

**PERANCANGAN FASILITAS KAMPUNG WISATA DI SUNGAI JINGAH
BANJARMASIN
DESIGN OF TOURISM VILLAGE FACILITIES IN SUNGAI JINGAH
BANJARMASIN**

Ahmad Qurrata Aini

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1810812310012@mhs.ulm.ac.id

Ira Mentayani

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

ABSTRAK

Banjarmasin memiliki sejarah dan budaya yang begitu kaya di sepanjang tepian sungainya. Hendaknya hal tersebut terus dilestarikan. Menanggapi demikian, Dinas Pariwisata Kota Banjarmasin membuat program Kota Pusaka dan berniat membenahi kawasan tepian sungai untuk menjadi Kampung Wisata. Pada perancangan ini penulis menerapkan metode *Infill Design* untuk mendapatkan rancangan yang menyerupai bangunan sekitar baik sama persis maupun dengan penambahan konteks teknologi dan material zaman sekarang. Selain itu penerapan *Infill Design* juga membolehkan penulis mendapatkan rancangan yang bersifat kontras terhadap bangunan sekitar. Tujuan penerapan *Infill Design* adalah untuk menambahkan fungsi wisata pada permukiman di Sungai Jingah dengan tetap mempertahankan identitas kawasan. Hasil yang didapat adalah area yang dapat dibangun fasilitas wisata adalah tanah kosong ataupun bangunan yang sudah usang. Bentuk bangunan *matching* dan *compatible* menggunakan bentuk atap pelana atau berundak. Bentuk bangunan *contrasting* akan menggunakan bentuk-bentuk hasil transformasi dengan adanya lipatan atau gulungan pada gubahan massanya.

Kata kunci: kampung wisata, tepi sungai, sejarah, budaya, Kota Banjarmasin, Infill Design.

ABSTRACT

Banjarmasin holds rich history and culture along its riversides which is supposedly to be conserved. Regarding this, the Department of Tourism of Banjarmasin City created a program Called Kota Pusaka and are willing to develop Sungai Jingah's riverside settlement to become a Tourism Village. In this work of planning the writer applies Infill Design method to synthesize designs corresponding the surrounding houses, whether it would be matching or given the context of nowadays technology and materials. Infill Design also allows for contrasting designs to be formed. The purpose of applying Infill Design method is to add the functions of tourism into the existing settlement. The results are that the area able to be built on are empty sites and sites with broken down houses. The mass shapes for matching and compatible buildings and elements are gable roof or

stepped-up roof. The mass shapes for contrasting buildings and elements are composed of transformed shapes with folds and rolls.

Keywords: *tourism village, riverside, history, culture, Banjarmasin City, Infill Design*

PENDAHULUAN

Kota seribu sungai, itulah predikat yang selama ini dikantongi oleh Kota Banjarmasin. Tak lain dan tak bukan adalah karena kekayaan Kota Banjarmasin akan sumberdaya sungai serta budaya yang muncul di permukiman sepanjang tepian sungainya. Sayangnya, seiring berjalannya waktu perkembangan Kota Banjarmasin tidak lagi berorientasi pada sungai. Hal tersebut terindikasi dengan pembangunan jalan darat secara besar-besaran, pendirian bangunan yang akhirnya tidak lagi mementingkan lokasi dekat dengan sungai dan sebagai efek domino darinya, aktivitas masyarakat yang mulai menjauh dari sungai.



Gambar 1. Potret Permukiman Tepi Sungai di Banjarmasin Tempo Dulu
Sumber: *Freerk dalam Collectie Wereldculturen (1928)*

Tanpa disadari, hal tersebut akhirnya memunculkan stigma bahwa permukiman tepian sungai merupakan sesuatu yang terbelakang. Tentu saja, karena fokus pembangunan yang menjauh dari sungai. Sadar akan hal tersebut, pemerintah kemudian mengambil langkah untuk memperbaiki permukiman tepi sungai dengan mengangkat nilai sejarah dan

budaya yang ada padanya sebagai destinasi wisata.

Dinas Pariwisata memiliki program Kota Pusaka yang bertujuan menghidupkan wisata berbasis sungai agar budaya tepi sungai bisa lestari dan sekaligus menjadi pendapatan daerah. Melalui rapat dna survei pendataan awal menyusuri tepi Sungai Martapura, Tim Kota Pusaka Dinas Pariwisata melihat kawasan yang berpotensi untuk dikembangkan menjadi destinasi wisata adalah kawasan Sungai Jingah.



Gambar 2. Survei Pendataan Awal Bersama Tim Kota Pusaka Dinas Pariwisata Kota Banjarmasin

Sumber: *Penulis (2021)*

PERMASALAHAN

Dari penjabaran pada bagian pendahuluan, maka dapat disimpulkan bahwa pada perancangan ini fungsi-fungsi wisata akan dimasukkan pada suatu permukiman dengan sepatutnya fungsi wisata tersebut tidak mengubah fungsi awal permukiman tersebut. Maka dari itu, penulis mengangkat permasalahan sebagai berikut. Bagaimana rancangan fasilitas wisata yang dapat berdampingan dengan

permukiman/kampung tepian sungai di Sungai Jingah Banjarmasin?

TINJAUAN PUSTAKA

Pada perancangan ini tinjauan pustaka penulis lakukan dengan menelusuri definisi dan elemen suatu tempat wisata. Selanjutnya layering tipologi bangunan pada permukiman tepian sungai di Kota Banjarmasin dan terakhir tinjauan metode *Infill Design*.

A. Tempat Wisata

Wisata adalah kegiatan berkunjung ke tempat-tempat dengan tujuan mendapatkan kesenangan. Kegiatan tersebut tidak bersifat permanen dan dapat dilakukan oleh siapa saja tanpa memandang golongan masyarakat (Fletcher et al., 2018).

Elemen suatu tempat wisata adalah 5A. Kelima elemen tersebut antara lain adalah *Attraction* atau Atraksi, *Activity* atau Aktivitas, *Accessibility* atau Aksesibilitas, *Accommodation* atau Akomodasi, *Amenities* atau Amenitas (Mistriani, 2019).

B. Permukiman Tepian Sungai Martapura

Permukiman yang terbentuk di Sungai Martapura memiliki pola layering yang terulang sepanjang sungainya, yakni rumah lanting (mengapung) di atas sungai, rumah panggung di bantaran sungai, dan rumah panggung yang berada di tepi sungai. Posisi jalan darat berada di lapisan antara rumah-rumah di bantaran sungai dan rumah-rumah di tepi sungai (Afdholy, 2017; Mentayani, 2016).

Rumah-rumah yang dibangun oleh masyarakat di tepian sungai dibuat dengan menggunakan bahan utama kayu. Dahulu penggunaan kayu sangat luas pada setiap bagian bangunan karena ketersediaan bahan yang masih banyak serta keahlian

masyarakat akan ilmu pertukangan bahan kayu. Semakin berkembangnya zaman, kayu semakin sulit didapatkan sehingga sekarang sudah banyak material-material pabrikasi yang menggantikan material-material alami seperti atap seng, taso metal, serta dinding beton untuk fasad yang dinilai lebih modern. Bentuk bangunan rumah tepi sungai secara ruang tergolong sangat sederhana, yakni persegi panjang (Afdholy, 2017).

Selain rumah, ada beberapa prasarana lain yang menguatkan identitas permukiman tepian sungai di Banjarmasin, tak terkecuali Sungai Martapura, yakni titian dan batang (Mentayani, 2016).

Titian adalah jalur sirkulasi yang terangkat dari permukaan air atau tanah rawa. Tujuannya adalah untuk memudahkan akses dari rumah ke rumah tetangga, rumah ke darat. Titian biasa terbuat dari susunan papan kayu namun semakin berjalan waktu, beberapa tempat sudah memperbaiki titian mereka dengan dilapisi cor beton. Titian ini seringkali digunakan sebagai wadah interaksi yang insidental maupun intensional seperti percakapan-percakapan, tempat anak-anak bermain, orang mencuci kendaraan dan sebagainya.

Batang adalah sebuah area terbuka berlantai papan kayu yang tak beratap. Batang ada yang menggunakan konstruksi apung dan ada yang menggunakan konstruksi tiang. Fungsi batang adalah sebagai area servis MCK, sebagai "loading dock" dari dan ke alat transportasi air, serta menjadi tempat berkumpul untuk menunggu pedagang yang lewat menyusuri sungai.

Dari uraian diatas, dapat dilihat bahwa permukiman yang terdapat di sepanjang Sungai Martapura merupakan "ibu" dari budaya tepian seungai yang kita kenal

sekarang. Dengan begitu, jika kita ingin mempertahankan budaya tepian sungai seyogyanya permukiman-permukiman ini juga dipertahankan eksistensinya. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Frampton (2000) dalam Hoogduyn (2014) yang menyebutkan bahwa masyarakat setempat adalah pemikul energi atau budaya suatu kawasan apapun secara umum (Hoogduyn, 2014).

C. METODE INFILL DESIGN

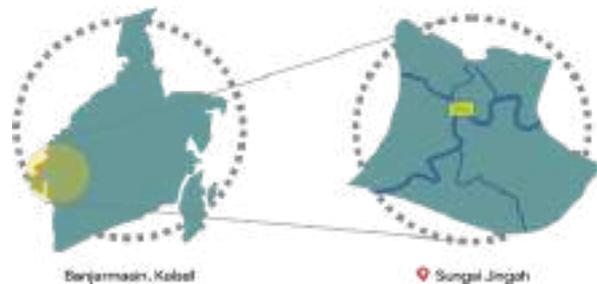
Infill Design sebenarnya merupakan metode yang biasa digunakan dalam konservasi kawasan atau bangunan (Purwantiasning et al., 2019). Esensinya adalah untuk menambahkan fungsi baru ataupun fungsi lama pada suatu bangunan atau kawasan dengan ciri atau identitas khas bangunan atau kawasan sekitar.

Dalam penerapannya, *Infill Design* tak hanya sebatas “menjiplak” bentukan-bentukan arsitektur yang telah ada. Melainkan terdapat beberapa cara yang antara lain adalah *Matching*, yakni sama persis bentukan identitas lokal; *Contrasting*, yakni bertolak belakang sama sekali dengan bentukan identitas lokal dan; *Compatible*, yakni campuran antara keduanya (Tyler, 2000). Sementara itu, Alfieric dan Alfirevic (2015) dalam Purwantiasning (2019) memiliki pendapat lain yang menyebutkan bahwa tiga pendekatan dalam *Infill Design* ini adalah *mimesis* (meniru), *kontras* (menonjol atau berbeda) dan *asosiatif* (proyeksi atau transfer ciri khas). Penulis menyimpulkan bahwa dari kedua pendapat tersebut hanyalah berbeda penyebutan, akan tetapi konten atau maksudnya sama saja.

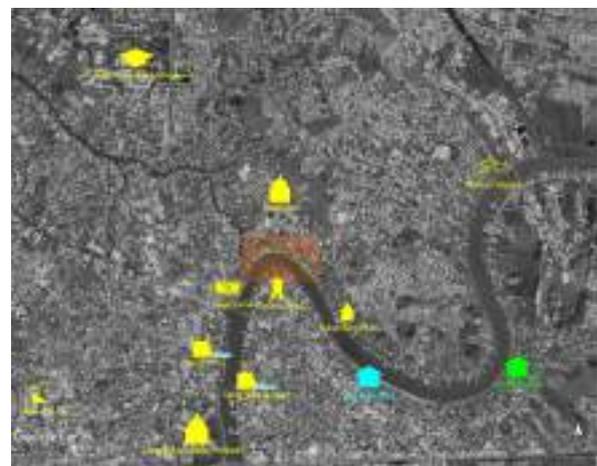
PEMBAHASAN

A. Lokasi

Tapak berada di Sungai Jingah, Antasan Kecil Timur, Banjarmasin yang membentang sejauh kurang lebih 450 meter. Secara geografis terletak pada -3.309072 derajat Lintang Utara dan 114.594406 derajat Bujur Timur. Lokasi tapak yang berada di tepian Sungai Martapura membuatnya terlintasi oleh jalur Wisata Susur Sungai yang bermula dari Siring Pierre Tendeau menuju Makam Sultan Suriansyah dan/atau Museum Wasaka.



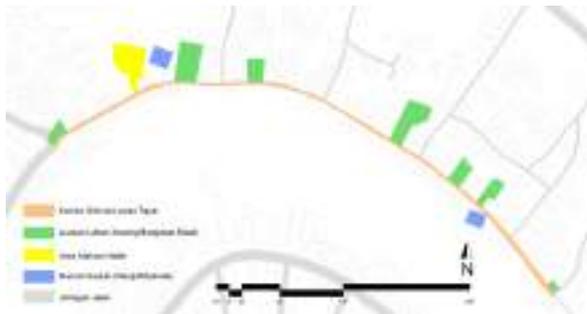
Gambar 3. Lokasi Tapak
Sumber: Analisis Penulis (2022)



Gambar 4. Peta Lokasi Perancangan dan Sekitarnya
Sumber: diolah dari Google Earth (2022)

Kawasan yang dirancang memiliki luas kurang lebih 3.56 hektar yang terdiri dari beberapa titik luasan lahan dan tersebar di

sepanjang Sungai Martapura dalam bentang sejauh kurang lebih 458 meter. Batasan kawasan yang termasuk dalam lingkup rancangan adalah mulai dari jembatan pembatas pasar dengan kawasan di bagian Barat sampai dengan area yang banyak terdapat warung-warung dan usaha lain warga di ujung Timur kawasan.



Gambar 5. Delineasi Kawasan
Sumber: Analisis Penulis (2022)

B. Konsep Program



Gambar 6. Diagram Konsep Programatik
Sumber: Analisis Penulis (2022)

Konsep yang penulis terapkan pada perancangan ini adalah “Berdaya

Berbudaya”. Maksudnya adalah memberdayakan potensi-potensi yang ada pada kawasan, terutama yang berkaitan dengan wisata, serta meningkatkan pemasukan bisnis lokal oleh warga setempat dengan jadinya Sungai Jingah sebagai Kampung Wisata. Pemberdayaan tersebut dilakukan sembari menanggapi nilai-nilai sejarah dan budaya yang terdapat di Banjarmasin, khususnya Sungai Jingah, seperti jenis-jenis konstruksi untuk bangunan dan kebiasaan warganya dengan sekaligus menerapkan teknologi dan bahan konstruksi yang sesuai zaman kini. Dengan demikian, kita tetap melangkah maju semakin ke depan dalam garis waktu namun tetap memiliki “bekal” karakter akan kearifan lokal dari masa lalu.

Dalam perancangannya, konsep diatas diterapkan melalui tahapan-tahapan yang antara lain adalah sebagai berikut.

1. Menentukan objek, kegiatan dan fasilitas yang akan diwadahi. Hal ini bisa berupa memberdayakan eksisting atau mengangkat potensi.
2. Mengategorikan objek, kegiatan dan fasilitas yang sebelumnya telah ditentukan ke dalam masing-masing elemen wisata serta menentukan wujud arsitekturnya.
3. Menempatkan objek, kegiatan dan fasilitas pada tapak.
4. Menganalisis karakter desain bangunan di kawasan setempat berdasarkan bentuk, skala, proporsi dan material.
5. mengolah dan menerapkan desain berdasarkan hasil analisis yang juga disesuaikan dengan kaidah *Infill Design*.

C. Konsep Rancangan

1. Konsep Atraksi

Pada kawasan tepian sungai, objek atraksi yang menjadi fokus adalah objek atraksi yang bernilai sejarah dan budaya.

Pada kondisi eksisting, objek-objek atraksi tersebut adalah yang bersifat man-made yang antara lain adalah Jembatan Ringkap, Makam Habib Abdurrahman Al-Kaff. Adapun yang memiliki potensi untuk menjadi objek atraksi, yakni warung-warung makan yang berada diatas air serta warung-warung yang menjual wadai khas Banjar. Tidak terkecuali para pengrajin sasirangan mandiri yang memerlukan dukungan untuk mencapai pembeli yang lebih luas.

Selain itu, hendaknya ada objek atraksi tambahan yang berupa event. Pada perancangan ini, penulis menambahkan area pertunjukan kebudayaan khas Banjar. Hal tersebut karena pada saat ini terdapat komunitas-komunitas anak muda yang kegiatan mereka adalah mengadakan pentas yang bisa berupa pertunjukan musik, pertunjukan drama.

Tabel 1. Elemen Wisata Atraksi

Objek Atraksi	Keterangan	Keputusan Perancangan
Jembatan Ringkap	- Eksisting, dengan keadaan saat ini sudah tidak dapat berfungsi sebagai jembatan yang bisa terangkat - Penjual pasar merambah sampai ke area jembatan dan berjalan diatasnya	Restorasi fungsi <i>ringkap</i>
Makam Habib Abdurrahman Al-Kaff	- Eksisting, dengan keadaan saat ini bangunannya pengap dan gelap	Renovasi Bangunan
Warung	- Eksisting, dengan	Renovasi bangunan,

	keadaan saat ini bangunannya sederhana dan hanya memenuhi fungsi utama jual-beli/makan	dengan ada bagian yang menggunakan konstruksi apung
Pengrajin Sasirangan	- Eksisting, dengan keadaan saat ini bangunannya seadanya - Produksi skala kecil rumahan pribadi, sulit menggapai pembeli yang lebih luas	Pengadaan bangunan galeri sasirangan yang mudah terlihat dan dikenali
Pegerlaran Pertunjukan	- Potensi, dengan pertimbangan adanya komunitas pentas remaja-remaja Banua terutama bidang film/sinema dan musik - Komunitas remana banua seringkali berkeliling Banjarmasin, Banjarbaru dan sekitarnya melakukan pertunjukan	Mengadakan panggung pertunjukan

Sumber: Penulis (2022)

2. Konsep Aktivitas

Pada suatu destinasi wisata, hendaknya terdapat kegiatan-kegiatan yang pasif dan aktif. Kegiatan yang pasif adalah kegiatan yang sifatnya santai atau tidak melelahkan sementara kegiatan yang aktif adalah kegiatan yang membawa pengunjung untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu dan biasa berupa olahraga atau sebagainya.

Kegiatan pasif yang sudah sering terlihat pada kondisi eksisting adalah kegiatan berziarah ke makam Habib dan belanja wadai, serta makan di warung-warung. Kegiatan-kegiatan tersebut pada perancangan ini akan di *support* agar menjadi lebih nyaman untuk dilaksanakan.

Kegiatan aktif yang sudah sering terlihat pada kondisi eksisting tidaklah banyak, hanya seperti memancing yang dilakukan oleh warga setempat. Hal tersebut mengingat pada saat ini kawasan yang dirancang belum menjadi destinasi wisata sehingga *engagement* pada para pengunjung sangat minim.

Untuk memperkaya kegiatan yang ada pada kawasan ini nantinya, maka perlu ditambahkan kegiatan aktif yang dapat dilakukan oleh pengunjung. Akan menjadi poin plus jika kegiatan-kegiatan tersebut juga turut dapat dilakukan oleh warga setempat. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud antara lain adalah jogging dan olahraga kecil-kecilan lainnya menggunakan alat yang disediakan pada titik tertentu, mengendarai sepeda sebagai tren kegiatan yang saat ini sedang hangat dan berfoto-foto untuk memperluas jangkauan pengunjung melalui sosial media seperti Instagram dan Facebook.

Selain itu, kegiatan aktif yang saat ini belum ada di kawasan adalah *Urban Farming*. *Urban Farming* memungkinkan warga setempat untuk bercocok tanam sayuran di tengah padatnya area permukiman. Jika dalam jumlah yang mencukupi, hasil bercocok tanam ini bahkan tidak hanya untuk konsumsi pribadi dan bisa dijual.

Tabel 2. Elemen Wisata Aktivitas

Aktivitas	Jenis Kegiatan	Keterangan
-----------	----------------	------------

Berziarah	Kegiatan Pasif	- Dilakukan pengunjung/p eziarah di kubah/makam Habib
Makan/Berbelanja	Kegiatan Pasif	- Dilakukan pengunjung di warung makan dan toko
Olahraga dan Istirahat	Kegiatan Aktif	- Berolahraga bisa berupa bersepeda atau menggunakan alat olahraga lain yang disediakan - Beristirahat di gazebo atau pendopo dan bangku taman
<i>Urban Farming</i>	Kegiatan Aktif	- Dikelola oleh warga setempat, dapat dijual baik kepada sesama warga maupun pengunjung
Menonton Pertunjukan	Kegiatan Aktif	- Menikmati persembahan karya anak-anak remaja komunitas budaya khas <i>Banua</i>

Sumber: Penulis (2022)

3. Konsep Aksesibilitas

Aksesibilitas pada suatu destinasi wisata mencakup fasilitas-fasilitas yang memenuhi kebutuhan transportasi baik publik maupun pribadi serta kemudahan dan kenyamanan sirkulasi sepanjang kawasan.

Pada kondisi eksisting, telah terdapat titik-titik dermaga sebagai sarana transportasi lewat air (sungai). Dermaga-dermaga ini terletak pada setiap

100 m dihitung mulai dari Jembatan Ringkap. Dermaga-dermaga ini keadaannya kurang terawat sehingga perlu adanya perbaikan.

Tidak cukup hanya sarana transportasi via jalur air, maka hendaknya destinasi wisata ini nantinya juga memiliki akses untuk transportasi via jalur darat. Pada perancangan ini penulis menentukan bahwa transportasi darat yang akan difasilitasi adalah transportasi darat pribadi dan umum. Transportasi darat pribadi akan difasilitasi dengan area-area parkir untuk kendaraan roda dua dan kendaraan roda empat. Pada kondisi eksisting, sudah terdapat area parkir untuk roda dua tak jauh dari Jembatan Ringkap. Sementara itu, transportasi darat umum akan difasilitasi dengan area untuk bus mini sebagai angkutan yang ukurannya dapat masuk ke dalam Jalan Panglima Batur sampai dengan area parkir eksisting.

Kemudahan dan kenyamanan akses bagi seluruh pengunjung untuk melewati seluruh bagian kawasan juga merupakan hal penting sehingga perlu adanya sarana dan prasarana yang menunjang. Diantaranya bisa berupa perkerasan, *ramp*, *guiding block*, dan lain sebagainya.

Tabel 3. Elemen Wisata Aksesibilitas

Mode Transport	Keterangan	Fasilitas
Sepeda Motor	- transportasi pribadi dan ada juga ojek (online maupun konvensional) - jumlah pengguna banyak	parkiran dan pangkalan ojek
Mobil	- transportasi pribadi - jumlah pengguna sedikit	parkiran mobil di entrance kawasan

Mini Bus	- transportasi publik - jumlah pengguna sangat sedikit	
Kelotok (Perahu)	- transportasi publik dan pribadi - jumlah pengguna sedikit	dermaga di titik-titik dermaga eksisting
Pejalan Kaki	- tidak hanya pejalan kaki yang sehat, namun juga ada yang menyandang disabilitas	<i>ramp</i> , <i>guiding blocks</i> , dll

Sumber: Penulis (2022)

4. Konsep Akomodasi

Suatu destinasi wisata umumnya memiliki fasilitas untuk para pengunjungnya beristirahat atau menginap. Akomodasi menjadi penting pada suatu destinasi wisata ketika pengunjung yang datang dominannya merupakan pengunjung non-lokal atau dari luar daerah. Pada perancangan ini, target pengunjung bukanlah yang dari luar daerah sehingga akomodasi kurang diperlukan. Kendati demikian, tempat untuk menginap tetap diperlukan pada waktu tertentu seperti haul Habib dan Zuriat. Penulis menetapkan bahwa penginapan pada kawasan ini tidaklah berupa vila ataupun hotel dan sejenisnya melainkan berupa homestay. Dengan homestay, pengunjung dapat menginap pada salah satu rumah warga setempat yang memang sudah direncanakan untuk menyambut pengunjung.

Pertimbangan penulis untuk menerapkan sistem *homestay* adalah peziarah yang datang untuk haul Habib dan Zuriat tidak datang sepanjang waktu, melainkan hanya pada tanggal haul. Sehingga jika diadakan bangunan tersendiri untuk penginapan para peziarah, hal

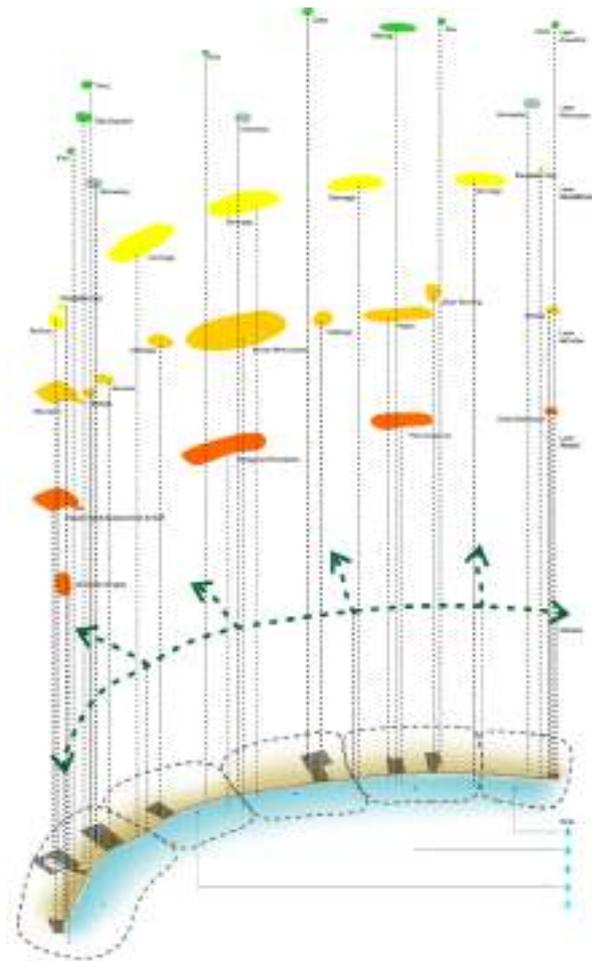
tersebut akan mengharuskan adanya pengelola tersendiri untuk mengurus dan memelihara bangunan, di saat bangunannya padahal tidak digunakan setiap waktu. Sebagai gantinya, diadakanlah pendopo atau gazebo yang fungsinya sama yakni untuk istirahat hanya saja istirahat yang diwadahi hanya yang bersifat sebentar dan bukan yang menginap.

5. Konsep Amenitas

Amenitas atau sarana penunjang pada suatu destinasi wisata umumnya berupa tempat makan, kios, toilet, toko souvenir, pusat informasi dan ATM. Pada perancangan ini, semua yang sebelumnya telah disebutkan sudah kontekstual dan dapat diadakan kecuali untuk ATM. Pertimbangan untuk tidak mengadakan ATM adalah karena aktivitas perbelanjaan yang ada pada kawasan ini tidak diperuntukkan untuk yang tergolong memerlukan dana yang banyak sehingga kemungkinan besarnya adalah para pengunjung tidak perlu “menarik” uang terlebih dahulu sebelum berbelanja.

6. Konsep Zoning

Pada perancangan ini, *zoning* dilakukan dengan cara membagi kawasan menjadi beberapa bagian berdasarkan gang-gang kecil yang ada. Dari bagian-bagian yang telah ditentukan nantinya akan dilihat fasilitas berupa apa yang dapat diletakkan pada zona tersebut, dengan mempertimbangkan potensi dan keperluan zona. Jika memungkinkan, setiap zona akan memiliki semua elemen wisata hanya saja dengan wujud yang berbeda. Hasil dari zoning yang telah penulis buat dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 7. Zoning Kawasan
Sumber: Penulis (2022)

7. Konsep Bentuk Bangunan

Konsep bentuk bangunan yang penulis rangkai merupakan lanjutan dari sintesis bentuk bangunan berdasarkan Infill Design. Massa bangunan dibuat dengan skala yang ramah terhadap bangunan sekitarnya. Jenis pendekatan Infill Design untuk sintesis bentuk bangunan variatif menyesuaikan dengan karakter spot dan bangunan sekitarnya, dengan demikian fungsi baru dapat berdiri bersamaan di antara bangunan-bangunan eksisting. Pada bagian ini, penulis juga mengonsepskan konstruksi dan material yang akan digunakan.

Pada bangunan makam habib, potensi yang diangkat adalah kegiatan berziarah. Ini

menjadi penting karena selama ini makam Habib Abdurrahman Al-Kaff dan zuriat almarhum kurang dikenal akibat letaknya di lokasi yang kurang terekspos. Padahal beliau merupakan salah satu sosok yang turut berperan penting dalam perkembangan Islam di Sungai Jingah. Kemudian untuk merespons budaya mengenai objek religi, maka bangunan dibuat dengan *Matching Infill Design*.



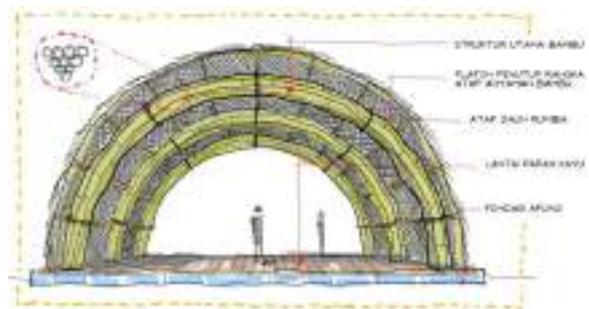
Gambar 8. Bentuk Bangunan Makam
Sumber: Penulis (2022)

Pada bangunan toilet tidak ada potensi tertentu yang diangkat. Akan tetapi, justru potensi tersebut ditutupi. Maksudnya adalah potensi untuk terbentuknya toilet-toilet yang kurang higienis dan tidak standar. Maka dari itu penulis menyediakan terlebih dahulu fasilitas toilet yang standar. Terkait budaya, yang penulis rayakan disini adalah sensasi berjalan menuju bilik toilet yang berada di *batang* (jamban) melalui titian kayu dengan stimulasi berupa jalur *walkway* berbahan metal grate (bahan yang pada hakikatnya sama dengan titian kayu dapat menjadi pijakan namun masih terdapat lubang-lubang kecil untuk air tembus kebawah).



Gambar 9. Bentuk Bangunan Toilet
Sumber: Penulis (2022)

Pada panggung pertunjukan, potensi yang penulis angkat adalah adanya komunitas-komunitas kreatif para pemuda Benua. Untuk membuat konsep bangunannya sejalur maka penulis membuat panggung pertunjukan dengan material alami yang sangat lumrah di kalangan masyarakat setempat namun diproses dengan menggunakan konstruksi yang kreatif agar menjadi gubahan yang menarik.



Gambar 10. Bentuk Panggung Pertunjukan
Sumber: Penulis (2022)

Pada dermaga, potensi yang diangkat adalah usaha transportasi air para warga (*kelotok*) untuk skala kecil dan kelotok yang lebih besar dari Dinas Perhubungan Kota Banjarmasin. Selain itu, dermaga juga dapat mewadahi perkumpulan para pedagang yang menggunakan jukung untuk mendatangi calon pelanggan. Kemudian budaya yang dirayakan pada desain dermaga adalah style matching tradisional

banjar dengan ukiran khasnya (untuk dermaga makam habib). Desain lain dermaga adalah dengan *style compatible* yang berkomporsi bundar untuk memudahkan perkumpulan para pedagang yang menggunakan jukung berkumpul dan berkonstruksi material lokal. Sehingga yang didapat adalah bentuk variasi baru namun dengan material yang familiar di kalangan masyarakat setempat.

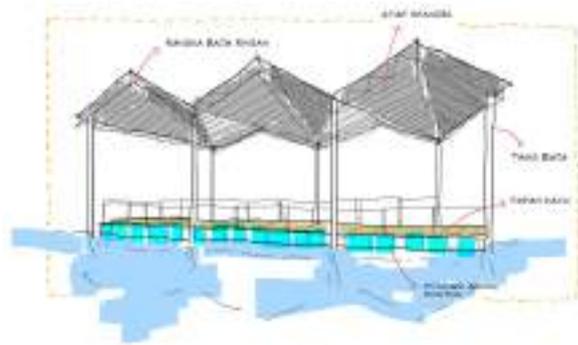


Gambar 11. Bentuk Dermaga Matching
Sumber: Penulis (2022)



Gambar 12. Bentuk Dermaga Compatible
Sumber: Penulis (2022)

Pada warung apung, potensi yang diangkat adalah warung makan warga setempat. Harapannya dengan hadirnya warung apung ini dapat meningkatkan penjualan dan eksposur terhadap calon pembeli yang lebih luas. Budaya yang dirayakan disini adalah bersantai di pinggir sungai diatas *platform* yang mengapung yang dilengkapi dengan gubahan massa berbentuk menarik dan kreatif.



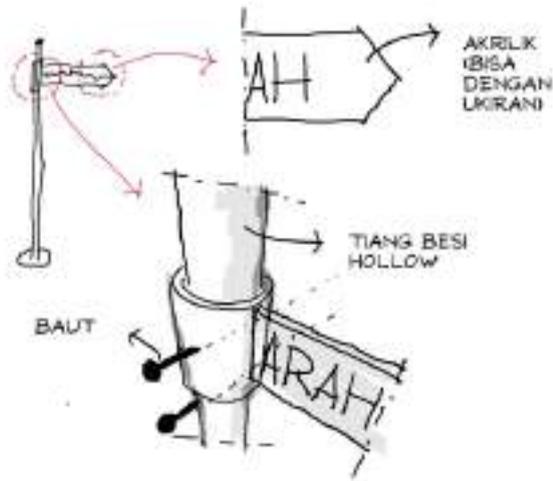
Gambar 13. Bentuk Bangunan Warung Apung
Sumber: Penulis (2022)

Pada perancangan ini akan ada terdapat berbagai *signage*, yang antara lain adalah papan informasi wisata, *signage* penanda arah, dan *signage* kanopi kios warga. *Signage* akan dibuat dengan gaya yang berbeda menyesuaikan karakter bangunan di dekatnya.

Signage yang berada di sekitar makam makam habib dan jembatan ringkap akan bergaya *matching*. *Signage* yang berada di sekitar panggung pertunjukan akan bergaya *compatible*. Sementara *signage* yang berada di sekitar warung apung akan bergaya *contrasting*.



Gambar 14. Bentuk Papan Informasi
Sumber: Penulis (2022)



Gambar 15. Bentuk Penanda Arah
Sumber: Penulis (2022)



Gambar 16. Bentuk Signage Kios Warga
Sumber: Penulis (2022)

8. Konsep Hubungan Program Kegiatan Wisata dan Warga

Dalam perancangan yang penulis garap, yang harus disandingkan pada konteks permukiman setempat bukan hanya bangunan secara fisik, namun juga secara non-fisik seperti fungsi dan aktivitas yang dilakukan wisatawan dan warga setempat. Maka dari itu penulis menganalisis kegiatan wisata dan kegiatan warga setempat untuk mengatur hubungan antara kepentingan-kepentingan tersebut.

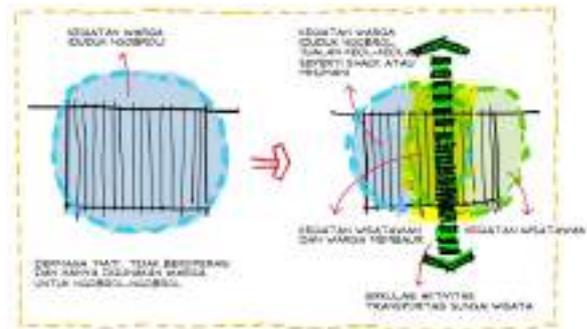
Pada gerbang kawasan, kegiatan yang kerap warga setempat lakukan adalah nongkrong berkumpul untuk berbincang-bincang. Kecenderungannya adalah untuk menyediakan bangku di sisi-sisi gerbang sebagai pendukung kegiatan berkumpul tersebut. Hal ini tentunya merupakan salah satu dari kekayaan budaya lokal, akan tetapi ketika dilakukan di area gerbang masuk, ini berpotensi untuk mengintimidasi wisatawan yang baru saja datang dan ingin melewati gerbang. Sebagai gantinya, kegiatan berkumpulnya diarahkan ke gazebo-gazebo. Dengan demikian, tidak ada impresi mengintimidasi ketika berjalan melalui gerbang kawasan. Sebagai tambahan, usaha preventif yang pasif dapat dilakukan melalui desain dengan membuat sekitar kaki gerbang untuk menjadi taman kecil beserta tanaman-tanaman. Dengan demikian, penulis membuat aktivitas warga dan wisatawan berbatasan (tidak bersinggungan) pada area gerbang kawasan.



Gambar 17. Konsep Hubungan Program di Gerbang Kawasan
Sumber: Penulis (2022)

Pada area makam habib, aktivitas warga setempat dapat dibayangkan. Tidak banyak orang yang mendatangi area ini karena area tersebut merupakan area pemakaman. Hal tersebut tidak terlepas dari stigma yang selama ini melekat bahwa kuburan merupakan tempat yang keramat dan menyeramkan. Ketika bangunan makam habib dibenahi, penulis berniat menyematkan pemikiran bahwa makam itu memang suci namun tidak sepatutnya

ditakuti. Dengan pemahaman begini, maka hendaknya kegiatan berziarah dapat berjalan dengan nyaman dan tak terasa eksklusif sembari area makam dibuat menjadi lebih indah secara visual agar tidak menyeramkan. Nantinya warga juga dapat berkunjung meski tak ada tujuan tertentu dan akhirnya membuat area makam ini menjadi lebih hidup. Alhasil hubungan antara aktivitas wisata dan aktivitas warga pada area makam habib akan saling beririsan dan berbaur.



Gambar 19. Konsep Hubungan Program di Dermaga

Sumber: Penulis (2022)

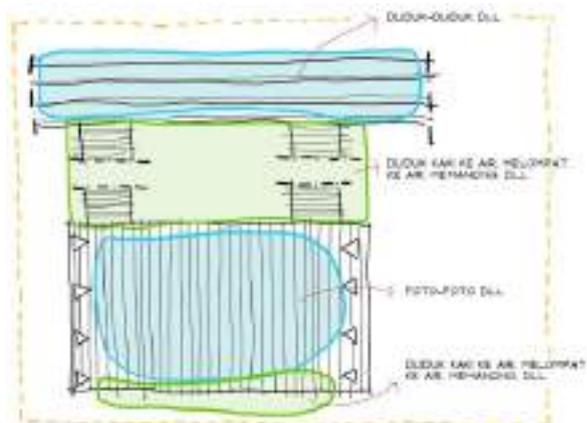


Gambar 18. Konsep Hubungan Program di Makam Habib

Sumber: Penulis (2022)

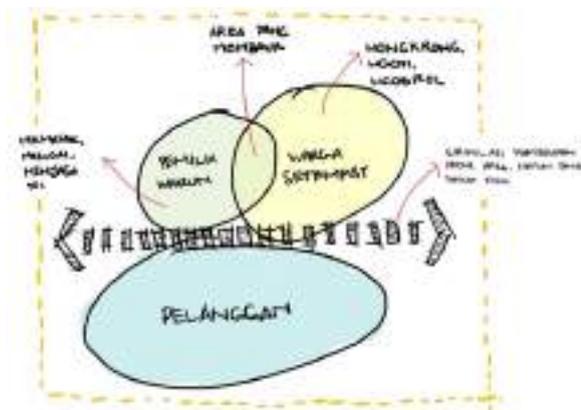
Pada dermaga, aktivitas warga yang sering kali terlihat adalah nongkrong sembari mengobrol. Hal ini sudah sejak lama terlihat dan penulis menilai kegiatan tersebut tidak mengganggu kepentingan wisata. Terlebih karena dermaga tidak digunakan untuk kegiatan utama, hanya untuk singgah sementara. Bahkan jika ada warga yang nongkrong di dermaga mereka tidak akan sungkan untuk membantu para wisatawan yang kesulitan (tidak biasa) naik-turun dari kelotok. Dengan demikian, penulis membaurkan aktivitas warga dan wisatawan pada dermaga.

Sebuah panggung lazimnya tidak dipergunakan ketika tidak ada event atau pertunjukan tertentu. Hal tersebut membuat panggung akhirnya menjadi negative space kala tidak digunakan. Untuk menghindari hal ini, maka penulis memprogramkan panggung pertunjukan untuk dapat digunakan oleh warga setempat sebagai tambahan ruang terbuka. Selain dapat menghidupkan panggung dengan aktivitas, hal tersebut juga membuka peluang untuk semangat para anak-anak yang barangkali berminat untuk tampil suatu hari kelak dan melatih mereka untuk terbiasa berada di atas panggung. Panggung ini juga dapat digunakan oleh wisatawan, yang berarti pada panggung pertunjukan aktivitas warga dan aktivitas wisatawan membaur.



Gambar 20. Konsep Hubungan Program di Panggung Pertunjukan
 Sumber: Penulis (2022)

Pada warung apung, penulis membuat pembatasan area wisatawan dan warga secara subtle atau tersirat. Hal tersebut karena salah satu kebiasaan warga setempat yang sering kali terlihat adalah mawarung, yakni kegiatan untuk nongkrong di warung bersama tetangga sekitar. Ini kerap terjadi di spot yang dekat dengan area kasir (pemilik warung) karena sang pemilik warung juga turut ikut ngobrol. Secara tak langsung, warga setempat tidak akan memilih tempat duduk yang jauh dari si pemilik warung. Disaat yang bersamaan, kecenderungan wisatawan adalah untuk memilih area duduk karena ada yang menarik semisal view. Dengan demikian, aktivitas wisatawan dan warga dapat dipisah secara spasial namun terjadi disaat yang bersamaan.



Gambar 21. Konsep Hubungan Program di Warung Apung
 Sumber: Penulis (2022)

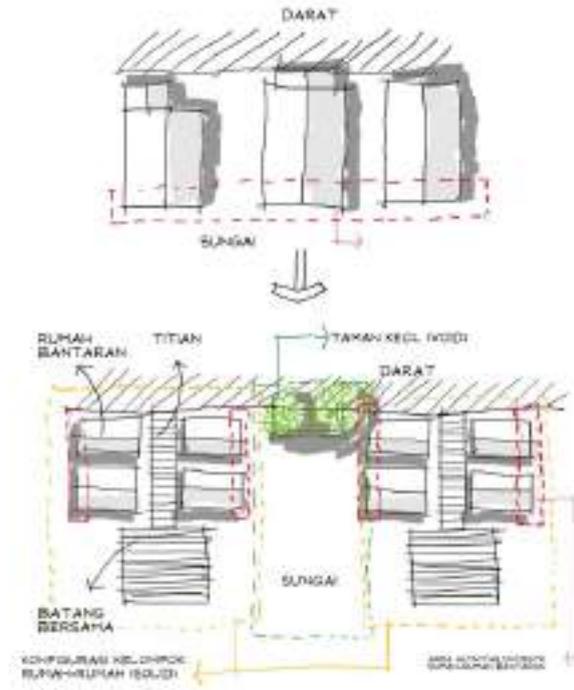
9. Konsep Penataan Rumah di Bantaran

Konsep penataan rumah di bantaran sungai adalah konsep yang penulis rangkai sebagai inisiatif terhadap kemungkinan adanya perombakan atau penggusuran rumah-rumah tersebut. Masalah utama pada

rumah-rumah bantaran adalah karena rata-rata mereka kerap adalah penyebab kekumuhan area tepi sungai akibat kurang optimalnya sistem pembuangan air kotornya. Akhirnya, muncul stigma bahwa rumah-rumah di bantaran harus dimusnahkan dan para penghuninya dipindahkan ke tempat hunian yang lebih teratur.

Kendati demikian, sebaiknya rumah-rumah di bantaran tetaplah ada karena rumah-rumah tersebut mengemban karakter budaya sungai di Banjarmasin, tak terkecuali di Sungai Jingah. Dengan demikian, jika suatu saat nanti harus diadakan perbaikan area bantaran sungai oleh pihak pemerintah, ada alternatif agar rumah-rumah bantaran dapat dipertahankan. Cara tersebut antara lain adalah dengan membenahi pola orientasi bangunan, sistem konstruksi, serta yang terpenting, sistem utilitas.

Orientasi bangunan yang ada pada bantaran selama ini tersusun secara linear dengan padat atau berdempetan. Hal tersebut dapat diubah sehingga terdapat pola solid-void antara adanya bangunan dan area kosong. Selain itu, Bangunan-bangunan tersebut juga dibuat berkelompok dengan arah area belakang atau servis menghadap tidak langsung ke sungai. Hal tersebut mengurangi tereksposnya kegiatan domestik penghuni terhadap lalu lintas sungai. Skema dari konsep orientasi bangunan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 16. Skema Konsep Orientasi bangunan di Bantaran
 Sumber: Penulis (2022)

Sistem konstruksi pada bangunan-bangunan di bantaran hendaknya menerapkan hasil kearifan lokal yang telah lama dilakukan sejak zaman dahulu. Dengan begitu, maka material-material yang digunakan akan dominan berupa kayu, agar bangunan yang berada di bantaran tersebut sejatinya tetap sebagai bangunan yang non permanen. Material-material baru yang lebih efisien mungkin saja untuk digunakan, misal seperti bahan atap yang berupa fabrikasi lembaran atap spandek, baja ringan kanal C, kaso metal dan sebagainya.

Tidak tertinggal, sistem utilitas pada bangunan di bantaran juga perlu dipikirkan jika akan memperbaharui bangunan-bangunan di bantaran sungai. Hal tersebut karena sejak zaman dahulu para penghuni bangunan tersebut membuang limbah hasil aktivitas domestik langsung ke sungai. Pada waktu itu, melakukan hal ini bukan menjadi masalah karena

limbah-limbah yang dihasilkan merupakan limbah yang organik. Semakin berkembang zaman, limbah-limbah yang dihasilkan oleh aktivitas domestik para penghuni menjadi memiliki kandungan zat kimia yang anorganik seperti sabun, detergen, bahkan sampai dengan sampah plastik. Hal inilah yang akhirnya setelah lama terakumulasi menciptakan kekumuhan.

Sistem utilitas untuk bangunan di bantaran hendaknya diperlakukan dengan sama seperti bangunan-bangunan yang ada di darat, yakni menggunakan *plumbing* untuk mengalirkan limbah aktivitas domestik menuju instalasi pengolahannya. Hal yang seperti itu sudah ada diberlakukan di area sekitar Sungai Jingah, contohnya di Kampung Hijau. Dengan menggunakan *biofill*, maka limbah *blackwater* dari toilet-toilet akan diolah sedemikian rupa sehingga hasil akhirnya adalah air yang siap untuk dibuang ke sungai langsung.



Gambar 17. Cutaway Septic Tank Biofill
 Sumber: www.biomusi.com

HASIL

Berdasarkan pembahasan di atas, penulis melakukan sintesis rancangan fasilitas kampung wisata di Sungai Jingah Banjarmasin sebagaimana pada gambar-gambar berikut.



Gambar 18. Siteplan
Sumber: Penulis (2022)



Gambar 19. Tampak Kawasan
Sumber: Penulis (2022)



Gambar 20. Gerbang Kawasan
Sumber: Penulis (2022)



Gambar 21. Bangunan Makam Habib
Abdurrahman Al-Kaff
Sumber: Penulis (2022)



Gambar 22. Dermaga Matching
Sumber: Penulis (2022)



Gambar 23. Area Olahraga
Sumber: Penulis (2022)



Gambar 24. Panggung Pertunjukan
Sumber: Penulis (2022)



*Gambar 25. Warung Apung
Sumber: Penulis (2022)*



*Gambar 26. Area Urban Farming
Sumber: Penulis (2022)*



*Gambar 27. Galeri Sasirangan
Sumber: Penulis (2022)*



*Gambar 28. Dermaga Compatible
Sumber: Penulis (2022)*



*Gambar 29. Pangkalan Ojek
Sumber: Penulis (2022)*



*Gambar 30. Bangunan Toilet
Sumber: Penulis (2022)*



*Gambar 31. Area Bermain
Sumber: Penulis (2022)*



Gambar 32. Parkiran
Sumber: Penulis (2022)

KESIMPULAN

Dari pemaparan diatas, penulis menyimpulkan bahwa perancangan fasilitas kampung wisata di Sungai Jingah Banjarmasin dapat diselesaikan dengan menerapkan *Infill Design*. Bangunan dan fasilitas baru akan merespons budaya dan karakter kawasan setempat untuk sintesis bentukan dan programnya. Dengan demikian, terdapat fungsi-fungsi baru yang memberdayakan potensi serta mengangkat karakter dan sejarah kawasan Sungai Jingah.

Dengan adanya perancangan fasilitas kampung wisata ini, penulis berharap pihak berwenang dapat mengambil contoh bahwa pembenahan kawasan tepian sungai yang akan datang tidak serta merta harus menggusur permukiman warga setempat untuk merapikan kawasan tepian sungai. Sebab, bagaimanapun juga permukiman wargalah yang mencetak identitas budaya lokal sedari dulu.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Afdholy, A. R. (2017). Tipomorfologi Permukiman Tepian Sungai Martapura Kota Banjarmasin. *Local Wisdom*, 9(1), 33–50.
- Apostolou, M. (2018). Urban Eco-AcupunctureMethods: Case Study in the City of Athens. *2nd International Conference on Changing Cities II: Spatial, Design, Landscape & Socio-Economic Dimensions*, 932–940. <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01798506>
- Bell, S. (1997). *Design for Outdoor Recreation* (1st ed.). Spon Press.
- Carr, S., M. Francis, L. G. Rivlin, A. M. Stone. (1992). *Public Space*. USA: Cambridge University Press.
- Fletcher, J., Fyall, A., Gilbert, D., & Wanhill, S. (2018). *Tourism: Principles and Practice* (6th ed.). Pearson Education Limited. www.pearson.com/uk
- Hakim, R. (2014). *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap: Prinsip - Unsur dan Aplikasi Desain* (2nd ed.). Bumi Aksara.
- Hoogduyn, R. (2014). *Urban Acupuncture: Revitalizing Urban Areas by Small Scale Interventions*.
- Lesil, S. M. (2016). *Pontianak Waterfront City Sebagai Obyek Wisata Ruang Terbuka Publik*.
- Mentayani, I. (2016, November 18). Identitas Keruangan Tepian Sungai dan Perubahannya pada Permukiman Vernakular di Banjarmasin. *Seminar Nasional-Semesta Arsitektur Nusantara 4*.
- Mentayani, I., & Ikaputra. (2012). Menggali Makna Arsitektur Vernakular: Ranah, Unsur, dan Aspek-Aspek Vernakularitas. *Lanting Journal of Architecture*, 1(2), 68–82.
- Oldenburg, R. (1989,1997,1999). *The Great Good Place*. Marlowe & Company: New York.
- Prasetyo, A. B. (2020). Manajemen Kegiatan Kerja Warga Binaan Masyarakat dan Tahanan di Rumah Tahanan Kelas I Cipinang. *JMK (Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan)*, 5(2), 79. <https://doi.org/10.32503/jmk.v5i2.1000>

Website

- Felix. (2020, Mei 29) *Bio Septic Tank*. Diambil kembali dari <http://www.biomusi.com/bio-septic-tank/>
- Freerk, H. (1928) *Bootjes op een rivier bij een dorp*. Diambil kembali dari <https://collectie.wereldculturen.nl/#/query/6cfdb57c-a44b-4611-b39c-8eb1dff96572>