

PERANCANGAN KAWASAN WISATA KULINER DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING

Muhammad Hanan Alghifari

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
2010812110009@mhs.ulm.ac.id

Irwan Yudha Hadinata

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

ABSTRAK

Banjarmasin sebagai salah satu kota terbesar di Kalimantan Selatan memiliki potensi yang besar dari sektor pariwisata. Salah satu pariwisata yang berkembang dengan cukup pesat adalah sektor kuliner. Hal ini ditandai dengan banyaknya serapan tenaga kerja di bidang kuliner. Menyadari kota Banjarmasin memiliki potensi yang besar pada sektor pariwisata kuliner maka pihak pemerintah turut turun tangan melakukan pengembangan pada sektor wisata kuliner. Namun, pengembangan yang dilakukan tidak selalu berjalan mulus, dalam prosesnya terdapat beberapa masalah yang timbul. Banyak dari pengunjung yang mengeluhkan kurangnya fasilitas-fasilitas penunjang, tempat kurang menarik secara visual, tingkat pengamanan yang rendah, dan akses yang sulit. Untuk memecahkan masalah tersebut digunakan konsep *culinary as a public place* yang dirumuskan melalui metode pendekatan *placemaking*. Konsep *culinary as a public place* menekankan kepada hubungan kebutuhan pengguna (*users needs*) terhadap objek rancangan. Melalui pendekatan metode *placemaking* kenyamanan pengguna (*user*) diimplementasikan melalui perancangan penataan aksesibilitas dan sirkulasi yang nyaman, penyediaan fasilitas penunjang, penambahan fungsi RTP sebagai elemen atraktif baru pada objek.

Kata kunci: Kuliner, Banjarmasin, Placemaking, Kawasan Wisata Kuliner.

ABSTRACT

Banjarmasin as one of the largest cities in South Kalimantan has great potential in the tourism sector. One type of tourism that is developing quite rapidly is the culinary sector. This is indicated by the large number of workers absorbed in the culinary field. Realizing that Banjarmasin has great potential in the culinary tourism sector, the government has stepped in to develop the culinary tourism sector. However, the development carried out only sometimes runs smoothly, and in the process, several problems arise. Many visitors complain about the lack of supporting facilities, the place could be more visually attractive, the level of security could be better, and access is difficult. To solve this problem, culinary as a public place is used, formulated through the placemaking approach method. The concept of culinary as a public place emphasizes the relationship between user needs and the design object. Through the placemaking method approach, user comfort is implemented through

arranging comfortable accessibility and circulation, providing supporting facilities, and adding the RTP function as a new attractive element to the object.

Keywords: Culinary, Banjarmasin, Placemaking, Tourism Culinary Area.

PENDAHULUAN

Tren pariwisata di Indonesia saat ini tengah mengalami perkembangan setelah sempat mati suri akibat terdampak dari wabah virus covid-19. Setelah berangsur pulih dari wabah covid-19 pariwisata di Indonesia kini kembali menunjukkan tren positif salah satunya adalah sektor wisata kuliner. Berdasarkan data Distribusi Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif 2019 terdapat 17 subsektor dalam ekonomi kreatif diantaranya kriya, kuliner, fesyen, arsitektur dll. Saat ini subsektor kuliner masih mendominasi sektor ekonomi kreatif nasional di Indonesia. Hal ini sejalan dengan pernyataan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, Sandiaga Salahudin Uno dikutip dari Kompas.com menyatakan bahwa kuliner menjadi subsektor yang paling banyak menyerap tenaga kerja sehingga dampak besarnya terasa di segala bidang perekonomian Indonesia. Pariwisata kuliner memegang peranan penting dalam pariwisata nasional karena menjadi salah satu yang menyerap tenaga kerja paling banyak sebesar 49,54%. Artinya hampir setengah dari penduduk yang bekerja pada sektor ekonomi kreatif bekerja pada subsektor kuliner.

Banjarmasin sebagai salah satu kota terbesar di Kalimantan Selatan, memiliki beragam potensi dalam sektor pariwisata khususnya wisata kuliner. Seiring dengan pertumbuhan ekonomi dan peningkatan minat wisatawan, industri kuliner di Banjarmasin akan berkembang dengan pesat. Perkembangan wisata kuliner di Banjarmasin ditandai dengan hadirnya pusat-pusat kuliner yang menawarkan menu dan tema yang beragam. Namun perkembangan wisata kuliner yang dilakukan oleh Pemerintah Kota Banjarmasin berlangsung bukan tanpa hambatan. Beberapa kawasan wisata kuliner

yang dikembangkan mengalami penurunan keuntungan bahkan penutupan.

Berdasarkan data BPS RI 2016 jumlah penduduk yang bekerja pada subsektor kuliner di Kalimantan Selatan adalah ± 260.000 penduduk, menjadi yang terbanyak di Kalimantan. Apabila dilihat dari sebaran pelaku ekonomi kreatif kuliner menempati urutan yang pertama menjadi yang paling besar yaitu 30,31% di Kalimantan Selatan. Sedangkan kota Banjarmasin menjadi kota yang sebaran pelaku ekonomi kreatifnya yang paling besar yaitu 50,59%.

Berdasarkan data-data diatas Banjarmasin mempunyai potensi wisata kuliner yang besar untuk dikembangkan apabila dikelola dan dirancang dengan baik dan tepat. Sehingga dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan untuk berkunjung ke kawasan wisata kuliner yang ada di Banjarmasin. Keberadaan sektor wisata kuliner juga berperan dalam perkembangan industri pariwisata. Namun, perkembangan beberapa wisata kuliner yang dilakukan oleh Pemerintah Kota Banjarmasin berlangsung bukan tanpa hambatan. Beberapa kawasan wisata kuliner yang dikembangkan mengalami penurunan keuntungan bahkan penutupan, seperti yang terjadi pada kawasan wisata kuliner mandiri yang berada di tepian sungai Martapura. Kemudian penurunan keuntungan bagi pedagang juga terjadi di kawasan wisata kuliner baiman yang berlokasi di jalan lingkaran dalam selatan. Pedagang yang awalnya berjualan secara kaki lima mengalami penurunan keuntungan setelah direlokasi ke kawasan wisata kuliner baiman. Hal tersebut tentu terjadi karena berbagai macam faktor. Pemerintah seharusnya memandang wisata kuliner dengan serius. Menurut Rahayu (2014), berdasarkan sebuah survei yang diadakan kepada wisatawan di kawasan Asia Pasifik, sepertiga dari wisatawan mengungkapkan bahwa makanan dan minuman menjadi

faktor penentu bagi wisatawan dalam memilih tujuan wisata. Berkaca dari kota-kota besar dari negara tetangga seperti Bangkok, Singapura, Malaysia, Korea dan Jepang yang mengembangkan wisata kulinernya dengan serius sehingga mampu menarik wisatawan mancanegara datang berkunjung dengan kekayaan *street food* atau jajanan kaki limanya.

PERMASALAHAN

Berdasarkan isu-isu tersebut yaitu tentang bagaimana potensi sektor wisata kuliner kota Banjarmasin yang besar agar dapat terus dikembangkan secara serius dan profesional melalui penyediaan kawasan wisata kuliner yang dapat mengumpulkan para pedagang dan konsumen atau wisatawan maka permasalahan yang diangkat adalah sebagai berikut: “Bagaimana rancangan kawasan wisata yang mampu mewadahi kegiatan wisata kuliner dengan nyaman bagi wisatawan dan pedagang melalui penataan sirkulasi, ruangan dan fasilitasnya?”

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kawasan Wisata

Menurut Nyoman (1987:148), “Kawasan Wisata adalah sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dilihat atau sesuatu yang dapat menjadi daya tarik bagi seseorang atau wisatawan untuk berkunjung ke suatu daerah tujuan wisata”. Kemudian berdasarkan UU No.9 Tahun 1990 dijelaskan bahwa pengertian dari kawasan wisata adalah suatu kawasan yang mempunyai luas tertentu yang dibangun dan disediakan untuk kegiatan pariwisata. Sedangkan wisata sendiri dalam kajiannya memiliki beberapa pengertian. Menurut Undang-Undang RI Nomor 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan, wisata merupakan perjalanan seseorang dalam mendapatkan pengalaman yang berbeda dari suatu tempat tertentu dalam waktu singkat. Sehingga berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian Kawasan Wisata adalah suatu kawasan wisata yang menyediakan aktivitas

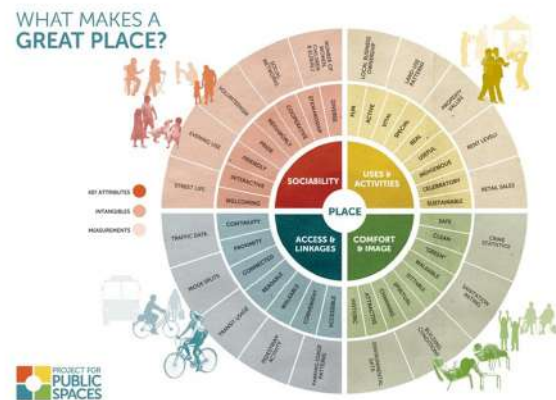
wisata tertentu sebagai atraksi utamanya sekaligus fasilitas pelayanan yang memenuhi kebutuhan wisatawan mulai dari rekreasi, relaksasi, pendidikan, dan kesehatan

B. Wisata Kuliner

Kuliner merupakan salah satu objek wisata dan bagian dari kebudayaan yang harus dilestarikan. Bahkan kuliner sudah menjadi gaya hidup karena makanan merupakan kebutuhan sehari-hari. Menurut Suryadana (2009), wisata kuliner adalah wisata yang menyediakan berbagai fasilitas pelayanan dan aktivitas kuliner yang terpadu untuk memenuhi kebutuhan wisatawan yang dibangun untuk rekreasi, relaksasi, pendidikan dan kesehatan. Wisata Kuliner merupakan menjadi hal yang penting untuk dikembangkan secara serius. Persepsi wisatawan terhadap pengalaman berwisata kuliner yang didapatkan selama berkunjung menentukan tingkat kepuasan wisatawan sehingga mempengaruhi keinginan wisatawan dalam kunjungan kembali pada suatu destinasi yang sama. (Kivela & Crofts, 2006; Ryu & Jang, 2006; Fox, 2007)

Wisata kuliner merupakan wisata yang memiliki nilai jual utama kepada atraksi kuliner. Wisata kuliner sendiri memiliki berbagai macam bentuk atau tipenya diantaranya jajanan kuliner, restoran, buku masak, petunjuk makanan dan resep-resep adaptasi makanan mulai dari bahan-bahan dasar hingga tampilannya. Wisata kuliner tidak hanya berupa proses produksi dari makanan, tapi juga memberikan kekhasan melalui budaya makanan setempat dan pelaku yang terlibat dalam produksi (Long, 2014). Pada awalnya, makanan hanya menjadi sebuah pelengkap dari sebuah pola kegiatan yang dilakukan oleh seseorang, namun di masa sekarang ini makanan merupakan hal yang wajib untuk dicicipi apabila berada di suatu daerah. Seiring dengan perkembangan zaman yang pesat, wisata kuliner juga mengalami perubahan bentuk, dari yang berjenis makanan murah sederhana sampai makanan yang mahal. Adapun bentuk-bentuk tempat kuliner sebagai berikut, yaitu:

- terasa menyenangkan dan memberikan kesempatan interaksi antara pengguna satu sama lain. Sedangkan menurut Ackerman (2012), Placemaking merupakan sebuah proses dari masyarakat atau pengguna mengubah bentuk ke dalam tempat tinggalnya yang sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna atau komunitas setempat tersebut.



Menurut Karim, Chua, dan Salleh (2009), suatu destinasi akan dapat dikatakan memenuhi syarat sebagai wisata kuliner jika memenuhi 4 kriteria antara lain:

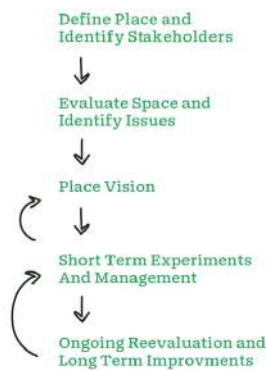
- Berdasarkan Project for Public Spaces (2022) Teori *Placemaking* memiliki 4 elemen utama yang menjadi indikator keberhasilan ruang publik sebagai panduan analisis penilaian yaitu:

1. *Access and Linkages* (Akses dan Keterhubungan) Sebuah tempat atau place yang baik akan memberikan kemudahan aksesibilitas secara fisik dan kemudahan secara visual terhadap lingkungan sekitarnya.
2. *Comfort and Image* (Kenyamanan dan Citra) Ruang publik yang baik secara desain harus memberikan citra yang baik dan kenyamanan bagi penggunanya
3. *Uses & Activities* (Ketergunaan dan Aktivitas) Ruang publik yang baik dapat memberikan keberagaman aktivitas yang dapat dilakukan di dalamnya untuk memberikan kenyamanan dan menarik pengunjung.
4. *Sociability* (Keramahan) Partisipasi komunitas setempat pada proses

4

placemaking akan membuat pada ruang publik menjadi lebih nyaman dan terasa akrab sehingga pengguna akan merasa lebih nyaman.

Dari *Project for Public Spaces* (2022) dijelaskan, sebuah *place* tempat terwujud pada *space* atau ruang yang diperhatikannya aspek sosial, fisik, dan kebudayaan setempat secara berkelanjutan. Melalui *Placemaking*, akan didapat arahan penataan dan penemuan kembali ruang kehidupan sehari-hari masyarakat, sebagai pendekatan yang kreatif dan mengedepankan partisipasi pengguna dalam menggali inspirasi dan pemanfaatan aset dan potensinya.



Gambar 2. Placemaking Process
Sumber: Project for Public Space (2024)

Menurut Project for Public Spaces (PPS) (2017), terdapat empat langkah atau tahapan untuk mewujudkan metode *placemaking* yaitu:

1. *Define Place and Identify Stakeholders* (Definisikan tempat dan mengidentifikasi users)
2. *Evaluate Space and Identify Issues* (Mengevaluasi ruang dan mengidentifikasi masalah)
3. *Place Vision* (Visi Tempat)
4. *Short Term Experiments and Management* (Eksperimen Jangka Pendek)
5. *Ongoing Reevaluation and Long Term Improvements* (Evaluasi ulang berjalan dan peningkatan jangka panjang)

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Lokasi perancangan tapak berada pada Jalan Sultan Adam dan Jalan Sungai Andai, Kelurahan Surgi Mufti, Kecamatan Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Secara spesifik berdasarkan titik koordinat, tapak berada di titik -3.298119, 114.605300. Tapak berada tepat di sebelah utara persimpangan Jalan Sultan Adam, Jalan Sungai Andai, dan Jalan Pangeran Hidayatullah. Lokasi perancangan atau tapak dipilih setelah melalui penilaian kriteria pemilihan tapak dengan menganalisis fungsi dan dilanjutkan analisis konsep sehingga tapak terpilih memiliki kriteria yang sesuai dan mendukung sesuai dengan analisis.



Gambar 3. Lokasi Tapak
Sumber: Penulis (2024)



Gambar 4. Delineasi Tapak
Sumber: Penulis (2024)

Berdasarkan hasil penelusuran, tapak yang menjadi objek perancangan memiliki luas 4.682 m² dan berada di sebelah utara perempatan jalan. Adapun keadaan

eksisting dari tapak yang merupakan lahan kosong dan terdapat bangunan kost sederhana 4 pintu. Kemudian berdasarkan hasil pengamatan langsung serta melalui platform *Google Earth* didapatkan batas-batas dari tapak yaitu sebagai berikut:

- Barat Laut : Area Pertokoan
- Timur Laut : Lahan Kosong
- Tenggara : Jl. Sungai Andai
- Barat Daya : Jl. Sultan Adam

Batas barat laut dari tapak merupakan area pertokoan yang tersusun linear sepanjang Jalan Sultan Adapun, adapun batas barat laut tapak yang berada di belakang area pertokoan adalah area residensial atau area perumahan warga. Batas timur laut tapak merupakan lahan kosong yang hanya terdapat vegetasi. Batas tenggara tapak berbatasan langsung dengan jalan kolektor yaitu Jalan Sungai Andai dan permukiman dan pada batas barat daya tapak berbatasan langsung dengan jalan kolektor yaitu Jalan Sultan Adam dan terdapat SPBU Pertamina yang berada di seberang tapak

Adapun regulasi yang mengatur tentang tata bangunan serta lingkungan tertuang dalam Peraturan Daerah Kota Banjarmasin No. 6 Tahun 2021 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banjarmasin (RTRW) tahun 2021-2041 yaitu sebagai berikut:

- Luas Tapak : 4682 m²
- KDB : Maksimal 80%
Maksimal 3745 m²
- KDH : Minimal 10%
Minimal 468 m²
- KLB : Maksimal 16

B. Konsep Rancangan

1. Konsep Program

Berdasarkan permasalahan “Bagaimana rancangan kawasan wisata yang mampu mewadahi kegiatan wisata kuliner dengan nyaman bagi wisatawan dan pedagang melalui penataan sirkulasi,

ruangan dan fasilitasnya?” kemudian digunakan konsep *Culinary As A Public Place* untuk menyelesaikan permasalahan. Konsep tersebut didapat setelah dilakukan identifikasi permasalahan dari berbagai kelompok pengguna kawasan wisata kuliner yang mengungkapkan kebanyakan kawasan wisata kuliner di kota Banjarmasin memiliki fasilitas penunjang yang kurang, aksesibilitas dan sirkulasi sulit, dan tempat yang kurang menarik dan representatif.



Gambar 5. Konsep Program
Sumber: Penulis (2024)

Konsep *Culinary As A Public Place* merupakan sebuah konsep yang memandang suatu kawasan kuliner tidak hanya akan menjadi sebuah tempat yang mewadahi aktivitas ekonomi jual-beli kuliner, tetapi juga menjadi sebuah ruang publik yang merangkul dan mengakomodasi kebutuhan para pengunjung. Kawasan Wisata Kuliner tidak hanya akan menjadi tempat masyarakat untuk sekedar mencari makanan tetapi lebih daripada itu menjadi tempat yang interaktif, inklusif, dan atraktif melalui penyediaan fasilitas dan penataan ruang serta sirkulasinya, sehingga mengundang masyarakat untuk berpartisipasi dan tertarik mengunjunginya lagi.

Terkait penerapan, konsep *Culinary As A Public Place* menekankan kepada kawasan yang interaktif, inklusif, dan atraktif melalui penataan fasilitas dan sirkulasi nya. ketiga elemen tersebut diterapkan kepada

rancangan dengan menggunakan pendekatan metode placemaking. Pada metode placemaking terdapat 4 elemen yang dinilai dapat membentuk sebuah ruang publik yang berkualitas (*a great public place*) yaitu *access and linkage*, *comfort and image*, *uses and activities*, dan *sociability*. Sehingga melalui keempat elemen tersebut poin interaktif, inklusif dan atraktif akan diimplementasikan kedalam rancangan kawasan wisata kuliner.

Penerapan konsep *culinary as a public place* dilakukan dengan pendekatan metode placemaking yang dimana membagi elemen-elemen pembentuk ruang publik berkualitas menjadi empat, yaitu akses dan keterhubungan, kenyamanan dan citra, keterbutuhan dan aktivitas, dan keramahan. Untuk mengetahui apa implementasi dari keempat elemen tersebut terhadap rancangan maka dibuat tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Penerapan Prinsip Placemaking ke Rancangan

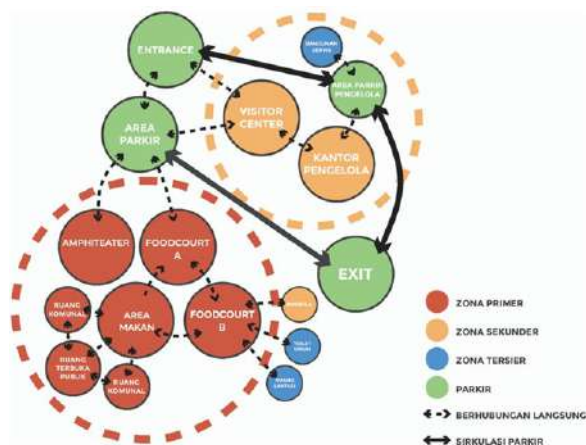
Prinsip	Penerapan
<i>Access & Linkage</i>	• Keterhubungan Kawasan Wisata Kuliner (KWK) dengan ruang luar melalui penataan <i>pedestrian ways</i>, sirkulasi masuk dan keluar pada tapak (<i>entrance dan exit</i>) • Pengolahan batas antara tapak dan ruang luar yang permeabel sehingga memudahkan akses masuk pejalan kaki, selain itu memberikan kesan yang ramah (<i>sociability</i>) dan terbuka (<i>welcoming</i>)
<i>Comfort & Image</i>	• Penyediaan fasilitas penunjang untuk kenyamanan bagi pengguna, seperti fasilitas penunjang peribadatan,

	fasilitas kesehatan, dan lain-lain. • Implementasi kenyamanan dengan mengolah aspek-aspek terkait pencahayaan, suara atau kebisingan dan penghawaan pada tapak dengan merespon kebutuhan dan kenyamanan pengguna, menghadirkan area terbuka hijau, serta pengolahan pedestrian yang dirancang untuk elemen peneduh seperti vegetasi pohon yang digunakan pada sekitar jalan pedestrian.
<i>Uses & Activities</i>	• Penambahan pola kegiatan baru yang sesuai dengan konteks Kawasan Wisata Kuliner yang dapat menjadi elemen atraktif pada kawasan. • Pembagian elemen pada fungsi dan aktivitas pada site merupakan penerapan aspek <i>uses & activity</i>. Tujuan dari pembagian ini adalah untuk optimalisasi penggunaan ruang publik dengan mempertimbangkan karakteristik pengguna dan mengelompokkan kegiatan yang serupa. • Menyediakan fasilitas penunjang untuk kenyamanan pengguna, seperti fasilitas penunjang Kesehatan, fasilitas peribadatan, dan lain-lain.
<i>Sociability</i>	• Penyediaan ruang-ruang yang bersifat komunal serta penataan memperhatikan zoning ruang dengan menggabungkan beberapa jenis aktivitas yang beragam sehingga dapat menciptakan interaksi antar pengguna dengan yang lain.

Sumber: Penulis (2024)

2. Organisasi Ruang Kawasan Wisata Kuliner

Pada perancangan kawasan wisata kuliner ini membagi kawasan menjadi 3 zona berdasarkan analisis fungsinya yaitu fungsi primer yang memuat aktivitas rekreasi, ekonomi, dan komersial. Kemudian fungsi sekunder yang memuat aktivitas pendukung dari fungsi primer contohnya aktivitas edukasi, aktivitas pengelolaan dan aktivitas peribadatan termasuk kedalam fungsi ini. Selanjutnya fungsi tersier yang berkaitan dengan fungsi pelayanan kebutuhan pengguna seperti servis.



Gambar 6. Organisasi Ruang Kawasan Kuliner
Sumber: Penulis (2024)

Pembagian zona tersebut dilakukan bertujuan untuk memudahkan keberlangsungan aktivitas dari semua pengguna baik pengunjung, pedagang, maupun pengelola. Zona primer yang memuat fungsi utama pada kawasan akan dirancang terpisah oleh zona sekunder yang memuat aktivitas pengelolaan bertujuan untuk memisah aktivitas wisata dan pengelolaan. Kemudian zona tersier yang berfungsi sebagai fungsi servis pendukung kawasan dirancang terhubung dengan zona primer untuk kenyamanan akses pengunjung. Konsep aksesibilitas dan

sirkulasi menekankan kepada kemudahan akses dan sirkulasi pada tapak sehingga mampu memberikan kenyamanan pada pengguna.

3. Konsep Aksesibilitas dan Sirkulasi

Konsep aksesibilitas dan sirkulasi menekankan kepada kemudahan akses dan sirkulasi pada tapak sehingga mampu memberikan kenyamanan pada pengguna. Berdasarkan hasil data dan analisis pada bab tiga, aksesibilitas dan sirkulasi merespon dari bentuk dan posisi tapak yang berada di perempatan jalan dan terekspos dari kedua sisi barat-selatan dan timur-selatan.



Gambar 7. Konsep Skematik Pedestrian Ways
Sumber: Penulis (2024)

Oleh karena itu, sisi tapak yang berbatasan dengan jalan dibuat *pedestrian way* untuk memudahkan akses dan sirkulasi pejalan kaki sekaligus menambah elemen estetika. Kemudian batas antara tapak dan ruang luar harus bersifat terbuka dan permeabel menekankan kepada inklusivitas bukan eksklusif atau tertutup sehingga diharapkan kesan ramah (*sociability*) dan terbuka (*welcoming*) dapat dirasakan oleh pengunjung dan masyarakat sekitar. Sirkulasi *pedestrian way* akan dirancang di sepanjang sisi tapak yang berbatasan

dengan jalan agar dapat memudahkan sirkulasi pejalan kaki yang berada di sekitar tapak. Keberadaan objek rancangan Kawasan Wisata Kuliner (KWK) harus dapat memberikan manfaat, mendukung dan meningkatkan nilai vitalitas pada kawasan sekitar, mengingat posisi yang ditempati KWK ini cukup potensial sekaligus vital pada kawasan tersebut.



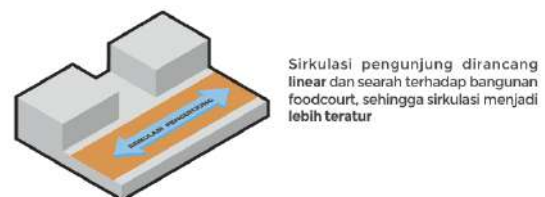
Gambar 8. Konsep Skematik Sirkulasi Kawasan
Sumber: Penulis (2024)

Selain akses dan sirkulasi pejalan kaki, akses dan sirkulasi kendaraan roda dua dan roda empat juga menjadi perhatian. Akses kawasan sekitar kepada tapak dapat dicapai melalui dua jalan yang berbatasan langsung dengan tapak, namun dengan mempertimbangkan tingkat kepadatan lalu lintas yang terjadi di jalan sekitar tapak, maka akses in dan out pada tapak ditempatkan di dua arah jalan yang berbeda, akses masuk kendaraan berada di sisi barat-selatan tapak karena menyesuaikan jalur lalu lintas yang berada di sebelah kiri. Sedangkan akses keluar pada tapak ditempatkan di arah timur-selatan tapak

4. Konsep Bentuk dan Massa Bangunan

Pendekatan bentuk bangunan *food court* menekankan kepada kemudahan sirkulasi pengunjung, maka massa pada

bangunan *foodcourt* ini dibuat dengan mengambil bentuk sederhana persegi panjang dan menempatkan tenant-tenant di dalamnya. Pembentukan massa bangunan yang memanjang ini akan memudahkan sirkulasi pengunjung yang sedang melakukan aktivitas membeli kuliner, karena sirkulasi pengunjung akan dibuat linear terhadap massa bangunan yang memanjang. Sehingga sirkulasi yang akan terjadi adalah sirkulasi yang searah tidak saling berpotongan.

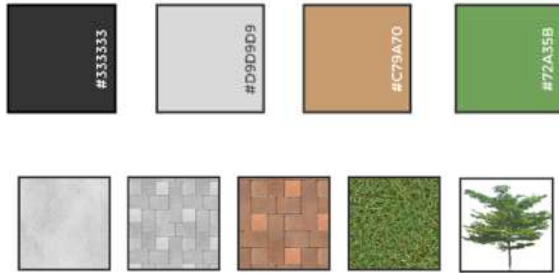


Gambar 9. Konsep Skematik Massa Bangunan
Sumber: Penulis (2024)

5. Konsep Material, Tekstur, dan Warna

Konsep material, tekstur, dan warna pada perancangan kawasan wisata kuliner ini mengedepankan aspek estetika sebagai

bentuk respon terhadap posisi tapak yang memiliki view potensial dari beberapa arah. Hal ini menjadi penting untuk diperhatikan karena melalui pemilihan konsep material, tekstur, dan warna dapat memberikan kesan atraktif pada kawasan dan membuat kawasan memiliki identitasnya sendiri.



Gambar 10. Konsep Material, Tekstur dan Warna
Sumber: Penulis (2024)

Adapun pemilihan material, tekstur, dan warna mengambil konsep modern-tropis yang mana pemilihan material yang bersifat natural, dan merepresentasikan nuansa tropis dan modern. Sedangkan konsep modern-tropis pada pemilihan warna diterapkan melalui penerapan warna-warna alami pada material bangunan. Adapun warna-warna yang ditambahkan selain daripada warna alami dilakukan untuk meningkatkan unsur estetika pada kawasan. Konsep modern tropis ini sendiri dipilih karena dinilai sesuai dengan prinsip tapak yang mengedepankan aspek aksesibilitas yang permeabel, inklusif, terbuka dan banyak terdapat vegetasi sebagai area peneduh.

HASIL

1. Site Plan

Hasil rancangan Kawasan Wisata Kuliner (KWK) ini memuat fasilitas-fasilitas penunjang kawasan yang dapat memudahkan dan menambah kenyamanan pengunjung sehingga dapat menarik minat wisatawan lebih banyak. Penambahan fungsi dan fasilitas pengunjung seperti

Visitor Center, Ruang Kesehatan, Musholla, Amphitheater, taman dan ruang terbuka, dapat memberikan variasi aktivitas yang dapat dilakukan di kawasan wisata kuliner



Gambar 11. Site Plan Kawasan Wisata Kuliner
Sumber: Penulis (2024)

2. Perspektif





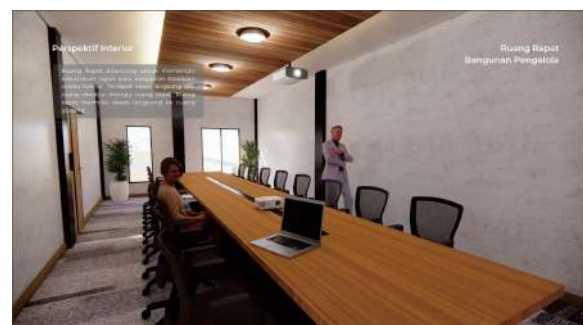
Gambar 12. Perspektif Area Taman dan PKL
Sumber: Penulis (2024)

Pada gambar diatas terdapat perspektif eksterior yang menampilkan suasana Kawasan Wisata Kuliner (KWK). terdapat beberapa fasilitas penunjang tambahan seperti amphitheater, *visitor center*, dan taman terbuka. Pada Kawasan Wisata Kuliner ini beberapa bangunan dimaksudkan untuk menunjang aktivitas wisata kuliner seperti Bangunan Pengelola, *Visitor Center*, Musholla, Area PKL, dan Ruang Kesehatan dan Laktasi



Gambar 13. Perspektif Interior Visitor Center
Sumber: Penulis (2024)

Pada gambar diatas terdapat perspektif interior yang menampilkan suasana bangunan *visitor center*. Bangunan ini berfungsi untuk memperkenalkan tentang Kawasan Wisata Kuliner kepada pengunjung. Oleh karena itu, terdapat galeri dan toko souvenir yang diharapkan dapat menarik wisatawan. terdapat area galeri dan penjualan souvenir serta ruang *workshop visitor center*. Ruang Workshop sendiri berfungsi sebagai ruang serbaguna yang dapat disewakan kepada wisatawan untuk melakukan kegiatan *workshop* dll. Penambahan fungsi selain daripada fungsi utama KWK mampu menarik minat wisatawan untuk berkunjung



Gambar 14. Perspektif Interior Bangunan
Pengelola
Sumber: Penulis (2024)

Pada gambar diatas menampilkan perspektif interior dari 2 ruangan di bangunan pengelola kawasan wisata kuliner. Terdapat ruang direktur yang berfungsi sebagai tempat bekerja direktur yang mengelola KWK, selain itu ruang direktur juga berfungsi bagi direktur untuk menyambut klien yang datang dengan tujuan bekerja sama. Selain itu, terdapat ruangan rapat yang berfungsi sebagai tempat rapat yang bisa dilakukan oleh internal karyawan pengelolaan kawasan wisata kuliner ataupun sebagai tempat rapat pengelola bersama klien atau tamu

KESIMPULAN

Banjarmasin sebagai salah satu kota terbesar di Kalimantan Selatan memiliki potensi yang besar pada sektor pariwisata. Salah satu pariwisata yang sedang berkembang pesat adalah sektor kuliner. Hal ini dibuktikan dengan data-data yang menunjukkan peran subsektor kuliner yang mendominasi jumlah angka tenaga kerja, jumlah usaha mikro kuliner, dan lain-lain. Sehingga sektor kuliner di Banjarmasin merupakan potensi yang sangat besar apabila dibandingkan dengan subsektor ekonomi kreatif lainnya. Menyadari potensi yang dimiliki kota Banjarmasin, selain swasta pihak pemerintah juga turut melakukan pengembangan kepada sektor kuliner melalui pembuatan kawasan-kawasan wisata kuliner baru. Namun pengembangan yang dilakukan tidak selalu berjalan mulus dan menimbulkan beberapa permasalahan. Kawasan wisata kuliner yang dikembangkan kebanyakan memiliki masalah seperti tidak adanya fasilitas-fasilitas penunjang, tempat kurang

menarik secara visual, tingkat pengamanan yang rendah, dan akses yang sulit. Maka berdasarkan input di atas kemudian diangkat permasalahan pada rancangan kali ini adalah **Bagaimana rancangan kawasan wisata yang mampu mewadahi kegiatan wisata kuliner dengan nyaman bagi wisatawan dan pedagang melalui penataan sirkulasi, ruangan dan fasilitasnya?**

Untuk memecahkan permasalahan di atas kemudian digunakan konsep *culinary as a public place* yang dirumuskan berdasarkan pendekatan metode *placemaking*. Konsep *culinary as a public place* menekankan kepada kebutuhan pengguna (*users needs*) terhadap objek rancangan. Berdasarkan hasil kajian dengan mengidentifikasi pengguna (*user*) dan melakukan pemetaan masalah pada objek bangunan serupa yang sudah berdiri di kota Banjarmasin, maka didapat kebutuhan pengguna pada kawasan wisata kuliner seperti fasilitas penunjang, akses dan sirkulasi yang mudah dan elemen atraktif yang dapat menjadi ‘magnet’ bagi masyarakat untuk berkunjung. Menanggapi masalah-masalah tersebut maka pada rancangan ini elemen atraktif diimplementasikan melalui penggabungan dua fungsi yaitu ruang publik dan kawasan kuliner. Melalui pendekatan metode *placemaking* kenyamanan pengguna (*user*) diimplementasikan melalui penataan aksesibilitas dan sirkulasi yang nyaman, penyediaan fasilitas penunjang, penambahan fungsi RTP sebagai elemen atraktif baru pada objek. Diharapkan dengan pemenuhan kebutuhan pengunjung melalui penyediaan fasilitas, penataan sirkulasi, dan penambahan fungsi yaitu aspek atraktif pada kawasan melalui RTP dan *space* komunal dapat memberikan kenyamanan pada pengunjung dan pedagang

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Ab Karim, M. S., Chua, B. L., & Salleh, H. (2009). Malaysia As A Culinary Tourism Destination: International Tourists' Perspective. *Journal of Tourism, Hospitality & Culinary Arts (JTHCA)*, 1(3), 1-16.
- Aini, A. Q., & Mentayani, I. (2022). Perancangan Fasilitas Kampung Wisata di Sungai Jingah Banjarmasin. *LANTING JOURNAL OF ARCHITECTURE*, 11(2), 49-66.
- Ali, B. S. (2015). Strategi Pengembangan Fasilitas Guna Meningkatkan Daya Tarik Minat Wisatawan Di Darajat Pass (Waterpark) Kecamatan Pasirwangi Kabupaten Garut (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Archdaily.com. (2024, 8 April). What is Placemaking?. diakses pada 8 April 2024 <https://www.archdaily.com/961333/what-is-placemaking>
- Aulia, A. (2005). Pertimbangan dan Komponen Pengembangan Ruang Publik di Kawasan Benteng Kuto Besak Palembang. Tugas Akhir Planologi Institut Teknologi Bandung.
- Carr, S., M. Francis, L. G. Rivlin, & A.M. Stone. (1992). *Public Space*. USA: Cambridge University Press.
- Dermawan, E., M. (2020). Perancangan Pusat Kuliner Dan Oleh-Oleh Di Trusmi Cirebon Dengan Pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular. Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
- Kivela, J., & Crofts, J. C. (2006). Tourism and Gastronomy: Gastronomy's Influence on How Tourists Experience a Destination. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 30(3), 354-377. <https://doi.org/10.1177/1096348006286797>
- Kota Banjarmasin. (2001). Peraturan Daerah Kota Banjarmasin Nomor 6 Tahun 2021 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banjarmasin Tahun 2021-2041. Pemerintah Kota Banjarmasin, Banjarmasin.
- Pemerintah Indonesia. (1990) Undang-undang (UU) Nomor 9 Tahun 1990 tentang Kepariwisataaan.
- Pps.org. (2024, 6 April). What is Placemaking?. diakses pada 6 April 2024 <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>
- Rahmatullah, A. (2021, 1 Maret). Kunci Pengembangan Ekonomi Kreatif Kota Banjarmasin: Kolaborasi, Inovasi dan Adaptasi. Iesp ULM. <https://iesp.ulm.ac.id/kunci-pengembangan-ekonomi-kreatif-kota-banjarmasin-kolaborasi-inovasi-dan-adaptasi/>
- Ryu, K., & Jang, S. (Shawn). (2006). Intention to Experience Local Cuisine in a Travel Destination: The Modified Theory of Reasoned Action. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 30(4), 507-516. <https://doi.org/10.1177/1096348006287163>
- Shirvani, H. (1985). *The Urban Design Process*, Van Nostrand Reinhold Company, New York.
- Suryadana, M. L. (2009). Perkembangan Industri Makanan (Kuliner). Makalah Seminar Sehari CREPS. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wikantiyoso, R. (2010, Juni). Pemanfaatan Dan Perancangan Kawasan Tepi Air Sungai Terpadu Dan Berkelanjutan Sebagai Substitusi Pengurangan Rth Kota. In *National Seminar & Workshop* (p. 21).