

KAWASAN GALERI BUDAYA SUNGAI DI BANJARBARU**Neti Fatwati**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1610812220016@mhs.ulm.ac.id

Prima Widia Wastuty

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

Indah Mutia

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

ABSTRAK

Kurangnya wisata budaya di Banjarbaru dikhawatirkan dapat mengurangi minat masyarakat terhadap kebudayaan, yang kemungkinan akan menyebabkan hilangnya budaya tersebut. Oleh karena itu pemerintah Kota Banjarbaru sedang merencanakan pembangunan Ruang Terbuka Hijau (RTH) Embung Lokudat, dimana salah satu tujuan dari pembangunan RTH ini adalah menjadi destinasi wisata berbasis edukasi kebudayaan Kalimantan Selatan. Pada RTH Embung Lokudat ini diperlukan adanya kawasan penunjang agar lebih mencerminkan tentang budaya Kalimantan Selatan, dimana Kalimantan Selatan identik dengan Suku Banjar, dan masyarakat Suku Banjar memiliki kehidupan yang berkaitan erat dengan sungai. Kawasan Galeri Budaya Sungai sangat cocok dijadikan kawasan penunjang RTH Embung Lokudat karena Galeri Budaya Sungai memiliki fungsi melestarikan sungai, menyimpan bukti budaya sungai, serta memperkenalkan budaya sungai kepada masyarakat. Metode perancangan yang digunakan adalah Responsive Environment dengan penerapan konsep Story Telling untuk menciptakan Kawasan Galeri Budaya Sungai yang menarik dan edukatif.

Kata kunci: galeri budaya sungai, wisata budaya, *responsive environment*, *story telling*.

ABSTRACT

The lack of cultural tourism in Banjarbaru is concerned to reduce public interest in culture, which is likely to cause the loss of the culture itself. Therefore, the government of Banjarbaru is planning the construction of the Embung Lokudat Green Open Space (RTH), where one of the goals of the development of this open space is to become a tourist destination based on cultural education in South Kalimantan. In the Embung Lokudat green open space, it is necessary to have a supporting area to better reflect the culture of South Kalimantan, where South Kalimantan is identical to the

Banjar Tribe, and the Banjar Tribe community has a life that is closely related to the river. The River Culture Gallery area is very suitable to be used as a supporting area for Embung Lokudat Green Open Space because the River Culture Gallery has the function of preserving the river, storing evidence of river culture, and introducing river culture to the public. The design method used is a Responsive Environment with the application of the Story Telling concept to create an interesting and educative River Culture Gallery Area..

Keywords: *river culture gallery, cultural tourism, responsive environment, story telling.*

PENDAHULUAN

Pada tahun 2020, Banjarbaru menepati laju pertumbuhan paling tinggi di Provinsi Kalimantan Selatan dimana hal tersebut akan mempengaruhi kepadatan penduduk pada tahun-tahun selanjutnya. Banjarbaru juga menjadi ibu kota Provinsi Kalimantan yang baru, sehingga Banjarbaru akan menjadi kota yang sangat padat dan tingkat kesibukan masyarakatnya akan meningkat. Tingginya tingkat kesibukan masyarakat berbanding lurus dengan tingkat stress yang dirasakan oleh masyarakat, maka diperlukan tempat yang menjadi penyeimbang yaitu tempat rekreasi.

Tempat rekreasi sangat penting bagi suatu kawasan karena dapat meningkatkan ekonomi daerah serta membantu pemberdayaan masyarakat sekitarnya. Salah satu variasi tempat rekreasi yang bisa dikembangkan di Banjarbaru adalah rekreasi budaya. Rekreasi budaya merupakan perjalanan yang dilakukan seseorang atau kelompok ke suatu tempat dengan tujuan rekreasi dan mempelajari daya tarik budaya yang ada di tempat tersebut.

Kalimantan Selatan memiliki kekhasan tersendiri dari sudut kondisi alamnya. Misalnya, ada banyak sungai yang terdapat di Kalimantan Selatan. Dahulu, sungai-sungai ini merupakan bagian besar dari kegiatan sehari-hari masyarakat setempat. Kehidupan yang berkaitan erat dengan sungai ini juga membentuk budaya masyarakat yang cukup kuat. Misalnya keberadaan suku Banjar di Kalimantan Selatan, banyak tradisi warisan budayanya yang sedikit banyak terkait dengan sungai, seperti arsitektur tradisional dan vernakular setempat, serta transportasi penghubung di antaranya.

Budaya sungai terbentuk dari interaksi antara manusia dan lingkungan sungai. Pengertian budaya sungai meliputi cara hidup, berperilaku, dan adaptasi manusia yang hidup ditepi sungai, hal itu telah menjadi tradisi yang dilakukan secara turun temurun (Hartatik, 2004). Tetapi dengan seiringnya perkembangan zaman dan teknologi yang canggih, masyarakat banjar mulai berpindah dari sungai ke darat dan menyebabkan hilangnya budaya masyarakat banjar tepian sungai.

Sebagai ibu kota dari Provinsi Kalimantan Selatan, Banjarbaru setidaknya memiliki kawasan yang menggambarkan tentang budaya setempat. Dari sekitar 30 tempat wisata yang ada di Banjarbaru, hanya Museum Lambung Mangkurat yang merupakan wisata budaya. Kurangnya wisata budaya Banjar dapat mengurangi minat masyarakat terhadap budaya Banjar, yang kemungkinan akan menyebabkan hilangnya budaya ini. Oleh karena itu pemerintah Kota Banjarbaru sedang merencanakan pembangunan Ruang Terbuka Hijau (RTH) Embung Lokudat, dimana salah satu tujuan dari pembangunan RTH ini adalah menjadi destinasi wisata berbasis edukasi kebudayaan Kalimantan Selatan.

Kawasan Galeri Budaya Sungai sangat cocok dijadikan kawasan penunjang RTH Embung Lokudat karena Galeri Budaya Sungai memiliki fungsi melestarikan sungai, menyimpan bukti budaya sungai, serta memperkenalkan budaya sungai kepada masyarakat. Kawasan Galeri Budaya Sungai ini berada di kawasan Aerocity, dimana galeri ini juga diharapkan dapat menjadi persinggahan para wisatawan yang menggunakan Bandara Internasional Syamsudin Noor.

PERMASALAHAN

Masalah-masalah berupa kurangnya minat masyarakat terhadap budaya sungai, kurangnya area wisata di Banjarbaru, dan juga minim edukasi tentang budaya sungai. Masalah tersebut bisa diselesaikan dengan menerapkan Responsive Environment dimana metode ini dapat menimbulkan timbal balik antara manusia dan alam sekitar, maka akan lebih memudahkan para pengunjung untuk merasakan betapa

pentingnya menjaga alam sekitar seperti sungai untuk kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, permasalahan arsitektural yang didapatkan yaitu "Bagaimana Rancangan kawasan galeri yang dapat menghidupkan sungai di Banjarbaru dan menarik dari segi pariwisata, serta dapat memberikan edukasi tentang sungai?"

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Arsitektural

1) Galeri

Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional (2003), Galeri adalah selasar atau tempat, dapat pula diartikan sebagai tempat yang memamerkan karya seni tiga dimensional karya seorang atau sekelompok seniman atau bisa juga didefinisikan sebagai ruangan atau gedung tempat untuk memamerkan benda atau karya seni.

Galeri merupakan suatu tempat berupa koridor atau lorong yang berada di dalam ruang maupun diluar ruangan. Galeri berfungsi sebagai tempat pameran seni atau budaya. Pada awalnya galeri merupakan bagian dari museum yang berfungsi sebagai ruang pameran.

Galeri adalah ruang paling utama karena dalam museum karena berfungsi memadahi karya-karya seni yang dipamerkan. Pada perkembangannya, galeri dapat berdiri sendiri terlepas dari museum. Kemudian fungsi galeri pun mulai berkembang juga, tidak hanya untuk memamerkan benda tapi juga dapat sebagai ruang untuk menjual karya seni ataupun proses transaksi barang seni. Senada dengan yang digambarkan oleh Darmawan T. (1994) bahwa galeri lebih

merupakan bagian dari pertumbuhan ekonomi daripada perkembangan seni. Pertumbuhan galeri berprinsip pada menggerakkan uang lewat seni dan memutar seni dengan uang.

2) *Budaya Sungai*

Kota Banjarmasin memiliki julukan Kota Seribu Sungai. Sungai dan budaya tepian sungai sudah menjadi identitas Kota Banjarmasin. Budaya merupakan sebuah warisan berwujud dan tak berwujud. Dalam budaya sungai ini ada juga warisan yang berwujud seperti rumah lanting, rumah bantaran sungai, titian, batang demaga, rumah tepi sungai dan juga jamban. Ada pula warisan tidak berwujud seperti permukiman tepian sungai, pasar terapung, bertani, mencari ikan di sungai, pembuatan kanal, dan tradisi pembuatan perahu.

3) *Tepi Sungai*

Kawasan tepi air adalah sebuah kawasan dimana perairan bertemu dengan daratan (Breen&Rigby, 1996). Seluruh area daratan yang berbatasan dengan perairan dapat disebut dengan kawasan tepi air. Area perairan tersebut kemudian dapat dibagi secara khusus menjadi beberapa jenis, seperti laut, danau, ataupun sungai. Kawasan tepi sungai atau biasa disebut dengan riverfront adalah sebuah kawasan yang berada ditepi sungai. Biasanya bentuk dari kawasan ini akan linear mengikuti arah sungai mengalir. Masyarakat yang mendiami kawasan tepi sungai menjadikan sungai sebagai pusat dari aktivitas mereka, sehingga fungsi dari sungai itu sendiri kemudian berkembang menjadi suatu elemen yang penting bagi masyarakat dan disebut sebagai kawasan yang sangat berpotensi untuk pertumbuhan kawasan.

B. Tinjauan Konsep

1) *Story Telling*

Story telling disusun memiliki 3 struktur utama yaitu *Orientation*, *Complication*, dan *Resolution*. Berikut penjelasan tentang struktur-struktur tersebut:

a. *Orientation*

Orientation merupakan awal mula sebuah cerita, mulai dari penjelasan pemeran utamanya seperti apa bagaimana kenapa dan siapa saja yang berada didalam cerita tersebut. Pada bagian *orientation* biasanya menjelaskan tentang keseharian para tokoh utamanya.

b. *Complication*

Complication merupakan konflik yang terjadi dalam sebuah cerita, seperti adanya pertentangan dalam keseharian tokoh utama atau terjadi peristiwa yang membuat tokoh utama merubah kesehariannya. Konflik dalam sebuah cerita dapat membuat cerita lebih menarik karena tidak menampilkan cerita yang monoton.

c. *Resolution*

Resolution merupakan bagian akhir dari sebuah cerita. Dalam bagian *resolution* biasanya menampilkan penyelesaian masalah dari konflik yang dialami oleh tokoh utama. Dalam *resolution* ini dalam berupa sad ending maupun happy ending.

2) *Responsive Environment*

Pendekatan *Responsive Environment* berawal dari keprihatinan terhadap proses-proses perancangan yang seringkali nampak keliru. Kekeliruan yang demikian terjadi pada desain modern disebabkan banyak perancang yang tidak bisa terlepas dari bayangan ideal mereka tentang implikasi bentuk/ruang yang mereka ciptakan terhadap gaya dan kebijakan hidup

masyarakat. Hal itu membuat seakan-akan perancang dapat mengatur kehidupan masyarakat sesuai kehendak idealis yang mereka bayangkan dengan kajian yang umumnya masih dangkal tersebut.

Padahal, sejatinya bentuk dan ruang yang benar adalah hasil dari sebuah progres berkehidupan sosial dan tumbuhnya kebijakan pada masyarakat itu sendiri. Dari sini dapat kita sadari bahwa betapa banyak paradoks batasan di lingkungan hidup kita yang disebabkan oleh bentuk/bangunan yang dibuat oleh manusia. Misalnya masyarakat dipaksa menyusuri lorong-lorong dengan dinding tinggi, yang mulanya di area itu terbiasa berbelok atau mampir ke sebuah tempat. Tentu akan menimbulkan rasa kurang manusiawi. Hal tersebut berawal dari kegagalan nalar perancang yang memaksakan idealisme mereka terhadap lingkungan.

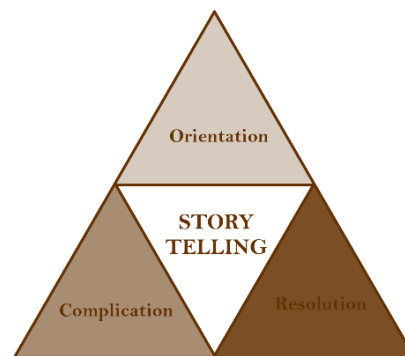
Dalam tema responsive environment, terdapat tujuh variabel, yaitu permeability, variety, legibility, robustness, visual appropriate, richness, dan personalisation.

PEMBAHASAN

A. Konsep Programatik

Bercerita atau storytelling merupakan salah satu seni tertua dalam budaya manusia, yang telah ada sepanjang sejarah sejak awal manusia mulai mengenal bahasa, ataupun bahkan sebelum itu. Bentuk paling awal dari bercerita adalah menggunakan suara, dibantu dengan gerak tubuh dan ekspresi (Narrative History, Wikipedia). Seiring berlalunya peradaban cerita telah digoreskan, dipahat, diukir, dilukis, ditulis, dicetak, dan direkam. Sehingga suatu ide atau gagasan yang sebelumnya hidup dari generasi ke generasi hanya dengan mengandalkan ingatan saja, kini memiliki media lain untuk menjaganya.

Dengan adanya media-media baru ini terjadi peralihan dari sebuah bentuk non fisik menjadi bentuk fisik. Sebuah proses bercerita kini dapat dilakukan tidak hanya secara langsung dari mulut ke mulut, namun secara tidak langsung melalui perantara sebuah objek. Keadaan yang menjadikan seorang artis, penulis, pencipta music, dan sutradara memiliki atau kesamaan, mereka semua adalah pencerita atau narator. Melihat keadaan ini timbul suatu pertanyaan bukankah ini berarti bahwa seorang arsitek adalah juga seorang pencerita?



Gambar 1. Konsep Program Sumber: Analisis Pribadi (2022)

Story telling disusun memiliki 3 struktur utama yaitu *Orientation*, *Complication*, dan *Resolution*. Berikut penjelasan tentang struktur-struktur tersebut:

d. *Orientation*

Orientation merupakan awal mula sebuah cerita, mulai dari penjelasan pemeran utamanya seperti apa bagaimana kenapa dan siapa saja yang berada didalam cerita tersebut. Pada bagian *orientation* biasanya menjelaskan tentang keseharian para tokoh utamanya.

e. *Complication*

Complication merupakan konflik yang terjadi dalam sebuah cerita, seperti adanya pertentangan dalam keseharian tokoh utama

atau terjadi peristiwa yang membuat tokoh utama merubah kesehariannya. Konflik dalam sebuah cerita dapat membuat cerita lebih menarik karena tidak menampilkan cerita yang monoton.

f. Resolution

Resolution merupakan bagian akhir dari sebuah cerita. Dalam bagian resolution biasanya menampilkan penyelesaian masalah dari konflik yang dialami oleh tokoh utama. Dalam resolution ini dalam berupa sad ending maupun happy ending.

g. Zoning

a) Zona Penerima

Dalam zona ini, berisikan tempat yang dapat memberikan kesan menerima bagi para pengunjung yang datang. Zona ini juga berisikan tentang informasi-informasi yang ada di dalam kawasan Galeri Budaya Sungai ini.

b) Zona Orientation

Dalam zona ini, menceritakan tentang apa itu sungai, bagaimana budaya sungai, dan bagaimana suasana sungai pada zaman dahulu.

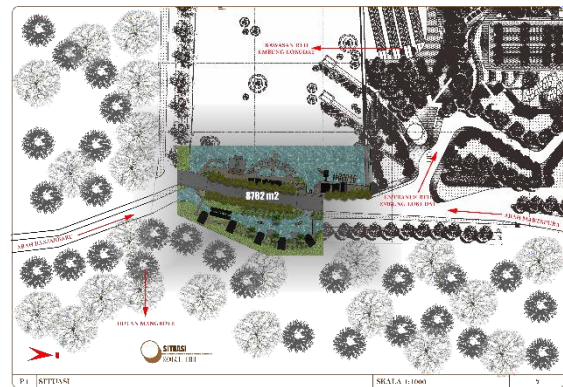
c) Zona Complication

Pada zona ini, terjadi konflik dalam budaya sungai, dimana sungai yang sudah terbengkalai dan ditinggalkan oleh masyarakat.

d) Zona Resolution

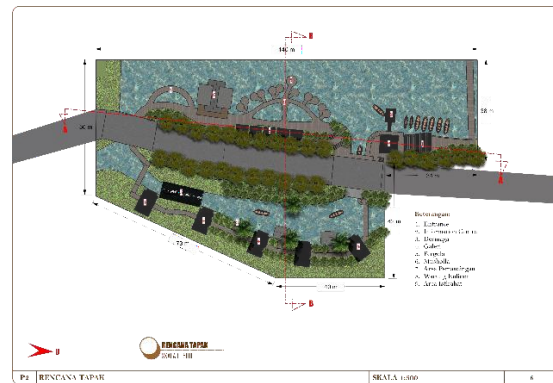
Dalam zona ini, berisikan akhir cerita dari budaya sungai yang dimana akhir ceritanya merupakan harapan perancang tentang bagaimana budaya sungai di masa yang akan datang.

B. Konsep Rancangan Situasi



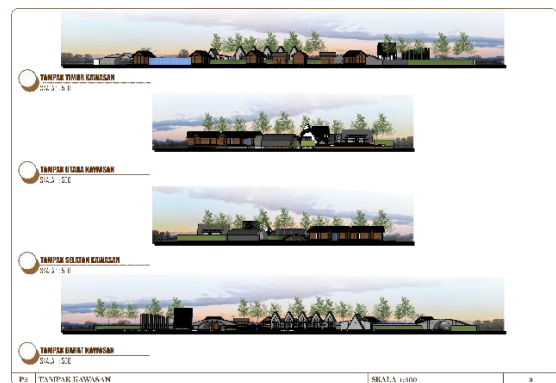
Gambar 2. Situasi Kawasan Sumber: Analisis Pribadi (2022)

a. Siteplan



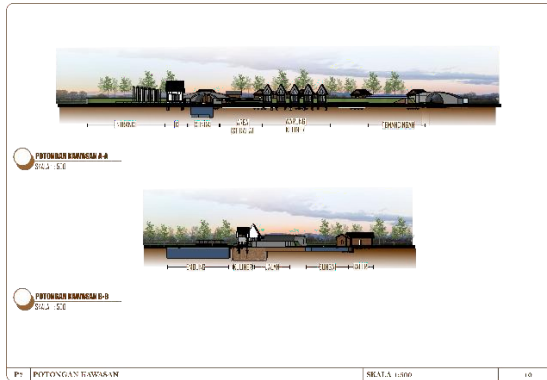
Gambar 3. Siteplan Kawasan Sumber: Analisis Pribadi (2022)

b. Tampak



Gambar 4. Tampak Kawasan Sumber: Analisis Pribadi (2022)

c. Potongan



Gambar 5. Potongan Kawasan
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

d. Perspektif Kawasan



Gambar 6. Perspektif Kawasan
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

e. Perspektif Zona Penerima



Gambar 7. Zona Penerima
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

f. Perspektif Zona Orientation



Gambar 8. Zona Orientation
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 9. Zona Orientation
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

g. Perspektif Zona Complication



Gambar 10. Zona Complication
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 11. Zona Complication
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

h. Perspektif Zona Resolution



Gambar 12. Zona Resolution
Sumber: Analisis Pribadi (2022)



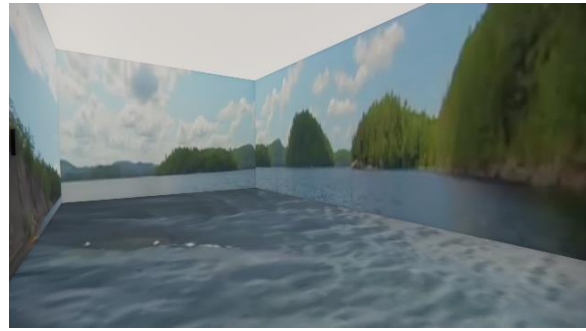
Gambar 13. Zona Resolution
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

i. Perspektif Eksterior Galeri

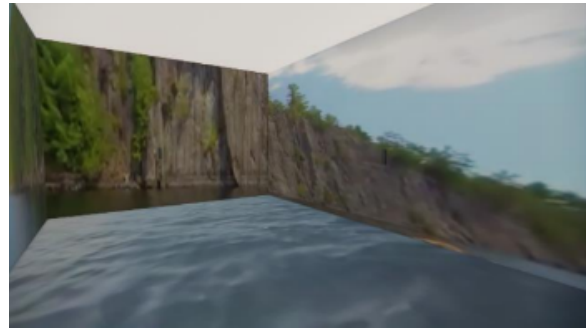


Gambar 14. Eksterior Galeri Sumber: Analisis Pribadi (2022)

j. Perspektif Interior Galeri



Gambar 15. Interior Galeri



Gambar 16. Interior Galeri
Sumber: Analisis Pribadi (2022)

k. Perspektif Eksterior Information Center



Gambar 17. Eksterior Information Centre Sumber: Analisis Pribadi (2022)



Gambar 18. Eksterior Information Centre Sumber: Analisis Pribadi (2022)

l. Perspektif Interior Information Center



*Gambar 19. Interior Information Centre
Sumber: Analisis Pribadi (2022)*



Gambar 22. Interior Musholla

m. Perspektif Eksterior Musholla



*Gambar 20. Eksterior Musholla Sumber:
Analisis Pribadi (2022)*

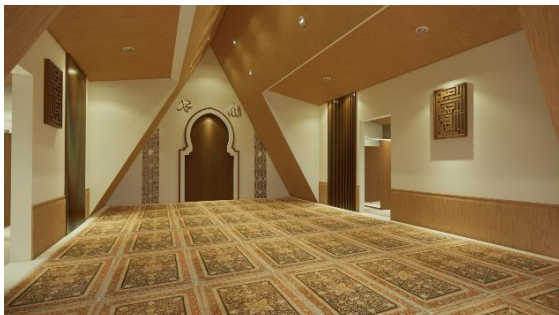


*Gambar 23. Interior Musholla
Sumber: Analisis Pribadi
(2022)*



*Gambar 21. Eksterior Musholla
Sumber: Analisis Pribadi (2022)*

n. Perspektif Interior Musholla



KESIMPULAN

Perancangan Kawasan Galeri Budaya Sungai di Banjarbaru merupakan rancangan fasilitas penunjang dari Ruang Terbuka Hijau Embung Lokudat yang sedang direncanakan untuk dibangun dengan tujuan untuk mampu memberikan edukasi dengan cara mengoptimalkan konteks lokal yaitu sungai.

Sehingga digunakanlah konsep Storytelling yang terbagi ke dalam tiga bagian, yaitu orientation, complication, dan resolution yang diterapkan ke dalam zonasi yang ada pada Kawasan Wisata Budaya Banjar ini. Seperti di zona penerima yang memberikan kesan menerima bagi para pengunjung, zona orientation yang menceritakan tentang sungai, budaya sungai, dan bagaimana suasana sungai pada zaman dahulu, zona complication yang menggambarkan konflik dalam budaya

sungai dimana sungai yang sudah terbenkakai dan ditinggalkan oleh masyarakat, dan zona resolution yang berisi akhir dari cerita budaya banjar yang memuat harapan perancang tentang bagaimana budaya sungai di masa yang akan datang.

Kawasan Wisata Budaya Banjar ini diharapkan dapat memberikan kesatuan dan keterhubungan antara pengunjung, alam, dan sungai. Ikatan ini kemudian diperoleh dengan menggunakan metode Responsive Environment. Metode ini Menghubungkan dan memadukan antara aktifitas manusia dan lingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

<https://regional.kompas.com/read/2022/02/21/121807278/banjarbaru-resmi-gantikan-banjarmasin-sebagai-ibu-kota-provinsi-kalsel>

<https://regional.kompas.com/read/2022/02/19/222428578/6-fakta-banjarbaru-ibu-kota-provinsi-kalimantan-selatan-yang-gantikan?page=all#page2>

<https://e-journal.uajy.ac.id/2223/3/2TA12504.pdf>

<http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2014-2-00398-DI%20Bab2001.pdf>

<https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/20423/05.2%20bab%202.pdf?sequence=6&isAllowed=y>

<https://markusyon.wordpress.com/2017/03/07/teori-arsitektur-responsive-environment/>