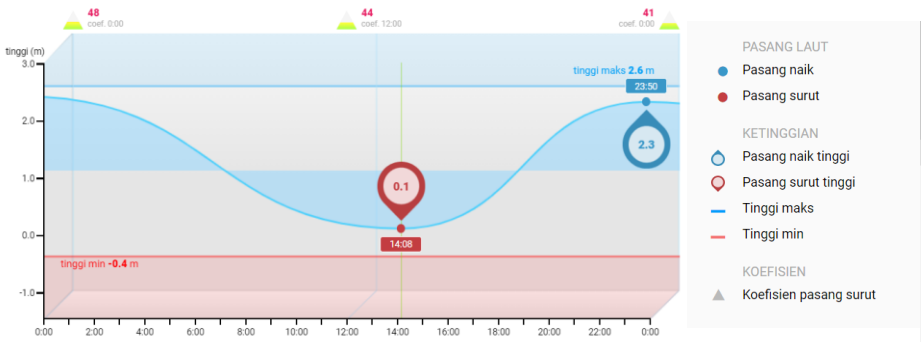
Eksplorasi pengolahan Kawasan Tepi Sungai

Analisis rancangan terhadap potensi banjir akibat pasang surut permukaan air sungai

Lokasi rancangan berada di Jalan RE Martadinata, Kel. Telawang, Kec. Banjarmasin Barat, Kota Banjarmasin dan berbatasan langsung dengan Sungai Martapura, dengan posisi tapak berada pada ketinggian 7 meter diatas permukaan air laut.

Gambar 3.18 Elevasi Tapak
Sumber: en-gb.topographic-map.com

Sungai Martapura yang berbatasan dengan tapak merupakan anak Sungai Barito dimana kondisi Sungai dipengaruhi oleh pasang surut air laut. Menurut data dari website pasanglaut.com, diketahui bahwa **ketinggian maksimum gelombang pasang naik pada Sungai Martapura yaitu 2,6 m** dan puncak pasang terjadi saat malam hari, sedangkan **ketinggian minimum gelombang pasang surut yaitu 0,4 m**. Selain itu, terdapat data terkait kedalaman Sungai Martapura saat kondisi air surut yaitu 4 m.

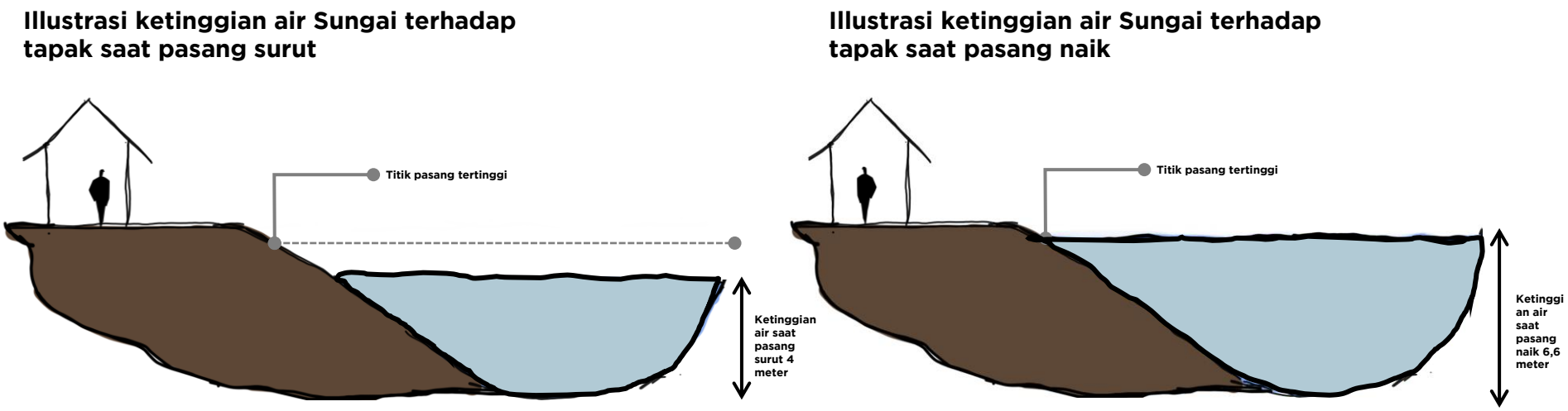


Gambar 3.19 Tabel Ketinggian Pasang Surut Sungai Martapura
Sumber: pasanglaut.com

Jenis Data *Type of Data*	Lokasi *Location*	Ukuran *Measurement* (meter/*meter*)
(1)	(2)	(3)
Kedalaman Sungai Pada Saat Air Surut *Depth of the River at Low Tides*	1. Sungai Barito	10,00
	2. Sungai Martapura	4,00
	3. Sungai Andai	2,50
	4. Sungai Alalak	2,50

Gambar 3.20 Tabel Kedalaman Sungai pada saat Air Surut
Sumber: BPS Kota Banjarmasin

Data ini kemudian digunakan untuk memperkirakan ketinggian air Sungai terhadap tapak saat kondisi air pasang naik dan pasang surut dengan illustrasi sebagai berikut.

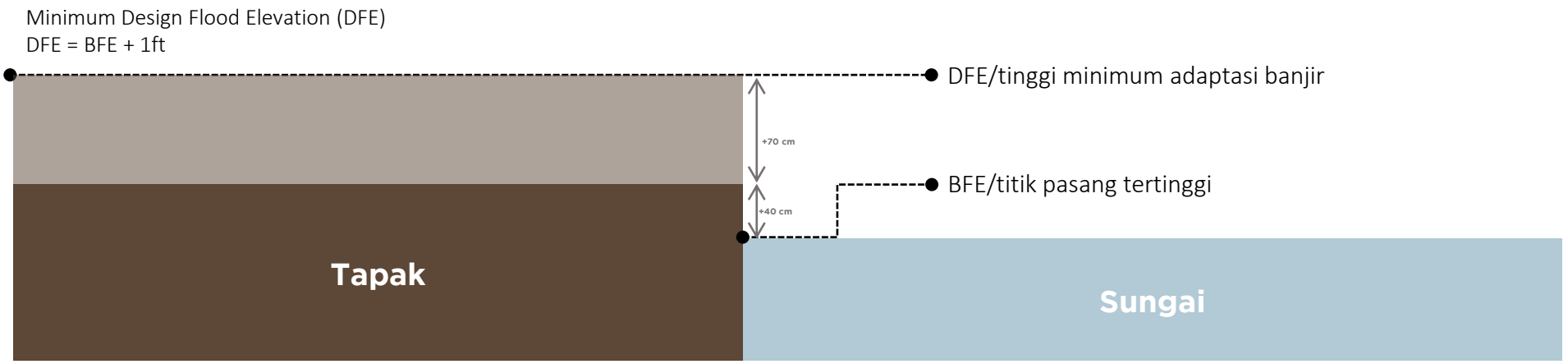


Gambar 3.21 Illustrasi selisih tinggi permukaan air Sungai dan tapak
Sumber: Penulis (2024)

Dari illustrasi diatas diketahui bahwa terdapat selisih ketinggian sekitar 40 cm antara permukaan air Sungai dan tapak pada saat air Sungai mengalami pasang naik dan terdapat selisih ketinggan sekitar 260-300 cm saat air Sungai mengalami pasang surut.

Untuk menghindari potensi banjir akibat luapan air Sungai diperlukan adanya tinggi jagaan yang aman pada tapak. Tinggi jagaan pada rancangan ini diukur dari permukaan air saat titik pasang tertinggi. Dalam hal ini tinggi jagaan/elevasi minimal diukur berdasarkan perhitungan elevation of the lowest floor relative to design flood elevation oleh Federal Emergency Management Agency (FEMA), dimana BFE dalam hal ini menggunakan selisih elevasi antara permukaan air maksimum saat pasang naik dengan tapak yaitu +40 cm.

Berdasarkan structural occupancy-nya, rancangan bangunan Cultural Center masuk ke dalam Kategori III dimana kapasitas pengguna pada bangunannya >250 orang sehingga rumus yang digunakan untuk mendapatkan tinggi minimum adaptasi banjir (DFE) = 0,4 m + 0,3m = 0,7 m.



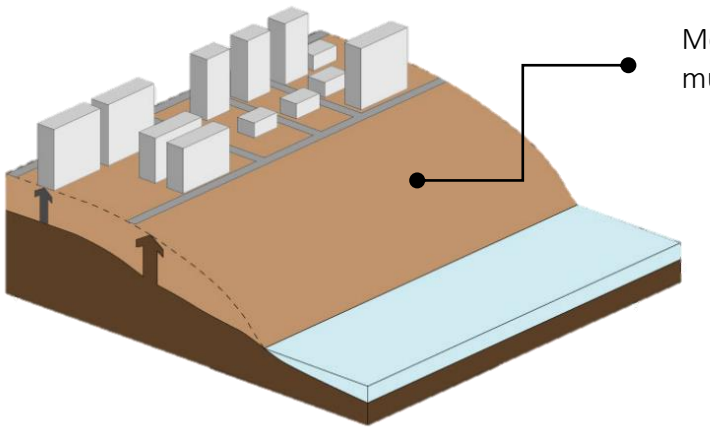
Gambar 3.22 Analisis tinggi minimum adaptasi banjir pada tapak
Sumber: Penulis (2024)

Strategi Pengolahan Tapak Tepi Sungai

Permasalahan dalam rancangan ini adalah bagaimana mengolah tapak agar kawasan tepi Sungai dapat difungsikan sebagai area rekreasi yang bisa diakses oleh pengunjung dan aman dari potensi banjir akibat luapan air Sungai Martapura. Berdasarkan teori Urban Waterfront Adaptive Strategies oleh NYC Planning, terdapat beberapa strategi pengolahan kawasan tepi air yang dapat diterapkan pada tapak yaitu:

Elevation of Lands & Streets

Strategi ini diterapkan dengan meninggikan tapak dengan *fill-in* sesuai dengan perhitungan tinggi minimum adaptasi banjir yang telah dilakukan. Dengan penerapan strategi ini, tapak dapat terhindar dari potensi banjir dan kawasan tepi sungai juga dapat dimanfaatkan sebagai ruang terbuka publik dimana Masyarakat dapat beraktivitas dengan nyaman.



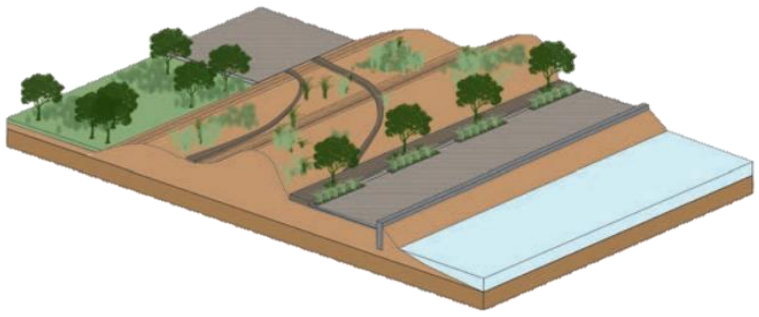
Menaikan elevasi tanah diatas ketinggian muka air pasang maksimum.

Keunggulan strategi ini memungkinan pemanfaatan dan penataan ruang pada tapak menjadi lebih fleksibel.

Gambar 3.23 Elevation of Lands & Streets
Sumber: NYC Planning

Waterfront Parks

Strategi selanjutnya adalah dengan mengolah tapak pada kawasan tepi sungai sebagai taman. Dalam strategi ini, kawasan tepi sungai diolah menjadi taman adaptif dengan menyediakan fitur-fitur seperti *floodable area* yang dapat beradaptasi dengan cepat saat tergenang banjir akibat luapan air sungai.

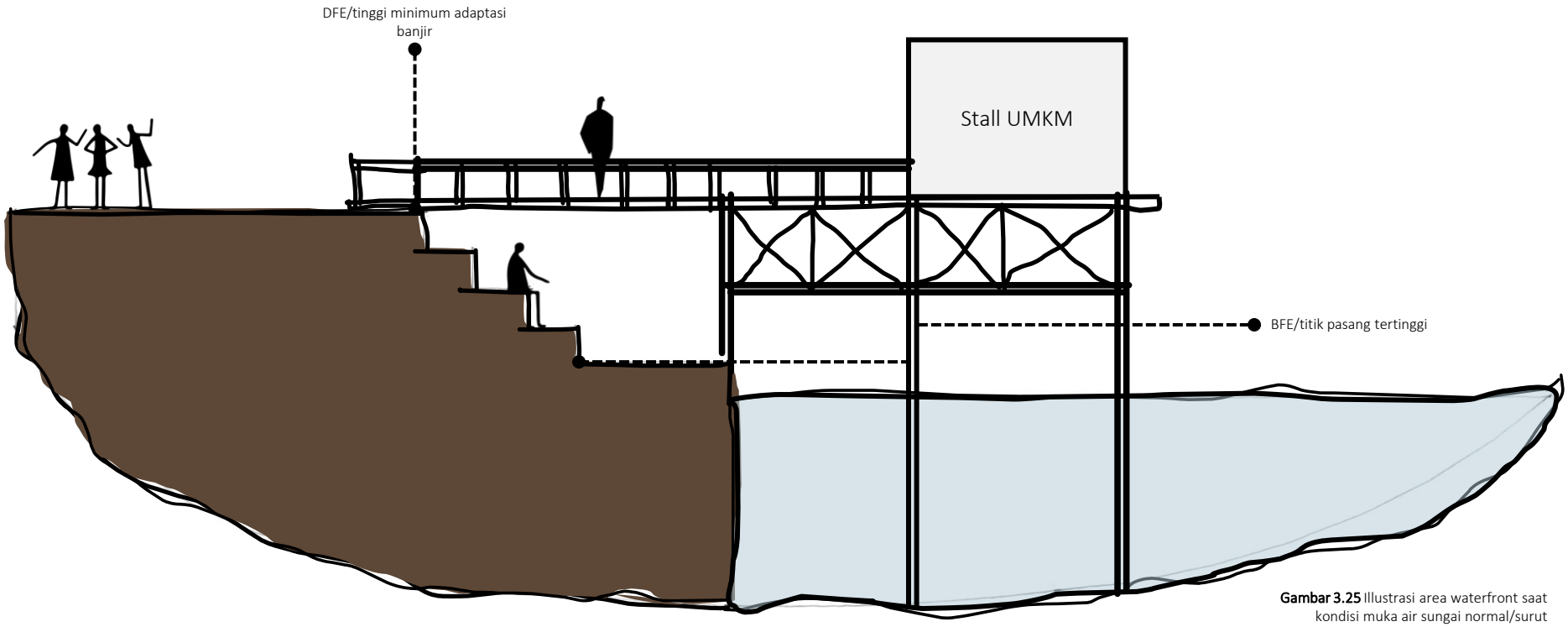


Keunggulan strategi ini memungkinkan pengunjung melakukan aktivitas yang melibatkan air dan memberikan pengalaman ruang yang berbeda bagi pengunjung.

Gambar 3.24 Waterfront Parks
Sumber: NYC Planning

Berdasarkan hasil analisis diatas, maka **konsep pengolahan tapak pada rancangan ini akan akan menerapkan kedua strategi tersebut. Rekayasa tapak dilakukan dengan meninggikan tapak +70 cm sesuai dengan ketinggian aman terhadap banjir sehingga elevasi tapak terhadap titik pasang tertinggi menjadi +110 cm dan bangunan serta area lainnya terhindar dari potensi banjir akibat pasang surut air Sungai. Area sempadan Sungai di sepanjang tepian Sungai kemudian menerapkan konsep Adaptive Riverwalk dimana dalam keadaan muka air normal atau surut, Waterfront Plaza yang dibuat berundak-undak ke arah Sungai dapat dimanfaatkan pengunjung sebagai ruang untuk beraktivitas dan menikmati view Sungai secara maksimal, dan saat keadaan muka air pasang naik area tersebut dapat dimanfaatkan untuk menampung limpasan air banjir akibat pasang naik.** Pengolahan kawasan tepi Sungai juga didukung dengan adanya fasilitas seperti dermaga, titian, dan massa stall UMKM & area makan yang menggunakan struktur panggung permanen, dalam hal ini elevasi fasilitas dan massa stall UMKM harus berada minimal pada tinggi minimum adaptasi banjir yaitu +110cm diatas titik pasang tertinggi.

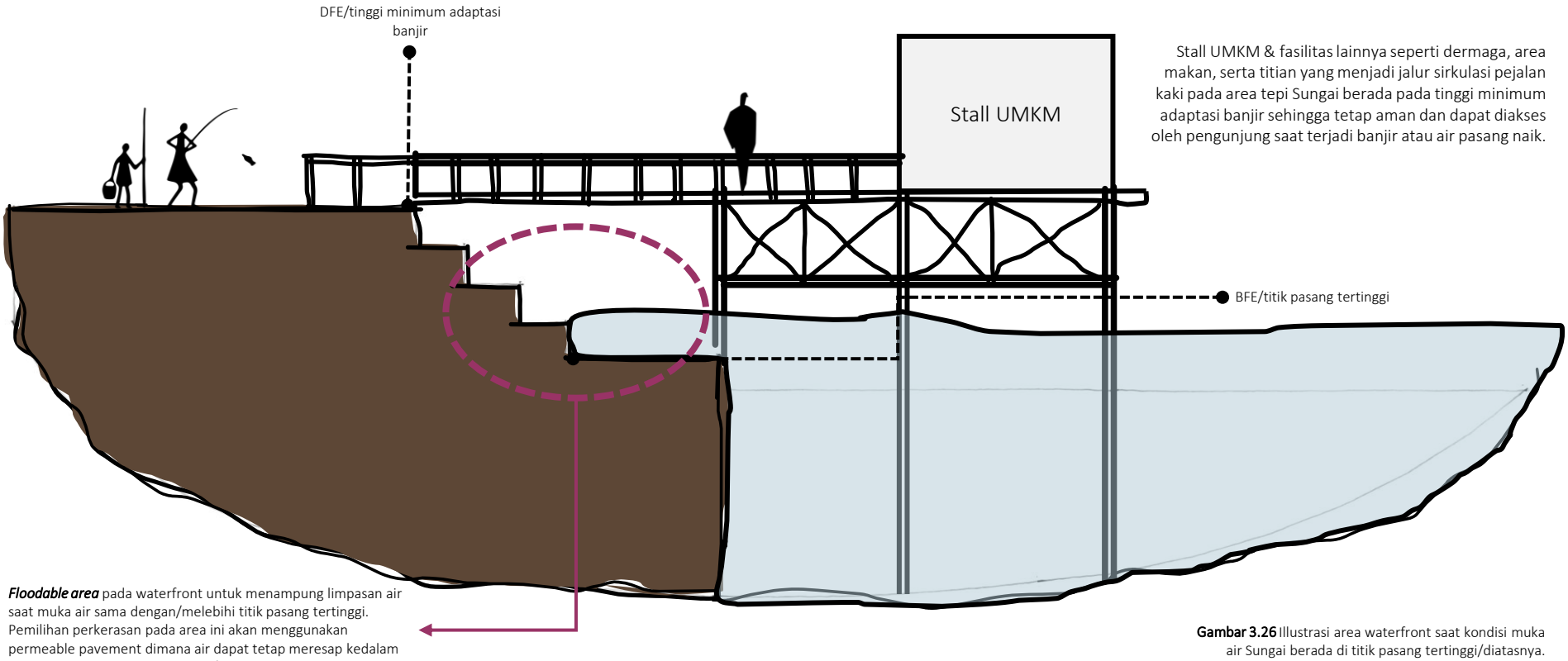
Illustrasi area waterfront saat kondisi muka air Sungai normal/surut



Gambar 3.25 Illustrasi area waterfront saat kondisi muka air sungai normal/surut
Sumber: Penulis (2024)

Untuk mengurangi dampak banjir pada tapak, area Waterfront Plaza dirancang sebagai *floodable area* atau ruang yang dapat menampung banjir akibat limpasan air saat Sungai mengalami pasang naik, dan area sempadan sungai dapat dimanfaatkan sebagai ruang rekreasi saat muka air Sungai dalam keadaan normal atau surut.

Illustrasi area waterfront saat kondisi muka air Sungai berada di titik pasang tertinggi/diatasnya.

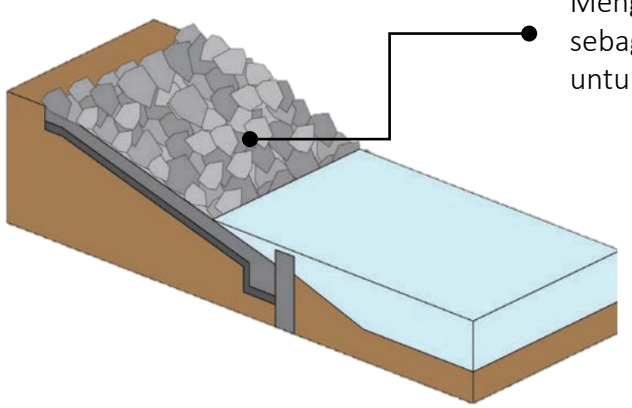


Gambar 3.26 Illustrasi area waterfront saat kondisi muka air Sungai berada di titik pasang tertinggi/diatasnya.
Sumber: Penulis (2024)

Alternatif strategi perlindungan Kawasan Tepi Air

Pada rancangan ini diperlukan adanya konstruksi perlindungan dan perkuatan tanah pada kawasan tepi Sungai Martapura untuk menghindari terjadinya penurunan tanah atau longsor dengan mempertimbangkan aspek ekologi agar kawasan tepi Sungai dapat dimanfaatkan sebagai ruang publik yang aman namun tidak meminimalisir kerusakan ekosistem Sungai. Berdasarkan teori Urban Adaptive Waterfront Strategies, beberapa strategi yang dapat dilakukan antara lain:

Revetment



Menggunakan material susunan batu berlapis sebagai tanggul pelindung di sepanjang tepi air untuk mencegar erosi pada bantaran Sungai.

Keunggulan strategi ini merupakan strategi yang banyak digunakan baik di pantai maupun di Sungai dan mampu memberikan perlindungan terhadap tebing Sungai/pantai.

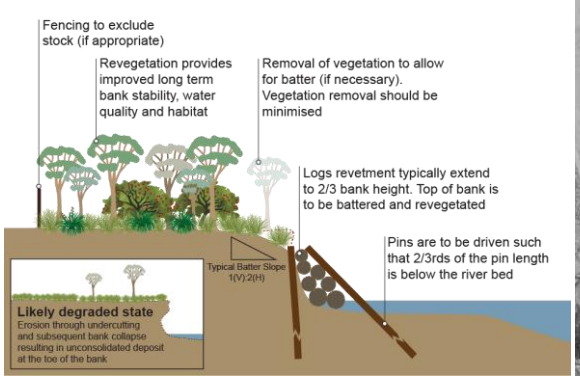
Gambar 3.27 Revetments
Sumber: NYC Planning

Revetment merupakan strategi perkuatan tebing Sungai yang berfungsi menjaga kestabilan dan melindungi tebing Sungai agar terhindar dari potensi longsor akibat gerusan arus Sungai. Terdapat beberapa jenis alternatif struktur pelindung yang ekologis yang dapat digunakan antara lain:

Tanggul Kayu

Dilakukan dengan menempatkan kayu keras di sepanjang tepi Sungai untuk mencegah terjadinya erosi, kemudian lapisan batu penyaring ditempatkan diatas susunan kayu untuk mencegah aliran air berlebih meresap dan mengikis material kayu dibelakangnya. Selain itu juga, biasanya dilakukan penanaman vegetasi pada kawasan tepi sungai untuk menambah perkuatan dan stabilitas tanah.

Turap rigid kayu merupakan salah satu alternatif perkuatan tanah yang biasa digunakan dan masih banyak ditemukan di Kota Banjarmasin. Konstruksi turap terdiri dari tiang cerucuk dan papan kayu yang ditancapkan hingga tanah keras di sepanjang tepi Sungai, material yang biasa digunakan merupakan kayu ulin maupun kayu galam yang memiliki ketahanan yang baik terhadap air.



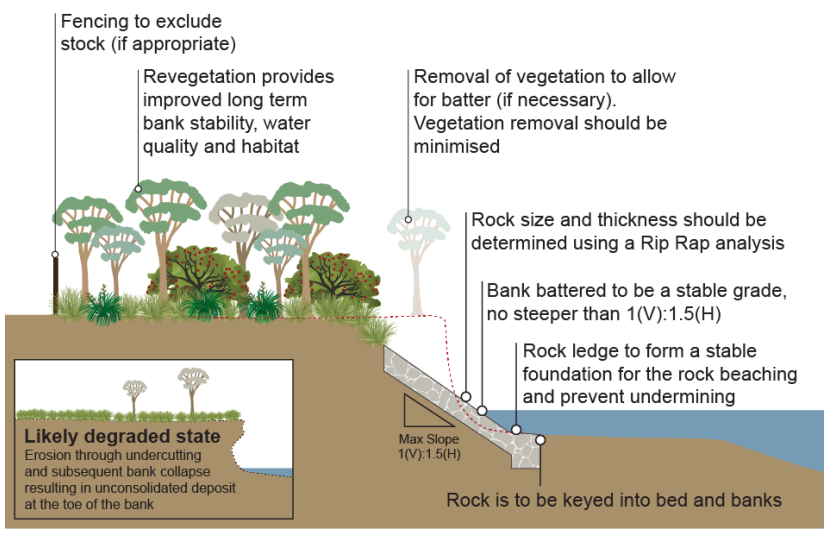
Sumber : wetlandinfo.des.qld.gov.au

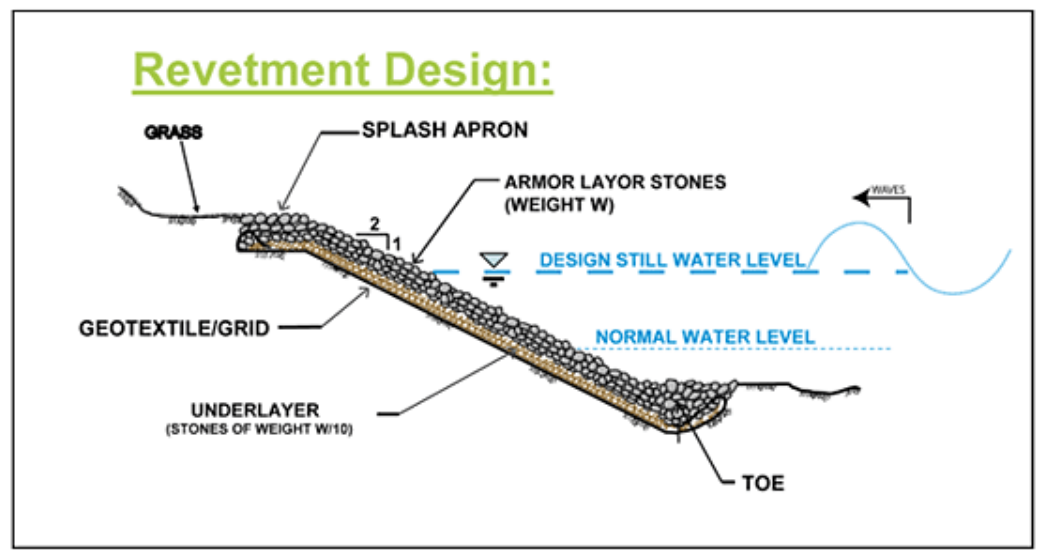
Kelebihan:
Material tanggul bersifat biodegradable, mendorong pengendapan sedimen, bahan organik, perbanyakan benih dan pembentukan vegetasi, memungkinkan stabilisasi tepian air secara cepat.

Kekurangan:
Memerlukan supply kayu yang banyak tergantung kebutuhan seperti luasan tapak, ukuran dan susunan kayu.

Tanggul Batu (Rock Revetment Wall/Rip Rap)

Dilakukan dengan menempatkan lapisan bongkahan batu alam atau blok beton di sepanjang tepian sungai untuk mencegah erosi. Tanggul batu berfungsi sebagai lapisan pelindung untuk mengurangi pengerusan tanah.





Sumber : wetlandinfo.des.qld.gov.au

Kelebihan:

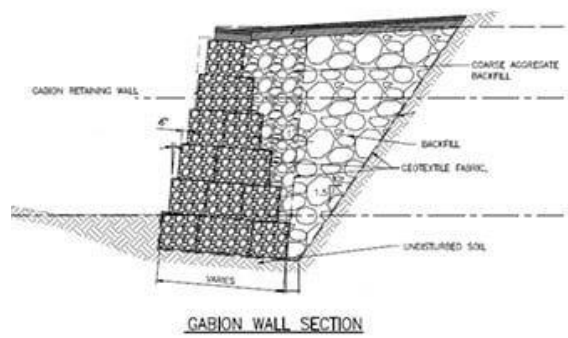
Memungkinkan stabilisasi tepian air secara cepat.

Kekurangan:

Berpotensi menghalangi pertumbuhan vegetasi tepi air.

Bronjong atau Gabion (Gabion Retaining Wall)

Merupakan anyaman kawat baja yang diisi dengan batu berukuran besar. Dinding penahan gabion berfungsi melindungi dan memperkuat struktur tanah di sepanjang tepi Sungai agar tidak terjadi longsor.



Sumber : google.com

Kelebihan:

Ramah lingkungan, susunan batunya yang berongga memungkinan terjadinya pertumbuhan vegetasi yang memperkuat struktur gabion, permeable, dapat mengikuti pergerakan tanah dibawahnya tanpa merusak konstruksi.

Kekurangan:

Memerlukan lahan yang lebar, kawat berlapis galvanis umumnya tidak tahan terhadap kondisi air dengan kadar garam tinggi.

Konsep rekreatif terhadap ruang luar

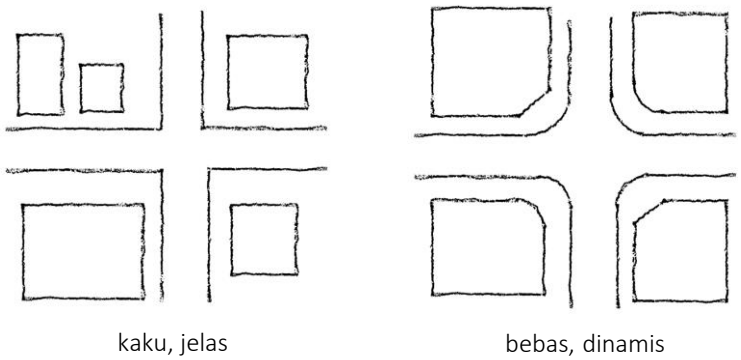
Untuk menunjang kegiatan rekreasi, tapak harus diolah menjadi lansekap yang menarik sehingga menghadirkan suasana yang nyaman bagi penggunanya. Berdasarkan kajian mengenai karakter rekreatif, dapat disimpulkan bahwa pencerminan karakter rekreatif pada rancangan dapat dilakukan dengan beberapa cara, dalam rancangan ini hal tersebut dilakukan dengan:

Unsur alam

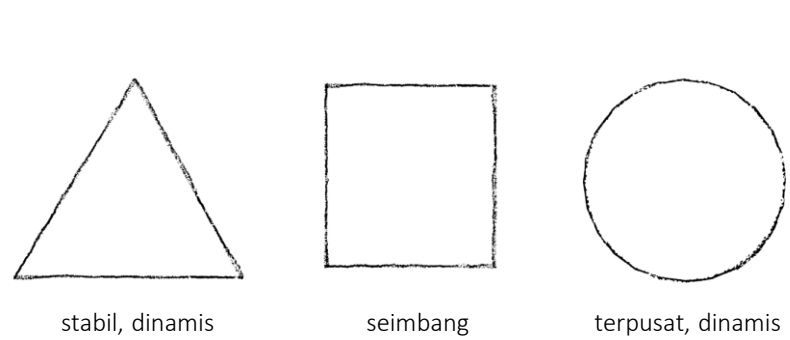
Menambahkan unsur alam berupa vegetasi sebagai pembatas dan penghias pada ruang terbuka. Pemanfaatan vegetasi akan memberikan suasana atau kesan yang asri pada kawasan, sehingga masyarakat dapat merasakan kenyamanan saat beraktivitas di ruang terbuka.

Dinamis

Penerapan konsep dinamis dilakukan dalam pembentukan dan penataan ruang-ruang publik dan pola sirkulasi ruang luar. Hal ini dilakukan dengan menggunakan dan mengkombinasikan pola dan bentuk tertentu ke dalam rancangan ruang publik dan sirkulasi seperti elemen garis lengkung, pola garis horizontal, dan bentuk-bentuk seperti persegi, lingkaran, segitiga atau kombinasi dari bentuk-bentuk tersebut sehingga tercipta sebuah bentuk baru.



Pola SIrkulasi



Bentuk Ruang

Permainan tekstur dan warna

Dilakukan dengan menggunakan pilihan material yang berbeda pada elemen hardscape lansekap seperti pedestrian, bike track, perkerasan area playground, amphiteater, dan waterfront plaza.

Material pedestrian

Grass Block

Brick Paving

Material area playground

Rumput

Pasir

Material area plaza

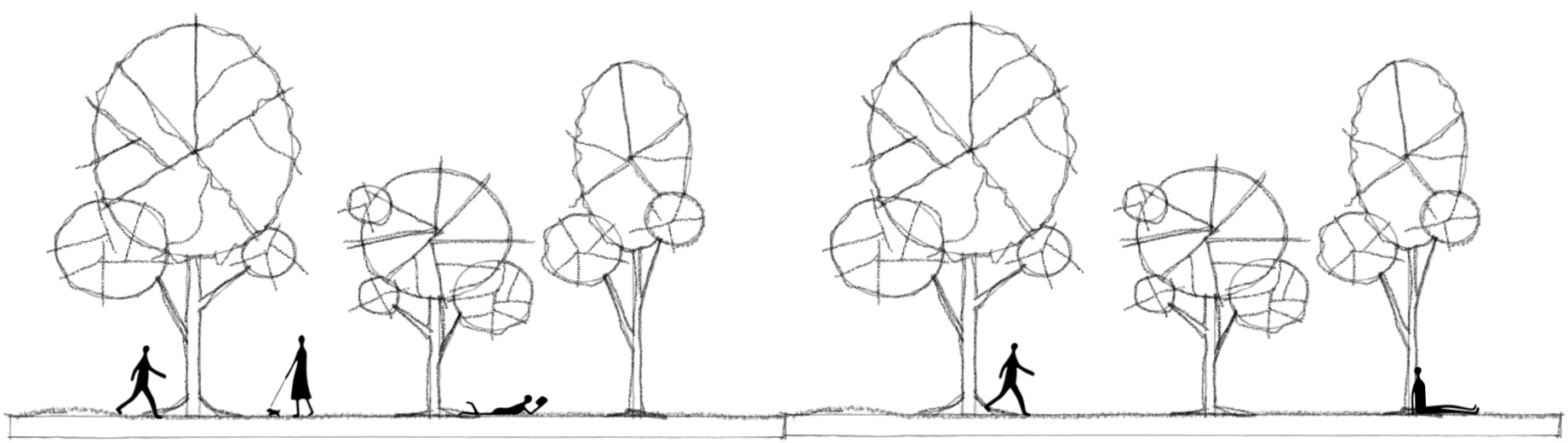
Concrete

Permeable Brick Pavement

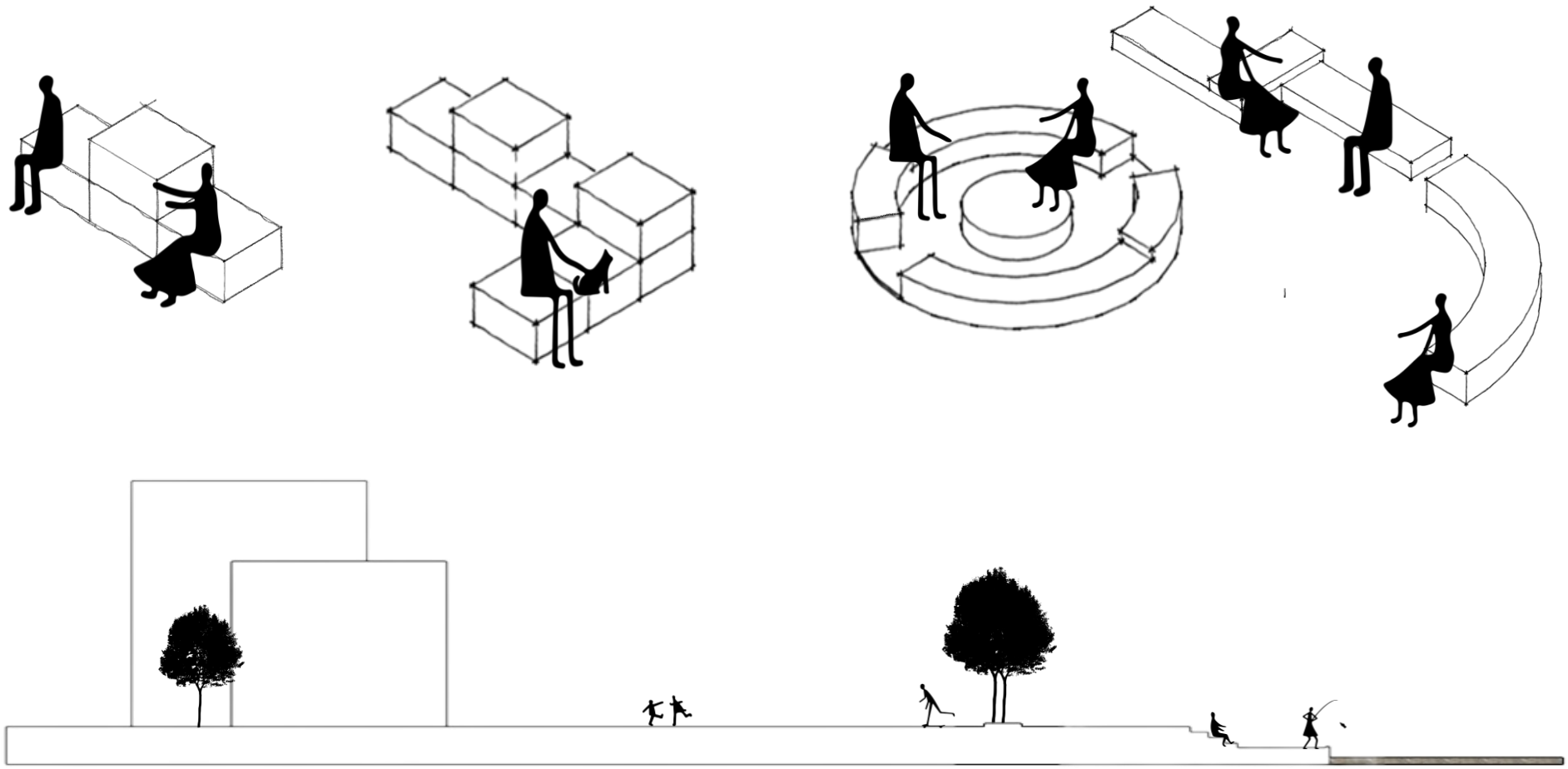
Permainan skala

Perbedaan skala besar kecil dilakukan untuk menciptakan kesan tidak monoton, hal ini diterapkan pada elemen pengisi ruang dalam tapak seperti fasilitas street furniture, vegetasi, dan perkerasan.

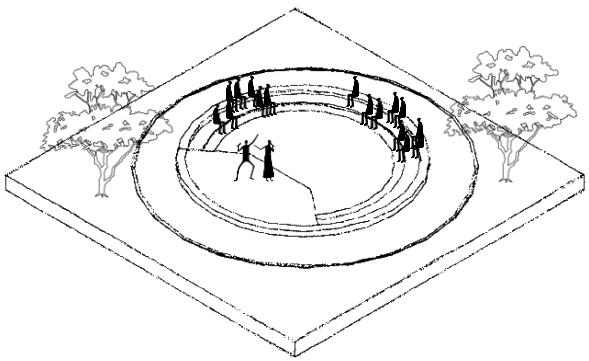
Vegetasi dengan beragam ukuran dan bentuk tajuk pada ruang luar.



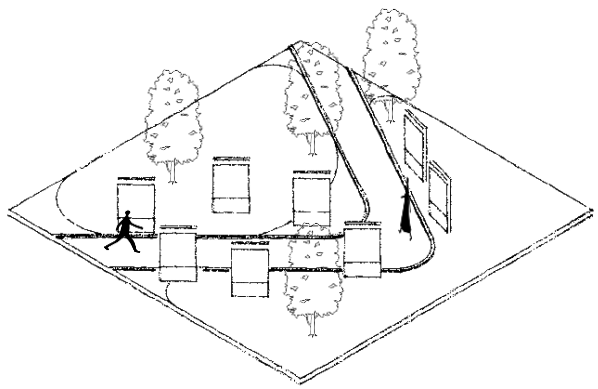
Perbedaan bentuk dan dimensi furniture pada area komunal di ruang luar dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna individu maupun kelompok.



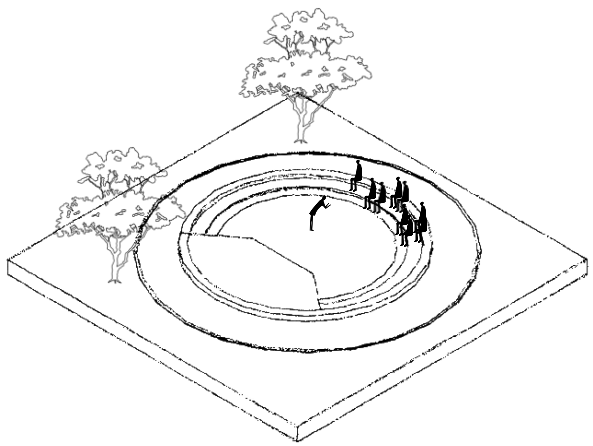
Program Kegiatan Rekreasi & Fasilitas di Ruang Publik



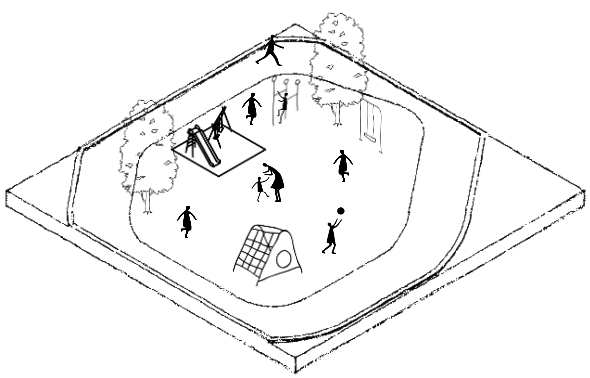
Pertunjukkan Seni



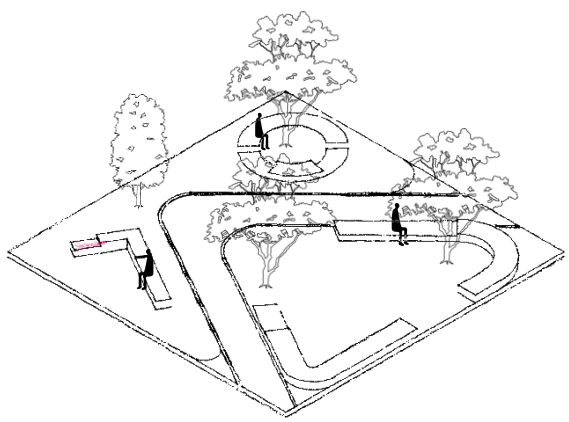
Pameran Seni



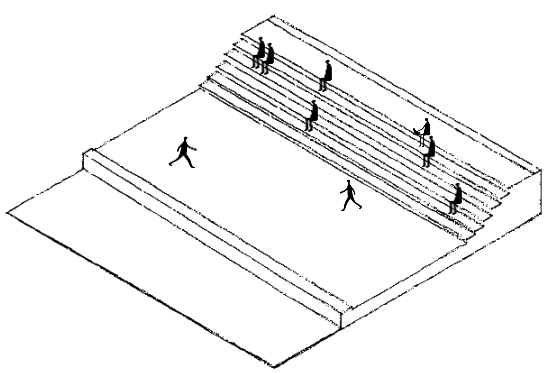
Dialog Seni



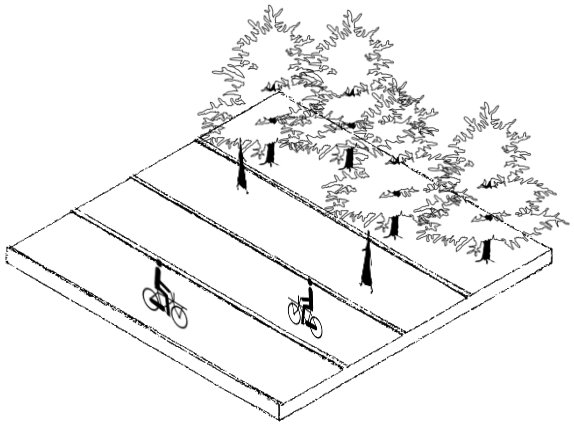
Area Bermain



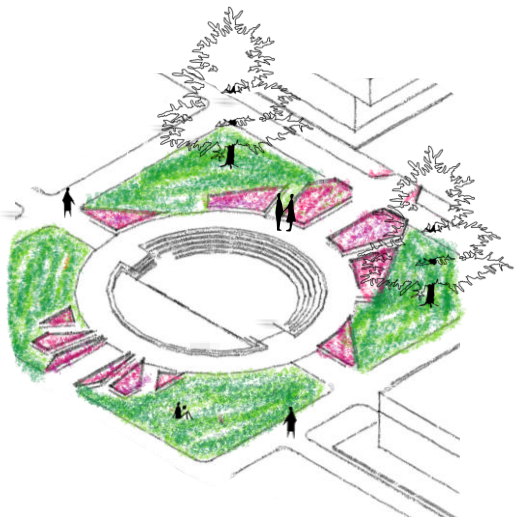
Area Komunal



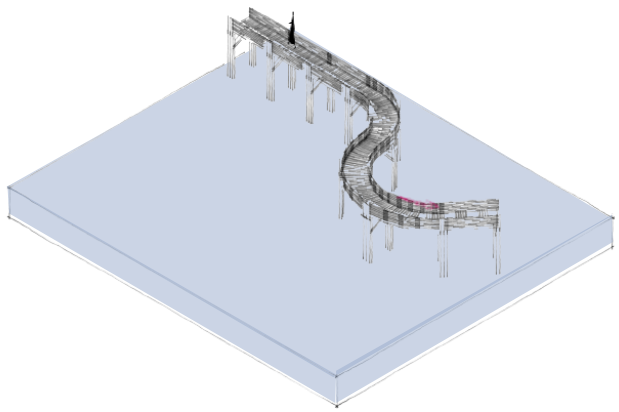
Waterfront Plaza



Bike Track



Taman Outdoor



Area Memancing

Sketsa 3.28 Illustrasi Kegiatan Rekreasi di Ruang Publik
Sumber: Penulis (2024)

Sirkulasi

Site dapat diakses melalui dua jalan utama, dari arah utara melalui Jalan RE Martadinata dan arah Selatan melalui Jalan RK Ilir. Jalan menuju site merupakan jalur dua arah yang dapat dilalui dengan mudah baik menggunakan bus, mobil, maupun kendaraan motor. Selain itu, site yang berbatasan langsung dengan Sungai Martapura juga dapat dijangkau menggunakan transportasi air.

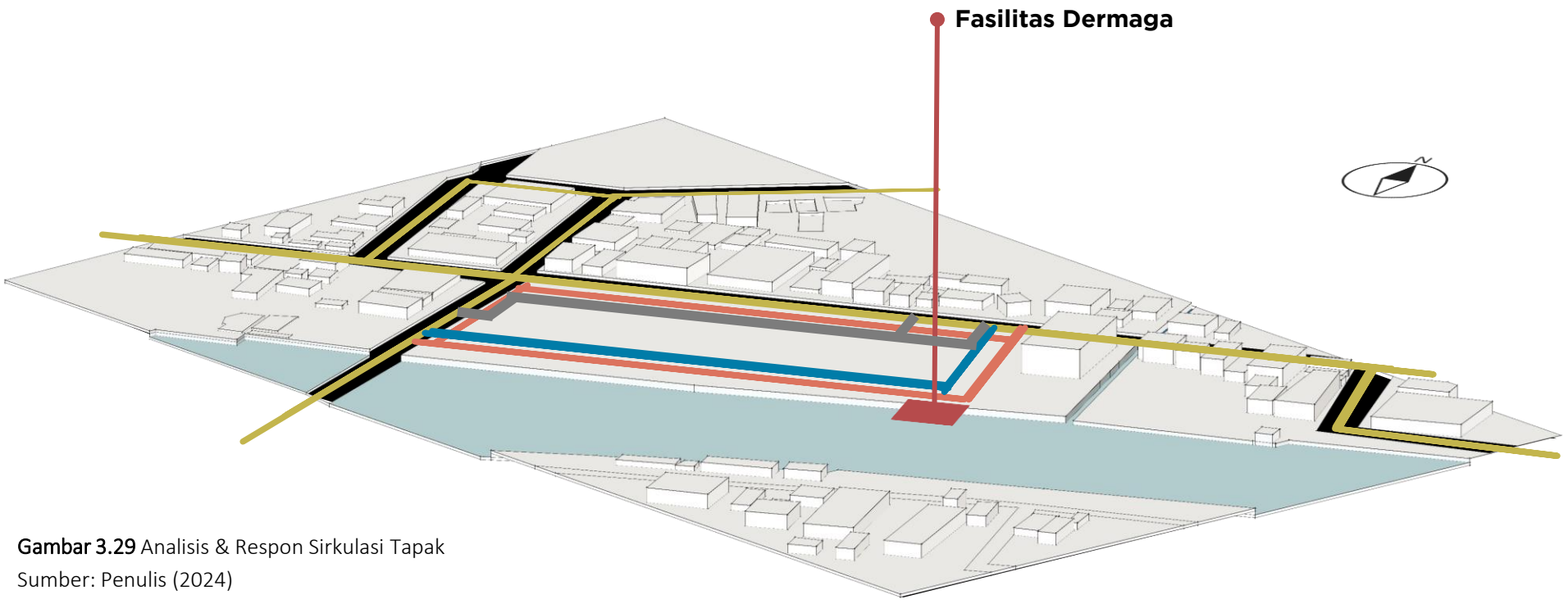
Untuk menghidupkan kawasan tepi Sungai, maka dalam rancangan ini, diperlukan adanya akses langsung yang menghubungkan antara area darat dan air, serta jalur khusus bagi pejalan kaki dan pengguna sepeda untuk menjangkau area tepi Sungai.

Jalan Utama

Jalur Sirkulasi Khusus Sepeda

Jalur Sirkulasi Khusus Pejalan Kaki

Jalur Sirkulasi Kendaraan

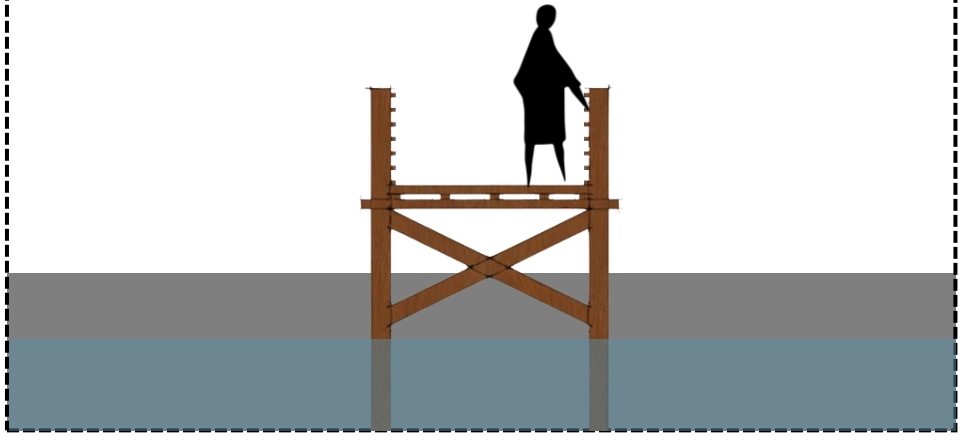


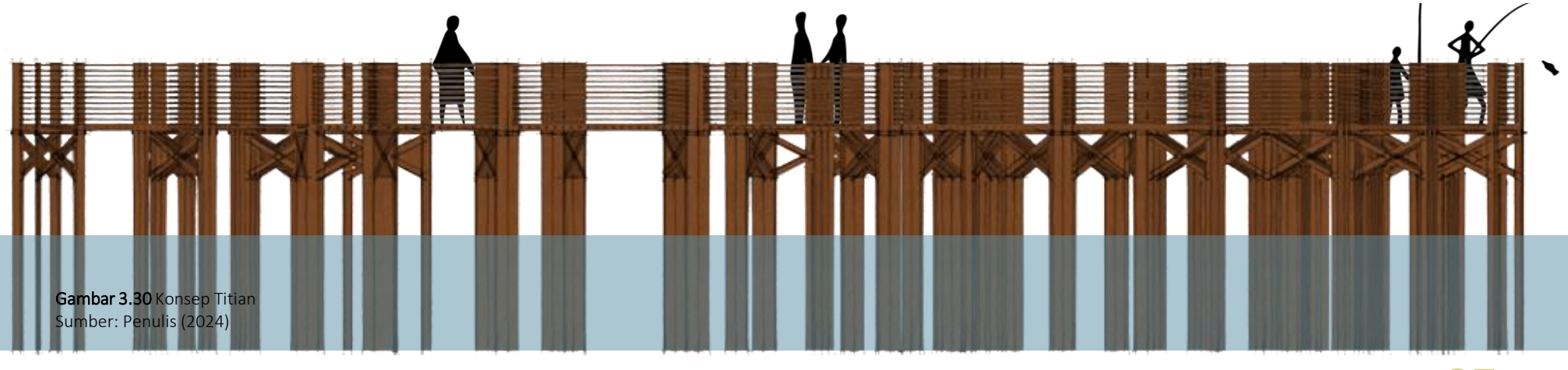
Gambar 3.29 Analisis & Respon Sirkulasi Tapak
Sumber: Penulis (2024)

Integrasi ruang publik terhadap Sungai pada rancangan dilakukan dengan meleburkan batas antara kedua ruang dan menyediakan fasilitas yang memungkinkan adanya aktivitas yang melibatkan manusia dengan air.

Untuk menciptakan konektivitas antara bangunan dan sungai, maka disediakan fasilitas penunjang seperti dermaga di tepi sungai sehingga bangunan dapat dijangkau melalui transportasi air, selain itu terdapat plaza dan area memancing pada waterfront sehingga pengunjung dapat beraktivitas di tepi sungai. Penyediaan fasilitas dermaga juga dapat mendukung bangunan untuk menjadi salah satu destinasi wisata susur Sungai, dimana lokasi site sendiri dekat dengan rute wisata susur Sungai di Kota Banjarmasin.

Konsep rancangan jalur sirkulasi pejalan kaki dari Pusat Seni dan Kebudayaan ke Area Makan dan stall UMKM tepi Sungai dapat diakses menggunakan jembatan yang biasa disebut masyarakat setempat sebagai “Titian”.





Gambar 3.30 Konsep Titian
Sumber: Penulis (2024)

Lansekap

Jenis Vegetasi

Berikut ini merupakan jenis-jenis vegetasi dan konsep penataan vegetasi pada rancangan Pusat Seni dan Kebudayaan.

Pohon Bungur

Karakteristik:
Memiliki tajuk yang besar dan rindang, ketinggian dapat mencapai 20m. Daun berbentuk lonjong dengan panjang daun sekitar 8-15 cm.
Fungsi Vegetasi:
Berfungsi sebagai peneduh dan penyerap polusi udara.

Pohon Pucuk Merah

Karakteristik:
Memiliki daun berwarna merah cerah dan berukuran kecil. Tinggi pohon dapat mencapai 6 meter dengan diameter kurang lebih 2 meter.
Fungsi Vegetasi:
Berfungsi sebagai penyerap polusi udara dan peredam kebisingan.

Pohon Cemara

Karakteristik:
Memiliki bentuk pohon kerucut dengan tinggi dapat mencapai 20 meter, memiliki kemampuan menstabilkan tanah dan mencegah erosi.
Fungsi Vegetasi:
Berfungsi menstabilkan tanah di sekitar waterfront & memecah angin dari arah Tenggara-Selatan.

Pohon Kiara Payung

Karakteristik:
Memiliki daun yang lebat dengan diameter tajuk dapat mencapai 10m, dan tinggi rata-rata 5m.
Fungsi Vegetasi:
Berfungsi sebagai peneduh, pemecah angin, dan mencegah erosi.

Tanaman Oleander

Karakteristik:
Merupakan jenis tanaman yang tahan dengan iklim panas dan kering sehingga tidak memerlukan perawatan khusus. Panjang daun sekitar 7-20 cm, dengan lebar 1-3 cm.
Fungsi Vegetasi:
Berfungsi menambah estetika pada tampilan lansekap.

Tanaman Kamboja

Karakteristik:
Merupakan jenis tanaman dengan beragam warna bunga. Memiliki cabang yang banyak dan dapat tumbuh mencapai 7 meter. .
Fungsi Vegetasi:
Berfungsi menambah estetika pada tampilan lansekap.

Tanaman Lidah Mertua

Karakteristik:
Memiliki daun keras, sukulen, dan bentuk daun runcing. Memiliki kemampuan menyaring udara yang baik, dapat ditanam didalam maupun luar ruangan.
Fungsi Vegetasi:
Berfungsi menyaring polusi dan menambah estetika pada tampilan lansekap.

Tanaman Canna

Karakteristik:
Merupakan jenis tumbuhan yang membutuhkan perawatan yang minim, dan tahan terhadap cuaca panas maupun hujan sehingga cocok ditanam di daerah dengan iklim tropis.
Fungsi Vegetasi:
Berfungsi menambah estetika pada tampilan lansekap.

Vegetasi Peneduh

Jenis Tanaman: Pohon Bungur

Ditanam di area Barat-Utara untuk membantu menghalau panas matahari saat jam-jam kritis di area utara dan mengurangi kebisingan yang disebabkan lalu lintas dan aktivitas masyarakat di sekitar site.

Vegetasi Penyerap Polusi

Jenis Tanaman: Pohon Pucuk Merah

Ditanam di area Barat-Utara untuk membantu menyerap polusi dari arah jalan raya.

Vegetasi Pemecah Angin

Jenis Tanaman: Pohon Cemara.

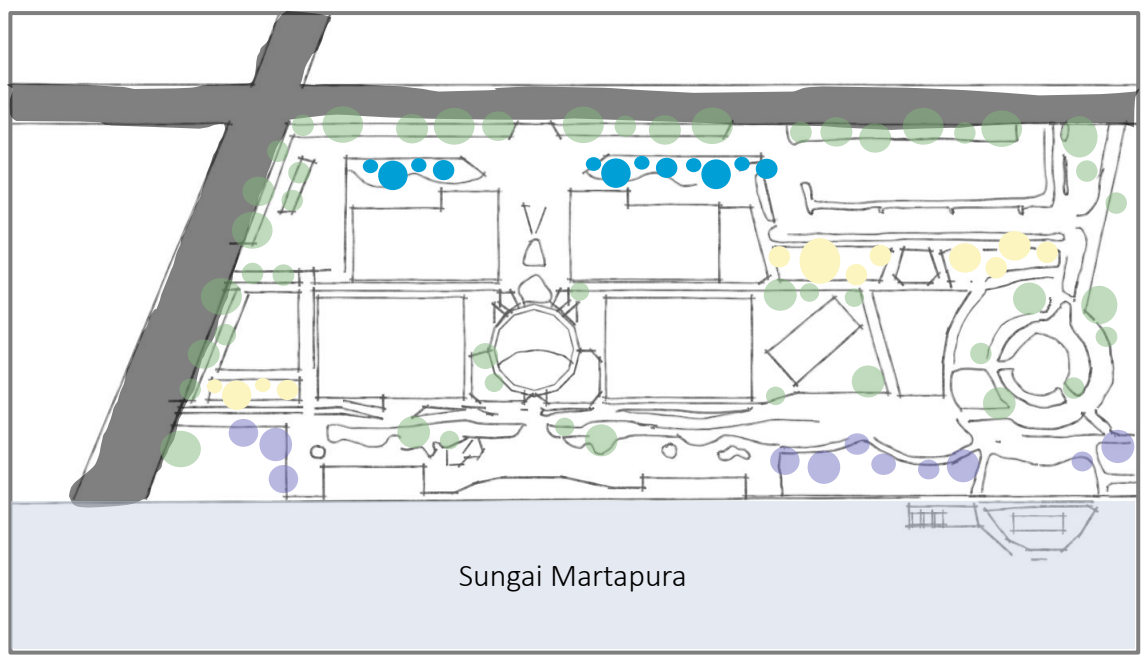
Ditanam di area Tenggara-Selatan untuk membantu menstabilkan tanah dan memecah angin yang dominan berasal dari arah Tenggara-Selatan. Posisi pohon disusun berbaris memanjang, selaras dengan tapak.

Vegetasi Peredam Kebisingan

Jenis Tanaman: Pohon Kiara Payung

Ditanam di area Barat-Utara di sekitar area parkir sebagai pembatas dan meredam suara.

Konsep penataan vegetasi sebagai respon kondisi iklim setempat



Area Vegetasi Peneduh

Area Vegetasi Peredam Kebisingan

Area Vegetasi Pemecah Angin

Area Vegetasi Penyerap Polusi

Penataan unsur alam berupa vegetasi sebagai pencerminan karakter rekreatif pada tapak dilakukan dengan menambahkan vegetasi pada area sirkulasi pengunjung.

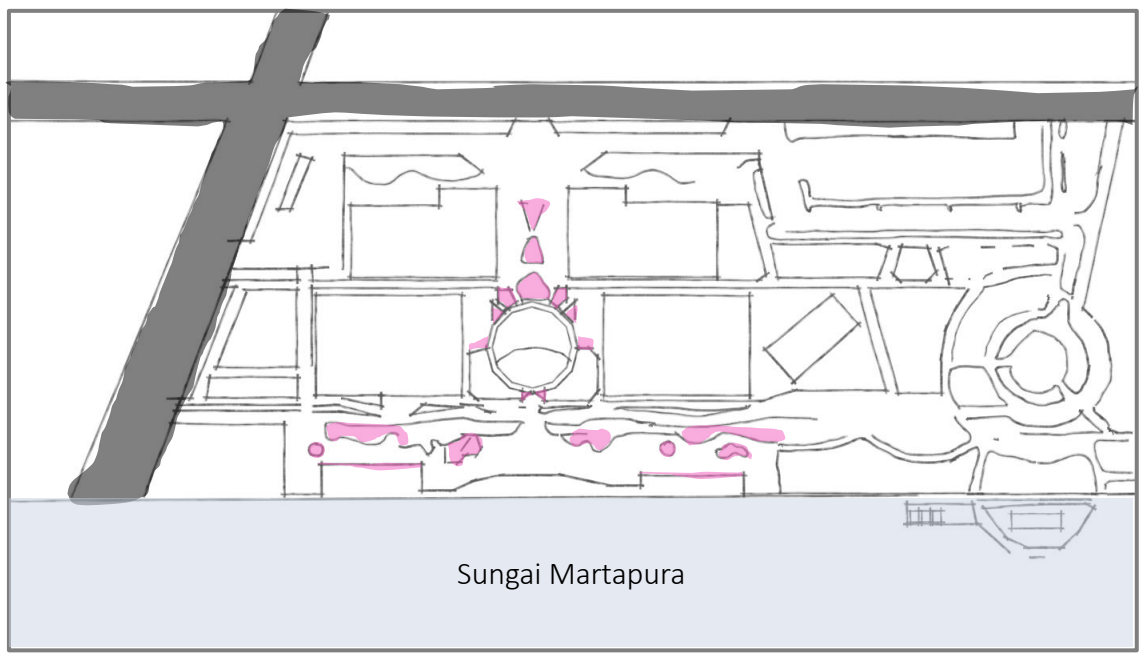
Vegetasi yang digunakan berupa tanaman-tanaman hias berwarna cerah yang ditempatkan dalam pot dan pohon dengan ukuran tajuk kecil. Penataan vegetasi disusun linier mengikuti jalur sirkulasi pejalan kaki dan jalur khusus sepeda. Penggunaan vegetasi pada area ini berfungsi sebagai pengarah pergerakan pengunjung.

Tanaman Hias

Jenis Tanaman: Oleander, Canna, Lidah Mertua, Pohon Kamboja.

Ditanam di area taman sekitar Amphiteater, area waterfront, area playground, dan area komunal.

Konsep penataan vegetasi sebagai pencerminan karakter rekreatif



Berikut ini merupakan jenis-jenis vegetasi dan konsep penataan vegetasi pada Area Waterfront.

Senggani

Karakteristik:
Dapat tumbuh di lahan basah maupun kering, tinggi dapat mencapai 1m-5m, berbunga, beradaptasi dengan baik dengan berbagai kondisi iklim.
Fungsi Vegetasi:
Berfungsi menambah estetika pada tampilan lansekap.

Iris

Karakteristik:
Dapat tumbuh didarat maupun diair, warna bunga variatif, berdaun tinggi, dapat tumbuh hingga 60cm-1m.
Fungsi Vegetasi:
Berfungsi menambah estetika pada tampilan lansekap.

Purun Tikus

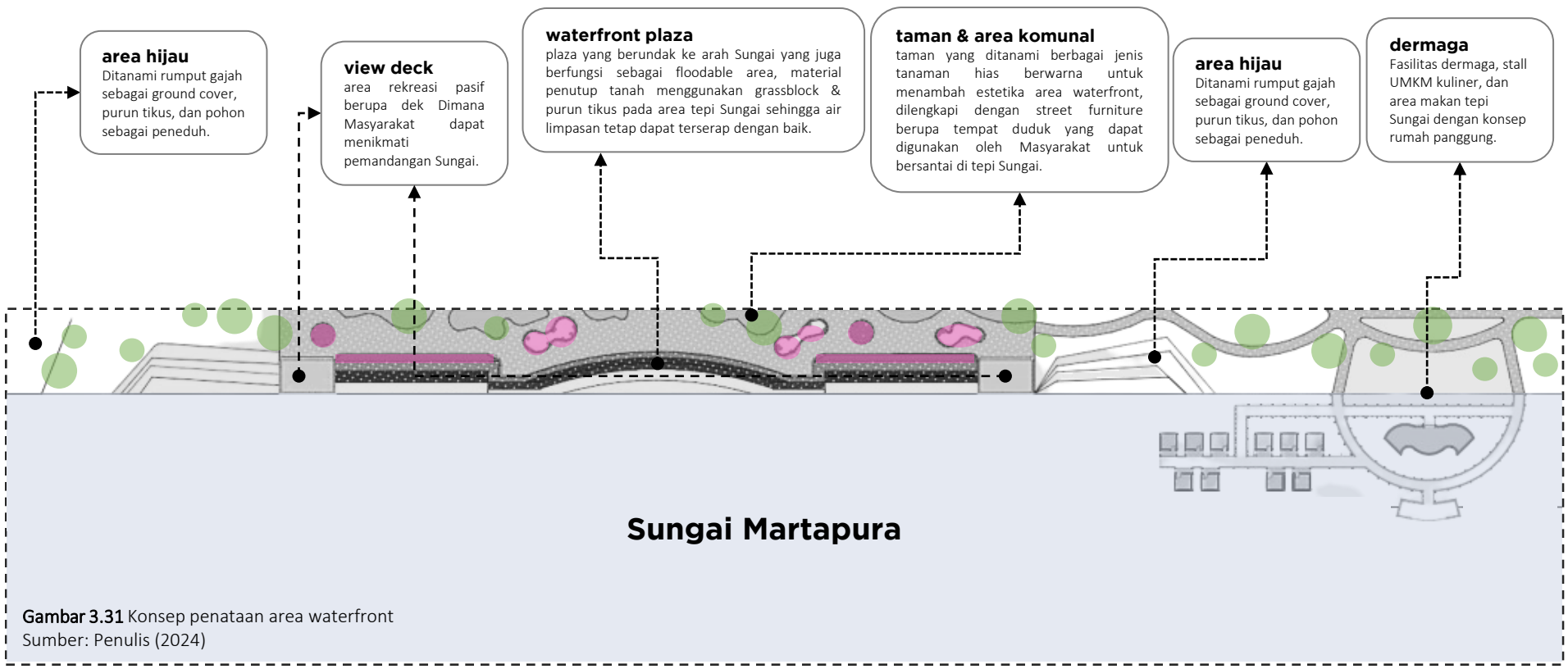
Karakteristik:
Dapat tumbuh sepanjang tahun di tanah yang berair seperti tepi Sungai, batang tegak pendek, tinggi 50cm-200cm.
Fungsi Vegetasi:
Berfungsi sebagai bahan organik dan biofilter.

Rumput Gajah

Karakteristik:
Dapat tumbuh di berbagai kondisi lahan, berdaun panjang, mudah berkembang.
Fungsi Vegetasi:
Berfungsi sebagai ground cover pada area waterfront.

Penanaman vegetasi pada area waterfront selain berguna menambah keindahan tampilan taman area tepi Sungai, juga dilakukan sebagai solusi ekologis dalam memperkuat pertahanan dinding tanah pada sepanjang area waterfront. Pemilihan vegetasi memperhatikan karakteristik tumbuhan yang cocok ditanam pada lahan basah sehingga tumbuhan dapat beradaptasi dengan kondisi lahan pada tapak tepi Sungai.

Konsep penataan area waterfront



Gambar 3.31 Konsep penataan area waterfront
Sumber: Penulis (2024)

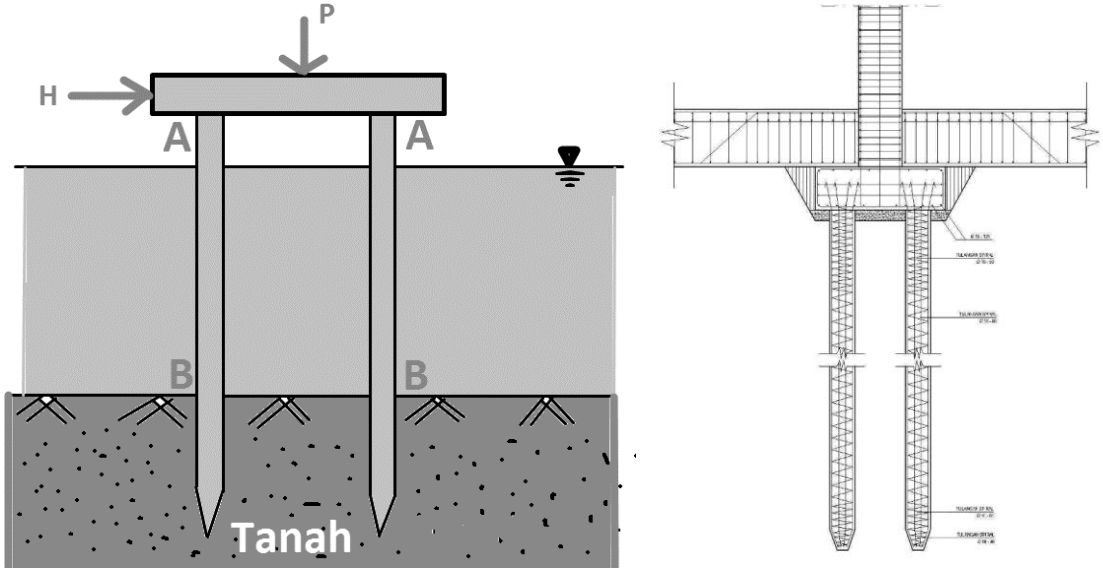
Analisis Sistem Struktur & Material Bangunan

Rancangan Pusat Seni dan Kebudayaan berlokasi di Kota Banjarmasin dan berbatasan langsung dengan Sungai Martapura. Jenis tanah pada tapak merupakan tanah rawa/gambut yang merupakan jenis tanah lunak dan memiliki daya dukung yang rendah. Hal ini dapat mengakibatkan terjadinya penurunan bangunan bahkan keruntuhan, maka mempertimbangkan hal tersebut dibutuhkan rancangan sistem struktur yang merespon kondisi tanah pada tapak.

Struktur bawah (Sub-structure)

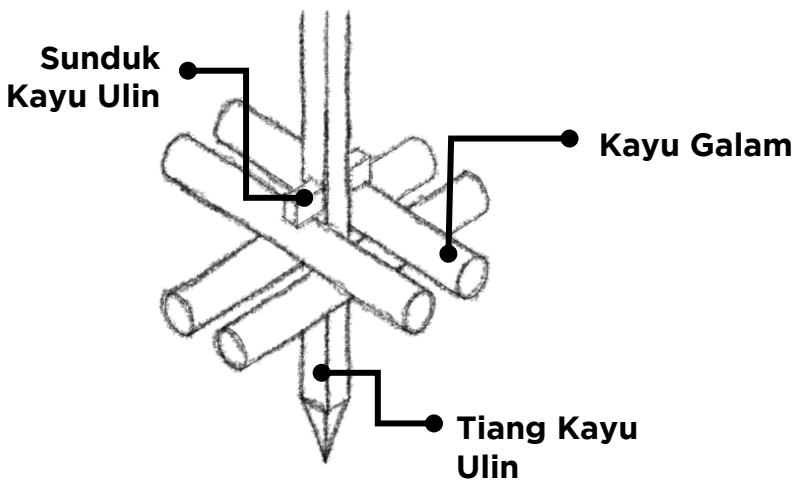
Pada bangunan Cultural Center, pondasi tiang pancang menjadi pertimbangan utama untuk merespon sifat tanah yang tidak stabil pada tapak. Pondasi tiang pancang dapat menopang bangunan dengan dimensi yang besar.

Material yang digunakan pada pondasi merupakan beton. Pemilihan material jenis beton pada pondasi dilakukan untuk menghindari terjadinya karat atau kerusakan akibat jenis tanah yang cenderung berair.

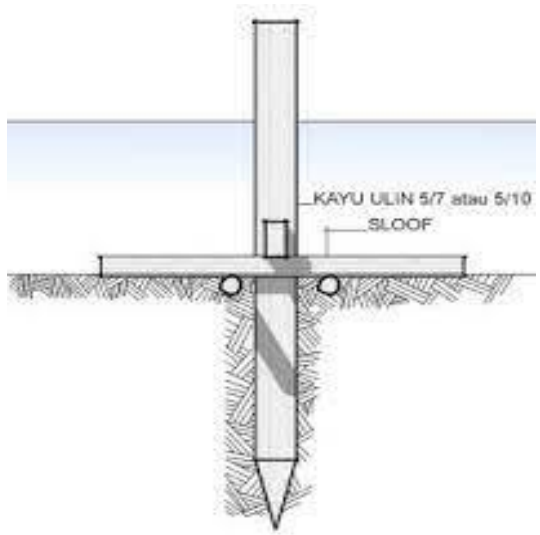


Gambar 3.32 Pondasi Tiang Pancang
Sumber: google.com

Sedangkan pada rancangan stall UMKM dan Titian yang menerapkan konsep rumah panggung, pondasi yang digunakan merupakan pondasi kacapuri yang bisa digunakan juga oleh masyarakat setempat pada bangunan-bangunan tepi Sungai dikawasan tersebut. Material yang digunakan pada rancangan stall UMKM dan titian didominasi oleh material Kayu Ulin dan Bambu agar rancangan bangunan kontekstual dengan lingkungan di sekitarnya.



Gambar 3.33 Pondasi Kacapuri
Sumber: Penulis (2024)



Sumber: google.com

Gambar 3.34 Kayu Ulin
Sumber: google.com

Gambar 3.35 Konstruksi Atap Bubungan Tinggi
Sumber: Mentayani (2008).

Struktur tengah (Super structure)

Pada rancangan bangunan Cultural Center, sistem struktur yang digunakan yaitu sistem struktur rangka dengan kolom balok menggunakan beton dan kayu ulin. Material Kayu Ulin dipilih untuk memberikan kesan tradisional yang ingin ditampilkan pada bangunan serta karakteristik materialnya yang kokoh, tahan air, dapat ditemukan dengan mudah di lokasi rancangan, dan termasuk jenis material yang ramah lingkungan.

Struktur atas (Upper structure)

Massa bangunan Cultural Center memiliki bentang yang lebar yakni 5m – 15m. Pada massa bangunan Cultural Center A & B yang menggunakan atap khas Bubungan Tinggi dengan kemiringan 45 derajat, struktur dan material yang digunakan yaitu kuda-kuda kayu tradisional dengan bentang 8m menggunakan material kayu ulin.

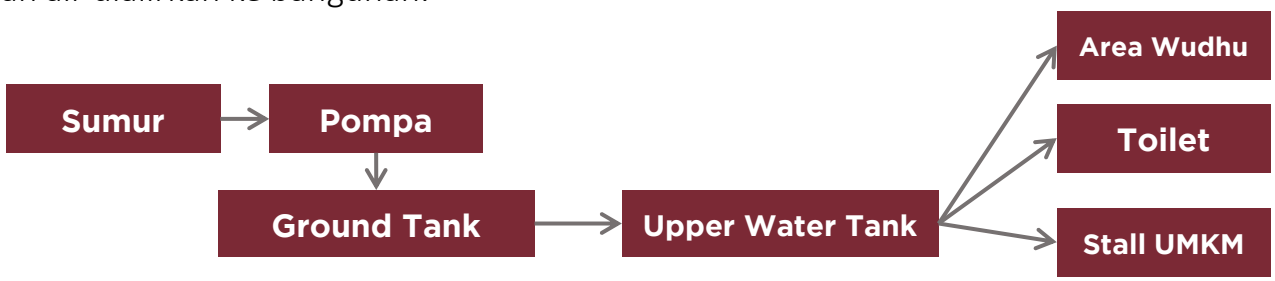
Sedangkan pada massa Bangunan C yang berfungsi sebagai Ruang Pertunjukkan merupakan ruang bebas kolom, maka struktur atas yang digunakan yaitu truss baja ringan.

Material penutup atap yang digunakan yaitu sirap kayu ulin yang ringan, memiliki ketahanan baik terhadap perubahan suhu dan kelembaban, dan memiliki daya serap panas yang baik sehingga cocok digunakan pada daerah dengan iklim tropis seperti pada tapak.

Skema Sistem Utilitas

Distribusi Air Bersih

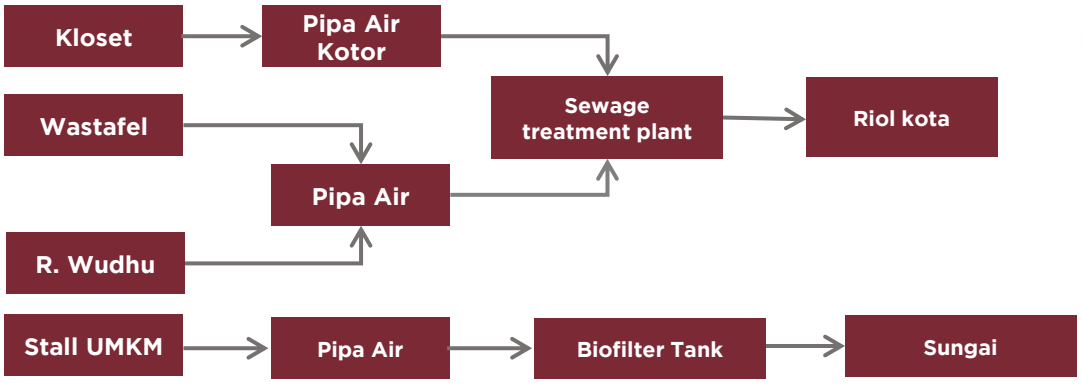
Sumber air bersih berasal dari PDAM/sumur yang didistribusikan menggunakan sistem down-feed. Air bersih dipompa dan ditampung di tangki bawah (Ground Tank) kemudian dipompa menuju upper water tank yang tersambung dengan pipa utama, kemudian air dialirkan ke bangunan.

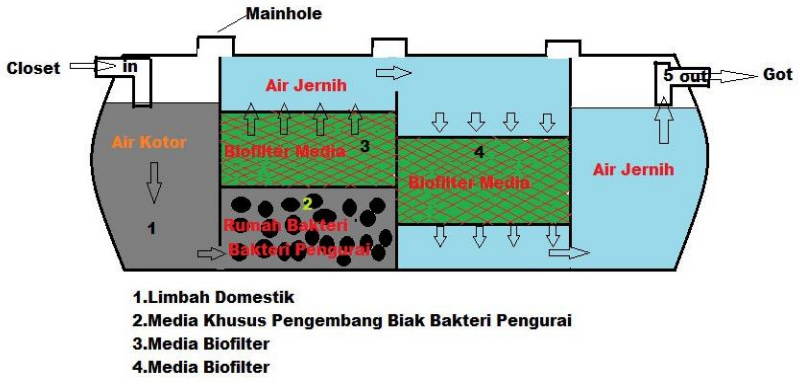


Distribusi Air Kotor

Dalam rancangan ini, limbah cair dan padat dari bangunan Pusat Seni Budaya disalurkan ke Sewage Treatment Plant (STP) dimana limbah diolah dan diuraikan sebelum disalurkan kembali ke saluran drainase sekitar. Sedangkan pada stall UMKM yang berada di tepi Sungai menggunakan tangki biofilter yang ukuran dan kapasitas penampungannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Limbah diuraikan oleh bakteri secara biologis sehingga limbah yang telah diolah di biofilter dapat dibuang langsung ke Sungai atau lingkungan sekitar sehingga tidak mencemari lingkungan. Tangki biofilter juga kedap air sehingga aman dari potensi kontaminasi akibat kebocoran maupun potensi masuknya air Sungai/air hujan.

Untuk limbah dapur stall UMKM yang merupakan skala kecil, maka kapasitas tangki biofilter yang digunakan yaitu 500liter yang diletakkan di beberapa titik dekat dengan stall UMKM.

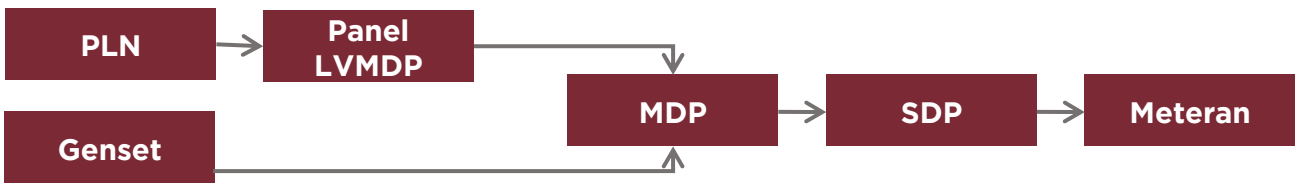




Sumber: septictankbiotechsystem.com

Distribusi Listrik

Suplai listrik pada bangunan berasal dari PLN dan Genset. Suplai listrik dari PLN dialirkan menuju panel LVMDP dan kemudian diteruskan ke MDP dan SDP dan unit meteran di masing-masing massa bangunan.



Konsep Kelayakan Bisnis

Business Model Canvas

Perencanaan dan pengembangan bisnis dalam rancangan Pusat Seni dan Kebudayaan ini dilakukan menggunakan metode Business Model Canvas (BMC) yang dibuat oleh Osterwalder (2005) dalam buku berjudul Business Model Generation. Business Model Canvas digunakan sebagai *tool* atau alat dalam memetakan ide dan konsep, segmentasi konsumen, serta strategi bisnis yang akan dilakukan.

Terdapat 9 (sembilan) elemen yang diperhatikan dalam kerangka Business Model Canvas (BMC) antara lain **Customer Segment, Customer Relationship, Channel, Value Propotion, Key Partners, Key Activities, Key Resources, Cost Structure, dan Revenue Streams.**

Key Partners

1. Supplier bahan baku kerajinan tangan

2. Penyelenggara pameran atau acara-acara festival seni budaya.

3. Pengusaha UMKM Kuliner

4. Nanang Galuh Banjar Kota Banjarmasin

5. Tour Guide Susur Sungai

6. Pedagang Pasar Terapung

Key Activities

1. Menjual produk hasil kerajinan tangan.
2. Menjual kuliner khas daerah.
3. Membuka kelas-kelas workshop seperti tari, musik, sastra, dan kerajinan tangan.
4. Menyelenggarakan pertunjukkan, pameran dan dialog-dialog seni.

Key Resources

Sumber Daya Manusia: staff, pengrajin, pelaku seni, pengusaha UMKM kuliner.

Bahan baku kerajinan tangan Sasirangan & Anyaman Purun yaitu kain, pewarna, tanaman purun yang sudah siap dianyam, serta alat-alat lainnya.

Value Propotions

1. Fungsi bangunan sebagai Pusat Seni dan Budaya yang berlokasi di tepi Sungai dapat menjadi salah satu destinasi wisata susur sungai.
2. Adanya stall UMKM Kuliner lokal tepi sungai, yang menjual aneka makanan & minuman khas Banjar.
3. Desain bangunan dengan konsep eco-culture sehingga mengangkat citra budaya setempat.
4. Pengolahan kawasan tepi Sungai sebagai ruang publik yang rekreatif untuk pengunjung.
5. Adanya program workshop kerajinan tangan, tari, maupun musik yang dapat diikuti oleh pengunjung.
6. Desain yang aksesibel bagi pengunjung dengan disabilitas.
7. Menjadi titik berangkat dan persinggahan wisata susur Sungai.

Customer Relationship

1. Potongan harga untuk acara pameran atau festival.
2. Harga khusus untuk pengunjung tour kebudayaan dalam kelompok.
3. Konten interaktif melalui sosial media.

Channels

Platform: Melalui media website dan sosial media seperti Instagram, Facebook, Tiktok, dan lainnya.
Direct Selling: Memasarkan produk hasil kerajinan secara langsung di Pusat Seni dan Kebudayaan.
Online shop: Memasarkan produk hasil kerajinan melalui website resmi, forum jual beli online, dan e-commerce seperti Shopee, Tokopedia, dan lainnya.

Customer Segments

1. Pengunjung/wisatawan
Rancangan dapat menjadi salah satu destinasi wisata budaya bagi pengunjung yang ingin mengetahui/mempelajari seni budaya Banjar.

2. Pelaku Seni
Mewadahi orang-orang yang berkepentingan dalam kegiatan pengembangan seni dan budaya seperti seniman, budayawan, dan pengrajin lokal.

3. Masyarakat Setempat
Rancangan dapat menjadi ruang untuk Masyarakat setempat berekreasi menikmati pemandangan Sungai dan menjadi titik penjemputan/persinggahan wisata susur Sungai Martapura.

Cost Structure

Fixed cost: Gaji Staff Pusat Seni dan Kebudayaan, biaya perawatan fasilitas, biaya promosi.
Variable cost: biaya bahan baku produk kerajinan tangan.

Revenue Streams

Pendapatan utama: berasal dari pengunjung Pusat Seni dan Kebudayaan melalui penjualan tiket kunjungan, penjualan produk hasil kerajinan, program kelas-kelas workshop, dan penyewaan tempat sebagai venue acara pameran/festival daerah.

Tabel 3.13 Business Model Canvas
Sumber: Penulis (2024)

Konsep Kelayakan Bisnis

Bisnis Investasi Komersial

Pendapatan utama Pusat Seni Budaya didapatkan melalui penjualan tiket, penjualan hasil kerajinan tangan, kegiatan kelas workshop seni, dan penyewaan tempat seperti Ruang Pertunjukkan, Ruang Pameran Temporer, Ruang Studio Musik, dan stall UMKM Kuliner tepi Sungai. Selain itu, Pusat Seni Budaya juga berkerjasama dengan berbagai vendor atau key partners saat ada kegiatan-kegiatan festival maupun event kesenian dan kebudayaan yang diselenggarakan di Kawasan Pusat Seni dan Kebudayaan.

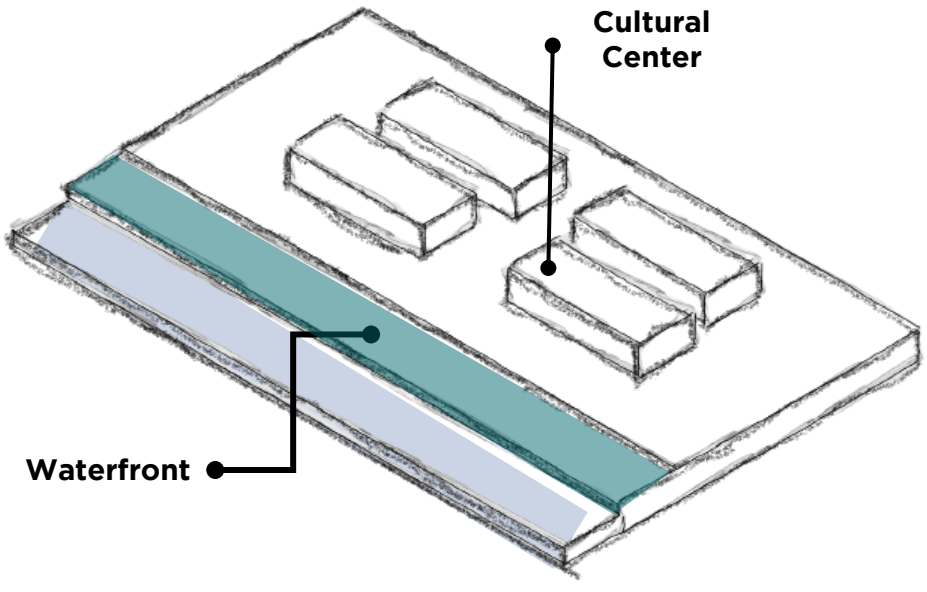
	Harga	Satuan		Bulan	Pendapatan per tahun
Keuntungan Tiket Masuk					
Hari Kerja	30.000,-	200	Per Hari	260	1.560.000.000
Hari Libur	50.000,-	400	Per Hari	105	2.100.000.000
Keuntungan Sanggar					
Tari Tradisional	150.000,-	20	Per Hari	365	1.095.000.000
Musik Tradisional	150.000,-	20	Per Hari	365	1.095.000.000
Keuntungan Kelas Workshop					
Workshop Anyaman Purun	75.000,-	50	Per Hari	365	1.368.750.000
Workshop Sasirangan	100.000,-	50	Per Hari	365	1.825.000.000
Keuntungan Kuliner					
Per Stall (Makanan)	1.200.000,-	5	Per Bulan	12	72.000.000
Per Stall (Minuman)	1.200.000,-	5	Per Bulan	12	72.000.000
Jumlah				**Rp.**	9187750000

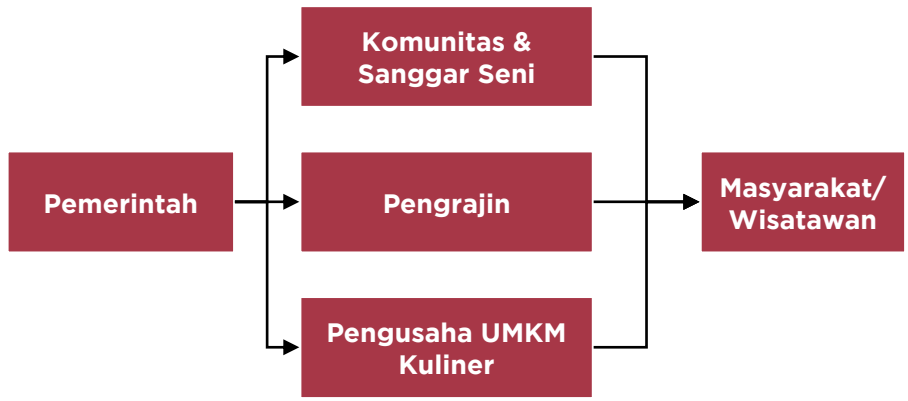
Tabel 3.14 Konsep Bisnis Komersial
Sumber: Penulis (2024)

Eksplorasi Konsep Figuratif Rancangan

Perancangan Pusat Seni dan Kebudayaan ini dilakukan sebagai respon terhadap isu dan potensi terkait seni budaya di Kota Banjarmasin, dimana diketahui bahwa tingkat partisipasi dan minat masyarakat yang tinggi dan banyaknya acara-acara yang mengangkat seni budaya daerah tidak dibersamai dengan adanya fasilitas khusus untuk mewadahi kegiatan-kegiatan tersebut. Maka dari itu, fungsi utama Pusat Seni dan Kebudayaan ditujukan untuk mewadahi kegiatan komunitas seniman lokal dan rekreasi budaya seperti pertunjukkan seni, pameran seni, serta acara-acara yang mengangkat seni budaya di Kota Banjarmasin.

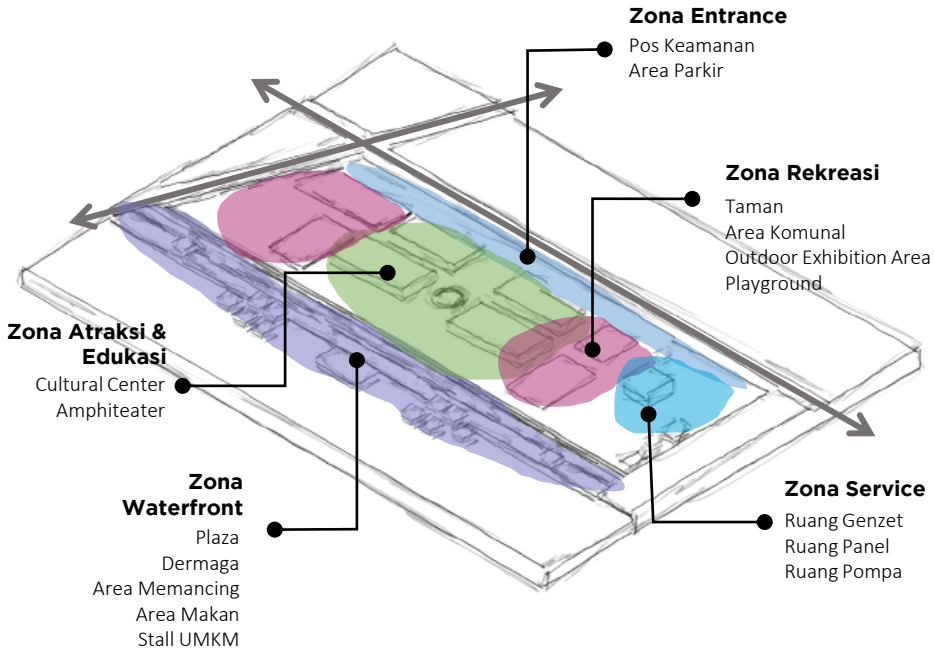
Budaya masyarakat Banjar tidak terlepas dari budaya Sungai sehingga untuk merespon hal tersebut pemilihan lokasi rancangan berada di Jalan RE Martadinata yang berbatasan langsung dengan Sungai Martapura. Pada rancangan ini, pengolahan tapak berfokus pada pengaktifan kawasan tepi Sungai sebagai ruang dimana masyarakat dapat beraktivitas dan berinteraksi dengan air melalui desain ruang-ruang terbuka di tepi Sungai yang menghubungkan Sungai dengan bangunan Pusat Seni dan Kebudayaan.





Skema 3.3 Pemangku Kepentingan
Sumber: Penulis (2024)

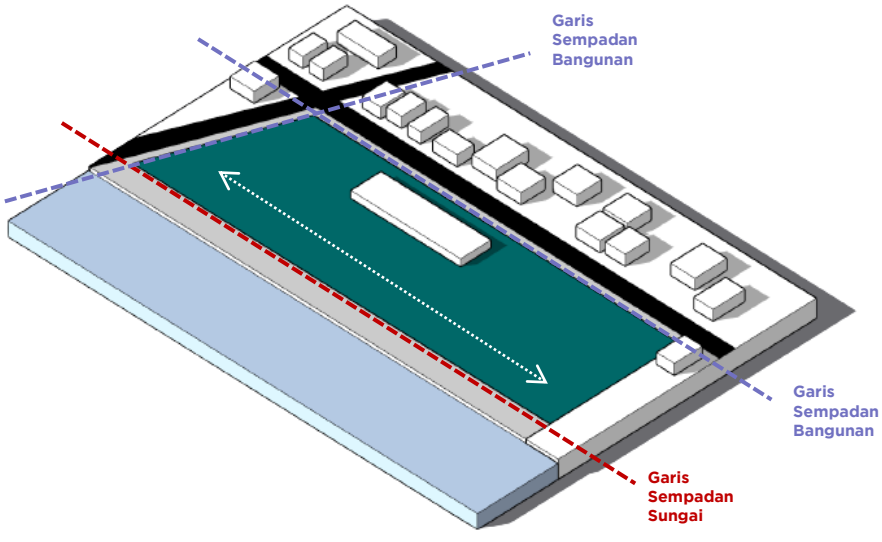
Pusat Seni dan Kebudayaan ini merupakan milik Pemerintah yang kemudian dikelola dengan bekerjasama dengan Komunitas & Sanggar Seni, Pengrajin, dan Pengusaha UMKM Kuliner lokal yang ada di Kota Banjarmasin, dengan target pasar utamanya adalah masyarakat umum dan wisatawan baik lokal maupun yang berasal dari luar daerah.



Zona pada kawasan terbagi menjadi beberapa zona yaitu zona entrance, zona atraksi edukasi, zona rekreasi, zona waterfront, dan zona service.

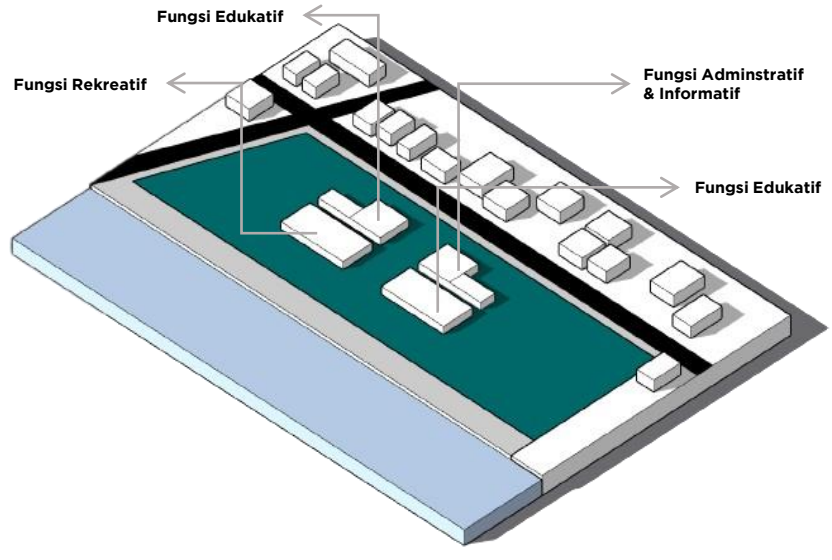
Eksplorasi Massa

Bentuk Awal & Orientasi Gubahan Massa



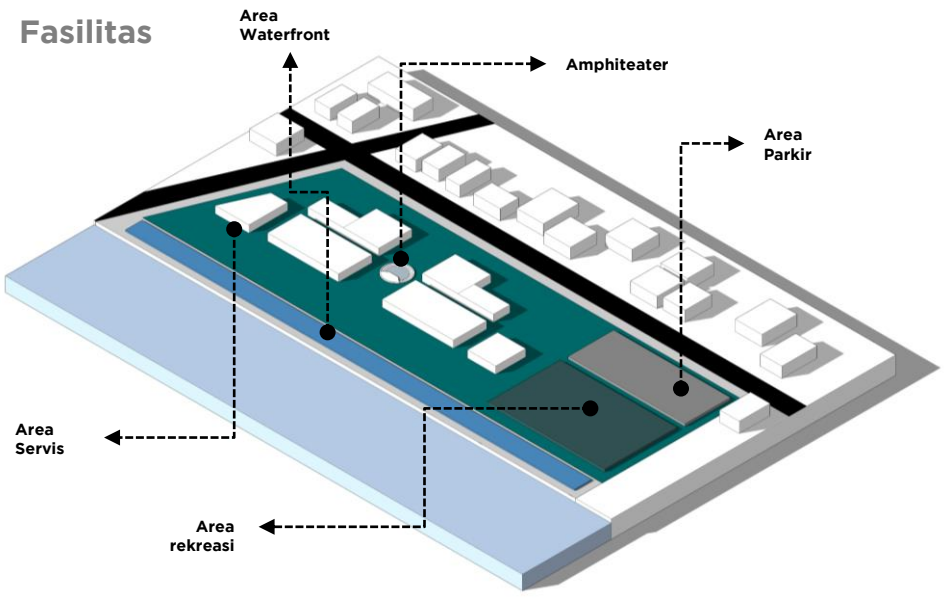
Massa tunggal dengan bentuk dasar gubahan massa persegi, diposisikan menyesuaikan dengan regulasi garis sempadan bangunan dan sungai di dalam site. Posisi massa memanjang selaras dengan Sungai.

Fungsi Utama Bangunan



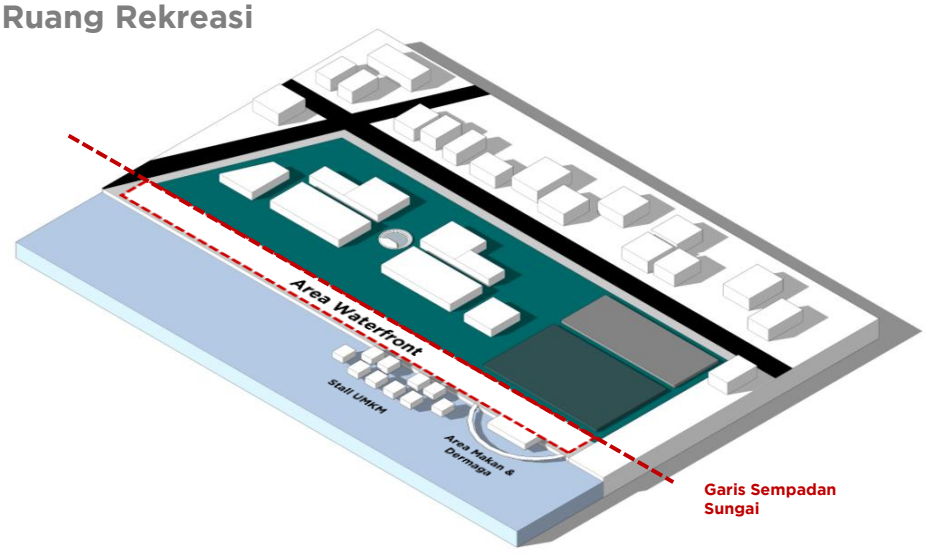
Pembagian dan pengelompokkan massa berdasarkan fungsi utamanya yakni administrasi, informasi, edukasi, dan rekreasi. Fungsi informasi dan administrasi diposisikan di bagian utara yang merupakan entrance utama pengunjung, sedangkan fungsi edukasi & rekreasi diposisikan diselatan. Hal ini mempertimbangkan kelompok ruang dari fungsi tersebut.

Fasilitas



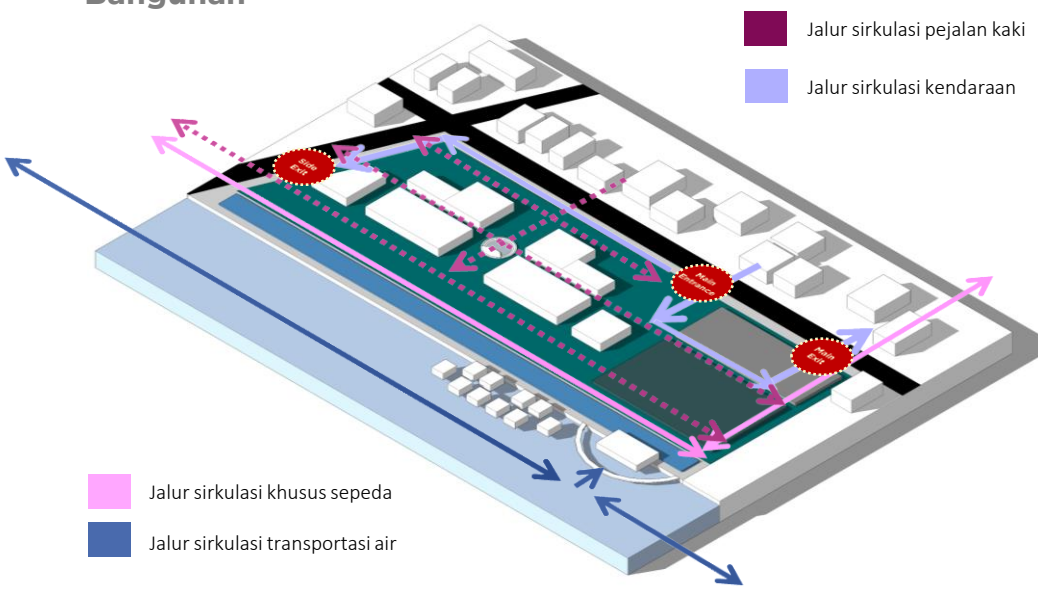
Zoning kawasan terhadap gubahan massa dan fasilitas-fasilitas lainnya seperti area parkir, area servis, area rekreasi, dan waterfront. Fasilitas amphiteater outdoor diposisikan ditengah dan menjadi zona transisi yang menghubungkan setiap massa bangunan.

Kawasan Tepi Air sebagai Ruang Rekreasi



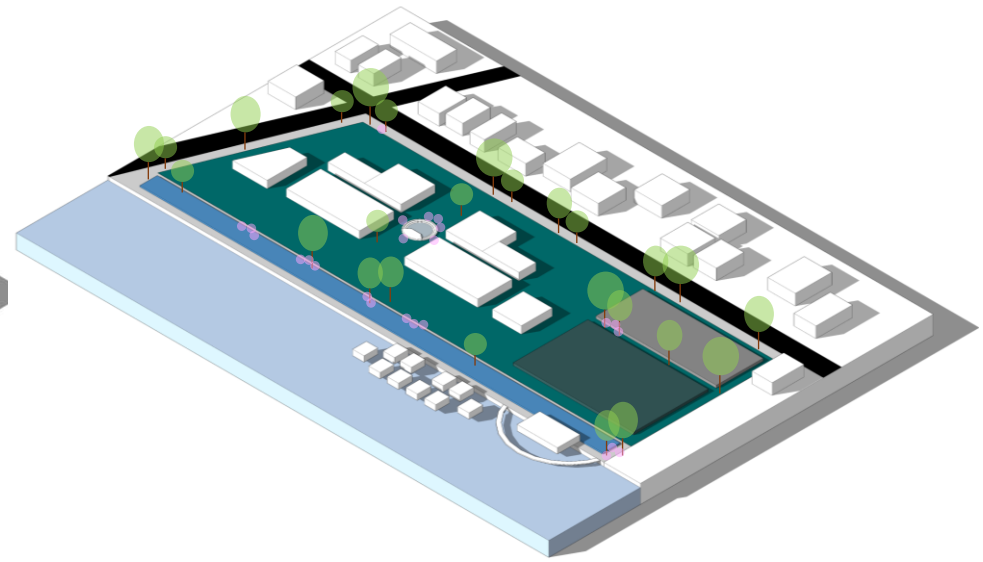
Pengolahan tapak pada kawasan tepi Sungai (waterfront area) memanfaatkan sempadan Sungai yang difungsikan sebagai ruang publik dengan menyediakan fasilitas-fasilitas penunjang yang mendukung aktivitas rekreasi seperti area komunal, view deck, stall UMKM, area makan tepi sungai, dan dermaga. Plaza di area waterfront dibuat berundak-undak agar masyarakat dapat bersantai menikmati pemandangan Sungai.

Aksesibilitas & Sirkulasi Bangunan



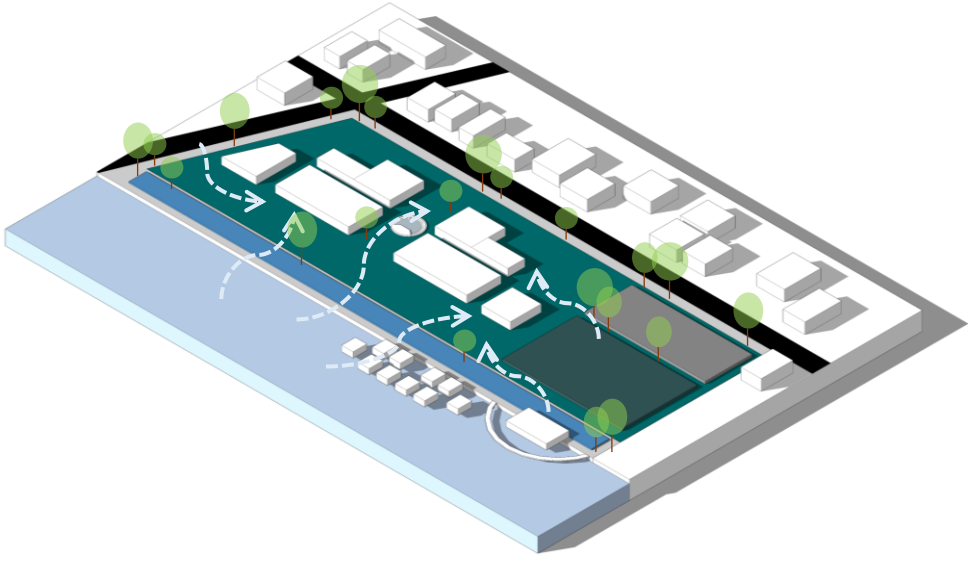
Rancangan ini menerapkan sistem dua jalur (two gate systems) dengan jalur masuk utama berada di utara melalui Jalan RE Martadinata. Selain itu, terdapat jalur khusus bagi pengguna sepeda yang terhubung area waterfront. Pada rancangan ini juga terdapat jalur khusus bagi pejalan kaki dan sepeda. Fasilitas di area waterfront dihubungkan dengan jalur sirkulasi berupa jembatan kayu untuk memberikan pengalaman ruang yang berbeda bagi pengunjung.

Lansekap



Konsep penataan lansekap meliputi elemen softscape dan hardscape dengan tujuan menciptakan suasana rekreatif pada kawasan. Terdapat fasilitas amphiteater pada rancangan ini yang menjadi ruang aktif dan dapat digunakan oleh pengunjung sebagai area untuk rekreasi. Selain itu, amphiateater juga berfungsi sebagai area pertunjukkan seni outdoor saat ada acara-acara festival atau kegiatan luar ruangan dengan view Sungai Martapura.

Respon terhadap Iklim



Gubahan massa majemuk yang berjarak dengan menggunakan ventilasi silang (cross-ventilation) pada tiap massa bangunan memungkinkan udara menjangkau lebih banyak ruang dalam bangunan. Selain itu, penataan vegetasi pada kawasan merespon hasil analisis terhadap kondisi iklim setempat.

04.

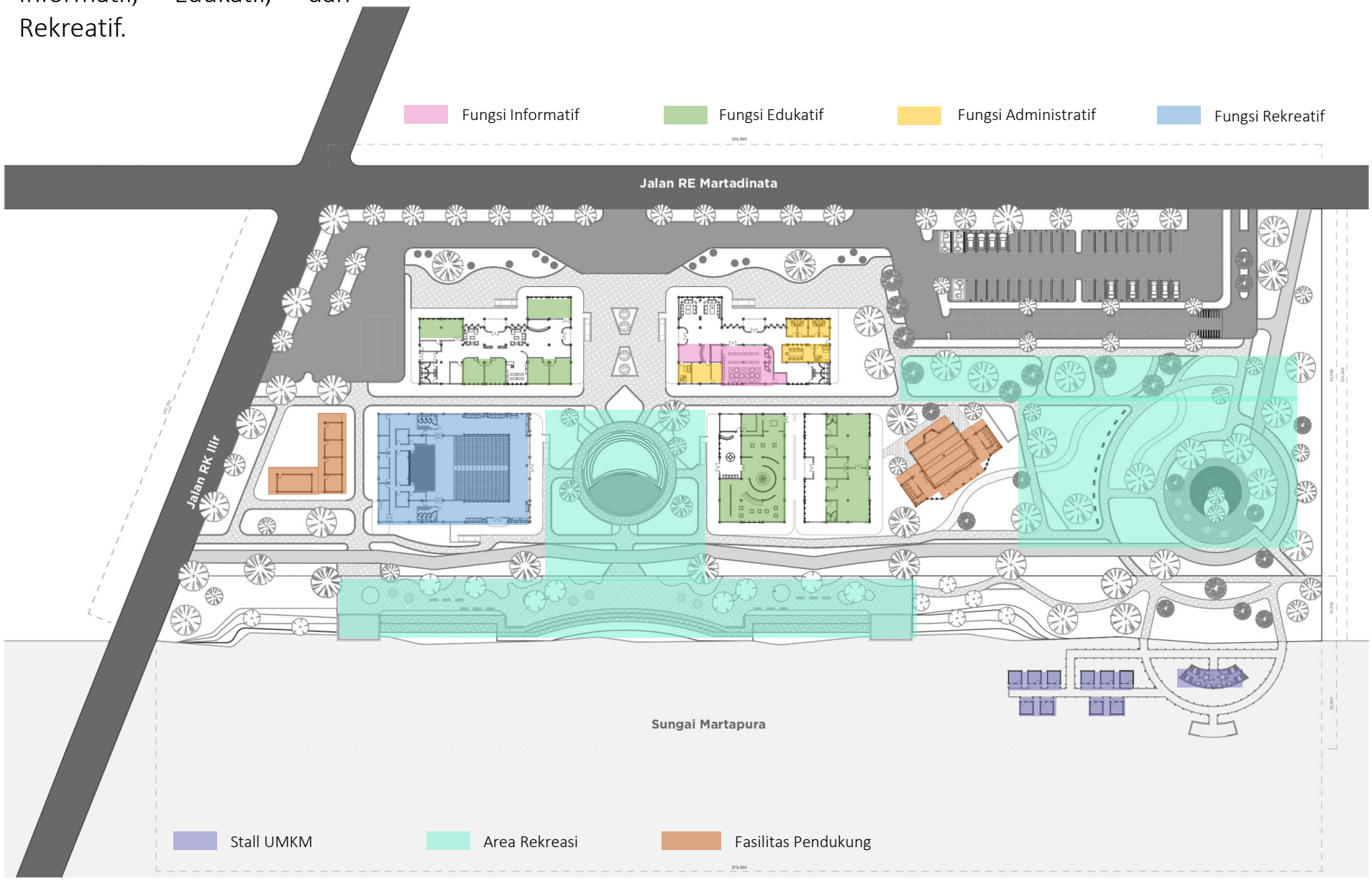
Hasil Rancangan & Pembuktiannya

| Program Ruang
| Arsitektur Eco-Cultural
| Pengolahan tapak Tepi Sungai Martapura

Program Ruang

Fungsi bangunan dalam perancangan ini merupakan Pusat Seni dan Kebudayaan yang dilengkapi dengan fasilitas penunjang berupa stall UMKM dan area rekreasi. Menurut Ramdini, Sarihati, & Salayanti (2015) fungsi Pusat Kebudayaan dapat dibagi menjadi empat yaitu Fungsi Administratif, Informatif, Edukatif, dan Rekreatif.

Variabel	Indikator	Tolak Ukur
Konsep fungsi Pusat Kebudayaan (Ramdini, Sarihati, & Salayanti, 2015)	Fungsi Informatif	Pusat Informasi, perpustakaan.
	Fungsi Adminstratif	Kantor, Ruang pertemuan.
	Fungsi Edukatif	Galeri Seni, Ruang Pameran Temporer, Ruang Workshop, Sanggar Tari.
	Fungsi Rekreatif	Ruang pertunjukkan.
Fungsi penunjang.	Stall UMKM	Stall UMKM kuliner & area makan.
	Area rekreasi	Waterfront plaza, taman, area komunal, area playground.



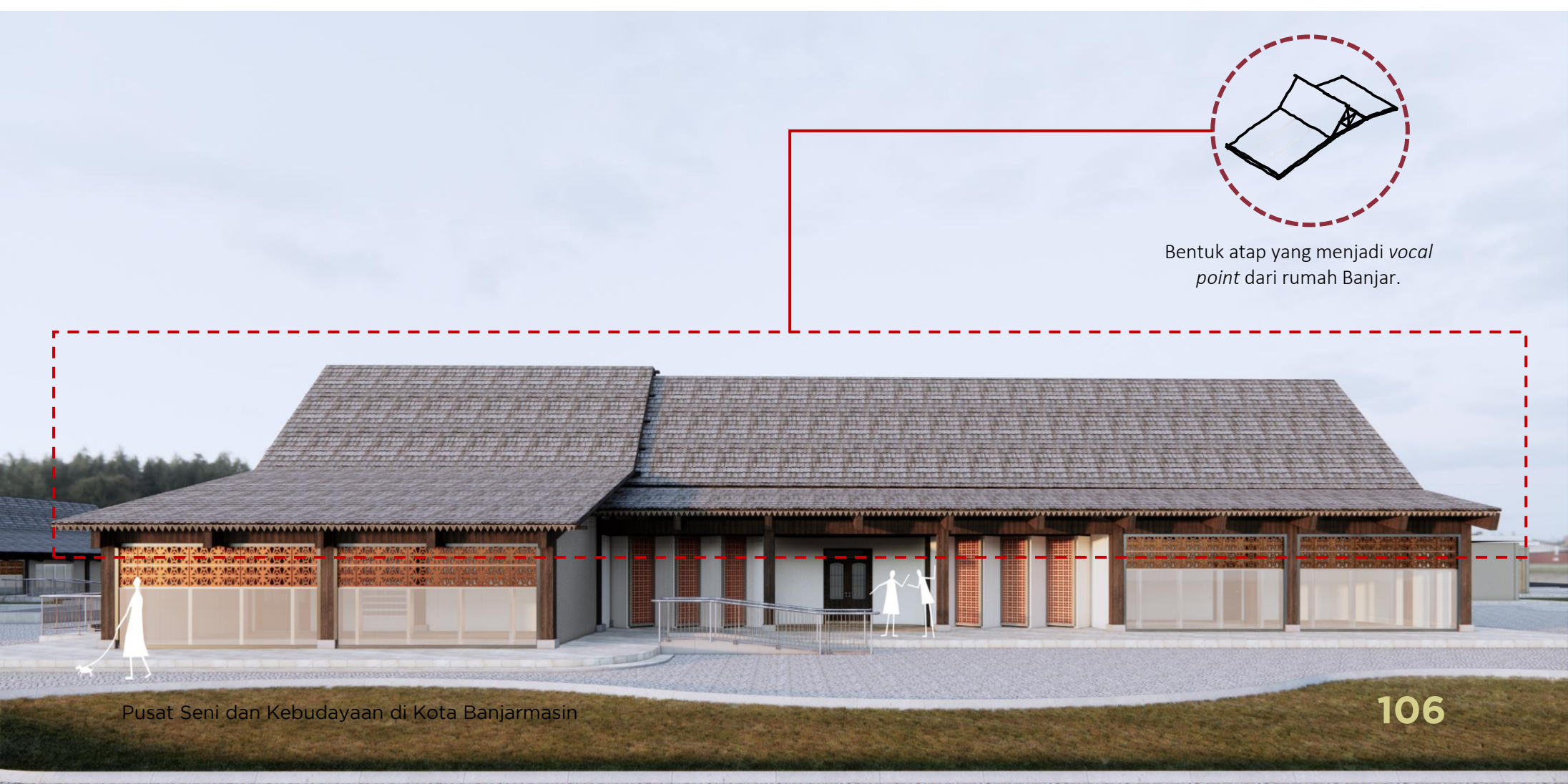
Arsitektur Eco-Culture

Variabel Eco-Culture	Indikator	Tolak Ukur
Image of Space Bentuk dan penataan massa bangunan sesuai dengan konteks lingkungan dan budaya sekitar (Guy dan Farmer, 2001)	Bentuk Bangunan	Bentuk bangunan mengadaptasi ciri khas bangunan rumah Banjar Bubungan Tinggi.
	Tata Massa Bangunan	Tata massa bangunan merespon kondisi tapak & budaya setempat.

Bentuk Bangunan

Konsep bentuk massa bangunan utama pada Cultural Center mengadaptasi konsep bentuk Rumah Banjar Bubungan Tinggi. Rumah Bubungan Tinggi memiliki beberapa ciri khas antara lain bentuknya yang memanjang, komposisi masanya yang simetris, atap bubungan yang tinggi, dan banyaknya ornament-ornament ukiran pada berbagai elemen bangunannya. Dalam hal ini, bentuk dasar massa Cultural Center merupakan persegi panjang yang dibagi menjadi beberapa massa berdasarkan fungsi dan kelompok ruangnya.

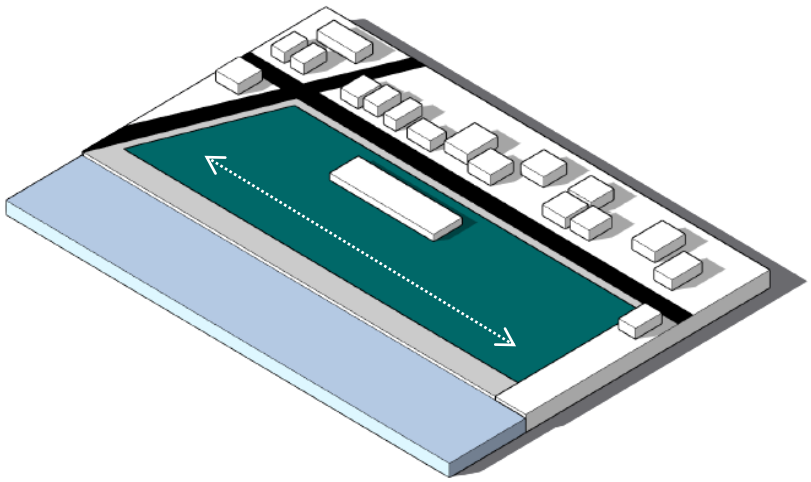
Untuk mengekspresikan citra budaya Banjar pada massa, bagian atap Cultural Center menggunakan atap Bubungan Tinggi yang merupakan atap pelana dengan kemiringan atap 45 derajat dan tertisannya yang panjang dan lebar.



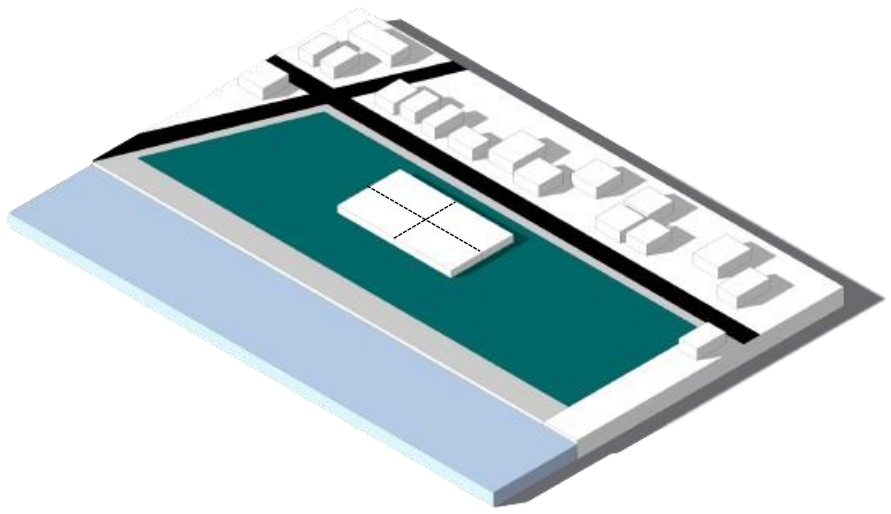
Bentuk atap yang menjadi *vocal point* dari rumah Banjar.

Tata Massa Bangunan

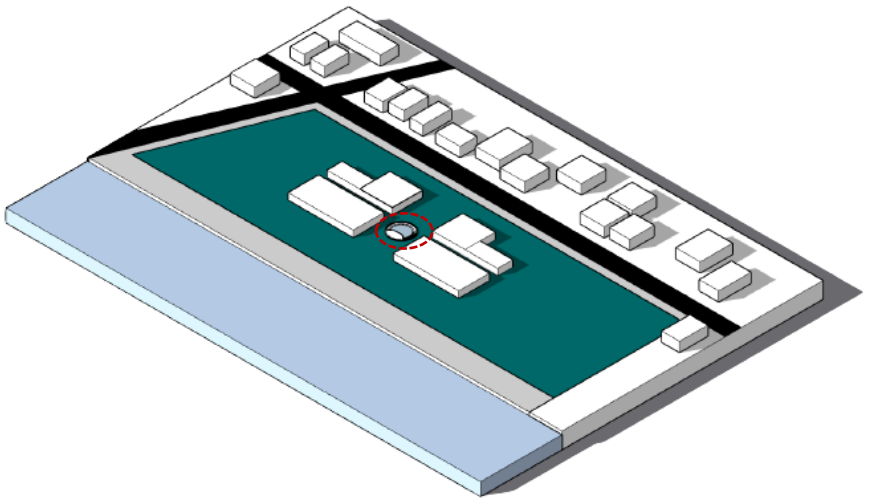
Konsep tata massa bangunan pada tapak mempertimbangkan kondisi site, adaptasi budaya lokal, dan perilaku pengguna dengan penjabaran sebagai berikut.



Gubahan massa bangunan dibuat memanjang selaras dengan sungai menyesuaikan dengan kondisi tapak dan regulasi bangunan mengenai garis sempadan bangunan & sungai, hal ini dilakukan guna memaksimalkan lahan yang tersedia serta kebutuhan ruang didalamnya.

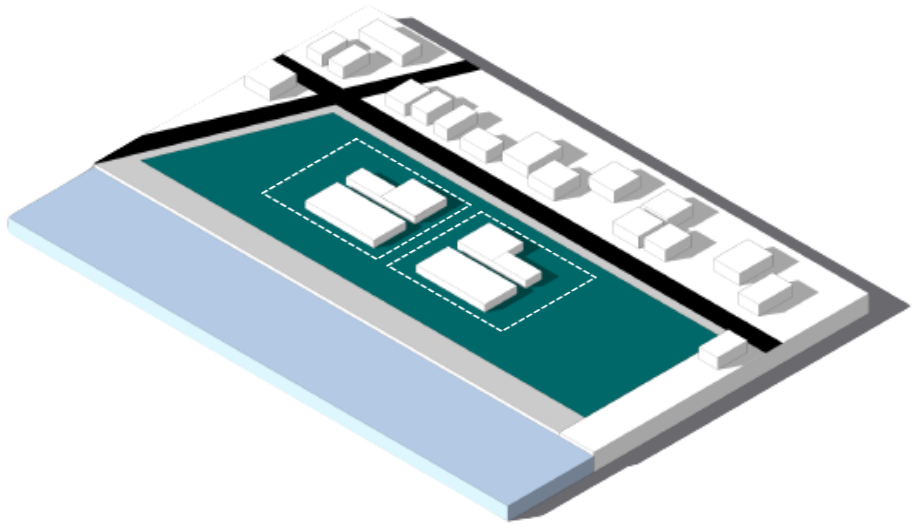


Gubahan massa kemudian dibagi menjadi empat berdasarkan fungsi utamanya. Fungsi administratif & informatif yang mewadahi ruang bagi kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan kantor, pusat informasi bagi pengunjung, serta ticketing, diposisikan di area utara site, dekat dengan entrance utama. Hal ini dilakukan guna memudahkan pengunjung dalam mencari informasi dan mengurus hal-hal yang berkaitan dengan administrasi di Pusat Seni dan Kebudayaan. Fungsi rekreatif & edukatif diposisikan yang berisikan ruang-ruang seperti galeri seni, pameran seni, ruang pertunjukkan dan amphiteater diposisikan di area selatan dan berorientasi ke arah Sungai untuk memaksimalkan view yang ada.

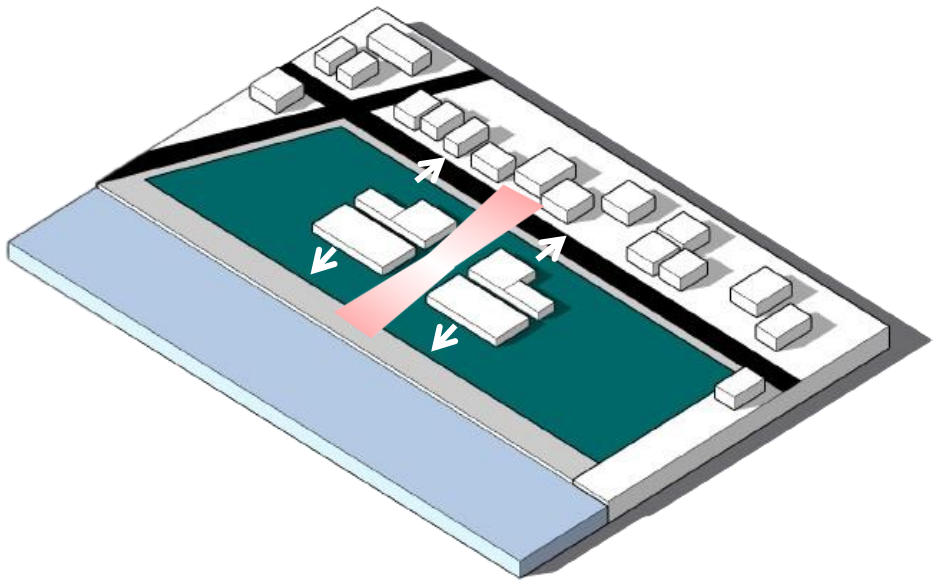


Fasilitas amphiteater dan innercourt yang juga berfungsi sebagai gathering space diposisikan di antara gubahan massa bangunan sebagai zona transisi yang menghubungkan setiap gubahan massa.

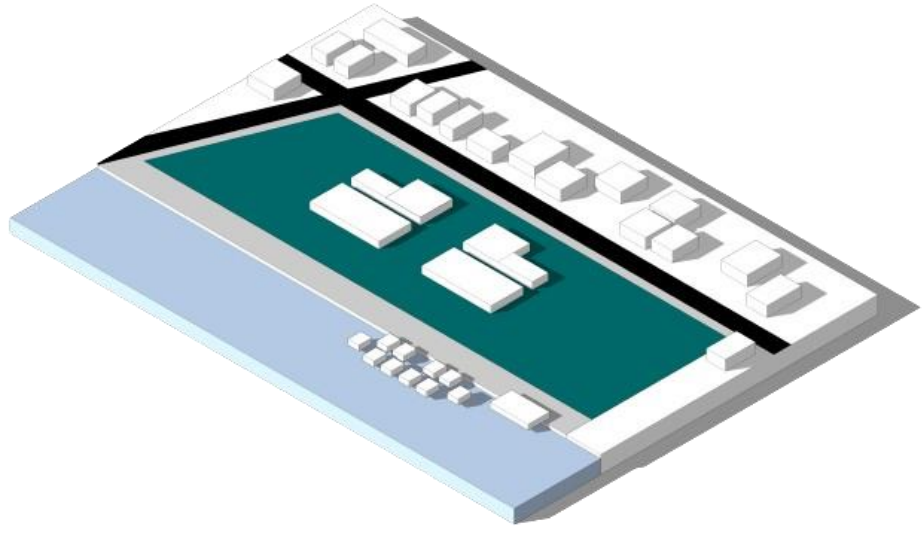
Perletakan massa utama yang dibuat seimbang/simetris pada tapak mengadaptasi konsep bentuk bangunan rumah Banjar Bubungan Tinggi.



Mengadaptasi karakteristik bangunan di bantaran Sungai Martapura dimana bangunan memiliki dua muka yang menghadap ke arah darat dan Sungai, serta konsep “lawang hadap” pada rumah Banjar dimana *entrance* linier dan sejajar, yang menghubungkan antara darat dan kawasan tepi Sungai.



Gubahan massa UMKM dan area makan yang berada di tepian Sungai menggunakan konsep rumah panggung dengan tata massa memanjang di mengikuti pola tepian Sungai sebagaimana karakteristik rumah-rumah Masyarakat tepi Sungai Martapura.



Arsitektur Eco-Culture

Variabel Eco-Culture	Indikator	Tolak Ukur
Source of Environmental Knowledge Respon desain terhadap iklim wilayah setempat (Guy dan Farmer, 2001).	Penghawaan	Menyesuaikan orientasi bangunan sesuai dengan analisis iklim matahari dan angin untuk memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami ke dalam bangunan.
		Menggunakan cross-ventilation pada bangunan.

Respon bangunan terhadap iklim wilayah setempat

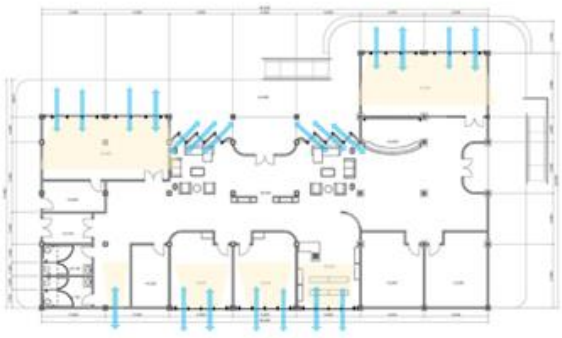
Lokasi perancangan berada di Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan yang memiliki iklim tropis. Untuk merespon iklim wilayah setempat, terdapat beberapa strategi yang diterapkan pada bangunan yakni sebagai berikut.

Massa Majemuk

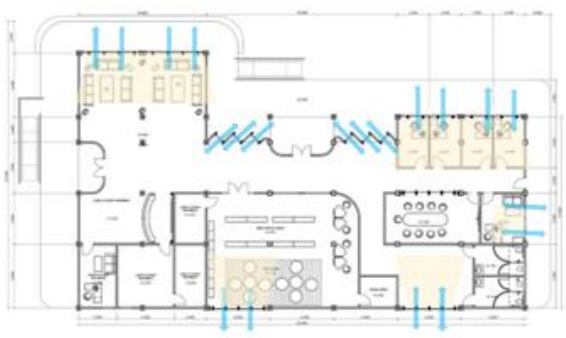
Bangunan utama Cultural Center dibagi menjadi 4 (empat) massa berdasarkan kelompok ruang dan fungsinya. Konfigurasi massa majemuk ini memungkinkan angin menjangkau lebih banyak ruang dalam bangunan.

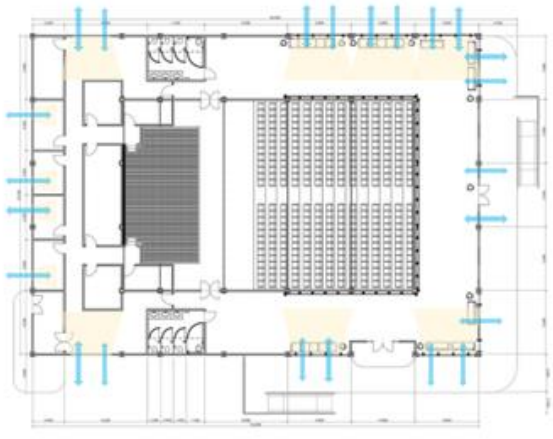
Bangunan menerapkan sistem ventilasi silang (cross-ventilation) dengan memaksimalkan bukaan pada arah datangnya angin yaitu area Selatan-Tenggara tapak.

Massa B



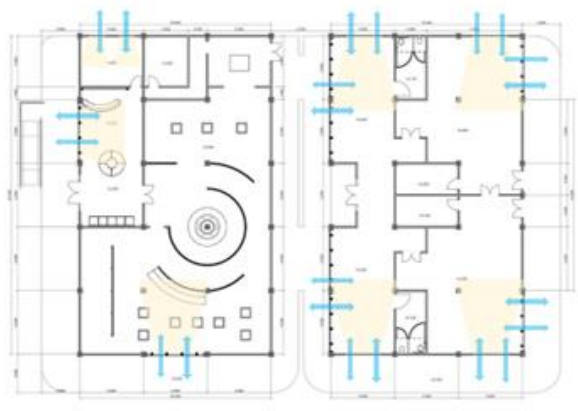
Massa A





Massa C

Massa D



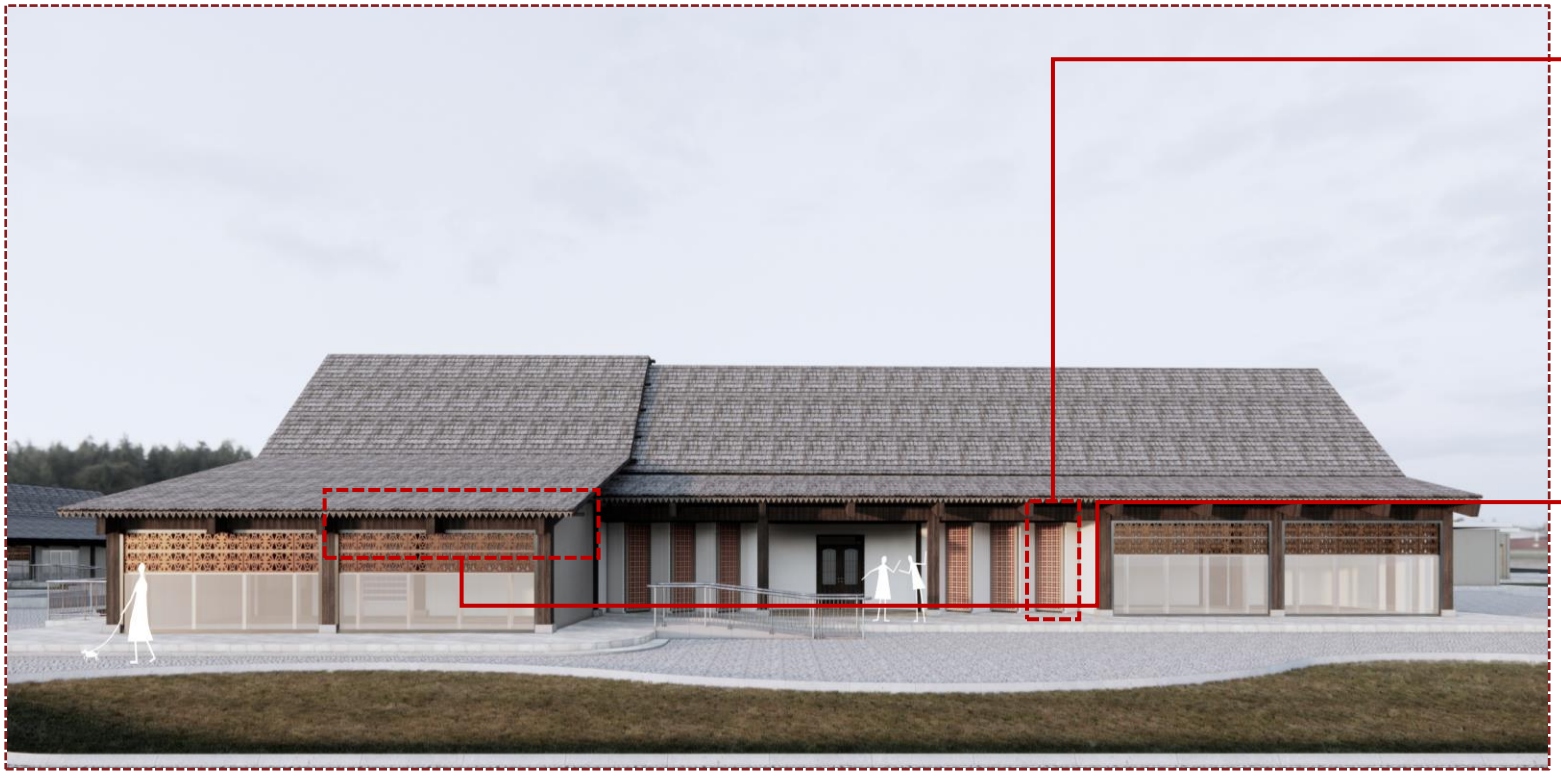
Arsitektur Eco-Culture

Variabel Eco-Culture	Indikator	Tolak Ukur
Building Image Tampilan bangunan yang merepresentasikan identitas, kesan, atau citra visual lokal (Guy dan Farmer, 2001).	Fasad Bangunan	Menggunakan ornament dengan pattern lokal pada bagian fasad dan interior bangunan.
	Interior Bangunan	

Fasad Bangunan

Konsep fasad bangunan pada Cultural Center merupakan hasil perpaduan antara arsitektur modern dengan sentuhan budaya Banjar yang diimplementasikan melalui penggunaan pattern lokal pada bagian fasad bangunan sebagaimana yang dapat dilihat melalui gambar berikut.

Pattern lokal yang diterapkan merupakan pattern Sasirangan Banjar yang telah ditransformasikan sedemikian rupa. Penerapan pattern lokal ini diaplikasikan pada roster & curtain wall pada bangunan.



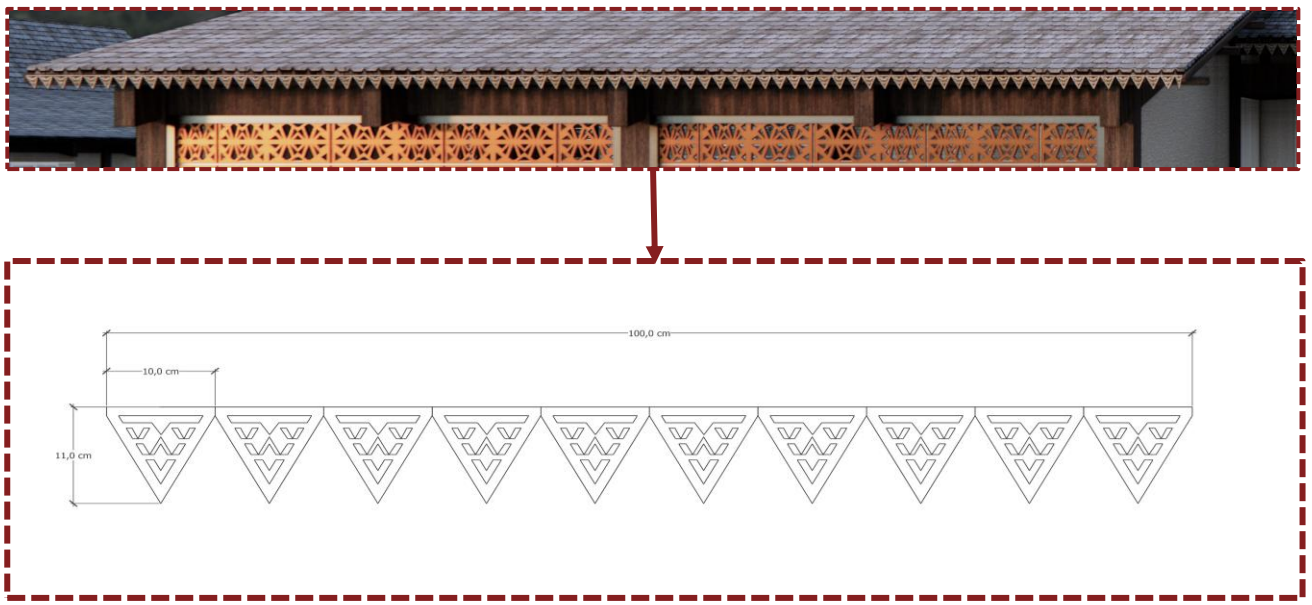
Motif Kambang Sakaki yang melambangkan keindahan.

Motif Ombak Sinapur Karang, yang menggambarkan senantiasa naik turun.

Hal ini diterapkan pada massa dibagian utara yang menghadap ke arah Jalan RE Martadinata dan fasad massa bangunan di area Selatan yang menghadap ke arah Sungai Martapura sebagai *vocal point* dari masing-masing massa bangunan.

Selain penggunaan pattern lokal, ciri khas lain dari rumah Banjar ialah banyaknya ukiran-ukiran atau yang biasa disebut masyarakat setempat “Tatah” pada berbagai elemen bangunan.

Sehingga dalam rancangan ini, penerapan ukiran atau Tatah dilakukan terhadap lisplang bangunan.



Interior Bangunan

Penggunaan ornamen dengan sentuhan motif-motif lokal dan material kayu yang diekspos juga diaplikasikan pada rancangan interior Cultural Center untuk memberikan kesan tradisional dan pengalaman ruang yang menarik bagi pengguna terutama pada ruang-ruang yang diakses oleh pengunjung seperti Lobby, ruang-ruang studio seni dan kerajinan tangan, Galeri Seni, dan Ruang Pertunjukkan.

Arsitektur Eco-Culture

Variabel Eco-Culture	Indikator	Tolak Ukur
Technologies Penggunaan teknologi, konstruksi tradisional, atau material lokal yang ramah lingkungan. (Guy dan Farmer, 2001)	Struktur Bangunan	Menggunakan struktur rumah panggung pada massa bangunan UMKM di tepi Sungai.
	Material Bangunan	Menggunakan material lokal yang mudah didapat serta ramah lingkungan

Struktur & Material Bangunan

Bangunan Cultural Center merupakan bangunan lantai satu dengan dimensi yang besar dan bentang lebar. Penerapan struktur bangunan yang digunakan yaitu sebagai berikut.

Struktur bawah (sub-structure)

Bangunan Cultural Center menggunakan pondasi tiang pancang beton mempertimbangkan kondisi lahan pada tapak yang merupakan jenis tanah lunak, dimensi bangunan yang besar, dan karakteristik material beton yang kedap air.

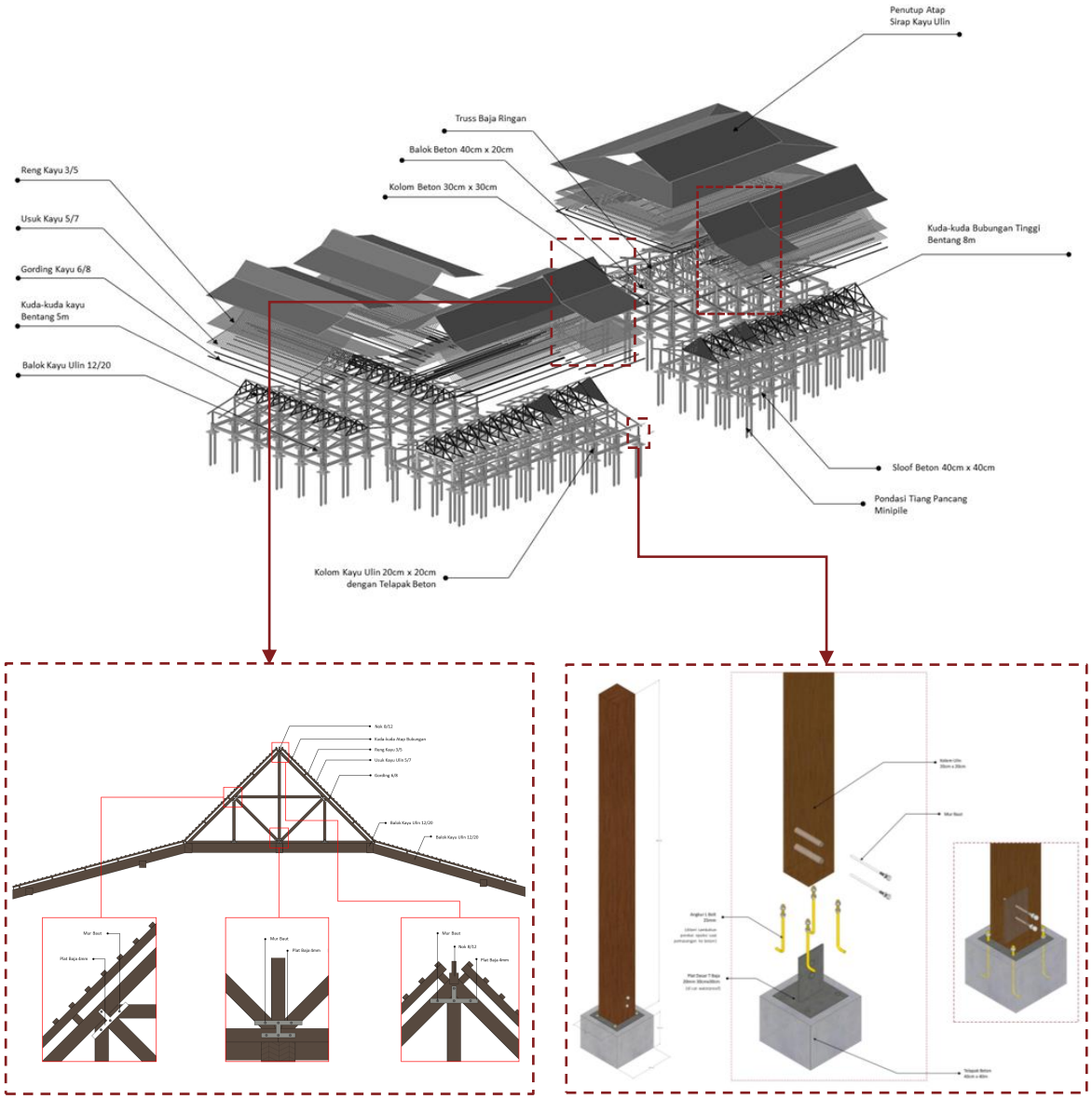
Struktur Tengah (super-structure)

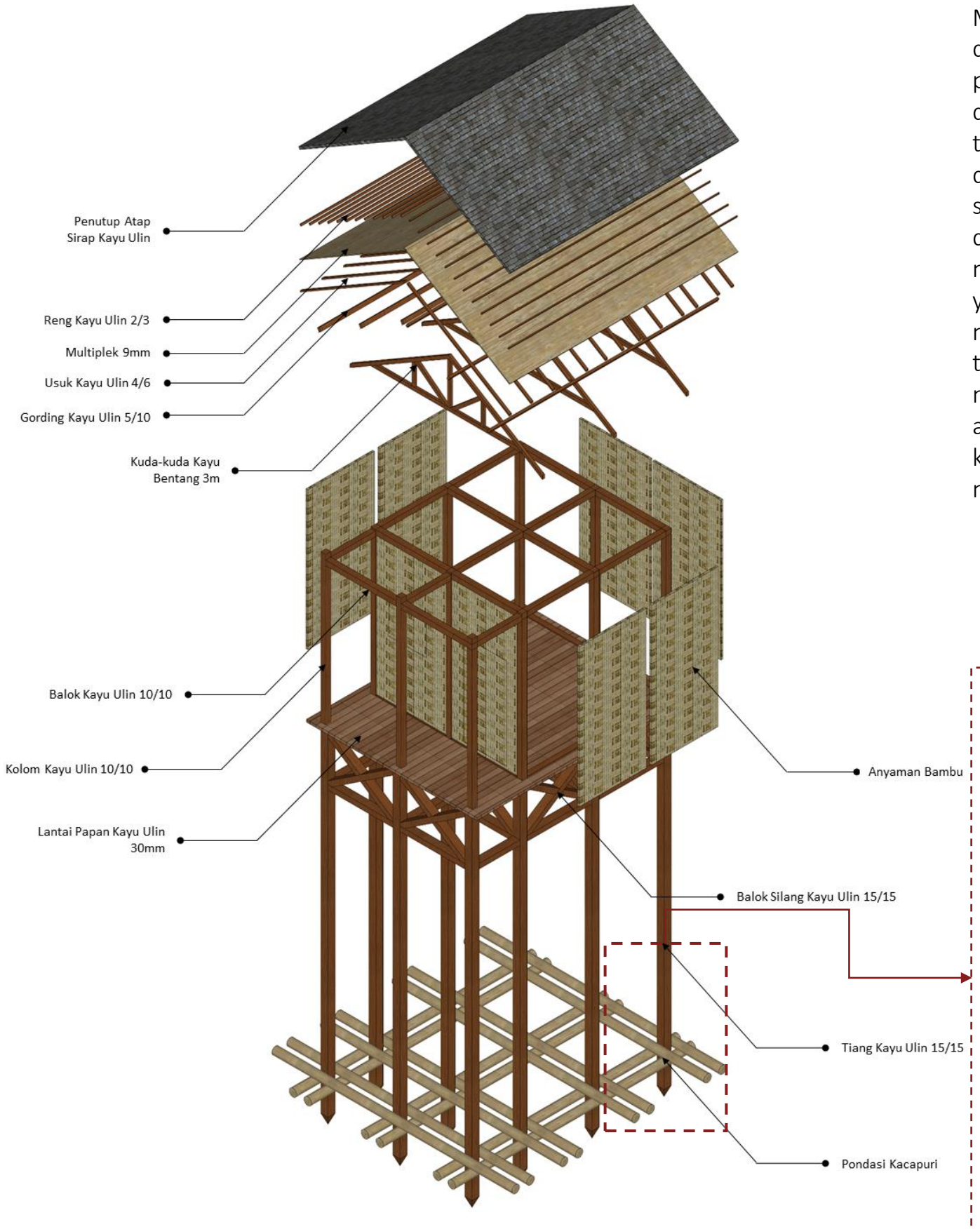
Struktur Tengah yang digunakan pada Cultural Center adalah struktur rangka kaku (rigid frame) dengan kolom-balok menggunakan kombinasi material beton dan kayu ulin. Material kayu ulin dipilih untuk menampilkan kesan tradisional pada bangunan, selain itu pemilihan kayu ulin juga dilakukan mempertimbangkan karakteristiknya yang kokoh dan dapat ditemukan dengan mudah di daerah Kalimantan.

Ukuran kolom beton yang digunakan yaitu 30cm x30cm sedangkan kolom ulin yang digunakan yaitu 20cm x20cm yang disambungkan ke telapak beton.

Struktur atas (upper-structure)

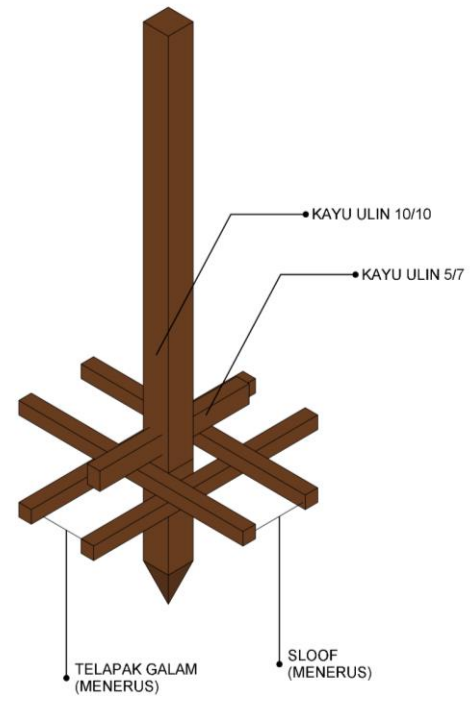
Pada massa bangunan A & B yang berada di area utara tapak, bangunan menggunakan rangka atap kayu ulin rumah Bubungan Tinggi dengan kemiringan atap Bubungan Tinggi 45 derajat dan bentang 5m-8m.





Sedangkan pada bangunan Area Makan & Stall UMKM yang berada di tepi Sungai menggunakan pondasi kacapuri atau yang biasa disebut juga dengan pondasi tiang tongkat. Jenis pondasi ini juga biasa digunakan oleh masyarakat di sekitar Sungai. Material yang digunakan pada pondasi ini merupakan tiang-tiang kayu ulin yang ditancapkan menerus mencapai tanah keras. Kemudian tiang kayu diikat menyilang menggunakan kayu galam sebagai alas pondasi, setelah itu susunan kayu galam kemudian dikunci menggunakan sunduk kayu ulin.

Pondasi Kacapuri

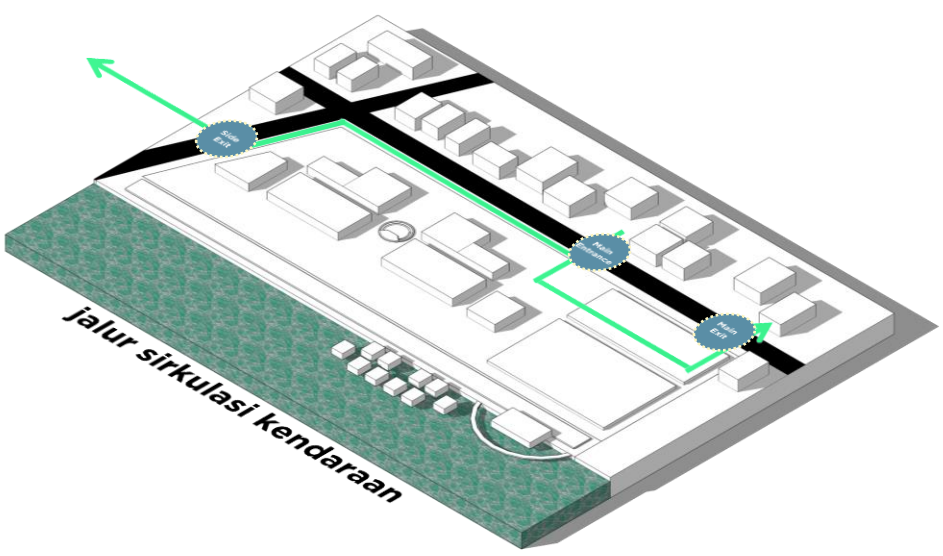


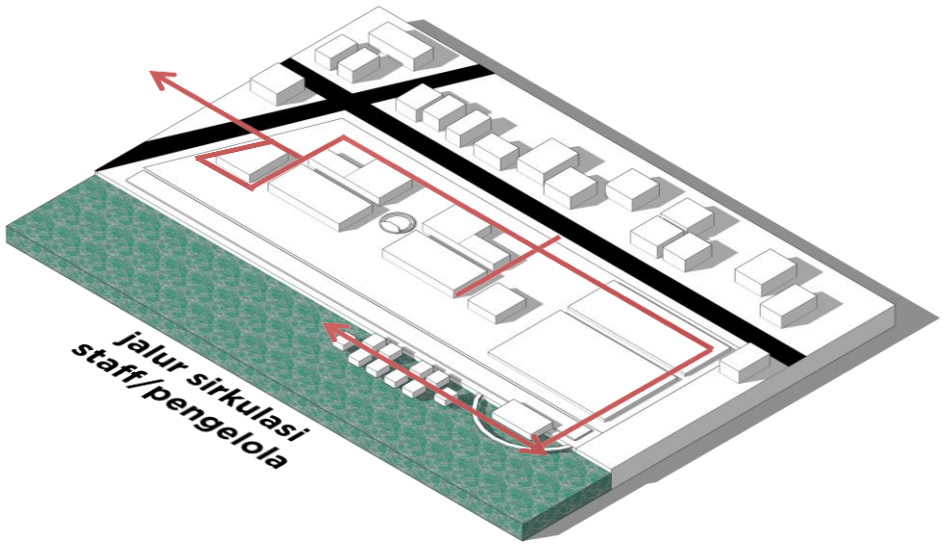
Arsitektur Eco-Culture

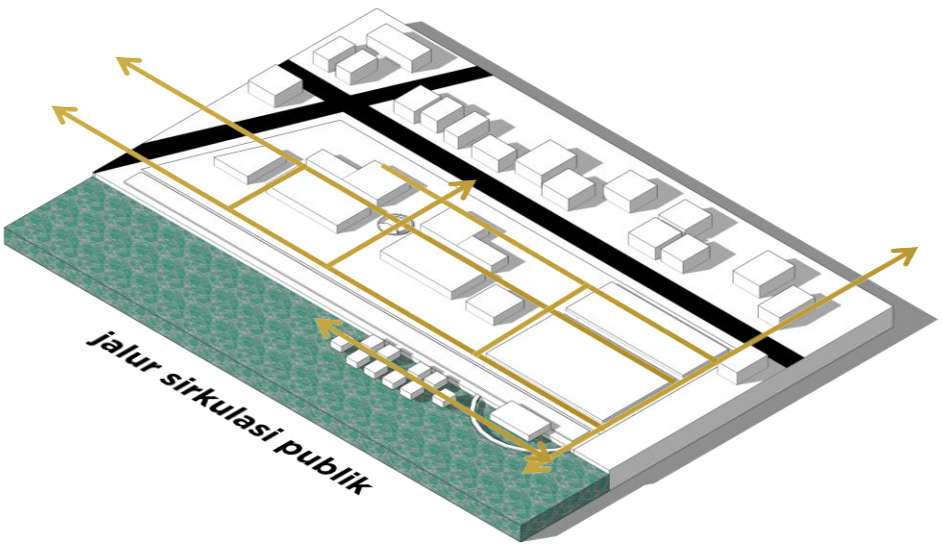
Variabel Eco-Culture	Indikator	Tolak Ukur
Idealized concept of Place Pembentukan koneksi antara bangunan dengan lingkungan sekitar. (Guy dan Farmer, 2001)	Sirkulasi	Pola sirkulasi yang jelas dan menghubungkan bangunan dengan kawasan sekitarnya.
	View	Memanfaatkan view Sungai dan merancang muka bangunan menghadap ke arah Sungai sebagaimana karakteristik bangunan tepi Sungai di Kota Banjarmasin.
	Lansekap	Pengolahan elemen *softscape* dan *hardscape* lansekap.

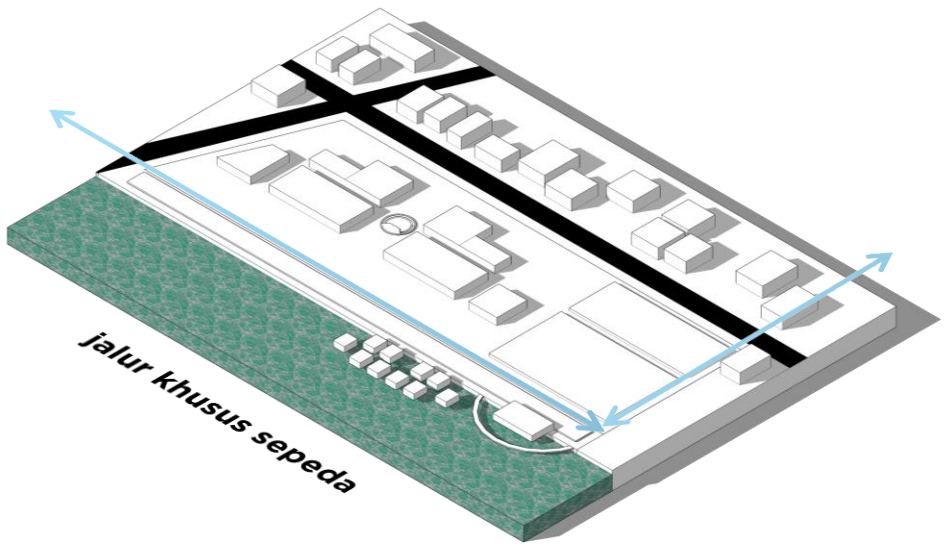
Sirkulasi

Terdapat dua akses utama menuju Kawasan Pusat Seni Budaya yaitu dari arah utara melalui Jalan RE Martadinata dan dari arah Selatan melalui jalan RK Ilir. Berikut ini merupakan penjabaran skema sirkulasi pengguna pada tapak. Selain itu, kawasan juga dapat diakses melalui transportasi air dengan adanya fasilitas dermaga di tepi Sungai.







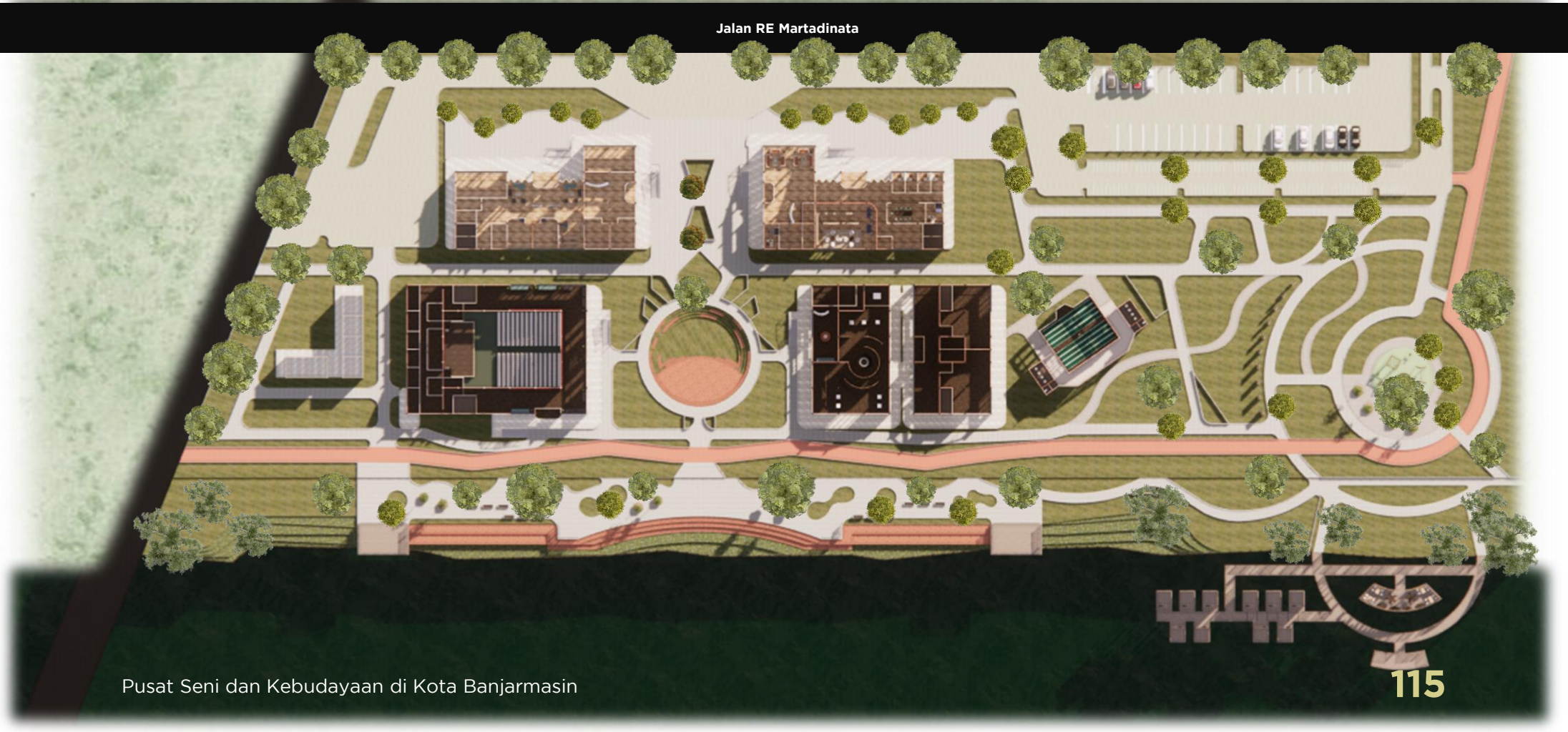


View

Untuk memaksimalkan view Sungai Martapura, maka rancangan bangunan dan fasilitas disekitarnya seperti amphiteater, taman, dan waterfront plaza berorientasi ke arah Sungai sehingga pengunjung dapat menikmati pemandangan Sungai saat beraktivitas di tapak.

Lansekap

Pengolahan lansekap dalam rancangan ini mencakup elemen softscape & hardscape. Elemen softscape pada rancangan ini memperhatikan karakteristik vegetasi yang dapat beradaptasi dengan wilayah beriklim tropis dan jenis tanah pada tapak yang merupakan tanah gambut. Sedangkan pada elemen hardscape dalam hal ini perkerasan pada tapak dilakukan dengan memilih jenis material pavement yang memungkinkan air tetap dapat terserap dengan baik oleh tanah seperti penggunaan grass block, batu kerikil, serta paving block yang dipasang renggang antar satu sama lain.

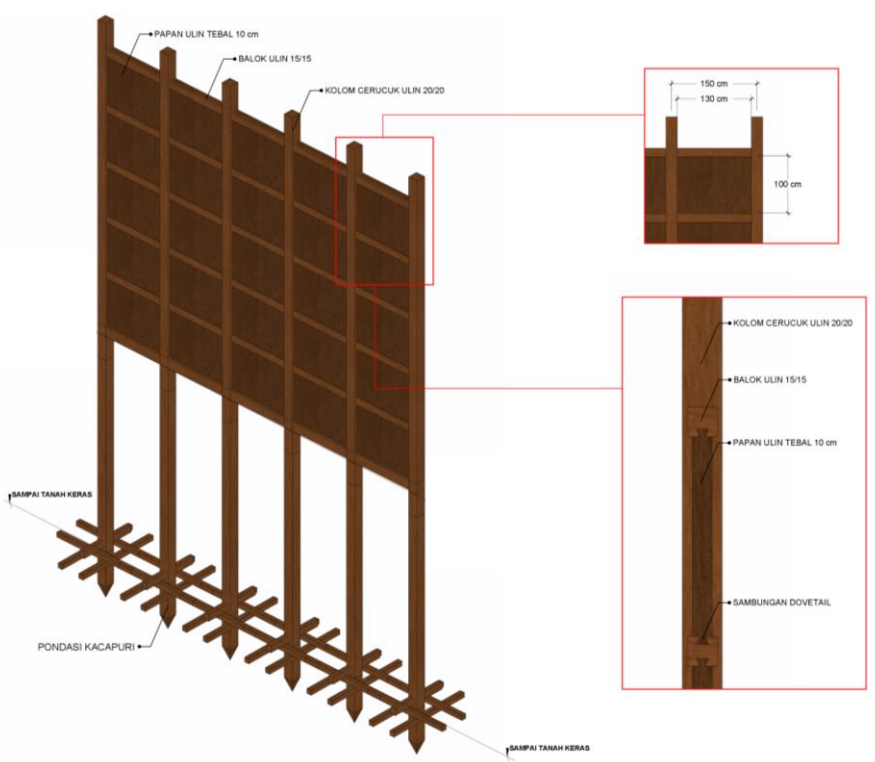


Pengolahan tapak Tepi Sungai Martapura

Pengolahan kawasan tepi Sungai Martapura dalam rancangan ini dilakukan untuk menghidupkan tepian Sungai Martapura dengan menyediakan fasilitas-fasilitas yang mendukung kegiatan rekreasi masyarakat di tepi Sungai. Selain itu juga, masyarakat Kota Banjarmasin memiliki keterikatan yang kuat dengan Sungai, hal ini dilihat dari banyaknya aktivitas yang dilakukan di Sungai, transportasi air yang masih umum digunakan, serta banyaknya festival yang diadakan di Sungai contohnya festival Pasar Terapung. Dengan adanya pengolahan kawasan tepi Sungai dalam rancangan ini diharapkan dapat mendukung Budaya Sungai Masyarakat dan memperkuat identitas Kota Banjarmasin sebagai Kota Seribu Sungai.

Konsep pengolahan area waterfront

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, terdapat dua strategi pengolahan area waterfront oleh NYC planning (2013) yang diterapkan pada rancangan ini yaitu Elevation of Lands & Streets dan Waterfront Parks. Strategi Elevation of Lands & Streets dilakukan dengan mengurug tanah setinggi +70cm sesuai dengan perhitungan tinggi adaptasi banjir yang telah dilakukan. Setelah itu, strategi kedua yang diterapkan pada rancangan adalah Waterfront Parks dimana area sempadan Sungai dimanfaatkan menjadi taman adaptif dengan berbagai fasilitas seperti dermaga, view deck, plaza, dan area hijau yang dapat digunakan oleh Masyarakat sebagai area berekreasi.



Konstruksi perlindungan tanah di tepi Sungai pada rancangan ini menggunakan turap rigid kayu ulin yang biasa digunakan oleh Masyarakat sekitar disepanjang Sungai Martapura. Penggunaan turap rigid kayu ini sebelumnya juga sudah diterapkan di lokasi site. Material yang biasa digunakan yaitu cerucuk kayu ulin atau kayu galam dan papan kayu ulin yang dipasang di sepanjang tepian Sungai.

Pada rancangan ini, turap kayu ulin dipasang disepanjang tepi Sungai dengan cerucuk tiang pancang ulin yang ditanam hingga tanah keras.

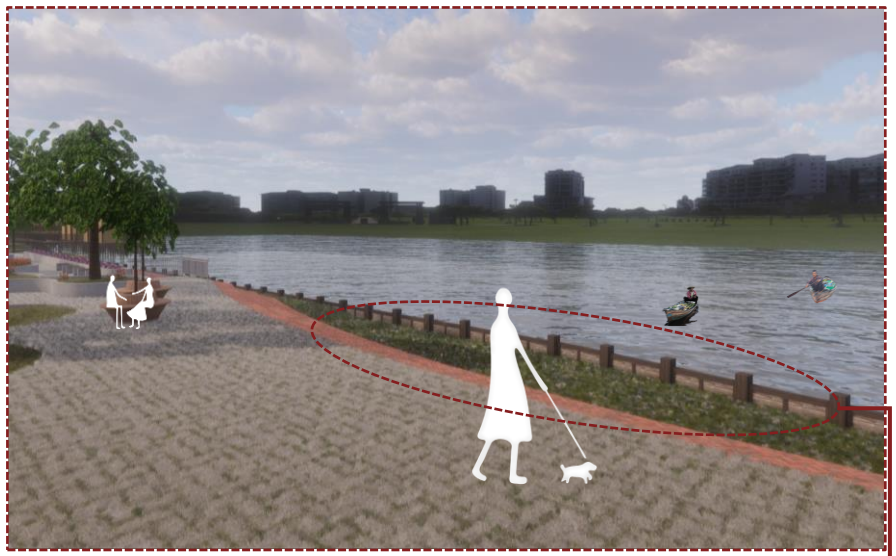
Penggunaan turap rigid kayu mempertimbangkan kekuatannya dan meminimalisir kerusakan lingkungan di sekitar Sungai.

Konsep penataan fasilitas area waterfront

Konsep taman adaptif dalam rancangan ini yaitu dengan merancang taman yang dapat digunakan sebagai ruang publik untuk berekreasi dan dapat beradaptasi dengan potensi pasang surut air Sungai. Dalam Urban Waterfront Adaptive Strategies oleh NYC Planning (2013), taman tepi air adaptif dapat dicapai dengan menyediakan fitur-fitur seperti area yang dapat terendam banjir, pemilihan material yang tahan terhadap air, dan merancang pengaturan fasilitas-fasilitas yang aman dari potensi banjir/genangan air.

Area plaza dalam rancangan ini berfungsi sebagai floodable area yang dapat menampung limpasan air Sungai ketika volume air naik. Material pavement yang digunakan merupakan material grass block yang bersifat permeable sehingga air tetap dapat terserap dengan baik ke dalam tanah dan tidak menyebabkan terjadinya genangan.

Terdapat view deck dengan struktur panggung di area waterfront yang aman dari potensi banjir sehingga pengunjung tetap dapat menikmati pemandangan Sungai meskipun kondisi muka air pasang/terdapat limpasan air Sungai di area plaza.

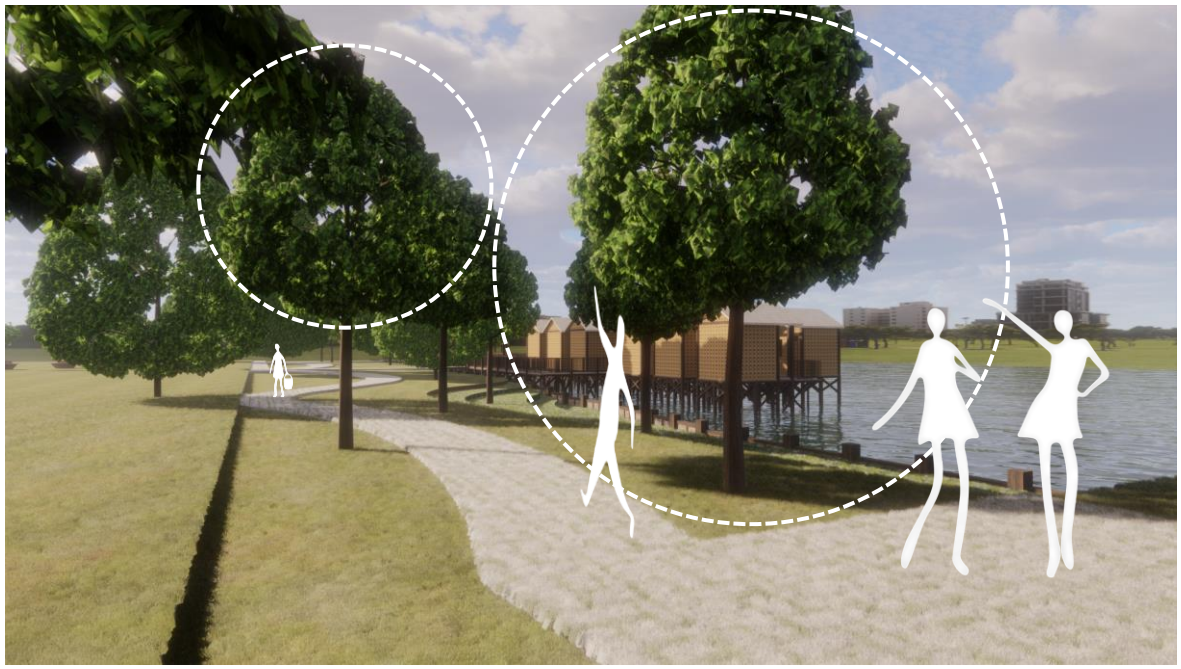


Area Plaza dibuat berundak-undak menghadap ke Sungai Martapura dan difungsikan sebagai floodable area ketika air Sungai pasang sehingga menggunakan material perkerasan yang memungkinkan air untuk meresap dengan cepat. Dalam rancangan ini, material plaza didominasi oleh grass block, paving block yang dipasang renggang, rumput gajah, serta purun tikus yang ditanam disepanjang tepi Sungai sebagai perkuatan tebing Sungai.

Penerapan karakter Rekreatif terhadap ruang luar

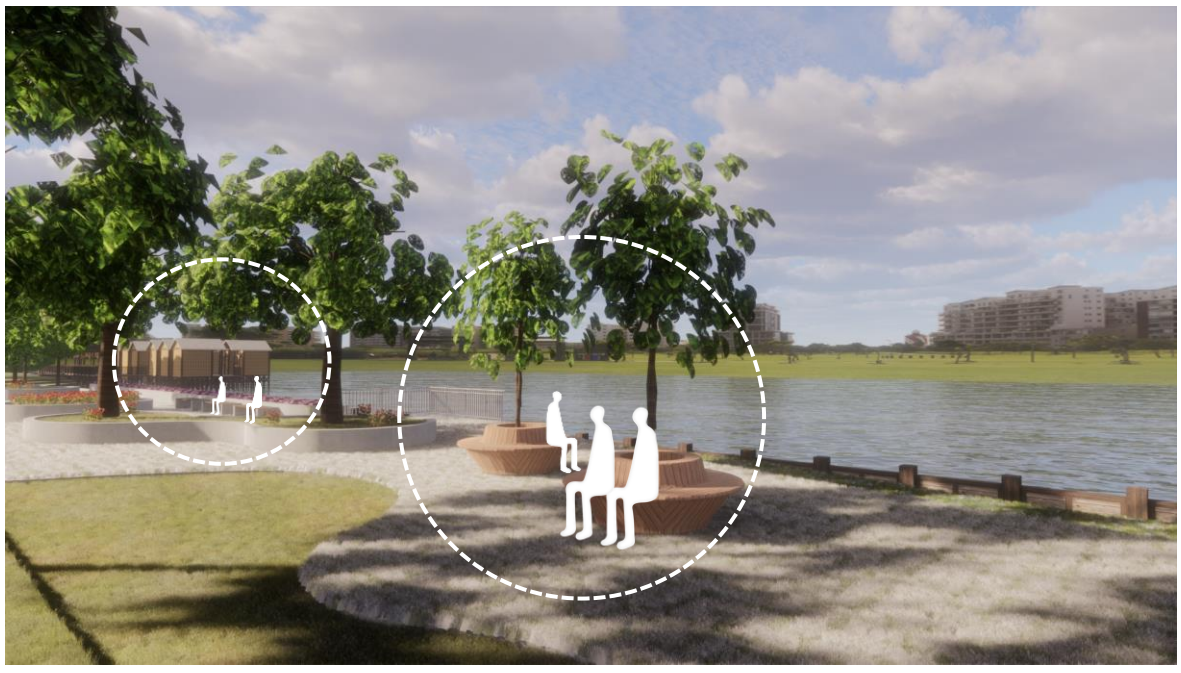
Untuk mendukung fungsi ruang luar sebagai area rekreasi bagi masyarakat, maka penerapan karakter rekreatif dilakukan terhadap rancangan tapak. Menurut Seymour M. Gold dalam Zuastika (2010) terdapat beberapa strategi yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana rekreatif terhadap rancangan ruang luar, dalam hal ini dilakukan dengan menambahkan unsur alam, penataan fasilitas yang dinamis, permainan tekstur dan warna, dan permainan skala, dan adanya ruang aktivitas bersama yang dijabarkan sebagai berikut.

Penambahan Unsur alam



Penambahan unsur alam dalam rancangan ruang luar dilakukan dengan menambahkan vegetasi berupa pepohonan dan tanaman hias. Penanaman vegetasi ini tidak hanya dilakukan sebagai respon terhadap iklim wilayah setempat namun juga untuk menciptakan suasana rekreatif pada ruang luar khususnya pada area waterfront & amphiteater dimana terdapat taman dengan berbagai jenis tanaman hias. Selain penambahan vegetasi, Lokasi tapak yang berbatasan langsung dengan Sungai juga menambah pengalaman ruang yang rekreatif bagi pengguna dimana pengguna dapat berinteraksi dengan air.

Penataan fasilitas yang dinamis



Penataan fasilitas yang dinamis dicapai dengan menata fasilitas street furniture secara menyebar di beberapa titik area kawasan tapak. Selain itu, jalur pedestrian dan jalur khusus sepeda dibuat berpola lengkung untuk menghindari kesan kaku/rigid.

Permainan tekstur dan warna dalam rancangan ruang luar dilakukan dengan menggunakan beberapa jenis material perkerasan yang berbeda pada area parkir, area waterfront, amphiteater, area playground, jalur khusus sepeda, dan titian di tepi Sungai Martapura.

Permainan tekstur dan warna

Permainan skala dalam rancangan ruang luar dilakukan dengan memilih vegetasi dengan ukuran tajuk yang berbeda-beda, serta dimensi dan bentuk street furniture yang beragam yang mengakomodasi pengguna individu maupun kelompok.

Permainan skala

Strategi terakhir yang diterapkan yakni menyediakan fasilitas atau ruang yang dapat mengakomodasi kegiatan kelompok, dalam hal ini dilakukan dengan menyediakan area komunal khususnya pada waterfront, plaza, view deck, dan playground.

Selain itu, terdapat juga amphiteater yang dapat dimanfaatkan pengunjung sebagai area bersantai ketika tidak ada event-event tertentu.

Ruang aktivitas bersama

05.

Deskripsi Hasil Rancangan

| Property Size
| Rancangan Kawasan Tapak
| Rancangan Bangunan
| Rancangan Detail Perancangan
| Rancangan Selubung Bangunan
| Rancangan Interior & Eksterior Bangunan
| Rancangan Sistem Struktur Bangunan
| Rancangan Infrastruktur

Property Size

Pada perancangan ini bangunan merupakan sebuah Pusat Seni dan Kebudayaan dengan pendekatan Arsitektur Eco-Culture yang berlokasi di tepi Sungai Martapura, tepatnya di Jalan RE Martadinata, Kelurahan Telawang, Kecamatan Banjarmasin Barat, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan. Fungsi utama bangunan yakni sebagai Pusat Seni dan Kebudayaan yang dilengkapi dengan fasilitas penunjang seperti stall UMKM Kuliner dan area rekreasi outdoor di tepi Sungai. Lokasi site berada di kategori Kawasan Perdagangan dan Jasa skala kota dengan total luas lahan pada site yakni 30800 m2. Maka dari itu, intensitas pemanfaatan ruang yang diperbolehkan sesuai dengan regulasi pada rancangan ini yaitu:

Regulasi

KDB maks. 80%
16.080 m2

KLB maks. 16
321.600 m2

KDH min. 10%
2.010 m2

Berikut ini merupakan detail penjabaran Property Size dan Program Ruang pada rancangan Pusat Seni dan Kebudayaan di Kota Banjarmasin dengan Pendekatan Arsitektur Eco-Cultural.

Kelompok Massa	Kategori Fungsi	Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	QTY/kapasitas	Sifat ruang	Luas (m2)
Massa A Pusat Seni Budaya	Administratif	Kantor	Ruang Kepala Pusat Seni & Budaya	1 unit	Privat	12
			Ruang Staff Bag. Operasional	1 unit	Privat	10
			Ruang Staff Bag. Marketing	1 unit	Privat	10
			Ruang Staff Bag. Seni Budaya	1 unit	Privat	10
			Ruang Staff Bag. Administrasi	1 unit	Privat	10
			Ruang Staff Bag. Informasi	1 unit	Privat	15
			Meeting Room	1 unit	Privat	30
	Informatif	Perpustakaan	Area display buku	1 unit	Publik	107,08
			Ruang arsip	1 unit	Privat	7,5
			Ruang staff perpustakaan	1 unit	Privat	10
		Pusat Informasi	Loket	1 unit	Publik	30
			Ruang staff piket	1 unit	Privat	22,5
			Ruang penitipan barang	1 unit	Privat	12,5
	Penunjang	-	Lobby	-	Publik	100
			Lounge	-	Publik	50
			Toilet	2 unit	Publik	25
						461,58

Kelompok massa	Kategori Fungsi	Kategori ruang	Kebutuhan ruang	QTY/kapasitas	Sifat ruang	Luas (m2)
Massa B Pusat Seni Budaya	Edukatif	Ruang Sanggar	Studio musik	2 unit	Publik	60
			Ruang sanggar tari	2 unit	Publik	60
			Ruang workshop kerajinan tangan	2 unit	Publik	100
			Ruang property kerajinan tangan	1 unit	Privat	12,5
			Ruang property sanggar	1 unit	Privat	15
	Penunjang	-	Loading dock	1 unit	Privat	10
			Toilet	1 unit	Publik	20
			Toko Cinderamata	1 unit	Publik	36,77
			Area piket staff & lounge	1 unit	Publik	90
						414,27
Massa C Pusat Seni Budaya	Rekreatif	Ruang Pertunjukkan	Tribun Penonton	350 orang	Publik	262,90
			Panggung	1 unit	Publik	61
			Ruang Ganti	2 unit	Privat	22
			Ruang Istirahat	2 unit	Privat	18,75
			Ruang Rias	2 unit	Privat	18,75
			Ruang Tunggu	1 unit	Privat	24
			Ruang Properti	1 unit	Privat	12,5
			Ruang kontrol cahaya	1 unit	Privat	8
			Ruang kontrol suara	1 unit	Privat	8
	Penunjang	-	Loading dock	1 unit	Privat	12,5
			Toilet	2 unit	Publik	31,5
			Foyer/seating area	-	Publik	292,57
						772,47
Massa D Pusat Seni Budaya	Edukatif	Galeri Seni	Area piket staff	1 unit	Privat	10
			Ruang staff galeri	1 unit	Privat	20
			Ruang penyimpanan karya seni	1 unit	Privat	14
			Foyer/seating area	-	Publik	45
			Area display karya seni	1 unit	Publik	275
		Pameran Temporer	Foyer/seating area	-	Publik	115
			Ruang pameran	2 unit	Publik	200
			Ruang penyimpanan karya/properti	2 unit	Privat	25
	Penunjang	-	Toilet	2 unit	Publik	25
						729
Mushola	Penunjang	Mushola	Area sholat	1 unit	Publik	124,52
			Area wudhu	2 unit	Publik	26,5
			Pelataran	-	Publik	77,81
			Toilet	2 unit	Publik	9
						237,83
Servis	Penunjang	-	Ruang pompa	2 unit	Privat	96
			Ruang panel	1 unit	Privat	48
			Ruang genzet	1 unit	Privat	72
			Ruang IPAL	1 unit	Privat	48
						264
Stall UMKM	Penunjang	-	Stall UMKM	10 unit	Publik	120
			Area makan	1 unit	Publik	60
						180

Kelompok Massa	Kategori Fungsi	Kategori Ruang	Kebutuhan Ruang	QTY/kapasitas	Sifat ruang	Luas (m2)
-	Penunjang	Area Parkir	Area parkir mobil	38 unit	Publik	760
			Area parkir mobil khusus difabel	3 unit	Publik	76,8
			Area parkir bus	2 unit	Publik	186
			Area parkir motor	120 unit	Publik	288
			Area parkir sepeda	18 unit	Publik	16,32
						1327,12
	Open Space	Area rekreasi	Area playground	1 unit	Publik	314
			Amphiteater	1 unit	Publik	314
		Area waterfront	Plaza	1 unit	Publik	1718
			View deck	2 unit	Publik	160
			Dermaga	1 unit	Publik	32
						2538

Kelompok massa	Kategori Fungsi	Total luas (m2)
Massa A Pusat Seni Budaya	Fungsi Administratif	461,58
	Fungsi Informatif	
	+ Penunjang	
Massa B Pusat Seni Budaya	Edukatif	414,27
	+ Penunjang	
Massa C Pusat Seni Budaya	Rekreatif	772,47
	+ Penunjang	
Massa D Pusat Seni Budaya	Edukatif	729
	+ Penunjang	
	Total Luas	2377,32
Stall UMKM	Stall UMKM	180
	Area Makan	
Massa Mushola	Mushola	237,83
Massa Servis	Area servis	264
	Total Luas	681,83
-	Area Parkir	1327,12
	Open Space	2538
	Total Luas	3865,12
	Total Luas Bangunan	3059,15
	Total Luas Keseluruhan	6924,27

Rancangan memiliki luas total 6924,27 m2 yang lebih kecil dari regulasi KLB yang berlaku.

Rancangan Kawasan Tapak

Situasi

Lokasi site berada di Pusat Kota Banjarmasin dan dekat dengan berbagai landmark yang ada di Kota Banjarmasin. Site memanfaatkan area bekas Dermaga Martapura Lama sehingga site berbatasan langsung dengan Sungai Martapura. Dalam perancangan ini, Pusat Seni dan Kebudayaan memanfaatkan area sempadan Sungai sebagai area rekreasi bagi pengunjung.

Site dapat diakses melalui Jalan RE Martadinata yang merupakan jalan utama maupun dari arah Selatan melalui Jalan RK Ilir. Selain itu, rancangan ini juga menyediakan fasilitas dermaga sehingga site juga dapat dijangkau menggunakan transportasi air dan menjadi salah satu destinasi wisata Susur Sungai Kota Banjarmasin.

Site Plan

Area selatan site yang berbatasan langsung dengan Sungai Martapura diolah menjadi Taman tepi air (waterfront park) dengan konsep taman adaptif dimana area plaza dapat dimanfaatkan sebagai ruang berekreasi bagi pengunjung saat keadaan muka air Sungai surut atau normal, dan area plaza juga dapat menampung rembesan air Sungai saat keadaan muka air pasang. Pengolahan lansekap pada tapak mempertimbangkan kondisi lingkungan setempat dengan pemilihan jenis vegetasi yang sesuai dengan kondisi lahan dan iklim setempat. Selain itu, perkerasan pada tapak seperti jalur pedestrian, amphiteater, dan area plaza di tepi Sungai menggunakan jenis paving grass block yang memiliki celah-celah sehingga air tetap dapat terserap ke dalam tanah dan menghindari terjadinya genangan air.

Selain Pusat Seni Budaya dan area rekreasi, terdapat juga stall UMKM Kuliner yang menjual berbagai kuliner khas lokal dengan konsep rumah panggung yang terletak di tepian sungai. Penerapan konsep ini dilakukan untuk menambah daya tarik dan memberikan pengalaman ruang yang berbeda bagi pengunjung sebagaimana di Kota Banjarmasin sendiri Sungai menjadi daya tarik utama wisata kotanya.

Rancangan Bangunan

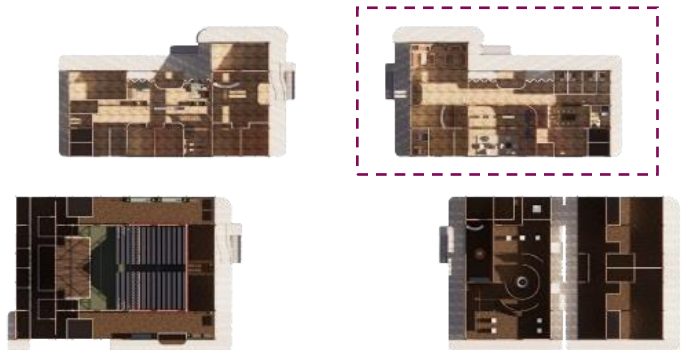
Pusat Seni dan Kebudayaan dengan Pendekatan Arsitektur Eco-Culture pada rancangan ini memiliki empat fungsi utama yaitu fungsi administratif, fungsi informatif, fungsi edukatif, dan fungsi rekreatif. Terdapat 8 (delapan) massa berbeda yang terdiri dari 4 (empat) massa Cultural Center, area service, stall UMKM Kuliner, area makan, serta fasilitas penunjang berupa Mushola dan toilet umum.

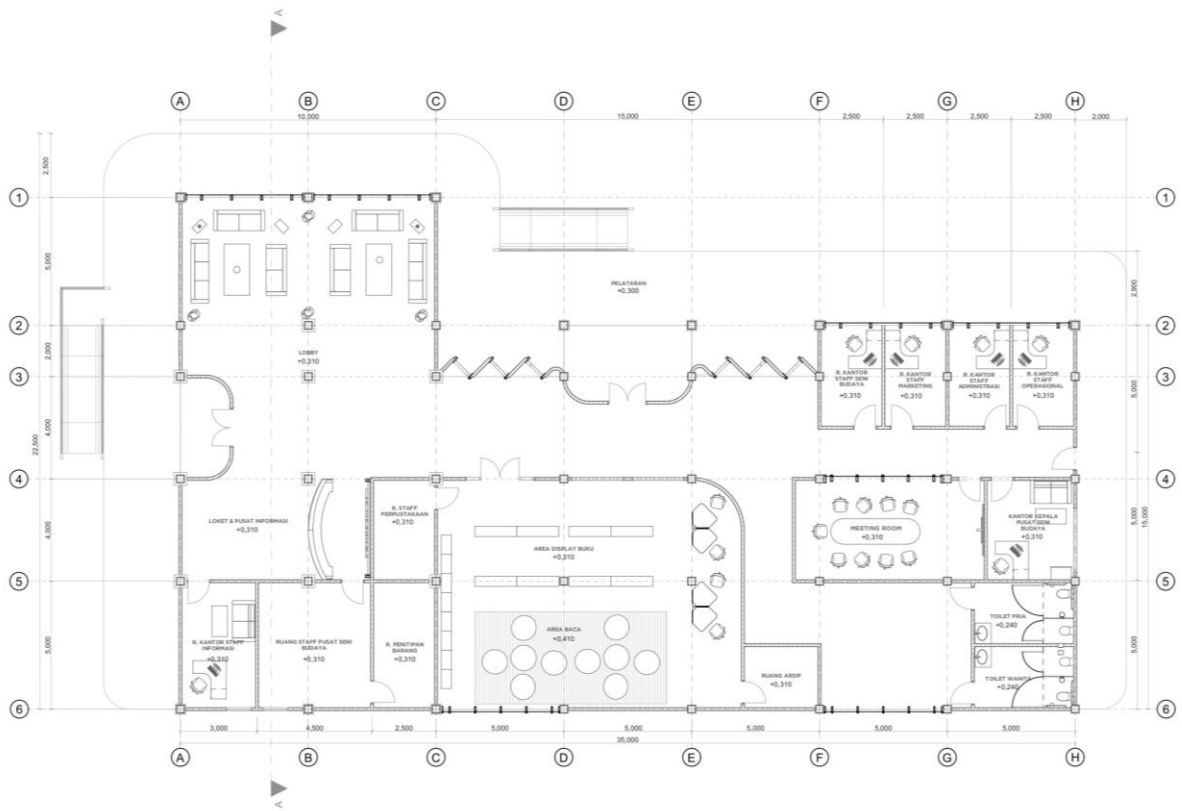
Cultural Center

Bangunan Pusat Seni dan Kebudayaan terbagi menjadi empat gubahan massa berdasarkan fungsi utamanya. Fungsi administratif mewadahi kelompok ruang yang berkaitan dengan kegiatan administrasi seperti Kantor, Lobby, dan Resepsionis. Fungsi Informatif mewadahi ruang Pusat Informasi dan Perpusatakaan. Fungsi Edukatif mewadahi Ruang Sanggar Seni Tari, Ruang Studio Musik, serta Ruang Workshop Kerajinan Tangan. Fungsi Rekreatif mewadahi Ruang Galeri Seni, Ruang Pameran Temporer, dan Ruang Pertunjukkan.

Denah Massa A (Fungsi Administratif dan Informatif)

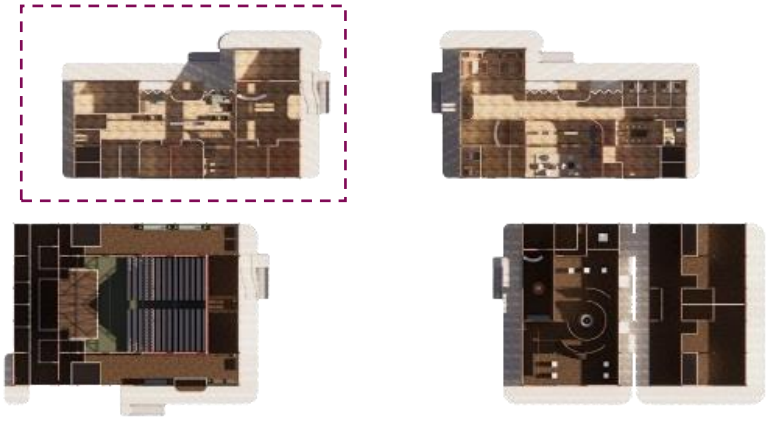
Massa A yang mengakomodasi fungsi Administratif dan Informatif terdiri dari Lobby, Ruang Informasi dan Resepsionis, Kantor, Perpustakaan, meeting room, dan fasilitas penunjang seperti toilet.

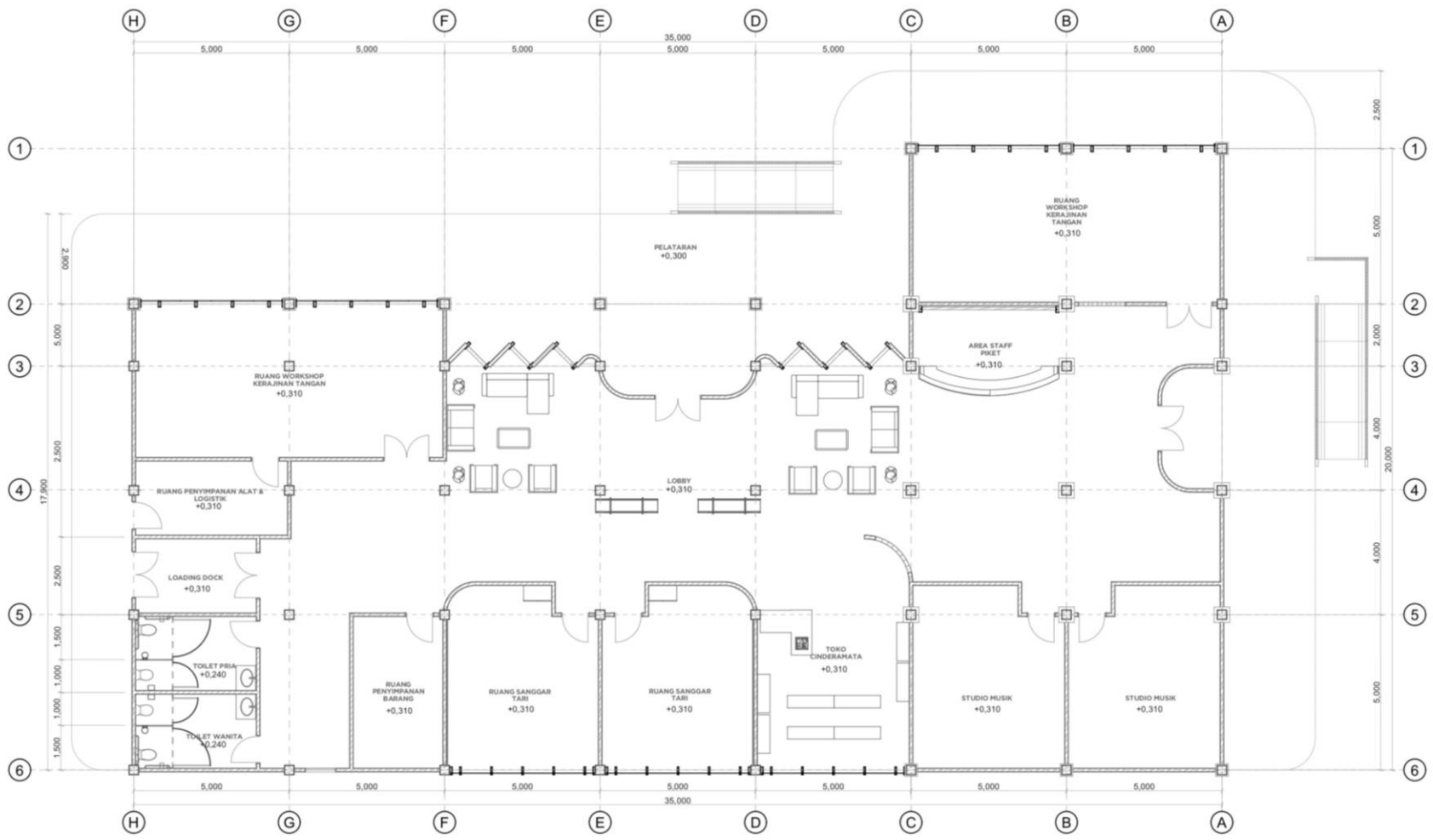




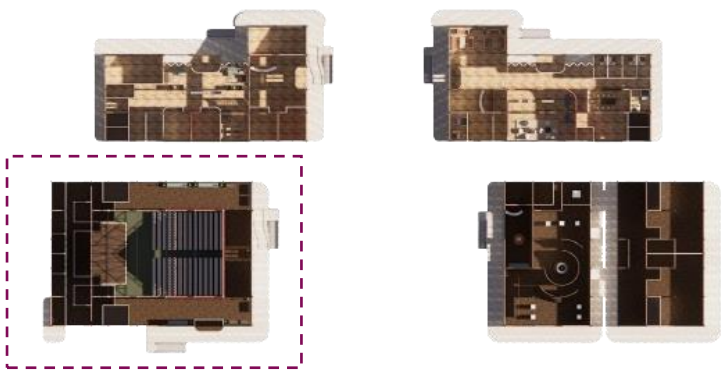
Denah Massa B (Fungsi Edukatif)

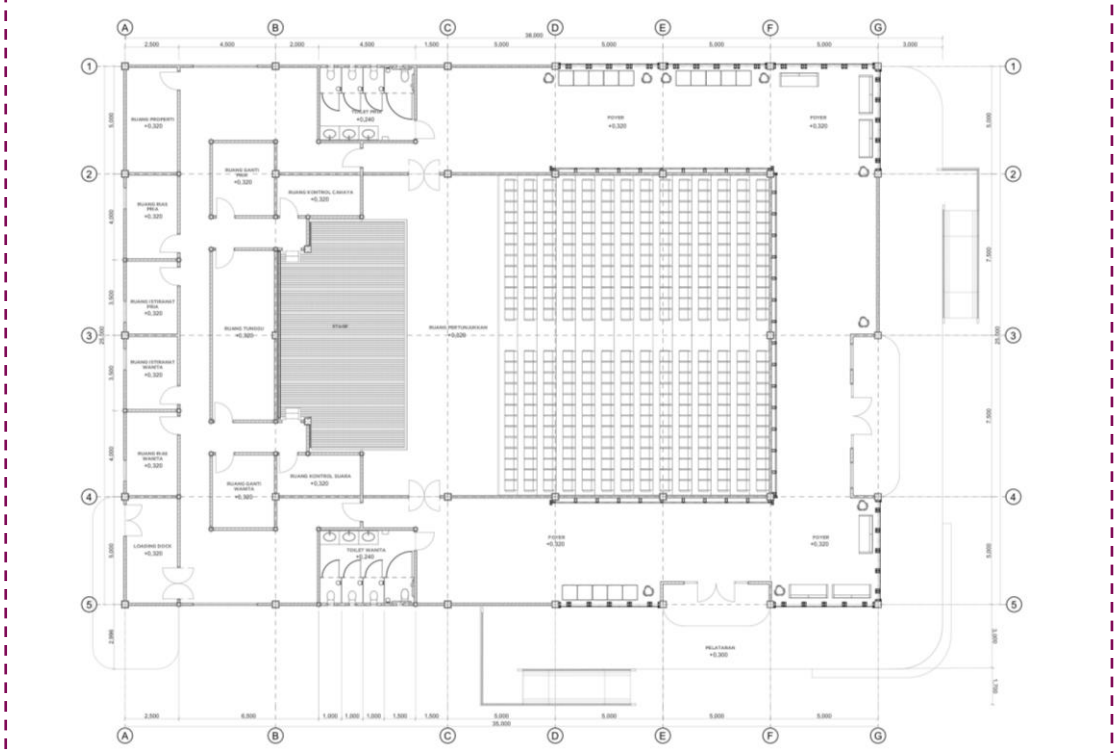
Massa B mengakomodasi fungsi edukatif terdiri dari Studio Tari, Studio Musik, dan Ruang Workshop Kerajinan Tangan. Selain itu terdapat juga, fasilitas penunjang seperti Toko Cinderamata yang menjual berbagai hasil kerajinan tangan khas Banjar yang dibuat oleh pengrajin lokal.





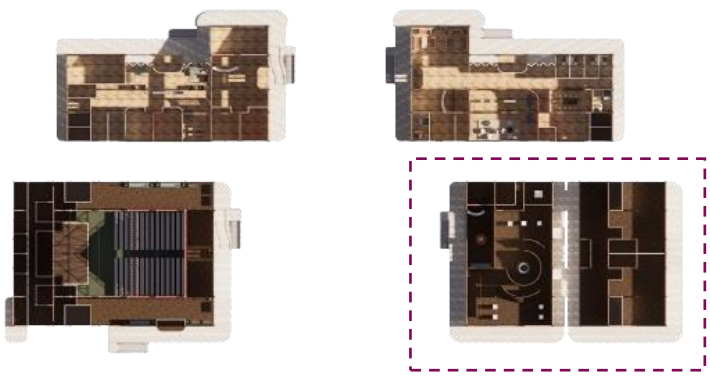
Denah Massa C (Fungsi Rekreatif)

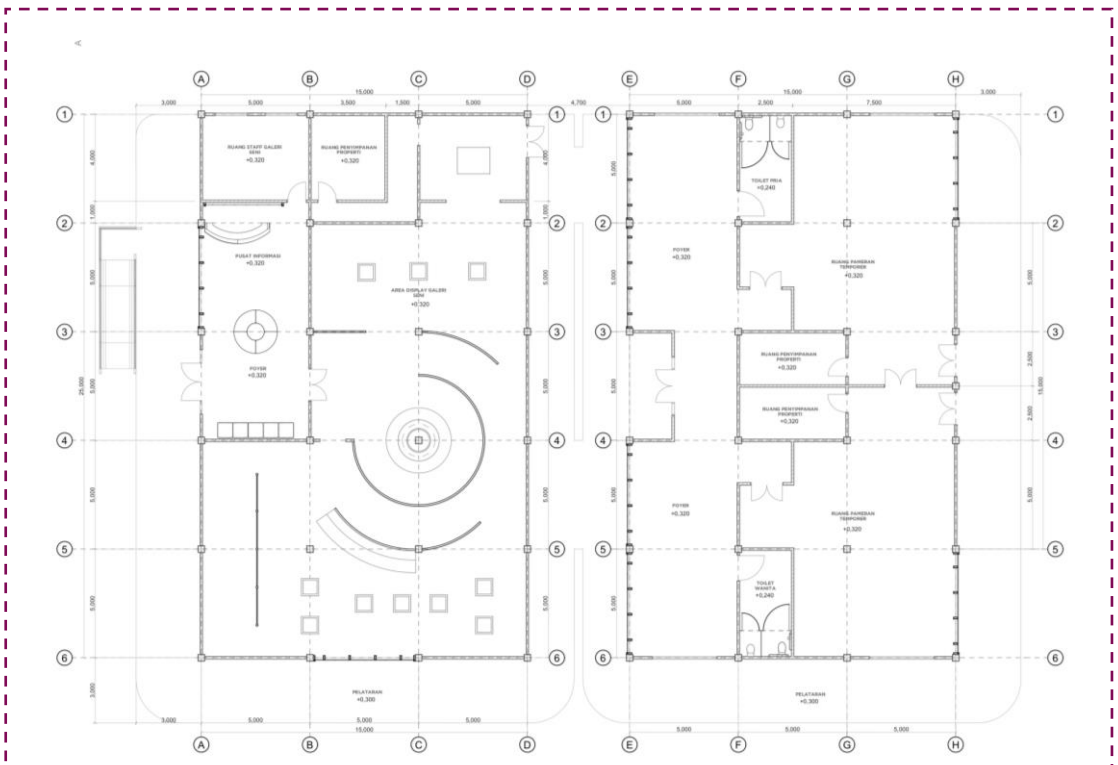




Massa C mengakomodasi fungsi rekreatif dari Cultural Center yang terdiri dari Ruang Pertunjukkan. Ruang pertunjukkan ini digunakan saat penampilan pertunjukkan seni seperti Seni Tari, Seni Musik, dan Seni Teater. Kapasitas pengunjung pada Ruang Pertunjukkan ini yaitu 350 orang dan dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti toilet, serta ruang-ruang khusus bagi staff dan seniman yang akan tampil.

Denah Massa D (Fungsi Edukatif)





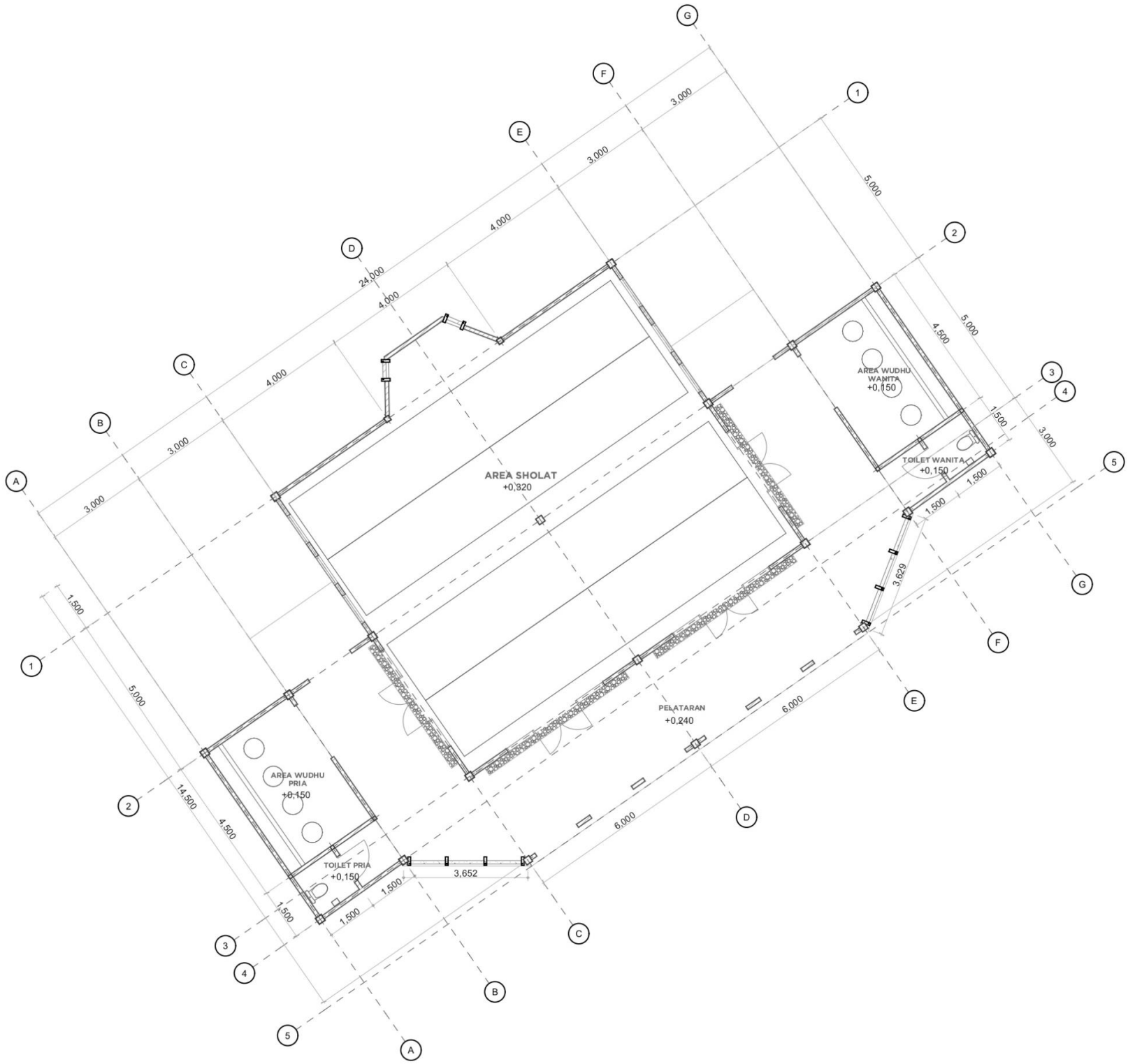
Massa D yang mengakomodasi fungsi edukatif terdiri dari Galeri Seni dan Ruang Pameran Temporer. Galeri Seni berisikan koleksi lukisan & karya seni yang mengan

Ruang Pameran Temporer merupakan ruang yang disewakan bagi seniman-seniman lokal yang ingin mengadakan acara seperti pameran karya.

Fasilitas Penunjang

Denah Massa Mushola

Terdapat fasilitas penunjang berupa mushola dan toilet pada kawasan Pusat Seni Budaya. Mushola dan toilet dapat diakses langsung baik dari Cultural Center, area waterfront, area parkir, maupun stall UMKM.



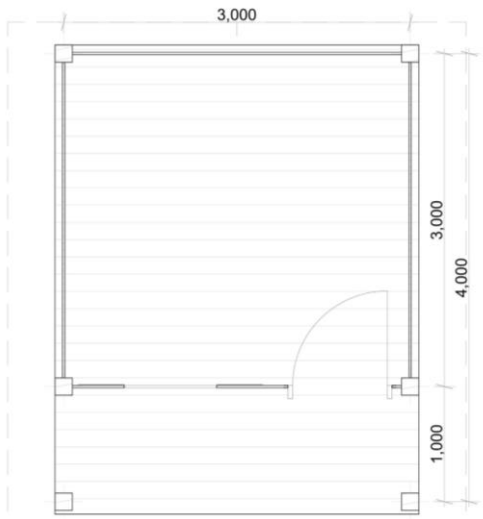
Stall UMKM Kuliner & Area Makan

Terdapat 10 Stall UMKM Kuliner dan Area Makan yang berada di tepi Sungai Martapura. Setiap massa bangunan dihubungkan dengan jalur sirkulasi berupa jembatan kayu yang biasa disebut masyarakat setempat sebagai “Titian”. Stall UMKM Kuliner menjual berbagai makanan dan minuman khas Banjar yang bisa dinikmati oleh pengunjung.

Konsep bangunannya mengangkat kearifan lokal setempat dengan menggunakan konsep rumah panggung sebagaimana bangunan-bangunan tepi Sungai Martapura, serta penggunaan material alami yang dapat ditemukan dengan mudah seperti kayu ulin, kayu galam, dan bambu.

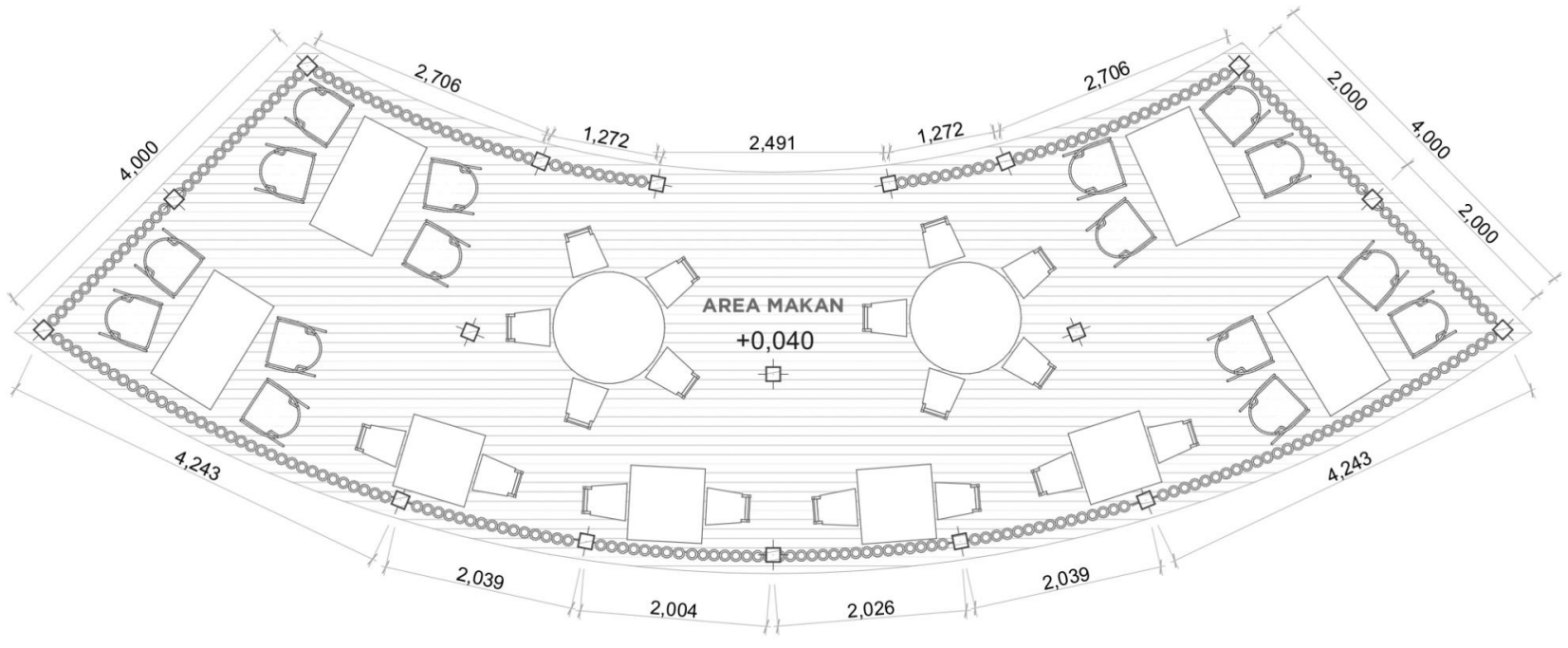
Denah Stall UMKM

Stall UMKM berukuran 3m x 4m mengakomodasi kegiatan penjual seperti menerima pesanan, memasak, dan proses bersih-bersih seperti mencuci.



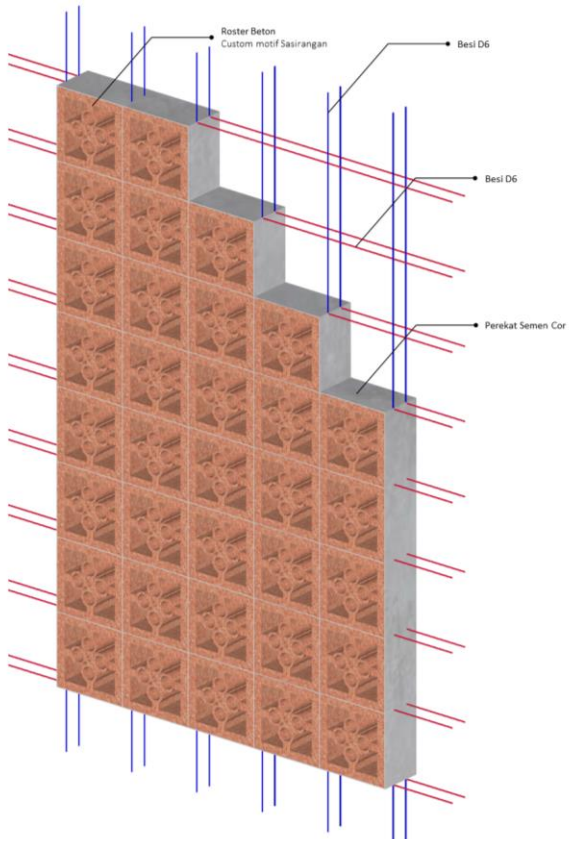
Denah Area Makan

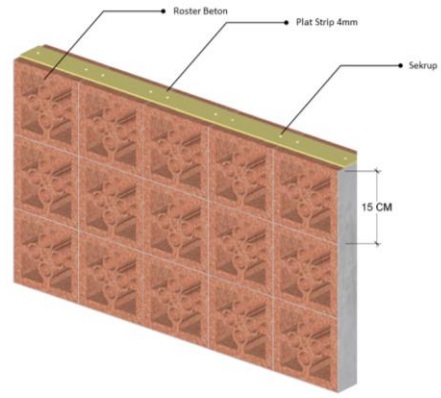
Area makan menggunakan dinding bilah bambu yang tidak masif sehingga pengunjung dapat menikmati view dengan maksimal.



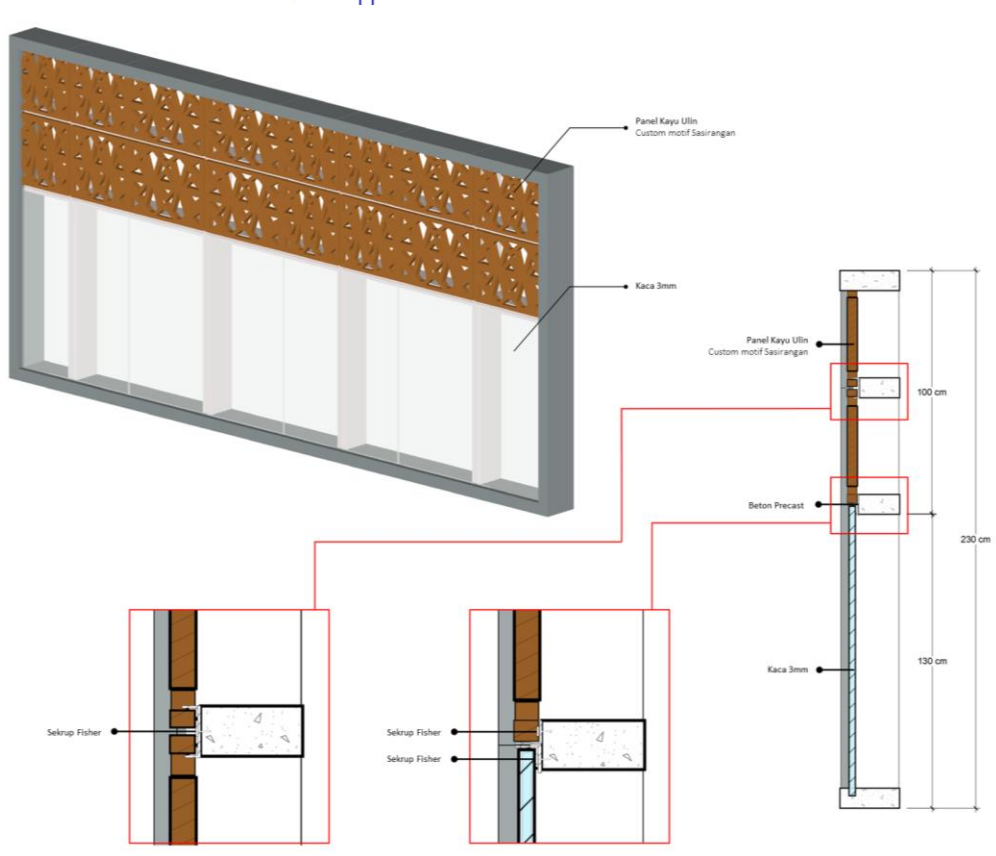
Rancangan Detail Perancangan

Roster

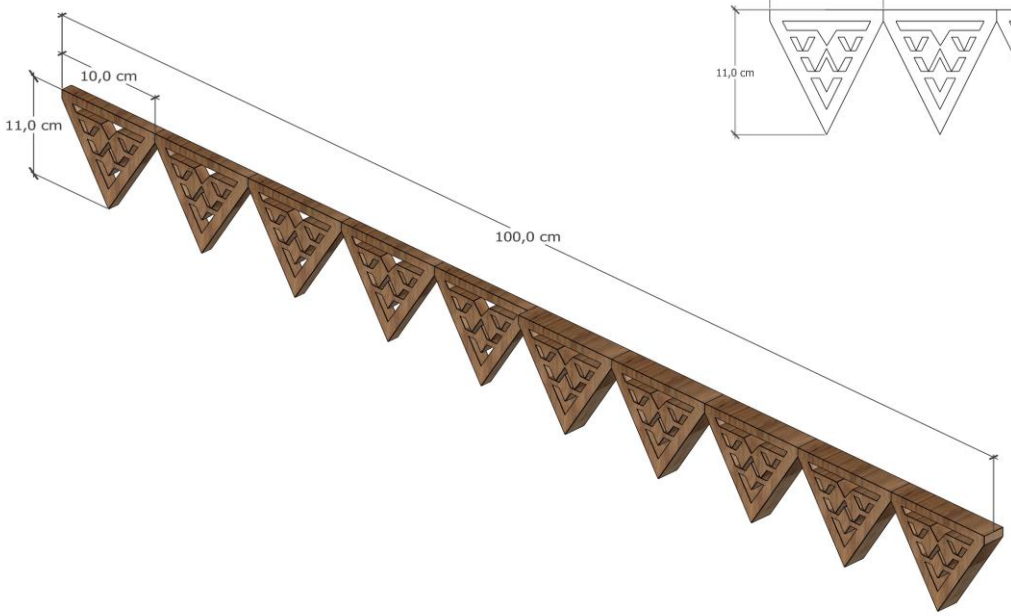


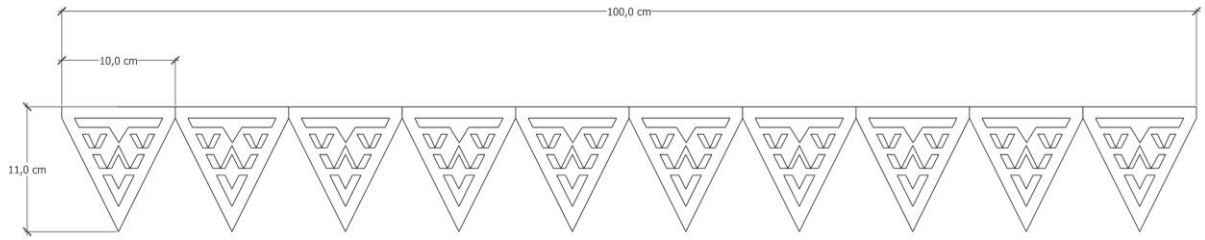


Curtain Wall

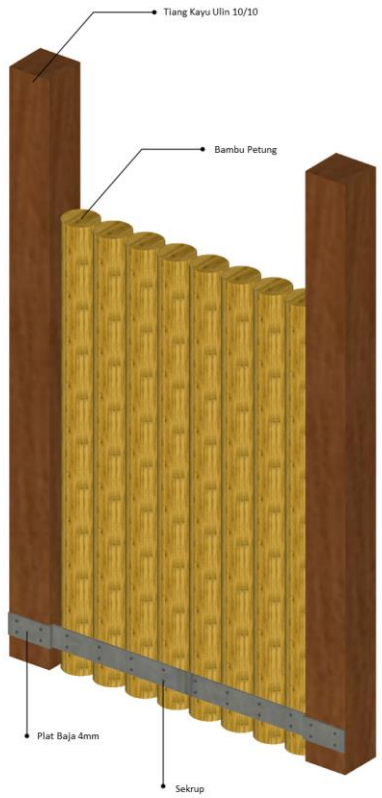


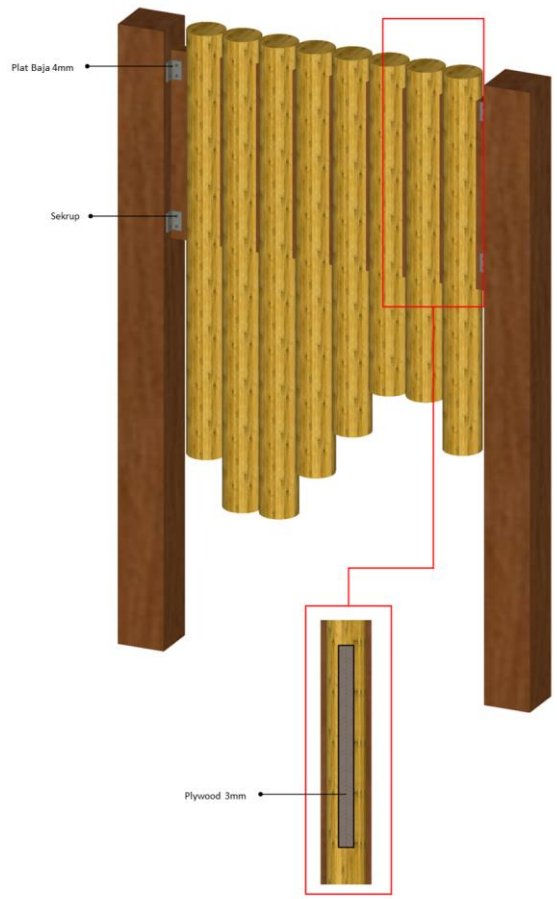
Lisplang



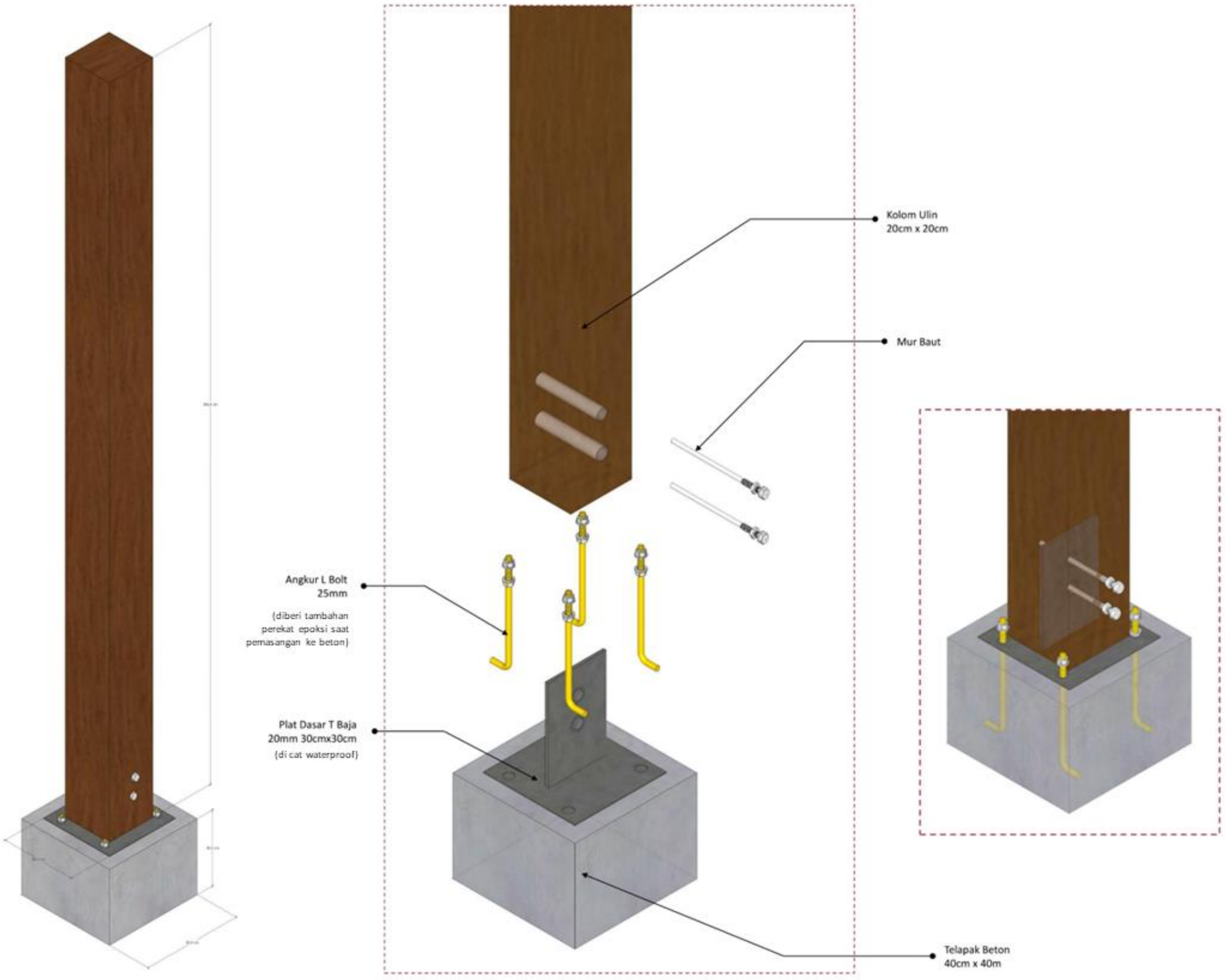


Dinding bilah bambu

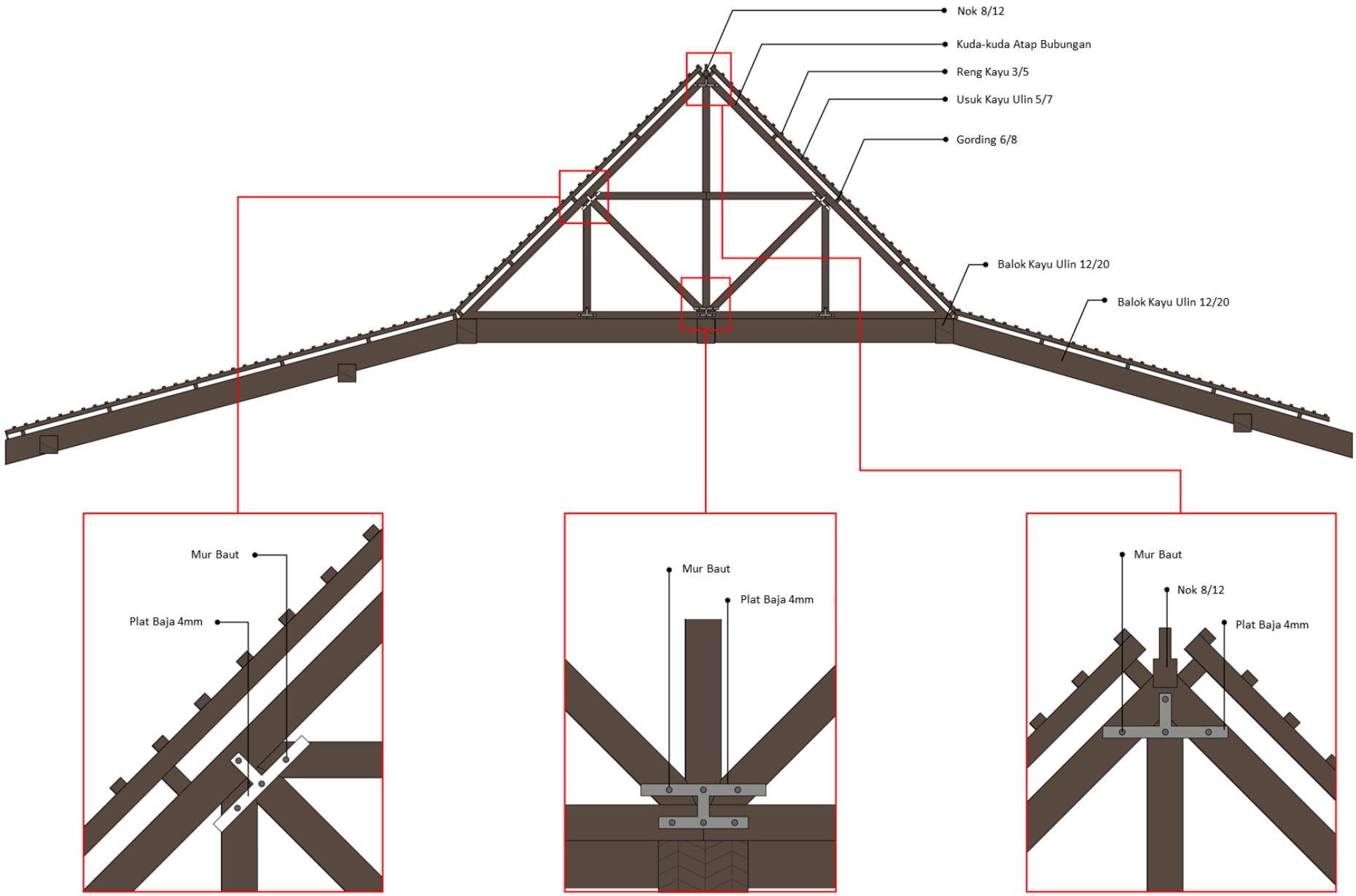




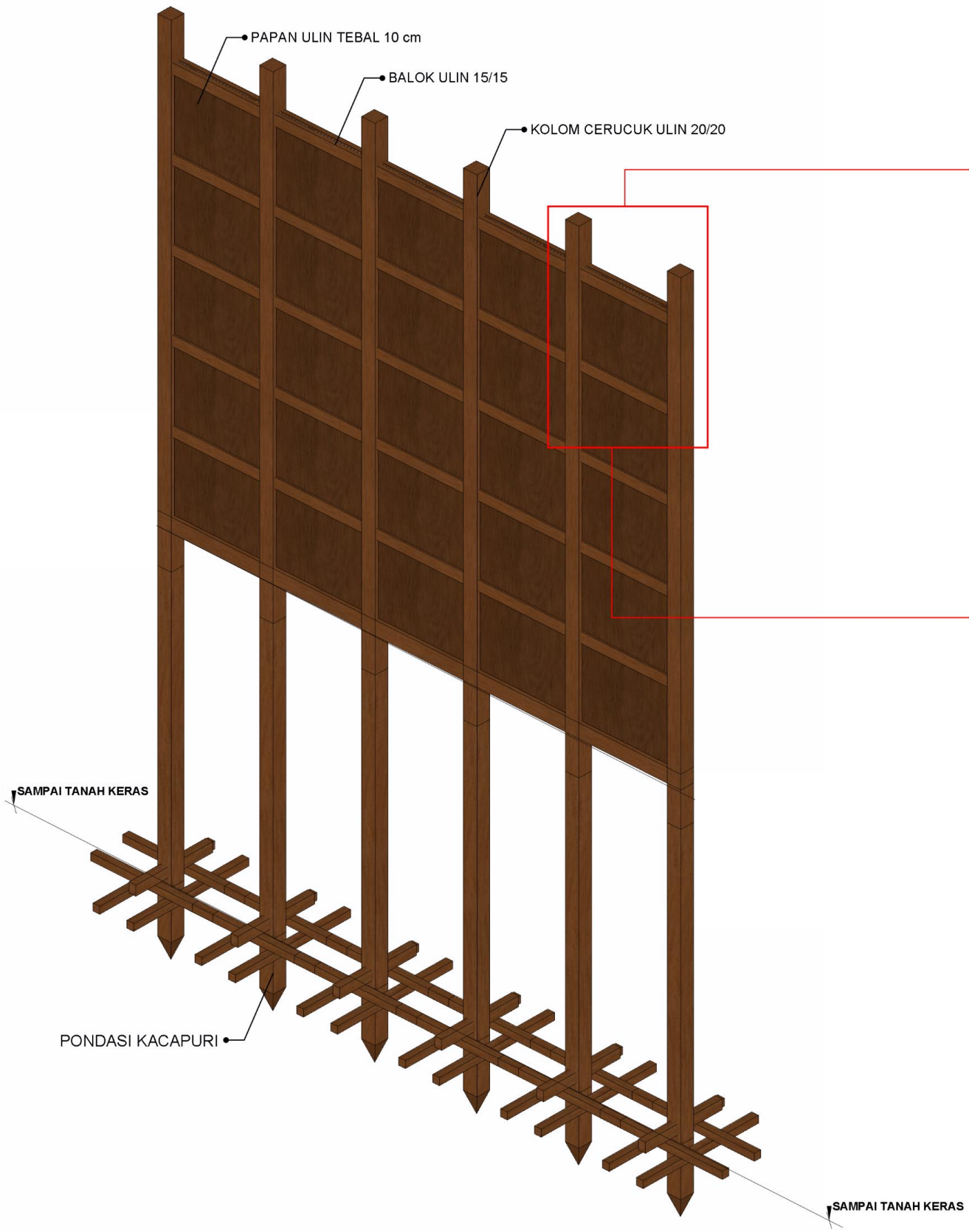
Detail Sambungan Kolom Ulin dan Telapak Beton

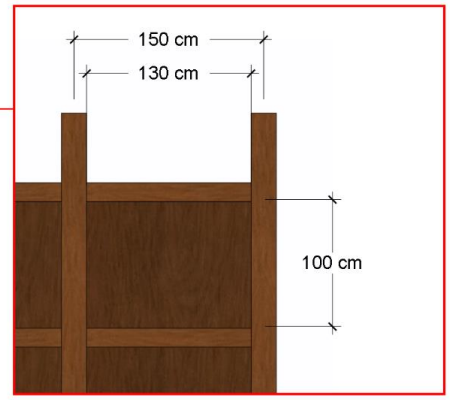


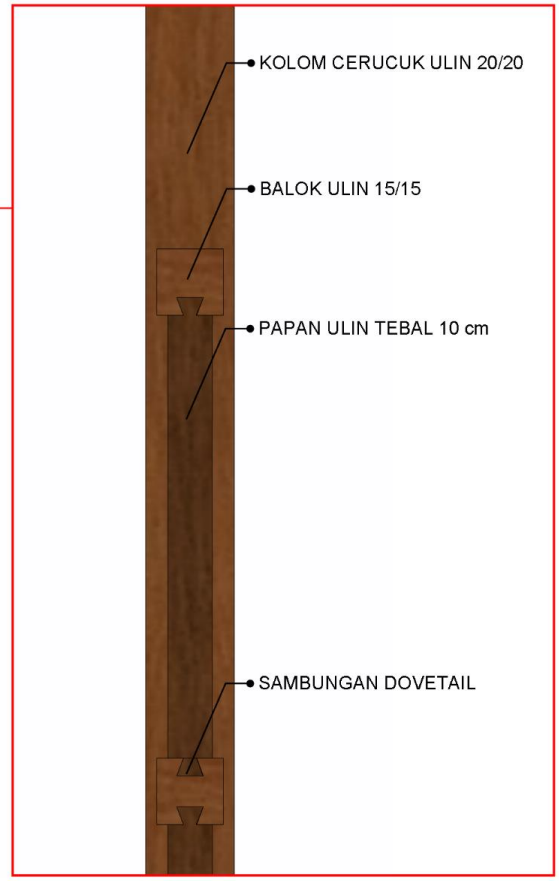
Atap Bubungan Tinggi



Turap Rigid Kayu



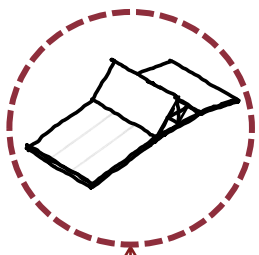




Rancangan Selubung Bangunan

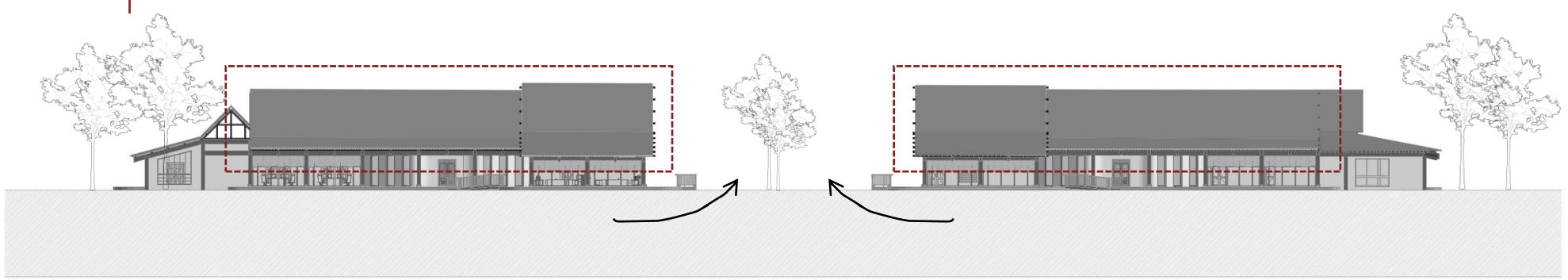
Bangunan Cultural Center memiliki dua muka bangunan berorientasi ke arah darat dan Sungai sehingga hal tersebut yang menjadi fokus utama dalam mengekspresikan citra budaya Banjar pada visual bangunan. Dalam rancangan ini, pencerminan budaya Banjar diekspresikan melalui transformasi pola kain Sasirangan yang digunakan pada roster dan curtain wall Cultural Center, selain itu rancangan bangunan juga mempertahankan beberapa karakter khas rumah Bubungan Tinggi seperti bentuk atap dan komposisi tampilan bangunan yang simetris.

Tampak Utara Kawasan



Penggunaan atap Bubungan Tinggi pada massa utama bangunan untuk menampilkan citra budaya Banjar.

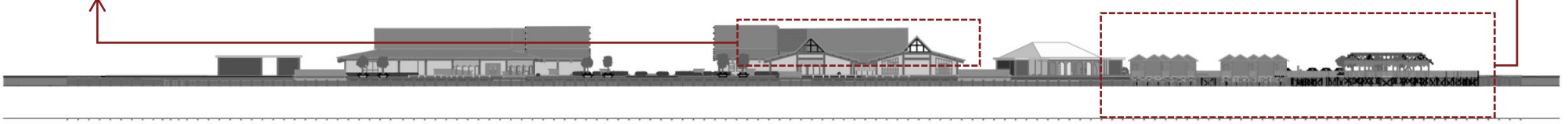
Konsep “lawang hadap” pada Rumah Bubungan Tinggi Dimana sirkulasi linier pengguna menghubungkan antara Pusat Seni Budaya – Amphiteater – Area Waterfront.



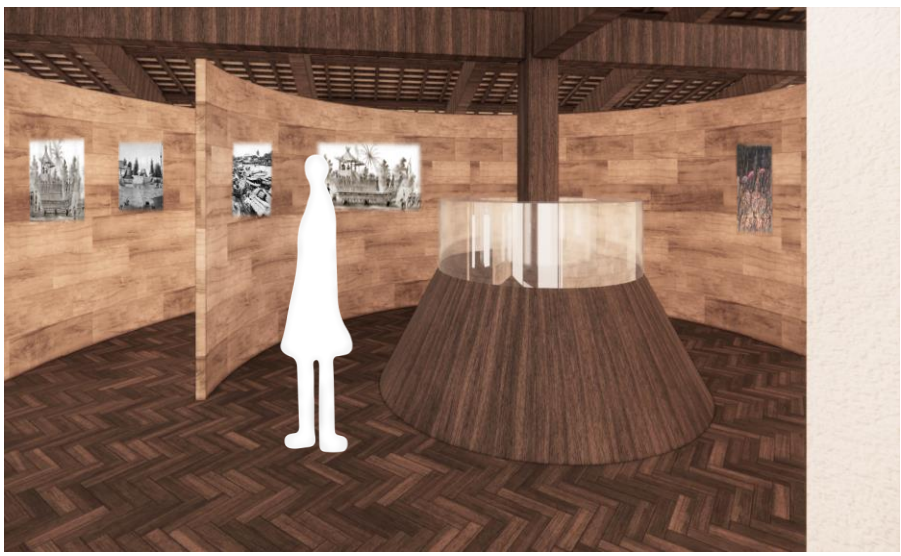
Tampak Selatan Kawasan

Penggunaan atap pelana pada massa Pusat Seni Budaya yang berada di area selatan kontekstual dengan bangunan tepi Sungai Martapura.

Stall UMKM, area makan, dan titian di tepi Sungai menggunakan konsep rumah panggung.



Rancangan Interior Bangunan



Rancangan Eksterior Bangunan

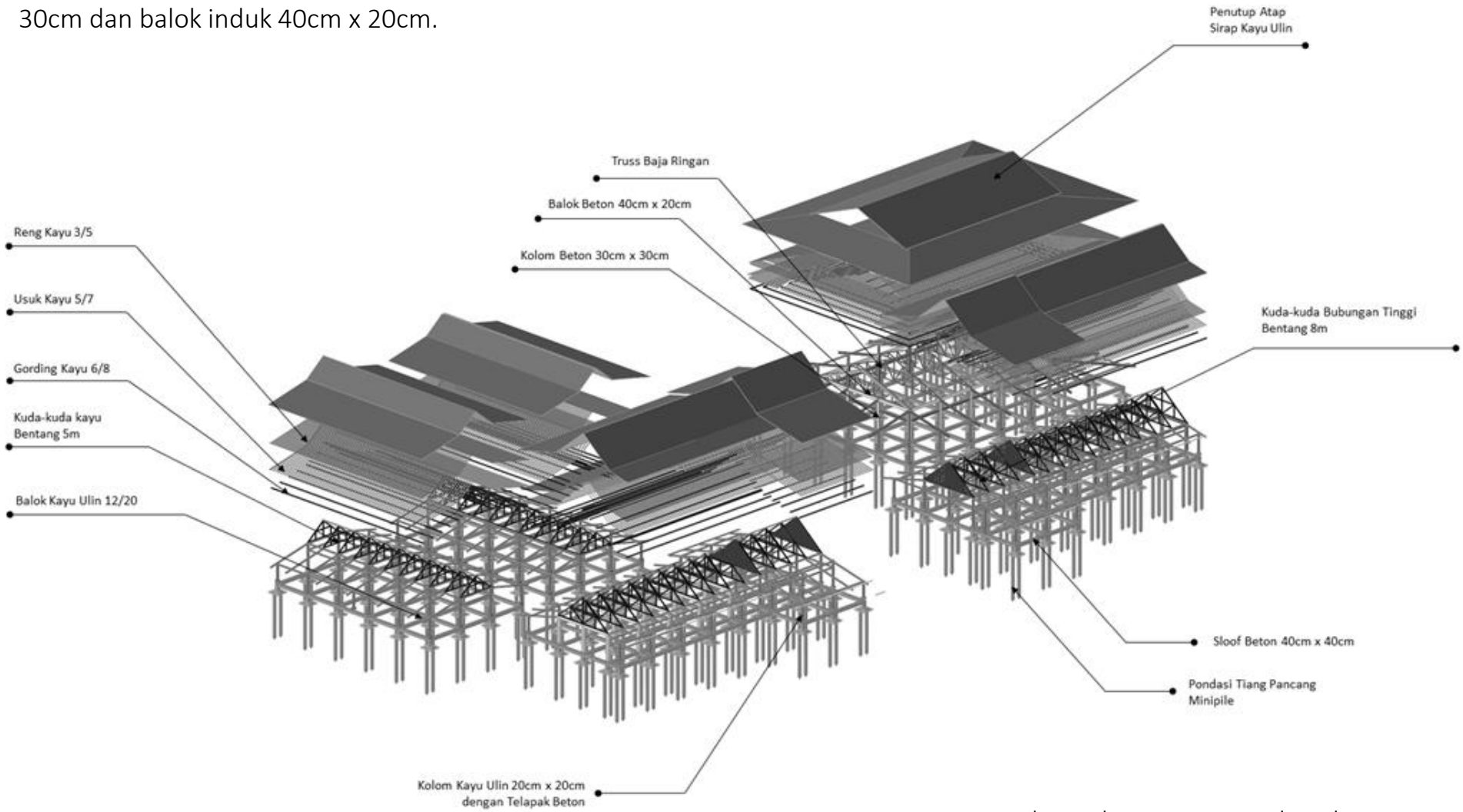
Rancangan Sistem Struktur Bangunan

Struktur bangunan pada Cultural Center dibagi menjadi tiga bagian yaitu struktur bawah, struktur Tengah, dan struktur atas dengan penjabaran sebagai berikut.

Cultural Center

Bagian struktur atas pada bangunan menggunakan kuda-kuda kayu tradisional dengan kemiringan 45 derajat dengan bentang 5m-8m. Untuk massa C yang memiliki bentang 15m menggunakan truss baja ringan.

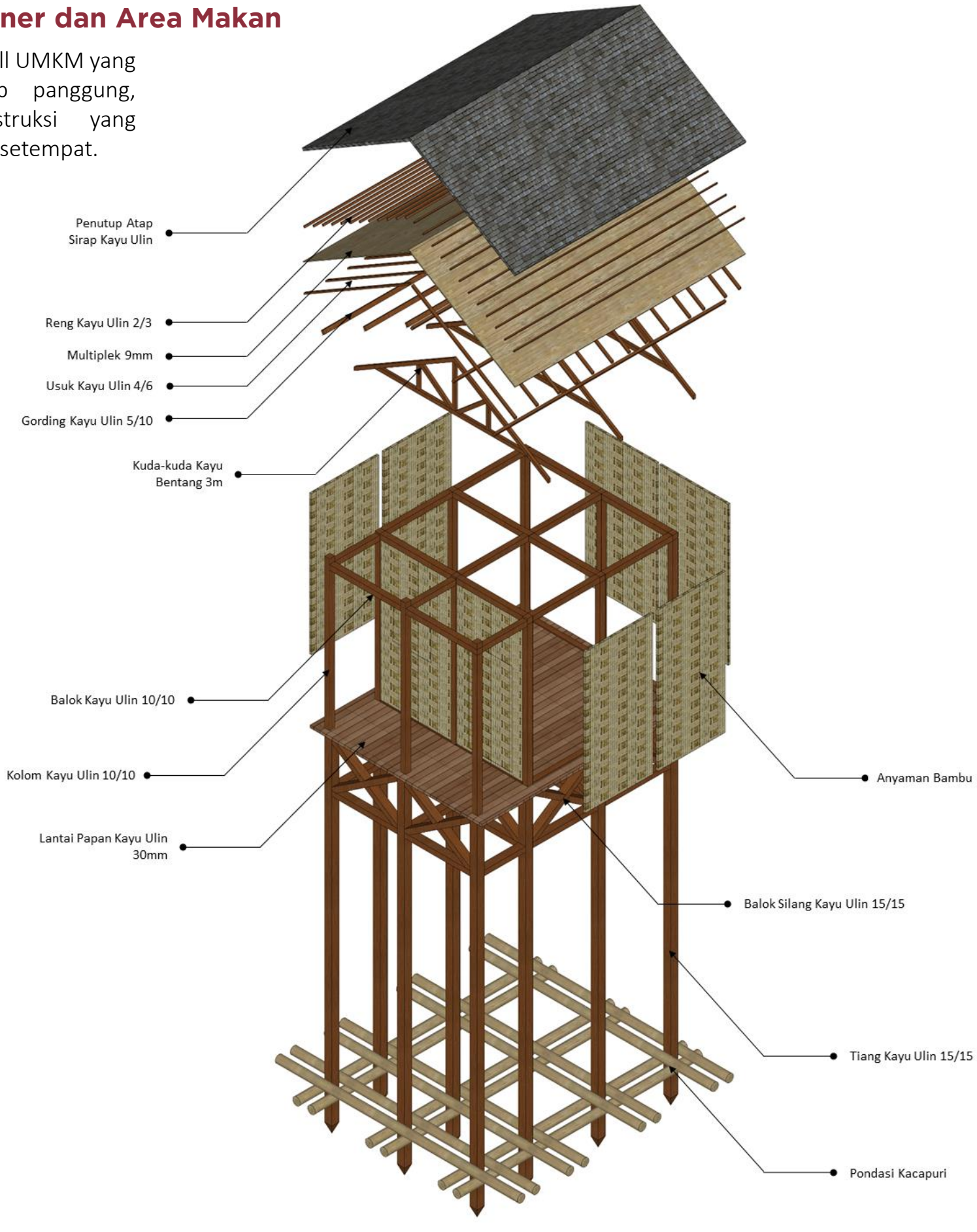
Struktur tengah pada Cultural Center menggunakan struktur rangka kaku (rigid frame) dengan kolom-balok beton. Dimensi kolom beton yang digunakan yaitu 30cm x 30cm dan balok induk 40cm x 20cm.



Pondasi bangunan Cultural Center menggunakan pondasi tiang pancang mempertimbangkan dimensi bangunan yang cukup besar dan jenis tanah pada tapak yang merupakan tanah lunak.

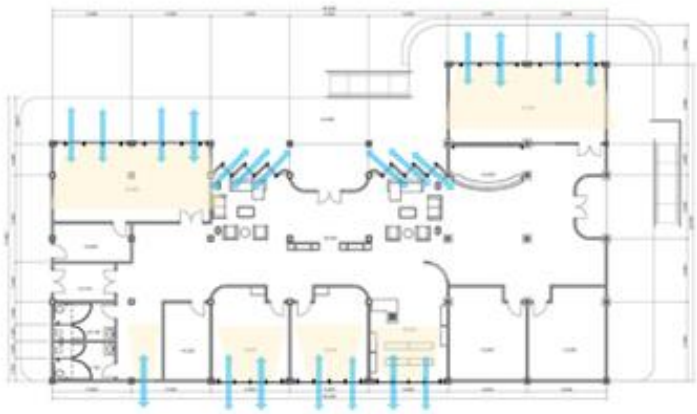
Stall UMKM Kuliner dan Area Makan

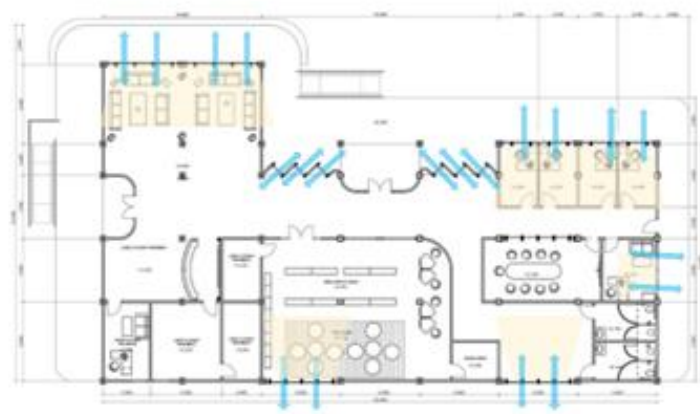
Pada area makan & stall UMKM yang menggunakan konsep panggung, material dan konstruksi yang digunakan Masyarakat setempat.

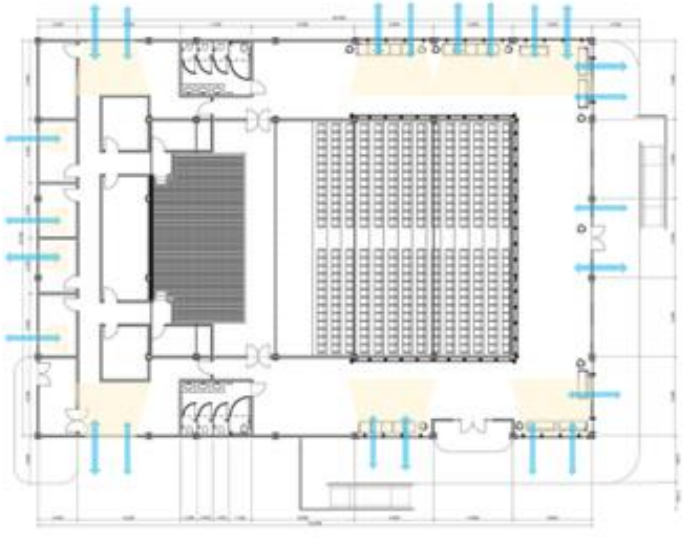


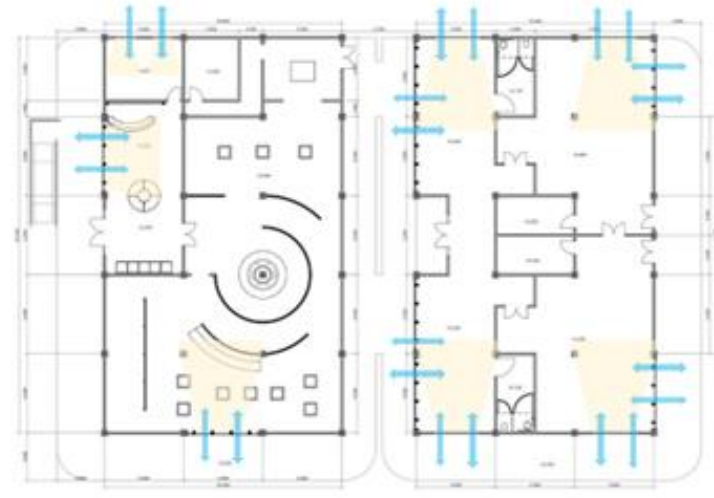
Skema Penghawaaan & Pencahayaan Alami

Bangunan Pusat Seni Budaya menerapkan cross ventilation dengan arah angin pada tapak didominasi berasal dari arah Selatan-Tenggara sehingga pada area selatan & utara bangunan diberikan bukaan & ventilasi yang cukup banyak untuk penghawaan alami dalam bangunan.





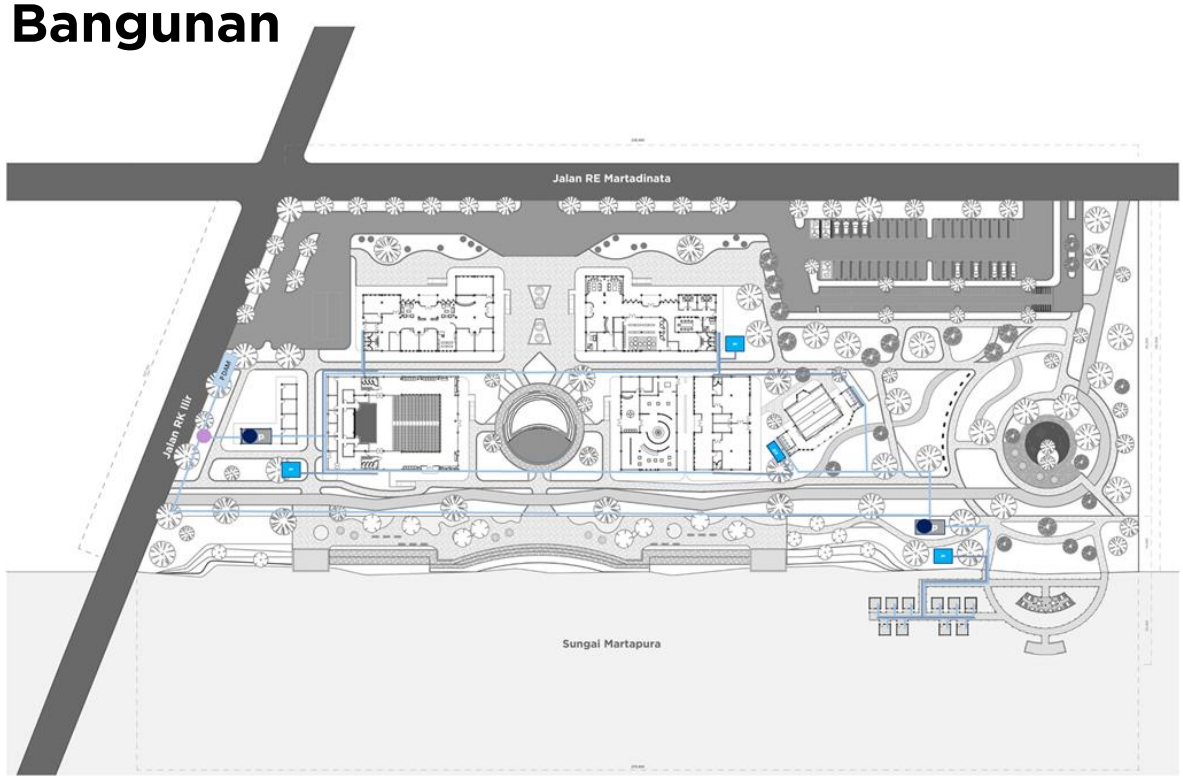




Rancangan Sistem Utilitas Bangunan

Sistem Distribusi Air Bersih

Sumber air bersih berasal dari PDAM/sumur yang didistribusikan menggunakan sistem down-feed. Air bersih dipompa dan ditampung di tangki bawah (Ground Tank) kemudian dipompa menuju water tank yang tersambung dengan pipa utama, kemudian air dialirkan ke bangunan.



PDAM sumber air bersih

p ruang pompa

pipa air bersih

ground tank

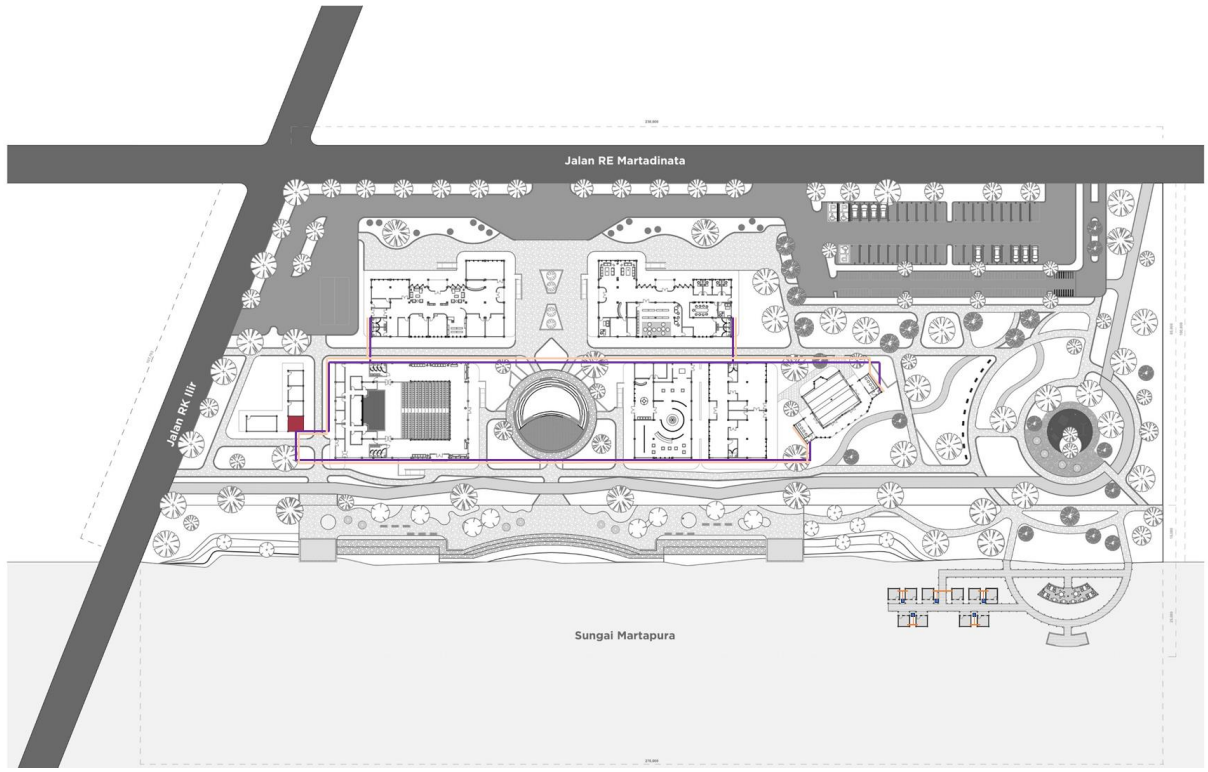
upper water tank

pa tangki penampung air hujan

Sistem Distribusi Air Kotor

Sistem pengolahan limbah cair & padat yang berasal dari toilet dialirkan menuju Sewage Treatment Plant (STP) dimana limbah diolah terlebih dahulu sebelum disalurkan Kembali menuju roil kota atau saluran drainase sekitar.

Sedangkan limbah dapur yang berasal dari stall UMKM disalurkan melalui pipa menuju unit tangki biofilter yang dipasang didekat stall UMKM, dimana limbah diuraikan terlebih dahulu sebelum akhirnya aman dan dapat dibuang di lingkungan sekitar.



sewage treatment plant (STP)

pipa limbah padat

pipa limbah cair

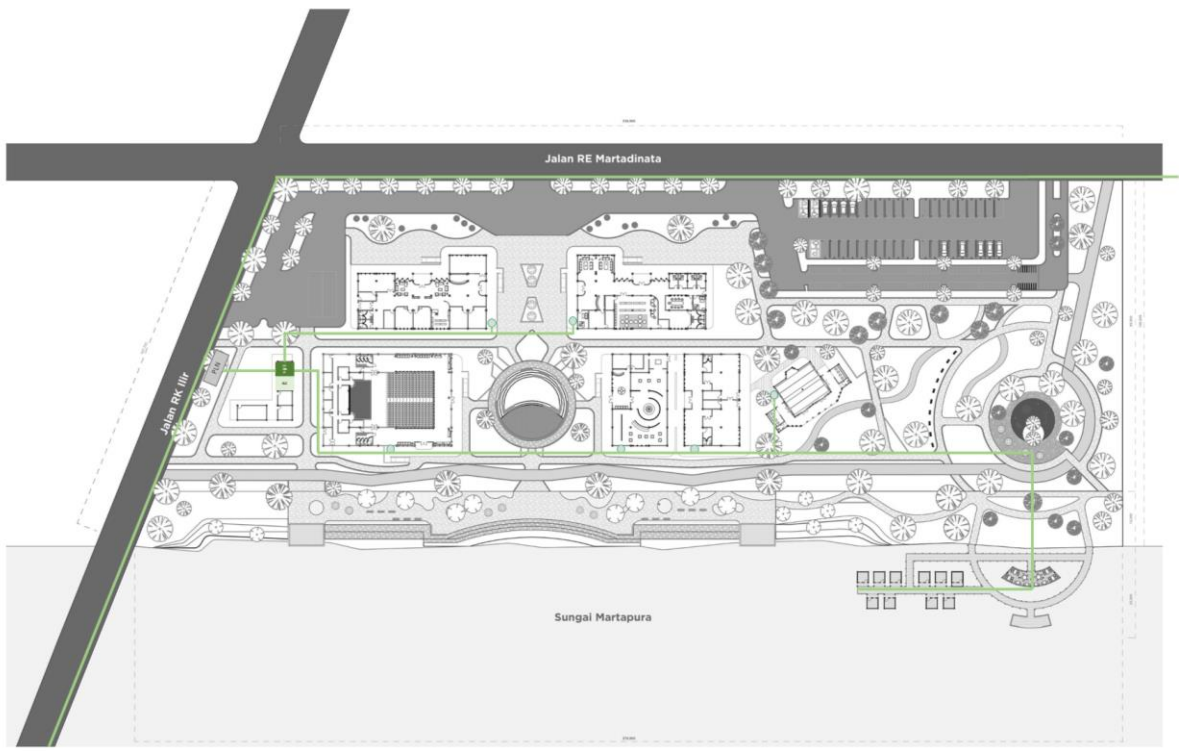
biofilter tank

Rancangan Sistem Utilitas Bangunan

Sistem Distribusi Listrik

Sumber listrik utama berasal dari PLN didistribusikan menuju ruang panel kemudian diteruskan ke MDP dan SDP dan unit meteran di masing-masing massa bangunan.

Selain itu, terdapat genzet yang dipakai saat terjadi pemadaman bergilir/maupun membutuhkan suplai listrik tambahan.



PLN sumber listrik utama

jaringan listrik

GZ ruang genzet

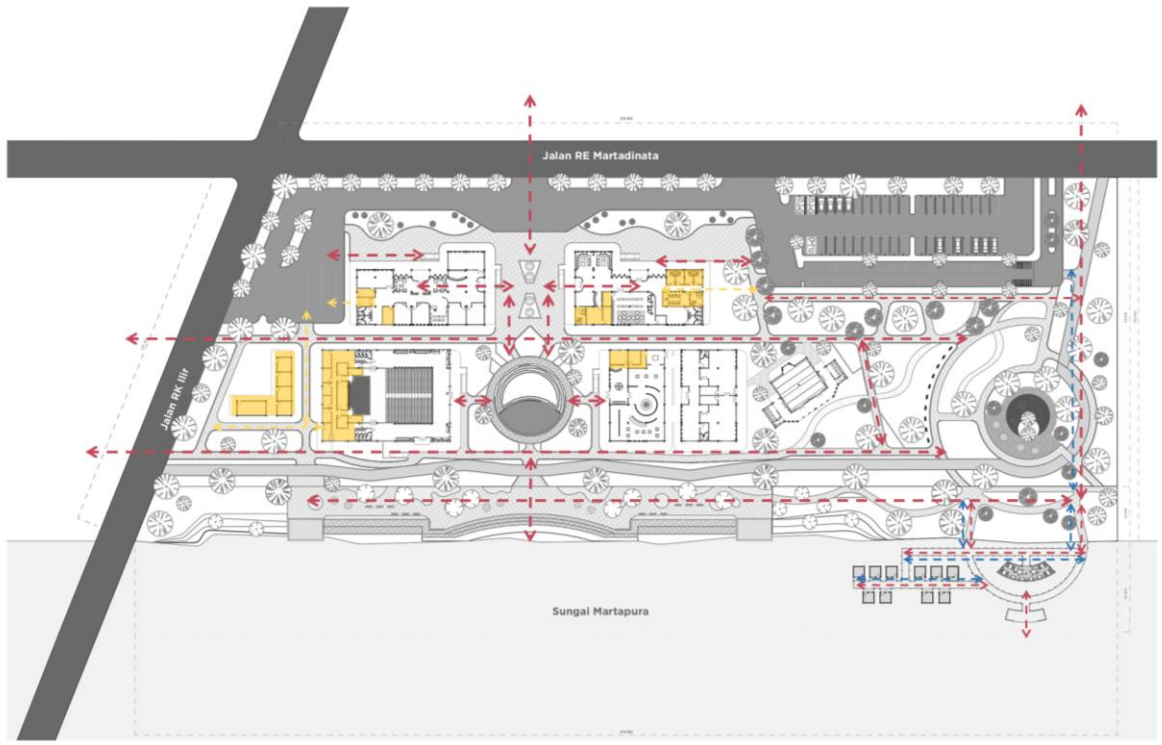
LVMDP ruang panel LVMDP

unit meteran

Sirkulasi Pengguna

Setiap massa bangunan memiliki sirkulasi khusus bagi staff/pengelola sehingga tidak mengganggu aktivitas pengunjung.

Bagi pengusaha umkm/pengunjung yang hanya ingin menikmati suasana di area umkm atau waterfront, terdapat akses langsung dari area parkir menuju area stall umkm maupun area waterfront.



Area private/khusus staff & pengelola

skema sirkulasi khusus staff & pengelola

skema sirkulasi publik

skema sirkulasi pelaku umkm/pengunjung area waterfront

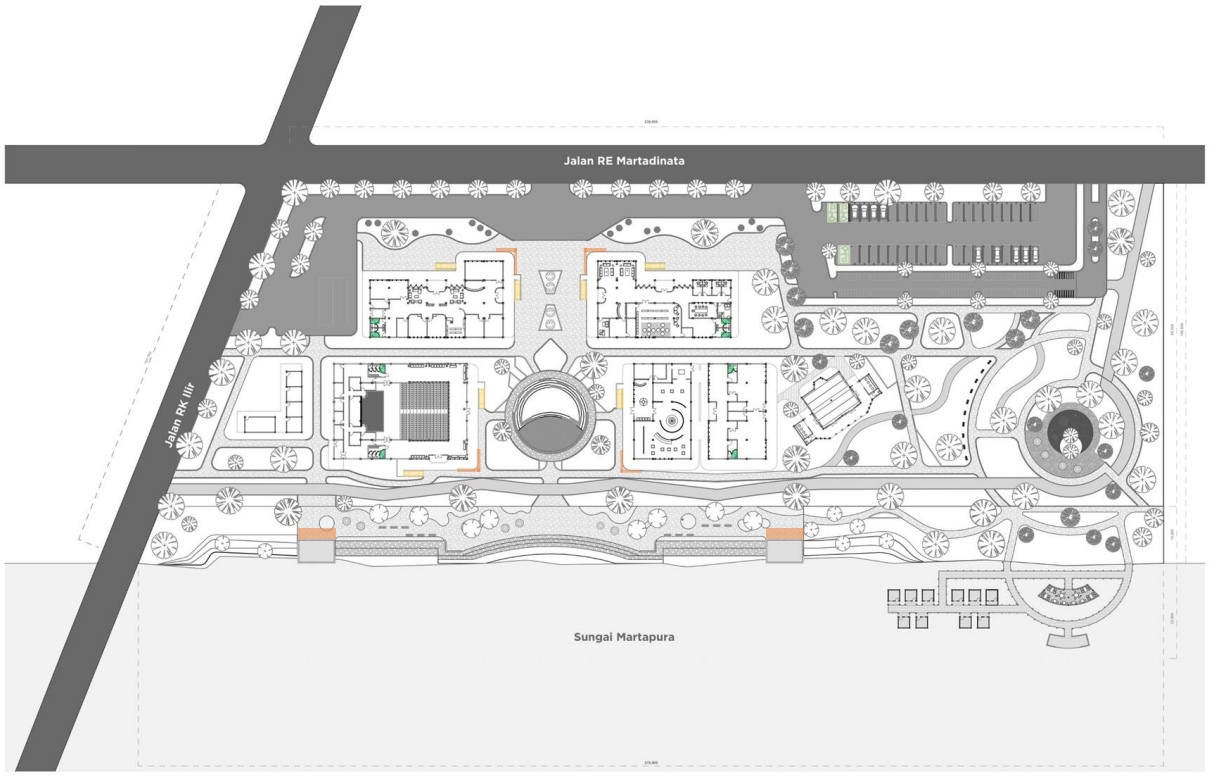
Rancangan Sistem Keselamatan dan Barrier-Free

Barrier-free

Setiap bangunan dilengkapi dengan tangga dan ramp yang dapat digunakan oleh pengunjung dengan disabilitas.

Selain itu, terdapat juga fasilitas pendukung lainnya seperti toilet khusus difabel dan parkir khusus difabel.

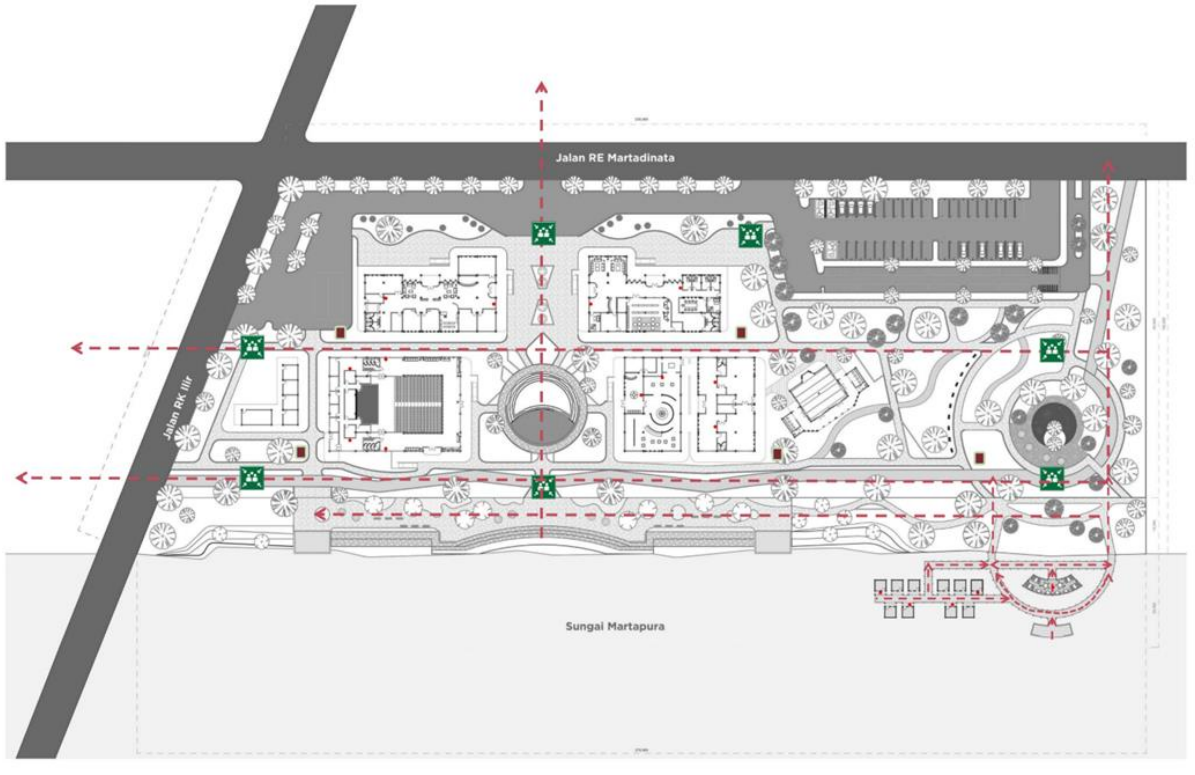
- parkir khusus difabel
- ramp
- toilet khusus difabel
- tangga



Keselamatan Kebakaran

Titik kumpul pada tapak terbagi menjadi beberapa ruang sehingga massa tidak bertumpuk disatu titik saja. Terdapat beberapa jalur evakuasi yang menghubungkan langsung keluar tapak.

Selain itu juga terdapat fasilitas pendukung seperti hydrant yang tersebar di beberapa titik. Setiap massa bangunan juga disediakan APAR.



titik kumpul/*assembly point* — jalur evakuasi — *hydrant* — *Titik APAR*

Kelayakan Bisnis Investasi

Biaya Pekerjaan Persiapan	**Volume**		**Harga Satuan (IDR)**	**Total Harga**
Akuisisi lahan	30800	m2	50.000	1.540.000.000
Biaya Konstruksi Bangunan				
Pekerjaan Arsitektur	3059,15	m2	6.000.000	18.354.900.000
Pekerjaan Interior	3059,15	m2	3.200.000	9.789.280.000
Pekerjaan lansekap	22440,85	m2	700.000	15.708.595.000
Biaya Infrastruktur & Utilitas				
Pekerjaan MEP	264	m2	1.200.000	316.800.000
Biaya Perizinan				
Perizinan Lahan & Lingkungan	30800	m2	30.000	924.000.000
Perizinan Membangun Bangunan	3059,15	m2	100.000	305.915.000
Sub-total Biaya				46.939.490.000
Biaya Pemasaran				
Manajemen Pemasaran	1	%	18.354.900.000	183.549.000
Total Biaya				**47.123.039.000**

Kelayakan Bisnis Investasi Komersial					
Pendapatan		**Harga**		**Per Bulan**	**Per Tahun**
Pusat Seni Budaya					
Tiket Masuk (include: All Public Facilities, Tour Guide, tiket Galeri Seni, Pertunjukkan Seni).	350	Org	30.000/orang	315.000.000	3.780.000.000
Sewa Ruang pameran	2	Unit	1.000.000/unit	8.000.000	96.000.000
Kelas Workshop Kerajinan Tangan	24	Org	50.000/orang	36.000.000	432.000.000
Sewa Ruang Studio Musik	2	Unit	800.000/hari	24.000.000	288.000.000
Kelas Tari Tradisional	14	Org	50.000/orang	21.000.000	252.000.000
Sewa Ruang Pertunjukkan	1	Unit	2.500.000/hari	5.000.000	60.000.000
Souvenir	-	-	1.000.000/hari	30.000.000	360.000.000
Stall UMKM					
Sewa Stall Makanan	5	Unit	-	1.200.000	14.400.000
Sewa Stall Minuman	5	Unit	-	1.100.000	13.200.000
Total Pendapatan Kotor Per Tahun					**5.295.600.000**
Pajak	2	%	-	5.295.600.000	105.912.000
Biaya Pengelola	3	%	-	5.295.600.000	158.868.000
Keuntungan setelah Pajak					**5.030.820.000**
Total Investasi					**47.123.039.000**
Lama waktu pengembalian investasi (tahun)					**9.3**

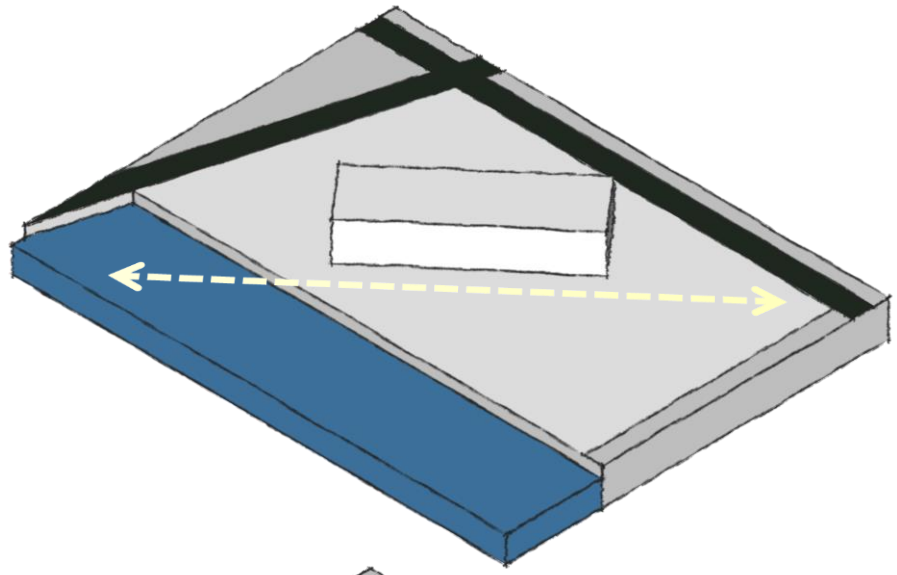
06.

Evaluasi Rancangan

| Alternatif Tata Massa Bangunan
| Rancangan Ruang Pertunjukkan terhadap aspek kenyamanan audio dan visual
| Skema Penanggulangan Kebakaran Ruang Pertunjukkan

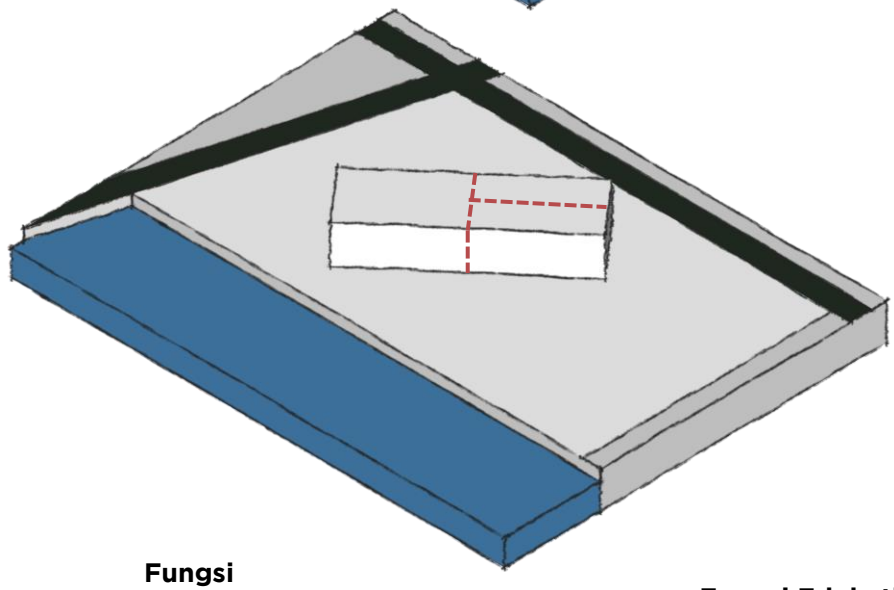
Alternatif Tata Massa Bangunan

Penempatan gubahan massa utama Pusat Seni Budaya memanjang membagi tapak menjadi dua zona.



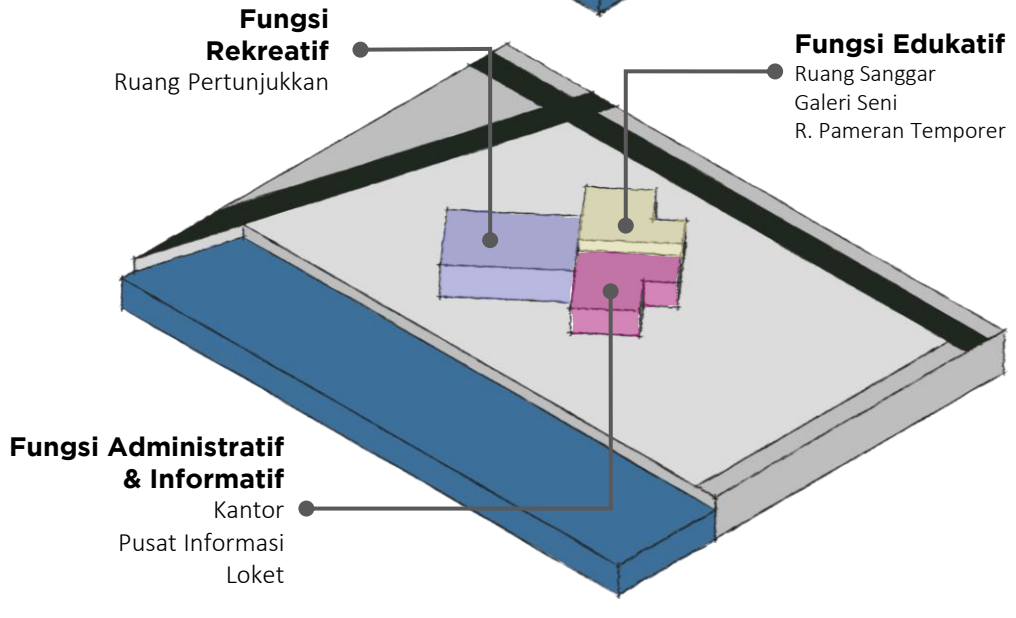
1

Pembagian massa Pusat Seni Budaya menjadi gubahan massa majemuk sebagai bentuk respon terhadap kondisi iklim setempat berdasarkan fungsi utamanya yaitu fungsi informatif & administratif, fungsi edukatif, dan fungsi rekreatif.



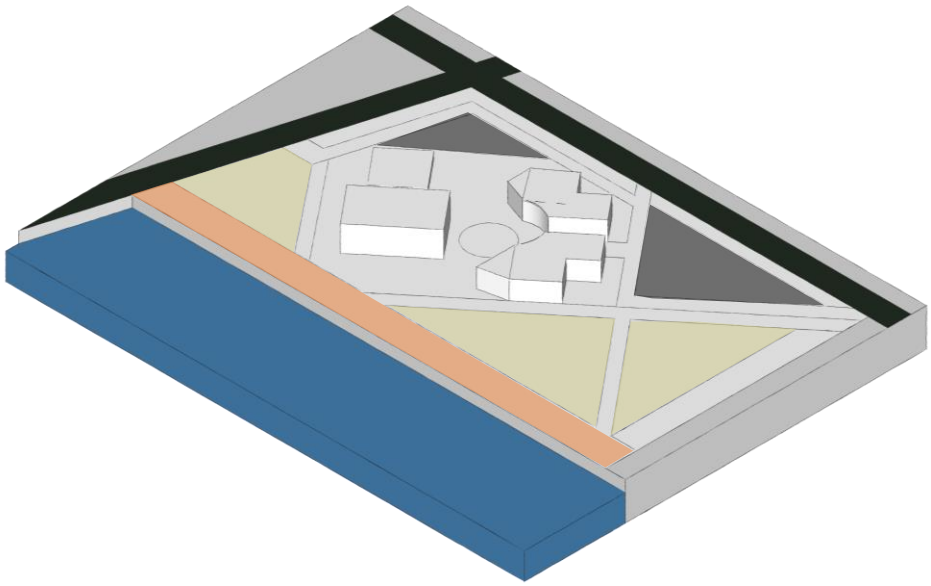
2

Penyesuaian bentuk bangunan mengadaptasi ciri khas dan bentuk rumah Banjar Bubungan Tinggi dengan massa utama fungsi rekreatif Ruang Pertunjukkan berada di area Selatan, sedangkan dua massa lainnya berada di utara tapak menyesuaikan dengan kelompok ruang dari setiap fungsi dan alur kegiatan pengguna.



3

1



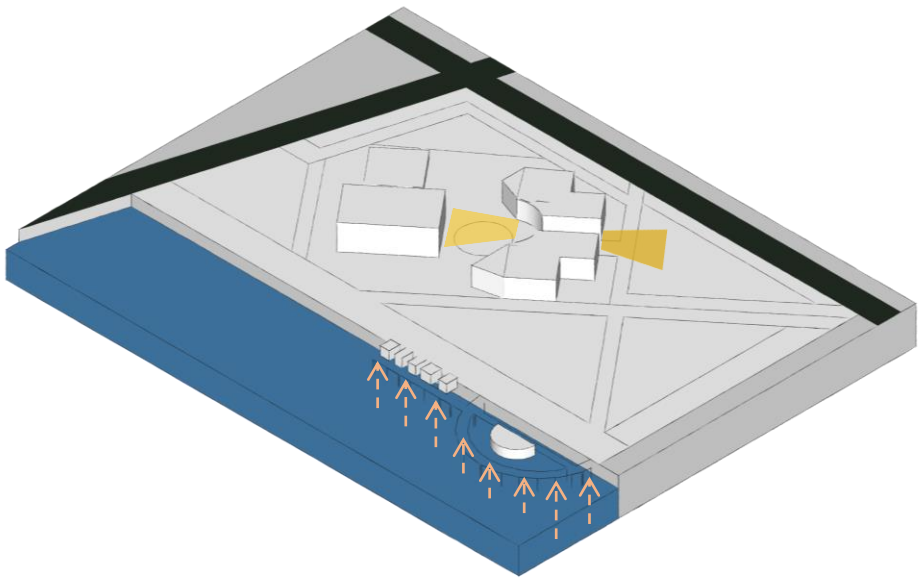
Pembagian zona ruang luar dan fasilitas penunjang pada tapak. Dalam rancangan ini, fasilitas amphiteater diposisikan diantara gubahan massa bangunan Pusat Seni Budaya sebagai zona transisi yang menghubungkan antar massa Pusat Seni Budaya serta ruang luar.

Area Parkir

Area Rekreasi

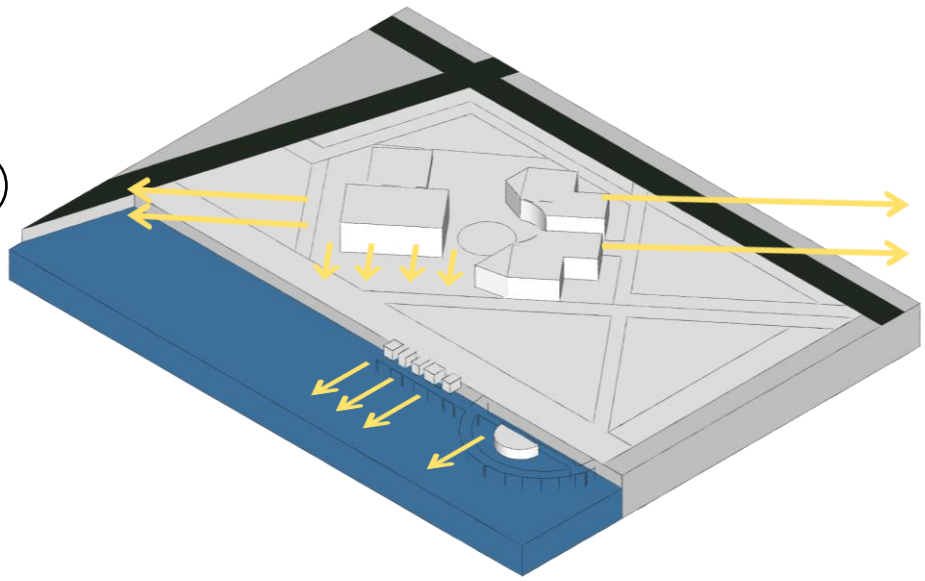
Area Waterfront

2



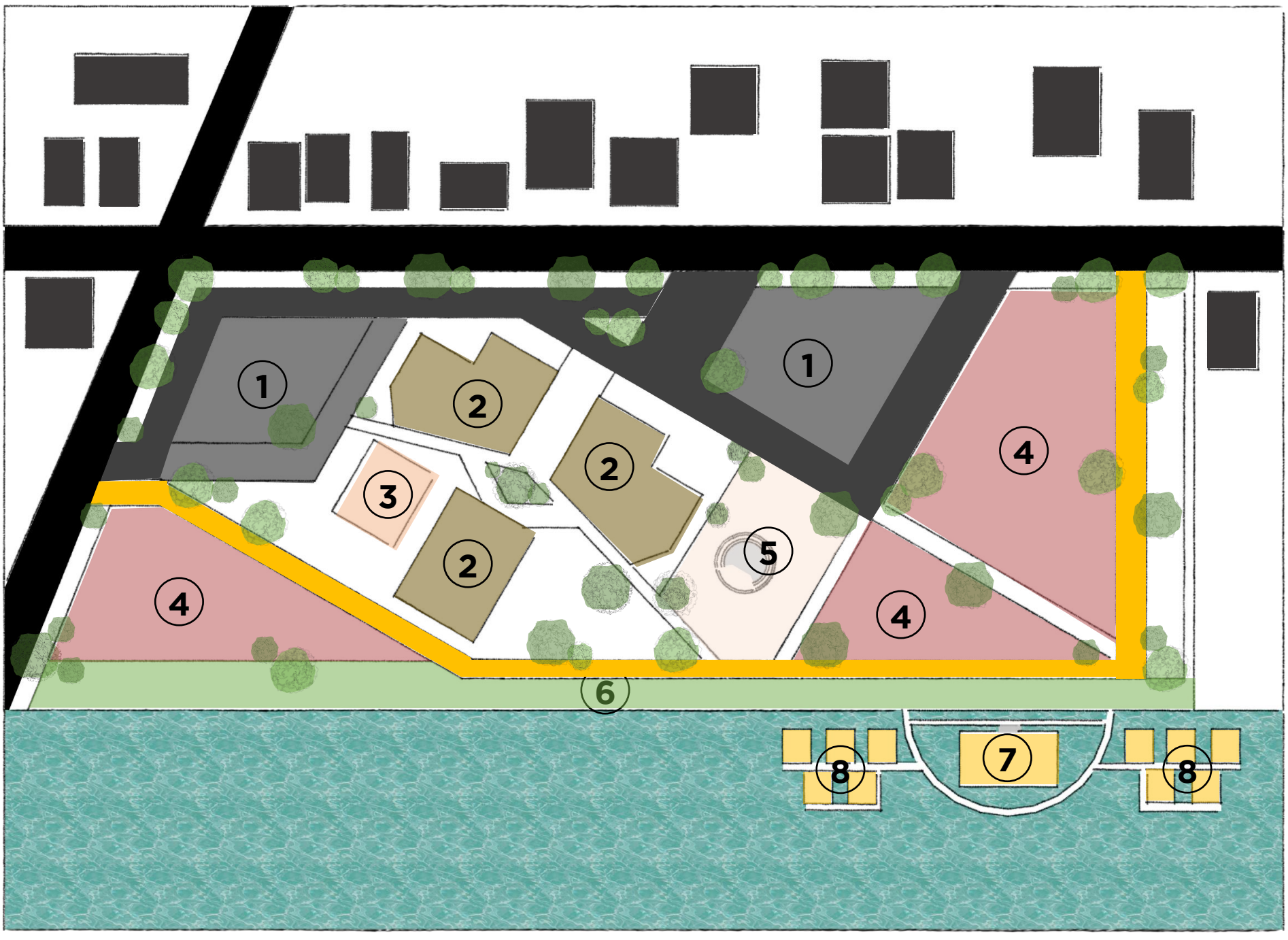
Penerapan konsep “lawang hadap” pada rumah Banjar yang menghubungkan langsung antara Area Parkir – Amphiteater – Gedung Pertunjukkan Seni. Serta penerapan konsep rumah panggung pada gubahan massa stall UMKM Kuliner & area makan di Tepi Sungai serta titian sebagai jalur sirkulasi yang menghubungan massa bangunan tepi Sungai dengan kawasan sekitarnya.

3



Orientasi massa menghadap ke arah Jalan Raya & Sungai Martapura sebagai bentuk penerapan karakteristis pemukiman tepi Sungai Masyarakat Banjar.

Skematik Alternatif Tata Massa Bangunan pada Tapak



KETERANGAN

1. Area Parkir & Drop-off
2. Cultural Center
3. Area Servis
4. Area Rekreasi
5. Amphiteater
6. Area Waterfront
7. Area Makan
8. Stall UMKM Kuliner

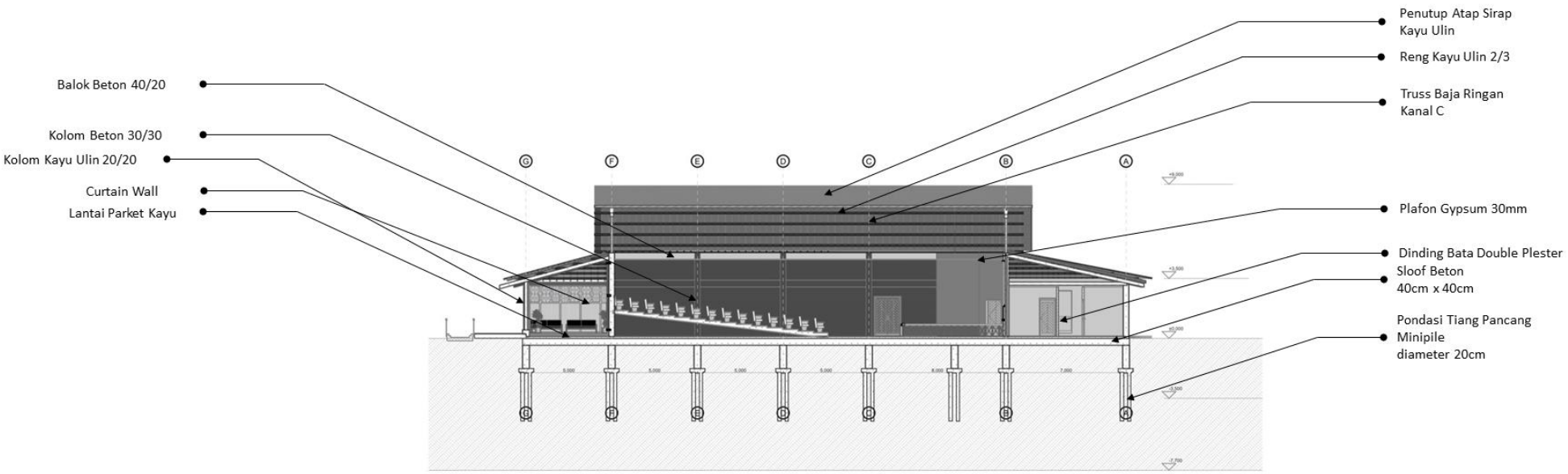
Rancangan Bangunan

Pusat Seni Budaya Massa C (Fungsi Rekreatif)

Massa C rancangan Pusat Seni Budaya mengakomodasi Fungsi Rekreatif Pusat Seni Budaya yaitu Ruang Pertunjukkan dengan kapasitas penonton 308 orang. Ruang Pertunjukkan ini digunakan untuk menampilkan pertunjukkan seni tari, seni musik, dan seni teater.

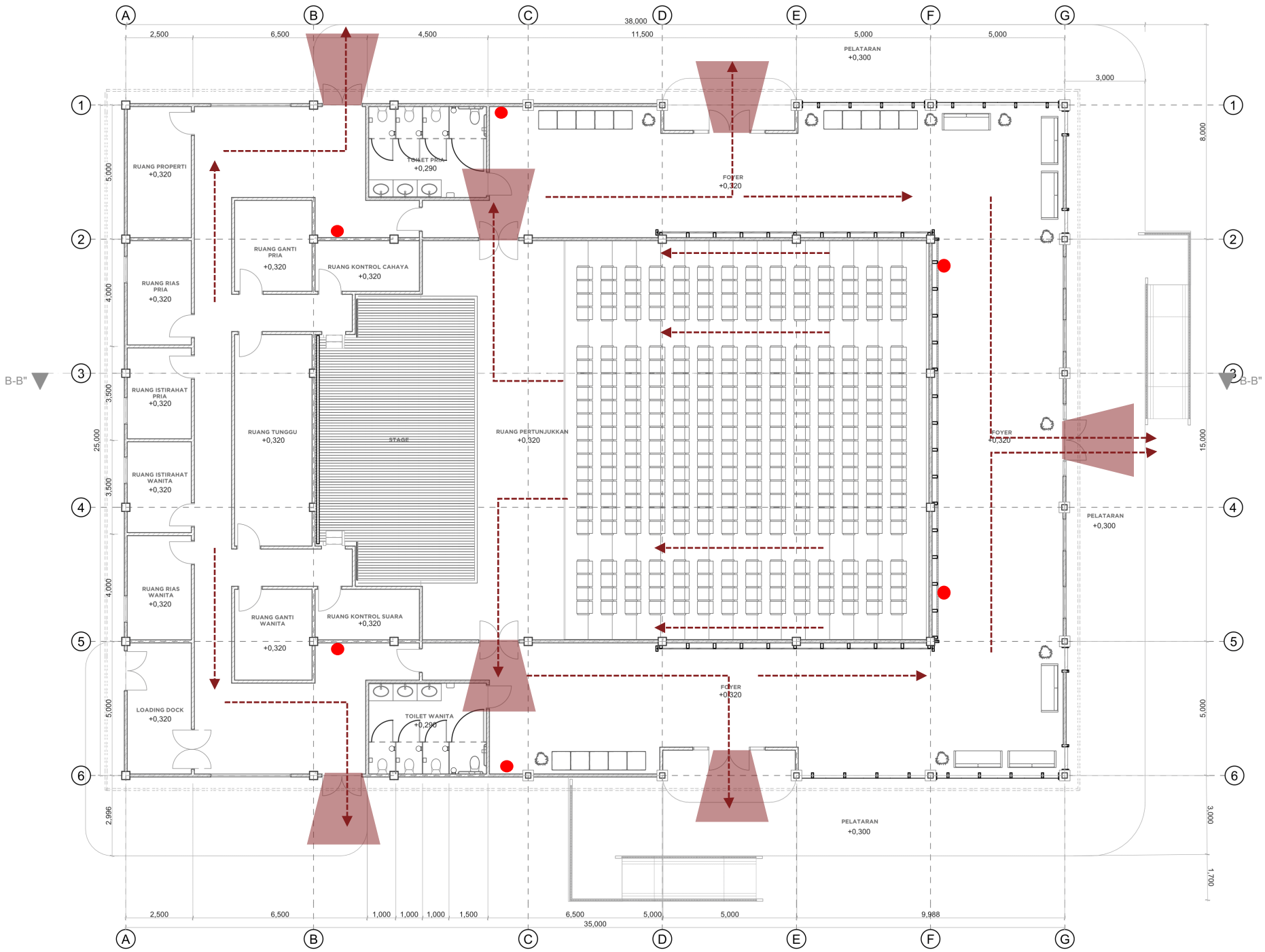
Denah

Potongan



Skema Penganggulangan Kebakaran

Pusat Seni Budaya Massa C (Fungsi Rekreatif)



jalur evakuasi

Titik APAR

daftar pustaka

Referensi

Artikel Jurnal

Afrin, S. (2018). *Bangladeshi Cultural Center: for the Bangladeshi Population Living in New York City.* University of Massachusetts Amherst.

Aqli, W. (2011). *Anatomi Bubungan Tinggi sebagai Rumah Tradisional Utama dalam kelompok Rumah Banjar*. Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Echols, J. M. (2003).

Mentayani, I. (2016). *Identitas dan Eksistensi Permukiman Tepi Sungai di Banjarmasin. Potensi, Peluang, dan Tantangan Pengelolaan Lingkungan Lahan Basah secara Berkelanjutan.* Universitas Lambung Mangkurat.

Mentayani, I. (2007). Tipologi dan Morfologi Arsitektur Suku Banjar di Kal-Sel. *Info-Teknik,* 8, 114-122.

Mentayani, I. (2008). Analisis Asal Mula Arsitektur Banjar Studi Kasus: Arsitektur Tradisional Rumah Bubungan Tinggi. *Jurnal Teknik Sipil dan Perencanaan*. 10(1), 1-12.

Quinnelita, V. P. (2022). *Harmonisasi Konsep Eco-Culture pada Proses Perancangan Bangunan*. Universitas Trisakti.

Rahmasani, B. N. A. (2022). *Perancangan Fasilitas Rekreasi Pantai Loang Baloq di Kota Mataram dengan Pendekatan Rob Resilient dan Arsitektur Lokal*. Universitas Islam Indonesia.

Ramdini, Sarihati, Salayanti. (2015). Perancangan Interior Pusat Kebudayaan Yogyakarta. *E-proceeding of Art and Design*, 2, 879.

S, Guy. & G, Farmer. (2001). Reinterpreting Sustainable Architecture: The Place of Technology, *Journal of Architecture Education*, 54(3), 140 – 148.

Suriansyah Ideham, M. (2005). *Urang Banjar dan Kebudayaannya.* Badan Penelitian dan Pengembangan Daerah Propinsi Kalimantan Selatan.

Umroh, S. (2013). *Perancangan Interior Rumah Budaya Indonesia*. Binus.

Widiarso, F.H. (2016). *Perancangan Balai Budaya dengan Pendekatan Eco-Cultural*. Universitas Brawijaya.

Zuastika, I. (2010). *Family Adventure World (Dunia Petualangan Keluarga): Arsitektur Rekreatif*. Universitas Sumatera Utara.

Buku

Chiara, J.D. & John, C. (1983). Times saver standards for building types. Singapore: McGraw-Hill Book Co.

Dean, D. (1994). Museum Exhibition: Theory and Practice. Routledge.

Koentjaraningrat. (1990). Pengantar Ilmu Antropologi. Djambata.

Neufert, E. (2002). Data arsitek. Erlangga.

NYC Planning Digital. (2013). Urban Waterfront Adaptive Strategies. Department of City Planning.

Panero, J. & Zelnik, M. (1979). Human Dimension and Interior Space. Whitney library of Design.

Seman, S. (1982). Rumah Adat Banjar. PN. Balai Pustaka.

Situs Web

Bali Art Center. (2020, March 14) https://www.denpasarkota.go.id/wisata/bali-art-center-denpasar

Abdel, Hana. (2018) . ArchDaily. https://www.archdaily.com/936236/jaddaf-waterfront-park-waiwai?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

PHL Architects. (2017). ArchDaily. https://www.archdaily.com/906199/singkawang-cultural-center-phl-architects? ad_source=search&ad_medium=projects_tab

The Float House River Kwai Resort. https://www.thefloathouseriverkwai.com/concept-design/

lampiran

Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2396029560/Perpus./10/Dir.Perpus/II/2024

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama	: Tasha Leany Sinaga
Nomor Mahasiswa	: 18512177
Pembimbing	: Hanif Budiman, Ir., M.T., Ph.D
Fakultas / Prodi	: Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah	: Banjarmasin Cultural Center Perancangan Pusat Seni dan Kebudayaan di Kota Banjarmasin dengan Pendekatan Arsitektur Eco-Cultural

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **5 (Lima) %.**

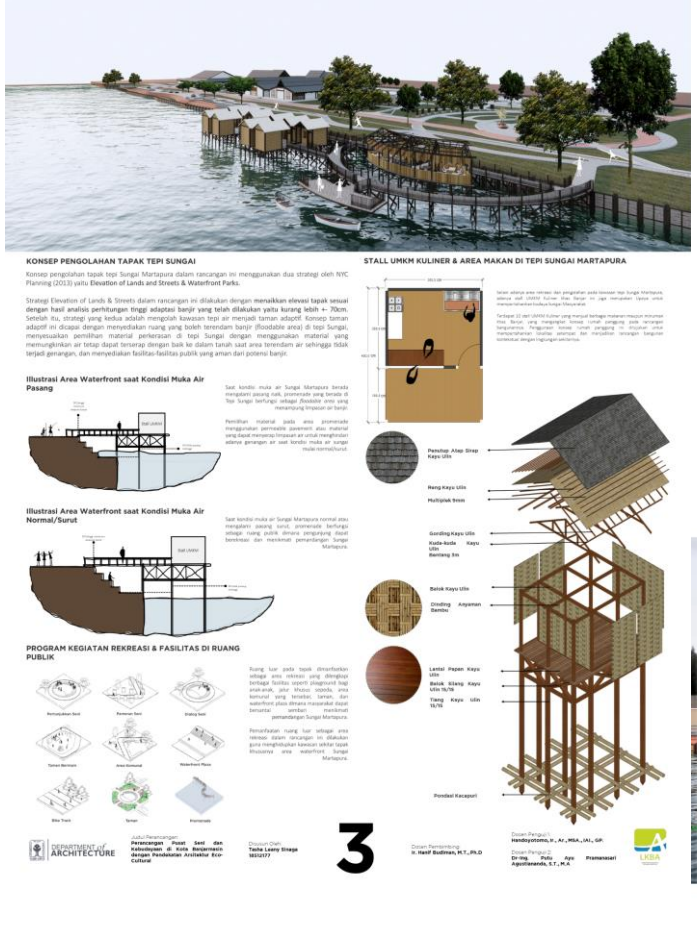
Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 6/5/2024
Direktur

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
DIREKTORAT PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

Muhammad Jamil, SIP.



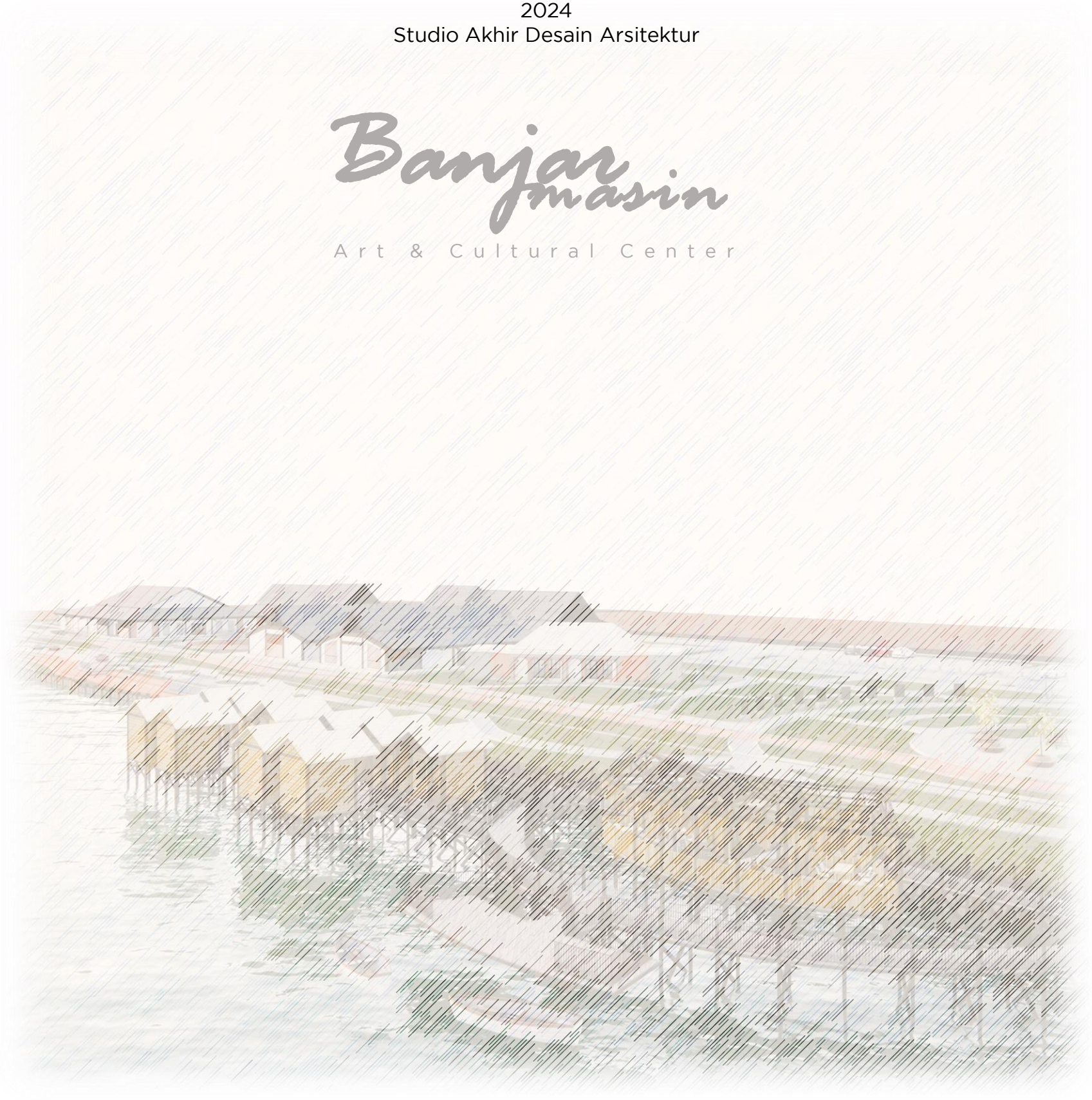
Pusat Seni dan Kebudayaan di Kota Banjarmasin

2024

Studio Akhir Desain Arsitektur

Banjar Masin

Art & Cultural Center



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

KAAB 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board

CANBERRA ACCORD