

TAMAN EDUKASI PANGERAN ANTASARI DENGAN PENDEKATAN NEO-VERNAKULAR KOTA BANJARMASIN

Abdy Ikhwan Mudzakky

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1810812210002@mhs.ulm.ac.id

Gusti Novi Sarbini

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

ABSTRAK

Pada area perkotaan, mendapatkan informasi dari teknologi yang ada merupakan hal yang sangat mudah dilakukan. Namun sayangnya kemudahan ini menjadi ketergantungan bagi anak-anak usia dini yang masih kurang stabil psikologisnya. Sejarah pun juga merupakan suatu bagian dari informasi yang mudah didapatkan pada saat ini. Salah satu tokoh sejarah terkenal dari Banjarmasin adalah Pangeran Antasari. Pangeran Antasari merupakan seorang Pahlawan Nasional dari kerajaan Banjar dalam perlawanannya terhadap pasukan Belanda. Hal ini membuat sejarah akan Pangeran Antasari perlu diketahui oleh masyarakat Banjar itu sendiri terutama pada kalangan anak-anak. Salah satu cara penyampaian informasi ini tanpa memerlukan teknologi digital adalah dengan Taman Edukasi. Pendekatan yang akan diterapkan pada Taman Edukasi adalah pendekatan Neo-Vernakular. Pendekatan ini akan mencari hal-hal unik yang ada pada bangunan suku Banjar dan menerapkannya pada desain "Taman Edukasi Pangeran Antasari Dengan Pendekatan Neo-Vernakular Kota Banjarmasin" yang ingin dibuat.

Kata kunci: Taman Edukasi, Neo-vernakular, Pangeran Antasari.

ABSTRACT

In urban areas, getting information from existing technology is very easy to do. However, it is a little difficult to become dependent for early childhood children who are still not psychologically stable. History is also a part of the information that is easily available at this time. One of the famous historical figures from Banjarmasin is Prince Antasari. Prince Antasari is a National Hero of the kingdom of Banjar in his resistance to the Dutch troops. This makes the history of Prince Antasari need to be known by the people of Banjar itself, especially among children. One way of delivering this information without the need for digital technology is through Educational Parks. The approach that will be applied to the Educational Park is the Neo-Vernacular approach. This approach will find unique things that exist in the Banjar traditional building and apply it to the design of the "Prince Antasari Educational Park with a Neo-Vernacular Approach in Banjarmasin City".

Keywords: Educational Park, Neo-vernacular, Prince Antasari.

PENDAHULUAN

Pada area perkotaan, mendapatkan informasi menjadi sangat mudah dikarenakan penyebaran informasi yang cepat dan perkembangan teknologi yang maju. Pada area ini, sebagian besar masyarakat tidak lagi bersusah payah mencari informasi keluar rumah, namun dengan memberikan beberapa sentuhan pada ponsel, laptop, komputer, dan lain sebagainya informasi-informasi yang ingin dicari dapat datang dengan mudah. Area perkotaan itu sendiri tentunya juga memiliki berbagai macam masalah, salah satunya merupakan tingkat ketergantungan akan media digital pada anak-anak dan remaja yang sangat tinggi. Ketergantungan yang tinggi ini dapat mengakibatkan gangguan kesehatan mental pada remaja dan anak-anak yang masih belum stabil. Berdasarkan Kominfo (Kementerian Komunikasi dan Informatika) dan UNICEF (*United Nations International Children's Emergency Fund*) di tahun 2015, diperkirakan sebanyak 30 juta remaja dan anak-anak merupakan pengguna internet di Indonesia.

Dari semua jenis informasi yang ada, informasi mengenai sejarah merupakan salah satu hal yang diperlukan bagi perkembangan umat manusia. Mempelajari sejarah merupakan sarana untuk membuat masa depan yang lebih baik, mempelajari cara hidup akan tokoh-tokoh terkenal, dan menghindari kesalahan yang terjadi di masa lalu. Sejarah Banjar pun merupakan salah satu hal yang diperlukan dalam mengembangkan kota-kota yang ada di Kalimantan Selatan. Dari semua tokoh penting dari Sejarah Banjar yang ada, tokoh Pangeran Antasari merupakan tokoh yang paling dikenali. Namun, meskipun banyak orang yang mengenali beliau, masih sedikit yang tahu akan bagaimana cara hidup beliau dan apa saja yang telah dicapainya. Karena itulah fokus utama pada Sejarah Banjar ini merupakan Pangeran Antasari.

Panembahan Amiruddin Khalifatul Mukminin atau yang lebih biasa dikenal

dengan Pangeran Antasari merupakan salah satu Pahlawan Nasional yang berasal dari Kalimantan Selatan. Pangeran Antasari memimpin banyak perlawanan terhadap Belanda yang menjajah dan mencoba mengendalikan kerajaan Banjar dari dalam. Pangeran Antasari dalam perlawanannya pada Belanda menjadi motor dari gerak mula pecahnya Perang Banjar dengan testamennya “haram manyarah, waja sampai kaputing” menjadi pusat perputaran roda sejarah yang sangat penting bagi perkembangan Kalimantan Selatan. Hal ini membuat Pangeran Antasari menjadi Pahlawan Nasional Indonesia yang perlu dikenali banyak orang terutama masyarakat Banjar itu sendiri.

Salah satu jenis sarana penyampaian secara langsung akan sejarah Pangeran Antasari adalah Taman Edukasi. Taman Edukasi memberikan sarana pembelajaran yang bersifat informatif beserta rekreatif dalam bentuk fisik yang diperlukan bagi pembelajaran anak-anak usia dini. Taman Edukasi dapat menjadi cara pembelajaran secara fisik bagi masyarakat yang mendatanginya sekaligus menjadi tempat rekreasi umum. Taman Edukasi pada dasarnya membolehkan kalangan pada semua usia yang dimana membuat pembelajaran akan Sejarah Banjar tidak hanya kepada kalangan anak-anak yang masih belum mengetahuinya, namun juga dapat mengingatkan pengetahuan akan Sejarah Banjar bagi kalangan usia keatas.

Pendekatan yang akan dilakukan pada perancangan Taman Edukasi kali ini menggunakan pendekatan Neo-Vernakular. Penerapan arsitektur Neo Vernakular ini sering diterapkan pada bangunan yang fokus terhadap keunikan regionalnya itu sendiri, contohnya seperti Gedung Pertunjukkan. Pendekatan ini akan mencari hal-hal unik yang ada pada bangunan suku Banjar dan menerapkannya pada desain “Taman Edukasi Pangeran Antasari Dengan Pendekatan Neo-Vernakular Kota Banjarmasin” yang ingin dibuat.

PERMASALAHAN

Taman Edukasi ini memiliki tujuan utama dalam mengenalkan siapa itu Pangeran Antasari dan apa yang telah dicapai beliau. Pengenalan akan siapa itu Pangeran Antasari dilakukan dengan cara yang edukatif sekaligus rekreatif dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Taman ini pun diharapkan dapat menjadi tempat berkumpulnya masyarakat sekitar dan ramah dengan lingkungan sekitar.

Taman Edukasi memerlukan tapak yang memiliki hubungan historis dengan Pangeran Antasari. Hal ini bertujuan membuat tidak berada di tempat yang acak dan membuat dari arti taman itu sendiri berkurang. Taman juga memerlukan desain yang mudah mengenalkan Pangeran Antasari dengan fasilitas sarana prasarana yang lengkap. Taman Edukasi juga diperlukan untuk menyediakan ruang terbuka dan area hijau agar sesuai dengan lingkungan disekitar tapak dengan mengikuti standar-standar yang telah ada.

Pendekatan yang akan digunakan pada Taman Edukasi berupa pendekatan neo-vernakular. Pendekatan ini berfokus kepada penggunaan ornamen-ornamen Banjar dan menerapkannya kepada desain taman. Taman juga berusaha menerapkan pedoman GreenShip Building ver 1.2. dan memenuhi kriteria didalamnya. Aktivitas di dalam taman dilakukan dengan cara membaca, menyentuh, dan melihat. Hal ini bertujuan membuat pengunjung taman dapat lebih merasakan suasana apa yang ingin diberitahukan taman sekaligus mempelajarinya tanpa merasa bosan.

Berdasarkan poin-poin yang telah dibuat sebelumnya, maka permasalahan yang bisa didapatkan adalah bagaimana merancang Taman Edukasi yang dapat mengenalkan Pangeran Antasari kepada masyarakat terutama pada anak-anak berusia dini dengan disertakannya pendekatan neo-vernakular.

METODE

A. Alasan Pemilihan Metode Pendekatan Neo-Vernakular

Dalam Perancangan Taman Edukasi Pangeran Antasari ini, yang dapat memenuhi keperluan dalam menyampaikan siapa itu Pangeran Antasari kepada masyarakat luas dengan cara yang modern dan menarik tanpa perlu membuang nilai daerahnya Banjar itu sendiri merupakan pendekatan Neo-Vernakular.

Pada objek yang dirancang kali ini, metode pendekatan Neo-Vernakular dibagi menjadi narasi Perang Banjar dan transformasi ornament Banjar sebagai ide dalam mengenalkan Pangeran Antasari. Kedua hal ini kemudian digabungkan dan menjadi analogi simbolik dalam kisah perjuangan Pangeran Antasari pada saat Perang Banjar.

B. Metode Pendekatan Neo-Vernakular

Menurut (Nauw dan Rengkung, 2013) arsitektur neo-vernakular merupakan penerapan elemen arsitektur dalam hal yang telah ada, entah itu secara fisik dalam hal bentuk dan konstruksi maupun non-fisik dalam hal konsep, filosofi, maupun tata ruang yang dimana memiliki tujuan dalam pelestarian unsur lokal. Arsitektur neo-vernakular memiliki beberapa ciri khas berdasarkan (Zikri, 2012), yaitu:

1. Massa bangunan menerapkan unsur lingkungan dan budaya sekitar tempat sekaligus juga iklim setempat, yang dimasukkan dalam bentuk fisik arsitektural, terkadang dalam bentuk denah, ornamen atau detail maupun struktur pada bangunan.

2. Unsur vernakular tidak selalu murni diikuti, biasanya merupakan hal yang belum pernah ada.
3. Membuat elemen non fisik, layaknya pola pikir, budaya, kepercayaan maupun tata letak yang menghadap makro kosmos dan lainnya.

Selain ciri khas, arsitektur neo-vernakular memiliki konsep yang dimasukkan ke dalam bangunan berdasarkan (Zikri, 2012), yaitu:

1. Biasanya menggunakan bubungan atap, dikarenakan sebagian besar bangunan vernakular menerapkan penggunaan atap bubungan di Indonesia.
2. Memiliki hubungan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan eksterior di luar bangunan.
3. Adanya proporsi yang lebih vertikal dalam bentuk dan elemen tradisional.
4. Penggunaan material konstruksi lokal seperti batu bata.
5. Penggunaan warna yang kuat sekaligus kontras.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Arsitektural

1. Arsitektur Lanskap

Hakim dan Utomo (2008) menjelaskan bahwasanya arsitektur lanskap merupakan seni dan ilmu perencanaan dan perancangan sekaligus penataan pada tapak, penyusunan elemen alam dan buatan melalui penerapan ilmu pengetahuan dan budaya, dengan memperhatikan keseimbangan keperluan pelayanan dan pemeliharaan sumber daya, yang dapat menghasilkan lingkungan yang fungsional dan estetis.

2. Elemen Penyusun Taman

Elemen penyusun taman terbagi menjadi 2 bagian, yaitu elemen lunak dan elemen keras. Elemen lunak atau bisa dibilang elemen hidup merupakan elemen yang memuat makhluk hidup ke dalam taman seperti tumbuhan dan hewan. Sedangkan elemen keras merupakan elemen yang memuat benda mati kedalam taman seperti tanah, batu dan lain sebagainya. Tipe elemen keras yang sering digunakan yaitu patung, ayunan, lampu taman, dan lain sebagainya (Regina Susanto 2017, hal.48).

3. Taman

Berdasarkan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), taman merupakan kebun yang ditanami dengan bunga dan lain sebagainya (tempat bersenang-senang). Selain itu, berdasarkan Wikipedia (2016), taman adalah sebuah area yang memuat komponen elemen keras dan elemen lunak yang menyokong satu sama lain yang sengaja direncanakan dan diciptakan oleh manusia dalam penggunaannya sebagai tempat penyegar ruang dalam dan ruang luar yang mana terbagi menjadi dua yaitu taman buatan dan taman alami.

4. Definisi Taman Edukasi

Taman Edukasi didefinisikan sebagai “kegiatan yang menggabungkan intisari pendidikan dengan intisari kegiatan rekreasi yang disusun menjadi suatu program yang memiliki kualitas untuk anak” (Regina Susanto 2017, hal.45-46).

5. Tujuan Taman Edukasi

Regina Susanto (2017, hal. 48) menyebutkan, “Taman Edukasi memiliki tujuan utama untuk mendapatkan pengalaman belajar secara langsung terhadap objek edukasi agar anak bisa mendapatkan pendidikan dengan cara yang rekreatif dan edukatif”.

B. Tinjauan Konsep

1. Neo-Vernakular

Kata “Vernakular” memiliki arti bahasa setempat, sedangkan kata “Neo” memiliki arti baru yang berasal dari bahasa Yunani. Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Neo-Vernakular bisa diartikan sebagai bahasa setempat yang diucapkan dengan cara baru. Arsitektur neo vernakular itu sendiri merupakan aliran yang berkembang di era Postmodern dari sekian banyaknya aliran arsitektur yang ada. Aliran-aliran yang berkembang pada era Postmodern memiliki beberapa ciri khas arsitektur berdasarkan (Budi A. Sukada, 1998), yaitu:

1. Memuat intisari komunikatif yang lokal/popular.
2. Memunculkan kembali kenangan bersejarah.
3. Bersifat plural.
4. Meletakkan teknik ornamentasi.
5. Bersifat mewakili keseluruhan.
6. Berbentuk metaforik.
7. Muncul dari partisipasi.
8. Menunjukkan aspirasi umum.
9. Berisikan area perkotaan.
10. Bersifat eklektik.

2. Metode Narasi

Berasal dari kata Latin *narre*, narasi memiliki arti memberi tahu. Narasi berhubungan dengan usaha dalam menyampaikan sesuatu atau peristiwa. Narasi merupakan suatu bentuk wacana yang berusaha menyampaikan dengan se jelas-jelasnya kepada pembaca suatu terjadi yang telah terjadi (Gorys Keraf, 2010:136). Hal ini bisa juga dikatakan, narasi berusaha menjawab suatu pertanyaan, yaitu “apa yang telah terjadi”. Menurut Agustinus S. (2020: 64) narasi merupakan suatu metode yang

menghubungkan ruang dalam alur bahasa cerita, setiap teks yang disampaikan menjadi wacana keruangan yang terbuka dan menjadi tempat `pertarungan` pemahaman.

Menurut Gorys Keraf (2010) narasi memiliki beberapa ciri, yaitu:

1. Narasi lebih menampilkan intisari perbuatan atau tindakan.
2. Narasi ditata dalam susunan waktu yang kronologis.
3. Narasi bertujuan menjawab pertanyaan “apa yang terjadi?”
4. Adanya konflik di dalam narasi.

3. Transformasi

Berdasarkan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) transformasi memiliki arti perubahan rupa (fungsi, sifat, bentuk, dan lain-lain). Berdasarkan Anthony Antoniades (1990) transformasi merupakan suatu tahap perubahan secara sedikit demi sedikit sampai tahap akhir, perubahan dilaksanakan dengan memberi tanggapan kepada pengaruh unsur internal dan eksternal yang akan menuntun perubahan dari wujud yang telah diketahui sebelumnya melalui tahap melipatgandakan.

Anthony Antoniades (1990) menyampaikan akan adanya tiga strategi transformasi arsitektur, yaitu:

1. Strategi Tradisional: evolusi progresif dari sebuah bentuk melalui penyesuaian langkah demi langkah terhadap batasan-batasan,
 - Eksternal: tapak, arah angin, view, orientasi, kriteria lingkungan
 - Internal: kriteria struktural, program ruang, fungsi
 - Artistik: kehendak, kemampuan dan sikap arsitek dalam mengolah bentuk, berdampingan dengan sikap terhadap biaya dan kriteria pragmatis yang lain.

2. Strategi Peminjaman: peminjaman wujud dasar dari patung, lukisan, dan objek benda lainnya, mempelajari properti dua dan tiga dimensinya sekaligus selalu mencari kedalaman pemahamannya dengan memperhatikan kelayakan penerapan dan validitasnya. Transformasi pinjaman ini adalah '*pictorial transferring*' (pemindahan wujud) dan bisa diklasifikasi sebagai '*pictorial metaphor*' (metafora wujud).
3. Dekonstruksi: suatu tahapan dimana sebuah rangkaian yang ada dipisahkan dengan tujuan mencari cara yang baru dalam kombinasinya dan menghasilkan suatu kesatuan dan tatanan baru dengan strategi struktural dalam susunan yang berbeda.

C. Tinjauan Sejarah Pangeran Antasari

Pangeran Antasari merupakan Pahlawan Nasional sekaligus Sultan Banjar. Beliau lahir di Kayu Tangi, Kesultanan Banjar, 1809 dan wafat pada umur 53 tahun tanggal 11 Oktober 1862 di Bayan Begok, Hindia Belanda. Pangeran Antasari dinobatkan sebagai pimpinan pemerintahan tertinggi di Kesultanan Banjar pada tanggal 14 Maret 1862 dengan menyandang gelar Panembahan Amiruddin Khalifatul Mukminin dihadapan para kepala suku Dayak dan adipati (gubernur) penguasa wilayah Kapuas, Dusun Atas, dan Kahayan. Ayah dan ibu Pangeran Antasari adalah Pangeran Masohut (Mas'ud) bin Pangeran Amir dan Gusti Hadijah binti Sultan Sulaiman dan merupakan cucu dari Pangeran Amir.

Pada masa kecilnya, Pangeran Antasari lebih dikenal dengan nama Gusti Inu Kartapati yang tinggal di kampung Sungai Batang, Martapura. Meskipun keturunan bangsawan, beliau lebih banyak bergaul dan bermain bersama anak-anak di kampung. Banyaknya bersosialisasi inilah yang membuat beliau melakukan kegiatan berburu, menangkap ikan, bertani, dan lain sebagainya bagaikan rakyat biasa dan

bukan nya bangsawan. Kegiatan ini juga yang membuat beliau dapat mempelajari bela diri pencak silat dan menggunakan senjata tajam dengan baik. Hal yang membuat Pangeran Antasari mudah dalam bersosialisasi dikarenakan sifat sopan santun dan rendah hati kepada orang lain meskipun beliau merupakan keturunan bangsawan. Beliau pun juga tidaklah orang yang pendendam terhadap keturunan bangsawan yang lain yang dulunya memusuhi kakeknya, yaitu Pangeran Amir yang tidak bisa naik tahta dikarenakan campur tangan Belanda yang mana membuatnya tidak pernah percaya akan pemerintah Belanda. Dalam pergaulannya beliau pun banyak yang berupa ulama yang mana membuat beliau banyak memahami akan agama islam dan diangkat masyarakat pada waktu luang sering menuntut agama islam. Perilaku dan kegiatan Pangeran Antasari pada masa kecilnya ini dapat menjadi panduan dalam mengiring kegiatan anak-anak di dalam taman.

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Pada perancangan Taman Edukasi Pangeran Antasari diperlukan tapak yang sesuai dengan tema yang diangkat. Berikut merupakan kriteria yang diperlukan untuk dapat memenuhinya:

1. Memiliki hubungan historis dengan Pangeran Antasari.
2. Dekat dengan sekolah atau tempat pendidikan (*walking distance* = 300 m).
3. Tapak memiliki akses yang mudah dicapai.
4. Dalam radius 1500 m terdapat min.7 prasarana kota dari tapak.

5. Lingkungan sekitar memiliki pemandangan yang baik.

Berdasarkan kriteria yang telah dibuat, maka tapak yang memenuhinya ada di lokasi Gg. Jamaluddin 1 No.RT.18, Kecamatan Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Lokasi tersebut berada berdekatan dengan makam Pangeran Antasari dan berdampingan dengan SMPN 31 Banjarmasin. Tapak memiliki ukuran seluas 1,37 hektar dan keliling sebesar 470 meter.



Gambar 1. Lokasi Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

B. Ruang dan Bentuk

Tata letak taman mengikuti lokasi-lokasi yang dijalaninya Pangeran Antasari pada saat peperangan Banjar. Lokasi tersebut dibuat alurnya berdasarkan kronologi yang mana jalur dari lokasi yang terbentuk akan dimasukkan kedalam site. Berikut urutan lokasi berdasarkan kronologi sejarah beserta peristiwanya:

1. Martapura (Belanda menduduki Martapura, Pangeran Antasari memundurkan pasukannya)
2. Amuntai (Pertikaian antara Pangeran Hidayat dengan Pangeran Antasari)
3. Muara Teweh (Penenggelaman kapal Onrust Belanda beserta pasukannya)

4. Ringan Kattan (Pembangunan benteng untuk menahan Belanda)

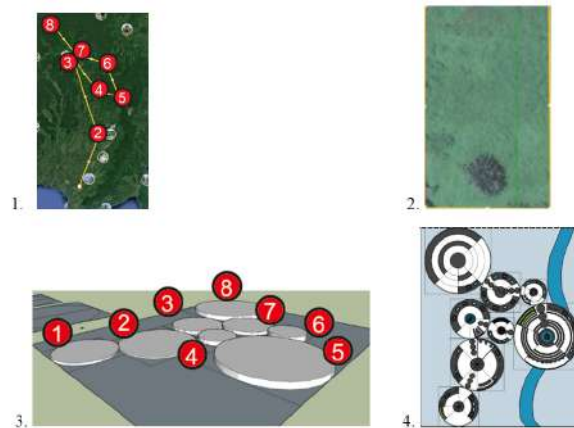
5. Tabalong (Situasi dan kondisi Pangeran Antasari parah, namun tetap berjuang)

6. Barito Utara (Pertahanan benteng gunung Tongka melawan Belanda)

7. Muara Teweh (Tantangan Belanda yang dijawab Pangeran Antasari)

8. Murung Raya (Wafatnya Pangeran Antasari)

Berikut merupakan urutan pembuatan tata letak taman:



Gambar 2. Urutan Pembuatan Tata Letak Taman
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

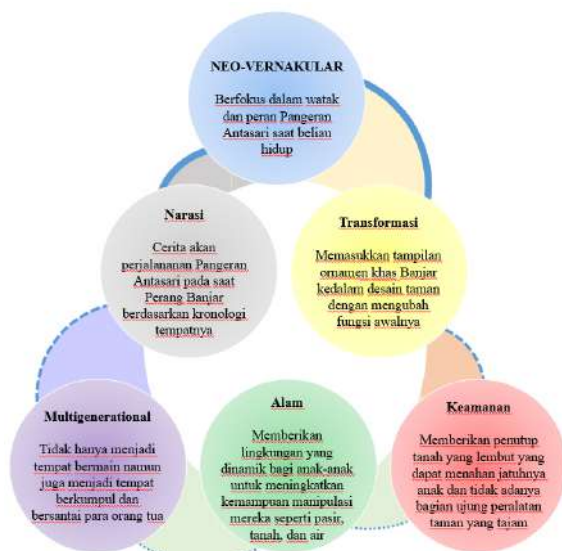
1. Pola yang didapatkan saat membuat alur lokasi berdasarkan kronologi sejarah.
2. Keadaan vegetasi site yang mana memiliki pohon besar di bagian depan
3. Area site diberikan ketinggian dan luas yang berbeda berdasarkan wilayah aslinya.
4. Site diberikan jalur air sebagai penggambaran sungai barito dan penggunaan warna di taman

menggunakan warna monokrom untuk menghasilkan efek masa lalu.

C. Konsep Perancangan

1. Konsep Program

Neo-Vernakular pada dasarnya merupakan salah satu pilihan dalam usaha menampilkan sesuatu yang baru tanpa meninggalkan kesan kental daerah sekitarnya. Konteks yang menampilkan daerah sekitarnya tersebut dapat berupa kawasan historis, cerita bersejarah, bangunan tradisional dan lain sebagainya yang mana ditampilkan dengan cara yang baru.



Gambar 3. Konsep Program
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

2. Konsep Zoning Tapak

Taman Edukasi Pangeran Antasari terbagi menjadi 4 macam zona, yaitu Zona Publik, Zona Privat, Zona Servis, dan Parkir. Zona Publik merupakan zona yang paling luas untuk tempat berkeliling pengunjung taman yang terdiri dari Taman Edukasi itu sendiri, Kolam, dan Area Gazebo. Zona Privat merupakan zona yang bertujuan mewadahi para pengelola taman agar dapat melaksanakan tugasnya yang terdiri dari

Kantor Pengelola Taman, Gudang, dan Parkir Pegawai. Zona Servis merupakan zona pendukung yang memberikan fasilitas tambahan kepada pengunjung taman dan warga sekitar taman yang terdiri dari Tempat Ibadah Muslim, Warung Makan, Toko Souvenir Taman, dan Toilet Umum.



Gambar 4. Konsep Zoning Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

3. Konsep Sirkulasi Tapak

Konsep sirkulasi tapak merupakan konsep dalam menghubungkan area satu dengan area lainnya pada Taman Edukasi Pangeran Antasari. Jalur sirkulasi pada taman terbagi menjadi 2, yaitu jalur sirkulasi pada Taman Edukasi yang ditunjukkan dengan penggunaan jalur batu berbentuk lingkaran dan jalur sirkulasi pada parkir

umum yang ditunjukkan dengan garis panah pada gambar.



Gambar 5. Konsep Sirkulasi Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

HASIL

Pendekatan Neo-Vernakular merupakan cara pencapaian dalam menciptakan suasana taman yang dapat memberikan perasaan berada bersama dengan Pangeran Antasari kepada pengunjung taman. Dalam Taman Edukasi juga disediakan berbagai macam fasilitas pendukung dengan sirkulasi yang mudah dicapai mulai dari masuk tapak Taman Edukasi yang dimana memberikan kenyamanan kepada pengguna taman.



Gambar 6. Site Plan
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

Pada penataan *Site Plan* terlihat secara keseluruhan letak-letak bangunan dan area-area pada taman. Letak parkir yang terbagi menjadi 2 dengan akses masuknya berada pada bagian selatan dan timur tapak dengan fungsinya masing-masing. Area Taman Edukasi itu sendiri dapat terlihat dengan jelas terpisah dengan area servis dan area pengelola taman namun masih memiliki hubungan dengan setiap area taman.



Gambar 7. Perspektif Taman Edukasi
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

KESIMPULAN

Perancangan Taman Edukasi Pangeran Antasari Dengan Pendekatan Neo-Vernakular merupakan usaha untuk lebih meningkatkan wawasan masyarakat kota untuk lebih mengetahui siapa itu Pangeran Antasari dan apa saja pencapaian beliau. Pemahaman ini diharapkan dapat menjadi bibit dalam pertumbuhan psikologikal dan cara berpikir yang lebih baik masyarakat banyak.

Upaya ini dapat dicapai dengan pemilihan tapak yang historis dengan

Pangeran Antasari, penyediaan fasilitas umum yang memadai, penciptaan suasana taman yang nyaman, pemanfaatan kondisi tapak sekitar dan penggunaan teknologi yang tepat guna. Rancangan ini berlandaskan perjuangan Pangeran Antasari saat Perang Banjar dengan pendekatan Neo-vernakular dengan cara narasi dan transformasi. Hal ini diharapkan membuat Taman Edukasi Pangeran Antasari Dengan Pendekatan Neo-Vernakular Kota Banjarmasin ini dapat menjadi ruang publik kota sekaligus tempat edukasi sejarah yang melestarikan kebudayaan yang pekat dengan keindahan dan keunikan lokalnya sebagai salah satu warisan dari tokoh Pangeran Antasari dan tokoh-tokoh lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Rahayu, M. K., Sulisty B. W., dan Widjajanti, W. (2019). Rancangan Kompleks Taman Budaya Kalimantan Timur dengan Laggam Neo Vernakular di Kota Samarinda. Institut Teknologi Adhi Tama. Surabaya
- Saleh, M.I. (1993). Pangeran Antasari. CV. Manggala Bhakti. Jakarta
- Susanto, R. (2016). Taman Edukasi di Kota Semarang Dengan Pendekatan Psikologi Anak. Universitas Atma jaya. Yogyakarta
- Rahmanto, A. (2020). Ruang Terbuka Tepian Sungai Siring Ulek Marabahan. Universitas Lambung Mangkurat. Banjarbaru
- Darmawan, Edy. (2005), Analisa Ruang Publik Arsitektur Kota, Universitas Diponegoro, Semarang.
- Sutanto, A. (2020). Peta Metode Desain. Universitas Tarumanagara. Jakarta

Website

"Pangeran Antasari". Wikipedia. https://id.wikipedia.org/wiki/Pangeran_Antasari. Diakses pada 13 April 2023.

TribunJabar.id. (2021, 9 Maret). Taman Sejarah: Sejarah Majalengka di Relief Sepanjang 30 Meter, dari Kerajaan Talaga hingga Kolonial.

<https://jabar.tribunnews.com/2021/03/09/taman-sejarah-sejarah-majalengka-di-relief-sepanjang-30-meter-dari-kerajaan-talaga-hingga-kolonial>.
Diakses pada 13 April 2023.

Wikipedia. (2021). Banjarmasin. Diakses pada 13 April 2023, dari
<https://id.wikipedia.org/wiki/Banjarmasin>

https://id.wikipedia.org/wiki/Pangeran_Antasari
<https://tourbandung.id/taman-sejarah-bandung/>
<https://jabar.tribunnews.com/2022/01/13/taman-sejarah-sejarah-majalengka-di-relief-sepanjang-30-meter-dari-kerajaan-talaga-hingga-kolonial>
https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Banjarmasin
<https://www.celebes.co/borneo/taman-banjarmasin>
<https://banjarmasin.tribunnews.com/2020/07/10/kalselpedia-makam-pahlawan-pangeran-antasari-di-banjarmasin>
<https://www.facebook.com/PETATEMATIKINDONESIA/photospcb.1905569946262666/1905569536262707>
<https://earth.google.com>
<https://www.kompasiana.com/tintadigital58/5be926ccaebe13dbe4773e9/taman-edukasi-lalu-lintas-banua>