

KAWASAN WISATA KAMPUNG KETUPAT DI KOTA BANJARMASIN**Mei Ling**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1810812220010@mhs.ulm.ac.id

Bani Noor Muchamad

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
bani.nm@ulm.ac.id

ABSTRAK

Kawasan Sungai Baru merupakan permukiman dengan mayoritas warga bermata pencaharian sebagai pengembang produksi industri rumah tangga ketupat, lontong, dan kerajinan nipah. Permukiman ini dilalui oleh Sungai Martapura yang merupakan salah satu sungai utama di Kota Banjarmasin. Namun sangat disayangkan saat sekarang keberadaan industri rumah tangga tersebut mengalami penurunan yang berdampak pada penggerak industri tersebut. Maka dari itu Kawasan Sungai Baru sangat berpotensi dijadikan sebagai Kawasan Wisata yang dapat meningkatkan kembali keberadaan industri rumah tangga ketupat, lontong, dan anyaman nipah sehingga dapat menjaga salah satu khazanah budaya banjar. Sehingga permasalahan yang diangkat pada perancangan adalah penonjolan identitas kampung ketupat yang dapat meningkatkan potensi kawasan. Melalui konsep program Eko-Regionalisme dengan metode arsitektur kontekstual diharapkan kawasan wisata dapat menonjolkan karakteristik Kawasan Sungai Baru sebagai kampung ketupat dengan memperhatikan aspek lingkungan dan masyarakat.

Kata kunci: Kawasan Wisata, Kampung Ketupat, Eko-Regionalisme.

ABSTRACT

Sungai Baru is a settlement of the home industry for ketupat, lontong, and nipah handicrafts which is traversed by the Martapura River, one of the biggest rivers in Banjarmasin City. However, the existence of this home industry has decreased which impacts the economic conditions of the residents. Therefore, Sungai Baru area has the potential to be used as a tourist area that can increase the existence of home industries of ketupat, lontong, and nipah handicrafts to maintain the Banjar culture. The main of the architectural problem for this study is the protrusion of the identity of the ketupat village which can increase the potential of the area. Through the concept of the Eco-Regionalism program with contextual architectural methods, it is hoped that the tourist area can highlight the characteristics of the Sungai Baru area as a ketupat village by paying attention to environmental and community aspects.

Keywords: Tourism Area, Kampung Ketupat, Eco-Regionalism.

PENDAHULUAN

Kota Banjarmasin merupakan kota dengan kondisi geografis yang dialiri ratusan sungai besar maupun sungai kecil. Kondisi tersebut sangat unik sehingga dapat memunculkan potensi wisata yang menarik pada Kota Banjarmasin. Pengembangan kawasan wisata merupakan salah satu upaya peningkatan kualitas hidup karena industri wisata dapat memberikan dampak besar pada aspek ekonomi, lingkungan, serta sosial budaya. Namun sangat disayangkan saat ini Keberadaan sungai di Kota Banjarmasin mengalami pencemaran yang diakibatkan oleh gaya hidup masyarakat yang terbiasa menggunakan pinggir sungai untuk beraktivitas dalam menjalani kesehariannya. Kawasan Sungai Baru merupakan salah satu permukiman padat di Kota Banjarmasin yang dilewati oleh Sungai Martapura. Kawasan ini dikenal sebagai “Kampung Ketupat” karena mayoritas warganya bermata pencaharian sebagai pengembang industri ketupat, lontong, dan kerajinan nipah. Seiring dengan perkembangan zaman, popularitas industri tersebut mengalami penurunan yang memberikan dampak bagi warga sekitar. Ada kemungkinan jika industri tersebut akan musnah secara perlahan jika hal tersebut berlangsung terus. Maka dari itu kawasan ini dicanangkan sebagai kawasan wisata menurut Peraturan Daerah Kota Banjarmasin No 5 tahun 2013. Dengan dirancangnya Kawasan Wisata Kampung Ketupat diharapkan dapat mengembangkan industri rumah tangga ketupat, lontong, dan kerajinan nipah sehingga dapat selalu terlestarikan dan dapat meningkatkan pendapatan warga.

PERMASALAHAN

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat diketahui Sungai Baru merupakan kawasan permukiman warga yang mayoritas bermata pencaharian sebagai pengembang industri rumah tangga ketupat dan lontong yang berlokasi di bantaran Sungai Martapura. Dari pernyataan tersebut maka permasalahan yang diangkat pada perancangan berfokus dengan

penekanan identitas kampung ketupat pada kawasan wisata guna melestarikan industri rumah tangga ketupat dan lontong di Kota Banjarmasin. Berdasarkan pernyataan tersebut, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut : “Bagaimana rancangan Kawasan Wisata yang dapat menonjolkan identitas sebagai Kampung Ketupat di Kota Banjarmasin sehingga dapat meningkatkan potensi kawasan ?”

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam Menyusun konsep perancangan Kawasan Wisata Kampung Ketupat, diperlukannya untuk meninjau beberapa hal yang bersangkutan sebagai acuan dalam melakukan perancangan. Berikut merupakan tinjuannya yang digunakan dalam penyusunan konsep perancangan :

A. Tinjauan Kawasan Wisata

Kawasan merupakan area dengan batas fungsional sehingga digunakan sebagai batasan fungsi yang spesifik (Nia, 2008). UU Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 mendefinisikan Wisata sebagai kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dengan mengunjungi suatu tempat untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu yang pendek. Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan Kawasan wisata merupakan wilayah yang difungsikan sebagai tempat berwisata dengan keunikan dan daya tarik sehingga dikunjungi oleh wisatawan dalam jangka waktu sementara. Dalam merancang Kawasan Wisata terdapat 4 komponen yang harus dipenuhi, diantaranya :

1. Attraction (Daya Tarik)
Daya tarik wisata merupakan komponen pemikat wisatawan sehingga tertarik untuk melakukan kunjungan pada suatu tempat.
2. Accessibility (Aksesibilitas)
Aksesibilitas merupakan unsur yang bersangkutan dengan kemudahan wisatawan dalam menjangkau suatu tempat wisata.

3. Amenity (Fasilitas)
Untuk memenuhi kebutuhan perjalanan, perlu disediakan berbagai fasilitas seperti fasilitas transportasi, penginapan dan lainnya yang dapat menunjang kebutuhan wisatawan ketika sedang berwisata.
4. Ancillary (Pelayanan Tambahan)
Pelayanan tambahan merupakan pelayanan yang disediakan oleh suatu lembaga daerah tujuan kawasan wisata yang bermanfaat bagi wisatawan.

B. Citra Kawasan Wisata

Citra Kawasan merupakan gambaran mental masyarakat yang ditekankan pada aspek lingkungan fisik (bentuk, warna, tekstur, struktur, dan lainnya) sehingga dapat menghasilkan tampilan yang berkarakter (Wally, 2016:22). Citra merupakan karakteristik kuat yang dapat menciptakan representasi kawasan wisata bagi pengunjung, sehingga citra mampu mempengaruhi pengunjung dalam bersikap di suatu tempat. Lynch (dalam Kabung, 2012:30) menyatakan "Pembentukan suatu citra kawasan berpacu pada rasa (*sense*), pengalaman (*experience*), persepsi serta imajinasi masyarakat terhadap tempat." Kottler (dalam Rahadiyan, 2011:16) menyebutkan citra suatu tempat ditentukan oleh:

1. Persepsi personal terhadap suatu tempat berbeda antara satu dengan yang lainnya.
2. Kondisi geografis dari suatu tempat dapat mempengaruhi citra yang tercipta.
3. Citra berkaitan pada waktu dan dapat bertahan dalam jangka waktu yang cukup panjang.

Menurut Lynch (dalam Rahadiyan, 2011:17), faktor visual (*imageability*) merupakan salah satu faktor utama dalam membentuk citra kawasan. Semakin kuat visual yang ditunjukkan, semakin kuat suatu kawasan akan diingat oleh pengunjung. Secara prinsip terdapat 3 hal yang akan mudah ditangkap oleh pengamat, yaitu :

1. Identitas, komponen pemberi gambaran yang menampilkan karakter sehingga dapat menjadi pembeda antar suatu kawasan dengan kawasan lainnya.
2. Struktur, komponen pemberi gambaran mencakup tautan antar subjek dan objek dalam kawasan yang berkaitan dengan fungsi.
3. Makna, orang yang dapat memahami kedua komponen sebelumnya (Identitas dan struktur) sehingga mampu memberikan makna tersendiri pada tempat tersebut.

Citra kawasan wisata umumnya dipengaruhi aspek fisik dari kawasan tersebut. Dalam buku yang berjudul "Urban Design Process", Hamid Shivani menyebutkan terdapat 8 elemen pembentuk kota, yaitu :

1. Tata Guna Lahan (*Land Use*)
Merupakan penataan penggunaan lahan dalam sebuah kawasan yang dapat menentukan pilihan dalam menentukan fungsi lahan.
2. Bentuk dan Massa Bangunan
Dalam penataan kawasan, bentuk dan hubungan antar massa (Jarak, Bentuk Bangunan, dan ketinggian) perlu diperhatikan sehingga tercipta ruang yang teratur.
3. Sirkulasi dan Parkir
Merupakan elemen yang dapat mengkoordinasikan lingkungan kawasan dikarenakan mampu membentuk pola aktivitas pada suatu kawasan.
4. Ruang Terbuka
Elemen pada suatu kawasan yang menyangkut lanskap, pedestrian, dan ruang rekreasi. Keberadaan ruang terbuka dalam suatu kawasan mampu meningkatkan kualitas hidup.
5. Jalur Pejalan Kaki
Merupakan elemen dasar pada kawasan yang berkaitan dengan lingkungan serta pola aktivitas pada suatu kawasan.
6. Aktivitas Pendukung
Aktivitas pendukung mencakup aktivitas yang mampu memperkuat ruang terbuka karena aktivitas dan ruang fisik memiliki fungsi yang melengkapi satu sama lain.

7. Penanda
Merupakan Elemen penunjang yang berfungsi sebagai penunjuk arah, iklan, dan penanda lainnya yang dapat mempengaruhi visualisasi kawasan.
8. Preservasi
Merupakan perlindungan pada lingkungan sehingga mampu meningkatkan kualitas lingkungan dan nilai lahan dalam sebuah kawasan.

C. Revitalisasi Kawasan

Revitalisasi merupakan upaya menghidupkan kembali suatu kawasan yang dulunya pernah hidup, namun lama kelamaan mengalami kemunduran. Revitalisasi kawasan tidak hanya berdasarkan pada penyempurnaan fisik kawasan, namun dapat meningkatkan ekonomi masyarakatnya serta mengenalkan budaya yang ada. Maka dari itu pendekatan revitalisasi perlu mengenali serta memanfaatkan potensi dari kawasan tersebut, yang mencakup sejarah, keunikan kawasan, serta citra kawasan (Danisworo, dalam Oktavia 2018:8). Revitalisasi berlangsung meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

1. Intervensi Fisik
Fisik kawasan sangat berkaitan dengan visual/image pada suatu kawasan yang berfungsi sebagai daya tarik bagi pengunjung melakukan kegiatan berwisata.
2. Rehabilitasi Ekonomi
Revitalisasi perlunya mengembangkan fungsi campuran yang mampu menunjang warga untuk meningkatkan aktivitas ekonomi.
3. Revitalisasi Sosial
Proses revitalisasi hendaknya mampu menciptakan lingkungan baik yang dapat memberikan dampak positif serta dapat meningkatkan kehidupan sosial masyarakatnya.

D. Tinjauan Kampung Ketupat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Ketupat merupakan “makanan

yang terbuat dari beras yang dimasukkan ke dalam anyaman pucuk daun kelapa, berbentuk kantong segi empat, kemudian direbus, dan dimakan sebagai pengganti nasi”.

Kampung Ketupat di Kota Banjarmasin merupakan sebuah Kawasan permukiman warga yang berlokasi di Sungai Baru, Banjarmasin Tengah dan dilalui oleh salah satu sungai terbesar di Banjarmasin, yaitu Sungai Martapura. Kawasan Sungai Baru dijuluki sebagai “Kampung Ketupat” dikarenakan Kawasan tersebut merupakan sentra pembuatan ketupat di Banjarmasin, dimana sebagian besar mata pencaharian warganya sebagai pembuat dan penjual ketupat. Ketupat yang dijual di Sungai Baru memiliki keunikan tersendiri, yaitu menggunakan daun nipah sebagai bungkus ketupat.



Gambar 1. Kondisi Kampung Ketupat di Kota Banjarmasin

Sumber : <https://banjarmasintourism.com/>

Di warung ketupat, warga menjual berbagai produk seperti ketupat, lontong, maupun kerajinan tangan yang terbuat dari daun nipah. Berikut merupakan penjabaran produk yang dijual oleh warga :

		
Ketupat Masak Ketupat yang telah diolah sehingga dapat langsung disajikan.	Lontong Masak Kurang lebih sama seperti ketupat, yang membedakannya bentuk dan pembungkusan produk yang menggunakan daun pisang.	Kerongkong Ketupat Ketupat yang dijual hanya bagian kulit/ pembungkus menggunakan daun nipah.
		
Janur Janur merupakan kerajinan tangan dari daun nipah yang biasanya digunakan pada saat acara perayaan.	Kembang Hiasan kembang yang terbuat dari daun nipah yang digunakan dalam acara perayaan.	Sapu Lidi Memanfaatkan penggunaan daun nipah, sehingga bagian lidi pada daun dijadikan sebagai sapu.

Gambar 2. Jenis Produk Yang Dijual

Sumber : Analisis Pribadi (2022)

Jenis bentuk ketupat yang tersedia di Kawasan Sungai Baru sangat bervariasi. Namun sangat disayangkan karena keterbatasan keterampilan pengrajin ketupat saat sekarang, bentuk ketupat yang dijual umumnya hanya bentuk belah ketupat. Berikut merupakan jenis bentuk ketupat yang tersedia di Kawasan Sungai Baru

		
Ketupat Burung Ketupat yang menyerupai bentuk burung yang lengkap dengan paruh, kepak dan ekor. Penggunaan bentuk burung ini biasanya disajikan pada acara pernikahan.	Ketupat Soto Ketupat yang umumnya dijual setiap hari di kawasan Sungai Baru. Ketupat ini akan diisi beras dan dimasak sehingga dapat disajikan dengan berbagai macam hidangan.	Ketupat Bawang Ketupat ini berbentuk persegi empat sehingga tidak jauh berbeda dengan ketupat pada umumnya. Ketupat Bawang memiliki filosofi sebagai penyedap layaknya bumbu masakan.
		
Ketupat Walnut Janur ini dipercaya dapat menggambarikan hewan belah ketupat yang licin. Namun Sampai saat ini arti sesungguhnya janur walut masih belum diketahui.	Ketupat Sorban	Ketupat Halilipan Daun nipah yang dianyam sehingga terlihat memiliki banyak kaki serupa halilipan. Ketupat jenis ini biasanya digunakan dalam acara pernikahan ataupun Bayun Maulid

Gambar 3. Berbagai Macam Bentuk Ketupat
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

Mayoritas warung ketupat berada di pinggir jalan lingkungan pada area permukiman padat ujung jalan Sungai Baru (Arah menuju jalan Kolonel Sugiono). Titik-titik warung tersebut menyebar dan kurang terorganisir sehingga potensi warung ketupat belum dikelola dengan maksimal. Warung ketupat memiliki ukuran yang beragam, dari warung kecil yang hanya digunakan sebagai tempat menjual kerongkongan ketupat hingga warung besar yang terletak di teras rumah dan dilengkapi dengan area dapur, sehingga warung ketupat juga dijadikan sebagai tempat produksi ketupat.



Gambar 4. Besaran Ruang Warung Ketupat
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Lokasi perancangan Kawasan Wisata Kampung Ketupat direncanakan di Jalan Sungai Baru, yang merupakan bagian dari Kecamatan Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin. Kawasan Sungai Baru sendiri merupakan pemukiman warga kelas menengah yang sebagian besar warganya bermata pencaharian sebagai pengembang industri rumah tangga ketupat, sehingga area Sungai Baru mendapatkan julukan "Kampung Ketupat". Lokasi Sungai Baru berada di tengah kota Banjarmasin dan dilalui oleh Sungai Martapura, yang merupakan salah satu sungai terbesar di Kota Banjarmasin. Hal tersebut menjadikan area Sungai Baru sangat berpotensi dijadikan sebagai kawasan wisata



Gambar 5. Titik Lokasi Perancangan
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

Secara geografis, kawasan perancangan berada di titik koordinat titik koordinat - 3.322905, 114.596177 dengan kondisi iklim tropis yang memiliki kelembaban udara dan curah hujan yang tinggi pada saat musim hujan menurut BMKG Banjarmasin. Berikut merupakan batasan kawasan Sungai Baru :

- Utara : Pemukiman Warga
- Timur : Jl. A Yani
- Selatan : Sungai Martapura
- Barat : Jl. Perdagangan

Tapak perancangan direncanakan pada sepanjang area tepian Sungai Martapura yang terdapat pada Kawasan Sungai Baru. Tapak memiliki bentuk linear (memanjang) dengan luas lahan sekitar $\pm 6.010\text{m}^2$ dengan peraturan intensitas pemanfaatan ruang sebagai berikut :

1. Koefisien Wilayah Terbangun (KWT): maksimum 20%;
2. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimum 40%;

3. Koefisien Dasar Hijau (KDH) 82%;
4. Garis Sempadan Bangunan (GSB) pada Jalan Sungai Baru sebesar 6m
5. Garis Sempadan Sungai (GSS) bangunan pada area tepian sungai yang bertanggul minimal 3m dari tepi luar kaki tanggul sepanjang alur sungai.

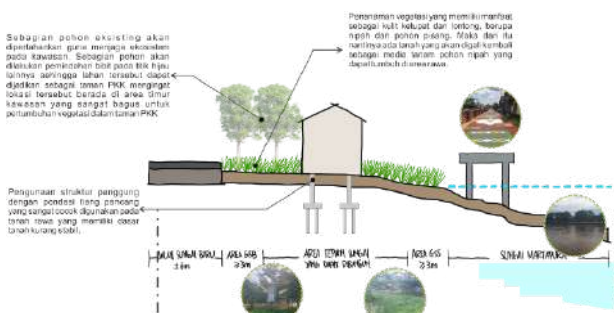
Tapak perancangan berupa lahan dibebaskan yang kondisinya telah ditanami dengan berbagai macam pohon peneduh dalam rangka penghijauan kota. Namun sangat disayangkan penanaman pohon belum tertata dengan rapi sehingga menyebabkan lahan tersebut terlihat tidak terurus dan tidak berfungsi secara maksimal sehingga lahan tersebut dipenuhi oleh tumpukan sampah.



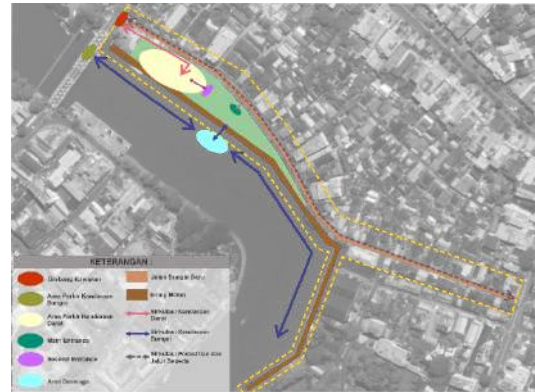
Gambar 6. Kondisi Tepian Sungai
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)



Gambar 7. Output Terhadap Tata Guna Lahan
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)



Gambar 8. Output Terhadap Topografi Site
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)



Gambar 9. Output Sirkulasi, Parkir, dan Gerbang
Sumber : Analisis Pribadi (2022)



Gambar 10. Output Jalur Pedestrian
Sumber : Analisis Pribadi (2022)



Gambar 11. Output Aktivitas Pendukung
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

B. Konsep Rancangan

1. Konsep Program

Konsep program yang dihadirkan dalam penyelesaian permasalahan “Bagaimana rancangan Kawasan Wisata yang dapat menonjolkan identitas kuat sebagai Kampung Ketupat di Kota Banjarmasin yang dapat menjaga kelestarian lingkungan sehingga dapat meningkatkan potensi kawasan?” adalah konsep revitalisasi yang diwujudkan dalam perpaduan Ekologi dan regionalisme.

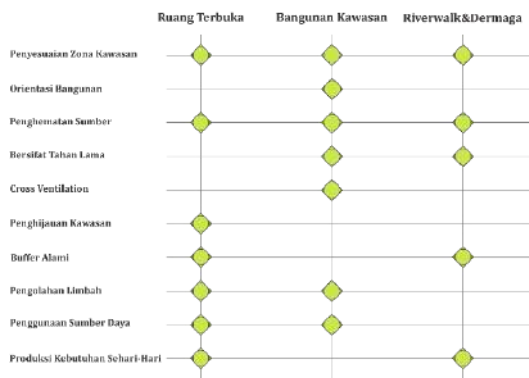
Konsep revitalisasi diharapkan dapat mewujudkan pelestarian Kawasan Sungai Baru sebagai Kampung Ketupat dengan menambah fungsi wisata, karena kawasan ini memiliki keunikan tersendiri yang mampu mendatangkan nilai wisata.

Regionalisme merupakan konsep yang dapat menekankan pada pengungkapan karakteristik Kawasan Sungai Baru yang sangat terkenal dengan industri rumah tangga produksi ketupat, lontong, dan kerajinan-kerajinan nipah. Pengungkapan karakteristik Kampung Ketupat akan dilakukan penyesuaian terhadap peradaban manusia yang selalu mengalami perkembangan, sehingga Kawasan Wisata menjadi tempat yang menarik untuk dikunjungi.

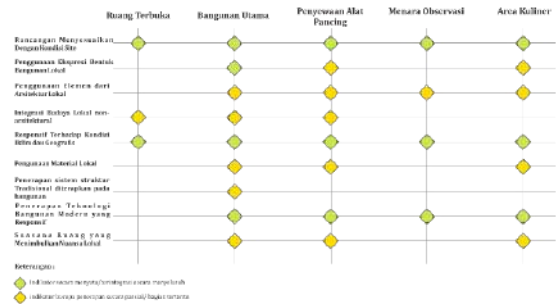
Sedangkan ekologi merupakan konsep yang menekankan hubungan timbal balik antar manusia dengan lingkungan sekitarnya yang mempertimbangkan keberadaan dan kelestarian alam. Untuk mencapai kondisi tersebut, desain akan memperhatikan aspek lingkungan dan iklim setempat. Penggunaan konsep ini diharapkan dapat menjaga kelestarian lingkungan setempat sehingga dapat meningkatkan potensi kawasan.



Gambar 12. Konsep Programatik
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

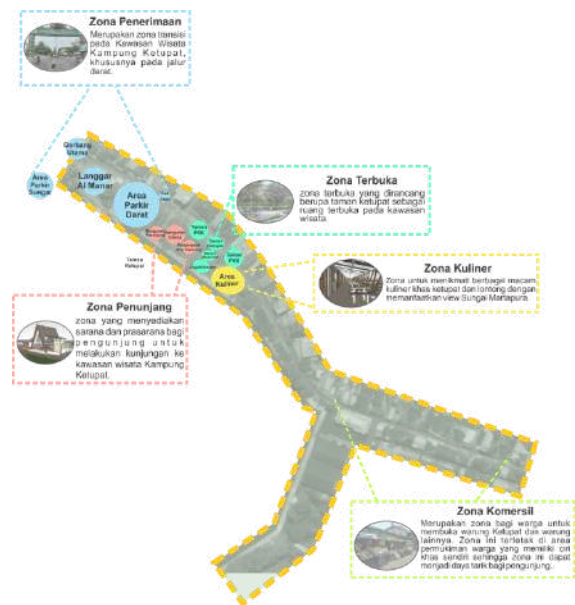


Gambar 13. Penerapan Konsep Ekologi
Sumber : Analisis Pribadi (2022)



Gambar 14. Penerapan Konsep Regionalisme
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

2. Konsep Tatanan Ruang Luar
Tatanan Ruang Luar pada Kawasan Wisata memiliki komposisi terpusat yang memusat pada area Menara observasi sebagai focal point pada area ruang terbuka Kawasan. Pada ruang luar terbagi menjadi 5 bagian, yaitu zona penerimaan, zona terbuka, zona penunjang, zona kuliner, dan zona komersil.



Gambar 15. Tatanan Ruang Luar Pada Kawasan
Sumber : Analisis Pribadi (2022)



Gambar 16. Konsep Tata Ruang Luar Kawasan
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

3. Konsep Gubahan Massa

Untuk membuat kawasan wisata yang dapat menonjolkan identitas ketupat, gubahan massa bangunan mengambil bentuk transformasi bentuk ketupat yang terdapat di Kawasan Sungai Baru sehingga menghasilkan bentuk bangunan yang unik. Untuk menciptakan keserasian bangunan baru dengan bangunan sekitar dilakukan penyesuaian dari bentuk atap, material, dan tampilan bangunan yang disajikan sehingga dapat menciptakan keserasian bangunan baru dengan kondisi kawasan sekitar. Selain pada bangunan Kawasan, tampilan warung Ketupat yang ada akan dilakukan redesign sehingga dapat menampilkan fasad warung yang lebih menarik. Berikut merupakan transformasi bentuk bangunan pada Kawasan Wisata



Gambar 17. Transformasi Bangunan Utama
Sumber : Analisis Pribadi (2022)



Gambar 18. Transformasi Bangunan Penyewaan Alat Pancing
Sumber : Analisis Pribadi (2022)



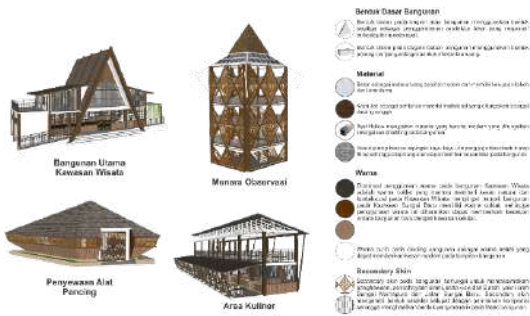
Gambar 19. Transformasi Menara Observasi
Sumber : Analisis Pribadi (2022)



Gambar 20. Bentuk Warung Ketupat
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

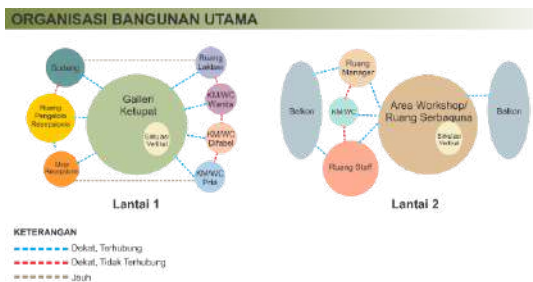
4. Konsep Fasad Bangunan

Fasad bangunan pada Kawasan Wisata menerapkan penggunaan material, warna pada bangunan sekitar Kawasan untuk menciptakan keselarasan bangunan area wisata dengan bangunan-bangunan sekitar pada Kawasan Sungai Baru, dari analisis yang telah dilakukan sebelumnya dihasilkan fasad bangunan sebagai berikut :



Gambar 21. Konsep Fasad Bangunan
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

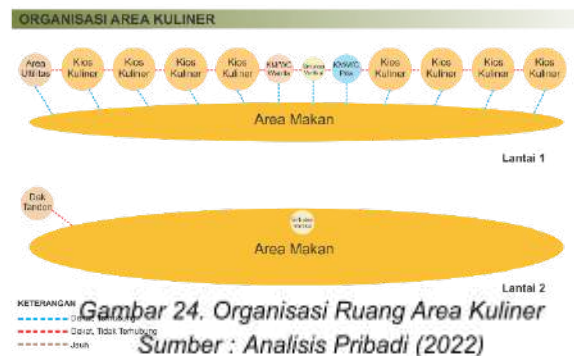
5. Organisasi Ruang Dalam
Sirkulasi untuk mencapai setiap ruang pada bangunan dibuat linier mengikuti bentuk dasar bangunan, sehingga menciptakan sirkulasi yang jelas dan terarah. Sirkulasi dengan bentuk linier terutama antar massa bangunan menjadi upaya untuk memisahkan aktivitas dan karyawan yang tidak sesuai dengan fungsi pekerjaannya.



Gambar 22. Organisasi Ruang Bangunan Utama
Sumber : Analisis Pribadi (2022)



Gambar 23. Organisasi Ruang Bangunan Penunjang
Sumber : Analisis Pribadi (2022)



Gambar 24. Organisasi Ruang Area Kuliner
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

6. Konsep Utilitas
- Jaringan Air Bersih

sistem air bersih yang digunakan pada kawasan wisata Kampung Ketupat bersumber dari PDAM yang telah melalui proses untuk memenuhi standar kebutuhan air bersih. Air bersih diperlukan untuk kebutuhan MCK, dapur, serta keperluan lain dalam kawasan wisata. Selain itu air bersih pada Kawasan wisata juga bersumber dari air hujan yang dikelola dengan sistem IPAL. Pemanfaatan air hujan merupakan salah satu upaya yang ekologis untuk memaksimalkan penggunaan air bersih untuk memenuhi kebutuhan air bersih pada Kawasan wisata, namun air tersebut tidak dapat dikonsumsi. Berikut merupakan rencana jaringan air bersih pada Kawasan Wisata Kampung Ketupat :



Gambar 25. Jaringan Air Bersih Kawasan Wisata
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

- Jaringan Air Kotor

Limbah air yang dihasilkan pada kawasan wisata kampung Ketupat berupa grey water dan black water. *Grey water* merupakan limbah yang dihasilkan pada dapur, wastafel serta *floor drain*. Sebagian *grey water* ada yang mengandung kotoran makanan dan lemak, sehingga harus melewati proses BPL (bak penangkap lemak). *Black Water* merupakan limbah yang berasal dari kloset dan urinoir dengan limbah padat maupun limbah cair. Pengolahan *black water* melewati septic tank agar tidak mencemari lingkungan. Setelah air limbah diproses, air limbah akan ditampung di sumur resapan. Setelah itu air limbah akan dibuang melalui riol kota. Berikut merupakan rencana jaringan air kotor pada Kawasan Wisata :



Gambar 26. Jaringan Air Kotor Kawasan Wisata
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

HASIL

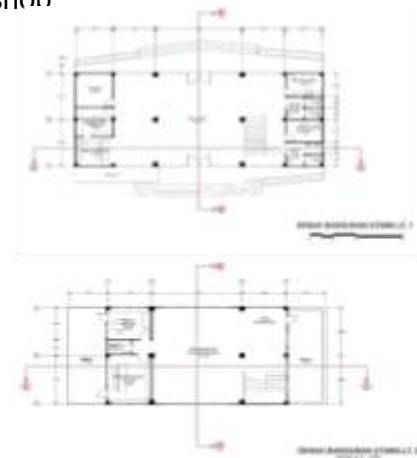
Hasil rancangan Kawasan Wisata Kampung ketupat di Kota Banjarmasin diwujudkan dengan memaksimalkan area tepian Sungai Martapura pada Kawasan Sungai Baru.



Gambar 27. Rencana Tapak
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

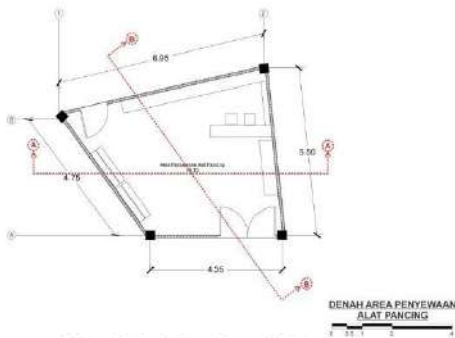
Area tepian Sungai difungsikan sebagai Kawasan Wisata dengan memaksimalkan potensi lokal yang terdapat pada Kawasan Sungai Baru. Hal tersebut dapat dilihat dari sarana prasarana yang direncanakan dalam Kawasan Wisata ini. Terdapat bangunan utama sebagai sarana pengunjung dan pengrajin ketupat untuk melakukan proses pembelajaran penganyaman daun nipah. Penyediaan Taman PKK sebagai sarana bagi warga lokal untuk menghasilkan bahan pangan dan obat-obatan tradisional yang dapat dikonsumsi. Untuk memaksimalkan keberadaan Sungai Martapura di Kawasan Wisata telah disediakan dermaga dan plaza sungai yang dapat berhubungan langsung antar area darat dengan area sungai.

Bangunan Utama pada Kawasan Wisata merupakan bangunan yang ditujukan menunjang pengunjung ketika sedang datang berwisata. Pada lantai 1 dari bangunan ini terdapat gallery ketupat sebagai sarana memamerkan kerajinan anyaman nipah yang menjadi daya tarik bagi pengunjung. Pada area gallery juga dilengkapi dengan meja resepsionis sebagai pusat informasi kawasan. Sedangkan pada lantai 2 terdapat ruang serbaguna sebagai sarana bagi pengunjung untuk belajar menganyam. Pada lantai 2 juga terdapat ruang manager dan pengelola kawasan yang didesain tersembunyi dari area workshop



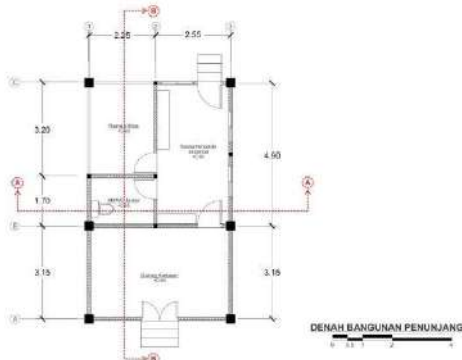
Gambar 28. Denah Bangunan Utama
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

Denah bangunan penyewaan alat pancing yang hanya terdiri dari dari ruang area display penyewaan.



Gambar 29. Denah Bangunan Penyewaan Alat Pancing
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

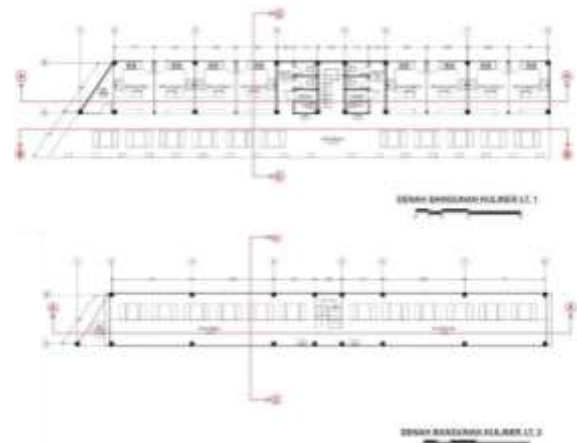
Bangunan penunjang merupakan area untuk menunjang kebutuhan Kawasan Wisata yang terdiri dari gudang, ruang utilitas, dan ruang staff eksternal yang terdiri dari cleaning service dan staff utilitas.



Gambar 30. Denah Bangunan Penunjang
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

Sedangkan bangunan kuliner terdiri dari 2 lantai. Lantai 1 dari bangunan difungsikan sebagai area kios, area makan, dan ruang utilitas pada bangunan. Pada area kuliner terdiri dari 8 kios yang difungsikan sebagai dapur dan counter untuk melayani pengunjung. Sedangkan pada lantai 2 hanya difungsikan sebagai area makan yang bersifat semi-outdoor sehingga pengunjung dapat menikmati

pemandangan Sungai ketika menikmati hidangan pada area kuliner.



Gambar 31. Denah Area Kuliner
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

Tampak bangunan pada Kawasan Wisata mengambil transformasi bentuk ketupat yang penyesuaian dengan kondisi lingkungan serta bangunan sekitar sehingga dapat menciptakan keselarasan antar bangunan kawasan dengan lingkungannya. Berikut merupakan tampak bangunan pada Kawasan Wisata :



Gambar 32. Tampak Bangunan Utama
Sumber : Analisis Pribadi (2022)



Gambar 33. Tampak Bangunan Penyewaan Alat Pancing
Sumber : Analisis Pribadi (2022)



Gambar 34. Tampak Bangunan Penunjang
Sumber : Analisis Pribadi (2022)



Gambar 35. Tampak Menara Observasi
Sumber : Analisis Pribadi (2022)



Gambar 36. Tampak Area Kuliner
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

Pada gambar 37 menunjukkan area parkir darat pada kawasan dengan kapasitas 18 unit sepeda, 81 unit sepeda motor, 38 unit mobil, dan 3 unit bus.



Gambar 37. Perspektif Area Parkir
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

Pada gambar 38 menunjukkan area Main entrance yang terletak pada sisi jalan Sungai Baru sebagai gerbang masuk utama bagi pengunjung. Main entrance dilengkapi signage huruf timbul yang bertuliskan “Kampung Ketupat” sebagai penanda. Penambahan signage menjadikan main entrance menjadi focal point dari arah jalan sehingga main entrance dapat menandakan jalur masuk utama kawasan.



Gambar 38. Perspektif Main Entrance
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

Pada gambar 39 menunjukkan taman ketupat yang terletak di dekat area main entrance. Pada taman ketupat ditumbuhi dengan vegetasi pembuat kulit ketupat diantaranya adalah pohon nipah.



Gambar 39. Perspektif Taman Ketupat
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

Pada gambar 40 menunjukkan area tribun/amphitheater yang difungsikan sebagai area pertunjukan pada Kawasan Wisata.



Gambar 40. Perspektif Tribune/ Amphitheater
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

Pada gambar 41 menunjukkan Taman PKK sebagai sarana bercocok tanam bagi warga-warga sekitar. Taman PKK pada Kawasan ini terbagi menjadi 2, yaitu Taman PKK yang menyediakan Sayuran dan Taman PKK yang menyediakan tanaman TOGA



Gambar 41. Perspektif Taman PKK
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

Pada gambar 42 menunjukkan area bersantai yang terletak tepat di dekat siring sungai/ Riverwalk sehingga area santai memiliki view ke arah sungai. Pada area ini dilengkapi bangku taman dengan lampu gantung sebagai sumber pencahayaan pada malam hari.



Gambar 42. Area Bersantai
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

Pada gambar 43 menunjukkan area plaza sungai sebagai area berkumpul dan menyaksikan pertunjukan sungai pada Kawasan Wisata.



Gambar 43. Perspektif Plaza Sungai
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

Pada gambar 44 menunjukkan area dermaga pada Kawasan Wisata. Dermaga difungsikan sebagai penghubung antar area sungai dan darat. Pada area dermaga juga dilengkapi dengan titian/ gangway sebagai sirkulasi penghubung antar dermaga dan plaza sungai.



Gambar 44. Perspektif Dermaga
Sumber : Analisis Pribadi (2022)



Gambar 45. Perspektif Titian
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

Pada gambar 46 menunjukkan perspektif eksterior bangunan utama serta bangunan penyewaan alat pancing pada Kawasan Wisata. Kedua bangunan tersebut mengambil transformasi bentuk ketupat sehingga bentuk bangunan terlihat menarik.



Gambar 46. Perspektif Eksterior Bangunan
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

Pada gambar 47 menunjukkan perspektif dari ruangan galeri ketupat yang terletak di lantai 1 pada bangunan utama. Instalasi ketupat pada ruang galeri dilakukan dengan cara digantung sehingga dapat menciptakan nuansa Kampung Ketupat yang menjadi daya tarik pada ruang galeri.



Gambar 47. Interior Galleri Ketupat
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

Pada gambar 48 menunjukkan perspektif dari ruangan serbaguna yang terletak di lantai 2 pada bangunan utama. Ruang serbaguna juga difungsikan sebagai area workshop kerajinan nipah sehingga perabot yang digunakan pada area tersebut bersifat fleksibel.



Gambar 48. Interior Area Workshop
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

Pada gambar 49 menunjukkan perspektif dari area makan pada bangunan kuliner Kawasan Wisata. Area makan pada bangunan tersebut terdapat di lantai 1 dan lantai 2. Kedua area makan bersifat semi outdoor sehingga pengunjung dapat menikmati view positif pada arah sungai pada saat menyantap hidangan.



Gambar 53. Interior Area Kuliner
Sumber : Analisis Pribadi (2022)

KESIMPULAN

Perancangan Kawasan Wisata Kampung Ketupat di Banjarmasin merupakan upaya untuk menghidupkan kembali keberadaan sentra ketupat yang kondisinya mulai mengalami penurunan serta melestarikan khazanah budaya banjar, sehingga permasalahan yang diangkat pada perancangan adalah “Bagaimana rancangan Kawasan Wisata yang dapat menonjolkan identitas sebagai Kampung Ketupat di Kota Banjarmasin sehingga dapat meningkatkan potensi kawasan ?”

Konsep program yang diangkat pada perancangan Kawasan Wisata Kampung Ketupat di Banjarmasin adalah konsep Revitalisasi yang mampu menghidupkan kembali kondisi fisik, ekonomi, dan sosial Kawasan yang saat sekarang kondisinya sedang mengalami penurunan. Konsep revitalisasi diwujudkan dengan Arsitektur Eko-Regionalisme yang diimplementasikan dengan menghadirkan keselarasan dan kesatuan antara bangunan baru dengan lingkungan kawasan sekitar sehingga dapat menonjolkan citra Kawasan Sungai Baru sebagai Kampung Ketupat yang sudah terbentuk pada Kawasan Sungai Baru.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Aini, Q., & Khatami, S. M. (2018). ARSITEKTUR KONTEKSTUAL. *Rumoh: Journal of Architecture*, 8(15), 14-17.
- Eka Putera, R. (2011). Identifikasi Citra Kota Cimahi Sebagai Kawasan Militer Berdasarkan Persepsi Masyarakat (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Ismail, H. M. (2010). Analisa Alun-Alun Purwodadi. Discussion Paper Diploma in Architecture Design (Universitas Diponegoro Semarang,)
- Kabupung, S. F. (2012). *Studi Citra Kota Maumere di Nusa Tenggara Timur* (Doctoral dissertation, UAJY).
- Octavia, R. (2018). *Revitalisasi Kawasan Masjid Agung Surakarta dan Kawasan Sekitarnya* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Setiawan, I. B. D. (2015). Identifikasi Potensi Wisata Beserta 4a (Attraction, Amenity, Accessibility, Ancillary) Di Dusun Sumber Wangi, Desa Pemuteran, Kecamatan Gerokgak, Kabupaten Buleleng, Bali. Laporan Penelitian. Fakultas Pariwisata Universitas Udayana Denpasarrepositori. unud. ac. Id
- WALLY, J. F. (2016). Studi Citra Kota Jayapura Pendekatan Pada Aspek Fisik Elemen-Elemen Citra Kota-Kevin Lynch. *DINAMIS*, 2(12 Des), 50-60.

Website

- Aditya, Rifan. 2021. Sejarah dan Makna Ketupat Dalam Islam. Diakses dari <https://www.suara.com/news/2021/05/13/111758/sejarah-dan-makna-ketupat-dalam-islam>. 9 Oktober 2021.
- Asiah, “H-2 Idul Fitri, Penjualan Ketupat Sepi”, Diakses dari <http://dutatv.com/h-2-idulfitri-penjualan-ketupat-sepi>, pada tanggal 1 Oktober 2021.
- Kalimantan Post. 2020. Tak Hanya Menjual Ketupat Dan Lontong, Kampung Ini Jadi Destinasi Wisata. Diakses dari <https://kalimantanpost.com/2020/09/tak-hanya-menjual-ketupat-dan-lontong-kampung-ini-jadi-destinasi-wisata/>. pada tanggal 27 Januari 2022.