

## PERANCANGAN KAWASAN MUSEUM WASAKA

**Muhammad Adjie Raharja Husada**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
2010812210040@mhs.ulm.ac.id

**Naimatul Aufa**

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

**Ira Mentayani**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
[ira\\_arch@ulm.ac.id](mailto:ira_arch@ulm.ac.id)

### ABSTRAK

Museum Wasaka merupakan warisan berbentuk cagar budaya yang berada di Banjarmasin, namun lingkungan di sekelilingnya tidak mendukung keberadaan dari bangunan cagar budaya ini. Oleh karena itu, penelitian perancangan kawasan museum wasaka bertujuan untuk merancang kawasan museum wasaka yang berfokus pada konservasi pada kawasan museum wasaka tidak mendukung keberadaan adanya Rumah Bubungan Tinggi Wasaka. Konsep Hayati Bahari dipilih untuk menjadi jawaban dari permasalahan ini menggunakan dasar teori pembentuk karakter kawasan. Perancangan kawasan dengan dasar teori pembentuk karakter kawasan akan menciptakan lingkungan kawasan museum yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fisik, tetapi juga mampu mengkonservasi keberadaan museum dengan terbentuknya karakter dan ciri khas kawasan yang berfokus pada budaya dan kehidupan masyarakat Banjar.

**Kata kunci:** Hayati Bahari, Kawasan, Museum wasaka, Budaya, Banjar

### ABSTRACT

*The Wasaka Museum is one of the cultural heritage buildings in Banjarmasin, but the surrounding area does not support the existence of this cultural heritage building. Therefore, research on the design of the Wasaka museum area aims to design the Wasaka museum area which focuses on conservation in the Wasaka museum area which does not support the existence of the Wasaka High Ridge House. The Maritime Life concept was chosen to be the answer to this problem using the basic theory of regional character formation. Regional design based on the theory of regional character formation will create a museum area environment that not only meets physical needs, but is also able to conserve the*

*existence of the museum by forming the character and characteristics of the area which focuses on the culture and life of the Banjar people.*

**Keywords:** Hayati Bahari, Area, Wasaka museum, Culture, Banjar.

## **PENDAHULUAN**

Pada tahun 2018, Badan Pengelola Geopark Meratus di bawah arahan Gubernur Kalimantan Selatan Sahbirin Noor telah menetapkan Museum Wasaka menjadi situs Geopark Meratus bersama 54 situs lainnya di Kalimantan Selatan. Berdasarkan ketentuan dari UU No 11 Tahun 2010 dan pedoman standarisasi museum diatas, muncul latar belakang permasalahan yang berawal dari Kawasan Museum Wasaka yang tidak mempunyai kapabilitas dalam memenuhi ketentuan mengenai upaya pelestarian sebagai cagar budaya dan belum terpenuhinya standarisasi museum wasaka. Sehingga diperlukan penelitian terkait topik museum wasaka baik sebagai cagar budaya maupun sebagai museum itu sendiri.

Kondisi kawasan Museum Wasaka sekarang menyisakan sisa-sisa infrastruktur yang dulu pernah dibuat untuk kepentingan komersial dan sosial, sarana prasarana seperti air mancur, panggung untuk latihan menari atau bahkan bekas kios-kios jualan menjadi bukti terbengkalainya kawasan Museum Wasaka saat ini. Kurangnya perhatiannya pemerintah terhadap peninggalan bersejarah ini menjadi salah satu faktor penyebab terjadinya degradasi kawasan untuk mewadahi cagar budaya dan tidak tercapainya minimal standar sesuai dengan pedoman standarisasi museum

## **PERMASALAHAN**

Merujuk pada konteks perancangan kawasan museum wasaka dengan konsep Hayati Bahari di Kota Banjarmasin, permasalahan yang menjadi fokus perancangan ini adalah sebagai berikut :

**Bagaimana rancangan Kawasan Museum Wasaka yang mampu mendukung keberadaan Bangunan Cagar Budaya (Museum Wasaka / Rumah Bubungan Tinggi) dan memenuhi standar bangunan museum?**

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Tinjauan Museum**

#### **1. Definisi Museum**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) museum merupakan tempat difungsikan sebagai tempat penyajian benda atau peninggalan yang layak untuk mendapat perhatian dari masyarakat. Benda atau peninggalan tersebut seperti peninggalan yang menyangkut nilai seperti sejarah, seni, dan ilmu yang juga berperan sebagai tempat menyimpan banyak benda kuno.” (Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1990).

Menurut PPRI No. 19 Tahun 1995, museum mempunyai arti sebagai lembaga, tempat menyimpan, merawat, mengamankan, dan memanfaatkan benda atau barang bukti material hasil budaya manusia maupun alam dan lingkungannya ditujukan agar menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa.

Sedangkan menurut (ICOM), museum merupakan lembaga yang bersifat tidak mengutamakan pemerolehan keuntungan dan tetap yang melayani masyarakat serta pengembangannya, mempunyai sifat terbuka untuk umum, juga

mendapat, melestarikan, mempelajari, mendiskusikan serta mempertunjukkan warisan yang berasal dari kemanusiaan maupun lingkungan yang berwujud maupun tidak dengan tujuan untuk mengedukasi dan bersenang-senang.

Kemudian dapat diberi kesimpulan bahwa museum adalah lembaga yang mempunyai fungsi wadah penyimpanan, perawatan serta mempertunjukkan benda yang memiliki nilai sejarah dan pengetahuan. Benda tersebut dapat berupa benda hasil peradaban dan kebudayaan dari manusia dan lingkungannya

## 2. Jenis Museum

Museum memiliki tipe yang didasarkan pada acuan tertentu, menurut buku Buku Pedoman Pendirian Museum (1999) museum dibedakan berdasarkan 4 hal, yaitu:

- Berdasarkan kedudukannya, museum dibagi menjadi museum nasional, museum negeri/provinsi/regional, dan museum lokal.
- Berdasarkan jenis koleksi, museum dapat terbagi menjadi museum dengan koleksi umum dan museum dengan koleksi khusus.
- Berdasarkan penyelenggaraannya, museum dapat terbagi menjadi museum yang diselenggarakan pemerintah dan museum yang diselenggarakan swasta.
- Berdasarkan Kriterianya, museum dapat terbagi menjadi 7 kriteria, yakni museum seni, museum Sejarah, museum maritim, museum otomotif, museum open air, museum sains dan museum spesialisasi.

## 3. Fungsi Museum

Museum menurut Peraturan Pemerintah RI nomor 19 tahun 1995 (Pemerintah Republik Indonesia, 1995), museum mempunyai beberapa fungsi utama, yaitu:

- Fungsi wadah pelestarian, dengan cakupan museum mesti melaksanakan kegiatan seperti:
  - Penyimpanan, yakni mencakup mengumpulkan benda untuk dijadikan koleksi, pendataan koleksi, penomoran serta penataan.
  - Perawatan, yakni mencakup aktivitas pencegahan serta penanggulangan resiko dan potensi kerusakan koleksi.
  - Pengamanan, yakni mencakup aktivitas proteksi dalam rangka melindungi koleksi terhadap hal-hal yang dapat mengganggu atau merusak baik dari faktor lingkungan maupun manusia.
- Fungsi sumber data, museum melaksanakan aktivitas pendayagunaan melewati observasi dan penyampaian.
  - Observasi dilaksanakan untuk menumbuhkan kebudayaan, ilmu pengetahuan serta teknologi.
  - Penyampaian koleksi harus mencermati dari segi konversi serta proteksinya.

Sedangkan menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1998), fungsi utama yang harus dimiliki oleh museum adalah fungsi kuratorial, fungsi pameran, fungsi persiapan pameran dan fungsi edukasi.

## 4. Kegiatan Museum

Sutaarga (1989) menyatakan aktivitas atau kegiatan dalam museum mencakup:

- Mengumpulkan koleksi, aktivitas ini antara lain merupakan jual beli koleksi, peminjaman, dan pembuatan film dokumenter serta lain-lain.
- Mengarsipkan serta menangani koleksi, aktivitas ini diantaranya yaitu pengarsipan, penampungan, riset, dan penggandaan atau reproduksi.

- Preservasi. Kegiatan ini antara lain meliputi Reproduksi, Penyimpanan dan Registrasi.
- Observasi, penyeleksian koleksi untuk disesuaikan dengan persyaratan koleksi museum.
- Apresiasi, kegiatan ini antara lain meliputi edukasi dan rekreatif.
- Komunikasi, kegiatan ini antara lain meliputi pameran, pertemuan dan administrasi.

#### 5. Ruang Museum

Ruangan yang harus dimiliki oleh museum menurut pedoman standarisasi museum terbagi menjadi 2 unsur, yakni ruangan pokok/utama dan ruangan penunjang.

### B. Tinjauan Cagar Budaya

#### 1. Definisi Cagar Budaya

Menurut Undang-undang Republik Indonesia (UU RI), Nomor 11 Tahun 2010, Cagar Budaya merupakan warisan budaya yang mempunyai sifat kebendaan dan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya, terletak di darat maupun air yang kemudian diperlukan pelestarian terhadap keberadaannya karena mempunyai nilai penting terhadap nilai sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, serta kebudayaan yang didapat melalui proses penetapan.

Sedangkan kriteria cagar budaya sendiri merupakan hasil buatan manusia, bisa bergerak maupun tidak, berupa kesatuan maupun terpisah atau sisanya, berumur setidaknya 50 tahun atau mampu mewakili masa gaya yang khas serta mempunyai nilai penting terhadap sejarah, ilmu pengetahuan serta kebudayaan. Kemudian cagar budaya tersebut harus mendapat pelestarian atau konservasi.

#### 2. Pelestarian Cagar Budaya

Menurut Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010, Upaya pelestarian cagar budaya dapat dilaksanakan dengan :

- Melindungi nilai erat pada Cagar Budaya
- Memperbanyak akomodasi sebanding terhadap kebutuhannya
- Merubah terhadap susunan ruang dengan batasan tertentu
- Melindungi gaya arsitekturnya, konstruksi serta keserasian serta harmoni estetika terhadap lingkungan sekitarnya.

Menurut Adi Sakti (2008) Kegiatan pelestarian bisa berbentuk pembangunan atau pengembangan serta melakukan preservasi, restorasi, replikasi, rekonstruksi, revitalisasi dan penggunaan fungsi baru. Sedangkan menurut Permen PUPR Republik Indonesia, upaya pelestarian kawasan untuk mempertahankan cagar budaya dan nilai yang terkandung di dalamnya ada 3 cara, yakni melindungi, mengembangkan dan memanfaatkannya.

Adapun menurut Burra Charter (1981) terdapat beberapa upaya pelestarian yang juga menjadi pengertian dari konservasi, yakni :

- **Konservasi**

Merupakan proses mengelola suatu tempat maupun kawasan agar makna kultural dan nilai sejarah serta budaya yang terdapat didalamnya terpelihara dan terjaga. Kegiatan Konservasi ini mencakup berbagai aktivitas yang berkaitan dengan pemeliharaan dan menyesuaikan terhadap kondisi serta keadaan alam sekelilingnya, kegiatan ini juga dapat mencakup berbagai kegiatan di bawahnya seperti preservasi, restorasi, rekonstruksi, adaptasi dan demolisi serta kegiatan diluar dari pelestarian seperti pengembangan dan pariwisata.

- **Preservasi**

Merupakan kegiatan pelestarian dimana melestarikan suatu tempat atau kawasan sama persis atau eksak seperti keadaan asli tanpa perubahan, termasuk upaya demolisi.

- **Restorasi atau Rehabilitasi**

Merupakan kegiatan mengembalikan suatu lingkungan menjadi keadaan seperti asal, bisa menggunakan cara menghilangkan tambahan yang sudah dibangun lalu kemudian memasang kembali komponen semula tanpa bahan baru di dalam pelaksanaannya.

- **Rekonstruksi**

Merupakan kegiatan memulihkan suatu kawasan semirip mungkin dengan keadaan seperti asal, namun yang berbeda adalah pada komponennya yang bisa berupa komponen baru.

- **Adaptasi/Revitalisasi**

Merupakan kegiatan mengubah suatu kawasan agar mampu digunakan dan fungsinya disesuaikan dalam penggunaannya, dengan usaha perubahan yang seminimal mungkin.

- **Demolisi**

Merupakan kegiatan meniadakan atau memperbaiki bangunan yang sudah mengalami kerusakan atau mempunyai potensi berbahaya.

### 3. Zonasi Kawasan Cagar Budaya

Menurut UU No. 11 Tahun 2010, zona cagar budaya dibagi menjadi 4 zona, yakni zona inti, zona penyangga, zona pengembangan dan zona penunjang. Sedangkan menurut Hafidzah (2008) yang mengutip dari Direktorat Jenderal Kebudayaan Indonesia (2016) menyebutkan penentuan zona cagar budaya dibagi menjadi 3 zona, yakni :

- Zona Inti

- a. Merupakan Zona mutlak untuk melindungi keaslian BCB
- b. Dilarang merusak atau mencemari BCB maupun nilainya yang terkandung di dalamnya
- c. Dilarang mengubah fungsinya kecuali pada kondisi tertentu dengan tetap melindungi prinsip pelestarian
- d. Dilarang terhadap kepentingan komersial
- e. Dilarang mendirikan bangunan baru atau fasilitas lain kecuali dengan fungsi tertentu
- f. Dilarang mendirikan ruang aktivitas yang kontra terhadap sifat sakral BCB

- **Zona Pendukung**

Bisa difungsikan sebagai wadah fasilitas umum serta bisa difungsikan sebagai kawasan permukiman dan fasilitas pendukung dengan kepentingan komersial dengan melindungi nilai didalamnya

- **Zona Penyangga**

Pemanfaatan pada zona penyangga diperuntukan sebagai area menempatkan sarana prasarana penunjang, aktivitas komersial serta rekreasi dengan lingkup umum dengan tetap memperhatikan luasannya.

### C. Tinjauan Teori

#### 1. Pembentuk Karakter Kawasan

Dalam teori urban design atau penataan kota menurut Shirvani (1985), terkandung aspek yang mencakup tata guna lahan, bentuk massa bangunan, sirkulasi parkir, open space, jalur pedestrian, kegiatan pendukung, penanda dan preservasi, yang jika dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut

#### - Tata Guna Lahan

Merupakan elemen tata guna lahan yang dikembangkan dan direncanakan melalui kebijakan tata guna lahan. Hal ini bertujuan

agar terdapat interaksi antara perencanaan dan kebijakan terhadap peruntukan fungsi yang akurat pada kawasan tertentu. Pertimbangan utama untuk perancangan tata guna lahan di masa yang akan datang adalah bagaimana menggabungkan fungsi lahan di suatu kawasan dengan peruntukan peningkatan kawasan tersebut. Pada hal ini objeknya adalah kawasan museum wasaka, sehingga dapat memberikan gambaran umum bagaimana kawasan harusnya berfungsi dan berinteraksi dengan baik.

- Bentuk Massa Bangunan

Elemen Massa dan bentuk mencakup bangunan, permukaan dan objek membentuk suatu ruang pada sebuah kawasan serta pola yang mendefinisikan bentuk massa dan bentuk dengan konsep dibalikannya. Aspeknya sendiri meliputi ketinggian, besaran, floor area ratio, KDB, jarak bebas bangunan, gaya, skala atau proporsi, material, tekstur dan warna agar terdapat keharmonisan antar elemen dalam sebuah kawasan yang dalam kasusnya ini adalah kawasan museum wasaka.

- Sirkulasi Parkir

Perancangan sirkulasi pada sebuah kawasan adalah suatu cara yang mempunyai fungsi dalam membangun lingkungan, karena mampu membentuk, mengarahkan bahkan mengontrol pola kegiatan dan perkembangannya di sebuah kawasan. Pengaruh dari elemen ini adakah aspek aktivitas komersial dan pengaruh visual pada struktur dan bentuk kawasan. Selain sirkulasi, tempat parkir juga dirancang sedemikian, karena juga punya pengaruh terhadap kawasan museum ini.

- Open Space

Elemen ini juga adalah elemen yang penting di perancangan kawasan, maka dari itu perencanaannya wajib menyeluruh terhadap perencanaan kawasan. Sebuah

ruang terbuka dapat diartikan sebagai bentangan lahan, bentuk lahan luas seperti jalan, trotoar dan taman serta ruang yang dipakai dengan peruntukan wisata. Aspek ruang terbuka sendiri kawasan mencakup mulai dari taman, alun-alun, jalur hijau, *bench*, tanaman, trotoar, warung, sculpture, tempat sampah dan hal lainnya yang akan dirancang di kawasan museum ini.

- Jalur Pedestrian

Jalur pejalan kaki merupakan elemen yang juga tidak kalah penting dalam perancangan kawasan, yang kemudian diwujudkan menjadi sebuah elemen kenyamanan dan elemen pendukung bagi para penggunanya dalam lingkungan kawasan. Jalur pejalan kaki yang baik akan mampu mengurangi ketergantungannya manusia terhadap kendaraan dalam suatu kawasan, membentuk aktivitas dan memperbaiki kualitas udara dari polusi.

- Kegiatan Pendukung

Elemen ini adalah sebuah keterikatan antara fasilitas umum kawasan dengan aktivitas yang ada di dalamnya, dengan maksud mewujudkan hidup dan asrinya kawasan. Aktivitas pendukung dapat berperan sebagai sebuah komunitas agar bisa menciptakan sebuah dialog atau interaksi dua arah yang berkualitas di kawasan secara terus menerus antara fungsi kegiatan dengan fungsi lainnya, sekaligus dapat memberi image yang khas dan spesifik pada sebuah kawasan.

- Penanda

Elemen ini terbagi menjadi beberapa bagian, yakni secara langsung dan tidak. Penanda menjadi aspek visual yang esensial juga dalam sebuah kawasan, dari sisi perancangan kawasan, kualitas perancangan serta ukuran periklanan disusun untuk membuat keserasian, mengurangi potensi visual negatif,

mengurangi kekacauan dan tumpang tindih dengan rambu umum lain.

- **Preservasi**

Preservasi bangunan harus terikat terhadap keseluruhan kawasan. Konsep pemeliharaan kawasan juga memperhatikan elemen seperti bangunan tunggal, struktur dan gaya arsitektur, kemudian hal yang berkaitan dengan kegunaan serta umur bangunan atau kelayakan.

2. **Pendekatan Desain Arsitektur Infill**

Menurut Irianto (2018) pendekatan desain kawasan dengan building infill dapat diartikan perancangan pembangunan yang dilaksanakan dengan mengisi celah kekosongan lahan yang tersedia pada suatu kawasan yang telah terbangun. Metode arsitektur infill dalam pembangunan dapat digunakan saling melengkapi dengan teori pembentukan karakter kawasan. Strategi ini memakai kriteria beberapa aspek visual kawasan sekelilingnya yang kemudian kriteria ini dibagi menjadi beberapa kelompok seperti ;

a. **Proporsi Fasad**

- Proporsi Terhadap Bukaannya
- Bahan dan Material Bangunan
- Komposisi Warna

b. **Komposisi Massa Bangunan**

- Tinggi bangunan
- GSB
- Bentuk dan Massa

c. **Lain-lain**

- Kaidah arsitektur serta pengaturan lanskap, seperti ornamen, atap dan ruang dari kawasan itu sendiri.

Dalam tata cara dan pelaksanaan pelestarian cagar budaya, metode arsitektur infill ini juga sering disamakan dengan teknik insersi maupun penyisipan. Dalam upaya konservasi yang mempunyai arti menghadirkan bangunan baru di satu kawasan budaya tanpa mengganggu

bangunan budaya itu sendiri dengan cara menyisipkan pembangunan. Strategi ini sendiri akan menghasilkan output hadirnya sebuah keselarasan atau harmonisasi dengan bangunan lamanya pada suatu kawasan cagar budaya.

Selain parameter, terdapat empat pendekatan dalam arsitektur infill itu sendiri, yaitu

- **Matching**

pembangunan baru dibuat dengan langgam arsitektur yang persis dan identik dengan bangunan aslinya yang menjadi fokusnya, membuat imitasi pada aspek bangunan budaya dan menggunakan material serta detail yang mirip.

- **Kompatibel Laras**

Pendekatan ini aspek visual barunya dibuat mirip tidak identik namun dengan detail yang lebih disederhanakan.

- **Kompatibel Kontras**

Pendekatan ini dilakukan dengan gubahan massa yang disesuaikan bangunan bangunan lama namun komposisinya dibuat kontras.

- **Kontras**

Pendekatan ini dilakukan dengan penggunaan bahan serta tampilan yang lebih modern serta sederhana, namun bentuk bangunannya sendiri terlampau beda.

## **PEMBAHASAN**

### **A. Lokasi**

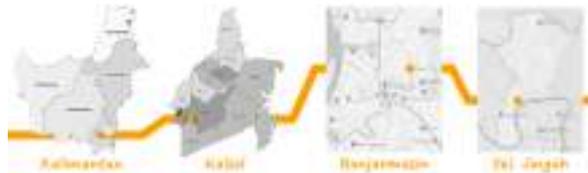
Meratus Geopark Rute Barat merupakan rute bagian barat dari jalur Meratus Geopark yang memanjang dari utara timur laut ke selatan barat daya. Rute barat ini mempunyai panjang sekitar 85 km dengan 9 situs di dalamnya, dengan tema pesona susur sungai orang banjar. Situs pada rute ini diawali dari pasar terapung Lok Baintan, museum wasaka, kampung sasirangan, galeri terapung sasirangan, rumah adat tradisional banjar, pulau

kambang, pembuatan kapal tradisional sewangi, konservasi bekantan curiak dan terakhir pemandangan tongkang batubara.



Gambar 1. Rute barat meratus geopark  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Kawasan Museum Wasaka sendiri sebagai situs yang termasuk ke dalam rute barat meratus geopark terletak di Jl. Kampung Kenanga, Sungai Jingah, Kec. Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan, 3°18'13"S 114°36'33"E / 3.30362°S 114.60907°E. Kawasan ini bisa ditempuh sekitar kurang lebih 10 menit dari pusat Kota Banjarmasin dengan menggunakan transportasi kendaraan bermotor dan kurang lebih 30 menit dari letak terjauh situs di bagian rute barat.



Gambar 2. Lokasi site  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Site sendiri karena merupakan upaya konservasi maka site sudah ditentukan melalui lokasi keberadaan RBT Wasaka. Namun untuk mendapatkan deliniasi site digunakan teori Lynch (1982) yang mempunyai aspek-aspek seperti *landmark*, *path*, *district*, *nodes* dan *edge*. Kemudian pada kasus perancangan ini digunakan aspek tepian sungai, jalur jalan, jalur jembatan dan distrik.

## B. Konsep Rancangan

### 1. Konsep Programatik

Konsep Programatik yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dari objek rancangan ini adalah Konsep Hayati Bahari. Hayati Bahari sendiri adalah konsep kawasan yang karakternya disesuaikan dengan keberadaan Bangunan Cagar Budaya Rumah Bubungan Tinggi yang juga dijadikan sebagai Museum. Konsepnya adalah bahwa konservasi yang dilakukan terhadap kawasan ini dirancang dengan untuk membentuk karakter kawasannya sendiri yang dalam kasus ini adalah kawasan berkarakter budaya Banjar sebagai respon terhadap Rumah Bubungan Tinggi yang menjadi objek bersejarahnya. Perancangan baik softscape maupun hardscape, bangunan baru atau lama, dan bersifat publik, private serta servis tetap dirancang dengan mempertimbangkan terhadap pembentukan karakter kawasan budaya Banjar.



Gambar 3. Konsep programatik hayati bahari  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Konsep Hayati Bahari sendiri selain menjadikan kawasan museum wasaka menjadi tempat dengan hanya fungsi konservasi, kawasan ini juga terkait dengan fungsi pengembangan dan pariwisata. Fungsi pengembangan dan pariwisata akan berdampak secara langsung maupun tidak terhadap kawasan ini sendiri. Kemudian Konsep Hayati Bahari ini akan menjadi panduan dalam proses perancangan

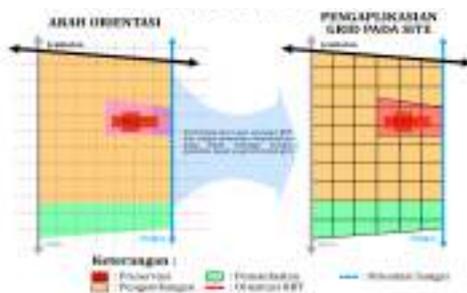
selanjutnya dalam perancangan ini. Penerapan Konsep Hayati Bahari ini akan berfokus pada 8 aspek dalam teori pembentuk karakter kawasan yakni tata guna lahan, Bentuk dan kelompok bangunan, ruang terbuka, parkir dan sirkulasi, tanda-tanda, jalur pedestrian, aktivitas pendukung dan preservasi.

## 2. Desain Skematik

Merupakan proses yang dilakukan dengan cara menyajikan gambar sketsa baik secara manual atau digital yang mampu menjelaskan konsep yang diinginkan dan bertujuan untuk menerjemahkan konsep serta mengintegrasikan kembali bagaimana konsep desain berpengaruh terhadap lingkungannya.

### a. Guideline Bentuk Tapak

Guideline tapak yang digunakan adalah grid, bentuk ini didapat dari RBT Wasaka yang orientasinya mengarah ke sungai dan juga orientasi dari sungai sendiri yang saling tegak lurus. Selain itu, bentuk grid yang simetris juga sesuai dengan deliniasi tapak yang memanjang. Kemudian guideline tapak ini sendiri disesuaikan lagi agar tidak mengedepankan ego terhadap kondisi alam, garis sempadan sungai dan jalan.



Gambar 4. Skema guideline bentuk tapak  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

### b. Guideline Ketinggian

Menurut Anhar (2010) dalam kawasan cagar budaya rumah adat banjar, Rumah Baanjung Khususnya Rumah

Bubungan Tinggi mempunyai kedudukan hirarki tertinggi karena pada masanya merupakan rumah bagi seorang sultan bagi Masyarakat Banjar. Oleh karena itu, bangunan lain yang direncanakan pada perancangan kali ini dibuat tidak lebih tinggi dari Rumah Bubungan Tinggi itu sendiri. RBT mempunyai ketinggian sekitar 12 meter dari permukaan tanah, sehingga bangunan yang dirancang pada pengembangan dan fasilitas lainnya dibuat batasan maksimal tidak lebih dari 10 meter.



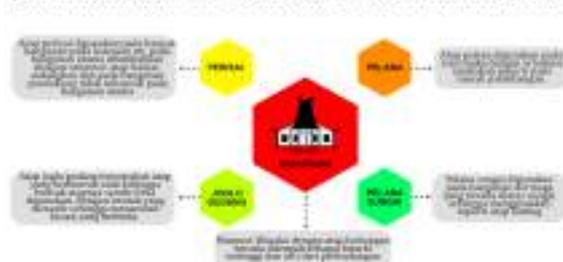
Gambar 5. Skema guideline ketinggian  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

### c. Layout Bangunan

Analisis organisasi ruang, hirarki dan klasifikasi atap diperlukan untuk menjaga RBT Wasaka dan meminimalisasi resiko yang dapat merusaknya serta mendapatkan tata letak bangunan dalam kawasan yang harmonis. Outputnya sendiri yang dihasilkan adalah :

- Bangunan-bangunan perancangan baru akan berada di luar zona inti namun masih mengelilingi Museum Wasaka yang merupakan Rumah Bubungan Tinggi sebagai puncak hirarki tertinggi.
- Bentuk atap Rumah Joglo Gudang karena lumayan berbeda sehingga dibuat pusat pada zona buffer dengan peruntukan ruang bentang lebar tanpa dinding.

#### BERDASARKAN KLASIFIKASI ATAP DAN ORGANISASI RUANG

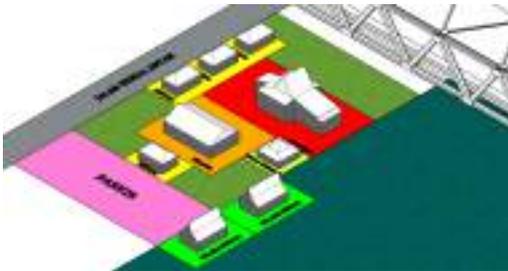


Gambar 6. Layout berdasarkan klasifikasi atap

Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Kemudian penjelasan lebih lanjut terkait layout kawasan dan bangunan terkait perancangan ini adalah sebagai berikut :

- Ruang terbuka berada sama dengan museum wasaka di dalam satu kawasan inti karena kegiatan dan aktivitas di taman mempunyai resiko yang lebih kecil dalam potensi membahayakan keberadaan museum wasaka sebagai bangunan cagar budaya.
- Bangunan yang memerlukan potensi view kawasan rumah makan dan pusat souvenir dirancang dekat dengan sungai, karena pada kawasan ini yang mempunyai view dengan potensi hanya pada bagian sungai.
- Promenade diletakkan di jalan/titian menuju jalan pulang untuk meningkatkan keinginan pengunjung dan wisatawan melihat dan merasakan kawasan lebih seksama.



Gambar 7. Layout berdasarkan organisasi ruang  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

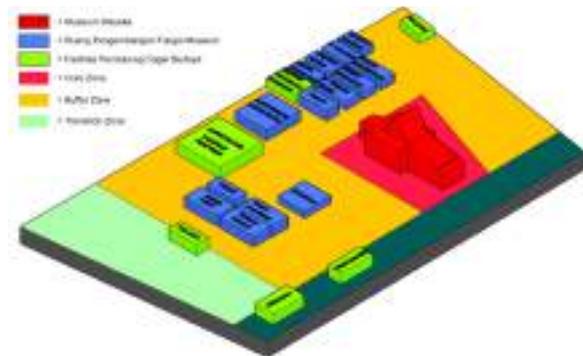
#### d. Pengembangan Fungsi Museum

Dalam rangka mengembangkan fungsi dari museum maka diperlukan perancangan bangunan baru yang harus dilengkapi, yang menurut pedoman standarisasi museum fungsi bangunan-bangunan pengembangan tersebut adalah ruang pameran tetap, ruang pameran temporer, auditorium, ruang audio visual, kantor administrasi ruang penyimpanan koleksi ruang tenaga teknis, ruang konservasi, ruang transit koleksi, ruang keamanan, ruang preparasi, pusat

souvenir, tempat ibadah, gazebo, parkir, toilet, rumah makan dan lobi.

Sedangkan dalam mendukung keberadaan RBT Wasaka sebagai cagar budaya, maka diperlukan juga tambahan bangunan seperti lobi, kantor pengelola kawasan, ruang loket, pos jaga kawasan, promenade, dermaga dan amphiteater.

Kemudian untuk mengoptimalkan pengembangan bangunan dengan fungsi museum dan pendukung cagar budaya, beberapa fungsi dapat digabung dengan bangunan yang sama, seperti pada auditorium dengan audio visual atau seperti panggung amphiteater yang bisa digabung dengan fungsi ruang pameran temporer sebagai area pameran serta fungsi lobi, ruang loket, rumah makan dan pusat souvenir yang disatukan menjadi visitor center.



Gambar 8. Pengembangan fungsi museum  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

#### e. Skema Lansekap

Lansekap tapak kawasan museum wasaka pada area zona inti didominasi oleh paving block dan perkerasan beton hal ini dikarenakan pengembangan sebelumnya yang memang sudah melakukan urugan pada area tersebut. Sedangkan pada area lainnya masih berupa rawa dan tepian sungai. Sehingga pada pengembangan selanjutnya lansekap akan didesain dengan lansekap yang tidak didominasi oleh perkerasan seperti beton. Titian merupakan solusi yang dipilih untuk menjadi jalur

sirkulasi pada sisa kawasan yang belum diurug ini, sedangkan lansekap pada kawasan perancangan ini dibiarkan dalam kondisi lahan basah, hal ini untuk menambah kesan dan membentuk karakter kawasan yang berfokus pada kehidupan banjar tempo dulu. Sedangkan untuk pohon yang dirancang sebagian besar ada di arah jalan benua anyar karena arah datang matahari sore dan juga pada area RTH yang didesain



Gambar 9. Skema lansekap  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

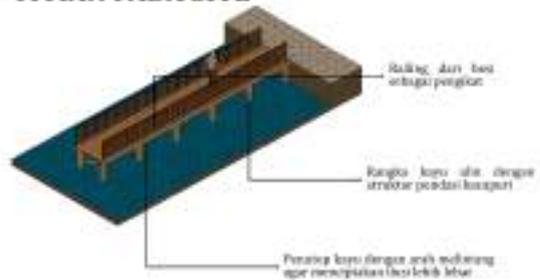
- Parkir, Sirkulasi & Jalur Pejalan Kaki  
Sirkulasi yang terbentuk pada kawasan museum wasaka ini didominasi oleh titian sebagai akses dari satu titik ke titik lainnya, begitu juga dengan akses dari darat ke sungai dan sebaliknya. Sedangkan pada area yang sudah mengalami perkerasan seperti zona inti yang menggunakan paving block dan zona buffer belakang yang menggunakan beton dilakukan adaptasi tanpa menghancurkan perkerasan tersebut. Kemudian jalur pejalan kaki dibuat mengikuti jalur titian yang juga minim dengan kurva dan lengkung. Titian khas dari Suku Banjar biasanya tidak memiliki pagar atau pembatas, namun karena fungsi kawasan ini adalah publik dan kegiatan wisata, sehingga akan membahayakan jika tidak diberikan pagar. Oleh karena itu pagar pada titian tetap

didesain agar tidak membahayakan kepada pengunjung.



Gambar 10. Sirkulasi dan jalur pejalan kaki  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

### TITIAN PADA SITE



Gambar 11. Titian pada site  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

- Parkir Panggung

Tapak kawasan museum wasaka berada di lahan rawa dan tepi sungai, sehingga memiliki daya dukung tanah yang lemah dan harus memiliki struktur yang kokoh. Oleh karena itu desain parkir pada kawasan museum wasaka ini dibuat dengan menggunakan struktur beton dengan sistem panggung. Penggunaan sistem panggung ini dipilih karena tidak dalam pengaplikasiannya tidak memerlukan urugan tanah ataupun perkerasan yang tidak sesuai dengan kehidupan suku banjar tempo dulu dan juga konteks lingkungannya sendiri. Sedangkan pada parkir karyawan dan loading dock bagian belakang karena sudah mendapat perkerasan terlebih dahulu, sehingga parkir

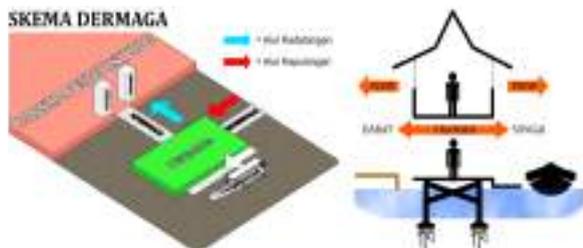
beton digunakan dan diadaptasi terhadap perancangan.



Gambar 12. Parkir panggung  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

- Fasilitas Pendukung Dermaga

Kawasan museum wasaka terletak di tepi dan berorientasi ke sungai, sehingga salah satu bangunan pendukung aktivitas tepi sungainya dilengkapi dengan dermaga dan siring atau riverwalk. Dermaga dan riverwalk selain berguna untuk transisi dari air ke darat atau sebaliknya, juga sebagai pengganti fungsi promenade pada bagian atas yang meningkatkan kesan kehidupan suku banjar tempo dulu. Area ini berada di tepian sungai kawasan museum ini dan dirancang tanpa perkerasan, melainkan menggunakan sistem panggung.



Gambar 13. Fasilitas pendukung dermaga  
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

## HASIL

Hasil dari rancangan Perancangan Kawasan Museum Wasaka, terdiri dari beberapa gambar desain yang menyajikan solusi untuk permasalahan-permasalahan berikut.

### A. Situasi Tapak

Situasi tapak menggambarkan situasi

dan bangunan apa saja yang berada di dekat tapak bangunan beserta info koordinat tapak.



Gambar 14. Situasi tapak  
Sumber: Gambar Pribadi (2024)

### B. Perancangan Tapak

Perancangan tapak menggambarkan rancangan bagian luar bangunan dan situasi pada area tapak yang berada di Jl. Kampung Kenanga, Sungai Jingah, Kec. Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan.



Gambar 15. Perancangan tapak  
Sumber: Gambar Pribadi (2024)

### C. Tampak Kawasan

Terdapat 3 tampak bangunan pada hasil rancangan. Orientasi kawasan depan mengarah ke arah tenggara dan dan untuk arah barat daya berorientasi sisi atas kawasan.



Gambar 16. Tampak kawasan  
Sumber: Gambar Pribadi (2024)

#### D. Denah Visitor Center

Terdapat 1 lantai pada bangunan Visitor Center fungsinya sebagai ruang bangunan utama perancangan sebagai bangunan paling pertama dan penerima pengunjung.



Gambar 17. Denah visitor center  
Sumber: Gambar Pribadi (2024)

#### E. Tampak Visitor Center

Terdapat 2 tampak bangunan pada hasil rancangan. Orientasi fasad depan mengarah ke arah timur dan untuk arah utara berorientasi pada fasad samping kanan bangunan.



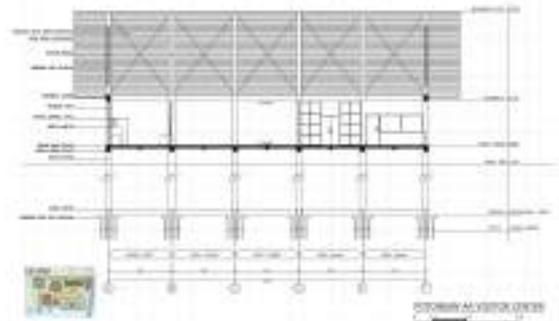
Gambar 18. Tampak depan visitor center  
Sumber: Gambar Pribadi (2024)



Gambar 19. Tampak samping visitor center  
Sumber: Gambar Pribadi (2024)

#### F. Potongan Visitor Center

Terdapat 2 potongan bangunan yaitu potongan bangunan A-A dan potongan bangunan B-B untuk melihat detail dari bangunan.



Gambar 20. Potongan AA visitor center  
Sumber: Gambar Pribadi (2024)



Gambar 21. Potongan BB visitor center  
Sumber: Gambar Pribadi (2024)

#### G. Perspektif

Pada gambar perspektif didesain menyesuaikan dengan konsep Hayati Bahari pada bangunan kawasan museum wasaka.



Gambar 22. Perspektif mata burung kawasan  
 Sumber: Gambar Pribadi (2024)



Gambar 26. Perspektif interior dermaga  
 Sumber: Gambar Pribadi (2024)



Gambar 23. Perspektif eksterior dermaga  
 Sumber: Gambar Pribadi (2024)



Gambar 24. Perspektif interior visitor center  
 Sumber: Gambar Pribadi (2024)



Gambar 25. Perspektif interior auditorium  
 Sumber: Gambar Pribadi (2024)

## KESIMPULAN

Konsep Hayati Bahari diwujudkan dalam 3 garis besar yang mendukung terbentuknya konservasi terhadap Bangunan Cagar Budaya RBT Wasaka, yaitu :

- Preservasi rumah bubungan tinggi wasaka yang disusun oleh bentuk guideline tapak, guideline ketinggian bangunan serta layout bangunan berdasar klasifikasi atap dan organisasi ruang.
- Pengembangan fungsi museum berupa dirancangnya ruang-ruang yang diperlukan agar memenuhi standar ruang museum pada kawasan museum serta mengoptimalkan pengembangan dengan menggabungkan fungsi-fungsi yang masih serupa.
- Adaptasi terhadap kondisi lingkungan lahan basah yang berupa digunakannya rencana lansekap yang didominasi oleh lingkungan lahan basah, penggunaan pondasi pile cap dan kacapuri untuk lingkungan lahan basah serta penggunaan titian yang juga selain untuk adaptasi terhadap lahan basah juga berhubungan erat dengan budaya banjar.

Teori pembentuk karakter kawasan dan arsitektur infill yang diterapkan melalui wujud fisik dan tata kawasan pada rancangan Kawasan Museum Wasaka sehingga tercipta kawasan konservasi

terhadap RBT Wasaka yang membentuk karakter kawasan budaya suku banjar, yang kemudian dapat mewujudkan kawasan yang mendukung keberadaan Bangunan Cagar Budaya dan memenuhi standar bangunan museum.

## DAFTAR PUSTAKA

### Referensi Buku dan Jurnal

- Adisakti, L. T. (2002). Pusaka : Keanekaragaman. *Keunikan dan Kerangka Dasar Gerakan Pelestarian*.
- Daud, A. (1997). *Islam & masyarakat Banjar: deskripsi dan analisa kebudayaan Banjar*. RajaGrafindo Persada.
- Direktur Pembinaan Tenaga dan Lembaga Kebudayaan. (2021, Maret). *Pedoman Standardisasi Museum 2020*.
- Humaidi. (2002). Tradisi Demokrasi dalam Budaya Banjar. *Jurnal Islam, Politik dan Demokrasi*, No. 6.
- Irianto, K. R. (2018, Januari 18). ARSITEKTUR INFILL MUSEUM.
- Iskandar. (2001, December). INFO – TEKNIK. *Tinjauan Kapasitas Dukung Teoritis Pondasi Kacapuri*, 1(1), 13-21.
- Lynch, K. (1984). *Good City Form*. Penguin Random House LLC.
- Pemerintah Indonesia. (1995). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 1995 Tentang Pemeliharaan Dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya Di Museum*.
- PROYEK Pembinaan Permuseuman. (1990/2000). *Kecil tetapi indah : pedoman pendirian museum*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Proyek Pembinaan Permuseuman, 1993.
- Republik Indonesia. (2010). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya*.
- Shirvani, H. (1985). *The Urban Design Process*. Van Nostrand Reinhold.
- Sutaarga, M. A. (1983). *Pedoman penyelenggaraan dan pengelolaan museum (2nd ed.)*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Syahrudin, Arbainah, & Mutiani. (2020, April). The Kalimantan Social Studies Journal. *Utilization of Wasaka Museum as a Learning Resource on Social Studies*, 1(2), 121-129.
- Umam, K. (2015, September 8). *Kawasan Cagar budaya Rumah Adat Banjar*.
- Werdaningsih, Harani, & Sari. (2017, Januari-Juni). *pelestarian dan pengembangan kawasan kota lama sebagai landasan budaya kota semarang*, 17(1).
- Zaki, A. (2022, 2 28). LANTING JOURNAL OF ARCHITECTURE. *Redesain Kawasan Makam Sultan Suriansyah.*, 11, 22-31.

### Website

- Perpustakaan Kementerian Lingkungan Hidup. (n.d.). *GEOPARK GUNA PELESTARIAN MERATUS. KEMENTERIAN LINGKUNGAN HIDUP DAN KEHUTANAN*. [http://perpustakaan.menlhk.go.id/pustaka/home/index.php?page=detail\\_news&newsid=823](http://perpustakaan.menlhk.go.id/pustaka/home/index.php?page=detail_news&newsid=823)
- Rute Barat – Meratus Geopark. (n.d.). Geopark Meratus. Retrieved July 2, 2024, from <https://meratusgeopark.org/rute-barat/>