

**PUSAT WISATA BELANJA KALIMANTAN SELATAN  
DI BANJARMASIN**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik



Disusun Oleh:

**NUR ANNISA**  
**NIM. 0810653058-65**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS BRAWIJAYA  
FAKULTAS TEKNIK  
MALANG  
2012**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PUSAT WISATA BELANJA KALIMANTAN SELATAN  
DI BANJARMASIN**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik



Disusun Oleh:

**NUR ANNISA**  
**NIM. 0810653058-65**

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Ir. Rinawati P. Handajani, MT.**

NIP.1966084 19903 2 002

**Ir. Damayanti Asikin, MT.**

NIP. 1968102 8199802 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

PUSAT WISATA BELANJA KALIMANTAN SELATAN  
DI BANJARMASIN

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik

Disusun Oleh:

NUR ANNISA  
NIM. 0810653058-65

Skripsi ini telah diuji dan dinyatakan lulus pada  
tanggal 18 Juni 2012

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II

Ir. Rr. Haru A. Razziati, MT.  
NIP.19551013 0 198303 1 001

Noviani Suryasari, ST., MT.  
NIP. 19741116 200012 2 003

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Arsitektur

DR. Agung Murti Nugroho, ST., MT.  
NIP. 19740915 200012 1 001

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Saya yang tersebut di bawah ini :

Nama : NUR ANNISA

NIM : 0810653058-65

Mahasiswa Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya

Judul Skripsi/Tugas Akhir : **Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan Di  
Banjarmasin**

Menyatakan dengan sebenar – benarnya, bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam hasil karya Skripsi / Tugas Akhir saya, baik berupa naskah maupun gambar, tidak terdapat unsur – unsur penjiplakan karya Skripsi / Tugas Akhir yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi. Serta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi / Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur – unsur jiplakan, saya bersedia Skripsi / Tugas Akhir dan gelar Sarjana Teknik yang telah diperoleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundangundangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Malang, 18 Juni 2012

Yang membuat pernyataan,

( Nur Annisa )

NIM. 0810653058-65

Tembusan :

1. Kepala Laboratorium Tugas Akhir Jurusan Arsitektur FTUB
2. Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang bersangkutan
3. Dosen Pembimbing Akademik yang bersangkutan

## LEMBAR PERSEMBAHAN

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

*Ucapan terimakasih yang sangat besar kepada :*

*Kedua orang tua, **H. Fakhruddin AM. ST., MAP** dan **Hj. Ernawati S.Sos,***

*Kedua orang saudara, **M. Faisal Rakhman, SE** dan **Yasmina. SE,***

*atas cinta, kasih dan dukungannya selama ini.*



## RINGKASAN

**Nur Annisa**, Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Brawijaya, Juni 2012, *Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan di Banjarmasin*, Dosen Pembimbing : Ir. Rinawati P. Handajani, MT dan Ir. Damayanti Asikin, MT.

Keberadaan “identitas” dan “kekayaan” yang ada di Kalimantan Selatan sangat berpotensi untuk dikembangkan. “identitas” dan “kekayaan” tersebut berasal dari letak dan kondisi geografis Kalimantan Selatan serta kebudayaannya yang menghasilkan kerajinan khas, dan arsitektur lingkungan berupa rumah-rumah tradisional, fasilitas perekonomian tradisional serta objek wisata yang khas. Dengan adanya “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan Di Banjarmasin” menjadi salah satu jawaban untuk turut memperkenalkan kepada wisatawan, serta menumbuhkan kembangkan kecintaan masyarakat akan potensi yang dimilikinya. Diharapkan Banjarmasin sebagai ibu kota provinsi dapat berperan aktif dalam pengembangan tersebut melalui transformasi transformasi tipologi dan ikonik arsitektur lingkungan Kalimantan Selatan, agar penyampaian tujuan bangunan untuk memperkenalkan dan mengembangkan lokalitas juga tersampaikan dalam desainnya.

Pada perancangan ini dilakukan tahap-tahap analisis sebelum perancangan meliputi studi literatur, studi komparasi, dan observasi lapangan tapak. selanjutnya data-data yang bisa diolah menghasilkan sintesis dan simpulan-simpulan yang kemudian menjadi sebuah konsep umum yang dikembangkan selama proses desain menghasilkan desain skematik, kemudian desain skematik akhir, sesuai dengan metodologi perancangan yang digunakan.

Pada produk desain mewadahi berbagai macam aktifitas khususnya para wisatawan untuk berwisata, termasuk kegiatan jual-beli kerajinan khas. Banyak variasi kegiatan tersebut sehingga menimbulkan beberapa kebutuhan ruang, serta penggunaan beragam objek transformasi arsitektur lingkungan (tipologi rumah tradisional, ikonik fasilitas perekonomian tradisional, dan ikonik tempat wisata yang khas). Varian tersebut disatukan dengan hasil simpulan analisa yang tergabung dalam konsep umum, berupa desain dengan ruang terbuka (*open space*), penggunaan bahan-bahan alami, penggunaan garis-garis diagonal, serta ditambah dengan penggunaan warna pada tampilan bangunan dan elemen lainnya.

Kata kunci : pusat wisata belanja, tipologi, ikonik, arsitektur lingkungan, *open space*.

## SUMMARY

**Nur Annisa**, Department of Architecture, Engineering Faculty , Brawijaya University, June 2012, *South Kalimantan's Shopping Tourism Center In Banjarmasin*, Academic Supervisor: Ir. Rinawati PH, MT dan Ir. Damayanti Asikin, MT.

“Identity” and “resources” of South Kalimantan has abundance potential to develop. These properties are from its location, geographical condition and also cultures which produces crafts and environmental architecture like traditional houses, facility of traditional economics and tourism objects. South Kalimantan's shopping tourism center in Banjarmasin is hoped to be the solution to introduce identities and resources that South Kalimantan had to tourists and also to grow citizen's love on South Kalimantan's potencies. Banjarmasin as South Kalimantan's capital is hoped to have an active role on these matters through typology transformation and iconic environmental architecture so the transfer of buildings' purposes to introduce and develop the local taste are succeed.

The design of these environment and buildings are through steps. The steps include literature study, comparative study and sites observation. Furthermore, the data that has been collected are processed to produce syntesis and nodes which later conclude as general concept that will be developed on design process. The results of this process is schematic design and then final schematic design according to design method that has been used.

The buildings are designed to fulfill customer's activities such as tourism and shopping activities. These various activities require some space and transformation of environmental architecture (traditional houses typology, iconic facility of traditional economics, and iconic tourism place). These variants were united with analytical node result on general concept that were resulted open space, utilization of natural properties, the use diagonal line and also the use of colours on building appearance and other elements.

Key words: shopping tourism center, typology, iconic, environmental architecture, open space

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan Syukur ke hadirat Allah SWT karena dengan rahmat serta berkat-Nya skripsi berjudul “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan Di Banjarmasin” ini dapat terselesaikan.

Dalam penulisan skripsi ini penulis melibatkan banyak pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, mendukung serta memberikan perhatian dan semangat kepada Bapak/Ibu Dosen.

1. Ibu Ir. Rinawati P. Handajani, MT. selaku dosen pembimbing I serta kepala laboratorium skripsi yang memberikan waktu, bimbingan, dan arahan dalam proses pengerjaan skripsi ini.
2. Ibu Ir. Damayanti Asikin, MT. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan waktu, turut membimbing dan mengarahkan penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Ibu Ir. Rr. Haru A Razziati, MT. selaku dosen penguji I atas kritik, saran maupun masukan dalam skripsi ini.
4. Ibu Noviani Suryasari, ST., MT. selaku dosen penguji 2 atas kritik, saran maupun masukan dalam skripsi ini.
5. Seluruh staf pengajar Jurusan Arsitektur FT-UB.
6. Teman-teman satu angkatan 2008.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan adanya masukan - masukan baik berupa saran maupun kritik yang membangun dari semua pihak.

Akhirnya, penulis berharap agar skripsi ini sedikit banyak memberikan manfaat kepada pengembangan ilmu arsitektur khususnya arsitektur nusantara.

Malang, Juni 2012

Penulis





**DAFTAR ISI**

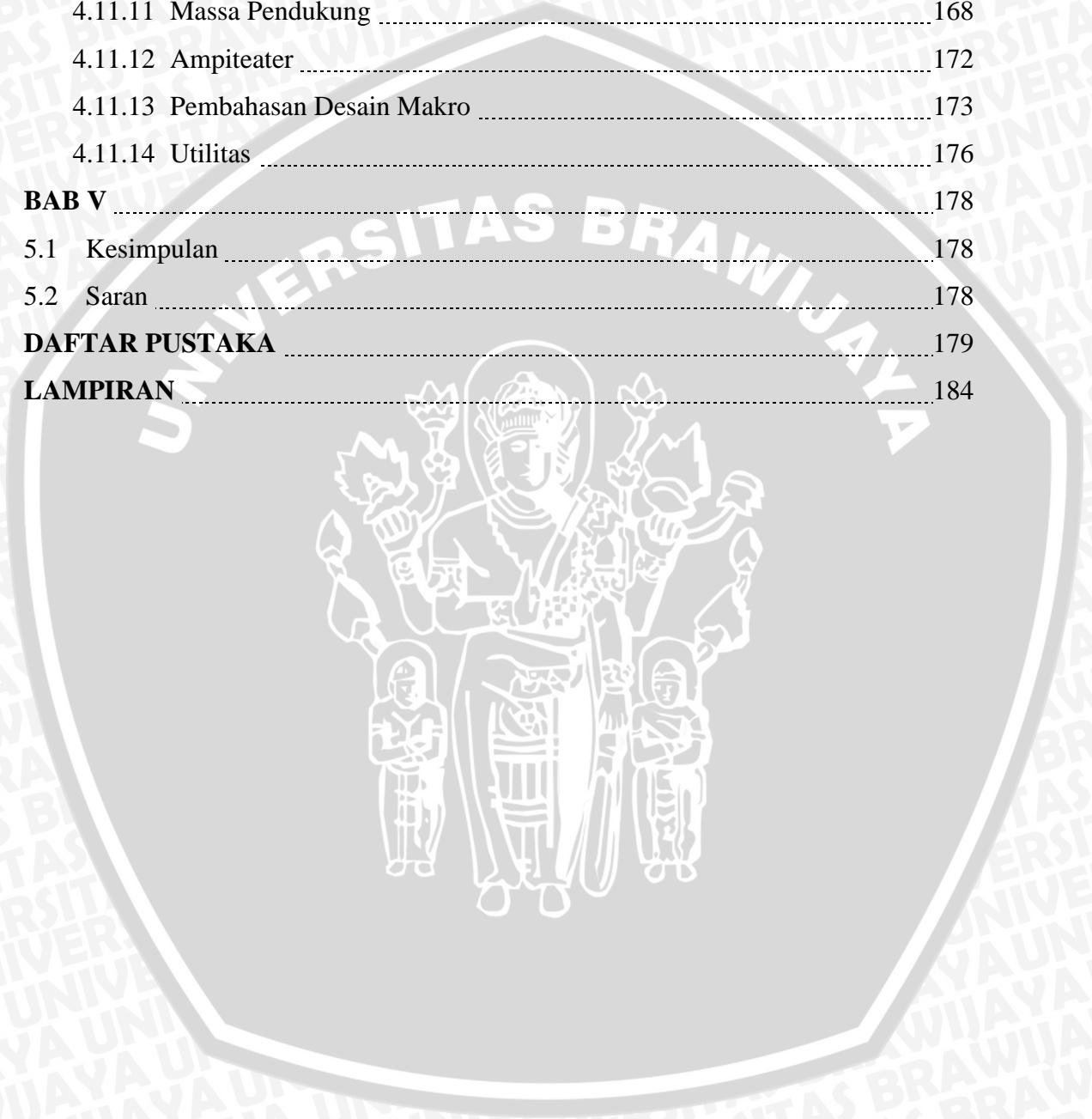
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>RINGKASAN</b> .....	<b>v</b>
<b>SUMMARY</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Batasan Masalah .....	4
1.5 Tujuan .....	5
1.6 Manfaat dan Kegunaan .....	5
1.7 Kerangka Pemikiran .....	6
1.8 Sistematika Pembahasan .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Umum Wisata Belanja .....	8
2.1.1 Pengertian .....	8
2.1.2 Fungsi dan Fasilitas .....	8
2.2 Tinjauan Umum Pusat Belanja .....	9
2.2.1 Pengertian Pusat Belanja .....	9
2.2.2 Fungsi Pusat Belanja .....	9
2.2.3 Elemen Fisik Pusat Belanja .....	10
2.3 Tinjauan Arsitektur Lingkungan Kalimantan Selatan .....	12
2.3.1 Rumah Tradisional .....	12
2.3.2 Fasilitas Perekonomian Tradisional .....	17
2.3.3 Objek-Objek Wisata Yang Berkarakteristik .....	18



2.4	Tinjauan Kerajinan dan Kue Khas Kalimantan Selatan .....	20
2.4.1	Kerajinan Kalimantan Selatan .....	20
2.4.2	Kue Tradisional Kalimantan Selatan .....	29
2.5	Metode Desain .....	30
2.5.1	Metode Tipologi .....	30
2.5.2	Metode Ikonik .....	31
2.5.3	Metode Transformasi .....	31
2.6	Teori Desain Arsitektur .....	32
2.6.1	Sirkulasi .....	32
2.6.2	Organisasi Ruang dan Tata Massa .....	33
2.7	Kerangka Teori .....	34
<b>BAB III METODOLOGI PERANCANGAN .....</b>		<b>35</b>
3.1	Proses dan Metode Umum .....	35
3.2	Metode Pengumpulan Data .....	35
3.3	Metode Perancangan .....	36
3.3.1	Metode Analisis Data .....	36
3.3.2	Sintesis Data (Konsep) .....	38
3.3.3	Proses Transformasi .....	38
3.3.4	Desain Skematik .....	38
3.3.5	Desain Skematik Akhir .....	38
3.4	Kerangka Perancangan .....	39
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>40</b>
4.1	Gambaran Umum Objek .....	40
4.2	Gambaran Umum Kota Banjarmasin .....	41
4.2.1	Geografis Kota Banjarmasin .....	42
4.2.2	Profil Ekonomi .....	42
4.2.3	Perda Kota Banjarmasin .....	43
4.3	Penghasil Kerajinan Kalimantan Selatan .....	48
4.4	Pariwisata Kalimantan Selatan .....	53
4.5	Studi Komparasi .....	57
4.5.1	Komparasi Fungsi dan Tata Massa Bangunan .....	57
4.5.2	Komparasi Metode Desain .....	63
4.5.3	Kesimpulan Komparasi Fungsi dan Tata Massa Bangunan .....	66
4.5.4	Kesimpulan Komparasi Metode Desain .....	67

4.6	Analisa Pelaku, Fungsi dan Ruang .....	69
4.6.1	Analisa Pelaku .....	69
4.6.2	Analisa Fungsi .....	69
4.6.3	Kebutuhan dan Organisasi Ruang Makro .....	70
4.6.4	Analisa Pelaku, Aktifitas, dan Kebutuhan Ruang .....	71
4.7	Tinjauan Tapak Terpilih .....	84
4.7.1	Eksisting Tapak .....	86
4.8	Analisa Tapak .....	92
4.8.1	Luas dan Bentuk Tapak .....	92
4.8.2	View .....	94
4.8.3	Sirkulasi .....	95
4.8.4	Kebisingan .....	97
4.8.5	Angin .....	98
4.8.6	Sinar Matahari .....	99
4.8.7	Vegetasi .....	100
4.8.8	Utilitas .....	102
4.8.9	Zoning .....	104
4.8.10	Tata Massa .....	104
4.8.11	Kesimpulan Tanggapan Analisa Tapak Terhadap Eksisting .....	105
4.9	Analisa Bangunan .....	107
4.9.1	Analisa Tipologi Geometrik Rumah Tradisional Kal-Sel .....	107
4.9.2	Analisa Ikonik .....	114
4.9.3	Bentuk, Tampilan, dan Finishing Bangunan .....	124
4.9.4	Struktur dan Utilitas .....	125
4.10	Konsep Perancangan .....	126
4.10.1	Konsep tata Massa .....	126
4.10.2	Konsep Umum .....	128
4.10.3	Konsep Ruang .....	137
4.11	Hasil Desain .....	142
4.11.1	<i>Layout Plan</i> .....	142
4.11.2	<i>Site Plan</i> .....	143
4.11.3	Tampak Tapak .....	145
4.11.4	Potongan Tapak .....	146
4.11.5	Massa 1 .....	146

4.11.6 Massa 2 .....	150
4.11.7 Massa 3 .....	153
4.11.8 Massa 4 .....	158
4.11.9 Massa 5 .....	161
4.11.10 Massa 6 .....	165
4.11.11 Massa Pendukung .....	168
4.11.12 Ampiteater .....	172
4.11.13 Pembahasan Desain Makro .....	173
4.11.14 Utilitas .....	176
<b>BAB V</b> .....	178
5.1 Kesimpulan .....	178
5.2 Saran .....	178
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	179
<b>LAMPIRAN</b> .....	184

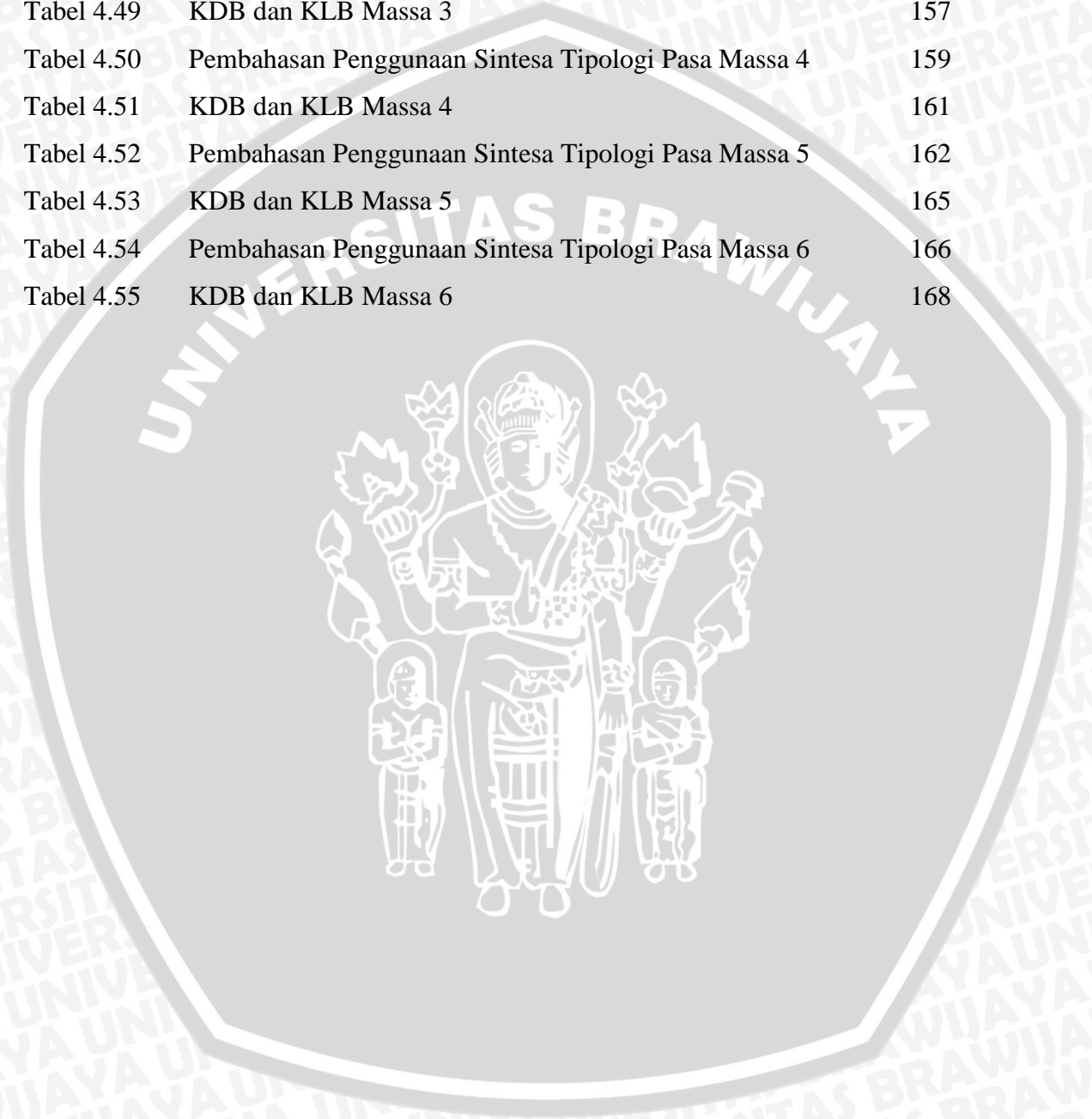


## DAFTAR TABEL

No.	Judul	Halaman
Tabel 2.1.	Jenis Rumah Adat di Kalimantan Selatan	13
Tabel 2.2	Contoh Hasil Kerajinan Kayu	24
Tabel 2.3	Contoh Hasil Kerajinan Batu Permata (Batu Alam)	25
Tabel 2.4	Contoh Hasil Kerajinan Manik-Manik	26
Tabel 2.5	Contoh Hasil Kerajinan Rotan, Purun, Jangang dan Bamban	27
Tabel 2.6	Contoh Hasil Kerajinan Bambu	28
Tabel 4.1	Ketentuan Panjang GSS Berdasarkan Tipe/Kondisi Sungai	45
Tabel 4.2	Daftar Penghasil Kerajinan/Makanan Khas Kal-Sel di Kabupaten Banjar	48
Tabel 4.3	Daftar Penghasil Kerajinan/Makanan Khas Kal-Sel di Kabupaten Banjarbaru	48
Tabel 4.4	Daftar Penghasil Kerajinan/Makanan Khas Kal-Sel di Kabupaten HSU	49
Tabel 4.5	Daftar Penghasil Kerajinan/Makanan Khas Kal-Sel di Kabupaten HSS	49
Tabel 4.6	Daftar Penghasil Kerajinan/Makanan Khas Kal-Sel di Kabupaten HST	51
Tabel 4.7	Daftar Penghasil Kerajinan/Makanan Khas Kal-Sel di Kabupaten Tabalong	51
Tabel 4.8	Daftar Penghasil Kerajinan/Makanan Khas Kal-Sel di Kabupaten Tanah Bumbu	52
Tabel 4.9	Jumlah Pengrajin Kota Banjarmasin Tiap Kecamatan	53
Tabel 4.10	Informasi Obyek dan Daya Tarik Wisata di Kota Banjarmasin	53
Tabel 4.11	Obyek Wisata di Kota Banjarmasin Dirinci Menurut Kecamatan Tahun 2008	54
Tabel 4.12	Daftar Nama Toko Cenderamata di Kota Banjarmasin	54
Tabel 4.13	Informasi Obyek dan Daya Tarik Wisata di Berbagai Daerah Kalimantan Selatan	55
Tabel 4.14	Jumlah Wisatawan Nusantara yang Berkunjung menurut Daerah Asal Tahun 2011	56

Tabel 4.15	Jumlah Wisatawan Mancanegara yang Berkunjung menurut Negara Asal Tahun 2011	57
Tabel 4.16	Kesimpulan Komparasi Fungsi dan Tata Massa Bangunan	66
Tabel 4.17	Kesimpulan Komparasi Metode Desain	67
Tabel 4.18	Analisa Fungsi	69
Tabel 4.19	Aktifitas, Pelaku, Sifat dan Kuantitatif Ruang Pada Area Perbelanjaan	71
Tabel 4.20	Kualitatif Ruang Area Perbelanjaan	74
Tabel 4.21	Hubungan Ruang Area Perbelanjaan	75
Tabel 4.22	Aktifitas, Pelaku, Sifat dan Kuantitatif Ruang Pada Area Pengelolaan	77
Tabel 4.23	Kualitatif Ruang Area Pengelolaan	79
Tabel 4.24	Hubungan Ruang Area Pengelolaan	80
Tabel 4.25	Aktifitas, Pelaku, Sifat dan Kuantitatif Ruang Pada Area Pengelolaan	82
Tabel 4.26	Kualitatif Ruang Area Servis	83
Tabel 4.27	Hubungan Ruang Area Servis Umum	83
Tabel 4.28	Dasar Pertimbangan dan Analisis Pemilihan Tapak	84
Tabel 4.29	Perda Pada Tapak	85
Tabel 4.30	Gambar Bangunan Sekitar Tapak	90
Tabel 4.31	Analisa Tipologi Geometrik Rumah Tradisional Kalimantan Selatan	107
Tabel 4.32	Sintesa Tipologi Geometrik Pada Unsur Pembentuk Ruang	110
Tabel 4.33	Sintesa Tipologi Geometrik Pada Unsur Selubung Bangunan	110
Tabel 4.34	Analisa Jenis Ornamen	112
Tabel 4.35	Sintesa Ikon Aktifitas Perekonomian Tradisional	117
Tabel 4.36	Sintesa Ikon Objek-Objek Wisata Yang Berkarakteristik	123
Tabel 4.37	Analisa Bentuk, Tampilan dan Finishing Bangunan	124
Tabel 4.38	Analisa Struktur dan Utilitas	125
Tabel 4.39	Transformasi Tipologi Massa 1 dan 5	130
Tabel 4.40	Transformasi Tipologi Pada Massa 2 dan 4	131
Tabel 4.41	Transformasi tipologi Pada Massa 3	133
Tabel 4.42	Transformasi Tipologi Pada Massa 6	134
Tabel 4.43	Transformasi Tipologi Pada Massa Pendukung	135

Tabel 4.44	Pembahasan Penggunaan Sintesa Tipologi Massa 1	147
Tabel 4.45	KDB dan KLB Massa 1	149
Tabel 4.46	Pembahasan Penggunan Sintesa Tipologi Pada Massa 2	150
Tabel 4.47	KDB dan KLB Massa 2	153
Tabel 4.48	Pembahasan Penggunaan Sintesa Tipologi Pada Massa 3	154
Tabel 4.49	KDB dan KLB Massa 3	157
Tabel 4.50	Pembahasan Penggunaan Sintesa Tipologi Pasa Massa 4	159
Tabel 4.51	KDB dan KLB Massa 4	161
Tabel 4.52	Pembahasan Penggunaan Sintesa Tipologi Pasa Massa 5	162
Tabel 4.53	KDB dan KLB Massa 5	165
Tabel 4.54	Pembahasan Penggunaan Sintesa Tipologi Pasa Massa 6	166
Tabel 4.55	KDB dan KLB Massa 6	168



## DAFTAR GAMBAR

No.	Judul	Halaman
Gambar 1.1	Diagram Kerangka Pemikiran	6
Gambar 1.2	Diagram Sistematika Pembahasan	7
Gambar 2.1	Penataan Layout yang Efektif	11
Gambar 2.2	Penataan Layout yang Kurang Efektif	11
Gambar 2.3	Contoh Ragam Hias Rumah Tradisional Kal-Sel	16
Gambar 2.4	Pasar Terapung	17
Gambar 2.5	Pasar Wadai	17
Gambar 2.6	Pasar Kerajinan Amuntai	18
Gambar 2.7	Kain Sasirangan	18
Gambar 2.8	Festival Jukung Hias	19
Gambar 2.9	Bekantan	19
Gambar 2.10	Pulau Kembang	19
Gambar 2.11	Taman Siring	20
Gambar 2.12	Kerajinan Kain Sasirangan	20
Gambar 2.13	Motif Kain Sasirangan	20
Gambar 2.14	Kerajinan Tenun	21
Gambar 2.15	Tenun Jenis Songket (1) <i>So'be Are</i> (2) <i>So'be Sumelang</i>	21
Gambar 2.16	Jenis Tenun Ikat ( <i>Bebbe</i> )	22
Gambar 2.17	Tenun Jenis Sarigading	22
Gambar 2.18	Kerajinan Air Guci	23
Gambar 2.19	Kerajinan Kuningan	23
Gambar 2.20	Pengrajin Gerabah	24
Gambar 2.21	Kue Tradisional Kalimantan Selatan	29
Gambar 2.22	Berbagai Macam Konfigurasi Jalur	32
Gambar 2.23	Organisasi Terpusat dan Pencapaiannya	33
Gambar 2.24	Organisasi Radial dan Linear	33
Gambar 2.25	Organisasi Ruang	33
Gambar 2.26	Diagram Kerangka Teori	34
Gambar 3.1	Diagram Kerangka Perancangan	39
Gambar 4.1	RTRW Kota Banjarmasin 2006-2016	44
Gambar 4.2	Rencana Penggunaan Lahan Banjarmasin Tengah	46



Gambar 4.3	Site Plan Pasar Seni Gabusan	57
Gambar 4.4	Fasilitas Taman Bermain	58
Gambar 4.5	Area Lomba Burung dan Tempat Parkir	58
Gambar 4.6	Legenda Pasar Seni Gabusan	59
Gambar 4.7	Los Rotan	59
Gambar 4.8	Bentukan Pasar Seni Gabusan	59
Gambar 4.9	Varian Bentuk dan Tampilan Pasar Seni Gabusan	60
Gambar 4.10	Signage dan Lansekap Pada Pasar Seni Gabusan	60
Gambar 4.11	Site Plan Pasar Seni Ancol	60
Gambar 4.12	Panggung dan Ampiteater	61
Gambar 4.13	Retail Penjualan dan Tempat Makan	61
Gambar 4.14	Tempat Workshop, Plaza dan Tempat Pameran	61
Gambar 4.15	Tata Massa Pasar Seni Ancol	61
Gambar 4.16	Bentuk dan Tampilan Bangunan Pasar Seni Ancol	62
Gambar 4.17	<i>Sculpture</i> di Pasar Seni Ancol	62
Gambar 4.18	Konsep Perjalanan	63
Gambar 4.19	Penggunaan Aksesoris Ornamen Khas Jayapura	64
Gambar 4.20	Site Plan Stasiun Riset	65
Gambar 4.21	Penggunaan Aksesoris Ikon dan Proses Transformasi Tipologi Rumah Tradisional	65
Gambar 4.22	Konsep Umum dan Transformasi Bentuk	65
Gambar 4.23	Diagram Analisa Pelaku	69
Gambar 4.24	Diagram Kebutuhan dan Organisasi Ruang Makro	70
Gambar 4.25	Diagram Organisasi Ruang Area Perbelanjaan	76
Gambar 4.26	Diagram Organisasi Ruang Area Pengelolaan	81
Gambar 4.27	Diagram Organisasi Ruang Area Servis Umum	84
Gambar 4.28	Lokasi Tapak	86
Gambar 4.29	Batas-Batas Tapak	86
Gambar 4.30	Tampilan Luar Mitra Plaza	87
Gambar 4.31	Kondisi Pertokoan dan Interior Mitra Plaza	87
Gambar 4.32	Kondisi Keadaan Eksisting Tapak	88
Gambar 4.33	Keadaan Pertokoan Mitra Plaza	88
Gambar 4.34	Bangunan Pendukung Mitra Plaza	89
Gambar 4.35	Bangunan Sekitar Tapak	89

Gambar 4.36	Luas dan Bentuk Tapak	92
Gambar 4.37	Garis Sempadan Pada Tapak	92
Gambar 4.38	Tanggapan Sempadan Pada Tapak	93
Gambar 4.39	Analisa View Keluar Dan Ke Dalam	94
Gambar 4.40	Tanggapan Analisa View	95
Gambar 4.41	Analisa Sirkulasi	96
Gambar 4.42	Tanggapan Pencapaian	96
Gambar 4.43	Tanggapan Wujud Bentuk dan Tampilan Bangunan Terhadap Analisa Sirkulasi	97
Gambar 4.44	Analisa Kebisingan	97
Gambar 4.45	Tanggapan Analisa Kebisingan	97
Gambar 4.46	Analisa Angin	98
Gambar 4.47	Tanggapan Analisa Angin	98
Gambar 4.48	Analisa Sinar Matahari	99
Gambar 4.49	Tanggapan Analisa Sinar Matahari	99
Gambar 4.50	Vegetasi Lokal Yang Digunakan	100
Gambar 4.51	Analisa Vegetasi	101
Gambar 4.52	Tanggapan Analisa Vegetasi	101
Gambar 4.53	Jaringan Air Bersih	102
Gambar 4.54	Jaringan Listrik	102
Gambar 4.55	Jaringan Telepon	102
Gambar 4.56	Sistem Drainase dan Persampahan	102
Gambar 4.57	Tanggapan Analisa Utilitas	103
Gambar 4.58	Skema Utilitas	103
Gambar 4.59	Zoning	104
Gambar 4.60	Tata Massa	104
Gambar 4.61	Penggunaan Bangunan Eksisting	106
Gambar 4.62	Contoh Aplikasi Motif Hiris Ggatas Pada Museum Wasaka Banjarmasin	113
Gambar 4.63	Motif Hiris Ggatas	113
Gambar 4.64	Suasana Pasar Terapung	114
Gambar 4.65	Iliustrasi Pasar Terapung	114
Gambar 4.66	Garis Diagonal Pada Pasar Terapung	115
Gambar 4.67	Suasana Pasar Wadai	115

Gambar 4.68	Illustrasi Pasar Wadai	116
Gambar 4.69	Garis Diagonal pada Penutup atap pasar Wadai	116
Gambar 4.70	Suasana Pasar Kerajinan Amuntai	117
Gambar 4.71	Garis Diagonal dan Bahan Alami Pada Objek Penjualan di pasar Kerajinan Amnutai	117
Gambar 4.72	Suasana Festival Jukung Hias	118
Gambar 4.73	Garis Diagonal Pada Festival Pasar Terapung	118
Gambar 4.74	Suasana Pulau Kembang	119
Gambar 4.75	Ilustrasi Pulau Kembang dan Pulan Kaget	119
Gambar 4.76	Garis-Garis Diagonal dan Bahan-Bahan Aalmi Bangunan Penunjang Pulau Kembang	120
Gambar 4.77	Ilustrasi Taman Siring	121
Gambar 4.78	Unsur garis Diagonal Pada Taman Siring	121
Gambar 4.79	Ikon Motif Kain Sasirangan	122
Gambar 4.80	Hasil Organisasi Massa	126
Gambar 4.81	Konsep Susunan Jenjang Kedudukan Fungsi Rumah Pada Desain	126
Gambar 4.82	Filosofi Rumah Tradisional	127
Gambar 4.83	Ilustrasi Transformasi Kayuh Baimbai	127
Gambar 4.84	Skema Konsep Umum	128
Gambar 4.85	Skema Tahapan Desain	129
Gambar 4.86	Konsep Motif-Motif Ornamen	136
Gambar 4.87	Transformasi Konsep Ruang Terbuka	136
Gambar 4.88	Penggunaan Motif sasirangan Sebagai Shelter	137
Gambar 4.89	Penggunaan Motif Sasirangan Sebagai Motif estetika	137
Gambar 4.90	Penerapan Organisasi Ruang Makro Pada Tapak	138
Gambar 4.91	Organisasi Ruang Massa 1	138
Gambar 4.92	Organisasi Ruang Massa 2	139
Gambar 4.93	Organisasi Ruang Massa 3	139
Gambar 4.94	Organisasi Ruang Massa 4	140
Gambar 4.95	Organisasi Ruang Massa 5	140
Gambar 4.96	Penerapan Organisasi Ruang Pada Fungsi Pengelola	141
Gambar 4.97	Organisasi Ruang Resto	141
Gambar 4.98	Organisasi Ruang Toilet Musholla	142

Gambar 4.99	Layout Plan	142
Gambar 4.100	Organisasi Radial Pada Tapak	143
Gambar 4.101	Aplikasi Transformasi Semboyan “Kayuh baimbay” Pada Tataan Massa	143
Gambar 4.102	Aplikasi transformasi Jenjang Kedudukan Tipe Rumah Pada Tataan Massa	143
Gambar 4.103	Site Plan	144
Gambar 4.104	Tampak Tapak	145
Gambar 4.105	Potongan Tapak	146
Gambar 4.106	Denah dan Pembagian Ruang Massa 1	146
Gambar 4.107	Transformasi Pada Massa 1	148
Gambar 4.108	Penerapan Kosep <i>Open Spacei</i> Pada Massa 1	148
Gambar 4.109	Bentuk Fasad Massa 1	149
Gambar 4.110	Detail Ornamen Massa 1	149
Gambar 4.111	Denah da Pembagian Ruang Massa 2	150
Gambar 4.112	Transformasi pada Desain Massa 2	152
Gambar 4.113	Penerapan Konsep <i>Open Space</i> Pada Massa 2	152
Gambar 4.114	Bentuk Fasad Massa 2	153
Gambar 4.115	Detail Motif Ornamen Massa 2	153
Gambar 4.116	Denah dan Pembagian Ruang Massa 3	154
Gambar 4.117	Transformasi Pada Desain Massa 3	155
Gambar 4.118	Penerapan Konsep <i>Open Space</i> Pada Massa 3	156
Gambar 4.119	Bentuk Fasad Massa 3	156
Gambar 4.120	Detail Motif Ornamen Massa 3	157
Gambar 4.121	Finishing Lantai 1 Massa 3	157
Gambar 4.122	Suasana Retail Sasirangan	157
Gambar 4.123	Denah dan Pembagian Ruang Massa 4	158
Gambar 4.124	Transformasi Pada Desain Massa 4	160
Gambar 4.125	Penerapan Konsep <i>Open Space</i> Pada Massa 4	160
Gambar 4.126	Bentuk Fasad Massa 4	161
Gambar 4.127	Denah dan Pembagian Ruang Massa 5	161
Gambar 4.128	Transformasi Pada Desain Massa 5	163
Gambar 4.129	Penerapan Konsep <i>Open Space</i> Pada Massa 4	164
Gambar 4.130	Bentuk Fasad Massa 5	164

Gambar 4.131	Suasana <i>Rest Area</i> dan Ara Pamer Kerajinan Bambu	164
Gambar 4.132	Denah Massa 6	165
Gambar 4.133	Tampak Massa 6	167
Gambar 4.134	Suasana Pusat Informasi	167
Gambar 4.135	Suasana Restoran	167
Gambar 4.136	Konsep Umum Massa Pendukung	168
Gambar 4.137	Bentuk Fassad Massa 7	168
Gambar 4.138	Bentuk Fassad Massa 8	169
Gambar 4.139	Perspektif Pusat Jajan	169
Gambar 4.140	Perspektif Taman Siring	170
Gambar 4.141	Perspektif Taman Air	171
Gambar 4.142	Bentuk Fasad <i>Atm Center</i> dan Detail	171
Gambar 4.143	Pos dan Tempat Istirahat	171
Gambar 4.144	Perspektif Ampiteater	172
Gambar 4.145	Detail Perspektif <i>Sculpture</i> Papan Nama	172
Gambar 4.146	Perspektif Tapak	173
Gambar 4.147	Detail Entrance	173
Gambar 4.148	Penghubung Antar Massa Utama	174
Gambar 4.149	Harmonisasi Massa-Massa Utama	175
Gambar 4.150	Harmonisasi Massa Pendukung dan Elemen Pendukung	175
Gambar 4.151	Harmonisasi Motif-Motif	175
Gambar 4.152	Skema Utilitas Yang Digunakan	176
Gambar 4.153	Skema Pembuangan Air Kotor	177
Gambar 4.154	Skema Listrik	177
Gambar 4.155	Skema Drainase Tapak	177

## DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul	Halaman
Lampiran 1	Sketsa Transformasi Massa 1 dan 5	184
Lampiran 2	Sketsa Transformasi Massa 2 dan 4	185
Lampiran 3	Sketsa Transformasi Massa 3	186
Lampiran 4	Sketsa Transformasi Massa 6	187
Lampiran 5	Sketsa Transformasi Massa Pendukung	188
Lampiran 6	Gambar Layout Plan	189
Lampiran 7	Gambar Site Plan	190
Lampiran 8	Gambar Tampak Tapak 1	191
Lampiran 9	Gambar Tampak Tapak 2	192
Lampiran 10	Gambar Potongan Tapak	193
Lampiran 11	Gambar Denah Massa 1	194
Lampiran 12	Gambar Denah Massa 2	195
Lampiran 13	Gambar Denah Massa 3	196
Lampiran 14	Gambar Denah Massa 4	197
Lampiran 15	Gambar Denah Massa 5	198
Lampiran 16	Gambar Denah Massa 6	199
Lampiran 17	Gambar Tampak Massa 1 dan 2	200
Lampiran 18	Gambar Tampak Massa 3 dan 4	201
Lampiran 19	Gambar Tampak Massa 5 dan 6	202

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.9 Latar Belakang

Kalimantan Selatan adalah salah satu provinsi di Kalimantan, dengan Ibu Kota Banjarmasin yang dikenal dengan julukan Kota Seribu Sungai. Kalimantan Selatan pada dasarnya memiliki potensi yang sangat beragam. Potensi yang dikenal masyarakat luar adalah potensi alam dari hasil hutan dan tambang. Hasil-hasil alam tersebut dapat dimanfaatkan oleh penduduk untuk kepentingan hidup atau kepentingan lainnya. Salah satu pemanfaatan hasil lingkungan ini digunakan untuk bahan kerajinan rakyat yang dilakukan penduduk secara tradisional, yang menjadi potensi dan kekayaan Kalimantan Selatan. Potensi-potensi yang dimiliki Kalimantan Selatan ini sebenarnya adalah sebuah “identitas” daerah yang sangat penting untuk dikembangkan. Selain untuk daya tarik sendiri bagi daerahnya, juga mampu membantu kelangsungan hidup penduduk di daerahnya. Hutan di Kalimantan Selatan menghasilkan kayu yang sangat beragam diantaranya, kayu akasia, damar, bengkirai, kamper, meranti merah, ulin dan benuas. Hasil produksi kayu yang ada di Kalimantan Selatan, diantaranya berupa kayu bulat yang bisa digunakan sebagai konstruksi maupun elemen bangunan, salah satu ukiran kayu dan kerajinan kayu seperti alat musik tradisional. Hutan juga menghasilkan beragam jenis bahan maupun material non kayu yang bisa diolah seperti, rotan, sirap, karet (getah), kulit kayu gemor. Selain itu, terdapat hasil alam lain seperti, Intan dan Batu-Batu Alam yang sangat unik dan menarik, seperti Batu Akik, Batu Kecubung, Batu Azi, Batu Merah Borneo, Batu Kelulut dan lain-lain yang biasanya digunakan sebagai perhiasan maupun aksesoris ruang. Terdapat juga purun, rotan, jangang, bamban, bambu yang kemudian diolah berbagai macam barang kerajinan anyaman.

Selain itu potensi wisata di Kalimantan Selatan tersebar di berbagai penjuru kota. Potensi-potensi tersebut sangat beragam, mulai dari potensi alam, buatan, religius, sejarah/budaya, kuliner, seperti Pasar Terapung, Festival Jukung Hias, Pasar Wadai, Kain Sasirangan, Pasar Kerajinan Amuntai, Rumah Adat, Pasar Intan Martapura, Pulau Kembang, Pulau Kaget, Pengrajin Anyaman Rotan dan Purun Margasari dan masih banyak lagi. Potensi-potensi itu hendaknya dikembangkan dan diinformasikan ke masyarakat luar, sehingga masyarakat mengetahui dan kemudian muncul rasa keinginan untuk mengunjunginya.

Ditinjau dari perjalanan ekspor barang atau hasil alamnya, Kalimantan Selatan merupakan daerah yang berada pada urutan ke delapan penyumbang devisa ekspor nonmigas secara nasional dari tiga puluh dua propinsi se-Indonesia. Hal Ini memperlihatkan bahwa perekonomian Kal-Sel tidak *stagnan*, tetapi cukup berkembang dan telah membawa dampak pada kemajuan daerah, terutama tingkat kesejahteraan masyarakatnya. Produk kerajinan menjadi salah satu komoditas ekspor Kal-Sel yang potensial dikembangkan, karena produk ini cukup diminati di pasar dunia sehingga permintaannya cukup besar. Namun produk kerajinan hingga kini masih belum mampu memenuhi permintaan pasar, akibat terkendala dengan masalah desain, kualitas produk dan lainnya, termasuk kesulitan memenuhi permintaan dalam jumlah besar. Selain produk kerajinan, komoditas lain yang potensial dikembangkan adalah produk perikanan dan perhiasan. (*sumber: hasanzainuddin.wordpress.com*)

Sebenarnya produk kerajinan asal Kal-Sel, selain produk karet dan kayu masih belum mampu memperlihatkan angka ekspor yang memuaskan, bahkan tidak terdata, namun kenyataannya produk tersebut dipasarkan ke luar negeri. Seperti sasirangan yang dibawa langsung pedagang, termasuk negara lainnya, sehingga tidak terdata dalam laporan ekspor. Dalam perkembangannya nanti produk kerajinan yang dihasilkan tentunya lebih berkualitas dan memiliki nilai jual yang tinggi, karena produk kerajinan purun dan rotan sumber bahan bakunya melimpah di Kalimantan. (*sumber: hasanzainuddin.wordpress.com*)

Dalam hal ini Banjarmasin sebagai ibu kota yang sedang berkembang, harusnya mampu mendukung perkembangan potensi-potensi lokal tersebut atau bisa saja memanfaatkan kemajuan daerahnya untuk mempromosikan potensi-potensi lokal. Dengan perkembangan ibu kota ini tentu terjadi hubungan kerja antar kota, provinsi bahkan mungkin saja hubungan kerja mancanegara yang terjadi di Kalimantan Selatan, khususnya di Ibu Kota Banjarmasin. Keadaan ini kemudian membuat Kota Banjarmasin didatangi oleh para pendatang, meskipun dengan keperluan kerja atau bisnis, tetapi peluang ini justru sangat bagus untuk dimanfaatkan memperkenalkan budaya dan potensi lokal. Bisa saja hal ini kemudian membuat satu bisnis baru yang akan menguntungkan bagi daerah dan masyarakatnya. Tetapi, pada kenyataannya di Kota Banjarmasin sendiri sangat jarang ditemui tempat-tempat penjualan hasil kerajinan ini, sehingga para pendatang harus bepergian ke kota lain untuk mendapatkannya. Sedangkan tidak semua pendatang memiliki waktu untuk bepergian ke luar kota atau berkeliling Kalimantan Selatan.



Dari kedua fakta diatas yang saat ini harus berbenah untuk kelangsungan kerajinan lokal ada 2 pihak, yaitu para pengrajinnya dan para pengembangnya dalam hal ini bisa saja pihak swasta maupun pemerintah yang menyediakan tempat untuk mewadahnya. Akan sangat disayangkan jika perkembangan Kota Banjarmasin tidak dipergunakan menjadi peluang untuk mengembangkan potensi lokal ini. Atas dasar keadaan tersebut, muncul satu gagasan untuk mewadahi penjualan kerajinan khas tersebut, dengan kenangan wisata bagi pendatangya, sekaligus sebagai tempat promosi wisata yang ada di Kalimantan Selatan. Dengan adanya “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan Di Banjarmasin” diharapkan mampu mewadahi penjualan-penjualan tersebut didalam satu tempat, atau sekedar memperkenalkannya, sehingga para pendatang tertarik untuk mendatangi tempat-tempat wisata aslinya langsung.

Tempat semacam ini tidak hanya diperuntukkan bagi pendatang dari luar. Seringkali masyarakatnya sendiri lupa akan “identitas” dan “kekayaan” yang dimiliki daerahnya. Lewat pusat wisata belanja ini, mencoba merangkul kembali masyarakatnya untuk dapat lebih mengenali, dan mencintai potensi-pontesi daerah. Sehingga akhirnya diharapkan mampu mengantarkan masyarakatnya untuk turut mengembangkan potensi tersebut.

Sebagai fungsi pusat wisata belanja akan memberikan unsur rekreatif dengan memberikan satu kenangan wisata saat para pengunjung mendatanginya. Disini pengunjung akan merasakan arsitektur lingkungan Kalimantan Selatan, melalui citra visual bangunan dan suasana bangunan dengan karakter “identitas” tersebut. Bangunan pusat wisata ini diharapkan mampu representatif dalam memunculkan karakter atau ciri khas Kalimantan Selatan yang akan membuat bangunan ini berbeda dengan pusat belanja lainnya. Atas dasar tujuan memperkenalkan potensi tersebut, kemudian digunakan metode mentransformasikan tipologi dan ikon karakteristik arsitektur lingkungan tersebut dalam rancangan pusat wisata belanja. Dengan menghadirkan citra visual akan lebih mudah ditangkap oleh manusia untuk dapat menemukan dengan mudah tujuan yang terkandung dalam bangunan tersebut.

### 1.10 Identifikasi Masalah

1. Kalimantan Selatan memiliki potensi sangat beragam yang merupakan “identitas” yang kurang dikembangkan.
2. Perkembangan kota Banjarmasin harusnya mampu mendukung perkembangan potensi-potensi lokal tersebut atau bisa saja memanfaatkan kemajuan daerahnya untuk mempromosikan potensi-potensi lokal.
3. Di Kota Banjarmasin sulit ditemukan penjualan-penjualan kerajinan khas Kalimantan Selatan.
4. Antara tempat wisata dan tempat penjualan hasil kerajinan harusnya dapat saling menunjang.

### 1.11 Rumusan Masalah

Dalam perancangan “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan di Banjarmasin”, dirumuskan permasalahan berikut: Bagaimana mentransformasikan tipologi dan ikon karakteristik arsitektur lingkungan yang dimiliki Kalimantan Selatan ke dalam rancangan “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan Di Banjarmasin” ?

### 1.12 Batasan Masalah

1. Terletak di Kota Banjarmasin.
2. Mewadahi perbelanjaan utamanya kerajinan khas Kalimantan Selatan, meliputi kerajinan kain (sasirangan, kerajinan tenun, sulaman, bordir dan air guci), kerajinan kayu, kerajinan logam-kuningan, kerajinan batu permata dan manik-manik, kerajinan gerabah, kerajinan purun, rotan, jangang dan bamban, kerajinan bambu.
3. Arsitektur lingkungan yang dibahas berupa rumah tradisional, fasilitas perekonomian tradisional, objek-objek wisata yang berkarakteristik.
4. Menggunakan metode transformasi tipologi untuk rumah tradisional.
5. Menggunakan transformasi ikonik untuk fasilitas perekonomian tradisional dan objek-objek wisata yang berkarakteristik.

### 1.13 Tujuan

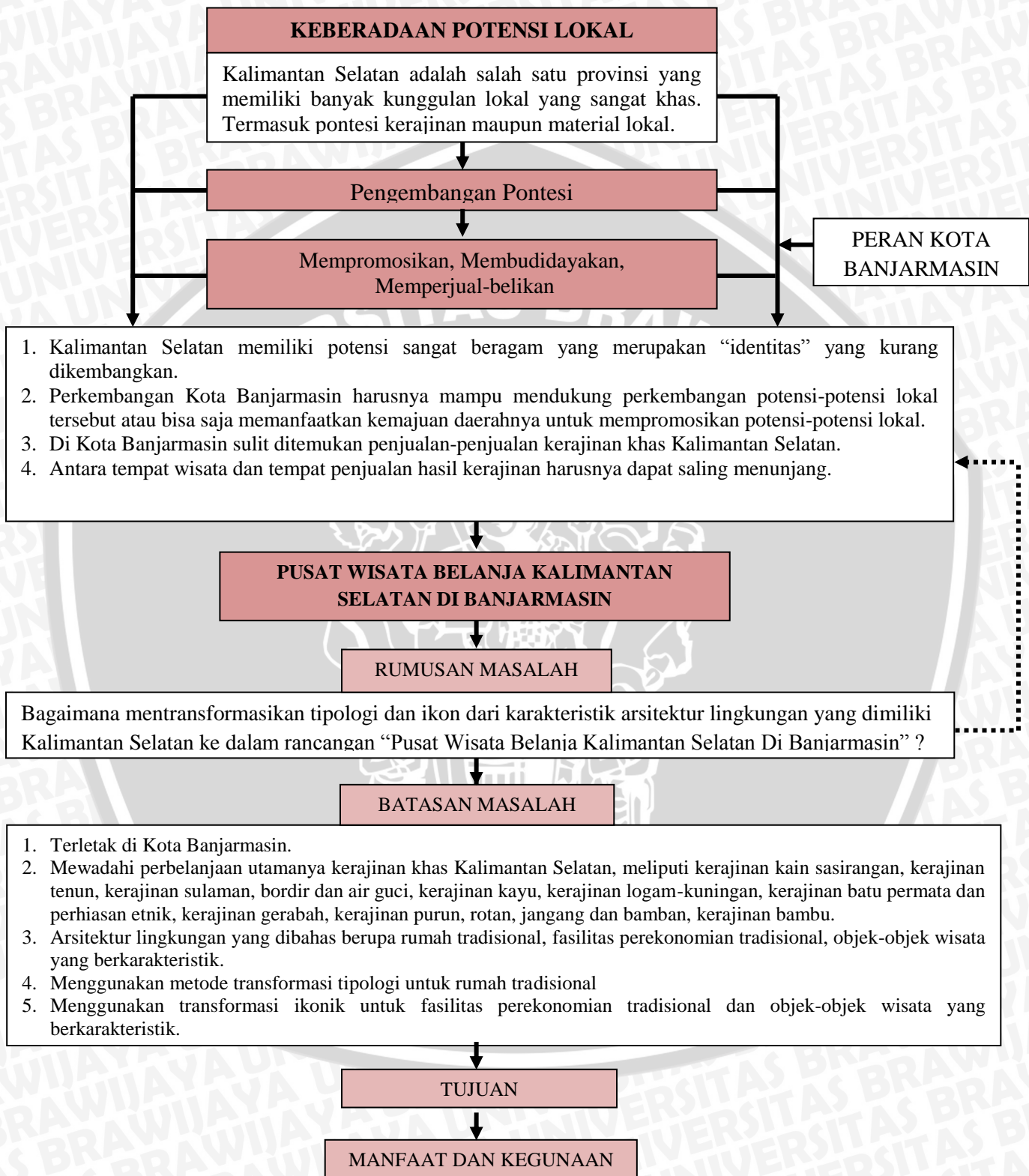
Merancang pusat belanja sebagai tempat wisata belanja yang mengandung unsur rekreatif dengan kenangan yang khas bagi para pendatang maupun masyarakatnya, dengan lebih dominan menjual barang kerajinan khas, melalui pendekatan citra visual bangunan dengan mentransformasikan tipologi dan ikon yang berkarakteristik dari arsitektur lingkungan Kalimantan Selatan.

### 1.14 Manfaat dan Kegunaan

Manfaat yang dapat diambil dari kajian ini adalah sebagai pengembangan keilmuan pada perancangan bangunan yang menghargai arsitektur lingkungan nusantara atau tradisional dengan menggunakan transformasi bentukan tipologi dan ikon karakteristik arsitektur lingkungan Kalimantan Selatan.



### 1.15 Kerangka Pemikiran



Gambar. 1.1 Diagram Kerangka Pemikiran

## 1.16 Sistematika Pembahasan



Gambar 1.2 Diagram Sistematika Pembahasan

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.8 Tinjauan Umum Wisata Belanja

##### 2.8.1 Pengertian

Pengertian pariwisata menurut A.J. Burkart dan S. Medik (1987) dalam <http://mangkutak.wordpress.com>

Pariwisata adalah perpindahan orang untuk sementara dan dalam jangka waktu pendek ke tujuan-tujuan diluar tempat dimana mereka biasanya hidup dan bekerja dan kegiatan-kegiatan mereka selama tinggal di tempat-tempat tujuan itu.

##### Pengertian Pariwisata menurut Organisasi Pariwisata Dunia

Pariwisata atau turisme adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan, dan juga persiapan yang dilakukan untuk aktivitas ini. Seorang wisatawan atau turis adalah seseorang yang melakukan perjalanan paling tidak sejauh 80 km (50 mil) dari rumahnya dengan tujuan rekreasi.

##### Pengertian Wisata Belanja

Perjalanan wisatawan ke suatu destinasi wisata, yang memiliki keinginan untuk memenuhi kebutuhan, uang untuk belanja (*disposable income*) serta kemauan untuk membelanjakannya.

Daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang menarik pada sebuah atau berbagai destinasi pariwisata yang memiliki unsur alam, budaya, dan/ atau minat khusus yang bersifat unik, khas, dan/ atau langka. (<http://www.budpar.go.id>)

Dalam perjalanannya berwisata, biasanya wisatawan ingin mendapatkan suatu “kenangan” yang tak terlupakan, kenangan tersebut biasanya dapat berupa cinderamata sebagai bendanya, tempat sebagai kenangan visual, dan suasana sebagai “kenangan rasa”.

##### 2.8.2 Fungsi dan Fasilitas

Wisata belanja tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan pasar wisata atau pusat cinderamata, dimana menjual barang-barang khas daerah setempat untuk dijual dan diperkenalkan kepada para wisatawan pada khususnya dan masyarakat

sekitar pada umumnya. Sehingga dalam perancangan wisata belanja mencakup 3 kegiatan pokok, yaitu:

- **Komunikatif**, yaitu sebagai sarana kreatif antara produsen yang bersifat individu maupun berkelompok yang biasanya dalam bentuk usaha di bidang seni, industri, maupun bidang lainnya yang mampu menunjang.
- **Informatif**, yaitu tempat wisata belanja ini nantinya sebagai salah satu aset pusat informasi bagi para wisatawan.
- **Rekreatif**, yaitu sarana yang nantinya dapat mendukung daya. Maka karakteristik tempat wisata belanja ini harus bersifat rekreatif dan tentunya tentunya terbuka bagi semua kalangan baik individu maupun masyarakat umum khususnya dan juga kalangan akademisi.

Seringkali tempat wisata yang mengandung unsur seni atau “identitas” juga mencakupi 2 kegiatan lainnya, yaitu:

- **Edukatif**, kegiatan yang mengandung unsur pendidikan didalamnya.
- **Kreatif/Produktif**, yang mewadahi kegiatan bagi para pengunjungnya untuk ikut serta berekreatif atau berproduksi.

## 2.9 Tinjauan Umum Pusat Belanja

### 2.9.1 Pengertian Pusat Belanja

Beberapa pengertian pusat perbelanjaan adalah

- Suatu kelompok usaha perdagangan yang tergabung secara arsitektural dibangun pada tapak yang direncanakan dan dikembangkan, dimiliki, dan diatur sebagai suatu kesatuan manajemen.
- Sekelompok lokasi usaha ritel dan usaha komersial lainnya yang direncanakan, dikembangkan, dimiliki dan dikelola sebagai satu properti tunggal.

### 2.9.2 Fungsi Pusat Belanja

Konsep dari pusat belanja sebenarnya merupakan suatu bentuk evolusi dari pasar tradisional, sehingga tujuan dan fungsinya pun tidak jauh dari fungsi pasar tradisional sebagai pusat perdagangan atau tempat **berbelanja** dan **membeli**, memenuhi keperluan sehari-hari baik primer maupun sekunder. Akan tetapi, pada pusat belanja memiliki tujuan dan fungsi tambahan lainnya seperti sebagai **tempat relaksasi, dan hiburan**,

juga pemenuhan kebutuhan tertierinya. Jika disebutkan satu persatu, diantara tujuannya adalah sebagai berikut:

1. Sebagai tempat peragaan untuk memasarkan suatu jenis barang kepada konsumen akhir untuk dapat mengikuti kemampuan produksi dari sekitar produsen.
2. Sebagai tempat untuk memasarkan barang-barang dari segi harga, kualitas serta opini konsumen.
3. Sebagai orientasi kehidupan sosial masyarakat untuk menghidupkan suasana dengan aktivitas yang terjadi.
4. Sebagai fasilitas umum, tempat menyediakan kebutuhan hidup masyarakat, berekreasi, dan interaksi sosial.

Pusat belanja yang sukses dapat menjadi tujuan turis yang populer. Selain itu, bagi pembelanja lokal pusat belanja membuat mereka senang, karena pusat belanja menyediakan tempat rekreasi yang menyenangkan, menarik, aman, nyaman dan dapat dipercaya. Hal tersebut meningkatkan rasa ”memiliki” dari para pengunjung yang dapat berbelanja dan bersantai ditempat ini.

### **2.9.3 Elemen Fisik Pusat Belanja**

Beberapa elemen fisik pusat belanja yang akan dipertimbangkan dalam proses perancangan “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan di Banjarmasin” diantaranya:

#### **1. Lokasi**

Pemilihan lokasi harus dilakukan dan dipertimbangkan dengan hati-hati. Lokasi merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan rancangan sebuah pusat belanja. Lokasi yang baik dapat meningkatkan peluang sebuah pusat belanja untuk menghasilkan keuntungan. Survei lokasi dan lahan yang akan digunakan untuk membangun sebuah pusat belanja sangat penting dilakukan. Survei tersebut meliputi pencarian lokasi yang tepat, luas lahan yang cukup.

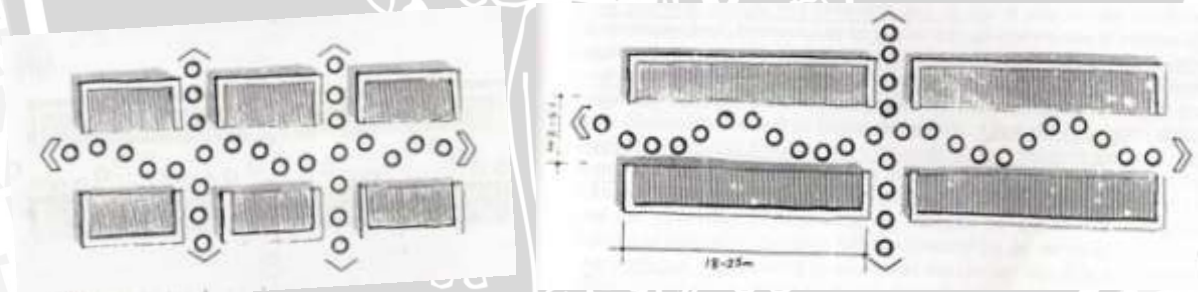
Bila suatu pusat belanja diletakan pada lokasi yang tepat, maka akan membantu keberlangsungan kegiatan pusat belanja tersebut. Membangun pusat pada lokasi yang tidak tepat akan membuat pusat belanja menjadi sepi dan dapat menimbulkan kerugian pada pengembang. (<http://property.vibiznews.com/>)



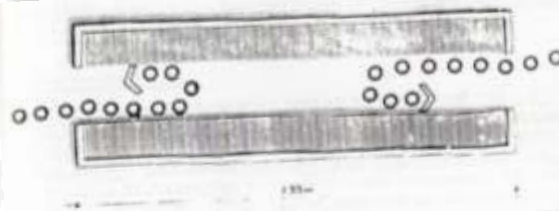
## 2. *Layout*

Dalam perancangan pusat belanja pengaturan *layout* adalah hal yang harus diperhatikan, karena sebagai bangunan publik memiliki tuntutan untuk membuat para pengunjung merasa nyaman berada didalamnya, dan kegiatan perdagangan dapat berlangsung seperti yang diharapkan. Pengaturan *layout* yang dimaksud, seperti pengaturan area, pengaturan pintu masuk, sirkulasi tapak maupun bangunan, peletakkan tempat parkir.

*Layout* dalam penataan toko-toko juga menjadi sangat penting. Jarak yang ditempuh oleh para pengunjung dalam berjalan mejadi salah satu faktor yang perlu diperhatikan. Ketika seorang pengunjung harus berjalan lurus dengan jarak tempuh yang terlalu panjang, akan mengakibatkan kejenuhan, sehingga akan memunculkan tempat-tempat yang menjadi jarang dilewati, tempat-tempat yang mati “*dead spot*” yang seharusnya dihindari. Menurut penelitian pengaturan panjang sirkulasi yang baik berkisar diantara 18-25 meter. Lebih dari itu lebih baik dilakukan pemecahan massa agar mampu “memecah” massa yang mengunjungi pusat belanja tersebut. Yang terpenting dalam pengaturan *layout* ini adalah bagaimana *layout* mampu membuat pengunjung tidak merasa jenuh berada didalam pusat belanja tersebut.



Gambar 2.1 Penataan *Layout* yang Efektif  
(Sumber: Dewar dan Watson,1989)



Gambar 2.2 Penataan *Layout* yang Kurang Efektif  
(Sumber: Dewar dan Watson,1989)

### 3. *Fasade*

Tampilan pada *fasade* bangunan pusat belanja menjadi sangat penting karena merupakan salah satu cara menarik perhatian calon pengunjung untuk memasuki ke dalamnya. Tampilan bangunan pusat belanja harus dirancang semenarik mungkin, sesuai dengan *image* bangunan yang direncanakan.

### 4. Fasilitas Publik

Sebagai salah satu cara untuk menarik para pengunjung ataupun membuat para pengunjung untuk menghabiskan waktu yang lama didalam sebuah bangunan pusat belanja adalah fasilitas umum yang tersedia di dalamnya. Kebutuhan jenis fasilitas publik ini tergantung dari target pusat belanja itu sendiri. Fasilitas publik yang umumnya ditemui di pusat belanja adalah telepon umum, toilet, mushola, area bermain anak, area beristirahat. Serta fasilitas yang dibutuhkan bagi para penyandang cacat yang akan beraktifitas di dalam.

#### 2.10 Tinjauan Arsitektur Lingkungan Kalimantan Selatan

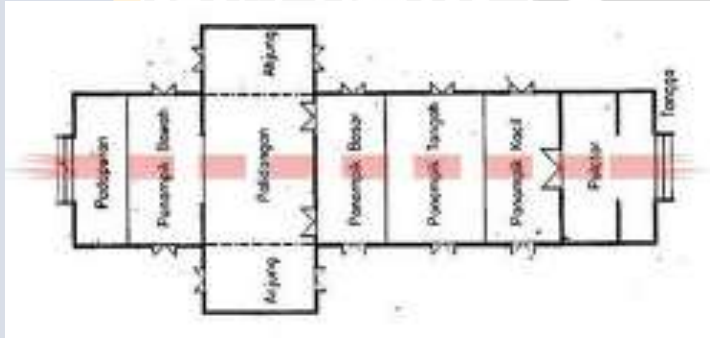

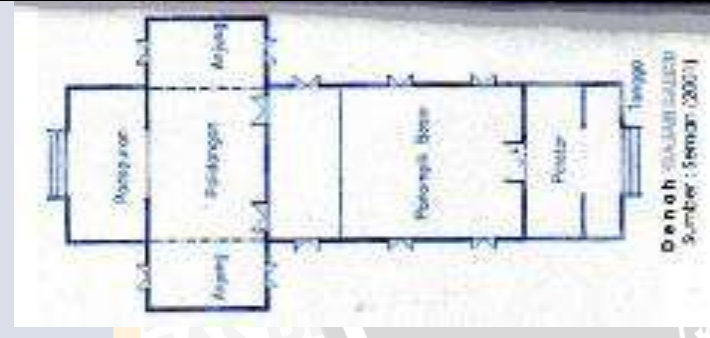

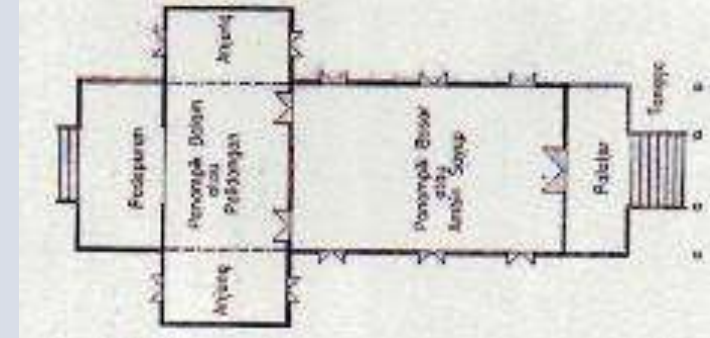



Arsitektur lingkungan yang ada di Kalimantan Selatan yang akan dimasukkan ke dalam tipologi perancangan “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan di Banjarmasin”, meliputi Rumah Tradisional, dan yang dimasukkan dalam ikonik perancangan , meliputi Fasilitas Perekonomian Tradisional dan Objek-Objek Wisata Yang Berkerakteristik.

##### 2.10.1 Rumah Tradisional

Arsitektur tradisional yang berkembang di Kalimantan Selatan adalah Arsitektur Rumah Tinggal. Meskipun berbeda fungsi “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan Di Banjarmasin”, tetapi penggunaan arsitektur tradisional diambil dari tipologi arsitekturalnya untuk di transformasikan ke dalam desain. Rumah tradisional yang ada di Kalimantan Selatan sangat beragam tipenya, ditemukan hingga ada 11 macam.

## A. Jenis Jenis-Jenis Rumah Tradisional Kalimantan Selatan

Tabel 2.1. Jenis Rumah Adat di Kalimantan Selatan

No.	Jenis Rumah	Denah	Gambar Bangunan	Ciri - Ciri
1.	Bubungan Tinggi			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tubuh bangunan besar yang memanjang lurus dan memiliki tiang-tiang yang tinggi.</li> <li>2. Bagian bangunan yang tampak seperti menempel pada sisi kanan dan kiri agak ke belakang yang disebut "<i>Anjung</i>".</li> <li>3. Bubungan atap yang tinggi melancip tersebut disebut "<i>Bubungan Tinggi</i>" yang membentuk sudut sekitar <math>45^\circ</math>.</li> <li>4. Bagian bangunan yang memanjang ke depan disebut "<i>Langit</i>".</li> <li>5. Bubungan atap bagian yang menurun ke belakang disebut "<i>Hambin Awan</i>".</li> </ol>
2.	Gajah Baliku			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk bangunan yang memanjang ke depan sebagai teras dengan didukung tiang-tiang yang tinggi.</li> <li>2. Bagian yang tampak seperti menempel pada sisi kanan dan kiri ke belakang disebut dengan "<i>Anjung</i>".</li> <li>3. Bubungan atap lancip sama dengan konstruksi atap "<i>Bubungan Tinggi</i>".</li> <li>4. Bubungan atap mengarah ke depan berbentuk pelana. Ujungnya membentuk piramida. Memiliki teras depan yang didukung oleh empat buah tiang yang bertumpu diatas tanah. Bubungan depan ini menyerupai kepala gajah selanjutnya disebut "<i>Gajah Baliku</i>".</li> <li>5. Bubungan atap bagian belakang yang agak menurun ke belakang dengan tipe Bubungan Tinggi.</li> </ol>
3.	Gajah Manyusu			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bangunan tidak begitu panjang namun nampak tinggi dan didukung oleh tiang-tiang yang tinggi.</li> <li>2. Memiliki Anjung Kanan dan Anjung Kiri yang menyempit ke belakang. Konstruksi "<i>Pisang Sasikat</i>".</li> <li>3. Ujung atap bagian depan berbentuk pelana, dengan teras bertumpul. Teras depan didukung empat batang tiang yang bertumpu diatas tanah. Bentuk atap depan yang tampak dari teras penyangga ini menyerupai gajah.</li> <li>4. Tidak memiliki atap bubungan tinggi.</li> <li>5. Bubungan atap bagian belakang juga berbentuk pelana.</li> </ol>
4.	Balai Laki			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk bangunan agak ramping, memanjang dari belakang ke depan.</li> </ol>

5.	Balai Bini			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rumah ditopang oleh tiang-tiang dan tongkat-tongkat sehingga nampak tinggi.</li> <li>2. Memiliki <i>Anjung Kanan</i> dan <i>Anjung Kiwa</i> (kiri) dengan konstruksi <i>Pisang Sasikat</i>.</li> <li>3. Bubungan atap memanjang sepanjang rumah. Pada bagian depan berbentuk limas seperti piramida. Teras depan disokong oleh tiang-tiang panjang yang bertumpu diatas tanah.</li> <li>4. Bubungan atap bagian belakang juga berbentuk limas.</li> </ol>
6.	Palimasan			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk bangunan besar, lebar, memanjang ke belakang. Bubungan berbentuk segi empat panjang. Tongkat-tongkat pendukung tidak begitu tinggi, namun kokoh.</li> <li>2. Tidak terdapat <i>anjung</i> pada bagian kanan dan kiri.</li> <li>3. Atap rumah berbentuk pelana dan bagian depan rumah. Bubungan depan seperti limas ini menyebabkan rumah Palimasan.</li> <li>4. Pada puncak bubungan terpasang sungkul seperti anal...</li> </ol>
7.	Palimbangan			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk tubuh bangunan yang besar dan lebar yang memanjang ke belakang sehingga membentuk segi empat panjang. Bubungan pendukung bangunan rumah tidak terlalu tinggi. Berbeda dengan Palimasan.</li> <li>2. Tidak memiliki anjung sehingga <i>tawing</i>(dinding) kudu dari depan sampai ke belakang.</li> <li>3. Bubungan rumah berbentuk atap pelana dengan ujung-ujungnya yang tajam terpasang <i>jamang</i>, yaitu mahkota bubungan berbentuk simetris. Pada bagian tersebut terdapat hiasan ornamen, bagian ini lah yang membedakan rumah adat Palimasan</li> </ol>
8.	Cacak Burung/ Anjung Surung			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rumah tidak terlalu panjang namun cukup besar.</li> <li>2. Memiliki <i>Anjung Kanan</i> dan <i>Anjung Kiwa</i> (kiri) yang menyokong bangunan rumah dengan atap berbentuk perisai dan limas.</li> <li>3. Bubungan atap berbentuk pelana pada bagian depan rumah. Pada bagian ini terpasang <i>jamang</i> / mahkota bubungan berbentuk limas / <i>tampuk bubungan</i>.</li> </ol>

10.	Joglo	<p>Diagram of a Joglo house floor plan. The central area is labeled 'Pondhoro'. Surrounding it are several rooms labeled 'K. Kuningan'. The front entrance is labeled 'Pondhoro Kuningan'. The diagram is credited to 'Sumber: Sirewan (2004)'.</p>	<p>A photograph of a traditional Joglo house. It features a steep, thatched roof with a prominent front porch supported by wooden pillars. The walls are made of woven bamboo or similar natural materials.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk bangunan yang besar dan lebar dengan profil didukung oleh tiang atau tongkat tinggi, besar, dan lebar.</li> <li>2. Bubungan rumah dengan pucuk yang tumpul dan sedikit melengkung ke bawah.</li> <li>3. Pada bubungan depan ditambah atap sengkup lebar dengan tangga hadapan yang besar.</li> </ol>
11.	Lanting	<p>A photograph of a Lanting house, a traditional floating house. It is built on stilts (papan) over a body of water. The house has a simple rectangular structure with a thatched roof and a small porch.</p>	<p>A photograph of a Lanting house, a traditional floating house. It is built on stilts (papan) over a body of water. The house has a simple rectangular structure with a thatched roof and a small porch.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bangunan rumah berbentuk segi empat panjang dengan ukuran 5 x 3 meter dengan konstruksi bubungan berbentuk atap pelana.</li> <li>2. Dibangun diatas pelampung, diatas pelampung diletakkan gelagar ulin kemudian lantai papan untuk bangunan rumah.</li> <li>3. Tawing dari papan kayu lanan dengan 2 lawang yang menghadap ke tebing dan ke sungai, juga terdapat jendela (jendela) kecil bersebelahan.</li> <li>4. Pada bagian belakang terdapat dapur gantung untuk memasak.</li> <li>5. Fasilitas ruangnya hanya dua, yaitu ruang keluarga yang berfungsi sebagai ruang tamu dan ruang tidur.</li> <li>6. Didepan lawang terdapat titian yang menghubungkan rumah ke pantai daratan.</li> <li>7. Pada kanan kiri lanting terdapat tali kawat besar yang berfungsi pada batang katu/tunggul ulin.</li> </ol>

## B. Ragam Hias (Ornamen)

Pada rumah-rumah adat yang ada sebagian besar dilengkapi dengan ornamen-ornamen yang khas, kecuali pada rumah Lanting karena memang rumah ini sederhana. Ornamen-ornamen tersebut diantaranya:

1. *Lawang Hadapan dan Dahi Lawang*, pintu yang terletak paling depan sebagai pintu masuk dan bagian atasnya atau ventilasinya.
2. *Tawing Layar*, motif pada tawing layar cenderung sederhana dengan bentuk-bentuk yang berulang. (Pada sebagian rumah, salah satunya tipe Gajah Manyusu)
3. *Pucuk Bubungan*, terdapat pada pucuk Bubungan Tinggi.
4. *Pilis Atap*, berupa ornamen yang terletak pada *listplank*.
5. *Rumbai Pilis Atap*, berupa ujung dari pilis atap.
6. *Rumbai Pilis Tawing*, terdapat pada ujung *batis tawing* (kaki dinding) bagian luar.
7. *Jurai Palatar*, yang terletak pada bagian atasteras bagian depan maupun samping berfungsi untuk mengurangi panas dan terpaan air hujan yang merembes ke arah palatar (teras).
8. *Kandang Rasi dan Sungkul Tangga*, berupa penyangga (pagar) pada teras dan tangga.
9. *Tawing Halat*, dinding pembatas antara *ruang palindangan* dan *panampik basar*.



Gambar 2.3 Contoh Ragam Hias Rumah Tradisional Kal-Sel  
(Sumber: Inventaris Dinas PU, 2005)

### 2.10.2 Fasilitas Perekonomian Tradisional

Fasilitas perekonomian tradisional diambil ikonnya yang digunakan sebagai salah satu unsur perancangan dan kemudian ditransformasikan.

#### A. Pasar Terapung

Pasar Terapung adalah pasar tradisional yang bertransaksi diatas sebuah sungai. Di pasar ini, para pedagang dan pembeli melakukan aktivitas jual beli di atas perahu tradisonal. Perahu tersebut biasa disebut dengan nama *jukung*. Adapula jenis kapal bermotor yang ikut meramaikan aktivitas pasar ini, yakni *klotok*.

Bagi pengunjung yang hanya ingin bersantai, bisa menikmati makanan dan minuman sambil menikmati goyangan ombak yang menerpa klotok yang ditumpangi. Pengunjung juga dapat menyaksikan rumah-rumah terapung (Rumah Lanting) yang berada di sepanjang pinggir sungai. Pasar terapung yang ada di Kalimantan Selatan ada 2, yaitu pasar terapung yang terletak di Muara Sungai Kuin dan Pasar terapung yang terletak di Lok Baintan (Kawasan Kampung Wisata Alalak Selatan). Aktivitas pasar ini mulai dari matahari terbit sampai dengan pukul 9.00-10.00 pagi hari.



Gambar 2.4 Pasar Terapung  
(Sumber: bicarawisata.wordpress,2012)

#### B. Pasar Wadai

Pasar wadai (Pasar kue) hanya ada di bulan Ramadhan, terdiri atas puluhan *stand* yang mejajakan makanan untuk berbuka puasa. Kebanyakan jenis kue yang dijual merupakan kue tradisional yang pada hari-hari biasa sulit didapatkan. Seperti puding, bingka, agar-agar dan kue lapis. Meskipun dinamakan pasar wadai, bukan berarti hanya kue yang disajikan oleh penjual. Berbagai lauk pauk dan sayur mayur juga tersedia di pasar wadai. Ikan patin dan gabus bakar terlihat cukup banyak dipajang di berbagai *stand* penjual. Selain cukup menyemarakkan suasana kota, pasar wadai, bisa juga dijadikan wisata kuliner bagi masyarakat sampai dengan anak muda.



Gambar 2.5 Pasar Wadai  
(Sumber: travel.compas,2012)

### C. Pasar Kerajinan Amuntai

Fenomena ini hanya ada di Amuntai. Sebuah "pameran *on the road*" di depan Rumah Sakit Pambalah Batung Amuntai, Hulu Sungai Utara yang diselenggarakan rakyat kecil yang berprofesi sebagai perajin. Para pengrajin datang dari segala penjuru, mulai dari darat hingga hulu sungai, tanpa ada yang memberi komando. Hasil kerajinannya beraneka macam, mulai dari yang benar-benar tradisional hingga yang modern. Mulai dari desain kerajinan yang khas desa hingga sudah tersentuh "desain kota" yang biasanya diperuntukkan bagi ekspor. Tempat wisata pasar kerajinan ini berlangsung hanya setiap Kamis pagi.



Gambar 2.6  
Pasar Kerajinan Amuntai  
(Sumber: facebook, 2012)

#### 2.10.3 Objek-Objek Wisata Yang Berkarakteristik

Objek-objek wisata yang berkarakteristik diambil ikonnya yang digunakan sebagai salah satu unsur perancangan dan kemudian ditransformasikan.

##### A. Kain Sasirangan

Sasirangan adalah batik khas Kalimantan Selatan yang pada jaman dahulu digunakan untuk mengusir roh jahat dan hanya dipakai oleh kalangan orang-orang terdahulu seperti keturunan raja dan bangsawan. Seiring perkembangan zaman, masyarakat semakin menyadari adanya potensi ekonomi yang terkandung dalam kain Sasirangan. Hal ini dapat dilihat dari semakin banyaknya penggunaan kain Sasirangan, dari sekedar alat mengusir roh-roh jahat menjadi berbagai macam aneka produk, seperti baju pesta, sandal, tas, dan dompet. Selain itu, semakin diharganya hasil kerajinan lokal memberikan nilai tambah ekonomis pada Sasirangan. Bahkan di Kota Banjarmasin sendiri sudah terdapat kampung pengrajin kain sasirangan yang terletak di kawasan Kampung Melayu Darat, Seberang Masjid.



Gambar 2.7 Kain Sasirangan  
(Sumber: Melayuonline.com, 2012)



## B. Festival Jukung Hias

Salah satu upaya melestarikan budaya Banjar adalah dengan diselenggarakannya Festival Jukung Hias dan Tanglong yang diselenggarakan tiap tahun, biasanya bertepatan dengan hari jadi Kalimantan Selatan dan merupakan salah satu Festival Budaya Pasar Terapung. Festival ini diadakan di atas aliran Sungai Martapura.

Dalam festival ini, peserta harus menghias jukungnya seindah mungkin dengan berbagai ornamen dan bentuk yang menarik seperti kepala naga, replika rumah Banjar, dan lain-lain yang dipadukan dengan lampu-lampu hias warna-warni.



Gambar 2.8 Festival Jukung Hias  
(Sumber: skyscrapercity, 2012)

## C. Pulau Kembang dan Pulau Kaget

Selain Pasar Terapung, di Sungai Barito terdapat 2 pulau wisata yang sangat unik. Pulau tersebut bernama Pulau Kembang dan Pulau Kaget. Pulau Kembang dan Pulau Kaget merupakan pulau berpenghuni, namun penghuninya bukanlah manusia melainkan monyet. Pulau Kembang sendiri dihuni oleh monyet biasa yang banyak tersebar di berbagai daerah Indonesia atau orang biasanya menyebut monyet tersebut dengan nama Monyet Sarimin yang sering digunakan untuk pertunjukan topeng monyet. Berbeda dengan Pulau Kembang, Pulau Kaget memiliki kelebihan tersendiri karena Pulau Kaget adalah pulau yang dihuni oleh monyet yang sangat langka dan tidak ada di daerah lain bahkan di dunia lain, yang hanya ada di Kalimantan Selatan, nama monyet itu adalah Bekantan. Bekantan juga dijadikan maskot Kalimantan Selatan.



Gambar 2.9 Bekantan  
(Sumber: aluhlangkar.blogspot, 2012)



Gambar 2.10 Pulau Kembang  
(Sumber: aluhlangkar.blogspot, 2012)

#### D. Taman Siring

Taman siring di bantaran Sungai Martapura yang berlokasi di Jalan Sudirman persisnya di depan Masjid Raya Sabilal Muthadin. Taman siring Sudirman adalah sebuah tempat publik dan santai bagi semua usia, baik itu tua dan muda serta anak-anak.



Gambar 2.11 Taman Siring  
(Sumber: urangbanua,2011)

### 2.11 Tinjauan Kerajinan dan Kue Khas Kalimantan Selatan

#### 2.11.1 Kerajinan Kalimantan Selatan

Kerajinan-kerajinan rakyat yang tumbuh dan berkembang di masyarakat Kalimantan Selatan (Kerajinan Tradisional Kalimantan Selatan,1988), antara lain:

##### A. Kerajinan Kain Sasirangan

Sasirangan adalah batik khas Kalimantan Selatan. Seiring perkembangan zaman, masyarakat semakin menyadari adanya potensi ekonomi yang terkandung dalam kain Sasirangan. Hal ini dapat dilihat dari semakin banyaknya penggunaan kain Sasirangan. Dapat dilihat dari semakin

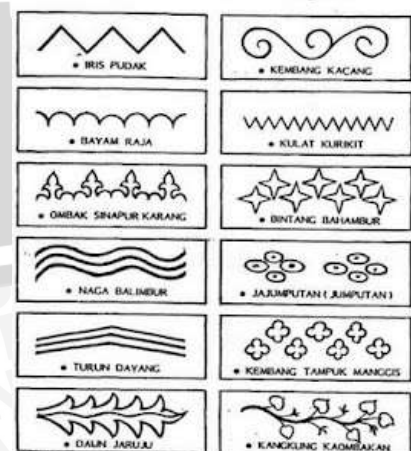


Gambar 2.12 Kerajinan Kain Sasirangan  
(Sumber: annisarahim.blogspot,2012)

banyaknya penggunaan kain Sasirangan menjadi berbagai macam aneka produk, seperti baju pesta, sandal, tas, dan dompet. Bahkan sekarang ini kan sasirangan banyak dijadikan sebagai pakaian seragam bagi instansi-instansi atau sekolah-sekolah di Kalimantan Selatan pada hari-hari tertentu. Dengan demikian maka kain sasirangan akan menjadi lebih dikenal dengan sendirinya dan dengan sendirinya akan mengangkat nama Kalimantan Selatan dimata dunia.

Kain sasirangan khas Banjar ini sejak dulu memiliki motif khusus. Motif sasirangan tradisional yang banyak dipergunakan dan sudah menjadi umum antara lain adalah (Syamsiar Seman,2007)

##### Motif Kain Sasirangan



Gambar 2.13 Motif Kain Sasirangan  
(Sumber: annisarahim.blogspot,2012)

- |                   |                   |                    |
|-------------------|-------------------|--------------------|
| 1. Gigi Haruan    | 8. Kangkung       | 14. Mayang Maurai  |
| 2. Kambang Kacang | Kaumbakan         | 15. Naga Balimbur  |
| 3. Hiris Gagatas  | 9. Ombak Sinapur  | 16. Banawati       |
| 4. Kambang Sakaki | Karang            | 17. Dara Manginang |
| 5. Daun Jaruju    | 10. Bayam Raja    | 18. Turun Dayang   |
| 6. Tampuk Manggis | 11. Kulat Karikit | 19. Ramak sahang   |
| 7. Bintang        | 12. Hiris Pudak   | 20. Galombang      |
|                   | 13. Ular lidi     | 21. Daun Katu      |

Kerajinan ini terdapat di daerah Ibu Kota Banjarmasin dan Banua Halat Kabupaten Tapin.

### B. Kerajinan Tenun

Salah satu tenun yang di kenal dikalimantan selatan adalah Tenun Bugis Pagatan. Perkembangan Tenun Pagatan mengalami perkembangan pesat. Berbagai jenis pakaian muncul kemudian menggunakan tenun jenis ini. Tenun pagatan tidak hanya di hunakan sebagai pakaian tradisional saja, tetapi sudah berkembang untuk berbagai jenis pakaian lain.



Gambar 2.14 Kerajinan Tenun (Sumber:melayuonline,2012)

Berdasarkan cara menenun dan cara membuat hiasan pada kain tenun, ada beberapa jenis kain Tenun Pagatan (Sjarifuddin, 1994/1995 dalam *melayuonline.com*, diakses 2012), yaitu:

#### 1. Jenis Songket (So 'be)

Tenun pagatan yang berjenis songket terdapat dua macam, yaitu jenis *so'be are* dan jenis *so'be sumelang*. Ornamen pada *so'be are* dibuat tembus ke bagian dalam. Meskipun begitu, hiasan yang terlihat baik hanya bagian luarnya saja. Sedangkan, pada *so'be sumelang* hanya disisipkan pada bagian muka saja,tidak tembus ke dalam.



(1)



(2)

Gambar 2.15 Tenun Jenis Songket (1) *So'be Are* (2)*So'be Sumelang* (Sumber: Kerajinan Tradisional Kalimantan Selatan, 1988)

## 2. Jenis Tenun Ikat (*bebbe*)

Jenis tenun ini dibuat dengan cara mengikat tenun sebelum dicelupkan ke dalam zat pewarna. Mengikat benang dengan kulit pisang ini dalam bahas Bugis Pagatan disebut *membebbe*.

Proses menenun dilakukan dengan cara mengatur benang tenun sesuai dengan ikatan pada waktu benang dicelupkan ke dalam pewarna, kemudian jadilah sebuah ornamen sesuai dengan corak yang diinginkan penenun.



Gambar 2.16 Jenis Tenun Ikat (*Bebbe*)  
(Sumber: Kerajinan Tradisional Kalimantan Selatan, 1988)

## 3. Jenis Panji

Hiasan pada tenun Panji tidak melalui ikat songket, tapi dengan motif anyaman langsung melalui benang pakan atau pasulu yang dianyamkan pada benang dirian. Hasilnya adalah ragam khusus sesuai dengan yang diinginkan melalui anyaman benang tenun yang sudah diwarnai. Jadi, motif anyaman tersebut dibuat secara tidak langsung dan diatur sendiri oleh penenun.

## 4. Sarung Kotak-Kotak Biasa

Jenis sarung kotak-kotak pada kain Tenun Pagatan sebenarnya hanya merupakan dasar hiasan saja. Karena pada perkembangannya kemudian kemudian, jenis tenun sarung kotak-kotak dapat digabungkan dengan songket, baik *so'be are* maupun *so'be sumelang*. Bentuk dasar kotak-kotak menggunakan anyaman jenis panji atau jenis *bebbe*.

Secara umum, sebenarnya Tenun Pagatan mempunyai pola dasar (*sujubila*) yang kemudian menjadi pola dasar hiasan yang beraneka ragam. Beberapa pola dasar hiasan Tenun Pagatan, misalnya bentuk burung, kuda, keris pohon, anak panah, jambangan bunga, kaligrafi, kembang baku dan berbagai motif lainnya. Selain itu terdapat jenis lain selain dari berbagai jenis Tenun Pagatan diatas, diantaranya adalah *Bbe'Pasullu* dan Sarigading Bini yang biasanya digunakan sebagai selendang. Bahkan motif Sarigading dikenal juga sebagai alternatif pengobatan. Selain di Pagatan, para pengrajin kain tenun ini hanya tersisa di 2 desa, yaitu Desa Pandulangan Kecamatan Sungai Pandan-Alabio dan Desa Sungai Tabukan di Kecamatan Sungai Tabukan.



Gambar 2.17 Tenun Jenis Sarigading  
(Sumber: google, 2012)

### C. Kerajinan Sulam-menyulam, Bordir dan Air Guci

Kerajinan air guci merupakan souvenir khas Kalimantan Selatan, yang terbuat dari manik-manik mengkilat/berkilau yang disulam pada selembar kain. Hasilnya berbagai macam, bisa dipergunakan sebagai pajangan, maupun pakaian. Kerajinan ini terdapat di daerah Alabio Kabupaten Hulu Sungai Selatan dan Banjarmasin Kotamadya Banjarmasin.



Gambar 2.18 Kerajinan Air Guci  
(Sumber: [souvenirbanjar.blogspot](http://souvenirbanjar.blogspot), 2012)

### D. Kerajinan Logam - Kuningan

Kerajinan kuningan ini ada sejak jaman dulu, kerajinan ini menghasilkan berbagai macam benda, sebagian besar berupa peralatan rumah tangga. Namun juga terdapat hasil lainnya. Kerajinan ini terdapat di daerah Nagara Kabupaten Hulu Sungai Selatan.



Gambar 2.19 Kerajinan Kuningan  
(Sumber: [id.wikipedia.org](http://id.wikipedia.org), 2012)

### E. Kerajinan Kayu

Kayu di Kalimantan Selatan menghasilkan berbagai macam benda, tidak hanya berupa meubel-meubel saja, tetapi juga menghasilkan benda-benda yang khas, sehingga menjadi sebuah kerajinan yang ditekuni masyarakatnya. Kerajinan ini terdapat di daerah Balimau dan Nagara Kabupaten Hulu Sungai Utara, Kuin dan Alalak Kotamadya Banjarmasin. Beberapa hasil kerajinan kayu adalah tameng, mandau, musik panting topeng-topeng yang digunakan para penari, sampai engan ukiran-ukiran yang menjadi ornamen rumah.

Tabel 2.2 Contoh Hasil Kerajinan Kayu

No	Hasil Kerajinan	Gambar	Sumber
1.	Alat Musik Panting		forumsains.com, 2012
2.	Tameng		
3.	Mandau		

**F. Kerajinan Gerabah**

Kerajinan gerabah terbuat dari bahan dasar tanah liat. mengandalkan tangan dan kreatifitas sehingga bisa menghasilkan berbagai macam bentuk/model. Barang-barang yang dihasilkan diantaranya adalah pot bunga, pajangan rumah, celengan dan lainnya. Kerajinan ini terdapat di daerah Nagara kabupaten Hulu Sungai Selatan dan Sungai Tabuk Kabupaten Banjar.



Gambar 2.20 Pengrajin Gerabah  
(Sumber: ayojepret, 2012)



### G. Kerajinan Batu Permata (Batu Alam) dan Manik-Manik



Salah satu keunggulan Kalimantan Selatan adalah kekayaan alamnya, termasuk salah satunya adalah batu-batu alam, batu-batu permata yang kemudian dijadikan sebagai perhiasan, maupun aksesoris penghias ruangan. Kerajinan batu ini banyak terdapat di Kota Martapura yang memiliki julukan ‘Kota Intan’. Batu-batuan yang dikenal di Kalimantan Selatan diantaranya Batu Akik, Batu Kecubung, Batu Azi, Batu Merah Borneo, Batu Kelulut dan lain-lain. Selain itu juga terdapat perhiasan etnik yang sangat bervariasi, biasanya bermotif khas dayak atau kaligrafi menghasilkan berbagai macam benda, misalnya, tas, pajangan, gantungan kunci dan lainnya. Kerajinan batu permata ini terdapat juga di daerah Kecamatan Cempaka, Kecamatan Riam Kanan, Kecamatan Simpang Empat, Kecamatan Belimbing, dan di Kecamatan Pengaron.

Tabel 2.3 Contoh Hasil Kerajinan Batu Permata (Batu Alam)

No	Hasil Kerajinan	Gambar
1.	Batu lama –sabagai bahan mentah untuk perhiasan atau bisa dijadikan pajangan	
2.	Pajangan batu permata/batu alam	
3.	Jam meja batu aji	

<p>Berbagai macam perhiasan- mulai dari cincin, gelang, anting-anting sampai dengan kalung</p>	
--	--

Tabel 2.4 Contoh Hasil Kerajinan Manik-Manik

No	Nama Kerajinan	Gambar
1.	Gantungan Kunci	
2.	Tas	

### H. Kerajinan Rotan, Purun, Jangang dan Bamban






Kerajinan ini juga berasal dari hasil alam Kalimantan Selatan, berasal dari tanaman-tanaman yang tumbuh dan berkembang. Hasil kerajinan ini berupa mengayam dalam bentuk tindih-menindih, silang-menyilang dan teknik lainnya, kemudian menghasilkan barang kerajinan yang bervariasi. Barang-barang yang dihasilkan berupa, tas, lampit, topi, kopiah, tikar, tikar sajadah dan lainnya.

Kerajinan ini tersebar, untuk kerajinan rotan terdapat di daerah margasari Kabupaten Tapin, Amuntai dan Danau Panggang Kabupaten Hulu Sungai Utara, Kerajinan Purun terdapat di daerah Marabahan Kabupaten Barito Kuala, Margasari dan Marimpau di Kabupaten Tapin. Kerajinan Jangang terdapat di Margasari Kabupaten Tapin dan



Kerajinan Bamban terdapat di daerah Tanjung Kabupaten Tabalong dan daerah Marabahan Kabupaten Barito Kuala.




Tabel 2.5 Contoh Hasil Kerajinan Rotan, Purun, Jangang dan Bamban

No.	Hasil Kerajinan	Gambar
1.	Tas jintingian	
2.	Lampit Lipat	
3.	Tikar	
4.	Tas	
5.	Tikar Sajadah	

## I. Kerajinan Bambu

Kerajinan ini terdapat di daerah pegunungan yang berada di Kabupaten Tapin, Kabupaten Hulu Sungai Selatan, Kabupaten Hulu Sungai Tengah, Kabupaten Hulu Sungai Utara dan Kabupaten Tabalong. Kerajinan yang berbahan dasar bambu ini juga menghasilkan berbagai macam benda, diantaranya adalah kursi, bakul, nyiru dan berbagai macam lagi.

Tabel 2.6 Contoh Hasil Kerajinan Bambu

No.	Hasil Kerajinan	Gambar	Sumber
1.	Nyiru		bluesriders.blogspot.com, 2012
2.	Kursi, Keranjang, Rak, Tas		
3.	Panjangank Jukung		

### 2.11.2 Kue Tradisional Kalimantan Selatan

Selain soto banjar yang dikenal sebagai makanan khas Banjar, juga terdapat wadai (kue) tradisional yang menjadi khas Kalimantan Selatan. Penyajian wadai Banjar disebut dengan *Wadai Banjar 41 Macam*. Wadai ini merupakan peninggalan tradisi lama yang kemudian dilestarikan kerana memiliki nilai tradisional sebagai bagian dari budaya orang Banjar. 41 macam kue tersebut, yaitu:

- |                     |                     |                       |
|---------------------|---------------------|-----------------------|
| 1. Apam Habang      | 16. Dodol Putih     | 29. Lupis             |
| 2. Apam Putih       | 17. Gagatas Habang  | 30. Pupudak Baras     |
| 3. Bubur Habang     | 18. Gagatas Putih   | 31. Pupudak Sagu      |
| 4. Bubur Putih      | 19. Hintalu Karuang | 32. Papari            |
| 5. Bubur Baayak     | 20. Kakicak Habang  | 33. Putu Mayang       |
| 6. Babungku         | 21. Kakicak Putih   | 34. Roti Baras Habang |
| 7. Babalungan Halam | 22. Kakicak Gumbili | 35. Roti Baras Putih  |
| 8. Bingka           | 23. Kakulih Habang  | 36. Roti Sagu         |
| 9. Cingkaruk Habang | 24. Kakulih Putih   | 37. Surabi            |
| 10. Cingkaruk Putih | 25. Kalalapun       | 38. Tapai Baras       |
| 11. Cincin          | 26. Lakatan Putih   | 39. Tapai Gumbili     |
| 12. Cucur Habang    | Bahinti             | 40. Ular-ular         |
| 13. Cucur Putih     | 27. Lakatan Kuning  | 41. Wajik             |
| 14. Cucur Kuning    | Bahintalu           |                       |
| 15. Dodol Habang    | 28. Lamang          |                       |



Gambar 2.21 Kue Tradisional Kalimantan Selatan  
(Sumber: Profil Kebudayaan dan Pariwisata Kal-Sel)

## 2.12 Metode Desain

Pada perancangan “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan di Banjarmasin” metodenya adalah mentransformasikan tipologi dan ikon karakteristik aritektur lingkungan Kalimantan Selatan. Sehingga perlu dipelajari tentang tiga kata yang ada di metode tersebut yaitu tipologi, ikonik dan transformasi.

### 2.12.1 Metode Tipologi

Secara arsitektural, tipologi adalah suatu kegiatan untuk mempelajari tipe dari obyek-obyek arsitektural, dan mengelompokkannya (menempatkan obyek-obyek tersebut) dalam suatu klasifikasi tipe berdasarkan kesamaan/keserupaan dalam hal-hal tertentu yang dimiliki oleh obyek arsitektural tersebut atau singkatnya tipologi adalah kajian tentang tipe.

“Tipe” berasal dari kata Yunani “*typos*”, yang sangat mencakup banyak hal, yaitu indikasi dan aplikasi dari banyak nuansa dan variasi dari persamaan ide, seperti “model”, “susunan”, “kesan”, “cetakan”, dan “relief”.

Tipologi sebagai metode adalah alat untuk mengembangkan ‘akar bentukan’ menjadi sebuah desain. Tipologi sebagai metode dipergunakan sebagai alat analisis objek, juga untuk membantu menerangkan suatu tipe, berdasarkan ciri-ciri atau karakteristik yang dimiliki oleh setiap obyek arsitektural. Kesamaan dalam tipologi berupa:

1. Kesamaan ‘bentuk dasar’/ sifat-sifat dasar seturut dengan ‘bentuk dasar’ objek tersebut, singkatnya berupa susunan unsur-unsur pada objek arsitektur (Geometri).
2. Kesamaan fungsi objek-objek tersebut (Fungsi).
3. Kesamaan asal-usul/ perkembangan dan latar belakang sosial dimana objek tersebut berada, termasuk gaya atau langgamnya. (Asal-usul dan langgam).

Saat mengolah ‘tipe’ dapat dilakukan dengan berbagai cara berikut:

- Mengekstrapolasikan rancangannya dari tipe, mengubah kegunaannya, mengubah tipe dengan pemalihan (transformasi) skala, modifikasi berbagai tipe untuk menghasilkan tipe-tipe yang baru
- Menempatkan tipologi arsitektur sebagai konsep dalam tempat yang berbeda dari tipologi sebagai metoda
- Dalam mengolah sebuah langgam arsitektur, dapat dilakukan dengan ‘merubah fungsi’
- Menggabungkan satu tipe dengan lainnya
- Penggabungan asal-usul, yaitu dengan menggabungkan langgam arsitektur pra-modern dengan langgam modern.

### 2.12.2 Metode Ikonik

Metode ikonik adalah sebuah usaha untuk memunculkan kemampuan bangunan arsitektur menjadi sebuah penanda. Hampir semua bangunan baik itu bangunan pemerintahan, mal, perkantoran, dan museum terkenal dibangun dengan metode ikonik. Ikon yang dihasilkan dapat memunculkan identitas bagi bangunan yang bersangkutan. Dalam skala yang lebih besar, keberhasilan sebuah bangunan ikonik dapat menjelma menjadi *landmark* sebuah kawasan, memberikan identitas tidak hanya kepada dirinya sendiri, tetapi juga pada kawasan disekitarnya.

Ikonik sendiri dibagi atas beberapa jenis berikut:

- Ikonik sebagai identitas etnik-langgam, yang berkaitan dengan karakter desain arsitektur yang telah menjadi ciri khas suatu etnik/ suku bangsa tertentu.
- Ikonik sebagai identitas fungsi, yang berkaitan dengan fungsi kegiatan utama yang diemban oleh bangunan.
- Ikonik sebagai identitas perusahaan, yang berkaitan dengan eksistensi yang mewakili karakter perusahaannya.
- Ikonik sebagai identitas keagamaan; yang berkaitan dengan karakter desain arsitektur yang telah menjadi ciri khas suatu kelompok agama tertentu.

### 2.12.3 Metode Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan (trans=pindah) wujud atau figur dari objek ke objek yang akan digambar atau dirancang. dalam prosesnya dapat dilakukan dengan berbagai macam teknik seperti memindahkan, memutar, mencerminkan, membengkokkan dan lainnya.

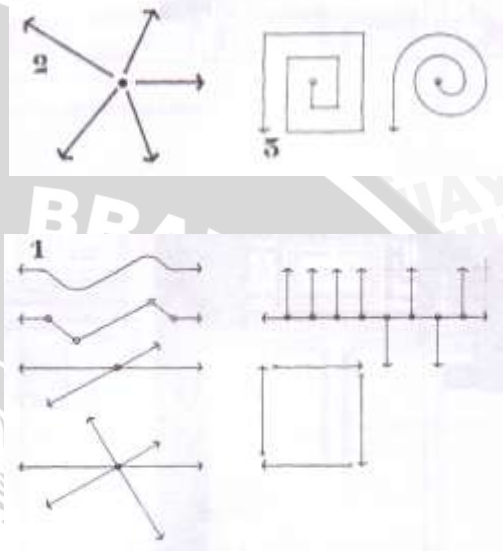
Dalam prosesnya transformasi terdiri dari beberapa jenis pendekatan, yaitu antara lain:

- a. *Distorsing*, yaitu menyimpangkan bentuk atau konsep lama dalam komposisi, ukuran dan lainnya.
- b. *Regrouping/reassembling*, yaitu mengumpulkan kembali elemen-elemen arsitektur tradisional yang menjadi acuan dalam suatu konsep pengelompokan atau kesatuan baru.
- c. *General altering*, yaitu mengganti secara umum konsep lama menjadi konsep baru.
- d. *Analogi*, yaitu membentuk baru berdasarkan bentuk arsitektur yang dijadikan contoh.
- e. *Metafora*, yaitu memakai bentukan lama bukan dalam makna yang sebenarnya (terjadi perubahan makna)

- f. *Symbiosis*, yaitu pembentukan karya baru akibat penetapan dua konsep dari budaya yang berbeda, misal budaya tradisional dan modern.
- g. *Methamorphosis*, perubahan yang terjadi secara berahap dari bentuk dasar sehingga ditemukan bentuk yang terbaik.

### 2.13 Teori Desain Arsitektur

Dalam pengolahan tapak pada perancangan “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan Di Banjarmasin” dibutuhkan teori-teori yang mendukung. Pada proses perancangan ini di dalam tapak kemungkinan terdapat beberapa massa, untuk itu diperlukan teori pendukung mengenai tata massa. Sedangkan teori mengenai sirkulasi dibutuhkan untuk mengolah sirkulasi didalam tapaknya.



Gambar 2.22 Berbagai Macam Konfigurasi Jalur  
(Sumber: Ching, 2000)

#### 2.13.1 Sirkulasi

Teori sirkulasi yang memungkinkan untuk perancangan tapak dan ruang pada “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan Di Banjarmasin”, yaitu.

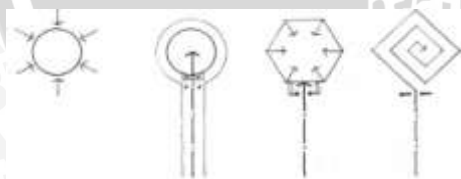
1. **Linier.** Semua jalan pada dasarnya adalah linier. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur peng-organisir utama untuk sederet ruang-ruang. Jalan juga dapat berbentuk lengkung atau berbelok arah, memotong jalan lain, bercabang-cabang atau membentuk putaran (*loop*).
2. **Radial.** Konfigurasi radial memiliki jalan-jalan lurus yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat, titik bersama
3. **Grid.** Hal terpenting dalam setiap pola adalah pusat kegiatan, jalan masuk ke ruangan, serta tempat untuk sirkulasi vertikal (tangga). Bentuk titik pusat ini memberikan kejelasan jalur pergerakan melalui bangunan dan menyediakan kesempatan untuk berhenti sejenak, beristirahat, dan menentukan orientasi.

### 2.13.2 Organisasi Ruang dan Tata Massa

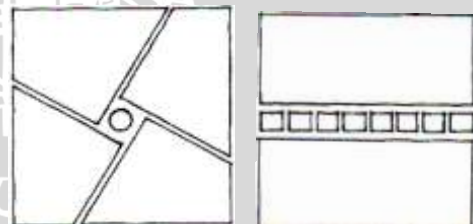
Dalam perancangan “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan di Banjarmasin” kemungkinan akan terdiri dari beberapa massa. Untuk itu di perlukan teori tentang tata massa, sedangkan teori organisasi ruang digunakan untuk membantu dalam pengolahan ruang dalamnya.

Organisasi ruang dan massa menurut Ching (2000), dapat dibedakan menjadi organisasi terpusat (sentral), menyebar (radial), grid, linear, dan acak (cluster). Tetapi yang memungkinkan untuk digunakan dalam perancangan “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan di Banjarmasin” adalah berikut ini.

1. **Organisasi Terpusat (sentral)**, merupakan komposisi terpusat dan stabil yang terdiri dari sejumlah ruang sekunder, dikelompokkan mengelilingi sebuah ruang pusat yang luas dan dominan. Ruang pemersatu terpusat pada umumnya berbentuk teratur dan ukurannya cukup besar untuk menggabungkan sejumlah ruang sekunder di sekelilingnya.
2. **Organisasi Radial**, memadukan unsur-unsur organisasi terpusat maupun linier. Organisasi ini terdiri dari ruang pusat yang dominan di mana sejumlah organisasi linier berkembang menurut arah jari-jarinya.
3. **Organisasi Linear**, pada dasarnya terdiri dari sederetan ruang. Ruang-ruang ini dapat berhubungan secara langsung satu dengan yang lain atau dihubungkan melalui ruang linier yang berbeda dan terpisah.



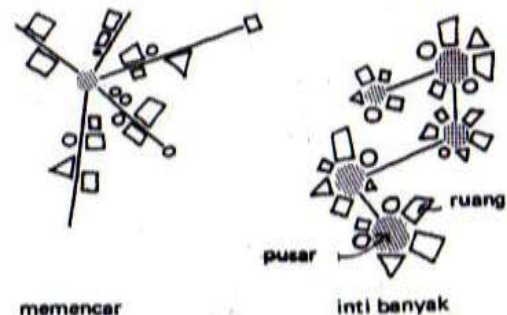
Gambar 2.23 Organisasi Terpusat dan Pencapaiannya  
(Sumber: Ching, 2000)



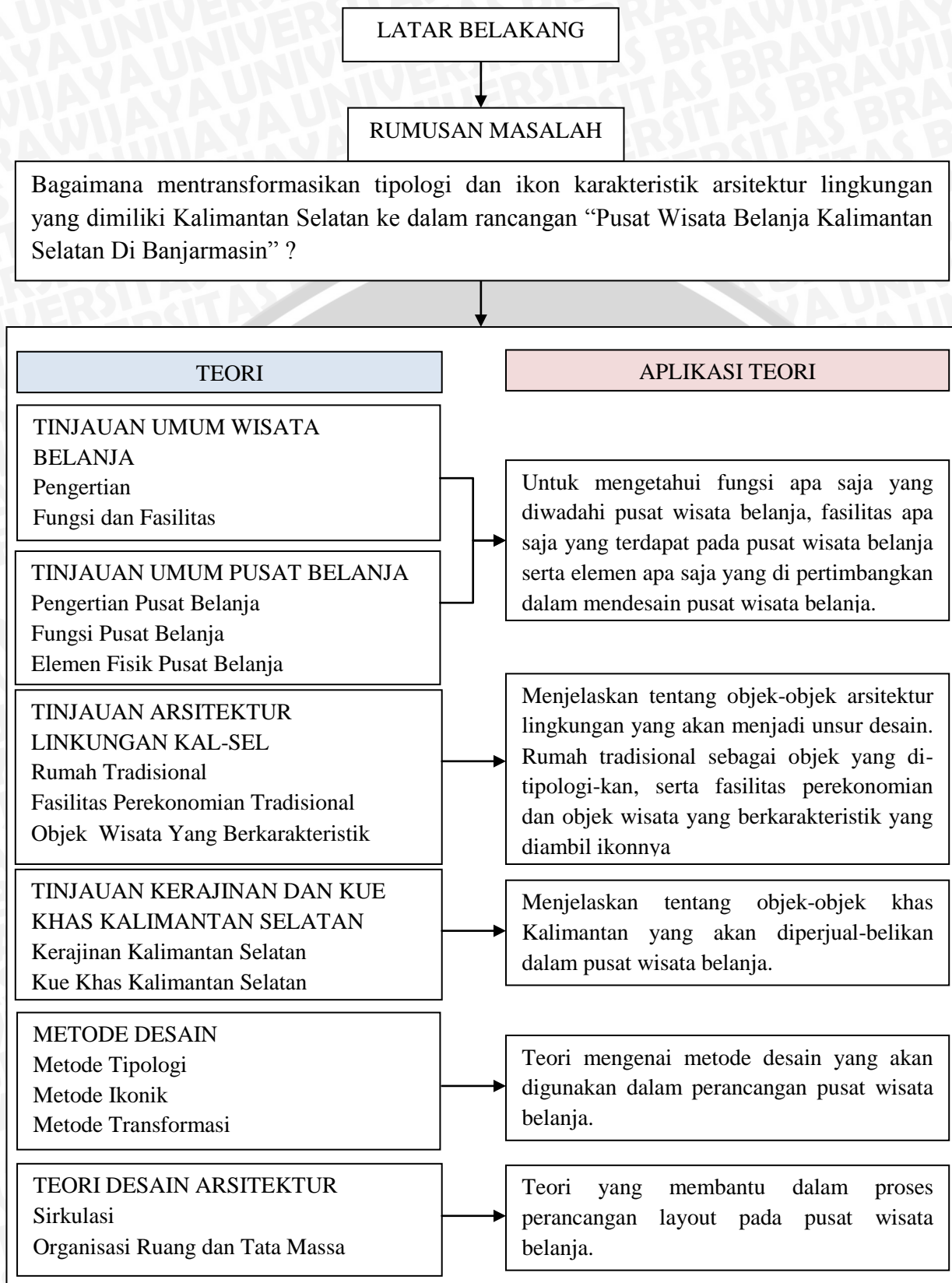
Gambar 2.24 Organisasi Radial dan Linear  
(Sumber: Ching, 2000)



Gambar 2.25 Organisasi Ruang  
(Sumber: White, 1986)



## 2.14 Kerangka Teori



Gambar 2.26 Diagram Kerangka Teori



## BAB III

### METODOLOGI PERANCANGAN

#### 3.5 Proses dan Metode Umum

Dalam proses perancangan “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan Di Banjarmasin”, dibutuhkan data-data kualitatif maupun kuantitatif yang berhubungan dengan objek tersebut. Untuk membantu perancangannya data-data mengenai bangunan, arsitektur bangunan pusat belanja, tempat wisata belanja (pasar kerajinan) yang telah berdiri sebelumnya, tentang tipologi-tipologi arsitektur lingkungan Kalimantan Selatan, juga yang terkait dengan topik yaitu hasil kerajinan Kalimantan Selatan. Data-data tersebut dapat berupa data primer (tinjauan langsung) maupun sekunder (tinjauan literatur). Selain itu juga dibutuhkan data-data terkait dengan lokasi perancangan objek (tapak), terkait dengan peraturan dan keadaan lingkungan tapak dan teori maupun komparasi metode ikonik dan transformasi.

Hasil desain melalui proses yang diawali dengan menganalisa bangunan terkait, tipologi dan ikonik arsitektur lingkungan Kalimantan Selatan, lokasi tapak dan metode transformasi, hingga menemukan sebuah sintesa yang menghasilkan konsep desain yang kemudian diolah untuk menjadi sebuah desain skematik yang kemudian menjadi hasil desain akhir melalui evaluasi (*feedback*) rumusan masalah, metode desain, konsep desain.

#### 3.6 Metode Pengumpulan Data

Sebelum melakukan metode pengumpulan data, terlebih dahulu dilakukan perumusan gagasan yaitu dengan menyusun seluruh masalah dan informasi yang ada menjadi sebuah ide. Sehingga dapat diketahui data-data terkait apa saja yang dibutuhkan dalam proses perancangan. Ada 2 macam data yang diperlukan yaitu data primer dan sekunder, yang dilakukan melalui:

- a. Studi literatur atau pustaka yang bersifat sekunder, diambil dari bermacam-macam sumber berupa buku ataupun informasi dari berbagai sumber mengenai wisata belanja, pusat belanja, tipologi arsitektur lingkungan Kalimantan Selatan, metode tipologi dan transformasi bentuk, sampai dengan teori-teori desain arsitektur yang memungkinkan untuk dipakai dalam perancangan “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan di Banjarmasin”.

- b. Studi komparasi merupakan suatu tahap untuk menganalisa objek serupa dalam hal ini pusat wisata belanja yang menjual hasil kerajinan dan pasar /pusat seni/kerajinan dan objek yang menggunakan metode tipologi , ikonik dan transformasi bentuk. Guna komparasi ini adalah mencari pembandingan variabel terkait yang digunakan dalam terkait proses perancangan “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan Di Banjarmasin” yaitu fungsi bangunan dan proses transformasi bentuk tipologi dan ikonik arsitektur lingkungan Kalimantan Selatan. Studi Komparasi ini dapat berupa data sekunder apabila didapatkan dari literatur atau pustaka, dan dapat menjadi data primer apabila mengamati secara langsung objek terkait.
- c. Tinjauan Tapak pada lokasi tapak terpilih sebagai tempat perancangan “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan Di Banjarmasin” dengan meninjau lokasi secara langsung, melihat potensi-potensi yang dimiliki atau potensi-potensi yang dapat merugikan bangunan. Tinjauan Tapak ini merupakan data primer yang dilakukan dengan mengamati langsung dan mendapatkan data terkait melalui instansi pemerintahan mengenai lokasi.

### **3.7 Metode Perancangan**

Data yang telah terkumpul dengan proses seleksi, kemudian dilanjutkan dengan proses pengolahan data. Proses tersebut memerlukan suatu metodologi tentang data yang dikumpulkan, analisa, organisasi, evaluasi, dan komunikasi dengan manusia, fisik, dan pengaruh eksternal suatu fasilitas desain yang mungkin untuk diteliti.

#### **3.7.1 Metode Analisis Data**

Setelah pengumpulan data terkait dengan kebutuhan bangunan yang akan dirancang kemudian dilakukan proses analisa berikut:

##### **A. Umum**

###### **- Analisis Tapak**

Menganalisa hasil survey tapak sebagai bahan pertimbangan dalam mengolah bentuk, tata massa dan tampilan bangunan. Analisa meliputi evaluasi kondisi eksisting, analisa view, analisa kebisingan, analisa vegetasi, analisa utilitas tapak, analisa sirkulasi tapak, analisa iklim.

###### **- Analisis Bangunan**

Analisa Bangunan meliputi analisa fungsi bangunan sebagai tempat wisata dan tempat belanja.

- **Analisis Ruang**

Analisa Ruang meliputi bagaimana organisasi ruang, dan hubungan ruang dengan menggunakan teknik diagram. Sedangkan dalam pengolahan ruangnya, meliputi analisa fungsi ruang, pelaku, aktifitas dan besaran ruang.

- **Analisis Komparasi**

Komparasi yang dikaji secara primer maupun sekunder dianalisa sesuai dengan poin-poin yang dibutuhkan, yaitu analisa fungsi bangunannya, serta menganalisa proses metode transformasi suatu tipologi bangunan.

## **B. Khusus**

Metode desain yang digunakan, seperti yang dijelaskan sebelumnya menggunakan metode programatik dalam proses perancangan “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan di Banjarmasin” pada umumnya dan pada khususnya menggunakan metode tipologi dan ikonik yang di transformasikan.

- **Metode Tipologi**

Tipologi sebagai metode dipergunakan sebagai alat analisis objek, juga untuk membantu menerangkan suatu tipe, berdasarkan ciri-ciri atau karakteristik yang dimiliki oleh setiap obyek arsitektural. Kemudian mengekstrapolasikan rancangannya dari tipe, mengubah kegunaannya, mengubah tipe dengan pemalihan (transformasi) skala, modifikasi berbagai tipe untuk menghasilkan tipe-tipe yang baru.

Tipologi yang digunakan pada objek Rumah tradisional Kalimantan Selatan adalah tipologi geometrik, yaitu kesamaan ‘bentuk dasar’/ sifat-sifat dasar seturut dengan ‘bentuk dasar’ objek tersebut, singkatnya berupa susunan unsur-unsur pada objek arsitektur. Unsur-unsur pada objek Rumah Tradisional Kalimantan Selatan yang di analisa adalah unsur pembentuk ruang, dari bentuk denah dan potongan dan unsur selubung bangunan, dari tampak depan, dan tampak samping.

- **Metode Ikonik**

Metode ikonik adalah sebuah usaha untuk memunculkan kemampuan bangunan arsitektur menjadi sebuah penanda. Dalam perancangan pusat wisaa belanja ini adalah ikonik sebagai identitas etnik-langgam, yang berkaitan dengan karakter desain arsitektur yang telah menjadi ciri khas suatu etnik/ suku bangsa tertentu.

Ikon-ikon yang digunakan adalah ikon fasilitas perekonomian tradisional dan ikon objek wisata yang berkarakteristik. Objek-objek yang digunakan adalah objek khas Kalimantan Selatan, yang menjadi ciri khas masyarakat di Kalimantan Selatan. Hal tersebut dikarenakan perbedaan budaya dan perbedaan kondisi geografis Kalimantan Selatan, khususnya Banjarmasin.

### 3.7.2 Sintesis Data (Konsep)

Setelah proses analisa, ditemukan suatu sintesa yang kemudian disusun menjadi konsep desain. Konsep umum desain yang didapatkan dari analisa tipologi dan ikonik. Kemudian konsep eksplorasi desain melalui metode transformasi dengan pendekatan metafora.

### 3.7.3 Proses Transformasi

Setelah menemukan sintesa yang kemudian menjadi konsep umum, dilakukan proses transformasi untuk eksplorasi desain. Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan (trans=pindah) wujud atau figur dari objek ke objek yang akan digambar atau dirancang melalui beberapa teknik seperti meindahkan, memutar, mencerminkan dan lainnya. Dalam proses perancangan pusat wisata belanja ini pendekatan yang digunakan berupa metafora, yaitu memakai bentukan lama bukan dalam makna yang sebenarnya (terjadi perubahan makna).

### 3.7.4 Desain Skematik

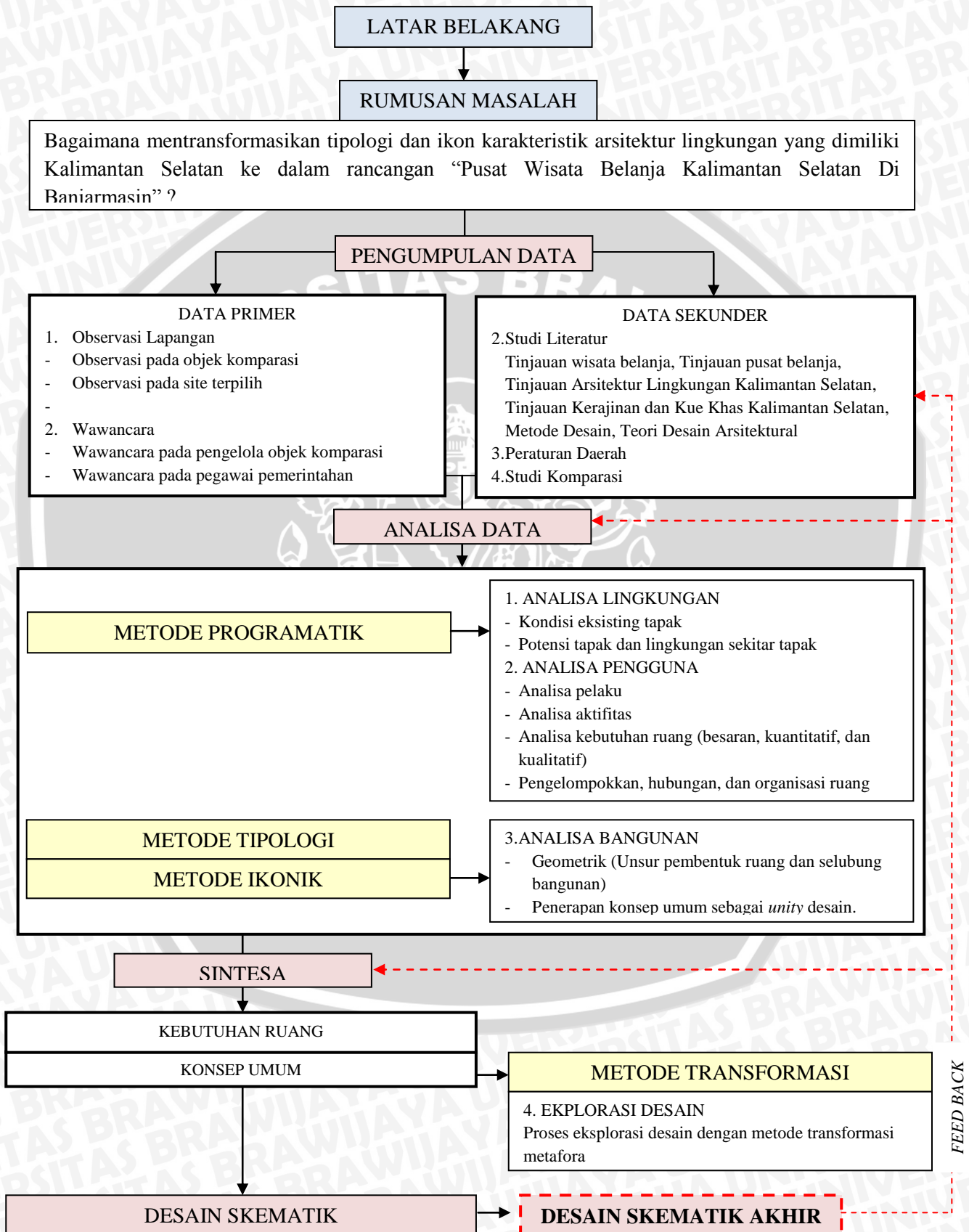
Tahap selanjutnya setelah melakukan sketsa transformasi desain adalah melakukan proses desain skematik. Sehingga beberapa konsep yang sudah matang kemudian diolah dan dibentuk dalam suatu gagasan desain skematik dengan skala-skala yang proporsional.

### 3.7.5 Desain Skematik Akhir

Tahap ini berupa "*final*" data hasil akhir dari desain skematik, setelah sebelumnya dikritik dan diberikan saran-saran yang membangun serta dilakukan evaluasi *feed back*, kemudian dilakukan perbaikan-perbaikan pada produk sebelumnya.

### 3.8 Kerangka Perancangan

Berikut ini merupakan kerangka proses perancangan yang akan menggambarkan diagram alur proses perancangan berdasarkan tahapan-tahapan metode kajian.



Gambar 3.1 Diagram Kerangka Perancangan

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.7 Gambaran Umum Objek

Objek merupakan satu wadah belanja yang lebih banyak mengandung unsur rekreasi wisata. Tempat belanja ini menjual hasil kerajinan Kalimantan Selatan, seperti layaknya sebuah pusat penjualan cinderamata. Unsur rekreatif dan wisatanya diolah dari bentukan dan suasana yang diambil dari tipologi dan ikonik arsitektur lingkungan Kalimantan Selatan, yang kemudian di transformasikan. Objek ini bertujuan sebagai pusat yang mewadahi seluruh hasil kerajinan Kalimantan Selatan yang sebelumnya belum ada, agar mampu memfasilitasi para pendatang dari berbagai kota maupun mancanegara yang kebanyakan berkeperluan di Ibu Kota Banjarmasin. Selain menjual juga berfungsi sebagai sarana untuk mempromosikan hasil kerajinannya sekaligus, mempromosikan potensi-potensi wisata Kalimantan Selatan dengan transformasi bentuk ikonnya. Dengan ini diharapkan para pendatang akan tertarik mendatangi tempat-tempat wisata di Kalimantan Selatan. Fungsi lain dari “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan di Banjarmasin” ini adalah mencoba membangkitkan kembali kecintaan masyarakatnya pada potensi-potensi yang dimilikinya, dengan menyediakan tempat *workshop* yang bisa berguna untuk edukasi, menarik masyarakat untuk mempelajari hingga kemudian mengembangkan, bahkan *workshop* dapat menjadi rekreasi bagi para pendatang. Selain itu juga kecintaan dengan arsitektur lokal yang sesuai dengan iklim yang ada di Kalimantan Selatan.

Tempat belanja ini nantinya akan menjadi salah satu tempat “wisata” di Kota Banjarmasin, karena itu dilihat dari tinjauan Kota Banjarmasin yang di kenal dengan Kota Seribu Sungai, serta sebagian besar potensi wisata di Kota Banjarmasin memanfaatkan sungai sebagai sarana transportasi dan ikon yang kuat. Dalam hal ini perencanaan perancangan “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan di Banjarmasin” ini juga menggunakan sungai sebagai salah satu penunjang, salah satu ikon dan salah satu jalur transportasinya untuk membantu mengembalikan kebanggaan Kota Banjarmasin sebagai kota seribu sungai. Sehingga lokasi yang digunakan untuk perancangan terletak di pinggir Sungai Martapura, sungai yang terletak di tengah-tengah Kota Banjarmasin.

Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan Di Banjarmasin ini tentunya akan menjadi salah satu alternatif tempat wisata yang ada di Banjarmasin. Tempat wisata ini tentunya memiliki fungsi utama, yaitu:

1. Penjualan kerajinan khas Kalimantan Selatan
2. Workshop beberapa kerajinan

Serta fungsi sekunder, yaitu:

1. Pusat informasi wisata Kalimantan Selatan
2. Pusat jajanan tradisional Kalimantan Selatan

Unsur yang diperhatikan dalam perancangan ini adalah **komunikatif**, **informatif**, **rekreatif**, dan **edukatif**, layaknya sebuah tempat wisata yang menyampaikan keunikan daerah tersebut dan menjadi tempat untuk berekreasi.

#### 4.8 Gambaran Umum Kota Banjarmasin

Kota Banjarmasin adalah salah satu kota sekaligus merupakan ibu kota dari Provinsi Kalimantan Selatan, Indonesia. Kota yang cukup padat ini termasuk salah satu kota besar di Indonesia. Kota Banjarmasin didirikan pada 1562 di sebuah kerajaan di Kalimantan Selatan dengan semboyan “*Kayuh Baimbai*”. Secara harfiah “*Kayuh*” berarti Dayung, sementara “*Baimbai*” berarti Bersama-sama. Secara perlambangannya, semboyan *Kayuh Baimbai* mengandung makna bahwa warga Banjarmasin suka bekerja keras, selalu saling dan suka berkerja sama atau bersama-sama dalam menyelesaikan pekerjaan.

Kota Banjarmasin dikenal dengan sebutan Kota Seribu Sungai. Hal itu dikarenakan di Kota Banjarmasin memang terdapat banyak sungai. Baik sungai besar, maupun sungai-sungai kecil. Kota Banjarmasin dibelah oleh Sungai Martapura dan dipengaruhi oleh pasang surut air Laut Jawa, sehingga berpengaruh kepada drainase kota dan memberikan ciri khas tersendiri terhadap kehidupan masyarakat, terutama pemanfaatan sungai sebagai salah satu prasarana transportasi air, pariwisata, perikanan dan perdagangan. Termasuk melakukan transaksi jual beli seperti di Pasar Terapung yang menjadi pesona tersendiri bagi Kota Banjarmasin. Selain itu, dari zaman dulu hingga sekarang Banjarmasin masih menjadi kota niaga dan bandar pelabuhan terpenting di pulau Kalimantan.

#### 4.8.1 Geografis Kota Banjarmasin

##### A. Letak

Kota Banjarmasin terletak pada posisi antara  $32^{\circ} 16'32''$  –  $32^{\circ} 22'43''$  Lintang Selatan dan  $114^{\circ} 32'$  –  $114^{\circ} 38'$  Bujur Timur. Kota Banjarmasin berada di sebelah selatan Provinsi Kalimantan Selatan.

Batas-batas wilayah Kota Banjarmasin adalah sebagai berikut:

- Utara Sungai Alalak (seberangnya kecamatan Alalak, Kabupaten Barito Kuala)
- Selatan Kabupaten Banjar (kecamatan Tatah Makmur)
- Barat Sungai Barito (seberangnya kecamatan Tamban, Kabupaten Barito Kuala)
- Timur Kabupaten Banjar (kecamatan Sungai Tabuk dan Kertak Hanyar)

##### B. Iklim

Kota Banjarmasin beriklim tropis dengan musim hujan dan kemarau. Hujan lokal turun pada musim penghujan, yaitu pada bulan-bulan November – April. Dalam musim kemarau sering terjadi masa kering yang panjang. Curah hujan tahunan rata-rata sampai 2.628 mm dari hujan pertahun 156 hari. Suhu udara rata-rata sekitar  $25^{\circ}\text{C}$  -  $38^{\circ}\text{C}$  dengan sedikit variasi musiman. Fluktuasi suhu harian berkisar antara 74-91 % sedangkan pada musim kemarau kelembabannya rendah yaitu sekitar 52% yang terjadi pada bulan-bulan Agustus, September dan Oktober.

#### 4.8.2 Profil Ekonomi

Pendapatan Domestik Regional Bruto (PDRB) Kota Banjarmasin menurut lapangan usaha atas dasar harga berlaku pada tahun 2008 mencapai 7,5 triliun rupiah dan atas dasar harga konstan dengan tahun dasar 2000 mencapai 4,3 triliun rupiah. Kontribusi PDRB selama 2008 terbanyak disumbangkan oleh sektor perdagangan, restoran dan hotel yang mencapai 23,24%. Sektor pengangkutan dan komunikasi memberikan kontribusi kedua terbesar yaitu 21,33%. Sektor pertanian adalah sektor terkecil dalam pembentukan PDRB Kota Banjarmasin. Pada Tahun 2008 sektor pertanian memberikan andil sebesar 0,83%.

Selama tahun 2008 Kota Banjarmasin mengalami pertumbuhan ekonomi sebesar 6,22%. Pertumbuhan tertinggi terjadi pada sektor perdagangan, restoran dan hotel yang mencapai 15,81% dan sektor bangunan sebesar 10,75%. Secara umum seluruh sektor mengalami peningkatan kecuali sektor Industri pengolahan yang mengalami pertumbuhan negatif sebesar 0,73%.



Total seluruh nilai tambah yang dihasilkan dibandingkan jumlah penduduk di Kota Banjarmasin selama tahun 2008 diperoleh PDRB per kapita. Pada tahun 2008 PDRB perkapita penduduk Banjarmasin secara rata-rata adalah 12,02 juta rupiah per tahun atau 1.001.825 rupiah per bulan. Angka ini mengalami peningkatan sebesar 94.327 rupiah perbulannya dibandingkan tahun 2007 yang mencapai 907.497 rupiah per bulan.

#### 4.8.3 Perda Kota Banjarmasin

##### A. Rencana Tata Ruang Pengembangan Banjarmasin Raya

Kebijaksanaan arahan fungsi utama kota (orientasi keluar) bagi Kota Banjarmasin adalah sebagai berikut:

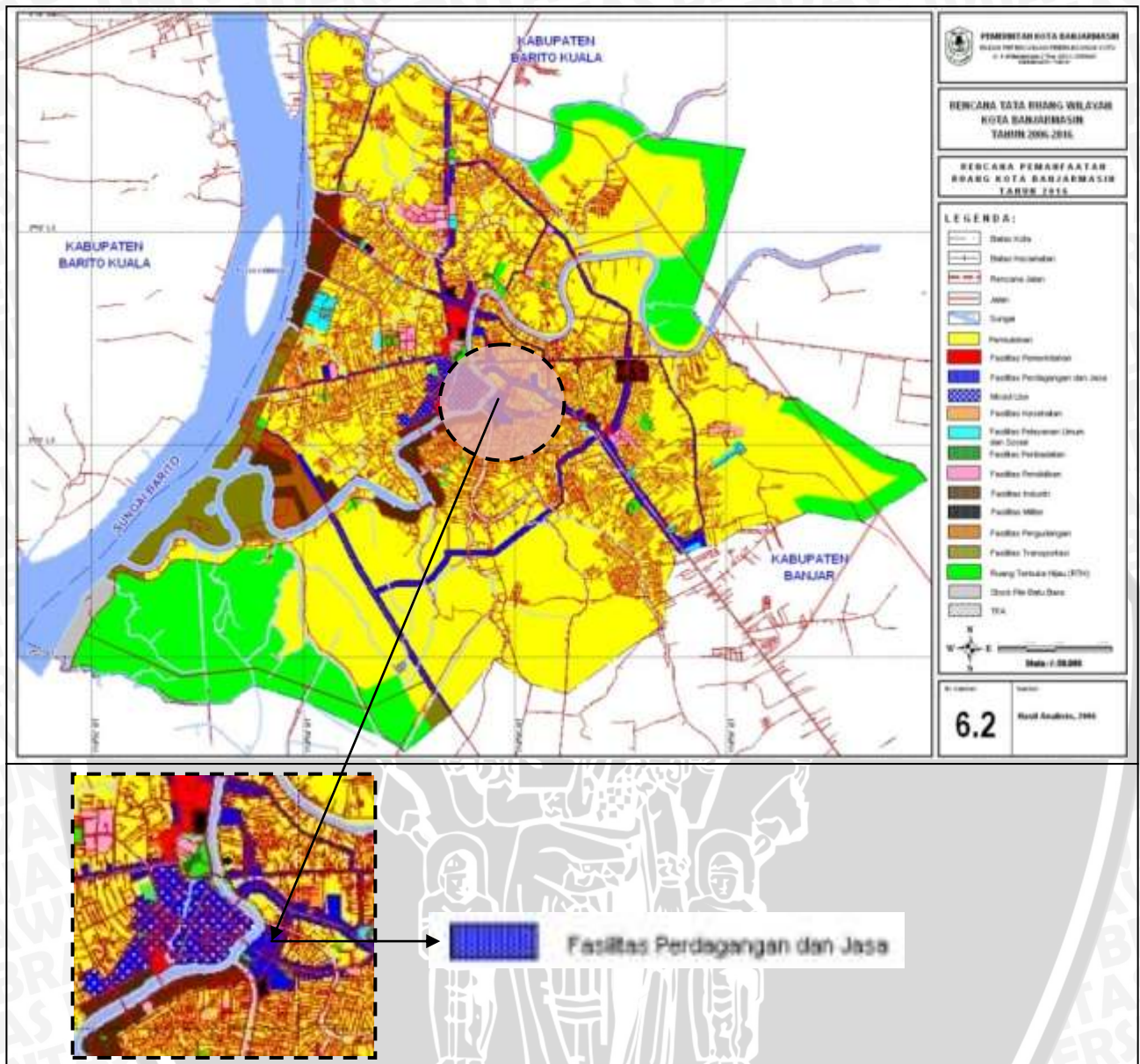
1. Kota Perdagangan dan Jasa Perdagangan
2. Kota Industri
3. Kota Pelabuhan dan Jasa Industri
4. Kota Pusat Perhubungan dan Komunikasi
5. Kota Wisata

Dalam Lingkup perkotaan *Greater* Banjarmasin, Kota Banjarmasin akan berperan sebagai kota induk (*primary city*) atau pusat urban yang merupakan pusat pelayanan dan pengembangan bag kawasan pendukungnya. Arahan fungsi kota yang berorientasi kedalam meliputi 5 fungsi diatas, ditambah tiga fungsi lainnya, yaitu:

1. Pusat administrasi pemerintahan Kotamadya Banjarmasin
2. Pusat pendidikan tinggi
3. Pusat pelayanan fasilitas umum dan sosial

Pada tiap-tiap kota tentunya memiliki masalah dalam tata guna lahan/tanah, begitu pula dengan kawasan *Greater* Banjarmasin. Salah satu masalah tata guna tanah kawasan *Greater* Banjarmasin untuk pengembangan adalah kawasan RTH (Ruang Terbuka Hijau). Kawasan RTH perlu pengembangan mengingat kurangnya ruang terbuka hijau di wilayah *Greater* Banjarmasin.

## B. Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banjarmasin



Gambar 4.1 RTRW Kota Banjarmasin 2006-2016  
(Sumber: Dokumen RTRW Pemerintah Kota Banjarmasin, 2006)

Dalam upaya peningkatan peran kota dan mengefektifkan pembangunan maka struktur kota Banjarmasin dibagi menjadi 5 (lima) kawasan bagian wilayah kota, yaitu Pusat Kota, Utara, Timur, Barat, dan Selatan. Asas pelayanan kota dapat lebih efektif, maka pusat kota dibantu oleh subpusat-sub pusat kota yang dalam hal ini adalah Bagian Wilayah Kota (BWK). Sedangkan tapak terpilih terletak di Jl. Pangeran Antasari di Banjarmasin bagian tengah di BWK-I yang merupakan pusat kota.

BWK Pusat Kota (BWK-I) , meliputi seluruh kawasan Banjarmasin Tengah dengan dominasi kegiatan-kegiatan adalah

- Pemerintahan
- Perdagangan skala primer (sentra primer)
- Perdagangan skala sekunder (sentra sekunder)
- Pusat pertokoan
- Pasar skala kota
- Jasa ekonomi
- Kegiatan perbankan dan lembaga keuangan lainnya
- Pelayanan masyarakat
- Pusat hiburan

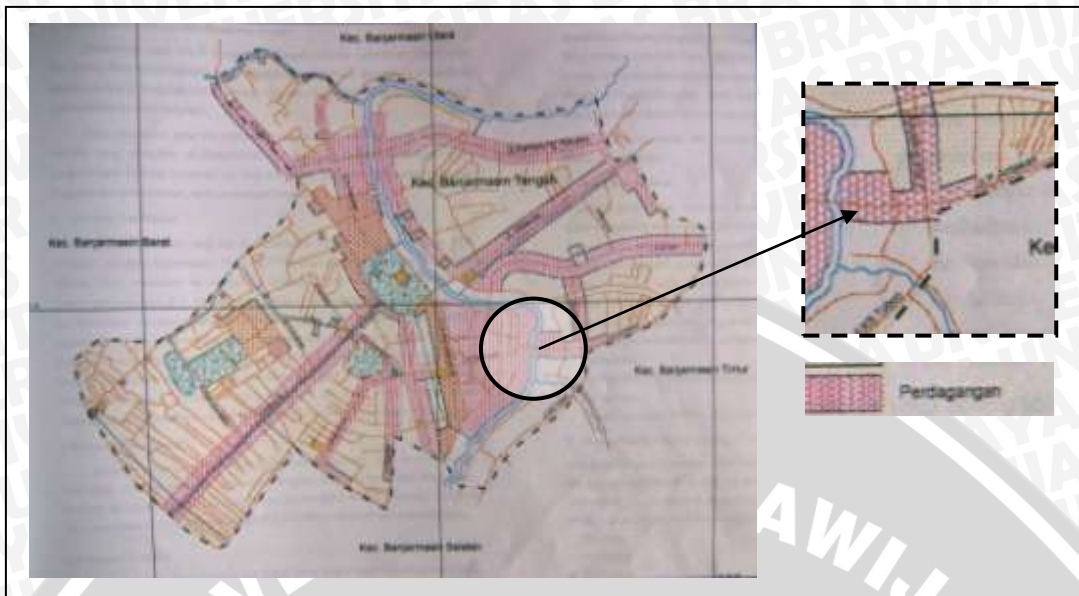
Berdasarkan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No.63/PRT/1993 ditetapkan ketentuan tentang panjang Garis Sempadan Sungai (GSS) berdasarkan tipe/kondisi sungai, yaitu:

Tabel 4.1 Ketentuan Panjang GSS Berdasarkan Tipe/Kondisi Sungai

No.	Tipe Tanggul	GSS (Meter)	Keterangan
<b>Sungai Bertanggul</b>			
1.	Diluar Kawasan Perkotaan	$\geq 5$	Dihitung dari sebelah luar kaki tanggul
2.	Didalam Kawasan Perkotaan	$\geq 3$	
<b>Sungai Tidak Bertanggul</b>			
1.	Di Luar Kawasan Perkotaan		
	a. Sungai Besar	$\geq 100$	Daerah pengalirannya $\geq 500 \text{ km}^2$
	b. Sungai Kecil	$\geq 50$	Daerah Pengalirannya $<500 \text{ km}^2$
2.	Didalam Kawasan Perkotaan		
	a. Kedalaman $< 3$ meter	$\geq 10$	Dihitung dari Tepi Sungai
	b. Kedalaman 3-20 meter	$\geq 15$	
	c. Kedalaman $\geq 20$ meter	$\geq 30$	

Sumber: Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banjarmasin 2006-2016

### C. Rencana Detail Tata Ruang Kota Banjarmasin Tengah



Gambar 4.2 Rencana Penggunaan Lahan Banjarmasin Tengah  
(Sumber: Dokumen RDTRK Pemerintah Kota Banjarmasin, 2003)

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya bahwa Banjarmasin Tengah (BWK-1) mempunyai fungsi dan peranan yang sangat strategis dalam upaya pengembangan Kota Banjarmasin secara keseluruhan.

#### Rencana Pengaturan Bangunan

##### 1. Sempadan Bangunan Dan Tinggi Bangunan

Rencana penataan sempadan muka bangunan di Banjarmasin Tengah mengacu pada rencana geometris jalan, yaitu bergantung pada lebar ROW dengan ketentuan:

- GSB maksimum 1,5 ROW dihitung dari AS jalan, diarahkan pada kawasan pengembangan baru
- GSB minimum sebesar row dihitung dari AS jalan, diarahkan pada kawasan lama dengan kepadatan bangunan tinggi dan muka bangunan berimpit dengan jalan

Sedangkan untuk penataan jarak samping dan belakang bangunan dalam rangka pengendalian jarak antar bangunan, merupakan jarak minimum bangunan dan dinding terluar bangunan terhadap petakan yang ada disebelahnya.

Untuk bangunan dengan ketinggian 1-3 lantai:

- Pada bangunan perdagangan jarak bebas samping dan belakang minimum 5 meter, atau letak bangunan dapat berderet dengan diberi alat pencegah/pemadam kebakaran, sehingga sataat terjadi kebakaran tidak akan menjalar.

- Untuk Ruko disediakan pemadam kecil setiap ruang toko.
- Untuk bangunan umum atau sosial sekurang-kurangnya berjarak 5 meter.
- Untuk bangunan perumahan sekurang-kurangnya berjarak 1,5 meter.

Untuk bangunan dengan ketinggian lebih dari 3 lantai:

- Bangunan dengan ketinggian 4 lantai berjarak minimum 8,5 meter.
- Bangunan dengan ketinggian 5 lantai berjarak minimum 9,5 meter.
- Bangunan dengan ketinggian >5 meter berjarak minimum 12 meter.

## 2. Koefisien Dasar Bangunan

Dalam arahan RUTRK rata-rata besarnya KDB di BWK-I direncanakan sebesar 40%-70%.

## 3. Koefisien Lantai Bangunan

Pada kawasan Banjarmasin Tengah KLB maksimal tidak direncanakan sebagai kelipatan dari tinggi lantai bangunan, tetapi pada lantai kedua dan seterusnya luas lantainya >80% dari luas lantai pertama dengan pertimbangan:

- Keamanan bangunan terhadap kebakaran mengingat sebagian besar bangunan perumahan dibangun dengan konstruksi sederhana.
- Kesehatan lingkungan, yaitu dengan tetap tersedianya ruang antar bangunan untuk sirkulasi udara dan sinar matahari
- Secara estetika akan memberikan kesan menarik dan bervariasi karena bangunan tidak berkesan monoton dari bawah hingga bagian atas.

## D. Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan Kawasan Sudimampir (Jl. P. Antasari – Jl. P. Samudera)

Lokasi tapak terpilih Jl.P. Antasari (mulai dari Jl. Kol. Sugiono s/d Jembatan S. Martapura), merupakan site eksisting Mitra Plaza Banjarmasin.

### Konsep Penggunaan Lahan

- a. Arahan pengembangan lahan di Jl. Kol. Sugiono ini menampung perkembangan fasilitas Perdagangan dan Jasa, Pertokoan dan Perhotelan.
- b. Tidak direkomendasikan untuk kegiatan Industri dan Pergudangan secara bertahap dapat dialih fungsikan untuk kegiatan yang direkomendasikan.

#### 4.9 Penghasil Kerajinan Kalimantan Selatan

Beberapa hasil produksi kerajinan masyarakatnya yang tersebar di Provinsi Kalimantan Selatan adalah:

1. Kabupaten/ Kota : Banjar

Tabel 4.2 Daftar Penghasil Kerajinan/Makanan Khas Kal-Sel di Kabupaten Banjar

No	Nama Perusahaan	Badan Usaha	Nama Produk
1.	Martapura Sasirangan	Perorangan	Sasirangan
2.	Cakra Perkasa Jaya Mulia	PT	Jasa industri berbagai barang & logam
3.	Istana Mobil Trio Motor	PT	Jasa industri berbagai barang dari logam
4.	Berkat Sabar	Perorangan	Kerajinan air guci
5.	Penggosokan Intan Amanah	Perorangan	Perhiasan
6.	Maju Bersama	Perorangan	Kerajinan mas perak
7.	Bunga Batu	Perorangan	Kerajinan bunga batu
8.	M. Amin	Perorangan	Gantungan kunci, tameng
9.	Intan Barokah	Perorangan	Makanan ringan/kerripek
10.	BELLA Sasirangan	Perorangan	Sasirangan sutera, katun dan serat lainnya
11.	Perusahaan Terbang	Perorangan	Alat musik tradisional terbang
12.	Bintang Baru	CV	Rotan
13.	Insan	Perorangan	Industri kerajinan dari rotan

Sumber: Direktori Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kalimantan Selatan, 2009

2. Kabupaten/Kota : Banjarbaru/Banjarbaru

Tabel 4.3 Daftar Penghasil Kerajinan/Makanan Khas Kal-Sel di Kabupaten Banjarbaru

No	Nama Perusahaan	Badan Usaha	Nama Produk
1.	Baseng Rotan	Perorangan	Rotan
2.	Hano. JR	Perorangan	Meubel rotan
3.	Teguh Perkasa Rotan	Perorangan	Rotan
4.	Bina Mandiri Wahyu	CV	Rotan
5.	Sarikaya Sega Utama	PT	Lampit
6.	Samaputra Aniday	PT	Lampit
7.	Mulawarman	CV	Anyaman rotan
8.	Pusaka Murni	CV	Anyaman rotan
9.	Molek Rotan	Perorangan	Anyaman rotan
10.	Wahidah	Perorangan	Ind airguci
11.	Sri Tanjung	Perorangan	Dodol buah
12.	Sadikun	Perorangan	Ind. Anyaman rotan
13.	Suparno Bersama Rotan	Perorangan	Pengolahan rotan
14.	Suka Maju Rotan	Perorangan	Pengolahan rotan
15.	UD. Berkat Bersama	UD	Rotan

Sumber: Direktori Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kalimantan Selatan, 2009

## 3. Kabupaten/Kota: Hulu Sungai Utara/Amuntai

Tabel 4.4 Daftar Penghasil Kerajinan/Makanan Khas Kal-Sel di Kabupaten HSU

No	Nama Perusahaan	Badan Usaha	Nama Produk
1.	UD. Moulding Mitra Asra	Perorangan	Meubel kayu
2.	UD. H. Al-fajri	Perorangan	Meubel kayu

Sumber: Direktori Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kalimantan Selatan, 2009

## 4. Kabupaten/Kota: Hulu Sungai Selatan/Kandangan

Tabel 4.5 Daftar Penghasil Kerajinan/Makanan Khas Kal-Sel di Kabupaten HSS

No	Nama Perusahaan	Badan Usaha	Nama Produk
1.	Menang jaya	Perorangan	Dodol
2.	Srikandi	Perorangan	Dodol
3.	Ibu norhikmah	Perorangan	Dodol
4.	U.d. Cinta rasa	Perorangan	Dodol
5.	Norjanah	Perorangan	Dodol
6.	Putra ibu norjanah	Perorangan	Dodol
7.	Budaya kalimantan	Perorangan	Kerajinan ukiran kayu
8.	Syamsudin	Perorangan	Mandau
9.	Tauran	Perorangan	Propeller kuningan
10.	Abizar	Perorangan	Propeller kuningan
11.	Angkasa marine	Perorangan	Propeller alumunium
12.	Dodol	Perorangan	Dodol
13.	Dodol	Perorangan	Dodol
14.	Gerabah kasar	Perorangan	Gerabah kasar
15.	Meubel bayu	Perorangan	Meubel kayu
16.	Kerajinan imitasi	Perorangan	Kerajinan imitasi
17.	Anyaman bambu	Perorangan	Anyaman bambu
18.	Anyaman bambu	Perorangan	Anyaman bambu
19.	Anyaman purun	Perorangan	Anyaman purun
20.	Sam'ani	Perorangan	Meubel kayu
21.	Ahmad hanibal	Perorangan	Kerajinan
22.	Tahmidin	Perorangan	Kue cincin
23.	Ahmad mawardi	Perorangan	Kue satu ketan
24.	Suriansyah	Perorangan	Perajin pot bunga
25.	Servis elektronik	Perorangan	Kue cengkaruk
26.	Norma	Perorangan	Kue bawang
27.	Mama	Perorangan	Rangai
28.	Ar rahmah	Perorangan	Rangai
29.	Rasuna	Perorangan	Anyaman purun
30.	Melati	Perorangan	Kue gerubi
31.	Zainuddin	Perorangan	Kue cantik manis
32.	Salahuddin	Perorangan	Kue cantik manis
33.	Halimah awat	Perorangan	Dodol
34.	Samsiah	Perorangan	Kue basah
35.	Nafiah	Perorangan	Cangkaruk
36.	Rusdiana	Perorangan	Kue tradisional
37.	Kusniah	Perorangan	Kue tradisional
38.	Sapiah	Perorangan	Kue tradisional

39.	Mahrta	Perorangan	Kue tradisional
40.	Bahrn	Perorangan	Kue tradisional
41.	Siti bulkis	Perorangan	Kue tradisional
42.	Raudah	Perorangan	Kue tradisional
43.	Kiah	Perorangan	Kue tradisional
44.	Lani	Perorangan	Dodol
45.	H. Nawawi	Perorangan	Dodol
46.	H.mastur	Perorangan	Industri kayu
47.	H. Rusli	Perorangan	Industri kayu
48.	Astani	Perorangan	Kopiah haji
49.	Abdul kadir ahmad	Perorangan	Meubel kayu kelapa
50.	Iyus	Perorangan	Industri musik tradisional
51.	Ungkal	Perorangan	Lamang
52.	Mama udah	Perorangan	Lamang
53.	Rubi	Perorangan	Lamang
54.	Ihil	Perorangan	Lamang
55.	Mama inah	Perorangan	Lamang
56.	Junainah	Perorangan	Lamang
57.	Fitriani	Perorangan	Lamang
58.	Yana	Perorangan	Lamang
59.	Samah alui	Perorangan	Lamang
60.	Tati	Perorangan	Lamang
61.	Anah	Perorangan	Lamang
62.	Acil bayah	Perorangan	Lamang
63.	H.halus / agus	Perorangan	Lamang
64.	Iful	Perorangan	Lamang
65.	Bini udin	Perorangan	Lamang
66.	Alan	Perorangan	Lamang
67.	H. Ajib	Perorangan	Lamang
68.	Utuh pais	Perorangan	Lamang
69.	Norsehan	Perorangan	Lamang
70.	H. Isyah	Perorangan	Lamang
71.	Isyah	Perorangan	Lamang
72.	Ibu norjanah	Perorangan	Dodol
73.	Wajik	Perorangan	Wajik
74.	Mira	Perorangan	Kue rangai
75.	H. Aran	Perorangan	Gula merah
76.	Ideham	Perorangan	Kumpang parang
77.	Pandi	Perorangan	Kumpang parang
78.	Aran	Perorangan	Kumpang parang
79.	Agil	Perorangan	Kumpang parang
80.	Syuhaimi	Perorangan	Kumpang parang
81.	Amat	Perorangan	Pd. Besi
82.	Buhari	Perorangan	Pd. Besi

Sumber: Direktori Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kalimantan Selatan, 2009



## 5. Kabupaten/Kota : Hulu Sungai Tengah – Barabai

Tabel 4.6 Daftar Penghasil Kerajinan/Makanan Khas Kal-Sel di Kabupaten HST

No	Nama Perusahaan	Bentuk Badan Usaha	Nama Produk
1.	Arab Saudi	Perorangan	Kopiah Haji
2.	Khairansyah	Perorangan	Furniture Dari Kayu
3.	Karya Gemilang	Perorangan	Furniture Dari Kayu
4.	Bina Sari	Perorangan	Kopiah Haji
5.	Setia Kawan	Perorangan	Kopiah Haji
6.	Al Hikmah	Perorangan	Kopiah Haji
7.	Suka Maju	Perorangan	Abon Ikan
8.	Al Mujahidin	Perorangan	Kopiah Haji
9.	H. Zaini	Perorangan	Kopiah Haji
10.	Al Adani	Perorangan	Kopiah Haji
11.	Sinar Ayu	Perorangan	Lulur Tradisional
12.	Sinar Rejeki	Perorangan	Furniture Kayu
13.	Sumber Rejeki	Perorangan	Meubel Kayu
14.	IDEAL	Perorangan	Meubel Kayu
15.	Al Bolkia	Perorangan	Kopiah Haji
16.	Berkat Bersama	Perorangan	Kopiah Haji
17.	Ibadah	Perorangan	Kopiah Haji
18.	Al Munawarah	Perorangan	Kopiah Haji
19.	Al Mesir	Perorangan	Kopiah Haji
20.	Al Fajar	Perorangan	Kopiah Haji
21.	Cahaya Banua	Perorangan	Meubel Ukir
22.	Kurnia	Perorangan	Meubel Kayu
23.	UD. Kitun Raya	Perorangan	Kue Kering
24.	Meubel Mesir	Perorangan	Meubel Kayu
25.	Berkat Usaha	Perorangan	Kopiah Haji
26.	Al Anshar	Perorangan	Kopiah Haji
27.	Meubel Sederhana	Perorangan	Meubel Kayu
28.	Meubel Rezky	Perorangan	Meubel Kayu
29.	Ridha Illahi	Perorangan	Meubel Kayu
30.	Kurnia Abadi	Perorangan	Meubel Kayu
31.	Mainan Wawan	Perorangan	Mainan Anak Dari Kayu
32.			

Sumber: Direktori Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kalimantan Selatan, 2009

## 6. Kabupaten/Kota : Tabalong – Tanjung

Tabel 4.7 Daftar Penghasil Kerajinan/Makanan Khas Kal-Sel di Kabupaten Tabalong

No	Nama perusahaan	Badan Usaha	Nama produk
1.	PT. Tabalong Jaya	PT	Anyaman Rotan
2.	Harmaniah	Perorangan	Amplang Ikan Patin

Sumber: Direktori Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kalimantan Selatan, 2009

## 7. Kabupaten/ Kota : Tanah Bumbu

Tabel 4.8 Daftar Penghasil Kerajinan/Makanan Khas Kal-Sel  
di Kabupaten Tanah Bumbu

No	Nama perusahaan	Bentuk badan usaha	Nama produk
1.	Abdurahim	Perorangan	Tikar
2.	Udin	Perorangan	Tikar
3.	Bahran	Perorangan	Tikar
4.	Durahman	Perorangan	Tikar
5.	Abdulah	Perorangan	Tikar
6.	Ulah	Perorangan	Tikar
7.	Jafar	Perorangan	Gerabah
8.	Tajudin	Perorangan	Gerabah
9.	Iwayan Susila	Perorangan	Ukiran
10.	Siti Masitoh	Perorangan	Bordir
11.	Nurlena	Perorangan	Bordir
12.	Rahmawati	Perorangan	Bordir
13.	Noor Ainah	Perorangan	Bordir
14.	Siti Norbayah	Perorangan	Bordir
15.	Hartuti Ningsih	Perorangan	Bordir
16.	Nila Susanti	Perorangan	Bordir
17.	Mutia	Perorangan	Bordir
18.	Sudi Kasih	Perorangan	Bordir
19.	Suwarni	Perorangan	Bordir
20.	Yuli Puwarti	Perorangan	Bordir
21.	Rosdiana	Perorangan	Bordir
22.	Septi Andriani	Perorangan	Bordir
23.	Yatmi	Perorangan	Bordir
24.	Siti Sabariah	Perorangan	Bordir
25.	Naila	Perorangan	Bordir
26.	Siti Rukiah	Perorangan	Bordir
27.	Rukayah	Perorangan	Bordir
28.	Sunarti	Perorangan	Bordir
29.	Mirian Dhaini	Perorangan	Bordir
30.	Dewi Kasih	Perorangan	Bordir
31.	Ruslan	Perorangan	Bordir
32.	Murni	Perorangan	Bordir
33.	Emy Elyana	Perorangan	Bordir
34.	Norhayati	Perorangan	Bordir
35.	Supriati	Perorangan	Bordir
36.	Naimah	Perorangan	Bordir
37.	Yuti Hariani	Perorangan	Bordir
38.	Sumiarsi	Perorangan	Bordir

Sumber: Direktori Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kalimantan Selatan, 2009

Sedangkan dari Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Banjarmasin, didapatkan data mengenai jumlah pengrajin tiap-tiap kecamatan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Jumlah Pengrajin Kota Banjarmasin Tiap Kecamatan

No.	Komoditi	Banjarmasin			
		Barat	Selatan	Tengah	Timur
1.	Anyaman Rotan & Purun Keranjang dll	1	1	2	-
2.	Lampit Rotan	2	6	-	-
3.	Figura Kayu	1	-	4	2
4.	Tanggung	10	-	-	-
5.	Dekor Huruf / Kaligrafi	1	-	-	-
6.	Pembuatan Cincin & Perhiasan	10	-	-	1
7.	Kain Sasirangan	11	7	20	16
8.	Furniture Kayu	15	6	16	10
9.	Furniture Rotan	-	-	2	-
10.	Sulam Bordir	-	3	3	4
11.	Pelapisan Imitasi	-	1	-	-
Jumlah		41	24	47	33

Sumber: Data Base Sektor Industri Tahun 2005 Kota Banjarmasin, 2006

#### 4.10 Pariwisata Kalimantan Selatan

Tabel 4.10 Informasi Obyek dan Daya Tarik Wisata di Kota Banjarmasin

No	Nama Obyek	Jenis	Daya Tarik
1.	Sungai Martapura dan Sungai Barito (Round Trip Banjarmasin)	Alam dan budaya	Suasana kehidupan masyarakat perairan sepanjang sungai
2.	Pasar Terapung	Budaya	Pasar tradisional di sungai dengan jukung
3.	Makam Pangeran Suriansyah	Ziarah	Makam Raja Banjar
4.	Masjid Raya Sabilal Muhtadin	Religius	Masjid Raya
5.	Desa Kuin Utra dan Sungai Bilu	Budaya	Desa tradisional
6.	Industri Perakayuan Alalak	Industri	Pegolahan kayu/home industry/meubel
7.	Industri Rotan	Industri	Pengolahan dan penjualan industri rotan.
8.	Industri Logam	Industri	Kerajinan logam
9.	Taman Budaya Kal-Sel	Buatan	Kegiatan Seni dan Budaya
10.	Rumah Adat Banjar	Budaya	Rumah tradisional Banjar
11.	Museum Wasaka	Sejarah	Museum perjuangan rakyat Kalsel, Rumah adat Banjar
12.	Produksi Minyak Kelapa Tradisional	Industri	Pembuatan minyak kelapa tradisional
14.	Makam Pangeran Antasari	Sejarah/ Ziarah	Makam Pahlawan Nasional
15.	Pusat Penjualan dan Produsen Sasirangan	Industri	Pusat penjualan kain sasirangan.
16.	Pasar Malabar	Buatan	Pusat penjualan souvenir

Sumber: Profil Kebudayaan dan Pariwisata Kalimantan Selatan

Tabel 4.11 Obyek Wisata di Kota Banjarmasin Dirinci Menurut Kecamatan Tahun 2008

No	Kecamatan	Objek 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-Habsy
4.	Banjarmasin Tengah	- Duta Mall - Mesjid Raya Sabibal Muhtadin - Tempekong (Klenteng Pecinan) - Sentra Antasari - Siring Sungai Martapura
5.	Banjarmasin Utara	- Pasar Terapung - Pembuatan Kapal - Pembuatan Tajau - Pembuatan Tanggui - Makam Sultan Suriansyah - Mesjid Sultan Suriansyah - Mahligai Al-Quran - Unlam - Taman Agro Wisata - Soto Yana Yani - Museum Wasaka

Sumber : <http://disporbudpar.kalselprov.go.id>

Tabel 4.12 Daftar Nama Toko Cenderamata di Kota Banjarmasin

No	Nama Obyek	Ket
1.	Rumah Sasirang HJ. Erlinawati Sjahriell Darham	Sasirangan
2.	ADY Sasirangan	Sasirangan
3.	IRMA Sasirangan	Sasirangan
4.	IWAN Sasirangan	Sasirangan
5.	Sasirangan Kayuh Baimbay	Sasirangan
6.	Sahabat Sasirangan	Sasirangan
7.	Citra Pasaraya	Sasirangan
8.	Argadia Melati/ Pengrajin Air Guci	Kerajinan Sulaman
9.	DEKANASDA Prov. Kal-Sel	Berbagai Kerajinan
10.	Pertokoan Pasar Bakti	Anyaman dll
11.	Pertokoan Malabar	Anyaman dan Batu-batuan

Sumber: *Profil Kebudayaan dan Pariwisata Kalimantan Selatan*

Ket:

: sedikit demi sedikit sudah beralih fungsi menjadi pasar kebutuhan sandang.

Tabel 4.13 Informasi Obyek dan Daya Tarik Wisata  
di Berbagai Daerah Kalimantan Selatan

No	Nama Obyek	Jenis	Daya Tarik	Kota/Kabupaten
1.	Museum Permata	Budaya	Hiburan umum	Banjarbaru
2.	Museum Lahan Permata	Budaya	Hiburan umum	Banjarbaru
3.	Rumah Adat Banjar Bubungan Tinggi	Budaya/ Sejarah	Bangunan adat tradisional Banjar	Kab. Banjar
4.	Rumah Adat Gajah Baliku	Budaya/ Sejarah	Bangunan adat tradisional Banjar	Kab. Banjar
5.	Pusat Pertokoan Cahaya Bumi Selamat	Belanja	Cinderamata, bisnis dan persinggahan	Kab. Banjar
6.	Pasar wadai Tradisional	Belanja	Wadai khas	Kab. Banjar
7.	Pengrajin Air Guci	Budaya/ Industri	Industri tradisional dan cinderamata	Kab. Banjar
8.	Pasar Terapung Lok Baintan	Alam/ Budaya	Perdagangan diatas perahu	Kab. Banjar
9.	Pulau Kembang	Alam	Suaka alam/ margasatwa, taman bermain, tempat banyak kera liar dan tempat sembahyang warga cina	Kab. Barito Kuala
10.	Jembatan Barito	Buatan	Jembatan dengan panjang 1 Km, dan terdapat tempat peristirahatan dibawahnya	Kab. Barito Kuala
11.	Pulau Kaget	Alam	Terdapat banyak bekantan	Kab. Barito Kuala
12.	Lomba Perahu Tradisional	Budaya	Lomba Perahu	Kab. HSU
13.	Pusat Perbelanjaan Kerajinan	Industri	Belanja Cinderamata	Kab. HSU
14.	Pasar Pagi Kerajinan Rotan	Buatan	Menjual hasil kerajinan rotan	Kab. HSU
15.	Industri Dodol	Industri	Pengolahan dodol	Kab. HSS
16.	Kerajinan Logam/Kuningan	Industri	Cara pembuatan logam	Kab. HSS
17.	Pembuatan Badan Kapal	Industri	Industri pembuatan kapal	Kab. HSS
18.	Kerajinan Aksesoris Perhiasan	Industri	Cara pembuatan aksesoris	Kab. HSS
19.	Kerajinan Mandau	Industri	Cara pembuatan mandau	Kab. HSS
20.	Kerajinan Gerabah	Industri	Pembuatan gerabah dari tanah liat	Kab. HSS
21.	Rumah Adat Banjar	Budaya		Kab. HSS
22.	Margasari	Industri	Kerajinan tradisional anyaman dari rotan dan souvenir	Kab. Tapin
23.	Pusat Kesenian Tradisional Pandahan	Budaya	Penelitian seni dan kebudayaan	Kab. Tapin
24.	Kerajinan Anyaman	Industri	Kerajinan anyaman tradisional	Kab. Tapin

Sumber: Profil Kebudayaan dan Pariwisata Kalimantan Selatan

Sedangkan kesenian daerah tradisional yang ditampilkan sebagai daya tarik wisata adalah :

- Kesenian Mamanda.
- Kuda Gepang.
- Damar Wulan.
- Wayang Gong.
- Belamut.
- Madihin.
- Bagandut.
- Tari Baksa Kembang.
- Tari Radap Rahayu.
- Tari Japin Tirik.
- Tari Japin Lalan.
- Wayang Kulit.
- Basasingaan, dll

Bentuk permainan tradisional yang dijadikan pula sebagai atraksi wisata antara lain:

- Bagasing
- Balogo
- Batungkau
- Lomba Jukung Tradisional
- Bamboo Rafting, dll

Tingkat perkembangan kunjungan wisatawan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.14 Jumlah Wisatawan Nusantara yang Berkunjung Menurut Daerah Asal Tahun 2011

No	Nama Daerah	Jumlah
1	DKI Jakarta	151.730
2	Kalimantan Tengah	123.580
3	Jawa Timur	69.910
4	Kalimantan Timur	71.560
5	Jawa Barat	53.580
6	Jawa Tengah	6.135
7	Kalimantan Barat	3.823
8	D I Yogyakarta	3.674
9	Banten	3.448
10	Sumatera Utara	3.374
11	Sulawesi Selatan	673
12	Sumatera Selatan	602
13	Riau	427
14	Sulawesi Utara	369
15	Bali	669
16	Sumatera Barat	339
17	Jambi	344
18	Lampung	359
19	Sulawesi Tengah	522
20	Nusa Tenggara Barat	821
21	Papua	172
22	Nusa Tenggara Timur	162
23	Maluku	183
24	Bengkulu	181
25	Batam	213
26	Nangro Aceh Darussalam	136
27	Sulawesi Tenggara	202
28	Daerah lainnya	4.858
	<b>Jumlah</b>	<b>502.046</b>

Sumber: Arsip Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Periwisata Provinsi Kal-Sel

Tabel 4.15 Jumlah Wisatawan Mancanegara yang Berkunjung Menurut Negara Asal Tahun 2011

NO	Negara Asal State Destination	2011
<b>I</b>	<b>Asia</b>	<b>19.190</b>
1	Jepang	1.860
2	Korea	1.267
3	China	3.897
4	Philifina	3.587
5	Taiwan	698
6	Thailand	1.234
7	Malaysia	1.772
8	Singapura	1.865
9	Brunei	498
10	Hongkong	287
11	India	1.564
12	Asia Lainnya	661
<b>II</b>	<b>Afrika</b>	<b>390</b>
1	Afrika Selatan	148
2	Afrika Lainnya	242
<b>III</b>	<b>Timur Tengah</b>	<b>321</b>
1	Saudi Arabia	187
2	Turki	67
3	Timur Tengah Lainnya	67
<b>Jumlah</b>		<b>19.901</b>

Sumber: Arsip Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Periwisata Provinsi Kal-Sel

## 4.11 Studi Komparasi

### 4.11.1 Komparasi Fungsi dan Tata Massa Bangunan

#### A. Pasar Seni Gabusan

Nama Objek : Pasar Seni Gabusan

Lokasi : Kabupaten Bantul, Yogyakarta

Luas Lahan : ± 4,5 Ha.



Gambar 4.3 Site Plan Pasar Seni Gabusan

(Sumber: Wikimapia, 2012)

### Fungsi dan Fasilitas

Kabupaten Bantul adalah salah satu kabupaten di Yogyakarta yang dikenal dengan produksi hasil kerajinan masyarakatnya. Atas dasar potensi masyarakat yang ada di Kabupaten Bantul ini kemudian disediakan satu tempat untuk mewedahi hasil kerajinan masyarakatnya, dan kemudian ditempat ini diharapkan tercipta peluang yang lebih besar bagi para pengrajinnya, untuk lebih berkembang. Dengan adanya tempat ini kemudian juga diajadikan pusat informasi untuk mengetahui para pengrajin di Kabupaten Bantul. Selain berfungsi sebagai tempat penjualan hasil kerajinan masyarakatnya, pasar seni bantul juga sebagai tempat rekreasi keluarga.



Gambar 4.4 Fasilitas Taman Bermain

Fasilitas yang disediakan berupa los pasar yang menampung sekitar 176 sampai dengan 528 kios/pedagang yang berfungsi sebagai pusat seni yang melayani jual beli benda-benda kerajinan dalam skala ritel maupun grosir. Ruang pameran yang disediakan bertaraf internasional. Fasilitas lain yang disediakan pada pasar seni ini adalah workshop batik, tatah sungging dan aneka kerajinan yang dipertunjukkan sebagai rekreasi wisatawan yang datang atau sebagai sarana edukasi para pelajar yang biasanya berwisata ke pasar seni gabungan ini. Ditengah-tengah pasar terdapat ruang terbuka dengan deretan tiang-tiang yang berfungsi sebagai arena lomba burung perkutut. Serta fasilitas servis yang sangat menunjang.



Gambar 4.5 Area Lomba Burung dan Tempat Parkir

Dalam perencanaan pembangunan pasar seni ini direncanakan ada pembangunan ruko-ruko artistik di bagian depan sebelum memasuki los-los penjualan. Akan tetapi, sampai pada sekarang ini saat dilakukan tinjauan lapangan ke objek komparasi belum terdapat ruko-ruko tersebut.





Gambar 4.6 Legenda Pasar Seni Gabusan  
(Sumber: Skyscrapercity, 2012)



Gambar 4.7 Los Rotan

### **Tata Massa**

Pasar ini dikemas dengan beberapa massa yang dipecah hingga tercipta integritas ruang luar dan ruang dalam dengan sistem sirkulasi yang sudah diatur antara sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan bermotor. Organisasi massa yang digunakan adalah cluster. Akan tetapi orientasi seluruh massa ke tengah-tengah tapak dimana terdapat area bermain dan tiang-tiang untuk arena lomba burung perkutut.

### **Konsep, Bentuk dan Tampilan Bangunan**

Bentukan bangunan diambil dari bentukan - bentuk arsitektur nusantara dengan konsep pernaungan, sebagian besar massa yang ada berupa bangunan tidak massif, hanya beberapa bangunan massif yang memiliki fungsi dengan tingkat keamanan yang lebih di prioritaskan seperti massa dengan fungsi gudang, manajemen dan pengelolaan bangunan.



Gambar 4.8 Bentuk Pasar Seni Gabusan

Bentukan bangunan mengadopsi arsitektur nusantara dengan bentukan atap miring, dengan tampilan seperti pendopo pada rumah adat jawa, akan tetapi bentukan diolah dengan bentukan yang lebih menarik. Bentuk dan tampilan bangunan yang merupakan hasil eksplorasi bentuk, akan tetapi tetap sekilas menampilkan wujud arsitektur kenusantaraan, seperti yang terlihat pada bentuk dan tampilan los penjualan, informasi serta gardu pandang yang ada ditapak. Sedangkan untuk bentukan ornamen lainnya diolah dengan eksploratif namun tetap memiliki satu kesatuan dari desain pasar keseluruhan. Kesatuan dilihat dari warna dan penggunaan bahan yang digunakan, meskipun beberapa bentuk tidak memiliki kesamaan.



Gambar 4.9 Varian Bentuk dan Tampilan Pasar Seni Gabusan



Gambar 4.10 Signage dan Lanskap Pada Pasar Seni Gabusan

**B. Pasar Seni Ancol**

- Nama Objek : Pasar Seni Ancol
- Lokasi : Kawasan Wisata Impian Jaya Ancol
- Luas Lahan : ± 5 Ha



Gambar 4.11 Site Plan Pasar Seni Ancol  
(Sumber: Wikimapia, 2012)

**Fungsi dan Fasilitas**

Pasar seni ancول berfungsi sebagai pusat kegiatan seni dan kerajinan yang memberikan inspirasi serta wawasan bagi penikmat dan kolektor seni. Pasar seni merupakan wujud nyata kepedulian ancول atas kelangsungan hidup para seniman berbakat. Pasar seni ancول tidak hanya berfungsi sebagai tempat menjual hasil seni para seniman, tetapi sekaligus menjadi tempat bagi para seniman membuat karyanya bahkan seringkali para seniman menginap dan tidur di dalam toko retailnya. Fasilitas pasar seni ancول cukup lengkap dengan galeri pameran (North Art Space/NAS), toko cinderamata, plaza dan panggung pertunjukkan seni, tempat workshop, selasar yang sewaktu-waktu berfungsi



menjadi tempat pameran sementara, serta fasilitas umum seperti parkir, toilet, musholla dan beberapa tempat makan untuk melengkapi kebutuhan pengunjung. Bahkan selain itu pasar seni ancol menyediakan fasilitas *art academy*, mewadahi kegiatan les seni bagi para peminat.



Gambar 4.12 Panggung dan Amphiteater



Gambar 4.13 Retail Penjualan Dan Tempat Makan



Gambar 4.14 Tempat Workshop, Plaza dan Tempat Pameran

### Tata Massa

Pasar seni ancol terdiri atas banyak massa, sekilas saat memasuki satu kompleks massa seperti berada di sebuah kampung seni. Dilihat dari site plan nya, pasar seni berbentuk dari segi delapan, terdapat 4 entrance dari berbagai arah, sehingga memudahkan pengunjung untuk masuk ke dalam kawasan pasar. Tata massa membentuk radial, dengan pusat sebuah ampiteater dengan panggung pertunjukan dan kemudian dikelilingi retail-retail, kantor manajemen, muholla, dan lainnya. Terjadi kesinambungan antara ruang luar dan ruang dalam, pada ruang luar terdapat pohon-pohon peneduh agar membuat pengunjung nyaman untuk menelusuri kawasan pasar ini. Penempatan pohon dan lansekap



Gambar 4.15 Tata Massa Pasar Seni Ancol

juga sudah diolah dengan sedemikian rupa agar membuat pemandangan semakin nyaman. Sedangkan untuk pembagian fungsi masih kurang terlihat jelas, meskipun sudah dicoba untuk mengelompokkan sesuai dengan jenis seni yang ditekuni tetapi masih saja terdapat beberapa fungsi yang terlihat seperti mencampur.

### **Konsep, Bentuk dan Tampilan Bangunan**

Sesuai dengan fungsinya sebagai tempat penjualan, dan tempat kelangsungan hidup seniman yang ada di Indonesia konsep bangunan yang digunakan pun tidak jauh dari konsep bangunan yang ada di Indonesia. Bentuk tampilan pada pasar seni ini cukup bervariasi ada yang berbentuk persegi empat, juga ada yang berbentuk persegi banyak. Elemen-elemen arsitektural mengambil bentukan arsitektur nusantara, dengan atap - atap miring, dan konsep pernaungan. Sebagian besar menggunakan material tradisional (alami) seperti kayu, bambu dan atap sirap.

Secara keseluruhan pasar ini sudah cukup mencitrakan kreatifitas kehidupan seni, mulai dari signage, tempat sampah, box telepon didesain dengan kreatif dan serasi. Selain itu juga terdapat berbagai macam *sculpture*, seperti *sculpture* dari ukiran kayu, batu dan lainnya.



Gambar 4.16 Bentuk dan Tampilan Bangunan Pasar Seni Ancol



Gambar 4.17 *Sculpture* di Pasar Seni Ancol

#### 4.11.2 Komparasi Metode Desain

##### A. Sayembara Landmark Jayapura

Judul: Per-INGAT-an Papua

Oleh: Yu Sing

##### Konsep Perjalanan

1. Gerbang pintu masuk berupa pelataran lingkaran dengan 40 patung dari batang pohon dengan berbagai ketinggian à sebagai tanda 40 batang pohon kelapa sebagai sejarah awal terbentuknya **Hollandia**
2. Perjalanan dihantarkan oleh selasar pilotis yang melayang di atas pantai yang didesain berlekuk-lekuk seperti kondisi geografis Jayapura. **Kotabaru** sebagai masuknya Irian Jaya kembali ke Indonesia, masih belum banyak pembangunan, karena itu ditandai oleh kumpulan 7 Honai.
3. Masa **Sukarnopura** dianggap sebagai masa euphoria pembangunan besar-besaran, karena itu ditandai dengan adanya amphiteater, kolam laut, sarana wisata air dan restoran matahari terbit yang berbentuk busur lingkaran
4. Perjalanan menuju **Jayapura** melalui 3 massa silinder sebagai podium menara.. Bangunan pada area 'jayapura' didesain lebih modern, tanpa meninggalkan karakter organik yang menjadi ciri kawasan landmark kota Jayapura



Gambar 4.18 Konsep Perjalanan  
(Sumber: rumah-yusing.blogspot,2011)

##### Konsep Bilangan

Tanggal lahir kota Jayapura 7 – 3 – 1910

- 7 Honai, 3 Silinder Podium, 10 lantai Menara Pohon
- 40 batang pohon kelapa = 40 patung sebagai gerbang
- 100 tahun = 100 kincir angin di atas restoran. Kincir angin yang digunakan adalah kincir angin yang silinder yang dapat digerakkan oleh angin lebih kecil
- 100 tahun pada tahun 2010 à 1000 meter bak tanaman.

### **Konsep Flora dan Fauna**

Jayapura merupakan ibukota Papua, karena itu juga dapat dianggap sebagai perwakilan Papua. Papua terkenal dengan kekayaan keanekaragaman flora dan fauna, karena itu dalam Kompleks Landmark Kota Jayapura ditanami berbagai jenis flora yang terdapat di



Gambar 4.19 Penggunaan Akses Ornamen Khas Jayapura  
(Sumber: rumah-yusing.blogspot,2011)

Papua yang cocok dengan suhu daerah pantai. Berbagai jenis flora dan fauna lainnya ditampilkan dalam bentuk diorama pada *railing ramp* luar bangunan. Sehingga *Landmark* Kota Jayapura bukan hanya museum sejarah, namun juga merupakan museum flora dan fauna.

### **Konsep Ekonomi**

Selain fungsi utama, desain ini juga menyediakan fungsi-fungsi lain yang dapat dijual agar perawatan kawasan ini tidak membutuhkan biaya dari luar. Berbagai fungsi yang disediakan yaitu Wisata Air, Ruang Serbaguna, Toko Souvenir dan Kerajinan, Restoran, Amphiteater.

### **Konsep Genius Loci**

Karakter tempat LKJ didesain organik berlekuk-lekuk, berbagai jenis pohon di sepanjang selasar, dengan aksesoris patung dan ornamen khas Jayapura. Berbagai fasilitas publik disediakan untuk menjadikan kawasan LKJ sebagai ruang terbuka kota yang baru. Kayu (termasuk bagian kulitnya) digunakan sebagai material finishing yang utama karena sesuai dengan potensi Jayapura. Menara Pohon menjadi penanda yang akan menjadi ikon kota yang mudah diingat. Kolom-kolom struktur beton yang bercabang terinspirasi dari ranting-ranting pohon. Penggabungan karakter “primitif” / *rustic* dan unsur hijau dengan sistem struktur yang modern menjadi ciri khas usulan rancangan Landmark Kota Jayapura ini, sebagai metafora dari pembauran antara masyarakat lokal dengan pendatang yang bersama-sama berkomitmen membangun masa depan Jayapura yang lebih baik.

## B. Sayembara Stasiun Riset Orang Utan di Kalimantan

Oleh: Yu Sing

### Konsep Umum

1. Semangat kebersamaan **Huma Betang**, ditransformasikan menjadi sirkular, fungsi ruang mengelilingi pohon dan void ditengah sebagai pencahayaan dan ventilasi alami.



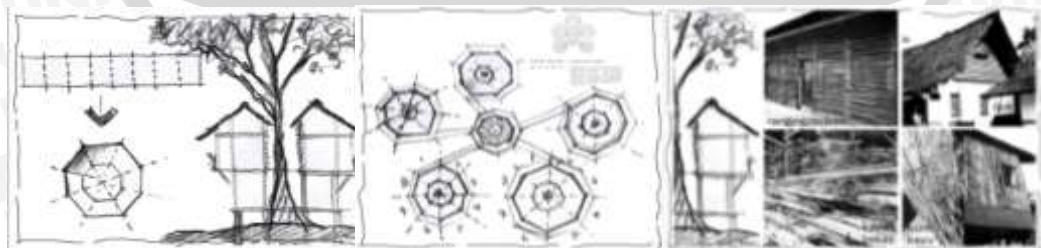
Gambar 4.20 Site Plan Stasiun Riset  
(Sumber: rumah-yusing.blogspot,2011)

Memiliki makna: Menjaga Kelestarian pohon sebagai unsur penting dari hutan.

2. Konsep berkelompok. Tata bangunan berkelompok seperti motif **Perintai Lima**, dengan massa ditengan sebagai uang untuk sirkulasi vertikal bersama dan pohon yang ditanam baru ataupun eksisting. Memiliki makna: menjaga kelestarian hutan (sebagai habitat orang hutan) dan kebersamaan dalam perbedaan (seperti makna pada rumah Betang).
3. Kearifan Logis dengan efisiensi lahan (bangunan vertikal, pertanian vertikal/permakultur) serta penggunaan material terbarukan (Kayu Bekas, ranting, kulit kayu, ijuk dna rotan). Hal ini sesuai dengan konsep **Ketuhanan Kaharingan** yaitu harmonisasi dan keseimbangan kosmis. Memiliki makna: menghargai alam, memanfaatkan apa yang ada secukupnya.



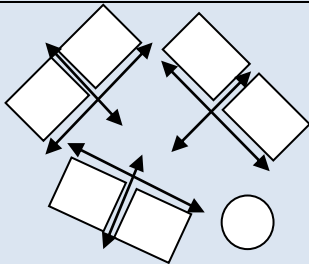
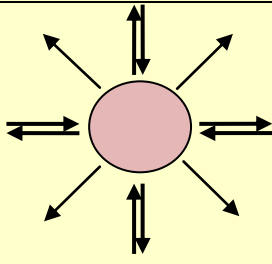
Gambar 4.21 Penggunaan Akses Ikon dan Proses Transformasi Tipologi Rumah Tradisional  
(Sumber: rumah-yusing.blogspot,2011)



Gambar 4.22 Konsep Umum dan Transformasi Bentuk  
(Sumber: rumah-yusing.blogspot,2011)

### 4.11.3 Kesimpulan Komparasi Fungsi dan Tata Massa Bangunan

Tabel 4.16 Kesimpulan Komparasi Fungsi dan Tata Massa Bangunan

No	Variabel Pemandangan	Pasar Seni Gabusan	Pasar Seni Ancol	Kesimpulan
1.	Lokasi	Terletak di Kabupaten Bantul, sulitnya aksesibilitas menuju lokasi menjadi salah satu penyebab sepi pasar seni ini.	Terletak dikawasan wisata terpadu menjadi salah satu keunggulan, tetapi juga menjadi kelemahan, karena juga mengalihkan perhatian para pengunjung. Lokasi ini juga aksesnya sulit, sehingga menyebabkan pasar seni ini semakin sepi.	Dibutuhkan lokasi yang strategis. yang menunjang objek pusat wisata belanja
1.	Fungsi	Mewadahi hasil para pengrajin Kabupaten Bantul	Mewadahi kreatifitas para seniman se-Indonesia	Tempat wisata, pusat informasin sekaligus mewadahi penjualan kerajinan Kal-Sel.
2.	Fasilitas	16 los yang berfungsi sebagai tempat penjualan juga sebagai tempat workshop pada acara tertentu	Puluhan retail sekaligus tempat workshop seniman. Art academy NAS	Retail dan Wokshop
		Kantor pengelola Pusat Informasi	Kantor pengelola Pusat Informasi	Kantor pengelola dan Pusat
		Ruang-ruang servis seperti toilet, tempat parkir, musholla	Ruang-ruang servis seperti toilet, tempat parkir, musholla	Dibutuhkan ruang-ruang servis
		Area burung perkutut Area bermain anak	Amphiteter dengan panggung pertunjukan	Apiteater untuk pertunjukkan
		Tempat makan	Tempat makan	Tempat makan
		Parkiran fleksibel	Parkiran terpusat	Area parkir
3.	Tata Massa	 <p>Pola tata massa cluster</p>	 <p>Pola tata massa radial</p>	Pola tata massa akan mempengaruhi alur sirkulasi para pengunjung
		Pengelompokkan sangat jelas sesuai jenis kerajinan.	Pengelompokkan kurang jelas.	Diperlukan pengelompokkan ruang untuk memudahkan pengunjung






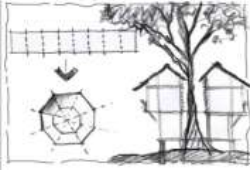
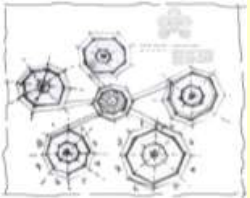



4.	Konsep Bentuk dan Tampilan Bangunan			
				
				
		Konsep bentuk dan tampilan bangunan cenderung “Selaras”	Konsep bentuk dan tampilan bangunan cenderung “Varian”	Konsep bentuk dan tampilan bangunan merupakan varian dari bentukan tipologi dan ikon karakteristik arsitektur lingkungan
		Massa dengan fungsi yang serupa memiliki bentuk yang sama	Massa dengan fungsi yang serupa memiliki bentuk yang sama	
		Bentukan dengan atap miring, dan konsep pernaungan.	Bentukan dengan atap miring, dan konsep pernaungan.	Desain massa dengan konsep pernaungan, tidak massif

#### 4.11.4 Kesimpulan Komparasi Metode Desain

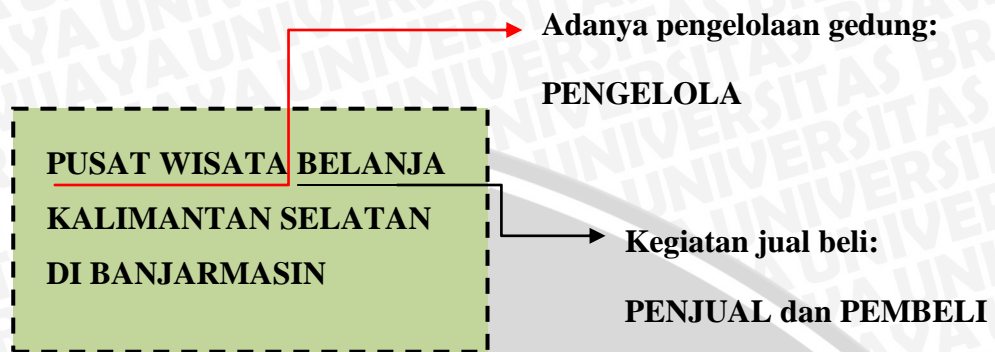
Tabel 4.17 Kesimpulan Komparasi Metode Desain

No	Variabel Pembeding	Sayembara Landmark Jayapura	Sayembara Stasiun Riset Orang Utan di Kalimantan	Kesimpulan
1.	Fungsi	Sebuah landmark provinsi Jayapura	Stasiun Riset Orang Utan di Kalimantan	-
2.	Konsep	Menggunakan ikon setempat sebagai landasan desain	Menggunakan ikon setempat sebagai landasan desain	Menggunakan tipologi dan ikon setempat sebagai landasan desain
		Konsep Perjalanan dalam pengaturan layout	Huma Betang	Konsep <i>Kayuh Baimbai</i>

		<p>Konsep Bilangan sebagai jumlah beberapa elemen desain</p>		<p>Konsep jenjang kedudukan tipe rumah</p>
		<p>Konsep Flora dan Fauna yang digunakan sesuai dengan iklim setempat</p>	<p>Motif Perintai Lima</p> 	<p>Menggunakan flora yang sesuai dengan iklim setempat</p>
		<p>Konsep Ekonomi Untuk menentukan fungsi penunjang landmark</p>		<p>Konsep desain yang menunjang untuk tempat wisata yang mengandung unsur ekonomi</p>
		<p>Konsep Genius Loci Kota Jayapura ini, sebagai metafora dari pembauran antara masyarakat lokal dengan pendatang yang bersama-sama berkomitmen membangun masa depan Jayapura yang lebih baik</p>	<p>Ketuhanan Kaharingan harmonisasi dan keseimbangan kosmis. Memiliki makna: menghargai alam, memanfaatkan apa yang ada secukupnya.</p>	
3.	Transformasi Desain	<p>Transformasi desain diambil dari 6 konsep yang berangkat dari lokalitas setempat diatas yang diwujudkan ke dalam desain bangunan maupun tapak secara keseluruhan.</p>   	<p>Transformasi desain diambil dari 3 konsep yang berangkat dari lokalitas diatas yang diwujudkan ke dalam desain bangunan maupun tapak secara keseluruhan.</p>   	<p>Transformasi desain diambil 5 konsep diatas yang dapat menunjang tempat wisata belanja dengan mengangkat lokalitas setempat. Diwujudkan ke dalam desain bangunan maupun tapak secara keseluruhan.</p>

## 4.12 Analisa Pelaku, Fungsi dan Ruang

### 4.12.1 Analisa Pelaku



Gambar 4.23 Diagram Analisa Pelaku

### 4.12.2 Analisa Fungsi

Tabel 4.18 Analisa Fungsi

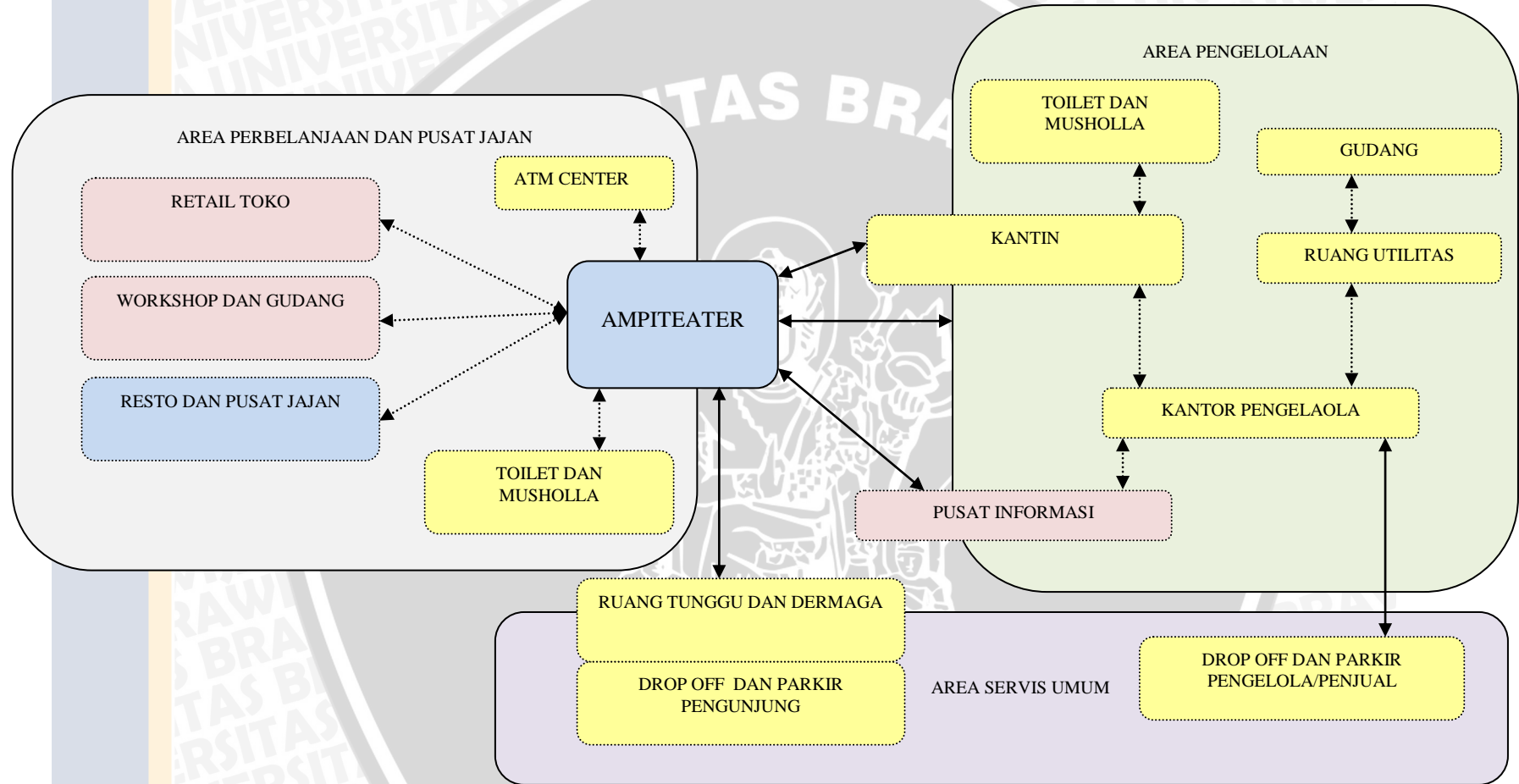
No.	Fungsi	Keterangan
1.	Primer	Merupakan fungsi utama dari keseluruhan, yaitu yang berfungsi sebagai tempat wisata, pusat belanja, dan workshop
2.	Sekunder	Merupakan fungsi yang mendukung kegiatan utama yaitu sebagai tempat berekreasi, pusat jajan, sekaligus fungsi yang mewadahi kantor pengelolaan gedung.
3.	Servis Umum	Merupakan fungsi yang menyediakan kegiatan servis pada bangunan, seperti parkir, toilet, musholla, <i>loading dock</i> dan lainnya.

Untuk membantu pengelompokan ruang-ruang dibagi atas 3 pembagian area (zona) secara makro, yaitu:

1. Area Perbelanjaan: Merupakan area yang mewadahi fungsi utama yaitu pusat perbelanjaan, dan beberapa fungsi pendukung pada area tersebut.
2. Area Pengelolaan : Merupakan area yang mewadahi fungsi pendukung yaitu kantor pengelola, dan beberapa fungsi pendukung pada area tersebut.
3. Area Servis Umum : Merupakan area yang mewadahi fungsi servis yang umum seperti drop off dan parkir.

Kemudian, pada pembagian area tersebut terbagi atas 3 sifat ruang sesuai dengan sifatnya, yaitu primer, sekunder, dan servis.

4.6.3 Kebutuhan dan Organisasi Ruang Makro



Gambar 4.24 Diagram Kebutuhan dan Organisasi Ruang Makro

#### 4.6.4 Analisa Pelaku, Aktifitas, dan Kebutuhan Ruang

Dalam proses menganalisa pelaku, aktifitas, dan kebutuhan ruang dibagi menjadi 3 area berdasarkan fungsi umum areanya yaitu area perbelanjaan

##### A. Area Perbelanjaan

##### 1. Aktifitas, Pelaku, Sifat dan Kuantitatif Ruang

Tabel 4.19 Aktifitas, Pelaku, Sifat dan Kuantitatif Ruang Pada Area Perbelanjaan

No.	Aktifitas	Kebutuhan ruang	Sifat ruang	Pelaku (org)			Luas gerak/orang (m <sup>2</sup> )	Ruang gerak	Kuantitatif ru				
				A	B	C			Kebutuhan ruang perabot				
				Jenis perabot		P (m)			L (m)	Luas perabot	∑ perabot		
1	Berbelanja, melihat-lihat	Retail toko	Kerajinan kain sasirangan	Primer	2	5	1	7	Meja kasir	1.2	0.8	0.96	1
									Rak kain	1.2	0.5	0.6	2
									Gantungan baju	1.2	0.75	0.9	1
									Manekin			0.75	2
									Sub total				
2	Retail toko	Kerajinan sulam, bordir, air guci	Primer	2	5	1	7	Meja kasir	1.2	0.8	0.96	1	
								Etalase	1.2	0.5	0.6	3	
								Manekin			0.75	2	
								Sub total					
3	Retail toko	Kerajinan tenun	Primer	2	5	1	7	Meja kasir	1.2	0.8	0.96	1	
								Rak kain	1.2	0.5	0.6	2	
								Etalase	1.2	0.5	0.6	2	
								Manekin			0.75	2	
Sub total													
4	Retail toko	Keajinan kayu	Primer	2	5	1	7	Meja kasir	1.2	0.8	0.96	1	
								Etalase	1.2	0.5	0.6	2	
								Area pajangan	2	0.6	1.2	1	
								Sub total					
5	Retail toko	Kerajinan kuningan	Primer	2	5	1	7	Meja kasir	1.2	0.8	0.96	1	
								Etalase	1.2	0.5	0.6	2	
								Area pajangan	2	0.6	1.2	2	
								Sub total					
								Meja kasir	1.2	0.8	0.96	1	

										Etalase	1.2	0.5	0.6	1
										Area pajangan	3	0.5	1.5	2
										Sub total				
10	Belajar/ memproduksi, melihat cara memproduksi	Ruang workshop	Kerajinan sasirangan	Primer	3	12	1	15	Kompор	0.4	0.4	0.16	3	
									Meja	1	1	1	3	
									Rak peralatan	1.2	0.4	0.48	3	
									Area jemur	1.5	0.5	0.75	3	
								Sub total						
11	Belajar/ memproduksi, melihat cara memproduksi	Ruang workshop	Kerajinan sulam, bordir, air guci	Primer	3	12	1	15	Meja	1	1	1	3	
									Rak peralatan	11.2	0.4	4.48	3	
									Sub total					
12	Belajar/ memproduksi, melihat cara memproduksi	Ruang workshop	Kerajinan tenun	Primer	2	5	1	7	Alat tenun	1	1	1	5	
									Rak peralatan	1.2	0.4	0.48	1	
									Sub total					
13	Belajar/ memproduksi, melihat cara memproduksi	Ruang workshop	Kerajinan gerabah	Primer	2	10	1	12	Alat pembuatan	1	1	1	10	
									Rak peralatan	1.2	0.4	0.48	2	
									Sub total					
14	Belajar/ memproduksi, melihat cara memproduksi	Ruang workshop	Kerajinan batu permata dan manik- manik	Primer	3	12	1	15	Meja	1	1	1	3	
									Rak peralatan	1.2	0.4	0.48	3	
									Sub total					
15	Belajar/ memproduksi, melihat cara memproduksi	Ruang workshop	Kerajinan purun, rotan, jangam, bamban	Primer	3	12	1	15	Rak peralatan	1.2	0.4	0.48	3	
									Sub total					
16	Belajar/ memproduksi, melihat cara memproduksi	Gudang workshop	Kerajinan sasirangan	Servis	2		1	2	Lemari	1.2	0.6	0.72	2	
									Kompор	0.4	0.4	0.16	2	
									Sub total					
17	Belajar/ memproduksi, melihat cara memproduksi	Gudang workshop	Kerajinan sulam, bordir, air guci	Servis	2		1	2	Lemari	1.2	0.6	0.72	3	
									Lemari	1.2	0.6	0.72	1	

22		Pusat jajan		Sekunder		2	2	1	4	Meja	1.2	0.8	0.96	1
										Kursi	0.4	0.4	0.16	1
										Sub total				
23			Dapur	Servis			2	2	4	Kitchen set	1	3	3	1
										Meja	1.2	0.8	0.96	2
										Sub total				
24	Menjual makan/ minum	Resto	Kasir	Sekunder			2	2	4	Meja kasir	1	0.6	0.6	1
										Kursi	0.4	0.4	0.16	1
										Sub total				
25			Area makan	Sekunder		4	36	1	36	Meja makan kecil	1.75	1.75	3.0625	3
										Meja makan sedang	3	1.75	5.25	4
										Sub total				
26	Beristirahat, melihat peertunjukan, bermain	Rest area	Ampi teater	Sekunder			300	1	300	Tempat duduk	0.5	0.5	0.25	300
										Area pertunjukan				
										Sub total				
27			Area bermain	Sekunder			30	1	30					
28	Transaksi uang	Atm center		Servis			1	1	1	Mesin atm	0.5	0.7	0.35	1
29	Ke toilet	Toilet laki-laki		Servis			1	1	1	Kloset	0.7	0.7	0.49	1
										Meja wastafel	0.8	0.6	0.48	1
										Urinoir	0.5	0.5	0.25	2
										Sub total				
30		Toilet perempuan		Servis			1	1	1	Kloset	0.7	0.7	0.49	1
										Meja wastafel	0.8	0.6	0.48	1
										Sub total				
31	Sholat	Musholla		Servis			15	1	15	Sajadah	1.2	0.6	0.72	15
32	Berwudhu	Tempat wudhu		Servis			5	1	5					
										Jumlah				

Ket:

A : Pengelola

B : Penjual/Pedagang

C : Pengunjung/Pembeli

## 2. Kualitatif Ruang

Tabel 4.20 Kualitatif Ruang Area Perbelanjaan

No.	Kebutuhan Ruang	Kualitatif Ruang						
		Pencahayaan Alami	Pencahayaan Buatan	Penghawaan Alami	Penghawaan Buatan	View Ke Dalam	View Ke Luar	
1	Retail Toko/Stand	Kerajinan Kain Sasirangan	√√	√	√√	√	√	√
2		Kerajinan Sulam, Bordir dan Air Guci	√√	√	√√	√	√	√
3		Kerajinan Tenun	√√	√	√√	√	√	√
4		Kerajinan Kayu	√√	√	√√	√	√	√
5		Kerajinan Logam Kuningan	√√	√	√√	√	√	√
6		Kerajinan Gerabah	√√	√	√√	√	√	√
7		Kerajinan Batu Permata dan Manik	√√	√	√√	√	√	√
8		Kerajinan Purun, Rotan, Jangang & Bamban	√√	√	√√	√	√	√
9		Kerajinan Bambu	√√	√	√√	√	√	√
10	Ruang Workshop	Kerajinan Rotan, Purun, Jangang dan Bamban	√√	√	√√	√	√	√
11		Kerajinan Kain Sasirangan	√	√	√√	√	√	√
12		Kerajinan Gerabah	√√	√	√√	√	√	√
13		Kerajinan Batu Pemata dan Manik	√√	√	√√	√	√	√
14		Kerajinan Tenun	√√	√	√√	√	√	√
15		Kerajinan Sulam, Bordir dan Air Guci	√√	√	√√	√	√	√
16	Gudang alat dan Barang	Kerajinan Rotan, Purun, Jangang & Bamban	√	√	√	-	-	-
17		Kerajinan Kain Sasirangan	√	√	√	-	-	-
18		Kerajinan Gerabah	√	√	√	-	-	-
19		Kerajinan Batu Pemata dan Manik	√	√	√	-	-	-
20		Kerajinan Tenun	√	√	√	-	-	-
21		Kerajinan Sulam, Bordir dan Air Guci	√	√	√	-	-	-
22	Pusat Jajan	√√	√	√√	√	√	√	
23	Resto	Dapur	√	√	√	√	-	-
24		Kasir	√	√	√	√	-	-
25		Area Makan	√√	√	√√	√	√	√
26	Rest Area	Plaza + Amphithetre	√√	√	√√	-	√	√
27		Area Bermain	√√	√	√√	-	√	√
28	Atm Center		√	√	-	√	√	√
29	Toilet	Laki-Laki	√	√	√	√	-	√
30		Perempuan	√	√	√	√	-	√
31	Musholla		√	√	√	√	√	√
32	Tempat Wudhu		√	√	√	√	√	√

Ket:

√√: Sangat Perlu

√ : Perlu

- : Tidak Perlu

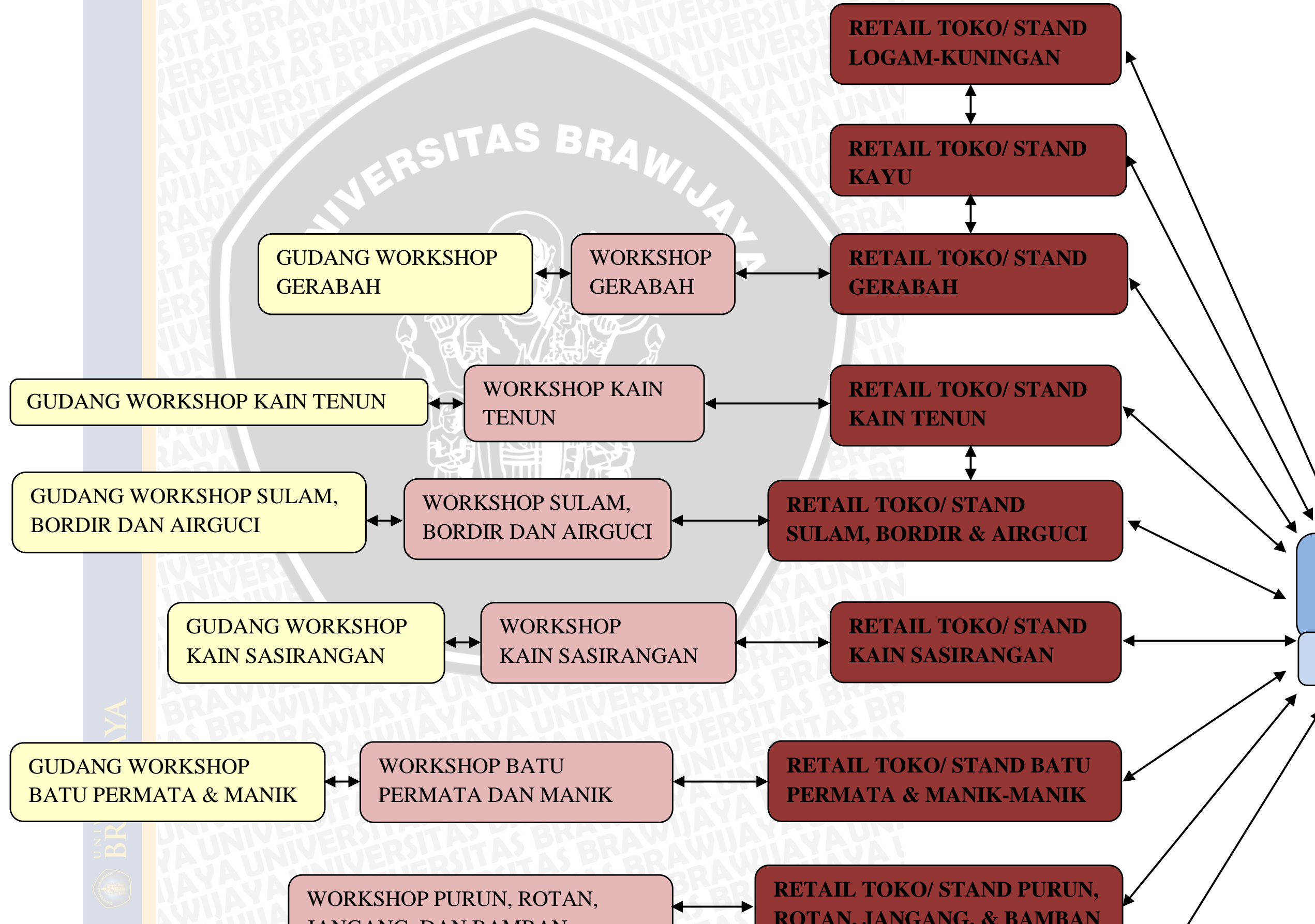


### 3. Hubungan Ruang

Tabel 4.21 Hubungan Ruang Area Perbelanjaan

No.	Kebutuhan Ruang	Hubungan Ruang
1	Retail Toko/ Stand	Kerajinan Kain Sasirangan
2		Kerajinan Sulam, Bordir dan Air Guci
3		Kerajinan Tenun
4		Kerajinan Kayu
5		Kerajinan Logam Kuningan
6		Kerajinan Gerabah
7		Kerajinan Batu Permata dan Manik-Manik
8		Kerajinan Purun, Rotan, Jangang, dan Bamban
9		Kerajinan Bambu
10	Ruang Workshop	Kerajinan Rotan,Purun, Jangang dan Bamban
11		Kerajinan Kain Sasirangan
12		Kerajinan Gerabah
13		Kerajinan Batu Pemata dan Manik-Manik
14		Kerajinan Tenun
15		Kerajinan Sulam-menyulam, Bordir dan Air Guci
16	Gudang alat dan Barang	Kerajinan Rotan,Purun, Jangang dan Bamban
17		Kerajinan Kain Sasirangan
18		Kerajinan Gerabah
19		Kerajinan Batu Pemata dan Mnik-Manik
20		Kerajinan Tenun
21		Kerajinan Sulam-menyulam, Bordir dan Air Guci
22	Pusat Jajan	
23	Resto	Dapur
24		Kasir
25		Area Makan
26	Rest Area	Ampiteater
27		Area Bermain
28	Atm Center	
29	Toilet	Laki-Laki

4. Organisasi Ruang



## B. Area Pengelolaan

### 1. Aktifitas, Pelaku, Sifat dan Kuantitatif Ruang

Tabel 4.22 Aktifitas, Pelaku, Sifat, Kuantitatif Ruang Pada Area Pengelolaan

No.	Aktifitas	Kebutuhan ruang		Sifat ruang	Pelaku (org)			Luas gerak/orang (m <sup>2</sup> )	Ruang gerak	Kuantitatif ruang (m <sup>2</sup> )					
					A	B	C			Kebutuhan ruang perabot					
										Jenis perabot	P (m)	L (m)	Luas perabot	∑ perabot	Total
1	Menerima tamu	Lobi		Sekunder			10	1	10						
2		Ruang tamu		Sekunder			6	1	6	Sofa	1.5	0.65	0.975	2	1.95
										Meja	0.8	0.5	0.4	1	0.4
	Sub total									2.35					
3	Bekerja	Ruang kerja		Pemasaran	Sekunder	3	4	1	7	Meja kerja	1.2	0.7	0.84	3	2.52
										Kursi	0.4	0.4	0.16	9	1.44
										Lemari	1	0.6	0.6	1	0.6
										Sub total					4.56
4				Administrasi	Sekunder	2	4	1	6	Meja kerja	1.2	0.7	0.84	2	1.68
										Kursi	0.4	0.4	0.16	6	0.96
										Lemari	1	0.6	0.6	1	0.6
										Sub total					3.24
5				Keuangan	Sekunder	2	4	1	6	Meja kerja	1.2	0.7	0.84	2	1.68
										Kursi	0.4	0.4	0.16	6	0.96
										Lemari	1	0.6	0.6	1	0.6
										Sub total					3.24
6	Servis	Sekunder	3	3	1	6	Meja kerja	1.2	0.7	0.84	2	1.68			
							Kursi	0.4	0.4	0.16	6	0.96			
							Lemari	1	0.6	0.6	1	0.6			
							Sub total					3.24			
7	Pimpinan	Sekunder	1	2	1	3	Meja kerja	1.5	0.8	1.2	1	1.2			
							Kursi pimpinan	0.65	0.65	0.4225	1	0.4225			
							Lemari	1	0.6	0.6	2	1.2			
							Kursi tamu	0.4	0.4	0.16	2	0.32			
							Sofa	1.5	0.65	0.975	1	0.975			

									Lemari	1	0.6	0.6	1	0.6				
									Sub total					7.35				
14	Menjaga keamanan	Pos keamanan		Sekunder	3			1	3	Meja kerja	1.2	0.7	0.84	1	0.84			
										Kursi	0.4	0.4	0.16	3	0.48			
										Sub total					1.32			
15	Memberi informasi, mencari informasi	Pusat informasi		Primer	2		25	1	27	Meja resepsionis	1	0.65	0.65	1	0.65			
										Kursi	0.4	0.4	0.16	4	0.64			
										Kursi panjang	1.2	0.5	0.6	1	0.6			
										Banner	0.8	0.4	0.32	3	0.96			
										Meja	1	0.6	0.6	1	0.6			
										Sub total					3.45			
16	Ke toilet	Toilet	Laki-laki	Servis			1	1	1	Kloset	0.7	0.7	0.49	1	0.49			
												Meja wastafel	0.8	0.6	0.48	1	0.48	
									4	1	4	Urinoir	0.5	0.5	0.25	2	0.5	
																		1.47
													Sub total					
17			Perempuan	Servis			1	1	1	Kloset	0.7	0.7	0.49	1	0.49			
									2	1	2	Meja wastafel	0.8	0.6	0.48	1	0.48	
													Sub total					
18	Sholat	Musholla		Servis			10	1	10	Sajadah	1.2	0.6	0.72	10	7.2			
19	Berwudhu	Tempat wudhu		Servis			5	1	5									
20	Makan/minum	Kantin		Servis			20.0	1.0	20	Stan								
										1 set meja makan kecil	1.75	1.75	3.0625	5	15.313			
										Sub total								
21	Menerima barang	Loading dock		Servis														
22	Menyimpang barang & peralatan	Gudang		Servis														
										Jumlah								

Ket:



## 2. Kualitatif Ruang

Tabel 4.23 Kualitatif Ruang Area Pengelolaan

No.	Kebutuhan Ruang		Kualitatif Ruang					
			Pencahayaan Alami	Pencahayaan Buatan	Penghawaan Alami	Penghawaan Buatan	View Ke Dalam	View Ke Luar
1	Lobi		√	√	√	√	√	√
2	Ruang Tamu		√	√	√	√	√	√
3	Ruang Kerja	Pemasaran	√	√	√	√	-	√
4		Administrasi	√	√	√	√	-	√
5		Keuangan	√	√	√	√	-	√
6		Servis	√	√	√	√	-	√
7		Pimpinan	√	√	√	√	-	√
8	Ruang Utilitas	Ruang Genset	√	√	√	-	-	-
9		Ruang CCTV	√	√	√	√	-	-
10		Ruang Panel	√	√	√	-	-	-
11	Ruang Arsip		√	√	√	√	-	-
12	Ruang Penyimpanan Uang		√	√	√	√	-	-
13	Ruang Rapat		√	√	√	√	-	√
14	Pos Keamanan		√	√	√	-	√	√
15	Pusat Informasi		√	√	√	√	-	√
16	Toilet	Laki-Laki	√	√	√	√	-	√
17		Perempuan	√	√	√	√	-	√
18	Musholla		√	√	√	√	√	√
19	Tempat Wudhu		√	√	√	√	√	√
20	Kantin		√√	√	√√	√	√	√
21	Loading Dock		√	√	√	√	-	-
22	Gudang		√	√	√	-	-	-

Ket;

√√: Sangat Perlu

√ : Perlu

- : Tidak Perlu

### 3. Hubungan Ruang

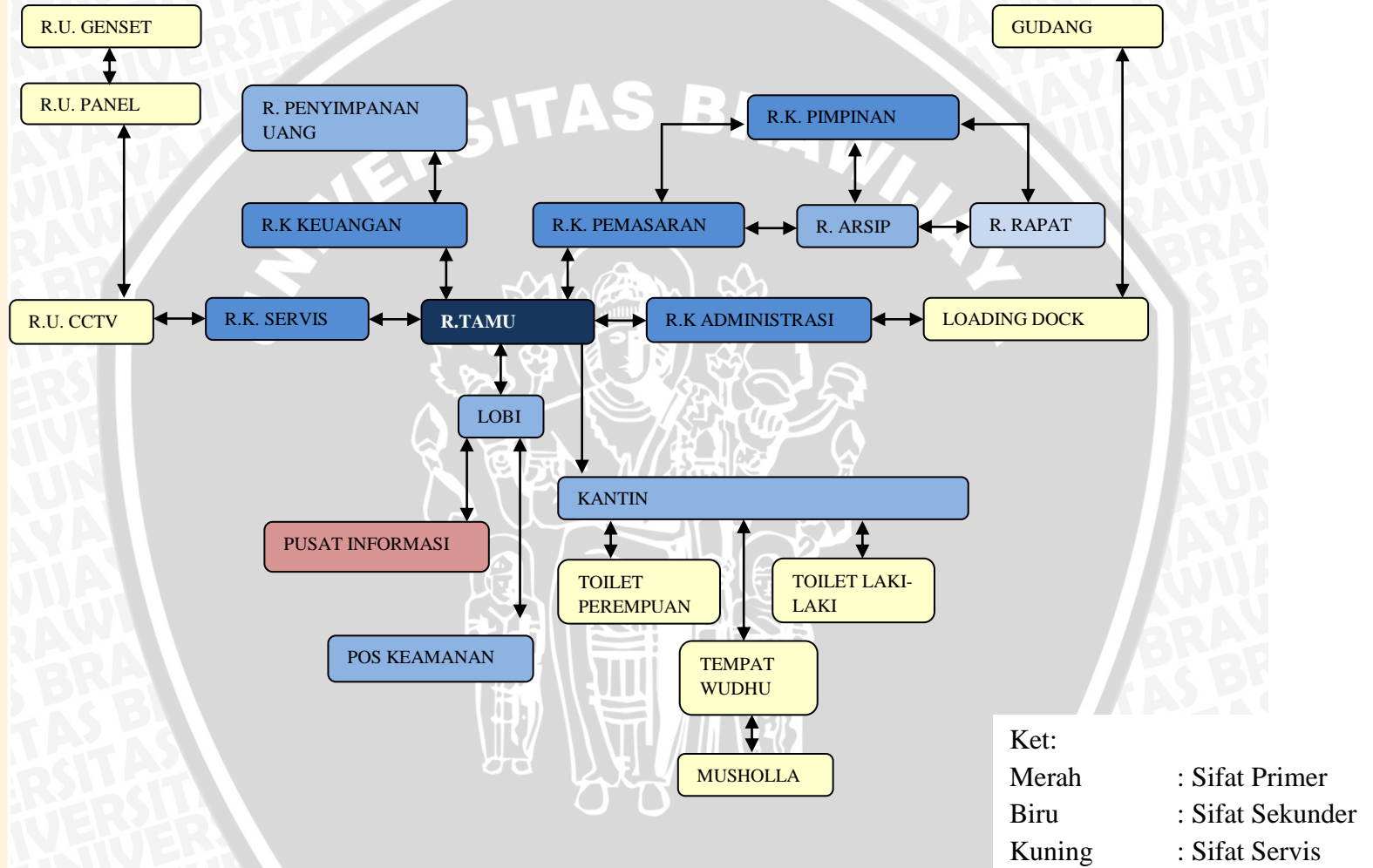
Tabel 4.24 Hubungan Ruang Area Pengelolaan

No.	Kebutuhan Ruang	Hubungan Ruang	
1	Lobi		
2	Ruang Tamu		
3	Ruang Kerja		Pemasaran
4			Administrasi
5			Keuangan
6			Servis
7			Pimpinan
8	Ruang Utilitas		Ruang Genset
9			Ruang CCTV
10			Ruang Panel
11	Ruang Arsip		
12	Ruang Penyimpanan Uang		
13	Ruang Rapat		
14	Pos Keamanan		
15	Pusat Informasi		
16	Toilet		Laki-Laki
17			Perempuan
18	Musholla		
19	Tempat Wudhu		
20	Kantin		
21	Loading Dock		
22	Gudang		

Ket:

- : Sangat Berhubungan
- : Berhubungan
- : Tidak Berhubungan

4. Organisasi Ruang



Gambar 4.26 Diagram Organisasi Ruang Area Pengelolaan

### C. Area Servis Umum

#### 1. Analisa Aktifitas, Pelaku, Fungsi, dan Kuantitatif Ruang

Tabel 4.25 Aktifitas, Pelaku, Sifat, dan Kuantitatif Ruang Pada Area Servis

No.	Aktifitas	Kebutuhan ruang	Sifat ruang	Pelaku (org)			Luas gerak/orang (m <sup>2</sup> )	Ruang gerak	Kuantitatif ruang (m <sup>2</sup> )					
				A	B	C			Jenis perabot	P (m)	L (m)	Luas perabot	Σ perabot	Total
1	Datang, pulang, menunggu	Drop off pengunjung	Servis			20	1	20						
2	Memarkir kendaraan	Parkir motor pengunjung	Servis						Sepeda motor	2	1	2	200	400
3		Parkir mobil pengunjung	Servis						Mobil	4	6	24	70	1680
4		Parkir sepeda pengunjung	Servis						Sepeda	2	1	2	20	40
5		Parkir bis pengunjung	Servis						Bis	13	5	3	20	60
6	Datang, pulang, menunggu	Drop off penjual/pengelola	Servis			10	1	10						
7	Memarkir kendaraan	Parkir motor penjual/pengelola	Servis						Sepeda motor	2	1	2	40	80
8		Parkir mobil penjual/pengelola	Servis						Mobil	4	6	24	10	240
9		Parkir sepeda penjual/pengelola	Servis						Sepeda	2	1	2	10	20
10	Datang / melanjutkan wisata	Ruang tunggu	Servis			40.0	1	40	Kusi panjang	1.5	0.5	0.75	8	6
11		Dermaga kelotok	Servis			40.0	1	40						
12	Berjual-beli	Area pkl	Sekunder		30	75	1	105	Gerobak	2.5	1	2.5	8	20
13	Penyedia jasa angkutan umum	Pangkalan ojek + becak	Servis						Sepeda motor	2	1	2	5	10
									Becak	2.5	2	5	3	15
									Gajebo	3	2	6	2	12
									Sub total					
								Jumlah						

Ket:

A: Pengelola

B: Pejual/Pedagang

C: Pengunjung/Pembeli



## 2. Kualitatif Ruang

Tabel 4.26 Kualitatif Ruang Pada Area Servis

No.	Kebutuhan Ruang	Kualitatif Ruang					
		Pencapaian Alami	Pencapaian Buatan	Pengha waan Alami	Pengha waan Buatan	View Ke Dalam	View Ke Luar
1	Drop Off Pengunjung	√√	√	√√	-	√	√
2	Parkir Motor Pengunjung	√√	√	√√	-	√	√
3	Parkir Mobil Pengunjung	√√	√	√√	-	√	√
4	Parkir Sepeda Pengunjung	√√	√	√√	-	√	√
5	Parkir Bis Pengunjung	√√	√	√√	-	√	√
6	Drop Off Penjual/Pengelola	√√	√	√√	-	√	√
7	Parkir Motor Penjual/Pengelola	√√	√	√√	-	√	√
8	Parkir Mobil Penjual/Pengelola	√√	√	√√	-	√	√
9	Parkir Sepeda Penjual/Pengelola	√√	√	√√	-	√	√
10	Ruang Tunggu	√√	√	√√	-	√	√
11	Dermaga Kelotok	√√	√	√√	-	√	√
12	Area PKL	√√	√	√√	-	√	√
13	Pangkalan Ojek + Becak	√√	√	√√	-	-	-

Ket:

√√: Sangat Perlu    √ : Perlu    - : Tidak Perlu

## 3. Hubungan Ruang

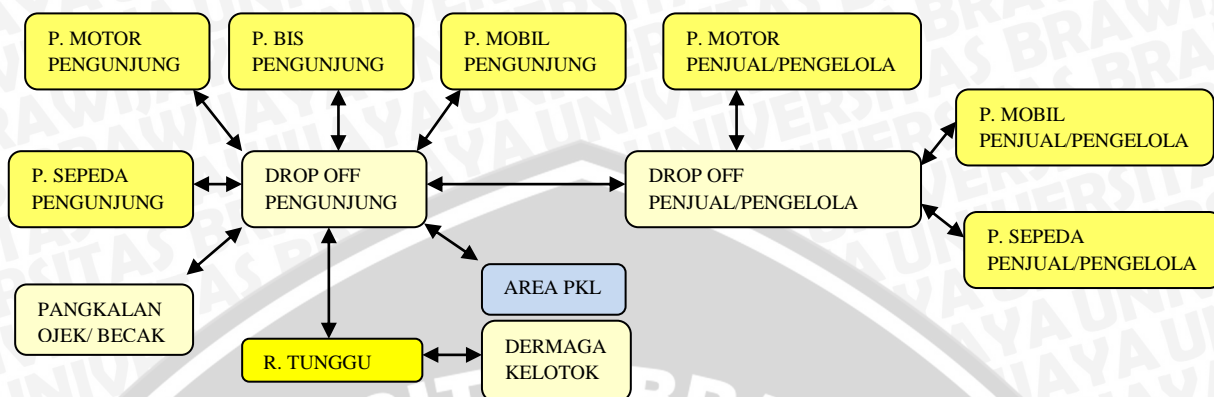
Tabel 4.27 Hubungan Ruang Area Servis Umum

No.	Hubungan Ruang	Hubungan Ruang
1	Main Entrance	
2	Side Entrance	●
3	Drop Off Pengunjung	●
4	Parkir Motor Pengunjung	●
5	Parkir Mobil Pengunjung	●
6	Parkir Sepeda Pengunjung	●
7	Parkir Bis Pengunjung	●
8	Service Entrance	●
9	Drop Off Penjual/Pengelola	●
10	Parkir Motor Penjual/Pengelola	●
11	Parkir Mobil Penjual/Pengelola	●
12	Parkir Sepeda Penjual/Pengelola	●
13	Ruang Tunggu	●
14	Dermaga Kelotok	●
15	Area PKL	●
16	Pangkalan Ojek + Becak	●

Ket:

● : Sangat Berhubungan  
 ● : Berhubungan  
 : Tidak Berhubungan

### 4. Organisasi Ruang



Ket:  
 Merah : Sifat Primer  
 Biru : Sifat Sekunder  
 Kuning : Sifat Servis

ambar 4.27 Diagram Organisasi Ruang Area Servis Umum

#### 4.12 Tinjauan Tapak Terpilih

Dalam penentuan lokasi tapak yang digunakan untuk pembangunan ‘Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan di Banjarmasin’ ini melalui beberapa analisis sehingga ditemukan tapak terpilih di JL. Pangeran Antasari.

Berikut adalah beberapa pertimbangan dan proses analisa pemilihan tapak

Tabel 4.28 Dasar Pertimbangan dan Analisis Pemilihan Tapak

No	Kriteria Tapak	Kondisi Tapak terpilih
1.	Peruntukkan lahan sesuai untuk fungsi perdagangan dan jasa	Terletak pada BWK-1 yang merupakan pusat kota Peruntukan lahan pada tapak merupakan kawasan perdagangan dan jasa
2.	Aksesibilitas menuju tapak mudah	Merupakan jalan arteri sekunder Angkutan umum menuju akses tapak mudah Terdapat terminal angkutan umum disekitar tapak
3.	Lingkungan sekitar tapak menunjang	Terdapat beberapa hotel Terdapat terminal angkutan umum di sentra pasar antasari Terletak di kawasan perdagangan

4.	Memperkuat julukan 'Banjarmasin Kota Seribu sungai'	Terletak di pinggir sungai martapura, sehingga dapat memanfaatkan sungai sebagai salah satu jalan alternatif menuju tapak
5.	Menunjang wisata Kalimantan Selatan, khususnya di Kota Banjarmasin dan sekitarnya	Menunjang perkembangan penggunaan transportasi sungai Dapat dijadikan tempat persinggahan dalam rute wisata yang diarahkan menggunakan transportasi sungai di Kota Banjarmasin

*Sumber: Hasil Analisa*

Tapak terpilih terletak di BWK Pusat Kota, kecamatan Banjarmasin Tengah dengan dominasi kegiatan-kegiatan adalah

- Pemerintahan
- Perdagangan skala primer
- Perdagangan skala sekunder
- Pusat pertokoan
- Pasar skala kota
- Jasa ekonomi
- Kegiatan perbankan dan lembaga keuangan lainnya
- Pelayanan masyarakat
- Pusat hiburan

Sedangkan peraturan yang mengikat sebagai pedoman perancangan adalah

Tabel 4.29 Perda Pada Tapak

No.	Jenis Perda	Keterangan	Perda
1.	Garis Sempadan Sungai	Sungai tidak bertanggung dengan kedalam 3-20 m di dalam perkotaan	$\geq 15$ m dihitung tepi sungai
2.	Garis Sempadan Bangunan	Pada kawasan lama dengan kepadatan bangunan tinggi	Minimum sebesar row dihitung dari AS jalan
3.	Koefisien Dasar Bangunan	-	40% -70%
4.	Koefisien Lantai Bangunan	-	Pada lantai 2 dan seterusnya $>80\%$ dari luas lantai pertama

*Sumber: RDTRK Kecamatan Banjarmasin Tengah*

#### 4.12.1 Eksisting Tapak



Gambar 4.28 Lokasi Tapak  
(Sumber: Wikimapia, 2012)

Lokasi Tapak: JL. Pangeran Antasari

Luas Tapak:  $\pm 2,1$  Ha

Fungsi Eksisting: Mitra Plaza

Batas-Batas Tapak:

- **Utara** : Permukiman-  
ABRI – Kampung Ketupat
- **Barat Laut** : Sungai Martapura
- **Timur** : Ruko Perdagangan  
dan Jasa (Jalan Sungai Baru)
- **Barat Daya** : Hotel Borneo  
(Jalan Pangeran Antasari)



Batas Utara



Batas Barat Laut



Batas Timur

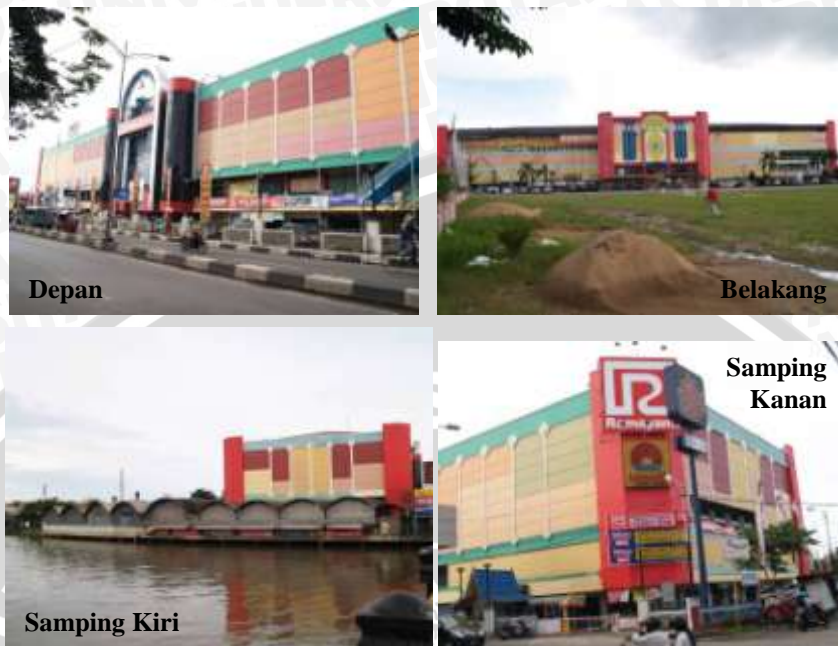


Batas Barat Daya

Gambar 4.29 Batas-Batas Tapak

Tapak terpilih tidak berupa lahan kosong, tapak sebelumnya merupakan satu pusat perbelanjaan modern (Mitra Plaza) yang sangat ramai pada tahun 90-an. Sejarahnya, plaza ini mengalami kerusakan yang sangat parah ketika kerusuhan yang terjadi di Banjarmasin pada tanggal 23 Mei 1997. Bangunan Mitra Plaza pada saat itu terbakar dan mengalami kerusakan diseluruh fasadnya. Pada tahun-tahun berikutnya Mitra Plaza mulai untuk kembali merintis untuk mengembalikan fungsinya seperti pada tahun 90-an. Akan tetapi, hingga sekarang hal tersebut sangat sulit, ditambah dengan persaingan dengan pusat perbelanjaan yang baru di Kota Banjarmasin. Hasilnya sampai saat ini Mitra Plaza semakin tampak sepi, retail toko yang ada didalamnya sudah banyak yang kosong. Tapak seluas hampir 3 Ha itu menjadi sangat tidak produktif, area parkir yang luas di belakang bangunan tampak kosong. Atas dasar beberapa pertimbangan dengan kriteria yang diharapkan dalam perancangan ‘Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan di Banjarmasin’ pada tabel 4.30 ditambah dengan

produktifitas Mitra Plaza yang tampak menurun, maka tapak ini terpilih menjadi tapak perancangan.



Gambar 4.30 Tampilan Luar Mitra Plaza



Gambar 4.31 Kondisi Pertokoan dan Interior Mitra Plaza



Gambar 4.32 Kondisi Keadaan Eksisiting Tapak



Gambar 4.33 Keadaan Pertokoan Mitra Plaza



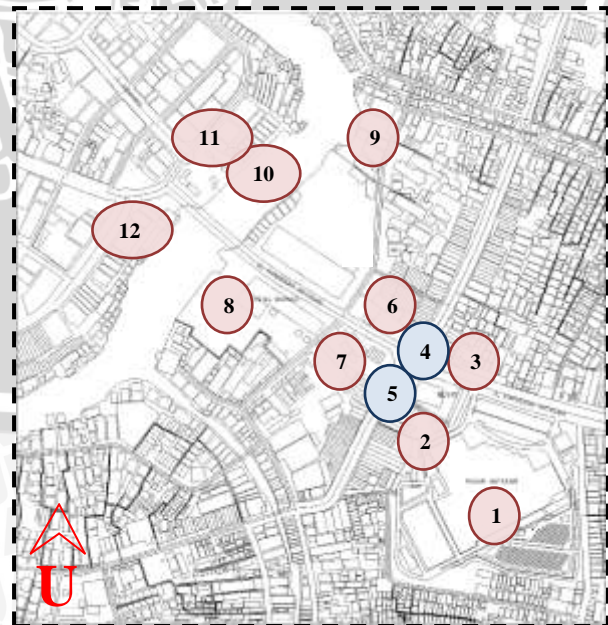
Keterangan:

1. Area Bermain Anak
2. Ruang Mesin
3. Bangunan Parkir
4. Gudang
5. Ruang Mesin
6. Jembatan Penyebrangan









Gambar 4.34 Bangunan Pendukung Mitra Plaza

Bangunan disekitar tapak:









Gambar 4.35 Bangunan Sekitar Tapak  
(Sumber: Peta Persil Banjarmasin, 2012)

Tabel 4.30 Gambar Bangunan Sekitar Tapak

No	Gambar	Keterangan	Sumber
1.		Sentra Antasari: Pasar Tradisional, Ramayana, Terminal Angkot	Skyscrapercity, 2012
2.		Masjid Agung Miftahul Ihsan	Skyscrapercity, 2012
3.	-	Pertokoan (Ruko)	-
4.		Sculpture Gambar Aktifitas Pasar Terapung	-
5.		Sculpture Gambar Aktifitas <i>Bamadihin</i>	-
6.		Pertokoan (Ruko) dan Pegadaian	-
7.		Pertokoan (Ruko) dan Hotel Roditha	-



			
8.		Swiss-Belhotel Borneo	Commons.wikimedia.org, 2012
9.		Permukiman, Permukiman ABRI	
10.		Sungai Martapura	
11.		Pasar Sudimampir	Aziscs1, 2012
12.		Pasar Ujung Murung	

#### 4.13 Analisa Tapak

Analisa tapak dilakukan guna menghasilkan desain yang sesuai dengan kondisi tapak, memaksimalkan penggunaan hal-hal positif pada tapak dan sekitarnya, meminimalisir hal-hal negatif terhadap tapak. Serta membantu dalam proses desain agar mendapatkan hasil yang lebih baik. Analisa yang dilakukan pada tapak sangat beragam, mulai dari analisa luas tapak, bentuk tapak, view ke luar dan ke dalam tapak, sirkulasi, kebisingan, angin, vegetasi dan utilitas. Hasil analisa akan memunculkan tanggapan-tanggapan kemudian dihasilkan alternatif zonin dan tata massa.

##### 4.13.1 Luas dan Bentuk Tapak

###### Analisa:

Tapak terletak dipinggir jalan arteri sekunder juga terletak dipinggir sungai. Tapak dikelilingi oleh 3 jalan yang terletak disamping kanan, kiri dan di depan tapak. Letak tapak disiku jalan tersebut akan membuat aplikasi desain yang berbeda. Tapak terbagi atas 2 lahan, salah satu lahan yang besar atau lahan utama berbentuk tidak beraturan, sedangkan salah satu lahan lainnya berukuran sangat kecil namun lebih cenderung membentuk segi empat. Luas lahan pertama sebesar  $20.175 \text{ m}^2$ , dan luas lahan kedua  $928 \text{ m}^2$ . Sehingga total luas tapak  $21.103 \text{ m}^2$  atau  $\pm 2,1 \text{ Ha}$ . Tapak yang mengelilingi jalan tersebut potensial dalam hal pencapaian, akan tetapi juga memiliki kekurangan, salah satunya yaitu terikat dengan sempadan jalan sekitarnya, yang membuat luas tapak fungsional menjadi berkurang. Bagian depan tapak yang berbatasan dengan jalan Pangeran Antasari memiliki GSB 8 meter, tapak yang berbatasan dengan jalan Sungai baru memiliki GSB 4 meter dan tapak yang berbatasan dengan sungai martapura memiliki GSS 15 Meter.



Gambar 4.36 Luas dan Bentuk Tapak



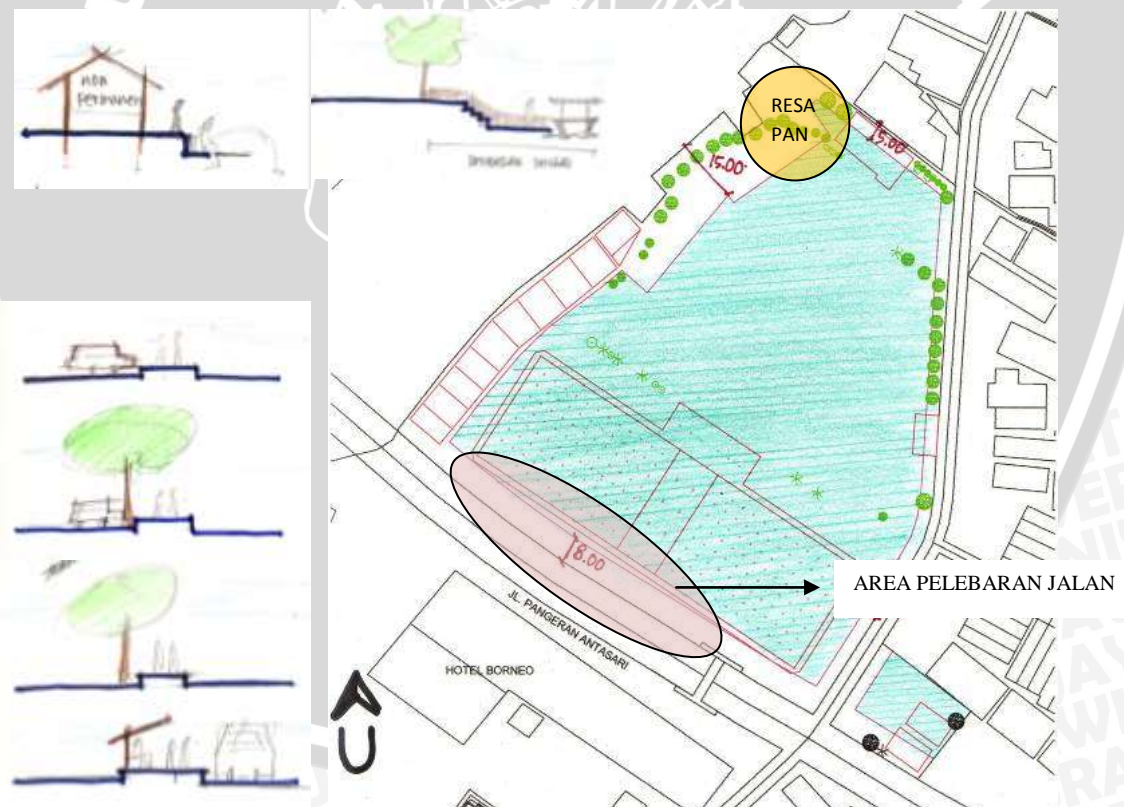
Gambar 4.37 Garis Sempadan Pada Tapak

memiliki GSB 8 meter, tapak yang berbatasan dengan jalan Sungai baru memiliki GSB 4 meter dan tapak yang berbatasan dengan sungai martapura memiliki GSS 15 Meter.

**Tanggapan:**

Daerah sempadan digunakan sebagai area fungsional yang tidak terdiri dari bangunan permanen

1. Daerah tapak yang berbatasan dengan Jalan Pangeran Antasari dibuat beberapa alternatif:
  - a. Pelebaran jalan untuk drop off dan halte angkutan umum dan jalur pedestrian
  - b. Ruang terbuka hijau dan jalur pedestrian
  - c. Area Parkir dan jalur pedestrian
2. Daerah tapak berbatasan dengan Jalan Sungai Baru dibuat pedestrian atau RTH.
3. Daerah tapak berbatasan dengan Sungai Martapura dibuat sebagai dermaga, RTH, Amphiteater dan beberapa bangunan penunjang lainnya, seperti toilet kios dan pusat jajan.
4. Daerah tapak bagian belakang dipergunakan untuk RTH dan daerah resapan.



Gambar 4.38 Tanggapan Sempadan Pada Tapak

#### 4.13.2 View

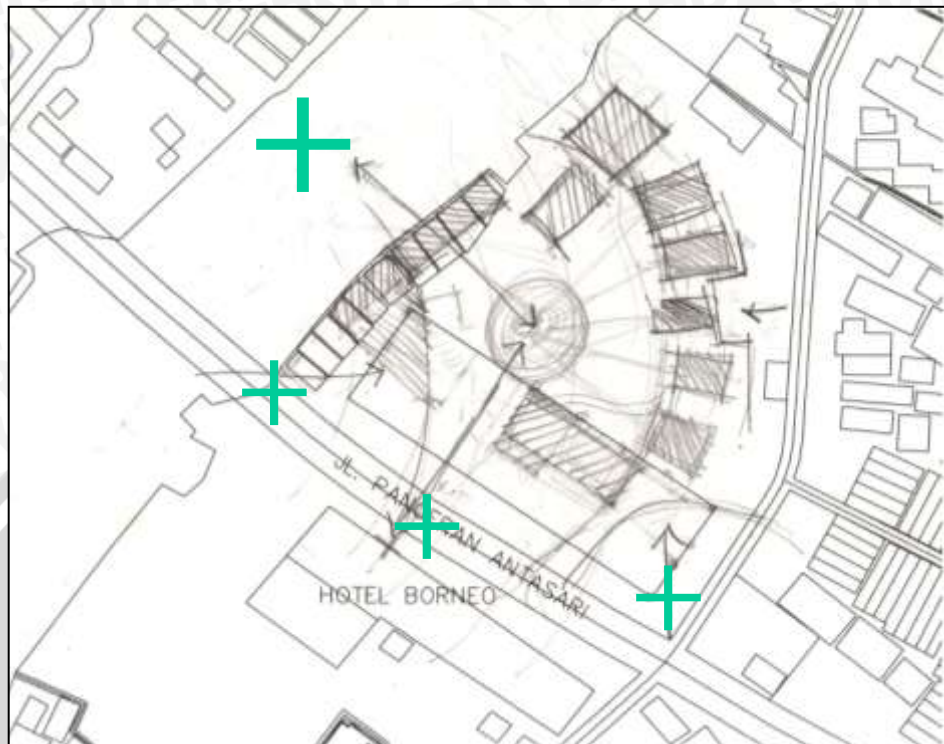
##### Analisa:

Letak tapak yang dikelilingi jalan, membuat view keluar tapak sangat didominasi view positif, akan tetapi terdapat beberapa sisi view yang sangat berpotensi untuk dijadikan daya tarik karena memiliki nilai positif yang lebih besar dibandingkan sisi lainnya. Sisi yang sangat potensial tersebut adalah sisi Barat-Utara (A) yang menghadap sungai martapura, sisi Selatan-Barat (F) yang menghadap jembatan sudimampir dan sungai martapura, serta sisi Timur-Selatan (E) yang mengarah ke Jalan Pangeran Antasari.



Gambar 4.39 Analisa View Keluar Dan Ke Dalam

Sedangkan untuk view ke dalam, yang akan sangat berpengaruh dalam pengolahan tata massa serta bentuk massa ada 3 arah yang sangat berpengaruh, 2 arah yang cukup berpengaruh dan 1 arah lainnya tidak berpengaruh sama sekali. 3 arah yang berpengaruh adalah dari arah Selatan (F-E), Selatan Barat (A-F) dan Timur-Selatan (D-E), 2 arah lainnya yang cukup berpengaruh adalah dari arah Utara (A-B), dan Timur (C-D). Sedangkan dari arah belakang tapak (B-C) tidak akan berpengaruh pada proses desain, dalam hal ini bisa saja bagian ini dijadikan bagian punggung bangunan atau bagian belakang.

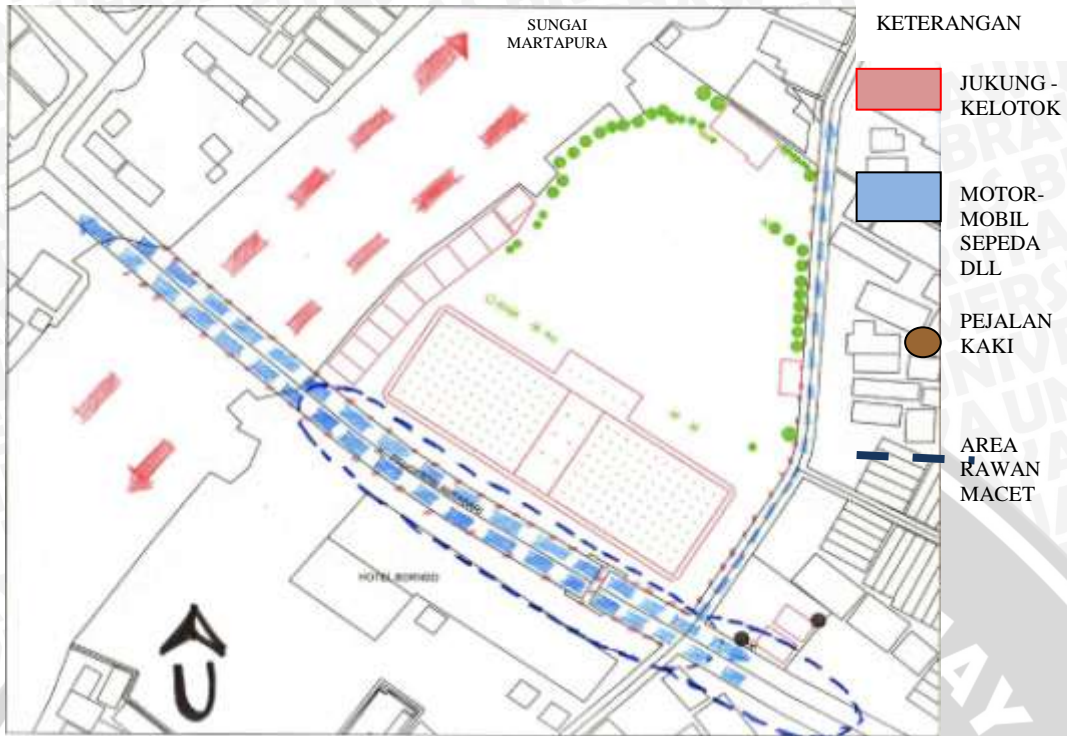
**Tanggapan:**

Gambar 4.40 Tanggapan Analisa View

Bagian-bagian yang bertanda positif memiliki keistimewaan terutama untuk view ke dalam tapak. sehingga dalam proses penentuan orientasi bangunan banupun bentuk serta tampilan bangunan memperhatikan hasil analisa view tersebut

**4.13.3 Sirkulasi****Analisa:**

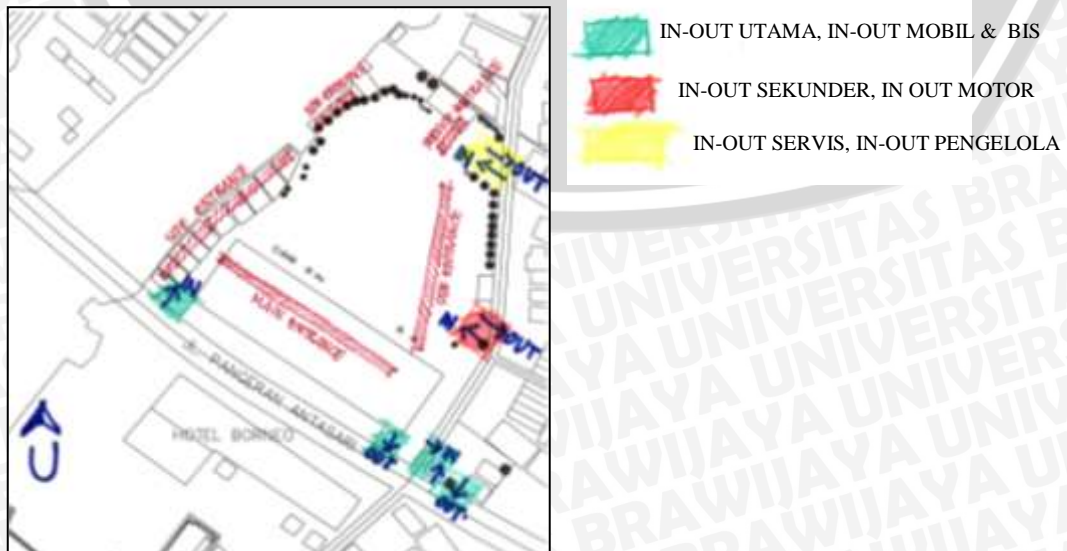
Pengguna sirkulasi disekitar tapak sangat beragam mulai dri angkutan umum, becak, mobil, motor sepeda serta penggunaan perahu (jukung) dan perahu mesin (kelotok) pada transportasi di Sungai Martapura. Selain itu juga para pejalan kaki yang melewati Jalan Pangeran Antasari dan Jalan Sungai Baru. Salah satu kelemahan tapak yang sangat krusial adalah Jalan Pangeran Antasari yang sangat rawan kemacetan.



Gambar 4.41 Analisa Sirkulasi

**Tanggapan:**

1. Sirkulasi sekitar tapak ini akan sangat berpengaruh pada proses pencapaian, akan menjadi salah satu dasar dalam menentukan *main entrance* dan *side entrance* bangunan serta tapak.
2. Sirkulasi juga akan berpengaruh pada wujud bentuk dan tampilan bangunan, karena arah sirkulasi sekitar tapak akan menjadi salah satu potensi untuk dapat menarik perhatian calon pengunjung. Salah satunya dengan memberikan kesempatan pada para pengguna jalan atau para calon pengunjung untuk menikmati wujud bentuk dan tampilan bangunan saat melintasi jalan.



Gambar 4.42 Tanggapan Pencapaian

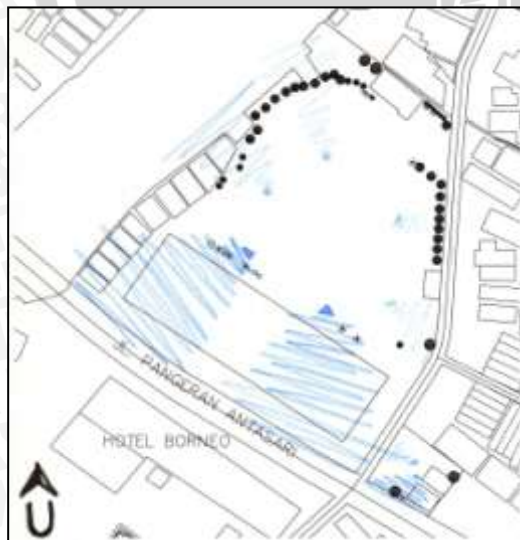


Gambar 4.43 Tanggapan Wujud Bentuk dan Tampilan Bangunan Terhadap Analisa Sirkulasi

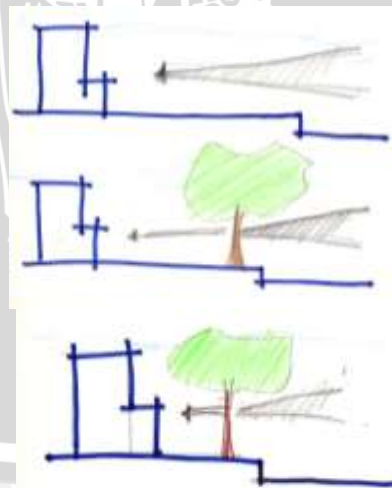
#### 4.13.4 Kebisingan

##### Analisa:

Analisa kebisingan ini sangat berhubungan dengan analisa sirkulasi yang ada disekitar tapak. Daerah yang sirkulasinya pada tentu akan menghasilkan kebisingan yang lebih besar juga. Karena itu kebisingan paling besar terdapat pada tapak yang berbatasan langsung dengan Jalan Pangeran Antasari, kebisingan kedua adalah kebisingan pada tapak yang berbatasan dengan Sungai Martapura dan kemudian ketiga adalah tapak yang berbatasan langsung dengan Jalan Sungai Baru.



Gambar 4.44 Analisa Kebisingan



##### SUMBER KEBISINGAN

1. Menjauhkan bangunan dari sumber kebisingan

##### SUMBER KEBISINGAN

2. Menanami vegetasi sebagai barrier

##### SUMBER KEBISINGAN

3. Menggabungkan alternatif 1 dan 2

Gambar 4.45 Tanggapan Analisa Kebisingan

**Tanggapan:**

Sebagai antisipasi kebisingan dari sekitar tapak yang mungkin akan mengganggu kenyamanan aktifitas didalam tapak terdapat berbagai macam alternatif untuk menanggapinya:

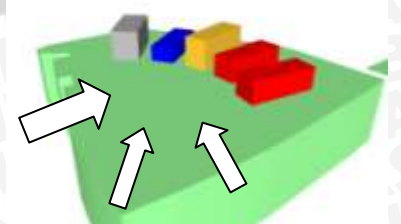
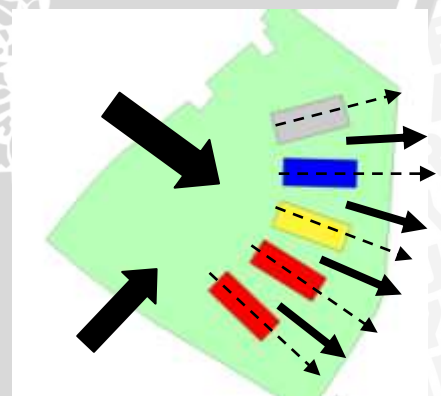
1. Meletakkan pohon sebagai barier untuk menyaring kebisingan masuk ke dalam tapak
2. Meletakkan bangunan yang fungsional jauh dari sumber kebisingan
3. Gabungan dari alternatif 1 dan 2

**4.13.5 Angin****Analisa:**

Tapak terletak didaerah yang cukup padat dengan bangunan yang dominan terdiri atas 2-3 lantai. Namun satu keuntungan yang didapatkan pada tapak yang dikelilingi jalan adalah tapak mendapatkan sirkulasi angin lebih banyak dari pada pada tapak yang diapit oleh bangunan. Dalam hal ini ruang terbuka memberikan kesempatan pada angin untuk berhembus. Berdasarkan ruang terbukanya, maka angin paling besar akan berhembus dari arah sungai martapura, kemudian dari arah Jalan Pangeran Antasari, dan yang paling kecil dari arah Jalan Sungai Baru dan Permukiman karena permukiman padat dan Jalan Sungai Baru yang cukup sempit serta berbatasan dengan ruko-ruko dengan ketinggian 3 lantai.



Gambar 4.46 Analisa Angin



Gambar 4.47 Tanggapan Analisa Angin

**Tanggapan:**

Mengingat Kota Banjarmasin yang cukup panas, maka kehadiran angin disini cukup berarti. Dalam hal ini berarti kita mempergunakan angin sebagai suatu hal yang positif atau suatu kelebihan yang harus



dipergunakan sebaik-baiknya. Sehingga yang akan diterapkan nantinya adalah desain yang mampu “menangkap” angin. Agar angin-angin tersebut terasa sejuk, diperlukan juga pepohonan untuk dapat memberikan kesejukan pada para pengguna tapak. Selanjutnya mempergunakan angin-angin tersebut untuk memberikan penghawaan yang alami pada bangunan-bangunan yang ada didalam tapak, dan mengeluarkannya kembali untuk lingkungan sekitarnya.

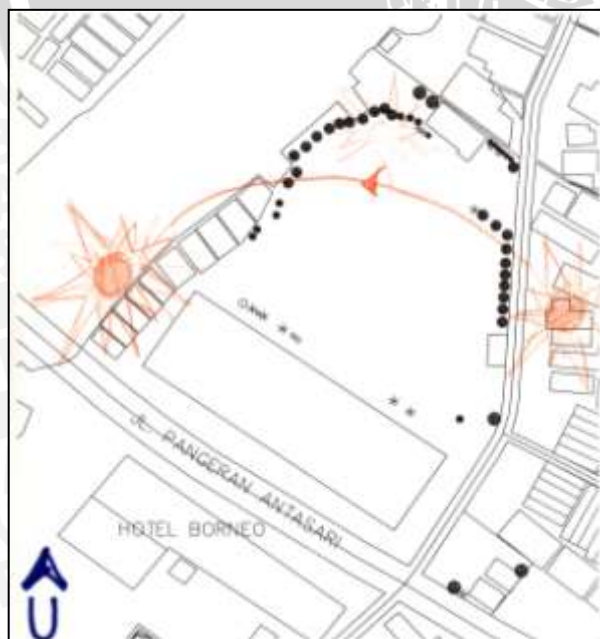
#### 4.13.6 Sinar Matahari

##### Analisa:

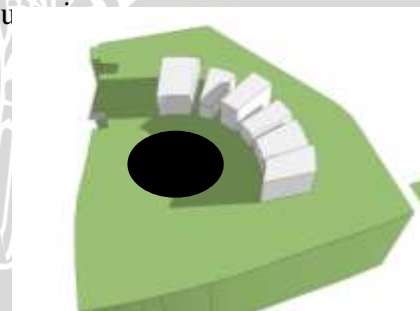
Matahari terbit dari arah timur, yakni dari arah Jalan Sungai Baru, dan tenggelam di barat, yakni di arah Sungai Martapura.

##### Tanggapan:

Keadaan ini cukup menguntungkan, karena untuk menghindari sinar terik matahari pagi-siang, penataan masa akan ada disebelah timur yang kemudian memberikan bayangan yang memberikan pernaungan pada sebelah barat yang merupakan ruang luar, yang memiliki beragam aktifitas dan tidak dibutuhkan pernaungan ke arah timur, karena sebelah barat yang berbatasan dengan Sungai Martapura sangat potensial untuk dibiarkan terbuka dan menikmati pemandangan



Gambar 4.48 Analisa Sinar Matahari



PAGI HARI



SIANG HARI

Gambar 4.49 Tanggapan Analisa Sinar Matahari

#### 4.13.7 Vegetasi

##### Analisa:

Di dalam tapak hanya terdapat beberapa jenis vegetasi yang sengaja ditanami untuk kepentingan bangunan eksisting. Pada bagian depan tapak berupa perkerasan, bagian belakang berupa tanah yang hanya sedikit ditanami pohon, sehingga terlihat cukup gersang. Melihat kondisi lansekap yang ada, hasil analisa menunjukkan bahwa pemilik bangunan eksisting memang tidak mengolah lansekapnya. Sedangkan jenis pohon yang ada terdapat 4 jenis, yaitu jenis perdu, palm, cemara, dan pohon peneduh.

##### Tanggapan:

Melihat dari kesan gersang yang ada pada lansekap eksisting, maka tanggapannya adalah menambahi beberapa pohon sebagai peneduh, dan menambah estetika, selain itu juga mengkombinasikan rumput-rumput dan perkerasan, sebagai pembeda antara area resapan air dan sirkulasi yang sekaligus dapat membuat suasana akan lebih “fresh” dibandingkan jika hanya dibiarkan dengan tanah seperti pada eksisting. Untuk jenis vegetasi yang digunakan disesuaikan dengan jenis vegetasi yang sesuai dengan kondisi tanah setempat, seperti pohon ramania, dan mangga kuini.



Mangga Kuini



Ramania

Gambar 4.50 Vegetasi Lokal Yang Digunakan  
(Sumber: Google,2012)



Gambar 4.51 Analisa Vegetasi



Gambar 4.52 Tanggapan Analisa Vegetasi  
(Sumber: Nopiandie, 2009)



#### 4.13.8 Utilitas

##### Analisa:

Dalam RTBL Jalan Pangeran Antasari Jalan - Pangeran Samudera terdapat beberapa jaringan utilitas yang tersedia pada tapak yaitu:

Jaringan Air Bersih



Gambar 4.53 Jaringan Air Bersih  
(Sumber: Dok. RTBL)

Jaringan Listrik



Gambar 4.54 Jaringan Listrik  
(Sumber: Dok. RTBL)

Jaringan Telepon



Gambar 4.55 Jaringan Telepon  
(Sumber: Dok. RTBL)

Sistem Drainase dan persampahan








Gambar 4.56 Sistem Drainase dan Persampahan  
(Sumber: Dok. RTBL)

##### Tanggapan:

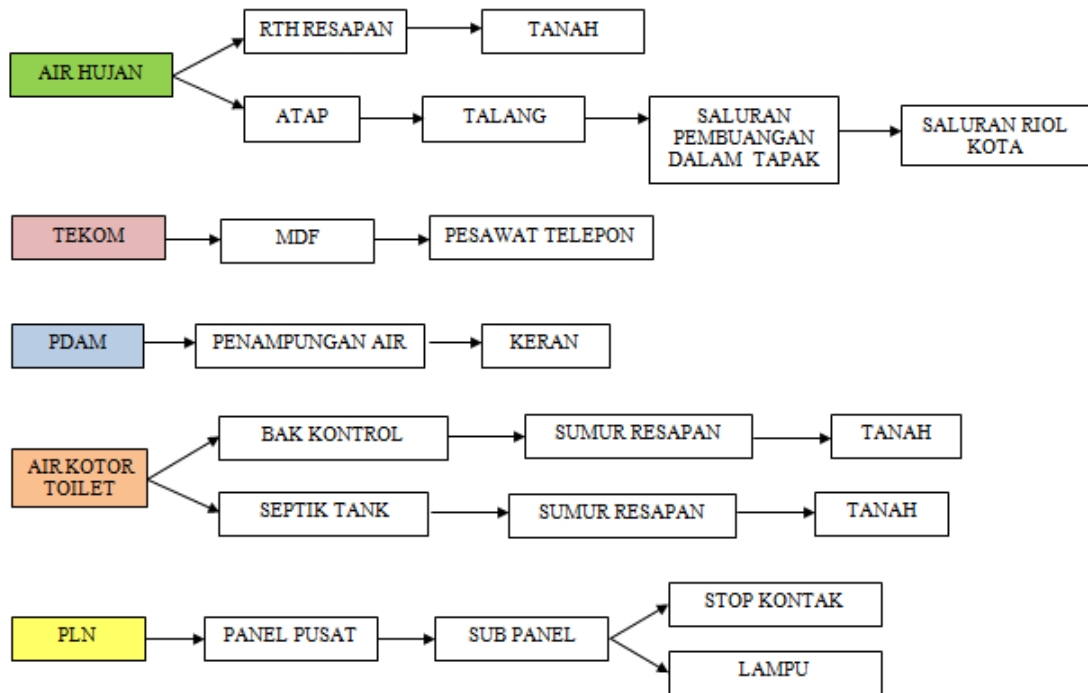
Pada tapak terdapat utilitas yang lengkap dari listrik, telepon, air bersih, drainase dan persampahan, sebagai tanggapannya adalah menggunakan fasilitas tersebut sebaik-baiknya serta menambahkan resapan pada tapak, selain saluran drainase untuk membuang air hujan.



KETERANGAN

-  ALTERNATIF RUANG UTILITAS (PANEL DAN GENSET)
-  RESAPAN SEPTIK TANK
-  ALTERNATIF TPS
-  SISTEM DRAINASE, JARINGAN LISTRIK, TELEPON DAN JARINGAN AIR BERSIH
-  PENCAHAYAAN

Gambar 4.57 Tanggapan Analisa Utilitas



Gambar 4.58 Skema Utilitas



#### 4.13.9 Zoning

Dari analisa-analisa yang dilakukan terhadap tapak hingga di temukan tanggapan-tanggapan. Hasilnya ditemukan satu penzoning-an yang sesuai untuk tapak. Penzoningan ini menempatkan fungsi primer (warna merah) berada di bagian dalam tapak dalam sesuai dengan tanggapan kebisingan. Sedangkan fungsi sekunder (warna biru) berdampingan dengan fungsi primer sesuai dengan tuntutannya



Gambar 4.59 Zoning

sebagai pendukung fungsi primer, fungsi sekunder ini memuat sebuah amphitheatre yang memaksimalkan view keluar Sungai Martapura, sehingga penempatan zona nya mendekati Sungai Martapura dan fungsi primer cenderung ke arah Jalan Sungai Baru. Sedangkan fungsi servis (warna kuning) terletak mengelilingi tapak sebagai transisi antara ruang luar dan tapak, hal ini sesuai dengan tanggapan sirkulasi dan kebisingan.

#### 4.13.10 Tata Massa

Blok tata massa dihasilkan dari proses analisa tapak. Hasil tata massa cenderung membentuk setengah lingkaran yang berorientansi dominan kearah Sungai Martapura – Jembatan Pangeran Samudera. Bentuk tata masa cenedrung melingkar dengan maksud menyesuaikan tapak, menanggapi sirkulasi, view ke dalam serta dengan maksud menangkap angin. Massa terpecah menjadi 6 massa yang besar, sesuai dengan pengelompokkan penjualan yang terbagi 5 serta 1 massa sebagai penunjang, selain itu juga terdapat beberapa massa yang terpecah-pecah. Pemecahan massa ini dengan



Gambar 4.60 Tata Massa

menangkap angin. Massa terpecah menjadi 6 massa yang besar, sesuai dengan pengelompokkan penjualan yang terbagi 5 serta 1 massa sebagai penunjang, selain itu juga terdapat beberapa massa yang terpecah-pecah. Pemecahan massa ini dengan

maksud memberikan dampak positif bagi bangunan sendiri serta lingkungan sekitarnya. Pada bangunan sendiri, mampu memecah angin, dan menciptakan RTH berupa lansekap yang memberikan kesan dinamis. Bagian belakang lingkaran membelakangi Jalan Sungai Baru untuk mencegah dampak negatif untuk Jalan Sungai Baru akhirnya diberikan satu bukaan yang berfungsi sebagai *side entrance*. Tata Massa ini membentuk radial mengadopsi dari komparasi Pasar Seni Ancol tetapi memiliki penzoningan dan pembagian massa serta pusat belanja yang terbuka seperti komparasi Pasar Seni Gabusan.

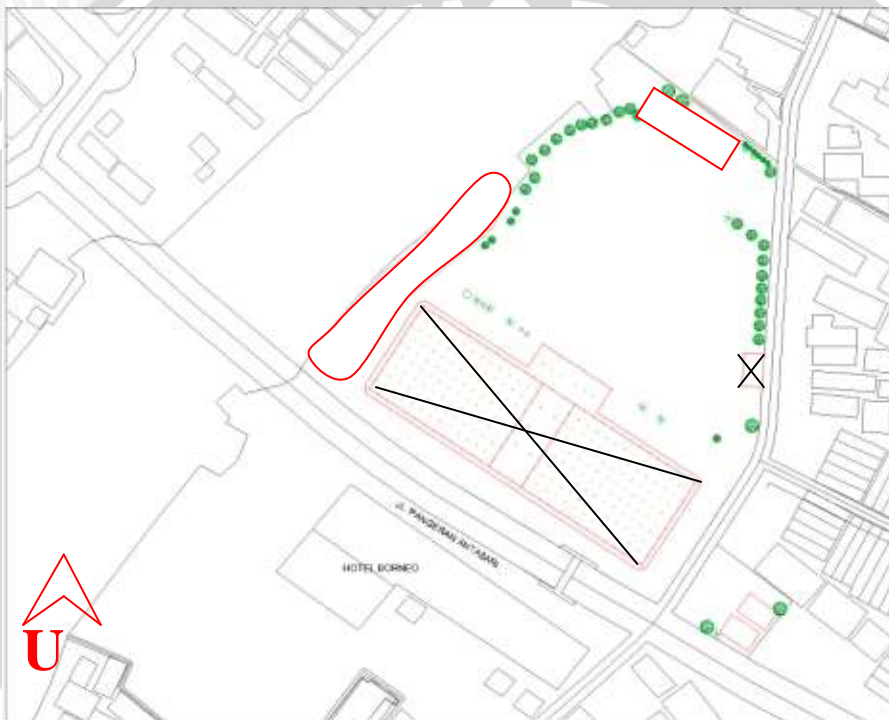
#### **4.13.11 Kesimpulan Tanggapan Analisa Tapak Terhadap Eksisting**

Sesuai analisa sirkulasi pada jalan atau akses utama menuju tapak merupakan kawasan yang padat dan rawan macet, sebagai tanggapannya dilakukan pelebaran jalan pada tapak yang berbatasan langsung dengan Jalan Pangeran Antasari, dengan fungsi sebagai zona drop off angkutan umum. Sehingga angkutan umum yang berhenti menunggu atau mengantar penumpang tidak berada di jalan utama yang dapat mengakibatkan kemacetan lalu lintas. Hal ini kemudian mengakibatkan massa perencanaan harus mundur dari kondisi eksisting.

Selain itu, berdasarkan analisa kebisingan karena jalan yang padat mengakibatkan sumber kebisingan paling besar berada pada tapak yang berbatasan langsung dengan Jalan Pangeran Antasari, sebagai barrier dibutuhkan tanaman serta untuk menjauhkan fungsi utama pada kebisingan. Zona utama dimundurkan dan yang berbatasan langsung dengan Jalan Pangeran Antasari dimanfaatkan sebagai parkir pengunjung. Hal tersebut didukung dengan penzoningan yang sesuai. Hal lain yang diperhatikan adalah orientasi yang sesuai dari analisa view dan sirkulasi adalah ke arah Jembatan Sudimampir, sebagai garis teangan antara Sungai Martapura dan Jalan Pangeran Antasari.

Berangkat dari analisa-analisa tersebut, kemudian ditarik satu kesimpulan bahwa bangunan utama pada eksisting tapak tidak bisa dipertahankan karena bertentangan dengan hasil analisa. Sedangkan pada tapak yang lebih kecil dan terpisah oleh Jalan Sungai Baru, pada eksisting berfungsi sebagai zona servis, mesin-mesin bangunan dialih fungsi menjadi zona servis parkir motor pengunjung. Untuk servis bangunan seperti panel pusat dan genset dialihkan ke gudang eksisting atau bagian belakang tapak. Hal tersebut dipertimbangkan untuk kemudahan sistem operasional, sehingga berdekatan dengan zona bagian pengelola (sekunder). Pada gudang tersebut dijadikan

beragam fungsi, yaitu loading dock, gudang, ruang panel pusat, ruang genset karena kebutuhan gudang pada Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan di Banjarmasin tidak sebesar kebutuhan bangunan eksisting (Mitra Plaza). Selain gudang massa yang dipertahankan adalah bangunan yang berfungsi sebagai area bermain mitra plaza, namun yang dipertahankan hanyalah struktur utama penutup atap disesuaikan dengan gaya bangunan perencanaan Pusat Wisata Belanja, difungsikan sebagai area pedagang kaki lima dan dermaga. Selain itu yang bertahan adalah toilet dan musholla eksisting, dipertahankan karena sesuai dengan zona.



Gambar 4.61 Penggunaan Bangunan Eksisting



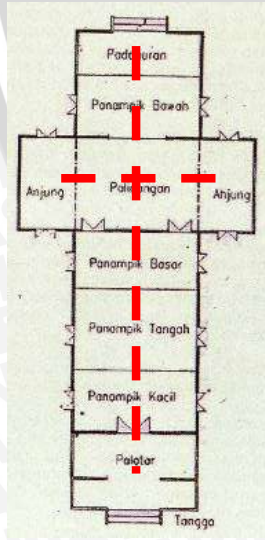
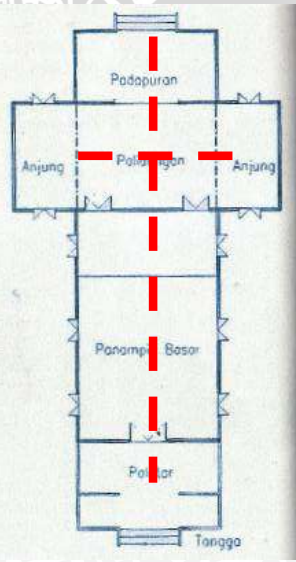
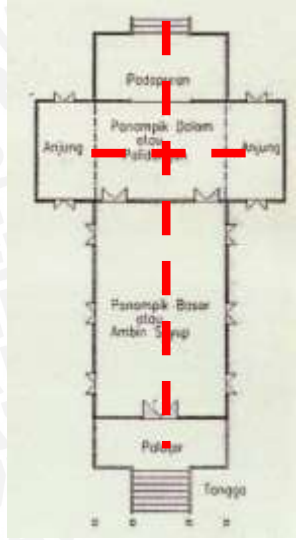
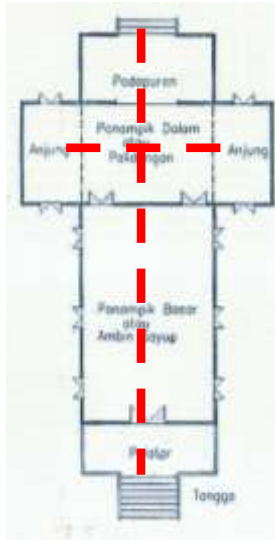
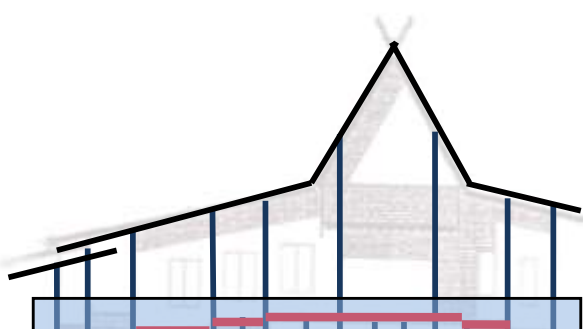
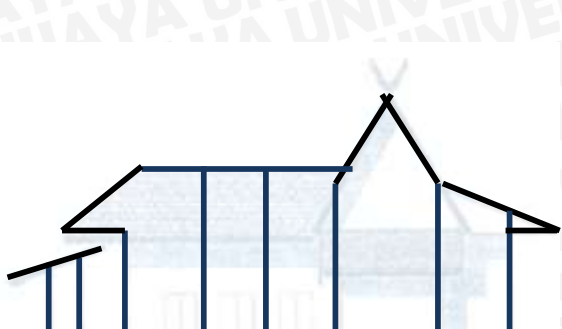
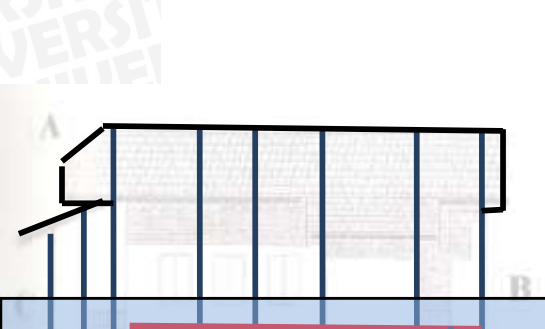

## 4.9 Analisa Bangunan

### 4.9.1 Analisa Tipologi Geometrik Rumah Tradisional Kalimantan Selatan

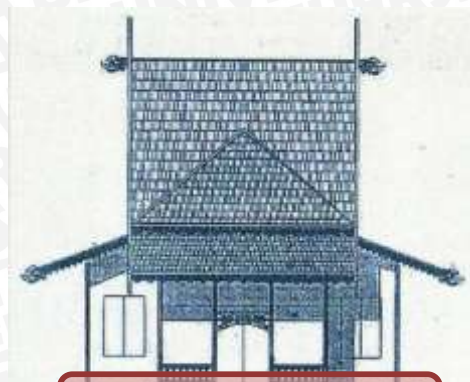
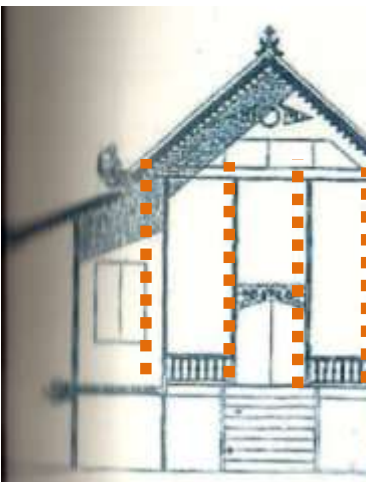
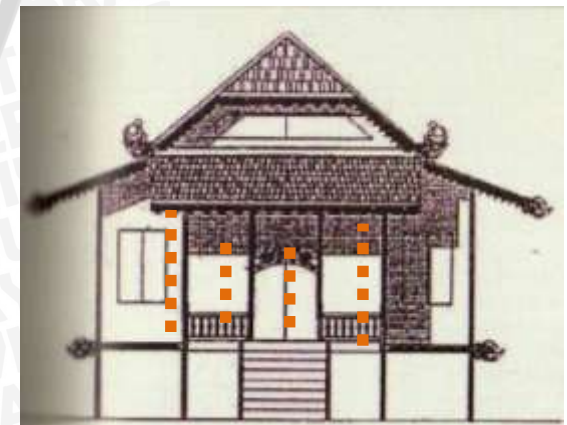
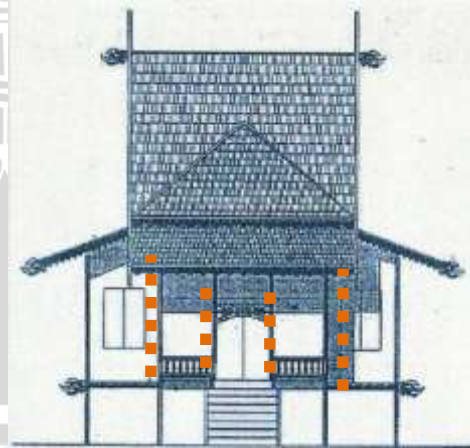
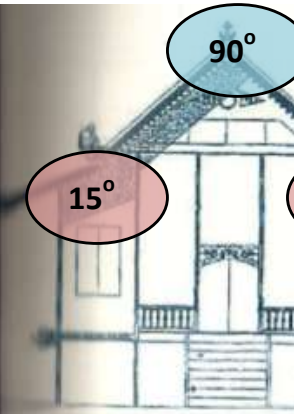
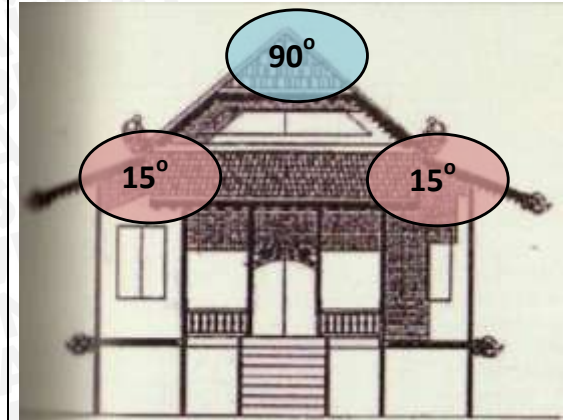
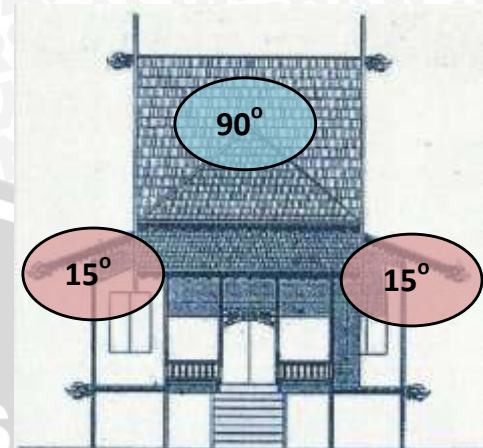
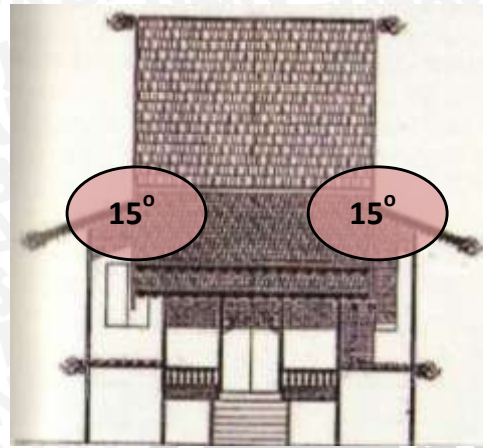
Untuk analisa bentuk bangunan digunakan analisa tipologi pada rumah tradisional Kalimantan Selatan. Dalam men-tipologi-kan bangunan bisa diartikan sebagai analisa bentuk dan tipologi bentuk bangunan. Karena tujuan awal adalah mencitrakan dengan visualisasi dan penggunaan fungsi yang berbeda antara bangunan temporer dan permanen dalam proses perancangan “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan Di Banjarmasin” adalah tipologi bentuk.

Dalam proses tipologi bentuk diambil 5 sampel rumah yang mewakili 11 jenis rumah tradisional yang berkembang di Kalimantan Selatan. Lima tipe tersebut memiliki kesamaan yang cukup banyak. Menurut hirarkinya kelima tersebut merupakan tingkatan 5 tertinggi dari jenis-jenis rumah tradisional Kalimantan Selatan, diantaranya adalah kedudukan rumah tersebut. Tipologi bentuk dianalisis dari bentuk tampak dan denah seperti pada tabel dibawah:

Tabel 4.31 Analisa Tipologi Geometrik Rumah Tradisional Kalimantan Selatan

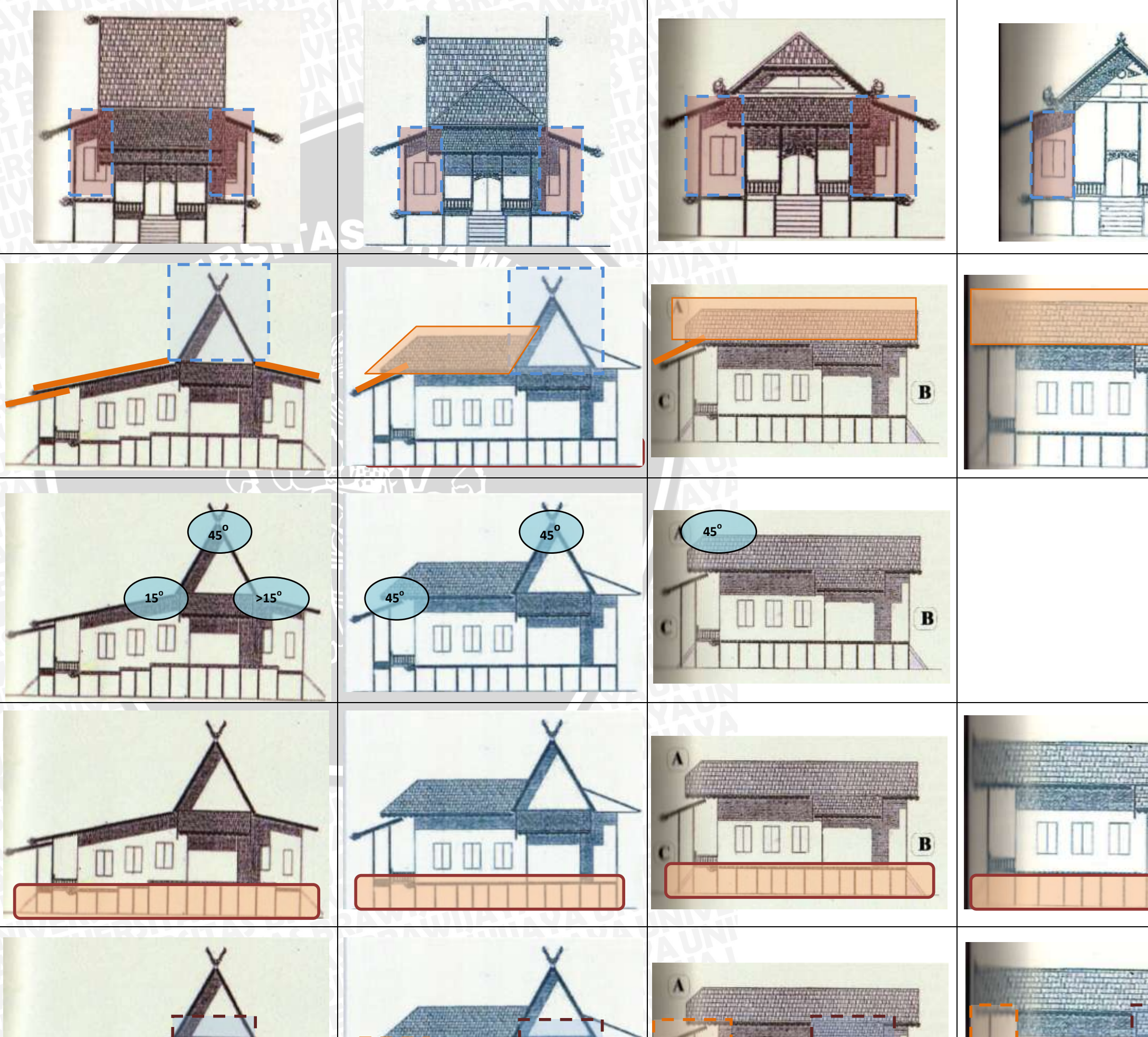
No.	Unsur Tipologi		Rumah Tipe 1 Bubungan Tinggi	Rumah Tipe 2 Gajah Baliku	Rumah Tipe 3 Gajah Manyusu	Rumah Tipe 4 Balai Lalang
1.	Unsur Pembentuk Ruang	Denah				
2.		Potongan				

4.  
5.  
6.  
7.



9.  
10.  
11.  
12.  
13.

Tampak Samping



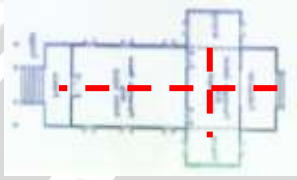
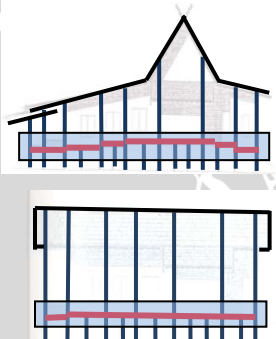
### Sintesa Tipologi Geometrik

Dari hasil analisis tipologi geometrik yang diambil dari kesamaan ‘bentuk dasar’/sifat-sifat dasar seturut dengan ‘bentuk dasar’ pada 5 tipe rumah banjar diambil kesimpulan terkait dengan tipologi bentuk yang digunakan, yaitu berasal dari unsur pembentuk ruang dan unsur selubung bangunan.

#### A. Unsur Pembentuk Ruang

Didalam unsur pembentuk ruang terdiri atas 2 variabel yang di analisis yaitu denah dan potongan.

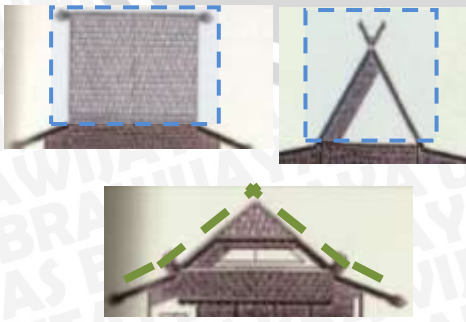
Tabel 4.32 Sintesa Tipologi Geometrik Pada Unsur Pembentuk Ruang

<p>1. Bentuk Denah</p> 	<p>Denah dengan bentuk tanda tambah yang memanjang dan simetris. Tanda tambah berasal dari tanda + (postif), serta merupakan tanda magis Suku Dayak sebagai penolak bala.</p>
<p>2. Peil lantai</p> 	<p>Sebagai unsur pembentuk ruang, potongan menggambarkan ketinggian peil lantai yang ada pada ruang. Terdapat dua jenis peil lantai yang ditemukan dari analisa lima jenis rumah. pada rumah Bubungan tinggi terdapat perbedaan ketinggian lantai dari bagian depan sampai belakang. Posisi tertinggi terletak pada bagian tengah. Sedangkan pada rumah lainnya semua rata kecuali pada bagian penerima (teras).</p>

#### B. Unsur Selubung Bangunan

Didalam unsur selubung bangunan terdiri atas 2 variabel yang dianalisis, yaitu tampak depan dan tampak samping.

Tabel 4.33 Sintesa Tipologi Geometrik Pada Unsur Selubung Bangunan

<p>1. Bentuk Atap</p> 	<p>Dari hasil tipologi ditemukan berbagai macam bentuk atap, yaitu atap yang menjulang tinggi yang disebut bubungan tinggi, dan atap yang membentuk segitiga, baik perisai maupun pelana.</p>
---	---

2. Sudut Atap	
	<p>Sudut-sudut pembentuk atap pada tampak depan terdiri dari sudut-sudut istimewa, pada bagian utama (atap tengah/ atap utama) yang memanjang dibentuk dengan sudut-sudut istimewa <math>90^\circ</math> (warna biru) dan sudut <math>15^\circ</math> pada atap anjung kanan dan kiri (warna merah). Sedangkan khusus untuk bubungan tinggi memiliki sudut <math>45^\circ</math>.</p>
3. Tawing Layar	
	<p>Pada 2 tipe rumah Gajah Manyusu dan Balai Laki terdapat <i>tawing layar</i> yang menghiasi dinding pada atap depan rumah.</p>
4. Tiang-Tiang	
	<p>Tiang-tiang tinggi pada bagian depan (<i>tiang palatar</i>).</p>
5. Tangga ( <i>Entrance</i> ) dan Panggung	
	<p>Berupa rumah panggung sebagai adaptasi desain terhadap kondisi geografis berupa tanah rawa. Karena menggunakan konstruksi rumah panggung, kemudian pada entrance terdapat tangga untuk masuk kedalam rumah.</p>
6. Simetris	
	<p>Melalui tampak depan bangunan dapat ditarik sumbu yang simetris.</p>
7. Anjung	
	<p>Unsur pembentuk denah memanjang dengan bentuk tanda tambah. Garis tengah yang memanjang disebut bangunan utama, sedangkan kanan kiri berupa <i>anjung</i> kanan dan kiri. Namun dalam hal ini yang dipertimbangkan dalam proses desain bukan dari segi fungsinya, melainkan terdapat anjung yang menempel pada bagian kanan dan kiri rumah dengan posisi agak kebelakang.</p>

## 8. Jendela



Pada tampak samping dapat dilihat terdapat bukaan jendela yang tersusun sejajar.

Rumah-rumah tradisional Kalimantan Selatan tersebut menggunakan bahan-bahan alami, yaitu kayu. Kenyataan tersebut merupakan adaptasi dari kondisi geografis yang berupa tanah rawa, sehingga bahan-bahan yang cocok untuk tanah tersebut adalah kayu dan atap sirap. Selain itu, juga kondisi alam di Kalimantan Selatan yang kaya akan hutan, sehingga material yang banyak tersedia juga berupa material alam, seperti kayu dan penutup atap sirap tersebut.

### Analisa Motif Ornamen

Sebelum menganalisa bentuk ornamen yang akan digunakan, sebelumnya menganalisa jenis ornamen apa yang bisa diterapkan pada massa-massa utama perancangan.

Tabel 4.34 Analisa Jenis Ornamen

No.	Jenis Ornamen		Letak	Analisa
1.	Lawang Hadapan dan Dahi Lawang		Pintu yang terletak paling depan sebagai pintu masuk dan bagian atasnya atau ventilasinya.	Massa berupa massa terbuka, tidak memiliki pintu, sehingga motif ini tidak diaplikasikan.
2.	Tawing Layar		Terletak di dinding atas pada sebagian jenis rumah	Diterapkan pada desain yang mengadopsi atap Tipe Rumah Gajah Manyusu.
3.	Pucuk Bubungan		Ornamen pada pucuk Bubungan Tinggi.	Diterapkan pada desain massa yang mengadopsi tip Bubungan Tinggi.
4.	Pilis Atap		Ornamen penutup <i>listplank</i> .	Menggunakan pilis atap disekeliling atap sebagai penutup <i>listplank</i> .
5.	Rumbai Pilis Atap		Berupa ujung dari pilis atap	Menggunakan rumbai pilis dengan bentuk motif yang sederhana serasi dengan bentuk pucuk bubungan.

6.	Rumbai Pilis Tawing		Terdapat pada ujung batis tawing (kaki dinding) bagian luar	Tidak menggunakan rumbaik pilis tawing
7.	Jurai Palatar		Terletak pada bagian atasteras bagian depan maupun samping	Tidak menggunakan jurai palatar, karena tidak ada ruang yang berfungsi sebagai teras yang menjadi tempat duduk.
8.	Kandang Rasi dan Sungkul Tangga		Berupa penyangga (pagar) pada teras dan tangga.	Digunakan pada railing-railing pembatas, salah satunya sebagai fungsi keamanan dari ketinggian.
9.	Tawing Halat		Dinding pembatas antara ruang palindangan dan panampik besar.	Tidak digunakan karena fungsi dan nilai ruang tidak diaplikasikan dalam desain.

Terdapat beberapa sumber inspirasi bentuk, motif dan juga detail ukiran yang ada dalam arsitektur masyarakat Banjar, antara lain; sejarah (mitos dan legenda) masa lalu, lingkungan alam sekitar, dan kepercayaan/ajaran agama islam. Khusus berkaitan dengan motif, terdapat setidaknya empat motif yang paling umum digunakan, yaitu flora, fauna, kaligrafi dan motif yang terkait dengan legenda masa lalu. Salah satu motif yang juga berkembang adalah motif-motif yang berasal dari perpaduan geometri.

Motif yang digunakan dalam perancangan adalah motif-motif yang berpola sederhana dengan alasan kemudahan perawatan. Motif yang digunakan dalam perancangan adalah motif hiris gagatas. Selain karena alasan perawatan, motif ini digunakan karena menyiratkan makna *bungas, kada dulak dijanaki* (tidak bosan dipandang).

Motif ini bisa dipergunkana di berbagaimacam ornamen, seperti pada ornamen-ornamen yang diterapkan pada desain, yaitu pilis atap, tawing layar dan kandang rasi.



Gambar 4.62 Contoh Aplikasi Motif Hiris Gagaatas Pada Museum Wasaka Banjarmasin (Sumber: [nashararchitect.blogspot,2012](http://nashararchitect.blogspot,2012))



Gambar 4.63 Motif Hiris Gagatas

#### 4.13.12 Analisa Ikonik

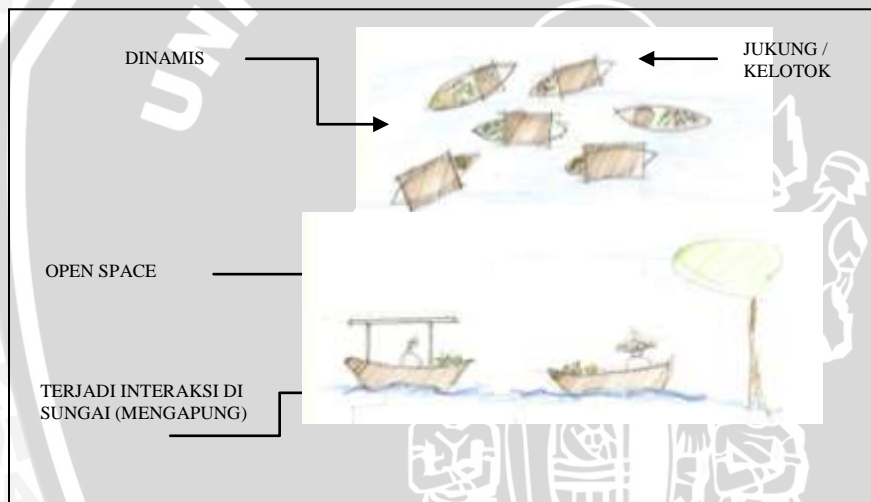
##### A. Fasilitas Perekonomian Tradisional

##### Pasar Terapung



Gambar 4.64 Suasana Pasar Terapung  
(Sumber: bicarawisata.wordpress, 2012)

Pasar terapung merupakan salah satu pasar tradisional yang ada di Banjarmasin. Pasar terapung merupakan suatu tempat wisata yang menjadi ikon Kota Banjarmasin. Keunikan pasar ini adalah pasar terletak di atas air (sungai). Kehidupan pasar ini dinamis berada diatas sungai, para penjualnya bisa berinteraksi langsung dengan para pembelinya, seperti layaknya aktifitas jual-beli pada pasar tradisional biasanya.

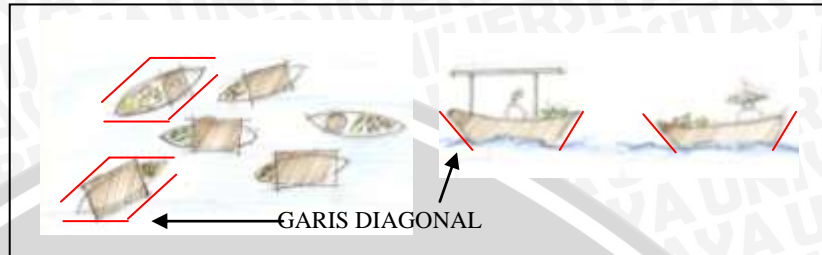


Gambar 4.65 Iiustrtasi Pasar Terapung

Pasar terapung terletak di dua tempat, yaitu di Muara Sungai Kuin dan Lok Baintan. Aktifitas pasar terapung hanya terjadi pada subuh-pagi hari saja. Meskipun begitu tetapi pasar terapung tetap menjadi tujuan para wisatawan domestik maupun mancanegara. Mengingat pentingnya keberadaan pasar terapung ini maka kemudian unsur ini digunakan juga dalam perancangan “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan Di Banjarmasin”, sesuai dengan latar belakang bahwa tidak seluruh wisatawan sempat untuk mengunjungi tempat aslinya. Dengan menyediakan miniatur pasar terapung, yang menjual kue serta makanan Khas Kalimantan Selatan. Jukung atau kelotok, keadaan pasar yang dinamis, transaksi diatas air, serta aktifitas pada ruang terbuka (*open sapce*) menjadi ikon tersendiri bagi pasar terapung.



Selain ditemukan ikon-ikon tersebut pada analisa pasar tepaung juga ditemukan garis-garis diagonal yang mendominasi. Garis-garis diagonal tersebut terdapat pada pembentuk perahu (jukung /kelotok). Sedangkan analisa dari analisa bahan, bahan-bahan yang digunakan adalah bahan alami, yaitu bahan-bahan kayu pada perahu.



Gambar 4.66 Garis Diagonal Pada Pasar Terapung

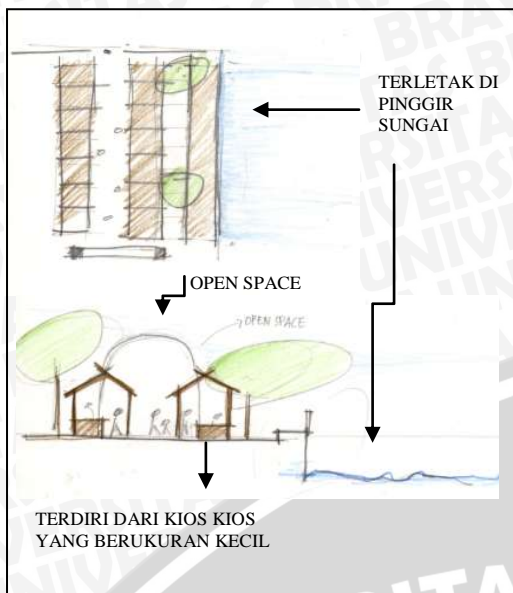
### Pasar Wadai:

Pasar wadai hanya ada setahun sekali di Kota Banjarmasin, tepatnya adalah Pada Saat Bulan Ramadhan. Pasar ini menjual berbagai macam kue-makanan khas Kal-Sel menjadi satu tempat untuk berbuka puasa. Pasar ini biasanya terdapat didekat Masjid Raya Sabilal Muhtadin yang terletak dipinggir Sungai Martapura. Dari tahun ke tahun meskipun mengalami perubahan, namun secara keseluruhan tetap sama. Pasar ini terdiri atas kios-kios kecil yang berukuran sekitar 2 x 1,5 meter, hanya berupa kios yang terdiri atas kursi dan meja bagi para penjualnya. Kios-kios ini merupakan kios yang terbuka tanpa penutup pada sekelilingnya, hanya terdapat peneduh atau atap dia area kios, untuk sekitarnya adalah ruang terbuka (*open space*). Karena pasar ini bukan berupa pasar permanen maka konstruksi kios-kiosnya pun tidak berdiri diatas konstruksi yang permanen. Karena hal itu, dalam pengaplikasian pasar ini dalam rancangan “Pusat Wisata Belanja” bisa saja terletak dipinggir sungai yang memiliki sempadan 15 meter karena konstruksinya yang tidak permanen.



Gambar 4.67 Suasana Pasar Wadai  
(Sumber:travel.compas,2012)

Pada pasar wadai ditemukan unsur-unsur yang dominan secara visualisasinya adalah garis diagonal yang membentuk atap apada kios-kios kecil disepanjang pasar. Sedangkan dalam analisa bahan. Bahan-bahan yang digunakan sebagai dasar perancangan pasar wadai adalah bahan-bahan alami, yaitu kayu. Bahan bahan tersebut terus bertahan hingga akhirnya kini, meskipun beberapa kios sudah menggunakan stanstan sponsor.



Gambar 4.68 Iliustrasi Pasar Wadai



Gambar 4.69 Garis Diagonal Pada Penutup Atap Pasar Wadai

### Pasar Kerajinan Amuntai

Pasar kerajinan ini terletak di daerah Amuntai, jauh dari Ibu Kota Provinsi. Pasar ini terjadi secara alami dari kehidupan masyarakatnya yang berprofesi sebagai pengrajin anyaman. Pasar ini menjadi salah satu objek wisata yang menarik para wisatawan, karena aktifitas pasarnya yang menarik, serta barang-barang yang diperjualbelikan adalah kerajinan khas, dengan berbagai macam pilihan dan harga yang lebih ekonomis. Sebuah "pameran *on the road*" di depan Rumah Sakit Pambalah Batung Amuntai, Hulu Sungai Utara yang diselenggarakan rakyat kecil yang berprofesi sebagai perajin. Pasar ini hanya berlangsung setiap hari Kamis-pagi. satu ikon aktifitas yang diterapkan dalam rancangan Pusat Wisata Belanja ini nantinya adalah aktifitas yang terjadi pada ruang yang terbuka (*open space*). Aktifitas ini benar-benar berlangsung ruang terbuka, tanpa penutup atap. Sehingga yang terlihat langsung saat memasuki pasar tersebut adalah objek penjualannya. Objek/barang yang dijual pada pasar tersebut adalah barang-barang dengan bahan-bahan alami, dan anyaman yang membentuk diagonal.




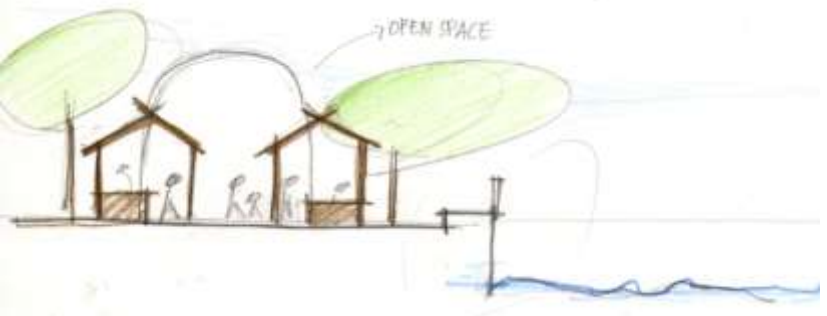
Gambar 4.70 Suasana Pasar Kerajinan Amuntai  
(Sumber: facebook, 2012)



Gambar 4.71 Garis Diagonal dan Bahan Alam Pada Objek Penjualan di Pasar Kerajinan Amuntai

**Sintesa**

Tabel 4.35 Sintesa Ikon

No.	Jenis Fasilitas Perekonomian Tradisional			Ikon
1.	Pasar Terapung	Terjadi interaksi di sungai.	Aktifitas pada <b>ruang terbuka.</b>	 Per... Juk... pen...
2.	Pasar Wadai	Terdiri atas beberapa kios yang disusun memanjang.	 Aktifitas pada <b>ruang terbuka.</b>	Pas... di...

## B. Objek-Objek Wisata Yang Berkarakteristik

### Festival Jukung Hias

Festival jukung hias adalah salah satu upaya untuk melestarikan budaya Banjar. Festival ini sangat menarik, hanya dilakukan setahun sekali, bertepatan dengan ulang tahun Kota Banjarmasin. Tentunya festival ini adalah sesuatu yang khas, namun karena cara hanya diadakan satu tahun sekali. Yang menjadi ikon tersendiri pada festival ini adalah, sungai sebagai “panggung” pertunjukannya, dan jukung sebagai media dengan hiasan lampu yang warna warni dan sangat beragam, sesuai dengan kebudayaan Banjar. “Panggung” ini terletak apada area terbuka menyatu dengan alam. Ikon ini dimasukkan ke dalam rancangan Pusat Wisata Belanja, memeberikan daya tarik tersendiri serta memberikan gambaran bagi para wisatawan tentang pelaksanaan festival jukung hias di Banjarmasin.

Sama halnya dengan pasar terapung festival ini terjadi di sungai. Festival kebudayaan ini menggunakan perahu (jukung/kelotok) sebagai medianya dihiasi dengan beragam aksesoris dan kebanyakan adalah membentuk miniatur rumah banjar dengan penutup atap miring. Perahu-perahu tersebut menggunakan bahan-bahan alami kayu, serta ditemukan unsur garis dominan adalah garis-garis diagonal pada perahu dan miniatur rumah Banjarnya.



Gambar 4.72 Suasana Festival Jukung Hias  
(Sumber:google,2012)



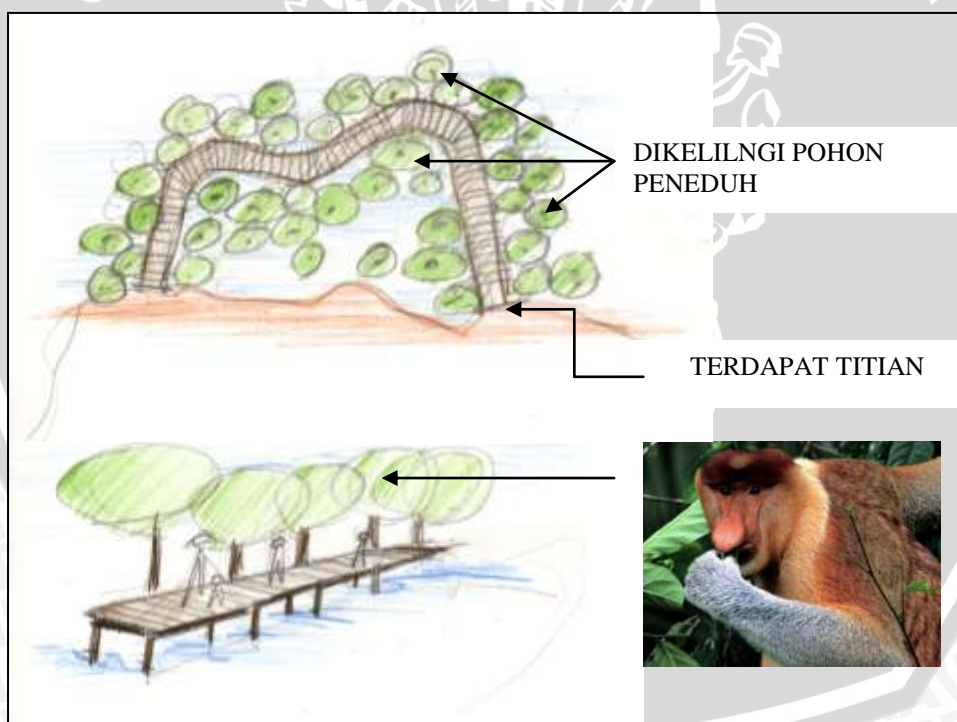
Gambar 4.73 Garis Diagonal Pada Festival Pasar Terapung

### Pulau Kembang dan Pulau Kaget

Tempat wisata Pulau Kembang dan Pulau Kaget terletak di luar kota Banjasin, berupa pulau kecil yang terpisah. Untuk mendatanginya hanya bisa dilewati melalui jalur transportasi air (sungai). Di pulau ini terdapat hewan kera (pulau kembang) dan bekantan (pulau kaget). Hewan – hewan ini sebagai objek wisata yang dapat dilihat secara alami di habitatnya dengan bantuan jalan titian, karena bagian bawah berupa tanah rawa. Titian berupa susunan kayu yang memang diperuntukkan bagi para wisatawan yang akan melihat kera atau bekantan, jalan titian ini dikelilingi pepohonan tempat hidupnya hewan-hewan tersebut. sehingga yang menjadi ikon dari kedua pulau ini adalah titian yang dikelilingi pohon dengan ruang yang terbuka (*open space*).



Gambar 4.74 Suasana Pulau Kembang  
(Sumber: *aluhlangkar.blogspot,2012*)



Gambar 4.75 Ilustrasi Pulau Kembang dan Pulau Kaget

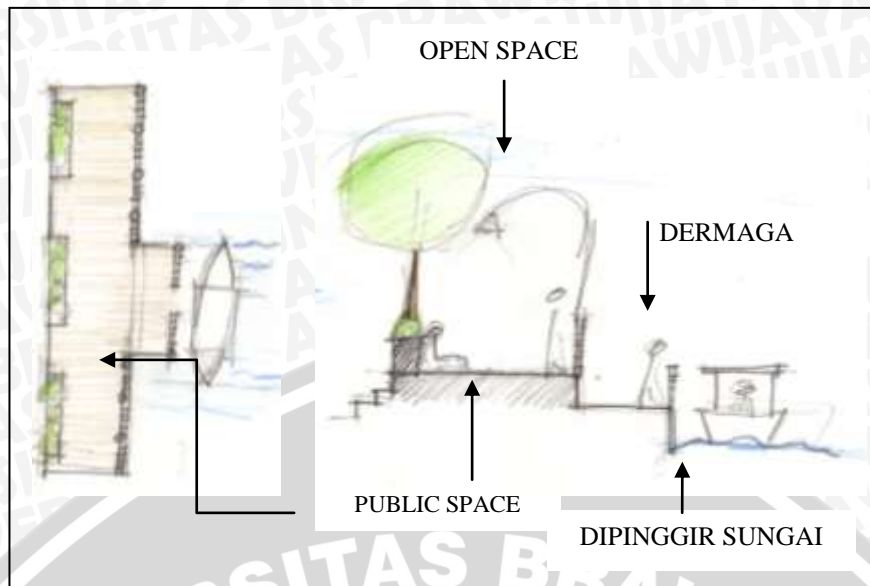
Pulau Kembang memang merupakan tempat wisata alam, tetapi didalamnya sudah difasilitasi beberapa bangunan-bangunan penunjang untuk memwadhahi para pengunjungnya. Seperti bangunan yang terdapat pada dermaga yang merupakan entrance. Bangunan tersebut menggunakan dominasi bahan-bahan alam, kayu dan garis-garis pembentuknya berupa garis diagonal yang terdapat atap miring, serta elemen estetika berupa garis-garis diagonal yang membentuk hiris gagatas. Selain pada bangunan entrance juga bangunan lain yang juga menggunakan garis-garis diagonal dan bahan-bahan alami, kayu.



Gambar 4.76 Garis-Garis Diagonal dan Bahan-Bahan Alami Pada Bangunan Penunjang Pulau Kembang  
(Sumber: google.com)

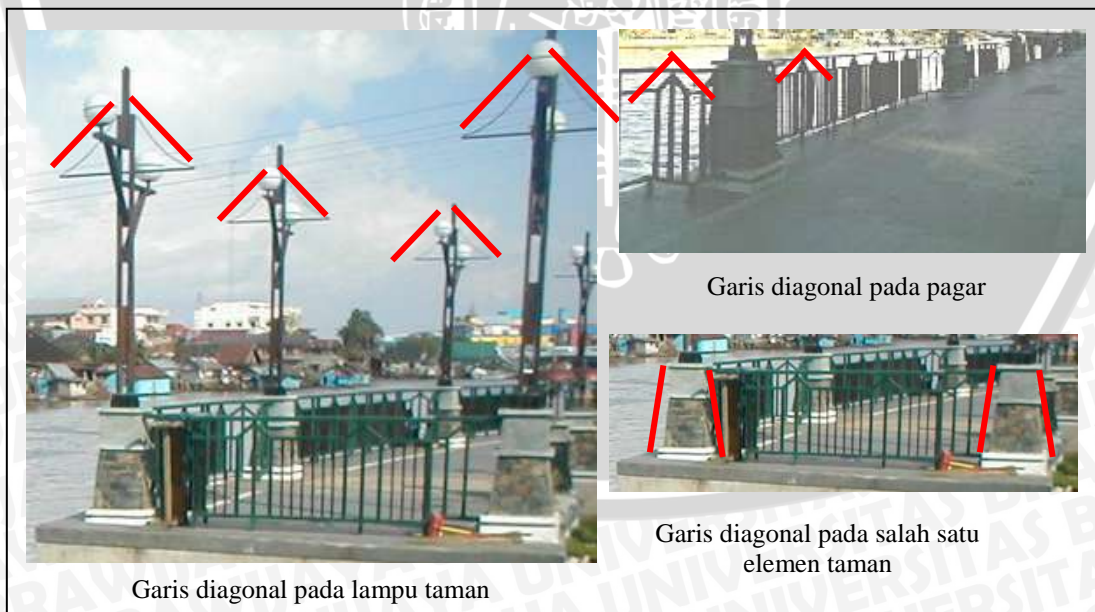
### Taman Siring

Sekarang ini di Kota Banjarmasin sudah dapat ditemui beberapa taman siring yang terletak dipinggir Sungai Martapura. Taman siring ini adalah sebagai “public space” bagi masyarakatnya untuk berkumpul sambil menikmati pemandangan sungai yang ada di tengah-tengah kota. Tidak semua kota memiliki fenomena seperti ini, sehingga tidak jarang taman siring juga menjadi objek wisata bagi para pendatang untuk sekedar duduk, melihat pemandangan atau berfoto. Di taman siring ini juga ditemukan dermaga untuk para wisatawan mengunjungi objek-objek wisata di Banjarmasin dengan menggunakan transportasi air yaitu jukung atau kelotok.



Gambar 4.77 Ilustrasi Taman Siring

Taman siring disungai martapura, baru dikembangkan pada tahun 2000-an, sehingga sudah memasuki jaman modern. Penggunaan bahan-bahan pada taman siring tidak lagi menggunakan bahan dengan dominasi kayu, tetapi sudah bercampur dengan finishing batuan alam pada beberapa elemen. Taman siring ini berupa taman yang berada ditengah kota dengan ruang yang terbuka, taman ini dilengkapi dengan elemen-elemen penunjang seperti lampu taman, pagar pembatas. Elemen taman tersebut menggunakan unsur-unsur garis diagonal



Gambar 4.78 Unsur Garis Diagonal Pada Taman Siring

### Kain Sasirangan (Motif)

Suatu ciri khas dari kain sasirangan adalah rangkaian motif yang pada umumnya tersusun komposisinya secara vertikal. Jarang sekali erdapat susunan motifnya dalam komposisi yang horizontal. Komposisi motif yang tersusun secara vertikal inilah yang jelas membedakan dengan kain batik dari Jawa. Gambar motif yang timbul berwarna putih atau agk keputih-puthan dipengaruhi warna dasar kainnya sendiri. Kain sasirangan sejak daulu memiliki beberapa motif khusus. Dari masing masing motif tersebut memiliki arti tersendiri.

Motif-motif yang sering digunakan sebagai motif sasirangan dari jaman dulu sampai dengan sekarang, yaitu:

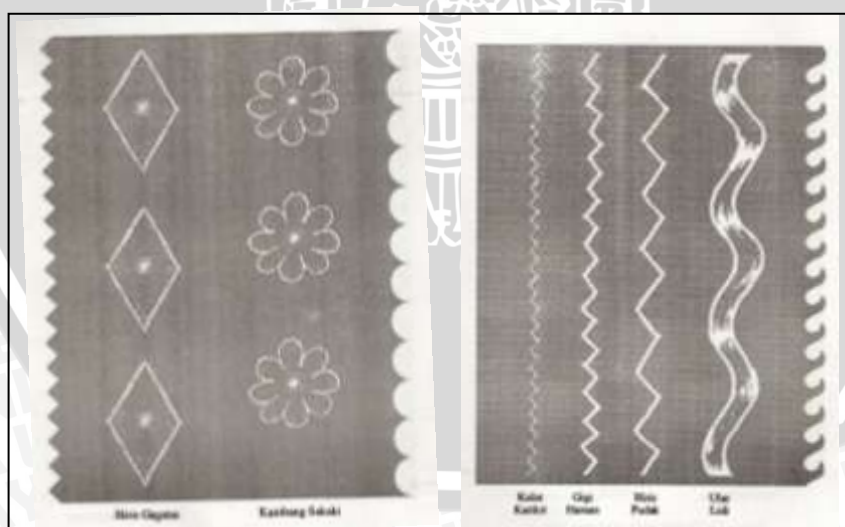
#### 1. Hiris Gagatas

Gagatas disebut juag rincung gagatas yang bermaksna bungas, langkar, *“kada dulak dianyaki”* (tidak bosan dipandang).

#### 2. Hiris Pudak

Pudak yang kadang-kadang disebut pandan, adalah tanaman sekitar ruman tangga yang daunnya berbau harum. Betuk daunnya panjang dan ramping yang memiliki multi guna.

Kedua motif tersebut terdiri dari garis-garis yang diagonal, yang bisanya komposisinya tersusun vertikal.









Gambar 4.79 Ikon Motif Kain Sasirangan  
(Sumber: Seman,2007)




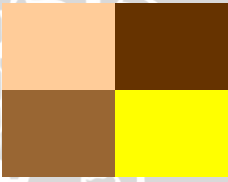
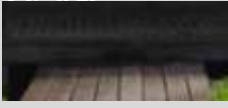

**Sintesa**



Tabel 4.36 Sintesa Ikon Objek-Objek Wisata Yang Berkarakteristik

No.	Jenis Objek Wisata	Ikon			
1..	Festival Jukung Hias	Pertunjukan terjadi pada <b>ruang terbuka</b> .	<b>Sungai</b> sebagai “panggung” pertunjukkan.	<b>Perahu</b> (Jukung) sebagai media yang dipamerkan.	<b>Bentuk-bentuk dan lampu-lampu hiasan</b> yang menjadi keistimewaan tersendiri.
2.	Pulau Kembang dan Pulau Kaget	Objek wisata pada <b>ruang terbuka</b> .	 <p>Terdapat <b>jalan titian</b> sebagai area sirkulasi.</p>	 <p>Jalan titian <b>dikelilingi pepohonan</b>.</p>	 <p>Yang menjadi objek adalah <b>kera dan bekantan</b>.</p>
3.	Taman Siring	Objek wisata pada <b>ruang terbuka</b> .	 <p>Terletak di pinggir <b>Sungai</b>.</p>	 <p>Merupakan <b>publik space</b>, yang memiliki kelebihan <b>pemandangan sungai</b> ditengah kota.</p>	 <p>Terdapat <b>dermaga</b>.</p>
Kesimpulan Objek (Tempat) Wisata Yang Berkarateristik		Penggunaan ikon objek wisata yang berkarakteristik dengan alasan untuk memperkenalkan objek-objek wisata “khas” yang ada di Kalimantan Selatan. Dengan harapan “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan di Banjarmasin” mampu mewedahi pendatang yang ingin merasakan suasana tempat wisata di Kalimantan Selatan, atau bahkan dapat memicu ketertarikan para pendatang untuk mengunjungi atau berwisata ke tempat aslinya. Sebagai garis besar ‘ikon’ dari objek (tempat) wisata yang berkarakteristik adalah objek alam sesuai dengan keadaan geografis, yaitu tempat wisata dengan <b>ruang yang terbuka</b> .			
4.	Kain Sasirangan	Rangkaian motif yang pada	<b>Motif Hiris Pudak</b>	<b>Motif Hiris Gagatas.</b>	

### 4.9.3 Bentuk, Tampilan dan Finishing Bangunan

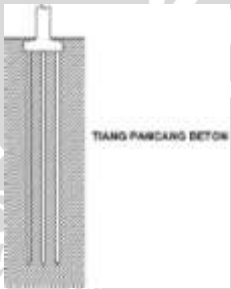


Tabel 4.37 Tabel Analisa Bentuk, Tampilan dan Finishing Bangunan

Jenis	Keterangan	Gambar	Sumber	
<b>Bentuk dan Tampilan</b>	Bentuk dan tampilan bangunan merupakan varian dari bentuk-bentuk tipologi arsitektur tradisional	(Lihat analisa tipologi bangunan)		
	Ornamen diambil dari bentuk-bentuk yang sederhana, sesuai dengan hasil analisa kemudian digunakan garis-garis horizontal.	(Lihat analisa ikon motif kain sasirangan dan ornamen rumah tradisional)		
<b>Bahan dan Finishing</b>	Dinding	Bahan kayu pada massa-massa utama, sesuai dengan bahan-bahan yang didapatkan dari hasil analisa sebelumnya.	<u>Kayu:</u>  <i>skyscrapercity.com, 2012</i>	
		Cat : Kuning, Coklat Tua, Coklat Muda, Krem. Diambil dari warna-warna alami dan warna kuning yang menjadi warna "khas" Banjar.		
		Pelapis Kayu: Politur, Melamin, Pu (Polyerethan), Cat		
	Lantai	Bahan kayu dan keramik	<u>Kayu:</u>  <i>my.opera.com, 2012</i>	
		Pelapis Kayu: Politur, Melamin, Pu (Polyerethan)		
	Penutup Atap	Bahan Sirap	 <i>my.opera.com, 2012</i>	

Elemen Estetis-Fungsional	Menggunakan bahan-bahan material khas setempat (kayu ulin & kayu galam) Kayu galam digunakan pada tulisan “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan”.	<u>Kayu Ulin:</u>  <u>Kayu Galam:</u> 	<i>kaskus.us, 2012</i>
---------------------------	---	---	------------------------

#### 4.9.4 Struktur dan Utilitas

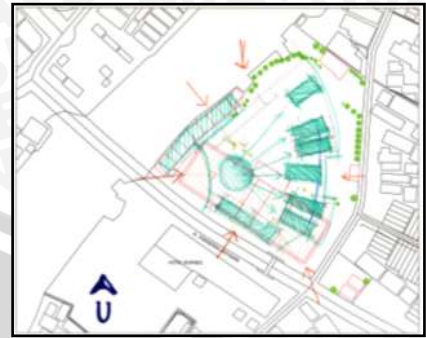
Tabel 4.38 Tabel Analisa Struktur dan Utilitas

Jenis	Nama Bagian	Keterangan	Sumber	
<b>Struktur</b>	Pondasi	Pondasi Tiang Pancang Beton. Merupakan salah satu pondasi yang sesuai dengan kondisi tanah gambut/rawa-rawa di Banjarmasin, selain Pondasi Tiang Pancang Kayu dan Pondasi Sumuran yang lebih murah. Namun karena fungsi bangunan merupakan bangunan publik 3 lantai, maka digunakan Pondasi Tiang Pancang Beton.		<i>www.scribd.com, 2012</i>
	Kolom Balok Lantai Atap	Secara Keseluruhan Struktur yang digunakan adalah struktur kayu.		<i>Muchammad, B.N dan Mentayani, Ira, 2007</i>
	<b>Utilitas</b>	Drainase	Drainase pembuangan akhir dikeluarkan ke Sungai Martapura langsung, sebagai lagi disalurkan ke riol kota.	
Air Bersih		Menggunakan air bersih dari PDAM Bandarmasih, sebagai persediaan menggunakan penampungan bawah tanah yang terletak di dekat zona toilet.		
Air Kotor		Menggunakan septik tank, yng kemudian dialirkan ke resapan.		
Listrik dan Telpon		Listrik didisalurkan ke panel pusat, kemudian disalurkan ke sub panel yang terletak di masing-masing massa. Telepon didisalurkan ke MDF baru kemudian ke pesawat telepon.		
Tranportasi Vertikal		Mengikuti tipe rumah tradisionalnya maka transportasi vertikal yang digunakan adalah tangga manual.		<i>Wikipedia.org, 2012</i>

## 4.10 Konsep Perancangan

### 4.10.1 Konsep Tata Massa

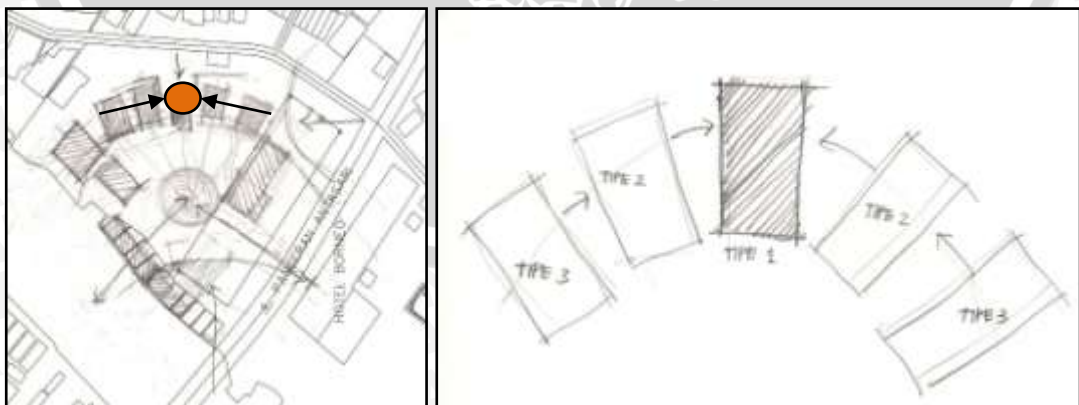
Berangkat dari hasil analisa tapak kemudian didapatkan susunan tata masa dengan bentukan setengah melingkar. Orientasi muka bangunan kearah Jembatan Sudimampir, dengan organisasi massa radial. Hasil tata massa terutama tata massa utama kemudian diolah lagi dengan konsep jenjang kedudukan fungsi rumah serta konsep “Kayuh Baimbai”.



Gambar 4.80 Hasil Organisasi Tata Massa

#### A. Jenjang Kedudukan Fungsi Rumah

Fungsi utama Pusat Belanja terletak pada kanan tapak yang berbentuk melengkung yang terdiri atas beberapa massa. Massa yang menjadi fungsi utama ini terdiri atas 5 massa yang di bagi sesuai dengan jenis bahan yang dijual. Kelima massa ini disusun secara linear, namun secara kedudukan dan bentuk tampilan disusun secara radial, dengan orientasi pusat pada tipe bentuk bangunan yang memiliki fungsi tertinggi yaitu tipe 1 (Tipe Bubungan Tinggi) yang merupakan massa sebagai fungsi penjualan kerajinan kain sasirangan yang menjadi salah satu kerajinan yang paling khas bagi warga Kalimantan Selatan, selain itu kerajinan ini merupakan kerajinan yang sangat berpotensi dan yang paling berkembang di Kalimantan Selatan. Kemudian diapit oleh 2 massa sebelah kanan dan kiri, masing-masing tipe 2 (Tipe Gajah Baliku) dan kemudian tipe 3 (Tipe gajah Manyusu).



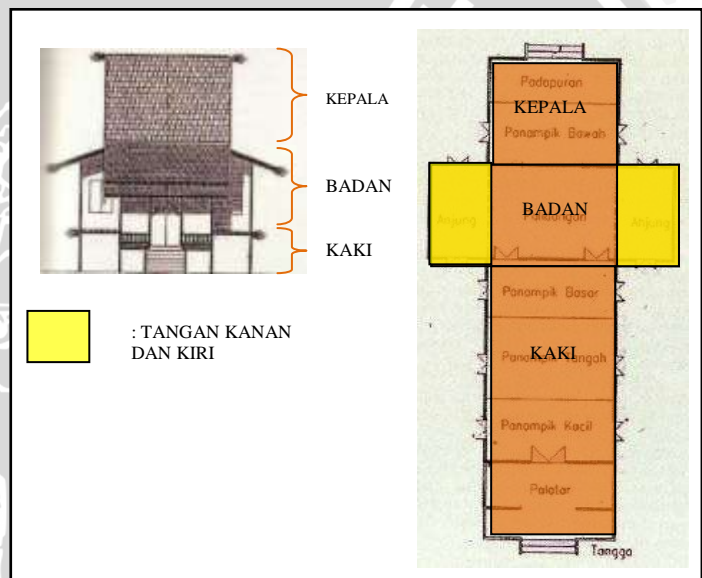
Gambar 4.81 Konsep Susunan Jenjang Kedudukan Fungsi Rumah Pada Desain

## B. Semboyan Kayuh Baimbai

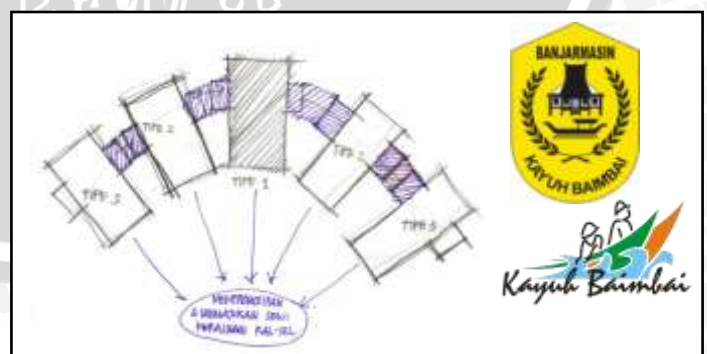
*Kayuh Baimbai* merupakan semboyan Ibu Kota Banjarmasin sebagai tempat lokasi perancangan Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan. *Kayuh baimbai* secara artinya adalah mengayuh bersama-sama. Sehingga satu makna yang bisa ditangkap dari semboyan ini adalah semangat kebersamaan.

Konsepsi *kayuh baimbai* dalam budaya Banjar tampaknya merefleksikan sikap yang dianut di dalam kehidupan orang Banjar yang berorientasi kepada sungai sejak masa lalu. *Kayuh baimbai* mengandung nilai bekerja sama dalam rangka ada tujuan (*goal*) yang hendak dicapai bersama, ada unsur target sehingga lebih memenuhi kriteria modern sebab diiringi pula dengan adanya unsur perencanaan dan pembagian tugas dengan jelas. (Subiyakto.wordpress, 2010).

Konsepsi ini secara metafora diterapkan organisasi radial yang tercipta antara massa dengan pusat tapak yaitu plaza atau ampiteater. 5 massa yang disusun secara radial dihubungkan dengan link-link antar massa yang merupakan ilustrasi massa sebagai sebuah manusia yang bergandengan tangan, bersama-sama dengan satu misi yaitu memajukan hasil kerajinan Indonesia. Dimana masing-masing massa memiliki pembagian jenis bahan yang sudah jelas. Sehingga ilustrasi ini menggambarkan masing-masing individu bekerja sama dengan tugas masing-masing. (Gambar 4.82 dan Gambar 4.83)



Gambar 4.82 Filosofi Rumah Tradisional  
(Sumber: Dok. Pribadi, 2012)

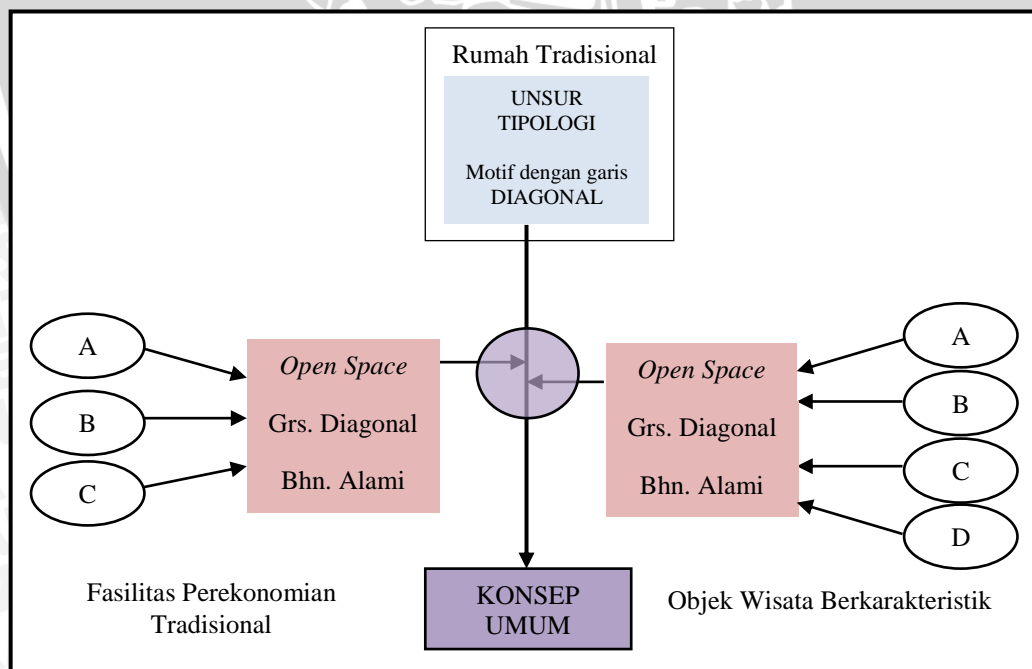


Gambar 4.83 Ilustrasi Transformasi Kayuh Baimbai

#### 4.10.2 Konsep Umum

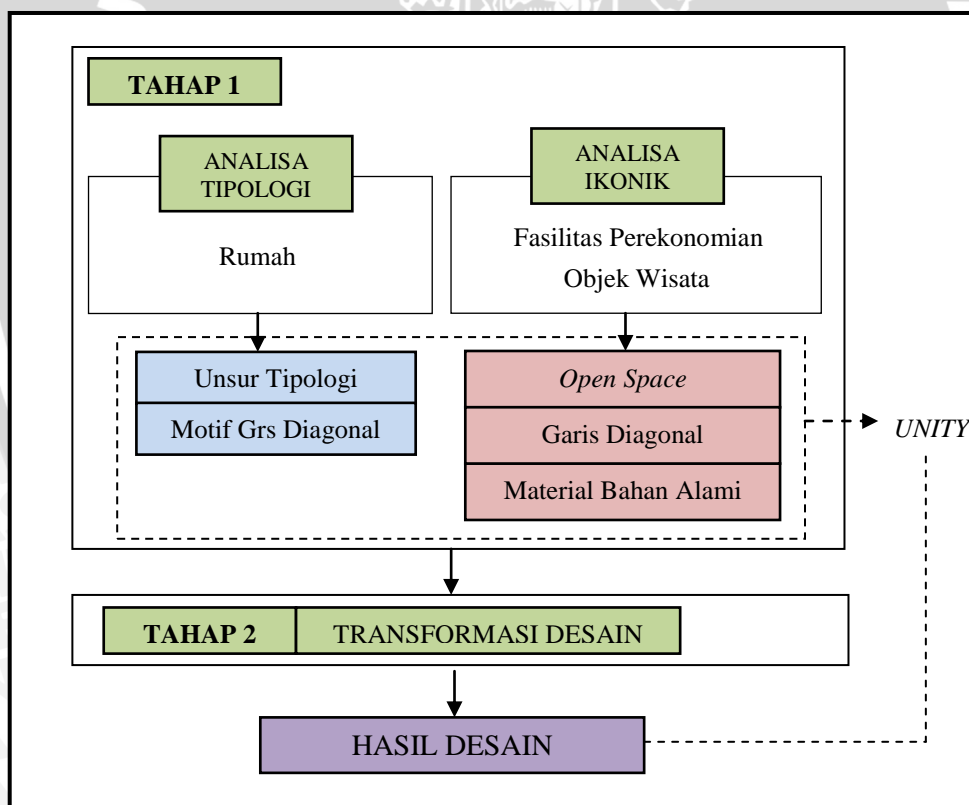
Proses perancangan “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan di Banjarmasin” melalui 2 jenis metode, yaitu metode tipologi dan metode ikonik. Hasil temuan tipologi dan ikonik tersebut kemudian diproses lagi hingga menemukan bentukuan melalui metode transformasi.

Tahapan yang dilakukan pertama kali adalah menganalisa tipologi rumah tradisional Kalimantan Selatan. Hasil analisa tersebut terdapat unsur ruang dan unsur selubung bangunan yang dipersiapkan proses desain seluruh massa yang ada didalam tapak perancangan. Selain itu, seiring dengan proses analisa tipologi, juga dilakukan proses analisa ikonik pada fasilitas perekonomian tradisional dan objek-objek wisata yang berkarakteristik. Sintesa benang merah dari analisa ikonik pada fasilitas perekonomian dan objek wisata yang berkarakteristik adalah berupa desain dengan ruang yang terbuka atau tidak massif (*open space*), unsur garis diagonal, dan penggunaan material alami. Meskipun objek-objek tersebut sama-sama menerapkan desain dengan ruang terbuka, akan tetapi objek-objek tersebut memiliki karakteristik-karakteristik sendiri yang tetap dipertahankan. Hasil yang didapatkan dari proses analisa, yaitu unsur-unsur tipologi, desain dengan ruang yang terbuka (*open space*), unsur-unsur garis diagonal dan penggunaan material bahan alam.



Gambar 4.84 Skema Konsep Umum

Setelah tahapan analisa selesai kemudian masuk pada tahapan kedua, yaitu tahapan transformasi desain. Tahapan transformasi desain dilakukan satu persatu disesuaikan dengan fungsi-fungsi yang diwadahi. Fungsi bangunan yang ada pada tapak perencanaan sangat beragam termasuk juga dengan 3 jenis fasilitas perekonomian tradisional dan 3 jenis objek wisata (tempat) yang berkarakteristik yang tetap dipertahankan sesuai dengan nama perancangan yaitu “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan di Banjarmasin”, yang mewadahi fungsi utama tempat belanja tetapi juga menghadirkan unsur wisata didalamnya, sehingga menghadirkan miniatur tempat-tempat wisata. Keberagaman fungsi-fungsi tersebut diwadahi dalam satu tapak, kemudian dipersatukan hasil analisa tipologi dan hasil analisa ikonik, yaitu unsur-unsur tipologi, desain dengan ruang yang terbuka (*open space*), garis diagonal dan penggunaan bahan material alami. Sehingga pada akhirnya didalam tapak terdiri dari varian-varian desain yang harmonis.



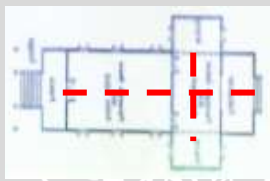
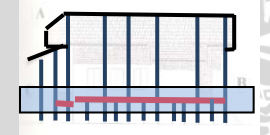

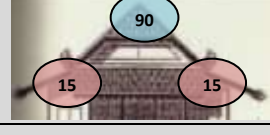

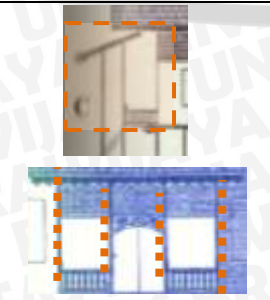

Gambar 4.85 Skema Tahapan Desain

## A. Transformasi Tipologi


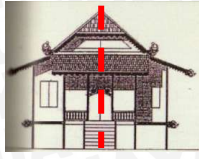
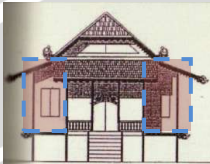

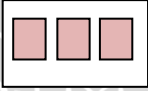
Pada transformasi tipologi rumah pada massa-massa utama sebagian besar dengan konsep yang sama, yaitu menggunakan teknik *rotate* (memutar) pada garis vertikal pada tiang-tiang dan teknik *invers* (kebalikan) pada bukaan jendela bagian samping kanan dan kiri. Selain itu transformasi mengikuti dengan konsep terbuka, konsep jenjang kedudukan rumah dan mengikuti kebutuhan ruang terkait fungsi yang diwadahi massa tersebut.

### Massa 1 dan 5

Tabel 4.39 Transformasi Tipologi Pada Massa 1 dan 5

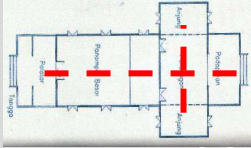
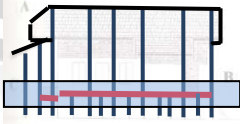
Unsur Tipologi		Gambar Sintesa Tipologi	Konsep Transformasi
Unsur Ruang	Bentuk Denah		Menggunakan denah dengan bentuk tanda tambah yang memanjang. Transformasi disesuaikan dengan kebutuhan ruang sesuai dengan fungsi dan kebutuhan ruang. Massa 1: 5 retail kerajinan kuningna, 7 retail kerajinan kayu, 7 retail kerajinan gerabah, serta 1 workshop dan gudang kerajinan gerabah. Massa 5: 5 retail kerajinan bambu, 10 retail dan 1 workshop serta gudang kerajinan rotan, purun, jangang dan bamban.
	Peil Lantai		Sedangkan untuk ketinggian lantai menggunakan ketinggian lantai yang sama dari depan sampai dengan belakang, kecuali bagian penerima bangunan.
Unsur Selubung Bangunan	Bentuk Atap		Bentukan atap segitiga dan pentutup atap miring pada bagian anjung kanan dan kiri. Sesuai dengan atap jenis Rumah Gajah Manyusu.
	Sudut Atap		Menggunakan sudut—sudut atap sesuai dengan tipe atap Rumah Gajah Manyusu.
	Tawing Layar		Pada tipe atap Rumah Gajah Manyusu menggunakan ornamen tawing layar pada Rumah Tipe Gajah Manyusu. Motif ornamen menggunakan motif hirisan gagatas yang terdiri dari garis-garis giagonal.
	Tiang-Tiang		<b>ROTATE</b>  Garis-garis vertikal pada tiang-tiang depan rumah maupun pada kolom-kolom di putar membentuk garis diagonal untuk menghilangkan kesan formal sekaligus mendukung terapan penggunaan garis-garis diagonal dari konsep umum perancangan.


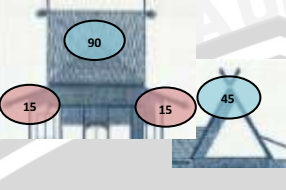
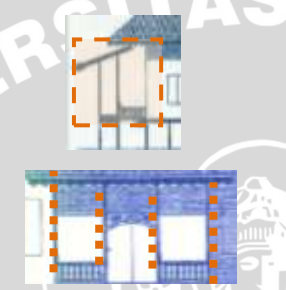




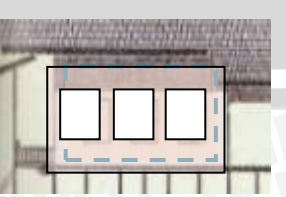
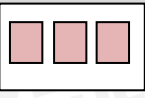


Tangga (Entrance) dan Panggung		Bangunan diolah berkesan rumah panggung, namun karena kebutuhan besaran ruang. Bagian bawah bangunan dijadikan ruang fungsional retail.
Simetris		Tampak depan yang simetris tetap dipertahankan pada perancangan massa 1 dan 5 ini.
Anjung		Anjung kanan dan kiri yang terlihat seperti menempel pada kanan dan kiri bangunan tetap dipertahankan. Anjung ini diibaratkan tangan kanan dan kiri yang menghubungkan dengan massa lainnya. Massa 1 dengan massa 2, massa 5 dengan massa 4. Untuk fungsi ruang pada anjung massa 1 dan 5 ini digunakan sebagai retail penjualan.
Jendela	 	<i>INVERS</i> (kebalikan) Teknik <i>invers</i> dilakukan terkait dengan konsep bangunan terbuka, sehingga terjadi transformasi fungsi yang berkebalikan posisi dimana jendela sebagai bukaan menjadi satu bidang, yang menutup massa. Bidang ini berfungsi sebagai penempatan papan reklame nama toko.

### Massa 2 dan 4


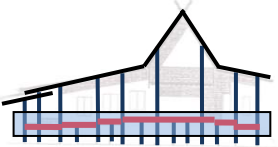


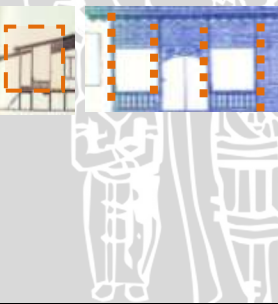
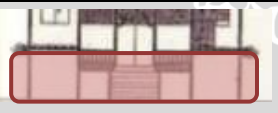
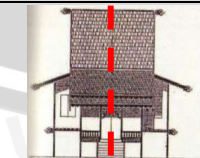

Tabel 4.40 Transformasi Tipologi Pada Massa 2 dan 4

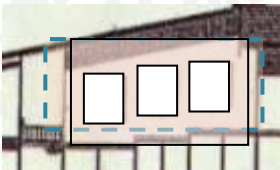
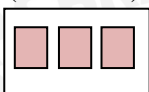
Unsur Tipologi		Gambar Sintesa Tipologi	Konsep Transformasi
Unsur Ruang	Bentuk Denah		Menggunakan denah dengan bentuk tanda tambah yang memanjang. Transformasi disesuaikan dengan kebutuhan ruang sesuai dengan fungsi dan kebutuhan ruang. Massa 2: 5 retail, 1 workshop dan gudang kerajinan tenun, serta 10 retail, 1 workshop dan gudang kerajinan sulam bordir dan air guci. Massa 4: 15 retail, 1 workshop dan gudang kerajinan batu permata dan manik-manik.
	Peil Lantai		Sedangkan untuk ketinggian lantai menggunakan ketinggian lantai yang sama dari depan sampai dengan belakang, kecuali bagian penerima bangunan. Seperti penerapan peil lantai jenis rumah Gajah Baliku.

Unsur Selubung Bangunan	Bentuk Atap		bentukan atap merupakan gabungan atap perisai dan atap bubungan tinggi, serta atap miring pada anjung kanan dan kiri. Ornamen yang menghiasi atap tipe rumah Gajah Baliku ini adalah pucuk Bubungan yang terletak pada atap bubungan tinggi.	
	Sudut Atap		Menggunakan sudut-sudut atap sesuai dengan tipe rumah Gajah Baliku.	
	Tawing Layar	-	Tidak menggunakan ornamen tawing layar.	
	Tiang-Tiang		<p><i>ROTATE</i></p> 	Garis-garis vertikal pada tiang-tiang depan rumah maupun pada kolom-kolom di putar membentuk garis diagonal untuk menghilangkan kesan formal sekaligus mendukung terapan penggunaan garis-garis diagonal dari konsep umum perancangan.
	Tangga (Entrance) dan Panggung		Bangunan diolah berkesan rumah panggung, namun karena kebutuhan besaran ruang. Bagian bawah bangunan dijadikan ruang fungsional retail.	
	Simetris		Tampak depan yang simetris tetap dipertahankan pada perancangan massa 2 dan 4 ini.	
	Anjung		Anjung kanan dan kiri yang terlihat seperti menempel pada kanan dan kiri bangunan tetap dipertahakna. Anjung ini diibaratkan tangan kanan dan kiri yang menghubungkan dengan massa lainnya. Massa 2 dengan massa 1 dan 3, massa 4 dengan massa 3 dan5. Untuk fungsi ruang pada anjung massa 1 dan 5 ini digunakan sebagai area istirahat dan area pameran kerajinan yang diwadahi massa tersebut.	
	Jendela		<p><i>INVERS</i> (kebalikan)</p> 	Teknik <i>invers</i> dilakukan terkait dengan konsep bangunan terbuka, sehingga terjadi transformasi fungsi yang berkebalikan posisi dimana jendela sebagai bukaan menjadi satu bidang, yang menutup massa. Bidang ini berfungsi sebagai penempatan papan reklame nama toko.

**Massa 3**


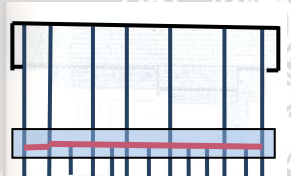

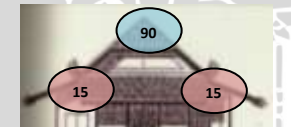

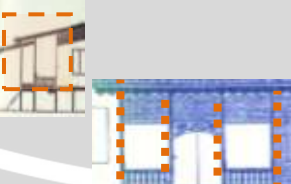


Tabel 4.41 Transformasi Tipologi Pada Massa 3


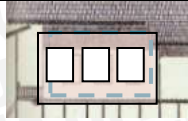
Unsur Tipologi		Gambar Sintesa Tipologi	Transformasi
Unsur Ruang	Bentuk Denah		Menggunakan denah dengan bentuk tanda tambah yang memanjang, yang dikenal dengan bentuk “cacak burung” yang dianggap sakral oleh masyarakatnya. Proporsi bentuk denah disesuaikan dengan kebutuhan ruang.
	Peil Lantai		Untuk peil lantai, sesuai dengan tujuan awal mejadi kan bangunan utama mempunyai kedudukan paling tinggi, sehingga menggunakan tipe peil lantai yang terdapat pada tipe rumah Bubungan Tinggi, yaitu memiliki perbedaan ketinggian dari depan hingga belakang, dengan posisi lantai paling tinggi terdapat pada bagian tengah
Unsur Selubung Bangunan	Bentuk Atap		Menggunakan atap bubungan tinggi dengan hiasan motif pucuk bubungan pada bagian atas atap bubungan. Motif pucuk bubungan menggunakan garis diagonal yang sederhana sesuai dengan konsep umum.
	Sudut Atap		Sudut atap yang digunakan sama dengan atap pada tipe rumah Bubungan Tinggi yaitu 45°.
	Tawing Layar	-	Tidak menggunakan ornamen tawing layar.
	Tiang-Tiang		<b>ROTATE</b> Garis-garis vertikal pada tiang-tiang depan rumah maupun pada kolom-kolom di putar membentuk garis diagonal untuk menghilangkan kesan formal sekaligus mendukung terapan penggunaan garis-garis diagonal dari konsep umum perancangan.
	Tangga (Entrance) dan Panggung		Bangunan tetap diolah dengan tipe panggung, terdapat tangga pada <i>entrance</i> . Bagian bawah panggung difungsikan sebagai sirkulasi untuk akses dari <i>entrance</i> masuk ke dalam tapak.
Simetris		Tampak depan yang simetris tetap dipertahankan pada perancangan massa 3 ini.	
Anjung		Anjung kanan dan kiri yang terlihat seperti menempel pada kanan dan kiri bangunan tetap dipertahakna. Anjung ini diibaratkan tangan kanan dan kiri yang menghubungkan dengan massa lainnya, yaitu massa 2 dan 4.	

	Jendela		<b>INVERS</b> (kebalikan) 	Teknik invers dilakukan terkait dengan konsep bangunan terbuka, sehingga terjadi transformasi fungsi yang berkebalikan posisi dimana jendela sebagai bukaan menjadi satu bidang, yang menutup massa. Bidang ini berfungsi sebagai penempatan papan reklame nama toko.
--	---------	---	--	---

## Massa 6

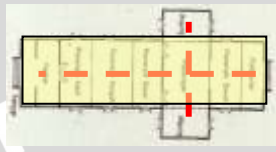
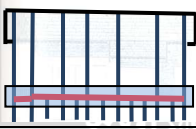
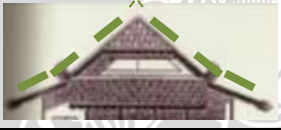
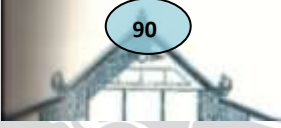

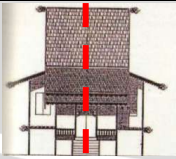
Tabel 4.42 Transformasi Tipologi Pada Massa 6

Unsur Tipologi		Gambar Sintesa Tipologi	Konsep Transformasi
Unsur Ruang	Bentuk Denah		Menggunakan denah dengan bentuk tanda tambah yang memanjang. Proporsional bentukan disesuaikan dengan kebutuhan ruang pengelola dan penunjang resto.
	Peil Lantai		Ketinggian lantai menggunakan ketinggian lantai yang sama dari depan sampai dengan belakang, kecuali bagian penerima bangunan.
Unsur Selubung Bangunan	Bentuk Atap		Menggunakan tipe atap segitiga gabungan dari tipe Gajah Baliku dan Gajah manyusu.
	Sudut Atap		Menggunakan sudut 90° pada bangunan utama meanjang sedangkan 15° pada bagian anjungan yang menempel pada kanan dan kiri.
	Tawing Layar		Menggunakan hiasan tawing layar pada dinding bagian atap depan. Menggunakan motif yang sama dengan bangunan utama, agar dapat saling menyatu.
	Tiang-Tiang		Menggunakan tiang-tiang pada bagian depan. Tetap menggunakan garis vertikal untuk membedakan dengan massa utama. Selain itu, garis vertikal yang mengesankan formal sesuai dengan fungsi utama bangunan adalah mewadahi fungsi kepengelolaan.
	Tangga (Entrance) dan Panggung		Bangunan tetap terlihat seperti rumah panggung karena bagian bawah meskipun fungsional, tetapi tidak sepenuhnya tertutup massif. Selain itu, tetap terdapat tangga pada entrance utama bangunan.
	Simetris		Tampak bangunan simetris

	Anjung		Terdapat anjung pada sisi kanan dan kiri bangunan yang fungsinya disesuaikan dengan kebutuhan ruang.
	Jendela		Karena bangunan merupakan bangunan massif sehingga penggunaan jendela tetap digunakan sebagai mana mestinya, tanpa teknik <i>invers</i> .

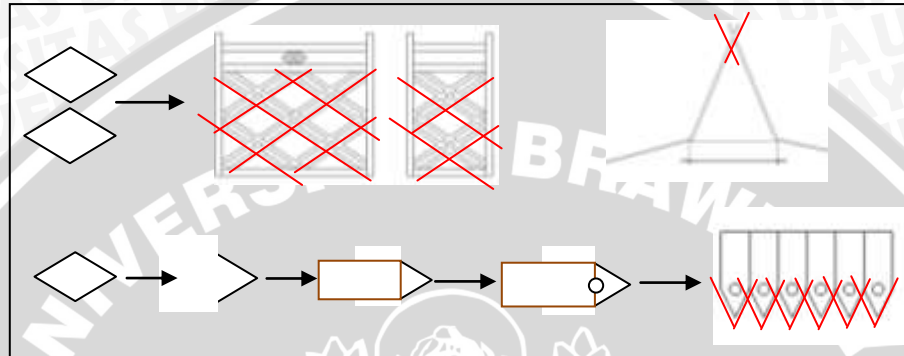
### Massa Pendukung

Tabel 4.43 Transformasi Tipologi Pada Massa Pendukung

Unsur Tipologi		Gambar Sintesa Tipologi	Transformasi
Unsur Ruang	Bentuk Denah		Bentuk denah tetap memanjang (berbentuk persegi panjang) tetapi tidak menggunakan tambahan pada sisi kanan dan kiri, luasan disesuaikan dengan kebutuhan ruang pada massa pendukung.
	Peil Lantai		Untuk peil lantai datar menggunakan ketinggian lantai yang sama dari depan sampai dengan belakang.
Unsur Selubung Bangunan	Bentuk Atap		Menggunakan tipe atap-atap segitiga pada seluruh massa pendukung, baik tipe atap pelana maupun perisai. Bentuk sederhana, tidak terdapat ornamen.
	Sudut Atap		Menggunakan sudut-sudut sebagian besar dengan sudut 90°.
	Tawing Layar	-	Tidak menggunakan ornamen tawing layar.
	Tiang-Tiang		Tiang-tiang berupa kolom penyangga atap tetap dengan mempertahankan garis vertikal.
	Tangga (Entrance) dan Panggung	-	Tidak menggunakan panggung dan tangga pada <i>entrance</i> untuk membedakan dengan bangunan pada fungsi-fungsi utama.
	Simetris		Tampak depan yang simetris tetap dipertahankan.
	Anjung	-	Tidak menggunakan anjung untuk bentuk yang lebih sederhana pada massa-massa pendukung.
	Jendela	-	Kebutuhan bukaan jendela disesuaikan dengan kebutuhan fungsi ruang pada massa-massa pendukung.

### Motif Ornamen

Dari hasil analisa ornamen yang diterapkan adalah ornamen pada tawing layar, pilis atap, pucuk bubungan, rumbai pilis dan kandang rasi. Penggunaan jenis-jenis motif ornamen adalah motif yang mempunyai bentukan sederhana. Bentuk sederhana yang ditemukan adalah motif hiris gagatas yang dikembangkan. Pilihlah motif hiris gagatas ini juga sekaligus menyatukan menambahkan unsur garis diagonal dengan menggunakan material bahan alami, yaitu kayu.

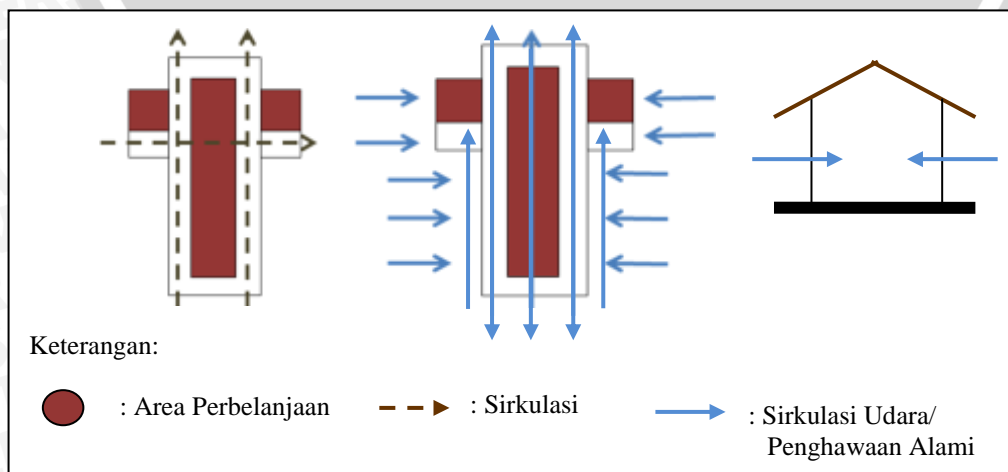


Gambar 4.86 Konsep Motif-Motif Ornamen

### **B. Transformasi Ikonik**

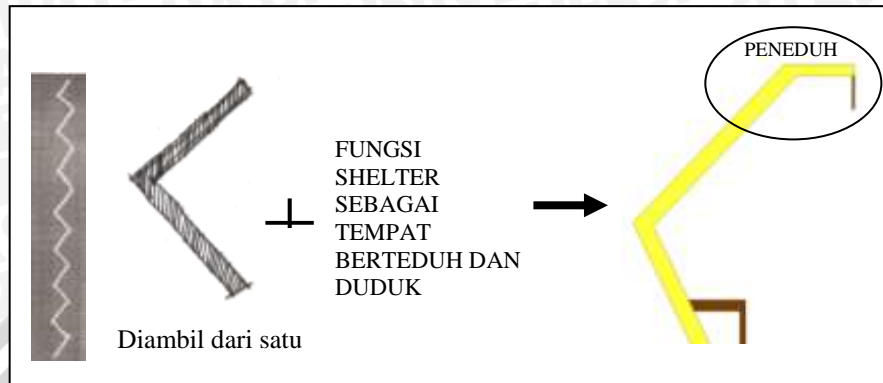
Sesuai dengan hasil kesimpulan sintesa dari analisa ikonik fasilitas perekonomian tradisional dan objek-objek wisata yang berkarakteristik. Ditemukan satu benang merah yang menjadi dasar desain adalah **ruang terbuka**. Konsep dasar ruang terbuka itu kemudian di transformasikan dalam konsep secara keseluruhan pada tapak, baik area pusat perbelanjaan maupun pada area-area penunjang.

Pada massa yang berfungsi sebagai tempat penjualan diolah dengan sirkulasi pada sisi kanan dan kiri retail penjualan, serta konsep pernanungan dengan penutup atap tanpa dinding massif, sehingga mengoptimalkan pengawaan alami dari depan belakang maupun samping bangunan.

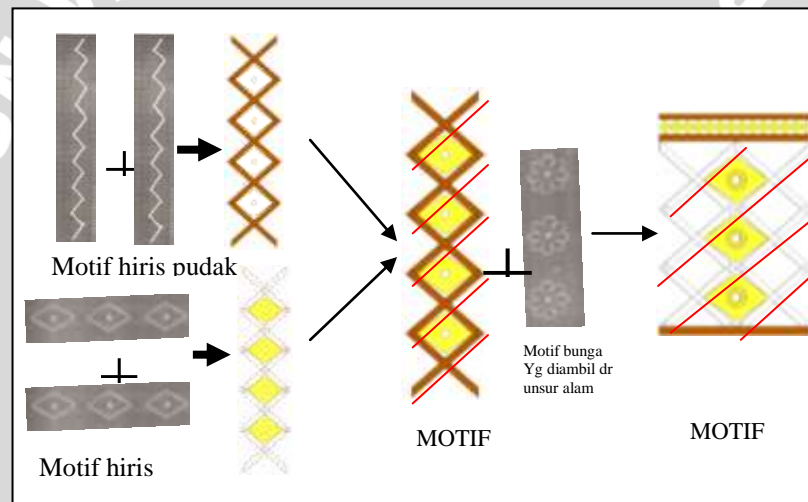


Gambar 4.87 Transformasi Konsep Ruang Terbuka

Sedangkan untuk transformasi penggunaan motif-motif sasirangan di transformasikan menjadi beragam, yaitu unsur estetika bangunan penunjang, pagar keliling bangunan, serta bentukan shelter. Motif-motif sasirangan dengan garis-garis diagonal ini menjadi salah satu pengikat desain dari seluruh varian desain.



Gambar 4.88 Penggunaan Motif Sasirangan Sebagai Shelter

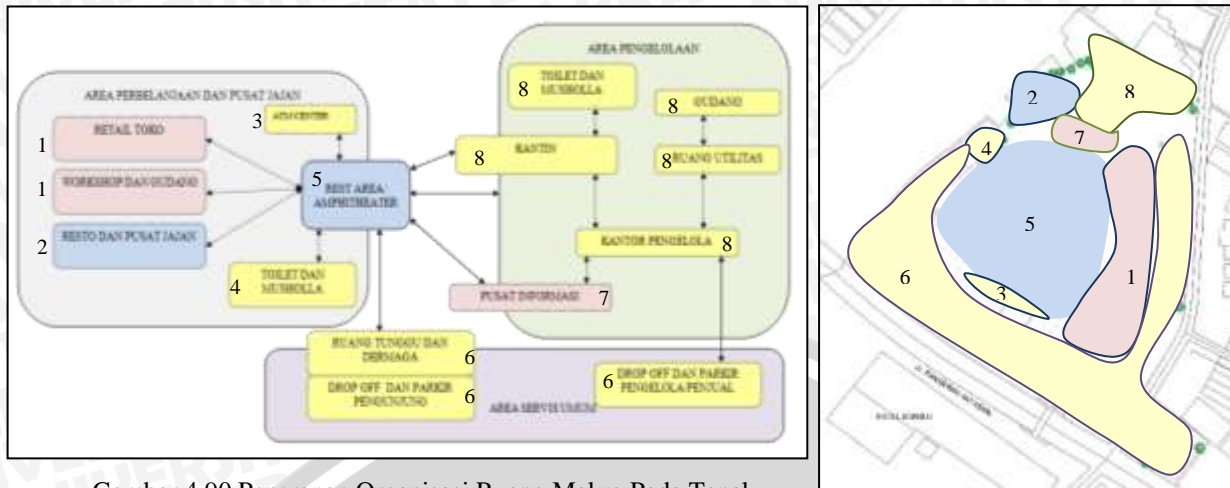


Gambar 4.89 Penggunaan Motif Sasirangan Sebagai Motif Estetika

### 4.10.3 Konsep Ruang

#### A. Ruang Makro

Sesuai dengan hasil penzoningan dan hasil tata massa yang didapatkan dari analisa tapak hasil, serta analisa organisasi ruang kemudian didapatkan konsep ruang secara makro dimana ampiteater menjadi satu titik pusat dari organisasi massa radial yang diterapkan pada tapak.

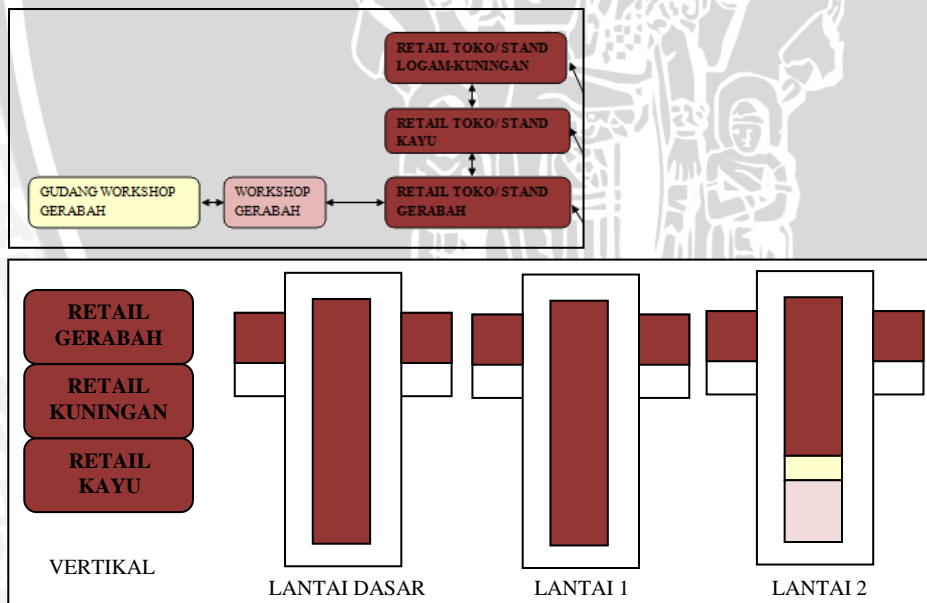


Gambar 4.90 Penerapan Organisasi Ruang Makro Pada Tapak

## B. Ruang Mikro

### Massa 1

Pembagian zona didasarkan berbagai pertimbangan, baik itu pertimbangan bahan, pertimbangan perkembangan kerajinan tersebut, serta ketertarikan masyarakat terhadap kerajinan tersebut. Retail kuningan diletakkan dilantai 1 atau lantai utama karena perkembangannya yang kian menyusut, sehingga dengan diletakkan di lantai 1 akan dilalui orang, mungkin saja menimbulkan ketertarikan.



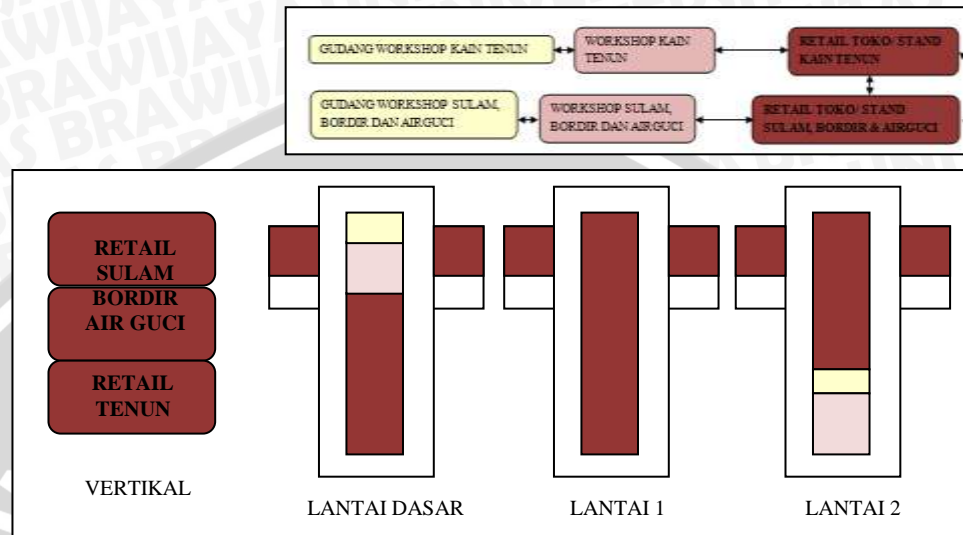
Gambar 4.91 Organisasi Ruang Massa 1

### Massa 2

Pembagian zona didasarkan berbagai pertimbangan, baik itu pertimbangan bahan, pertimbangan perkembangan kerajinan tersebut, serta ketertarikan masyarakat terhadap kerajinan tersebut. Pada zona ini sebenarnya yang mengalami perkembangan



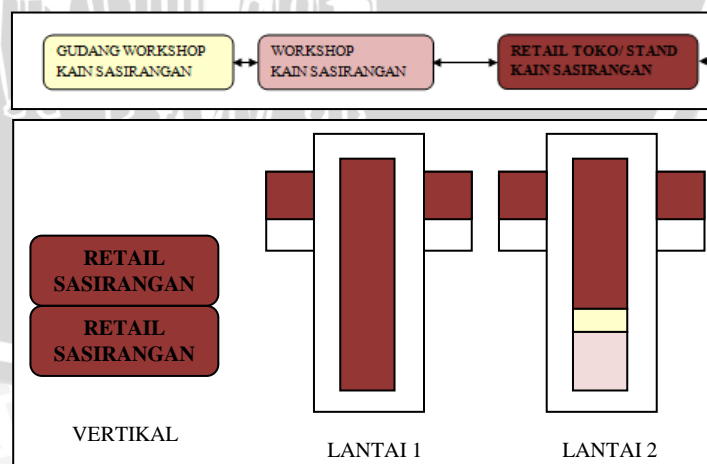
yang kurang pesat adalah kerajinan tenun, namun karena kebutuhan retail kerajinan sulam, bordir dan air guci yang lebih banyak dan tidak memungkinkan untuk di pisahkan. Maka retail tenun diletakkan di lantai dasar, merupakan lantai utama kedua karena masih dilalui orang daripada dilantai 2.



Gambar 4.92 Organisasi Ruang Massa 2

**Massa 3**

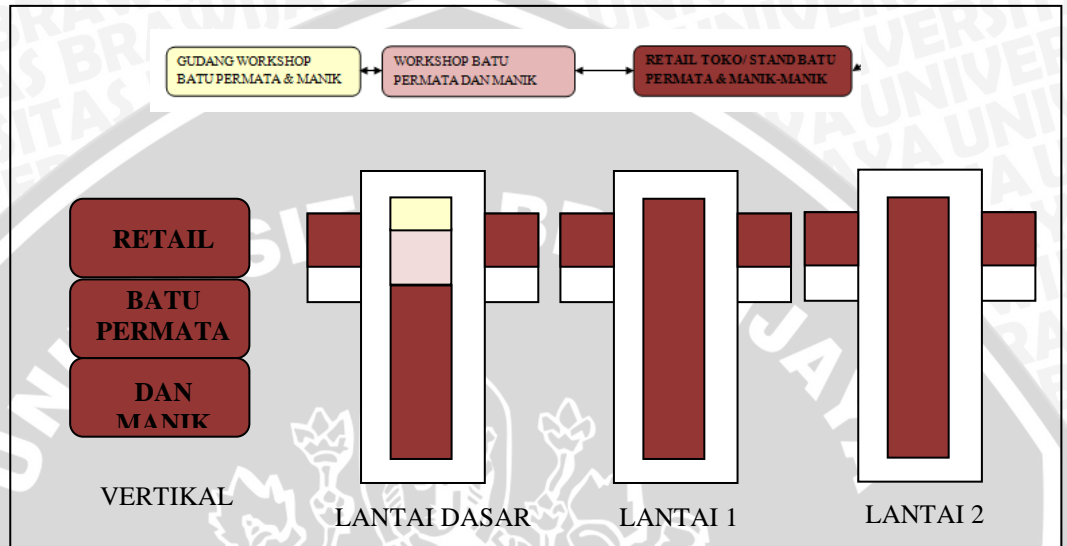
Pembagian zona didasarkan berbagai pertimbangan, baik itu pertimbangan bahan, pertimbangan perkembangan kerajinan tersebut, serta ketertarikan masyarakat terhadap kerajinan tersebut. Massa 3 ini diperuntukkan semua untuk kerajinan sasirangan. Dilantai dasar dijadikan ruang publik tempat sirkulasi *side entrance*.



Gambar 4.93 Organisasi Ruang Massa 3

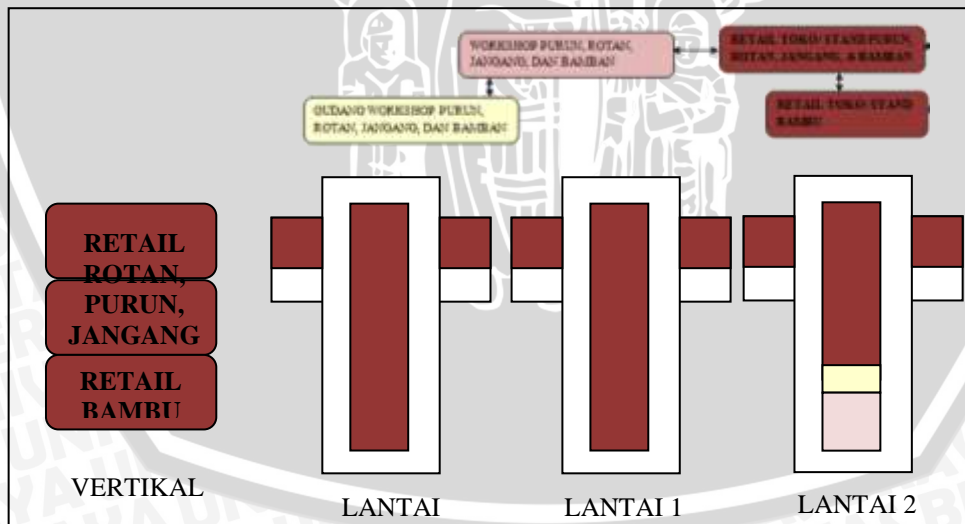
**Massa 4**

Pembagian zona didasarkan berbagai pertimbangan, baik itu pertimbangan bahan, pertimbangan perkembangan kerajinan tersebut, serta ketertarikan masyarakat terhadap kerajinan tersebut. Massa ini seluruhnya berisi zona retail batu permata dan manik-manik. Sehingga tidak ada pembagian khusus di tiap lantainya.



Gambar 4.94 Organisasi Ruang Massa 4

**Massa 5**



Gambar 4.95 Organisasi Ruang Massa 5

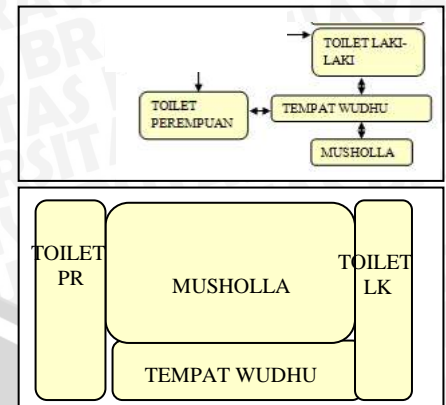
Pembagian zona didasarkan berbagai pertimbangan, baik itu pertimbangan bahan, pertimbangan perkembangan kerajinan tersebut, serta ketertarikan masyarakat terhadap kerajinan tersebut. Perkembangan antara kerajinan bambu dan kerajinan





### Toilet-Musholla

Zona untuk toilet dan musholla diletakkan berdampingan atas dasar aktifitas orang yang hendak melaksanakan sholat membersihkan diri ke toilet dan tempat wudhu. Untuk pembagiannya zona wudhu dan toilet berdampingan dibagi menjadi area untuk laki-laki dan area untuk perempuan.



Gambar 4.98 Organisasi Ruang Toilet Musholla

### 4.11 Hasil Desain

Produk hasil desain berupa gambar-gambar standart seperti layout plan, site plan, tampak, potongan, denah, perspektif dan detail. Secara garis besar mempresentasikan desain tapak secara keseluruhan, dan khususnya adalah transformasi tipologi dan transformasi ikonik arsitektur lingkungan Kalimantan Selatan

#### 4.11.1 Layout Plan

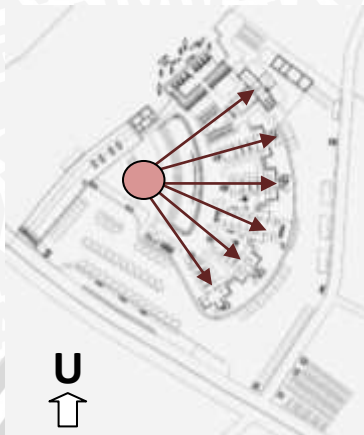
Sesuai dengan metode desain, pada proses perancangan tapak sirkulasi dan organisasi menjadi sangat penting. Sirkulasi dan organisasi dapat menjadi satu kesatuan yang membentuk pola. Pola tersebut nantinya akan berhubungan dengan kenyamanan para penggunanya. Dalam perancangan ini “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan” para penggunanya adalah pengunjung, pengelola dan penjual/pedagang.



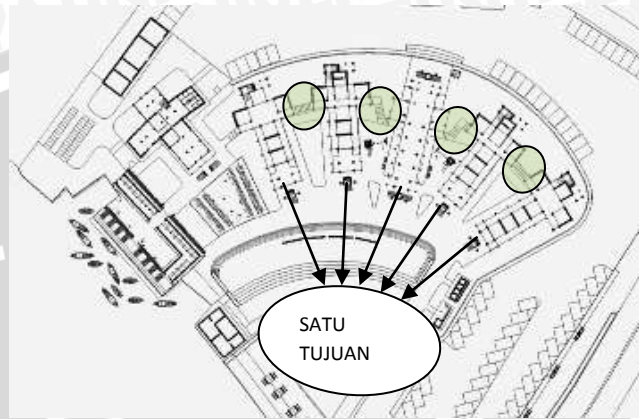
Gambar 4.99 Layout Plan

Organisasi massa yang digunakan adalah radial, pemilihan organisasi ini menyesuaikan dengan proses analisa tapak, yang sangat berpengaruh adalah analisa view, sirkulasi dan angin. Massa diletakkan sesuai dengan zona yang sudah ditetapkan. Massa utama yaitu pusat perbelanjaan disusun setengan melingkar dengan titik pusat adalah ampiteater yang juga berfungsi sebagai *rest area*. Sedangkan orientasi massa menghadap Jembatan Sudimampir yang merupakan jalan utama menuju tapak.

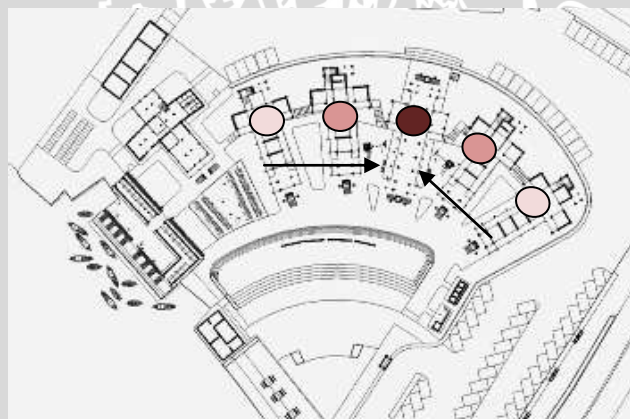
Melalui gambar layout plan dapat terlihat konfigurasi yang tercipta antara ruang luar dan ruang dalam. Organisasi massa yang radial pada bangunan ditunjang dengan pengolahan ruang luar yang mengikuti pola tersebut. Selain itu juga sirkulasi baik antara ruang luar dan ruang dalam serta sirkulasi pada tapak.



Gambar 4.100 Organisasi Radial Pada Tapak



Gambar 4.101 Aplikasi Transformasi Semboyan “Kavuh Baimbav” Pada Tataan Massa



Gambar 4.102 Aplikasi Transformasi Jembatan Kedudukan Tipe Rumah Pada Tataan Massa

#### 4.11.2 Site Plan

Rancangan “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan di Banjarmasin” merupakan rancangan yang bermassa banyak. Penggunaan massa banyak ini sebagai upaya memaksimalkan potensi alam dari pencahayaan hingga penghawaan. Rancangan bermassa banyak juga menjadi salah satu penunjang fungsi objek sebagai objek wisata yang memberikan unsur rekreatif. Pembagian massa fungsi penjualan dibagi berdasarkan jenis bahan penjualannya, sedangkan massa lainnya dibagi berdasarkan sifatnya, sekunder atau servis. Massa yang banyak tersebut yaitu:

1. Massa 1 dengan fungsi penjualan Kerajinan Kayu, Kuningan dan Gerabah
2. Massa 2 dengan fungsi penjualan Kerajinan Sulam, Bordir dan Air Guci
3. Massa 3 dengan fungsi penjualan kerajinan yang paling khas, yaitu Kain Sasirangan
4. Massa 4 dengan fungsi penjualan Kerajinan Batu Permata dan Manik-Manik.
5. Massa 5 dengan fungsi penjualan Kerajinan Bambu dan Kerajinan Anyaman Rotan, Purun, Jangang dan Bamban
6. Massa 6 dengan berbagai macam fungsi tetapi memiliki sifat sekunder yang sama yaitu Pusat Informasi, Resto dan Pengelola.
7. Massa 7 merupakan massa yang berisi fungsi-fungsi servis, yaitu Loading Dock, Gudang, Ruang Genset dan Ruang Panel
8. Massa 8 merupakan massa yang mewadahi fungsi toilet dan Musholla

Selain itu juga terdapat ATM Center, Dermaga, Area PKL, Pusat Jajan dan area Parkir yang dibagi sesuai dengan penggunaannya.

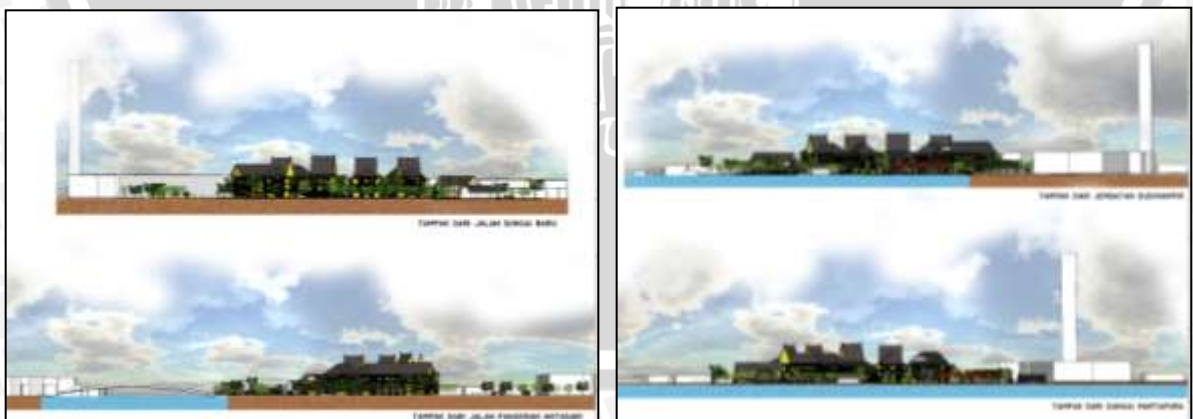


Gambar 4.103 Site Plan

Jenis vegetasi yang digunakan dalam perancangan adalah jenis vegetasi yang sesuai dengan kondisi lahan setempat, yaitu menggunakan vegetasi khas setempat. Jenis vegetasi yang digunakan sebagian besar adalah pohon-pohon peneduh. Pohon yang digunakan dalam perancangan adalah pohon ramania, dan pohon mangga kuini yang khas di Kalimantan Selatan. Pada bagian jalan terdapat jenis vegetasi lain yaitu pohon palem yang terdapat di bagian dengan pemisah antara jalan umum dengan *drop off* angkutan umum, yang berfungsi sebagai pengarah jalan. Selain jenis-jenis pohon tersebut juga terdapat pohon peneduh lain dan jenis pohon perdu yang terdapat didalam tapak perancangan. Pohon-pohon tersebut berasal dari eksisting tapak yang tetap dipertahankan.

#### 4.11.3 Tampak Tapak

Metode yang digunakan dalam eksplorasi fasad pada perancangan “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan di Banjarmasin” salah satunya adalah transformasi tipologi rumah tradisional yang asda di Kalimantan Selatan dan ikon karakteristik fasilitas perekonomian tradisional dan objek wisata yang berkarakteristik. Hasil dari eksplorasi desain tersebut terlihat pada keseluruhan massa yang ada di tapak perancangan. Visualisasi tampak yang dilihat masyarakat atau calon pengunjung dari berbagai sisi juga mempengaruhi daya tarik. Sehingga tampilan bangunan ini juga menjadi sangat penting karena merupakan daya tarik awal sebelum pengunjung memasuki dalam tapak.



Gambar 4.101 Tampak Tapak

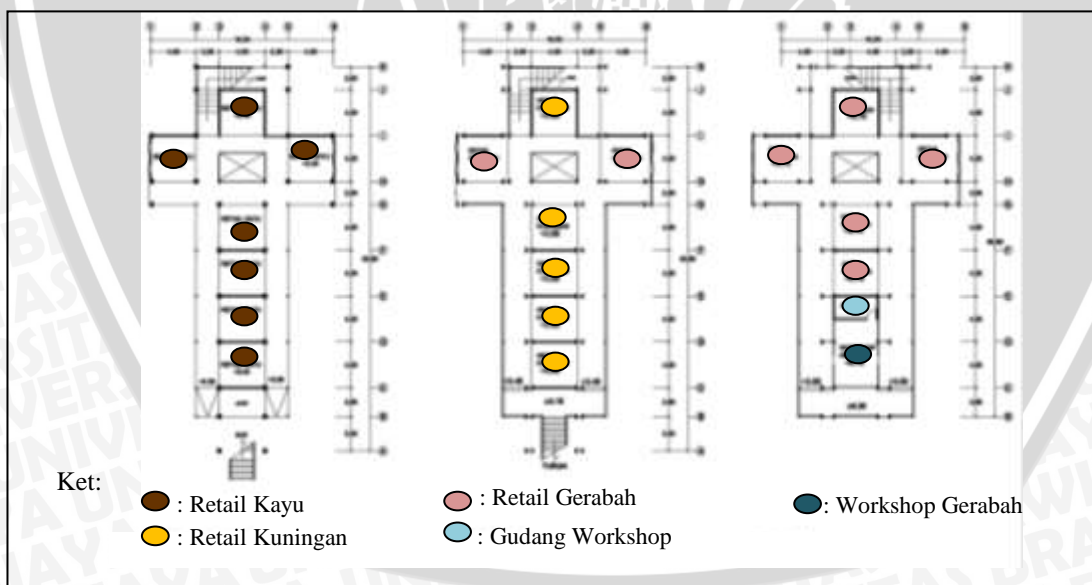
#### 4.11.4 Potongan Tapak

Kondisi tanah yang ada di Kota Banjarmasin yang berupa tanah rawa menjadi pertimbangan tersendiri dalam menentukan pondasi, sehingga yang digunakan adalah pondasi tiang pancang beton. Sedangkan struktur lainnya seperti atap, lantai, balik, dinding dan kolom menggunakan material kayu untuk lebih merasakan kondisi bangunan tradisional Kalimantan Selatan. Melalui gambar potongan dapat dilihat suasana ruang secara vertikal. Bentuk atap bubungan tinggi sangat berfungsi dalam penghawaan alami karena volume ruang yang tercipta semakin besar.



Gambar 4.105 Potongan Tapak

#### 4.11.5 Massa 1



Gambar 4.106 Denah dan Pembagian Ruang Massa 1

Massa 1 ini berfungsi sebagai area penjualan Kerajinan Kayu, Kerajinan Kuningan, Kerajinan Gerabah dan Workshop Gerabah. Pembagian zona didasarkan berbagai pertimbangan, baik itu pertimbangan bahan, pertimbangan perkembangan



kerajinan tersebut, serta ketertarikan masyarakat terhadap kerajinan tersebut. Pada massa ini terdapat 7 retail kerajinan kayu, 5 retail kerajinan kuningan dan 7 retail kerajinan gerabah serta 1 gudang dan ruang workshop pembuatan kerajinan gerabah.

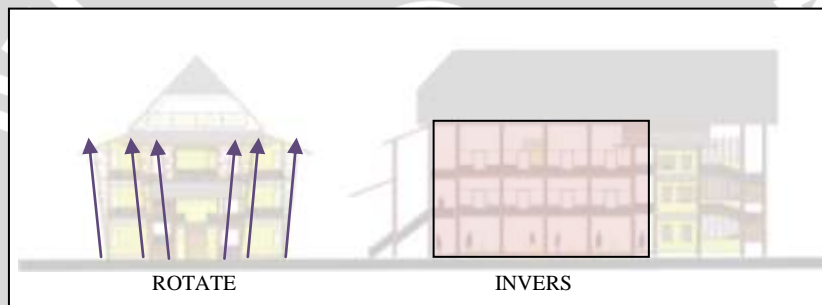
Unsur ruang dan unsur selubung bangunan yang diterapkan sesuai dengan hasil sintesa tipologi rumah tradisional Kalimantan Selatan. Namun Massa 1 ini sesuai dengan kedudukannya pada atap bangunan mengadopsi tipe 3 (Tipe Gajah Manyusu) sesuai dengan konsep jenjang kedudukan dalam penataan massa.

Tabel 4.44 Pembahasan Penggunaan Sintesa Tipologi Pada Massa 1

Unsur Tipologi		Keterangan	Gambar Sintesa Tipologi	Gambar Hasil Desain
Unsur Ruang	Bentuk Denah	Bentuk denah “ <i>Cacak Burung</i> ” atau membentuk tanda tambah yang memanjang dan simetris		
	Peil Lantai	Tidak ada perbedaan peil lantai dari depan hingga belakang, kecuali bagian penerima bangunan		
Unsur Selubung Bangunan	Bentuk Atap	Bentuk atap mengadopsi bentuk Gajah Manyusu dengan bentuk segitiga.		
	Sudut Atap	Sudut yang digunakan 90° pada atap utama (biru) dan 15° pada atap <i>anjung</i> (warna merah)		
	Tawing Layar	Terdapat tawing layar, dengan bentuk <i>hiris gagatas</i>		
	Tiang-Tiang	Terdapat tiang-tiang tinggi pada bagian depan		
	Tangga (Entrance) dan Panggung	Menggunakan tangga sebagai entrance dan kesan rumah panggung (bagian bawah fungsional sebagai area retail)		
	Simetris	Tampak depan simetris.		

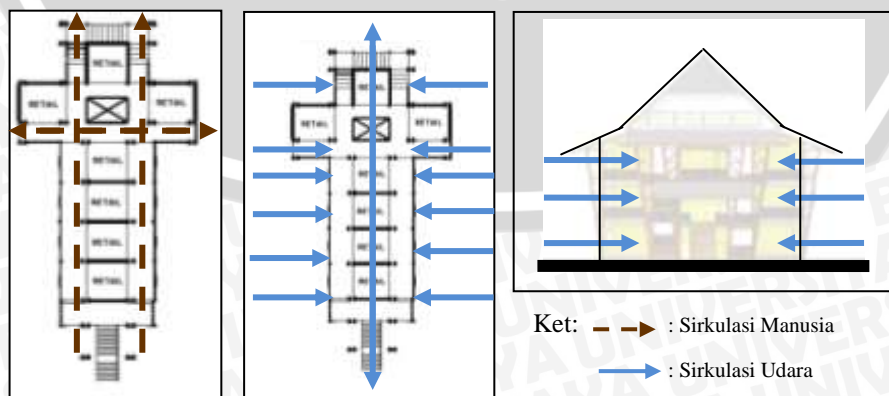
	Anjung	Terdapat “ <i>anjung</i> ” yang menempel pada kanan dan kiri		
	Jendela	Jendela di transformasikan dengan <i>invers</i> dan difungsikan sebagai <i>banner toko</i> .		

Untuk menghilangkan kesan formal pada bangunan dilakukan transformasi dengan teknik rotate garis-garis vertikal menjadi diagonal, agar lebih menarik, dinamis, mengandung unsur ceria sesuai dengan fungsi sebagai pusat wisata belanja yang mengandung unsur informatif, rekreatif dan edukatif



Gambar 4.107 Transformasi Pada Desain Massa 1

Konsep yang didapatkan dari sintesa ikonik fasilitas perekonomian tradisional dan objek wisata (tempat) yang berkarakteristik menjadi konsep dasar secara keseluruhan adalah desain dengan ruang yang terbuka (*open space*) dengan memaksimalkan alam, baik dari segi pencahayaan maupun penghawaan.



Gambar 4.108 Penerapan Konsep *Open Space* Pada Massa 1

Berangkat dari analisa tipologi dan transformasi desain. Kemudian denah massa 1 membentuk tanda tambah yang memanjang, disesuaikan dengan kebutuhan ruang untuk retail penjualan kerajinan kayu, kuningan, dan gerabah. Sehingga kemudian menghasilkan bentuk fasad, seperti pada gambar 4.109. Detail ornamen yang digunakan terdiri dari garis-garis diagonal dengan bentukan dasar hiris gagatas, mulai dari kandang rasi, tawing layar dampai dengan rumbai pilis dan pilis. Bentuk-bentuk ornamen menggunakan bentukan sederhana, agar dapat menciptakan keharmonisan dengan seluruh desain yang ada didalam tapak. Bahan-bahan yang digunakan pada massa 1 sesuai dengan analisa bangunan menggunakan lantai dan dinding kayu dengan finishing warna coklat kayu dan warna cat kuning serta atap sirap.



Gambar 4.109 Bentuk Fasad Massa 1



Gambar 4.110 Detail Ornamen Massa 1

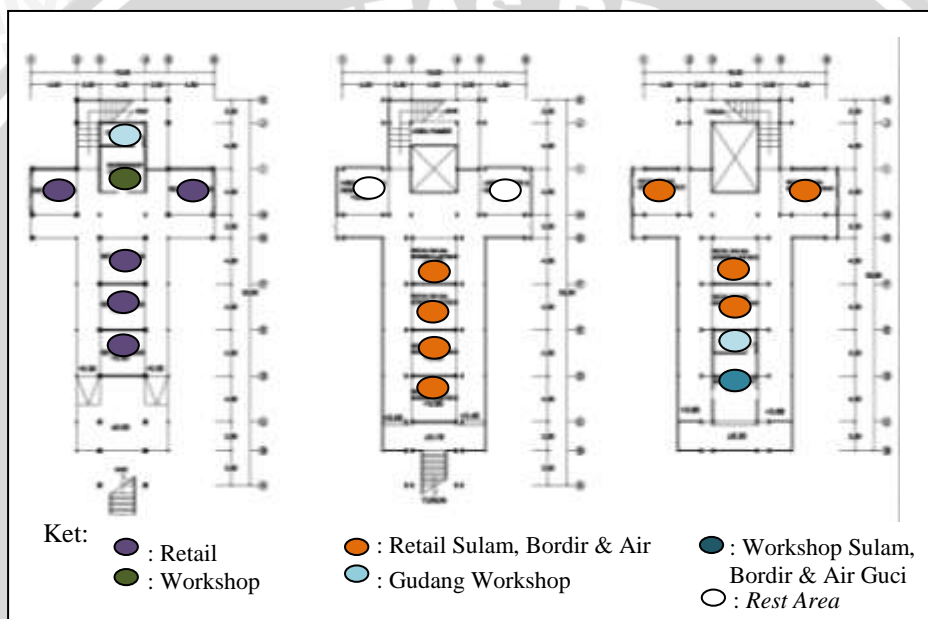
Koefisien dasar bangunan (KDB) massa1 diambil dari setengah dari luas lantai dasar, karena bangunan panggung yang terbuka, sedangkan koefisien lantai bangunan (KLB) adalah luas total seluruh lantai. Berikut adalah KLB dan KDB Massa 1;

Tabel 4.45 KLB dan KDB Massa 1

No.	Nama Lantai	Luas Lantai
1.	Lantai Dasar	$\pm 314,5 \text{ m}^2$
2.	Lantai 1	$\pm 329 \text{ m}^2$
3.	Lantai 2	$\pm 336,8 \text{ m}^2$
<b>Total KLB</b>		<b><math>\pm 980,3 \text{ m}^2</math></b>
<b>Total KDB</b>		<b><math>\pm 157,25 \text{ m}^2</math></b>

#### 4.11.6 Massa 2

Massa 2 ini berfungsi sebagai area penjualan Kerajinan Sulam, Bordir, dan Air Guci serta Kerajinan Tenun. Pembagian zona didasarkan berbagai pertimbangan, baik itu perkembangan kerajinan tersebut, serta ketertarikan masyarakat terhadap kerajinan tersebut. Pada massa ini terdapat 5 retail tenun yang terletak di lantai dasar, ditambah dengan workshop tenun. Kemudian 8 retail kerajinan sulam, border dan air guci, masing 4 retail dilantai 1 dan 4 retail dilantai 2 dan 1 gudang dan ruang workshop di lantai 2. Pada massa 2 ini terdapat ruang *rest area* pada anjung kanan dan anjung kiri bangunan. Sebagai transisi penghubung ke massa 1 dan 3.

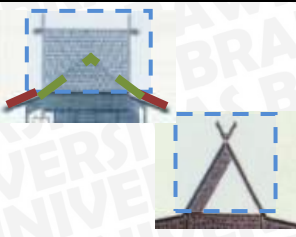
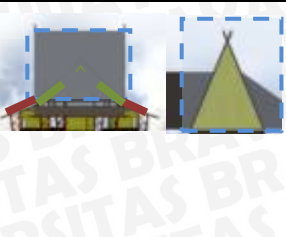
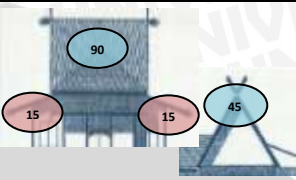
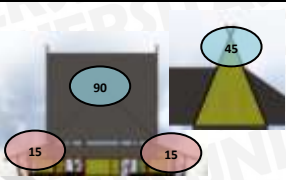


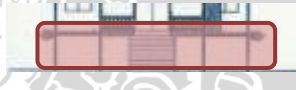
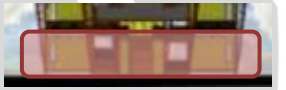
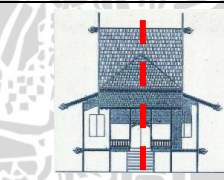


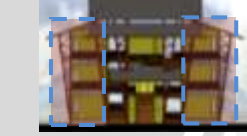

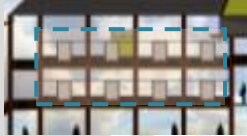


Gambar 4.111 Denah dan Pembagian Ruang Massa 2

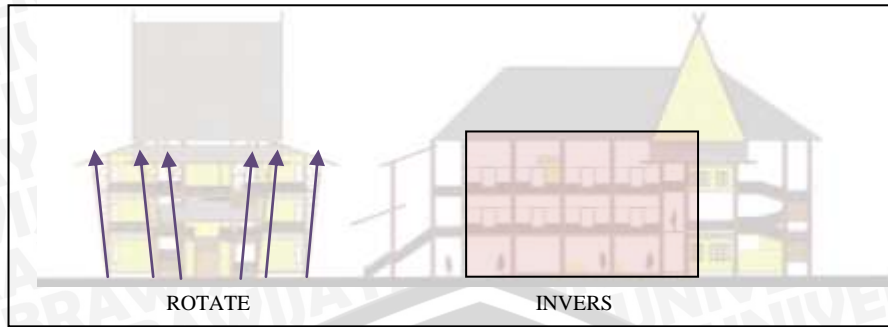
Unsur ruang dan unsur selubung bangunan yang diterapkan sesuai dengan hasil sintesa tipologi rumah tradisional Kalimantan Selatan. Namun Massa 2 ini sesuai dengan kedudukannya pada atap bangunan mengadopsi tipe 2 (Tipe Gajah Baliku) sesuai dengan konsep jenjang kedudukan dalam penataan massa.

Tabel 4.46 Pembahasan Penggunaan Sintesa Tipologi Pada Massa 2

Unsur Tipologi		Keterangan	Gambar Sintesa Tipologi	Gambar Hasil Desain
Unsur Ruang	Bentuk Denah	Bentuk denah " <i>Cacak Burung</i> " atau membentuk tanda tambah yang memanjang dan simetris		
	Peil Lantai	Tidak ada perbedaan peil lantai dari depan hingga belakang, kecuali bagian		

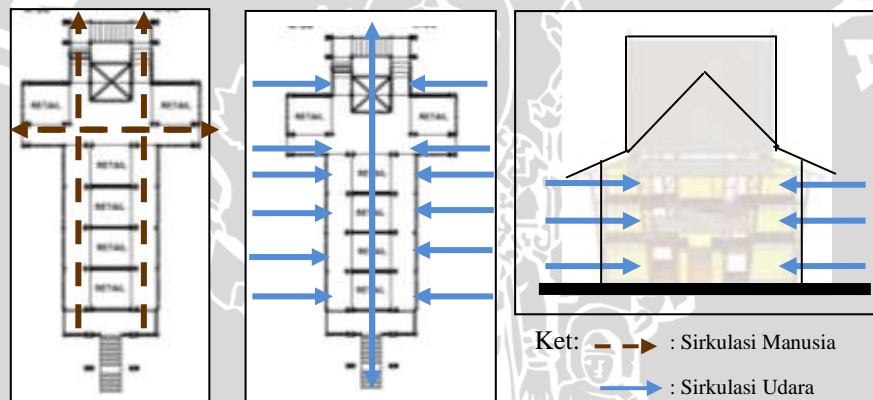
Unsur Selubung Bangunan	Bentuk Atap	penerima bangunan Bentuk atap mngadopsi bentuk Gajah Baliku dengan campuran atap bubungan tinggi dan perisai		
	Sudut Atap	Sudut yang digunakan 90° pada atap utama (biru) , 45° pada atap bubungan tinggi (biru) dan 15° pada atap anjung (warna merah)		
	Tawing Layar	Pada tipe atap gajah baliku tidak terdapat <i>tawing layar</i> .	-	-
	Tiang-Tiang	Terdapat tiang-tiang tinggi pada bagian depan		
	Tangga (Entrance) dan Panggung	Menggunakan tangga sebagai entrance dan kesan rumah panggung (bagian bawah fungsional sebagai area retail)		
	Simetris	Tampak depan simetris.		
	Anjung	Terdapat " <i>anjung</i> " yang menempel pada kanan dan kiri		
	Jendela	Jendela di transformasikan dengan <i>invers</i> dan difungsikan sebagai <i>banner toko</i> .		

Untuk menghilangkan kesan formal pada bangunan dilakukan transformasi dengan teknik rotate garis-garis vertikal menjadi diagonal, agar lebih menarik, dinamis, mengandung unsur ceria sesuai dengan fungsi sebagai pusat wisata belanja yang mengandung unsur informatif, rekreatif dan edukatif. Selain untuk bentukan lebih menarik, garis diagonal digunakan atas dasar konsep umum untuk harmonisasi antar bangunan yang ada di dalam tapak.



Gambar 4.112 Transformasi Pada Desain Massa 2

Konsep yang didapatkan dari sintesa ikonik fasilitas perekonomian tradisional dan objek wisata (tempat) yang berkarakteristik menjadi konsep dasar secara keseluruhan adalah desain dengan ruang yang terbuka (*open space*) dengan memaksimalkan alam, baik dari segi pencahayaan maupun penghawaan.

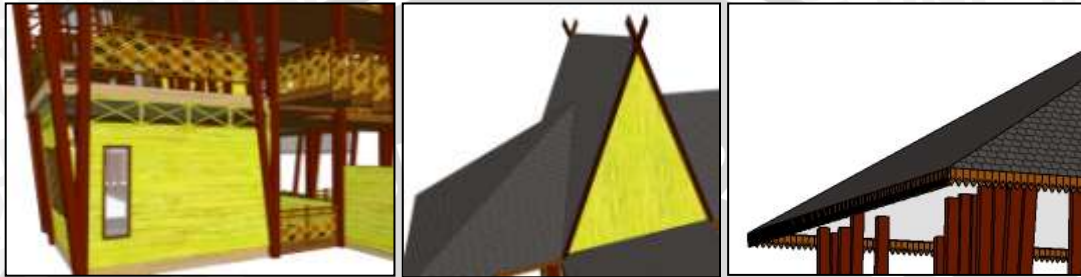


Gambar 4.113 Penerapan Konsep *Open Space* Pada Massa 2

Berangkat dari analisa tipologi dan transformasi desain. Kemudian denah massa 2 membentuk tanda tambah yang memanjang, disesuaikan dengan kebutuhan ruang untuk retail penjualan kerajinan kain tenun dan kerajinan sulam, bordir dan air guci. Sehingga kemudian menghasilkan bentuk fasad, seperti pada gambar 4.114. Massa 2 juga menggunakan ornamen-ornamen yang sama dengan massa 1, namun pada jenis atap yang digunakan di massa 2 tidak bisa menggunakan ornamen tawing layar. Tetapi karena massa 2 menggunakan kombinasi atap bubungan, maka terdapat ornamen pucuk bubungan yang sangat sederhana. Bahan-bahan yang digunakan pada massa 2 sesuai dengan analisa bangunan menggunakan lantai dan dinding kayu dengan finishing warna coklat kayu dan warna cat kuning serta atap sirap.



Gambar 4.114 Bentuk Fasad Massa 2



Gambar 4.115 Detail Motif Ornamen Massa 2

Koefisien dasar bangunan (KDB) massa 2 diambil dari setengah dari luas lantai dasar, karena bangunan panggung yang terbuka, sedangkan koefisien lantai bangunan (KLB) adalah luas total seluruh lantai. Berikut adalah KLB dan KDB Massa 2;

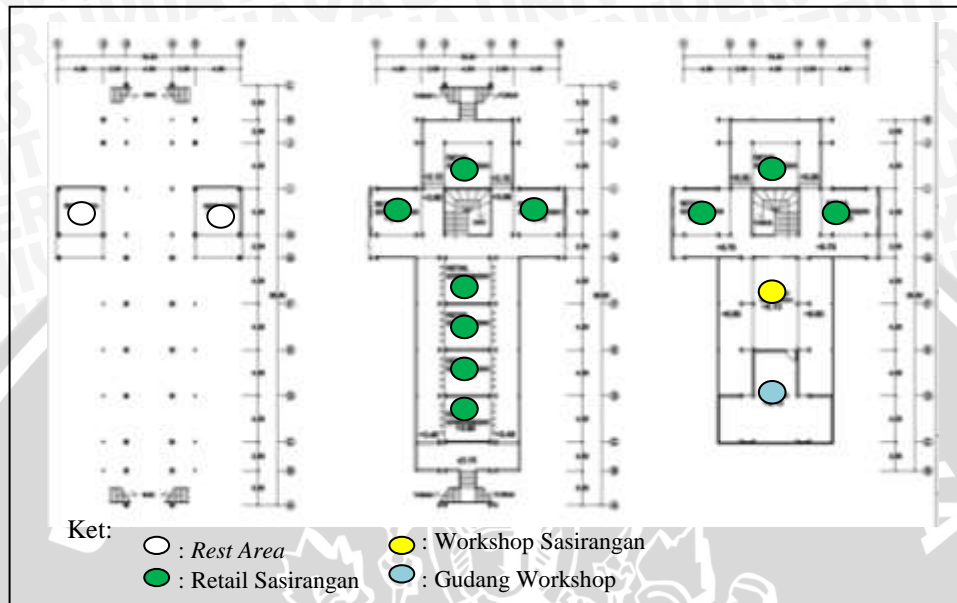
Tabel 4.47 KDB dan KLB Massa 2

No.	Nama Lantai	Luas Lantai
1.	Lantai Dasar	$\pm 314,5 \text{ m}^2$
2.	Lantai 1	$\pm 329 \text{ m}^2$
3.	Lantai 2	$\pm 336,8 \text{ m}^2$
<b>Total KLB</b>		<b><math>\pm 980,3 \text{ m}^2</math></b>
<b>Total KDB</b>		<b><math>\pm 157,25 \text{ m}^2</math></b>

#### 4.11.7 Massa 3

Massa 3 merupakan massa yang paling utama karena menjual kerajinan yang paling khas, dan paling berkembang di Kalimantan Selatan. Kerajinan tersebut adalah kerajinan Kain Sasirangan. Kedudukan paling utama dicerminkan dengan penggunaan tipe rumah tradisional Bubungan tinggi, yang merupakan rumah yang memiliki kedudukan jenjang paling tinggi yang diperuntukkan Sultan Banjar. Massa ini seluruhnya berisi 10 retail kerajinan kain sasirangan dan 1 gudang serta ruang workshop pembuatan kain sasirangan. Massa ini hanya terdiri dari 2 lantai dengan sistem

panggung bagian dasar bangunan dimanfaatkan sebagai sirkulasi *side entrance*. Pada massa ini terdapat 2 akses yaitu pada bagian depan dan belakang bangunan, bagian belakang diperuntukkan sebagai penerima pengunjung yang masuk melewati *side entrance*.



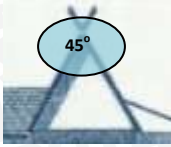
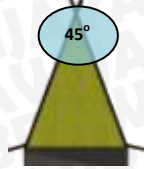




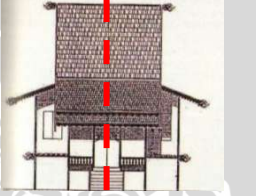




Gambar 4.116 Denah dan Pembagian Ruang Massa 3

Massa 3 ini sesuai dengan kedudukannya pada atap bangunan mengadopsi tipe yang mempunyai kedudukan paling tinggi, yaitu tipe 1 (Tipe Bubungan Tinggi). Dalam proses desain tetap menggunakan sintesa dari hasil analisa tipologi rumah tradisional Kalimantan Selatan yang diambil dari unsur ruang dan unsur selubung bangunan. Berikut adalah penerapan sintesa tipologi pada desain massa 3.

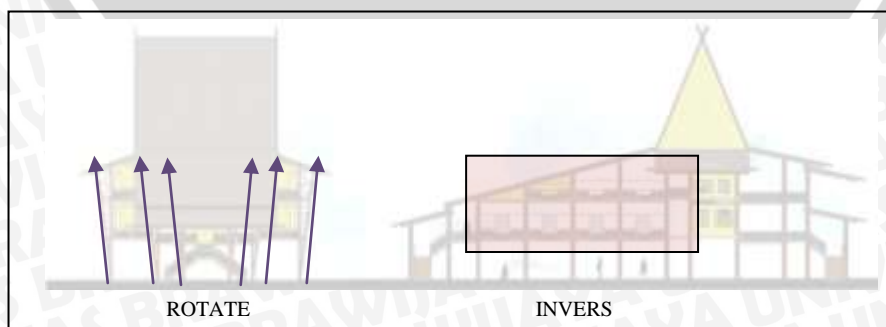
Tabel 4.48 Pembahasan Penggunaan Sintesa Tipologi Pada Massa 3

Unsur Tipologi		Keterangan	Gambar Sintesa Tipologi	Gambar Hasil Desain
Unsur Ruang	Bentuk Denah	Bentuk denah “ <i>Cacak Burung</i> ” atau membentuk tanda tambah yang memanjang dan simetris		
	Peil Lantai	Terdapat perbedaan lantai pada bagian penerima, bagian depan, tengah, dan belakang		
Unsur Selubung Bangunan	Bentuk Atap	Bentuk atap mngadopsi bentuk Bubungan Tinggi		



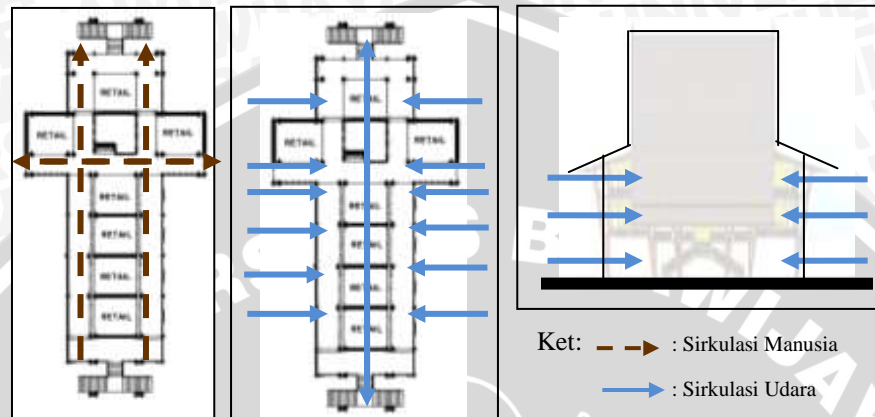
	Sudut Atap	Sudut yang digunakan 45° pada atap Bubungan Tinggi (biru)		
	Tawing Layar	Pada tipe atap Bubungan Tinggi tidak terdapat <i>tawing layar</i> .	-	-
	Tiang-Tiang	Terdapat tiang-tiang tinggi pada bagian depan		
	Tangga (Entrance) dan Panggung	Menggunakan tangga sebagai entrance dan kesan rumah panggung (bagian bawah fungsional sebagai area retail)		
	Simetris	Tampak depan simetris.		
	Anjung	Terdapat " <i>anjung</i> " yang menempel pada kanan dan kiri		
	Jendela	Jendela di transformasikan dengan <i>invers</i> dan difungsikan sebagai <i>banner toko</i> .		

Untuk menghilangkan kesan formal pada bangunan dilakukan transformasi dengan teknik *rotate* garis-garis vertikal menjadi diagonal, agar lebih menarik, dinamis, mengandung unsur ceria sesuai dengan fungsi sebagai pusat wisata belanja yang mengandung unsur rekreatif.



Gambar 4.117 Transformasi Pada Desain Massa 3

Konsep yang didapatkan dari sintesa ikonik fasilitas perekonomian tradisional dan objek wisata (tempat) yang berkarakteristik menjadi konsep dasar secara keseluruhan adalah desain dengan ruang yang terbuka (*open space*) dengan memaksimalkan alam, baik dari segi pencahayaan maupun penghawaan. Konsep itu ditransformasikan ke seluruh massa utama, termasuk massa 3.



Gambar 4.118 Penerapan Konsep *Open Space* Pada Massa 3

Berangkat dari analisa tipologi dan transformasi desain. Kemudian denah massa 3 membentuk tanda tambah yang memanjang, disesuaikan dengan kebutuhan ruang untuk retail penjualan kerajinan kain sasirangan. Massa 3 mempunyai perbedaan dari massa utama lainnya karena pada lantai dasar adalah ruang bersama yang berfungsi sebagai sirkulasi penghubung dari *side entrance* menuju dalam tapak, bagian anjung kanan dan kiri pada lantai dasar berupa *rest area* yang juga menjadi penghubung menuju massa 2 dan massa 4. Hasil desain pada massa , yaitu seperti pada gambar 4.119. Pada massa 3 juga terdapat ornamen dengan motif-motif yang sama dengan massa 2, tidak menggunakan tawing layar namun menggunakan pucuk bubungan. Perbedaan lainya pada massa 3 selain bentuk atap adalah finishing lantai 1 yang terdiri dari kayu dan kaca lantai yang buram. Lantai kaca ini bertujuan untuk memasukkan cahaya dari lantai atas ke lantai dasar tempat sirkulasi penghubung *side entrance* ke dalam tapak.



Gambar 4.119 Bentuk Fasad Massa 3



Gambar 4.120 Detail Motif Ornamen Massa 3



Gambar 4.121 Finishing Lantai 1 Massa 3



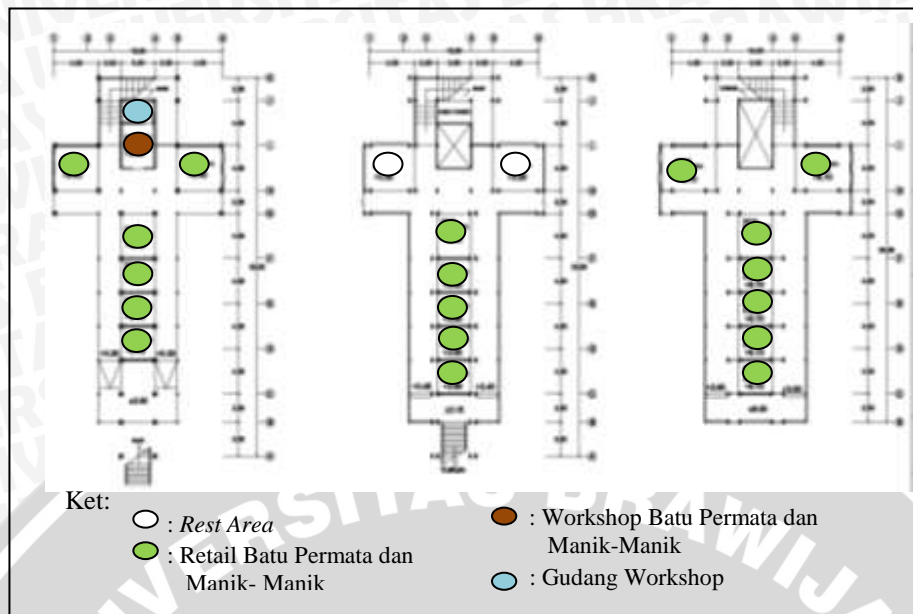
Gambar 4.122 Suasana Retail Sasirangan

Koefisien dasar bangunan (KDB) massa 3 diambil dari setengah dari luas lantai dasar, karena bangunan panggung yang terbuka, sedangkan koefisien lantai bangunan (KLB) adalah luas total seluruh lantai. Berikut adalah KLB dan KDB Massa 3;

Tabel 4.49 KDB dan KLB Massa 3

No.	Nama Lantai	Luas Lantai
1.	Lantai Dasar	± 101 m <sup>2</sup>
2.	Lantai 1	± 403 m <sup>2</sup>
3.	Lantai 2	± 293 m <sup>2</sup>
<b>Total KLB</b>		<b>± 797 m<sup>2</sup></b>
<b>Total KDB</b>		<b>± 50,5 m<sup>2</sup></b>

#### 4.11.8 Massa 4



Gambar 4.123 Denah dan Pembagian Ruang Massa 4

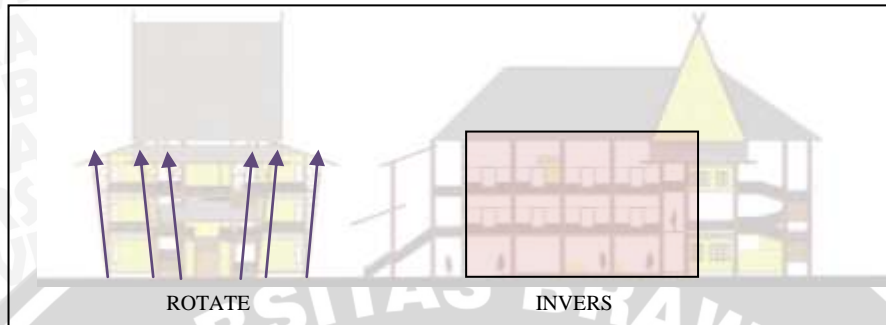
Massa 4 ini memiliki fungsi sebagai zona kerajinan batu permata dan manik-manik. Terdiri atas 15 retail penjualan kerajinan batu permata dan manik-manik dan 1 gudang serta 1 ruang workshop yang terletak dilantai dasar, di atasnya berupa void agar dapat menarik para pengunjung untuk dapat melihat atau mengikuti workshop. Sama seperti massa 2, massa 4 ini terdapat *rest area* yang terdapat pada anjung kanan dan kiri sebagai ruang transisi menuju massa 3 dan 5.

Unsur ruang dan unsur selubung bangunan yang diterapkan sesuai dengan hasil sintesa tipologi rumah tradisional Kalimantan Selatan. Massa 4 ini memiliki kesamaan dengan massa 2, dikrenakan konsep jenjang kedudukan yang memusat pada massa 3. Hingga akhirnya massa 4 ini sama persis dengan massa 3 dengan kedudukannya pada atap bangunan mengadopsi tipe 2 (Tipe Gajah Baliku). Perbedaan pada massa 4 dan massa 2 adalah fungsi bangunan dan juga pembagian ruang, yang kemudian berpengaruh pada fasad, tapak depan dan tampak sampingnya. Atas dasar kesamaan tersebut sehingga pembahasan penggunaan sintesa tipologi pada massa 4 berikut seluruhnya memiliki kesamaan dengan massa 2.

Tabel 4.50 Pembahasan Penggunaan Sintesa Tipologi Pada Massa 4

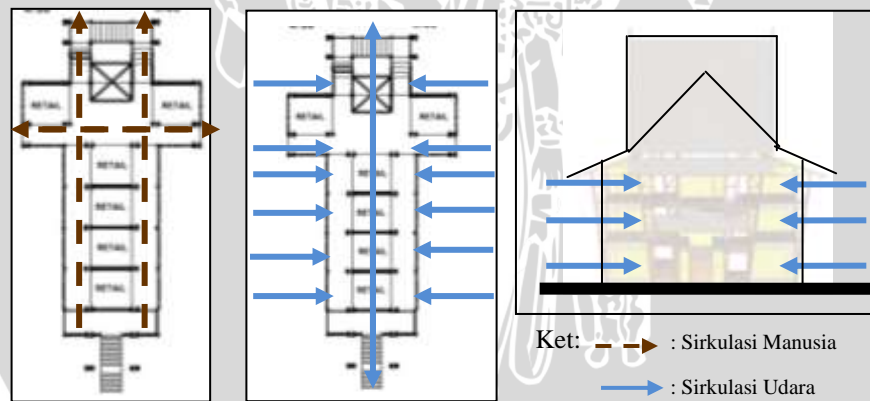
Unsur Tipologi		Keterangan	Gambar Sintesa Tipologi	Gambar Hasil Desain
Unsur Ruang	Bentuk Denah	Bentuk denah “Cacak Burung” atau membentuk tanda tambah yang memanjang dan simetris		
	Peil Lantai	Tidak ada perbedaan peil lantai dari depan hingga belakang, kecuali bagian penerima bangunan		
Unsur Selubung Bangunan	Bentuk Atap	Bentuk atap mngadopsi bentuk Gajah Baliku dengan campuran atap bubungan tinggi dan perisai		
	Sudut Atap	Sudut yang digunakan 90° pada atap utama (biru) , 45° pada atap bubungan tinggi (biru) dan 15° pada atap anjung (warna merah)		
	Tawing Layar	Pada tipe atap gajah baliku tidak terdapat <i>tawing layar</i> .	-	-
	Tiang-Tiang	Terdapat tiang-tiang tinggi pada bagian depan		
	Tangga (Entrance) dan Panggung	Menggunakan tangga sebagai entrance dan kesan rumah panggung (bagian bawah fungsional sebagai area retail)		
	Simetris	Tampak depan simetris.		
	Anjung	Terdapat “anjung” yang menempel pada kanan dan kiri		
	Jendela	Jendela di transformasikan dengan <i>invers</i> dan difungsikan sebagai <i>banner toko</i> .		

Sama halnya dengan massa utama lainnya. Untuk menghilangkan kesan formal pada bangunan dilakukan transformasi dengan teknik *rotate* garis-garis vertikal menjadi diagonal, agar lebih menarik, dinamis, mengandung unsur ceria sesuai dengan fungsi sebagai pusat wisata belanja yang mengandung unsur rekreatif.



Gambar 4.124 Transformasi Pada Desain Massa 4

Konsep yang didapatkan dari sintesa ikonik fasilitas perekonomian tradisional dan objek wisata (tempat) yang berkarakteristik menjadi konsep dasar secara keseluruhan adalah desain dengan ruang yang terbuka (*open space*) dengan memaksimalkan alam, baik dari segi pencahayaan maupun penghawaan.



Gambar 4.125 Penerapan Konsep *Open Space* Pada Massa 4

Berangkat dari analisa tipologi dan transformasi desain. Kemudian denah massa 4 membentuk tanda tambah yang memanjang, disesuaikan dengan kebutuhan ruang untuk retail penjualan kerajinan batu permata dan manik-manik. Perbedaan kebutuhan ruang dengan massa 2 mengakibatkan perbedaan bentuk fasad. Akan tetapi, penggunaan ornamen masih tetap sama, khususnya pada massa 2



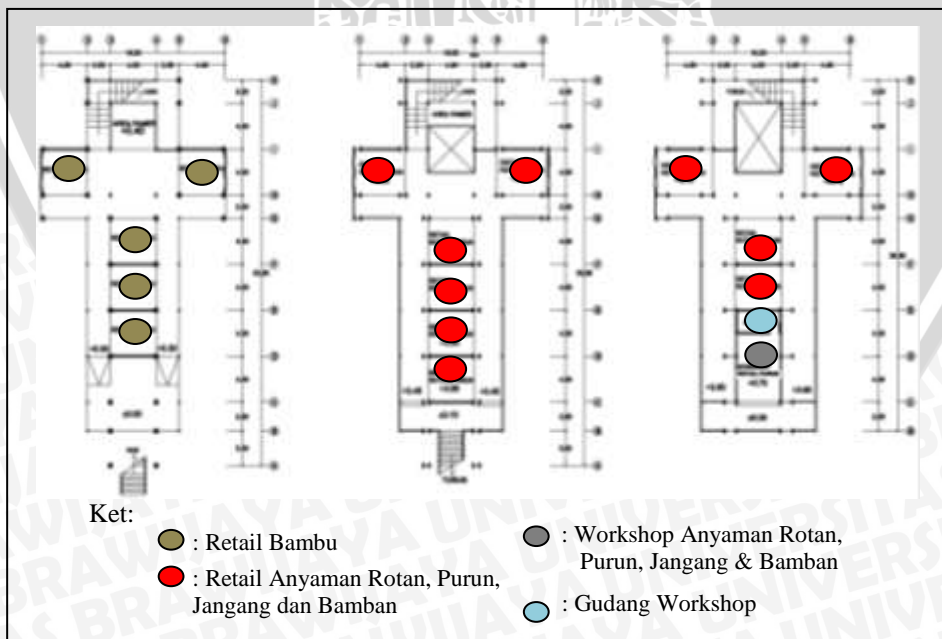
Gambar 4.126 Bentuk Fasad Massa 4

Koefisien dasar bangunan (KDB) massa 4 diambil dari setengah dari luas lantai dasar, karena bangunan panggung yang terbuka, sedangkan koefisien lantai bangunan (KLB) adalah luas total seluruh lantai. Berikut adalah KLB dan KDB Massa 4;

Tabel 4.51 KDB dan KLB Massa 4

No.	Nama Lantai	Luas Lantai
1.	Lantai Dasar	± 297,8 m <sup>2</sup>
2.	Lantai 1	± 309,8 m <sup>2</sup>
3.	Lantai 2	± 313,8 m <sup>2</sup>
<b>Total KLB</b>		<b>± 921,4 m<sup>2</sup></b>
<b>Total KDB</b>		<b>± 148,9 m<sup>2</sup></b>

#### 4.11.9 Massa 5

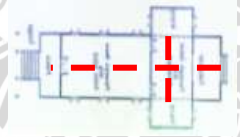
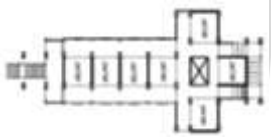
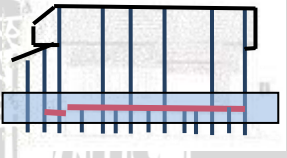
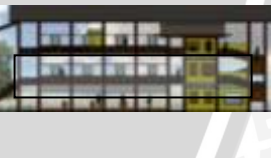


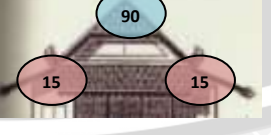




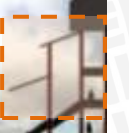


Gambar 4.127 Denah Massa 5



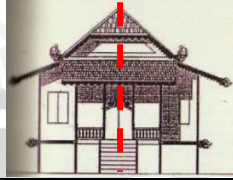

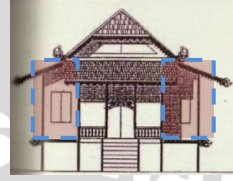



Massa 5 ini berfungsi sebagai area penjualan Kerajinan Bambu, dan Kerajinan Anyaman dari Rotan, Purun, Jangang dan Bamban. Pembagian zona didasarkan berbagai pertimbangan, baik itu pertimbangan bahan, pertimbangan perkembangan kerajinan tersebut, serta ketertarikan masyarakat terhadap kerajinan tersebut. Pada massa ini terdapat 5 retail kerajinan bumbu dan 10 retail kerajinan anyaman, serta 1 gudang dan ruang workshop pembuatan kerajinan anyaman.

Unsur ruang dan unsur selubung bangunan yang diterapkan sesuai dengan hasil sintesa tipologi rumah tradisional Kalimantan Selatan. Massa 5 ini sesuai dengan kedudukannya pada atap bangunan mengadopsi tipe 3 (Tipe Gajah Manyusu) sama seperti massa 1 sesuai dengan konsep jenjang kedudukan dalam penataan massa. Atas dasar persamaan tipe tersebut, sehingga untuk pembahasan penggunaan sintesa tipologi pada massa 5 tidak memiliki perbedaan dengan pembahasan pada massa 1.

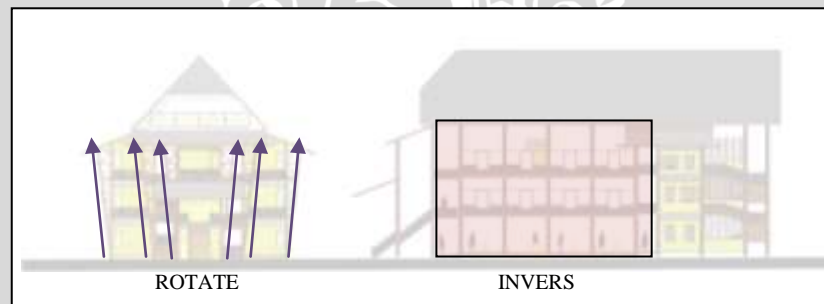
Tabel 4.52 Pembahasan Penggunaan Sintesa Tipologi Pada Massa 5

Unsur Tipologi		Keterangan	Gambar Sintesa Tipologi	Gambar Hasil Desain
Unsur Ruang	Bentuk Denah	Bentuk denah " <i>Cacak Burung</i> " atau membentuk tanda tambah yang memanjang dan simetris.		
	Peil Lantai	Tidak ada perbedaan peil lantai dari depan hingga belakang, kecuali bagian penerima bangunan.		
Unsur Selubung Bangunan	Bentuk Atap	Bentuk atap mengadopsi bentuk Gajah Manyusu dengan bentuk segitiga.		
	Sudut Atap	Sudut yang digunakan 90° pada atap utama (biru) dan 15° pada atap anjung (warna merah).		
	Tawing Layar	Terdapat <i>tawing layar</i> , dengan bentuk hiris gagatas.		
	Tiang-Tiang	Terdapat tiang-tiang tinggi pada bagian depan.		



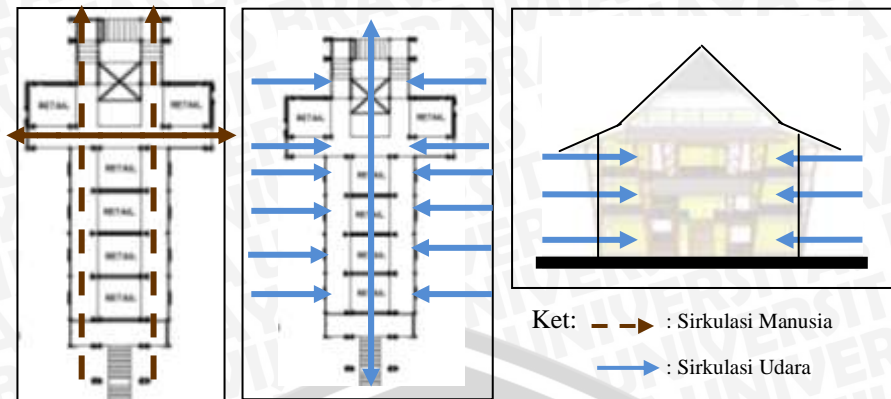
Tangga (Entrance) dan Panggung	Menggunakan tangga sebagai entrance dan kesan rumah panggung (bagian bawah fungsional sebagai area retail).		
Simetris	Tampak depan simetris.		
Anjung	Terdapat "anjung" yang menempel pada kanan dan kiri.		
Jendela	Jendela di transformasikan dengan <i>invers</i> dan difungsikan sebagai <i>banner toko</i> .		

Sama dengan keempat massa tama lainnya, untuk menghilangkan kesan formal pada bangunan dilakukan transformasi dengan teknik rotate garis-garis vertikal menjadi diagonal, agar lebih menarik, dinamis, mengandung unsur ceria sesuai dengan fungsi sebagai pusat wisata belanja yang mengandung unsur rekreatif.



Gambar 4.128 Transformasi Pada Desain Massa 5

Konsep yang didapatkan dari sintesa ikonik fasilitas perekonomian tradisional dan objek wisata (tempat) yang berkarakteristik menjadi konsep dasar secara keseluruhan adalah desain dengan ruang yang terbuka (*open space*) dengan memaksimalkan alam, baik dari segi pencahayaan maupun penghawaan.



Gambar 4.129 Penerapan Konsep *Open Space* Pada Massa 5

Berangkat dari analisa tipologi dan transformasi desain. Kemudian denah massa 5 membentuk tanda tambah yang memanjang sama seperti empat massa lainnya. Akan tetapi perbedaannya adalah kebutuhan ruangnya yang disesuaikan dengan kebutuhan ruang untuk retail penjualan kerajinan bambu dan kerajinan anyaman (purun, rotan, janggan dan bamban). Bentuk fasa sekilas menyerupai massa 1, tetapi berbeda karena kebutuhan ruang yang berbeda akan mengakibatkan elemen tampak akan berubah menyesuaikan. Sebagai penyatu daris segi bahan, warna seluruh massa utama memiliki kesamaan, yaitu berbahan kayu, dengan finishing warna alami coklat dan warna kuning yang diambil dari warna khas Banjar. Selain itu juga terdapat persamaan motif ornamen kandang rasi pada tiga massa lainnya, dan persamaan motif tawing layar pada massa 5 dan massa 1.



Gambar 4.130 Bentuk Fasad Massa 5



Gambar 4.131 Suasana *Rest Area* Dan Area Pamer Kerajinan Bambu

Koefisien dasar bangunan (KDB) massa 5 diambil dari setengah dari luas lantai dasar, karena bangunan panggung yang terbuka, sedangkan koefisien lantai bangunan (KLB) adalah luas total seluruh lantai. Berikut adalah KLB dan KDB Massa 5;

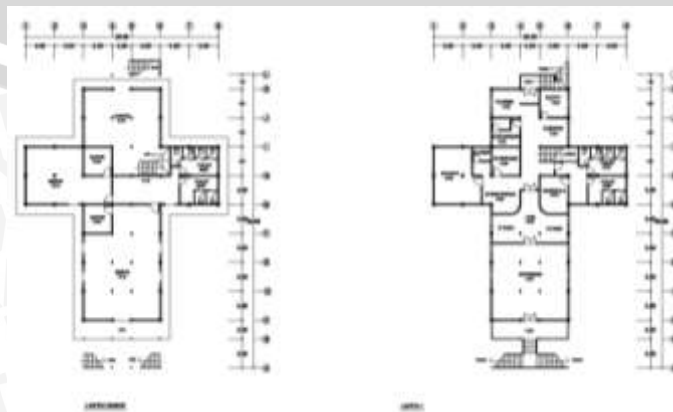
Tabel 4.53 KDB dan KLB Massa 5

No.	Nama Lantai	Luas Lantai
1.	Lantai Dasar	$\pm 314,5 \text{ m}^2$
2.	Lantai 1	$\pm 329 \text{ m}^2$
3.	Lantai 2	$\pm 336,8 \text{ m}^2$
<b>Total KDB</b>		<b><math>\pm 980,3 \text{ m}^2</math></b>
<b>Total KLB</b>		<b><math>\pm 157,25 \text{ m}^2</math></b>

#### 4.11.10 Massa 6

Massa 6 adalah massa yang mewadahi fungsi pendukung atau yang bersifat sekunder yaitu area pengelola, resto, dan pusat informasi. Resto terletak dilantai dasar menyesuaikan dengan zona pusat jajan karena memiliki fungsi yang tidak jauh berbeda, serta kantin yang diperuntukkan karyawan pengelola dan pedagang ditunjang dengan toilet untuk kegiatan servis. Selain itu terdapat fungsi pusat informasi dilantai satu karena keterkaitannya yang erat dengan dengan kantor pengelola.

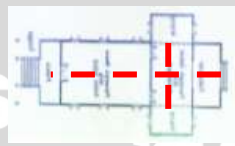
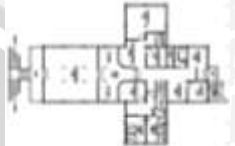
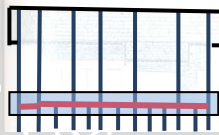



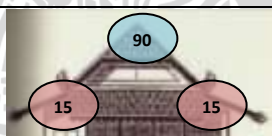
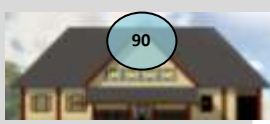



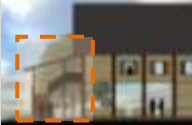
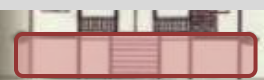

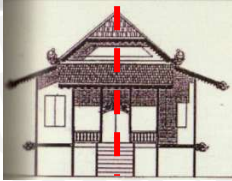

Dari bentukan fasadnya massa 6 berbeda dengan kelima massa utama yang mewadahi perbelanjaan. Massa 6 berupa bangunan yang cenderung massif. Area-area yang massif adalah area pengelola, toilet dan area informasi, karea area-area tersebut membutuhkan keamanan. Sedangkan area kantin dan dan resto yang terletak dilantai dasar tidak tertutup massif, karena masih mengoptimalkan view keluar bangunan serta pencahayaan dan penghawaan alami.

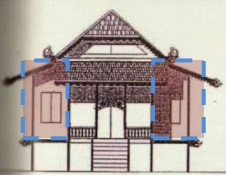





Gambar 4.132 Denah Massa 6

Denah massa 6 juga menggunakan denah membentuk tanda tambah yang memanjang, selain itu massa 6 juga menggunakan hasil sintesa tipologi dalam selubung bangunan nya. Berikut adalah pembahasan penggunaan sintesa tipologi rumah tradisional Kalimantan Selatan ke dalam desain massa 6.

Tabel 4.54 Pembahasan Penggunaan Sintesa Tipologi Pada Massa 6

Unsur Tipologi		Keterangan	Gambar Sintesa Tipologi	Gambar Hasil Desain
Unsur Ruang	Bentuk Denah	Bentuk denah “ <i>Cacak Burung</i> ” atau membentuk tanda tambah, disesuaikan dengan kebutuhan ruang.		
	Peil Lantai	Menggunakan tipe peil lantai yang sama rata dari depan sampai belakang		
Unsur Selubung Bangunan	Bentuk Atap	Bentuk atap menggunakan tipe atap segitiga		
	Sudut Atap	Menggunakan sudut atap 90°.		
	Tawing Layar	Terdapat <i>tawing layar</i> , dengan bentukan <i>hiris gagatas</i> .		
	Tiang-Tiang	Terdapat tiang-tiang tinggi pada bagian depan		
	Tangga (Entrance) dan Panggung	Menggunakan tangga sebagai entrance dan kesan rumah panggung (bagian bawah fungsional sebagai area retail)		
	Simetris	Tampak depan simetris.		

	Anjung	Terdapat “anjung” yang menempel pada kanan dan kiri.		
	Jendela	Karena bangunan massif, makatidak menggunakan teknik transformasi <i>insvers</i> pada elemen jendela.		

Sesuai dengan fungsi utama massa ini adalah area pengelola, sehingga kesan formal dengan garis-garis vertikal pembentuk rumah masih dipertahankan. Yang membat berbeda adalah motif-motif yang mengelilingi selubung bangunan massa 6. Motif kandang rasi yang digunakan sama dengan massa-massa utama. Massa 6 dihiasi dengan motif-motif dari bentukan hiris gagatas pada dinding-dindingnya.



Gambar 4.133 Tampak Massa 6



Gambar 4.134 Suasana Pusat Informasi



Gambar 4.135 Suasana Restoran

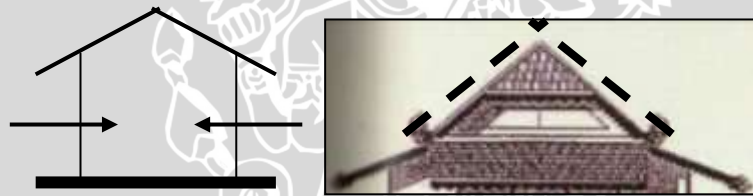
Berikut adalah besaran koefisien dasar bangunan (KDB) dan koefisien lantai bangunan (KLB) pada massa 6.

Tabel 4.55 KDB dan KLB Massa 6

No.	Nama Lantai	Luas Lantai
1.	Lantai Dasar	$\pm 367,2 \text{ m}^2$ (KDB)
2.	Lantai 1	$\pm 287 \text{ m}^2$
<b>Total KLB</b>		<b><math>\pm 654,2 \text{ m}^2</math></b>

#### 4.11.11 Massa Pendukung

Masa pendukung yang dimaksud adalah gudang, musholla, pusat atm, dan beberapa massa kecil lainnya yang menjadi pendukung dalam tapak. Massa-massa pendukung ini menggunakan konsep terbuka dan menggunakan unsur tipologi menggunakan atap miring. Pada beberapa terdapat unsur estetik yang berangkat dari motif-motif sasirangan dengan garis dasar diagonal. Namun, penggunaan konsep terbuka juga disesuaikan lagi dengan fungsi massa.



Gambar 4.136 Konsep Umum Massa pendukung

#### Massa 7 (Gudang)

Massa 7 seluruhnya mewadahi kebutuhan servis umum bangunan kecuali *loading dock* sebagai penerima pasokan barang. Kebutuhan servis umum tapak yang dimaksud adalah Ruang Panel, Ruang Genset, dan Gudang. Massa ini menggunakan bentukan atap segitiga sesuai dengan konsep umum unsur tipologi. Pada massa 7 ini tidak menggunakan konsep terbuka, karena seluruh fungsi yang diwadahi massa ini berupa ruang-ruang yang membutuhkan keamanan. Sedangkan untuk besaran luas lantai pada massa 7 adalah  $\pm 161 \text{ m}^2$  (KDB).



Gambar 4.137 Bentuk Fasad Massa 7

### Massa 8 (Musholla)

Massa 8 pada dasarnya adalah massa yang dipertahankan dari eksisting yang ada namun mengalami penyesuaian desain. Sedangkan fungsinya masih tetap sama seperti eksisting yaitu musholla dan toilet bagi para pengunjung. Desain mass ini disesuaikan lagi dengan konsep keseluruhan, guna mendapatkan harmonisasi desain didalam tapak. Sama halnya dengan massa 7, massa 8 ini berupa massa massif karena kebutuhan ruang dengan area yang tertutup. Sedangkan untuk besaran luas lantai pada massa 7 adalah  $\pm 108 \text{ m}^2$  (KDB).



Gambar 4.138 Bentuk Fasad Massa 8

### Pusat Jajan

Area pusat jajan ini terdiri atas 2 zona, yaitu zona miniatur pasar wadai dan miniatur pasar terapung. Sesuai dengan analisa ikon dari pasar wadai adalah berupa kios-kios yang berjejer yang berdiri tidak permanen, terbuka dan hanya diberi pernaungan atap, selain itu cirri lainnya adalah terletak dipinggir sungai. Sedangkan pasar terapung diletakkan satu zona dengan pasar wadai karena fungsinya yang sama yaitu menjual kebutuhan pangan, atau kue-kue khas Kalimantan Selatan. Sebagai penyalaras dnegan desain yang lainnya, kosep yang digunakan pada desain pusat jajan ini adalah menggunakan atap segitiga, tidak massif (terbuka), serta menggunakan bahan-bahan yang alami yaitu kayu. Untuk hitungan luasan lantai terbangun pada pusat jajan, yaitu  $\pm 350 \text{ m}^2$ , karena bangunan tidak permanen dan terbuka maka KDB-nya hanya  $\pm 175 \text{ m}^2$ .



Gambar 4.139 Perspektif Pusat Jajan

### Dermaga dan Taman Siring



Gambar 4.140 Perspektif Taman Siring

Area dermaga merupakan gabungan dari fungsi dermaga, area pkl dan jug ataman siring terletak dipinggir sungai. Di area ini terdapat beberapa detail yang menggunakan transformasi ikon dari objek yang berkarakteristik objek tersebut adalah motif-motif sasirangan, seperti shelter dan railing atau kandang rasi sebagai pembatas keamanan antara sungai dan dataran. Area dermaga ini dibuat dengan konsep *open space* termasuk area pkl yang hanya disediakan sebuah are pernaungan di pinggir sungai.

Pada teman siring terdapat pagar pembatas dan shelter. Bentuk-bentukan desain tersebut berangkan dari bentuk motif sasirangan, hiris gagatas dan hiris pudak. Bentuk-bentukan tersebut sekaligus membawa unsur garis diagonal ke dalam desain di area dermaga. Luas KLB pada area ini adalah  $\pm 545,6 \text{ m}^2$ , sedangkan untuk KDB pada area ini adalah  $\pm 272,8 \text{ m}^2$ .

### Taman Air

Taman air disini merupakan transformasi ikonik dari pulau kembang dan pulau kaget yang terdapat titian diatas sungai atau tanah rawa. Titian tersebut dikelilingi pohon sebagai habitat bekantan maupun kera ekor panjang, seta memberikan pernaungan alami bagi wisatawannya. Dalam transformasinya, taman air ini terdapat titian dikelilingi dengan batang-batang bambu yang berfungsi sebagai air mancur. Batang-batang bambu tersebut merupakan pengganti pohon-pohon yang menaungi titian tersebut, selain itu pada sisi titian terdapat *sculpture* hewan bekantan untuk melukiskan keadaan pulau tersebut, sekaligus memperkenalkan maskot Kalimantan Selatan. Konsep yang diterapkan pada taman air ini adalah konsep terbuka dan penggunaan bahan-bahan alami pada desain.





Gambar 4.141 Perspektif Taman Air

### Pusat Atm

Pusat atm terletak di zona bagian depan tapak setelah tapak. Peletakkan ini mempengaruhi view calon pengunjung dari Jl. Pangeran Antasari. Sehingga diberi treatment khusus seperti menggunakan motif sasirangan sebagai elemen estetik menghadap jalan. Selain sebagai unsur estetik, motif ini juga menutupi mesin AC agar tidak terekspos keluar dan merusak pemandangan. Luas besaran pusat ATM ini adalah  $\pm 31 \text{ m}^2$  (KDB).



Gambar 4.142 Bentuk Fasad ATM Center dan Detail

### Pos dan Tempat Istirahat

Pos dan lainnya ini yang dimaksud adalah bangunan kecil yang terdapat dalam tapak yaitu pos satpam dan tempat beristirahat. Po-pos ini menggunakan bahan-bahan alami serta menggunakan tipologi atap segitiga ke dalam desainnya. Total seluruh luasan untuk kebutuhan pos ini adalah  $\pm 44,125 \text{ m}^2$  (KDB).



Gambar 4.143 Perspektif Pos dan Tempat Istirahat

#### 4.11.12 Ampiteater

Ampiteater menjadi satu titik pusat didalam perancangan. Ampiteater ini digunakan untuk pertunjukan kesenian yang diadakan pada waktu-waktu tertentu. Pada waktu tertentu lain ampiteater ini juga bisa digunakan sebagai tempat peristirahatan (*rest area*) bagi para pengunjungnya, karena itu arah pemilihan orientasi ampiteater ini menjadi pertimbangan khusus. Akhirnya melewati beberapa analisis orientasi ampiteater searah dengan orientasi bangunan mengarah pada Jembatan Sudimampir. Arah tersebut memberikan pemandangan khusus bagi para pengunjung yang beristirahat yaitu pemandangan di Sungai Martapura dengan aktifitas air masyarakatnya. Ampiteater ini memiliki luas  $\pm 2318 \text{ m}^2$ , dengan **KDB  $\pm 1160 \text{ m}^2$** . Hingga akhirnya mampu menampung hingga  $\pm 300$  orang.



Gambar 4.144 Perspektif Ampiteater

Pada ampiteater ini juga terdapat semacam sculpture papan nama objek dengan menggunakan bahan-bahan alam sesuai dengan konsep yang diterapkan. Nama objek perancangan menggunakan kayu ulin, sedangkan latarnya menggunakan kayu galam. Pemilihan material ini sekaligus untuk memperkenalkan hasil hutan yang ada di Kalimantan Selatan.



Gambar 4.145 Detail Perspektif *Sculpture* Papan Nama

#### 4.11.13 Pembahasan Desain Makro

Bahasan desain makro dimaksudkan untuk melihat desain secara keseluruhan, termasuk ddalamnya adalah harmonisasi yang yang ada di dalam tapak perancangan menggunakan banyak massa. untuk melihat secara keseluruhan menggunakan gambar perspektif (gambar 4.146).



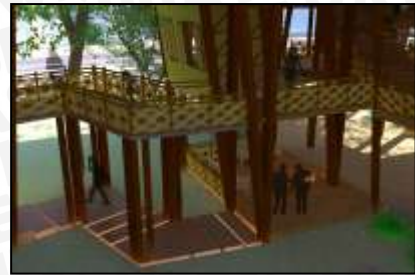
Gambar 4.146 Perspektif Tapak

Di dalam tapak terdapat main entrance dan side entrance untuk akses masuk ke dalam pusat wisata belanja. Main entrance terletak di depan Jl. Pangeran Antasari, sedangkan *side entrance* darat terletak di Jl. Sei Baru dan *side entrance* sungai melalui Sungai Martapura. Pada *main entrance* terdapat gerbang penerima dengan bentuk segitiga, berbahan alami, kayu, serta terdapat motif sasirangan sebagai elemen estetik. Pada gerbang penerima tersebut terdapat papan kosong yang dapat digunakan untuk spanduk acara atau poster.



Gambar 4.147 Detail Entrance

Terdapat 5 massa utama didalam tapak. Kelima massa tersebut terdiri atas bangunan utman sendiri, namun kelimanya dihubungkan oleh titian yang diambil dari kon objek wisata Pulau Kembang dan Pulau Kaget yang ada di Kalimantan Selatan. Bahan yang digunakan yaitu bahan-bahan alami, kayu dengan finising warna coklat kayu.



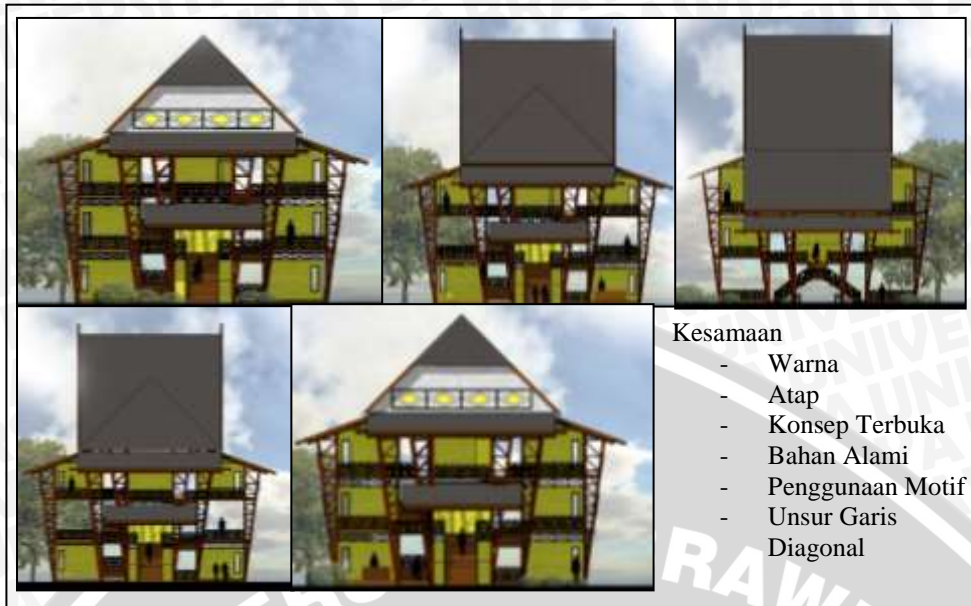
Gambar 4.148 Penghubung Antar Massa Utama

Harmonisasi antar bangunan yang terdapat didalam tapak bersal dari konsep umum yang didapatkan sebelumnya, yaitu unsur tipologi, konsep terbuka, garis diagonal dan penggunaan materi bahan alami. Perancangan menggunakan warna-warna

alami coklat serta warna kuning yang menjadi khas dari Kalimantan Selatan. Warna tersebut pada akhirnya turut menjadi harmonisasi didalam tapak. Perulangan warna-warna tersebut menjadikan seluruh massa mejadi semakin harmonis satu sama lain.

Pada akhir perancangan, akhirnya ditemukan luas KDB yang memenuhi persyaratan perundangan setempat yang memperbolehkan dari 40%-70%. Luas KDB pada “Pusat Wisata Belanja Kalimantan Selatan di Banjarmasin”, yaitu  $\pm 5539,275 \text{ m}^2$  atau  $\pm 26,3 \%$  dari luasan tapak  $\pm 21000 \text{ m}^2$ . Secara sekilas KDB untuk tempat wisata komersil ini terlihat sangat sedikit , bahkan kurang dari 40%. Namun total tersebut dilihat minim karena konsep rancangan yang terbuka hampir disetiap sisi, sehingga banyak perhitungan lantai yang sebenarnya mengandung unsur komersil hanya terhitung setengahnya, Untuk KLB total adalah  $\pm 13971,23$  atau  $\pm 66,5 \%$ , termasuk dengan luasan total parkir terhitung  $\pm 5100 \text{ m}^2$ .

Meskipun objek perancangan berupa tempat dengan fungsi lebih kearah wisata untuk pengembangan potensi lokal, tetapi sebagai objek pusat wisata belanja masih tetap memperhatikan aspek ekonomi meskipun tidak menjadi aspek utama. Pada akhirnya objek wisata ini mewadahi 75 retail kerajinan khas, 6 workshop kerajinan khas, 20 kios pusat jajan, 15 perahu penjual jajan, 20 pedagang kaki lima, 2 restoran, *atm center*, dan ampiteater yang dapat dipergunakan untuk beragam pertunjukkan dan kegiatan.



Gambar 4.149 Hamonisasi Massa-Massa Utama

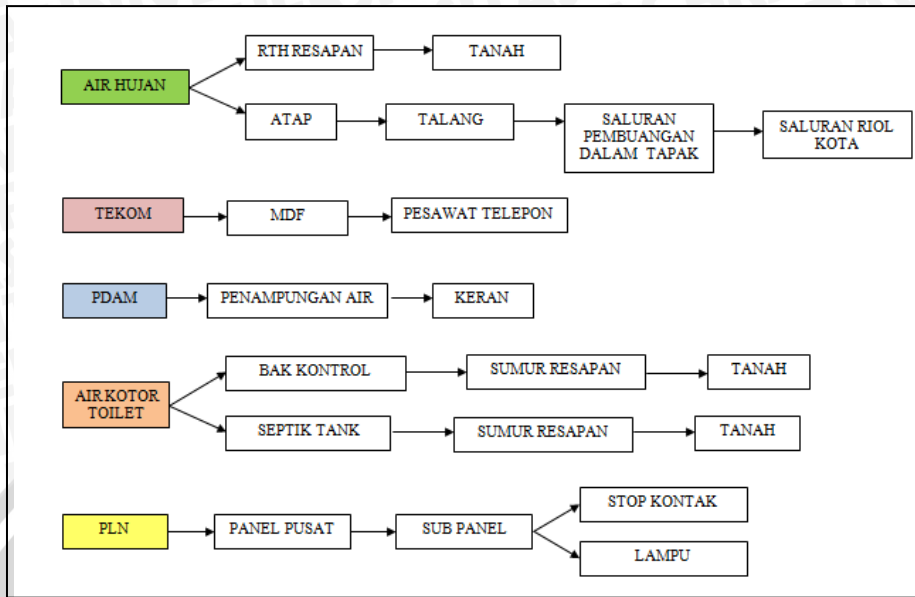


Gambar 4.150 Hamonisasi Massa dan Elemen



Gambar 4.151 Hamonisasi Motif-Motif

Utilitas

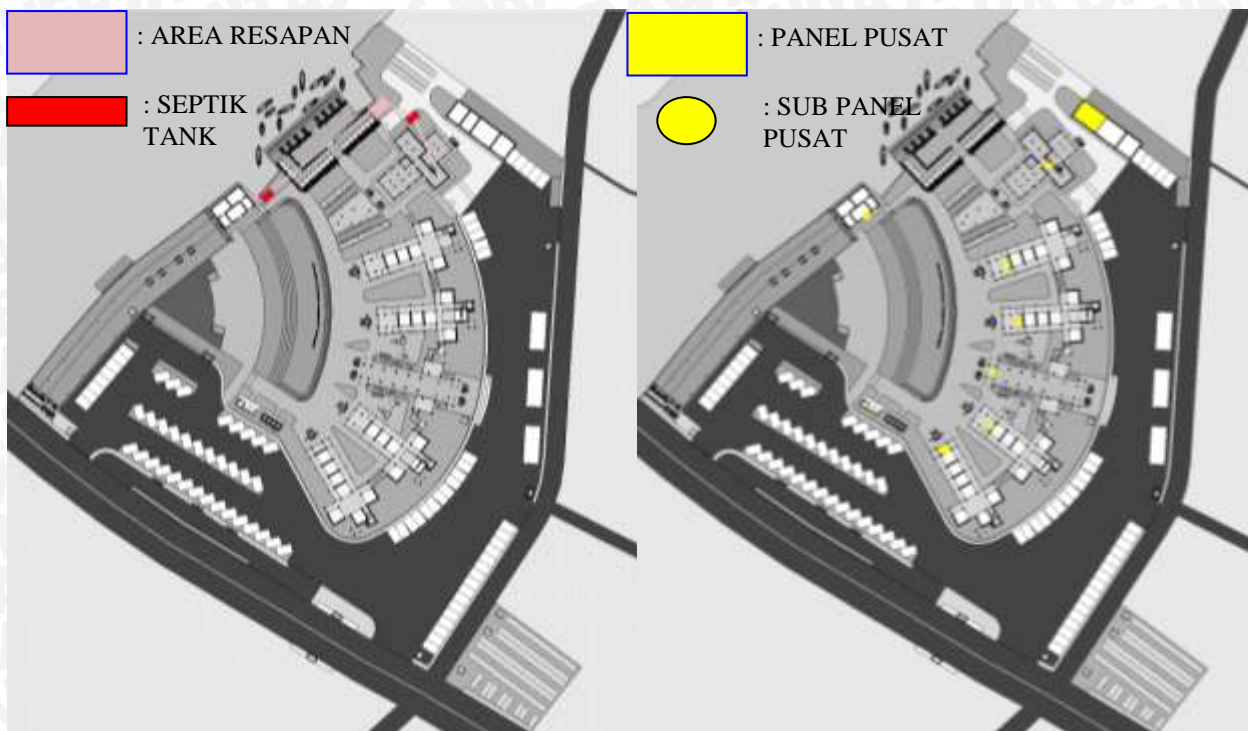


Gambar 4.152 Skema Utilitas Yang Digunakan

Sistem utilitas yang digunakan pada tapak adalah sistem utilitas sesuai dengan skema pada analisa utilitas tapak. Untuk air hujan yang mengenai atap bangunan diturunkan ke tanah resapan dan saluran pembuangan dalam tapak melewati talang. Setelah dari saluran pembuangan air hujan tersebut diteruskan ke pembuangan riol kota yang terdapat disekeliling tapak.

Pembuangan air kotor pada toilet dibuang ke septik tank, kemudian baru diteruskan lagi ke sumur resapan. Untuk listrik, pasokan dari PLN dimasukkan ke panel pusat, baru kemudian disebarkan ke sub-sub panel yang terletak di tiap-tiap massa. setelah dari sub panel baru kemudian di salurkan ke listik-listrik didalam retail.





Gambar 4.153 Skema Pembuangan Air Kotor

Gambar 4.154 Skema Listrik



Gambar 4.155 Skema Drainase Tapak

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Kalimantan Selatan memiliki “identitas” dan “kekayaan” yang sangat perlu dan sangat berpotensi untuk dikembangkan. Identitas dan kekayaan tersebut adalah hasilnya yang menghasilkan kerajinan khas Kalimantan Selatan. Budayanya yang melahirkan beragam rumah tradisional, sampai dengan potensi alamnya yang menjadi sebuah objek wisata yang khas. Dalam hal ini Kota Banjarmasin yang dikenal dengan kota seribu sungai merupakan yang sedang berkembang harus mampu untuk menyalurkan potensi tersebut, sehingga dapat memperkenalkan identitas dan kekayaan tersebut kepada wisatawan dalam negeri, wisatawan luar negeri, bahkan untuk kembali menumbuhkan kecintaan masyarakatnya sendiri akan identitas dan kekayaannya tersebut. Lokasi pusat wisata belanja yang terletak dipinggir sungai diharapkan mampu saling mendukung dengan tempat-tempat pariwisata. Keberagaman potensi wisata yang diwadahi dan keberagaman jenis kerajinan yang akan dijual, disatukan dengan desain yang harmonis dan penggunaan konsep yang sama kan menambah daya tarik.

Dengan adanya satu pusat wisata belanja ini dapat mempermudah para wisatawan untuk mendapatkan cinderamata khas Kalimantan Selatan. Serta dapat menjadi sarana edukasi bagi siswa-siswi maupun masyarakat lainnya untuk mengenal dan mempelajari hasil kerajinan didalam workshop kerajinan. Selain dapat menambah pendapatan juga dapat menjadi salah satu upaya promosi Kalimantan Selatan ke dunia luar.

### 5.2 Saran

Arsitektur tradisional bukanlah sesuatu yang “kuno” untuk ditinggalkan. Namun ke’khas’an yang dimilikinya adalah sebuah kekayaan masalah yang memiliki nilai lebih untuk kemudian dieksplorasikan menjadi desain yang lebih beragam dan variatif, tetapi tetap harmonis dan memperhatikan arsitektur tradisional sebagai identitas lokasi setempat.



## DAFTAR PUSTAKA

- Antoniades, Anthony A. 1990. *Poetic Design In Architecture*. Bandung : Makalah Transformasi Arsitektur.
- Antoniades, Anthony A. 1990. *Poetic In Architecture, Theory Of Design*. NewYork.
- Ching, DK. 2000. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1994. *Tenun Koleksi Museum Lambung Mangkurat*. Banjarbaru: Museum Lambung Mangkurat.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1997. *Kerajinan Airguci di Kabupaten Banjar*. Banjarbaru: Museum Lambung Mangkurat.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.1988. *Kerajinan Tradisional Kalimantan Selatan*. Banjarbaru: Museum Negeri Lambung Mangkurat.
- Department Pekerjaan Umum. 2005. *Inventaris Arsitektur Tradisional Kalimantan Selatan*. Tidak dipublikasikan. Banjarmasin: Departemen PU.
- Dewar, David and Watson, Vanessa. 1989. *Urban Markets: Developing Informal Retailing*. London: Routlegde.
- Dinas Bappeda Kalimantan Selatan. 2004. *Rencana Tata Ruang Pengembangan Banjarmasin Raya Tahun 2004-2012*. Tidak dipublikasikan. Banjarmasin
- Dinas kebudayaan dan Pariwisata. 2001. *Ragam Hias Anyaman Tradisional Kalimantan Selatan*. Banjarbaru: Museum Lambung Mangkurat.
- Ernest Neufert. 2002. *Data Arsitek Edisi 33*. Jakarta: Erlangga.
- <http://aluhlangkar.blogspot.com/2011/12/mgmp-geography-banjarmasin-trip-to.html>  
diakses (3 januari 2012)
- <http://amed.wordpress.com/2009/03/07/aruh-blogger-2009/> (diakses 11 Mei 2012)
- <http://annisarahim.blogspot.com/2011/01/sasirangan-batiknya-urang-banjar.html> (diakses 27 maret 2012)
- <http://atjehpost.com/read/2012/03/07/3693/0/18/Kain-Tenun-yang-Bisa-Sembuhkan-Penyakit> (diakses 27 maret 2012)
- <http://banjarmasin.tribunnews.com/read/artikel/2010/9/25/57192/> (diakses 27 Oktober 2011)
- [http://banjarmasinkota.bps.go.id/?set=viewDataDetail&flag\\_template2=1&id\\_sektor=28&id=39](http://banjarmasinkota.bps.go.id/?set=viewDataDetail&flag_template2=1&id_sektor=28&id=39) (diakses 10 Maret 2012)
- <http://banjarmasinkota.go.id/banjarmasin/frofile/geografis.html> (diakses 10 Maret 2012)

- <http://banjarmasin-lovers.blogspot.com/2010/05/ornamen-sebagai-suatu-aspek-seni-rupa.html> (diakses 16 Oktober 2011)
- <http://banjarsungaiganal.blogspot.com/p/coretan-banua-banjar.html> (diakses 29 maret 2012)
- <http://banuakita.wordpress.com/2008/05/03/banjarmasin-seribu-sungai/> (diakses 10 Maret 2012)
- <http://bicarawisata.wordpress.com/2011/05/25/wisata-pasar-terapung/> (diakses 3 januari 2012)
- <http://bluesriders.blogspot.com/2010/03/kecil-tapak-tangan-tampi-aku-tadahkan.html> (diakses 27 maret 2012)
- <http://bubuhanbanjar.wordpress.com/2009/02/19/jamang-rumah-bubungan-tinggi-di-atap-masjid/> (diakses 29 maret 2012)
- <http://bubuhanbanjar.wordpress.com/2010/09/20/ornamen-rumah-tradisional-banjar/> (diakses 8 Mei 2012)
- [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Swiss-Belhotel\\_Borneo\\_Banjarmasin.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Swiss-Belhotel_Borneo_Banjarmasin.jpg) (diakses 28 maret 2012)
- <http://disporbudpar.kalselprov.go.id/fasilitas/suvenir/pejuang-investasi-pariwisata-kalsel> (diakses 10 Maret 2012)
- <http://fauzandwiiint.blogspot.com/2012/02/anyaman-pandan.html> (diakses 8 Juni 2012)
- <http://flickrhivemind.net/Tags/alunalun> (diakses 6 Desember 2011)
- <http://flora-faunaindonesia.blogspot.com/2011/10/kweni-dan-pakel-bacang.html> (diakses 1 Juli 2012)
- <http://fotoqori.blogspot.com/2010/08/tiang-bersusun.html> (diakses 8 Juni 2012)
- [http://id.m.wikipedia.org/wiki/Rumah\\_Bubungan\\_Tinggi](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Rumah_Bubungan_Tinggi) (diakses 29 maret 2012)
- [http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Kandang\\_Rasi\\_Bubungan\\_Tinggi\\_Teluk\\_Selong\\_Martapura.JPG](http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Kandang_Rasi_Bubungan_Tinggi_Teluk_Selong_Martapura.JPG) (diakses 8 Mei 2012)
- [http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Tangga\\_Kembar\\_Siam\\_Rumah\\_Banjar.JPG](http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Tangga_Kembar_Siam_Rumah_Banjar.JPG) (diakses 9 Mei 2012)
- [http://id.wikipedia.org/wiki/Dahi\\_lawang](http://id.wikipedia.org/wiki/Dahi_lawang) (diakses 29 maret 2012)
- [http://id.wikipedia.org/wiki/Lawang\\_Hadapan](http://id.wikipedia.org/wiki/Lawang_Hadapan) (diakses 29 maret 2012)
- [http://id.wikipedia.org/wiki/Layang-Layang\\_\(rumah\\_Banjar\)](http://id.wikipedia.org/wiki/Layang-Layang_(rumah_Banjar)) (diakses 29 maret 2012)
- [http://id.wikipedia.org/wiki/Seni\\_tradisional\\_Banjar](http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_tradisional_Banjar) (diakses 28 maret 2012)
- [http://id.wikipedia.org/wiki/Sungkul\\_Tihang\\_Tangga](http://id.wikipedia.org/wiki/Sungkul_Tihang_Tangga) (diakses 29 maret 2012)
- [http://id.wikipedia.org/wiki/Tawing\\_Layar](http://id.wikipedia.org/wiki/Tawing_Layar) (diakses 29 maret 2012)

- <http://isalliv8.blogspot.com/> (diakses 16 Oktober 2011)
- <http://isen-mulang.blogspot.com/2009/03/wisata.html> (diakses 19 Desember 2011)
- <http://kerajinantapin.blogspot.com/2010/08/hasil-kerajinan-asli-tapin.html> (diakses 3 januari 2012)
- <http://lib.uin-malang.ac.id/thesis/fullchapter/04560011-lukman.ps> (diakses 1 Juli 2012)
- <http://mangkutak.wordpress.com/2009/01/05/dasar-pengertian-pariwisata/> diakses 19 Desember 2011)
- <http://melayuonline.com/ind/culture/dig/2658/tenun-bugis-pagatan-kalimantan-selatan> (diakses 27 maret 2012)
- <http://membacaruang.com/category/edisi-052011/> (diakses 30 maret 2012)
- <http://my.opera.com/toejoehrupa/albums/showpic.dml?album=3764002&picture=5505592> 2 (diakses 9 Mei 2012)
- <http://nashararchitect.blogspot.com/2009/07/museum-wasaka-banjarmasin.html> (diakses 8 Juni 2012)
- <http://nusantaraku.multiply.com/journal/item/100> (diakses 8 januari 2012)
- <http://pariwisata-kabupaten-bantul.blogspot.com/> (diakses 8 januari 2012)
- <http://quachee.blogspot.com/2008/08/grand-indonesia.html> (diakses 6 Desember 2011)
- <http://roissanjaya.files.wordpress.com/2008/07/sungai-martapura-1.jpg> (diakses 8 Juni 2012)
- <http://rosemarienurmalasarikasumaputri.student.umm.ac.id/2011/08/04/banjarmasin-kotaku/>(diakses 8 Juni 2012)
- <http://rumah-yusing.blogspot.com/2011/06/stasiun-riset-orangutan-kalimantan.html> (diakses 8 januari 2012)
- <http://rusaksekali.blogspot.com/2009/02/psg-pasar-seni-gabusan.html> (diakses 6 Desember 2011)
- <http://s695.photobucket.com/albums/vv318/karyaselidah/?start=all> (diakses 11 Mei 2012)
- <http://sampathaja.wordpress.com/2010/03/02/rumah-bubungan-tinggi/> (diakses 16 Oktober 2011)
- <http://savelonghouse.blogspot.com/> (diakses 30 maret 2012)
- <http://sophanbarito.blogspot.com/2012/01/aktivis-kalsel-tuntut-reformasi-agraria.html> (diakses 9 Mei 2012)
- <http://souvenirbanjar.blogspot.com/2010/05/kerajinan-air-guci.html> (diakses 27 maret 2012)

<http://souvenirbanjar.blogspot.com/search/label/perhiasan%20etnik> (diakses 27 maret 2012)

<http://tanamanherbal.wordpress.com/2007/12/15/page/19/> (diakses 8 Mei 2012)

<http://travel.detik.com/search?location%5B%5D=&location%5B%5D=Kalimantan+Selatan&category=&page=4> (diakses 8 Juni 2012)

<http://tripsinborneo.blogspot.com/2012/01/feast-on-fruits-at-end-of-year.html> (diakses 1 Juli 2012)

<http://www.ancol.com/pasarseni/galeri> diakses (8 januari 2012)

<http://www.ayojepret.com/2011/02/pengrajin-gerabah.html> (diakses 27 maret 2012)

<http://www.aziscs1.com/2010/10/foto-foto-sekitar-pasar-sudimampir.html> (diakses 28 maret 2012)

[http://www.budpar.go.id/filedata/1949\\_1053-PASARSEBAGAIASETWISATABUDAYA06112006LAMPUNG.pdf](http://www.budpar.go.id/filedata/1949_1053-PASARSEBAGAIASETWISATABUDAYA06112006LAMPUNG.pdf) (diakses 19 Desember 2011)

<http://www.cihampelaswalk.com/> (diakses 30 Oktober 2011)

<http://www.facebook.com/media/set/?set=a.168345669850385.38328.128100053874947&type=3> (diakses 6 Desember 2011)

<http://www.forumsains.com/artikel/seni-musik-panting/> (diakses 27 maret 2012)

<http://www.hai-online.com/Hai2/Skulizm/My-School-Page/Pameran-Topeng-eXpresi-Pelestarian-Budaya-Masa-Kini> (diakses 6 Desember 2011)

<http://www.kaskus.us/showthread.php?t=4338834&page=10> (diakses 8 januari 2012)

<http://www.kaskus.us/showthread.php?t=4338834&page=2> (diakses 9 Mei 2012)

<http://www.martiniandmilk.com> (diakses 6 Desember 2011)

<http://www.prasawake.co.cc/> (diakses 1 Juli 2012)

<http://www.scribd.com/doc/79694536/pondasi-tanah-rawa> (diakses 18 Mei 2012)

<http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?s=61786613aeb1dabfe93966a444c849e&p=91110306> (diakses 9 Mei 2012)

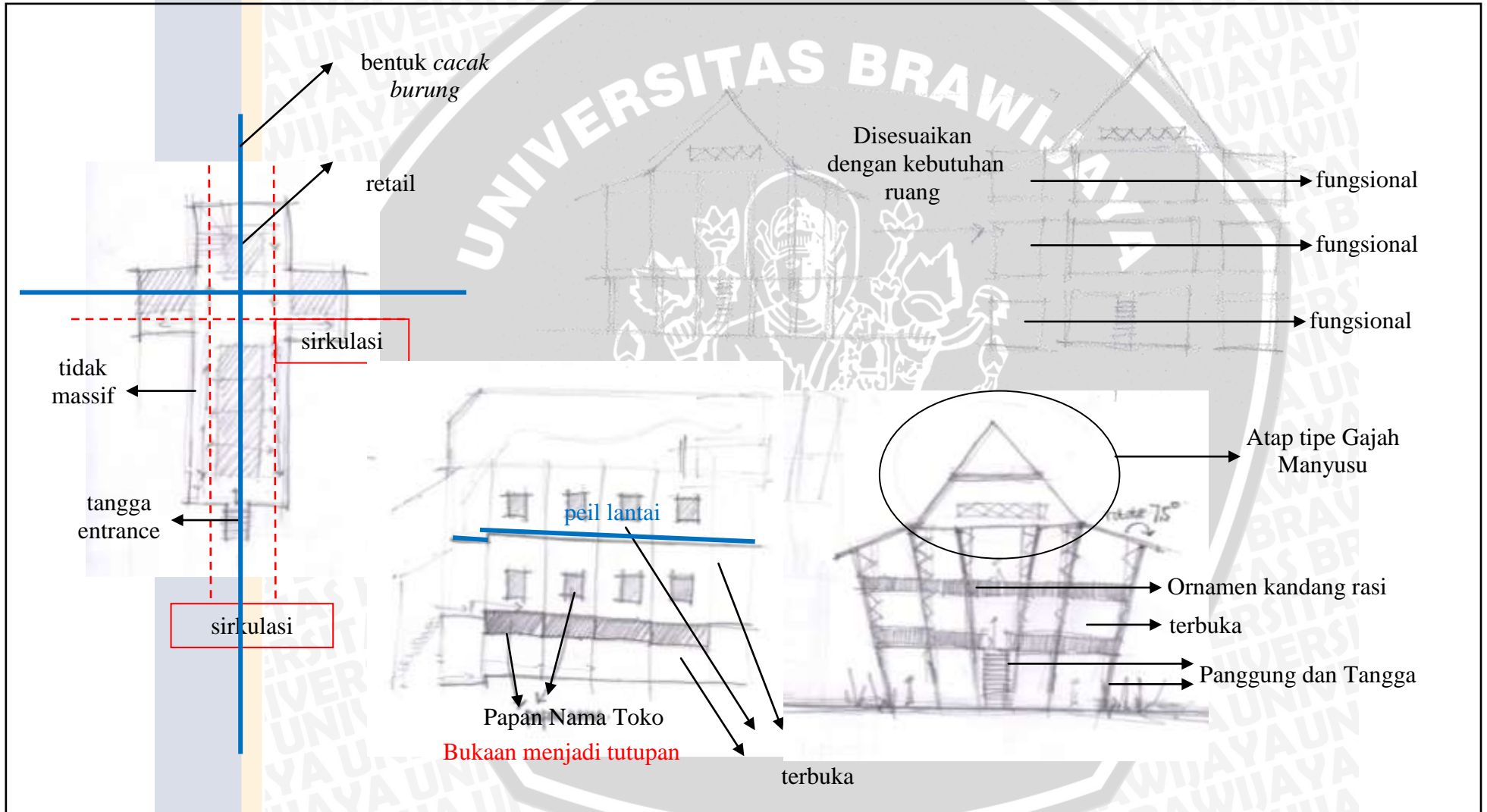
<http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=1466862> (diakses 3 januari 2012)

<http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=250006&page=77> (diakses 30 maret 2012)

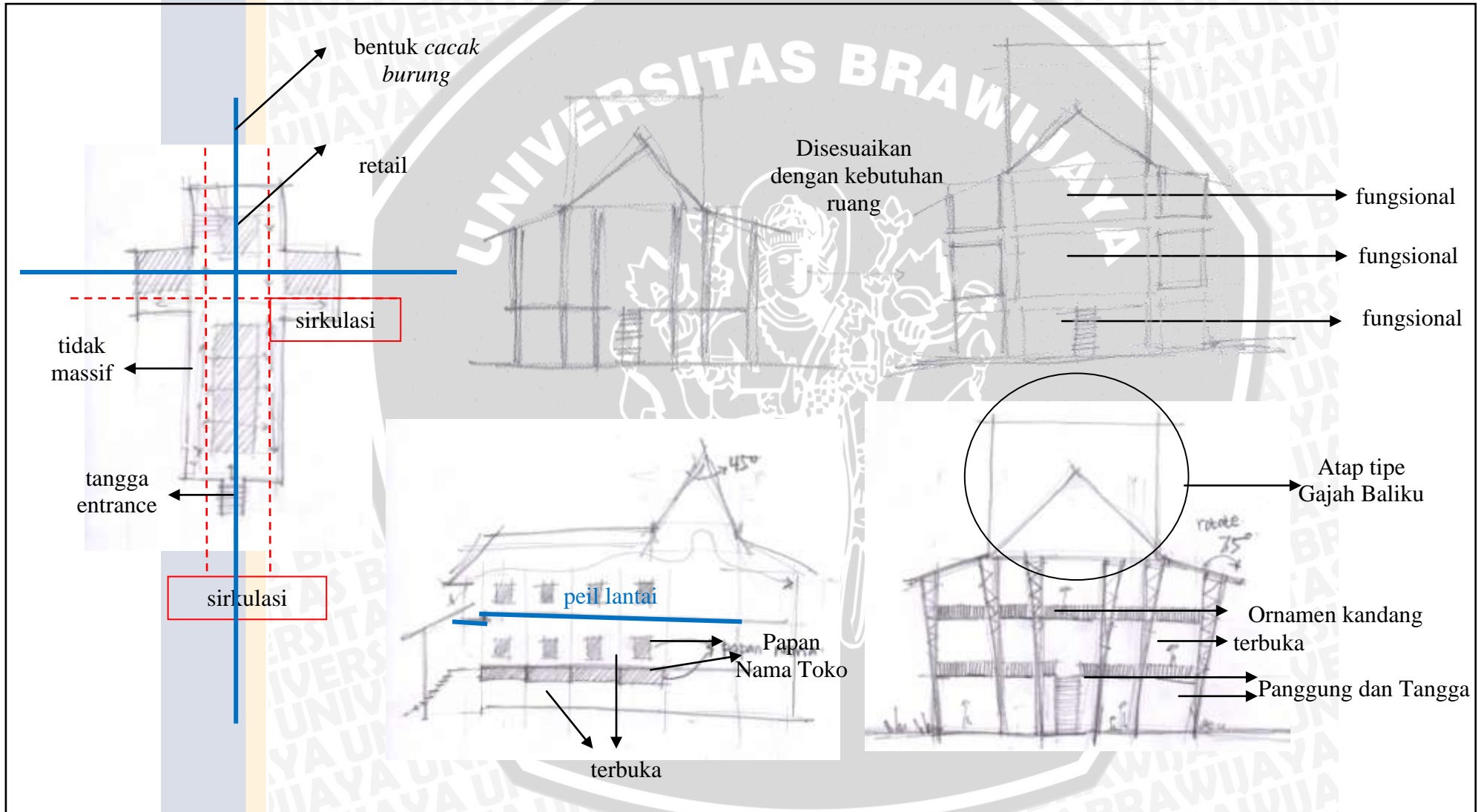
<http://www.urangbanua.com/> (diakses 6 Desember 2011)

- Kuswadinggo, Susilo. 2006. *Diktat Perkuliahan, Studio Perancangan Arsitektur 1 Semester Gasal 2006-2007*. Tidak dipublikasikan. Malang: Universitas Brawijaya.
- L. Bernard, G. Christoph, K. Nicola, L. Marc, De Z. Peter. 1996. *Design And Analysis*. Van Nostrand Reinhold.
- Marlina, Endy. 2007. *Panduan Perancaagan Bangunan Komersial*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Muchammad, Bani Noor dan Mentayani, Ira. 2007. *Anatomi Rumah Bubungan Tinggi*. Banjarmasin: Pustaka Banua.
- NM, Bani, WW, Prima, dan Dahliani. 2008. *Anatomi Ukiran Arsitektur Tradisional Banjar*. Surabaya: Wastu Lanas Grafika.
- Nopiandie, 2009. Eksotis Garden. Jakarta: PT. Gramedia.
- Prijotomo, Josef dan Santosa, Mas. 1997 *Bunga Rampai Arsitektur ITS*. Tidak dipublikasikan. Surabaya: Jurusan Arsitektur-Fakultas Teknik, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
- Seman, Syamsiar Drs. H.M. 2011. *Sasirangan Kain Khas Banjar*. Banjarmasin: Lembaga Pengkajian dan Pelertarian Budaya Banjar Kalimantan Selatan.
- White, Edward T. 1986. *Tata Atur-Pengantar Merancang Arsitektur*. Bandung: Penerbit ITB.

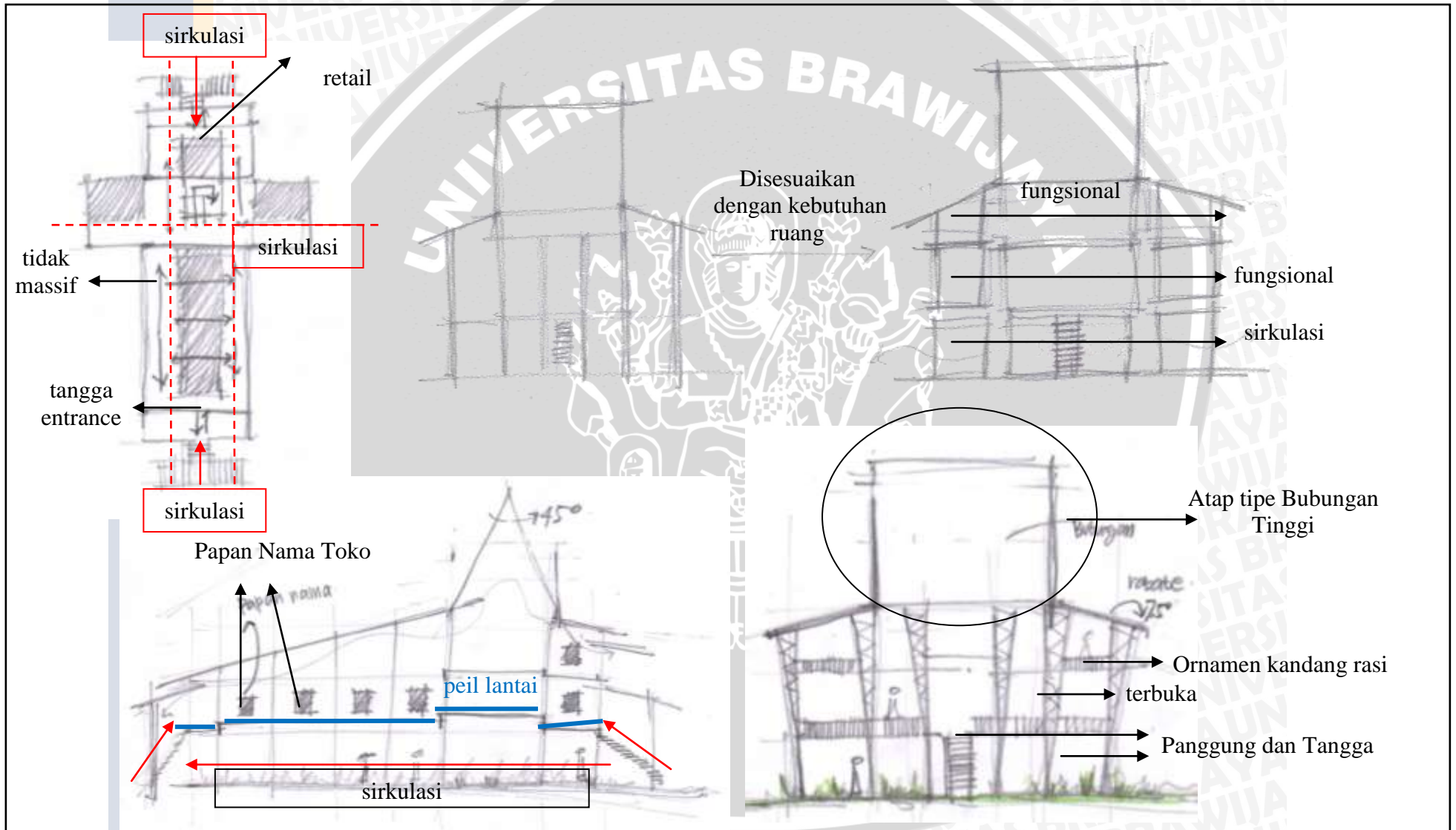
**Lampiran 1. Sketsa Transformasi Massa 1 dan 5**



**Lampiran 2. Sketsa Transformasi Massa 2 dan 4**

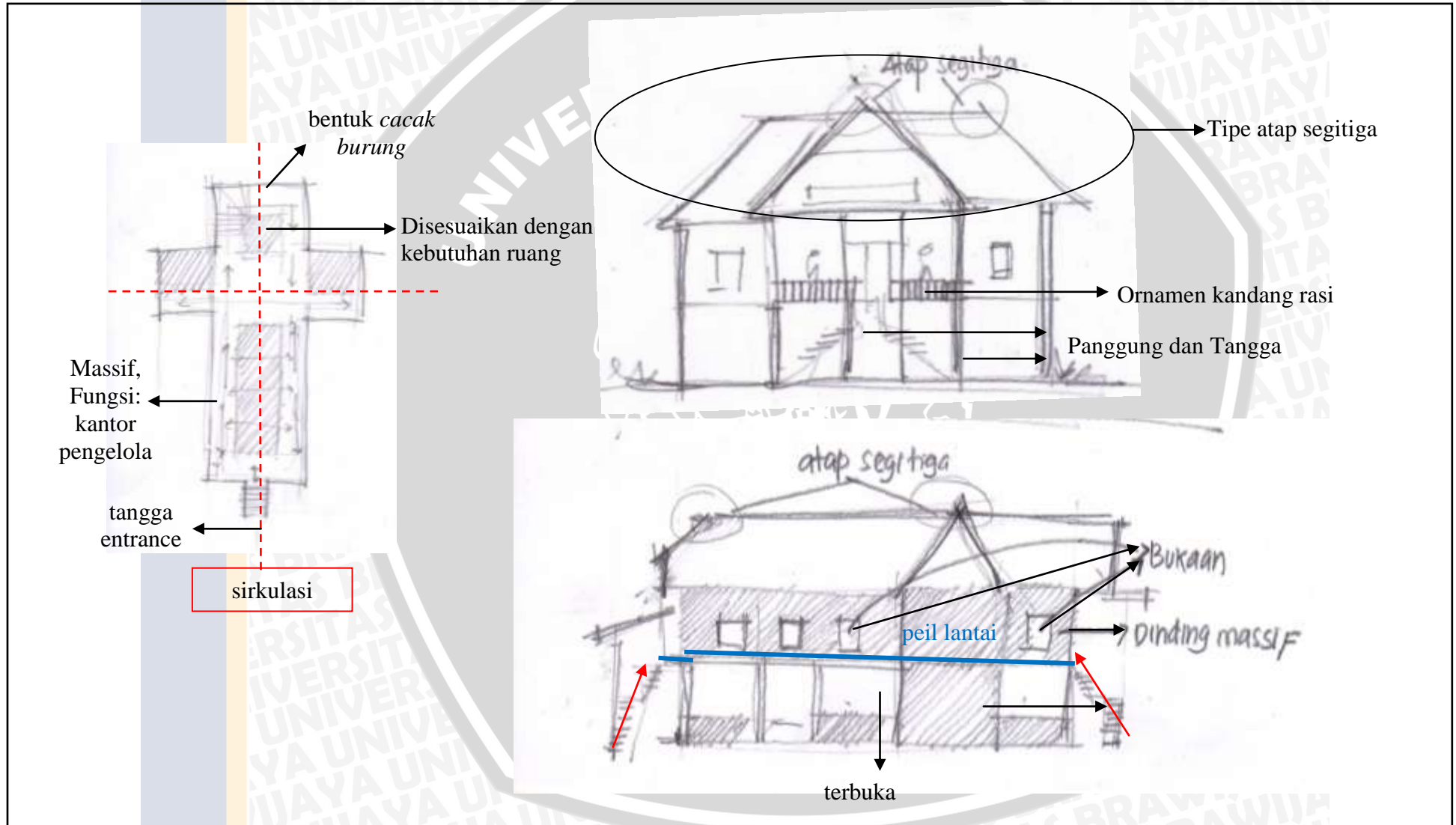


Lampiran 3. Sketsa Transformasi Massa 3





**Lampiran 4. Sketsa Transformasi Massa 6 (Pengelola)**



**Lampiran 5. Sketsa Transformasi Massa Pendukung**

