LANTING Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Lanting, Volume 14 I Nomor 2 I Agustus I 2025

BANJARMASIN CULTURAL CENTER

Aulia Syafitri

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
2110812220007@mhs.ulm.ac.id

Naimatul Aufa

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

ABSTRAK

Banjarmasin sebagai "Kota Seribu Sungai" memiliki kekayaan budaya yang dipengaruhi oleh keberadaan jaringan sungai. Sungai-sungai tersebut tidak hanya membentuk karakter geografis, tetapi juga memainkan peran penting dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat. Namun, modernisasi telah menyebabkan nilai-nilai budaya ini perlahan memudar. Untuk melestarikan dan mengembangkan warisan budaya tersebut, diperlukan fasilitas pengembangan dan pelestarian budaya berupa cultural center. Penelitian ini bertujuan merancang Banjarmasin Cultural Center yang memadukan elemen budaya lokal dengan kebutuhan masyarakat modern. Konsep "aruh ganal" atau perayaan besar diterapkan sebagai pendekatan utama dalam desain, di mana budaya lokal dirayakan dan ditampilkan melalui desain arsitektur modern. Pendekatan analogi digunakan untuk merepresentasikan elemen-elemen budaya Banjar ke dalam rancangan. Hasilnya adalah sebuah desain cultural center yang memperkuat identitas Banjarmasin sebagai "Kota Seribu Sungai" sekaligus menjaga kelestarian budaya lokal dalam menghadapi perubahan zaman.
Kata kunci: Banjarmasin, cultural center, arsitektur Banjar, pelestarian budaya, aruh ganal.

ABSTRACT

Banjarmasin the "City of a Thousand Rivers" boasts rich cultural heritage shaped by its extensive river networks. These rivers not only define the city's geographic characteristics but also play a crucial role in the social, economic, and cultural life of its people. However, modernization has led to the gradual fading of these cultural values. To preserve and promote this invaluable heritage, a cultural development and preservation facility, the Banjarmasin Cultural Center, is proposed. This study aims to design a cultural center that harmonizes local cultural elements with the needs of modern society. The concept of "aruh ganal" (grand celebration) is adopted as the main design approach, where local culture is celebrated and expressed through modern architectural design. An analogy-based approach is used to translate Banjar cultural elements into the design. The result is a cultural center that strengthens Banjarmasin's identity as the "City of a Thousand Rivers" while ensuring the continued relevance of its local cultural heritage in the face of contemporary changes..
Keywords: *Banjarmasin, cultural center, Banjar architecture, cultural preservation, aruh ganal.*

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara berkembang dikenal dengan kekayaan budaya dan seni yang sangat beragam. Setiap daerah di Indonesia memiliki tradisi dan budaya yang unik, mencakup bahasa, adat istiadat, seni, dan kerajinan. Keanekaragaman budaya ini tidak hanya menjadi identitas nasional tetapi juga merupakan sumber daya yang berharga.

UNESCO sebagai sebuah organisasi internasional yang bergerak dalam bidang pendidikan, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan, telah mengakui beberapa budaya Indonesia sebagai warisan dunia, menekankan pentingnya pelestarian budaya sebagai penghormatan terhadap leluhur dan upaya menjaga identitas bangsa di era globalisasi.

Salah satu daerah yang kaya akan budaya adalah Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan, yang dikenal dengan julukan "Kota Seribu Sungai". Sungai-sungai yang mengalir di Banjarmasin tidak hanya menjadi urat nadi kehidupan masyarakat, tetapi juga menciptakan "budaya sungai" yang khas. Namun, modernisasi telah mengancam eksistensi budaya tradisional, terutama di kalangan generasi muda yang semakin terpengaruh oleh gaya hidup modern. Seiring berjalannya waktu, nilai-nilai tradisional mulai memudar, dan minat terhadap budaya lokal semakin menurun.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan upaya pelestarian yang lebih terstruktur. Salah satu solusi yang diusulkan adalah pendirian Banjarmasin Cultural Center (BCC), sebuah pusat kebudayaan yang bertujuan melestarikan dan mengembangkan budaya Banjar. BCC diharapkan menjadi wadah bagi masyarakat, terutama generasi muda, untuk belajar, mengapresiasi, dan melanjutkan tradisi budaya Banjar. Selain itu, BCC dapat berfungsi sebagai pusat dokumentasi dan promosi budaya, sekaligus menjadi daya tarik wisata budaya yang memberikan manfaat ekonomi bagi masyarakat lokal.

PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa budaya Banjar perlu dilestarikan. Oleh karena itu, peran generasi muda sangat penting. BCC berfungsi sebagai wadah bagi para pelaku budaya untuk melestarikan budaya Banjar melalui berbagai aktivitas. Berdasarkan latar belakang ini, maka permasalahan arsitektural yang dirumuskan adalah: “Bagaimana rancangan cultural center yang sesuai dengan budaya setempat dan memadupadankannya dengan kebutuhan masyarakat modern?”

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka untuk perancangan Banjarmasin Cultural Center adalah bagian dari proses penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan, meninjau, dan menganalisis informasi dari berbagai sumber yang relevan dengan konsep, teori, dan metode perancangan. Tinjauan pustaka dalam konteks perancangan membantu perancang memahami pendekatan, prinsip desain, studi kasus, dan solusi yang telah diterapkan sebelumnya, sehingga dapat digunakan sebagai referensi dan inspirasi dalam menciptakan rancangan yang inovatif dan efektif.

A. Budaya dan Unsur Kebudayaan

Koentjaraningrat dalam bukunya "Ilmu Antropologi" (2009) mendefinisikan budaya sebagai keseluruhan gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik oleh manusia melalui proses belajar. Budaya atau peradaban, diambil dalam arti etnografis yang luas, adalah keseluruhan kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan serta kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat (Tylor, 1871).

Menurut Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi (1964) , kebudayaan adalah semua hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat. Hasil karya mengacu pada benda-benda material yang dihasilkan oleh masyarakat, rasa mencakup nilai dan norma yang ada dalam masyarakat, dan cipta berkaitan dengan kemampuan berpikir atau intelektual masyarakat. Sedangkan Clifford Geertz (1973) mendefinisikan kebudayaan sebagai "Sebuah sistem gagasan yang diwariskan dan disampaikan melalui simbol-simbol, di mana manusia berkomunikasi, menjaga, dan mengembangkan pengetahuan serta pandangan mereka tentang kehidupan."

Menurut Koentjaraningrat (2009) , Istilah "universal" menandakan bahwa unsur-unsur kebudayaan memiliki karakteristik yang merata dan dapat ditemukan dalam kebudayaan semua bangsa di berbagai belahan dunia. Ketujuh unsur kebudayaan yang dimaksud adalah:

1. Sistem Bahasa

Dalam konteks kebutuhan sosial manusia untuk berinteraksi dan berhubungan dengan sesamanya, bahasa berperan sebagai alat yang memfasilitasi hal tersebut.

2. Sistem Pengetahuan

Sistem pengetahuan memiliki cakupan yang sangat luas karena mencakup pengetahuan manusia tentang berbagai unsur yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Sistem Sosial

Unsur budaya seperti sistem kekerabatan dan organisasi sosial merupakan fokus antropologi dalam memahami bagaimana manusia membentuk masyarakat melalui berbagai kelompok sosial.

4. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Ketika para antropolog awal mempelajari kebudayaan manusia, fokus utama mereka adalah pada unsur teknologi yang digunakan oleh suatu masyarakat, seperti objek-objek yang digunakan sebagai alat hidup dengan teknologi dan bentuk yang masih primitif.

5. Sistem Mata Pencaharian Hidup

Penelitian etnografi dalam hal ini bertujuan untuk memahami bagaimana suatu kelompok masyarakat menjalankan sistem mata pencaharian atau ekonominya untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka.

6. Sistem Religi

Dalam upaya memahami pertanyaan mendasar ini yang melatarbelakangi lahirnya agama, para ilmuwan sosial berasumsi bahwa agama yang dianut oleh suku-suku bangsa di luar Eropa merupakan sisa dari bentuk-bentuk agama kuno yang pernah diyakini oleh seluruh umat manusia pada masa ketika kebudayaan mereka masih primitif.

7. Kesenian

Minat antropolog terhadap seni dimulai dari penelitian etnografi tentang kegiatan kesenian dalam masyarakat tradisional. Informasi yang terkumpul dalam penelitian tersebut mencakup objek-objek atau artefak yang memuat elemen seni, seperti patung, ukiran, dan hiasan.

B. Pusat Budaya

1. Definisi Pusat Budaya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "pusat" diartikan sebagai suatu tempat yang berada di bagian tengah serta berfungsi sebagai titik utama atau pusat kendali. Menurut Poerwadarminta (1985) pengertian pusat adalah suatu bentuk kesatuan organisasi yang merupakan induk dari suatu rangkaian aktivitas dengan suatu tujuan.

Menurut Moeliono (1988), Pusat Kebudayaan dapat dipahami sebagai inti yang menjadi tempat berkumpulnya berbagai aktivitas dan urusan. Kebudayaan sendiri merupakan hasil dari kreasi batin manusia, mencakup aspek-aspek seperti keyakinan, seni, serta tradisi. Moeliono juga

menyebutkan bahwa fasilitas yang tersedia di dalam sebuah Pusat Kebudayaan meliputi kantor, perpustakaan, ruang untuk kursus atau kelas bahasa, serta galeri seni.

Cultural Center adalah sebuah bangunan yang berfungsi sebagai pusat kegiatan budaya yang bertujuan untuk memperkenalkan, mempromosikan, dan melestarikan berbagai aspek kebudayaan dari suatu daerah atau komunitas. Di dalam cultural center ini, seringkali terdapat berbagai kegiatan seperti latihan lokakarya atau *workshop*, serta penampilan pertunjukan seni yang mewakili budaya lokal. Tujuan utama dari keberadaan *cultural center* adalah untuk memunculkan rasa kecintaan dan kebanggaan masyarakat terhadap budaya mereka sendiri, sekaligus memberikan platform bagi mereka untuk lebih mengenal, mengapresiasi, dan mempraktikkan warisan budaya yang telah diwariskan oleh nenek moyang.

1. Perancangan Pusat Budaya

Cultural Center atau pusat budaya merupakan sebuah tempat yang di dalamnya terdapat ruang terbuka dan ruang tertutup untuk mewadahi kreativitas masyarakat untuk segala macam kebudayaan dalam upaya menjaga, melestarikan dan mengembangkan budaya. Pusat kebudayaan memiliki beberapa tugas, termasuk mempromosikan kebudayaan, menyelenggarakan acara yang berkaitan dengan budaya dan seni, serta menyediakan fasilitas yang mendukung kemajuan pendidikan dalam bidang kebudayaan dan kesenian.

Selain berperan mengakomodasi pengunjung memahami budaya lokal, *Cultural Center* juga berperan dalam mewadahi komunitas-komunitas seni dan budaya untuk beraktivitas dan berkarya. Dengan demikian *Cultural Center* dapat disimpulkan sebagai ruang temu sosial. Hal ini dikarenakan adanya penggabungan antara fungsi-fungsi publik dengan institusi kebudayaan.

Tabel 1. Aspek Perancangan Cultural Center

Aspek	Definisi
Fleksibilitas	● Bersangkutan dengan keragaman fungsi yang ditampung. ● Cultural Center ideal adalah yang bersifat terbuka dan mudah diakses oleh berbagai kalangan masyarakat
Visibilitas	● Cultural Center ideal memiliki ruang dengan derajat keterbukaan yang tinggi pada area penerima. ● Cultural Center harus menjadi benang merah antara bangunan baru dan bangunan eksisting.
Barrier yang Jelas	Fungsi Cultural Center adalah menaungi kegiatan kebudayaan yang berlangsung di dalamnya dari gangguan lingkungan luar. Oleh karena itu, desain bangunan perlu menciptakan batas yang jelas, berfungsi sebagai penghalang antara ruang dalam dan konteks luar, untuk menjaga kelancaran dan kenyamanan aktivitas di dalamnya.

Sumber : Planning Department HKSARG (1999)

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Lokasi perancangan berada di wilayah kota Banjarmasin, dengan luas wilayah 98,46 km². Kota Banjarmasin secara astronomis berada di antara 3°16'46"-3°22'54" Lintang Selatan dan 114°31'40"-114°39'55" Bujur Timur. Banjarmasin adalah kota terbesar di Provinsi Kalimantan Selatan, Indonesia. Kota ini pernah menjadi ibu kota Provinsi Kalimantan dari tahun 1945 hingga 1956, dan kemudian ibu kota Provinsi Kalimantan Selatan hingga tahun 2022. Dikenal dengan sebutan "Kota Seribu Sungai," Banjarmasin terletak di wilayah delta yang terdiri dari sekitar 25 pulau kecil yang dipisahkan oleh sungai-sungai, seperti Pulau Tatas, Pulau Kelayan, Pulau Rantauan Keliling, Pulau Insan, Pulau Kembang, Pulau Bromo, dan lainnya (Wikipedia).

Site berada di Jl. Pangeran Hidayatullah dan Jl. Museum Perjuangan Kel. Sungai Jingah, Kota Banjarmasin, Banjarmasin Utara, Kalimantan Selatan. Secara administratif, Kawasan Sungai Jingah

terletak dalam wilayah Kecamatan Banjarmasin Utara.

Gambar 1. Lokasi dan Batas Site Perancangan
Sumber: Dokumen Penulis (2024)

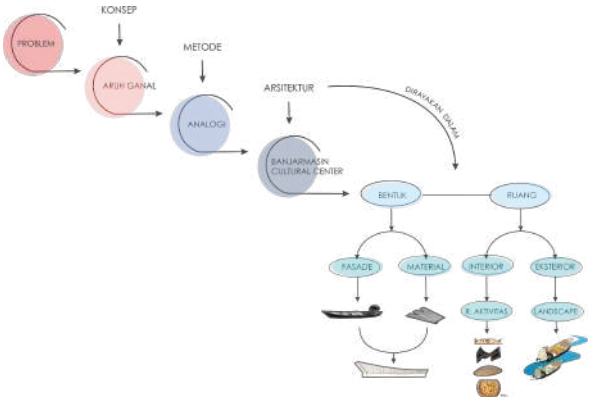
Batasan *site* meliputi :

- Dari Arah Barat terdapat pemukiman warga sehingga untuk bagian belakang site, view out tertutup.
- Dari Arah Utara terdapat bangunan komersil pada bagian depan dan lahan kosong pada bagian belakang.
- Dari Arah Timur, terdapat jalan utama (Jl. Pangeran Hidayatullah) yang diiringi oleh Jembatan Banua Anyar. Di seberangnya, terdapat fasilitas pendidikan dan gedung-gedung komersial, sehingga view di area ini menjadi lebih terbuka.
- Dari Arah Selatan terdapat jalan raya (Jl. Museum Perjuangan) yang di seberangnya terdapat Museum Wasaka dan Taman Museum Wasaka yang langsung berhubungan dengan sungai, sehingga view terbuka pada bagian ini.

B. Konsep Rancangan

1. Konsep Program

Konsep program yang dirumuskan untuk mengatasi permasalahan "Bagaimana rancangan cultural center yang sesuai dengan budaya setempat dan memadupadankannya dengan kebutuhan masyarakat modern?" adalah dengan menerapkan konsep Aruh Ganal. Konsep ini berfokus pada penciptaan sebuah perayaan besar yang dapat diekspresikan melalui arsitektural .



Gambar 2. Konsep Program
Sumber: Dokumen Penulis (2024)

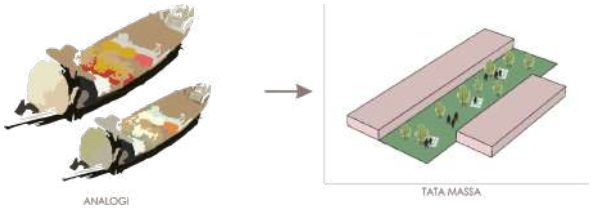
Untuk mewujudkan konsep Aruh Ganal tersebut, diperlukan pendekatan arsitektur analogi. Metode ini berfungsi dengan menampilkan informasi budaya melalui desain arsitektur yang mencerminkan bentuk dan elemen dari sumber analogi budaya tersebut. Dengan cara ini, arsitektur bukan hanya sebagai wadah fisik, tetapi juga sebagai medium untuk menyampaikan dan merayakan budaya secara visual dan kontekstual.

2. Skematik Desain

Konsep perancangan BCC mengadopsi konsep Aruh Ganal, di mana desain arsitekturnya dirancang untuk merayakan dan mempromosikan budaya Banjar secara menyeluruh. Desain ini

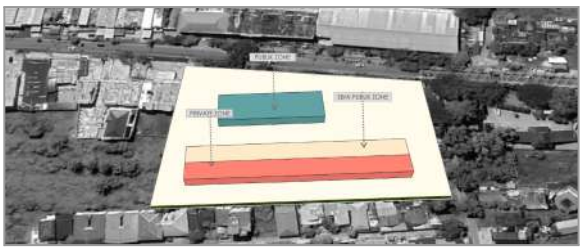
memungkinkan budaya Banjar dirasakan oleh para pengunjung melalui berbagai cara, seperti dengan dilihat, dipelajari, diingat, digunakan, dicoba, disaksikan, hingga dibeli. Selain itu, para penampil, pengajar, dan pelaku budaya di BCC akan berperan aktif dalam menampilkan dan mengajarkan kebudayaan Banjar kepada publik. Dengan pendekatan ini, cultural center diharapkan mampu mendorong masyarakat modern untuk lebih mengenal, mengapresiasi, dan menerapkan budaya lokal, sehingga warisan budaya Banjar dapat terus lestari dan relevan dalam kehidupan sehari-hari.

1. Konsep Tata Massa



Gambar 3. Konsep Tata Massa
Sumber: Dokumen Penulis (2024)

Massa bangunan pada BCC dibagi menjadi dua bagian yang dipisahkan oleh taman. Taman ini berfungsi sebagai area pembatas sekaligus sebagai ruang terbuka hijau yang memberikan kesan alami serta meningkatkan kenyamanan bagi pengunjung. Pembagian ini mencerminkan filosofi lokal dengan mengacu pada analogi jukung. Kedua bangunan ini ditempatkan berdampingan namun tidak sejajar, menyerupai dua jukung yang beriringan di atas sungai. Penataan ini menggambarkan keharmonisan dan keterhubungan yang fleksibel, selaras dengan aliran sungai yang menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat Banjarmasin.



Gambar 4. Sifat Bangunan
Sumber: Dokumen Penulis (2024)

Dari segi sifat bangunan ini dipecah menjadi tiga kategori ruang, yaitu private, semi-publik, dan publik, yang dirancang sesuai dengan fungsinya. Pada bangunan utama, ruang private diatur sedemikian rupa sehingga sirkulasinya terpisah dari ruang semi-publik. Ruang private ini bersifat tertutup dan hanya digunakan oleh pengelola serta staf, karena fungsinya yang memerlukan ketenangan dan privasi tinggi untuk kegiatan administratif dan operasional. Desain ruang ini dirancang untuk mendukung suasana yang kondusif bagi pekerjaan, menghindari gangguan eksternal yang bisa mengurangi produktivitas.

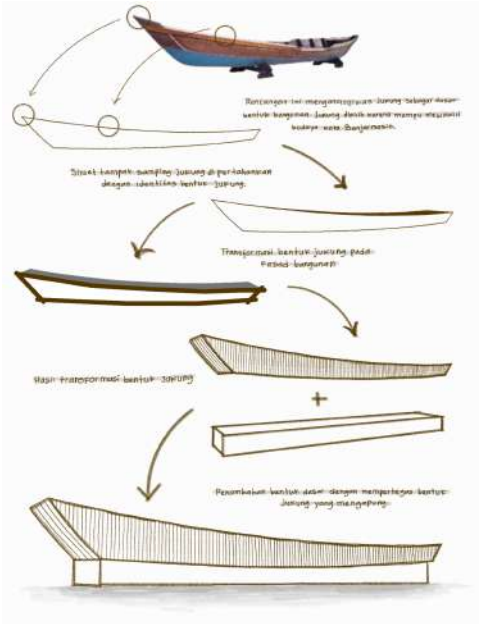
Ruang semi-publik ditujukan untuk pengunjung yang memiliki kepentingan khusus, seperti mengikuti workshop, melihat pameran internal, atau aktivitas lainnya yang membutuhkan registrasi terlebih dahulu. Area ini memiliki karakteristik ruang yang lebih terkontrol, di mana konsentrasi dan fokus diperlukan, terutama bagi pengunjung yang terlibat dalam kegiatan belajar-mengajar. Oleh karena itu, ruang ini dirancang dengan mempertimbangkan minimnya kebisingan agar suasana tetap nyaman dan mendukung aktivitas yang memerlukan tingkat fokus yang tinggi.

Bangunan kedua adalah bangunan publik, yang terbuka untuk siapa saja. Bangunan publik ini sering kali menjadi pusat aktivitas sosial dan interaksi pengunjung dalam jumlah besar, sehingga cenderung menghasilkan tingkat kebisingan yang lebih tinggi. Kegiatan-kegiatan di area

publik ini meliputi pameran terbuka, pertunjukan, dan acara lainnya yang bersifat umum. Karena potensi kebisingan yang dihasilkan, bangunan publik ini dipisahkan dari bangunan utama untuk menghindari gangguan terhadap aktivitas yang memerlukan ketenangan, seperti pekerjaan pengelola dan kegiatan belajar di ruang semi-publik.

2. Konsep Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan pada BCC terinspirasi dari jukung, sebuah perahu tradisional yang menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat Banjarmasin dalam budaya sungai. Jukung dipilih sebagai analogi dalam desain ini karena merupakan salah satu alat transportasi air yang sering digunakan oleh warga Banjarmasin. Sebagai simbol eratnya hubungan antara masyarakat dan budaya sungai, penggunaan jukung dalam arsitektur BCC memperkuat identitas lokal dan nilai-nilai budaya kota tersebut.



Gambar 5. Konsep Bentuk Bangunan
Sumber: Dokumen Penulis (2024)

Pada perancangan ini, jukung menjadi inspirasi utama dalam bentuk arsitektural BCC. Bentuk jukung yang diadaptasi pada fasad bangunan tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai simbol ikonik yang mencerminkan karakter kota Banjarmasin yang dikenal sebagai "Kota Seribu Sungai". Representasi jukung dalam desain fasad menciptakan daya tarik visual yang kuat dan memperkuat koneksi antara arsitektur bangunan dan budaya sungai yang hidup di masyarakat Banjarmasin.

Secara arsitektural, jukung memiliki bentuk dasar yang memanjang, dan hal ini diterapkan dalam sirkulasi bangunan. Bentuk memanjang tersebut mempengaruhi pola sirkulasi dalam desain BCC, dengan penerapan pola koridor memanjang yang mengalirkan pergerakan di dalam bangunan. Ini memberikan pengalaman ruang yang dinamis dan selaras dengan konsep pergerakan air di sungai, yang juga merupakan aspek penting dari kehidupan masyarakat Banjarmasin.

Bentuk dasar jukung yang memanjang ini kemudian diolah menjadi sebuah balok memanjang yang ditempatkan pada bagian dasar bangunan, menciptakan kesan visual bahwa bangunan tersebut "mengapung" di atas sungai, seolah-olah melayang seperti perahu di permukaan air. Efek ini semakin memperkuat analogi jukung, memberikan impresi seolah bangunan adalah perpanjangan dari jukung yang berfungsi secara struktural dan estetis.

Pada fasad bangunan ini akan digunakan material kayu ulin, yang merupakan salah satu jenis kayu khas Kalimantan yang terkenal karena kekuatan dan daya tahannya terhadap cuaca ekstrem serta serangan hama.

3. Konsep Ruang Dalam

Konsep ruang dalam ini bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai rencana tata ruang yang akan diterapkan di Banjarmasin Cultural Center.

Melalui konsep ini, setiap elemen ruang dirancang secara fungsional dan estetis untuk mendukung berbagai kegiatan budaya yang akan berlangsung.

a. Ruang Pameran Tertutup

Ruang Pameran Tertutup di BCC ini dirancang khusus untuk menampilkan dan merayakan berbagai aspek budaya Banjar yang kaya dan beragam. Pameran ini akan menyajikan elemen-elemen budaya Banjar, yang dipresentasikan tidak hanya sebagai objek statis tetapi juga sebagai bagian integral dari desain interior ruang tersebut.

Menurut Koentjaraningrat (2009) , Istilah "universal" menandakan bahwa unsur-unsur kebudayaan memiliki karakteristik yang merata dan dapat ditemukan dalam kebudayaan semua bangsa di berbagai belahan dunia. Koentjaraningrat menyebutkan unsur-unsur universal dari kebudayaan adalah:

- Sistem Religi dan Upacara Keagamaan
- Sistem Organisasi Kemasyarakatan
- Sistem Pengetahuan
- Bahasa
- Kesenian
- Sistem Mata Pencaharian Hidup
- Sistem Teknologi

Berdasarkan tujuh unsur yang telah disebutkan, pengalaman di ruang pameran ini akan mengacu pada masing-masing unsur tersebut. Setiap ruang akan dirancang untuk menampilkan satu unsur tertentu, di mana budaya yang berkaitan dengan unsur tersebut akan dihadirkan melalui berbagai bentuk pameran.

1. Sistem Religi dan Upacara Keagamaan

Dalam pengalaman ini, pengunjung akan disuguhkan dengan sebuah tradisi dari masyarakat Banjar yang disebut "Baayun Maulid", sebuah ritual penting yang dilakukan untuk memperingati kelahiran Nabi Muhammad SAW. Tradisi ini memiliki nilai-nilai spiritual yang mendalam dan menjadi simbol harapan masyarakat Banjar untuk memperoleh berkah, keselamatan, serta kesehatan bagi anak-anak maupun orang dewasa yang ikut serta dalam ritual.

Gambar 6. Konsep Ruang Pameran
Sumber: Dokumen Penulis (2024)

Pada perayaan “Baayun Maulid”, ayunan digunakan sebagai media simbolis yang melambangkan perlindungan dan keselamatan. Umumnya, tradisi ini dikenal sebagai ritual yang melibatkan anak-anak, di mana mereka akan diayun sambil diiringi doa dan shalawat untuk keberkahan sepanjang hidup mereka.

Tak hanya sebagai pengamat, pengunjung juga akan diberi kesempatan untuk merasakan secara langsung pengalaman menaiki ayunan yang digunakan dalam ritual ini. Di dalam pameran ini, ayunan tradisional akan disediakan, memungkinkan pengunjung untuk merasakan bagaimana rasanya diayun dalam suasana spiritual tradisi Baayun Maulid.

2. Sistem Organisasi Kemasyarakatan

Di dalam ruang ini, para pengunjung akan disuguhkan dengan sebuah representasi pohon yang melambangkan keterkaitan antar anggota keluarga. Pohon ini tidak hanya sekedar objek dekoratif, tetapi juga berfungsi sebagai medium untuk memperkenalkan sistem kekerabatan dalam tradisi masyarakat Banjar. Pada pohon ini, berbagai istilah yang digunakan untuk

menyebut anggota keluarga, mulai dari keluarga inti hingga keluarga besar, akan ditampilkan dalam bahasa Banjar.

Gambar 7. Konsep Ruang Pameran
Sumber: Dokumen Penulis (2024)

Nama-nama atau sebutan dalam sistem kekerabatan Banjar akan disusun di cabang-cabang pohon, seolah menggambarkan kompleksitas dan kedekatan dalam hubungan keluarga. Setiap istilah tersebut akan dilengkapi dengan terjemahan ke dalam bahasa Indonesia atau bahasa lain, sehingga pengunjung dari latar belakang budaya yang berbeda dapat memahami maknanya dengan lebih jelas. peran dan posisi individu dalam keluarga. Selain representasi pohon yang penuh makna, ruang ini juga dihiasi dengan berbagai ornamen khas Banjar, yang menambah nuansa budaya lokal.

3. Sistem Pengetahuan

Pada sistem pengetahuan, akan dipilih fokus pada pengetahuan tentang tanaman obat-obatan dari masyarakat Banjar karena hal ini merupakan bagian penting dari kearifan lokal yang telah diwariskan secara turun-temurun. Tanaman obat tidak hanya mencerminkan hubungan erat masyarakat Banjar dengan alam, tetapi juga menjadi bukti bagaimana mereka telah lama mengembangkan cara pengobatan alami untuk menjaga kesehatan dan kesejahteraan mereka. Mengangkat tema ini dalam pameran bertujuan untuk memberikan wawasan kepada pengunjung mengenai kekayaan biodiversitas lokal dan bagaimana masyarakat memanfaatkan tumbuhan sebagai bagian dari sistem kesehatan tradisional.

Gambar 8. Konsep Ruang Pameran
Sumber: Dokumen Penulis (2024)

Di ruang ini, pengunjung akan disuguhkan berbagai tanaman yang menjadi obat tradisional di masyarakat Banjar. Tanaman-tanaman tersebut akan dipajang di dinding-dinding ruangan, memberikan sentuhan alami dan visual yang kuat. Masing-masing tanaman akan disertai dengan penjelasan rinci, mencakup nama lokal, khasiat, dan cara penggunaan dalam pengobatan tradisional.

Papan informasi yang menyertai pajangan tanaman akan memberikan detail tentang proses pengolahan tanaman tersebut menjadi obat, serta contoh penggunaan praktis dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Banjar.

4. Bahasa

Untuk menampilkan kekayaan bahasa Banjar, BCC akan menghadirkan dua topik utama, yaitu peribahasa dan pamali dalam masyarakat Banjar. Ruang pameran ini akan dibagi menjadi dua bagian untuk memberikan pengalaman yang berbeda. Pada sisi kiri ruangan, akan disajikan pameran yang berfokus pada peribahasa Banjar, sementara sisi kanan akan menampilkan pamali yang merupakan bagian dari kepercayaan dan adat istiadat masyarakat Banjar.

Gambar 9. Konsep Ruang Pameran
Sumber: Dokumen Penulis (2024)

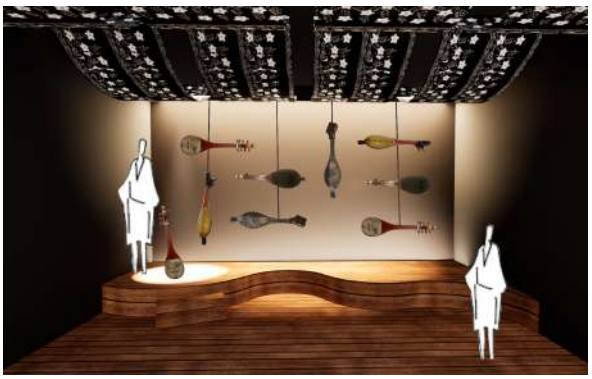
Pada area yang didedikasikan untuk peribahasa, pengunjung akan diajak menjelajahi kearifan lokal Banjar melalui kata-kata bijak yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Dengan menggunakan dekorasi dinding yang terbuat dari bahan alami seperti kayu ulin, peribahasa-peribahasa tersebut akan ditempel secara elegan dan artistik, menciptakan suasana yang hangat dan mendalam.

Gambar 10. Konsep Ruang Pameran
Sumber: Dokumen Penulis (2024)

Di sisi kanan ruangan, pengunjung akan disuguhkan pengalaman yang lebih interaktif melalui pameran pamali. Pamali dalam budaya Banjar merupakan pantangan atau larangan yang dipercaya akan membawa nasib buruk jika dilanggar. Untuk menghadirkan kesan yang lebih hidup, kertas-kertas bertuliskan pamali Banjar akan digantungkan di sepanjang ruangan. Setiap kertas akan berisi satu pamali beserta penjelasan maknanya, sehingga pengunjung dapat membaca dan merenungi larangan-larangan yang berlaku di masyarakat Banjar.

5. Kesenian

Dalam pengalaman kesenian di BCC, pengunjung akan disuguhkan sebuah pameran yang didedikasikan untuk alat musik tradisional Banjar, yaitu panting.



Gambar 11. Konsep Ruang Pameran
Sumber: Dokumen Penulis (2024)

Pada ruang pameran ini, alat musik panting akan ditampilkan dalam berbagai variasi model, masing-masing mencerminkan keunikan dalam bentuk serta ornamen yang berbeda-beda. Panting-panting tersebut akan digantung di dinding, seolah-olah melayang, menciptakan visual yang menarik dan mengundang perhatian.

Di antara panting yang dipajang, ada satu alat musik panting yang tidak ditempel di dinding, melainkan diletakkan secara khusus untuk memberikan kesempatan bagi pengunjung untuk mencoba memainkannya. Pengunjung yang penasaran bisa merasakan langsung bagaimana cara memainkan panting, dengan didampingi oleh informasi mengenai teknik dasar bermain serta sejarah singkat alat musik ini.

6. Sistem Mata Pencaharian Hidup

Dalam pameran yang mengangkat sistem mata pencaharian, fokus utama akan diberikan pada usaha kerajinan tradisional,

terutama kerajinan anyaman. Kerajinan ini dipilih karena memiliki akar sejarah yang kuat dalam kehidupan masyarakat Banjar dan masih menjadi salah satu sumber penghidupan penting hingga saat ini.

Gambar 12. Konsep Ruang Pameran
Sumber: Dokumen Penulis (2024)

Pada bagian pameran ini, pengunjung akan diajak masuk ke dalam dunia kerajinan anyaman Banjar, yang dihasilkan dari bahan-bahan alami seperti rotan, bambu, pandan, dan purun. Berbagai produk anyaman akan ditampilkan secara fisik dalam bentuk karya jadi. Setiap produk dipajang dengan baik di display khusus maupun digantung, menciptakan visual yang menarik dan memperlihatkan detail keindahan serta kerumitan dari setiap anyaman.

7. Sistem Teknologi

Sistem teknologi dalam ruang ini akan menampilkan aktivitas masyarakat Banjar terkait pembuatan aliran sungai yang dikenal sebagai tatah. Tatah ini dibagi menjadi tiga jenis utama, yaitu Anjir, Handil, dan Saka. Di dalam ruang ini, pengunjung akan dapat menyaksikan proses dan teknik pembuatan kanal yang telah menjadi bagian integral dari kehidupan masyarakat Banjar.

Masyarakat Banjar telah lama mengembangkan sistem pengelolaan air melalui pembuatan kanal untuk keperluan irigasi. Kanal-kanal ini dibangun dengan menggunakan teknologi tradisional, mengandalkan alat pahat atau tatah lebar yang terbuat dari lempengan besi, yang dikenal sebagai sunduk. Secara umum, masyarakat Banjar menyebut kanal yang dibuat dengan teknik pahat ini sebagai tatah.

Gambar 13. Konsep Ruang Pameran
Sumber: Dokumen Penulis (2024)

Tatah terdiri dari beberapa jenis, masing-masing memiliki ukuran, sumber air, dan fungsi yang berbeda. Anjir berfungsi sebagai saluran primer yang menghubungkan dua sungai utama, sementara Handil berperan sebagai saluran sekunder yang mengalir ke satu sungai. Saka, di sisi lain, adalah saluran tersier yang mendapatkan air dari Handil.

Setiap jenis tatah memiliki dimensi yang berbeda, mulai dari Anjir yang merupakan yang terbesar, hingga Saka yang paling kecil. Melalui penggunaan istilah dan sistem ini, dapat dilihat bahwa masyarakat Banjar telah menguasai teknologi pembuatan kanal secara turun-temurun, dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwariskan dari generasi ke generasi.

Dalam ruang ini, pengalaman pengunjung dapat berjalan di sepanjang aliran sungai yang direpresentasikan dan melihat arti serta fungsi dari setiap jenis tatah di dinding.

8. Ruang Imersif

Ruang Imersif dirancang untuk menampilkan seni digital yang memperkaya pengalaman pengunjung. Menggunakan teknologi canggih, ruangan ini menyuguhkan visual, suara, dan elemen lingkungan yang membawa pengunjung larut dalam suasana khas budaya Banjar. Di dalam ruang ini, pengunjung akan merasakan pengalaman visual yang bergerak dinamis, seolah-olah mereka berada di dalam gambar tersebut dan terlibat langsung dalam cerita yang disampaikan melalui visual. Visual yang bergerak ini seolah-olah membawa pengunjung masuk ke dalam aktivitas yang ditampilkan, membuat mereka merasa benar-benar terlibat dalam setiap momen dan alur cerita yang tergambar. Pengalaman imersif ini menciptakan ilusi bahwa pengunjung bukan hanya menonton, tetapi juga berada di dalam, menjadi bagian dari setiap aktivitas budaya yang dihadirkan secara digital.

Gambar 14. Konsep Ruang Pameran
Sumber: Dokumen Penulis (2024)

Tema yang diangkat dalam Ruang Imersif di BCC ini akan berubah setiap bulannya, memberikan variasi dan kesegaran bagi para pengunjung yang datang kembali. Setiap tema akan berfokus pada aspek tertentu dari budaya Banjar, mulai dari sejarah, seni, adat istiadat, hingga kehidupan sehari-hari masyarakat Banjar, sehingga ruang ini selalu menawarkan perspektif baru yang kaya dan dinamis.

9. Mini Teater

Ruang teater menjadi bagian terakhir dari rangkaian perjalanan sebelum pengunjung keluar dari ruang pameran di BCC. Di dalam ruang ini, akan diputar sebuah video yang menampilkan gambaran mendalam tentang budaya Banjar, termasuk adat istiadat, seni, tradisi kuliner, serta kehidupan sehari-hari masyarakat Banjar. Selain itu, video tersebut juga akan menyajikan profil lengkap dari BCC, menjelaskan visi, misi, dan program-program unggulan yang ditawarkan oleh pusat budaya ini.

Gambar 15. Konsep Ruang Pameran
Sumber: Dokumen Penulis (2024)

Melalui video ini, pengunjung akan diajak untuk memahami lebih jauh tentang peran BCC sebagai pusat pelestarian dan pengembangan budaya Banjar, serta kontribusinya dalam memperkenalkan kekayaan budaya lokal kepada dunia. Ruang teater ini dirancang untuk memberikan kesan akhir yang mendalam, memperkuat pengalaman pengunjung sebelum mereka meninggalkan pameran, dan mendorong apresiasi yang lebih besar terhadap budaya Banjar yang kaya dan beragam.

b. Ruang *Workshop*

Di Banjarmasin Cultural Center ruang workshop ini secara khusus difokuskan pada pelatihan kuliner, terutama masakan khas Banjar. Pemilihan workshop kuliner di BCC ini didasarkan pada potensi yang ada di

kawasan Sungai Jingah, tempat BCC berdiri. Kawasan ini dikenal memiliki sumber daya manusia yang kaya akan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang kuliner khas Banjar. Banyak penduduk setempat yang telah lama terlibat dalam usaha kuliner tradisional, menjadikan mereka mitra yang ideal untuk mengisi dan menghidupkan workshop tersebut.

Ruang workshop dirancang secara fungsional dengan mempertimbangkan kenyamanan dan efektivitas proses belajar. Setiap sesi pelatihan dirancang untuk diikuti oleh maksimal tujuh orang, yang terdiri dari satu pengajar dan enam peserta. Jumlah ini dipilih untuk memastikan bahwa pengajaran dapat dilakukan secara personal dan mendalam, dengan perhatian yang cukup bagi setiap peserta.

Gambar 16. Konsep Ruang Workshop
Sumber: Dokumen Penulis (2024)

Setiap peserta *workshop* akan mendapatkan satu kitchen station yang lengkap dan dirancang untuk mendukung proses pelatihan secara individual. Penyediaan satu stasiun dapur untuk setiap orang dilakukan agar peserta dapat mengikuti pelatihan dengan lebih khidmat dan fokus. Dengan bekerja secara mandiri, mereka bisa lebih memahami setiap langkah yang diajarkan tanpa harus berbagi peralatan dengan peserta lain, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

c. Area Food Court

Area makan di BCC ini dirancang menggunakan sistem *foodcourt*, sehingga memungkinkan UMKM kuliner Banjar di sekitar lokasi untuk berjualan di tempat yang telah disediakan. Dengan adanya *foodcourt* ini, UMKM dapat memanfaatkan fasilitas yang ada, memperluas jangkauan pelanggan, dan meningkatkan pendapatan mereka.

Gambar 17. Konsep Area Food Court
Sumber: Dokumen Penulis (2024)

Area *foodcourt* di BCC dirancang sebagai salah satu fasilitas publik utama yang dapat dinikmati oleh seluruh pengunjung. *Foodcourt* ini tidak hanya melayani pengunjung yang datang untuk menikmati kegiatan budaya atau acara di pusat tersebut, tetapi juga pengunjung yang datang khusus untuk menikmati makanan khas daerah. *Foodcourt* menjadi magnet tersendiri, dimana pengunjung bisa merasakan kelezatan kuliner tradisional Banjar sambil menikmati suasana yang kental dengan identitas lokal. Selain itu, ornamen dan interior di *foodcourt* ini dirancang secara khusus untuk menampilkan dan merepresentasikan budaya Banjar.

4. Konsep *Landscape*

Konsep *landscape* berasal dari analisis situasi kontekstual tapak yang terletak di sekitar area *site*. Banjarmasin, yang dikenal sebagai "Kota Seribu Sungai," memiliki keterkaitan erat dengan sungai-sungainya, di mana jukung menjadi alat transportasi utama masyarakat setempat. Oleh karena itu, tata letak bangunan pada *landscape* ini mencerminkan filosofi lokal dengan mengacu pada analogi jukung. Kedua bangunan ini ditempatkan berdampingan namun tidak sejajar, menyerupai dua jukung yang beriringan di atas sungai. Fasad bangunan dirancang dengan mengadopsi bentuk jukung, di mana bagian depannya jukung pada bangunan ini mengarah ke selatan. Arah ini disesuaikan dengan letak aliran Sungai Martapura, yang berada di sebelah selatan tapak tepatnya di depan museum wasaka.

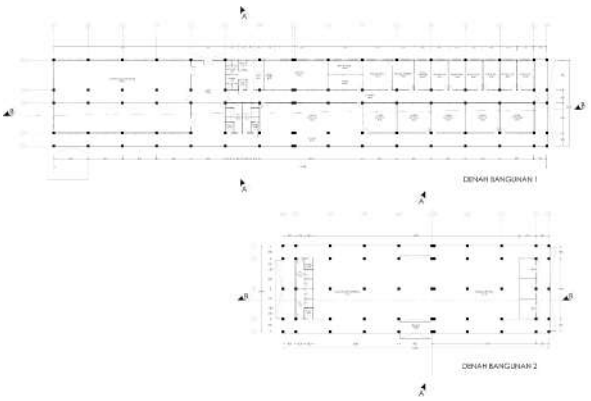
Gambar 18. Konsep Landscape
Sumber: Dokumen Penulis (2024)

Untuk menciptakan keseimbangan antara bangunan, akan terdapat taman yang ditempatkan di antara dua bangunan. Taman ini berperan sebagai elemen pemisah yang berada di tengah antara 2 bangunan yang menganalogikan 2 jukung berlayar beriringan di atas sungai. Selain itu, taman ini akan dilengkapi dengan kursi-kursi yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan, baik sosial maupun individu. Kolam-kolam kecil juga akan ditambahkan untuk menciptakan suasana yang tenang dan menyegarkan, dengan desain yang mencerminkan aliran sungai, memperkuat kesan alami dan harmonis di dalam ruang terbuka ini. Pada tampak atas landscape, bentuk interior taman ini akan dirancang mengikuti analogi simbol sungai yang bergelombang, memberikan kesan dinamis sekaligus memperkuat keterkaitan dengan konsep alam dan budaya lokal.

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk merancang Banjarmasin Cultural Center dengan mengintegrasikan elemen-elemen budaya lokal dan kebutuhan masyarakat masa kini. Konsep "aruh ganal," yang berarti perayaan besar, diadopsi sebagai pendekatan utama dalam desain, di mana budaya lokal ditonjolkan dan dirayakan melalui pendekatan arsitektur yang modern. Pendekatan analogi dipakai untuk menggambarkan unsur-unsur budaya Banjar dalam desainnya. Hasil akhirnya adalah sebuah *cultural center* yang memperkuat identitas Banjarmasin sebagai "Kota Seribu Sungai" sekaligus melestarikan budaya lokal di tengah dinamika perubahan zaman.

Gambar 19. Site Plan
Sumber: Analisis Pribadi (2024)



Gambar 20. Denah
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Gambar 21. Tampak Kawasan
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Gambar 22. Perspektif Eksterior
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

KESIMPULAN

Banjarmasin *Cultural Center* (BCC) dirancang sebagai sebuah fasilitas untuk melestarikan dan mengembangkan warisan budaya Kota Banjarmasin, yang dikenal sebagai "Kota Seribu Sungai". Kota ini memiliki kekayaan budaya yang mendalam, yang terjalin erat dengan kehidupan sehari-hari masyarakatnya. Namun, seiring dengan perubahan zaman dan modernisasi yang cepat, banyak nilai-nilai budaya yang dulunya hidup dalam masyarakat mulai memudar. Untuk menghadapi tantangan ini, BCC diusulkan sebagai pusat pelestarian budaya, yang merayakan kekayaan tradisi lokal melalui pendekatan arsitektur, baik dalam ruang maupun bentuknya.

BCC dirancang sebagai wadah dalam melestarikan dan memperkenalkan budaya lokal kepada masyarakat modern. Pusat budaya ini akan menjadi ruang yang menampung berbagai informasi, pameran, serta kegiatan interaktif yang berhubungan dengan budaya setempat. Muncul kebanggaan tersendiri jika warisan budaya dapat terus hidup dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya untuk generasi saat ini, tetapi juga untuk generasi mendatang. Oleh karena itu, BCC akan menawarkan program-program yang dirancang untuk menampilkan dan mempromosikan budaya lokal kepada semua lapisan usia, baik anak-anak, remaja, hingga orang dewasa.

Untuk melaksanakan program tersebut maka diangkatlah permasalahan yaitu: "Bagaimana rancangan *cultural center* yang sesuai dengan budaya setempat dan memadupadankannya dengan kebutuhan masyarakat modern?" Permasalahan ini mengarah pada tujuan utama, yaitu melestarikan dan mempopulerkan budaya lokal dengan cara mengintegrasikan unsur-unsur tradisional ke dalam kehidupan masyarakat modern. Berdasarkan pemikiran ini, lahirlah konsep Aruh Ganal. Konsep ini tidak hanya berfokus pada perayaan budaya lokal melalui aktivitas, tetapi juga diwujudkan dalam bentuk arsitektur BCC, mencerminkan hubungan yang mendalam antara ruang, bentuk, dan nilai-nilai budaya.

Konsep Aruh Ganal ini akan diwujudkan dengan menggunakan metode arsitektur analogi, di mana bentuk dan ruang bangunan akan mengekspresikan simbolisme dan nilai-nilai budaya lokal. Metode analogi ini diaplikasikan pada massa bangunan dan lanskap, di mana hubungan

erat Banjarmasin dengan sungai dan jukung menjadi inspirasi utama. Jukung dan sungai, yang menjadi elemen sentral dalam kehidupan masyarakat Banjar, akan diterjemahkan ke dalam desain bangunan, baik dalam bentuk massa maupun dalam komposisi ruang eksteriornya. Selain itu, BCC juga akan menggabungkan unsur-unsur budaya dalam desain interiornya, menciptakan ruang-ruang yang mendukung berbagai aktivitas pengunjung. Setiap elemen arsitektural, mulai dari lanskap hingga interior, akan memperkuat narasi tentang pentingnya melestarikan budaya Banjar di tengah perkembangan zaman.

BCC tidak hanya akan berfungsi sebagai pusat edukasi budaya, tetapi juga sebagai tempat interaksi dan apresiasi yang mendalam terhadap warisan budaya lokal. Pusat ini diharapkan mampu menjawab tantangan modernisasi tanpa melupakan akar tradisi, sehingga budaya Banjar dapat terus hidup dan berkembang di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

Daud, A. (1997). Islam dan masyarakat Banjar: Deskripsi dan analisis kebudayaan Banjar. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Geertz, C. (1973). The Interpretation of Cultures. New York: Basic Books

Koentjaraningrat. (2009). Ilmu Antropologi. Jakarta: Rineka Cipta

Moeliono, A.M. (1988). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Jakarta: Balai Pustaka

Planning Department, Hong Kong Special Administrative Region Government. (1999). Aspek Dalam Perancangan Cultural Center. Hong Kong Special Administrative Region Government.

Poerwadarminta, W.J.S. (1985). Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka

Soemardjan, S., & Soemardi, S. (1964). Setangkai Bunga Sosiologi. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia

Tylor, E. B. (1871). Primitive Culture. London: John Murray

Website

Banjarmasin. (2024). Wikipedia, ensiklopedia bebas. Diakses dari https://id.wikipedia.org/wiki/Banjarmasin