LANTING
journal of architecture, Volume 10 I Nomor 2 I Agustus I 2021

Taman Workshop Tambang Intan Modern Di Cempaka

Khairani

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
h1b113006@mhs.ulm.ac.id

Mohammad Ibnu Saud

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

ABSTRAK

Kota Banjarbaru merupakan salah satu wilayah di Kalimantan Selatan yang dikenal masyarakat luas sebagai daerah penghasil intan. Banyak wilayah di kota Banjarbaru yang dijadikan sebagai lokasi penambangan, PT Galuh Cempaka salah satunya. Di tambang intan PT Galuh Cempaka banyak terdapat peralatan bekas tambang intan yang terbengkalai yang akhirnya akan menjadi tumpukan besi tua. Peralatan workshop tersebut masih memiliki nilai jual baik dari segi ekonomis maupun estetis. Dalam hal ini, menjadi menarik untuk di kembangkan menjadi sarana objek wisata dengan konsep taman workshop equipment. Sehingga diperlukan tempat yang dapat memberi informasi bagi masyarakat untuk memunculkan kesadaran akan dampak negatif dari penambangan. Untuk mewujudkan pengembangan workshop tambang intan PT.Galuh Cempaka Banjarbaru menjadi taman memorial yang dapat memberi informasi akan dampak negatif penambangan. digunakan metode layering dengan prinsip superimposition untuk menumpuk program aktivitas wisata minat khusus dan galeri informasi.
Kata kunci: wisata, tambang intan, taman, layering.

ABSTRACT

Banjarbaru City is one of the areas in South Kalimantan which is widely known to the public as a diamond-producing area. Many wilah in the city of Banjarbaru that are used as mining locations, PT Galuh Cempaka is one of them. At PT Galuh Cempaka's diamond mine, there are many abandoned diamond mining equipment that will eventually become a pile of scrap metal. The workshop equipment still has an economic and aesthetic selling point. In this case, it becomes interesting to develop a tourist attraction with the concept of a workshop equipment park. So that we need a place that can provide information for the community to raise awareness of the negative impacts of mining. To realize the development of a diamond mining workshop, PT Galuh Cempaka Banjarbaru has become a memorial park that can provide information on the negative impacts of mining. Layering method is used with the principle of superimposition to accumulate special interest tourism activity programs and information galleries.
Keywords: *Tour, Diamond Mine, Park, layering.*

PENDAHULUAN

Kegiatan penambangan merupakan salah satu kegiatan yang memberikan keuntungan namun juga dapat merugikan. Bagi masyarakat dan pemerintah, pengembangan industri pertambangan merupakan model berkelanjutan jika dapat memberikan dampak langsung bagi perbaikan kesejahteraan ekonomi, lingkungan, dan sosial komunitas masyarakat yang lebih baik (Victoria Kendrict, 2012).

Penambangan yang populer di Kalimantan selatan khususnya di Banjarbaru yaitu tambang intan di Cempaka. Kegiatan tambang intan di cempaka biasanya dilakukan dengan cara tradisional dan modern. Sistem yang sering digunakan yaitu dengan cara modern karena sudah di mudahkan dengan adanya teknologi yang mendukung dalam penambangan.

Kota banjarbaru merupakan wilayah kaya sumber daya alam yang dijadikan tempat pertambangan seperti tambang batubara, emas, tembaga dan sebagainya kemudian mati setelah cadangannya habis dieksploitasi. Namun, ada juga daerah di kota Banjarbaru yang mampu mengelola sisa-sisa aktivitas eksploitasi sumberdaya alamnya sehingga tetap memberikan nilai ekonomi yang tinggi.

Pariwisata juga terbukti sebagai solusi terhadap perkembangan ekonomi kerakyatan, melalui Community Based Tourism (CBT). Pariwisata mampu menjadi pendorong kemajuan perekonomian rakyat khususnya di daerah pedesaan. Berkembangnya potensi objek wisata terlihat dari aktivitas warga dan perekonomian yang menunjang objek wisata tersebut. Sebagai suatu kota yang berkembang, Banjarbaru memiliki potensi sangat strategis dalam pengembangan sektor pariwisata di Provinsi Kalimantan Selatan. Dalam hal ini, Pemerintah Kota Banjarbaru mempunyai agenda pengembangan potensi pariwisata yang tertuang dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Banjarbaru 2011-2015.

PERMASALAHAN

Permasalahan yang dirumuskan untuk memperoleh konsep dan rancangan kawasan Taman Workshop Tambang Intan di Banjarbaru yaitu: “Bagaimana rancangan terpadu taman workshop tambang intan modern di cempaka yang menggabungkan aktivitas lama dengan aktivitas yang baru di kawasan dengan mempertahankan kondisi eksisting di kawasan tersebut?”.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Tinjauan Taman

Taman workshop tambang intan modern di banjarbaru dapat didefinisikan sebagai kawasan wisata berupa ruang ruang baru yang menyediakan pengalaman berpetualang dengan mempelajari sejarah yang disajikan dengan visualisasi nyata. Dapat dinikmati dalam keadaan alami, atau semi alami, atau buatan, untuk rekreasi dan kesenangan manusia untuk kawasan edukasi penambangan modern dari segi manfaat dan akibatnya.

Pada saat ini taman tidak lagi hanya berfungsi sebagai *open space*, namun berkembang fungsinya menjadi lebih kompleks, berbagai macam tipe taman memberikan pola–pola aktivitas yang berbeda.

a. Tipe pertama adalah taman yang fungsinya digabung dengan fasilitas olah raga, baik berupa lapangan terbuka dengan *street furniture, jogging track, biking,* dan olahraga lainnya.Taman menjadi sebuah

places for play dan *sport park.* Taman jenis ini disebut sebagai Taman Aktif.

b. Tipe kedua adalah dimana taman berfungsi sebagai sebuah taman rekreasi dengan fasilitas dan moda-moda penikmatan yang lengkap dan orang-orang membayar untuk menikmatinya. Penikmatan kepada rekreasi secara visual yang melibatkan *vista* pada tiap tiap objeknya. Model taman rekreasi ini dapat dikategorikan sebagai "taman rekreasi pasif".

a. Elemen Taman

Menurut Arifin (2006), dalam perancangan taman perlu dilakukan pemilihan dan penataan secara detail elemen elemennya, agar taman dapat fungsional dan estetis. Elemen taman dapat diklasifikasikan menjadi:

a. Berdasarkan jenis dasar elemen meliputi: Elemen alami dan elemen buatan
b. Berdasarkan kesan yang ditimbulkan:

1. Elemen lunak *(soft material)* seperti tanaman dan satwa.

2. Elemen keras *(hard material)* seperti ground cover, pagar, sculpture, bangku taman, kolam, lampu taman, patung, pergola.

c. Berdasarkan kemungkinan perubahan: Taman dalam skala besar (dalam konteks lansekap), memiliki elemen perancangan yang lebih beragam dimana memiliki perbedaan dalam hal kemungkinan dirubah. Elemen tersebut diklasifikasikan menjadi :

1. Elemen mayor (elemen yang sulit diubah), seperti sungai, gunung, pantai, hujan, kabut, suhu, kelembaban udara, radiasi matahari, angin, petir.

2. Elemen minor (elemen yang sulit diubah), seperti sungai kecil, bukit kecil, tanaman, dan elemen buatan manusia.

2. Tinjauan konsep

Taman workshop tambang modern adalah sebuah kegiatan wisata untuk menambah pengalaman rekreasi dan edukasi dengan memanfaatkan lhana bekas tambag dan workshop equipment yang ada pada site. Alat-alat berat yang ada, dan workshop equipment yang ada bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang teknik penambangan modern dari segi manfaat dan kerugiannya, tujuan utama destinasi wisata ini yaitu sebagai dasar penilaian terhadap baik dan buruknya tmabng modern bagi masyarakat setempat.

3. Metode Superimposi

Penggunaan metode superimposisi yang dipopulerkan oleh Bernard Tschumi melalui bukunya *Architecture and Disjunction* dirasa mampu mengantar rancangan ini untuk dapat mencapai tujuannya. Secara mendasar metode superimposisi ini adalah menggabungkan beberapa layer yang berbeda satu sama lainnya ke dalam satu bidang datang. Dirancangan ini, proses dimulai dengan menyatukan tiga layer dasar yang merupakan hubungan antara space dan event, yaitu *indifference, reciprocity* dan *conflict,* Sehingga terjadi konflik antara program satu dan lainnya. Tiap layer disini memiliki makna dan tujuan sendiri-sendiri di dalam proses melahirkan suatu event dalam ruang.

Layer *indifference* merupakan layer utama dimana ia menjadi base perletakan program dari layer-layer lainnya. Layer ini memiliki program sebagai ruang publik dimana *event* dan *space* yang terjadi di

fasilitas tersebut tidak terikat satu sama lainnya. *Indifference* ini kemudian mampu memberikan *statement* yang mampu mendukung event-event yang terjadi ketika pengguna mengalami konflik-konflik dalam program.

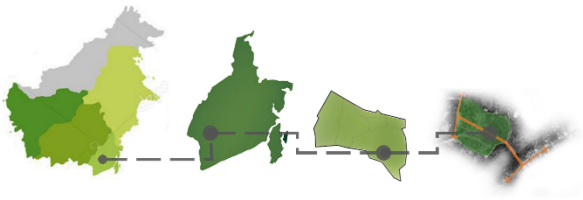
Karena tidak adanya hubungan yang mengikat antara *space* dan *event,* maka terdapat dua kemungkinan hubungan yang mampu diciptakan yaitu saling bergantung, umumnya merupakan ide dasar dari perancang (*reciprocity)* dan yang menimbulkan konflik (*conflict). Reciprocity* yang lebih diindikasikan menjadi tujuan utama, akhirnya difokuskan pada program-program kontemplasi sedangkan *conflict* diadakan untuk menambah beragamnya narasi yang ditawarkan dalam penggunaan fasilitas tersebut yang diwujudkan dalam program *playground*. Program ini mampu mengantisipasi 'penyalahgunaan' dalam rancangan sehingga rancangan dapat beradaptasi terhadap event-event baru yang tidak dipresedenkan sebelumnya.

Perancangan Arsitektur berdasarkan tema ini bermaksud tidak dapat dipahami sebagai suatu pendekatan yang membuka pemikiran bahwa karya bukanlah semata – mata representasi yang direduksi sebagai alat menyampaikan gagasan atau pesan. Tetapi merancang karya bangun diharapkan memberi peluang agar kemungkinannya berbicara bisa merdeka dari prinsip dominasi tema-tema arsitektur yang sering digunakan dan dijumpai. Memahami setiap komponen bahkan elemen dari komposisi sebagai suatu potensi yang tidak terpisahkan keberadaan, peran dan fungsinya dalam kesemestaan. Artinya superimposisi tidak hanya sebagai suatu sarana penyampaian untuk menunjuk pada sesuatu gagasan atau ingatan atau nilai tertentu terhadap tema dalam arsitektur melalui sebuah karya. Superimposisi memberikan pemahaman baru bagaimana melihat elemen perancangan bangunan sebagai penyatuan yang mengaitkan antara manusia, material, konstruksi, rupa/bentuk, dan tempat.

PEMBAHASAN

A. Lokasi

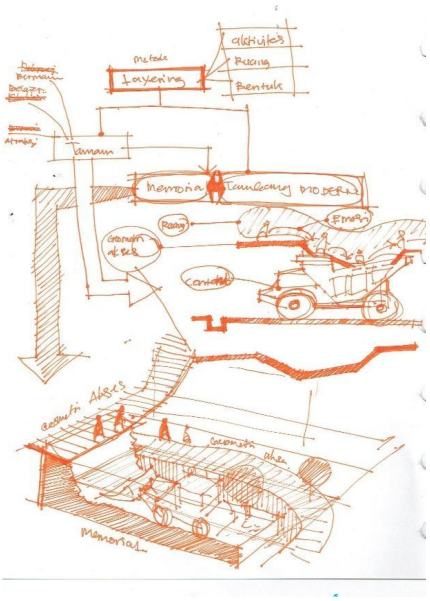
Kawasan Taman Workshop Tambang Intan di Cempaka akan direncanakan di wilayah desa Jariyah, Kelurahan Palam, Kelurahan Bangkal, Kecamatan Cempaka, dan Kelurahan Guntung Manggis, Kecamatan Landasan Ulin, Kota Banjarbaru. luas lahan kurang lebih sekitar 4,3 ha,lokasi site berada di sepanjang jalan kelurahan palam dengan panjang 6,8 km dari jalan A.yani. Kawasan ini dapat di tempuh 45 menit dari pusat kota banjarbaru.



B. Konsep Programatik

Konsep program yang akan dirumuskan untuk menyelesaikan permasalahan:" Bagaimana rancangan terpadu taman workshop tambang intan modern di cempaka yang menggabungkan aktivitas lama dengan aktivitas yang baru di kawasan dengan mempertahankan kondisi eksisting di kawasan tersebut?" adalah taman yang rekreatif dan edukatif. Workshop tamnag intan modern merupakan kawasan dengan kegiatan wisata untuk menikmati pengalam cerita perkembangan tambang di kota Banjarbaru yang bertujuan untuk

memberikan pengalaman baru dan pengetahuan serta pemahaman masyarakat tentang manfaat dan kerugian tambang intan khususnya yang berbasis menggunakan alat sebagai sarana mempermudah dalam pengerjaan penambangan intan.

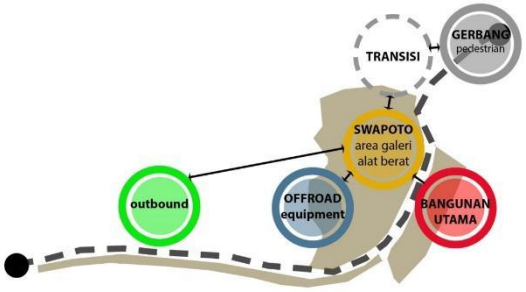


Gambar 1. Hubungan Ruang dan Fungsi
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

C. Konsep Rancangan

1. Tata Masa

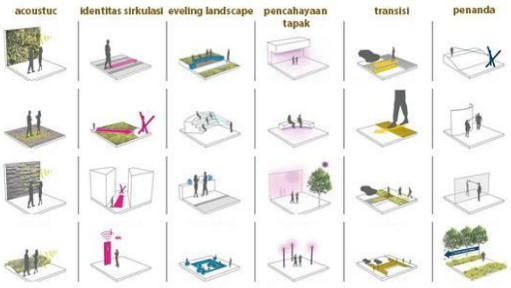
Tata massa ruang mengikuti pola site untuk kemudahan dalam pembagian area dan kemudahan pencapaian sesuai fungsi dari masing-masing area.



Gambar 2. Hubungan Ruang dan Fungsi
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

2. Konsep ruang

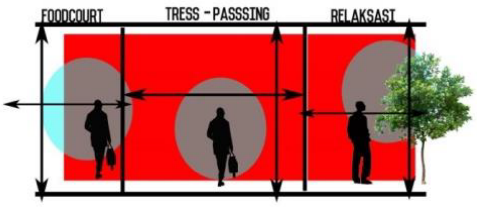
Suasana ruang yang ingin dicapai dalam perancangan ini ialah membaginya kedalam beberapa layer konsep untuk menumbuhkan pembatas tak terlihat demi menciptakan kesan ruang yang berbeda.



Gambar 3. Konsep ruangi
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

3. Konsep layering masa

Proses penumpukan layer pada metode Superimposisi diterapkan pada pendekatan desain yaitu produksi ruang melalui pemaknaan sebuah ruang oleh manusia. Penumpukan layer dari ketiga terhadap pemaknaan ruang tersebut menyebabkan batas –batas imaji maupun. batas batas fisik ruang ruang arsitektur melebur, atau ambigu dan menghasilkan peluang interaksi antara ketiga variabel menjadi lebih besar, serta beragam. Ide ini kemudian menjadi dasaran eksplorasi konsep desain.

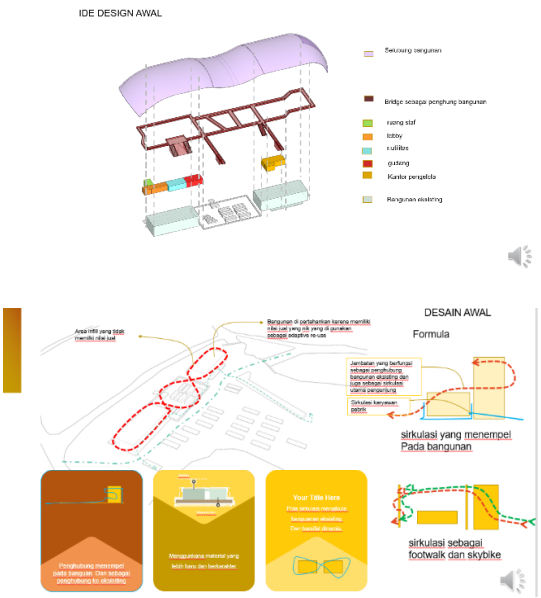


Gambar 4. Konsep ruangi
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

HASIL

1. Ide Awal

layering banguan baru ke bangunan lama untuk menciptkan aktivitas baru di area bangunan lama merupakan langkah untuk menghidupkan lagi aktivitas di area workshop.



Gambar 6. Gagasan Ide Awal
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

2. Aerial view

Gambar 7. Perspektif Mata Burung
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

KESIMPULAN

Layering memiliki dua tumpukan yaitu tumpukan vertikal dan horizontal, tumpukan vertikal digunakan sebagai cara menumpuk fungsi pengolahan dan galeri informasi, sedangkan tumpukan horizontal digunakan sebagai konsep penyusunan zoning tapak yang dikategorikan berdasarkan aktivitas dengan risiko keamanan tertinggi hingga terendah, sehingga Openness dan perfectness dapat tercipta secara bersamaan untuk memenuhi tuntutan program namun tidak saling mengganggu fungsi masing masing dengan memberikan perbedaan ketinggian dan material yang memungkinkan transparansi pada area pengolahan dan area galeri informasi.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

Broadbent, G. (1973). *Design in Architecture.* London: john wiley and Sons Inc.

Wastuty, P. W. (2013). *Space, event, movement dalam karya Bernard Tschumi*. LANTING Journal of Architecture.

Wastuty, P. W., & Aufa, N. (2014). *Pengaruh Literatur, Filosofi, Sinema, dan Matematika pada karya Bernard Tschumi.* LANTING Journal of Architecture.

Ching, F. D. (2000). *Arsitektur Bentuk dan Susunannya.* Jakarta: Erlangga.

Ernst, Neufert, (1987). *Data Arsitek Jilid 1 Edisi Kedua*, Jakarta: Erlangga.

Pribadi. (2020). *Analisis Tugas,* Banjarbaru: Khairani.

Website

CV. YUFA KARYA Mandiri, Johar, Mulyadi. (2010, Januari 10) *Superimposition of Events: Gagasan Superimposisi Berdasarkan Bernard Tschumi Parc de la Villette.* Diambil kembali dari https://cv-yufakaryamandiri.blogspot.com/2012/10/superimposition-of-events-gagasan.html?m=1

Arsitek (2018, September). *Arsitektur Metafora*. Diambil kembali dari Arsitur: arsitur.com/2018/09/arsitektur-metafora-lengkap.html

KBBI. (2019). Retrieved Maret 12, 2019, *from Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI):* http://kbbi.web.id/memorial.