

## MUSEUM SUNGAI DI BANJARMASIN

**Muhammad Rizqan Anwari**

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat  
[1710812210013@mhs.ulm.ac.id](mailto:1710812210013@mhs.ulm.ac.id)

**J.C. Heldiansyah**

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

### ABSTRAK

Museum sungai di Banjarmasin adalah wadah untuk mengabadikan eksistensi sungai di Banjarmasin. Eksistensi sungai berkurang fungsi dan keberadaannya hingga berubah menjadi sungai mati. Eksistensi sungai dipengaruhi oleh kebudayaan sungai. Kebudayaan sungai dibentuk oleh masyarakat yang hidupnya bergantung pada sungai. Oleh karena itu, untuk mengabadikan informasi-informasi terkait hal tersebut, diupayakan dengan pelestarian dan pengkomunikasiannya kepada masyarakat dengan mewujudkan museum sungai. Untuk mewujudkan museum sungai, digunakan konsep *point of view* yang menceritakan narasi museum berdasarkan waktu, tempat, dan pelaku. Konsep tersebut didukung dengan penerapan metode *sense of place*. Dengan demikian, museum sungai dapat membuat pengunjung teredukasi dan berempati terhadap sungai di Banjarmasin.

**Kata kunci:** Museum, Sungai, Banjarmasin, *Point of View*, *Sense of Place*

### ABSTRACT

*The river museum in Banjarmasin is a place to capture the existence of rivers in Banjarmasin. The existence of rivers decrease in function and existence until it turns into a dead river. The river's existence is influenced by river culture. River culture is formed by people whose lives depend on rivers. Therefore, to preserve the information related to this matter, efforts are made by preserve and communicate it to the public by create a river museum. To create a river museum, the point of view concept is used which tells the museum narrative based on time, place, and actor. This concept is supported by the application of the sense of place method. Thus, river museums can make visitors educated and empathize with rivers in Banjarmasin.*

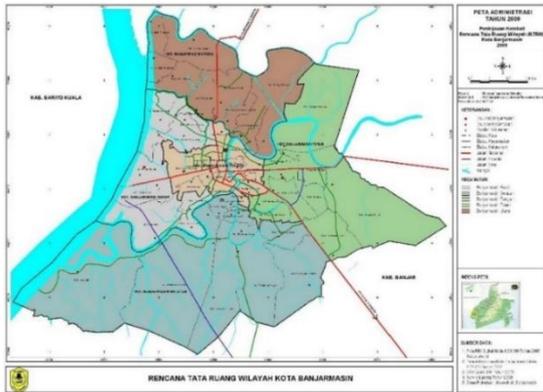
**Keywords:** Museum, River, Banjarmasin, *Point of View*, *Sense of Place*

### PENDAHULUAN

Kota Banjarmasin adalah salah satu kota sekaligus sebagai ibukota provinsi

Kalimantan Selatan. Kota yang dikenal sebagai Kota Seribu Sungai ini mempunyai luas area sebesar 98,46 km<sup>2</sup>. Area Banjarmasin adalah delta atau kepulauan

yang di dalamnya terdapat sekitar 25 pulau kecil atau delta. Pulau-pulau kecil tersebut terpisah-pisah oleh sungai-sungai yang di antaranya adalah Pulau Rantau Keliling, Pulau Kelayan, Pulau Insan, Pulau Tatas, dan lain-lain (ProKalsel, 2016).



Gambar 1. Peta Kota Banjarmasin tahun 2009  
Sumber: Sites.google.com

Sungai adalah identitas bagi Kota Banjarmasin. Sungai-sungai yang mengalir di kota ini sangat banyak walaupun tidak sampai seribu sesuai dengan julukan yang melekat padanya. Jumlah sungai-sungai yang ada di kota ini sebanyak 102 sungai (Badan Pusat Statistik, 2013).

Jumlah sungai yang banyak tersebut membuatnya dijadikan sebagai wadah kegiatan kehidupan sehari-hari seperti untuk perdagangan, pariwisata, dan sumber kehidupan lain bagi masyarakat Kota Banjarmasin. Sungai dan masyarakat kota ini sudah sangat melekat satu sama lain. Hubungan antara masyarakat dengan sungai dimulai sejak masyarakat mendiami wilayah-wilayah dekat sungai karena sungai adalah sumber kehidupan yang menjanjikan (KlikHijau.com, 2020). Sejak saat itulah, lahir sebuah kebudayaan sungai. Budaya sungai sangat melekat dalam kehidupan masyarakat suku Banjar. Kebudayaan sungai adalah hasil dari fleksibilitas,

pengalaman kehidupan, dan penyesuaian diri mereka terhadap kehidupan alam sekitar, yaitu di pinggiran atau di sepanjang bantaran sungai. Kebudayaan sungai ini mawadahi segala aspek ekonomi, sosial, dan tidak tertinggal juga kehidupan politik masyarakat suku Banjar. Oleh karena itu, sungai berfungsi sebagai pembentuk pola hubungan interaksi sosial, perdagangan, dan jaringan pemerintahan pada sebagian besar masyarakat di Kalimantan Selatan (Sugiyanto, 2005).

Kebudayaan memiliki 7 unsur yaitu bahasa, pengetahuan, masyarakat, teknologi, ekonomi, religi, dan kesenian (Kluckhohn, 1953). 7 unsur tersebut pada kebudayaan sungai menghasilkan peninggalan-peninggalan baik fisik maupun non fisik yang berharga keberadaannya seiring dengan berjalannya waktu. Selain itu, seiring berjalannya waktu, perkembangan masyarakat yang berbasis kebudayaan sungai mempengaruhi fungsi sungai yang ada di Kota Banjarmasin. Perkembangan tersebut mengakibatkan eksistensi sungai menjadi tergerus fungsinya. Hal tersebut dikarenakan perkembangan yang mengakibatkan bertambahnya jumlah penduduk dan kebiasaan masyarakat yang bermukim di tepian sungai, sehingga fungsi sungai menjadi berkurang dan bahkan statusnya menjadi sungai mati. Oleh karena itu, terdapat beberapa sungai yang mati di Kota Banjarmasin.

Untuk mengabadikan peninggalan-peninggalan kebudayaan sungai dan sungai yang mati karena kebudayaan sungai tersebut, diperlukan suatu wadah. Wadah yang dimaksud adalah yang mampu melestarikan kedua hal tersebut dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Oleh karena itu, wadah

yang cocok untuk hal tersebut adalah museum.

Museum sendiri memiliki pengertian sebagai badan, tempat menyimpan, merawat, mengamankan, dan memanfaatkan barang bukti fisik hasil dari kebudayaan masyarakat serta alam dan lingkungannya untuk menopang usaha proteksi dan melestarikan kebudayaan bangsa yang beragam (Pemerintah Republik Indonesia, 1995). Tipe museum yang dirancang adalah tipe museum khusus. Museum khusus dapat disebut juga dengan istilah museum tematik. Hal tersebut dikarenakan museum tematik menyajikan informasi dari koleksinya dengan mengangkat suatu tema tertentu (Yulianto, 2013). Oleh karena itu, museum mengandung informasi-informasi yang bersifat edukasi bagi masyarakat dan bisa menjadi tempat pelestarian peninggalan-peninggalan kebudayaan sungai.

Di samping itu, keberadaan museum di Kota Banjarmasin sendiri sangatlah sedikit, khususnya museum dengan memiliki tema tertentu yang sesuai dengan karakter budaya daerah tertentu. Karakter budaya daerah Banjarmasin adalah sungai. Sungai sudah menjadi bagian penting yang juga mengangkat citra Kota Banjarmasin untuk lebih dikenal di Indonesia bahkan juga mancanegara. Berikut adalah data museum-museum yang ada di Kota Banjarmasin yang dikumpulkan oleh penulis:

Tabel 1. Data museum yang ada di Kota Banjarmasin

No.	Nama Museum	Lokasi	Kepemilikan
-----	-------------	--------	-------------

1	Wasaka	Jl. Kampung Kenanga, Sungai Jingah, Kec. Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin.	Pemprov Kalimantan Selatan
2	Sultan Suriansyah	Jl. Kuin Utara No.220, Kuin Utara, Kec. Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin	Masyarakat

Sumber: Penulis, 2021

Pentingnya keberadaan museum membuat Pemerintah Kota Banjarmasin tertarik untuk merencanakan pembangunannya. Hal tersebut dilatarbelakangi keinginan untuk mewadahi sarana edukasi masyarakat serta pelestarian unsur sejarah dan budaya berbagai aspek kehidupan sungai di Kota Banjarmasin. Hal tersebut sangat berdasar dan masuk akal dikarenakan sungai sendiri merupakan identitas yang melekat pada kota ini. Identitas tersebut sudah dikenal sejak zaman dahulu hingga sekarang. Oleh karena itu, upaya untuk melestarikan sejarah dan budaya sungai diwujudkan dengan pembangunan museum khusus dengan tema sungai.

Target terwujudnya museum sungai di Banjarmasin kepada masyarakat adalah agar masyarakat mengenal dan berempati terhadap sungai beserta kebudayaannya agar tidak lapuk dimakan zaman, namun tetap mampu membedakan kebudayaan yang baik dan buruk. Oleh karena itu, museum harus mampu menciptakan desain

yang mampu menarik minat keingintahuan dan empati masyarakat terhadap sungai.

Dengan demikian, tujuan rancangan dapat dinyatakan dalam pernyataan rumusan tujuan. Rumusan tujuannya yaitu mewujudkan rancangan museum bertema sungai yang mampu menceritakan kronologi eksistensi sungai dan kebudayaan yang mempengaruhinya serta mampu membuat pengunjung teredukasi dan berempati terhadap sungai.

## PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang dan tujuan diwujudkan rancangan museum sungai di Banjarmasin, tercipta *statement* pertanyaan permasalahan:

“Bagaimana rancangan museum tematik sungai yang mampu menceritakan kronologi eksistensi sungai dan kebudayaan yang mempengaruhinya serta mampu membuat pengunjung teredukasi dan berempati terhadap sungai?”

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. Tinjauan Museum

#### 1. Pengertian Museum

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), museum memiliki pengertian yaitu:

“Museum adalah tempat yang digunakan sebagai tempat penyajian benda-benda yang patut mendapat perhatian dari masyarakat banyak. Benda-benda tersebut seperti benda-benda peninggalan sejarah, seni, dan ilmu serta berperan sebagai tempat menyimpan barang-barang kuno.” (Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan

Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1990).

Museum menurut PP RI nomor 19 tahun 1995, museum memiliki pengertian yaitu:

“Museum merupakan lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda atau barang yang menjadi bukti materiil dari peradaban manusia serta alam dan lingkungannya. Museum bertujuan untuk memfasilitasi upaya untuk melindungi dan melestarikan kekayaan budaya bangsa.” (Pemerintah Republik Indonesia, 1995).

Menurut International Council of Museum (ICOM), museum memiliki pengertian yaitu:

“Museum merupakan tempat yang berperan sebagai sebuah lembaga tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dengan perkembangannya, dan terbuka untuk umum. Museum memperoleh, merawat, mengkomunikasikan, dan memamerkan untuk tujuan studi, pendidikan, dan rekreasi dari benda atau barang bukti peradaban dan kebudayaan manusia dan lingkungannya.” (International Council of Museum, 1974).

Dari beberapa pemaparan definisi di atas, disimpulkan bahwa museum merupakan tempat yang berfungsi sebagai tempat menyimpan, merawat, dan memperlihatkan benda atau barang yang memiliki nilai sejarah dan pengetahuan. Benda yang memiliki nilai sejarah tersebut dapat berupa benda hasil peradaban dan kebudayaan dari manusia dan lingkungannya.



Gambar 2. Museum  
Sumber: Edukalife.blogspot.com

### a. Jenis Museum

Museum memiliki beberapa jenis atau tipe yang didasarkan pada beberapa acuan tertentu. Menurut buku "Museum Tematik di Indonesia" (Yulianto, 2013), museum dibedakan berdasarkan 4 kategori, yaitu:

- Kategori tingkat, ruang lingkup wilayah, tujuan penyelenggaraan dan luas koleksinya. Museum dibagi menjadi museum nasional, museum negeri/provinsi/regional, museum lokal, dan museum lapangan terbuka.
- Kategori jenis koleksi yang disimpan. Museum dibagi menjadi museum umum dan museum khusus.
- Kategori status hukum. Museum dibagi menjadi museum pemerintah dan museum swasta.
- Kategori bentuk bangunannya. Museum dibagi menjadi museum terbuka, museum tertutup, dan museum campuran terbuka dan tertutup.

### b. Museum Khusus

Salah satu dari beberapa jenis museum yang ada di Indonesia adalah museum khusus. Jenis museum ini adalah jenis yang diterapkan pada rancangan museum sungai ini. Menurut buku "Museum Tematik di Indonesia" (Yulianto, 2013),

museum khusus merupakan museum yang mengoleksi kumpulan bukti material lingkungannya yang berkaitan dengan cabang disiplin ilmu, teknologi, dan seni. Museum khusus dapat disebut pula dengan museum tematik karena dalam penyajian informasinya, museum ini mengangkat suatu tema tertentu.



Gambar 3. Contoh museum khusus  
Sumber: Cdms.klimg.com

### B. Tinjauan Konsep

Menurut buku "Pengantar Apresiasi Karya Sastra" (Aminudin, 1995), *Point of View* adalah cara pengarang untuk menampilkan kedudukannya sebagai pelaku dalam cerita yang disampaikan. Terdapat 4 cara pengarang dalam menampilkan kedudukannya pada sebuah cerita yaitu:

- a. Sudut pandang orang pertama, yaitu pengarang sebagai tokoh utama dalam sebuah cerita.
- b. Sudut pandang orang ketiga yaitu, pengarang sebagai pemerhati yang serba tahu atas penceritaan tokoh.
- c. Sudut pandang pengarang sebagai narator, yaitu pengarang hanya menceritakan apa yang terjadi.
- d. Sudut pandang serba tahu, yaitu pengarang seperti mengetahui seluruh isi cerita yang disajikan.

Menurut buku "Anatomi Sastra" (Semi, 1988), *Point of View* adalah titik kisah yang

menjelaskan penempatan dan posisi pengarang dalam ceritanya. Pengarang menceritakan titik kisah yang dibagi menjadi 4 jenis yaitu pengarang sebagai tokoh utama, tokoh sampingan, orang ketiga, dan narator.

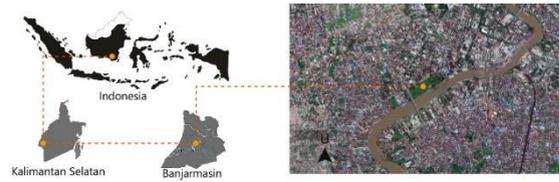
Menurut buku “Teori Pengantar Fiksi” (Abrams, 1981), sudut pandang merupakan cara suatu penceritaan yang digunakan pengarang sebagai sarana untuk menjelaskan tokoh, tindakan, latar (waktu, tempat, dan suasana), dan berbagai peristiwa yang membentuk narasi dalam suatu karya kepada pembaca dari suatu narasi tersebut.

Berdasarkan penjelasan definisi *Point of View* diatas, disimpulkan bahwa konsep ini dalam arsitektur adalah konsep yang menekankan pada sudut pandang pemeran atau pelaku (pengunjung museum) yang sedang berada dalam suatu cerita (narasi dari pameran museum). Selain sudut pandang peran, terdapat juga sudut pandang tempat dan waktu. Oleh karena itu, konsep museum sungai adalah sudut pandang yang menyajikan penarasian museum berdasarkan sudut pandang peran, tempat, dan waktu.

## PEMBAHASAN

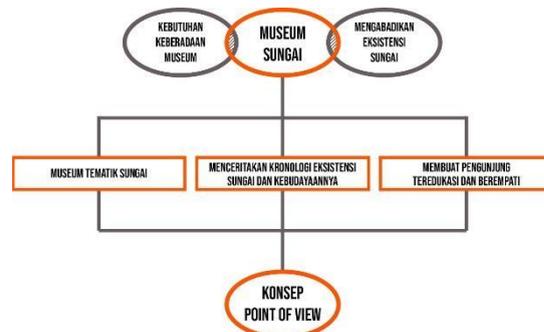
### A. Lokasi

Site berada di jalan R.E. Martadinata, Kelurahan Telawang, Kecamatan Banjarmasin Barat, Kota Banjarmasin dan berada di titik koordinat 3°19'45.1"S 114°35'11.0"E. Lahan site berada di tepi sungai Martapura dan persis berada di atas lahan bekas Pelabuhan Martapura Lama.



Gambar 4. Lokasi site  
Sumber: Penulis, 2021

### B. Konsep Rancangan



Gambar 5. Skema konsep program  
Sumber: Penulis, 2021

Berdasarkan *statement* permasalahan yang didapat, yaitu: “Bagaimana rancangan museum tematik sungai yang mampu menceritakan kronologi eksistensi sungai dan kebudayaan yang mempengaruhinya serta mampu membuat pengunjung teredukasi dan berempati terhadap sungai?”, maka diterapkan konsep *point of view*.

Istilah *point of view* atau sudut pandang merupakan istilah yang umum dikenal pada bidang bahasa dan sastra, khususnya dalam dunia penceritaan. Namun, istilah ini juga dapat dijadikan sebagai konsep programatik arsitektur. Pada arsitektur, konsep ini menekankan pada sisi penarasian yang dinarasikan oleh bangunan serta isinya.

Konsep programatik *point of view* dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

- a. *Point of view* pelaku, yaitu sudut pandang peran para tokoh/pengunjung dalam cerita yang disampaikan/dipaparkan.

Terdapat 2 sudut pandang peran pengunjung pada sebuah cerita yaitu:

- Sudut pandang orang pertama yaitu pengunjung berperan sebagai tokoh utama dalam suatu penceritaan.
- Sudut pandang orang ketiga yaitu pengunjung bertindak sebagai pemerhati yang serba tahu atas suatu penceritaan.

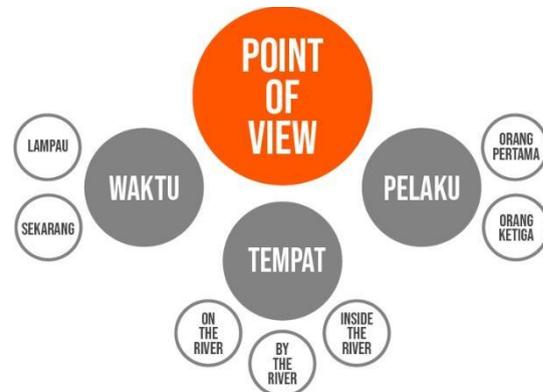
b. *Point of view* tempat, yaitu sudut pandang tempat para tokoh/pengunjung dalam cerita berada. Terdapat 3 sudut pandang tempat pengunjung pada sebuah cerita yaitu:

- Sudut pandang tempat di atas sungai, yaitu tempat yang berada tepat di atas sungai yang menceritakan kehidupan di atas sungai
- Sudut pandang tempat di tepi sungai, yaitu tempat yang berada di tepian sungai yang menceritakan kehidupan di tepian sungai.
- Sudut pandang tempat di dalam sungai, yaitu tempat yang berada di dalam sungai yang menceritakan kehidupan di dalam sungai.

c. *Point of view* waktu, yaitu sudut pandang waktu para tokoh/pengunjung dalam cerita berada. Terdapat 3 sudut pandang waktu pengunjung pada sebuah cerita yaitu:

- Sudut pandang waktu lampau/dulu, yaitu waktu yang di-*setting* pada zaman yang sudah lampau untuk menceritakan gambaran tentang sungai pada zaman tersebut.

- Sudut pandang waktu sekarang, yaitu waktu yang di-*setting* pada zaman sekarang untuk menceritakan gambaran tentang sungai pada zaman tersebut.



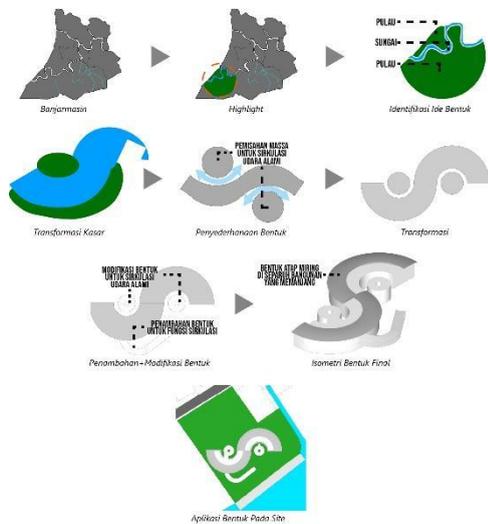
Gambar 6. Diagram konsep point of view  
Sumber: Penulis, 2021

Dengan demikian, disimpulkan bahwa konsep programatik *point of view* adalah konsep yang menempatkan pemerhati cerita disajikan kesan berupa sudut pandang/perspektif yang berbeda terhadap suatu objek. Dalam hal ini, objek tersebut berupa di atas sungai, di bawah sungai, masa lampau, dan masa sekarang. Melalui konsep ini, pengunjung merasakan sudut pandang orang pertama maupun orang ketiga yang berperan sebagai makhluk yang beraktivitas di atas sungai, di tepi sungai, di bawah sungai yang disesuaikan dengan kondisi masa tertentu seperti berada di masa lampau dan masa sekarang. Seluruh sudut pandang tersebut diwadahi dan difasilitasi oleh bangunan museum sungai.

#### 1. Konsep Bentuk Bangunan

Bentuk massa bangunan dianalogikan pada bentuk linear sungai yang memisahkan pulau-pulau kecil yang ada di Banjarmasin. Ide dasar bentuk tersebut digunakan untuk memperkuat tema sungai pada bangunan museum. Selain itu, ide bentuk tersebut sejalan dengan konsep penyajian pameran

koleksi yang disajikan secara linear. Berikut adalah transformasi ide bentuk bangunan yang dianalisis oleh penulis:



Gambar 7. Konsep Bentuk Bangunan  
Sumber: Penulis, 2021



Gambar 8. Zoning Bangunan  
Sumber: Penulis, 2021

## 2. Konsep Penataan Tapak

Penataan tapak didasarkan pada konsep bentuk *curvilinear*. Konsep tersebut diterapkan pada elemen-elemen pembentuk lanskap seperti jalur kendaraan, jalur pedestrian, dan pola perletakan vegetasi. Penerapan konsep tersebut sama seperti pola bentuk bangunan, yaitu *curvilinear*, sehingga kesan visual antara pola bentuk bangunan dengan pola penataan site terlihat selaras satu sama lain.

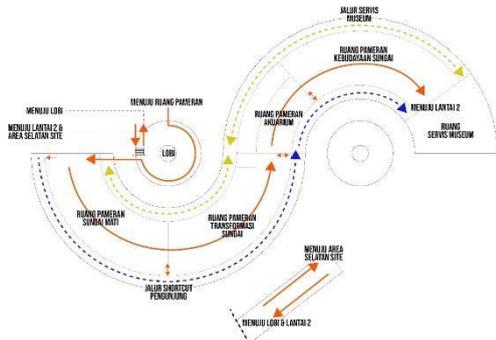


Gambar 9. Konsep penataan tapak  
Sumber: Penulis, 2021

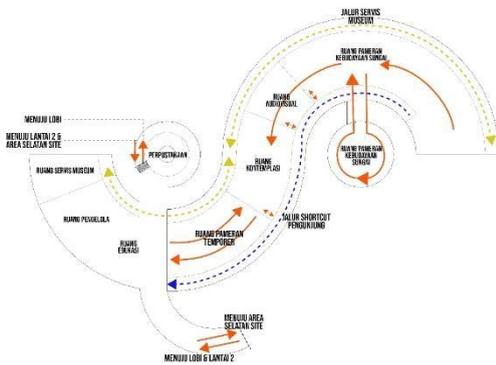
## 3. Konsep Sirkulasi Pengunjung

Sebelum memasuki ruang pameran, seluruh pengunjung harus berada di lobi untuk memulai tur pameran. Sirkulasi pengunjung dari akses darat langsung dimulai dari lobi, sedangkan pengunjung dari akses sungai menggunakan fasilitas penghubung untuk mencapai lobi.

Untuk sirkulasi pameran, konsep sirkulasi yang diterapkan adalah konsep sirkulasi linear satu arah. Hal tersebut dikarenakan konsep penyajian koleksi pameran yang berurutan. Namun, pengunjung dapat melewati ruang-ruang pameran dengan menggunakan jalur *shortcut*. Ruang pameran dimulai dari ruang pameran sungai mati, ruang pameran transformasi sungai, ruang pameran akuarium, ruang pameran kebudayaan sungai, ruang audio visual, ruang kontemplasi, dan berakhir di ruang pameran temporer. Khusus pada ruang temporer, pengunjung dapat memasukinya tanpa melewati ruang-ruang pameran tetap sebelumnya karena ruang pameran temporer bersifat ruang pameran yang terbuka untuk umum.

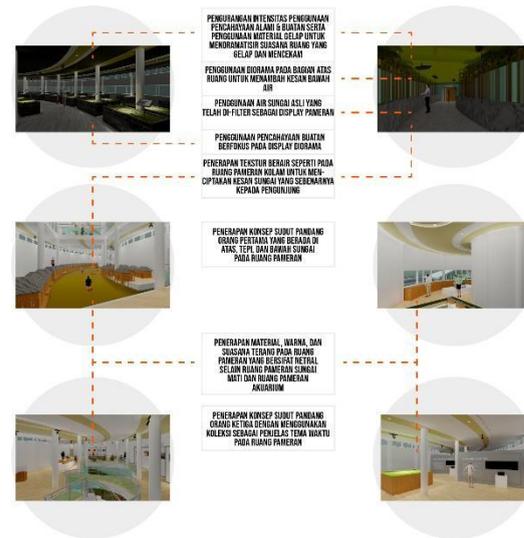


Gambar 10. Sirkulasi pengunjung lantai 1  
Sumber: Penulis, 2021



Gambar 11. Sirkulasi pengunjung lantai 2  
Sumber: Penulis, 2021

4. Konsep Interior Ruang Pameran Tetap  
Interior ruang pameran tetap berkonsep pada pengaplikasian tekstur, material, warna, dan suasana. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan ruang penyajian koleksi yang mampu memberi pengalaman ruang, informatif, dan edukatif kepada pengunjung museum.



Gambar 12. Konsep interior ruang pameran  
Sumber: Penulis, 2021

### 5. Konsep Fasade

Fasade bangunan terdiri dari dua elemen, yaitu *secondary skin* dan bangunan itu sendiri yang terdiri dari pintu, jendela, dinding, *curtain wall*, dan atap. Seluruh sisi bangunan yang menghadap dilapisi dengan *secondary skin* sebagai respon terhadap garis edar matahari. *Secondary skin* menggunakan material ACP dan material lokal yaitu kisi-kisi purun. ACP dan kisi-kisi purun disusun dengan pola visual monokrom, dinamis, dan berongga untuk memungkinkan sirkulasi udara, namun tetap mereduksi panas matahari yang masuk ke bangunan.



Gambar 13. Fasade Bangunan  
Sumber: Penulis, 2021





Gambar 21. Perspektif interior  
Sumber: Penulis, 2021



Gambar 25. Perspektif interior  
Sumber: Penulis, 2021



Gambar 22. Perspektif interior  
Sumber: Penulis, 2021



Gambar 26. Perspektif interior  
Sumber: Penulis, 2021



Gambar 23. Perspektif interior  
Sumber: Penulis, 2021



Gambar 27. Perspektif interior  
Sumber: Penulis, 2021



Gambar 24. Perspektif interior  
Sumber: Penulis, 2021

## KESIMPULAN

Museum sungai merupakan tempat untuk mengabadikan eksistensi sungai yang ada di Kota Banjarmasin. Eksistensi sungai yang mulai berkurang fungsi dan keberadaannya berubah menjadi sungai yang mati. Hal tersebut diakibatkan oleh faktor alami dan faktor buatan yang berkaitan dengan kebudayaan sungai. Oleh karena itu, untuk mengabadikan informasi-informasi terkait hal tersebut, patut

diupayakan dengan pelestarian dan pengkomunikasian kepada masyarakat.

Kebutuhan untuk menceritakan kronologi eksistensi sungai beserta pengaruh dari kebudayaan sungai di Kota Banjarmasin disampaikan secara naratif akibat-sebab. Penarasian disajikan dengan penerapan yang mampu mengedukasi dan mengundang empati masyarakat terhadap sungai. Selain itu, wujud museum sungai yang di dalamnya menceritakan tentang kronologi eksistensi sungai serta pengaruh kebudayaan sungai diselubungi dengan tema sungai, sehingga memperkuat tema dari museum tersebut.

Untuk mewujudkan museum tematik sungai yang menceritakan kronologi eksistensi sungai beserta pengaruh kebudayaan sungai, digunakan konsep *point of view*. Konsep tersebut mewadahi performa museum baik pada bangunan maupun pada tapak dalam menarasikan kehidupan sungai dari berbagai aspek seperti waktu (lini masa kehidupan sungai), tempat (lokasi kehidupan sungai), dan pelaku (pelaku kehidupan sungai). Performa konsep tersebut menawarkan penarasian dengan memberikan pengalaman dari sudut pandang berbeda-beda terhadap eksistensi sungai serta pengaruh kebudayaan sungai, yang penciptaan suasananya didasarkan pada ketiga aspek tersebut. Penerapan konsep *point of view* diiringi dengan penerapan metode *sense of place* untuk memperkuat konsep *point of view* dalam penerapannya ke desain arsitektur.

## DAFTAR PUSTAKA

### Referensi Buku dan Jurnal

Abrams, M. (1981). *Teori Pengantar Fiksi*. Yogyakarta: Hanindita Graha Wida.

Aminudin. (1995). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Biru.

International Council of Museum. (1974). *The Museum and the Modern World*. Copenhagen.

Kluckhohn, C. (1953). *Universal Categories of Culture*. Chicago: University Press.

Pemerintah Republik Indonesia. (1995). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.

Semi, A. (1988). *Anatomi Sastra*. Padang: Angkasa Raya.

Sugiyanto, B. (2005). Sungai dan Genealogi Budaya Banjar. *Jurnal Kebudayaan Kandil*, VII.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Yulianto, K. (2013). *Museum Tematik di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

### Website

Badan Pusat Statistik. (2013). Dipetik Oktober Selasa, 2020, dari <https://banjarmasinkota.bps.go.id/statictable/2015/03/15/280/daftar-nama-sungai-di-kota-banjarmasin-beserta-daftar-panjang-dan-lebarnya-2013>

KlikHijau. (2020, Juli 27). Dipetik Oktober 15, 2020, dari <https://klikhijau.com/read/7-manfaat-utama-sungai-bagi-kehidupan-sebagai-alasan-menjaganya/>

ProKalsel. (2016, Februari 28). (Radar Banjarmasin) Dipetik Oktober Senin, 2020, dari <https://kalsel.prokal.co/read/news/1891-julukan-banjarmasin-kota-seribu-sungai-ternyata-hanya-kiasan>