

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**PUSAT SENI DAN BUDAYA KALIMANTAN
SELATAN DI KOTA BANJARBARU**



**DISUSUN OLEH:
ADELINE MEIDIANA GESSIELLA
160116371**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2019**

LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

PUSAT SENI DAN BUDAYA KALIMANTAN SELATAN DI KOTA BANJARBARU

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:


ADELINA MEIDIANA GESSIELLA

NPM: 160116371

Telah diperiksa dan dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan
Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
pada Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, ..29.06.2020.

Dosen Pembimbing



Yustina Banon Wismarani, S.T., M.Sc.



Ketua Program Studi Arsitektur



FAKULTAS
TEKNIK

Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Adeline Meidiana Gessiella

NPM : 160116371

Dengan sungguh-sungguh dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur —yang berjudul:
Pusat Seni dan Budaya Kalimantan Selatan di Kota Banjarbaru
benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguh, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 11 Desember 2019

Yang Menyatakan,



Adeline Meidiana Gessiella

PRAKATA

Puji Syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatNya, penulis mampu menyelesaikan penulisan karya Tugas Akhir yang berjudul Pusat Seni dan Budaya Kalimantan Selatan di Kota Banjarbaru dengan tepat waktu. Penulisan Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai jenjang Strata (S-1) dan mencapai derajat Sarjana Teknik pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atmajaya, Yogyakarta.

Selama proses penulisan ini, penulis tidak lepas dari bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan penulisan tugas akhir dari awal hingga akhir. Ucapan terimakasih secara khusus penulis tujukan kepada:

1. Ibu Yustina Banon Wismarani, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing, memberi saran yang bermanfaat serta mengarahkan penulis dalam menyusun penulisan ini.
2. Dr. Ir. Rachmat Budiharjo, M.T. selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan mengevaluasi penulisan tugas akhir ini.
3. Orangtua, kakak, dan keluarga yang selalu mendukung memberi doa dan motivasi kepada penulis dalam menyusun penulisan ini.
4. Anya, Ferina, Rhaka, dan Kevin yang selalu membantu dan memberikan semangat kepada penulis untuk mengerjakan dan menyelesaikan penulisan ini dari awal hingga akhir.
5. Ayu, Stella, dan Juliant selaku rekan dalam penulisan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini, maka penulis mohon maaf jika masih terdapat kesalahan dalam penulisan ini. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 11 Desember 2019

Penulis,

Adeline Meidiana Gessiella

INTISARI

Pada saat ini, perkembangan jaman dan teknologi sudah sangat maju dan membuat beberapa tradisi seni dan budaya yang ada di daerah Kalimantan selatan semakin tersisihkan dan ditinggalkan. Banyak masyarakat dan wisatawan mulai mengikuti *trend* atau tradisi dari budaya asing.

Dikarenakan masyarakat dan wisatawan yang berdatangan ke Banjarbaru juga sudah mulai memusat dan kota Banjarbaru juga akan menambahkan sebuah kota kecil berjudul *Aerocity* dengan bandara sebagai pusatnya, maka munculah sebuah ide bahwa perlu diadakannya pusat tempat studi mengenai seni dan budaya Kalimantan Selatan yang akan menunjang fasilitas dari kota *Aerocity* tersebut dan untuk mengenal apa dan bagaimana seni dan budaya yang ada di daerah Kalimantan Selatan itu sendiri. Pusat seni dan budaya ini akan dirancang sebagai suatu tempat yang memberikan suatu informasi, edukasi, dan juga rekreasi mengenai seni dan kebudayaan. Bangunan pusat seni dan budaya ini juga nantinya didesain dengan menggunakan pendekatan arsitektur neo vernakular sebagai penanda rumah tradisional Kalimantan Selatan yang dibuat lebih ke arah modern. Selain itu, tata ruang luar dan dalamnya didesain dengan menggunakan nilai-nilai edukatif dan rekreatif agar pengunjung tidak merasakan bosan dan jenuh ketika mengunjungi pusat seni dan budaya ini.

Kata Kunci: seni dan budaya, arsitektur neo vernakular, edukatif, rekreatif

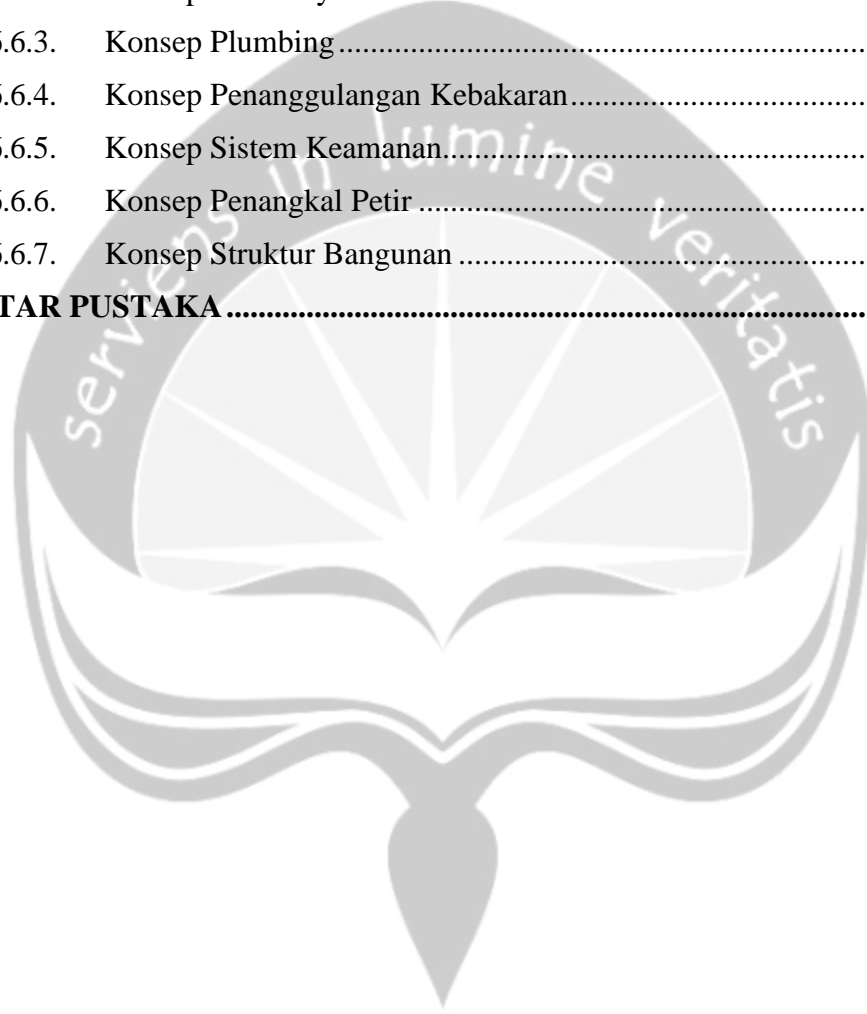
DAFTAR ISI

LEMBAR PENGABSAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN	ii
PRAKATA	iii
INTISARI	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek	1
1.1.2. Latar Belakang Permasalahan.....	9
1.2. Rumusan Masalah	11
1.3. Tujuan dan Sasaran.....	11
1.3.1. Tujuan	11
1.3.2. Sasaran.....	11
1.4. Lingkup Studi.....	12
1.4.1. Lingkup Substansial.....	12
1.4.2. Lingkup Temporal	12
1.4.3. Lingkup Spasial	12
1.5. Metode Studi	12
1.5.1. Pola Prosedural	12
1.5.2. Tata langkah.....	15
1.6. Sistematika Penulisan.....	16
BAB II	17
TINJAUAN PROYEK	17

2.1. Tinjauan Umum Wisata.....	17
2.1.1. Pengertian Wisata	17
2.1.2. Klasifikasi Wisata	18
2.2. Tinjauan Umum Seni dan Budaya.....	20
2.2.1. Pengertian Seni dan Budaya	20
2.2.2. Unsur Seni dan Budaya.....	21
2.2.3. Sifat Seni dan Budaya.....	22
2.2.4. Klasifikasi Seni dan Budaya	23
2.3. Tinjauan Seni dan Budaya Kalimantan Selatan	25
2.4. Tinjauan Umum Pusat Seni dan Budaya.....	30
2.4.1. Fungsi Pusat Seni dan Budaya.....	30
2.4.2. Fasilitas Pusat Seni dan Budaya	31
2.5. Standar Perancangan	31
2.5.1. Sistem Sirkulasi Ruang Pameran	31
2.5.2. Sistem Pencahayaan Ruang Pameran.....	34
2.5.3. Penataan Objek Pameran.....	36
2.6. Studi Preseden	36
BAB III.....	40
TINJAUAN WILAYAH.....	40
3.1. Tinjauan Umum Kota Banjarbaru	40
3.1.1. Letak dan Kondisi Geografis	40
3.1.2. Kondisi Administratif Kota Banjarbaru.....	41
3.1.3. Penggunaan Lahan Kota Banjarbaru	43
3.1.4. Kondisi Kependudukan di Kota Banjarbaru	46
3.1.5. Kondisi Ekonomi, Sosial, Budaya	47
3.1.6. Rencana Tata Ruang Kota Banjarbaru.....	47
3.2 Kriteria Pemilihan Lokasi.....	55
BAB IV	60
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIKAL	60
4.1. Tinjauan Tentang Teori Edukatif, Rekreatif, dan Atraktif.....	60

4.1.1.	Teori Edukatif	60
4.1.2.	Teori Rekreatif	61
4.2.	Tinjauan Arsitektur Kalimantan Selatan	66
4.3.	Tinjauan Arsitektur Neo Vernakular	69
4.3.1.	Pengertian Arsitektur Neo Vernakular	69
4.3.2.	Sejarah Perkembangan Arsitektur Neo Vernakular	69
4.3.3.	Ciri-Ciri Dan Karakteristik Arsitektur Neo Vernakular	70
4.3.4.	Prinsip Desain Arsitektur Neo Vernakular	71
4.4.	Tinjauan Tata Ruang Luar	72
4.5.	Tinjauan Tata Ruang Dalam	73
BAB V	76
ANALISIS DAN SINTESIS	76
5.1.	Analisis Perencanaan Pusat Seni dan Budaya Kalimantan Selatan di Kota Banjarbaru	76
5.1.1.	Analisis Pelaku	76
5.1.2.	Analisis kegiatan	77
5.1.3.	Analisis kebutuhan ruang	80
5.1.4.	Analisis besaran ruang	83
5.1.5.	Analisis Hubungan Antar Ruang	91
5.1.6.	Analisis tapak	91
5.2.	Analisis Perancangan Pusat Seni dan Budaya Kalimantan Selatan di Kota Banjarbaru	96
5.2.1.	Analisis perancangan zoning	96
5.2.2.	Analisis perancangan ruang luar	97
5.2.3.	Analisis perancangan ruang dalam	98
5.2.4.	Analisis Perancangan Pendekatan Studi	102
5.2.5.	Analisis Perancangan Utilitas	102
BAB VI	111
KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	111
6.1.	Konsep Penataan Tapak	111

6.2. Konsep Massa Bangunan	114
6.3. Konsep Bentuk Bangunan	115
6.4. Konsep Tatahan Ruang Luar	117
6.5. Konsep Tatahan Ruang Dalam	119
6.6. Konsep Utilitas	121
6.6.1. Konsep Penghawaan	121
6.6.2. Konsep Pencahayaan.....	121
6.6.3. Konsep Plumbing.....	122
6.6.4. Konsep Penanggulangan Kebakaran.....	123
6.6.5. Konsep Sistem Keamanan.....	124
6.6.6. Konsep Penangkal Petir	124
6.6.7. Konsep Struktur Bangunan	124
DAFTAR PUSTAKA	127



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Peta Wisata Banjarbaru	2
Gambar 1. 2 Tata Langkah.....	15
Gambar 2. 1 Tari Radap Rahayu.....	27
Gambar 2. 2 Pakaian Adat Bagajah Gamuling Baular Lulut	28
Gambar 2. 3 Pakaian Adat Ba'amar Galung Pancaran Matahari.....	29
Gambar 2. 4 Pakaian Adat Babaju Kun	29
Gambar 2. 5 Bangkok Art and Culture Center.....	37
Gambar 2. 6 Interior Bangkok Art and Culture Center.....	39
Gambar 3. 1 Posisi Kota Banjarbaru dalam Konteks Provinsi Kalimantan Selatan ...	40
Gambar 3. 2 Proporsi Luas Wilayah Kota Banjarbaru.....	42
Gambar 3. 3 Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banjarbaru.....	50
Gambar 3. 4 Peta Rencana Kawasan Aerocity.....	56
Gambar 3. 5 Alternatif Tapak 1	57
Gambar 3. 6 Alternatif Tapak 2	58
Gambar 4. 1 Rumah Bubungan Tinggi Kalimantan Selatan.....	67
Gambar 4. 2 Denah Rumah Bubungan Tinggi Kalimantan Selatan	68
Gambar 5. 1 Hubungan antar Ruang.....	91
Gambar 5. 2 Tapak	92
Gambar 5. 3 Dimensi Tapak	92
Gambar 5. 4 Analisis Matahari dan Angin.....	93
Gambar 5. 5 Respon Analisis Matahari dan Angin.....	93
Gambar 5. 6 Analisis Kebisingan.....	94
Gambar 5. 7 Respon Analisis Kebisingan.....	95

Gambar 5. 8 Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi	95
Gambar 5. 9 Respon Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi	96
Gambar 5. 10 Analisis Perancangan Zoning.....	97
Gambar 5. 11 Sistem Jaringan Listrik.....	104
Gambar 5. 12 Distribusi Air Bersih	106
Gambar 5. 13 Tempat Sampah.....	107
Gambar 6. 1 Penataan Tapak	111
Gambar 6. 2 Penataan Zoning Tapak	112
Gambar 6. 3 Blokplan Lantai 1 Massa Utama	112
Gambar 6. 4 Blokplan Lantai 2 Massa Utama	113
Gambar 6. 5 Blokplan Massa Pelatihan	113
Gambar 6. 6 Blokplan Massa Servis	114
Gambar 6. 7 Penataan Massa Bangunan	114
Gambar 6. 8 Konsep Bentuk Bangunan.....	115
Gambar 6. 9 Penghawaan Alami.....	121
Gambar 6. 10 Skylight Atap.....	122
Gambar 6. 11 Sistem Jaringan Air Bersih.....	122
Gambar 6. 12 Sprinkler	123
Gambar 6. 13 Hydrant.....	124
Gambar 6. 14 Pondasi Footplate	125
Gambar 6. 15 Struktur Rigid Frame.....	126
Gambar 6. 16 Struktur Atap Pelana	126

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Daftar Objek Wisata kota Banjarmasin.....	3
Tabel 1. 2 Misi Pembangunan Dinas Pariwisata Kalimantan Selatan	4
Tabel 1. 3 Data Wisatawan Kalimantan Selatan	4
Tabel 1. 4 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia kota Banjarbaru	6
Tabel 1. 5 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia Kabupaten Tabalong	6
Tabel 1. 6 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia Kabupaten Hulu Sungai Selatan.....	7
Tabel 1. 7 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia Kabupaten Hulu Sungai Tengah	7
Tabel 1. 8 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia Kabupaten Hulu Sungai Utara.....	7
Tabel 2. 1 Klasifikasi Seni Budaya Kalimantan Selatan.....	24
Tabel 2. 2 Sirkulasi Terkontrol	32
Tabel 2. 3 Sirkulasi Tak Terkontrol	33
Tabel 3. 1 Pembagian Sub wilayah Kota Banjarbaru	49
Tabel 3. 2 Scoring Pemilihan Lokasi Kecamatan	55
Tabel 5. 1 Analisis Kebutuhan Ruang.....	80
Tabel 5. 2 Besaran Ruang	84
Tabel 5. 3 Aklimatisasi Ruang	98
Tabel 5. 4 Bentuk, Pemilihan Warna dan Tekstur	100
Tabel 6. 1 Konsep Tatahan Ruang Luar.....	117
Tabel 6. 2 Konsep Tatahan Ruang Dalam	119

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Indonesia memiliki banyak potensi yang dapat dikembangkan sebagai salah satu sektor pariwisata. Setiap daerah di wilayah Indonesia memiliki keunggulan objek wisata yang sesuai dengan karakteristik daerahnya masing-masing. Pengembangan pariwisata memainkan peranan yang sangat penting bagi pembangunan ekonomi suatu Negara atau daerah. Sektor pariwisata sebagai kegiatan perekonomian telah menjadi andalan dan prioritas pengembangan bagi Indonesia yang memiliki potensi wilayah yang luas dengan adanya daya tarik wisata cukup besar, banyaknya keindahan alam, aneka warisan sejarah budaya dan kehidupan masyarakat menjadikan banyaknya tempat atau destinasi wisata yang dimiliki oleh Negara Indonesia.

Pariwisata merupakan kegiatan melakukan perjalanan dengan mendapatkan kenikmatan, mencari kepuasan, mengetahui sesuatu, memperbaiki kesehatan, menikmati olahraga atau istirahat dari segala aktivitas rutin yang padat. Bagi masyarakat, berwisata merupakan salah satu alternatif untuk menghibur diri dari kesibukan sebagai pegawai maupun pelajar (James, 1982). Salah satu yang menjadi suatu daya tarik terbesar pada suatu destinasi wisata adalah sebuah atraksi, baik itu berupa pertunjukan kesenian, rekreasi, atau penyajian suatu paket kebudayaan lokal yang khas dan dilestarikan.

Kalimantan Selatan salah satu provinsi di pulau Kalimantan terletak paling selatan dengan wilayah terkecil dari tiga provinsi lainnya. Daerah Kalimantan Selatan termasuk salah satu daerah yang dapat dijuluki Provinsi Seribu Sungai. Dengan kondisi geografis yang mempunyai ratusan sungai besar dan kecil inilah yang menjadi julukan “Kota Seribu Sungai” (Banjarmasin, Kota Seribu Sungai, 2019). Secara strategis letak Kalimantan

Selatan cukup menguntungkan karena dekat dengan Provinsi Jawa Timur yang dilintasi jalan pelayaran international Aiki II selat Makassar, gerbang masuknya orang dan barang ke Kalimantan Tengah dan Kalimantan Timur (Kiram, 2016).



Gambar 1. 1 Peta Wisata Banjarmasin
 Sumber: Banjarmasin.tribunews.com

Tabel 1. 1 Daftar Objek Wisata kota Banjarmasin

No	Kecamatan	Obyek Wisata
1.	Banjarmasin Selatan	- Dok Kapal
2.	Banjarmasin Timur	- Makam Al-Amah Muhammad Amin - Tambak Yuda - Pura Gatot - Green House - Soto Abang Amat
3.	Banjarmasin Barat	- Makam Habib Basirih - Makam Habib Al-Habsyi
4.	Banjarmasin Tengah	- Duta Mall - Mesjid Raya Sabilal Muhtadin - Tempekeng (Klenteng Pecinan) - Sentra Antasari - Siring Sungai Martapura - Taman Maskot - Kampung Sasirangan
5.	Banjarmasin Utara	- Pasar Terapung - Pembuatan Kapal - Pembuatan Tajau - Pembuatan Tanggui - Makam Sultan Suriansyah - Mahligai Al-Qur'an - Unlam - Taman Agro Wisata - Soto Yanan Yani - Musium Wasaka - Mesjid Jami

Dapat dilihat pada tabel tersebut, wisata yang ada di Banjarmasin dan Banjarbaru lebih kepada wisata alam dan juga wisata religi. Daya tarik wisata alam di Kalimantan Selatan ini sangat berbeda dengan wisata alam yang ditawarkan oleh daerah lain di Indonesia, karena pada dasarnya setiap daerah terletak pada kondisi geografis berbeda, sehingga wisata alam yang tersedia di setiap daerah sangat berbeda. Selain wisata alam, Kalimantan Selatan juga memiliki kebudayaan yang dapat dijadikan sebagai potensi wisata, mulai dari seni tari, seni musik, perahu, rumah adat, seni kerajinan tangan, tekstil, dan kuliner. Namun, wisata edukasi yang mengedepankan kebudayaan khas Kalimantan Selatan ini masih belum seunggul wisata alam dan wisata religinya.

Tabel 1. 2 Misi Pembangunan Dinas Pariwisata Kalimantan Selatan

MISI	NO	PRIORITAS PEMBANGUNAN	INDIKATOR	KONDISI	TARGET
MISI I	1	Kasel Cerdas	ARLS	8,01 (2014)	12 Tahun
	2	Kasel Sehat	UHH	67,47 (2013)	69,64 Tahun
	3	Kasel Terampil	Sertifikasi Naker	10% dari pencarikerja	50% dari pencari kerja
	4	Kasel Beriman	Jumlah Siswa yang khatam Al-Quran	N/A	100%
MISI II	5	Kasel Dengan Pemda Berkinerja Baik	LKPD dan LAKIP	WTP dan BB	WTP dan A
MISI III	6	Kasel Berbudaya	Perubahan Perilaku Menuju Positif	Negatif	Positif
	7	Kasel Aman	Konflik Sosial	0	0
	8	Kasel Menuju Tuan Rumah PON	Terbangunnya Sport centre	5%	100%
MISI IV	9	Kasel Dengan Infrastruktur Yang Berkualitas	Terfasilitasinya Pembangunan Infrastruktur dasar dan penggerak	10%	100%
MISI V	10	Kasel Sentra Pangan	Surplus	Import	Kebutuhan Lokal Terpenuhi
	11	Kasel Menuju Salah Satu Destinasi Wisata Nasional	Peringkat Kunjungan Wisata Nasional	Peringkat: 14	Peringkat: 10
	12	Kasel Menuju Daerah Industri, Perdagangan, Dan Jasa	Kontribusi PDRB Sektor Industri, Perdagangan dan Jasa	33,67% (2014)	50%

MISI	NO	PRIORITAS PEMBANGUNAN	INDIKATOR	KONDISI	TARGET
	13	Kasel Menuju Lingkungan Berkualitas	Peringkat dan Indeks Kualitas Lingkungan Hidup	26 (2014) 57,05	20 67,00

Sumber: Rencana Strategis Dinas Pariwisata Kalimantan Selatan

Tabel 1. 3 Data Wisatawan Kalimantan Selatan

Data Kunjungan Wisatawan Nusantara 2015 s.d. 2016 dan Prediksi sampai 2020 :

No	Daerah Asal	Tahun 2015	No	Daerah Asal	Tahun				
		Jumlah (orang)			2016	2017	2018	2019	2020
					Jumlah (orang)	Jumlah (orang)	Jumlah (orang)	Jumlah (orang)	Jumlah (orang)
1	DKI Jakarta	139.487	1	Jakarta	147.462	162.208	178.429	196.272	215.899
2	Kalteng	137.349	2	Kalteng	144.626	159.089	174.998	192.498	211.748
3	Kaltara	101.786	3	Kaltim	122.611	134.872	148.359	163.195	179.514
4	Jabar	93.457	4	Jabar	106.165	116.781	128.459	141.305	155.435
5	Jatim	92.876	5	Jatim	98.120	107.93	118.72	130.59	143.657

Sumber: Rencana Strategis Dinas Pariwisata Kalimantan Selatan

Dinas pariwisata Kalimantan selatan memiliki rencana strategis untuk pengembangan kota di Kalimantan Selatan. Mereka memiliki misi-misi yang harus diselesaikan. Dari ke 13 program prioritas para dinas pariwisata, dapat dilihat yang menjadi perhatian untuk kota di Kalimantan Selatan pada 5 (lima) tahun mendatang adalah MISI ke – V yaitu Program Prioritas Pembangunan nomor 11 “Kalsel Menuju Salah Satu Destinasi Wisata Nasional”, dengan indikator peningkatan jumlah Kunjungan Wisatawan Nusantara 20%, Mancanegara 10% dan laju pertumbuhan ekonomi 7% serta lama tinggal wisatawan 3 hari. Sedangkan data dasar tahun 2015 jumlah Wisnus 627.853 orang, Jumlah Wisman 26.934 orang, lama tinggal Wisatawan rata – rata 1,4 hari. Dengan tingkat hunian kamar tertinggi 55,59%, terendah 33,14% dengan rata – rata di bawah 50%.

Kota Banjarbaru merupakan salah satu kota yang berada pada jalur lintasan antara Banjarmasin sebagai Ibukota Provinsi dengan Kabupaten Tanah Laut, Tanah Bumbu, Kotabaru, dan Kabupaten di wilayah Banua Enam sampai ke Wilayah Provinsi Kalimantan Timur dan Kalimantan Tengah. Kota Banjarbaru dahulu merupakan sebuah kota administratif yang dimekarkan dari Kabupaten Banjar. Jauh pada masa sebelumnya sebagian besar wilayahnya merupakan Kawedanan Ulin di dalam Kabupaten Banjar (BPK RI Kalimantan Selatan). Secara historis semula dinamakan Daerah Tingkat II Persiapan Kodya Bandjarbaru. Pada masa sekarang, kota Banjarbaru dijadikan kota pemerintahan karena Banjarmasin yang merupakan ibukota Kalimantan Selatan dianggap sudah mulai jenuh (Yustyarini, 2018) .

Banjarbaru memiliki fasilitas transportasi yaitu sebuah bandara yang dimana keberadaan bandara ini menjadi satu magnet pertumbuhan yang kuat untuk kemajuan daerah dan sebagai gerbang utama Kalimantan Selatan. Letak bandara juga menjadi sentral dengan jarak sekitar 25 kilometer dari

Kota Banjarmasin sehingga bisa dijadikan kawasan pengembangan baru perkotaan dengan menjadikan bandara sebagai pusatnya (Aero City menggagas kota baru di Banjarbaru, 2019). Pemerintah Kota Banjarbaru mengatakan bahwa keunggulan letak itu membuat Kota Banjarbaru mengembangkan kawasan Aero City sehingga bisa menjadi kota baru yang terus bertumbuh sekaligus kota masa depan Kalimantan Selatan. Dengan keberadaan Aero City yang akan berkembang tersebut, maka akan memiliki sebuah potensi untuk adanya wisata yang akan menjadi fasilitas pendukung dan daya tarik wisatawan yang akan datang maupun masyarakat lokal.

Banjarbaru memiliki letak strategis untuk pariwisata karena letaknya sehingga masyarakat dapat menjangkau tidak terlalu jauh dan hal tersebut termasuk ke dalam teori I. Gede Pitana dalam bukunya sosiologi pariwisata bahwa suatu daerah yang berkembang menjadi sebuah destinasi wisata adalah salah satunya dipengaruhi oleh lokasi geografis dan jalur transportasi.

Tabel 1. 4 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia kota Banjarbaru

KOTA BANJAR BARU											LAKI-LAKI + PEREMPUAN
KELOMPOK UMUR	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
0-4	20.908	21.672	22.356	22.977	23.520	23.761	23.895	24.022	24.152	24.269	24.400
5-9	17.924	18.422	18.971	19.570	20.192	21.005	21.829	22.557	23.217	23.778	24.039
10-14	18.093	18.475	18.911	19.376	19.893	20.476	21.087	21.739	22.443	23.155	24.096
15-19	19.916	20.184	20.510	20.877	21.276	21.714	22.214	22.758	23.333	23.952	24.656
20-24	20.721	21.044	21.361	21.658	21.957	22.255	22.599	22.990	23.419	23.863	24.361
25-29	18.524	18.826	19.115	19.419	19.744	20.095	20.444	20.773	21.078	21.369	21.666

Sumber: BPS Kota Banjarbaru

Tabel 1. 5 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia Kabupaten Tabalong

TABALONG											LAKI-LAKI + PEREMPUAN
KELOMPOK UMUR	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
0-4	23.639	24.178	24.597	24.928	25.167	25.058	24.845	24.611	24.391	24.162	23.943
5-9	21.366	21.668	22.008	22.384	22.780	23.356	23.932	24.366	24.721	24.957	24.871
10-14	20.221	20.372	20.566	20.779	21.042	21.345	21.673	22.016	22.403	22.787	23.373
15-19	19.145	19.143	19.186	19.256	19.357	19.470	19.638	19.824	20.034	20.273	20.569
20-24	20.913	20.955	20.980	20.975	20.973	20.952	20.976	21.026	21.112	21.208	21.338
25-29	20.431	20.486	20.517	20.551	20.612	20.673	20.737	20.762	20.766	20.753	20.740

Sumber: BPS Kota Banjarbaru

Tabel 1. 6 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia Kabupaten Hulu Sungai Selatan

HULU SUNGAI SELATAN											LAKI-LAKI + PEREMPUAN
KELOMPOK UMUR	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
0-4	20.572	20.908	21.141	21.277	21.342	21.113	20.800	20.491	20.186	19.879	19.595
5-9	20.427	20.586	20.781	20.989	21.222	21.620	22.011	22.287	22.474	22.559	22.362
10-14	20.080	20.104	20.173	20.239	20.361	20.524	20.706	20.918	21.157	21.394	21.828
15-19	18.958	18.838	18.765	18.704	18.678	18.668	18.708	18.781	18.866	18.980	19.156
20-24	17.219	17.146	17.061	16.940	16.828	16.702	16.615	16.563	16.530	16.509	16.522
25-29	16.986	16.926	16.848	16.760	16.699	16.641	16.587	16.516	16.419	16.313	16.217

Sumber: BPS Kota Banjarbaru

Tabel 1. 7 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia Kabupaten Hulu Sungai Tengah

HULU SUNGAI TENGAH											LAKI-LAKI + PEREMPUAN
KELOMPOK UMUR	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
0-4	22.868	23.250	23.490	23.638	23.700	23.450	23.091	22.745	22.389	22.060	21.724
5-9	23.461	23.653	23.857	24.094	24.350	24.812	25.248	25.560	25.758	25.865	25.616
10-14	24.274	24.311	24.372	24.451	24.590	24.788	24.996	25.248	25.518	25.815	26.317
15-19	22.755	22.620	22.513	22.437	22.396	22.387	22.426	22.510	22.595	22.742	22.934
20-24	18.811	18.738	18.628	18.495	18.364	18.230	18.126	18.067	18.018	18.003	18.003
25-29	18.081	18.025	17.924	17.830	17.757	17.700	17.633	17.554	17.439	17.334	17.217

Sumber: BPS Kota Banjarbaru

Tabel 1. 8 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia Kabupaten Hulu Sungai Utara

HULU SUNGAI UTARA											LAKI-LAKI + PEREMPUAN
KELOMPOK UMUR	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
0-4	21.164	21.559	21.845	22.065	22.184	22.012	21.749	21.487	21.226	20.971	20.724
5-9	20.870	21.082	21.324	21.616	21.906	22.384	22.857	23.209	23.469	23.634	23.486
10-14	21.324	21.398	21.514	21.664	21.846	22.085	22.349	22.640	22.963	23.295	23.827
15-19	20.804	20.721	20.683	20.689	20.707	20.759	20.866	21.007	21.161	21.357	21.610
20-24	18.399	18.364	18.309	18.245	18.167	18.086	18.045	18.037	18.053	18.088	18.150
25-29	17.180	17.160	17.115	17.087	17.064	17.057	17.050	17.025	16.973	16.919	16.862

Sumber: BPS Kota Banjarbaru

Berdasarkan tabel diatas menyatakan bahwa jumlah penduduk menurut usia di kota Banjarbaru lebih tinggi daripada kabupaten Hulu Sungai, Tapin, dan Tabalong hal tersebut sesuai dengan pernyataan menurut teori Ross (1967) bahwa partisipasi pariwisata yang tumbuh dalam

masyarakat salah satunya adalah dipengaruhi oleh faktor usia. Sesuai dengan pernyataan teori tersebut, maka kota Banjarbaru layak untuk diadakannya sebuah fasilitas tempat wisata.

Pariwisata budaya merupakan salah satu jenis pariwisata yang memanfaatkan perkembangan potensi hasil budaya manusia sebagai objek daya tariknya (Sudiarta, S.E., M.M., 2018). Jenis wisata ini dapat memberikan manfaat dalam bidang sosial budaya karena dapat membantu melestarikan warisan budaya dan daerah sebagai jati diri masyarakat lokal yang memiliki kebudayaan tersebut, serta menjadi icon suatu daerah. Pariwisata dan seni budaya adalah merupakan dua kegiatan yang saling memiliki keterkaitan yang sangat kuat, dimana kalau tidak adanya pariwisata maka seni sebagai salah satu unsure kebudayaan yang di jadikan sebagai sebuah objek wisata atau atraksi wisata tidak akan pernah berkembang. Hal ini disebabkan karena pariwisata adalah sebuah wadah atau tempat dimana seni tersebut di kembangkan

Dalam upaya melestarikan keanekaragaman seni dan budaya Indonesia, pemerintah dituntut melakukan berbagai upaya memperkuat pelestarian seni budaya melalui berbagai kebijakan dan program nasional di berbagai bidang yang berorientasi edukasi. Hingga kini potensi keanekaragaman budaya dan kesenian di Kalimantan Selatan belum optimal dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai daya tarik atau atraksi wisata budaya yang mengandung edukasi dan hiburan. pemerintah bersama pihak-pihak yang berkepentingan harus mampu melestarikan keanekaragaman potensi dan keunikan sumber daya di Indonesia yang salah satunya adalah keanekaragaman seni dan budaya.

KBRN Banjarmasin mengatakan bahwa Kalimantan Selatan sering mengadakan festival kebudayaan dalam rangka sebagai bentuk kepedulian terhadap pelestarian kebudayaan dan kesenian. Dengan adanya festival di Kalimantan Selatan dapat menarik kedatangan wisatawan domestik dan

mancanegara. Daerah ini biasanya menyiapkan *event* wisata unik dan memukau contohnya seperti Banjarmasin Sasirangan Festival, Festival Pesona Dayak Meratus, Banjarbaru Fair, Pasar Wadai Ramadhan. *Event-event* tersebut hanya diadakan setiap satu tahun sekali, sehingga masyarakat dan wisatawan harus menunggu tanggal tersebut jika ingin melihat budaya-budaya yang ada. Banyaknya *event* festival di Kalimantan Selatan ini juga menyebabkan meningkatnya daya tarik masyarakat lokal dan masyarakat pendatang terhadap kebudayaan yang ada di provinsi Kalimantan Selatan sehingga Pusat Seni dan Budaya akan dibutuhkan sebagai wadah budaya dan sarana untuk masyarakat dapat belajar mengenai budaya Kalimantan Selatan itu sendiri.

1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Kalimantan Selatan memiliki banyak macam dan ragam budaya yang dapat dikembangkan, sebagaimana dengan wilayah Indonesia lainnya yang kaya akan keanekaragaman budaya dan tradisi yang masih terjaga. Ketahanan budaya yang ada tentu harus dirawat, dijaga, dan dilestarikan agar tetap kokoh sepanjang masa.

Pada kondisi saat ini, nilai-nilai budaya Banjar sudah mulai memudar karena pengaruh globalisasi (Sriwati, 2015). Perkembangan globalisasi menimbulkan berbagai masalah dalam bidang kebudayaan, seperti hilangnya budaya asli suatu daerah atau suatu Negara, terjadinya erosi nilai-nilai budaya, menurunnya rasa nasionalisme, hilangnya sifat kekeluargaan dan gotong royong, kehilangan kepercayaan diri, dan terlalu mengikuti gaya hidup yang kebarat-baratan.

Mengenai Kalimantan Selatan yang masih kuat akan kebudayaannya, budaya tersebut dapat dijadikan sebagai potensi untuk menjadikan Kalimantan Selatan menjadi tempat tujuan wisata budaya yang menarik. Pusat Seni dan Budaya dapat menjadi wadah bagi masyarakat lokal, wisatawan lokal maupun mancanegara untuk mengetahui, memahami, dan

belajar mengenai budaya Banjar, baik dari rumah adat sampai seni kerajinan dan kuliner yang ada. Dengan mempelajari adanya budaya akan membuat setiap orang bisa menyadari, menghargai dan menghayati sepenuhnya bahwa masyarakat sejak dulu telah hidup berbudaya serta memiliki nilai-nilai luhur. Peninggalan sejarah dan tradisi yang mempunyai nilai perjuangan khususnya bagi masyarakat Kalimantan Selatan.

Banjarbaru merupakan kota yang kaya akan seni dan budaya yang penuh dengan adat istiadat, tradisi serta kebudayaan yang perlu dilestarikan unsur-unsur lokal sehingga bentuk dan sistemnya terutama yang berkaitan dengan iklim setempat dapat diterapkan secara berkesinambungan. Banyak terdapat warisan budaya salah satunya peninggalan Rumah Tradisional Banjar yang mulai pudar tergusur oleh perkembangan jaman. Dari pernyataan tersebut, Pusat Seni dan Budaya yang akan menampung berbagai karya seni dan budaya di kota Banjarbaru harus memiliki citra kebudayaan Kalimantan Selatan. Sebagai bangunan komersial, pusat kebudayaan yang dirancang juga harus edukatif dan rekreatif sehingga dapat menarik perhatian dan minat pengunjung. Pusat Edukasi dan Rekreasi Kebudayaan menjadi sarana yang bernuansa edukatif dan rekreatif, sebagaimana yang dimaksud dengan edukatif adalah memberikan pembelajaran untuk para wisatawan agar lebih memahami budaya Banjar serta nuansa rekreatif untuk wisatawan dapat merasakan suasana santai dan menyenangkan.

Untuk melestarikan unsur-unsur kedaerahan suatu tempat tersebut dirasa dengan pendekatan Arsitektur Neo Vernakular sangat tepat dipilih sebagai pendekatan desain. Arsitektur Neo Vernakular merupakan arsitektur yang menggunakan unsur-unsur vernakular atau ciri kedaerahan suatu daerah setempat yakni yang berkaitan dengan budaya setempat, iklim, lingkungan, dan teknologi pada saat itu untuk diaplikasikan kedalam bentuk modern (Sumalyo, 1997: 576). Penerapan arsitektur neo vernacular

pada Pusat Seni dan Budaya di kota Banjarbaru diharapkan dapat menjadi sebuah tempat atau bangunan yang bermanfaat, membawa suasana lokal dan menerapkan unsur-unsur khas yang kemudian disesuaikan dengan bentuk dan fungsi yang lebih modern dan masa kini, sehingga bangunan lebih atraktif dan tidak monoton jika dilihat dari sudut pandang masa kini karena bangunan sudah mengikuti perkembangan jaman yang menuju ke arah modernitas tanpa meninggalkan citra budaya setempat.

Pemilihan pendekatan arsitektur neo vernacular juga didasari dengan akan munculnya kawasan yang baru di Banjarbaru yaitu Kawasan Aerocity. Kawasan tersebut akan menyandang Kota Banjarbaru sebagai metropolis masa depan yang dimana kota tersebut akan berkembang lebih modern.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana wujud rancangan Pusat Seni dan Budaya di Banjarbaru yang edukatif, rekreatif melalui pengolahan tata ruang dalam dan tata ruang luar dengan pendekatan arsitektur neo vernakular.

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas, tujuan dari penulisan ini yaitu membuat landasan konseptual Pusat Seni dan Budaya di Banjarbaru dengan berdasarkan pendekatan arsitektur neo vernakular sebagai acuan dalam merancang wujud tampilan bangunan.

1.3.2. Sasaran

1. Terwujudnya pengolahan tata ruang luar dan tata ruang dalam yang menampilkan ciri khas budaya daerah berdasarkan gagasan desain Arsitektur Neo Vernakular.
2. Terwujudnya ruang-ruang yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna yang bersifat rekreatif dan edukatif.

3. Terwujudnya bentuk bangunan yang memiliki gagasan desain Arsitektur Neo Vernakular sehingga dapat menumbuhkan minat masyarakat untuk datang ke tempat ini.

1.4. Lingkup Studi

1.4.1. Lingkup Substansial

Pada penelitian ini memfokuskan pada pengolahan bagian tata ruang dalam dan tata ruang luar bangunan yang mengusung arsitektur neo vernakular dan dapat menciptakan suasana yang mencakup bentuk, warna, tekstur, dan ukuran/skala/proporsi pada elemen-elemen pembatas, pengisi, dan pelengkap ruangnya.

1.4.2. Lingkup Temporal

Rancangan ini diharapkan akan dapat menjadi penekanan studi untuk mewadahi dan menampung kegiatan untuk wisata kebudayaan yang beredukasi dan rekreatif sampai dengan kurun waktu 20 tahun yang akan datang.

1.4.3. Lingkup Spasial

Bagian-bagian objek studi memfokuskan pada pengolahan bagian tata ruang dalam dan luar bangunan. Objek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah penataan yang menciptakan karakter budaya lokal untuk menarik masyarakat dan wisatawan pada Pusat Seni dan Budaya di kota Banjarbaru.

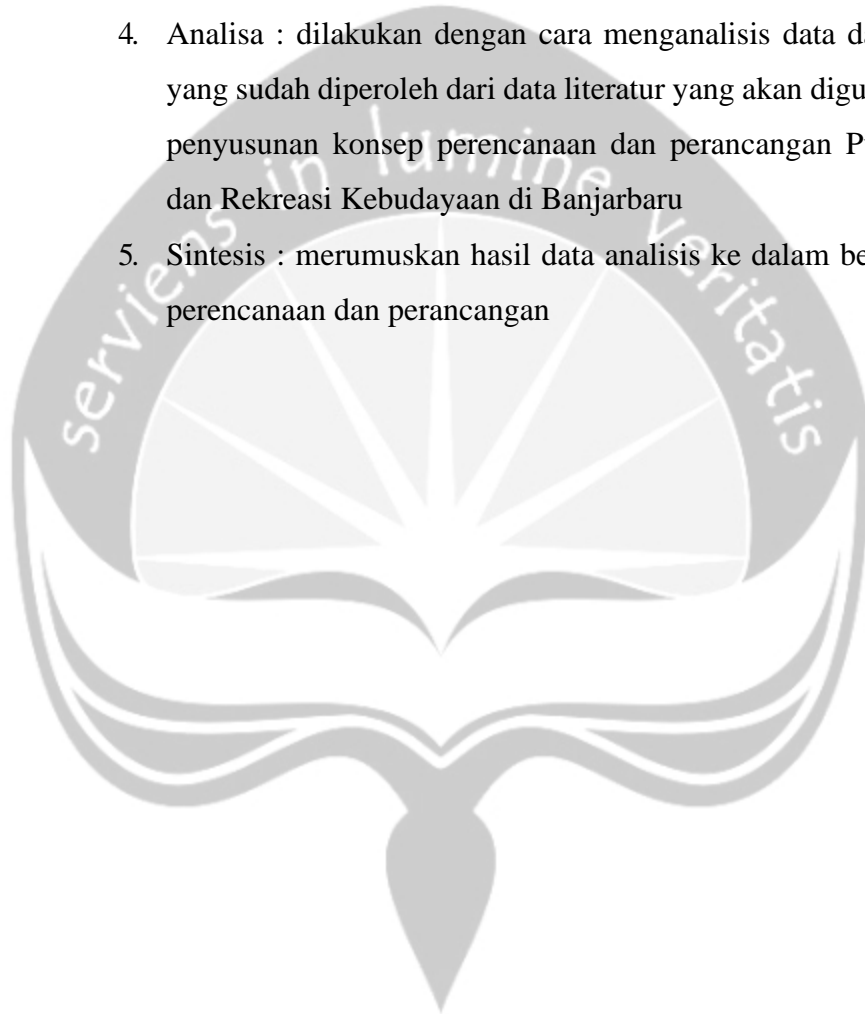
1.5. Metode Studi

1.5.1. Pola Prosedural

Metode prosedural digunakan untuk mewujudkan perancangan Pusat Seni dan Budaya di Banjarbaru adalah sebagai berikut:

1. Studi literatur : dilakukan dengan cara melakukan studi terhadap media informasi berupa buku, artikel, jurnal, dan referensi yang berkaitan dengan seni.

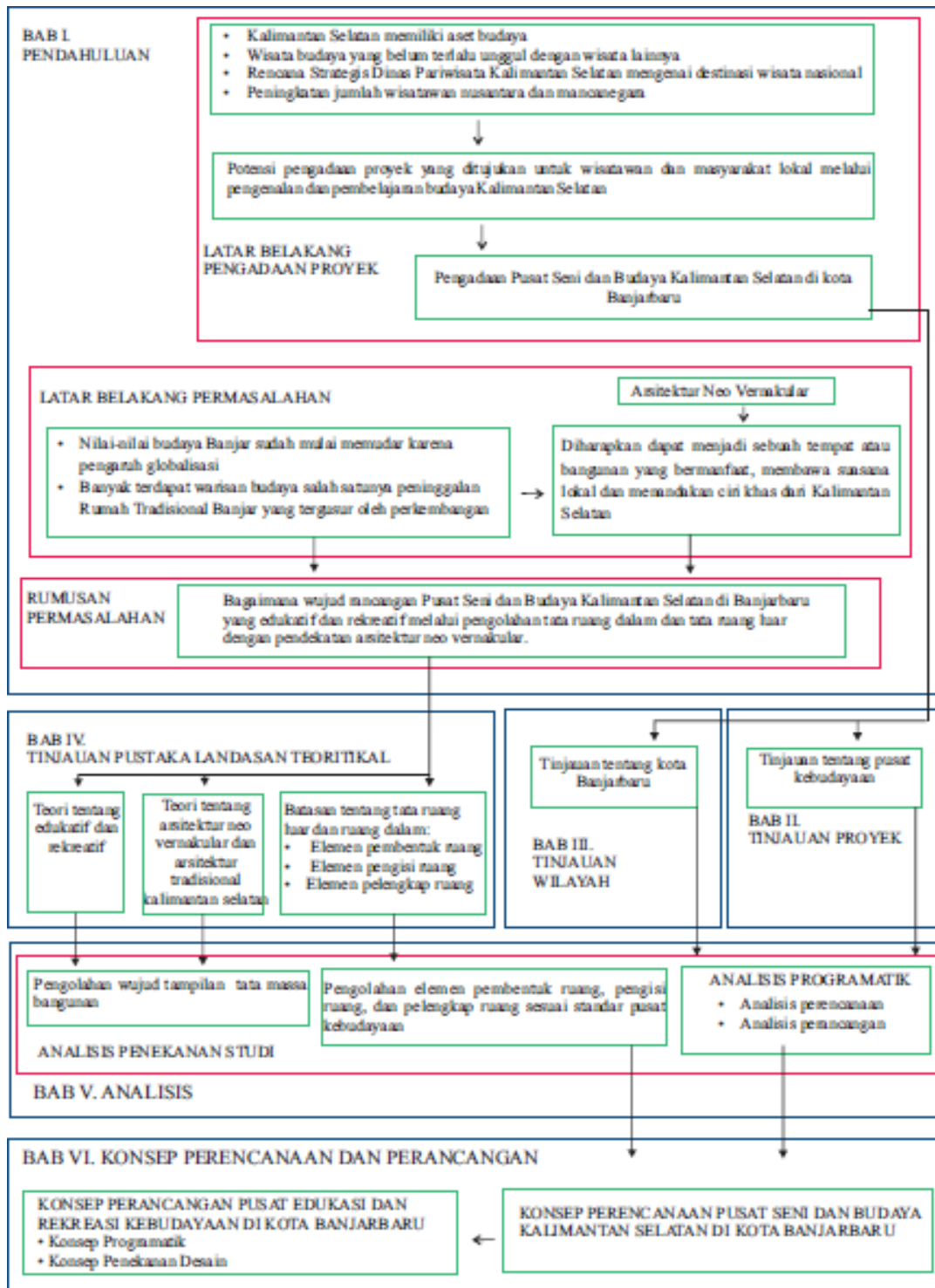
2. Survey lapangan : kegiatan survey lapangan berupa gambar, foto, dan data skematik tematik untuk mendapatkan penjelasan lebih jauh mengenai lokasi atau site terpilih
3. Studi preseden : dilakukan dengan cara melakukan studi terhadap preseden-preseden yang sudah diperoleh dari data pustaka maupun referensi
4. Analisa : dilakukan dengan cara menganalisis data dan informasi yang sudah diperoleh dari data literatur yang akan digunakan dalam penyusunan konsep perencanaan dan perancangan Pusat Edukasi dan Rekreasi Kebudayaan di Banjarbaru
5. Sintesis : merumuskan hasil data analisis ke dalam bentuk konsep perencanaan dan perancangan



No.	Data	Kegiatan	Alat
1.	Data Eksisting	Survey: <ul style="list-style-type: none"> • Pemetaan wilayah • Pencarian data eksisting 	<ul style="list-style-type: none"> • Alat Tulis • Dokumen Penelitian
2.	Tata Ruang Dalam	<ul style="list-style-type: none"> • Pencarian literature • Variabel: Pembatas ruang, pengisi ruang, pelengkap ruang • Studi Preseden 	<ul style="list-style-type: none"> • Mesin pencari software Google Chrome • Buku literatur
3.	Tata Ruang Luar	<ul style="list-style-type: none"> • Pemetaan wilayah: Pengukuran, kondisi iklim, kontur, vegetasi, sirkulasi. • Studi Preseden 	<ul style="list-style-type: none"> • Alat ukur; meteran • Alat Tulis • Kamera
4.	Neo Vernakular, Edukatif, Rekreatif, Atraktif	<ul style="list-style-type: none"> • Pencarian literature • Wawancara • Studi Preseden 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku literature • Alat tulis
5.	Laporan	<ul style="list-style-type: none"> • Penulisan 	<ul style="list-style-type: none"> • Software Ms. Word
6.	Konsep	<ul style="list-style-type: none"> • Sketsa • Gubahan Massa 	<ul style="list-style-type: none"> • Alat Tulis • Aplikasi Modelling; Sketch Up

Sumber: Analisis Penulis, 2019

1.5.2. Tata langkah



Gambar 1. 2 Tata Langkah

Sumber: Analisis Penulis, 2019

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Menguraikan tentang latar belakang pemilihan objek dan latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, materi studi, pola prosedural, tata langkah, sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Proyek

Menjelaskan tentang pengertian objek studi, fungsi dan tipologi objek studi, tinjauan terhadap objek sejenis, persyaratan, kebutuhan/tuntutan, standar-standar perancangan.

BAB III Tinjauan Wilayah

Menjelaskan tentang latar belakang pemilihan lokasi, kondisi administratif lokasi, kondisi geografis dan geologis lokasi, kondisi klimatologis lokasi, kondisi sosial-budaya-ekonomi lokasi, kebijakan wilayah yang ada, kondisi elemen-elemen kawasan (keunikan lokasi, zona wilayah), kondisi sarana-prasarana lokasi.

BAB IV Tinjauan Pustaka dan Landasan Teoritikal

Berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan tata ruang luar dan tata ruang dalam, serta tinjauan pustaka mengenai Arsitektur Neo Vernakular yang mendukung proses analisis untuk pemecahan masalah

BAB V Analisis dan Sintesis

Menjelaskan tentang analisis penekanan studi dan analisis programatik.

BAB VI Konsep Perencanaan dan Perancangan

Menjelaskan tentang konsep programatik dan konsep penekanan desain.

BAB II

TINJAUAN PROYEK

2.1. Tinjauan Umum Wisata

2.1.1. Pengertian Wisata

Menurut Gamal (2014), Wisata adalah suatu proses yang berpergian yang bersifat sementara yang dilakukan seseorang untuk menuju tempat lain di luar tempat tinggalnya. Motif kepergiannya tersebut bisa dikarenakan untuk kepentingan ekonomi, kesehatan, agama, budaya, sosial, politik, dan kepentingan lainnya. Sehingga pada pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian wisata lebih menekankan pada kegiatan yang dilakukan wisatawan dalam suatu perjalanan pariwisata. Dimana kegiatan dalam pariwisata ini sangat ditentukan oleh minat dari wisatawan itu sendiri. Tidak hanya ditentukan oleh minat wisatawan melainkan berdasarkan sumber daya pariwisata yang tersedia. Oleh karena itu banyak muncul istilah wisata sejarah, wisata budaya, wisata alam, wisata edukasi dan jenis wisata lainnya. Wisata memiliki karakteristik-karakteristik diantaranya adalah (Suyitno, 2001):

1. Bersifat sementara, dalam jangka waktu pendek pelaku wisata akan kembali ke tempat asalnya
2. Melibatkan komponen-komponen wisata, seperti sarana transportasi, akomodasi, restoran, objek wisata, toko cinderamata, dan lain-lain.
3. Umumnya dilakukan dengan mengunjungi objek wisata dan juga atraksi wisata.
4. Memiliki tujuan tertentu yang intinya untuk mendapatkan kesenangan.
5. Tidak untuk mencari nafkah ditempat tujuan, bahkan keberadaannya dapat memberikan kontribusi pendapatan bagi masyarakat atau daerah yang di kunjungi.

2.1.2. Klasifikasi Wisata

Ada banyaknya bentuk pariwisata yang bisa mendorong para wisata untuk melakukan sebuah perjalanan wisata, akan tetapi tidak banyak kepastian yang bisa menjadi sebuah motif wisata. Pada hakikatnya motif seorang untuk melakukan pariwisata itu tidak terbatas dan juga tidak bisa dibatasi. Mc Intosh mengklasifikasikan motif-motif wisata yang dikelompokkan menjadi empat bagian, yaitu :

1. Motif Fisik, yaitu motif-motif yang berhubungan dengan kebutuhan fisik seperti olahraga, istirahat, kesehatan, dan sebagainya.
2. Motif Budaya, merupakan sebuah motif yang bersifat budaya seperti sekedar untuk mengenal ataupun hanya untuk memahami tata cara dan kebudayaan bangsa atau daerah lain : kebiasaannya, kehidupannya sehari-hari, kebudayaannya yang berupa bangunan, musik, tarian dan sebagainya.
3. Motif Interpersonal, merupakan sebuah motif yang berhubungan dengan keinginan untuk bertemu dengan keluarga, teman, tetangga, atau sekedar dapat menilai tokoh-tokoh terkenal seperti penyanyi, penari, bintang film, tokoh politik dan sebagainya.
4. Motif Status atau motif prestisi, yaitu motif yang banyak beranggapan bahwa orang yang pernah mengunjungi tempat itu dengan sendirinya. Orang yang pernah berpergian ke daerah-daerah lain dianggap atau merasa naik statusnya.

Subkelas tipe motif wisata yang dikemukakan oleh Mc Intosh serta tipe wisatanya yang sering disebut, yaitu :

1. Motif bersenang-senang atau bertamasya melahirkan tipe wisata untuk bertamasya. Wisatawan tipe ini biasanya ingin mengumpulkan pengalaman sebanyak-banyaknya, mendengarkan dan menikmati apa saja yang bisa menarik perhatiannya. Wisatawan tamasya biasanya berpindah-pindah dari tempat satu ke tempat lain dengan menikmati

pemandangan alam, adat istiadat, pesta rakyat, ketenagan tempat yang sepi, monumen peninggalan, sejarah dan sebagainya.

2. Motif rekreasi merupakan kegiatan yang menyelenggarakan sebuah kegiatan menyenangkan agar bisa memulihkan kesegaran jasmani dan rohani manusia. Kegiatan-kegiatannya dapat berupa olah raga, membaca, dan lain sebagainya. Kegiatan rekreasi juga dapat diisi dengan perjalanan tamasya singkat untuk menikmati keadaan disekitar tempat menginap.
3. Motif kebudayaan, dalam wisata kebudayaan orang hanya sekedar mengunjungi suatu tempat untuk menyaksikan pertunjukan atau menikmati sebuah atraksi, akan tetapi lebih dari itu. Wisatawan mungkin mempelajari atau melakukan penelitian tentang keadaan disekitarnya. Para seniman biasanya mengadakan perjalanan wisata budaya untuk menambah pengalamannya dan juga untuk mempertajam kemampuannya.
4. Wisata olahraga, merupakan sebuah pariwisata dimana wisatawan mengadakan suatu perjalanan karena adanya motif olahraga. Wisata olahraga merupakan bagian yang paling penting dalam kegiatan pariwisata. Olahraga dewasa ini merata di kalangan rakyat dan tersebar di seluruh dunia, dengan bermacam-macam organisasi baik yang bersifat nasional maupun internasional. Dalam hubungan dengan olahraga, harus dibedakan antara pesta olahraga atau pertandingan olahraga (sporting events).
5. Wisata bisnis, merupakan motif yang didalamnya terjadi banyak hubungan dengan orang-orang bisnis.
6. Wisata konvensi, banyak pertemuan-pertemuan nasional maupun internasional untuk membicarakan bermacam-macam masalah. Perjalanan wisata yang timbul karenanya pada umumnya disebut wisata konvensi.

7. Motif spiritual merupakan salah satu tipe wisata yang tertua. Sebelum orang mengadakan perjalanan atau rekreasi, bisnis, olahraga, dan sebagainya, orang sudah mengadakann untuk melakukan keperluan keagamaan.
8. Motif interpersonal, Istilah ini belum mapan dalam literatur kepariwisataan. Maksudnya jelas, yaitu bahwa orang dapat mengadakan perjalanan untuk bertemu dengan orang lain. Orang dapat tertarik oleh orang lain untuk mengadakan perjalanan wisata, atau dengan istilah kepariwisataan: manusia pun dapat merupakan atraksi wisata.
9. Wisata sosial (*Social Turism*), wisata yang dimaksud bukan wisata yang berdasarkan dari motif sosial. Seperti motif wisata pada umumnya, motif wisata sosial ialah rekreasi, bersenang-senang (*pleasure tourism*) atau sekadar mengisi waktu libur, akan tetapi perjalanan yang dilaksanakan biasanya dengan bantuan pihak-pihak tertentu yang diberikan secara sosial.

2.2.

Tinjauan Umum Seni dan Budaya

2.2.1. Pengertian Seni dan Budaya

Kata seni dan budaya merupakan dua hal yang saling berkaitan dan tidak dapat terpisahkan, karena pada setiap seni pasti mempunyai kebudayaan yang khas. Begitu juga sebaliknya, pada setiap kebudayaan pasti mempunyai nilai seni yang begitu indah dan tidak ternilai harganya.

Pengertian seni secara umum adalah segala sesuatu yang dibuat manusia yang memiliki unsur keindahan yang mampu membangkitkan perasaan orang lain (Hadi, 2015). Sedangkan pengertian budaya dari kata “Budaya” yang berasal dari Bahasa Sansekerta “Buddhayah”, yakni bentuk jamak dari “Budhi” (akal). Jadi, budaya secara umum adalah segala hal yang bersangkutan dengan akal. Selain itu kata budaya juga berarti “budi dan

daya” atau daya dari budi. Jadi budaya adalah segala daya dari budi, yakni cipta, rasa dan karsa (Gunawan, 2000). Seni Budaya jika diartikan dari asal dari katanya maka mempunyai pengertian yaitu setiap karya seni yang dibuat secara sengaja. Pembuatannya didasari kepada akal atau budi yang dimiliki sekelompok masyarakat yang kemudian turun temurun dari generasi ke generasi.

2.2.2. Unsur Seni dan Budaya

Menurut Clyde Kluckhohn, ada tujuh unsur yang membentuk budaya, yaitu; (Soekanto, 2012):

1. Bahasa, yaitu mencakup bahasa lisan dan tulisan yang memiliki fungsi sebagai cara berinteraksi, dan merupakan salah satu tanda adanya budaya suatu peradaban.
2. Sistem pengetahuan, yaitu mencakup pengetahuan mengenai berbagai hal seperti perilaku sosial, organ manusia, waktu, flora dan fauna, dan lain sebagainya.
3. Sistem religi, yaitu mencakup aliran kepercayaan atau agama yang dianut oleh masyarakat. Kegiatan unsur kebudayaan sistem religi misalnya upacara atau tradisi kepercayaan tertentu.
4. Sistem mata pencaharian manusia, yaitu mencakup metode manusia untuk bertahan hidup. Keegiatannya misalnya bercocok tanam, berdagang, bertani, dan lain sebagainya.
5. Sistem teknologi manusia, yaitu mencakup peralatan produksi, alat transportasi, proses distribusi, komunikasi, serta tempat-tempat untuk menyimpan benda dan atau manusia. Rumah, senjata, dan perkakas merupakan unsur kebudayaan yang diciptakan oleh peradaban manusia.
6. Sistem kemasyarakatan, yaitu mencakup sistem keluarga, kekerabatan, komunitas, organisasi, hingga negara. Sejak lahir manusia telah menjadi bagian organisasi, yaitu keluarga dan terikat dalam kegiatan keagamaan.

7. Kesenian, yaitu mencakup berbagai bentuk seni, seperti seni musik, seni tari, seni lukis, sastra, arsitektural, dan lain-lain. Setiap karya kreatif manusia yang mengandung seni merupakan unsur budaya.

2.2.3. Sifat Seni dan Budaya

Berdasarkan hasil telaah terhadap berbagai filsafat dan teori seni, dapat disimpulkan bahwa seni memiliki 5 ciri yang merupakan sifat dasar seni, yaitu: kreatif, individual, ekspresif, abadi dan universal (Gie, 1976):

1. Kreatif, seni merupakan suatu rangkaian kegiatan manusia yang selalu mencipta realitas baru, sesuatu yang sebelumnya tidak ada atau belum pernah muncul dalam ide atau gagasan seseorang.
2. Individual, karya seni yang diciptakan merupakan ciri yang bersifat personal, subyektif dan individual.
3. Ekspresif, dalam mengapresiasi dan menilai suatu karya seni harus memakai kriteria atau ukuran perasaan estetis.
4. Abadi, konsep karya seni yang telah dihasilkan oleh dan telah diapresiasi oleh masyarakat tidak dapat ditarik kembali atau terhapuskan oleh waktu, meskipun penciptannya telah meninggal.
5. Universal, seni terus berkembang di seluruh dunia dalam sepanjang waktu dan dapat dipahami oleh siapapun, meskipun dalam beberapa kasus butuh waktu pembelajaran atau tepatnya penghayatan.

Sedangkan untuk unsur budaya adalah sebagai berikut:

1. Kebudayaan bersifat universal, namun perwujudan kebudayaan mempunyai ciri-ciri khusus yang sesuai dengan situasi maupun lokasinya. Untuk menjelaskan ini, kita dapat belajar dari pepatah “di mana langit di junjung, di situ bumi di pijak”, jadi untuk

mengaplikasikan suatu kebudayaan, kita harus melihat konteks lokasi dan masyarakat yang bersangkutan

2. Kebudayaan bersifat stabil, tetapi juga dinamis. Seiring perkembangan jaman, tentulah terjadi perubahan pada budaya, namun perubahan ini umumnya terjadi bertahap. Jika budaya tidak berubah mengikuti perkembangan jaman, umumnya budaya tersebut akan mati dan ditinggalkan sehingga budaya merupakan hal yang dinamis.
3. Kebudayaan mengisi dan menentukan jalan kehidupan manusia. Kebudayaan merupakan atribut dari manusia. Ia mengisi kehidupan manusia dan membantu kehidupan manusia, namun kebudayaan juga dapat menentukan kehidupan manusia ke depannya, seperti kehidupan manusia di masa modern yang sangat bergantung kepada internet dan teknologi.

2.2.4. Klasifikasi Seni dan Budaya

a. Klasifikasi Seni dan Budaya Secara Umum

Seni dapat dinikmati melalui media pendengaran (*audio art*), penglihatan (*visual art*), dan kombinasi keduanya (*audio visual art*). Secara umum, seni dapat dibedakan menjadi empat kelompok, yaitu:

1. Seni Musik
2. Seni Rupa
3. Seni Tari
4. Seni Sastra
5. Seni Teater
6. Seni Kerajinan

Perwujudan kebudayaan ialah benda- benda yang dibuat oleh insan sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang mempunyai sifat nyata, contohnya pola-pola perilaku, bahasa, perlengkapan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang

kesemuanya ditujukan guna membantu insan dalam menggelar kehidupan bermasyarakat Berdasarkan keterangan dari Koentjaraningrat (1986), kebudayaan dipecah ke dalam tiga sistem, kesatu sistem kebiasaan yang lazim dinamakan adat-istiadat, kedua sistem sosial di mana adalah suatu susunan tindakan yang berpola dari manusia. Ketiga, sistem teknologi sebagai modal peralatan insan untuk menyambung keterbatasan jasmaniahnya. Budaya dapat diklasifikasikan menjadi:

1. Rumah Adat
2. Bahasa
3. Kriya Aneka Hias
4. Properti Kesenian
5. Pakaian Daerah
6. Adat Istiadat

b. Klasifikasi Seni dan Budaya Kalimantan Selatan

Tabel 2. 1 Klasifikasi Seni Budaya Kalimantan Selatan

Seni/Budaya	Nama
Seni Musik	Kuriding, Panting, Kintung, Bumbung,, Kalang Kupak, kalampat, serunai banjar, kurung-kurung
Seni Tari	Tari Tradisi : Balian, Gantar, Bakanjar, Babangai Tari Klasik : Baksa Kambang, Topeng, Radap Rahayu Tari Rakyat : Japin Sisit, Tirik Lalan, Gambut, Kuda Gepang, Rudat
Seni Rupa	Anyaman rotan/bambu, Lukisan kaca, Ukiran kayu
Pakaian Adat	Pakaian <u>Nanang</u> , <u>Galuh</u> Banjar
Industri	Kain Sasirangan, Intan

Perahu (Jukung)	Jukung Sudur, Jukung Patai, Jukung Batambit, Penes, Kelotok
-----------------	--

Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_tradisional_Banjar#Seni_Rupa_Dwimatra

2.3. Tinjauan Seni dan Budaya Kalimantan Selatan

Seni tradisional Banjar adalah unsur kesenian yang menjadi bagian hidup masyarakat dalam suku Banjar. Tradisi adalah bagian dari tradisional namun bisa musnah karena ketidakmauan masyarakat untuk mengikuti tradisi. Kebutuhan hidup yang mendiami wilayah ini dengan memanfaatkan alam lingkungan dengan hasil benda-benda budaya yang disesuaikan, hampir segenapk ehidupan mereka serba religius. Disamping itu, masyarakatnya juga agraris pedagang dengan dukungan teknologi yang sebagian besar masih tradisional. Orang Banjar mengembangkan sistem budaya, sistem sosial dan material budaya yang berkaitan dengan religi, melalui berbagai proses adaptasi dan akulturasi. Sehingga nampak terjadinya pembauran dalam aspek-aspek budaya. Kekhasan seni Kalimantan Selatan lebih dihadirkan oleh suku Banjar yang beragama Islam sebagai etnis yang mendominasi. Ada juga suku Dayak Meratus yang umumnya masih mempertahankan kepercayaan suku mereka, juga memiliki kesenian dengan keunikan tersendiri. Selebihnya, kehadiran suku-suku pendatang juga mewarnai produk budayanya.

a. Seni Musik

- Bumbang adalah alat music tradisional yang dimodifikasi dari bumbang lamang atau bambu. Bumbang ini biasanya disusun berjajar dan disusun rapi serta diberikan hiasan.
- Kalang kupak adalah alat musik yang berfungsi untuk menghibur para petani dan mengusir binatang. Kalang kupak terbuat dari bamboo berjenis tipis dan terdiri dari 8 ruas bambu yang tiap bambunya dipotong setengah dan diikat tali dari serat rotan
- Kintung adalah alat musik yang berbentuk seperti angklung. Kintung dilengkapi dengan tongkat.

- Kuriding adalah alat musik tradisional dari nenek moyang yang terbuat dari pelepah enau, bambu, atau kayu dengan bentuk yang kecil.
- Panting adalah alat musik yang berbentuk seperti gambus tetapi memiliki ukuran yang lebih kecil.
- Kalampat adalah alat musik yang berbentuk seperti gendang tetapi yang dapat dipukul hanya satu bagian saja yang disebut dengan berkepala tunggal. Kalampat dilengkapi dengan alat pemukul dari rotan.
- Kurung-kurung adalah alat musik kesenian yang terbuat dari kayu Panjang dan dibawahnya terbuat dari bambu.
- Serunai banjar adalah alat musik tiup yang sejenis dengan seruling tetapi pendek dan terbuat dari bambu atau kayu.

b. Seni Tari

Seni tari Banjar terbagi menjadi dua, yaitu seni tari yang dikembangkan di lingkungan istana (kraton), dan seni tari yang dikembangkan oleh rakyat. Seni tari kraton ditandai dengan nama "Baksa" yang berasal dari bahasa Jawa (beksan) yang menandakan kehalusan gerak dalam tata tarinya. Tari-tari ini telah ada dari ratusan tahun yang lalu, semenjak zaman Hindu, namun gerakan dan busananya telah disesuaikan dengan situasi dan kondisi dewasa ini. Contohnya, gerakan-gerakan tertentu yang dianggap tidak sesuai dengan adab islam mengalami sedikit perubahan. Seni tari daerah Banjar, misalnya:

- Tari Radap Rahayu, tarian klasik yang awalnya bersifat sakral, berfungsi untuk menolak bala dalam tradisi Tapung Tawar. Tari ini menceritakan turunnya para bidadari ke dunia untuk memberi keselamatan. Penarinya berjumlah ganjil dan disajikan dengan diselingi syair yang isinya mengundang makhluk-makhluk halus, khususnya pada gerak Tapung Tawar.



Gambar 2. 1 Tari Radap Rahayu

Sumber: kamerabudaya.com

- Tari baksa kembang Sebuah tarian klasik yang bisa disajikan secara tunggal atau berkelompok, yang mana semua penarinya adalah wanita dalam jumlah ganjil. Tari ini menggambarkan kebiasaan gadis remaja dalam merangkai bunga di halaman istana Banjar.

c. Seni Rupa

- Lampit rotan adalah kerajinan tangan khas masyarakat Kalimantan Selatan yang dibuat dengan cara mengolah jalinan batang-batang rotan menjadi sebuah tikar. Lampit rotan dibuat secara *homemade* di rumah-rumah penduduk di Kota Amuntai Kabupaten Hulu Sungai Utara dan pengrajinnya adalah penduduk dari kota itu sendiri.
- Salah satu kerajinan lainnya dari penduduk Kalimantan Selatan yang telah ada sejak dulu adalah mengukir (menatah). Ukiran kayu yang diukir adalah perhiasan rumah-rumah, alat perkakas dan ukiran-ukiran pada perahu. Sifat dan dasar ukiran yang sebagian berasal dari pengaruh suku Dayak yang disebut ukir bini, misalnya dengan motif bunga-bunga, pohon-pohonan, buah-buahan dan binatang. Alat pahat yang digunakan adalah pucuk rabung, gigi haruan, jembangan dan awan perkakas.

d. Pakaian Adat

- Bagajah Gamuling Baular Lulut merupakan salah satu pakaian pengantin yang kaya akan rentengan bunga melati serta mawar yang menghiasi pengantin sehingga menjadi lebih tampan dan cantik. Pakaian ini biasanya digunakan untuk suatu adat pernikahan yang dipakai oleh laki-laki maupun perempuan.



Gambar 2. 2 Pakaian Adat Bagajah Gamuling Baular Lulut

Sumber: borneochannel.com

- Ba'amar Galung Pancaran Matahari, pakaian ini memiliki kesan atau pengaruh dalam penggunaan rentengan kembang melati dan mawar sehingga membuat aura pengantin lebih memancar yang sesuai dengan nama busananya, serta perpadanan budaya hindu dapat dilihat dari dekorasi mahkota dan kainnya yang terdapat naga dan kelabang atau biasa masyarakat banjar menyebutnya dengan halilipan.



Gambar 2. 3 Pakaian Adat Ba'amar Galung Pancaran Matahari

Sumber: borneochannel.com

- Babaju Kun (Hwa Kun) Galung Pacinan adalah busana adat Kalimantan Selatan ini memiliki bentuk hampir mirip dengan pakaian adat betawi, hal itu menggambarkan pada saat masuknya pedagang Gujarat dan pedagang China di Kalimantan Selatan.



Gambar 2. 4 Pakaian Adat Babaju Kun

Sumber: borneochannel.com

e. Industri

- Sasirangan adalah kain adat suku Banjar yang hanya ada di Banjarmasin. Sasirangan dahulunya sering digunakan dalam upacara adat. Namun sekarang sasirangan sering diolah menjadi tas, fashion, seragam, acara resmi dan souvenir. Motif sasirangan yang terkenal adalah Kambang Raja, Bayam Raja, Daun Jajuru dan Kambang Tanjung.
- batu intan yang terkenal di Kalimantan Selatan beraneka ragam biasa ditemui di Kota Intan Martapura, Kalimantan Selatan. Di pasar ini banyak terdapat toko penjual batu permata dan batu mulia lainnya. Kerajinan mengasah batu intan ini hanya dengan alat penggosok sederhana. Intan yang dihasilkan misalnya intan trisakti, intan galuh cempaka, intan galuh badu.

f. Jukung

Jukung adalah sebutan untuk perahu tradisional suku Banjar di Kalimantan Selatan. Jukung dibagi menjadi tiga kelompok besar yaitu jukung sudur, jukung patai, dan perahu betambit. Jukung berfungsi sebagai alat perhubungan dan perdagangan serta perlengkapan menangkap ikan di sungai, danau maupun di rawa-rawa.

2.4. Tinjauan Umum Pusat Seni dan Budaya

2.4.1. Fungsi Pusat Seni dan Budaya

Secara umum, selain sebagai tempat yang mewadahi kegiatan transferisasi perasaan dan edukasi kepada pengunjung, berfungsi juga sebagai: (Roomscapes, 1993)

- Sebagai tempat memamerkan semua karya seni dan budaya (*exhibition room*)
- Sebagai tempat membuat semua karya seni dan budaya (*workshop*)
- Mengumpulkan semua karya seni dan budaya (*stock room*)

- Memelihara semua karya seni dan budaya (*restoration room*)
- Mempromosikan karya seni dan budaya serta tempat jual-beli karya seni (*auction room*)
- Tempat pendidikan masyarakat

2.4.2. Fasilitas Pusat Seni dan Budaya

Fasilitas pada Pusat Seni dan Budaya secara garis besar dapat dibedakan atas:

1. Tempat Pameran Seni dan Budaya

Berupa kegiatan yang mempertunjukkan atau menampilkan karya atau suatu produk kepada pengunjung atau masyarakat untuk menarik perhatian para pengunjung. Pameran seni dan budaya ini adalah sebagai wujud

2. Tempat Penunjang (Hiburan)

Merupakan sebagai tempat penunjang yaitu fasilitas yang dapat memberikan kemudahan dalam berwisata, seperti tempat makan, tempat bermain dan lain-lain.

3. Tempat Pelayanan atau Tempat Pembelajaran

Berupa pendalaman terhadap seni dan budaya melalui diskusi dan latihan-latihan untuk meningkatkan apresiasi seni dan budaya masyarakat, sehingga masyarakat dapat mengenal lebih dalam lagi tentang seni budaya dan mencintai suatu hasil karya seni budaya yang ada pada saat ini.

2.5. Standar Perancangan

2.5.1. Sistem Sirkulasi Ruang Pameran


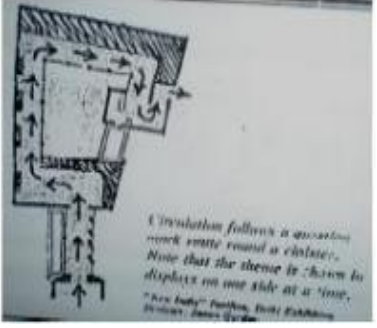
Penataan sirkulasi pada stand pameran harus direncanakan semaksimal mungkin untuk menghindari kebingungan dan kebosanan pengunjung.

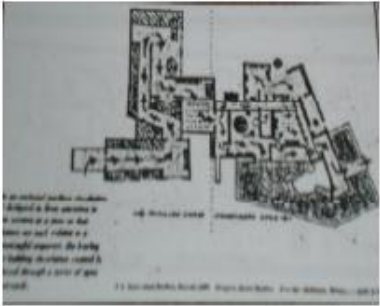
Adapun beberapa bentuk sirkulasi ruang pameran menurut Gardner (1960) adalah sebagai berikut:

1. Sirkulasi Ruang Terkontrol (*controlled circulation*)

Sirkulasi terkontrol bertujuan agar setiap pengunjung melihat dan memperhatikan seluruh pameran sesuai dengan perencanaan ruang pamer. Sirkulasi sebagai pengarah tidak memberikan pilihan kepada pengunjung untuk menentukan arah pergerakannya. Pembentukan sirkulasi terkontrol dengan penataan obyek yang dipamerkan, misalnya obyek yang sejenis dan serangkaian dikelompokkan menjadi satu. Setiap obyek yang dipamerkan yang berada pada jalur sirkulasi utama merupakan objek yang menarik dan haruslah dimengerti oleh semua pengunjung.

Tabel 2. 2 Sirkulasi Terkontrol

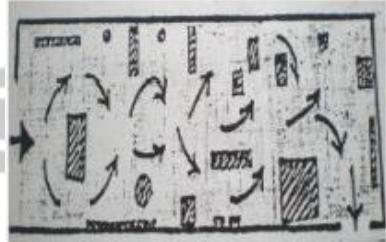
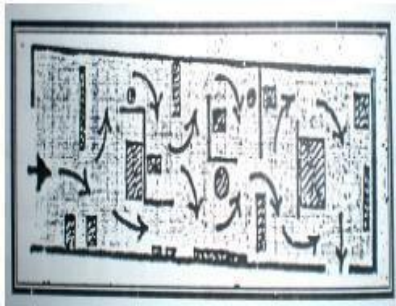
No	Bentuk Sirkulasi Terkontrol	Gambar
1.	Diatur dengan penggunaan partisi rendah. Perhatian pengunjung diarahkan pada delapan sekuen stand pameran yang berbeda	 <p>A diagram showing a rectangular exhibition space with a central aisle. Eight stands are arranged in a zig-zag pattern along the aisle, with arrows indicating the path of circulation. The stands are separated by low partitions.</p>
2.	Pola sirkulasi terkontrol bentuk cluster menyerupai tanda Tanya (?). Pengaturan stand pameran hanya pada satu sisi jalur sirkulasi. Tujuannya untuk mempermudah perhatian pengunjung	 <p>A diagram showing a cluster layout of exhibition stands. The stands are arranged in a circular or semi-circular pattern around a central point. Arrows indicate the path of circulation. Below the diagram, there is a quote: "Circulation follows a circular path round a cluster. Note that the theme is shown in displays on one side at a time." - "New Entry" Pavilion, 1961 Exhibition, Detroit - James G. Thompson.</p>

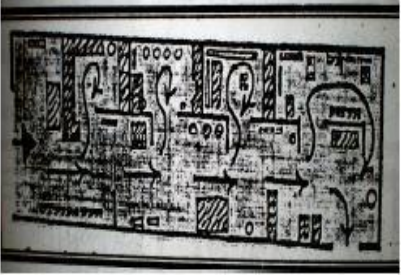
<p>3. Sirkulasi dirancang dengan perhatian terbatas pada satu sesi, dengan tujuan agar pengunjung dapat lebih memahami sekuen pameran. Untuk menghindari kemonotonan sirkulasi pada pameran diatur dengan beberapa pandangan ke arah taman terbuka</p>	
--	---

2. Sirkulasi tak terkontrol (*uncontrolled circulation*)

Sirkulasi tak terkontrol adalah sirkulasi yang memberikan pilihan pergerakan pada pengunjung. Poin utama pada sirkulasi tak terkontrol adalah sirkulasi ini memberikan kebebasan untuk berkeliling tetapi tetap berada pada pola yang teratur. Berikut bentuk dari sirkulasi tak terkontrol:

Tabel 2. 3 Sirkulasi Tak Terkontrol

No	Bentuk Sirkulasi Tak Terkontrol	Gambar
1.	<p>Sirkulasi bebas tanpa penghalang. Sirkulasi diatur dengan cermat memperhatikan kesesuaian serta hubungan antara objek yang dipamerkan.</p>	
2.	<p>Sirkulasi bebas dengan partisi pembatas sebagai background dan memberikan perasaan keingintahuan pada pengunjung. area yang tertutupi oleh partisi diberikan beberapa hal baru yang dapat menarik pengunjung untuk mengamati lebih jauh.</p>	

3.	Sirkulasi bebas dengan pembedaan area obyek yang dipamerkan. Pada sirkualsi utama ditampilkan obyek yang mudah dikenal oleh pengunjung, sedangkan area pamer obyek yang mendetail berada pada sisi yang berlainan.	
----	--	---

2.5.2. Sistem Pencahayaan Ruang Pameran

Pencahayaan pada galeri memberikan kontribusi yang besar tentang bagaimana menampilkan benda yang dipamerkan agar lebih memiliki kekuatan dan menarik sesuai tema yang ada, selain itu pencahayaan juga dapat memberikan fokus yang lebih menonjol dibandingkan dengan suasana galeri secara keseluruhan. Berdasarkan sumber dan fungsinya pencahayaan dibagi menjadi :

1. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami adalah pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber cahaya alami yaitu matahari. Pencahayaan alami dapat diperoleh dengan membuat jendela atau ventilasi atau bukaanbukaan yang besar.

2. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber listrik. Apabila pencahayaan alami tidak memadai atau posisi ruang sukar untuk dicapai oleh pencahayaan alami, maka dapat digunakan pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan sebaiknya memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- Mempunyai intensitas yang cukup sesuai dengan jenis kegiatan.
- Tidak menimbulkan pertambahan suhu udara yang berlebihan pada ruang.

- Memberikan pencahayaan dengan intensitas yang tetap menyebar secara merata, tidak berkedip, tidak menyilaukan dan tidak menimbulkan bayang-bayang yang dapat mengganggu kegiatan.

Sistem pencahayaan merupakan salah satu faktor penting yang harus dipertimbangkan dalam proses mendesain. Untuk menciptakan suasana yang diinginkan pada sebuah ruang, dibutuhkan jenis sistem pencahayaan dalam ruangan. Teknik pendistribusian cahaya, dibedakan menjadi ((Industrial Hygiene Engineering, 1988)):

- *Direct Lighting*: Jenis pencahayaan langsung yang hampir seluruh pencahayaannya dipancarkan pada bidang kerja, dapat dirancang menyebar/terpusat. Pada sistem ini 90-100% cahaya diarahkan secara langsung ke benda yang perlu diterangi.
- *Semi Direct Lighting*: Pada sistem ini 60-90% cahaya diarahkan langsung pada benda yang perlu diterangi, sedangkan sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding.
- *General Difus Lighting*: Pada sistem ini setengah cahaya 40-60% diarahkan pada benda yang perlu disinari, sedangkan sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding. Dalam pencahayaan sistem ini termasuk sistem direct-indirect yakni memancarkan setengah cahaya ke bawah dan sisanya keatas.
- *Semi Indirect Lighting*: Pada sistem ini 60-90% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas, sedangkan sisanya diarahkan ke bagian bawah.
- *Indirect Lighting*: Pada sistem ini 90-100% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas kemudian dipantulkan untuk menerangi seluruh ruangan.

2.5.3. Penataan Objek Pameran

Selain sistem sirkulasi dan sistem pencahayaan ruang pameran, hal lain yang harus diperhatikan adalah penataan obyek pameran. Penataan obyek pameran pada ruang pameran pameran akan mempengaruhi kenyamanan pengunjung dalam mengamati obyek yang dipamerkan. Penataan ruang pameran harus disesuaikan dengan obyek yang dipamerkan, dan diletakkan berdasarkan jenis obyek tersebut sehingga didapatkan luasan ruang untuk mengamati.

Ruang pameran/stand pameran merupakan unsur penting yang perlu diperhatikan dalam penyelenggaraan pameran. Oleh karena itu, stand pameran yang disediakan sebagai sarana pameran harus dapat ditata sehingga dapat menarik pengunjung, membantu menggali pengetahuan dan menyajikan informasi, mengaktifkan respon pengunjung terhadap objek pameran dan memberikan kesan kepada pengunjung. Kebutuhan ruang pameran/*display* berdasarkan obyek pameran, adalah sebagai berikut, (Neufert, 2002):

- Ruang yang dibutuhkan untuk lukisan: 3-5m² luas dinding
- Ruang yang dibutuhkan untuk patung: 5-10m² luas lantai
- Ruang yang dibutuhkan per 400keping: 1 m² ruang lemari kabinet

2.6. Studi Preseden

Bangkok Art and Culture Center

Pusat Seni dan Bangkok (BACC) adalah pusat dari dunia seni di Bangkok yang sedang berkembang dan menawarkan beragam seni kontemporer, desain, musik, teater, dan film. Tempat ini menyelenggarakan pameran yang selalu berubah-ubah baik dari seniman Thailand maupun internasional. Fasilitas Pusat Seni dan Budaya Bangkok (BACC) baik yang ada di dalam maupun di

luar gedung mengingatkan pada Guggenheim di New York, dengan fasad putih melengkung yang besar dan jalan setapak berbentuk spiral. BACC berdiri di sudut persimpangan Pathumwan di antara pusat-pusat perbelanjaan dan sering menampilkan beberapa patung menarik di depan alun-alun. BACC ini akhirnya dibuka pada tahun 2008, setelah 13 tahun ide itu pertama kali disarankan.



Gambar 2. 5 Bangkok Art and Culture Center

Sumber: <https://en.bacc.or.th/>

Pameran yang dipajang di BACC sangat bervariasi. Pameran ini memiliki nuansa internasional dengan penjelasan dalam bahasa Inggris dan memiliki staf dwibahasa untuk meningkatkan pengalaman. Terkadang ruangan besar bisa terasa kosong tetapi jika kita masuk ke dalam galeri tersebut banyak inovasi atau seni yang terlihat jelas. BACC memastikan bahwa selalu ada sesuatu yang menarik dan menantang untuk dilihat. Selama beberapa tahun terakhir ini sudah termasuk fotografi Asia baru, *Young Thai Artist Award*, kerajinan Jepang kontemporer, Proyek Seni Sungai Mekong dan banyak lainnya.

Meskipun bangunan ini memiliki fungsi yang berbeda dan termasuk area komersial, bangunan dirancang dalam satu tema arsitektur. Ruang interior

dikembangkan di sekitar atrium sebagai pusat dan melingkar yang memberikan sorotan visual saat memasuki bangunan. Ini juga mengarahkan mata ke lantai atas yang menampung ruang galeri utama. Bentuk-bentuk pusat memungkinkan kegiatan berbagai fungsi untuk dilihat. Karena ini adalah bangunan untuk publik, berbagai kegiatan yang akan terjadi akan memungkinkan memberikan interaksi kepada masyarakat. Ruang pusat juga memberikan akses dan fleksibilitas yang mudah dipahami. Bangunan dirancang dengan ruang yang kontinu atau bersambung. Jika di masa yang akan datang ingin mengubah beberapa area komersial menjadi penggunaan galeri maka akan dilakukan dengan mudah.

4 pertimbangan utama yang digunakan dalam pengembangan konsep desain adalah:

- Untuk membuat bangunan yang fleksibel dalam penggunaannya, dan yang memungkinkan untuk menampilkan karya seni dalam pengaturan yang fleksibel di berbagai ruang dengan cahaya, volume, dan karakter yang berbeda.
- Untuk membuat bangunan berkarakter yang dengan referensi arsitektur Thailand. Bangunan ini akan menjadi ikon penting dalam budaya Thailand yang dimana harus mengasyikkan, mengundang, dan bermanfaat, serta harus mencerminkan dinamisme seni modern Thailand.
- Bangunan dirancang memiliki ruang tinggi untuk mengakomodasi seni. Selain itu ruang pusat harus bertindak sebagai simbol bangunan dan harus mengatur nada untuk seluruh interior.
- Bangunan, terutama galeri harus memanfaatkan cahaya alami yang alami tetapi terkontrol. Lantai atas bangunan, yang menampung galeri memungkinkan peluang paling besar untuk memajukan ide ini



Gambar 2. 6 Interior Bangkok Art and Culture Center

Sumber: <https://en.bacc.or.th/>

Bangunan ini harus memiliki suatu bentuk yang modern tetapi juga harus merujuk pada bentuk-bentuk historis atau generik Thailand. Referensi desain arsitektur menggemakan *shape and form* khas Thailand. Karakteristik dari bangunan ini adalah:

- Dinding miring yang merupakan bagian dari arsitektur Thailand telah diterapkan ke dalam bentuk bangunan eksteriornya.
- Celah jendela sempit yang merupakan bentuk khas Thailand digunakan dengan variasi pola dan bentuk yang modern.
- Kurva atap Thailand dan *forms* Thailand lainnya seperti posisi tarian dan perlengkapan tradisional, telah ditafsirkan dengan menggunakan Profil Melengkung pada elemen atap tertentu dan tabir surya

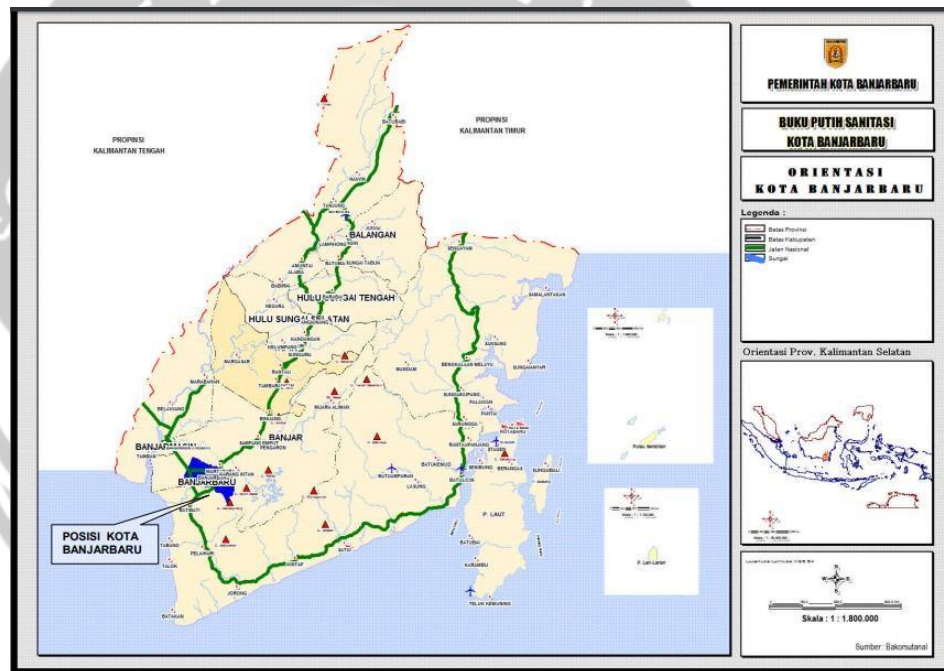
BAB III

TINJAUAN WILAYAH

3.1. Tinjauan Umum Kota Banjarbaru

3.1.1. Letak dan Kondisi Geografis

Secara geografis Kota Banjarbaru terletak antara $3^{\circ} 25' 40''$ - $3^{\circ} 28' 37''$ Lintang Selatan dan $114^{\circ} 41' 22''$ - $114^{\circ} 54' 25''$ Bujur Timur. Posisi geografis Kota Banjarbaru adalah 35 km pada arah $296^{\circ}30'$ sebelah tenggara Kota Banjarmasin yang merupakan ibu kota Provinsi Kalimantan Selatan.



Gambar 3. 1 Posisi Kota Banjarbaru dalam Konteks Provinsi Kalimantan Selatan

Sumber: Buku Putih Sanitasi Kota Banjarbaru

Kota Banjarbaru sesuai dengan Undang-Undang No. 9 Tahun 1999 memiliki wilayah seluas $\pm 371,38$ Km² atau hanya 0,88% dari luas wilayah Provinsi Kalimantan Selatan. Dengan luasan tersebut, Kota Banjarbaru menempati wilayah terkecil kedua setelah Kota Banjarmasin dibandingkan

dengan wilayah kabupaten/kota lain di Kalimantan Selatan. Berdasarkan batas administrasi wilayah, Banjarbaru memiliki batas-batas wilayah administrasi sebagai berikut:

- Sebelah Utara : Kecamatan Martapura (Kabupaten Banjar)
- Sebelah Timur : Kecamatan Karang Intan (Kabupaten Banjar)
- Sebelah Selatan : Kecamatan Bati-Bati (Kabupaten TanahLaut)
- Sebelah Barat : Kecamatan Gambut (Kabupaten Banjar)

Dalam kontelasi hubungan antar-wilayah, Kota Banjarbaru memiliki kedudukan yang penting dan strategis, khususnya dalam sistem transportasi darat dan udara. Kota Banjarbaru memiliki akses Jalan Simpang Tiga Liang Anggang yang menghubungkan Banjarmasin – Kotabaru dan Banjarmasin – Hulu Sungai hingga ke Provinsi Kalimantan Tengah dan Kalimantan Timur. Selain itu, Banjarbaru memiliki akses pelabuhan laut Trisakti sebagai gerbang jalur transportasi laut melalui Jalan Lingkar Selatan Liang Anggang dan akses Bandar Udara Syamsuddin Noor sebagai jalur transportasi udara di Kalimantan Selatan.

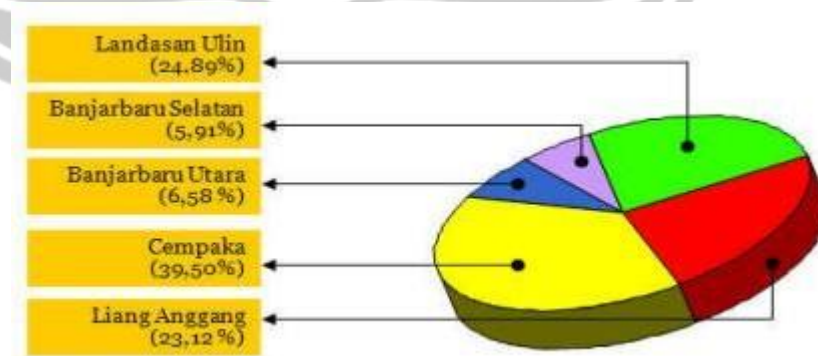
3.1.2. Kondisi Administratif Kota Banjarbaru

Pada awal perkembangannya, Banjarbaru ditetapkan sebagai Kota Administratif dengan tiga wilayah kecamatan, yaitu Kecamatan Landasan Ulin, Banjarbaru dan Kecamatan Cempaka (berdasarkan UU No. 5/1974 Pasal 27 ayat (4) dan PP No. 26/1975 yang diperkuat dengan Permendagri No. 12/1975 tentang Pokok Pemerintahan Wilayah Kota Administratif Banjarbaru dan Permendagri No.24/1975 tentang Pelaksanaan PP No. 26/1975 tanggal 29 Oktober 1975.

Selanjutnya setelah menjadi daerah otonom, Kota Banjarbaru mengalami 2 (dua) kali pemekaran wilayah, terakhir dengan Perda Kota Banjarbaru No. 4 Tahun 2007 tentang Pemecahan dan Pembentukan 2 (dua)

Kecamatan Baru di Kota Banjarbaru. Pemekaran kecamatan terjadi pada Kecamatan Landasan Ulin menjadi Kecamatan Landasan Ulin dan Kecamatan Liang Anggang, serta Kecamatan Banjarbaru dipecah menjadi Kecamatan Banjarbaru Utara dan Kecamatan Banjarbaru Selatan.

Secara administratif saat ini Kota Banjarbaru terdiri dari 5 Kecamatan dengan 20 kelurahan, yaitu Kecamatan Banjarbaru Utara, Kecamatan Banjarbaru Selatan, Kecamatan Landasan Ulin, Kecamatan Liang Anggang dan Kecamatan Cempaka. Kelima kecamatan tersebut selain berfungsi sebagai pusat pemerintahan juga merupakan pusat-pusat pertumbuhan di Kota Banjarbaru. Kecamatan yang memiliki perkembangan paling pesat adalah Kecamatan Banjarbaru (Banjarbaru Utara dan Banjarbaru Selatan) sebagai pusat pemerintahan provinsi, pelayanan pendidikan tinggi, pelayanan umum dan sosial, transportasi regional, perdagangan dan jasa, serta kawasan khusus militer; Kecamatan Landasan Ulin (Landasan Ulin dan Liang Anggang) sebagai pusat pelayanan transportasi regional, pusat pengembangan industri, pengembangan permukiman dan kawasan rekreasi; serta Kecamatan Cempaka sebagai pusat pertambangan intan tradisional, pengembangan permukiman, lahan cadangan dan konservasi.



Gambar 3. 2 Proporsi Luas Wilayah Kota Banjarbaru

Sumber: Buku Putih Sanitasi Kota Banjarbaru

3.1.3. Penggunaan Lahan Kota Banjarbaru

Pola penggunaan lahan pada suatu wilayah menggambarkan pola kegiatan masyarakat yang terjadi di wilayah tersebut. Penggunaan lahan yang ada juga memberikan gambaran tentang pola persebaran penduduk dalam suatu wilayah. Sehingga pola penggunaan lahan dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengidentifikasi kawasan budidaya yang ada. Pola penggunaan lahan umumnya terbagi menjadi 2, yaitu kawasan terbangun dan kawasan tidak terbangun.

1. Penggunaan Lahan Terbangun

a. Permukiman

Kawasan permukiman dan perumahan di Kota Banjarbaru tersebar secara merata di seluruh Kecamatan. Perkembangan perumahan hampir di setiap Kecamatan yang ada di Kota Banjarbaru. di sebelah selatan Jalan Trikora di dominasi oleh perumahan formal (developer), sedangkan perumahan di bagian utara didominasi oleh perumahan non formal.

b. Perdagangan dan Jasa

Kawasan Perdagangan dan Jasa di Kota Banjarbaru hampir sama dengan di kota-kota lain yaitu banyak terpusat pada koridor-koridor jalan utama, seperti sepanjang jalan Ahmad Yani dan Jalan Trikora. Selain itu titik-titik kawasan perdagangan dan jasa juga terdapat di kawasan strategis tertentu seperti di sekitar area kampus Universitas lambung Mangkurat dan di sekitar Bandara Syamsuddin Noor.

c. Pendidikan

Kawasan pendidikan sudah menjangkau hampir seluruh kawasan/Kecamatan di Kota Banjarbaru mulai dari TK, SD, SMP, SMA dan beberapa Universitas Baik swasta maupun negeri.

d. Kesehatan

Fasilitas kesehatan di Kota Banjarbaru sudah menjangkau hampir di semua Kecamatan baik yang berskala kota dan berskala lokal atau lingkup desa. Selain itu juga terdapat Rumah Sakit Angkatan Udara yang terdapat di Kecamatan Landasan Ulin.

e. Peribadatan

Kawasan peribadatan berupa masjid, musholla, gereja dan tempat ibadah lain yang terdapat di Kota Banjarbaru. Sebagian besar tempat ibadah sudah menjangkau pelayanan dari setiap Kecamatan dan Kelurahan yang ada di Kota Banjarbaru.

f. Perkantoran

Kawasan perkantoran yang cukup besar terdapat di dua wilayah, kawasan perkantoran Kotamadya Banjarbaru yang terdapat di pusat Kota Banjarbaru, dan kawasan perkantoran Provinsi Kalimantan Selatan yang terdapat di Kecamatan Cempaka. Selain dua kawasan perkantoran itu juga terdapat kawasan-kawasan perkantoran skala Kecamatan dan Kelurahan yang tersebar di setiap Kecamatan dan Kelurahan yang ada di Kota Banjarbaru.

g. Pariwisata

Kota Banjarbaru merupakan kota yang memiliki cukup banyak obyek wisata, baik berupa obyek wisata buatan dan juga obyek wisata alam, karena kondisi fisik wilayah yang mendukung.

h. Kawasan khusus

Kawasan khusus di Kota Banjarbaru berupa Kawasan pertahanan dan keamanan yang terdapat di Kecamatan Landasan Ulin berupa RINDAM dan BRIMOB yang terdapat pada Jalan Ahmad Yani. Terdapat juga kawasan Bandara Syamsudin Noor yang terletak pada Kelurahan Syamsudin

Noor. Kawasan bandara ini juga merupakan kawasan strategis kota. Bandar udara Syamsudin Noor merupakan satu-satunya bandara komersil yang terdapat di Provinsi Kalimantan Selatan.

2. Penggunaan Lahan Tidak Terbangun

Lahan tidak terbangun yang ada di Kota Banjarbaru umumnya berupa sawah tadah hujan, semak belukar, dan lahan tidur yang juga merupakan daerah rawan genangan.

Berdasarkan kondisi fisik dasar dan penggunaan lahan di Kota Banjarbaru terdapat beberapa potensi yang cukup besar di Kota Banjarbaru, yang dapat berdampak pada kemajuan kota secara signifikan, yaitu:

- a. Dilihat dari kemiringan lerengnya, Kota Banjarbaru dikategorikan relatif landai dan ditunjang oleh jenis tanah yang tergolong keras sehingga sangat mendukung struktur bangunan.
- b. Secara posisi/letak administratif, Kota Banjarbaru memiliki posisi strategis yang memiliki jalur antarkota dan antar provinsi yang menghubungkan beberapa kota di sekitarnya bahkan menjadi akses utama untuk transportasi nasional dengan adanya bandara II-5 RPIJM KOTA BANJARBARU 2016-2021 LAPORAN AKHIR Syamsudin Noor. Selain itu, keberadaan Bandar Udara Syamsudin Noor juga meningkatkan perekonomian di kawasan sekitarnya.
- c. Terdapat lahan tidak terbangun yang cukup luas dan memiliki kondisi fisik yang cukup bagus untuk dijadikan kawasan terbangun sehingga mampu mendukung proses pembangunan dan kemajuan kota.
- d. Pada bagian selatan Jalan Trikora terdapat banyak pembangunan perumahan Developer yang cepat sehingga membutuhkan pengendalian yang ketat.

- e. Terdapat ruang eks pemanfaatan galian dan tambang memerlukan proses reklamasi untuk pembangunan baru pemanfaatan perumahan dan non perumahan.
- f. Perkembangan kawasan terbangun cenderung mengikuti jaringan jalan utama (A. Yani, Trikora, Guntung Manggis) sehingga menyebabkan perkembangan yang bersifat linier.
- g. Kota Banjarbaru juga didukung oleh keberadaan Universitas Lambung Mangkurat yang menjadi magnet bagi kawasan sekitarnya dan mendukung banyak kawasan perdagangan dan jasa di sekitarnya.
- h. Secara umum kondisi prasarana di daerah perencanaan sudah memenuhi kebutuhan penduduk. Cakupan jaringan prasarana baik itu jalan, listrik, air bersih, telekomunikasi, persampahan dan air limbah sudah mencakup hampir di seluruh wilayah perencanaan,

3.1.4. Kondisi Kependudukan di Kota Banjarbaru

Selama tahun 2006 – 2011, jumlah penduduk Kota Banjarbaru terus meningkat. Rata-rata pertumbuhan penduduk mencapai 5,48% per tahun atau meningkat sebanyak 50.243 jiwa penduduk selama 6 tahun terakhir, hal ini disebabkan karena terjadi arus migrasi penduduk dari daerah sekitarnya maupun dari luar pulau (terutama dari Pulau Jawa). Salah satu daya tarik yang menyebabkan tingginya minat orang untuk bermigrasi ke Kota Banjarbaru adalah berpindahnya Ibukota Pemerintahan Provinsi Kalimantan Selatan dari Kota Banjarmasin ke Kota Banjarbaru.

Perbandingan jumlah penduduk laki-laki dan perempuan (sex ratio) di Kota Banjarbaru pada tahun 2011 menunjukkan jumlah laki-laki lebih banyak daripada jumlah perempuan (angka sex ratio 106). Angka sex ratio tersebut dapat menjadi potensi pembangunan dan pengembangan internal bagi Kota Banjarbaru. Sex ratio yang paling tinggi terjadi di Kecamatan

Landasan Ulin dan Kecamatan Liang Anggang sebesar 108, sedangkan yang paling rendah adalah Kecamatan Banjarbaru Selatan yaitu sebesar 104.

Dari tahun 2005 – 2011, kepadatan penduduk di Kota Banjarbaru rata-rata terus meningkat. Rata-rata kepadatan penduduk di Kota Banjarbaru adalah sebesar 5,48 jiwa per kilometer persegi. Dibanding dengan daerah lain di Kalimantan Selatan, Kota Banjarbaru merupakan daerah kedua setelah Kota Banjarmasin yang memiliki kepadatan penduduk yang paling tinggi dibandingkan daerah lainnya. Berdasarkan tingkat kepadatan penduduk kota Banjarbaru dapat dibagi menjadi 5 kelompok, yaitu:

- Kepadatan < 25 jiwa/Ha disebut kawasan pedesaan (rural)
- Kepadatan 25 – 100 jiwa/Ha disebut kawasan peri urban
- Kepadatan 100 -175 jiwa/Ha disebut kawasan Urban Low
- Kepadatan 175-250 jiwa/Ha disebut kawasan Urban medium
- Kepadatan > 250 jiwa/Ha disebut kawasan Urban high

3.1.5. Kondisi Ekonomi, Sosial, Budaya

Sektor transportasi dan perdagangan menjadi penyumbang terbesar pertumbuhan ekonomi di kota Banjarbaru. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Banjarbaru menyebut dalam 5 tahun terakhir (2012-2016), BPS Kota Banjarbaru mencatat distribusi produk domestic regional bruto (PDRB) di sektor transportasi dan perdagangan untuk pertumbuhan ekonomi Kota Banjarbaru, rata-rata 21,37% setiap tahunnya. Dalam rentang 2012-2016 pertumbuhan ekonomi kota Banjarbaru terus mengalami kenaikan rata-rata 0,16 persen dengan angka pertumbuhan di tahun 2016 sebesar 6,95%.

3.1.6. Rencana Tata Ruang Kota Banjarbaru

Ruang adalah wadah yang meliputi ruang darat, ruang laut, dan ruang udara termasuk di dalam bumi sebagai satu kesatuan wilayah, tempat

manusia dan makhluk lain hidup, melakukan kegiatan dan memelihara kelangsungan hidupnya. Untuk Kota Banjarbaru, penataan ruangnya diatur melalui Peraturan Daerah Kota Banjarbaru nomor 13 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banjarbaru 2014-2034.

1. Rencana Struktur Ruang Kota Banjarbaru

a. Pusat Pelayanan Kota (PPK)

Pusat-Pusat Pelayanan Kota (PPK) berfungsi untuk melayani seluruh wilayah kota dan/atau regional, PPK di Kota Banjarbaru terdiri atas:

- 1) PPK I : pusat pelayanan pemerintahan di Kelurahan Komet Kecamatan Banjarbaru Utara
- 2) PPK II : pusat pelayanan ekonomi di simpang tiga Liang Anggang Kelurahan Landasan Ulin Barat Kecamatan Liang Anggang. Kawasan-kawasan yang berfungsi sebagai pusat pelayanan kota tersebut akan ditindaklanjuti dengan penyusunan Rencana Detail Tata Ruang (RDTR) Kota

b. Sub Pusat Pelayanan Kota (Sub PPK)

Fungsinya adalah untuk melayani sub-wilayah kota. Kawasan-kawasan yang berfungsi sebagai sub pusat pelayanan kota yang akan ditindaklanjuti dengan penyusunan RDTR Kota ini meliputi:

- 1) Sub PPK I : sub pusat pelayanan pemerintahan di Kelurahan Sungai Tiung Kecamatan Cempaka; dan
- 2) Sub PPK II : sub pusat pelayanan ekonomi di Kelurahan Syamsudin Noor Kecamatan Landasan Ulin; dan
- 3) Sub PPK III : sub pusat pelayanan pemerintahan di Kelurahan Guntung Manggis Kecamatan Landasan Ulin.

c. Pusat Lingkungan (PL)

Pusat Lingkungan (PL) melayani skala lingkungan wilayah kota. Pusat Lingkungan (PL) di Wilayah Kota Banjarbaru terdiri atas kawasan dengan fungsi perkantoran pemerintahan, perdagangan jasa, serta pelayanan sosial dan budaya yang tersebar di 5 (lima) kecamatan.

Tabel 3. 1Pembagian Sub wilayah Kota Banjarbaru

No	Fungsi	Nama Kec/Kel	Fungsi	
			Primer	Sekunder
1	PPK I	Kec. Banjarbaru Utara, Kel. Komet	Pusat Pemerintahan	-
2	PPK II	Kec. Liang Anggang, kel. Landasan Ulin	Pusat Pelayanan Ekonomi	-
3	SUB PPK I	Kec. Cempaka, Kel Sungai Tiung	sub pusat pelayanan pemerintahan	-
4	SUB PPK II	Kec. Landasan Ulin , Kel Syamsudin Noor	sub pusat pelayanan ekonomi	-
5	SUB PPK III	Kec. Landasan Ulin , Kel Guntung Manggis	sub pusat pelayanan pemerintahan	-

Sumber: Buku Putih Sanitasi Kota Banjarbaru

2. Rencana Pola Ruang Wilayah

Rencana pola ruang wilayah Kota Banjarbaru meliputi rencana pola ruang kawasan lindung dan rencana pola ruang kawasan budidaya.

Rencana pola ruang kawasan lindung meliputi :

a. Kawasan Hutan Lindung

Kawasan hutan lindung, meliputi hutan lindung yang terletak di Kecamatan Liang Anggang dengan luas total kurang lebih 1261 Ha terbagi menjadi Blok I yang terletak di Kelurahan Landasan Ulin Barat dan Kelurahan Landasan Ulin Utara dengan luas 960 Ha dan Blok II yang terletak di Kelurahan Landasan Ulin Selatan dengan luas 301 Ha yang berfungsi sebagai kawasan resapan air.

b. Kawasan Perlindungan Setempat, Yang Meliputi Sempadan Sungai

c. Ruang Terbuka Hijau (RTH) Kota

Kawasan Ruang Terbuka Hijau dalam wilayah Kota Banjarbaru dialokasikan seluas 9.651,07 hektar (30,036 %), yang terdiri atas RTH privat seluas ± 3.430,44 hektar (10,031 %) dan RTH publik seluas ± 6.427,97 hektar (20,005 %).

d. Kawasan Rawan Bencana Alam yang Meliputi Kawasan Rawan Banjir.

Kawasan rawan bencana sebagaimana dimaksud, terdiri atas kawasan rawan bencana banjir di Kelurahan Sungai Tiung Kecamatan Cempaka dan Kelurahan Kemuning Kecamatan Banjarbaru Selatan.

Rencana pola ruang kawasan budidaya meliputi :

a. Kawasan permukiman

Kawasan permukiman dengan luas total kurang lebih 15.423 Ha, terdiri atas:

- Kawasan permukiman dengan kepadatan tinggi berada di Kecamatan Banjarbaru Utara, Kecamatan Banjarbaru Selatan, dan Cempaka seluas kurang lebih 1.542,3 Ha(10%).
- Kawasan perumahan dengan kepadatan sedang di Kecamatan Landasan Ulin seluas kurang lebih 4.626,9 Ha (30%); dan

- Kawasan perumahan dengan kepadatan rendah di Kecamatan Liang Anggang seluas kurang lebih 9.253,8 Ha (60%).

b. Kawasan perdagangan dan jasa

Rencana kawasan perdagangan dan jasa seluas 824 Ha, meliputi:

- Pasar tradisional, berada di Kecamatan Kecamatan Banjarbaru Utara, Kecamatan Cempaka
- Pusat perbelanjaan, berada di Kecamatan Kecamatan Banjarbaru Utara, Kecamatan Landasan Ulin, Kecamatan Banjarbaru Selatan
- Pertokoan modern, terletak di Kecamatan Kecamatan Banjarbaru Utara, Kecamatan Landasan Ulin, Kecamatan Banjarbaru Selatan
- Rencana pembangunan pasar tradisional berada di Kelurahan Guntung Manggis dan Kelurahan Palam
- Rencana pembangunan pasar induk di Kecamatan Liang Anggang

c. Kawasan perkantoran

Kawasan perkantoran sebagaimana dimaksud terdiri atas:

- Pusat Perkantoran Pemerintah Provinsi Kalimantan Selatan, terdapat di Kecamatan Banjarbaru Selatan, Kecamatan Liang Anggang dan Kecamatan Cempaka
- Pusat Perkantoran Pemerintah Kota Banjarbaru berada di Kecamatan Banjarbaru Utara, Kecamatan Banjarbaru Selatan, Kecamatan Landasan Ulin, Kecamatan Liang Anggang, Kecamatan Cempaka
- Rencana pembangunan perkantoran pemerintah dan swasta berada di Kecamatan Banjarbaru Utara, Kecamatan Banjarbaru Selatan, Kecamatan Landasan Ulin, Kecamatan Liang Anggang, Kecamatan Cempaka.

d. Kawasan industri

Rencana kawasan industri di Kota Banjarbaru adalah seluas kurang lebih 1.531 Ha, meliputi:

- Kawasan industri/industrial estate Kawasan ini terdiri atas Lingkungan Industri Kecil (LIK) Liang Anggang, terletak di Kelurahan Landasan Ulin Selatan Kecamatan Liang Anggang.
- Kawasan peruntukan industri di luar kawasan industri (industri eksisting), terdiri atas:

Kawasan industri skala rumah tangga; tersebar di Kecamatan Landasan Ulin, Kecamatan Liang Anggang, Kecamatan Banjarbaru Selatan, Kecamatan Banjarbaru Utara, dan Kecamatan Cempaka.

Kawasan industri skala kecil; tersebar di Kecamatan Landasan Ulin, Kecamatan Liang Anggang, Kecamatan Banjarbaru Selatan, Kecamatan Banjarbaru Utara, dan Kecamatan Cempaka.

Kawasan industri skala sedang; tersebar di Kecamatan Landasan Ulin, Kecamatan Liang Anggang, Kecamatan Banjarbaru Selatan, Kecamatan Banjarbaru Utara

Kawasan industri skala besar; tersebar di Kecamatan Landasan Ulin, dan Kecamatan Liang Anggang.

e. Kawasan pariwisata

Rencana kawasan pariwisata di Kota Banjarbaru, meliputi:

- Pariwisata budaya terletak di Kelurahan Komet
- Pariwisata alam terletak di Kelurahan Sungai Tiung, Kelurahan Mentaos, Kelurahan Palam, Kelurahan Komet.
- Pariwisata buatan terletak di Kelurahan Kemuning dan Kelurahan Komet.

- Wisata olahraga terletak di Kecamatan Banjarbaru Utara
- Wisata religi terletak di Kecamatan Cempaka dan Kecamatan Landasan Ulin
- Rencana pembangunan desa wisata terletak di Kecamatan Cempaka.

f. Kawasan ruang evakuasi bencana

Kawasan ruang evakuasi bencana terdiri atas:

- Ruang evakuasi titik rawan bencana banjir di Kelurahan Sungai Tiung meliputi Puskesmas Sungai Tiung dan Kantor Kecamatan Cempaka.
- Ruang evakuasi titik rawan bencana banjir di Kelurahan Kemuning meliputi Puskesmas Kelurahan Guntung Paikat dan Mesjid al Muhajirin.

g. Kawasan peruntukan lainnya

Rencana kawasan peruntukan lainnya, meliputi:

- Kawasan Pertanian, terdiri atas :

Kawasan budidaya tanaman pangan: di Kecamatan Cempaka, Landasan Ulin, Liang Anggang dan Banjarbaru Utara seluas ± 10.106 Ha

Kawasan budidaya perkebunan di Kecamatan Cempaka, ± 1.000 Ha

Kawasan budidaya hortikultura di Kecamatan Liang Anggang, ± 800 Ha

Kawasan budidaya peternakan yang meliputi kawasan peternakan sapi potong dan sapi perah di kecamatan Landasan Ulin, Cempaka dan Banjarbaru; kawasan peternakan kambing di Kecamatan Landasan Ulin dan

Kawasan peternakan unggas di Kecamatan Cempaka dan Landasan Ulin seluas \pm 700 Ha.

- Kawasan Perikanan, terdiri atas kawasan perikanan jenis ikan air tawar terdapat di Kecamatan Banjarbaru Utara, Landasan Ulin dan Liang Anggang

3.2 Kriteria Pemilihan Lokasi

Berdasarkan data Rencana Pola Ruang Kota Banjarbaru, peninjauan kriteria pembangunan Pusat Seni dan Budaya mengarah pada kawasan pengembangan perdagangan dan jasa, destinasi wisata dan industri. Dalam melakukan pemilihan lokasi dengan mempertimbangkan beberapa kriteria sebagai berikut:

1. Kawasan pengembangan perdagangan dan jasa yang meliputi di Kecamatan Banjarbaru Utara, Kecamatan Landasan Ulin, Kecamatan Banjarbaru Selatan
2. Kawasan Pariwisata yang meliputi Kelurahan Kemuning (Kelurahan Banjarbaru Selatan) dan Kelurahan Komet (Kecamatan Banjarbaru Utara)
3. Kawasan Industri yang meliputi Kecamatan Landasan Ulin, Kecamatan Liang Anggang, Kecamatan Banjarbaru Selatan, Kecamatan Banjarbaru Utara

Berdasarkan kriteria di atas yang mewakili wilayah yang sesuai Peraturan Daerah Kota Banjarbaru nomor 13 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banjarbaru 2014-2034 dapat digunakan sebagai kriteria pemilihan kawasan melalui perbandingan pada tabel

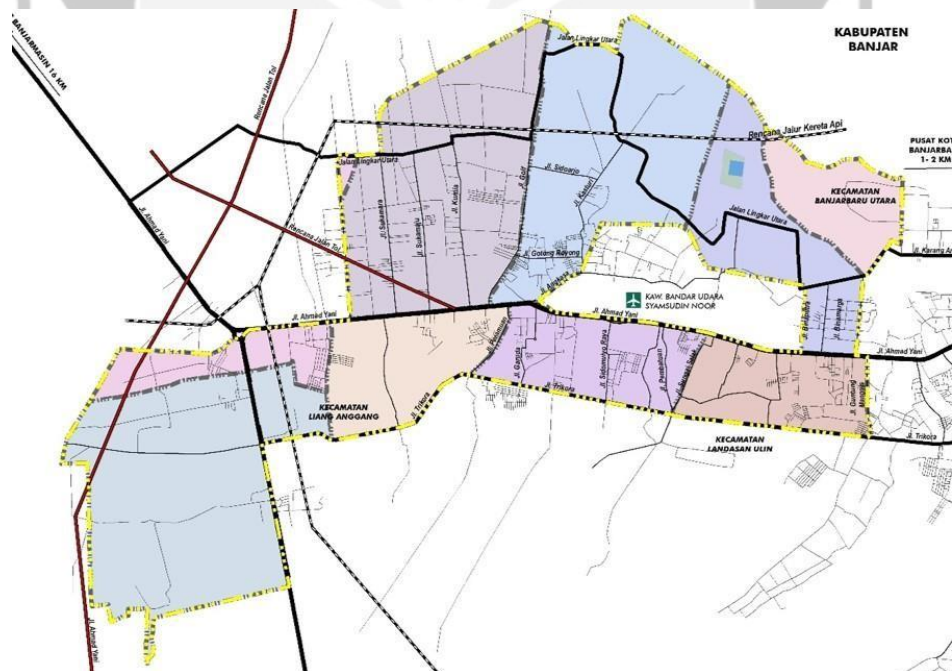
Tabel 3. 2 Scoring Pemilihan Lokasi Kecamatan

Lokasi	Kawasan Perdagangan Jasa	Kawasan Pariwisata	Kawasan Industri
Kecamatan Banjarbaru Utara	✓	✓	✓
Kecamatan Landasan Ulin	✓	-	✓

Kecamatan Cempaka	-	-	-
Kecamatan Banjarbaru Selatan	✓	✓	✓
Kecamatan Liang Anggang	-	-	✓

Sumber: Analisis Penulis, 2019

Berdasarkan tabel , disimpulkan bahwa lokasi yang dapat digunakan sebagai pembangunan Pusat Seni dan Budaya adalah Kecamatan Banjarbaru Utara dan Kecamatan Banjarbaru Selatan. Dikarenakan Pusat Seni dan Budaya akan diletakkan di Kawasan baru Kota Banjarbaru yaitu Kawasan aerocity, maka yang lokasi yang dipilih adalah kecamatan Banjarbaru Utara.



Gambar 3. 4 Peta Rencana Kawasan Aerocity

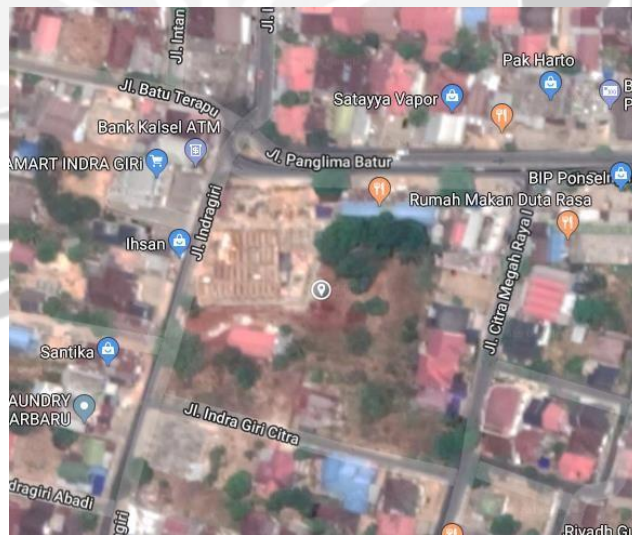
Sumber: teras7.com

b. Pemilihan Lokasi Tapak

Tapak merupakan salah satu faktor penentu dari keberhasilan sebuah rancangan bangunan. Tapak yang baik dapat meningkatkan sebuah peluang untuk menunjang fungsi dan menghasilkan keuntungan bagi bangunan tersebut. Oleh karena itu, pemilihan tapak merupakan unsur penting yang harus dipertimbangkan. Adapun kriteria-kriteria dalam pemilihan tapak adalah:

1. Tapak yang dipilih terletak sesuai dengan kawasan
2. Tapak yang dipilih memiliki lahan yang luas
3. Tapak yang dipilih memiliki akses dan jalur transportasi yang baik
4. Lingkungan sekitar tapak mendukung untuk di bangun sebuah pusat seni dan budaya

Alternatif Tapak 1



Gambar 3. 5 Alternatif Tapak 1

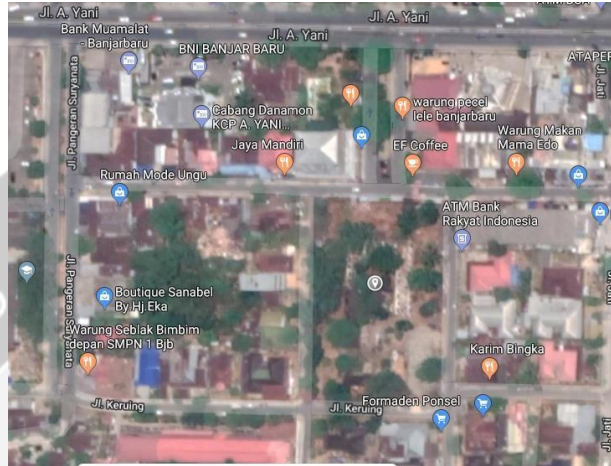
Sumber: Google Maps

Lokasi alternatif 1 berada di jalan Panglima Batur:

1. Termasuk dalam Kawasan peruntukkan
2. Memiliki ketersediaan lahan kosong yang luas (+- 11.000 m²)

3. Mudah dijangkau dengan transportasi baik umum maupun pribadi
4. Letaknya di tepi jalan sehingga mudah untuk di akses
5. Jalur alternatif menuju bandara baru yang akan mulai berkembang

Alternatif tapak 2



Gambar 3. 6 Alternatif Tapak 2

Sumber: Google Maps

Lokasi alternatif 2 berada di jalan Lanan Ps Banjarbaru:

1. Termasuk dalam Kawasan peruntukkan
2. Memiliki ketersediaan lahan kosong yang luas (+- 10.000 m2)
3. Mudah dijangkau dengan transportasi baik umum maupun pribadi
4. Letaknya di dalam gang tetapi tidak terlalu jauh dari jalan besar

Tabel 3. 3 Analisis Pertimbangan Lokasi

Pertimbangan lokasi	Alternatif 1	Alternatif 2
lokasi	Terletak di tepi jalan panglima batur	Terletak di pinggir jalan lanan ps banjarbaru
pencapaian	Letaknya di jalan kolektor sekunder	Lokasinya sedikit masuk di jalan yang lebih kecil

	sehingga mudah untuk di akses	
Batas lokasi	Lokasi terletak di tepi jalan dekat dengan area Pendidikan, perdagangan dan perkantoran	Lokasi terletak di dekat area Pendidikan dan perdagangan.

Sumber: Analisis Penulis, 2019

Setelah melakukan analisis pemilihan lokasi, telah diperoleh pertimbangan lokasi yang sesuai dengan kriteria perancangan pusat seni dan budaya. Lokasi yang paling sesuai adalah alternatif lokasi pertama yaitu yang terletak pada jalan Panglima Batur. Alternatif tapak 2 memiliki nilai yang cukup baik, namun terdapat beberapa kekurangan sehingga kriteria yang telah ada tidak masimal. Berikut merupakan beberapa point yang menjadi pertimbangan dan terpilihnya tapak 1:

- Lokasi yang berada di jalan kolektor sekunder sehingga mudah untuk dicapai dan akses
- Ukuran tapak yang lebih besar
- Lokasi lebih berdekatan dengan area pendidikan dan perdagangan

BAB IV

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIKAL

4.1. Tinjauan Tentang Teori Edukatif, Rekreatif, dan Atraktif

4.1.1. Teori Edukatif

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, “edukatif” memiliki arti bersifat mendidik, bekenaan dengan pendidikan. Sifat edukatif ini merupakan nilai-nilai yang mendidik yang dapat ditunjukkan serta diwadahi oleh suatu tempat. Untuk mewadahi proses dan karakter edukatif, terdapat sifat pendukung karakter edukatif tersebut antara lain :

- Efisien, efektif dan cepat yang bertujuan agar karakter edukatif dapat tercapai secara maksimal.
- Sederhana, tegas dan mewadahi fungsi secara maksimum yang bertujuan agar proses edukatif dapat berjalan dengan baik, tidak rumit dan nampak dengan jelas.
- Harmonis dan kenyamanan psikis yang bertujuan agar karakter edukatif yang terbentuk menjadi nyaman dan berkesinambungan / saling terkait

Menurut Widianoro (2015) kriteria untuk menciptakan suatu ruang atau bangunan yang bersifat edukatif harus mempertimbangkan empat faktor penting yaitu :

- Kesempatan belajar yang luas, memberikan wawasan pengetahuan yang tidak hanya dalam kegiatan yang ditawarkan, melainkan pengetahuan tersebut dapat diimplementasikan ke dalam bentuk, elemen-elemen, corak, dan lain sebagainya.
- Fleksibel dapat berupa alur sirkulasi yang dapat mempermudah pengguna dalam menuju ruangan yang diinginkan, maupun bentuk ruangan yang dapat berubah-ubah menyesuaikan kegiatan di dalamnya dan juga bentuk bangunan yang dapat merepresentasikan bentuk yang fleksibel.

- Variatif dapat berupa dari variasi skala bangunan dalam ruangan yang mana dapat memberikan suasana atau *mood* yang berbeda pada suatu kegiatan.
- Kejelasan orientasi di dalam maupun luar bangunan yang bertujuan untuk membuat pengguna lebih memahami area disekelilingnya lebih cepat dan juga

4.1.2. Teori Rekreatif

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, “rekeratif memiliki arti bersifat penyegaran kembali badan dan pikiran, sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan atau piknik. Sifat rekreatif ini merupakan nilai-nilai hiburan serta menyenangkan dari sebuah aktivitas yang dapat ditunjukkan serta diwadahi oleh suatu tempat. Untuk mewadahi proses dan karakter rekreatif, terdapat sifat pendukung karakter rekreatif tersebut antara lain :

- Harmonis dan menyegarkan yang bertujuan untuk mewujudkan kesinambungan dengan lingkungan sekitar.
- Kenyamanan psikis dan kenyamanan visual yang bertujuan untuk membangun suasana yang baik dan nyaman berdasarkan sudut pandang pelaku (manusia).
- Kebutuhan ruang yang diperlukan berdasarkan atas perilaku yang rekreatif, yaitu bebas, santai, dan menyenangkan.
- Dinamis yang bersifat ingin menghibur, jauh dari kesan kaku, nonformal, dan tidak monoton.

menurut (Mulhi, 1999) kriteria rekreatif dapat tercermin dari beberapa hal, yaitu :

1. Keanekaragaman Untuk menciptakan karakter rekretif baik pada ruang dalam maupun ruang luar, perlu adanya keanekaragaman dari beberapa hal, yaitu:
 - a. Proporsi Yaitu perbandingan terhadap ukuran / skala yang seimbang, yang meliputi:

- Perbandingan antara panjang, lebar dan tinggi
 - Perbandingan antara dimensi unsur ruang dengan dimensi ruang
 - Perbandingan dimensi bukaan dengan dimensi 2
- b. Bentuk adalah merupakan suatu komposisi bentuk dasar (segitiga, segiempat, dan lingkaran) atau suatu bentuk komposit (adanya penggabungan atau penambahan atau pengurangan bentuk-bentuk dasar yang dominan)
- c. Warna adalah unsur yang paling mencolok, yang dapat membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga dapat mempengaruhi terhadap bobot visual suatu bentuk.

Hal-hal yang berhubungan dengan warna adalah:

1. Value yaitu tingkat atau urutan kecerahan suatu warna yang berkaitan dengan terang-gelapnya sebuah warna. Dalam value warna dibedakan menjadi:
 - a. Warna terang: kuning, merah muda, dan orange atau warna-warna tint (kesan penuh semangat dan ceria)
 - b. Warna gelap: biru, ungu, hijau, merah bata atau warna-warna shade (daya pantul yang sangat rendah dan membuat obyek tampak lebih berat)
2. Intensity yaitu yang menyatakan kekuatan atau kelemahan dari suatu warna. Warna yang intensitasnya kuat terasa segar, hidup, dan bersemangat. Sedangkan warna yang intensitasnya rendah menghadirkan suasana tenang dan senyap.
3. Temperature adalah yang berkaitan dengan panas atau dinginnya suatu warna. Warna dalam temperature dibagi menjadi:
 - a. Warna panas: merah hingga kuning, orange, pink, coklat (symbol semangat, ceria, dan amarah)
 - b. Warna dingin: hijau hingga ungu, warna yang dicampur dengan warna putih. (symbol kelembutan, kesejukan, kenyamanan, monoton, serius)

4. Neutral yaitu warna diluar lingkaran yang terdiri atas warna hitam, putih, dan abu-abu. Warna ini berfungsi untuk jeda visual agar ruang tidak terasa terlalu penuh dengan warna.
5. Kontras yaitu warna yang berkesan berlawanan satu dengan yang lainnya, terdiri dari warna primer, sekunder, dan tersier)

Warna memiliki karakternya masing-masing, sehingga dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Abu-abu, menggambarkan kesan serius, damai, dan luas. Apabila terlalu banyak dapat menimbulkan kesan yang tidak komunikatif
- b. Putih, memberikan arti keaslian, ringan, polos, dan murni. Apabila terlalu banyak dapat menimbulkan perasaan dingin, steril, dan terisolasi
- c. Hitam, mengandung kekuatan, penuh percaya diri, dramatis, klasik, megah. Apabila terlalu banyak dapat menimbulkan perasaan tertekan
- d. Merah, memberikan kesan dinamis, enerjik, komunikatif, aktif, bersemangat, mewah. Apabila terlalu banyak dapat merangsang perilaku agresif
- e. Biru, menghadirkan kesan teduh, dingin, hening, damai, tentram, harmonis. Apabila terlalu banyak dapat menimbulkan kesan kelesuan.
- f. Hijau, memberikan kesan alamiah, segar, tenang, sejuk, meredakan stress. Apabila terlalu banyak dapat menimbulkan perasaan terperangkap.
- g. Kuning, mampu memancarkan kehangatan, cahaya, cerah, memberi inspirasi.
- h. Ungu, dekat dengan aura spiritual, misteriusm menarik perhatian, menambah imajinasi.

- i. Oranye, menggambarkan sosialisasi yang bersahabat, percaya diri, ramah, penuh pengharapan, kreatifitas. Apabila terlalu banyak dapat merangsang perilaku hiperaktif.
- j. Cokelat, memberikan kesan natural, stabil, keamanan, elegan, akrab. Apabila terlalu banyak dapat menimbulkan kesan berat dan kaku.
- k. Merah muda, melambangkan kasih sayang dan perasaan romantik, lembut.

Dengan mengkombinasikan warna-warna berdasarkan sifat ini dapat memberikan dampak psikologis rekreasi terhadap seseorang yang melihatnya. Adapun beberapa cara mengkombinasikan warna agar tidak memberikan sifat monoton. Beberapa kombinasi tersebut ialah:

- Kombinasi komplementer, kombinasi ini memadukan dua warna yang berbeda memberikan kesan dinamis, dominan, dan kuat. Contohnya kombinasi warna merah dengan hijau.
 - Kombinasi analog, kombinasi dengan memadukan warna-warna dengan karakter yang serupa untuk memberikan kesan harmonis. Misalnya dengan memadukan kuning dengan oranye.
 - Kombinasi monokromatis, kombinasi ini memadukan warna-warna dengan intensitas yang sama seperti gradasi ungu tua, ungu muda, dan warna pastelnya.
 - Kombinasi kompleks, kombinsi ini memadukan warna apa saja. Untuk menghindari kesan warna yang monoton, digunakan satu warna yang dominan dan yang lainnya sebagai aksen. Kunci kombinasi ini adalah kuantitas dari warna yang digunakan
- d. Material adalah bahan bangunan yang digunakan dalam suatu ruang. Banyak macam material yang digunakan dalam suatu ruangan, baik yang ditampilkan dalam bentuk yang kasar ataupun halus. Material yang cocok dengan karakter rekreatif adalah material yang memberikan kesan praktis, ringan, dekoratif, dan dinamis.

e. Tekstur adalah karakter permukaan suatu bentuk. Tekstur dapat mempengaruhi baik perasaan kita waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya yang menimpa permukaan bentuk tersebut. Dari bentuk tekstur dapat dipisahkan menjadi:

- Tekstur halus, adalah karakter permukaan benda yang bila diraba akan terasa halus atau dapat pula diartikan memberikan perasaan kesan halus. Demikian pula kesan tersebut dapat diperoleh dengan pemakaian warna lembut.
- Tekstur kasar, permukaan benda bila diraba akan terasa kasar atau objek terdiri dari elemen dengan corak yang berbeda, baik bentuk maupun warnanya

2. Pola

Ada beberapa pola yang digunakan dalam menciptakan suasana yang rekreatif pada suatu ruangan, yaitu:

- Pola linier (suatu urutan limer dan ruang-ruang yang berulang), terpusat /memusat (suatu ruang dominan dimana pengelompokkan sejumlah ruang ruang sekunder dihadapkan),
- Radial /menyebar (sebuah ruang pusat yang menjadi acuan organisasi-organisasi ruang yang linier berkembang menyerupai berbentuk jari-jari), grid (ruang-ruang diorganisir dalam kawasan grid struktural atau grid tiga dimensi yang lain)
- Cluster (ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan adanya hubungan atau bersama-sama memanfaatkan cm atau hubungan visual). Dalam mewujudkan karakter rekreatif itu sendiri perlu adanya komposisi dan beberapa pola, sehingga tidak menimbulkan kesan yang monoton

Kriteria desain arsitektur untuk menciptakan suatu ruang atau bangunan yang bersifat rekreatif adalah:

- a. Desain arsitektur yang rekreatif dapat diartikan dengan desain suatu bangunan yang dituangkan secara bebas, nonformal yang dimana untuk dapat menghilangkan penat bagi pengunjung yang akan datang.
- b. Desain arsitektur yang rekreatif mencerminkan kebosanan terhadap suatu desain yang monoton dan permainan warna yang sedikit.
- c. Desain arsitektur yang rekreatif diartikan dengan suatu bangunan yang dapat diartikan dengan suatu desain bangunan yang mampu menimbulkan suasana indah santai, menghibur, dan menyenangkan
- d. Desain arsitektur yang rekreatif dapat memanfaatkan potensi alam sebagai konsep awal yang menarik untuk digali sesuai dengan kebutuhan perancangan.

4.2. Tinjauan Arsitektur Kalimantan Selatan

Rumah Bubungan Tinggi atau Rumah Banjar atau Rumah Baanjung adalah jenis rumah yang paling ikonik dari rumah tradisional di daerah Kalimantan Selatan. Nama “Bubungan Tinggi” mengacu pada atap yang tajam dengan 46 derajat kecuraman. Di dalam kompleks keraton Banjar dahulu kala bangunan rumah Bubungan Tinggi merupakan pusat atau sentral dari keraton yang menjadi istana kediaman raja (bahasa Jawa: kedhaton) yang disebut Dalam Sirap (bahasa Jawa: ndalem) yang dahulu tepat di depan rumah tersebut dibangun sebuah Balai Seba pada tahun 1780 pada masa pemerintahan Panembahan Batuah. Rumah Bubungan Tinggi mirip Rumah tradisional Betawi yang disebut Rumah Bapang, namun pada Rumah Bubungan Tinggi dibangun dengan konstruksi panggung dan memiliki anjung pada kiri dan kanan bangunannya.



Gambar 4. 1 Rumah Bubungan Tinggi Kalimantan Selatan

Sumber: Wikipedia.org

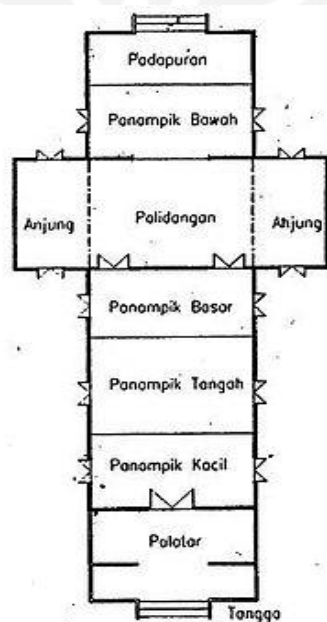
Menurut Tim Depdikbud Kalsel, Rumah Bubungan Tinggi memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Atap Sindang Langit (atap sengkuaup) tanpa plafon
2. Tangga Naik selalu ganjil
3. Pamedangan diberi Lapangan kelilingnya dengan Kandang Rasi (pagar) berukir.

Rumah Tradisional Bubungan Tinggi memiliki luas denah panjang 35,49 meter dan lebar 14 meter. secara morfologi Bangunan terdiri dari tiga bagian yaitu bagian kaki, bagian badan, dan bagian atap. Bagian kaki merupakan tiang utama penyokong struktur bangunan terdiri dari tiang utama dan tiang penyangga. Sedangkan bagian badan terdiri dari beberapa ruang. Ruang yang ada di bagian bubungan tinggi secara umum dapat dikelompokkan atas 4 (empat) kelompok ruang (Seman, 1982). Berurutan dari posisi depan adalah :

1. Kelompok ruang pelataran memiliki 3 ruang yaitu pelataran muka (surambi muka), pelataran tengah (surambi sambutan) dan pelataran dalam (lapangan pamedangan).

2. Kelompok ruang tamu yang bersifat publik atau semi publik terbagi atas 4 ruang yaitu ruang antara (pacira), ruang tamu (panampik kecil), ruang tamu tengah (panampik tengah), dan ruang tamu utama (panampik besar)
3. Kelompok ruang tinggal atau hunian yang merupakan area yang sangat privat terbagi atas 3 ruang, yaitu ruang keluarga (paledangan), ruang tidur orang tua (anjung dan anjung jurai) serta ruang tidur untuk anak (karawat dan katil)
4. Kelompok ruang pelayanan terbagi menjadi 4 ruang yaitu, ruang saji dan ruang makan (penampik dalam atau panampik padu), ruang dapur (padapuran atau padu), ruang penyimpanan (jorong dan ruang teras belakang) (palataran belakang). Dari keempat ruangan tersebut dipisahkan oleh dinding atau yang disebut dengan tawing. Terdapat 3 dinding pemisah dalam ruang yaitu dinding muka (tawing hadapan), dinding pembatas dalam (tawing halat) dan dinding pembatas dapur (tawing pahalatan padu)



Gambar 4. 2 Denah Rumah Bubungan Tinggi Kalimantan Selatan

Sumber: Wikipedia.org

4.3. Tinjauan Arsitektur Neo Vernakular

4.3.1. Pengertian Arsitektur Neo Vernakular

Arsitektur Neo Vernakular adalah salah satu paham atau aliran yang berkembang pada era Post Modern yaitu aliran arsitektur yang muncul pada pertengahan tahun 1960, Post Modern lahir disebabkan pada era modern dan timbul protes dari para arsitek terhadap pola-pola yang berkesan monoton (bangunan berbentuk kotak-kotak). Arsitektur Neo Vernakular adalah arsitektur yang berusaha mengangkat nilai-nilai lokalitas yang ada di suatu tempat tertentu dengan cara memadukan unsur sosial budaya, sejarah dan kearifan lokal yang ada dengan perkembangan arsitektur yang baru sehingga karakter atau jiwa suatu tempat akan tetap lestari. Desain arsitektur ini tak hanya menerapkan bentuk baru dari elemen-elemen fisiknya, namun juga harus mampu menyesuaikan diri terhadap iklim, material dan adat istiadat yang berkembang di daerah setempat.

Arsitektur Neo Vernakular berasal dari kata Neo dan Vernakular. Neo merupakan adaptasi dari bahasa Yunani yang memiliki arti yang baru. Sedangkan Vernakular adalah arsitektur yang berasal dari budaya setempat yang diturunkan dari satu generasi ke generasi lainnya. Oleh sebab itu, Arti dari Arsitektur Neo Vernakular adalah arsitektur yang menerapkan elemen arsitektur yang sudah ada baik berupa bentuk fisik yang berkaitan dengan tata rupa, tata masa, tata ruang, konstruksi dan bentuk non fisik yang berkaitan dengan kepercayaan, tradisi, budaya, konsep dan filosofi yang diperbaharui menjadi suatu karya yang baru, lebih modern tanpa menghilangkan lokalitas setempat.

4.3.2. Sejarah Perkembangan Arsitektur Neo Vernakular

Arsitektur Neo Vernakular merupakan salah satu bagian dari aliran Arsitektur Post Modern yang lahir sebagai tanggapan akan dominasi trend desain rasionalisme dan fungsionalisme yang muncul oleh karena revolusi

industri yang terjadi di Eropa. Pada masa itu, gaya desain bangunan yang berkembang lebih mengutamakan pada aspek bagaimana bangunan dapat memfasilitasi aktivitas dari pelakunya, bagaimana menciptakan bangunan yang fungsional dan rasional, tidak berlebihan, sehingga bangunan terkesan mengabaikan nilai-nilai seni dan nilai tradisi yang berkembang di wilayah setempat

Arsitektur Neo Vernakular berusaha menyelaraskan diri dengan alam dan lingkungan, mengakomodasi nilai-nilai filosofis, kosmologis, serta peran budaya lokal yang berkembang di masyarakat dan mewujudkannya dalam bentuk bangunan baru yang memiliki jiwa alam setempat. Arsitektur Neo Vernakular menerapkan konsep-konsep lokal yang dikemas dalam bentuk yang lebih modern. Ide bentuk diperoleh dari Arsitektur Vernakular setempat namun ditransformasikan dalam bentuk yang baru

4.3.3. Ciri-Ciri Dan Karakteristik Arsitektur Neo Vernakular

Kriteria-kriteria yang mempengaruhi arsitektur Neo Vernakular adalah:

1. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen).
2. Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non fisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
3. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya).

Menurut Charles Jencks dalam bukunya *Language of Post-Modern Architecture* (1986), Arsitektur Neo Vernakular memiliki karakteristik desain sebagai berikut :

- a. Menggunakan atap bubungan.
- b. Penggunaan elemen konstruksi lokal seperti batu bata.
- c. Penggunaan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.
- d. Adanya interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.
- e. Warna-warna yang kuat dan kontras.

Dari ciri-ciri di atas dapat dilihat bahwa Arsitektur Neo Vernakular tidak ditujukan pada Arsitektur Modern maupun Arsitektur Tradisional. Arsitektur ini merupakan hasil sintesa dari kedua gaya arsitektur tersebut. Hubungan antara kedua bentuk arsitektur di atas ditunjukkan dengan jelas dan tepat oleh Arsitektur Neo Vernakular melalui trend akan rehabilitasi dan pemakaian kembali bentuk-bentuk maupun nilai filosofis dan kosmologis suatu daerah namun dalam suatu desain yang baru.

Pada dasarnya, Arsitektur Neo Vernakuler berusaha untuk mendapatkan unsur-unsur arsitektur yang baru. Hal ini dilakukan dengan cara mengadakan pencampuran antara unsur setempat dengan perkembangan temuan-temuan dalam konstruksi maupun desain arsitektur, namun diwujudkan dalam suatu desain baru yang masih mempertimbangan nilai-nilai tradisi dan budaya setempat. Cara ini diharapkan mampu membuat seni desain dalam membangun terus berkembang namun juga memunculkan dan menguatkan unsur-unsur tradisi yang ada pada daerah setempat sehingga tetap terjaga dan lestari

4.3.4. Prinsip Desain Arsitektur Neo Vernakular

Adapun beberapa prinsip-prinsip desain Arsitektur Neo Vernakular secara terperinci, yaitu:

1. Hubungan Langsung, merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat disesuaikan dengan nilai-nilai/fungsi dari bangunan sekarang. Bangunan harus mampu

- menyesuaikan diri dengan keadaan sekarang. Bangunan baru harus mampu mengakomodasi fungsi dan aktivitas pelaku yang ada.
2. Hubungan Abstrak, meliputi interpretasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur.
 3. Hubungan Lansekap, mencerminkan dan menginterpretasikan lingkungan seperti kondisi fisik termasuk topografi dan iklim.
 4. Hubungan Kontemporer, meliputi pemilihan penggunaan teknologi, bentuk ide yang relevan dengan program konsep arsitektur.
 5. Hubungan Masa Depan, merupakan pertimbangan mengantisipasi kondisi yang akan datang

4.4. Tinjauan Tata Ruang Luar

Ruang luar dapat diartikan sebagai ruang yang dibatasi oleh alam hanya pada bidang alas dan dindingnya saja, untuk atap tidak ada batasnya. Pada perancangan ruang arsitektur yaitu ruang luar ini, perancangan bidang alas dan dinding menjadi perhatian khusus dimana akan sangat mempengaruhi hasil rancangan dan efek yang akan timbul. Terdapat beberapa aspek perancangan ruang luar, seperti :

1. Lantai

Pemilihan bahan material yang digunakan dalam bidang alas pada ruang luar tentunya berbeda dengan yang digunakan pada ruang dalam. Penggunaan material ini tergolong keras seperti material batu, conblock, batu bata, kerikil, dan material keras lainnya yang dapat diaplikasikan pada ruang luar yang nantinya akan digunakan untuk penutup atau pelindung baik untuk manusia atau kendaraan. Pemakaian material yang tepat akan sangat bermanfaat pada saat ruang luar mengalami perawatan, seperti material dengan tingkat kekuatan yang keras akan tahan lebih lama karena dapat menahan beban dari luar yang diterimanya dari objek yang melintasi area tersebut. Sedangkan untuk

daerah yang bukan merupakan daerah perlintasan, dapat menggunakan material yang lunak, seperti tanah ataupun rerumputan.

2. Dinding

Dinding pada ruang luar dapat dibedakan menjadi 3 jenis yang berbeda, yaitu sebagai berikut :

- a. Dinding Massif merupakan dinding dalam yaitu dinding batu bata ataupun dari material lain yang memiliki ketinggian tertentu yang 64 memisahkan ruang luar dan ruang dalam atau ruang luar yang dikelilingi dengan ruang luar lainnya.
- b. Dinding Transparan, dinding ini berupa pepohonan atau pagar. Dinding ini merupakan dinding yang tidak menutupi atau membatasi keseluruhan, namun hanya sebagian dan masih memungkinkan untuk orang melihat ke ruangan lain melalui celah tersebut.
- c. Dinding semu ini bersifat subjektif, karena merupakan hasil dari perasaan pengamat. Dinding jenis ini tidak berbentuk nyata, namun tetap membatasi ruang luar satu dengan ruang luar yang lainnya. Sebagai contoh sungai, batas laut, dan lain sebagainya.

4.5. Tinjauan Tata Ruang Dalam

Pengertian desain interior menurut Francis D. K. Ching (2002: 46), *Interior design in the planning, layout, and design of the interior space within buildings. These physical settings satisfy our basic need for shelter and protection, they set the stage for and influence the shape of our activities, they nurture our aspirations and express the ideas which accompany our action, they affect our outlook, mood, and personality. The purpose of interior design, therefore, is the functional improvement, aesthetic enrichment, and psychological enhancement of interior space.*

Dari pendapat D.K. Ching di atas, diperoleh pengertian bahwa ruang lingkup untuk desain interior hanya terbatas pada pengaturan tata letak dan desain ruang. Elemen yang dilingkupi pada ruang dalam ini meliputi elemen dinding, elemen

alas, dan elemen atap atau plafon. Pengaturan-pengaturan pada ruang dalam bertujuan untuk memperbaiki fungsi, memperkaya estetika yang akan berkaitan dengan psikologi penggunaannya atau penghuninya.

Dalam mendesain sebuah ruang dalam atau sering disebut Interior, terdapat delapan prinsip perancangan, yaitu sebagai berikut:

1. Unity dan Harmoni

Keseimbangan antara ruang yang telah ditata dengan elemenelemen pelengkap harus terjaga dengan baik, selain untuk memunculkan adanya kesatuan desain hal ini untuk memunculkan komposisi yang seimbang dan indah.

2. Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan disini adalah adanya penyetaraan antara bagian satu dan bagian lain supaya pandangan pengamat tidak condong ke salah satu bagian.

Keseimbangan disini terpecah menjadi 3, yaitu :

- a. Simetris, adalah ketika elemen-elemen desain dibagi secara merata baik secara vertical maupun horizontal. Sering disebut juga keseimbangan formal.
- b. Asimetris, adalah ketika pembagian elemennya tidak berporos di tengah, namun tetap nampak seimbang. Asimetris biasanya bermain pada bagian kontras, skala, maupun warna.
- c. Radial, adalah ketika elemen desain berpusat di bagian tengah, seperti contohnya tangga radial.

3. *Focal Point*

Focal point disini ialah aksent yang menjadi daya tarik sebuah ruangan. *Focal point* dalam satu ruang dapat lebih dari satu. Dan berupa lukisan, patung, atau benda-benda yang mempunyai makna bagi pemiliknya.

4. Ritme

Sebuah pola pengulangan yang memiliki sifat kontinu atau repetisi yang digunakan dalam sebuah desain. Tujuan pemberian ritme pada ruangan ialah

untuk memberikan suatu garis merah pada desain dan menghindarkan dari kesan norak.

5. Detail

Detail pada ruang dalam ini berkaitan dengan elemen-elemen yang ada seperti detail kursi, detail meja, dan detail lainnya yang berkaitan dengan ruang dalam.

6. Skala dan Proporsi

Skala dan proporsi lebih menekankan pada ukuran dari ruangan itu sendiri, seperti ukuran pola lantai, ukuran plafon. Dan dipadukan dengan elemen yang terdapat didalamnya.

7. Warna

Pemilihan warna yang tepat, akan mempengaruhi karakter dari penghuninya. Ini dikarenakan setiap warna memiliki karakter dan efek yang berbeda-beda.

8. Fungsional dan Ergonomis

Sebuah elemen pengisi ruang yaitu furniture harus dapat difungsikan dan bukan hanya sebagai pajangan, tidak hanya itu furniture pengisi ruang harus ergonomis dengan tubuh pengguna ruang tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aero City menggagas kota baru di Banjarbaru.* (2019, April). Retrieved from Antara Kalsel: <https://kalsel.antaranews.com/berita/94099/aero-city-menggagas-kota-baru-di-banjarbaru>
- Alat Musik Tradisional Kalimantan Selatan.* (2019, Juli 24). Retrieved from berbudaya.id: <https://berbudaya.id/alat-musik-tradisional-kalimantan-selatan/>
- Banjarmasin, Kota Seribu Sungai.* (2019). Retrieved from getborneo: <http://www.getborneo.com/banjarmasin-kota-seribu-sungai/>
- BPK RI Kalimantan Selatan. (n.d.). Profil Kota Banjarbaru. Banjarbaru, Kalimantan Selatan.
- Gie, T. L. (1976). *Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta: UGM.
- Gunawan, A. H. (2000). *Sosiologi Pendidikan Suatu Analisis Sosiologi tentang Pelbagai Problem Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hadi, S. (2015, November). *Pengertian Seni Budaya Secara Umum & Menurut Para Ahli*. Retrieved from Satujam: <https://satujam.com/pengertian-seni-budaya/>
- Industrial Hygiene Engineering.* (1988). William Andrew.
- James, J. S. (1982). *Pariwisata Indonesia, Sejarah dan. Prospeknya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kiram, I. (2016). Strategi Promosi Dinas Pariwisata Kota Banjarmasin dalam Memperkenalkan Wisata “Pasar Terapung Siring Tendea” Tahun 2015. 2.
- Mulhi, S. A. (1999). Fasilitas Rekreasi Wisata Tirta.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga.
- Pakaian Adat dan Filosofi Kebudayaan Kalimantan Selatan.* (2018). Retrieved from Borneo channel: <https://borneochannel.com/pakaian-adat-kalimantan-selatan/>

Pitana, P. G. (2005). *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta: Andi.

Roomscapes. (1993). New York: Rizzoli Int. Inc.

Seni Rupa Terapan Banjar. (2019, Agustus). Retrieved from Banjarmasin Culture:
<http://banjarmasin-culture.blogspot.com/2016/11/seni-rupa-terapan-banjar.html>

Sriwati. (2015). UPAYA PELESTARIAN NILAI-NILAI BUDAYA SEBAGAI CIVIC CULTURE PADA PERKAWINAN SUKU BANJAR.

Sudiarta, S.E., M.M., I. (2018). *Daya Tarik Wisata Jogging Track*. Nilacakra.

Surhayanto. (2017). *Kerajinan Tangan dari Kalimantan Selatan*. Retrieved from Ilmuseni: <https://ilmuseni.com/seni-budaya/kerajinan-tangan-dari-kalimantan-selatan>

Suyitno. (2001). *Perencanaan Wisata*. Yogyakarta: Kanisius.

Tarian Kalimantan Selatan. (n.d.). Retrieved from Blog Kulo:
<https://blogkulo.com/daftar-tarian-kalimantan-selatan/amp/>

Yustyarini, I. P. (2018). Pengembangan Kota Banjarbaru Sebagai Pusat Pemerintahan.