

## INSTAGRAMABLE TOWN

**Andri Yanuar**

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
[andriyanuar8@gmail.com](mailto:andriyanuar8@gmail.com)

**Naimatul Aufa**

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
[naimatulaufa@ulm.ac.id](mailto:naimatulaufa@ulm.ac.id)

### ABSTRAK

*Instagramable Town dirancang untuk memenuhi kebutuhan tempat wisata di Banjarbaru yang dapat memwadhahi dari berbagai fasilitas spot foto yang lagi digemari oleh generasi milenial. Penyelesaian masalah yang diambil pada rancangan Instagramable ini mengambil konsep fotogenik dalam arsitektur dengan penerapan dari pengaturan alam, signage, lighting, mural, tiles & texture. dengan konsep fotogenik dalam arsitektur diharapkan dapat Memberikan sebuah tempat yang dapat memwadhahi dari berbagai fasilitas spot foto yang lagi digemari oleh generasi milenial.*

**Kata kunci:** Instagramable, foto, generasi milenial.

### ABSTRACT

*Instagramable Town is designed to meet the needs of tourist attractions in Banjarbaru that can accommodate a variety of photo spot facilities which are again favored by millennials. The solution to the problem taken on Instagramable design takes a photogenic concept in architecture by applying natural settings, signage, lighting, murals, tiles & textures. the photogenic concept in architecture is expected to provide a place that can accommodate a variety of photo spot facilities which are again favored by the millennial generation.*

**Keywords:** Instagramable, photos, millennial generation

### PENDAHULUAN

Wali Kota Banjarbaru, Nadjmi Adhani mengatakan, akan berfokus membenahi sektor pariwisata pada 2019 sehingga semakin banyak orang luar yang mengunjungi Kota Banjarbaru.

Saat ini Kota Banjarbaru memiliki 19 objek wisata andalan, yaitu Danau Kota Citra, Embung Sidodadi, Kampung Pejabat, Kolam Renang idaman, Lapangan Murjani, Kampung Iwak, Hutan Pinus, Museum Lambung Mangkurat, Q Mall, Kampung Pelangi, Masjid Agung AL Munawwarah, Kebun Raya Banua, Amanah Borneo Park, Rumah Pohon, Kampung Purun, Danau Galuh Cempaka,



Danau Seran, Danau Caramin, dan Aquatica Water Park. Dari semua tempat wisata tersebut bertempat di lokasi yang berbeda-beda, berikut adalah gambar peta daerah wisata yang ada di Banjarbaru. Destinasi-destinasi wisata di Banjarbaru dikunjungi oleh hampir semua jenis usia, tidak terkecuali para anak muda atau yang sering dikenal dengan generasi milenial. Wisatawan milenial diperkirakan akan menjadi pasar yang sangat menjanjikan bagi pariwisata Indonesia lantaran jumlahnya yang terus meningkat..

Foto-foto unik di social media seperti instagram dan pinterest yang sering kita lihat merupakan hasil dari para generasi milenial

yang sering liburan atau jalan-jalan lalu diabadikan kegiatan mereka melalui foto. Mereka tidak hanya ke tempat wisata yang belum pernah dikunjungi, tapi juga ke tempat-tempat sekitar yang instagramable untuk berfoto.

Saat ini sudah ada beberapa spot instagramable di Banjarbaru tapi hal itu dinilai belum cukup untuk memenuhi dari kebutuhan destinasi wisata generasi milenial. Kurangnya wahana yang ditawarkan dan kekurangan-kekurangan di tiap spot menjadi alasan utama. Setiap spot instagramable yang ada di Banjarbaru juga memiliki lokasi yang berbeda-beda sehingga memerlukan waktu untuk mengunjungi dari satu spot ke spot lainnya. Jadi untuk pariwisata di Banjarbaru masih memerlukan sebuah tempat yang dapat mawadahi dari berbagai fasilitas spot foto yang lagi digemari oleh generasi milenial.

**Table 1 Tempat Wisata Millennial**

FASILITAS	DAYA TARIK	FOTO	PENERAPAN
<i>Forest Walk</i>	Jalan setapak yang dibuat untuk menikmati pepohonan seperti membelah hutan menjadi kan tempat yang bagus untuk berfoto		Outdoor
<i>Upside Down Word</i>	Berfoto di antara bangunan dan perabot yang terbalik memberikan keunikan tersendiri dalam		Indoor

Art Word 3D	hasil foto Lukisan 2D yang terlihat seperti 3D menjadi latar yang unik untuk berfoto		Outdoor Indoor
Taman Bunga	Berada di tengah kebun bunga menjadi poin utama diantara hamparan bunga yang cantik menghasilkan foto yang indah		Outdoor
Titian di atas bukit	Pemandangan dari atas bukit yang diberikan unik menjadi kannya lokasi yang indah untuk berfoto		Outdoor
Latar dinding unik	Berfoto di dinding yang unik menjadi tren yang menular di kalangan anak muda		Outdoor Indoor

### PERMASALAHAN

Bagaimana rancangan fasilitas spot-spot instagramable di satu tempat dengan berbagai latar tren destinasi yang digemari oleh generasi milenial ? Tujuan

desain yaitu memberikan sebuah tempat yang dapat mawadahi dari berbagai fasilitas spot foto yang lagi digemari oleh generasi milenial. Menjawab permasalahan dengan menghasilkan beberapa kriteria desain yaitu; desain yang berani berbeda, desain yang bermain di setiap elemen bangunan, desain dengan elemen yang mengejutkan. Jadi kriteria yang dihasilkan tersebut yang dipakai sebagai acuan dalam mendesain.

## METODE

Pada desain ini metode programming dipakai sebagai metode untuk penyelesaian masalah desain. Menurut Cherry (1999), pembuatan program arsitek adalah langkah penelitian serta proses untuk menghasilkan keputusan terhadap masalah desain yang ingin diselesaikan melewati suatu rancangan. Pena and Parshall (2012), mereka memiliki pendapat membuat program arsitektur adalah langkah dalam pencarian masalah. Pernyataan dari Duerk (1993) membuat program arsitektur adalah langkah mengumpulkan informasi, menganalisa serta membuat acuan untuk menunjang keberhasilan desain.

Melihat dari berbagai pendapat diatas, disimpulkan bahwa desain bisa memiliki alternatif yang tak terhingga, tapi hanya dapat menghasilkan satu desain pilihan. Dengan cara menyusun program arsitektur sehingga dihasilkan kriteria desain yang akan menjadi acuan dalam mendesain.

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. Tinjauan Umum Pengguna

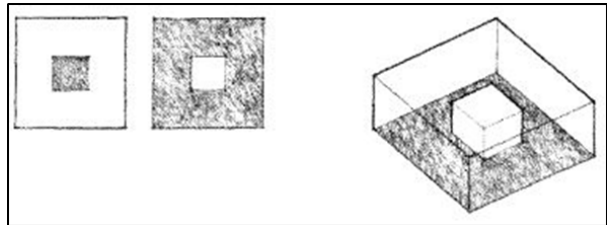
Generasi milenial adalah generasi yang sangat berhubungan erat dengan kecepatan teknologi terutama dalam komunikasi. Media sosial menjadi salah satu favorit media komunikasi yang disukai generasi ini. Jadi bias dikatakan generasi milenial adalah generasi yang tumbuh pada era internet, (Lyons, 2004).

### B. TINJAUAN INSTAGRAM

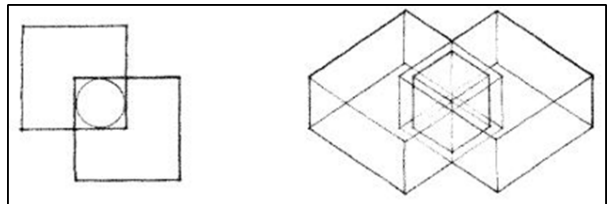
Instagram adalah salah satu media sosial yang lagi trend di zaman sekarang. Instagram berdiri pada Oktober 2010 dan diciptakan oleh Kevin Systrome dan Mike Krieger. Lalu dibeli oleh facebook pada tahun 2012. (Statista 2017) Instagram adalah sosioal media yang berbagi pengalaman dalam bentuk foto melalui smartphone mereka. (Salomon 2013, 408.)

### C. TINJAUAN ARSITEKTURAL

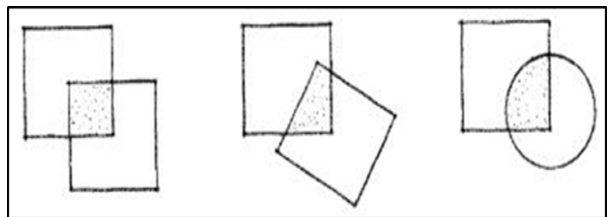
Macam-macam organisasi bentuk ruang:



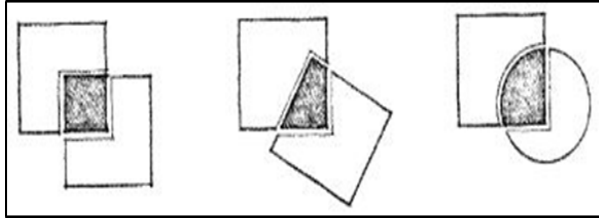
**Gambar 1 Ruang dalam ruang**  
Sumber: (Ching F. D., 2008)



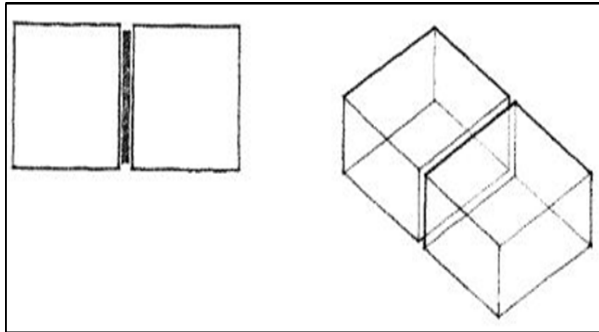
**Gambar 2 Ruang yang saling berkaitan**  
Sumber: (Ching F. D., 2008)



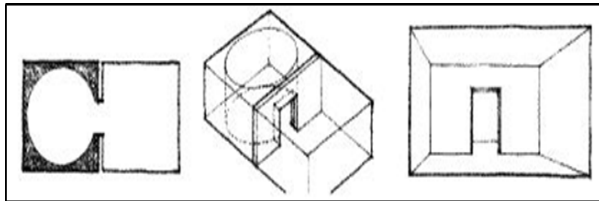
**Gambar 3 Ruang yang berkaitan secara seimbang**  
Sumber: (Ching F. D., 2008)



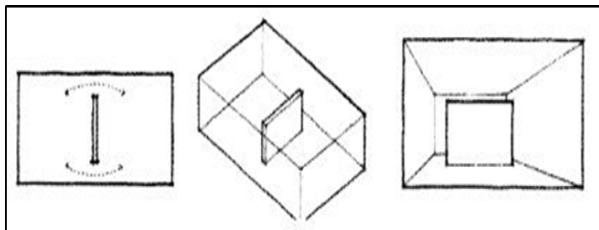
**Gambar 4 Ruang yang saling berkaitan menghasilkan sebuah ruang**  
 Sumber: (Ching F. D., 2008)



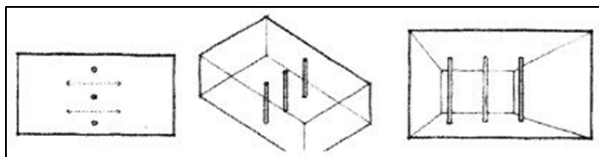
**Gambar 5 Ruang yang bersebelahan**  
 Sumber: (Ching F. D., 2008)



**Gambar 6 Ruang yang bersebelahan dibatasi dinding**  
 Sumber: (Ching F. D., 2008)

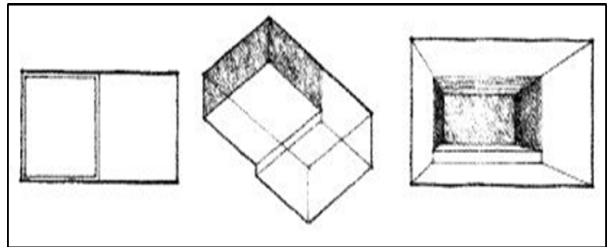


**Gambar 7 Ruang yang bersebelahan dibatasi ruang yang tidak penuh**  
 Sumber: (Ching F. D., 2008)

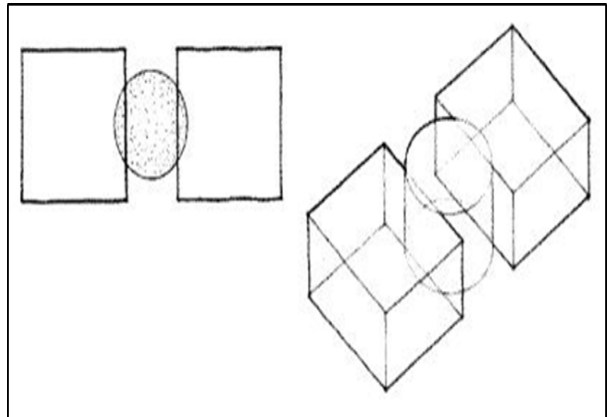


**Gambar 8 Ruang bersebelahan yang dibatasi kolom**

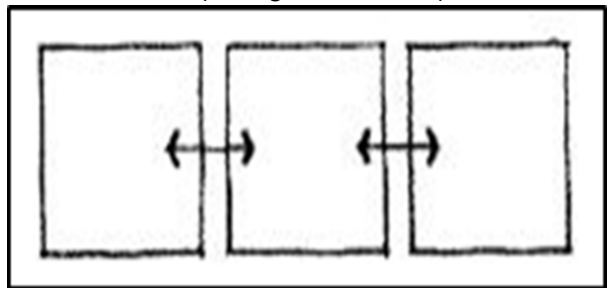
Sumber: (Ching F. D., 2008)



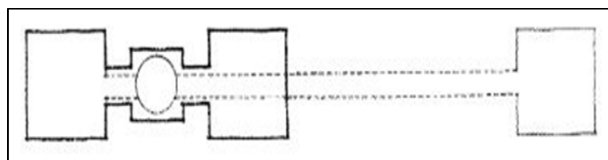
**Gambar 9 Ruang bersebelahan yang dibatasi ketinggian ruang**  
 Sumber: (Ching F. D., 2008)



**Gambar 10 Ruang-ruang terkait dengan ruang umum**  
 Sumber: (Ching F. D., 2008)

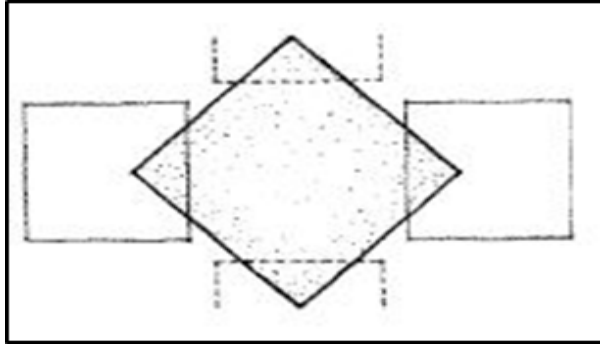


**Gambar 11 Ruang yang terkait dengan bentuk linier**  
 Sumber: (Ching F. D., 2008)



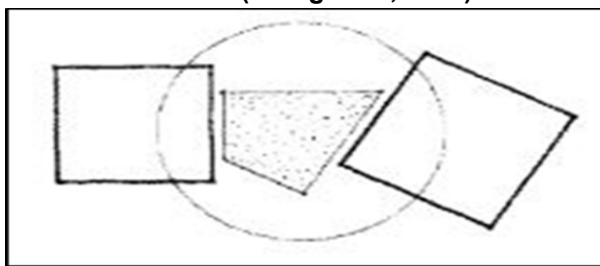
**Gambar 12 Ruang berbentuk linier sebagai perantara**  
 Sumber: (Ching F. D., 2008)





Gambar 13 Ruang dengan perantara yang besar

Sumber: (Ching F. D., 2008)



Gambar 14 Ruang perantara yang terbentuk diantara dua ruang  
Sumber: (Ching F. D., 2008)

#### D. TINJAUAN ELEMEN-ELEMEN PERANCANGAN KOTA

Menurut Hamid Shirvani, ada 8 macam elemen pembentuk kota yaitu; ada tata guna lahan, memiliki bentuk dan kelompok bangunan, memiliki ruang terbuka hijau, tersedia parkir dan sirkulasi, memiliki penanda-penanda, tersedianya jalur pejalan kaki, pendukung kegiatan, dan juga preservasi.

#### E. TINJAUAN KONSEP

Untuk menghasilkan konsep instagramable maka harus mengolahnya dengan sedemikian rupa agar desain terlihat unik dan menarik. Memberika desain yang berani, bermain-main pada tiap elemen bngunan dan sedikit mengejutkan.

## PEMBAHASAN

### A. Lokasi

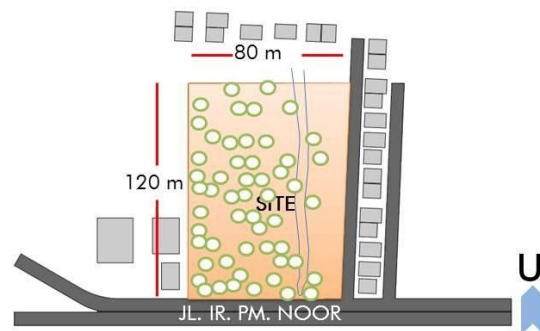
Lokasi site berada di kota Banjarbaru Jl.Ir.P.M.Noor kelurahan Sungai Ulin. Memiliki kelebaran akses jalan 15 m dengan luas site 10200 m<sup>2</sup> dengan keadaan tapak tidak berkontur. Lokasi ini memiliki tata guna lahan sebagai pemukiman dan perkantoran.

Lokasi memiliki batasan batasan permukiman pada arah utara, lahan kosong dan permukiman pada arah timur, Jalan Ir. Pm. Noor pada arah selatan, dan pertokoan pada arah barat. Kondisi eksisting site adalah lahan kosong dengan KDB 40-60%, KLB 20 m, dan GSB 7,5m.



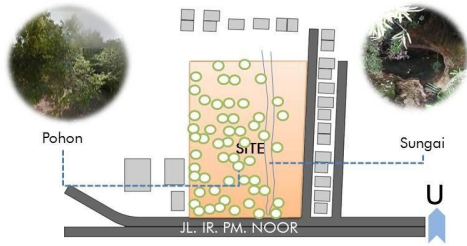
Gambar 15 Eksisting site

### B. Kondisi Tapak



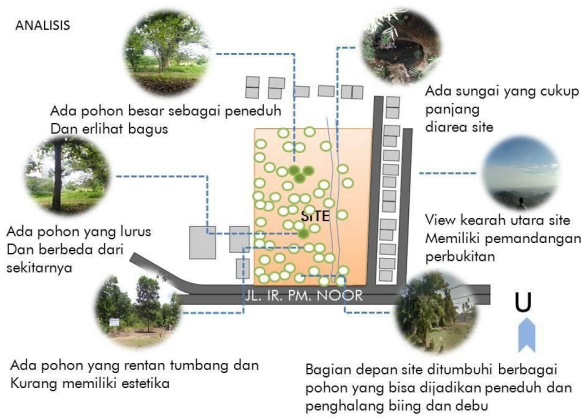
Gambar 16 Luasan site

ANALISIS POTENSI SITE  
INPUT



Gambar 17 Input analisis potensi site

ANALISIS

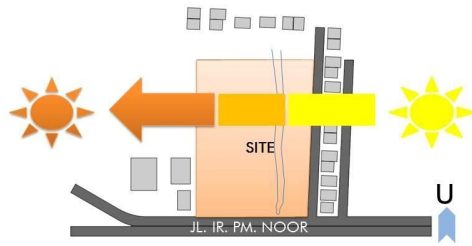


Gambar 18 Analisis potensi site

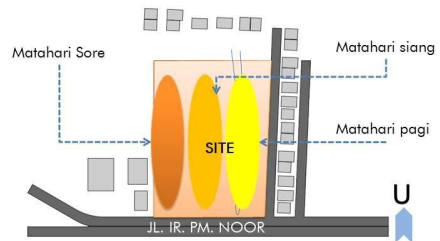
OUTPUT



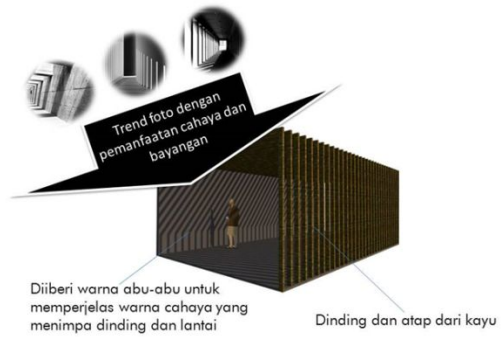
Gambar 19 Output analisis potensi site



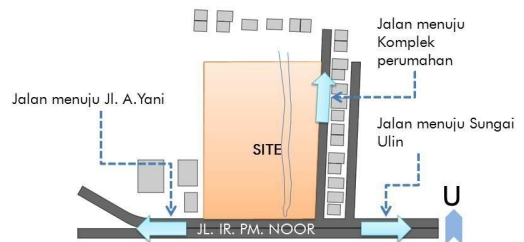
Gambar 20 Input analisis matahari



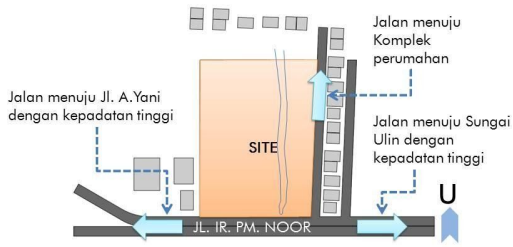
Gambar 21 Analisis matahari



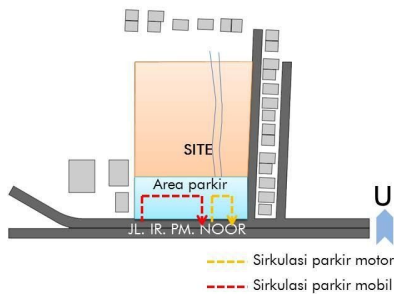
Gambar 22 Output analisis matahari



Gambar 23 Input analisis pencapaian



**Gambar 24 Analisis pencapaian**

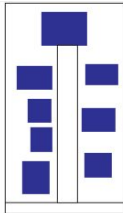
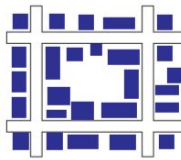
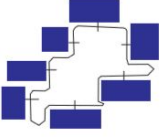
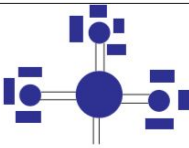


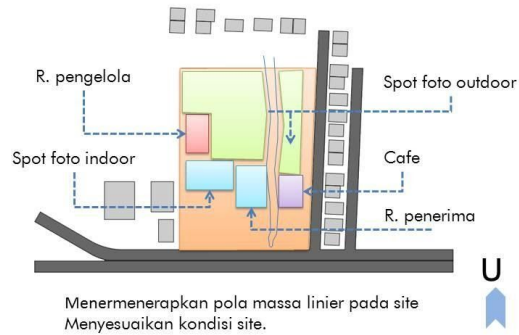
**Gambar 25 Output analisis pencapaian**

**C. Ruang Dan Bentuk**

**Table 2 Analisis pola masa**

POLA MASA	SIFAT POLA MASA
 <p>Pola masa tunggal</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimensi bangunan besar dan tinggi</li> <li>• Hubungan kegiatan sangat kompak</li> <li>• Cocok dikembangkan pada tapak pada tapak dengan luas tanah terbatas dan harga mahal</li> <li>• Cocok dikembangkan pada tapak yang relatif datar</li> <li>• Kesan formal</li> </ul>
 <p>Pola masa kompak</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimensi bangunan menjadi lebih kecil</li> <li>• Hubungan kegiatan kompak</li> <li>• Cocok dikembangkan pada tapak yang luas</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• terbatas dan harga mahal</li> <li>• Cocok dikembangkan pada tapak datar</li> <li>• Kesan informal.</li> </ul>
 <p>Pola masa linier</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimensi bangunan menjadi lebih kecil.</li> <li>• Hubungan aktivitas kurang kompak menjadi tidak efisien dan efektif bila panjang jalur menjadi sangat panjang</li> <li>• Kurang cocok diterapkan pada tapak yang luas</li> <li>• Cocok diterapkan pada tapak miring</li> <li>• Kesan informal dan formal</li> </ul>
 <p>Pola Massa Grid Pola masa grid</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimensi bangunan menjadi lebih kecil</li> <li>• Hubungan aktivitas kurang kompak</li> <li>• Sangat cocok dikembangkan pada tapak luas</li> <li>• Sangat cocok dikembangkan pada tapak datar</li> <li>• Kesan informal dan monoton</li> </ul>
 <p>Pola masa cluster</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimensi bangunan menjadi lebih kecil</li> <li>• Hubungan kegiatan ruang kompak (komunikasi berjenjang antar kelompok jauh dalam kelompok dekat)</li> <li>• Cocok dikembangkan pada tapak luas</li> <li>• Cocok dikembangkan pada tapak datar</li> <li>• Kesan informal</li> </ul>
 <p>Pola masa terpusat</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimensi bangunan menjadi lebih kecil</li> <li>• Hubungan kegiatan kurang kompak</li> <li>• Cocok dikembangkan pada tapak luas</li> <li>• Cocok dikembangkan pada tapak datar</li> <li>• Kesan informal</li> </ul>



**Gambar 26** Output analisis pola ruang

#### D. Pelaku Aktivitas

**Table 3** Analisis pelaku aktivitas

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memarkir kendaraan</li> <li>Membeli tiket masuk</li> <li>Menanyakan informasi fasilitas</li> <li>Berfoto dan Makan atau membeli jajanan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Parkir</li> <li>Galeri foto</li> <li>Restoran</li> <li>Kios jajanan</li> <li>Kios souvenir</li> </ul>
Pimpinan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memantau dan mengelola kegiatan wisata secara keseluruhan</li> <li>Melakukan rapat</li> <li>Menerima tamu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ruang pimpinan</li> <li>Ruang rapat</li> <li>Ruang tamu</li> </ul>
Karyawan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memarkir kendaraan</li> <li>Melakukan rapat</li> <li>Mengelola administrasi dan keuangan</li> <li>Mengatur kegiatan wisata sesuai bagian tugasnya</li> <li>Menjaga kebersihan tempat wisata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Parkir</li> <li>Ruang pimpinan</li> <li>Ruang rapat</li> <li>Ruang tamu</li> <li>Pantry</li> </ul>
Penjaga Loket	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memarkir kendaraan</li> <li>Melayani pengunjung yang membeli tiket</li> <li>Memberikan informasi tentang kegiatan wisata pada pengunjung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Parkir</li> <li>Loket</li> <li>Pos informasi</li> </ul>
Satpam	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memarkir kendaraan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pos keamanan</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjaga keamanan dan ketertiban</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ruang CCTV</li> </ul>
---	--

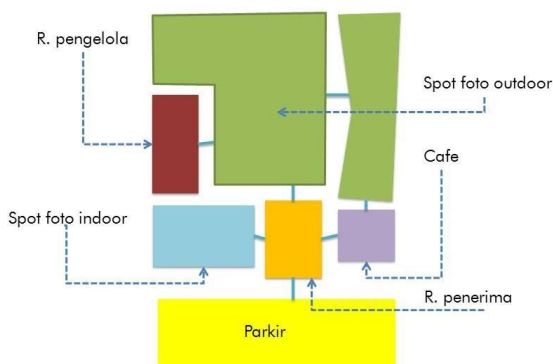
#### E. Kebutuhan Ruang

**Table 4** Analisis kebutuhan ruang

Kelompok kegiatan	Nama Ruang	Standar ruang	Luas	(sumber)
Main Entrance	Lobby	Standar gerak = $0,60 \times 0,60 = 0,36 \text{ m}^2$ Kapasitas ruang: $\frac{1}{4}$ jumlah pelaku = 250 Kebutuhan ruang gerak = $250 \times 0,36 = 90 \text{ m}^2$ Sirkulasi 30% = $90 \times 30\% = 27 \text{ m}^2$	117m <sup>2</sup>	DA
Kantor Pengelola	Ruang Menejer	Standar Meja Manajer: 1 set meja kerja = 2 m <sup>2</sup> 2 kursi tamu = 0,96 m <sup>2</sup> 1 set almari = 4 m <sup>2</sup>	10 m <sup>2</sup>	DA



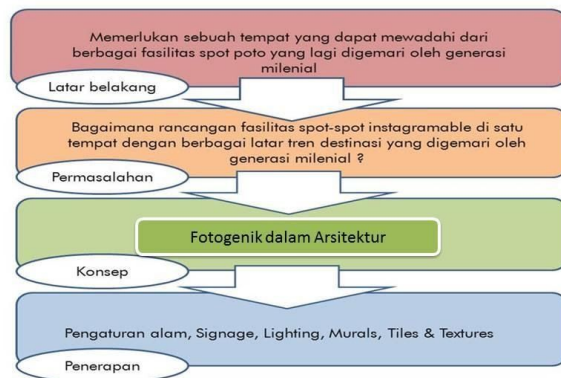
		Luas total = 6,96 m <sup>2</sup> Sirkulasi 20%		
	Ruang Pengelola	Standar Meja Karyawan: Kapasitas 2 orang Standar = 4,60 m <sup>2</sup> /orang  Sirkulasi 20%	54 m <sup>2</sup>	DA
	Ruang Arsip		9 m <sup>2</sup>	DA
	Loket		4 m <sup>2</sup>	DA
	Ruang CCTV		9 m <sup>2</sup>	DA
	Ruang Trafo & Genset		15 m <sup>2</sup>	Analisis
	Ruang Kontrol		9 m <sup>2</sup>	Analisis
	Ruang Tunggu		150 m <sup>2</sup>	Analisis
Studio Foto	Indoor		300 m <sup>2</sup>	Analisis
	Outdoor		4000 m <sup>2</sup>	Analisis
Café			270 m <sup>2</sup>	Analisis
	WC	Kebutuhan: Toilet Laki-Laki: 2 unit = 2 x 3 m <sup>2</sup> = 6 m <sup>2</sup> Wastafel: 1 unit = 1 x 0,5 x 0,6 = 0,30 m <sup>2</sup>	Pembulatan = 18 m <sup>2</sup> (DA)	DA
Parkir			2070 m <sup>2</sup>	Analisis
	Jumlah		7035 m <sup>2</sup>	



Gambar 27 Hubungan ruang

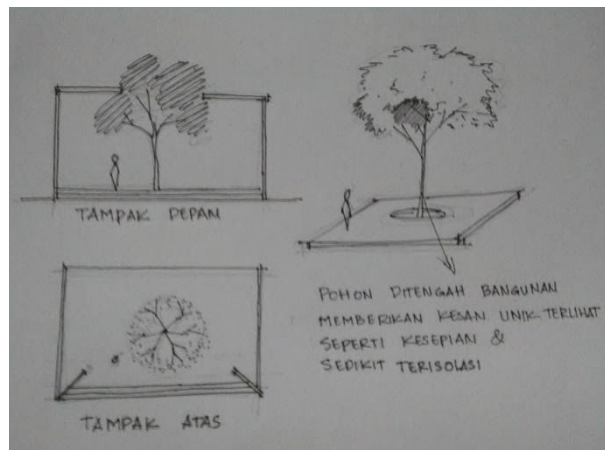
## F. Konsep Programatik

Untuk menghasilkan konsep instagramable maka harus mengolahnya dengan sedemikian rupa agar desain terlihat unik dan menarik. Memberikan desain yang berani, bermain-main pada tiap elemen bangunan dan sedikit mengejutkan. Penerapan konsep instagramable in arsitektur yang digunakan tercermin melalui elemen-elemen interior dan eksterior yang meliputi pengaturan alam, signage, lighting, mural, tiles & texture. Desain ini mengambil tema pop art dan dimasukkan ke dalam elemen-elemen pembentuk town berupa Tata guna lahan (land use), Bentuk dan kelompok bangunan, Ruang terbuka, Parkir dan sirkulasi, Penanda (signage), Jalur pejalan kaki, Pendukung kegiatan.



Gambar 28 Skema konsep programatik

## G. Konsep Pengaturan Alam



Gambar 29 Sketsa pohon jomblo

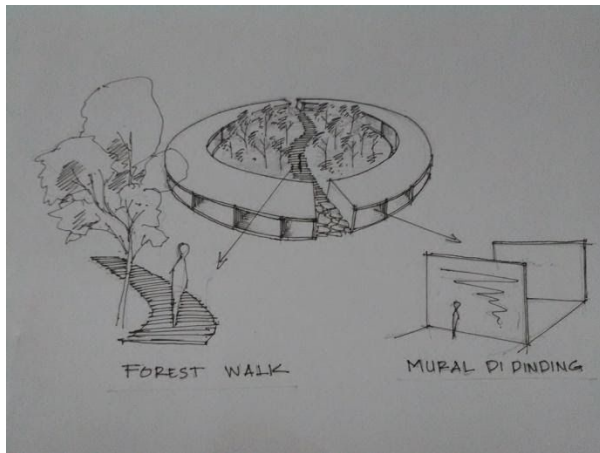
### SKEMATIK DESAIN

Fotogenik arsitektur : alam



Desain ruangan dibuat untuk dapat menjadi perpanjangan dari alam atau menyatu dengan alam.

**Gambar 30 Penerapan pohon jomblo**



**Gambar 31 Sketsa forest walk**

### SKEMATIK DESAIN

Fotogenik arsitektur : alam



Warna-warna alami pepohonan adalah sebagai fokus kekuatan foto. Perasaan tenang dan sedikit terisolasi ini adalah pengalaman tak terduga yang bisa dibagikan kepada penikmat foto di Instagram.

**Gambar 32 Penerapan forest walk**

## H. Konsep Signage



**Gambar 33 Sketsa signage instagramable town**

### SKEMATIK DESAIN

Fotogenik arsitektur : Signage

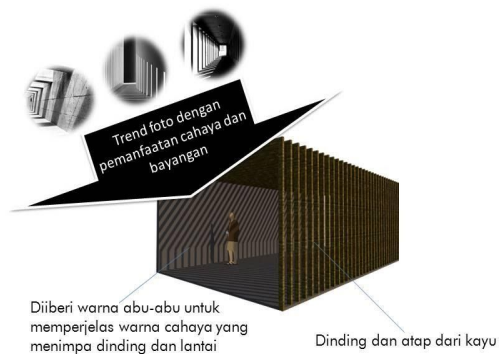


Penempatan posisi yang baik dari nama merek logo dapat memberikan gambar yang keren dan tegas bagi penikmat tempat untuk berfoto-foto. Tulisan besar dan tidak biasa untuk dilihat memberikan kesan yang luar biasa.

**Gambar 34 Penerapan konsep signage**

## I. Konsep Lighting

KONSEP LIGHTING



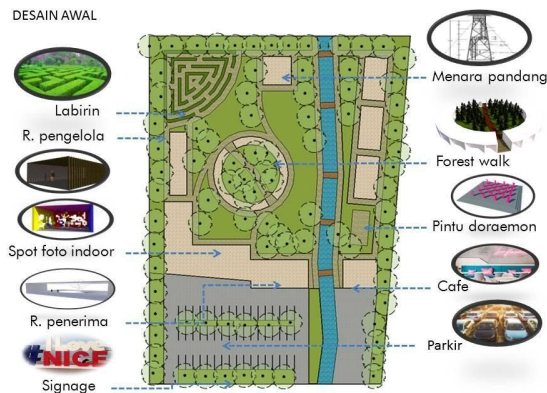
**Gambar 35 Penerapan konsep lighting**

## J. Konsep Mural, Tile & Tekstur



Gambar 36 penerapan konsep mural, tile &, tekstur

## K. DESAIN



Gambar 37 Desain

## KESIMPULAN

Instagramable Town dirancang untuk memenuhi kebutuhan tempat wisata di Banjarbaru yang dapat memwadhahi dari berbagai fasilitas spot foto yang lagi digemari oleh generasi milenial. Penyelesaian masalah yang diambil pada rancangan Instagramable ini mengambil konsep fotogenik dalam arsitektur dengan penerapan dari pengaturan alam, signage, lighting, mural, tiles & texture. dengan konsep foto genic in arsitektur diharapkan dapat Memberikan sebuah tempat yang dapat memwadhahi dari berbagai fasilitas spot foto yang lagi digemari oleh generasi milenial.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cherry, FAIA, Edith. (1999). Programming for Design: From Theory to Practice. New York: John Willey & Sons, Inc.
- NIKS, HERT.(2017).Instagram as a Supportive Business Platform for Photographers.
- Vale ARCHITECT.(2018).Instagram Design Guide.
- Ching, F. D. (2008). Arsitektur - Bentuk, Ruang, dan Tatanan. Jakarta: Erlan.
- Hamid Shirvani. Urban Design Process.
- Wastuty, P. W., dkk. Ruang Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Teknik, Vol.2 No.2, April 2019.
- White, Edward T, 1997, Introduction to Architectural Programming, University of Michigan, Architectural Media.