

REDESAIN KAWASAN MAKAM SULTAN SURIANSYAH

Ahmad Zaki

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1710812210001@ulm.ac.id

J. C. Heldiansyah

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

ABSTRAK

Makam Sultan Suriansyah adalah tempat Raja pertama Banjar yang masuk Islam dan membantu membesarkan agama Islam di Kalimantan Selatan dikuburkan. Makam ini merupakan salah satu wisata religi yang ramai dikunjungi orang dari berbagai daerah. Namun, tidak banyak yang mengetahui sejarah yang dimiliki oleh tempat ini. Oleh karena itu, muncullah rencana redesain kawasan makam Sultan Suriansyah yang akan menjaga sejarah dan menjadi area edukasi bagi orang-orang yang berkunjung ke sini. Untuk mewujudkan redesain kawasan makam Sultan Suriansyah, digunakan metode disprogramming, dengan penerapan konsep dimensional space pada zonasi pembagian kawasan dan memberikan ruang untuk menjaga dan menunjukkan sejarah dari tempat tersebut kepada masyarakat yang berkunjung pada area tersebut.

Kata Kunci : Redesain , Makam, Sultan Suriansyah, Banjarmasin, Keraton Banjar, Disprogramming, Dimensional Space

ABSTRACT

The graveyard of Sultan Suriansyah is the graveyard of the first Banjar King who converted to Islam and helped raise Islam in the South Kalimantan. This graveyard is one of the religious tours that is crowded with people from various regions. However, not many people know the history this place has. Therefore, there was a plan to redesign the graveyard area of the Sultan Suriansyah which would preserve history and become an educational area for those who visit here. To realize the redesign of the graveyard area of the Sultan Suriansyah, a disprogramming method is used, with the application of the concept of dimensional space in the zoning that divides the area and provides space to maintain and show the history of the place to the people who visit the area.

Keywords: Redesign, Graveyard, Sultan Suriansyah, Banjarmasin, Keraton Banjar, Disprogramming, Dimensional Space

PENDAHULUAN

Sultan Suriansyah dimakamkan di Provinsi Kalimantan Selatan, dia adalah Sultan Banjar pertama yang masuk Islam dan membantu meningkatkan ajaran Islam. Makam Sultan Suriansyah yang terletak di Desa Kuin Utara Kecamatan Banjarmasin Utara Kota Banjarmasin . Tempat ini merupakan salah satu wisata religi yang paling banyak dikunjungi masyarakat dari berbagai daerah. Ada banyak makam orang-orang besar lainnya di tempat ini, yaitu Sultan Ramatura, Sultan Hidayatullah, Senopati Antakusuma, Patih Kuin, Gusti Muhammad Arsyad, Patih Masih, Ratu Intan Sari, Syekh Abdul Malik, Haji Sa'anah, Pangeran Ahmad, Pangeran Muhammad , Sayyid Ahmad Iderus, Khatib Dayan, Kiai Datu Bakasim dan anak-anak Muslim Tionghoa. Peninggalan Keraton Banjar juga ditemukan di tempat ini. Keraton ini merupakan kerajaan Islam terbesar di Kalimantan dan dapat menyatukan kerajaan kecil Kalimantan. Pendiri Kerajaan Banjar adalah Pangeran Samudera atau disebut juga Pangeran Suriansyah.

Kerajaan Banjar berdiri tahun 1526 M. Kemudian dijelaskan jika pusat kerajaan memakai kediaman Patih Masih, yang dikembangkan menjadi istana termasuk Pagungan, Siti luhur dan Paseban. Sultan Suriansyah dan Patih Masih berperan penting dalam membangun Kerajaan Banjar menjadi kerajaan yang besar dan aman. Perekonomian rakyat cukup makmur karena perdagangan dengan dunia luar dapat dilakukan secara bebas dan tidak ada monopoli pihak manapun.

Sejak berdirinya, Kerajaan Banjar telah mengalami banyak kesulitan dan ancaman dari dalam dan luar, terutama pada masa setelah munculnya kekuasaan kolonial. Kerajaan pusat atau kerajaan Banjar harus dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain setidaknya 5 kali. Namun, Keraton Banjar tidak ada yang tersisa dan

tidak bisa diwariskan ke masa kini. Konon keraton pertama berada di daerah Kuin dan keraton kedua terletak di Kayutangi atau Teluk Selong Martapura, tidak ada yang bisa menjelaskan. Satu-satunya fakta yang dapat dilihat di Kuin saat ini adalah makam Sultan Suriansyah dan Khatib Dayan sezamannya, dan makam keluarga Sultan Suriansyah(2, Muchamad, & Aufa, 2006).

Sayangnya, sekarang ini makam hanya dikenal sebagai makam dari raja-raja yang ada pada zaman dahulu. Setelah survei singkat yang penulis lakukan, masyarakat hanya tau tempat ini sebatas makam saja. Padahal tempat ini memiliki sejarah yang panjang dan terdapat beberapa peninggalan bersejarah yang harusnya dapat dipelajari oleh semua orang seperti bangunan batu (pondasi) sisa dari Keraton Banjar. Yang mana, berdasarkan UU No.11 Tahun 2010, sisa dari bangunan tersebut merupakan situs bersejarah yang mesti dijaga eksistensinya agar bisa dipelajari oleh penerus yang akan datang.



Gambar 1. Pondasi Batu Makam Sultan Suriansyah
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Sehingga perlu adanya penyegaran dari kawasan ini sehingga dapat mengangkat nilai sejarah yang ada di sana. Sehingga pengunjung tidak hanya datang sebatas berziarah saja. Namun juga, dapat mempelajari atau sekedar berfoto dan mengabadikan situs yang ada di sana. Namun tetap menjaga situs yang ada pada kawasan tersebut.

PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang di atas permasalahan yang diangkat adalah bagaimana mewujudkan rancangan

redesain kawasan wisata yang menghubungkan kegiatan wisata dengan perkembangan sejarah pada kawasan tersebut?

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum

1. Tinjauan Wisata Budaya dan Sejarah Banjarmasin

Sejarah adalah sebuah studi. masa lalu, terutama dalam kaitannya dengan hubungan manusia. Budaya adalah proses berpikir yang terjadi secara perlahan dalam jangka waktu yang lama. Proses ini akan terjadi ketika manusia terus berkembang sesuai dengan perkembangan pemahaman ilmiah. Lingkungan merupakan salah satu hal yang berperan penting dalam pembentukan kepribadian budaya. Sedangkan menurut KBBI, pariwisata adalah sejenis perjalanan dengan tujuan untuk bersenang-senang dan menambah pengetahuan. Selain itu, bisa juga diartikan sebagai jalan-jalan dan piknik. Lingkungan merupakan salah satu faktor penting dalam pembentukan kepribadian budaya. (Khaliesh, 2014). Sedangkan menurut KBBI, wisata adalah perjalanan dengan tujuan untuk bersenang-senang, menambah pengetahuan, dll. Selain itu, bisa juga diartikan sebagai jalan-jalan dan piknik. Tahap perkembangan Mausoleum Sultan Suriansyah ditentukan oleh daur hidup tempat wisata yang dikembangkan oleh Butler. Sebelum menentukan tahap pengembangan masing-masing bangunan sebagai objek wisata. Kemudian ubah menjadi faktor daya tarik, faktor aksesibilitas, kemudahan fasilitas, paket yang tersedia, aktivitas, pelayanan penunjang, dan faktor promosi pariwisata.

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan bahwa wisata Budaya Sejarah adalah kegiatan yang bertujuan untuk bersenang-senang, menambah pengetahuan pada tempat yang memiliki nilai perkembangan dan pemikiran manusia

pada zaman sebelumnya. Pada tempat ini masyarakat akan berkumpul melakukan aktivitas yang mereka inginkan dengan nilai-nilai yang ada pada tempat tersebut.

2. Penunjang Wisata Budaya Sejarah

Tahap perkembangan Makam Sultan Suriansyah ditentukan melalui daur hidup tempat wisata yang dikembangkan oleh Butler. Sebelum menentukan tahap pengembangan setiap bangunan sebagai daya tarik wisata. Yang kemudian dijabarkan menjadi faktor attraction, accessibility, amenities, available packages, activities, ancillary service yang ditambah dengan faktor promosi wisata.

Setiap hari kawasan ini dikunjungi oleh orang yang ingin berziarah ke makam pada kawasan tersebut. Dan terdapat pula masyarakat yang ingin memintakan doa atau biasa di sebut betetamba dengan orang-orang yang mengurus tempat tersebut (Hayati, 2014).

B. Tinjauan Arsitektural

1. Definisi Arsitektur Vernakular

Arsitektur vernakular adalah arsitektur yang terbuat dari proses pengulangan yang terjadi secara bertahap menyesuaikan dengan kebiasaan, dan budaya tempat asalnya. Singkatnya, merupakan produk arsitektur yang dibentuk dan dikembangkan dari arsitektur rakyat yang lahir dari komunitas etnis dan melekat pada tradisi nasional berdasarkan pengalaman, dibangun oleh pengrajin dengan pengalaman, teknik dan bahan lokal yang merupakan jawaban atas konteks lingkungan di mana bangunan itu berada. dan selalu terbuka untuk transformasi. (Wijayadi & Tisnawati, 2020).

2. Tinjauan Redesain

Redesain adalah proses mendesain ulang arsitektur yang ada. Karena proses mendesain ulang bangunan yang sudah ada. Karena proses mendesain ulang

membutuhkan waktu lama, Anda harus memiliki alasan yang baik sebelum mendesain ulang. Bangunan yang didesain ulang biasanya merupakan bangunan bersejarah dengan usia konstruksi lebih dari 50 tahun.

Ada beberapa kriteria untuk mengklasifikasikan bangunan sebagai cagar budaya: Berdasarkan standar tersebut, dapat ditentukan bangunan mana yang terdaftar sebagai cagar budaya dan dapat dilindungi. Upaya untuk melindungi bangunan bersejarah ini disebut konservasi. Perlindungan semacam ini dapat meningkatkan vitalitas fungsional bangunan cagar budaya melalui restorasi tanpa merusak segalanya. (Ardiani, 2009:7); (Roshif, 2013).

1. Standar estetika (keindahan): Hal ini terkait dengan keindahan nilai arsitektur orang-orang tertentu..
2. Kriteria unik: mewakili kategori atau jenis bangunan tertentu..
3. Kriteria kelangkaan: Bangunan satu-satunya atau peninggalan terakhir yang mewakili gaya pada zamannya..
4. Kriteria keluarbiasaan: Kriteria yang ditentukan berdasarkan bentuk yang besar, tinggi, menonjol dan sebagainya.
5. Kriteria peran sejarah: Menentukan peran yang terkait dengan peristiwa sejarah berdasarkan lingkungan atau bangunan sebagai tanda simbolis antara peristiwa masa lalu dan peristiwa saat ini.

Dari kriteria tersebut dapat ditentukan bangunan mana yang terdaftar sebagai cagar budaya dan dapat dilakukan konservasi atau yang dimaksud dengan upaya pelestarian. Pelestarian ini dapat berupa perbaikan untuk meningkatkan vitalitas fungsi pada bangunan Cagar

Budaya tanpa merusak semuanya (Roshif, 2013).

3. Karakteristik Arsitektur Vernakular

- 1) Desain vernakular menggabungkan rumah pribadi dan struktur berbeda yang diidentifikasi dengan pengaturan iklim dan lingkungan/aset terdekat, orang atau jaringan lingkungan yang memilikinya, (Gartiwa & Sudrajat, 2011).
- 2) Arsitektur yang dikerjakan untuk memenuhi kebutuhan dasar suatu daerah, nilai, ekonomi, gaya hidup budaya tertentu. Perspektif kapasitas sangat dominan, tetapi tidak bekerja untuk memajukan perasaan atau hal-hal yang rumit/gaya, dengan asumsi ada, mereka hampir tidak berperan. Hal ini diakui dari rekayasa kelas dunia, yang digambarkan oleh komponen gaya rencana yang sengaja dibawa ke dunia untuk tujuan gaya yang melewati prasyarat praktis dari suatu struktur (Oliver, 1993).
- 3) Tidak ada bangunan yang dirancang dan dibangun oleh pengrajin, tidak ada arsitek profesional, menggunakan teknologi dan bahan lokal, lingkungan lokal: iklim, tradisi ekonomi (Rudofsky, 1965).
- 4) Jenis struktur vernakular bersifat keras, unik secara lokal, kadang-kadang mengakui kemajuan dari perspektif eksternal, karena itu tergantung pada kebutuhan manusia dan aksesibilitas bahan bangunan di sekitar sehingga dipengaruhi akan adanya kondisi dan lingkungan sekitarnya (Masner, 1993).
- 5) Struktur vernakular bersifat abadi, yaitu memiliki legitimasi yang panjang, mantap/tanpa henti yang diperoleh dari respons intuitif/tidak dibatasi/tidak disadari terhadap kondisi ekologi di sekitarnya (Jackson, 1984).
- 6) Desain vernakular adalah hasil dari budaya pertukangan manual dalam bangunan yang bergantung pada dasar

pemikiran, diulang dalam jumlah terbatas sebagai transformasi lingkungan, material, dan tradisi masyarakat setempat.

- 7) Perpindahan informasi diselesaikan secara verbal (tidak tertulis) dari satu zaman ke zaman lainnya, orang diarahkan oleh suatu perkembangan pertunjukan (standar tidak tertulis), yang melekat pada wilayahnya (Oliver, 1993).

Sehingga, dapat disimpulkan jika vernakular merupakan sebuah budaya yang turun-temurun yang didapat dari adaptasi lingkungan asal berupa kondisi fisik kawasan dan budaya yang ada pada daerah tersebut. Pewarisan budaya ini dilakukan secara verbal ke generasi selanjutnya yang dibuat oleh lokalitasnya (Sani, 2015).

4. Penerapan Arsitektur Vernakular

Vernakular karena rekayasa yang berkembang dan terciptakan dari desain orang yang dibawa ke dunia dari etnis dan diamankan dalam praktik etnis, dan dikerjakan oleh para ahli yang bergantung pada pengalaman (trial and error), memanfaatkan strategi dan bahan terdekat dan merupakan respons terhadap pengaturan alam di mana struktur ditemukan dan secara konsisten terbuka terhadap perubahan (Turan, 1990 dan Rapoport, dan Papanek, 1964, 1966, dan 1995, dalam Makarau, 2015 dan Mentayani, dkk, 2017) (Wijayadi & Tisnawati, 2020).

Inti dari arsitektur vernakular dibangun atas 3 (tiga) elemen, yaitu:

- 1) Ranah : bidang disiplin, komponen atau komponen yang dibatasi. Kesepakatan ini dipakai untuk alasan memahami domain desain vernakular.
- 2) Komponen : bagian paling kecil dari sebuah barang, komponen benda, kumpulan kecil (dari kumpulan besar). Komponen yang berkaitan dengan

arsitek vernakular adalah percakapan yang dapat menjelaskan ide vernakular.

- 3) Sudut vernakular adalah sudut pandang yang menjadi komponen mendasar dalam berkonsentrasi pada sebuah karya desain vernakular (Wijayadi & Tisnawati, 2020).

C. Tinjauan Konseptual

Buku Bernard Tschumi: Manifestoes (1978), "The Manhattan Transcripts (1981)" menceritakan hubungan disjungsi, khususnya partisi pada ruang dan penggunaannya, antara struktur dan program (kerja): catatan realitas desain melalui cerita tentang cinta dan kematian di Manhattan. Subjek ini muncul dan diperkuat dalam komposisi yang dihasilkan buku Architecture and Disjunction (1994). Melalui pemikiran cerdas ini, Tschumi dianugerahkan piala pada kompetisi tahun 1983 untuk perencanaan umum Parc du XX Siècle di Villette di Paris yang selesai pada 1998.

Dalam buku tersebut, Tsumi menduga bahwa untuk mengeksplorasi kondisi interstisial antara komponen di mana kerangka terbuat dari: ruang, kesempatan, dan pengembangan (atau gerakan). Selanjutnya, salah satu teknik yang digunakan untuk mencapai hal ini adalah Disprograming. Di mana disprograming menyiratkan bergabungnya dua proyek sehingga pengaturan ruang program utama mengotori program dan desain ruang kedua. Disprogramming adalah metode pengaturan program dalam ruang pengaturan. Selain Disprogramming, ada juga cara alternatif, khususnya Cross Programming (Memanfaatkan pengaturan spasial tertentu untuk berbagai proyek secara keseluruhan) dan Transprogramming (Perpaduan dua proyek dengan berbagai properti dan desain spasial) (Jerobisonif, Manu, & Amabi, 2019).

Pembahasan

A. Lokasi

Site berada pada Jl. Kuin Utara, Kelurahan Kuin Utara, Kota Banjarmasin. Eksisting Kawasan Site bermacam-macam. Kawasan ini lebih dikenal akan situs Makam sultan Suriansyah, dan kemudian terdapat rumah warga dan warung-warung yang menghadap jalan. Dan terdapat pemakaman umum yang terletak di tengah-tengah site. Pada situs Makam Sultan Suriansyah dan kawasan warga, eksisting site berupa lantai cor beton pada tanah keras (tanah urugan) pada lapisan atasnya, sedangkan lapisan bawahnya adalah tanah rawa. Kemudian pada kawasan pemakaman umum, eksisting site langsung berupa tanah keras (tanah urugan) pada lapisan atasnya, dan tanah rawa pada lapisan bawahnya.



Luas total: 12.676,11 m² (136.444,48 kaki²)
Jarak total: 482,75 m (1.583,83 kaki)

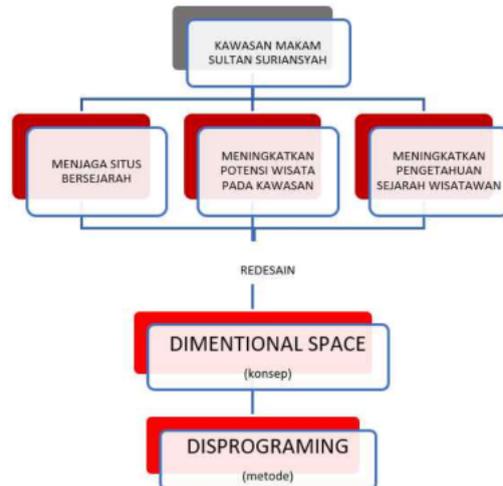
Gambar 2: Lokasi Site
Sumber : Google Maps

Data Teknis Tapak:

- Luas site ±12.000 m².
- KDB: 40%
- KDH: 82%
- Kontur Tanah : Datar

- Tekstur Lahan : Tanah Lembek
- Batas Utara : Rumah Warga
- Batas Selatan : Sungai
- Batas Timur : Rumah Warga
- Batas Barat : Jembatan

B. Konsep Perancangan



Gambar 3: Skema Konsep Perancangan
Sumber : Penulis 2021

Berdasarkan statement dari permasalahan, “Bagaimana mewujudkan rancangan redesain kawasan wisata yang menghubungkan kegiatan wisata dengan perkembangan sejarah pada kawasan tersebut?”, maka kawasan akan di desain dengan konsep Dimensional Space yang nantinya akan dicapai dengan metode disprogramming.

Konsep Dimensional Space merupakan sebuah cara yang penulis kemukakan berdasarkan permasalahan yang ada. Konsep ini memiliki artian sebagai “Dimensi Ruang”, yang mana konsep ini akan membuat beberapa ruang yang ada pada sebuah dimensi, atau objek sasaran nantinya.

Konsep ini kemudian diaplikasikan pada perancangan dengan menggunakan metode yang bernama “Disprogramming”.

Metode Disprogramming dipilih sebagai metode dalam perancangan ulang kawasan Makam Sultan Suriansyah. Metode ini dipilih karena sesuai dengan kondisi perancangan terpadu. Kawasan yang memiliki bermacam zona yang akan menjadi pertimbangan dalam perancangan, memerlukan metode yang dapat menyatukan zona-zona yang ada menjadi satu kesatuan yang saling terhubung. Kawasan yang merupakan sebuah kawasan cagar budaya sehingga perlunya pengelompokan zona agar objek cagar budaya dapat dijaga dengan baik. Zona tersebut adalah area inti, area penyangga, area pengembangan, dan area penunjang.

1. Penerapan Konsep Kawasan

Bentuk massa dari bangunan inti kawasan ini adalah sebuah bangunan keraton dengan dua atap kerucut dan pada kolom bangunan dan pagar terdapat ornamen-ornamen banjar. Kesan dari bangunan tersebut tidaklah kuat, sehingga ketika melakukan perancangan desain pada kawasan tidak mengganggu pandangan dari kawasan tersebut.



Gambar 4: Bentuk Bangunan Pada Makam Sultan Suriansyah

Sumber : Penulis 2021

Daerah ini juga memiliki sejarah sebagai keraton (istana) banjar, di mana keraton ini memiliki beberapa keistimewaan dalam desainnya. Sebagai tempat tinggal raja, keraton cenderung didesain dalam bentuk bangunan dengan pembatas yang kokoh dan terlihat jelas. Area ini adalah pembatas visual yang jelas dan memiliki

beragam fungsi. Dan aspek ruang, ada batas imajiner yang membagi ruangan, sehingga terbentuk hierarki sesuai dengan status sosial masyarakat.



Gambar 5: Penerapan Konsep Kawasan

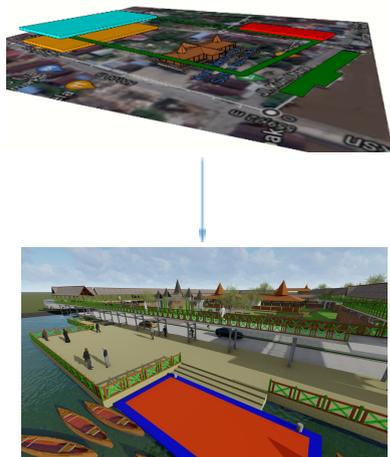
Dalam kitab *Negarakertagama* yang ditulis oleh Mpu Prapanca, terdapat beberapa gambaran tentang Kerajaan Majapahit ketika dipimpin oleh Raja Hayam Wuruk. Konon gapura Kerajaan Majapahit terletak di sisi utara, dilengkapi menara penjaga, sedangkan di dalamnya ada sebuah bujur sangkar. Area bangunan ini dijaga oleh tembok batu dan di sebelah tenggara adalah area singgasana Raja dan kerabatnya. Selain area keraton, juga terdapat rumah para guru agama, tempat suci, ruang pertemuan, balai upacara, rumah dinas dan bangunan-bangunan lainnya.

Dengan perpaduan metode disprogramming dan peraturan atas zona-zona situs bersejarah, maka muncul ide untuk melakukan penumpukan ruang pada situs tersebut. Pemisahan zona-zona dengan level yang berbeda dapat menjaga batas yang ada tanpa mengganggu kegiatan yang sudah ada. Selain itu, kehadiran keraton pada kawasan akan menambahkan suasana masa lampau pada perancangan nantinya.

2. Konsep Zonasi dan Fungsi

Kawasan merupakan kawasan wisata makam yang dikelilingi oleh pemukiman warga. Selain itu, pada kawasan juga terdapat beberapa fasilitas yang mengelilingi kawasan tersebut. Berdasarkan peraturan yang berlaku, pada kawasan situs bersejarah, kawasan inti dari kawasan

tersebut haruslah bersih dan terjaga. Sehingga ketika diaplikasikan konsep Dimensional Space, maka akan terdapat beberapa layer ruang yang bertumpung pada kawasan untuk menjaga zona-zona yang ditentukan



Gambar 6 : Pembagian Fungsi Kawasan Berdasar Zona
Sumber : Penulis 2021

Kawasan ini memiliki juga terdapat dalam satu kawasan dengan Masjid Sultan Suriansyah. Sehingga pada area jalan kawasan dapat memiliki desain yang sama sehingga menjadi pemandu pengunjung yang ingin turut mengunjungi Masjid Sultan Suriansyah.



Gambar 7 : Zonasi Kawasan Berdasarkan Fungsi
Sumber : Analisa Penulis

Sedangkan fungsi dapat dilihat dari beberapa aktivitas yang akan ada pada kawasan ini. Kawasan tersebut adalah bertransaksi, berziarah, meneliti atau mempelajari kawasan situs bersejarah, berwisata, dan kegiatan sekunder seperti MCK dll.



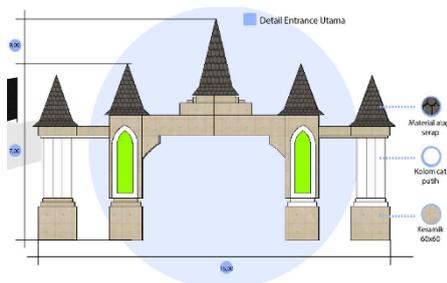
Gambar 8 : Perancangan Kawasan Berdasar Zonasi dan Fungsi
Sumber : Penulis 2021

Beberapa pertimbangan desain yang akan menentukan kawasan adalah mengumpulkan beberapa zona dan meletakkannya berdasarkan urgensi yang ada. Hal ini bisa ditentukan dari area parkir yang mudah diakses dan berdekatan dengan jalanan, mengumpulkan PKL yang menyebar agar berjalan pada satu titik, menghilangkan beberapa hal yang tidak diperlukan pada kawasan dan banyak hal lainnya.

3. Konsep Interior dan Eksterior

Seperti yang dijelaskan pada konsep bentuk, Kawasan ini merupakan kawasan bersejarah bekas kerajaan Banjar. Sehingga, situs makam Sultan Suriansyah pun mengambil bentukan yang mendekati keraton Banjar sebelumnya. Sehingga,

beberapa bentukan bangunan dan interior kawasan tersebut menyesuaikan dengan situs makam tersebut.



Gambar 9 : Unsur Desain Kawasan
Sumber : Penulis 2021

Untuk warna pun, disesuaikan agar memunculkan kesan kuno seperti warna cream dan coklat dan pemilihan material yang dapat memunculkan kesan kuno tersebut. Hal ini bertujuan agar segala aspek yang ada pada kawasan ini dapat menyatu dengan perancangan kawasan pada daerah ini.

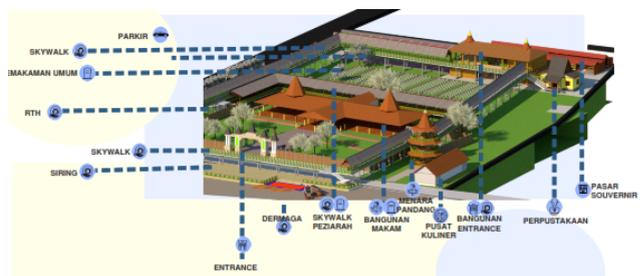


Gambar 10 : Unsur Desain Pada Bangunan
Sumber : Penulis 2021

HASIL



Gambar 11 : Site plan
Sumber : Penulis 2021



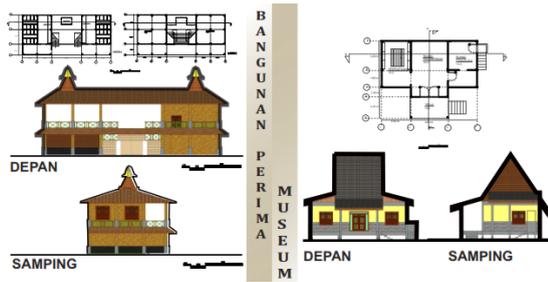
Gambar 12 : Site Plan 3d
Sumber : Penulis 2021



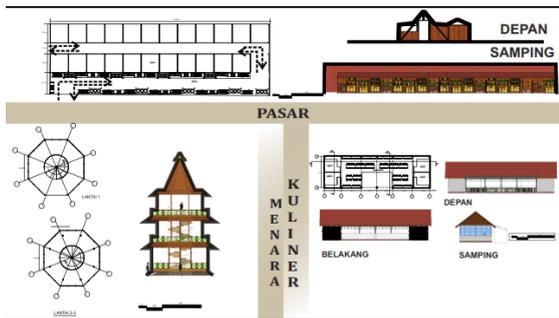
Gambar 13 : Tampak Kawasan
Sumber : Penulis 2021



Gambar 14 : Potongan Kawasan
Sumber : Penulis 2021



Gambar 15 : Bangunan Kawasan (1)
Sumber : Penulis 2021



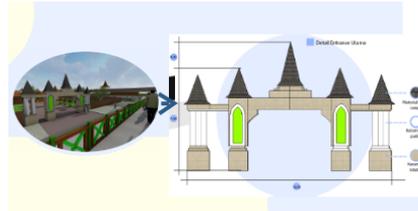
Gambar 16 : Bangunan Kawasan (2)
Sumber : Penulis 2021



Gambar 17 : Perspektif
Sumber : Penulis 2021

Entrance

Entrance merupakan sebuah jalan masuk atau akses masuk ke dalam sebuah kawasan. Pada redesain kawasan makam Sultan Suriansyah ini terdapat dua entrance, yaitu entrance utama dan entrance samping.



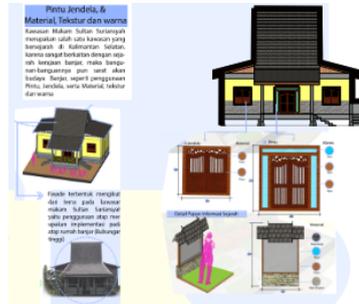
Konsep Fasade

Kawasan Makam Sultan Suriansyah merupakan salah satu kawasan yang bersejarah di Kalimantan Selatan, karena sangat berkaitan dengan sejarah kerajinan batik maka bangunan bangunannya pun sarat akan budaya Banjar seperti penggunaan atap merupakan replikasi atau modifikasi dari bubungan tinggi.



Menara Pengawas

Bangunan menara pengawas merupakan bangunan menara yang dibuat agar pemangku bisa melihat kondisi sekitar site. Bangunan memiliki tiga lantai yang memiliki ketinggian sekitar 10 lantai. Bentuk atap berbentuk kerucut mengikuti bentuk atap yang ada pada bangunan utama (Bangunan Makam Sultan Suriansyah) yang runcing, hal ini dilakukan agar bangunan dapat membara dengan sekitar site.



Gambar 18 : Detail Arsitektural
Sumber : Penulis 2021

KESIMPULAN

Redesain kawasan makam Sultan Suriansyah merupakan upaya edukasi masyarakat dan cara menjaga sejarah yang ada pada kawasan ini. Selain itu, kawasan ini juga berupaya untuk meningkatkan potensi wisata yang ada di kota

Banjarmasin. Sebab dengan adanya sektor wisata pada sebuah kawasan, maka akan meningkat pula kesejahteraan masyarakat disekitarnya.

Rancangan ini mencapai tujuannya dengan menerapkan konsep dimensional space agar menjaga situs bersejarah yang ada memberikan ruang lain kepada pengunjung untuk mempelajari sejarah yang ada pada kawasan ini. Sehingga kawasan ini bisa menjadi kawasan wisata edukasi sejarah keraton Banjar yang menjaga sejarah yang menjadi warisan terdahulu.

Rancangan ini dicapai dengan menata fasilitas kawasan beserta aktivitas yang ada pada kawasan ini, diantaranya dengan memberikan ruang pada area situs bersejarah makam Sultan Suriansyah, menata kawasan untuk berjualan, dan menambah fasilitas yang dapat membatasi pengunjung dengan situs bersejarah yang ada pada kawasan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Muchamad, B. N., & Aufa, N. (2006). Dimensi Teknik Arsitektur. *Melacak Arsitektur Keraton Banjar*, 34, 107.
- U. N. (2010). Cagar Budaya. *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA*. Indonesia.
- Gartiwa, M., & Sudrajat, I. (2011). *Morfologi Bangunan dalam Konteks Kebudayaan*. Bandung: Muara Indah.
- Hayati, R. (2014). Pemanfaatan Bangunan Bersejarah Sebagai Wisata Warisan Budaya Di Kota Makassar. *Jumpa*, Volume 1, Nomor 1, 10.
- Jerobisonif, A., Manu, A. K., & Amabi, D. (2019). Konsep dan Metode Desain Arsitektur Bernard Tschumi. *Gewang*, Vol. 1, No. 1, 20-26.
- Khaliesh, H. (2014). Tinjauan Terhadap Identitas, Karakter Budaya dan Eksistensinya. *Arsitektur tradisional Tionghoa*, Vol. 1, No. 2, 86-98.
- Masner, M. (1993). Is there a modern vernacular? In *Companion to contemporary architecture* (pp. hal. (198-201)). London and New York.
- Oliver, P. (1993). *The importance of the study of vernacular architecture*.
- Roshif, A. F. (2013). Redesain Lembaga Pemasarakatan Kelas 1 Malang. *Arsitektur Perilaku*, 12.
- Rudofsky, B. (1965). *Architecture Without Architects: A Short Introduction to Non-Pedigreed Architecture*.
- Sani, A. A. (2015). Bentuk dan Proporsi Pada Perwujudan Arsitektur Vernakular Bugis. *Bola Soba di Kota Watampone, Sulawesi Selatan*, 16-17.
- Wijayadi, A., & Tisnawati, E. (2020). Studi Potensi Vernakular Kampung Nitiprayan Bantul Sebagai Dasar Perancangan Pusat Seni dan Budaya. *Jurnal Arsitektur Grid*, Vol. 2, No.1, 2-6.