Final Architectural Design Studio

REKA RUPA RUANG

ANJUNG BAHANA

Perancangan Youth Center dengan Pendekatan Neo Vernakuler di Banjarmasin, Kalimantan Selatan



Zahra Azizah

21512052

Supervisor

Hastuti Saptorini Ir. M.A

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

ARCHITECTURE UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

KAAB 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board

REKA
RUPA
RUANG

Studio Desain Akhir Arsitektur (SADA)

ANJUNG BAHANA

Perancangan Youth Center dengan Pendekatan Neo Vernakuler di Banjarmasin, Kalimantan Selatan

Final Architectural Design Studio (FADS)

ANJUNG BAHANA

Design of Youth Center with Neo Vernacular Approach in Banjarmasin, Kalimantan Selatan

LEMBAR PENGESAHAN

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

Perancangan Youth Center dengan Pendekatan Neo Vernakular di Banjarmasin, Kalimantan Selatan
Design of Youth Center with Neo Vernacular Approach in Banjarmasin, Kalimantan Selatan

Nama Lengkap Mahasiswa : **Zahra Azizah**
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : **21512052**
Student's Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada : **Yogyakarta, 22 Agustus 2025**
Has been evaluated and agreed on

Pembimbing *Supervisor*	Penguji 1 *Examiner 1*	Penguji 2 *Examiner 2*
Ir. Hastuti Saptorini, M.A	**M. Galieh Gunagama, S.T., M.Sc.**	**Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.**

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

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
YOGYAKARTA

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

LEMBAR PENGANTAR

Penilaian Buku Laporan Tugas Akhir
Bachelor Final Project Report Book Assessment

Perancangan Youth Center dengan Pendekatan Neo Vernakular di Banjarmasin, Kalimantan Selatan

Design of Youth Center with Neo Vernacular Approach in Banjarmasin, Kalimantan Selatan

Nama Lengkap Mahasiswa : **Zahra Azizah**
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : **21512052**
Student's Identification Number

Kualitas pada buku ~~Studio Akhir~~ Desain Arsitektur
Sedang*) Baik*) Sangat Baik*)

Sehingga
Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan*)
Untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur

Yogyakarta, 22 Agustus 2024
Pembimbing
Supervisor

Ir. Hastuti Saptorini, M.A.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap Mahasiswa *Student's Full Name*	:	**Zahra Azizah**
Nomor Mahasiswa *Student's Identification Number*	:	**21512052**
Program Studi *Degree Program*	:	**Sarjana Arsitektur** *Bachelor of Architecture*
Judul Perancangan *Project Title*	:	**Perancangan Youth Center dengan Pendekatan Neo Vernakular di Banjarmasin, Kalimantan Selatan** *Design of Youth Center with Neo Vernacular Approach in Banjarmasin, Kalimantan Selatan*

Menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi

Yogyakarta, 20 Agustus 2025
Penulis



Zahra Azizah

Kata Pengantar

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Studio Akhir Desain Studio (SADA) yang berjudul "Perancangan Youth Center dengan Pendekatan Neo Vernakular di Banjarmasin, Kalimantan Selatan"dengan baik.

Tugas Akhir ini disusun sebagai bagian dari pemenuhan syarat untuk meraih gelar Sarjana Arsitektur. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh pentingnya ruang yang mampu mewadahi aktivitas remaja serta menggali kembali identitas lokal melalui pendekatan Arsitektur Neo Vernakular.

Penyusunan Design Report ini bertujuan sebagai salah satu syarat akademik dalam menempuh Ujian Akhir Semester. Laporan ini juga menjadi media refleksi dari proses perancangan yang tidak hanya mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika, tetapi juga menjawab pentingnya untuk tetap mempertahankan kebudaay lokal suatu daerah melalui ilmu Arsitektur.

Saya menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Ir. Hastuti Saptorini, M.A., selaku dosen pembimbing, atas arahan, bimbingan, dan dukungannya selama proses perancangan ini berlangsung.

Saya sangat berterimakasih kepada seluruh Keluarga saya yaitu Papa dan Kakak-Kakak saya yang senantiasa memberikan saya semangat dan doa tanpa henti. Selain itu, saya juga sangat berterimakasih kepada teman-teman saya, yaitu Jep, Azhar, Shavira, Ace, Erie, dan teman teman lainnya yang selalu memberikan saya dukungan. Terakhir, saya ucapkan terimakasih banyak kepada teman teman saya yang selalu menemani saya dari pagi hingga malam melalui online, yaitu Simba, Leya, Lala, Ian, Kevin, Kaye, dan teman-teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Profil Penulis



CONTACT

21512052@students.uii.ac.id

(+62) 82295311789

@zahra.aazh

Zahra Azizah

Hello, I am Zahra Azizah, a fourth year student of architecture of Univesitas Islam Indonesia.

Through my years of architectural experience one thing that I see in architecture is its “Power”. The power to even alter the ways of human living.

The multidisciplinary nature of architecture has made me question the relationship between architecture and people and helped me bring out complex and creative, yet sensitive architectural solutions.

The design report is a reflection of my final project as an architecture student in Universitas Islam Indonesia. I intend to further broaden my undestanding and hone my skills.

I am glad to share my work with you.

EDUCATION

2018 - 2021	Global Islamic Boarding School Banjarmasin, Kalimantan Selatan
2021 - now	Universitas Islam Indonesia Daerah Istimewa Yogyakarta

SOFTWARE SKILLS

LANGUANGES

English

Indonesian

Abstrak Perancangan

Abstrak *: Perkembangan remaja sebagai generasi penerus bangsa memerlukan ruang yang dapat menunjang aktivitas* ***sosial, kreatif, dan edukatif*** *mereka. Kota Banjarmasin sebagai ibu kota Kalimantan Selatan belum memiliki fasilitas yang secara khusus mewadahi kebutuhan remaja dalam beraktivitas yang positif dan produktif. Oleh karena itu, perancangan Youth Center di Banjarmasin diharapkan mampu menjadi wadah yang adaptif terhadap kebutuhan remaja sekaligus mencerminkan identitas lokal. Pendekatan neo vernakuler dipilih sebagai strategi desain untuk menggabungkan nilai-nilai budaya lokal Kalimantan Selatan dengan gaya arsitektur modern, sehingga tercipta ruang yang kontekstual, fungsional, fleksibel dan estetik. Metode perancangan menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi literatur, observasi lapangan, serta analisis karakteristik budaya dan iklim setempat. Hasil rancangan menekankan pada elemen-elemen arsitektur Banjar seperti atap khas arsitektur Banjar dan juga vernakular rumah lanting, pemanfaatan material lokal, dan tata ruang terbuka yang bedasarkan prinsip struktur rumah panggung Banjar sebagai elemen Neo Vernakular pada rancangan, yang dipadukan dengan teknologi dan kebutuhan ruang masa kini. Dengan pendekatan ini, Youth Center diharapkan tidak hanya menjadi tempat berkegiatan, tetapi juga sarana pembelajaran dan pelestarian budaya lokal bagi generasi muda.*

Kata Kunci : *Neo Vernakular, Banjar, Youth Center, Vernakular*

Abstract : *The development of adolescents as the next generation of the nation requires a space that can support their* ***social, creative, and educational activities.*** *Banjarmasin City as the capital of South Kalimantan does not yet have facilities that specifically accommodate the needs of adolescents in positive and productive activities. Therefore, the design of the Youth Center in Banjarmasin is expected to be a place that is adaptive to the needs of adolescents while reflecting local identity. The neo vernacular approach was chosen as a design strategy to combine local cultural values of South Kalimantan with a modern architectural style, so that a contextual, functional, flexible and aesthetic space is created. The design method uses a qualitative approach with literature studies, field observations, and analysis of local cultural and climate characteristics. The design results emphasize Banjar architectural elements such as the typical Banjar architectural roof and also the vernacular lanting house, the use of local materials, and open spatial planning based on the principle of the Banjar stilt house structure as a Neo Vernacular element in the design, which is combined with technology and current space needs. With this approach, the Youth Center is expected to not only be a place for activities, but also a means of learning and preserving local culture for the younger generation.*

Keyword : *Neo Vernaclar, Banjar, Youth Center, Vernacular*

Premis Perancangan

Banjarmasin sebagai pusat budaya Kalimantan Selatan memiliki kekayaan arsitektur vernakular yang khas, Namun, perkembangan kota dan minimnya ruang publik yang relevan bagi generasi muda mendorong perlunya desain Youth Center yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional tetapi juga melestarikan identitas budaya. Pendekatan arsitektur neo vernakular dipilih untuk menggabungkan nilai tradisional Banjar dengan solusi modern, menciptakan ruang ekspresi yang berkelanjutan dan bermakna bagi pemuda.

Tujuan perancangan ini adalah untuk melestarikan identitas budaya dengan mengintegrasikan elemen arsitektur tradisional Banjar ke dalam desain kontemporer, serta menyediakan ruang multifungsi untuk kegiatan kreatif, olahraga, dan pertunjukan budaya. Desain ini juga bertujuan untuk menggunakan material lokal ramah lingkungan dan teknologi modern untuk ketahanan struktur, serta melibatkan pemuda Banjarmasin dalam proses desain melalui workshop partisipatif. Konsep desain neo vernakular akan mencakup bentuk atap bumbungan tinggi yang modern, pola ruang terbuka yang menghubungkan ruang dalam dan luar, serta ornamen batik Sasirangan yang diterapkan pada fasad bangunan.

Youth Center ini meliputi **zona kreatif ruang co-working dan studio seni tari tradisional, zona edukasi dengan perpustakaan budaya Banjar dan ruang pelatihan UMKM,** zona rekreasi dengan lapangan olahraga dan amphitheater terbuka, serta zona administrasi sebagai pusat informasi pemuda. Dengan pendekatan ini, Youth Center tidak hanya akan menjadi bangunan fisik tetapi juga simbol kebanggaan masyarakat Banjar akan akar budaya mereka dan optimisme terhadap masa depan. Hal ini diharapkan dapat memperkuat identitas lokal di tengah arus globalisasi dan mendorong generasi muda di Banjarmasin untuk aktif melestarikan warisan budaya melalui medium modern.

DAFTAR ISI

BAB 1 *PENDAHULUAN*

1.1 Latar Belakang.....01
1.2 Persoalan Perancangan.....06
1.3 Kerangka Desain.....08
1.4 Metode Perancangan.....10
1.5 Keunggulan, Originalitas, Keterbaruan.....11

BAB 2 *KAJIAN TEORITIK*

2.1 Kajian Tipologi.....12
2.2 Kajian Tematik.....43
2.3 Kajian Preseden.....50
2.4 Kajian Konteks Site.....62

BAB 3 *EKSPLORASI*

3.1 Dasar Eksplorasi Perancangan.....71
3.2 Eksplorasi Program Ruang.....73
3.3 Eksplorasi Aksesibilitas Siteplan.....77
3.4 Eksplorasi Mikro.....78

BAB 4 *HASIL RANCANGAN*

4.1 Hasil Rancangan.....81

BAB 5 *EVALUASI DESAIN*

5.1 Manajemen Aktivitas Pada Rancangan.....94
5.2 Eksplorasi Per Eleman Bangunan 95
5.3 Suasana Eksterior Rancangan terhadap Tapak.....97
5.4 Neo Vernakular pada Tapak.....98

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Perubahan Sosial terhadap Identitas Budaya Banjar pada Generasi Muda

Perubahan sosial adalah perubahan-perubahan yang terjadi dalam struktur dan fungsi masyarakat. Sementara itu, identitas budaya adalah pengenalan dan perasaan kepemilikan terhadap budaya tertentu yang membedakan suatu kelompok dengan kelompok lainnya. Banjarmasin merupakan wilayah yang tengah menghadapi permasalahan tersebut. Dilansir dari laman Kalimatanpost.com tahun 2024, **Perubahan atau hilangnya identitas budaya suku Banjar** merupakan suatu fenomena di mana generasi muda suku Banjar semakin **kehilangan pemahaman** dan rasa memiliki terhadap **warisan budaya** mereka yang sebenarnya kaya akan tradisi dan budaya.

Perubahan Sosial dan identitas budaya adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Perubahan sosial seringkali mempengaruhi dan membentuk identitas budaya masyarakat. Fenomena yang saat ini tengah terjadi ialah adanya **hilangnya identitas suku Banjar pada generasi Gen Z**. Tidak hanya suku Banjar, fenomena serupa juga terjadi pada berbagai suku dan kelompok etnis lainnya di Indonesia. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah **globalisasi dan modernisasi** yang semakin cepat.



Sedangkan, menurut KBRN, Banjarmasin: **Kebudayaan dan kesenian Banjar** kini menghadapi berbagai **tantangan baru** di zaman sekarang. Banyaknya budaya luar yang saat ini juga sangat mudah untuk didapatkan melalui luasnya internet menjadikan ini sebagai tantangan besar bagi warga Banjar dalam menjaga eksistensinya. Muhammad Sidi Romi, salah satu narasumber dan sekaligus seniman yang bergerak menghidupkan kembali Tari Rudat menjelaskan bahwa tari yang berasal dari Kabupaten Banjar ini sudah **jarang ditemui dan perlu dilestarikan.**

Sebagai salah satu contoh bahwa perlunya pelestarian kembali tentang budaya banjar ialah minimnya pelestarian Tari Rudat. Diketahui sejak 2020 hingga saat ini tari rudat kreasi baru saja menyasar ke tujuh sekolah dasar (SD) yang ada di Banjarmasin dan Barito Kuala. Selain Tari Rudat Kreasi, kesenian Banjar lainnya yang juga mulai mulai baru dilestarikan di kalangan generasi muda di Banjarmasin ialah Madihin. "Sejauh ini, saya baru pertama kali menemui ekstrakurikuler Madihin SD di Banjarmasin, yang mana bisa dibilang peminatnya cukup banyak dari anak-anak kelas satu sampai enam," ujar Abdul Halim, seorang seniman madihin di Banjarmasin.

Dapat disimpulkan dari hal tersebut, maka inovasi baru dalam pelestarian kesenian Banjar yang memasuki jenjang SD ini bagus dilakukan sejak dini, supaya sedari kecil anak-anak mengenal dan mencintai budaya Banjar.

Identitas Budaya di Banjarmasin, khususnya generasi muda, tidak jauh dari nilai **spiritualitas** yang masih sangat kuat. Masyarakat Banjar, khususnya generasi muda di Kalimantan Selatan dikenal dengan masyarakat yang agamis. Ketaatan masyarakat dalam beragama sebagian besar masih dipengaruhi oleh ajaran lama, seperti kegiatan Guru Sekumpul yang merupakan **kegiatan berkumpul** masyarakat Banjar dan juga anak muda.

Selain itu, Di lansir dari laman DPRD Banjarmasin, para pemuda di Banjar masih sangat sering menggunakan **Bahasa Banjar** dalam kehidupan sehari-hari saat berkumpul atau nongkrong. Bahasa ini tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi sehari-hari, tetapi juga dalam karya sastra lisan sepertu **pantun, syair, dan teater tradisional (Mamanda).**



1.1.2 Krisis Ruang dan Tempat Kesenian Banjar

Dilansir dari laman Jejak Rekam tahun 2022 Taman Budaya Provinsi Kalimantan Selatan di bawah nauangan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (Disdikbud) Provinsi Kalimantan Selatan di Jalan Brigjen H Hasan Basry, Kayutangi, Banjarmasin ini dinilai **tidak maksimal** memberi ruang berkesenian daerah.

Hal itu dikarenakan, menurut FSKS, kritik berkutat pada problem **buruknya pelayanan, fasilitas atau sarana dan prasarana ruang kesenian** di wilayah tanggung jawab UPTD Taman Budaya Kalimantan Selatan.

Menurut Anak Agung Ngurah Anom Sanjaya, I Nyoman Harry Juliarthana (2019), Bale Banjar yang seharusnya berfungsi sebagai pusat kegiatan budaya sering kali **tidak memiliki peralatan** yang diperlukan untuk pertunjukan seni, seperti alat musik atau ruang latihan yang memadai. Kemudian, menurut Adeline Me Gessiella Tahun (2019), **kurangnya program atau pelatihan** yang mendukung pengembangan kreativitas di ruang kesenian seperti Workshop atau Pelatihan Keterampilan Seni membuat generasi muda kurang tertarik untuk berpatisipasi dalam kegiatan seni budaya Banjar.

Selain itu, dilansir dari Duta Damai Kalimantan Selatan tahun 2022, krisis ruang kesenian dan tempat budaya di Banjar telah menjadi **perhatian serius** dalam beberapa tahun terakhir. Beberapa faktor diakibatkan karena perubahan zaman, kurangnya perhatian terhadap perwarisan budaya, dan faktor lainnya, membuat kesenian Banjar terancam punah.

Menurut Y.S. Agus Suseno (2013), kesenian dan budaya Banjar memiliki sejarah yang kaya dan beragam, mencakup sastra, teater, tari, musik, dan seni rupa. Namun, seiring berjalannya waktu, beberapa aspek budaya ini menghadapi tantangan yang mengarah pada **penurunan minat** dan **praktik** di masyarakat.



1.1.3 Faktor & Dampak Turunnya Minat Warisan Budaya Banjar pada Generasi Muda

Hasil studi Dastumi (2015) menunjukan bahwa hanya **31.6 %** siswa atau anak yang tertarik untuk melestarikan budaya lokal. Selain itu, Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) Tahun 2016 menunjukkan bahwa kualitas tayangan telivisi yang bertemakan budaya masih dibawah standar yang ditetapkan KPI yaitu memperoleh nilai 3.8 padahal standar minimal suatu tayangan adalah 4.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa munculnya agen-agen budaya baru yang datang ke Indonesia dan mulai menggeser eksistensi budaya lokal untuk diminati oleh para generasi muda di Indonesia. Nilai-nilai kearifan lokal pada masyarakat suku Banjar sudah mulai memudar karena adanya pengaruh **globalisasi dan modernisasi.**

Menurut Helda Yuliani (2017) Perkembangan globalisasi di Masyarakat Banjar khususnya Remaja Banjar, menimbulkan berbagai masalah dalam bidang kebudayaan. Dampak masalah tersebut dapat dilihat dari **penurunan minat** yang berpotensi **menyebabkan punahnya seni dan budaya/tradisi lokal Banjar.** Kesenian tradisional seperti Mamanda (teater tradisional), Tari Baksa Kembang, dan musik Panting yang semakin jarang dipelajari dan dipraktikkan oleh generasi muda, mengancam kelestariannya.

Di lansir dari lama Situsbudaya.id tentang konteks budaya lokal di Banjarmasin, integrasi budaya lokal dalam kurikulum pendidikan formal maupun non-formal dapat menanamkan **kecintaan terhadap budaya sejak dini bagi generasi muda.**

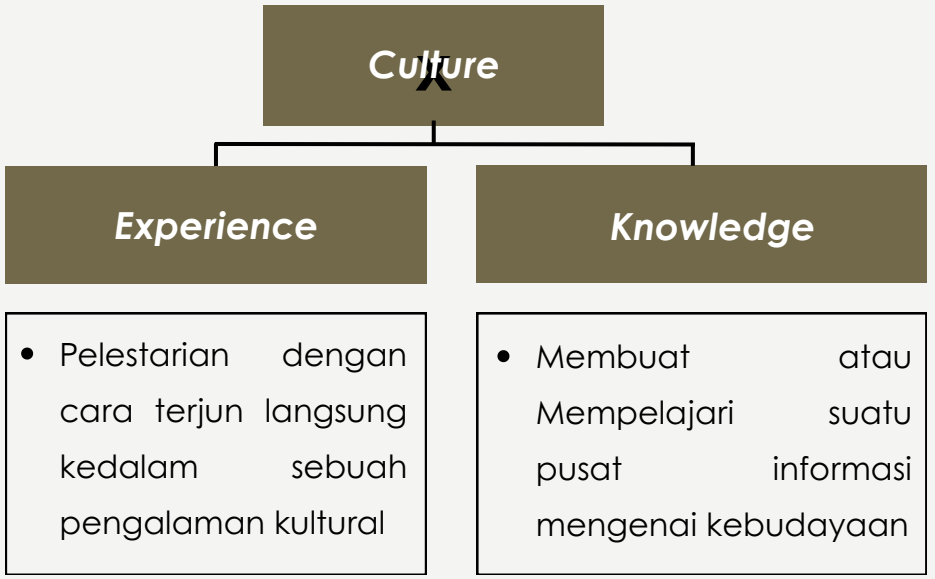
1.1.4 Pengaruh Warisan Budaya bagi Generasi Muda

Dilansir dari laman kumparan.com tahun 2024, generasi muda yang tidak terhubung dengan budaya tradisional akan kehilangan jati diri sebagai anak bangsa. Kebudayaan merupakan identitas kelompok masyarakat. Ketika praktik budaya terabaikan, keterikatan dengan tradisi yang membentuk identitas tersebut akan memudar. Hal ini dapat mengakibatkan masyarakat kehilangan pijakan moral dan nilai-nilai yang telah diwariskan.

Selain itu, menurut Aisya Putri Handayani, dkk (2024), Survei yang dilakukan oleh Populix (2023) juga memperkuat fenomena ini, yang menunjukkan bahwa **65%** masyarakat Indonesia merasakan adanya penurunan semangat nasionalisme di kalangan generasi muda, terutama Generasi Z dengan usia **11–26 tahun.** Selain itu, **rendahnya edukasi** mengenai budaya lokal dan kurangnya kegiatan sosialisasi mengenai budaya turut membuat penurunan pemahaman dan ketertarikan terhadap tradisi.

Pelestarian budaya adalah upaya untuk mempertahankan nilai-nilai seni budaya, nilai tradisional dengan mengembangkan perwujudan yang bersifat dinamis, luwes dan selektif, serta menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang selalu berubah dan berkembang.

Menjaga dan melestarikan budaya Indonesia dapat dilakukan dengan berbagai cara. Ada dua cara yang dapat dilakukan masyarakat khususnya sebagai generasi muda dalam mendukung kelestarian budaya dan ikut menjaga budaya lokal (Sendjaja, 1994: 286). yaitu :



Sumber : Penulis (2025)

Berdasarkan prinsip tersebut, maka perancangan ini akan mengadopsi prinsip bangunan yang didasari dari **prinsip Sendjaja tentang Culture Experience dan Culture Knowledge.**



1.1.5 Youth Center Sebagai Wadah Kreativitas Budaya Banjar bagi Anak & Remaja

Youth Center merupakan istilah Bahasa Inggris dengan terjemahan Bahasa Indonesia, Gelanggang Remaja. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata gelanggang mengandung pengertian suatu ruang atau lapangan tempat bertanding atau berolahraga dsb. Youth Center terdiri dari dua kata, setiap kata pemuda mencerminkan kepemudaan, dan pusat adalah pusat, tengah, utama, dan pangkal. Jadi, secara umum Youth Center dapat dipahami sebagai sebuah pusat yang menyelenggarakan kegiatan kreatif aktif bagi anak muda.

Menurut Sarah Olivia Az-Zahra (2022), Youth Center adalah suatu wadah yang menampung beberapa jenis kegiatan yang dilakukan remaja **10-30 tahun** baik secara personal ataupun kelompok untuk mendukung hobi dan passion remaja. Menurut Synder (1984) Youth Center adalah tempat untuk bermain, membaca serta mempelajari berbagai hal atau **keterampilan baru** serta menjadi **tempat bersosialisasi** yang digunakan diluar jam sekolah.

Dengan adanya permasalahan khusus yang ada di kawasan Banjarmasin terkait turunnya minat warisan budaya Banjar pada generasi muda, diharapkan dapat diselesaikan dengan adanya intervensi aspek arsitektural yang dapat meningkatkan minat, kreativitas dan keinginan generasi muda di Banjarmasin untuk mewariskan dan meneruskan budaya Banjar.

1.2 Persoalan Perancangan

1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana perancangan Youth Center di Banjarmasin yang mampu mencerminkan identitas budaya Banjar, serta mampu melibatkan anak-anak, remaja & masyarakat terhadap keberlangsungan warisan budaya Banjar dengan pendekatan arsitektur neo vernakuler?

1.2.2 Isu Arsitektural dan Non Arsitektural

Arsitektural

- Integrasi elemen arsitektur tradisional banjar dengan fungsi ruang dan fasilitas modern untuk aktivitas pemuda Banjar.
- Pemilihan elemen dan material lokal yang dapat memenuhi standar keamanan dan kenyamanan untuk menciptakan nuansa modern dan memberikan kreativitas serta inovasi bagi pemuda Banjar.
- Desain ruang yang responsif dan fungsional terhadap aktivitas pemuda dengan mempertimbangkan aspek iklim tropis dan aspek identitas budaya vernakular Banjar.

Non Arsitektural

- Generasi muda lebih memilih untuk mengadopsi budaya lain, sehingga mengurangi nilai warisan budaya Banjar.
- Hilangnya minat generasi muda terhadap kesenian dan budaya Banjar.
- Ketidakpedulian terhadap pelestarian budaya lokal akibat lemahnya edukasi budaya.

1.2.3 Permasalahan Khusus

- Bagaimana merancang tata ruang interior dan eksterior yang mampu merepresentasikan identitas budaya Banjar melalui pendekatan neo-vernakuler tanpa menghilangkan nilai spiritualitas dan karakteristik budaya Banjar?
- Bagaimana keterlibatan profil pengguna ruang seperti anak-anak, remaja, dan masyarakat Banjar secara umum dapat diakomodasi dalam desain ruang yang berakar pada budaya lokal?
- Bagaimana mengintegrasikan unsur tradisional dan modern dalam desain ruang dan bangunan yang inovatif beradasarkan pendekatan Neo Vernakular agar tetap relevan dengan kebutuhan dan gaya hidup masyarakat Banjar masa kini?

1.2.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan Youth Center dengan Pendekatan Neo Vernakuler di Banjarmasin, Kalimantan Selatan adalah menciptakan sebuah ruang yang mampu mewadahi aktivitas dan pengembangan potensi generasi muda dengan tetap mempertahankan nilai-nilai budaya lokal dalam bentuk arsitektur lokal dengan cara yang inovatif dan kreatif.

Pendekatan Neo Vernakuler digunakan untuk mengadaptasi unsur-unsur arsitektur tradisional Banjar ke dalam desain yang lebih modern dan fungsional, sehingga dapat mencerminkan identitas budaya tanpa meninggalkan aspek keberlanjutan serta kebutuhan zaman.

Youth Center ini diharapkan menjadi pusat kreativitas, edukasi, dan interaksi sosial bagi pemuda, sekaligus memperkuat keterikatan remaja dengan warisan budaya Banjar.

1.2.5 Sasaran Perancangan

Youth Center dirancang untuk mewadahi aktivitas para pemuda banjar untuk mewariskan budaya banjar dan juga menjadi pusat pementasan warisan budaya banjar terhadap masyarakat dengan aspek pendekatan neo-vernakuler banjar dan identitas budaya generasi muda masyarakat banjar.

1.2.6 Batasan Perancangan

Perancangan Youth Center berfokus pada **komunitas seni yang masih aktif** di Banjarmasin dan juga anak-anak dan remaja di banjarmasin, yang mengalami keterbatasan ruang seni dan ketertarikan pada warisan budaya banjar sebagai pusat kegiatan pemuda yang mencakup **ruang edukasi, kreatif, diskusi, dan area publik** untuk mendukung pengembangan keterampilan serta interaksi sosial yang positif.

Dengan batasan bangunan merupakan bangunan Youth Center atau Pusat Pembudayaan untuk Anak dan Remaja dengan keterlibatan masyarakat sekitar. Sementara, pendekatan Neo Vernakuler di Banjarmasin, Kalimantan Selatan dengan mempertimbangkan karakteristik lingkungan, budaya, serta kondisi iklim, termasuk pemilihan tapak yang strategis dan mudah diakses oleh masyarakat.

Pendekatan Neo Vernakuler digunakan dengan mengadaptasi elemen arsitektur tradisional Banjar ke dalam desain modern yang tetap kontekstual dan fungsional.

1.3 Kerangka Desain

Perancangan Youth Center dengan Pendekatan Neo Vernakuler di Banjarmasin, Kalimantan Selatan

Isu Non Arsitektural

1. Generasi muda lebih memilih untuk mengadopsi budaya lain, sehingga mengurangi nilai warisan budaya Banjar.
2. Hilangnya minat generasi muda terhadap kesenian dan budaya Banjar.
3. Ketidakpedulian terhadap pelestarian budaya lokal akibat lemahnya edukasi budaya.

Isu Arsitektural

1. Integrasi elemen arsitektur tradisional banjar dengan fungsi ruang dan fasilitas modern untuk aktivitas pemuda Banjar.
2. Pemilihan elemen dan material lokal yang dapat memenuhi standar keamanan dan kenyamanan untuk menciptakan nuansa modern dan memberikan kreativitas serta inovasi bagi pemuda Banjar.
3. Desain ruang yang responsif dan fungsional terhadap aktivitas pemuda dengan mempertimbangkan aspek iklim tropis dan aspek identitas budaya vernakular Banjar.

Permasalahan Umum

Bagaimana perancangan Youth Center di Banjarmasin yang mampu mencerminkan identitas budaya Banjar, serta mampu melibatkan anak-anak, remaja & masyarakat terhadap keberlangsungan warisan budaya Banjar dengan pendekatan arsitektur neo vernakuler?

Permasalahan Khusus

- Bagaimana merancang tata ruang dan integrasi antar interior dan eksterior yang mampu merepresentasikan identitas budaya Banjar melalui pendekatan neo-vernakuler tanpa menghilangkan nilai spiritualitas dan karakteristik budaya Banjar?
- Bagaimana keterlibatan profil pengguna ruang seperti anak-anak, remaja, dan masyarakat Banjar secara umum dapat diakomodasi dalam desain ruang yang berakar pada budaya lokal?
- Bagaimana mengintegrasikan unsur tradisional dan modern dalam desain ruang dan bangunan yang inovatif beradasarkan pendekatan Neo Vernakular agar tetap relevan dengan kebutuhan dan gaya hidup masyarakat Banjar masa kini?

Analisis

Kajian Pengguna | Kajian Youth Center | Kajian Waterfront Development | Kajian Arsitektur Neo Vernakular | Kajian Preseden | Kajian Konteks

Persoalan Desain

- **Interaksi Sosial Pemuda**
  - Fleksibelitas Ruang
  - Zona Interaksi Pemuda
- **Representasi Vernakular Banjar**
  - Arsitektur Banjar
  - Integrasi Neo & Vernakular
- **Aksesibilitas dan Mobilitas**
  - Ruang Terbuka
  - Fasilitas Ramah untuk Anak

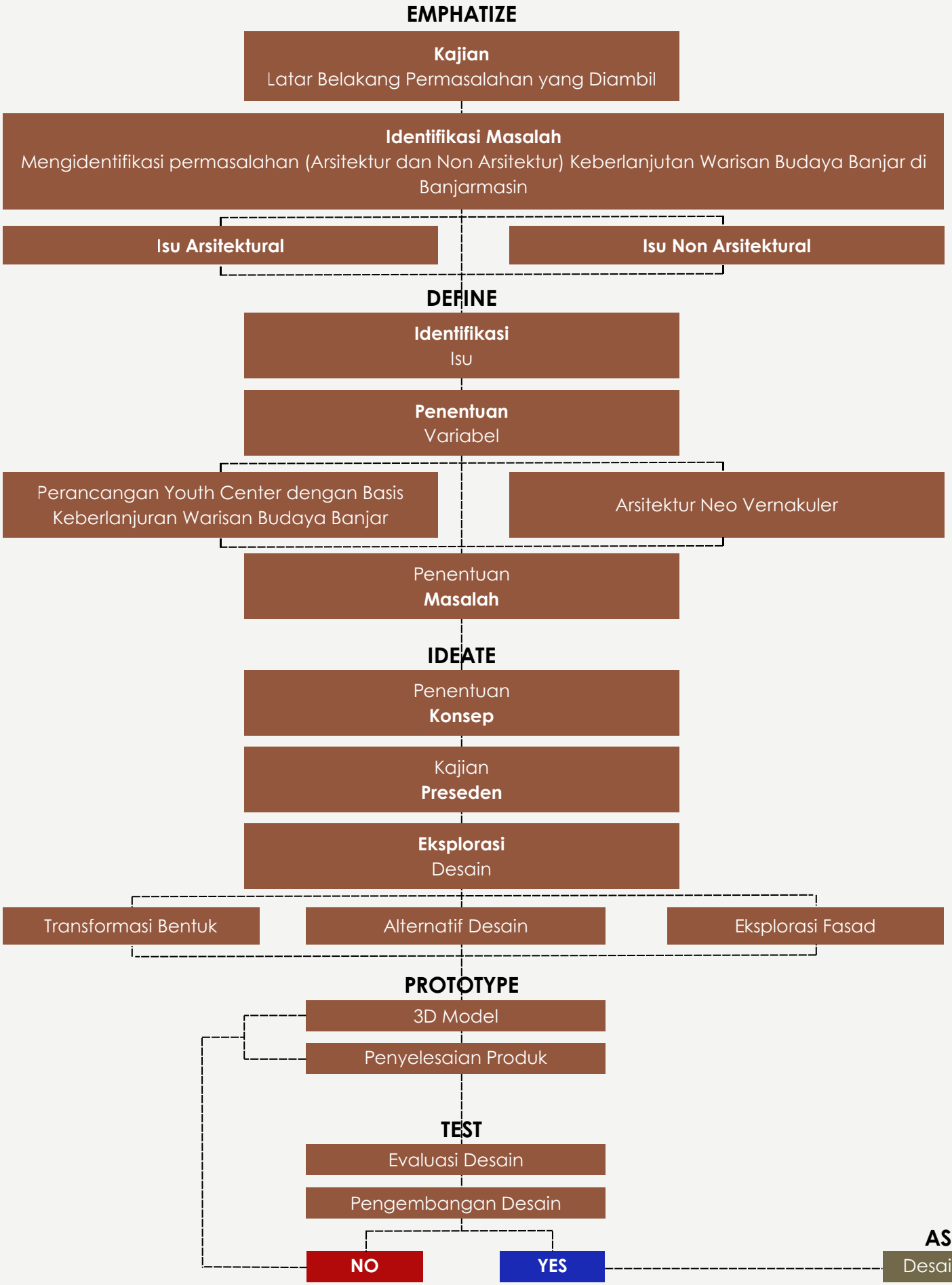
Tata Ruang | **Tata Massa** | **Bentuk Massa**

Konsep

Desain — **Uji Desain**

Desain Final

1.4 Metode Perancangan



1.5 Keunggulan, Originalitas, Keterbaruan

1.

PENERAPAN ARSITEKTUR NEO – VERNAKULAR PADA BANGUNAN FASILITAS BUDAYA DAN HIBURAN

Pendekatan : Neo Vernakular

Publikasi : 2020

Persamaan : Penerapan konsep Neo Vernakuler pada Fasilitas Kebudayaan dan Hiburan

Perbedaan : Pada penelitian tersebut menggunakan teori pewarnaan yang kontras pada analisis bangunanyang berkonsep post modern.

2.

Penerapan Prinsip Arsitektur Neo Vernakular Pada Perancangan Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan, Bandung

Pendekatan : Neo Vernakular

Publikasi : 2023

Persamaan : Penerapan konsep Neo Vernakuler dengan tujuan pelestarian identitas budaya melalui konsep dan desain bangunan

Perbedaan : Pada penelitian tersebut menggunakan fungsi Asrama mahasiswa yang berfokus pada akomodasi mahasiswa perantau Kalimantan Selatan di Bandung dengan fasilitas pendukung akademik dan representasi dari budaya Banjar.

3.

YOUTH CULTURE CENTER DI SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR REGIONALISME

Pendekatan : Arsitektur Regionalisme

Publikasi : 2020

Persamaan : Fungsi Bangunan

Perbedaan : Pada penelitian tersebut menggunakan pendekatan regionalisme yang mana bersifat lebih cair dan mengadaptasi budaya lokal tanpa terikat bentuk fisik, namun neo vernakulear bersifat simbolis dan menggunakan elemen fisik tradisional yang dimodernisasi.

BAB 2
KAJIAN TEORITIK

2.1 Kajian Tipologi

2.1.1 Youth Center

Dari berbagai macam permasalahan yang didapat dari aspek sosial, budaya, dan fisik di Banjarmasin terkait dengan turunnya peminatan generasi muda di Banjarmasin untuk mewariskan atau meneruskan kekayaan budaya akibat **globalisasi dan modernisasi**. Maka, ada hal yang menjadi urgensi yang dibutuhkan daerah dalam pengembangan pemuda.

Dari segi kebutuhan, fasilitas pemuda memang seharusnya menjadi pertimbangan besar dalam upaya menyediakan **ruang interaksi dan kolaborasi bagi pemuda daerah** atau **generasi muda** di daerah itu sendiri.

Youth Center merupakan pusat gelanggang aktivitas pemuda yang bertujuan untuk memberikan wadah bagi para pemuda untuk mengembangkan minat mereka dalam meneruskan kebudayaan Banjar yang inovatif dan kreatif. Menurut WHO *youth* dikategorikan dalam rentan usia 15-24 tahun

Pada beberapa buku seperti Time Saver Standards For Building Type fourth edition, tidak ditemukan tipologi bangunan Youth Center. Namun ada beberapa bangunan dengan tipologi yang mirip. Bangunan dengan tipologi yang mirip Youth Center adalah *Recreation Center.* Youth Center merupakan bangunan dengan fungsi :

1. **Meningkatkan nilai sosial**
2. **Meningkatkan nilai kreativitas**
3. **Meningkatkan nilai kebudayaan**
4. **Meningkatkan nilai keolahragaan**

Menurut John M.E (disadur dari Saputri. Desi) menjelaskan bahwa fungsi fasilitas pengembangan pemuda antara lain:

1. Sebagai wadah menyelaurkan dan mengembangkan kemampyab dan minat anak muda dibidang olahraga dan seni budaya.
2. Sebagai wadah untuk memfasilitasi aktivitas komunitas pemuda yang ada.
3. Sebagai tempat koordinasi instansi yang berkaitan dengan kepemudaan.
4. Sebagai ruang hidup dan ruang publik bagi semua kalangan masyarakat.

Menurut Menpora, dalam pedoman penyelenggaraan gelanggang bagi pemuda (1986). **Terdapat fasilitas yang perlu ada dalam suatu fasilitas pusat pengembangan pemuda, antara lain: fasilitas olahraga, kesenian, ilmiah dan kerohanian.**

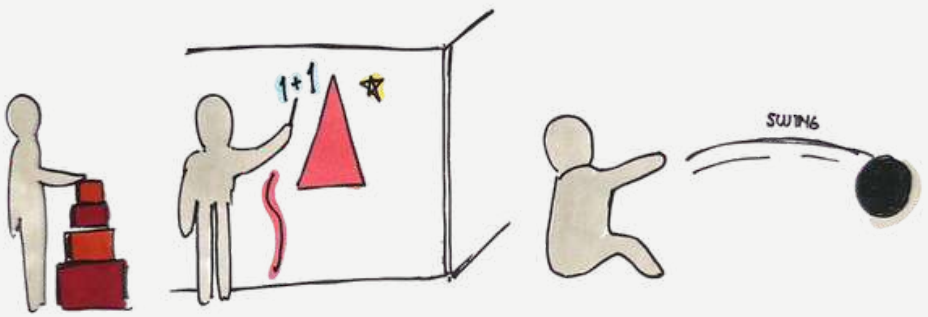
Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa fasilitas pengembangan pemuda pada perancangan ini akan menjadi pusat komunitas kepemudaan yang mewadahi berbagai macam aktivitas yang produktif dan positif bagi pemuda. Dengan spesifik, pengembangan tersebut akan mengacu pada nilai sosial dan budaya masyarakat Banjar di Banjarmasin yang didasari dari prinsip Culture Experience dan Culture Knowledge.

2.1.2 Kategori Preferensi Pengguna Youth Center

Menurut Hurlock (1994) Generasi muda atau remaja yang mampu dikatakan sebagai "Youth" dapat diklasifikasikan atau dikategorikan berdasarkan perkembangannya yang berbeda-beda dan selalu berkembang dalam rentang umur sebagai berikut:

a. Masa Pra Sekolah (2-5 Tahun)

- Perkembangan motorik anak usia 3 tahun berlangsung pesat.
- Kemampuan pengamatan dan pancaindra mulai berkembang.
- Imajinasi sangat luas dan sering dituangkan dalam khayalan.
- Mulai terbuka pada lingkungan sekitar.
- Interaksi sosial mulai muncul meskipun masih sederhana.



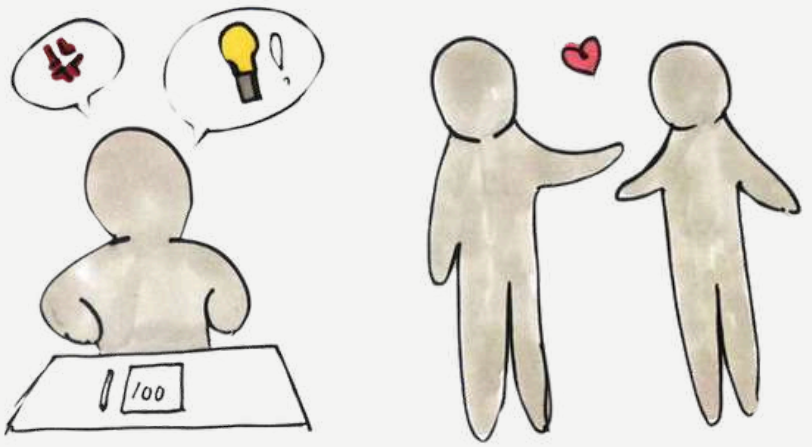
b. Masa Sekolah (6-12 Tahun)

- Koordinasi psikomotorik dan keseimbangan tubuh semakin baik.
- Imajinasi mulai berkurang, mengarah ke hal-hal yang lebih realistis.
- Perkembangan intelegensi pesat, mulai memahami logika.
- Perkembangan sosial meningkat, anak mulai membentuk kelompok bermain.
- Pengamatan dan pancaindra berkembang, anak mampu mengenali sifat dan bagian benda.
- Bahasa berkembang menjadi alat komunikasi sosial.
- Minat menggambar dan berkreasi tumbuh sebagai cara mengekspresikan pikiran dari pengaruh lingkungan.



c. Masa Remaja (13-21 Tahun)

- Pertumbuhan fisik sangat pesat, melampaui masa anak-anak dan dewasa.
- Intelegensi berkembang, disertai rasa ingin tahu yang tinggi.
- Emosi sering meluap dan memengaruhi logika.
- Mulai ingin mendapat perhatian dari lingkungan.
- Hubungan sosial antar remaja semakin kuat, cenderung terikat pada kelompok kecil.



2.1.3 Profil Generasi Muda “Youth” di Banjarmasin

Youth Center menyediakan ruang bagi para pemuda untuk berkreasi, Youth Center juga memberi kesempatan bagi para pemuda untuk mendapatkan relasi sesama pemuda terutama bagi pelajar. Sebagaimana dengan prinsip yang dikutip oleh Menpora, Youth Center mampu mendukung pemuda dalam kegiatan yang berhubungan dengan **olahraga, spiritual, dan kesenian atau keterampilan** dan prinsip Culture Experience dan Culture Knowledge.

Di Banjarmasin, prinsip tersebut dapat dilihat dari kegiatan sehari-hari para pemuda dalam meneruskan identitas budaya mereka seperti aktif dalam menggunakan Bahasa Banjar, dan beberapa komunitas seni yang masih memiliki potensi untuk meneruskan budaya Banjar.

a. Kegiatan Bidang Olahraga Tradisional Banjar Sebagai Bagian dari Prinsip Culture Experience

Kegiatan bidang olahraga tradisional Banjar tersebut mencakup berbagai kegiatan yang melibatkan keterampilan, ketangkasan, dan kekompakan. Di antaranya merupakan beberapa jenis kegiatan olahraga yang sudah cukup jarang ditemui dan diminati karena pergeseran minat anak-anak dan remaja ke arah permainan modern dan digital akibat globalisasi dan modernisasi. Menurut Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Banjar Tahun 2023, olahraga tradisional tersebut dapat dikatakan sebagai permainan yang sering disenangi anak-anak dan remaja pada masanya, namun **kian jarang ditemui di masa ini,** diantaranya adalah :

Balago



Balogo adalah permainan tradisional yang berasal dari Suku Banjar. Permainan ini melibatkan keterampilan dalam memainkan alat yang disebut "logo", yang terbuat dari dua lapis tempurung kelapa yang direkatkan dengan aspal untuk memberikan bobot dan kekuatan.

Balogo memiliki nilai-nilai budaya dan filosofi yang mendalam. Dikenal sebagai sarana untuk menjalin silaturahmi antar anak-anak, balogo dipercaya dapat mengukur tingkat kesuburan atau keberuntungan seseorang dalam konteks budaya masyarakat setempat.

Dalam praktiknya, balogo menjadi ajang rekreasi yang mendidik, mengasah ketepatan, konsentrasi, dan kerja sama tim. Keberadaan balogo dalam kehidupan sehari-hari masyarakat menciptakan ruang interaksi sosial lintas usia, menjaga identitas budaya Banjar tetap hidup dan relevan di tengah arus modernisasi.

Profil Pengguna

Kategori : Individu/Regu/Kelompok
Jumlah Pemain : Minimal 2 & Maksimal 5 Orang/Kelompok
Umur : 8-18 Tahun (Pengguna), 19+ (Pelatih/Pembina)
Aktivitas : Latihan dan Lomba

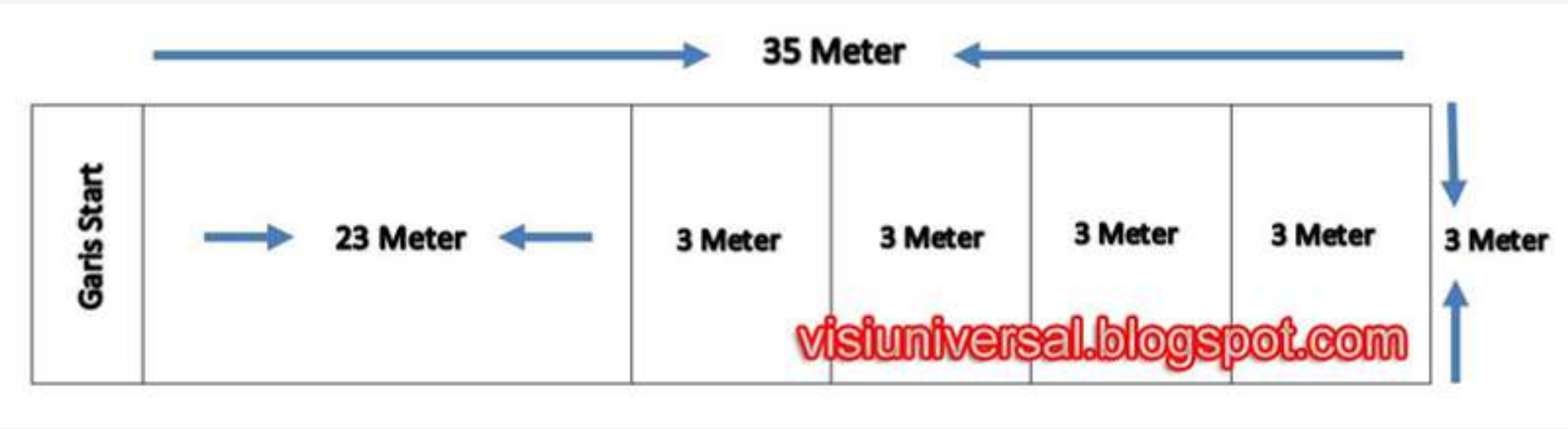
Lapangan

- Panjang lapangan secara keseluruhan adalah 35 meter dengan lebar 3 meter. Ini memberikan ruang yang cukup untuk bermain dan mengatur posisi logo.
- Jarak dari garis start ke logo target (logo pasang) bervariasi, dengan logo paling depan berjarak sekitar 23 meter dari garis start. Jarak antara setiap logo pasang adalah 3 meter.
- Terdapat garis jong atau "mati" yang berjarak sekitar 26 meter dari start hingga akhir, dengan jarak 12 meter dari start ke garis jong dan 14 meter dari start ke logo pertama.
- Jarak antara logo pertama dan kedua, serta antara logo kedua dan ketiga, masing-masing adalah 5 meter. Ini membantu dalam menentukan posisi logo yang harus dirobohkan.

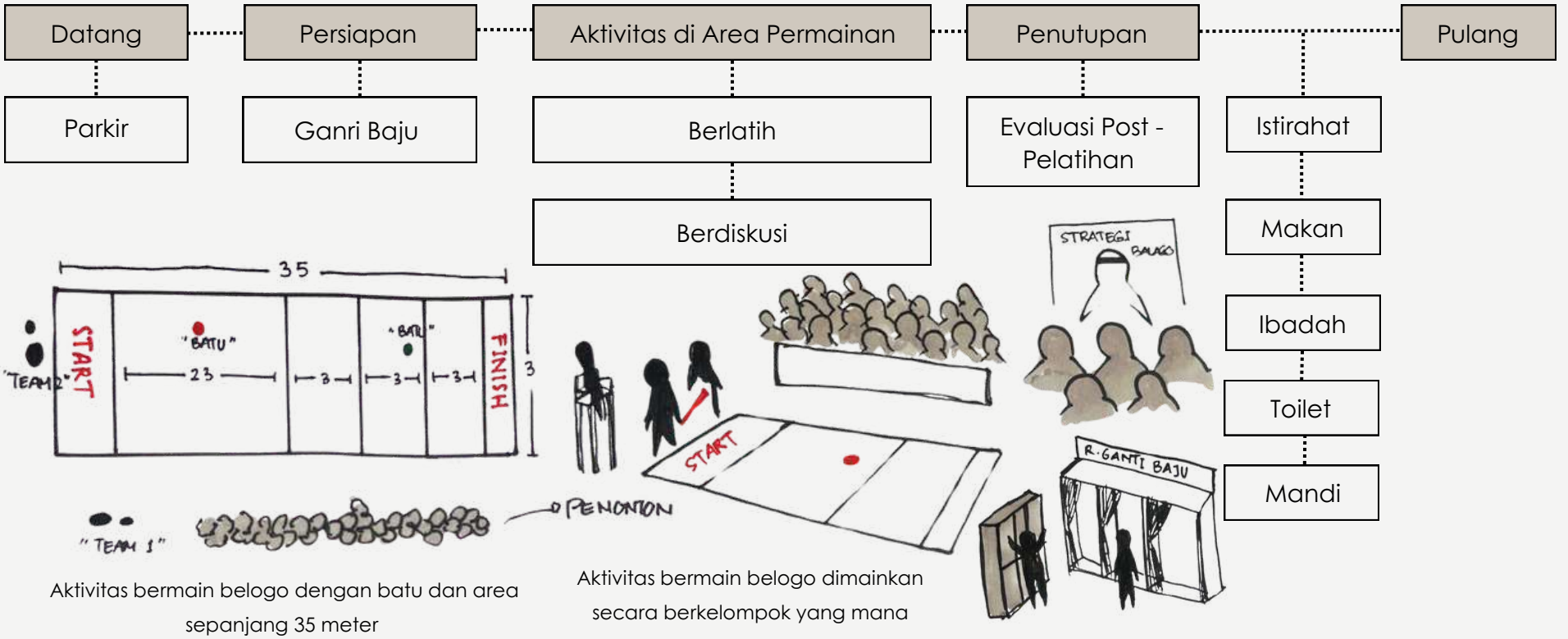
Ketentuan Lainnya

- Lapangan sebaiknya memiliki permukaan yang rata untuk memudahkan pemain dalam melakukan pukulan dan menjaga kestabilan logo saat dipasang.
- Ruang yang cukup luas diperlukan agar pemain dapat bergerak bebas dan melakukan strategi permainan tanpa hambatan.
- Logo disusun dalam formasi berderet di garis melintang, dengan aturan bahwa setiap regu harus dapat merobohkan sebanyak mungkin logo lawan untuk memenangkan permainan.

Pengadaan kegiatan Balogo untuk para pemuda/pelajar pada perancangan Youth Center di Banjar ini bertujuan untuk melestarikan dan memperkenalkan warisan budaya lokal kepada generasi muda. Balogo, sebagai permainan tradisional Suku Banjar, tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan tetapi juga sebagai alat pendidikan yang mengajarkan nilai-nilai penting seperti kejujuran dan kerja sama antar anak maupun remaja untuk terus melestarikan atau mewariskan budaya Banjar.



Aktivitas dan Perilaku Pemain Balago



Aktivitas bermain belogo dengan batu dan area sepanjang 35 meter

Aktivitas bermain belogo dimainkan secara berkelompok yang mana membutuhkan kegiatan fisik yang ekstra dan diskusi yang erat

Analisis Perilaku Pemain Balago

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Sebelum Kegiatan	Datang Individu	Penyediaan fasilitas entrance masuk khusus para pemain dan tidak bertabrakan dengan zona aktivitas lain
	Datang dalam Kelompok	
	Mempersiapkan Alat-alat	Penyediaan gudang di area outdoor yang memfasilitasi tempat simpan alat-alat dan keperluan untuk Permainan Balago
	Berganti Baju	Kebutuhan ruang ganti yang privasi dan loker dan tidak bisa dijangkau oleh para penonton
	Pemanasan	Area pemanasan di area outdoor yang cukup luas
	Briefing Pra-Latihan atau Pra-Penampilan	Area briefing yang cukup luas untuk memuat kapasitas pemain
Saat Kegiatan	Durasi Latihan memerlukan 60-120 menit	Penyediaan batasan lapangan outdoor Balago dengan panjang 35 meter dan lebar 3 meter
	Interaksi diskusi dalam grup atau tim	Area diskusi yang kondusif dan aman
	Istirahat dan Minum	Dispenser air minum tersedia di area lapangan
Setelah Kegiatan	Berganti Pakaian atau Shower	Penyediaan shower dengan ventilasi yang baik, private, dan strategis
	Beristirahat	Area istirahat yang terhubung dengan area terbuka
	Evaluasi Kegiatan	Area diskusi yang kondusif
	Bersih-bersih alat	Penyediaan ruang gudang yang dekat dengan area lapangan dan strategis

Bekatekan (Ketapel)

Beketekan atau ketapel adalah permainan tradisional Banjar yang termasuk dalam kategori olahraga rekreasi. Permainan ini melatih ketangkasan dan konsentrasi pemain dalam menggunakan ketapel untuk menembak sasaran. Alat yang digunakan berupa ketapel yang terbuat dari dahan pohon berbentuk cikang (seperti huruf Y atau segitiga) dan dilengkapi tali elastis, biasanya menggunakan getah klip sebagai bahan tali.

Permainan ini dahulu sangat populer di masyarakat Banjar, terutama di kalangan anak-anak, namun kini hampir punah karena kurangnya minat generasi muda terhadap permainan tradisional. Beketekan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga mengasah keterampilan motorik dan fokus pemain

Profil Pengguna

Kategori : Individu/Kelompok
Jumlah Pemain : 1/Tergantung Jumlah Peserta
Umur : 6-18 Tahun (Pengguna), 19+ (Pelatih/Pembina)
Aktivitas : Latihan dan Lomba

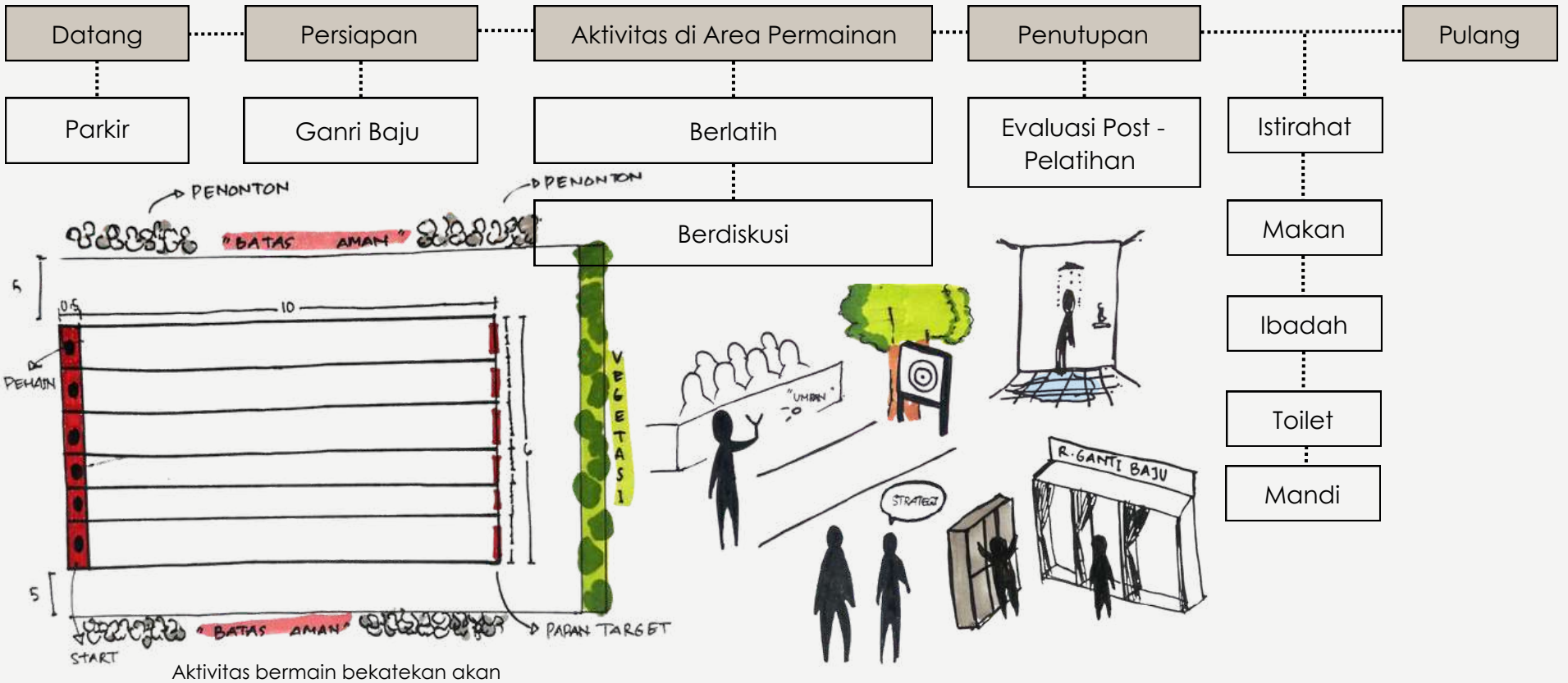
Lapangan

- Lapangan untuk bermain beketekan memiliki area yang cukup luas dan datar, idealnya berukuran minimal 8 meter x 6 meter. Hal ini memberikan ruang yang cukup bagi pemain untuk bergerak dan bermain dengan aman.
- Permukaan lapangan harus rata dan bebas dari rintangan, seperti batu atau benda tajam, untuk menghindari cedera saat pemain bergerak atau jatuh.
- Sasaran pemain biasanya akan menargetkan objek tertentu sebagai sasaran tembakan. Objek ini bisa berupa botol, kaleng, atau benda lain yang mudah dikenali. Jarak antara pemain dan sasaran dapat disesuaikan berdasarkan tingkat keterampilan pemain.
- Penetapan area aman di sekitar lapangan, di mana tidak ada orang yang berada dalam jangkauan tembakan peluru ketapel.





Aktivitas dan Perilaku Pemain Bekatekan



Aktivitas bermain bekatekan akan dijangkau dalam maksimal 10 meter

Aktivitas diskusi oleh tim dalam mengatur strategi permainan bekatekan

Analisis Perilaku Pemain Bekatekan

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Sebelum Kegiatan	Datang Individu	Penyediaan fasilitas entrance masuk khusus para pemain dan tidak bertabrakan dengan zona aktivitas lain
	Datang dalam Kelompok	
	Mempersiapkan Alat-alat	Penyediaan gudang di area outdoor yang memfasilitasi tempat simpan alat-alat dan keperluan untuk Bekatekan
	Berganti Baju	Kebutuhan ruang ganti yang privasi dan loker dan tidak bisa dijangkau oleh para penonton
	Pemanasan	Area pemanasan di area outdoor yang cukup luas
	Briefing Pra-Latihan atau Pra-Penampilan	Area briefing yang cukup luas untuk memuat kapasitas pemain
Saat Kegiatan	Durasi Latihan memerlukan 60-90 menit	Penyediaan batasan lapangan outdoor Bekatekan dengan panjang 10 x 10 meter
	Interaksi diskusi dalam grup atau tim	Area diskusi yang kondusif dan aman
	Istirahat dan Minum	Dispenser air minum tersedia di area lapangan
Setelah Kegiatan	Berganti Pakaian atau Shower	Penyediaan shower dengan ventilasi yang baik, private, dan strategis
	Beristirahat	Area istirahat yang terhubung dengan area terbuka
	Evaluasi Kegiatan	Area diskusi yang kondusif
	Bersih-bersih alat	Penyediaan ruang gudang yang dekat dengan area lapangan dan strategis

Balap Jukung

Balap jukung adalah sebuah permainan tradisional yang berasal dari masyarakat Banjar di Kalimantan Selatan. Permainan ini melibatkan perlombaan perahu tradisional yang disebut jukung, yang biasanya digunakan oleh masyarakat setempat sebagai alat transportasi di sungai. Jukung adalah perahu yang tidak menggunakan mesin dan umumnya didayung oleh sekelompok orang, dengan jumlah pengayuh berkisar antara 3 hingga 14 orang per perahu.

Lomba balap jukung bukan hanya sekadar kompetisi olahraga, tetapi juga merupakan representasi budaya sungai masyarakat Banjar yang harus dilestarikan. Kegiatan ini membantu memperkenalkan dan mempromosikan budaya lokal kepada generasi muda serta menarik perhatian wisatawan.

Profil Pengguna

Kategori : Kelompok

Jumlah Pemain : 3-6 Pemain

Umur : 15-30 (Pemain Resmi), 10-14 (Anak-anak)

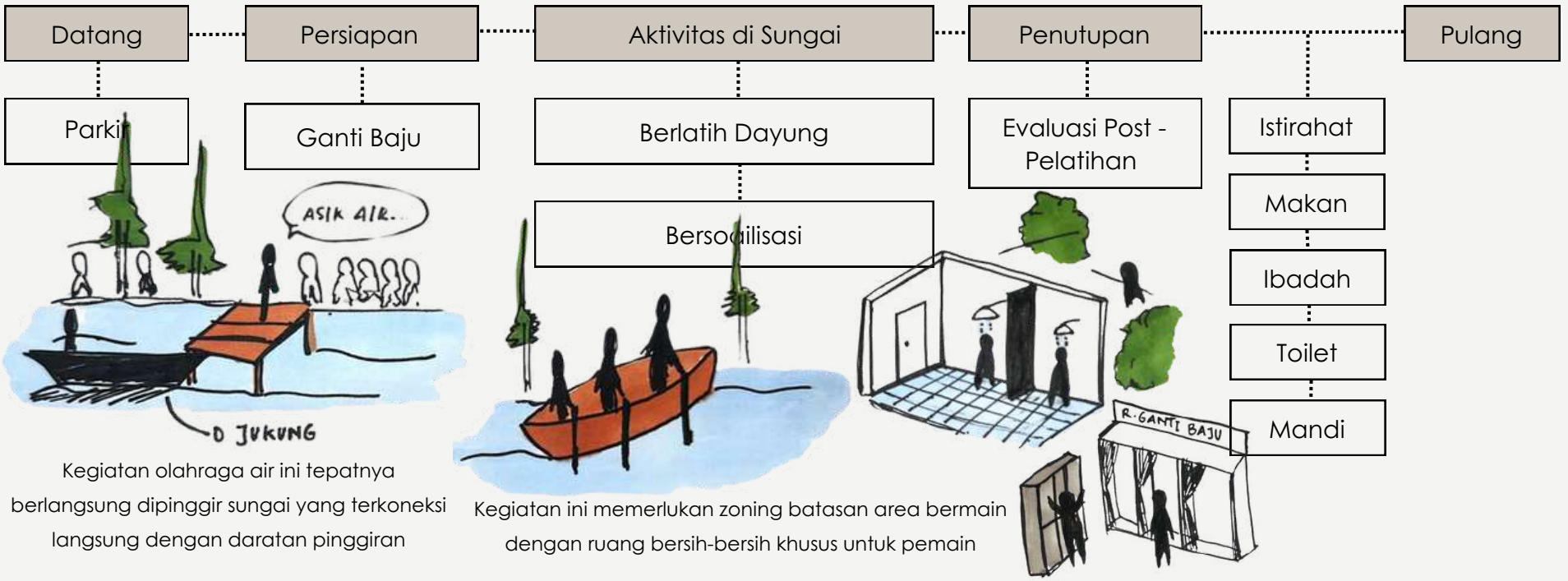
Aktivitas : Latihan dan Lomba

Ketentuan Lainnya

- Jarak yang ditempuh dalam perlombaan sekitar 400 - 500 meter hingga 1km, tergantung pada jenis lomba dan lokasi.
- Lomba balap jukung juga bertujuan untuk mempromosikan budaya lokal dan pariwisata sungai, sehingga diharapkan dapat menarik perhatian wisatawan dan meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar.



Aktivitas dan Perilaku Pemain Balap Jukung



Kegiatan olahraga air ini tepatnya berlangsung dipinggir sungai yang terkoneksi langsung dengan daratan pinggiran

Kegiatan ini memerlukan zoning batasan area bermain dengan ruang bersih-bersih khusus untuk pemain

Analisis Perilaku Pemain Balap Jukung

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Sebelum Kegiatan	Datang Individu	Penyediaan fasilitas entrance masuk khusus para pemain dan tidak bertabrakan dengan zona aktivitas lain
	Datang dalam Kelompok	
	Mempersiapkan Alat-alat	Penyediaan gudang di area outdoor yang memfasilitasi tempat simpan alat-alat dan keperluan untuk Balap Jukung
	Berganti Baju dan Persiapan Keselamatan	Kebutuhan ruang ganti yang privasi dan loker dan tidak bisa dijangkau oleh para penonton
	Pemanasan	Area pemanasan di area outdoor yang cukup luas
	Briefing Pra-Latihan atau Pra-Penampilan	Area briefing yang cukup luas untuk memuat kapasitas pemain
Saat Kegiatan	Durasi Latihan memerlukan 60-90 menit	Penyediaan batasan lapangan Balap Jukung dengan alat terapung di air dengan jarak minimal 1 km dan sign keselamatan dan petunjuk arah
	Interaksi diskusi dalam grup atau tim agar kompak dan seirama dalam mendayung	Area diskusi yang kondusif dan aman
	Istirahat dan Minum	Dispenser air minum tersedia di area lapangan
Setelah Kegiatan	Berganti Pakaian atau Shower	Penyediaan shower dengan ventilasi yang baik, private, dan strategis
	Beristirahat	Area istirahat yang terhubung dengan area terbuka
	Evaluasi Kegiatan	Area diskusi yang kondusif
	Bersih-bersih alat	Penyediaan ruang gudang yang dekat dengan area lapangan dan strategis

b. Kegiatan Bidang Spiritual Banjar Sebagai Bagian dari Prinsip Culture Experience

Kegiatan bidang spiritualitas masyarakat Banjar, khususnya pada anak muda, mencakup berbagai praktik dan tradisi yang berakar pada nilai-nilai agama Islam dan budaya lokal mereka sejak nenek moyang atau biasa dikenal dengan kegiatan Abah Guru Sekumpul yang dipercaya masyarakat Banjar untuk membimbing nilai keagamaan yang sangat kuat. Kegiatan tersebut dapat dilihat dalam kegiatan **Haul Akbar Guru Sekumpul atau Tahlilan**.



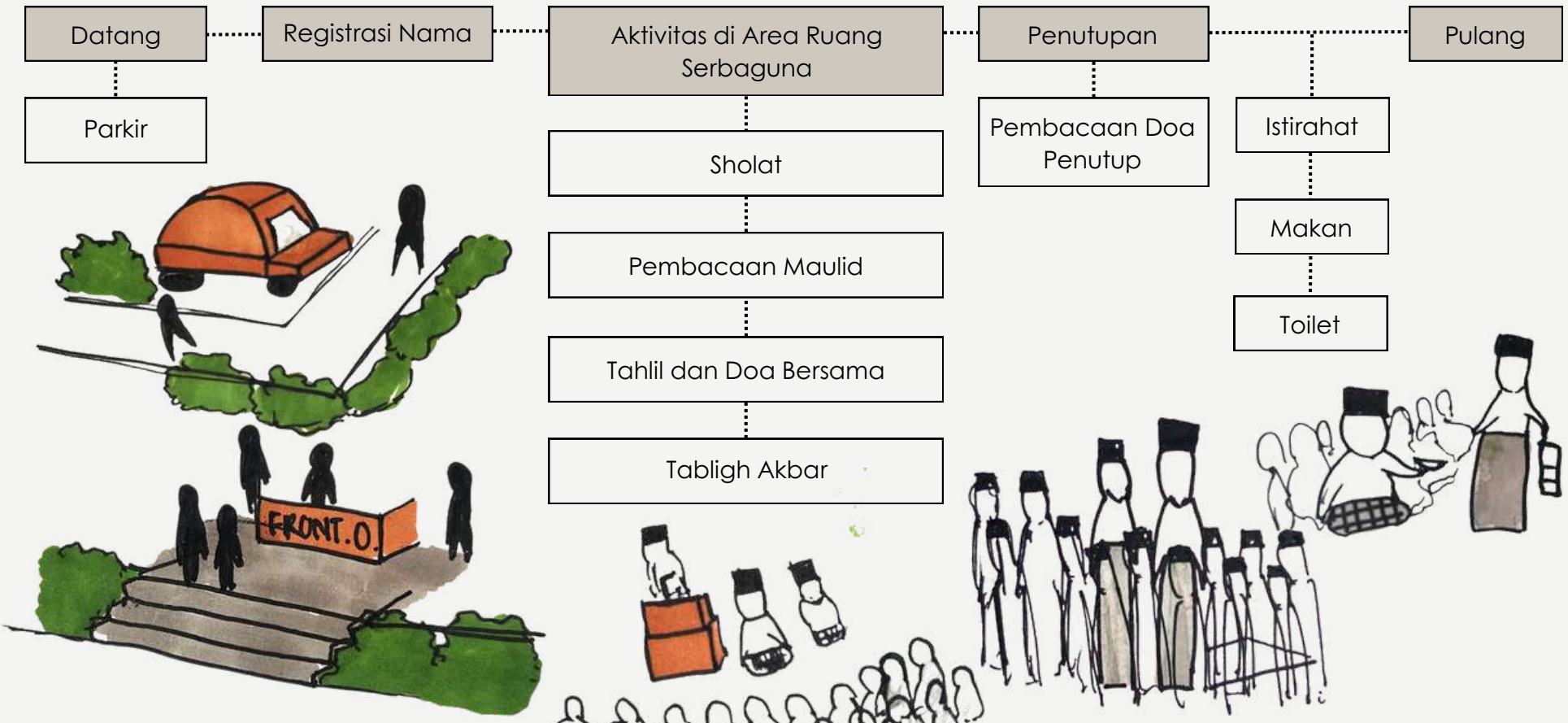
Menurut Sungguminasa (2025), menurut **[15]** masyarakat Banjar dan juga anak muda di Banjar, karakteristik utama spiritualitas kolektif yang dibangun oleh Abah Guru Sekumpul adalah kemampuannya untuk meleburkan berbagai sekat sosial yang mendekatkan diri kepada Tuhan melalui cara beliau memimpin. Oleh karena itu ,di dalam kegiatan haul akbar atau tahlilan, semua masyarakat Banjar beramai-ramai secara kolektif ingin menjadi tuan rumah yang baik dan menghormati peziarah, dan tuan rumah yang tidak ingin membebani peziarah sebagaimana pesan Abah Sakumpul.

Menurut Muhammad Firdaus (2024), **[16]** kegiatan ini berfungsi sebagai **ajang silaturahmi dan penguatan solidaritas antarwarga**. Selain itu, tahlilan sering kali disertai dengan penyajian makanan khas Banjar sebagai bentuk penghormatan kepada tamu yang hadir dan memperkuat hubungan sosial dalam komunitas.

Profil Pengguna

Jumlah Pengguna : 50-70 Orang
Umur : 1-70 (Anak-anak, Remaja, Lansia)
Aktivitas : Berkumpul, Berdoa, Shalat, Bershalawat, Makan

Aktivitas dan Perilaku Pengunjung Haul Sekumpul atau Tahlilal



Pendaftaran atau regitrasi nama oleh para pengunjung di pusat informasi bagian depan

Aktivitas saat kegiatan akan berlangsung di satu tempat yang sama agar mengefisiensi mobilitas pengunjung dalam kapasitas besar

Analisis Perilaku Pengunjung Haul Sekumpul

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Sebelum Kegiatan	Datang Individu	Penyediaan fasilitas entrance yang luas dengan kapasitas parkir yang luas
	Datang dalam Kelompok	
	Regitrasi Nama	Penyediaan fasilitas registrasi nama di depan ruang serba guna yang tidak menghalangi akses masuk dan mudah dilihat
Saat Kegiatan	Durasi Kegiatan 5-8 Jam dalam Satu Hari	Area kapasitas ruang serbaguna yang sangat besar dan luas untuk memuat kapasitas penonton kurang lebih 300 orang
Setelah Kegiatan	Relaksasi Makan Bersama dan Kegiatan Kumpul Bersama	Area luas yang menyediakan area tempat pengambilan makanan atau ruang persiapan khusus makanan

c. Kegiatan Bidang Kesenian Banjar Sebagai Bagian dari Prinsip Culture Experience

Youth Center menyediakan beberapa fasilitas yang mendukung kegiatan kebudayaan dan kesenian Banjar untuk mengolah diri anak muda sesuai keinginan mereka. Beberapa fasilitas tersebut dapat mendukung beberapa kegiatan sebagai berikut :

Seni Tari Baksa Kembang

Tari Baksa Kembang adalah sebuah tarian klasik yang berasal dari Keraton Banjar di Kalimantan Selatan. Tarian ini ditampilkan untuk menyambut tamu kehormatan, baik dalam konteks kerajaan maupun masyarakat umum, seperti pada acara pernikahan dan perayaan hari besar.

Tari Baksa Kembang ditarikan oleh penari wanita dari rentan umur 10-25 tahun dengan jumlah ganjil, baik secara tunggal maupun berkelompok.



Profil Pengguna

Jumlah Pengguna : 7 Orang
Umur : 15-23 Tahun
Aktivitas : Menari

Seni Madihin

Madihin adalah salah satu bentuk kesenian tradisional yang berasal dari masyarakat Banjar di Kalimantan Selatan. Kesenian ini merupakan genre puisi rakyat anonim yang dituturkan dalam bahasa Banjar dan biasanya dipentaskan di depan publik.

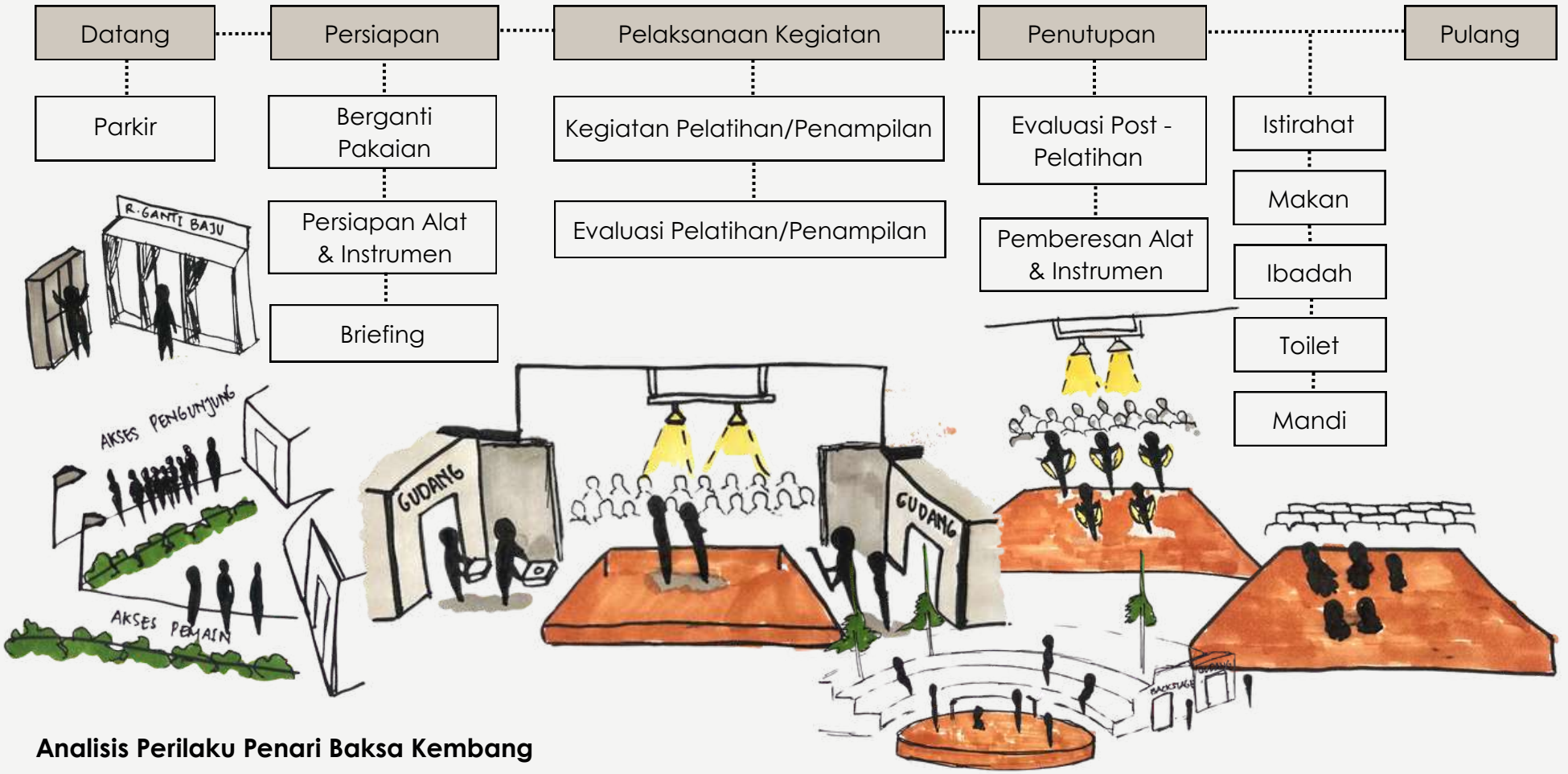
Madihin ditamplkan secara individu dan kelompok dengan keterampilan khusus dalam menyampaikan syair atau pantun dan diiringi dengan alat musik tradisional khas Banjar, disebut tarbang.



Profil Pengguna

Jumlah Pengguna : 3-6 Orang
Umur : 16+
Aktivitas : Bermain Alat Musik dan Bersyair

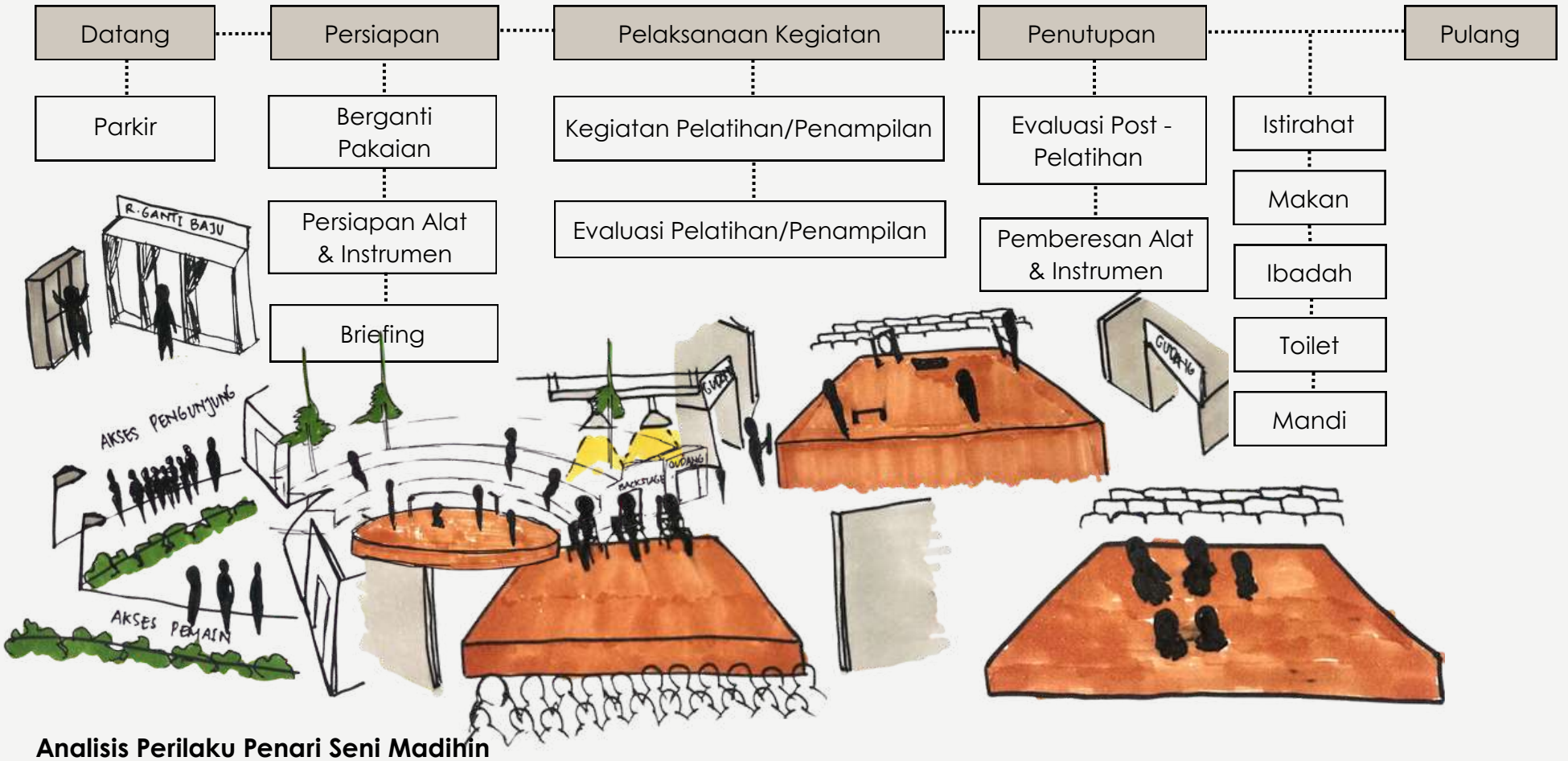
Aktivitas dan Perilaku Penari Tari Baksa Kembang



Analisis Perilaku Penari Baksa Kembang

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Sebelum Kegiatan	Datang Individu/Kelompok	Penyediaan fasilitas entrance masuk khusus para penampil dan petunjuk arah ke ruang ganti
	Berganti Baju dan Bersiap	Kebutuhan ruang ganti yang privasi dan loker dan tidak bisa dijangkau oleh para penonton
	Mempersiapkan Alat dan Instrumen	Penyediaan gudang yang memfasilitasi tempat simpan alat-alat musik dan keperluan lainnya
	Briefing Pra-Latihan atau Pra-Penampilan	Area briefing yang cukup luas untuk memuat kapasitas pemain
Saat Kegiatan	Penampilan Tari Baksa Kembang akan berlangsung 5-10 Menit	Penyediaan fasilitas panggung indoor atau outdoor yang luas dan posisi yang nyaman untuk dilihat oleh penonton (Standar Teknis Pementasan Seni Tradisional - Direktorat Kesenian, Kemendikbud RI)
	Interaksi diskusi dalam grup atau komunitas	Area diskusi yang kondusif
	Istiarahat dan Minum	Dispenser air minum tersedia di dalam area panggung
Setelah Kegiatan	Berganti Pakaian atau Shower	Penyediaan shower dengan ventilasi yang baik, private, dan strategis
	Beristirahat	Area istirahat yang terhubung dengan area terbuka
	Evaluasi Kegiatan	Area diskusi yang kondusif
	Beberes Alat dan Instrumen	Penyediaan ruang gudang yang dekat dengan panggung dan strategis

Aktivitas dan Perilaku Penari Seni Madihin



Analisis Perilaku Penari Seni Madihin

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Sebelum Kegiatan	Datang Individu	Penyediaan fasilitas entrance masuk khusus para penampil dan petunjuk arah ke ruang ganti
	Berganti Baju dan Bersiap	Kebutuhan ruang ganti yang privasi dan loker dan tidak bisa dijangkau oleh para penonton
	Mempersiapkan Alat dan Instrumen	Penyediaan gudang yang memfasilitasi tempat simpan alat-alat musik dan keperluan lainnya
	Briefing Pra-Latihan atau Pra-Penampilan	Area briefing yang cukup luas untuk memuat kapasitas pemain
Saat Kegiatan	Penampilan Seni Madihin akan berlangsung 10-20 Menit	Penyediaan fasilitas panggung indoor atau outdoor yang luas dan posisi yang nyaman untuk dilihat oleh penonton (Standar Teknis Pementasan Seni Tradisional - Direktorat Kesenian, Kemendikbud RI)
	Interaksi diskusi dalam grup atau komunitas	Area diskusi yang kondusif
	Istiarahat dan Minum	Dispenser air minum tersedia di dalam area panggung
Setelah Kegiatan	Berganti Pakaian atau Shower	Penyediaan shower dengan ventilasi yang baik, private, dan strategis
	Beristirahat	Area istirahat yang terhubung dengan area terbuka
	Evaluasi Kegiatan	Area diskusi yang kondusif
	Beberes Alat dan Instrumen	Penyediaan ruang gudang yang dekat dengan panggung dan strategis

Seni Tari Rudat Kreasi Banjar

Tari Rudat Kreasi Banjar adalah sebuah bentuk pengembangan dari seni tradisional Rudat yang berasal dari masyarakat Banjar di Kalimantan Selatan. Tari ini merupakan perpaduan antara seni tari dan seni suara, dengan gerakan-gerakan yang mengikuti irama musik tradisional seperti tabuhan rebana. Tari Rudat berfungsi sebagai syiar agama Islam yang dibawakan oleh ulama dan santri kepada masyarakat. Namun, seiring waktu, tari ini berkembang menjadi sarana hiburan dan penyambutan tamu dalam berbagai acara budaya.



Profil Pengguna

Jumlah Pengguna : 6-10 Orang
Umur : 10-20 Tahun
Aktivitas : Menari

Seni Musik Tradisional Panting Banjar

Seni Musik Tradisional Panting adalah kesenian musik khas dari Suku Banjar di Kalimantan Selatan. Musik ini didominasi oleh alat musik petik yang disebut panting, yang memiliki bentuk mirip gambus atau mandolin dan dimainkan dengan cara dipetik. Melalui syair-syair yang disampaikan, musik Panting berfungsi sebagai sarana pendidikan informal, mengajarkan nilai-nilai moral dan budaya kepada pendengar.

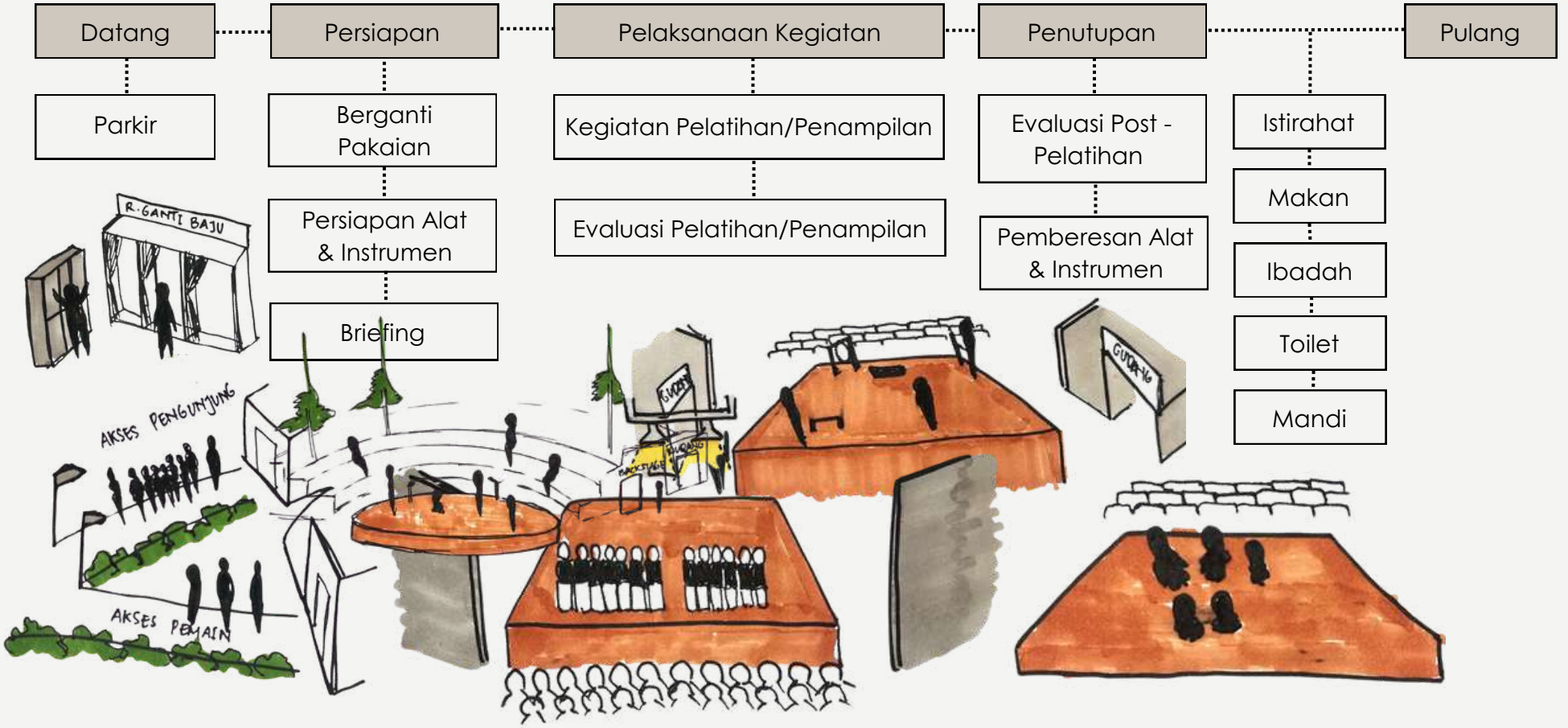
Pertunjukan musik Panting sering berperan dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya Kalimantan Selatan kepada generasi muda dan masyarakat luas.



Profil Pengguna

Jumlah Pengguna : 7-10
Umur : 7-15 Tahun
Aktivitas : Bermain Alat Musik

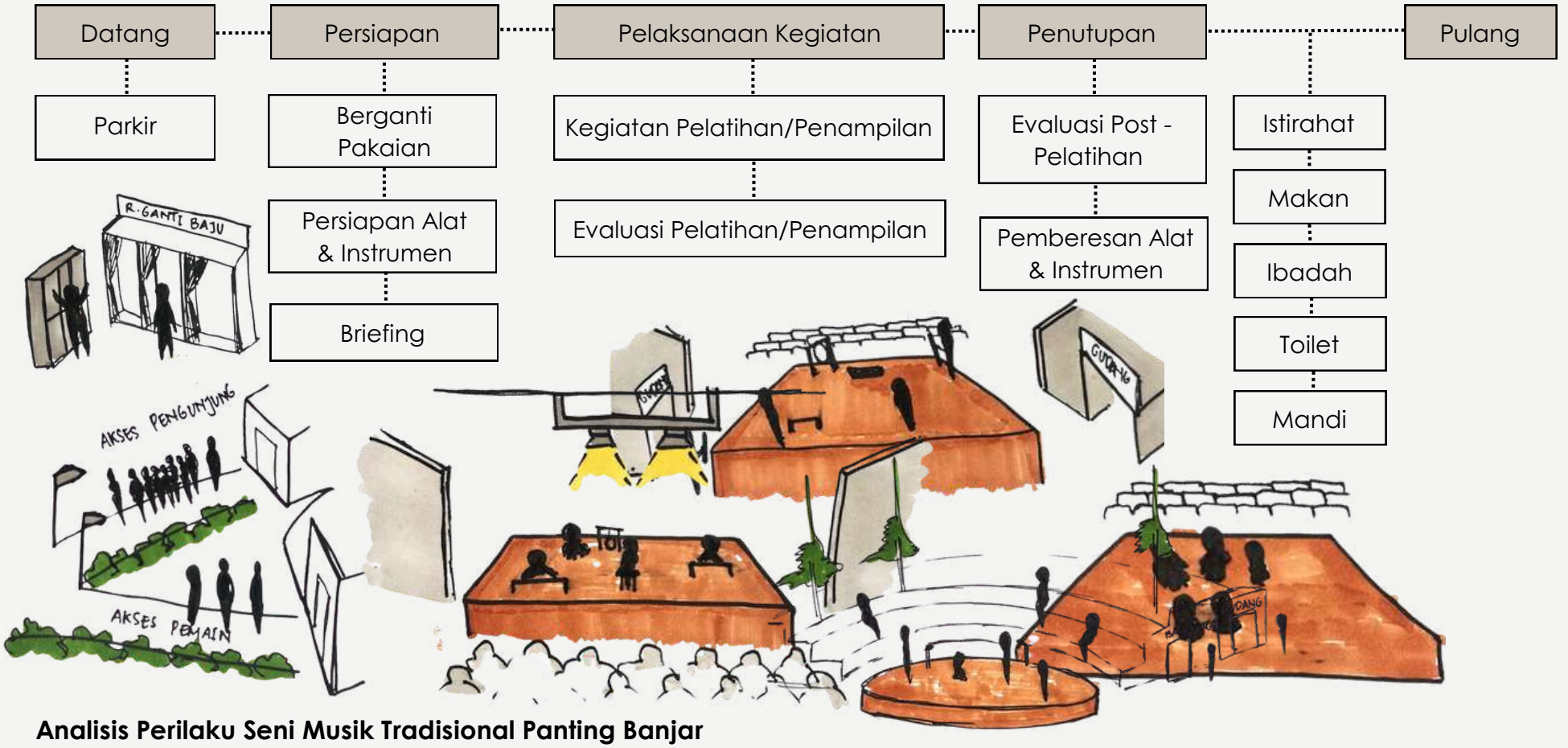
Aktivitas dan Perilaku Penari Tari Rudat Kreasi Banjar



Analisis Perilaku Penari Tari Rudat Kreasi Banjar

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Sebelum Kegiatan	Datang Individu	Penyediaan fasilitas entrance masuk khusus para penampil dan petunjuk arah ke ruang ganti
	Berganti Baju dan Bersiap	Kebutuhan ruang ganti yang privasi dan loker dan tidak bisa dijangkau oleh para penonton
	Mempersiapkan Alat dan Instrumen	Penyediaan gudang yang memfasilitasi tempat simpan alat-alat musik dan keperluan lainnya
	Briefing Pra-Latihan atau Pra-Penampilan	Area briefing yang cukup luas untuk memuat kapasitas pemain
Saat Kegiatan	Penampilan Tari Rudat Kreasi akan berlangsung 7-15 Menit	Penyediaan fasilitas panggung indoor atau outdoor yang luas dan posisi yang nyaman untuk dilihat oleh penonton (Standar Teknis Pementasan Seni Tradisional - Direktorat Kesenian, Kemendikbud RI)
	Interaksi diskusi dalam grup atau komunitas	Area diskusi yang kondusif
	Istiarahat dan Minum	Dispenser air minum tersedia di dalam area panggung
Setelah Kegiatan	Berganti Pakaian atau Shower	Penyediaan shower dengan ventilasi yang baik, private, dan strategis
	Beristirahat	Area istirahat yang terhubung dengan area terbuka
	Evaluasi Kegiatan	Area diskusi yang kondusif
	Beberes Alat dan Instrumen	Penyediaan ruang gudang yang dekat dengan panggung dan strategis

Aktivitas dan Perilaku Seni Musik Tradisional Panting Banjar



Analisis Perilaku Seni Musik Tradisional Panting Banjar

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Sebelum Kegiatan	Datang Individu	Penyediaan fasilitas entrance masuk khusus para penampil dan petunjuk arah ke ruang ganti
	Berganti Baju dan Bersiap	Kebutuhan ruang ganti yang privasi dan loker dan tidak bisa dijangkau oleh para penonton
	Mempersiapkan Alat dan Instrumen	Penyediaan gudang yang memfasilitasi tempat simpan alat-alat musik dan keperluan lainnya
	Briefing Pra-Latihan atau Pra-Penampilan	Area briefing yang cukup luas untuk memuat kapasitas pemain
Saat Kegiatan	Penampilan Msuik Panting akan berlangsung 10-20 Menit	Penyediaan fasilitas panggung indoor atau outdoor yang luas dan posisi yang nyaman untuk dilihat oleh penonton (Standar Teknis Pementasan Seni Tradisional - Direktorat Kesenian, Kemendikbud RI)
	Interaksi diskusi dalam grup atau komunitas	Area diskusi yang kondusif
	Bermain Alat Musik	Ruang yang kondusif terhadap suara
	Istiarahat dan Minum	Dispenser air minum tersedia di dalam area panggung
Setelah Kegiatan	Berganti Pakaian atau Shower	Penyediaan shower dengan ventilasi yang baik, private, dan strategis
	Beristirahat	Area istirahat yang terhubung dengan area terbuka
	Evaluasi Kegiatan	Area diskusi yang kondusif
	Beberes Alat dan Instrumen	Penyediaan ruang gudang yang dekat dengan panggung dan strategis

Seni Teater Urang Banjar, Mamanda

Teater Urang Banjar, yaitu Mamanda, adalah seni teater tradisional yang berasal dari Kalimantan Selatan, khususnya dari masyarakat Banjar. Mamanda merupakan bentuk pementasan yang menggabungkan unsur drama, musik, dan interaksi langsung dengan penonton dengan Bahasa Banjar sebagai bentuk warisan Budaya Banjar.



Salah satu ciri khas Mamanda adalah hubungan interaktif antara pemain dan penonton. Penonton diundang untuk berpartisipasi dengan memberikan komentar atau tanggapan, sehingga menciptakan suasana yang hidup dan dinamis.

Oleh karena itu, seni Mamanda merupakan salah satu wujud yang cukup interaktif untuk memberikan ruang komunikasi antara seni dan masyarakat luas untuk menghubungkan masyarakat ke dalam ranah budaya Banjar.

Profil Pengguna

Jumlah Pengguna : 7-15 Orang
Umur : 11-30 Tahun
Aktivitas : Drama

Seni Batik Sasirangan

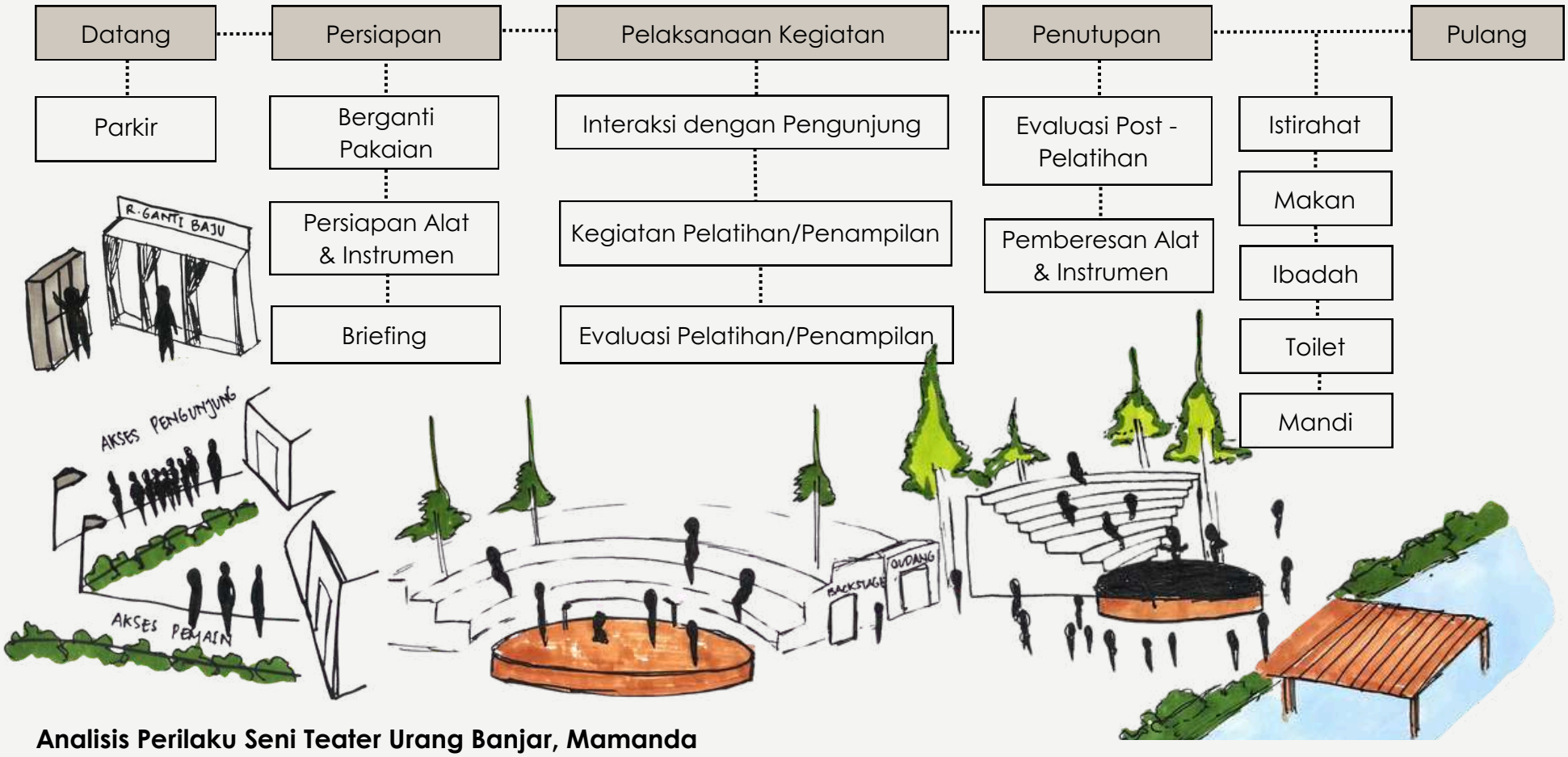
Seni Batik Sasirangan adalah bentuk kerajinan kain tradisional yang berasal dari masyarakat Banjar di Kalimantan Selatan. Batik ini dikenal dengan teknik pembuatan yang unik, yaitu menggunakan metode jelujur, di mana kain dijahit dan diikat dengan benang sebelum dicelupkan ke dalam pewarna, menciptakan pola dan motif yang khas.



Banyak perajin yang merupakan masyarakat lokal di Kalimantan Selatan, khususnya di daerah Banjar. Mereka terlibat dalam proses pembuatan kain Sasirangan, mulai dari menjahit, mewarnai, hingga menyelesaikan produk akhir.

Perajin tersebut banyak didominasi oleh remaja muda hingga orang tua di Banjarmasin.

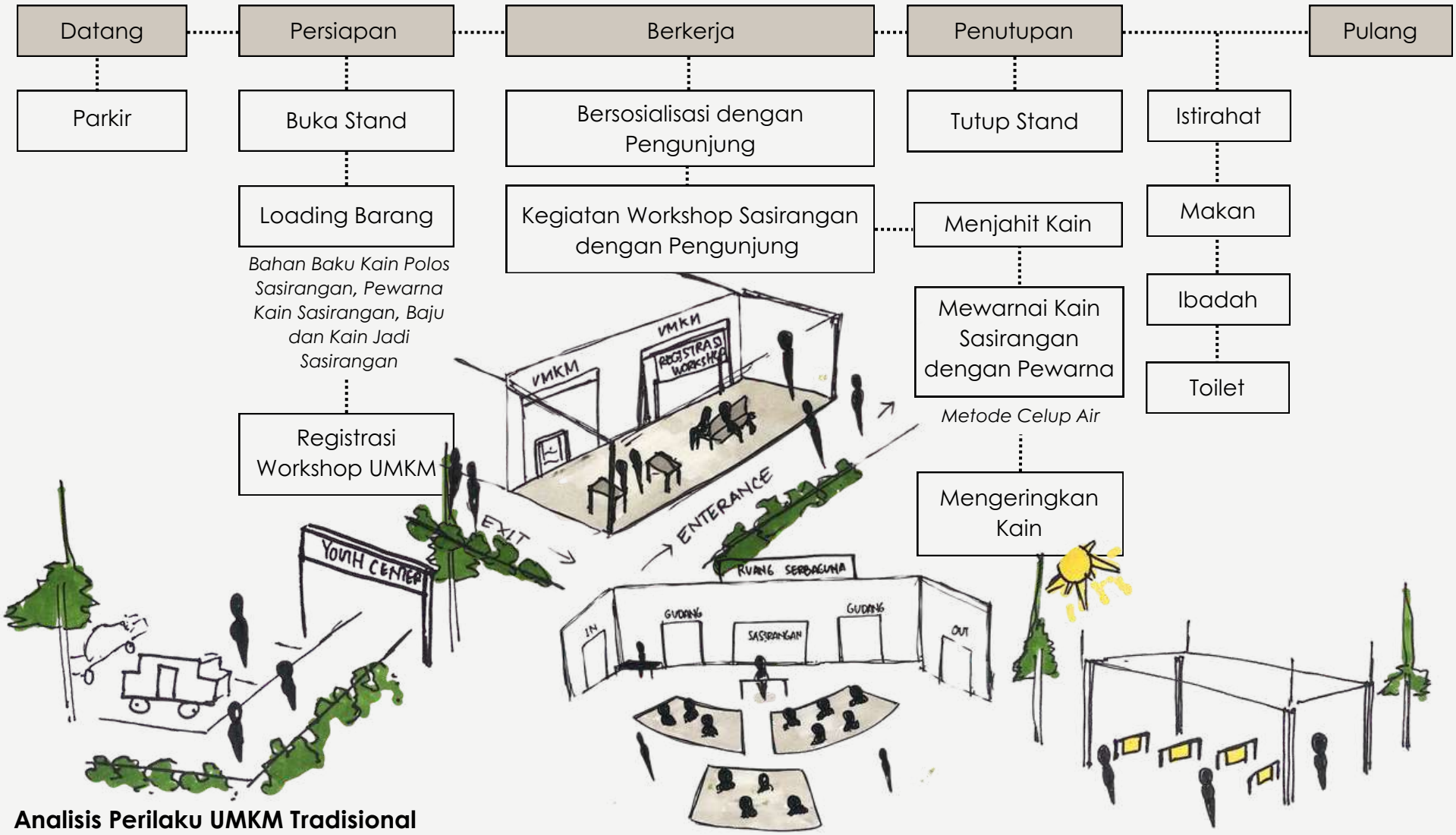
Aktivitas dan Perilaku Seni Teater Urang Banjar, Mamanda



Analisis Perilaku Seni Teater Urang Banjar, Mamanda

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Sebelum Kegiatan	Datang Individu	Penyediaan fasilitas entrance masuk khusus para penampil dan petunjuk arah ke ruang ganti
	Berganti Baju dan Bersiap	Kebutuhan ruang ganti yang privasi dan loker dan tidak bisa dijangkau oleh para penonton
	Mempersiapkan Alat dan Instrumen	Penyediaan gudang yang memfasilitasi tempat simpan alat-alat musik dan keperluan lainnya
	Briefing Pra-Latihan atau Pra-Penampilan	Area briefing yang cukup luas untuk memuat kapasitas pemain
Saat Kegiatan	Penampilan Mamanda akan berlangsung 30-120 Menit	Penyediaan fasilitas panggung outdoor yang luas dan posisi yang nyaman untuk dilihat oleh penonton (Standar Teknis Pementasan Seni Tradisional - Direktorat Kesenian, Kemendikbud RI)
	Interaksi diskusi dalam grup atau komunitas	Area diskusi yang kondusif
	Interaksi langsung dengan pengunjung	Area tempat duduk penonton mudah dijangkau oleh para pemain, seperti adanya akses tangga dari panggung ke tempat penonton
	Istiarahat dan Minum	Dispenser air minum tersedia di dalam area panggung
Setelah Kegiatan	Berganti Pakaian atau Shower	Penyediaan shower dengan ventilasi yang baik, private, dan strategis
	Beristirahat	Area istirahat yang terhubung dengan area terbuka
	Evaluasi Kegiatan	Area diskusi yang kondusif
	Beberes Alat dan Instrumen	Penyediaan ruang gudang yang dekat dengan panggung dan strategis

UMKM Tradisional Khas Banjar



Analisis Perilaku UMKM Tradisional

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Sebelum Kegiatan	Datang Individu	Penyediaan entrance yang dekat dengan akses zona UMKM dan area parkir para penjual terpisah dengan pengunjung
	Mempersiapkan pembukaan stand	Peletakan zona lokasi UMKM berada di area paling depan dan mudah dilihat
	Loading Barang	Pintu loading barang harus berada dekat dengan akses kendaraan
	Registrasi Workshop	Area registrasi harus berada di area depan dari stand UMKM
Saat Kegiatan	Bersosialisasi dengan Pembeli	Sirkulasi akses penjual dan pembeli harus jelas dan tidak menghalangi area jalan serta tidak memblocking area barang
	Menjahit Kain	Ruangan kondusif agar pembicara bisa menjelaskan proses pembuatan baik dengan jelas
	Mewarnai Kain Sasirangan dengan Metode Celup	Area outdoor tahan basah dengan elemen material hardscape agar permukaan tanah tidak licin dan mudah menyerap air
	Mengeringkan Kain	Area outdoor dengan paparan sinar matahari yang cukup dan tidak menghalangi akses
Setelah Kegiatan	Penutupan stand	Area UMKM disediakan dengan zona yang terhubung dengan outdoor dan mampu menarik perhatian para pengunjung

d. Kegiatan Experiencing Sebagai Bagian dari Prinsip Culture Knowledge pada Pengunjung Anak & Remaja

Youth Center mampu mendukung sebuah kegiatan yang menyokong keinginan remaja dan anak dengan prinsip Culture Knowledge yang mendorong anak dan remaja unyuk mempelajari sebuah informasi terkait kebudayaan dengan cara yang cukup interaktif dan inovatif yang edukatif.

Hal ini juga berkaitan dengan salah satu profil anak dan remaja Banjar yang memiliki hubungan yang erat dengan kegiatan yang mendukung experince mereka terhadap budaya mereka.

Kegiatan yang mampu menyokong prinsip Culture Knowledge pada Youth Center ini mampu berupa:

Edukasi Buku Budaya

Kegiatan ini merupakan aktivitas edukatif untuk mengenal budaya mereka melalui bacaan atau pembelajaran melalui buku untuk mengetahui pengetahuan umum terkait dengan budaya mereka sendiri. Hal ini harus didukung dengan permainan di area edukasi buku yang memiliki prinsip edukatif, interaktif dan inovatif agar mampu menarik keinginan anak dan remaja untuk membaca buku.

Profil Pengguna

Jumlah Pengguna : 7-10
Umur : 3-17 Tahun
Aktivitas : Belajar dan Membaca Buku

Workshop Interaktif Budaya

Kegiatan ini merupakan kegiatan aktivitas edukatif untuk mengenal budaya Banjar (tari, musik adat, makanan, dsb) dan menuangkan ilmu edukasi tersebut melalui salah satu metode pembelajarannya seperti kegiatannya mewarnai pola batik sasirangan di atas kain kecil, yang kemudian pengembangnnya akan di berlanjut di workshop khusus batik sasirangan.



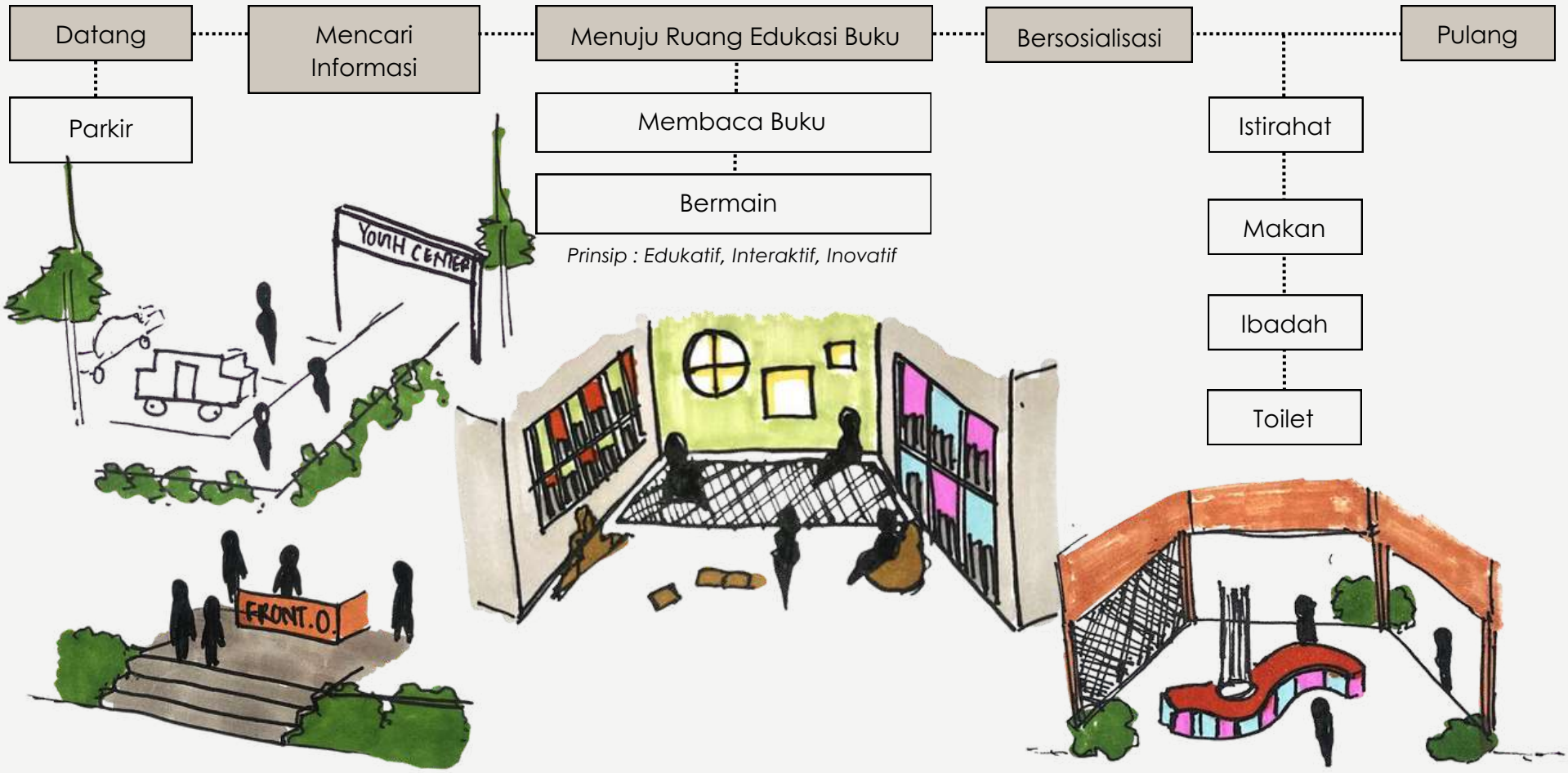
Profil Pengguna

Jumlah Pengguna : 10+
Umur : 6-17 Tahun
Aktivitas : Belajar dan Membuat Batik

Maka, kombinasi prinsip Culture Experience yang berhubungan dengan pembelajaran langsung terkait dengan bidang olahraga, spritual, dan kesenian dengan prinsip Culture Knowledge yang dituangkan pada kegiatan edukatif anak dan remaja terkait budaya dengan latar belakang yang sama akan menjadi sebuah penyelesaian yang inovatif untuk mewariskan budaya Banjar di kepada generasi muda di Banjarmasin.

Dalam hal prinsip Culture Knowledge yang akan melibatkan pengunjung dalam kegiatan edukasi buku budaya dan workshop interaktif budaya, maka pengunjung tersebut akan dikategorisasikan sebagai pengunjung aktif, yaitu :

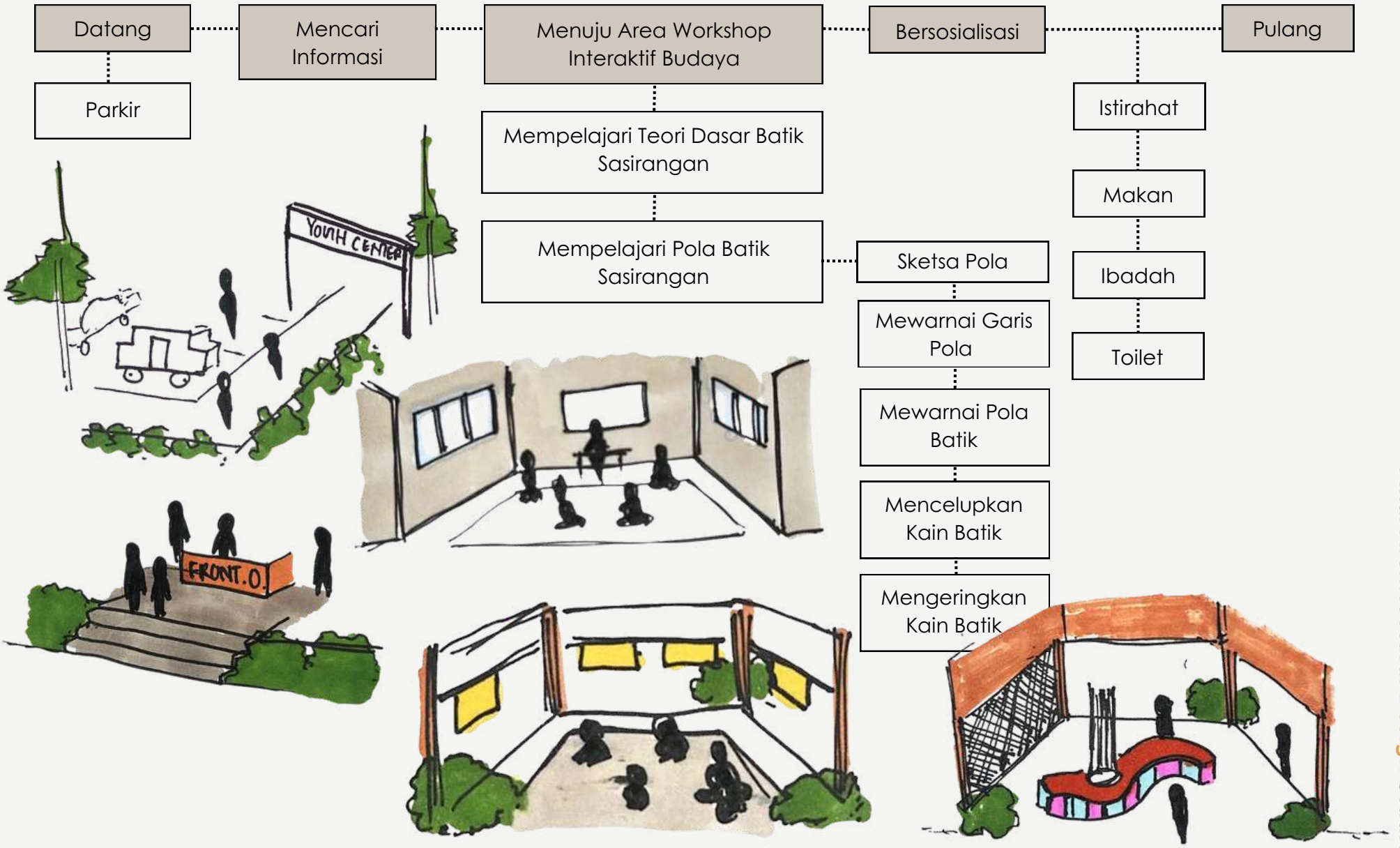
Pengunjung Aktif dari Kegiatan Edukasi Buku Budaya



Analisis Perilaku Pengujung Aktif dari Kegiatan Edukasi Buku Budaya

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Sebelum Kegiatan	Datang Individu	Penyediaan fasilitas entrance yang luas dengan kapasitas parkir yang luas
	Datang dalam Kelompok	
	Mencari Informasi	Fasilitas meja informasi berada di zona terdepan untuk mempermudah informasi bagi para pengunjung
Saat Kegiatan	Membaca Buku dan Bermain	Penyediaan area baca khusus yang interaktif dan inovatif berciri khas budaya bagi anak anak guna meningkatkan keinginan anak dalam membaca buku yang bersangkutan dengan budaya
Setelah Kegiatan	Kegiatan Kumpul Bersama (Bersosialisasi)	Area kumpul yang inovatif dan interaktif bagi anak guna

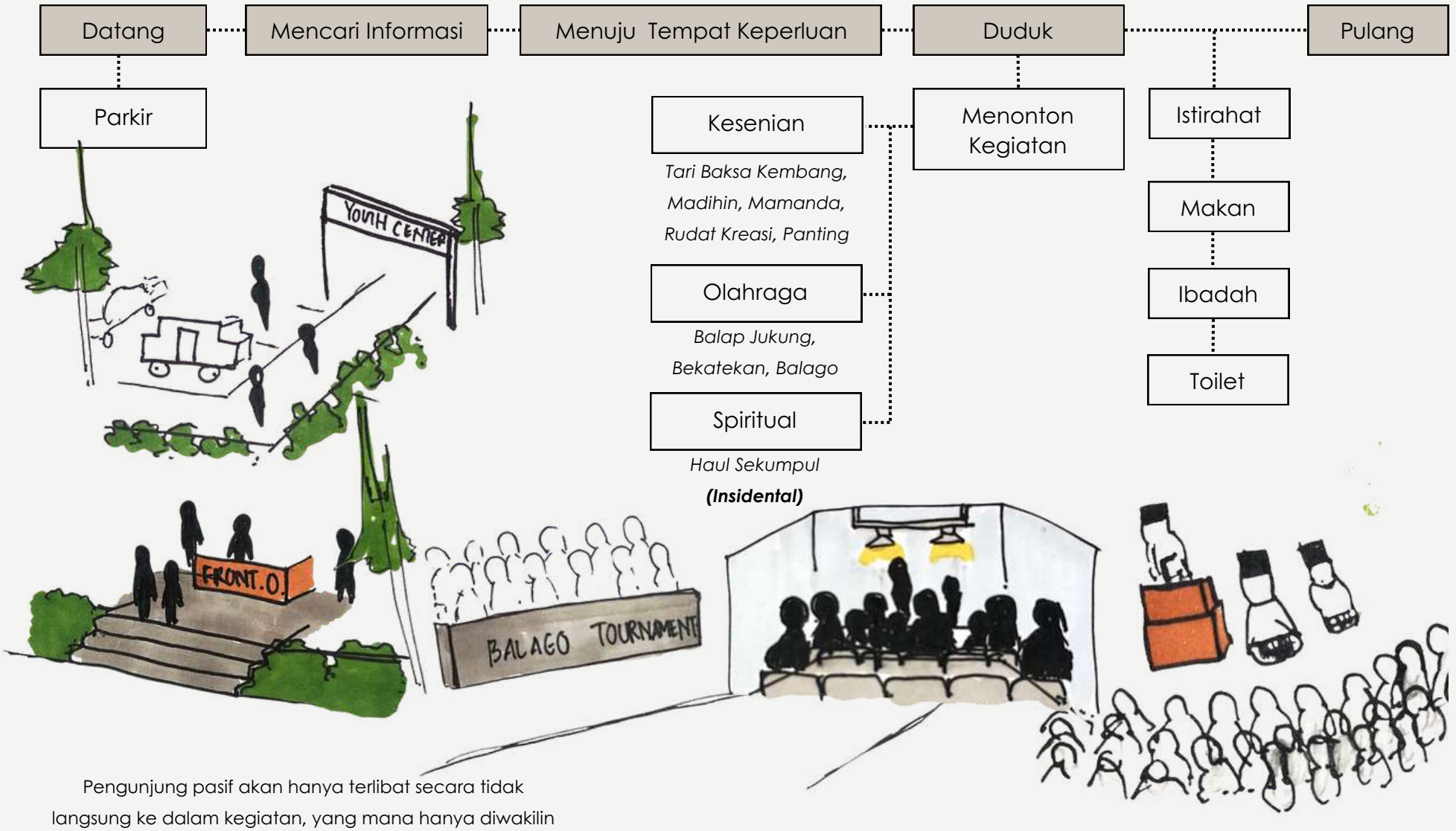
Pengunjung Aktif dari Workshop Interaktif Budaya



Analisis Perilaku Pengujung Aktif

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Sebelum Kegiatan	Datang Individu	Penyediaan fasilitas entrance yang luas dengan kapasitas parkir yang luas
	Datang dalam Kelompok	
	Mencari Informasi	Fasilitas meja informasi berada di zona terdepan untuk mempermudah informasi bagi para pengunjung
Saat Kegiatan	Mempelajari Teori Dasar Batik Sasirangan	Ruang kondusif, terdapat papan tulis untuk menjelaskan teori, area luas dengan lesehan untuk para pengunjung
	Mempelajari Pola Batik Sasirangan	Area outdoor yang tahan air dan semi outdoor agar kain batik dapat kering namun pengunjung tetap merasa teduh
Setelah Kegiatan	Kegiatan Kumpul Bersama (Bersosialisasi)	Area kumpul yang inovatif dan interaktif bagi anak

Pengunjung Pasif Sebagai Penonton Kegiatan



Pengunjung pasif akan hanya terlibat secara tidak langsung ke dalam kegiatan, yang mana hanya diwakilin dengan kegiatan menonton atau melihat

Analisis Perilaku Pengujung Pasif Sebagai Penonton Kegiatan

Keterangan	Perilaku	Arsitektural
Sebelum Kegiatan	Datang Individu	Penyediaan fasilitas entrance yang luas dengan kapasitas parkir yang luas
	Datang dalam Kelompok	
	Mencari Informasi	Fasilitas meja informasi berada di zona terdepan untuk mempermudah informasi bagi para pengunjung
Saat Kegiatan	Menonton Kegiatan Kesenian	Penyediaan fasilitas area duduk para penonton yang menonton kegiatan seni banjar
	Menonton Kegiatan Olahraga	Penyediaan fasilitas outdoor untuk penonton olahraga tradisional Banjar
	Mengikuti Kegiatan Spiritual	Penyediaan fasilitas indoor dengan kapasitas luas untuk mengikuti kegiatan haul sekumpul yang bersifat insidental
Setelah Kegiatan	Kegiatan Kumpul Bersama	Area luas di outdoor yang mampu menarik banyak orang

2.1.4 Pengguna Tetap

A. Komunitas Seni Tradisional Banjar



Komunitas Seni Tradisional Banjar merupakan pengguna utama, Komunitas seni tersebut terdiri dari anak-anak dan remaja hingga orang dewasa yang aktif dalam kegiatan **tari, teater dan musik traadisional.** Komunitas tersebut terdiri dari :

- Komunitas Sanggar Seni Nuansa dengan jumlah 10 Anggota dengan klasifikasi Umur 7-25 Tahun
- Komunitas Sanggar Seni Galuh Banjar (Tari) dengan jumlah 7 Anggota dengan klasifikasi umur 16-38 Tahun
- Komunitas Banjar Bakula (Musik Panting) dengan jumlah 10 Anggota

a. Karakteristik Komunitas Seni Tradisional Banjar

Komunitas seni tradisional banjar ini dapat dikategorikan dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa, yang merupakan bagian dari beberapa komunitas kesenian yang masih aktif di Banjarmasin. Karakteristik umum perilaku komunitas ini mencakup kegiatan yang berhubungan dengan kebudayaan banjar antar anggotanya. Komunitas Seni Tradisional di Banjar umumnya memiliki beberapa karakter yang melekat pada diri mereka yaitu :



Bernilai Sosial



Bernilai Keislaman

a.1 Bernilai Sosial

Komunitas Tari Tradisional Banjar sering kali melibatkan **partisipasi aktif** dari penonton dan menciptakan interaksi sosial yang erat. Sehingga, para penonton mampu ikut bergabung pada nilai kebudayaan banjar dari leluhur yang disampaikan oleh para penari kepada para penonton.

Perilaku Apa?	Kapan?	Karakteristik Khusus
Berkumpul, Menari	Saat berkumpul dan saat kegiatan seni berlangsung	Para penari melibatkan dialog dengan penonton saat kegiatan berlangsung

a.2 Bernilai Keislaman

Komunitas Tari Tradisional Banjar sering kali menyelipkan nilai-nilai keislaman pada seni tari. Hal ini merupakan bagian yang erat pada masyarakat Banjar yang dikenal dengan nilai keislaman yang sangat tinggi, dan sekaligus menghormati para nenek moyang masyarakat Banjar.

B. Komunitas UMKM Tradisional Khas Banjar



Komunitas UMKM tradisional Banjar yang bergerak dalam produksi batik Sasirangan menunjukkan upaya yang signifikan dalam melestarikan budaya lokal.

Aktivitas pelatihan yang dapat dipertontonkan oleh masyarakat dan wisatawan dapat menjadi inovasi produk dan strategi pemasaran modern untuk menjaga keberlanjutan seni dan kerajinan tradisional di tengah tantangan zaman modernisasi dan globalisasi.

a. Karakteristik Komunitas UMKM Tradisional Banjar

Komunitas UMKM di Banjar berperan dalam memberdayakan masyarakat lokal dengan menyediakan pelatihan keterampilan dalam pembuatan batik Sasirangan.

Pelaku UMKM di sektor batik Sasirangan adalah perempuan. Mereka sering kali terlibat dalam proses produksi, mulai dari perancangan hingga penjualan, sehingga memberikan kontribusi signifikan terhadap ekonomi keluarga dan komunitas.

Komunitas UMKM di Banjar berperan dalam memberdayakan masyarakat lokal dengan menyediakan pelatihan keterampilan dalam pembuatan batik Sasirangan. Pelatihan ini sering kali melibatkan teknik pewarnaan alami dan desain motif tradisional.

Perilaku Apa?	Kapan?	Karakteristik Khusus
Berkerja, Berjualan	Saat kegiatan perniagaan di kegiatan tertentu	Adanya kegiatan negosiasi dan partisipasi masyarakat saat membuat batik

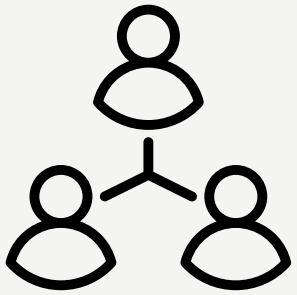
C. Dinas Kebudayaan, Kepemudaan, Olahraga dan Pariwisata Kota Banjarmasin

Pemerintah daerah merupakan bagian dari salah satu klien pada perancangan ini yang mana sebagai pemiliki bangunan atau Owner pada perancangan ini.

Pemerintah daerah Kota Banjarmasin Nomor 1 Tahun 2022 Tentang Arsitektur Berciri Khas Budaya Banjar Pada Bangunan, pentingnya mewujudkan bangunan gedung yang serasi dengan lingkungannya, dengan mempertimbangkan kaidah estetika bentuk dan karakteristik arsitektur bangunan gedung berciri khas Budaya Banjar.

Seperti keterlibatan kondisi Sungai Martapura terhadap rencana fungsi bangunan secara langsung. Sebagaimana contohnya pada wilayah lanskap Taman Bekantan di Banjarmasin dan Pelabuhan Merak yang mengintegrasikan langsung keterlibatan sungai sebagai area wisata dan perekonomian warga Banjar.

C. Staff Pengelola



Staff pengelola di Youth Center memegang peran penting dalam mengelola dan mengkoordinasikan berbagai aspek operasional untuk memastikan penyediaan layanan yang berkualitas bagi pengguna dan juga pengunjung :

Peran dan Tanggung Jawab :

Manajemen Operasional

Bertanggung jawab atas manajemen operasional, termasuk pengelolaan staf, jadwal kerja, dan alokasi sumber daya.

Manajemen Keuangan

Mengelola anggaran, termasuk pemantauan dan pengeluaran, dan pelaporan keuangan kepada pihak terkait.

D. Pengguna/Pemain Olahraga Tradisional Banjar



Pengguna atau pemain olahraga Tradisional Banjar merupakan salah satu pengguna utama dari bangunan Youth Cemter inii. Kegiatan pemain dikategorikan dalam dua hal, yaitu:

- Berlatih
- Bertanding

Perilaku Apa?	Kapan?	Karakteristik Khusus
Berlatih, Bertanding	Saat berada di dalam kegiatan event olahragawan	Sesuai syarat cabang olahraga masing-masing

2.1.5 Pengguna Tidak Tetap

A. Pengunjung atau Tamu

Pengunjung merupakan bagian dari para masyarakat lokal dan juga wisatawan yang terdiri dari anak-anak, remaja dan orang dewasa yang ikut atau bergabung dan berpartisipasi dalam kegiatan pelestarian budaya Banjar dalam kegiatan olahragawan, kesenian dan juga spritual.

Dapat disimpulkan bahwa ada dua tipe pengunjung pada rancangan ini, yaitu :

- **Pengunjung Sebagai Penonton Kegiatan (Pasif)**

Perilaku Apa?	Kapan?	Karakteristik Khusus
Menonton	Hanya saat ada kegiatan yang dapat dipertontonkan seperti tari	Pengunjung hanya duduk dan menonton tanpa ikut berpatisipasi langsung

- **Pengunjung Sebagai Bagian dari Kegiatan (Aktif)**

Perilaku Apa?	Kapan?	Karakteristik Khusus
Berdialog, Menari, Menenun, Bermain, Berolahraga	Saat ada kegiatan yang bersifat workshop atau kegiatan yang dibuka untuk umum seperti menenun	Pengunjung ikut berpartisipasi langsung pada kegiatan kelestarian budaya

2.1.7 Matriks Kebutuhan Berdasarkan Analisa Pengguna Bangunan

Neo Vernakular Banjarmasin	Kegiatan	Fungsi Bangunan : Youth Center		
		Kategori Umur Pengguna Utama Youth Center		
		7-12 (Anak-anak)	13-18 (Remaja)	19-30 (Dewasa)
Sosial dan Budaya	Haulan Sekumpul	Mengenalkan Haulan Sekumpul dan Tahlilan Sekumpul melalui cerita interaktif, permainan berbasis budaya, dan pengenalan acara keagamaan lokal yang diikuti oleh anak-anak	Remaja dapat berpartisipasi dalam diskusi budaya dan pembuatan acara kecil terkait Haulan Sekumpul dan Tahlilan Sekumpul, seperti mengorganisir kegiatan doa atau berbagi makanan khas banjar	Terlibat dalam organisasi dan kepemimpinan untuk menyelenggarakan acara besar seperti Haulan Sekumpul dan Tahlilan Sekumpul, serta melibatkan komunitas dalam acara. Mereka dapat memimpin perencanaan dan pelaksanaan acara.
Seni dan Pertunjukan	Tari Baksa Kembang	• Anak-anak dapat belajar gerakan dasar dari Tari Baksa Kembang, Tari Rudat Kreasi dan Madihin melalui permainan tari, nyanyian, dan lantunan syair dan juga tempo • Anak-anak menguasai ilmu dasar yang dipelajari dari mentor oleh remaja dan juga orang dewasa di dalam ruangan atau dalam lingkup yang tidak bauran dengan kegiatan lain agar lebih terfokus	• Remaja dapat mengikuti pelatihan tari tradisional, serta terlibat dalam kompetisi tari dan pertunjukan seni tradisional seperti Tari Baksa Kembang, Rudat Kreasi, Madihin, dan Mamanda. Mereka dapat berpartisipasi dalam pertunjukan seni • Remaja juga dapat terlibat sebagai salah satu kegiatan pelatihan untuk anak-anak • Remaja melakukan kegiatan berdiskusi dan evaluasi untuk memperdalam pemahaman dan kekompakan dalam mendalami tarian. • Diskusi tentang performa skill menari dan cirikhas atau keunggulan kelompok saat pertunjukan agar lebih menarik • Mempelajari dan mengamati setiap detail gerakan tari dan juga pertunjukan lainnya dari yang disampaikan mentoring orang dewasa atau otodidak	• Orang dewasa menjadi bagian dari pelatihan sebagai pelatih kegiatan tari dan seni lainnya, seperti Tari Baksa Kembang, Rudat Kreasi, Madihin, dan Mamanda • Terlibat dalam diskusi perencanaan atau strategi atau konsep layar belakang untuk memeriahkan kegiatan agar lebih menarik ditonton oleh para pengunjung • Terlibat dalam diskusi dan evaluasi kegiatan pelatihan dan juga pertunjukan yang diadakan oleh para remaja maupun kelompok dewasa itu sendiri • Mempelajari dan menguasai setiap detail gerakan tari dan tempo musik
	Tari Rudat Kreasi			
	Madihin			
	Mamanda	Tidak ada		
	Panting Banjar	Tidak ada		

<table>
<tr><th rowspan="3">Neo Vernakular Banjarmasin</th><th rowspan="3">Kegiatan</th><th colspan="3">Fungsi Bangunan : Youth Center</th></tr>
<tr><th colspan="3">Kategori Umur Pengguna Utama Youth Center</th></tr>
<tr><th>7-12 (Anak-anak)</th><th>13-18 (Remaja)</th><th>19-30 (Dewasa)</th></tr>
<tr><td rowspan="3">Olahraga Tradisional</td><td>Balago</td><td rowspan="3">• Anak-anak akan diperkenalkan pada permainan tradisional ringan oleh para remaja dan dewasa yang memiliki tanggungjawab untuk mengajarkan kegiatan tersebut, seperti Balago dan Berkatekan, yang melibatkan aktivitas fisik sambil bersenang-senang.
• Anak-anak dapat bermain di kelompok secara kompak dengan teman-teman di area ruang luar (outdoor)
• Anak-anak terlibat dalam kegiatan diskusi dengan tempat sekelompoknya untuk mengatur strategi saat bermain
• Anak-anak bermain balap jukung di area yang terpisah dengan area remaja dewasa dan perlu diawasi</td><td>• Remaja akan dilibatkan dalam pelatihan olahraga tradisional yang lebih serius dan profesional, termasuk kompetisi seperti Balap Jukung dan Balago, untuk mengasah keterampilan motorik dan bekerja sama dalam tim.</td><td rowspan="3">• Area bermain Balago untuk orang dewasa akan berada di area luar dan terpisah dengan area anak-anak
• Orang dewasa dapat berkompetisi dalam turnamen besar dan pelatihan profesional olahraga tradisional, serta terlibat dalam penyelenggaraan event olahraga tradisional yang lebih luas, seperti balap jukung dan lomba tradisional.
• Orang dewasa juga akan terlibat dalam kegiatan pelatihan setiap kegiatan olahraga tradisional banjar
• Area bermain Balap Jukung untuk orang dewasa akan berbeda dengan area anak-anak dan langsung terlibat dalam aspek vernakular Banjar yaitu sungai atau pinggiran</td></tr>
<tr><td>Bekatekan</td><td>• Remaja akan terlibat dalam kegiatan pelatihan yang dikhususkan untuk anak-anak sebagai mentor
• Remaja akan terlibat dalam permainan ini dengan syarat dan ketentuan lebih profesional</td></tr>
<tr><td>Balap Jukung</td><td>• Remaja akan dilibatkan dalam pelatihan olahraga tradisional yang lebih serius dan profesional, termasuk kompetisi seperti Balap Jukung dan Balago, untuk mengasah keterampilan motorik dan bekerja sama dalam tim.</td></tr>
<tr><td>UMKM Tradisional</td><td>Batikan Sasirangan</td><td>Anak-anak dapat mengikuti workshop yang mengenalkan dasar-dasar Batik Sasirangan dengan teknik sederhana, seperti menggambar pola sederhana dan menggunakan kain yang mudah dikerjakan.</td><td>Remaja dapat terlibat dalam pelatihan dan juga kegiatan workshop membuat Batik Sasirangan, mempelajari teknik desain dan pembuatan yang lebih rumit, serta mendalami aspek kreativitas dan produksi dalam pembuatan batik.</td><td>• Dewasa dapat memulai melakukan kegiatan bisnis Batik Sasirangan, serta mengembangkan ide bisnis mereka melalui kolaborasi antara UMKM dan Produsen
• Dewasa juga dapat terlibat dalam kegiatan belajar mengajar sebagai pelatih terhadap anak-anak dan remaja
• Dewasa juga dapat membuat kegiatan workshop bagi ibu-ibu yang memilki minat dalam hal kerajinan tradisional</td></tr>
</table>

Hasil Temuan Arsitektural Terhadap Kajian Tipologi

Kajian tipologi bangunan menunjukan bahwa rancangan arsitektur akan menyesuaikan karakter pengguna Youth Banjarmasin, kajian tipologi bangunan dilakukan untuk meninjau karakter Bangunan yang sesuai dengan kategori pengguna Youth di Banjarmasin, sebagai berikut :

Aspek/Prinsip Tipologi Bangunan	Temuan	Implikasi Arsitektur
Youth Center	Youth Center yang mengintergrasikan aspek sosial, kreativitas, kebudayaan dan keolahragaan dalam satu lingkungan guna meneruskan aspek kebudayaan suatu daerah di lingkup anak muda	Rancangan ruang yang modular dan serbaguna serta fleksibel dan desain dan fungsi interaktif dan inovatif untuk memikat daya tarik anak muda
Kebudayaan	Berbasis kebudayaan banjar yang mengarah ke pengguna "Youth" di Banjarmasin dengan karakteristik kebudayaan dalam keseniannya seperti tarian tradisional	Ruang yang mendukung kegiatan kesenian yang fleksibel, kondusif dan efisien bagi pemain dan pengunjung
Sprtiual	Spiritual masyarakat Banjar bersifat insidental namun hal itu merupakan aktivitas yang memiliki peminat cukup banyak di waktu tertentu karna hal ini merupakan sebuah karakteristik masyarakat maupun anak muda di Banjar	Ruang fleksibel dengan kapasitas luas dengan sifat ruang yang kondusif serta sirkulasi atau akses yang baik dan tidak menghalangi kegiatan yang lain
Keolahragaan	Berbasis olahraga yang bersifat tradisional khas Banjar yang relatif peminat atau pemainnya dimainkan oleh "Youth" di Banjarmasin	Ruangan outdoor yang luas dan aman serta bersifat bisa ditonton, agar mampu menarik daya tarik pengunjung tentang keingintahuan terhadap kegiatan olahraga tradisional khas Banjar

Hasil Temuan Arsitektural Terhadap Kajian Pengguna

Kajian tipologi pengguna menunjukan bahwa setiap kelompok pengguna memiliki kebutuhan ruang yang berbeda dalam mendukung aktivitasnya. Ringkasan hubungan antara perilaku pengguna dan kebutuhan ruang disajikan dalam tabel berikut :

Kelompok Pengguna	Kelompok Aktivitas	Temuan	Keterangan Khusus	Implikasi Arsitektur
Sosial & Budaya	Haulan Sekumpul	Dua kegiatan ini dapat berlangsung di dalam maupun di luar ruangan dengan kapasitas yang besar dan juga cukup multifunction dengan keperluan ruang yang cukup penting	Ruang Serbaguna yang kondusif dan memuat jumlah pengguna dalam bangunan	Ruang fleksibel, kapasitas besar, kondusif dari suara, akses terpisah dari area seni pertunjukan serta olahraga
	Tahlilan Sekumpul			
Seni & Pertunjukan	Tari Baksa Kembang	• Saat Pelatihan, kegiatan kegiatan ini akan berlangsung di dalam ruangan atau area naungan yang efisien dalam memberikan keluwesan dan daya fokus para pemain • Saat pertunjukan, kegiatan ini akan berlangsung di atas stage yang dapat bersifat indoor maupun outdoor seperti emphiteater agar mampu melibatkan pengunjung aktif ke dalam kegiatan	Area panggung di area outdoor serta indoor dengan peletakan gudang dan area background yang strategis dan efektif bagi para pemain	Kondisional Ruang outdoor/indoor yang fleksibel, privat, dan mudah diakses
	Tari Rudat Kreasi			
	Madihin			
	Panting Banjar			
	Mamanda		Area tempat duduk penonton yang nyaman dan strategis untuk menonton para pemain dengan melibatkan kelebihan tapak sebagai strategi yang menarik bagi penonton	Ruang outdoor, emphiteater, area penonton mengarah ke sungai, aman, area tengah pada lansekap, mudah diakses
Olahraga Tradisional	Balago	Kegiatan ini akan dizonasikan dengan area luar atau outdoor dengan kebutuhan area yang cukup luas karena memiliki kebutuhan area bermain sekitar 35 x 3 untuk dewasa dan remaja dan anak anak 20 x 3	Area outdoor yang luas dengan luas paling lebih 35x3 dan 20x3 dengan permukaan yang rata	Zona eye catching, kondusif, tidak menganggu area sirkulasi publik
	Bekatekan	Kegiatan akan melibatkan anak-anak dan remaja sebagai pemain dan orang dewasa sebagai mentor dengan kebutuhan area di luar ruang atau outdoor dengan luas ruangan kurang lebih 10x6 meter	Area outdoor yang luas sebesar 10x6 dengan permukaan rata dan bebas dari jangkauan orang-orang disekitarnya	Zona eye catching, kondusif, tidak menganggu area sirkulasi publik
	Balap Jukung	Balap Jukung untuk anak-anak akan bersifat water frant development atau melibatkan sungai kedalam area perancangan agar lebih aman sedangkan remaja dan dewasa akan langsung di area sungai	Area sirkulasi dermaga terorganisir dengan baik dan baik	Petunjuk arah jelas, area mudah dijangkau, desain safety
UMKM Tradisional	Batik Sasirangan	Kegiatan ini akan dizonasikan khusus untuk area UMKM dengan lokasi yang strategis untuk memikat para pengunjung dan juga memiliki area yang dapat memiliki potensi sebagai area menarik bagi para pengunjung melalui salah satu contoh kegiatannya yaitu live show membatik	Area UMKM yang strategis dan zona terdepan dan didesain semenarik mungkin dengan jenis ruang semi outdoor	Akses cepat, mudah diakses, eye catching, desain inovatif dan interaktif, tidak kaku
	Aksesoris Banjar			
Pengunjung	Pasif	Pengunjung pasif akan terlibat sebagai penonton di dalam setiap kegiatan memiliki penampilan	Area pengunjung pasif yang bersifat terbuka dan memuat kapasitas yang banyak	Sirkulasi fleksibel, mendukung komunikasi, tidak kaku
	Aktif	Pengunjung aktif ialah pengunjung yang terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang bertujuan untuk melibatkan para pengunjung langsung	Area pengunjung aktif yang terpisah dari area publik dan bersifat kondusif	Privat, mendukung komunikasi, tidak kaku, interaktif dan inovatif

2.2 Kajian Tematik

2.2.1 Konsep Neo Vernakular

Arsitektur Neo-Vernakular merupakan konsep arsitektur yang berkembang pada era Post Modern, mulai muncul pada tahun 1960-an. Menurut Arsimedia (2019) Arsitektur Neo-Vernakular dapat diartikan sebagai bahasa setempat yang di ucapkan dengan cara baru. Arsitektur Neo-Vernakular merupakan arsitektur yang memiliki prinsip mempertimbangkan peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat, kaidah-kaidah normative, kosmologis serta keselarasan antara bangunan, lingkungan, dan alam.

Menurut Arsimedia (2019) Neo Vernakular memiliki **kriteria-kriteria s**ebagai berikut :

- Bentuk-bentuk dengan unsur budaya dan lingkungan, termasuk iklim setempat, yang digambarkan melalui ornamen, tata letak denah, struktur dan detail
- Menerapkan elemen fisik maupun elemen nonfisik seperti kepercayaan, budaya, pola pikir, tata letak dalam bentuk yang lebih modern
- Produk dari Arsitektur Neo Vernakular akan menghasilkan karya yang baru dan tidak menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular secara murni atau memiliki inovasi baru dari sebuah desain vernakular

Selain itu, Arsitektur Neo Vernakular harus ber**ciri**kan sebagai berikut :

- Elemen fisiknya menerapkan unsur-unsur budaya, lingkungan, dan juga termasuk iklim setempat. Hal ini dapat dilihat pada elemen fisik arsitektural seperti tata letak denah, detail, serta struktur dan juga ornamen.
- Bangunannya tidak murni menerapkan konsep dan prinsip bangunan vernakular, namun lebih dikembangkan menjadi karya baru, hal ini dapat terlihat jelas pada bagian visualnya.
- Interior dan Eksterior bangunan dipadukan dengan elemen yang modern.
- Menggunakan warna-warna yang kuat dan kontras serta dapat dipadukan dengan sebuah teknologi baru.

Kemudian, **prinsip-prinsip** dasar Arsitektur Neo Vernakular, diantaranya :

- Memiliki hubungan langsung, yang mana bangunan arsitektur neo-vernakular selarasa dengan nilai-nilai atau fungsi bangunan saat ini
- Memiliki hubungan abstrak, yang mana bangunan arsitektur neo-vernakular diterapkan melalui prose analisa tradisi budaya dan arsitektur peninggalan sebelumnya.
- Memiliki hubungan landscape, artinya penerapan arsitektur neo-vernakular juga diterapkan pada lingkungan sekitar, seperti kondisi fisik, juga termasuk topografi dan iklim.
- Memiliki hubungan kontemporer, artinya pemilihan penggunaan teknologi juga dilakukan, sehingga menghasilkan bentuk yang relevan sesuai dengan konsep arsitektur.
- Memiliki hubungan masa depan, artinya bangunan arsitektur neo-vernakular juga mempertimbangkan kondisi sebagai antisipasi di masa akan datang.

2.2.2 Arsitektur Vernakular Banjar

Kota Banjarmasin adalah kota yang terdiri dari banyak sungai, kota Banjarmasin juga mendapat julukan sebagai "Kota Seribu Sungai", dikarenakan banyaknya sungai yang terdapat di kota Banjarmasin. Sekitar 40% wilayah dari kota Banjarmasin terdiri dari sungai besar dan sungai kecil yang saling berpotongan, salah satunya adalah sungai Martapura. **Sungai Martapura** merupakan sungai yang membelah kota Banjarmasin menjadi dua bagian dan sangat berperan dan menjadi urat nadi kehidupan masyarakat kota Banjarmasin.



Menurut Mentayani (2016), Kota Banjarmasin bertumbuh dimulai dari permukiman-permukiman vernakular yang terbentuk di sepanjang sungainya. **Permukiman vernakular tepian sungai di Banjarmasin merupakan permukiman yang tumbuh berdasar karakter dan unsur lokalitas**. Karakter lokalitas tergambar dari budaya sungai dan struktur lahan basahnya.



Budaya sungai masyarakat kota Banjarmasin tersebut menghasilkan sebuah produk arsitektur berupa rumah lanting. Keberadaan **rumah lanting** di kota Banjarmasin merupakan wujud dari penyikapan dan respon masyarakat suku Banjarmasin terhadap kondisi lingkungannya.



Menurut Rahman (2014), Rumah lanting merupakan istilah yang digunakan untuk menamai salah satu rumah tradisional Kalimantan Selatan. Rumah ini merupakan tipe rumah terapung yang berbahan utama kayu, sedangkan pada bagian bawah menggunakan batang kayu gelondongan atau drum sebagai pondasi untuk mengapungkan rumah ini.

A. Prinsip Dasar Vernakular Banjar

Sungai menjadi orientasi hidup bagi masyarakat Kota Banjarmasin. Lingkungan sungai memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Selain berfungsi sebagai sumber air, sungai juga menjadi tempat bagi kegiatan sosial dan aktivitas masyarakat.

Sehingga kawasan tepian sungai menjadi sebuah pilihan yang tepat dalam membangun tempat hunian. Rumah-rumah dibangun mengikuti bentuk sungainya dan terlihat sederhana dengan kesesuaian terhadap lingkungannya.

Prinsip utama pada Vernakular Banjar menurut Fajar Faeza (2016):

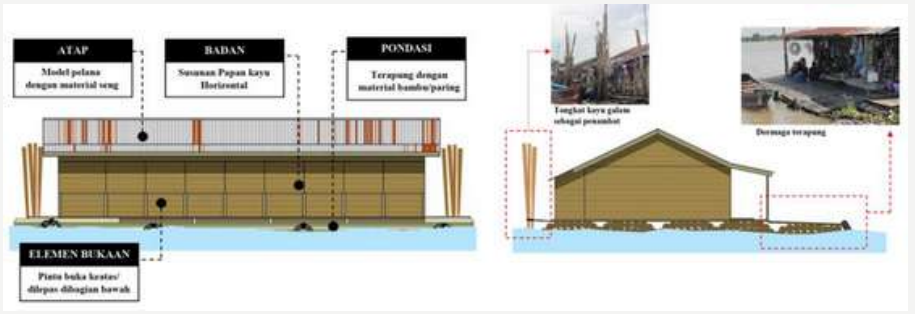
- Bentuk dan Tata Ruang Simestris dengan bentuk persegi panjang memanjang yang fungsional
- Penggunaan bahan lokal dan konstruksi panggung untuk merespon kondisi lingkungan
- Responsif terhadap iklim tropis dan lingkungan

B. Karateristrik Vernakular Banjar

Vernakular Banjar dapat dikenal dengan Arsitektur Rumah Tepian Sungai yang berada di sepanjang atau tepian Sungai Martapura, yaitu Rumah Lanting yang menkondisikan lingkungan Banjar atau kondisi geografis, budaya dan kepercayaan masyarakat Banjar.

Rumah Lanting

- Pondasi Terapung berupa rakit pelampung dengan material paring/bambu untuk menyesuaikan pasang surut dan gelombang sungai
- Menggunakan material lokal yang tahan air dan kuat seperti ulin
- Bagian Arsitektur Vernakular yang sangat adaptof terhadap lingkungan sungai









2.2.3 Aplikasi Vernakular Banjar dengan Inovasi Teknologi Sebagai Adaptasi Konsep Neo Vernakular

Berawal dari Arsitektur Vernakular Banjar yang terdiri dari karateristik Rumah Lanting yang memiliki prinsip dasar yaitu mengkondisikan dan menyesuaikan lingkungan Banjar atau kondisi geografis, budaya dan kepercayaan masyarakat Banjar, khususnya dikenal dengan daerah perairan Sungai Martapura.

Maka, respresentasi vernakular Rumah Lanting dan Rumah Panggung yang menkondisikan kondisi geografis Banjar dapat diadaptasi melalui pendekatan Neo Vernakular yang berupa sebuah pembaharuan dan inovasi dari Vernakular Banjarmasin melalui pengaplikasi konsep **Water Front Development.** Hal itu karena arsitektur Banjar memiliki keterkaitan yang kuat secara **kontekstual, kultural, dan fungsional** dengan **kehidupan Masyarakat Banjarmasin** yang sejak dahulu hidup **berdampingan dengan air.**

Penerapan pendekatan Neo Vernakular ini tidak hanya mempertahankan nilai-nilai lokal dan identitas arsitektur Banjar, tetapi juga memberikan solusi desain yang relevan terhadap tantangan urbanisasi modern di kawasan tepian sungai. Dengan memadukan elemen tradisional seperti struktur rumah panggung dan orientasi bangunan terhadap aliran air, serta teknologi konstruksi masa kini, desain waterfront yang dihasilkan mampu menciptakan ruang hidup yang adaptif terhadap banjir, ramah lingkungan, dan tetap mencerminkan karakter budaya lokal.



HOW? *"Vernakular to Neo Vernakular"*

Prinsip dasar nilai-nilai vernakular Banjar yang memiliki **keterikatan dengan air, fleksibelitas, dan komunitas** harus diinterpresentasikan ulang secara kontekstual dan inovatif , serta mampu menghidupkan kembali budaya sungai dan kebersamaan masyarakat Banjar dalam cara yang relevan bagi **generasi muda "Youth" Banjar.**

Desain Adaptif Terhadap Air	
Vernakular	**Neo Vernakular**
Terapung di Atas Air (Rumah Lanting)	Penggunaan Struktur Panggung Di Daratan dengan kombinasi elemen Air pada bagian permukaan tanah

Pemanfaatan Tepian Air sebagai R. Sosial	
Vernakular	**Neo Vernakular**
Rumah Lanting sebagai Ruang Hidup dan Sosial	Ruang Publik di Tepi Sungai, seperti Dermaga dan Panggung Budaya di Air

Material dan Visual Vernakular	
Vernakular	**Neo Vernakular**
Elemen Rumah Lanting : Kayu Warna Alami, Bentuk Memanjang	Inovasi material kayu dan fasad merepresentasikan Budaya Banjar dengan Warna Interaktif serta Modularisasi Massa

Rasa "Mengapung" Sebagai Narasi Desain	
Vernakular	**Neo Vernakular**
Rumah Lanting yang terapung di atas air	Desain refleksi di air dan pemainan bayangan dan cahaya pada media teknologi

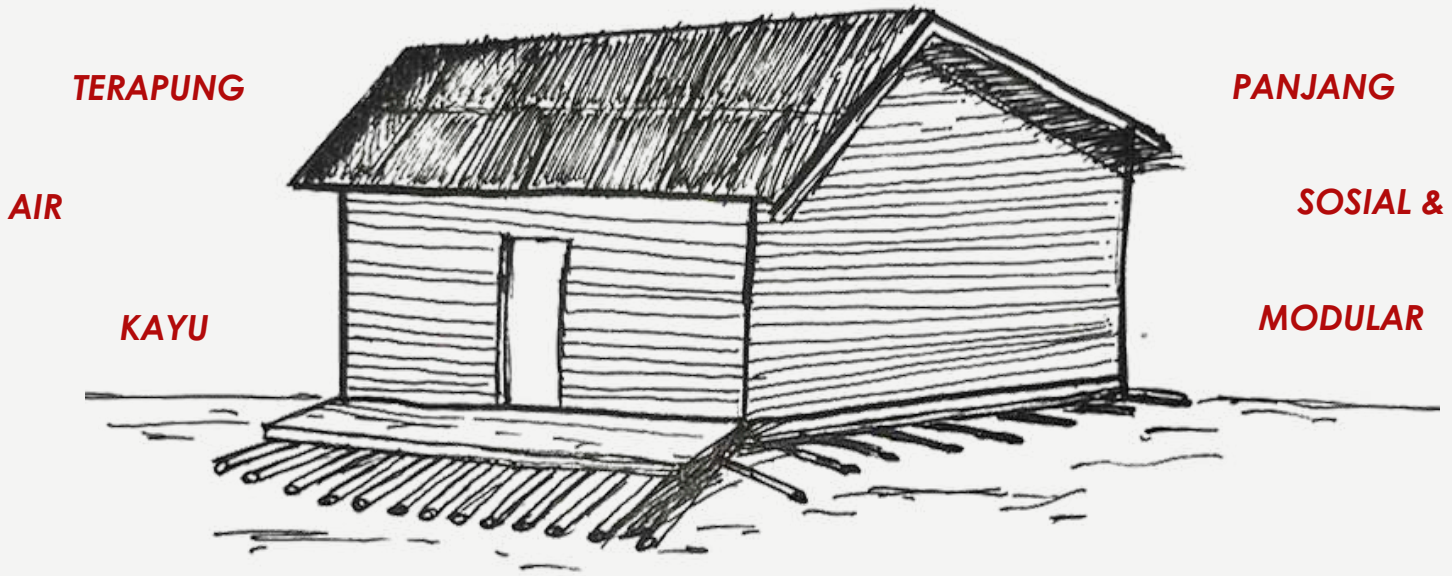
Desain Atap Pada Bangunan	
Vernakular	**Neo Vernakular**
Atap Rumah Lanting yang menyesuaikan prinsip iklim dan cuaca Banjar	Adaptasi dan modifikasi Atap Rumah Lanting dalam bentuk kontemporer yang menarik

LIKE HOW?

"Vernakular to Neo Vernakular"

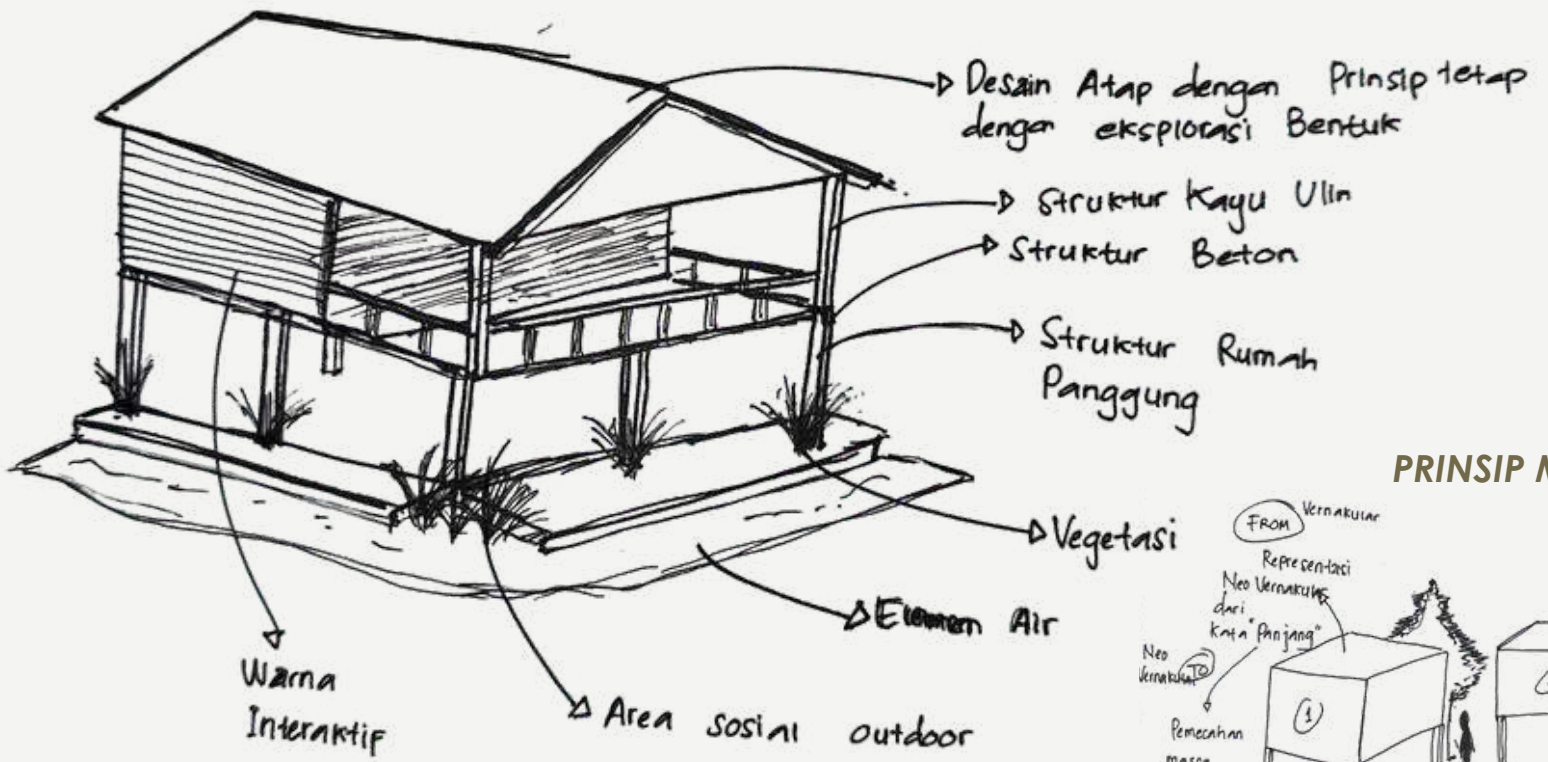
FROM VERNAKULAR ARSITEKTUR

Keyword:

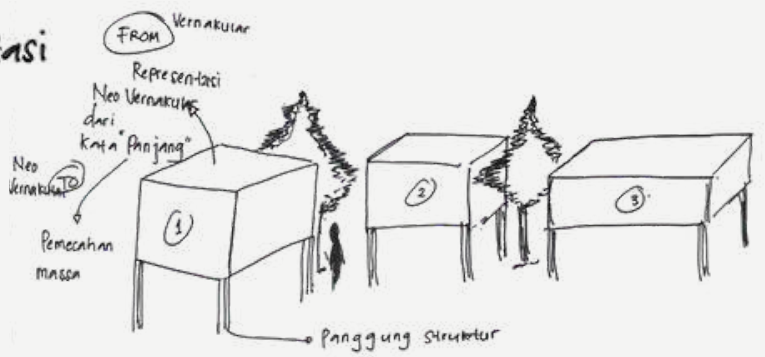


RUMAH LANTING

TO NEO VERNAKULAR ARSITEKTUR



PRINSIP MASSA :



Hasil Temuan Arsitektural Terhadap Kajian Tematik

Kajian Tematik merupakan pendekatan arsitektural yang menyelesaikan kebutuhan pengguna dengan latar belakang permasalaan, oleh karena itu maka kajian tematik ini akan mengadaptasi dan dikembangkan dalam perancangan Youth Center yang berbasis karakter pengguna Youth Banjar

Aspek	Temuan	Implikasi Arsitektur
Vernakular Banjar	Keterikatan dengan air atau sungai dalam kehidupan sosial dan lingkungan, salah satu elemen arsitekturalnya ialah Rumah Lanting	Material lokal sebagai material utama pada elemen arsitektural, Mengapung di atas air, panjang
Neo Vernakular Perancangan	• Prinsip baru yang mengambil prinsip air pada rumah lanting terhadap desain dengan prinsip Neo yang berupa konsep Water Front Development • Prinsip baru yang merupakan perkembangan dari adaptasi arsitektur Rumah Lanting • Prinsip desain terbaru dari sebuah elemen vernakular arsitektur, yang masih memiliki prinsip dasar namun dikembangkan dari sebuah vernakular sebelumnya	Merancang ruang yang fleksibel, interaktif dan inovatif dari adaptasi neo vernakular terhadap desain ruang dan sirkulasi, ruang terbuka, prinsip rumah panggung yang tidak mengapung di atas air namun berada di atas tanah dengan implementasi pendukung elemen air sebagai softscape, ruang serbaguna yang kolaboraif, dan ruang komunal yang menarik dengan memanfaatkan potensi waterfrontdevelopment



2.3 Kajian Preseden

2.3.1 Makoko Floating School – Lagos, Nigeria

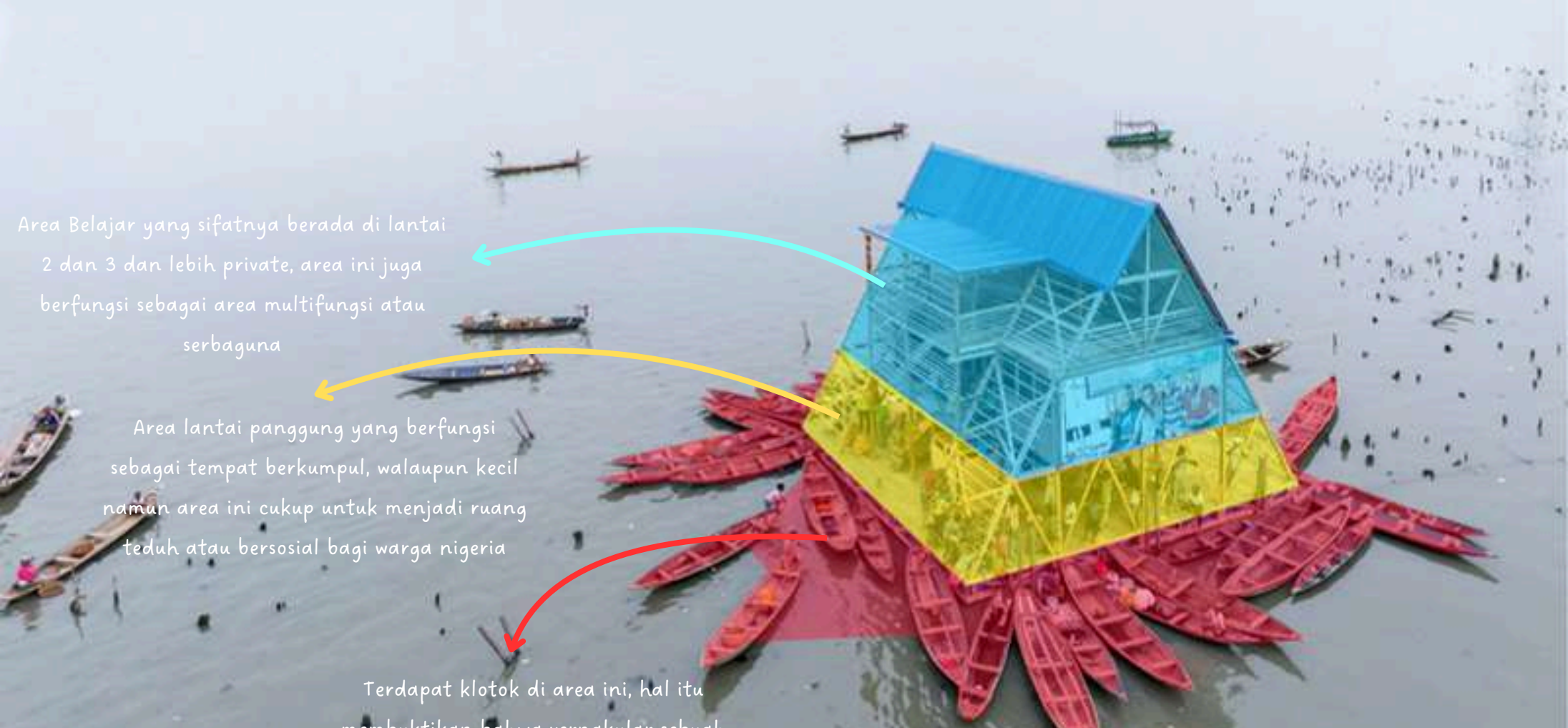
Lokasi : Lagos, Nigeria

Arsitek : NLÉ (Kunlé Adeyemi)

Konsep : Neo vernakular tropis & adaptif terhadap air

Makoko Floating School dibangun sebagai respons terhadap kondisi kehidupan masyarakat air di Makoko, komunitas terapung yang hidup di atas rawa dengan rumah kayu dan ponton. Desain bangunan ini mengadaptasi bentuk arsitektur tradisional panggung menjadi struktur segitiga yang stabil di atas tong plastik.

Material yang digunakan adalah kayu lokal dan drum bekas sebagai pelampung. Struktur segitiganya bukan hanya untuk keindahan bentuk, tetapi juga untuk menahan angin dan menjaga kestabilan bangunan di air. Ruang di dalamnya bersifat fleksibel dan multifungsi, bisa digunakan untuk sekolah, pertemuan warga, atau aktivitas anak-anak.



Fungsi Multifungsi & Inklusif

Ruang utama dalam struktur Makoko bisa berfungsi sebagai sekolah, ruang ibadah, tempat diskusi komunitas, hingga ruang bermain. Hal ini mencerminkan konsep inklusif dan adaptif yang cocok sebagai ruang hidup yang dinamis dan interaktif.

Tipologi Bentuk

Bentuk segitiga unik yang diusung bukan hanya estetika, tetapi juga sebagai respon struktural terhadap stabilitas. Bentuk ini dapat dijadikan eksplorasi bentuk bangunan neo-vernakular dari salah satu elemen vernakular tradisional di Negaria.

Material Lokal & Daur Ulang

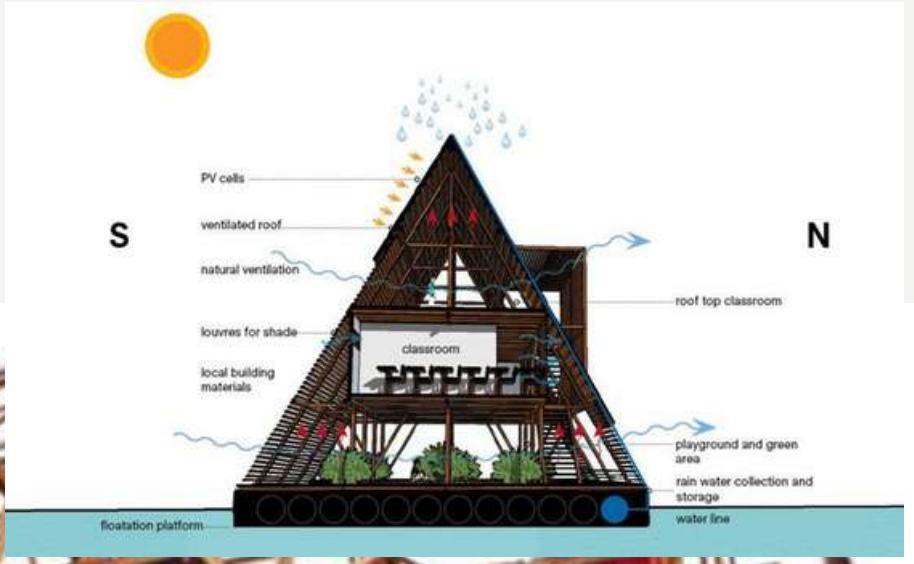
Pemanfaatan kayu lokal dan drum bekas menurunkan biaya sekaligus mengurangi jejak karbon. Penggunaan material yang mudah didapatkan juga memastikan bahwa pembangunan bisa dilakukan oleh komunitas lokal, menumbuhkan rasa kepemilikan terhadap bangunan.

Modularitas & Mobilitas

Bangunan ini dapat dibongkar dan dipasang ulang dengan mudah. Sifat modular ini penting di kawasan pesisir sungai, karena memungkinkan fleksibilitas dalam ekspansi, perbaikan, atau bahkan relokasi apabila terjadi perubahan fungsi atau kondisi tapak.

Struktur Terapung

Struktur dasar bangunan menggunakan drum plastik bekas sebagai pelampung utama. Hal ini tidak hanya menjawab kebutuhan untuk membuat bangunan terapung, tapi juga mendemonstrasikan penggunaan material bekas secara inovatif. Desain struktur segitiga memberikan stabilitas terhadap angin dan air, memperkuat adaptabilitas bangunan terhadap lingkungan ekstrem.



Menunjukan fleksibelitas ruang pada bangunan



Material Kayu dan Drum

Lesson Learned Preseden 1

- Bangunan harus responsif terhadap fluktuasi muka air dan potensi banjir. Desain terapung atau struktur panggung tinggi dapat menjadi solusi arsitektur tropis di tepi sungai.
- Material daur ulang seperti drum bekas bisa digunakan secara kreatif untuk membuat struktur yang fungsional dan ekologis — sesuai prinsip desain berkelanjutan.
- Sistem modular dan material lokal memungkinkan warga membangun secara mandiri. Ini mendorong rasa kepemilikan komunitas terhadap bangunan.
- Bentuk atap segitiga memberi kestabilan angin dan curah hujan, serta memberikan ikonografi visual yang kuat.
- Makoko bukan hanya bangunan, tetapi simbol resistensi komunitas terhadap penggusuran. Youth Center juga bisa menjadi media perlawanan budaya dan identitas lokal.



2.3.2 Youth Center in Niafourang / Project Niafourang

Lokasi : Casamance, Senegal
Arsitek : Project Niafourang (2011)
Konsep : Vernakular Tradisional

Proyek ini didirikan karena populasi Niafourang sekitar 300 jiwa, desa tersebut sangat miskin dengan tingkat pengangguran yang tinggi. Tujuan perancangan ini guna meningkatkan kondisi bagi pemuda setempat dan menciptakan peluang, lapangan kerja, dan pembangunan di desa tersebut.

Aspek penting dari proyek ini adalah melibatkan masyarakat setempat baik dalam tahap pembangunan maupun perencanaan, untuk menciptakan rasa kepemilikan dan kebanggaan terhadap bangunan yang dihasilkan.

Bukaan

Sistem cross ventilation pada ruuang multipurpose berguna untuk merespon kondisi iklim tropis pada wilayah Sanegal

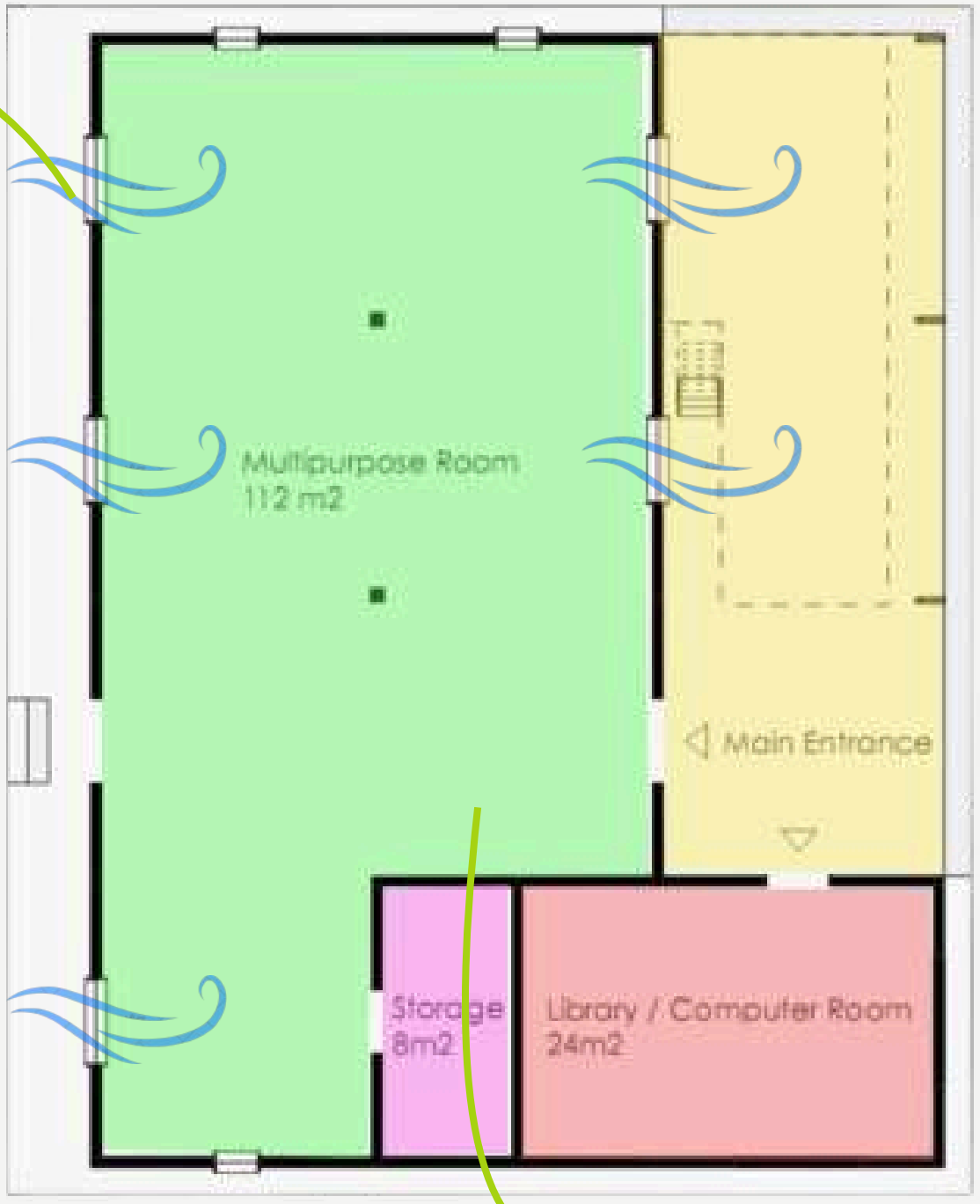


Jendela diposisikan rendah di dinding dengan rangka yang dalam, sehingga dapat digunakan untuk duduk, yang juga berguna untuk memanfaatkan ruang kecil agar lebih efektif

Penghawaan Alami

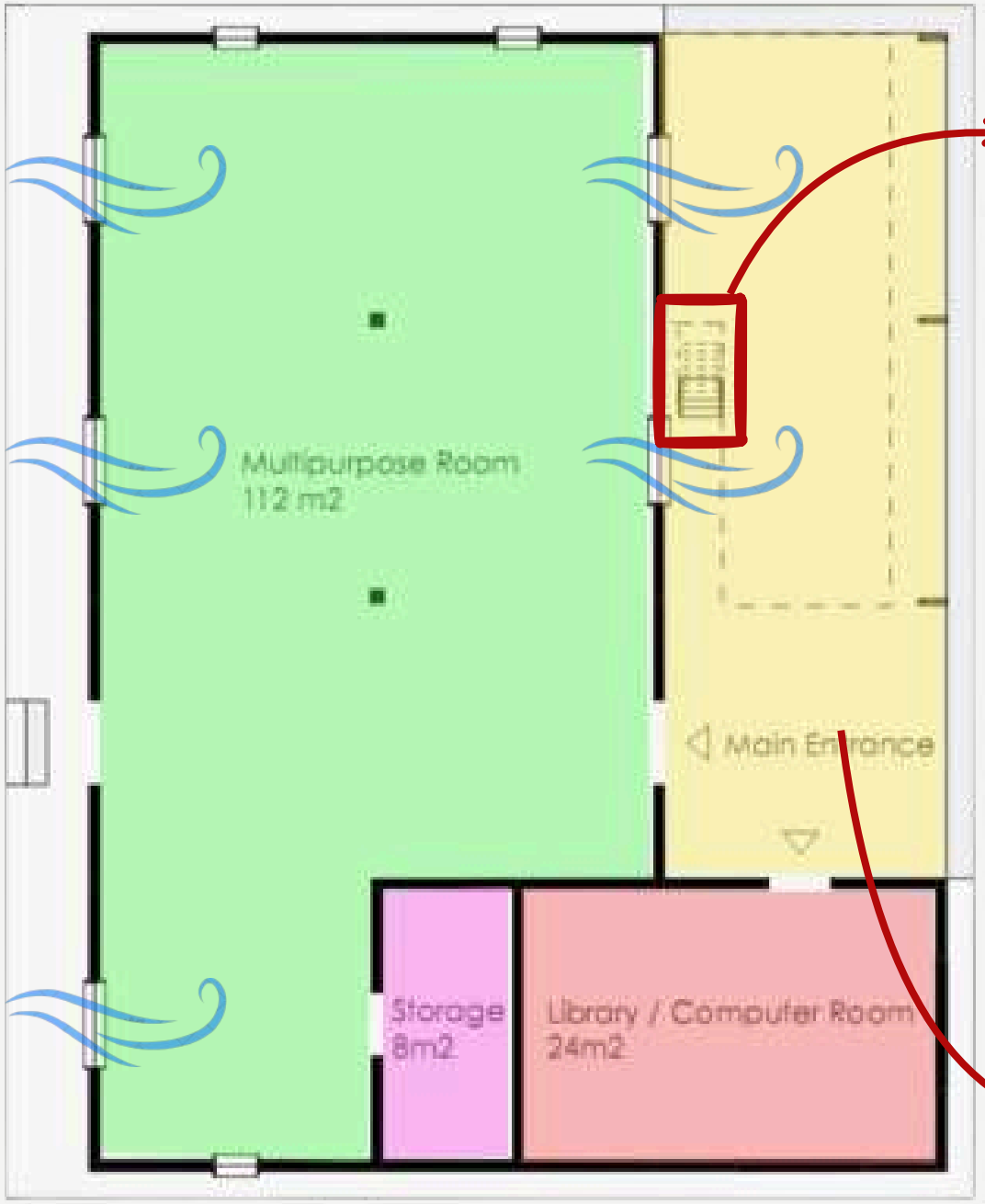


Desain atap yang mempengaruhi kondisi iklim dari udara dan juga iklim hujan pada lokasi.





Ruang Multipurpose building bersifat penghawaan alami, guna untuk merespon kondisi iklim tropis dengan material alami yaitu kayu guna mengadaptasi aspek vernakular lokasi.



Aksesibilitas



Lantai dua dapat diakses melalui tangga luar dan berfungsi sebagai perpanjangan dari perpustakaan atau ruang serbaguna.



Design Shading

Guna merespon tempias hujan dan sinar matahari oleh iklim tropis





Lesson Learned Preseden 2

- Proyek ini melibatkan masyarakat lokal sejak tahap perencanaan hingga konstruksi. Pendekatan ini menciptakan rasa memiliki dan kebanggaan terhadap bangunan yang dihasilkan.
- Bangunan menggunakan blok pasir terkompresi dengan sedikit semen, yang dibuat secara manual menggunakan mesin lokal. Pendekatan ini menunjukkan bahwa material sederhana dapat menghasilkan bangunan yang fungsional dan estetik.
- Atap aluminium bergelombang yang menjorok jauh dari dinding menciptakan area teduh dan melindungi dari hujan. Ventilasi alami dan pencahayaan maksimal dicapai melalui bukaan yang dirancang dengan baik.
- Bangunan terdiri dari ruang komputer/perpustakaan dan ruang serbaguna yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, mencerminkan kebutuhan multifungsi dalam fasilitas pemuda
- Dengan waktu konstruksi hanya 10 minggu dan tanpa penggunaan listrik (kecuali bor bertenaga baterai), proyek ini menunjukkan bahwa efisiensi dapat dicapai melalui perencanaan yang matang dan kerja sama komunitas.

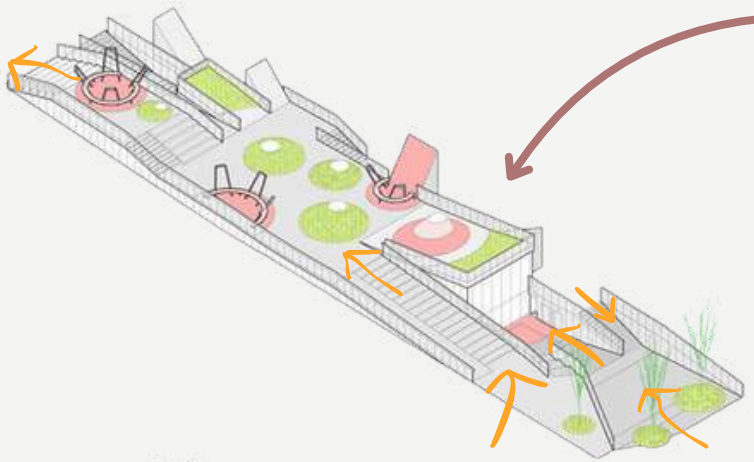


2.3.3 Teruel-zilla: Pusat Kegiatan Pemuda dan Ruang Publik di Teruel, Spanyol

Lokasi : Plaza de Domingo Gascón, Teruel, Aragón, Spanyol
Arsitek : Mi5 Arquitectos + PKMN [pacman]

Proyek ini terinspirasi oleh kekayaan arkeologi bawah tanah Teruel, seperti yang ditampilkan dalam taman tema Dinópolis. Desainnya menggambarkan "Godzilla yang terkubur", sebuah elemen telurik yang menciptakan topografi urban baru dengan volume besar yang mendorong permukaan tanah hingga retak, menghasilkan ruang publik yang unik. Pengunjung dapat menjelajahi lapisan-lapisan ini melalui aktivitas sosial, rekreasi, dan olahraga.

Proyek Teruel-zilla menunjukkan bagaimana arsitektur dapat berperan dalam menghidupkan kembali ruang kota melalui desain yang inovatif dan kontekstual. Pendekatan ini menjadi inspirasi untuk merancang pusat kegiatan pemuda yang relevan dan berkelanjutan di berbagai konteks lokal.



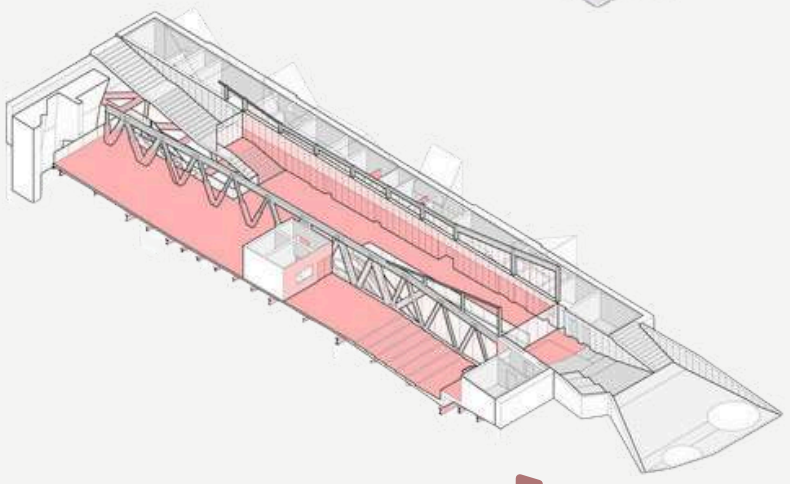
GROUNDFLOOR



Integrasi Ruang dan Akses RTH

Lantai GF ini bersifat publik dan didominasi dengan fasilitas bermain untuk anak-anak maupun taman dengan fasilitas dudukan untuk orang dewasa di tengah kota dengan kegiatan pertemuan, kesenangan dan olahraga.

Tujuan RTH yang diduduki oleh pengunjung ini bersifat memiliki banyak fasilitas bermain dan dudukan yang eye catching ialah agar orang-orang mampu berkumpul bersama dan mengaktifkan kembali area ini untuk tujuan yang sama karena keingintahuan yang tinggi dan tertarik oleh tempat ini.



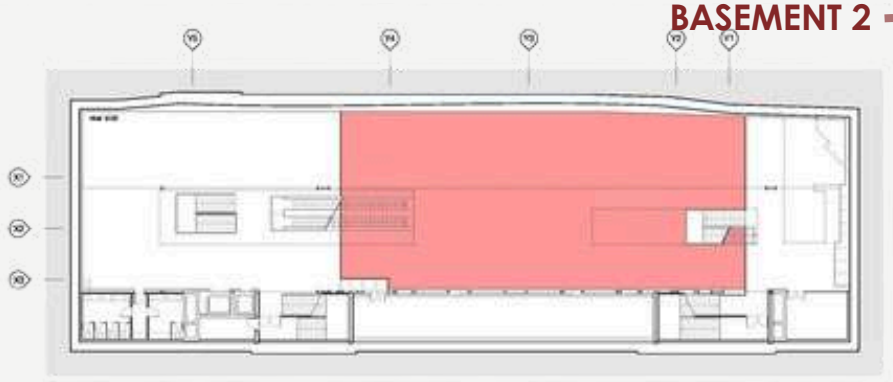
Desain Inovatif

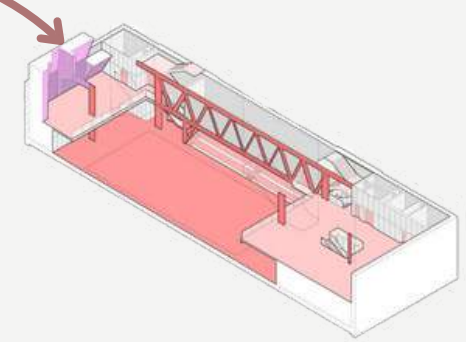
Ruang inovatif yang berada di lantai basement berguna untuk menarik pengunjung untuk merasakan dan ikut ke dalam naratif desain pada perancangan ini yang di dasari dari asal usul atau sejarah lokal/kota dan elemen budaya pop dapat menciptakan ruang yang bermakna dan menarik .

BASEMENT 1



BASEMENT 2





Desain Topografi

Bangunan yang terkubur menciptakan permukaan baru yang berfungsi sebagai plaza publik, mendorong interaksi sosial.



Lesson Learned Preseden 3

- Teruel-zilla menggali identitas lokal melalui referensi arkeologis dan budaya pop lokal (tema dinosaurus dari Dinópolis), hal ini merupakan bagian narasi lokal yang kuat dari cirikhas kota tersebut.
- Struktur bawah tanah didesain seperti "monster terkubur" yang menciptakan permukaan dinamis sebagai plaza publik dengan pendekatann topografi yang meciptakan ruang berlapis yang menawarkan fleksibilitas dan menari eksplorasi pengunjung.
- Ruang bawah tanah dimanfaatkan sebagai fasilitas pemuda, dengan area pertemuan, kegiatan kreatif, dan ruang fleksibel lainnya
- Teruel-zilla menyisipkan unsur visual dan ekspresif dalam bentuk "monster bawah tanah" yang terlihat dari retakan di permukaan yang membuat ruang menjadi lebih komunikatif dan menarik bagi generasi muda.
- Integrasi youth center dengan ruang publik kota mendukung keterbukaan, inklusivitas, dan menjembatani berbagai kelompok usia.
- Simbol atau metafora arsitektural dapat menjadi alat komunikasi visual yang efektif untuk mengaitkan bangunan dengan emosi dan memori kolektif pada desain.



2.3.4 Mjøstårnet ("The Tower of Lake Mjøsa")

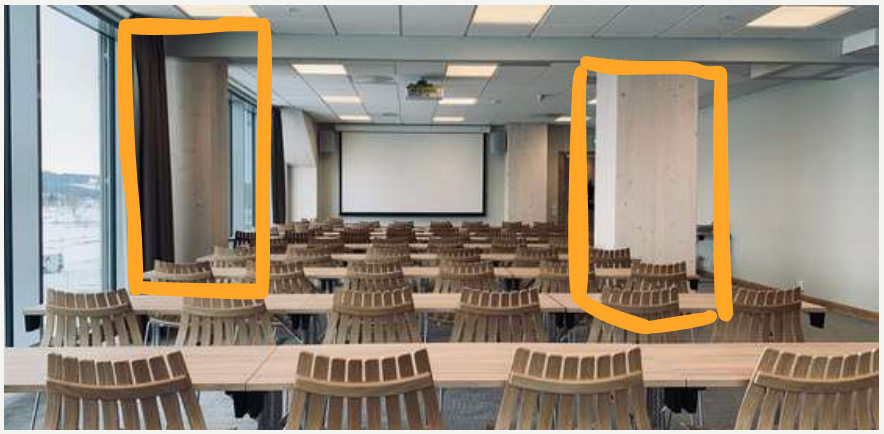
Lokasi : Brumunddal, pinggir Danau Mjøsa, Norwegia (sekitar 140 km utara Oslo)
Arsitek : Voll Arkitekter (Trondheim, Norwegia)

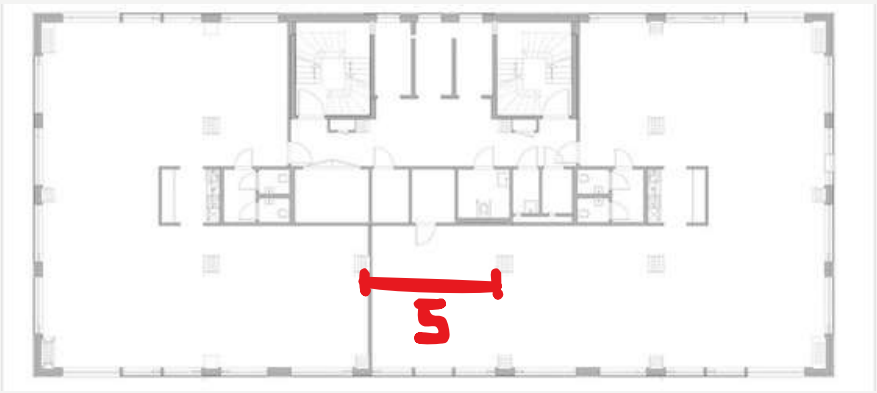
Mjøstårnet ("The Tower of Lake Mjøsa") oleh Voll Arkitekter di Norwegia adalah pencakar langit kayu tertinggi di dunia (85,4 meter), dan menggunakan material CLT (Cross-Laminated Timber) secara ekstensif.

Mjøstårnet bukan hanya ikon arsitektur kayu modern, tapi juga simbol transformasi industri konstruksi menuju solusi yang lebih berkelanjutan.

Sistem & Bentang Struktur

Struktur utama pada preseden ini menggunakan struktur dengan sistem hibridia pada material CLT dn Glulam (Glue LLaminated Timber) yang digunakan pada dinding kolom, dan balok , dan material beton pada tangga dan lantai dasar untuk menjaga kestabilan vertikal dan tahan terhadap gaya leteral.





Pada preseden tersebut didapati bentang kurang lebih 5-8 meter, dengan ukuran kolom CLT 500x500 cm untuk ukuran terbesar dengan ketinggian 85,4 meter atau setara dengan 18 lantai.

Sustainability

Produksi CLT menghasilkan emisi karbon jauh lebih rendah dibanding beton dan baja dan kayu dalam struktur mampu menyimpan karbon (carbon sequestration), yang mengurangi emisi karbon total bangunan.





Lesson Learned Preseden 4

- Material kayu seperti CLT (Cross-Laminated Timber) dan GLT (Glued Laminated Timber) mampu memenuhi tantangan struktur bangunan bertingkat tinggi jika dirancang dengan cermat.
- Kombinasi material kayu dengan elemen beton dan baja di titik-titik strategis (misalnya inti lift, lantai atas) dapat meningkatkan performa struktural dan keselamatan tanpa mengorbankan keberlanjutan.
- Menggunakan material lokal seperti kayu dari hutan sekitarnya dapat mengurangi jejak karbon proyek secara signifikan.
- Sistem prefabrikasi CLT dan elemen modular memungkinkan waktu konstruksi yang lebih singkat, lebih presisi, lebih sedikit limbah.
- Bangunan tinggi dengan sistem struktur utama kayu yang diolah dapat menyimpan karbon selama masa hidupnya, dan berkontribusi pada target net zero zarbon negative building.

Hasil Temuan Arsitektural Terhadap Kajian Preseden

Temuan	Implikasi Arsitektur
Ruang terbuka luas dengan kondisi bernaung dengan kombinasi vegetasi mampu mengumpulkan banyak orang **(Preseden 1)**	Desain mampu menyediakan area outdoor yang dikombinasikan dengan desain ruang terbuka hijau serta mempadukannya dengan prinsip Neo Vernakular Banjar agar mampu menarik daya tarik pengunjung untuk berkumpul
Bentuk atap segitiga memberikan kestabilan pada bangunan terhadap respon curah hujan dan angin serta matahari terhadap konteks lokasi iklim tropis **(Preseden 1)**	Desain mampu mengadaptasi atap segitiga guna menjadi bagian respon dari iklim tropis namun dikembangkan menjadi suatu elemen segitiga yang kontemporer atau perkembangan dari aspek Neo Vernakular Banjarmasin yang juga beriklim tropis
Sistem penghawaan cross ventilation mampu memberikan nuansa nyaman dan dingin terhadap kondisi bangunan dengan iklim tropis **(Preseden 2)**	Desain mampu mengadaptasi sistem cross ventilation dengan inovatif terhadap bagian bukaan atau desain atap yang merupakan bagian dari konsep Neo Vernakular Banjarmasin
Penggunaan material lokal sebagai bagian dari Vernakular lokasi tersebut **(Preseden 2)**	Desain mampu mengkombinasikan elemen material lokal Vernakular Banjar dengan elemen material baru yang inovatif sebagai bagian dari Neo Vernakular
Narasi konteks pada desain sebagai bagian dari profil desain yang menghubungkannya pada prinsip hirarki ruang **(Preseden 3)**	Desain mampu mengadaptasi tema Neo Vernakular pada konteks Banjarmasin dan melibatkan pada fleksibelitas pada desain
Struktur CLT dengan bentang 5-7 meter mampu diadopsi oleh kolom 500x500 cm **(Preseden 4)**	Desain mampu mengadaptasi sistem struktur CLT dengan ukuran minimal 300x300 dengan bentang 5 meter
Material CLT sebagai bagian dari inovasi material terbaru yang ramah lingkungan **(Preseden 4)**	Desain mengadaptasi struktur CLT sebagai bagian dari teknologi terbarukan pada konsep Neo Vernakular

2.4 Kajian Konteks Site

2.4.1 Lokasi

Pasar Terapung Banjarmasin, Sungai Martapura,
Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan

Site berada di Jalan RE Martadinata, Kota Banjarmasin, Provinsi Kalimantan Selatan, dengan luasan **15.000 m2**

KDH 10%
Minimal
10% x 10.000 = 1.000 m2

KDB 80%
80% x 10.000 = 8.000 m2

KLB 3.2
Maksimal
3.2 x 10.000 = 32.000 m2

GSB 6-8 M

GSP 15 M

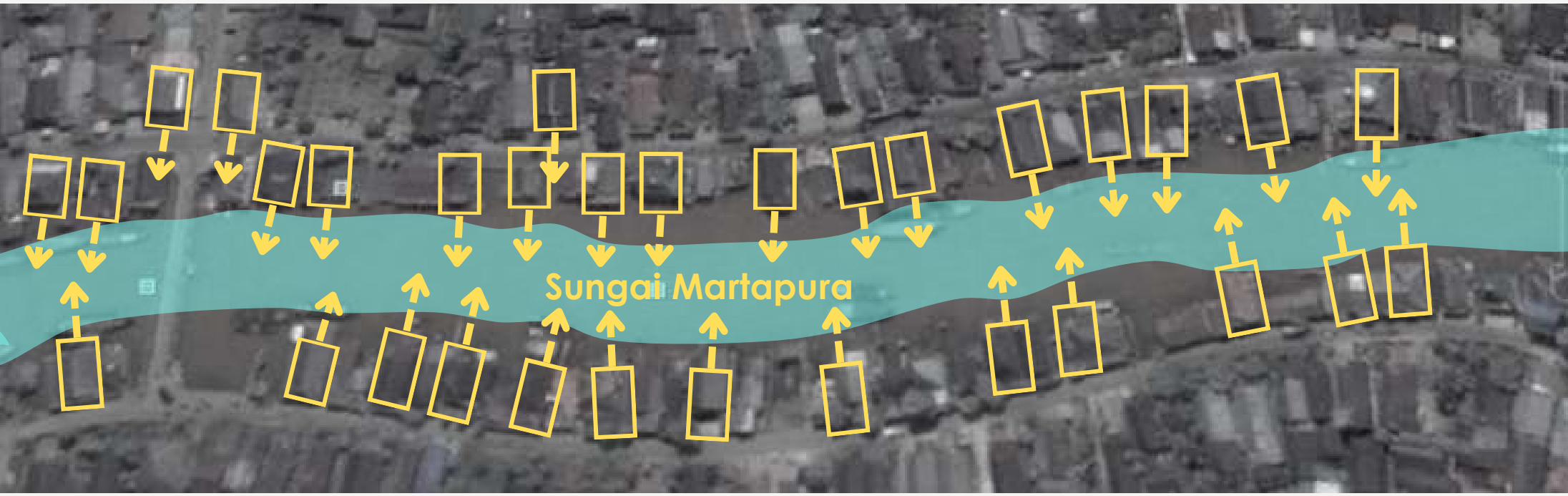
SUNGAI

Source : SIMTARUBANJARMASIN

Lokasi tapak ini berada di kawasan daerah tepi air Sungai Martapura yang menjadi pusat kegiatan budaya dan jual beli warga Banjarmasin yang sering dikunjungi warga lokal dan juga wisatawan.

Kawasan ini juga menjadi salah satu kawasan yang dikenal dengan kawasan titik tengah kota yang menjadi area tempat berkumpul warga Banjar dengan segala aktivitas, di antaranya ialah aktivitas berdagang dengan klotok di area Sungai Martapura yang menjadi salah satu budaya yang populer di Banjarmasin.





2.4.2 Kondisi Geografis Banjar dengan Inovasi Water Front Development di Sungai Martapura

Banjarmasin dikenal sebagai **"Kota Seribu Sungai"**. Lingkungan sungai memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat dan sebagai **orientasi utama** arsitektur Banjar dalam pemukiman dan lain sebagainya . Selain berfungsi sebagai sumber air, sungai juga menjadi tempat bagi **kegiatan sosial** dan **aktivitas masyarakat**, seperti berdagang, transportasi, mandi, mencuci, menangkap ikan, bermain, dan berkumpul.

Berdasarkan tipologi kondisi geografis masyarakat Banjar, dengan keterhubungan manusia dengan air atau lingkungannya dikenal mulai dari adaptasi salah satu elemen vernakular Banjar yaitu Rumah Lanting yang berhubungan langsung dengan air dan representasi dari hidup komunal dan keterbukaan.

Oleh karena itu, maka diperlukan sebuah inovasi sebagai bentuk Neo Vernakular dari yang berhubungan dengan kondisi geografis konteks di Banjarmasin

Hal tersebut ialah inovasi bentuk Neo Vernakular dengan adaptasi desain Water Front Development. Menurut Wrenn (1983), waterfront development adalah "interface between land and water", yang berarti kawasan pertemuan antara daratan dan perairan yang dimanfaatkan secara aktif untuk berbagai kegiatan manusia.

Menurut Torre (1989), pengembangan kawasan waterfront menghadapi berbagai tantangan. Kesulitan tersebut mencakup mulai dari persoalan kepemilikan lahan secara individu hingga pandangan masyarakat terhadap pentingnya ruang publik. Selain itu, isu terkait peruntukan lahan dan **pembagian zonasi, aspek keamanan, serta kemudahan akses dan sirkulasi** juga menjadi hambatan yang perlu diatasi demi mewujudkan area perairan yang berfungsi sebagai ruang rekreasi yang inklusif dan bermanfaat bagi seluruh lapisan masyarakat lokal.

Prinsip-Prinsip Waterfront Development :

Prinsip-prinsip perancangan Waterfront Development menurut L. Azeo Torre (1989):

Keseimbangan Respon dan Partisipasi Publik

Tanggapan dan keterlibatan masyarakat memiliki peran krusial dalam menentukan apakah kawasan waterfront akan berkembang secara dinamis. Hal ini disebabkan karena area waterfront idealnya menjadi ruang yang menyatukan berbagai kepentingan dan permasalahan. Oleh karena itu, keberhasilan pengembangannya sangat bergantung pada kemampuan untuk mencapai kompromi antara berbagai pihak.

Memilki Karakter

Dalam merancang kawasan waterfront, penting untuk mempertimbangkan secara cermat kearifan lokal, kondisi bangunan yang sudah ada, karakteristik lingkungan alam di sekitar, serta keadaan badan perairan itu sendiri. Seluruh aspek tersebut harus diperhatikan guna mewujudkan sebuah kawasan urban waterfront yang memiliki identitas dan karakter yang kuat.

Keragaman Ekspresi Tepi Air

Kolaborasi yang berhasil dalam mengelola berbagai isu akan menghasilkan keberagaman ekspresi dalam kawasan tepi air. Hal ini menjadi fondasi yang kokoh untuk menarik minat pengunjung. Selain itu, manfaat lain yang muncul adalah terciptanya keseimbangan antara pengguna yang peduli terhadap fasilitas yang tersedia, sehingga kawasan tersebut dapat tumbuh menjadi ruang yang aktif dan hidup.

Fungsional

Selain aspek karakter, terdapat elemen penting lain yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pengembangan waterfront, yaitu fungsi dari kawasan itu sendiri dalam konteks perkotaan. Torre (1989) menjelaskan bahwa seindah atau seunik apa pun sebuah kawasan waterfront dirancang, keberhasilannya tetap bergantung pada seberapa baik kawasan tersebut dapat berfungsi secara menyeluruh.

Menjadi Wadah Kegiatan Publik

Salah satu aspek penting dalam proyek waterfront yang ditujukan untuk publik adalah kemampuannya dalam menyediakan ruang yang mendukung berbagai aktivitas masyarakat.

Edukasional

Kawasan waterfront juga perlu dirancang secara logis sekaligus memiliki unsur dramatik agar dapat berfungsi sebagai ruang edukatif bagi masyarakat. Hal ini dapat diwujudkan melalui kehadiran fasilitas seperti museum maritim, pusat seni, sains, dan berbagai elemen edukatif lainnya.

2.4.3 Analisis Perilaku Sungai Martapura terhadap Lingkungan Sekitar

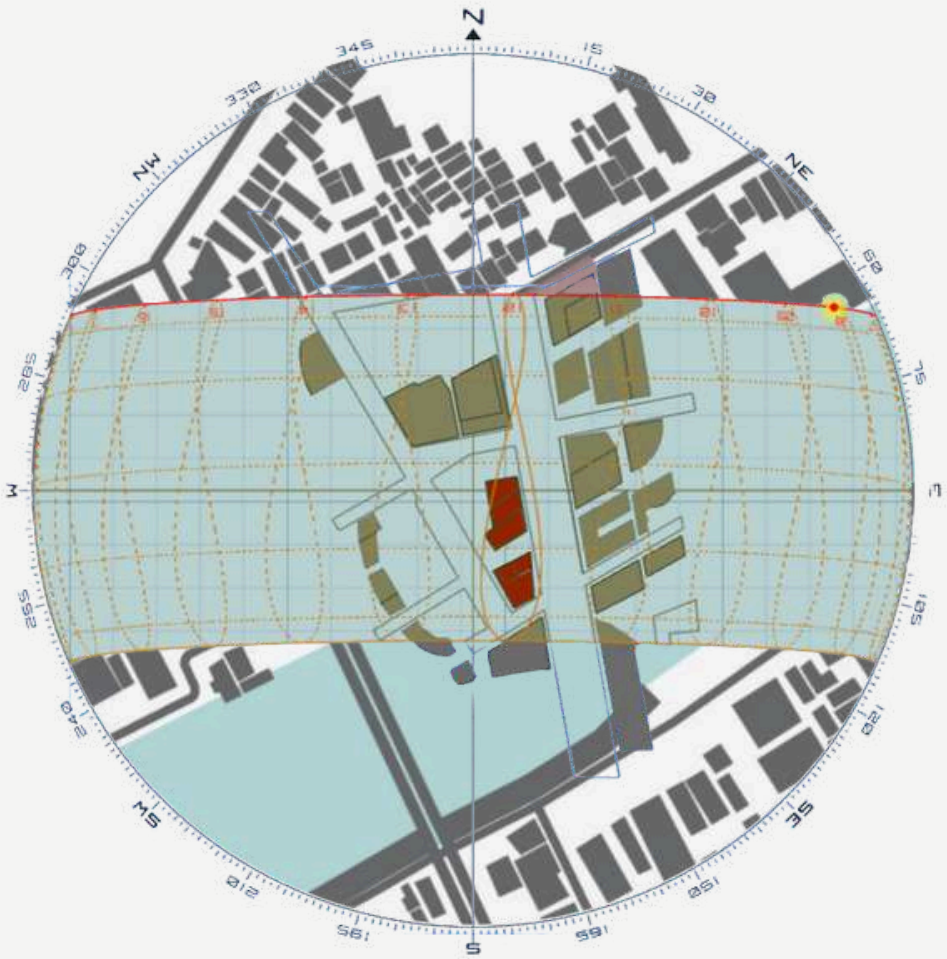
Karakteristik Geomorfologi Sungai Martapura ialah berbentuk aliran cenderung meander (berliku-liku), dengan tepian yang sebagian sudah dikapling atau dibetonisasi dengan Daerah Aliran Sungai (DAS) Martapura memiliki luas 453,88 km² dengan panjang sungai utama sekitar 36,566 km dan beda tinggi dari hulu ke hilir sebesar 8 meter, menghasilkan gradien sungai sebesar 0,022% dengan karakteristik tanah di sekitar tepian relatif lunak dan berair (tanah aluvial), berpotensi tidak stabil untuk bangunan berat tanpa fondasi khusus.

Selain itu, perilaku Hidrologi Sungai Martapura yaitu Fluktuasi debit air yang mana debit air Sungai Martapura dipengaruhi oleh musim hujan dan pasang surut (tide) dari Sungai Barito dan laut. Air bisa naik saat musim hujan dan saat pasang tinggi, menyebabkan potensi banjir rob. Koefisien pasang surut air laut di Banjarmasin mencapai 96, yang merupakan nilai sangat tinggi, menyebabkan arus terbesar sepanjang tahun.

Maka, oleh karena itu dengan perilaku Sungai Martapura yang berpotensi akan menjadi resiko kurang baik terhadap desain, maka rancangan desain harus mampu merespon hal tersebut melalui solusi yang inovatif dengan pendekatan Neo Vernakular yang mampu menyelesaikan masalah tersebut.



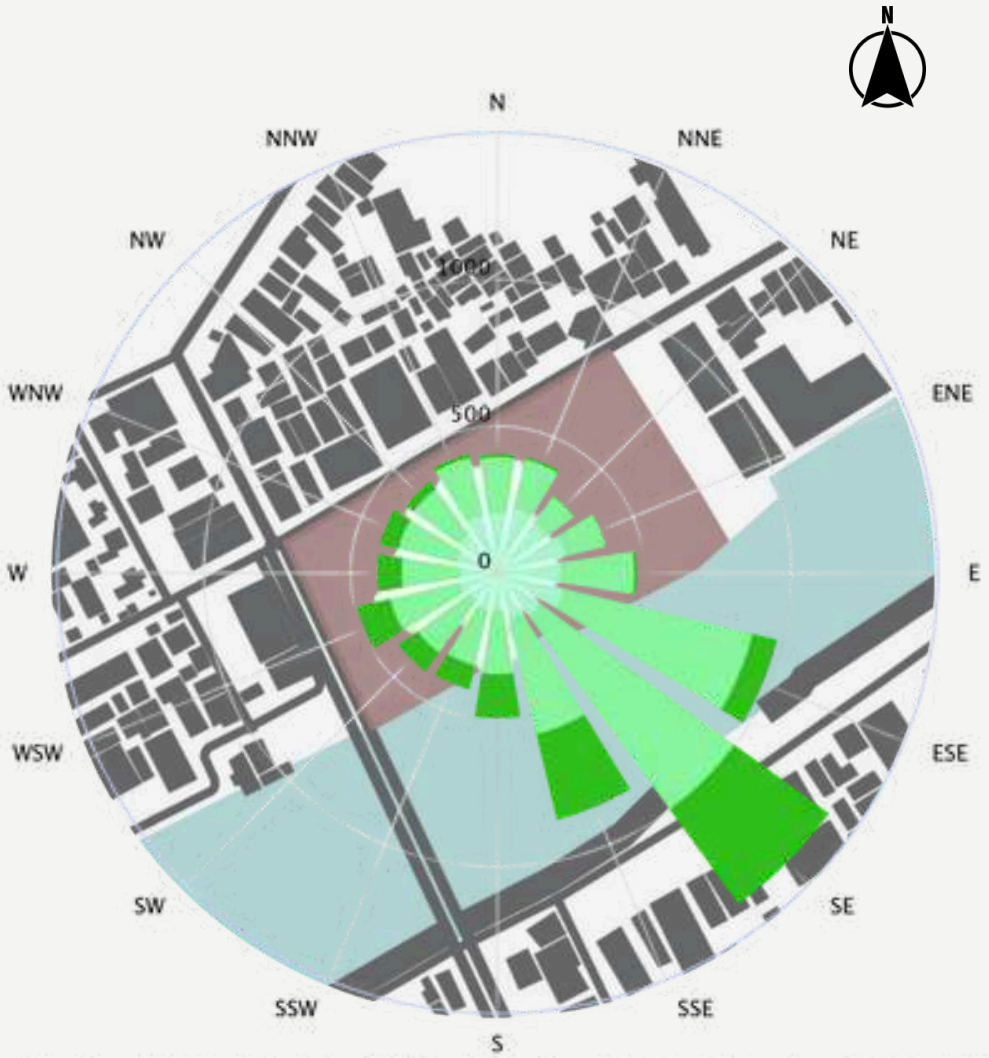
2.4.4 Analisis Data Sunpath dan Windrose pada Tapak



DATA SUNPATH TAPAK

Berdasarkan data tapak sunpath dari Andrew Marsh, menunjukan pergerakan matahari di atas site yang berlokasi di pinggir Sungai Martapura Banjarmasin. Matahari terbit di jam 06.25 WITA dan terbenam 18.20 WITA.

Berdasarkan data tersebut, lokasi atau desain bukaan dan vegetasi mampu merespon secara optimal dan efisien dengan pengoptimalan desain bukaan dan peletakan vegetasi yang tepat pada sisi timur dan barat.



DATA WINDROSE TAPAK

Berdasarkan data tapak windrose dari meteoblue, menunjukan pergerakan angin dengan rata-rata 10-20 km/h di atas site yang berlokasi di pinggir Sungai Martapura Banjarmasin.

Berdasarkan data tersebut, angin rata-rata diperoleh dari arah tengga sebesar 10-30 km/h, yang mana posisi arah tersebut diperolah dari lokasi Sungai Martapura.

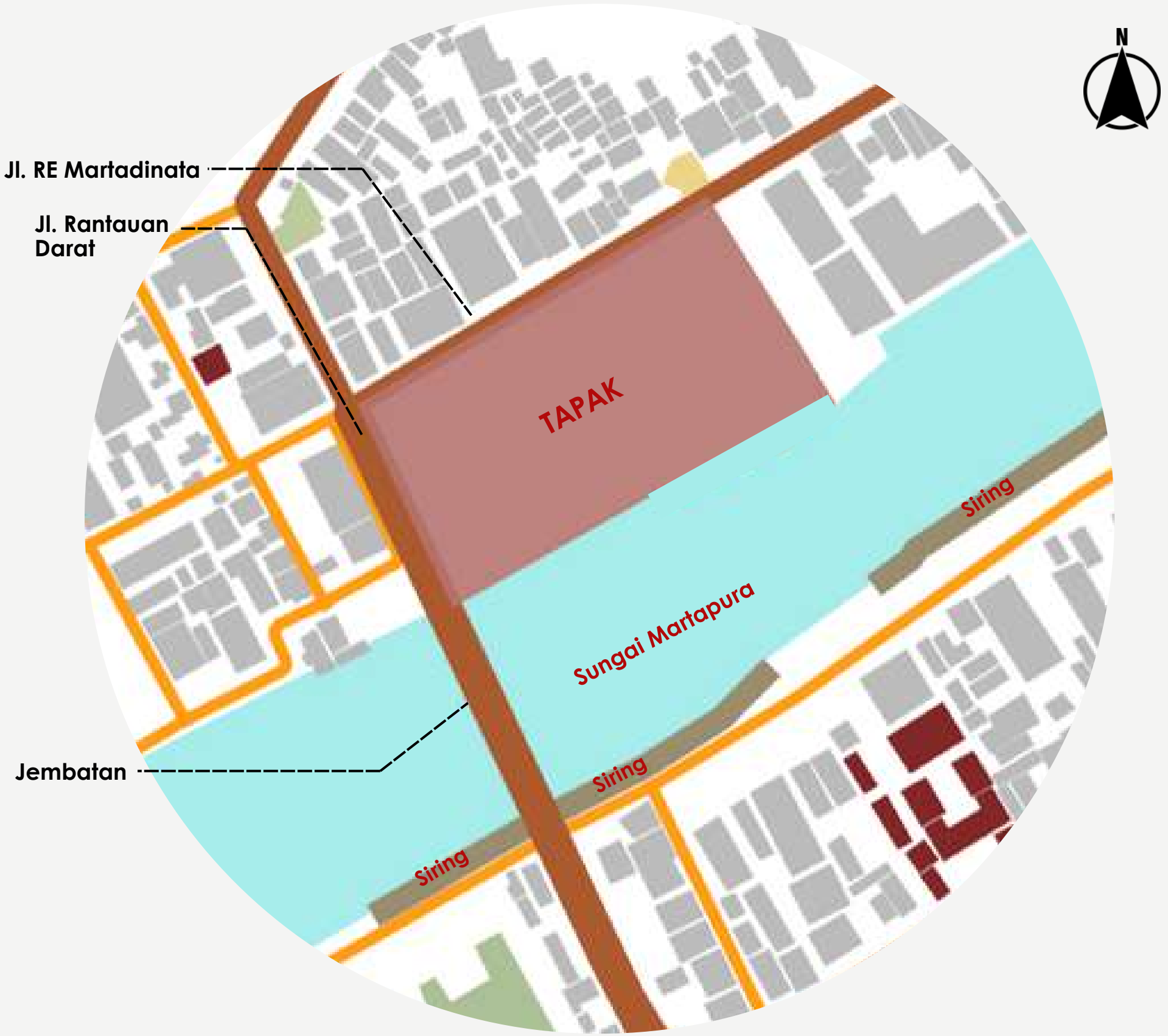
2.4.5 Analisis Data Curah Hujan di Banjarmasin

Bulan / Periode	Lokasi	Curah Hujan	Kategori	Potensi Banjir	Keterangan
April 2025 (Dasarian III)	Banjarmasin	50–75 mm	Rendah-Sedang	Rendah	Curah hujan tidak terlalu tinggi, potensi banjir lokal kecil, kecuali drainase buruk.
Januari 2025 (Dasarian II)	Sekitar Banjarmasin (Kurau, Tanah Laut)	394 mm (puncak)	Sangat Tinggi	Tinggi	Curah hujan ekstrem di daerah sekitar bisa menyebabkan banjir kiriman ke Banjarmasin.
Desember 2024	Stasiun Syamsudin Noor (Banjarmasin)	136.0 mm (total bulan)	Normal	Sedang	Cukup normal, namun banjir lokal tetap mungkin jika hujan turun terus-menerus.
14 Desember 2024 (harian)	Stasiun Syamsudin Noor	52.3 mm (dalam 24 jam)	Hujan Lebat	Sedang-Tinggi	Hujan lebat dalam sehari bisa memicu genangan atau banjir lokal, terutama di daerah rendah dan padat.

Sumber : BMKG Syamsudin Noor

Berdasarkan data yang dikutip dari situs BMKG Syamsudin Noor, Banjarmasin potensi curah hujan yang menyebabkan banjir di Kota Banjar bisa disimpulkan dari **Tinggi-Rendah**. Maka, rancangan diharuskan paling tidak ketinggian lantai minimal 50-100 cm dari permukaan tanah rata-rata dan sistem drainase tapak yang cepat dan terhubung langsung ke saluran kota, serta penggunaan material tahan air dan penggunan softscape pada area lansekap.

2.4.6 Konteks Sekitar dan Aksesibilitas Tapak



2.4.7 Kondisi Eksisting Tapak



2.4.8 Analisis Eksisting Tapak dan Respon Tapak

AKSES

Desain aksesibillitas yang efisien dan efektif bagi lingkungan sekitarnya ialah :

- Memisahkan akses sirkulasi masuk bangunan antara pengunjung dan para pemain pementas seni
- Penggunan material pada area akses pejalan kaki dengan kombinasi material softscape dan hardscape

SEMPADAN

- Zona aktivitas di luar ruangan seperti area duduk untuk penonton dan pengunjung kesenian
- Area ruang terbuka hijau dan komunal space yang dipadukan dengan konsep Neo Vernakuler
- Area aktivitas olahraga tradisional Air seperti Balap Jukung dengan konsep keamanan yang baik

SUNPATH & WIND

- Orientasi bangunan yang memanjang dari arah Timur-Barat guna meminimalisir paparan panas di sore hari
- Massa bangunan didesain menghadap arah tenggara yang anginnya didominasi dari arah tersebut untuk memaksimalkan cross ventilation pada prinsip massa bangunan
- Vegetasi peneduh pada sisi tenggara agar memperhalus angin yang masuk ke dalam massa bangunan

RUANG TERBUKA HIJAU

- Peletakan emphiteather outdoor yang diintegrasikan dengan vegetasi sebagai area berkumpul
- Integrasi rain garden (kebun resapan) di sekitar perancangan untuk mengendalikan genangan air hujan

SUNGAI MARTAPURA & JEMBATAN

- View massa bangunan menghadap ke arah sungai agar mampu mengoptimalkan nuansa vernakular pada sungai terhadap rancangan
- Pengimplementasian sungai terhadap konsep waterfront development
- Aspek Keselamatan dan Keamanan di pinggir sungai terhadap rancangan
- Massa bangunan tidak menutupi vista ke arah jembatan



Hasil Temuan Arsitektural Terhadap Kajian Konteks

Berdasarkan kajian terhadap kondisi tapak dan konteks fisik lingkungan di Banjarmasin, diperoleh sejumlah parameter penting yang perlu diterjemahkan ke dalam kriteria perancangan arsitektural. Aspek-aspek seperti regulasi tata bangunan, orientasi matahari, angin dan juga intesintas curah hujah yang akan mempengaruhi parameter dalam mendesain bangunan. Temuan ini menjadi dasar untuk menyusun desain yang responsif terhadap lingkungan dan bermakna secara kultural

Aspek Konteks	Temuan	Implikasi Arsitektur
Orientasi Massa dari Barat Laut ke Tenggara	Bukaan besar dihindari di sisi timur & barat guna menghindari paparan sinar matahari	Orientasi massa akan merespon arah sinar matahari timur dan barat, oleh karena proporsi orientasi massa akan ideal jika mengarah Barat Laut ke Tenggara
Angin Dominan dari Tenggara	Sirkulasi cross ventilation dioptimalkan dari sisi arah Tengga dan Barat Laut	Perlu bukaan di dua sisi tersebut dan jalur arah angin yang optimal
Iklim Tropis serta Intesintas Hujan terhadap Banjir	Curah hujan disimpulkan dari Tinggi-Rendah, namun seiring berjalannya waktu, kondisi tersebut hanya akan bersifat di tempo tertentu saja	• Desain Atap yang optimal dengan prinsip Neo Vernakular Banjar dan prinsip sturuktur rumah panggung yang juga berguna merespon kondisi banjir • Penataan vegetasi atau elemen softscape yang mampu mempereda banjir • Drainase yang baik dan teratur pada pinggiran sungai pada lahan tapak
Kondisi Eksisting Sungai	Banyak aktivitas yang sering berlangsung di sungai seperti aktivitas perekonomian, dan perilaku sungai	• Orientasi massa menghadap ke arah sungai sebagai bagian dari Neo Vernakular Banjar • Ruang komunal outdoor menghadap ke arah sungai • Ruang komunal tersusun rapi dan aman pada garis sempadan sungai • Desain rumah panggung sebagai adaptasi Neo terhadap debit air sungai jika meluap • Penggunaan struktur yang tahan air • Penggunaan struktur pondasi yang kuat terhadap kondisi tanah aluvial, seperti tiang pancang

BAB 3
EKSPLORASI RANCANGAN

3.1 Dasar Eksplorasi Perancangan

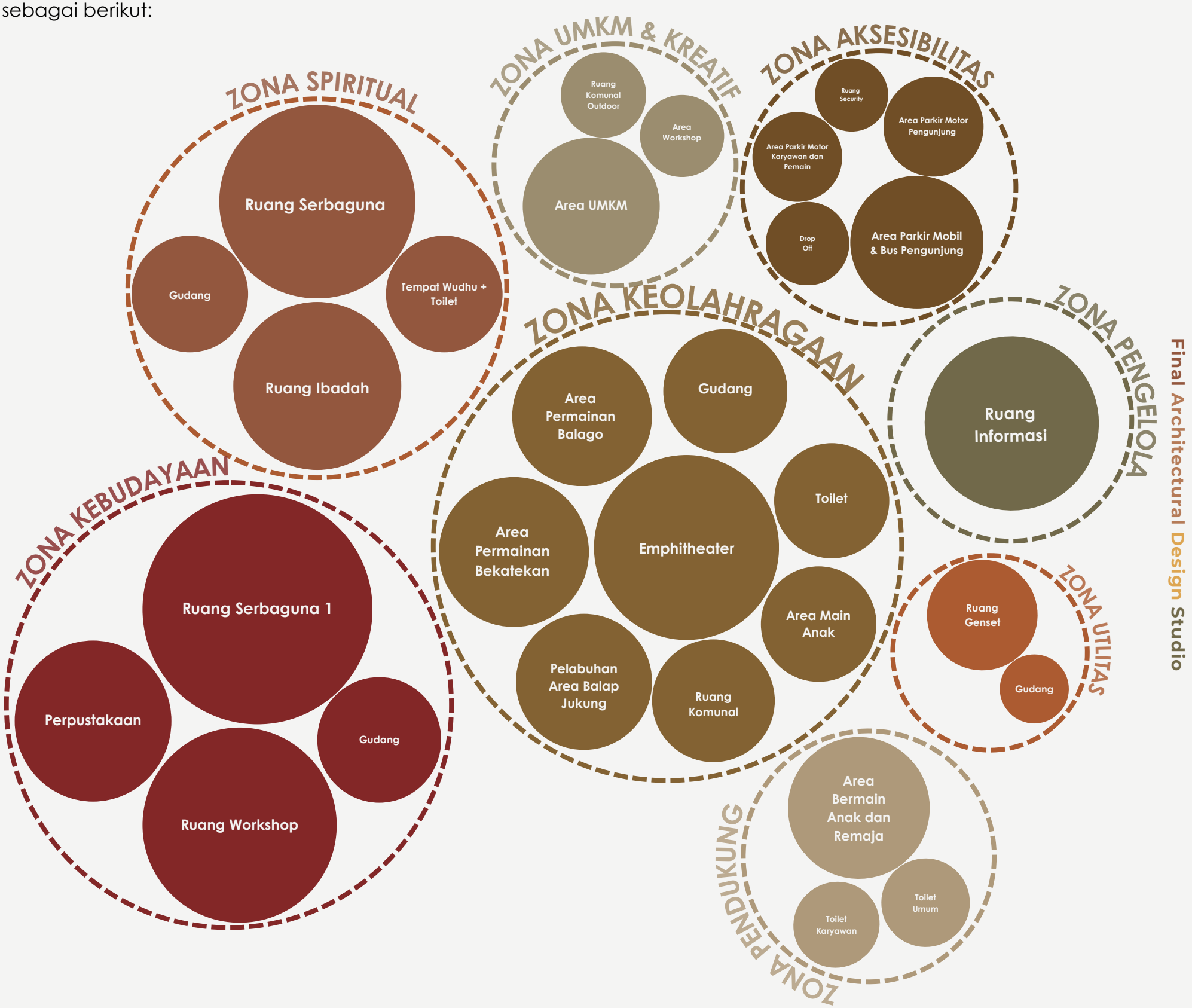
3.1.1 Sintesis Kata Kunci Desain pada Eksplorasi Perancangan

Untuk menyusun konsep dan prinsip dasar Youth Center dengan pendekatan Neo Vernakular, diperlukan hasil temuan arsitektural dari keempat kajian tersebut, maka dapat disimpulkan keyword dari keseluruhan kajian tersebut ialah :



3.1.2 Strategi Pengelompokan Zona

Zonafikasi ini diturunkan dari hasil temuan kebutuhan ruang yang dibutuhkan oleh para pengguna, kemudian akan dikelompokkan berdasarkan fungsi dan jenis pengguna yang sudah diklasifikasikan sebagai dasar arah eksplorasi desain sebagai berikut:



3.2 Eksplorasi Program Ruang

3.2.1 Program Ruang

Berdasarkan dari seluruh analisis kegiatan dan juga alur kegiatan setiap pengguna, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan ini membutuhkan kapasitas ruang yang sesuai dengan setiap penggunanya. Untuk beberapa kegiatan memerlukan ruang dan kebutuhan yang berbeda namun memiliki fungsi yang hampir sama namun dengan karakteristik pengguna yang beberbeda, maka hal tersebut perlu diidentifikasikan melalui table program ruang, sebagai berikut :

Pengguna	Aktivitas	Nama Ruang	Kapasitas Ruang (orang)	Standar Ruang Gerak/org (m2)	Luas Sirkulasi (m2)	Luas Ruang (m2)	Jumlah Ruang	Luas Total (m2)
Pemain Balago	Berolahraga, Latihan, dan Lomba	Area Bermain Balago	6-10	2-3	20	40	2	120
Pemain Bekatekan	Berolahraga, Latihan, dan Lomba	Area Bermain Bekatekan	6-8	2-3	15	25	2	80
Pemain Balap Jukung	Berolahraga, Latihan, dan Lomba di Air	Area Bermain Balap Jukung	3-6	9/jukung	15	20	-	35/jukung
Pengunjung	Menonton kegiatan, bersantai, duduk	Ruang Outdoor/Emphitheater	30	1,5	60	100	1	160
Pemain	Mandi, Ganti Baju	Ruang Kamar Mandi Pemain	4-6	3	10	20	1	30
	Menyimpan Barang	Ruang Loker Pemain	6-10	1,5-2	10	20	1	25
Penari Baksa Kembang	Menari	Ruang Serba Guna Outdoor	30-50	2,5-3	40	80	1	120
Penari Rudat Kreasi	Menari		5-6	2	5	10	1	15
Pemain Madihin	Bermain Alat Musik dan Bersyair		2-3	3	5	8	1	13
Pemain Panting Banjar	Bermain Alat Musik		4-6	1,5-2	10	10	1	20
Pemain Mamanda	Berlatih Sandiwara		4-6	2	8	12	1	20
Pengunjung Aktif	Membaca Buku, Bermain, Berkreasi	Perpustakaan	10-15	2-2,5	30	50	1	80
Pengunjung Haulan/Tahlilan Sekumpul	Berkumpul, Berdoa, Sholat, Bershalawat	Ruang Serba Guna Indoor	30-50	2,5	40	125	1	165
		Tempat Wudhu + Toilet	6-10	2	10	20	1	30
		Ruang Ibadah	30-50	1,5-2	50	80	1	130
Panitia/Karyawan	Berdiskusi, Menyiapkan Sajian/Acara	Ruang Karyawan	6-8	2	15	20	1	35
		Gudang Alat	2-3	3	5	10	1	15
		Dapur	2-3	3	10	15	1	25
Pengunjung Aktif	Ikut Kegiatan Workshop, Santai, Membeli Produk	Ruang Komunal Semi Outdoor	20-30	2,5	50	80	1	130
Penjual	Berjualan	Stand atau Tenan	2 Tenan	4-5/tenan	30	50	1	80
Total								**1.248**

3.2.2 Manual Kegiatan Kapasitas Bangunan

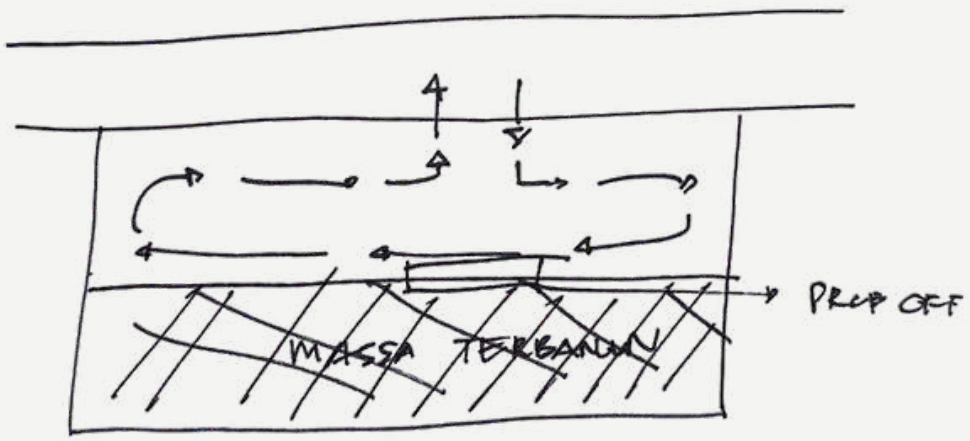
Manual kegiatan ini berfungsi sebagai perhitungan kapasitas parkir agar tidak beruntut di waktu yang sama akibat kegiatan kegiatan yang berlangsung di dalam desain, yaitu sebagai berikut :

Waktu	Hari	Aktivitas Kegiatan	Kapasitas Pengunjung	Area Digunakan	Slot Parkir Mobil	Slot Parkir Motor	Slot Parkir Bus
19.00-21.000	Sabtu	Tari Baksa Kembang	100	Emphitheater	20	25	2
		Tari Rudat Kreasi					
		Panting Banjar					
		Madihin					
19.00-21.00	Minggu	Mamanda	40	Emphitheater	8	20	1
15.00 - 21.00	Kegiatan 1 Bulan Sekali	Tahlilan	70	Ruang Serbauna	15	30	2
14.00 - 17.00	Selasa & Jumat	Workshop Sasirangan	25	Area Workshop	5	10	1
16.00 - 18.00	Minggu	Bekatekan	20	Area Main	5	10	1
08.00 - 12.00	Minggu	Balap Jukung	50	Emphitheater/Ruang Komunal	10	15	1
16.00 - 18.00	Minggu	Balago	20	Area Main	5	10	1

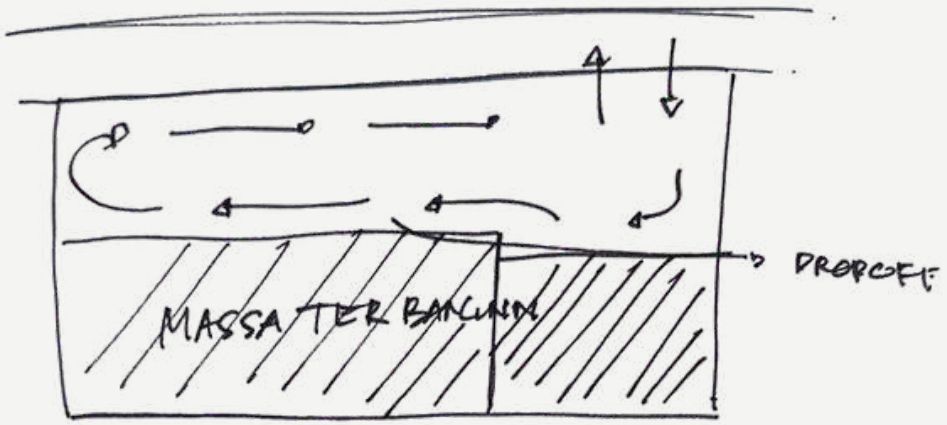
Tabel tersebut merupakan tabel manual kegiatan yang memancing pengunjung, selain itu hari tersebut, operasional gedung tetap beroperasi namun dengan kegiatan latihan biasa

3.3 Eksplorasi Aksesibilitas Siteplan

Alternatif Desain 1
Eksplorasi Aksesibilitas Siteplan



Alternatif Desain 2
Eksplorasi Aksesibilitas Siteplan



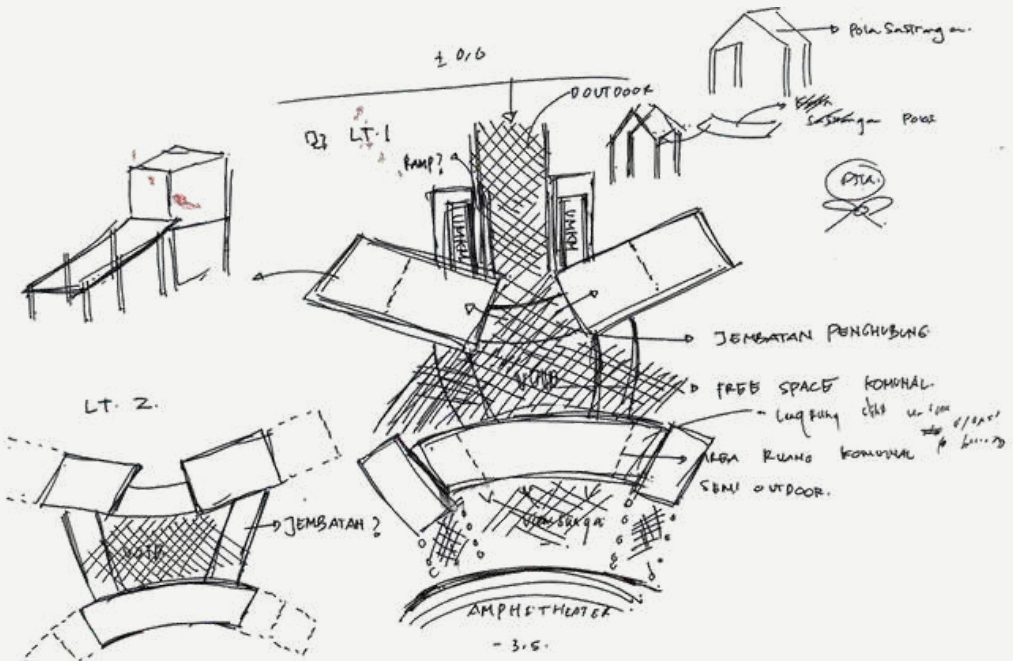
KELEBIHAN (+)	KELEBIHAN (+)
• Terdapat alur sirkulasi yang mengelilingi site secara menyeluruh. • Setiap massa bangunan terhubung dengan jalur utama tanpa hambatan sirkulasi, menciptakan alur yang efisien antar ruang • Area depan lebih mudah terlihat oleh para pengunjung	• Karena alur sirkulasi terkonsentrasi ke area tengah, potensi penumpukan pengguna di titik tersebut menjadi lebih tinggi. Perlu perencanaan pengendalian arus. • Jalur yang memutar seluruh site bisa terlalu luas untuk pengunjung yang hanya ingin mengakses satu titik tertentu. Butuh signage dan wayfinding yang jelas.
KEKURANGAN (-)	**KEKURANGAN (-)**
• Memiliki sirkulasi yang lebih sederhana dan langsung, terutama dari sisi utara dan timur. Bisa memudahkan orientasi awal pengunjung.	• Sirkulasi terlalu panjang dari arah dropoff sehingga jika pejalan kaki berjalan, akan terlalu menguras energi karna memakan meter yang sangat panjang dari arah enterance

3.4 Eksplorasi Mikro

3.4.1 Eksplorasi Hubungan Antar Massa

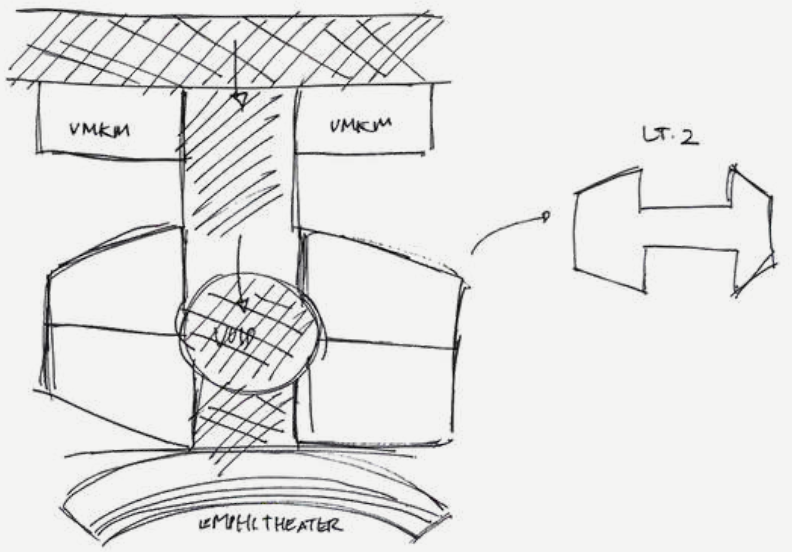
Alternatif Desain Layout Massa 1

Eksplorasi Zona Kebudayaan



Alternatif Desain Layout Massa 2

Eksplorasi Zona Kebudayaan

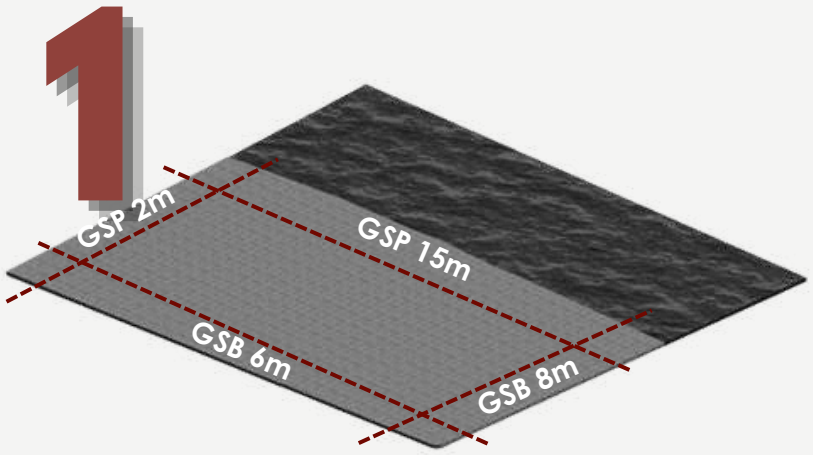


KELEBIHAN (+)	KELEBIHAN (+)
• Tata layout jelas memperlihatkan orientasi massa dominan ke Sungai Martapura • Respresentatif tentang rumah lanting lebih tergambarkan lewat tampak dengan bentuk atap melengkung • Area UMKM dekoratif dengan fasad atau elemen banjar	• Luas ruang lebih banyak dan lebih besar sehingga kebutuhan akan didapat dengan kapasitas lebih besar
KEKURANGAN (-)	**KEKURANGAN (-)**
• Membutuhkan keperluan luas area lebih luas	• Layout massa terlalu kaku • Tidak terorientasi ke arah sungai dan kesannya sangat kaku

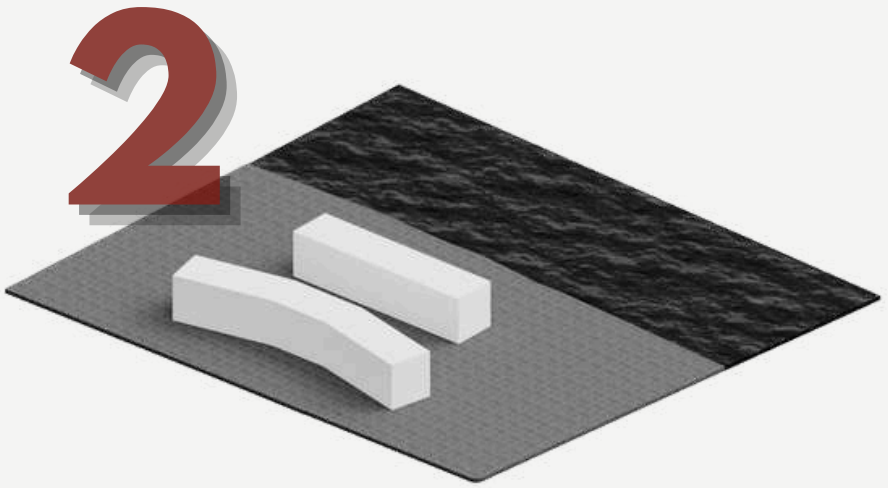
3.4.2 Eksplorasi Material Struktur

Alternatif Desain 1	Alternatif Desain 2	Alternatif Desain 3
KAYU	**BETON**	**KOMBINASI & INOVASI MATERIAL**
		CLT  +  BETON
KELEBIHAN (+)	**KELEBIHAN (+)**	**KELEBIHAN (+)**
• Ramah lingkungan dan berkelanjutan jika menggunakan kayu lokal • Estetika alami dan hangat, cocok untuk suasana komunitas • Ringan, mudah dipasang dan dimodifikasi	• Sangat kokoh dan tahan lama • Tahan terhadap cuaca ekstrem dan banjir • Minim perawatan dibanding kayu	• Memadukan kekuatan struktural beton dan kehangatan estetika kayu • CLT (cross laminated timber) relatif lebih kuat dan kokoh dari pada kayu biasa dan merupakan salah satu teknologi inovasi kayu • Bisa dikombinasikan dengan pondasi tiang pancang
KEKURANGAN (-)	**KEKURANGAN (-)**	**KEKURANGAN (-)**
• Rentan terhadap rayap, pelapukan, dan kebakaran • Butuh perawatan berkala • Tidak cocok untuk struktur bertingkat tinggi atau beban berat	• Kurang ramah lingkungan (emisi karbon tinggi dalam produksi) • Kurang fleksibel untuk desain yang berubah atau adaptif • Kesan visual dingin dan kaku	• Memerlukan perencanaan teknis yang matang agar integrasi berjalan baik • Perbedaan karakter material (muai susut, beban) harus dikelola dengan baik

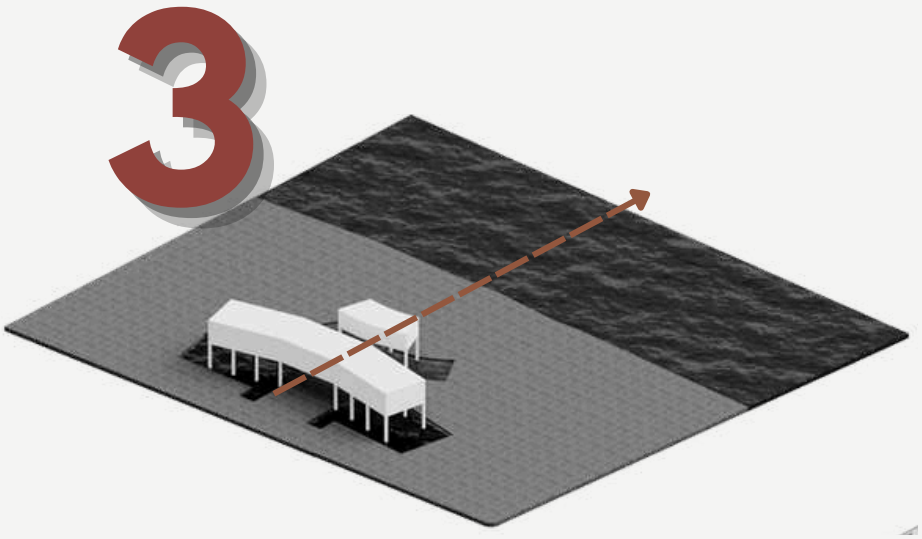
3.4.3 Eksplorasi Transformasi Massa



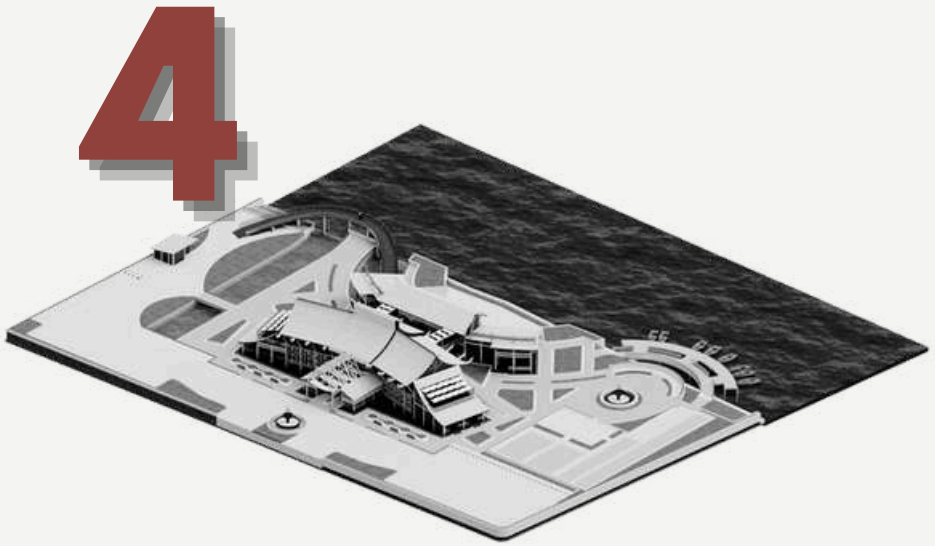
Perencanaan area pembangunan berdasarkan dasar GSP dan GSB



Pembangunan gubahan dengan prinsip modular



Pembangunan massa dengan prinsip Neo Vernakular pada tapak dengan prinsip arah bangunan mengarah ke Sungai Martapura



Penentuan fasilitas berdasarkan kebutuhan pengguna dan konsep pada perencanaan

BAB 4
HASIL RANCANGAN

4.1 Hasil Rancangan

4.1.1 Situasi



Site ini berada di sekitar Jl. R.E Martadinata yang merupakan salah satu jalan raya umum yang sering diakses oleh warga Banjar di pusat kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan yang diapit oleh dominasi banyak bangunan dengan kategori berikut :

Area Pemukiman Warga

Area Ekonomi Budaya

Tanah Kosong

Dengan situasi atau kondisi site yang berada di pusat kota Banjarmasin akan mempengaruhi keinginan pengetahuan pendatang atau warga lokal terhadap budaya banjar yang ditampilkan secara menarik dan bersifat menarik warga lokal dan pendatang untuk berpartisipasi langsung terhadap pengguna bangunan.

4.1.2 Site Plan



Pembagian massa ini didasari oleh tata letak setiap massa terhadap Sungai Martapura sebagai poros utama dalam perancangan, hal ini merupakan hal dasar atau konsep utama Vernakular Banjar yaitu **Sungai Martapura** yang akan diadopsi menjadi Neo Vernakular pada konsep tata letak massa.

Pembagian Massa :

1. Massa Utama Bangunan (Massa Kebudayaan 1)
2. Massa Kebudayaan 2
3. Area Outdoor Permainan Tradisiona;
4. Area Outdoor Emphitheater
5. Area Dermaga Balap Jukung
6. Area Pemancingan

Final Architectural Design Studio

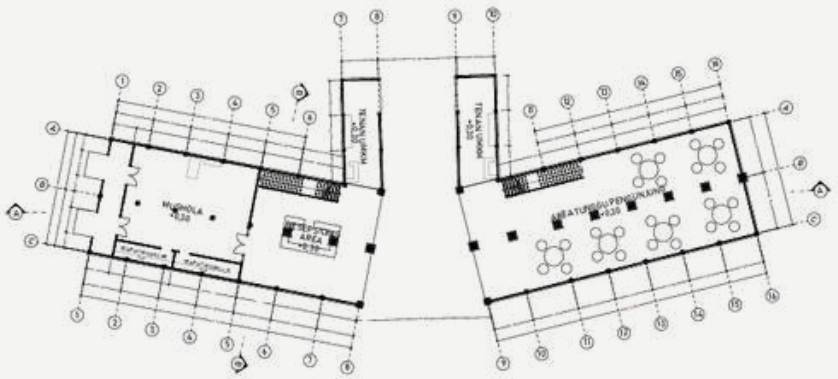
4.1.3 Potongan Kawasan

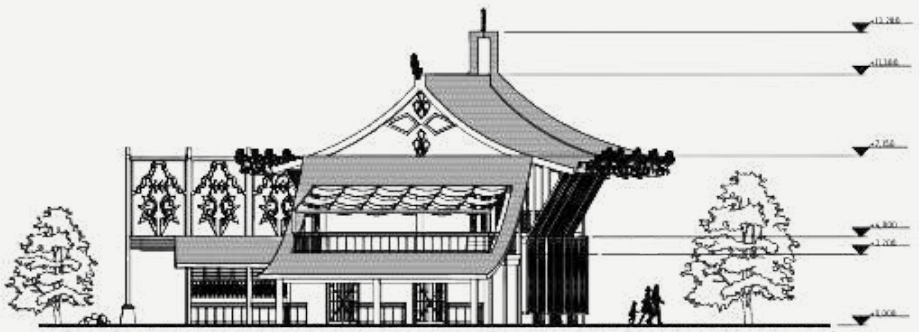


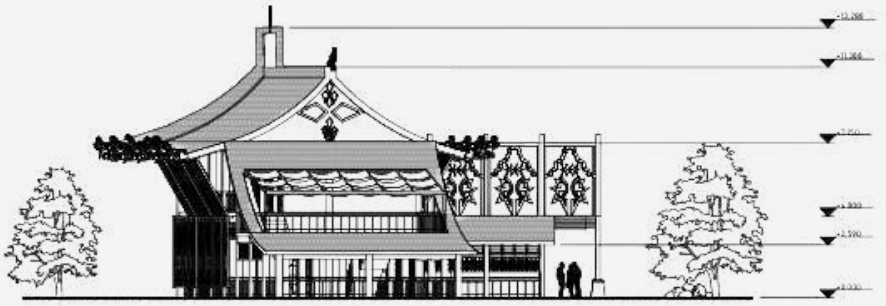


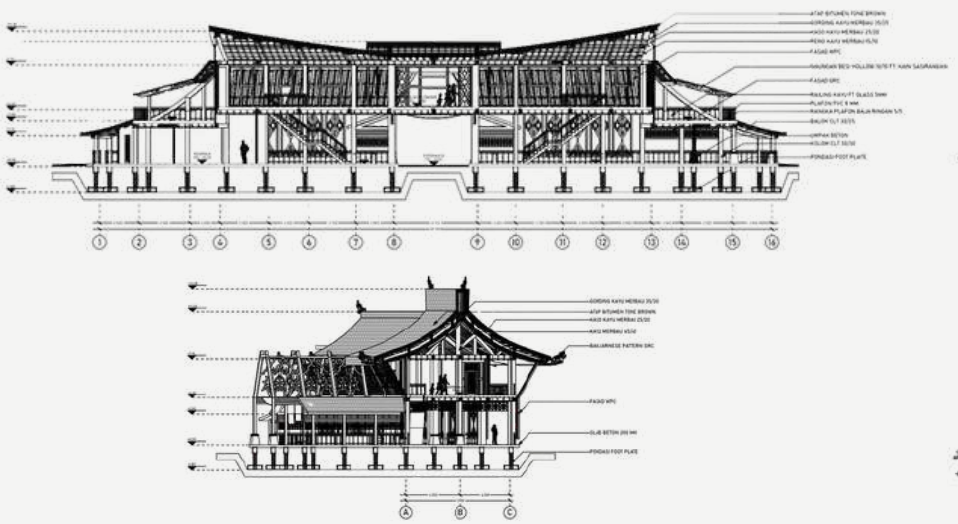
Kawasan ini saling terhubung dari seluruh masssa terorientasi kepada Sungai Martapura dengan jenis kegiatan budaya Banjar yang menghasilkan keterhubungan ruang dan juga arah orientasi serta fungsi bangunan. Setiap potongan kawasan ini menampilkan keterhubungan setiap area atau massa terhadap sungai dan massa lainnya.

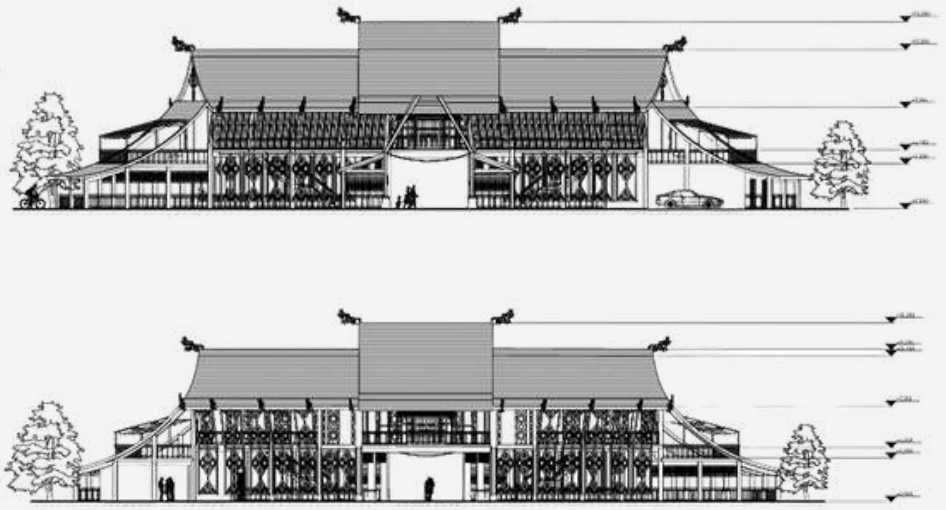
4.1.4 Massa Utama Bangunan (Massa Kebudayaan 1)







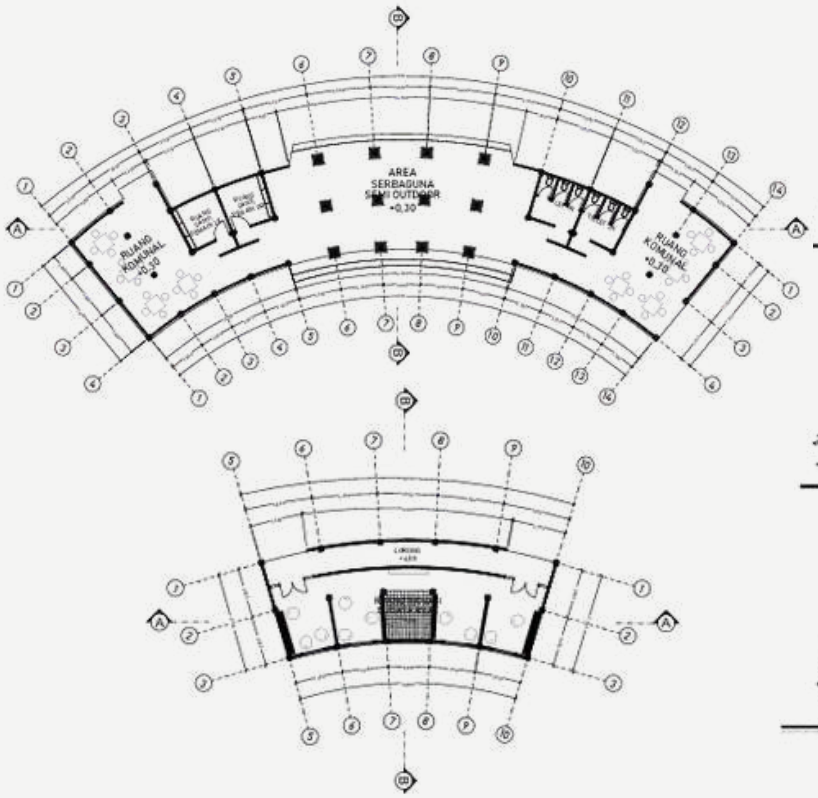


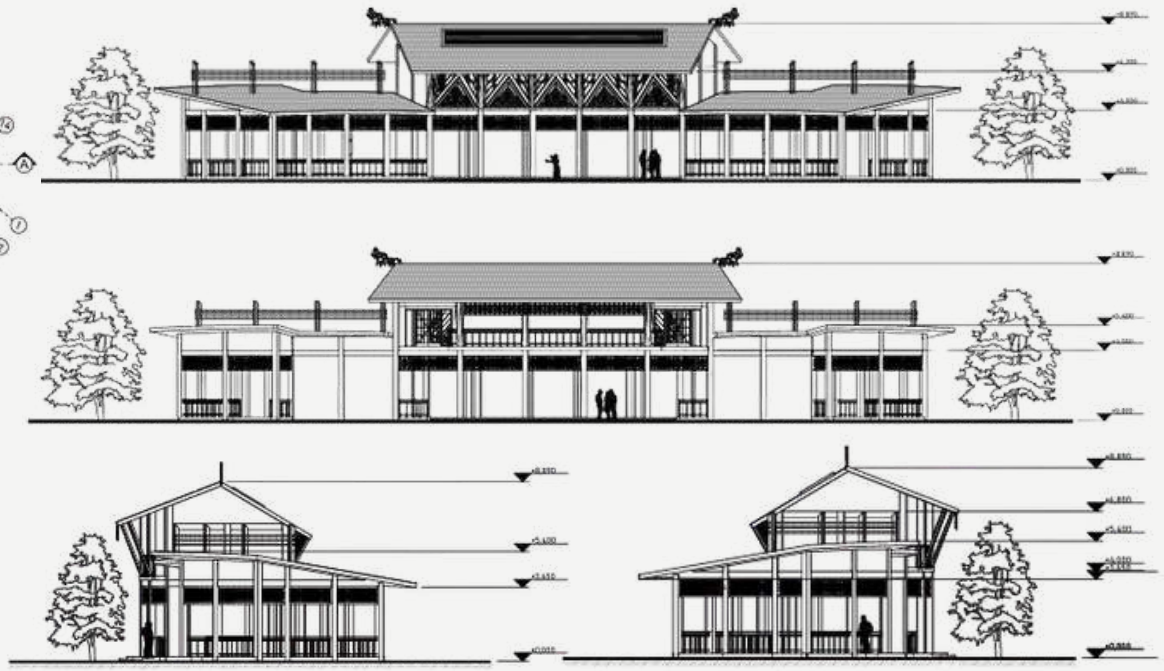


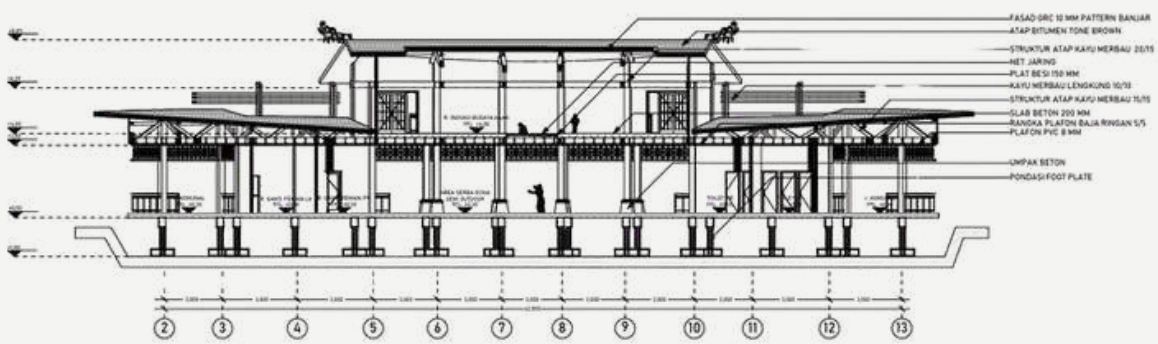
Bangunan ini merupakan bangunan utama yang merupakan bangunan paling awal ketika memasuki area Youth Center sebagai bangunan yang paling menonjol di dalam tapak. Bangunan ini bersifat publik di lantai 1 dan bersifat private di lantai 2, hal itu disebabkan karena perlunya beberapa kegiatan seperti workshop dan kegiatan spiritual yang membutuhkan sifat ruang yang lebih private.

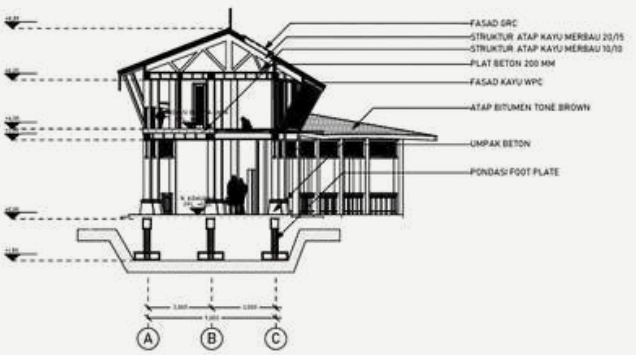
Alur kegiatan pada bangunan ini ialah, pengunjung akan disambut dengan tenan UMKM dibagian enterance, dan bagi pengunjung yang akan mengikuti kegiatan private harus ke tempat resepsionis yang mana berada di dekat pintu masuk, kemudian untuk pengunjung yang bersifat publik atau free, dibebaskan untuk mengeksplor kegiatan di rancangan ini.

4.1.5 Massa Kebudayaan 2







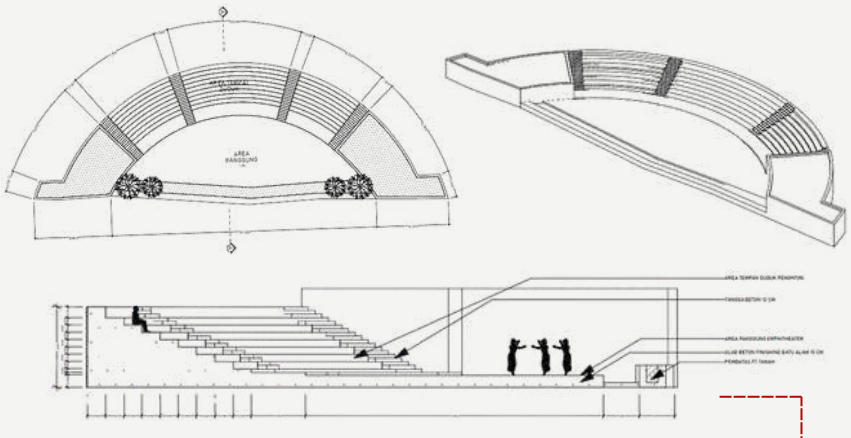


Bangunan ini merupakan second stop atau tempat pemberhentian kedua yang bersifat semi outdoor pada lantai 1 nya, sedangkan untuk lantai 2 dikhususkan untuk kegiatan anak yang menyokong kegiatan keterampilan dan baca terhadap budaya banjar. Bangunan ini lebih bersifat fleksibel bagi pengguna tetap bangunan dan pengunjung, yang mana tempat ini langsung terhubung ke arah emphitheater dan sungai Martapura di Banjarmasin.

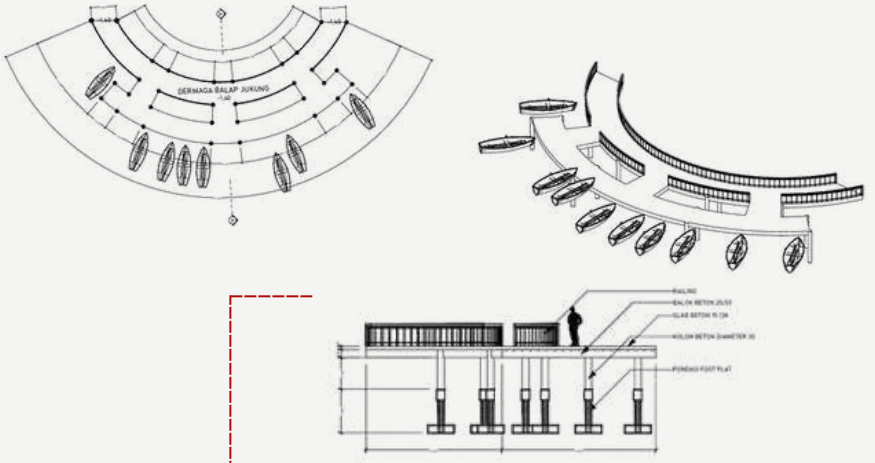


Selain itu, bangunan ini juga memanfaatkan aspek pencahayaan alami pada bangunan yang memberikan pembelajaran dan inovasi terhadap anak melalui permainan cahaya matahari.

4.1.6 Massa Bangunan & Area Lainnya



Emphitheater : Area pendukung kegiatan penampilan outdoor sekaligus menjadi area tempat duduk penonton balap jukung

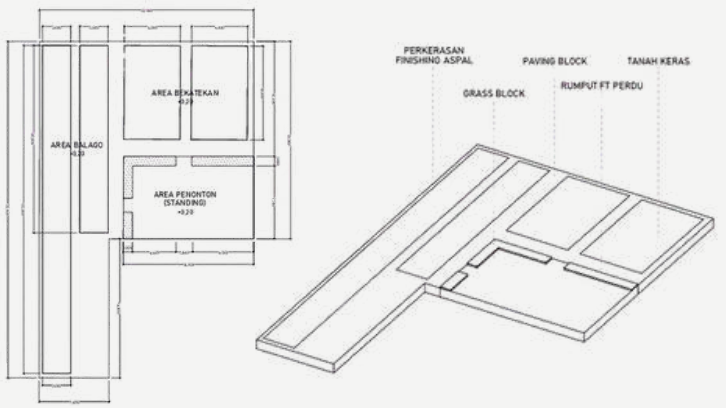


Dermaga : Tempat peletakan perahu Balap Jukung yang dapat diakses pemain

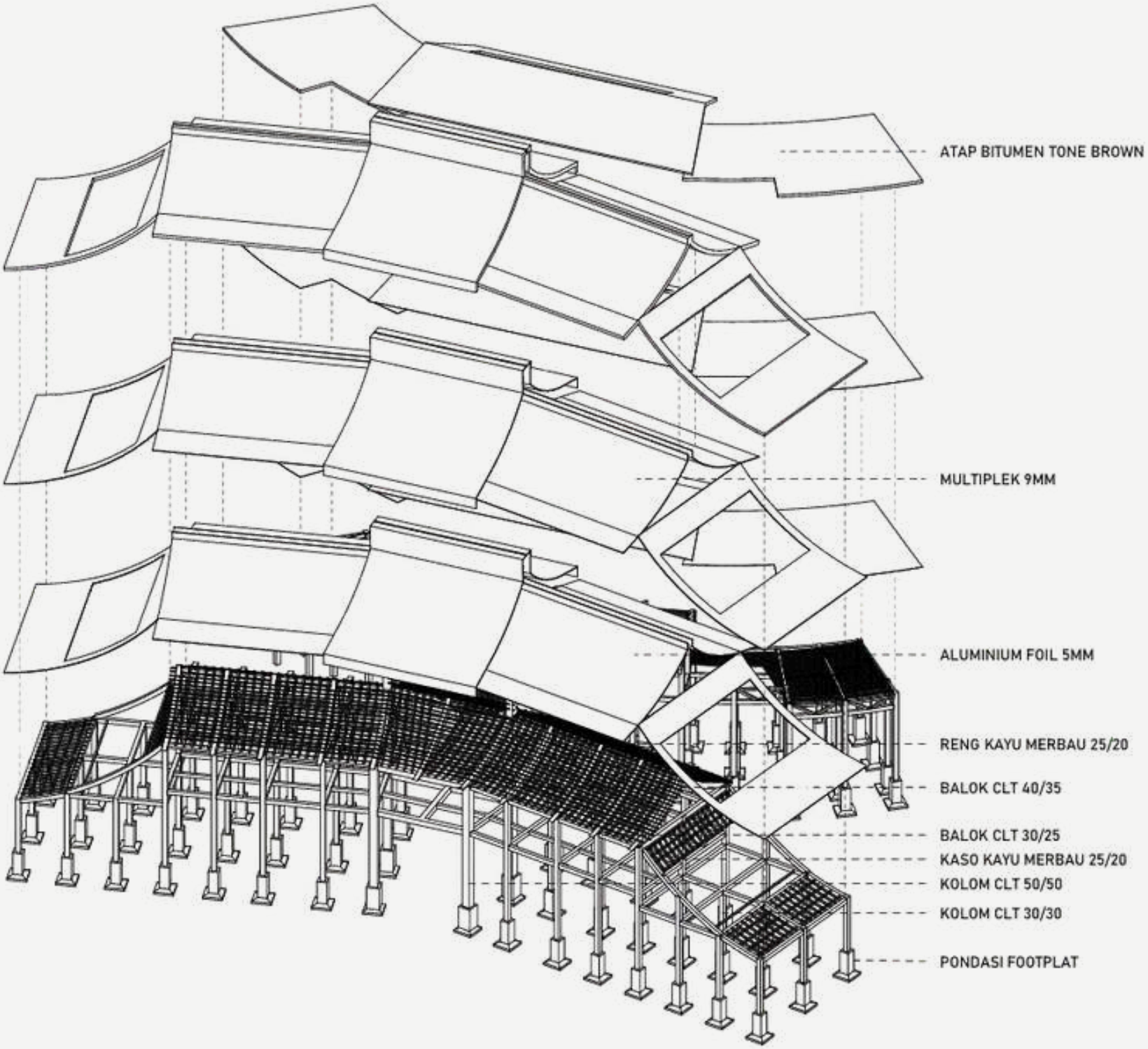


Area Main Tradisional : Area permainan Bekatekan dan Balago dengan area penonton standing

Area Pemancingan : Area yang dapat diakses publik dengan view sungai martapura, merespresentasikan kegiatan atau aktivitas keseharian warga Banjar yaitu memancing.

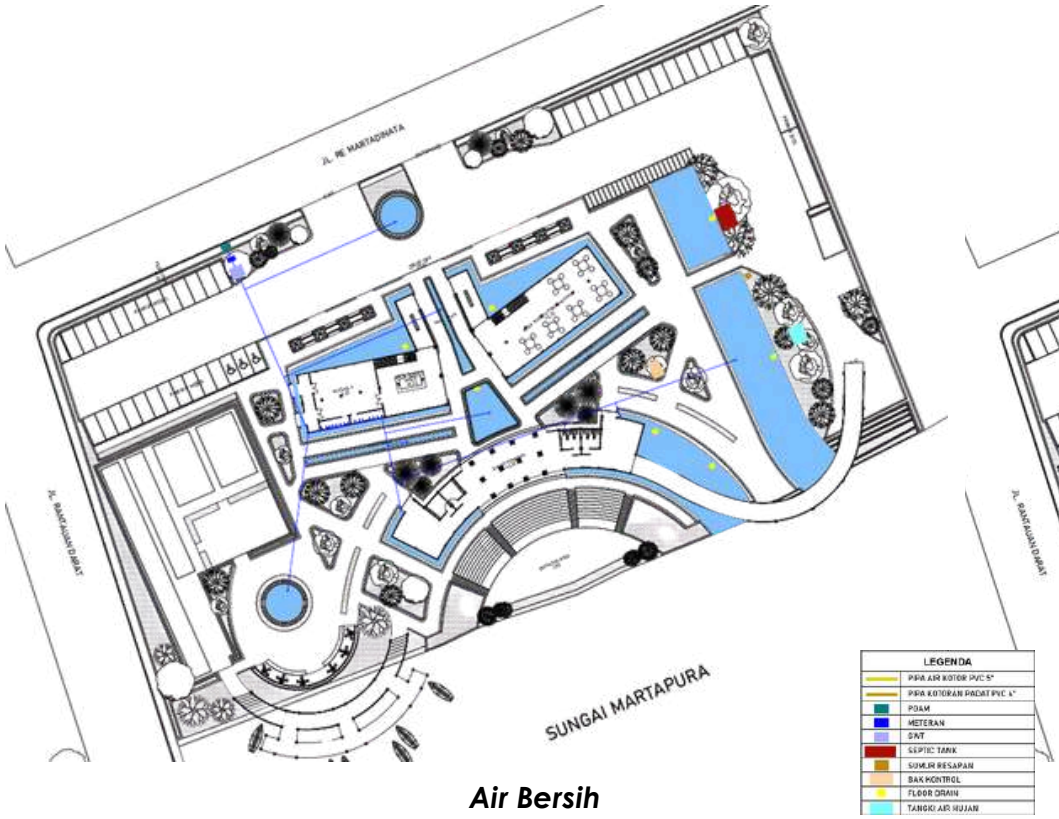


4.1.7 Rancangan Sistem Struktur

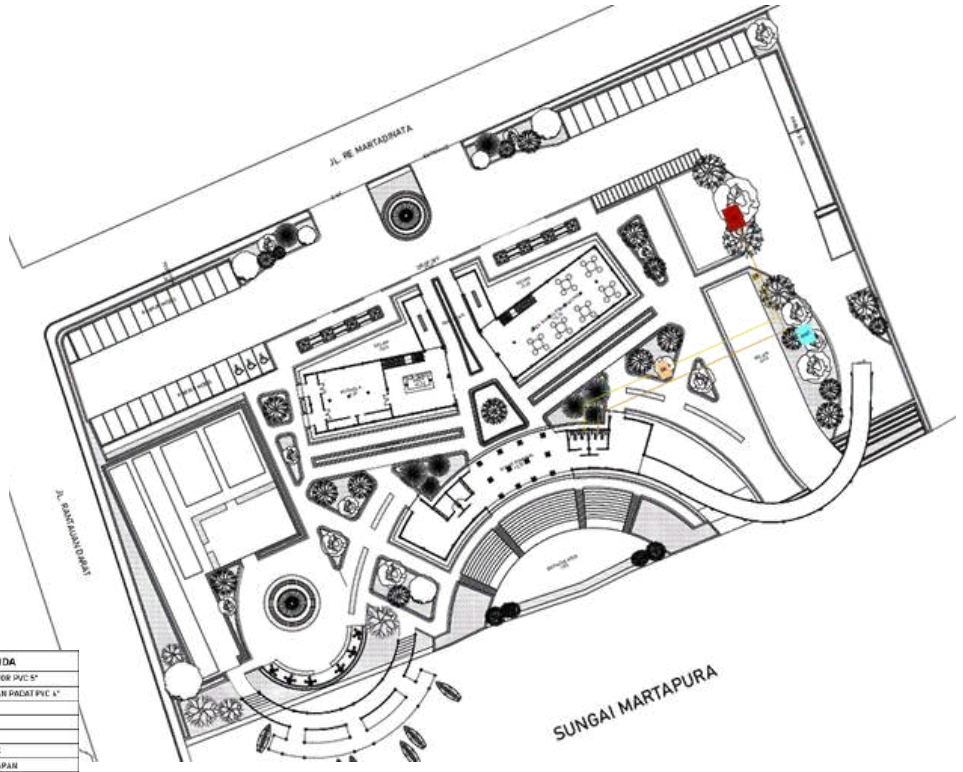


Struktur bangunan yang digunakan pada rancangan ini merupakan perkembangan Vernakular menjadi **Neo** pada bangunan melalui penggunakan **struktur CLT (Cross Laminated Timber)** pada kolom dan balok hingga dinding, sekaligus menjadi bagian tetap pada bangunan yang mempetahankan originalitas kayu sebagai elemen Vernakular Banjar menjadi penggunaan CLT sebagai elemen Neo Vernakular Banjar.

4.1.8 Rancangan Sistem Utilitas



Air Bersih



Air Kotor

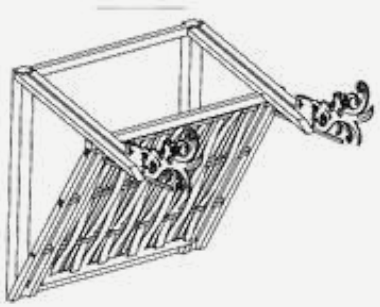
Skema pengolahan air berasal dari PDAM dan akan diproses terus di dalam tapak, sedangkan untuk air bekas dari wastafel dan air hujan dikumpulkan di kolam penampungan dan digunakan kembali untuk menyiram air di tanaman dan di kolam guna mengurangi pemborosan air.

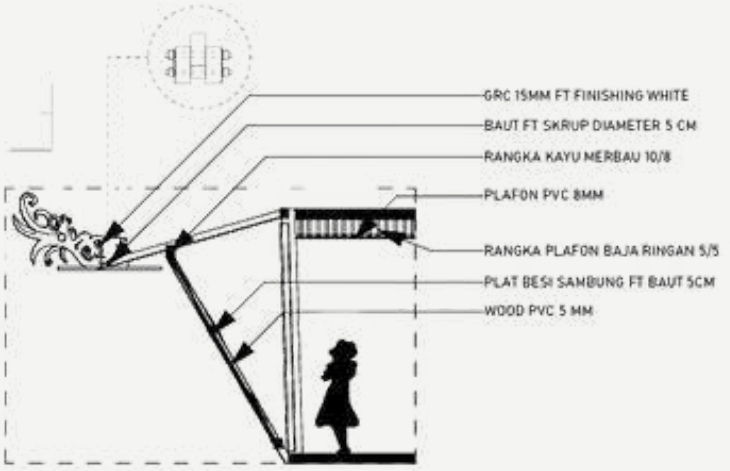
4.1.9 Rancangan Sistem Pencahayaan & Penghawaan

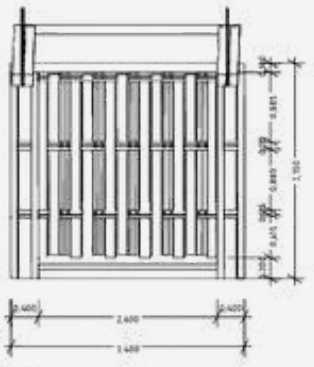


Dominasi penghawaan di dalam rancangan ini ialah bersifat alami karena penerapa Cross Ventilation dan juga hampir rata rata bangunan ini bersifat semi outdoor karena sesuai konsep Vernakular Banjar

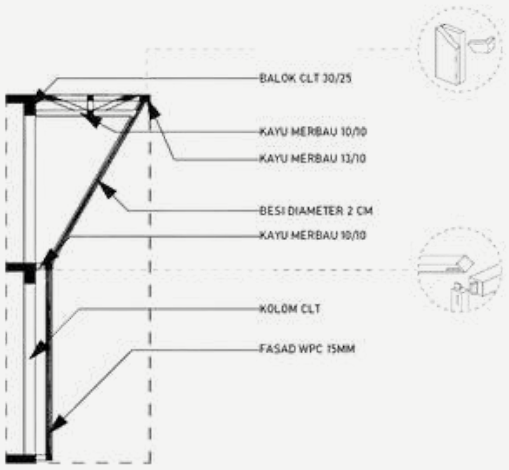
4.1.10 Detail Bagian Bangunan

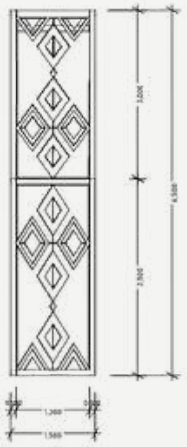












Elemen elemen detail ini merupakan representasi dari pattern Banjarmasin dengan warna ikon Banjar guna untuk menarik pengunjung dengan budaya Banjarmasin yang diadaptasi dalam bentuk bangunan



4.1.11 Penerapan Neo Vernakular pada Lansekap

Sungai Martapura menjadi prinsip dasar pada desain sebagai **orientasi utama** dalam mendesain, yang mana seluruh fasilitas dan kegiatan yang terpusat dan mengarah pada **Sungai Martapura**. Hal itu merupakan bagian dari kebudayaan masyarakat Banjar yang seluruh orientasi bangunannya mengarah ke Sungai Martapura dengan kekayaan budaya yang sangat ikonik pada Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan.



Seluruh gubahan massa ini tercipta dengan karakteristik budaya masyarakat Banjar dengan berbagai kegiatan dan aktivitas "Youth" dan juga masyarakat Banjar sebagai acuan dalam mendesain fungsi bangunan serta zoning area pada site yang didasari dari aktivitas dan pengguna bangunan.

4.1.12 Penerapan Neo Vernakular pada Bangunan

Pattern atau Detail yang merepresentasikan Banjar merupakan elemen penting pada fasad bangunan guna menarik pengunjung terhadap ketertarikan pattern banjar pada bangunan





Ruang Inovasi yang merepresentasikan permainan cahaya alami dengan ilmu kebudayaan banjar sebagai metode permainan dan pembelajaran anak



Implementasi **struktur panggung** yang berdiri di daratan dengan kombinasi elemen air yang didesain sebagai kolam yang mengelilingi gubahan massa merupakan **bagian dari "Neo"** pada Vernakular Banjar pada elemen fisik Rumah Lanting





Inovasi "Neo" pada penggunaan material **CLT (Cross Laminated Timber)** merupakan inovasi kayu dengan teknologi serta kombinasi material beton sebagai umpak sebagai respresentatif sustainability kayu pada air yang sedang pasang



Modifikasi "Neo" pada **atap rumah lanting** Banjar dengan desain yang lebih menarik dan kontemporer dengan prinsip iklim dan cuaca pada atap rumah lanting

Konsep "Neo" pada Ruang Publik dengan konsep Water Front Development menjadi representatif tempat orang berkumpul dan beraktifitas di dermaga dengan sama halnya prinsip Rumah Lantiing sebagai Ruang Hidup dan Sosial bagi masyarakat Banjar. Selain itu, rancangan ini juga menerapkan kegiatan keseharian pengguna banjar terhadap rancangan, salah satunya yaitu memancing.

Render Interior & Eksterior

















BAB 5
EVALUASI DESAIN



Bab ini merupakan penyempurnaan atas evaluasi perancangan tahap pendadaran. Ada empat poin catatan pada saat evaluasi yang disampaikan oleh Dosen Penguji 1 dan Dosen Penguji 2.

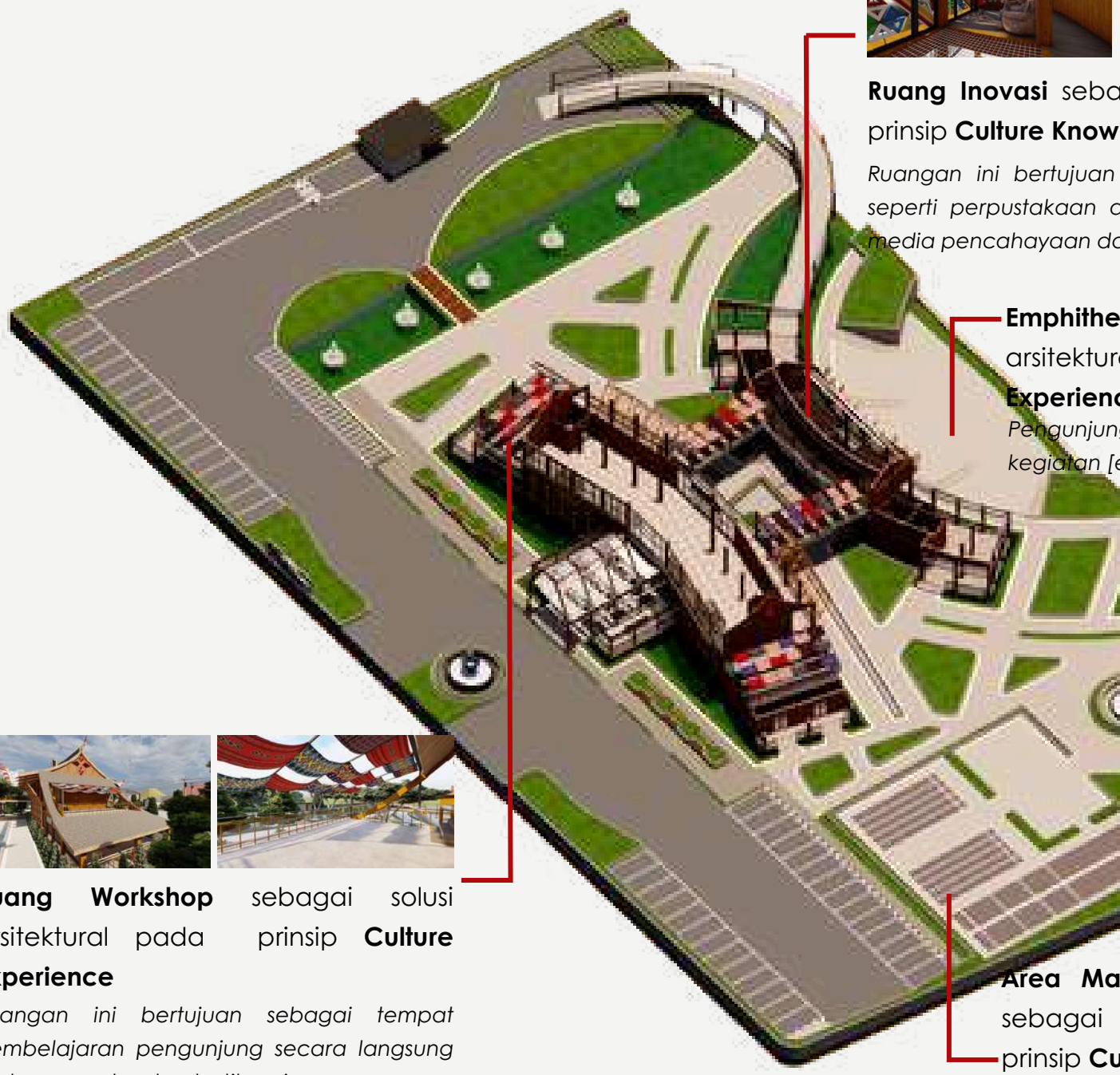
Catatan dari Dosen Penguji 1, yaitu terkait tentang, pertama terkait tentang manajemen aktivitas pada rancangan. Kedua, penjelasan terkait eksplorasi atau steps setiap atau masing-masing elemen seperti massa hingga menghasilkan bentuk atap final.

Catatan dari Dosen Penguji 2, pertama tentang suasana eksterior rancangan terhadap tapak sebagai respon elemen Neo Vernakular. Kedua, tentang narasi unsur Neo Vernakular pada lansekap atau rancangan tapak, khususnya area Emphitheater.

5.1 Manajemen Aktivitas pada Rancangan

Berdasarkan teori Sendjaja, 1994 tentang upaya menjaga dan melestarikan budaya indonesia melalui dua cara, yaitu Culture Experience yang mejelaskan tentang pelestarian dengan cara terjun langsung kedalam sebuah pengalaman kultural, sedangkan Culture Knowledge yang menjelaskan tentang membuat atau memplelajari suatu pusat informasi mengenai kebudayaan.

Maka, dengan itu untuk implementasi prinsip tersebut pda aspek arsitektural rancangan dapat diimplementasikan pada rancangan, yaitu:







Ruang Inovasi sebagai solusi arsitektural pada prinsip **Culture Knowledge**

Ruangan ini bertujuan sebagai tempat pembelajaran seperti perpustakaan atau area belajar anak dengan media pencahayaan dan warna ikonik banjar.

Emphitheater sebagai solusi arsitektural pada prinsip **Culture Experience**

Pengunjung dapat terlibat langsung pada kegiatan [embelajaran tari menari .

Ruang Workshop sebagai solusi arsitektural pada prinsip **Culture Experience**

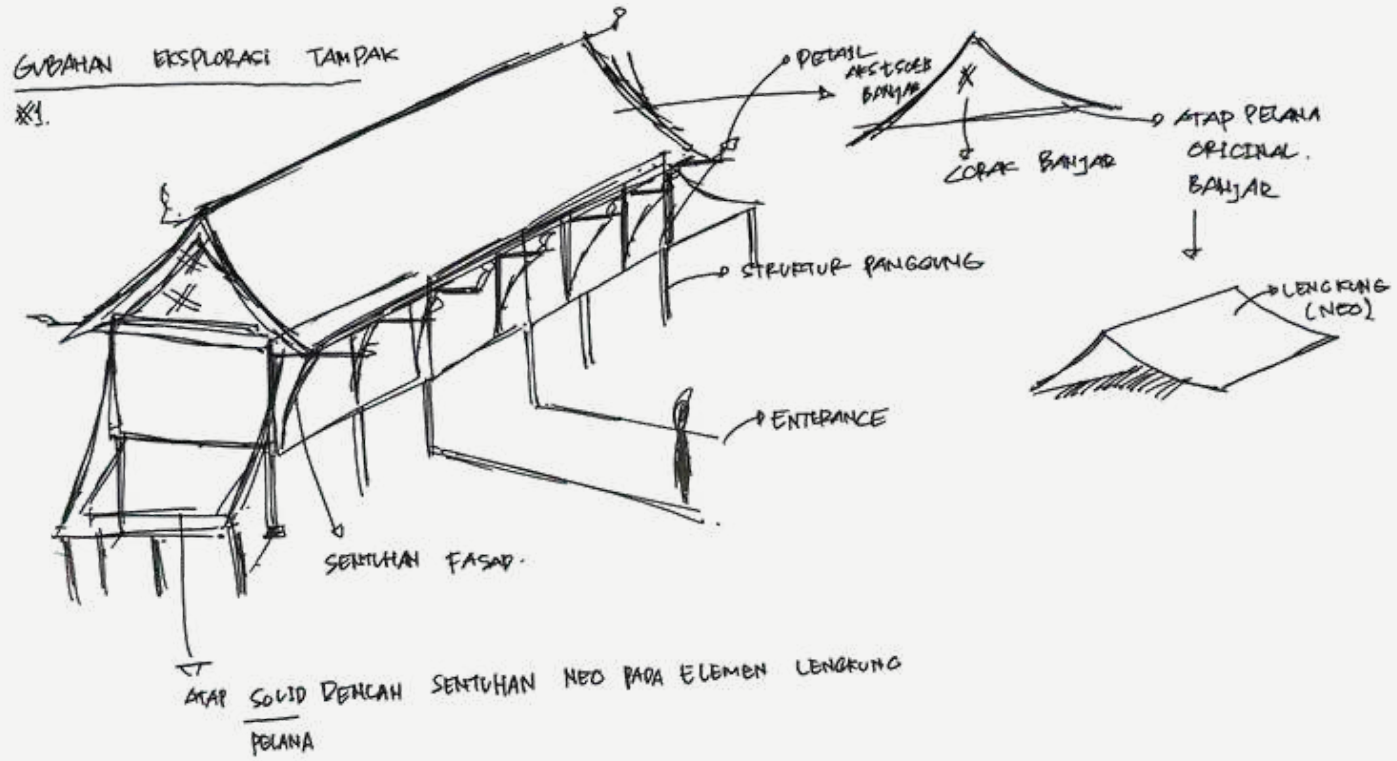
Ruangan ini bertujuan sebagai tempat pembelajaran pengunjung secara langsung tentang pembuatan batik sasirangan.

Area Main Tradisional & Dermaga sebagai solusi arsitektural pada prinsip **Culture Experience**

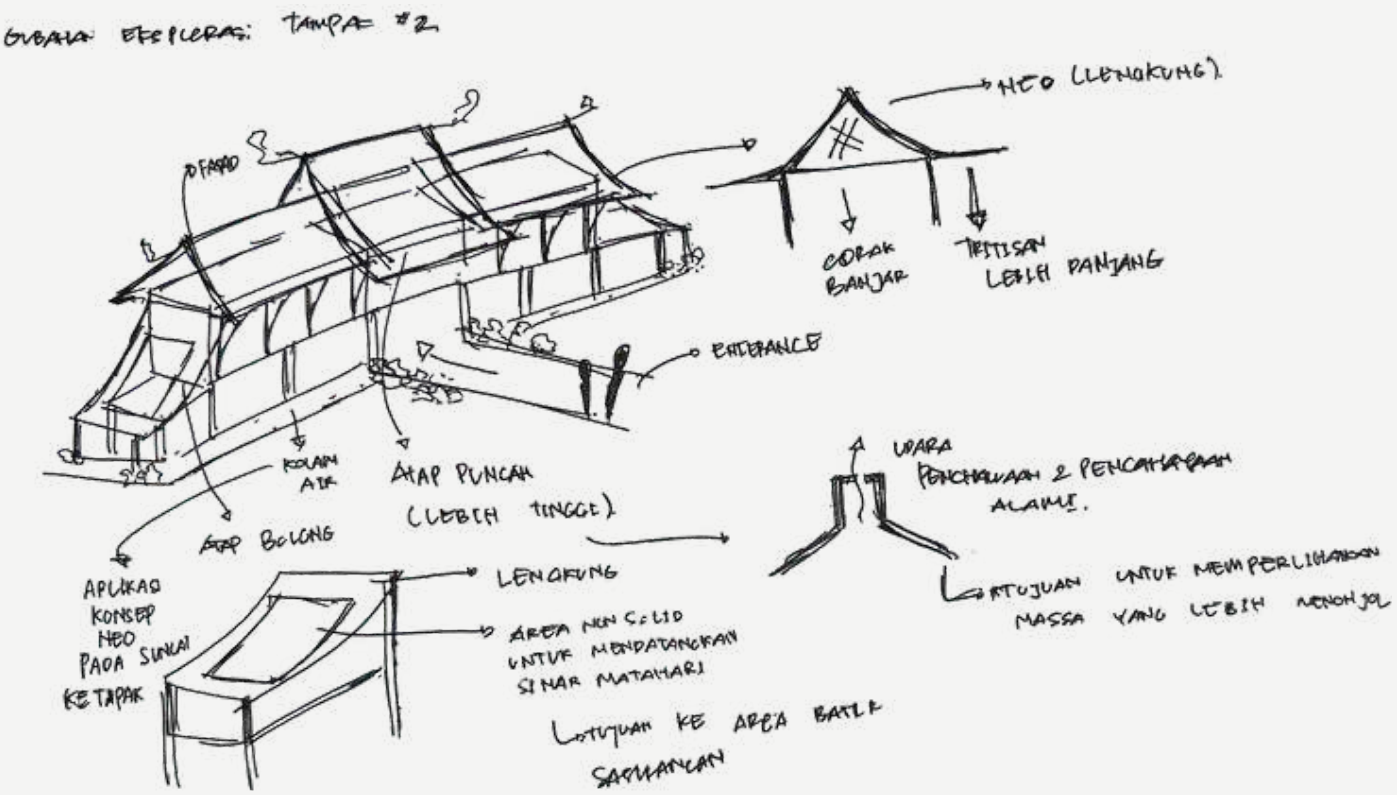
Pengunjung dapat terlibat langsung pada kegiatan pada waktu tertentu.

5.2 Eksplorasi Per Eleman Bangunan

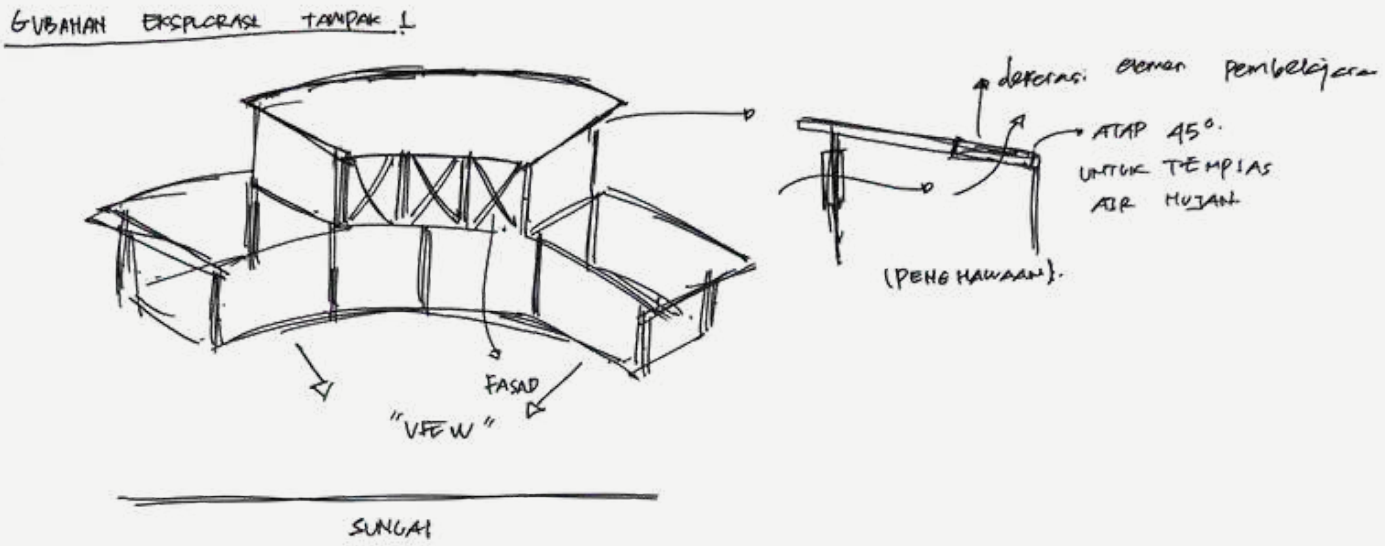
Selama evaluasi, eksplorasi atau step elemen bangunan menuju final rancangan dinilai kurang lengkap. Maka, oleh karena itu, perlu penjelasan atau deskripsi setiap elemen bangunan hingga menghasil *final design*. Maka, berikut ini lah deskrispi serta penjelasan eksplorasi atau step pada elemen bangunan hingga menghasilkan final design sebagai solusi atau pilihan terbaik bagi rancangan.



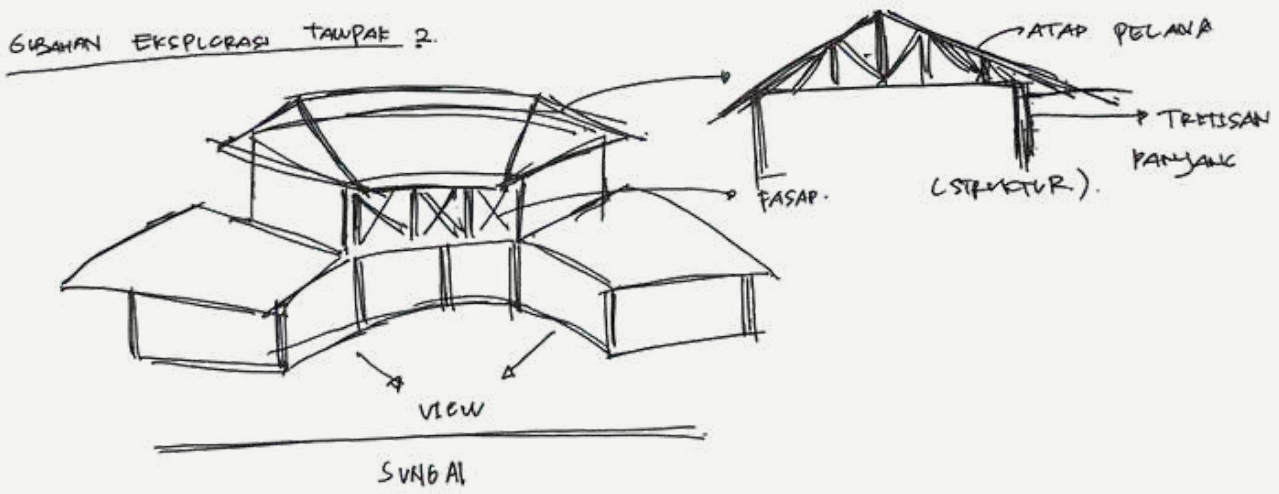
Alasan Alternatif 1 :
Gubahan atau eksplorasi tampak 1 ini merupakan bentuk yang lebih original dari bentuk rumah lanting yang dipadukan dengan struktur panggung.



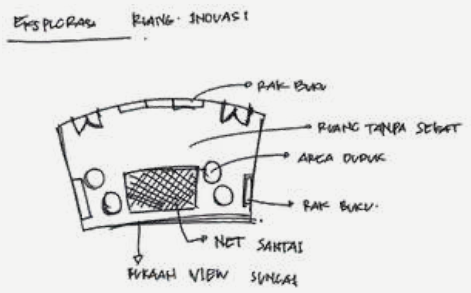
Alasan Alternatif 2 (Terpilih) :
Gubahan atau eksplorasi tampak 2 ini merupakan bentuk yang lebih terbarukan atau terbaru dengan gaya Neo yang akhirnya menghasilkan bentuk final design.



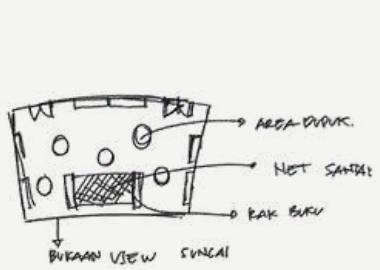
Alasan Alternatif 1 (Terpilih) :
Gubahan atau eksplorasi tampak 1 ini merupakan bentuk yang lebih sederhana agar memberikan kesan menonjol pada massa 1 dengan sistem penghawaan cross ventilation



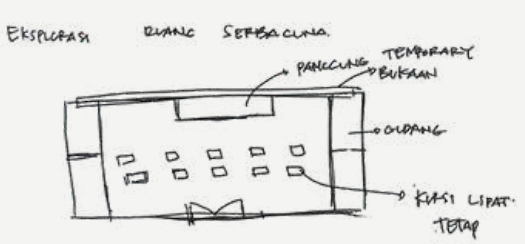
Alasan Alternatif 2 :
Gubahan atau eksplorasi tampak 2 ini merupakan bentuk yang lebih kompleks dan lebih menonjolkan massa dari pada massa 1.



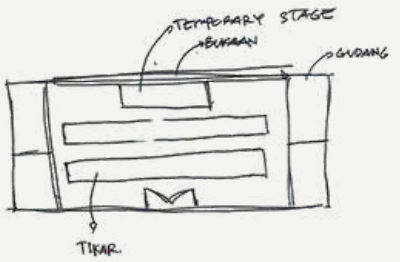
Alasan Alternatif 1 (Terpilih) :
Eksplorasi ruangan 1 lebih efektif karena memiliki free space yang lebih luas bagi anak-anak berlarian atau beraktifitas.



Alasan Alternatif 2 :
Eksplorasi ruangan 2 lebih memiliki sekat yang mana kurang efektif untuk aktivitas anak-anak berlarian.



Alasan Alternatif 1 :
Eksplorasi ruangan 1 menggunakan kursi yang mana membutuhkan waktu dan space gudang yang lebih besar



Alasan Alternatif 2 (Terpilih) :
Eksplorasi ruangan 2 menggunakan tikar yang mana menyesuaikan kebiasaan pengunjung sesuai dengan aktivitasnya.

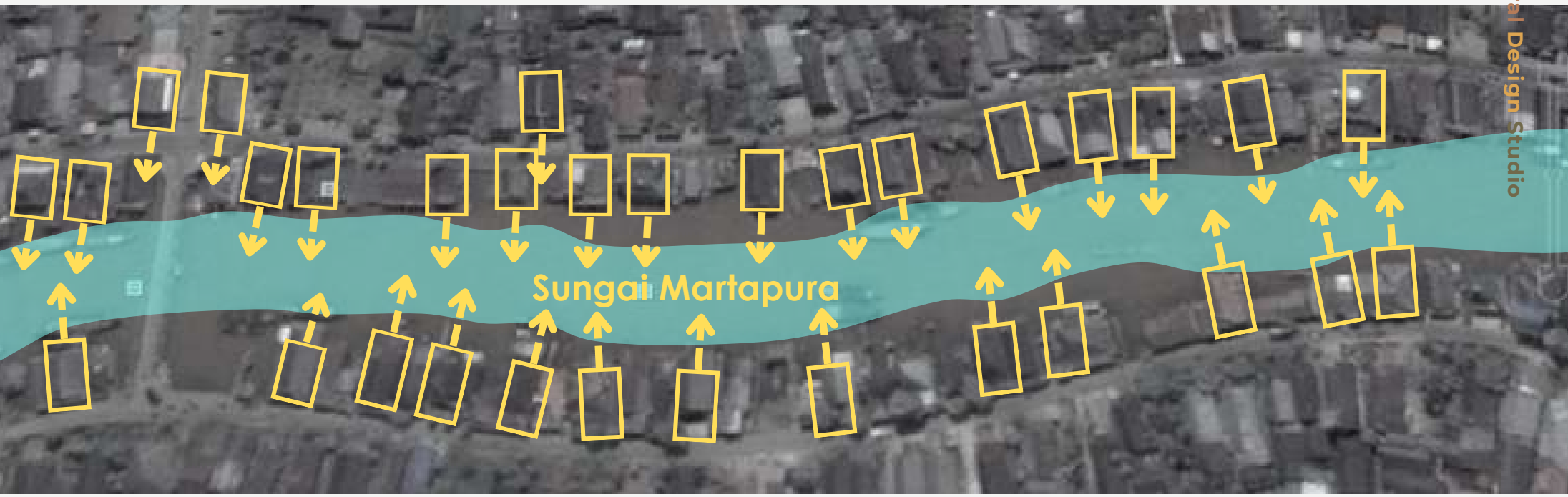
5.3 Suasana Eksterior Rancangan terhadap Tapak





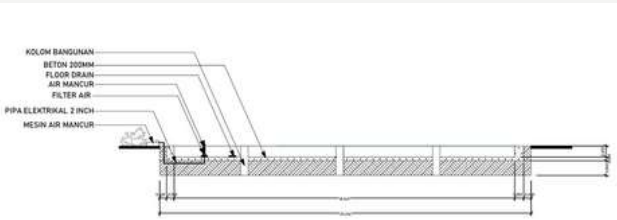
Selama evaluasi, elemen sungai martapura kurang dinarasikan dan kurang mewakili suasana yang memperlihatkan elemen vernakular terhadap rancangan tapak atau lansekap. Maka, oleh karena itu poin ini akan berkesinambungan dengan poin evaluasi selanjutnya.

Poin evaluasi ini merupakan poin suasana yang memperlihatkan hubungan antara ruang eksterior atau rancangan tapak lansekap dengan sungai martapura sebagai orientasi utama massa bangunan serta lansekap pada rancangan. Pada poin ini, masih memperlihatkan pengaruh elemen vernakular banjar yaitu Sungai Martapura pada rancangan.



Orientasi massa bangunan sekitar terhadap sungai martapura sebagai elemen Vernakular banjar.

5.4 Neo Vernakular pada Tapak



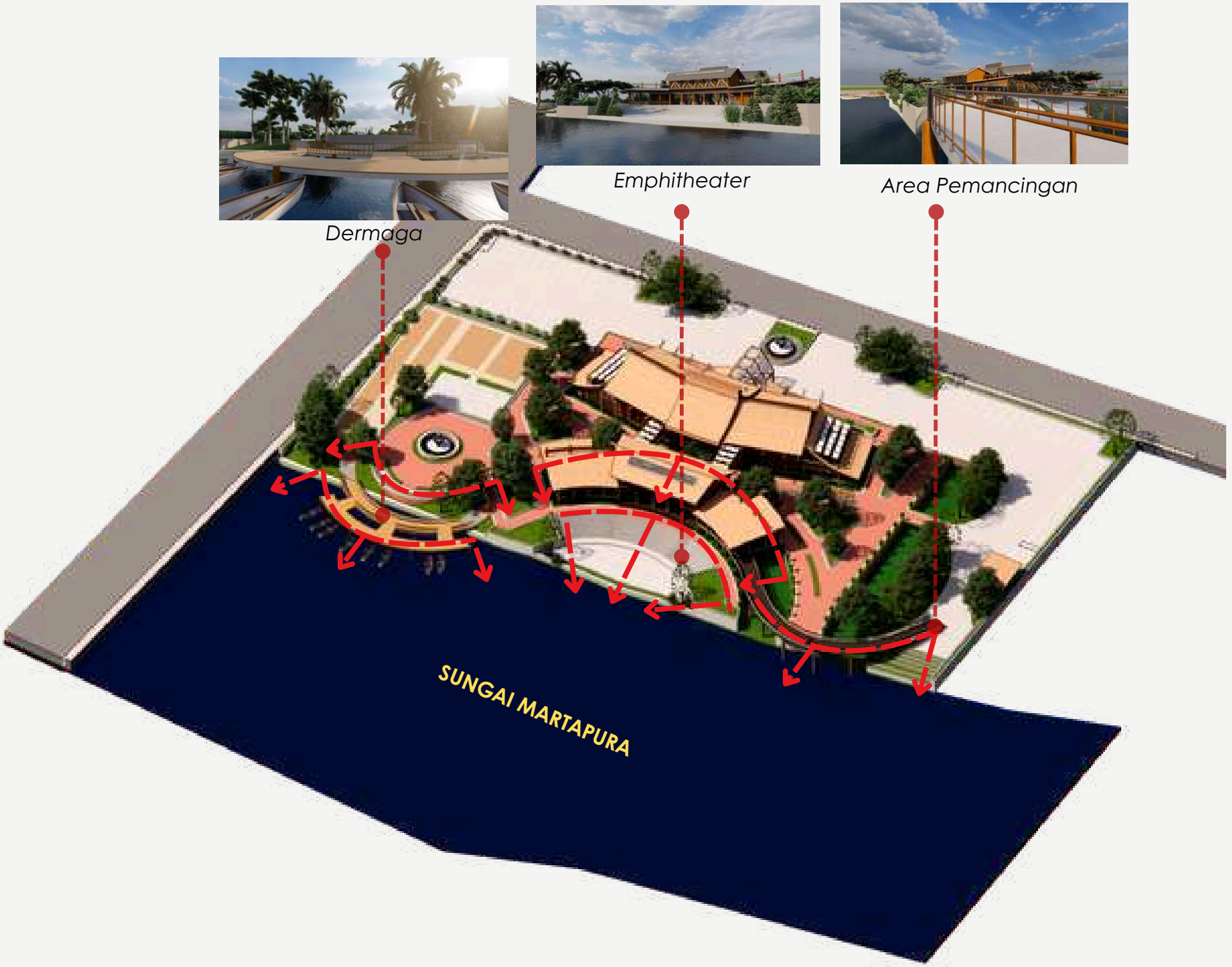
Potongan

Pengimplementasian air pada rancangan merupakan salah satu upaya pengembangan Neo Vernakular dari elemen vernakular sungai martapura dan pembaruan "Neo" berupa kolam pada lansekap rancangan.

Hal itu juga merupakan salah satu upaya penyesuaian terhadap lingkungan serta pemanfaatan air sungai martapura karena penggunaan air di dalam tapak akan selalu diproses dan difiltrasi oleh air sungai martapura itu sendiri pada bagian kolam dan air PDAM pada maintenance penggunaan air sanitasi.

Selain itu, elemen *curve* pada rancangan tapak juga menjadi salah satu elemen "Neo" pada elemen vernakular yang mengatakan bahwa sungai menjadi halaman depan rumah atau orientasi utama massa.

"Neo" Vernakular tersebut dapat dilihat dari pola curve yang memberikan kesan menyusut atau meruncuk pada Sungai sebagai elemen vernakular melalui tata rancangan lansekap pada Emphitheater dan juga area Dermaga serta Area Pemancingan yang tata letaknya berada persis di pinggir sungai dan juga merupakan salah satu area yang mampu memuat kapasitas pengunjung yang paling banyak dengan berbagai aktivitas.



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: 2731801125/Perpus./10/Dir.Perpus/VII/2025

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama	: Zahra Azizah
Nomor Mahasiswa	: 21512052
Pembimbing	: Hastuti Saptorini Ir. M.A
Fakultas / Prodi	: Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah	: Perancangan Youth Center dengan Pendekatan Neo Vernakuler di Banjarmasin, Kalimantan Selatan

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **4 (Empat) %.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

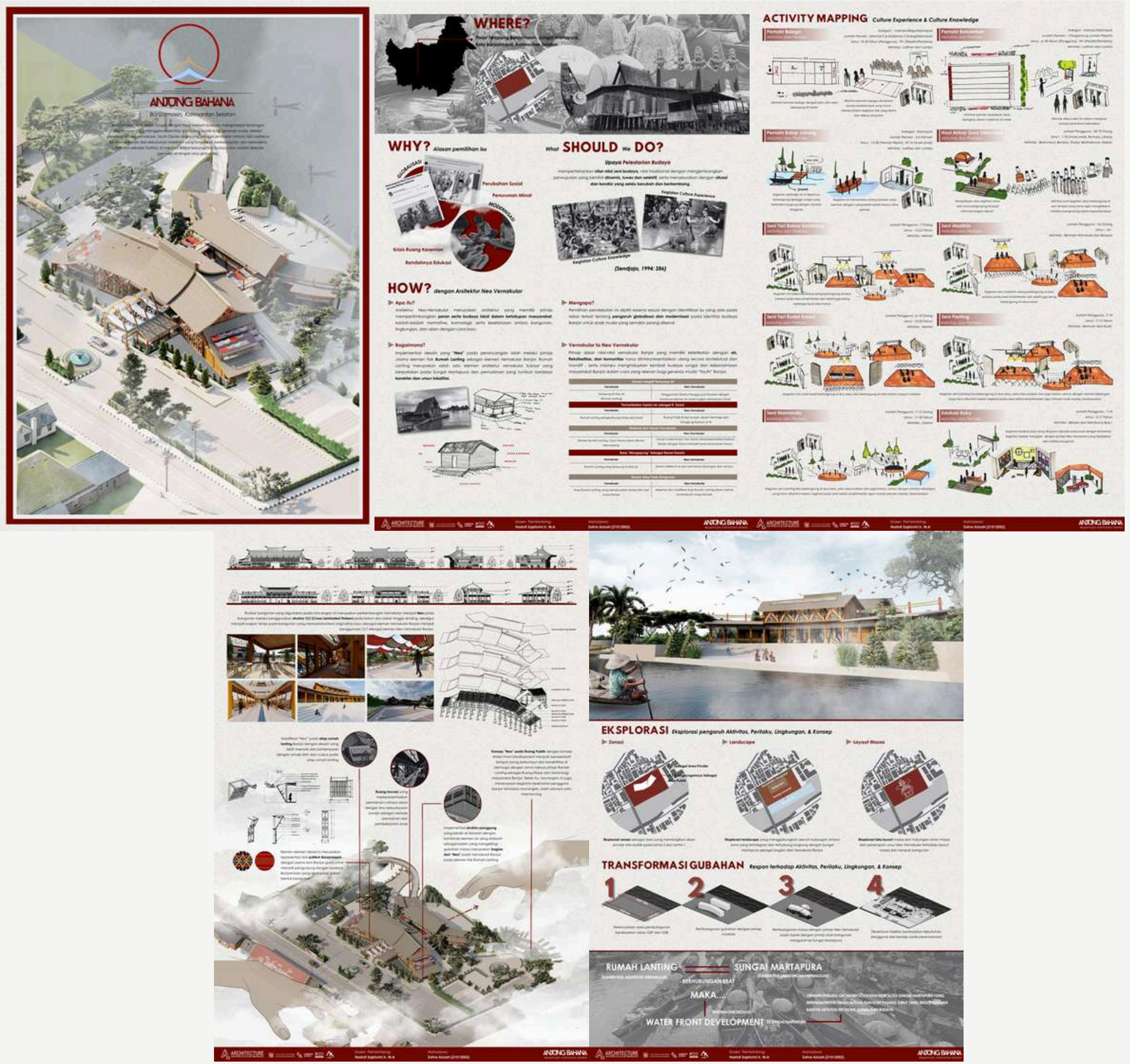
Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 8/19/2025
Direktur

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
DIREKTORAT PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

Muhammad Jamil, SIP.

Apreb


ANJONG BAHANA
Banjarmasin, Kalimantan Selatan
WHERE?
WHY? Alasan pemilihan isu
Perubahan Sosial
Penurunan Minat
Krisis Ruang Kesenian
Rendahnya Edukasi
What SHOULD We DO?
Upaya Pelestarian Budaya
Kegiatan Culture Experience
Kegiatan Culture Knowledge
(Sendjaja, 1994: 286)
HOW? dengan Arsitektur Neo Vernakular
Apa itu?
Mengapa?
Bagaimana?
Vernakular to Neo Vernakular
ACTIVITY MAPPING Culture Experience & Culture Knowledge
Pemain Bubuy
Pemain Barandam
Pemain Balap Jukung
Hasil Anjak Gawi Sahanyar
Seni Tari Baksa Kambang
Seni Musikan
Seni Tari Radap Rahayu
Seni Panting
Seni Mamanda
Edukasi Buku
EKSPLORASI Eksplorasi pengaruh Aktivitas, Perilaku, Lingkungan, & Konsep
Zonasi
Landscape
Layout Massa
TRANSFORMASI GUBAHAN Respon terhadap Aktivitas, Perilaku, Lingkungan, & Konsep
RUMAH LANTING
SUNGAI MARTAPURA
BERHUBUNGAN ERAT
MAKA...
WATER FRONT DEVELOPMENT
ANJONG BAHANA

Gambar Pengembangan Rancangan

Daftar Pustaka

- *Prijotomo, J. (2006). Arsitektur Nusantara: Menuju Konsep Arsitektur Indonesia Berbasis Kearifan Lokal. Surabaya: Penerbit ITS Press.*
- *Hakim, L. (2018). Ventilasi dalam Arsitektur Tradisional Kalimantan. Jurnal Arsitektur Nusantara, 4(2), 112–121.*
- *Hendarto, A. (2020). Pendidikan Berbasis Budaya Lokal di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 10(1), 45–53.*
- *RRI. (2020, Juni 17). Pentingnya melestarikan kebudayaan Banjar sejak dini. https://www.rri.co.id/daerah/868882/pentingnya-melestarikan-kebudayaan-banjar-sejak-dini*
- *Kalimantan Post. (2024, Mei). Transformasi sosial dan tantangan pelestarian identitas budaya suku Banjar di era Generasi Z. https://kalimantanpost.com/2024/05/transformasi-sosial-dan-tantangan-pelestarian-identitas-budaya-suku-banjar-di-era-generasi-z/*
- *Sinarmas. (n.d.). Seni dan tradisi masyarakat Banjarmasin: Menyelami keberagaman budaya Banjar. https://www.sinarmas.co.id/read/jelajah-nusantara/seni-dan-tradisi-masyarakat-banjarmasin-menyelami-keberagaman-budaya-banjar#gsc.tab=0*
- *Rahman, F. (2022). Faktor penghambat harmonisasi masyarakat Banjar pada budaya sungai dalam perspektif pendidikan kewarganegaraan berbasis budaya [Artikel]. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/363497588*
- *1001 Indonesia. (n.d.). Lamut: Seni tutur masyarakat Banjar yang makin terpinggirkan. https://1001indonesia.net/lamut-seni-tutur-masyarakat-banjar-yang-makin-terpinggirkan/*
- *Klausa. (2022, November). Krisis ekologi dan sosial di Kalimantan: Kuncinya ada di pengetahuan lokal. https://klausa.co/krisis-ekologi-dan-sosial-di-kalimantan-kuncinya-ada-di-pengetahuan-lokal/*
- *Jendela Sastra. (2023). Krisis budaya Banjar. https://www.jendelasastra.com/wawasan/essay/krisis-budaya-banjar*
- *Pratiwi, M. (2021). Budaya sungai masyarakat Banjar dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Jurnal PPKn Progresif, 6(2), 145–158. https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/4243*
- *Pemerintah Kabupaten Banjar. (n.d.). Generasi muda harus mampu melestarikan dan mengembangkan budaya Indonesia. https://home.banjarkab.go.id/generasi-muda-harus-mampu-melestarikan-dan-mengembangkan-budaya-indonesia/*
- *Dinas Kebudayaan Kalsel. (2023). Aruh Ganal: Paman Birin dorong generasi muda lestarikan budaya Banjar. https://wasaka.kalselprov.go.id/aruh-ganal-paman-birin-dorong-generasi-muda-lestarikan-budaya-banjar/*
- *Jejak Rekam. (2022, Juli 9). Tak beri ruang berkesenian, usung 9 tuntutan: FSKS kritik pengelolaan Taman Budaya Kalsel. https://jejakrekam.com/2022/07/09/tak-beri-ruang-berkesenian-usung-9-tuntutan-fsks-kritik-pengelolaan-taman-budaya-kalsel/*