

Fasilitas Pariwisata Pasar Terapung di Banjarmasin

Eric lim dan Lilianny Sigit Arifin
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: limeric@email.com ; lili@petra.ac.id



ABSTRAK

Desain Fasilitas Pariwisata Pasar Terapung di Banjarmasin ini didasari oleh pemikiran kondisi pasar terapung yang ada sudah mulai ditinggalkan karena tidak ada inovasi lanjutan dari program pariwisata yang ada, adapun wadah dan lokasi bagi pasar terapung yang ada sulit dicapai, sehingga masalah desain pertama adalah menciptakan lahan baru bagi pasar terapung ditengah kota dengan penambahan fasilitas eduwisata didalamnya. Proyek ini juga memiliki masalah khusus dalam desainnya yaitu perpaduan dua corak budaya antara kearifan lokal yang mengangkat nilai – nilai sejarah, dan digabungkan dengan nilai modernisme dalam fasilitas didalamnya serta dasar material dari bangunannya itu sendiri. Maka dari itu untuk menjawab permasalahan khusus tersebut diperlukan dasar desain dengan menggunakan pendekatan venakular kontemporer, yang memiliki dasar desain dari bentukan tradisional dan di kombinasikan dengan material modern, sehingga bentuk dasar dari bangunan ini menggunakan rumah adat panjang suku Dayak dan material modern. Kemudian pendalaman karakter ruang dipilih untuk mencermati penyelesaian kebutuhan ruang luar bagi pasar terapung, dan kebutuhan ruang eduwisata yang berbeda-beda sesuai dengan temanya.

Keunikan proyek ini ada pada alur sirkulasi pasar terapung yang mana aliran sungai pasar terapung di bawa masuk kedalam tapak, sehingga pasar terapung sendiri merupakan satu bagian dari pada tapak. Selain membuat nuansa pasar terapung yang ada, juga membantu program pemerintah kota Banjarmasin yang mana kota Banjar sedang krisis sungai, sehingga daratan yang dikeruk menjadi sungai

menambah aliran sungai sehingga krisis sungai dapat di cegah.

Kata Kunci: Pasar Terapung, Banjarmasin

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pasar Terapung Banjarmasin telah dikenal luas tidak hanya masyarakat lokal maupun mancanegara sebagai kekhasan tradisional pulau seribu satu sungai ini. Banjarmasin yang kayak akan sungai dimanfaatkan sebagai sirkulasi bagi masyarakat dahulu untuk bertransaksi jual dan beli bahan sagan dan pangan, dan seiring berjalannya waktu pasar modern mulai masuk dan berkembang. Faktor lain adalah Banjarmasin sedang mengalami krisis sungai sejak beberapa tahun lalu sehingga akses menuju kesetiap pasar terapung yang ada mulai sulit. Tentunya pemerintah kota Banjar sudah ada solusi agar pasar terapung tetap hidup yaitu menyediakan wadah di tepi siring kota Banjarmasin, agar menjadi pusat bertransaksi pasar terapung. (gambar 1.1.).



Gambar 1. 1. Eksisting Pasar Siring, Banjarmasin saat ini

Keunikan pasar terapung dibandingkan pasar pada umumnya adalah pedagangnya menggunakan perahu kecil yang terbuat dari kayu ulin, dan pengunjung dapat bertransaksi dari dua cara, yang pertama sama-sama menaiki perahu jukung, atau pengunjung dapat berada ditepian siring sungai. Tentunya kekhasan dalam bertransaksi ini mempunyai nilai sejarah lebih dimana cara yang mereka lakukan ini sudah ada sejak kerana banjar pertama kali yang dipimpin oleh Sultan Suriyansyah pada 1526, tepatnya di tepi sungai Barito dan sungai Kuin, menjadikan cikal baka perdagangan tradisional yang bergembang di tepuan sungai, dan karena adanya perdagangan pasar terapung pada saat itu perkembangan perekonomian kota Banjar menjadi jauh lebih pesat.

Pasar terapung terbentuk dari perdagangan dan aktivitas – aktivitas disekitar sungai yang mana warganya dapat membeli barang dan kebutuhan rumah tangga di pasar terapung tersebut. Hingga pada saat ini perkembangan dijadikan sebagai wisata air dari pemrov Kalimantan Selatan. Terdapat tiga lokasi dari pasar terapung, yang pertama terletak di muara Kuin, pasar terapung kuin merupakan pasar terapung terlama. Bagian kedua terdapat di daerah Lokbaintan yang termasuk kabupaten Banjar – Martapura. Dan pasar terapung yang paling baru terdapat di siring dekat jembatan merdeka. Itulah tiga lokasi pasar terapung yang menjadi kunjungan wisatawan, masih ada saja sampai saat ini pasar terapung namun tidak dalam jumlah besar.

Langkah awal pemrov yaitu dengan memperbaiki akses sungai terlebih dahulu. Mulai dari perbaikan sungai veteran, yang merupakan bagian dari perkampungan pecinan lama, kawasan ini terbentuk pada 1883 yang sampai saat ini berfungsi sebagai kawasan sentra perdagangan dan permukiman bagi etnis Cina. Sehingga nantinya sungai veteran akan menjadi wisata pasar terapung dengan konsep alkulturasi budaya Cina. Selain mempunyai konsep tersebut para pedagang pasar terapung juga di lewatkan dengan wisata – wisata daerah lainnya. Pada bagian kedua pasar terapung juga mengalami perkembangan pada sungai Jafri Zam – Zam sebagai wisata kampong air, dan wisata pasar terapung, pada wisata Jafri Zam – Zam pengunjung akan menikmati rumah apung dan adanya fasilitas jukung sewa serta anjungan untuk pasar terapung berdagang.

Program – program pemerintah dalam memajukan pasar terapung sudah sangat amat baik, namun kondisi masing – masing wisata yang jaraknya jauh dari satu lokasi dapat membingungkan wisatawan. Maka dari itu diperlukan dermaga khusus untuk menikmati pasar terapung serta wisata air kota Banjar. Dari sanalah ide – ide mulai muncul dalam mendukung perkembangan serta kemajuan dari pasar terapung dengan menciptakan wadah dimana tidak hanya dermaga yang menghubungkan wisata air kota Banjar, melainkan wadah yang berisikan fasilitas eduwisata tentang kota Banjar, yang isi eduwisata antara lain sungai kota Banjarmasin, wisata – wisata air kota Banjarmasin, kesenian kota Banjarmasin, permainan tradisional kota

Banjarmasin, hingga pada kain sasirangn kota Banjarmasin. Untuk menciptakan satu kawasan wisata yang mengedukasi pengunjung dari segala aspek sejarah, hingga pada perkembangannya, dengan satu tujuan memajukan dan mengangkat kembali pasar terapung Banjarmasin.

Rumusan Masalah

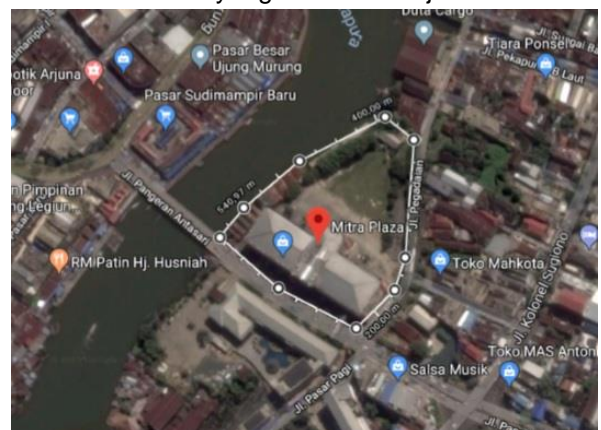
Masalah utama proyek rancangan ini adalah mendesain ruang gerak pasar terapung ke dalam site, mendesain ruang eduwisata dengan unsur diorama, dan simulator yang berisikan pembelajaran budaya dan perkembangan Banjarmasin. Sedangkan masalah khusus yang diangkat adalah bagaimana kombinasi unsur lokalitas dari bentukan dan unsur modernisme yang dipepadukan menjadi satu bagian.

Tujuan Perancangan

1. Menciptakan Pasar Terapung yang baru dengan perpaduan corak budaya sehingga pengguna dapat merasakan unsur kelokalan khas Banjar.
2. Membentuk ruang – ruang eduwisata dengan ruang diorama dan simulator sebagai sarana dalam pembelajaran tentang Banjar.
3. Menciptakan aliran sungai baru agar dapat menjadi inovasi dalam menjaga sungai Banjarmasin yang sedang krisis.
4. Menciptakan ikon baru di tengah Kota Banjarmasin yang dapat meningkatkan pariwisata.

Data dan Lokasi Tapak

Lokasi yang dipilih berada di tengah – tengah pusat kota Banjarmasin. Site didominasi dengan daerah perdagangan barang dan jasa. Perdagangan pada site di dukung dengan sungai Martapura yang persis bersebelahan dari site. Daerah yang sangat strategis dalam perkembangan untuk wisata kota, karena disebagian site dipenuhi dengan sejarah, dan kearifan lokal yang asli dari Banjarmasin.



Gambar 1. 2. Situasi tapak
Sumber: maps.google.com

Data Tapak

- Lokasi : Jalan Pangeran Antasari
Banjarmasin, Kalimantan selatan.
- Luas Lahan : 18051,68 m²
- Tata Guna Lahan: Perdagangan dan Area Pariwisata

KDB : 60%
 KLB : 4
 GSB : 7.5 m

DESAIN BANGUNAN

Pendekatan Perancangan

Untuk memecahkan masalah desain, pendekatan yang dipilih adalah venakular kontemporer. Yang menjadikan dasar dan tujuan desain merupakan unsur lokalitas dan modernisme, unsur yang mana sering bertabrakan, namun menjadi satu kesinambungan desain arsitek.

Pada pendekatan venakular kontemporer ini unsur budaya dapat terus dirasakan penguji dalam segi bentuk bangunan yang merupakan rumah adat Dayak, dan bersifat panggung, yang mana bangunan bersifat panggung di Banjarmasin merupakan bangunan wajib agar dapat beradaptasi dengan lingkungan tanah Banjar, yaitu tanah rawa. Didukung dengan material baru yang lebih modern dan jangka waktu pemakaian lebih bertahan lama.

Pendekatan dalam rancangan ini menjadi dasar dalam memulai desain rancangan bangunan dan tapak, mulai dari program ruang, zoning, pengolahan bentuk, sistem struktur, sistem utilitas, sirkulasi, hingga fasad bangunan. Dengan demikian, ketiga masalah desain (sirkulasi dan utilitas, ruang transaksi pasar, dan ruang hijau) dapat terselesaikan dengan baik serta tuntas.



Gambar 2. 1. Aplikasi pendekatan *sustainable architecture* untuk menyelesaikan masalah desain

Analisa Urban dan Tapak

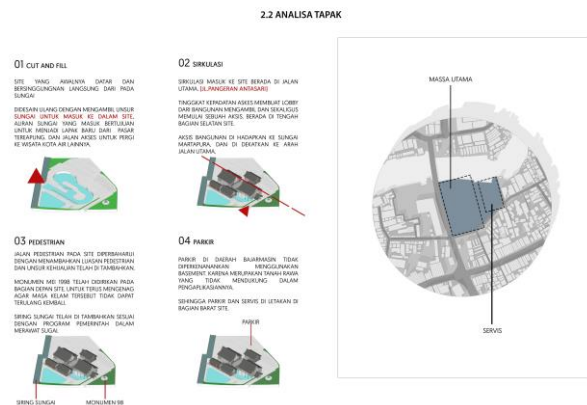
Dalam skala urban tapak ini terletak di pusat kota Banjarmasin yang lumayan padat (gambar 2.2.). Hal ini direpson dengan membuka ruang – ruang sosial, yang terbuka seperti plaza – plaza. Dengan desain yang mana site dapat berhadapan dengan mata air sungai agar interaksi dari site ke sungai dapat tercapai.

Wilayah ini juga dikelilingi oleh banyak bangunan seperti pasar sudimampir, dan pertokoan tradisional. Wilayah ini pun bersinggungan langsung dengan sungai utama di Banjarmasin yaitu sungai martapura yang mana sungai ini merupakan pusat sirkulasi dalam perdagangan jalur sungai. Program pemerintah dalam menjaga perekonomian dimulai dengan langkah memperbaiki kondisi sungai martapura yang mulai krisis karena banyak bangunan liar di tepi sungai yang menambah limbah dan menyempitkan sungai. Maka dari itu pemerintah kota Banjarmasin mempunyai inovasi yaitu siring, siring sendiri adalah pedestrian bagi masyarakat untuk menikmati tepi sungai dan menghindari krisis sungai.



Gambar 2. 2. Analisa urban Hamid Shirvani

Kondisi tapak tidak sejajar dengan aliran sungai martapura, oleh karena itu maka diperlukan 60% dari bagian site di keruk sedalam 2,8 m untuk mencapai titik tertinggi air pasang pada 3 m dari permukaan tanah. Dengan bagian site yang dikeruk maka tercipta ruang sosial dan ruang bertransaksi antara pasar terapung dan pengunjung.



Gambar 2. 2. Analisa tapak

Pada pintu masuk site dibuka di akses jalan utama yaitu di jalan pangeran antasari yang tingkat kepadatannya tidak terlalu tinggi, tingkat kepadatan meningkat pada jam – jam tertentu seperti pagi hari dan pada saat sore menjelang malam. Oleh karena itu maka desain sirkulasi pengunjung masuk ke dalam terdapat pada bagian tengah site, dalam hal ini maka parkir mobil, sepeda motor, dan bis di desain pada bagian barat site, agar tidak mengganggu sirkulasi pengunjung. Dari hal tersebut terbentuk lah dua plaza dari bagian tengah site, dan dari sisi barat site sebagai sirkulasi pengunjung untuk masuk ke lobby.

Perancangan

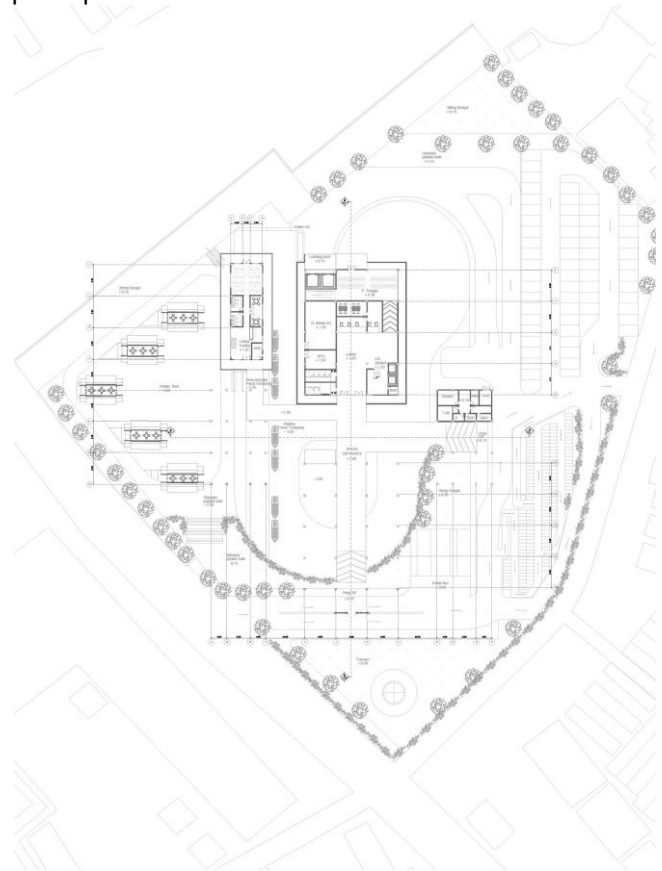
Sirkulasi pada site menjadi aspek penting dalam sebuah pasar terapung karena mempengaruhi tingkat efektivitas kegiatan penggunaannya. Secara desain sirkulasi terbagi dua antara sirkulasi menuju eduwisata dan akhirnya masuk ke bagian wisata kota air Banjarmasin. Secara garis besar, sirkulasi dianalisa menjadi dua bagian terpisah, mulai dari sirkulasi pengunjung masuk, kendaraan parkir karena lahan parkir yang terbatas, dan memperhatikan alur sirkulasi *loading dock* barang pada setiap lantai terutama pada lantai 3 dimana terdapat pugasera. Setelah beberapakali dalam simulasi masuk hingga parkir, maka dalam site terbagi dua bagian, yang pertama pada bagian sisi barat dekat dengan daerah pertokoan dan daerah sekitar yang bersifat negatif di jadikan wadah untuk parkir mobil dan sepeda motor. Hal penting yang terjadi karena tanah Banjarmasin merupakan tanah rawa, maka penggunaan *basement* dilarang karena dapat merusak lingkungan, sehingga daerah resapan air hujan hilang, yang dampaknya banjir pada sekitaran site.

Kedua, sirkulasi orang, sirkulasi orang atau pengunjung terbagi dalam dua bagian yaitu masuk kedalam eduwisata atau mereka masuk ke dalam dermaga untuk berwisata keliling kota Banjar dan menuju ke masing – masing wisata air hasil dari program pemerintah. Tentunya tingkat kenyamanan dan kemudahan sangat diperhatikan, mulai dari pengunjung masuk pembagian terlihat dengan terpisahnya dua bagian penjualan karcis eduwisata, dan dermaga.

Denah dan Pengolahan Ruang

Area masuk kedalam site pada gambar 2.3. terbagi kedalam beberapa bagian, pertama mulai dari pengunjung masuk dari plaza selatan, disaat melewati plaza tersebut pengunjung dapat melihat aktifitas di bawahnya yang mana transaksi pasar terapung dapat terjadi, hingga pada penjualan karcis masuk kedalam eduwisata dan kedalam dermaga. Dimulai dari pengunjung yang ingin berwisata di wisata – wisata air kota Banjarmasin, mereka mulai dari pembelian karcis dan masuk kedalam ruang tunggu hingga nantinya turun satu lantai untuk mencapai dermaga, dan bersiap menaiki kapal kelotok (kapal tradisional). Setelah berada di dalam kapal penjung langsung berangkat keluar dari pada site dan menuju ke lokasi wisata air dari program pemerintah Banjar. Setelah kembali dari

wisata air.pengunjung dilewatak kepada pasar terapung yang ada pada site. Akhir dari perjalanan pengunjung masuk kedalam dermaga kedatangan, dan bertemu plaza di lantai bawah, disana pengunjung dapat menikmati pasar terapung, dan jika ingin melanjutkan perjalanan dapat naik dengan tangga kembali kepada plaza pertama.



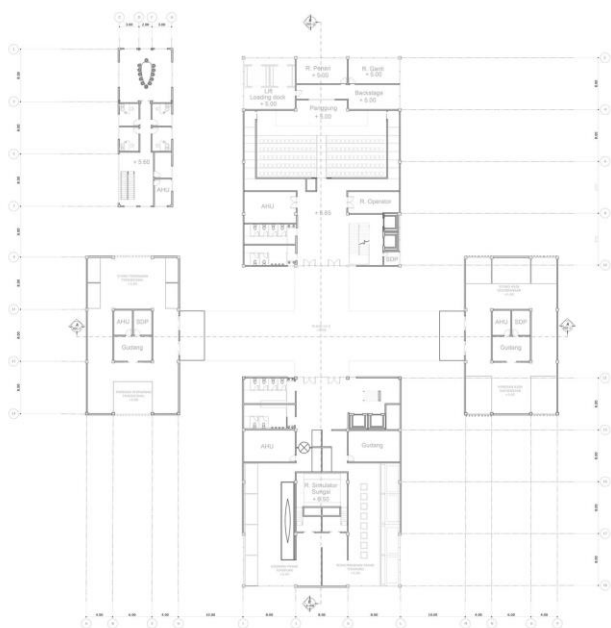
Gambar 2. 3. *Layout plan*

Perjalanan kedua dimulau dari pengunjung yang ingin pergi ke eduwisata. Sesuai dengan judulnya eduwisata, maka pertama kali pengunjung diarahkan naik ke lantai dua dimana ada ruang pentas seni yang mempertunjukkan tarian dan cerita serta drama khas Banjarmasin guna menambah edukasi tentang kota Banjar. Dan mulailah pengunjung masuk kedalam ruang diorama wisata air kota banjar dimana pengunjung mulai mengenal sejarah, hingga perkembangan dari wisata air kota Banjar. Tidak hanya itu pengunjung juga belajar tentang sejarah dari pasar terapung hingga pada perkembangan oleh pemerintah.

Di lantai dua sendiri terdapat dua tipe diorama yang lain, yang mengangkat tema kerajinan khas Banjarmasin berupa kain sasirangan hingga ke pada permainan tradisional khas Banjarmasin. Didalam diorama sendiri terdapat kios kecil untuk para pedagang menjual karya khas Banjar. Tidak hanya belajar, tetapi juga bisa membawa pulang untuk oleh – oleh ataupun penggunaan sendiri.

Pada bagian lantai dua juga terdapat plaza yang berfungsi sebagaiatap untuk plaza lantai 1 dan pedestrian pada lantai 2, dengan plaza ini maka ke empat bangunan terhubung satu dengan yang lainnya, di plaza lantai dua ini pengunjung dapat melihat dan difokuskan masih kedalam site, fokus mereka diarahkan pada ekterior bangunan dan sekali lagi pada

bagian pasar terapung. Plaza sendiri juga merupakan wadah untuk beristirahat sejenak setelah selesai mengelilingi lantai 2.



Gambar 2. 4. Denah lantai 2

Dilantai teratas pengunjung dapat merasakan kekhasan asli Banjarmasin karena bentukan atap dan struktur yang terekspos menunjukan rumah adat Dayak sendiri. Sehingga bentukan ruangan di lantai 3 sebagian besar terlihat struktur atap dan sirkulasi pengunjung setelah sampai pada plaza lantai tiga dapat menikmati pemandangan sekitar kota Banjarmasin, mulai dari sungai martapura, pasar sudimampir, kawasan kelayan, sampai pada kawassan pertokoan pangeran antasari. Selain pemandangan pengunjung tidak di buat bingung saat naik di lantai tiga karena tema di lantai dua kembali hadir di lantai tiga yang isinya diorama dan simulasi, serta stand didalamnya, namun perbedaanya terdapat pada diorama perahu jukung, rumah adat banjar, serta wisata air pemerintah. Dan karena dititik tertinggi maka di bagian utara bangunan yang menghap ke sungai martapura, di desain pujasera mulai dari makanan khas Banjarmasin seperti soto banjar, nasi kuning khas Banjar, Ikan patin panggang, hingga ke makanan ataupun minuman tradisional khas Banjar lainnya, pada bagian pujasera tersebut bagian sisi selatan digunakan loading dock masuk pada setiap stand agar sirkulasi pengunjung tidak terganggu sama sekali. Setelah selesai makan dan minum pengunjung juga dapat langsung kembali ke lantai 1 dimana mereka memulia perjalanan, untuk kegiatan selanjutnya pengjung dapat langsung menuju ke pada ruang diorama atau ruang pentas seni untuk eduwisatanya.



Gambar 2. 5. Denah lantai 3

Ekspresi dan Tampilan Bangunan

Tampak eksterior bangunan ini menampilkan bentukan Venakular Kontemporer rumah adat suku Dayak (rumah panjang). yang dikembagkan. Pada material yang lebih modern. Bentuk rumah adat Dayak yang bersifat panggung sangat sesuai dengan fungsinya pada tapak, selain menciptakan tentang tampak site dari Jalan Pangeran Antasari.



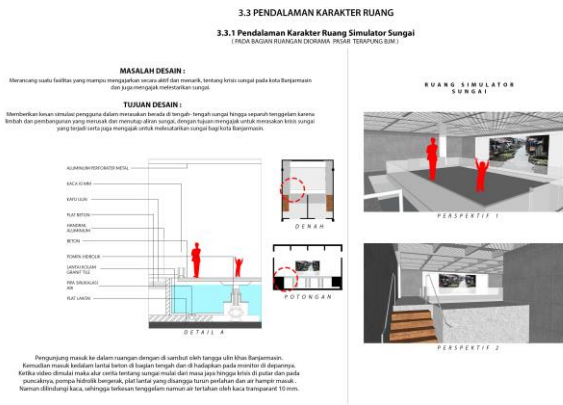
Gambar 2. 6. Tampak selatan dan timur

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang pada ruang simulator sungai, ruang diorama wisata air Banjarmasin, dan pendalaman karakter ruang Replika pasar terapung.

1. Pendalaman karakter ruang simulator sungai.

Masalah utama merancang suatu fasilitas yang mampu mengajarkan secara aktif dan menarik, tentang krisis sungai pada kota Banjarmasin dan juga mengajak melestarikan sungai.



Gambar 2. 7. Pendalaman karakter ruang simulator sungai



Gambar 2. 8. Perspektif karakter ruang simulator sungai

Desain bertujuan memberikan kesan simulasi pengguna dalam merasakan berada di tengah – tengah sungai hingga separuh tenggelam karena limbah dan pembangunan bangunan tepi sungai yang meruka dan

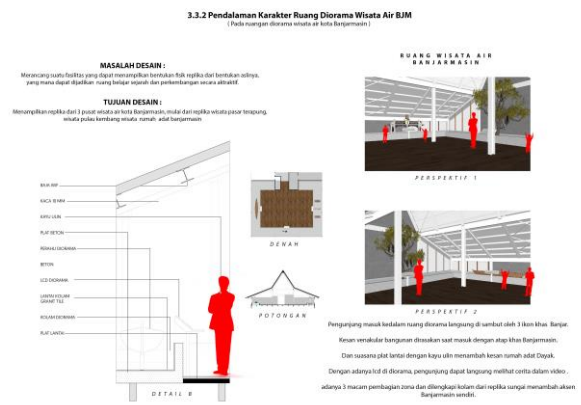
menutup aliran sungai, dengan tujuan mengajak merasakan krisis sungai yang terjadi maka diharapkan pengunjung dapat terbuka dan melestarikan sungai bagi kota Banjarmasin.

Sirkulasi awal pengunjung masuk ke dalam ruangan dengan di sambut oleh tangga ulin khas Banjarmasin. Kemudian masuk kedalam lantai Benton di bagian tengah dan di hadapkan pada monitor di depannya. Ketika video dimulai maka alur cerita tentang sungai mulai dari masa jaya hingga krisis di putar dan pada puncaknya, pompa hidrolik bergerak, plat lantai yang disangga turun perlahan dan air hampir masuk. Namun dilindungi kaca, sehingga terkesan tenggelam namun air tertahan oleh kaca transparent 10 mm.

2. Pendalaman karakter ruang diorama wisata air kota Banjarmasin.

Masalah utama merancang suatu fasilitas yang dapat menampilkan bentukan fisik replika dari bentukan aslinya, yang mana dapat dijadikan ruang belajar sejarah dan perkembangan secara atraktif.

Desain bertujuan menampilkan replika dari 3 pusat wisata air kota Banjarmasin, mulai dari replika wisata pasar terapung, wisata pulau kembang wisata rumah adat Banjarmasin.



Gambar 2. 9. Pendalaman karakter ruang diorama wisata air Banjarmasin

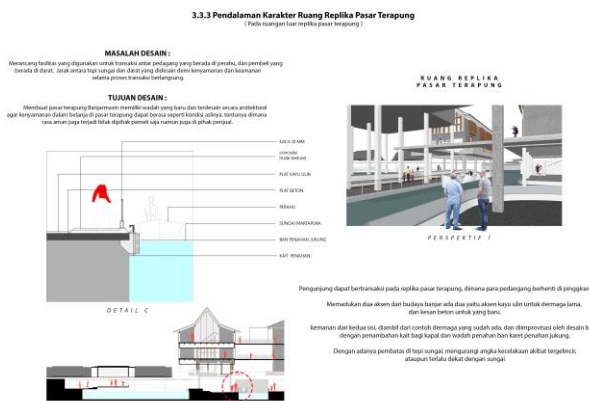
Pengunjung masuk kedalam ruang diorama dan langsung disambut oleh tiga ikon khas Banjar. Kesan venakular bangunan dirasakan saat masuk dengan atap khas Banjarmasin. Dan Susana plat lantai dengan material kayu ulin menambahkan kesan rumah adat Dayak. Dengan adanya lcd di dalam diorama, pengunjung dapat langsung melihat cerita dalam bentuk video. Adanya tiga macam pembagian zona dan dilengkapi kolom dari replika sungai menambah aksen Banjarmasin sendiri.



Gambar 2. 10. Perspektif karakter ruang diorama wisata air Banjarmasin

3. Pendalaman karakter ruang replika pasar terapung.

Masalah utama merancang suatu fasilitas yang digunakan untuk transaksi antar pedagang yang berada di perahu, dan pembeli yang berada di darat. Jarak antara tepi sungai dan darat yang didesain demi kenyamanan dan keamanan selama proses transaksi berlangsung.



Gambar 2. 11. Pendalaman karakter ruang replika pasar terapung

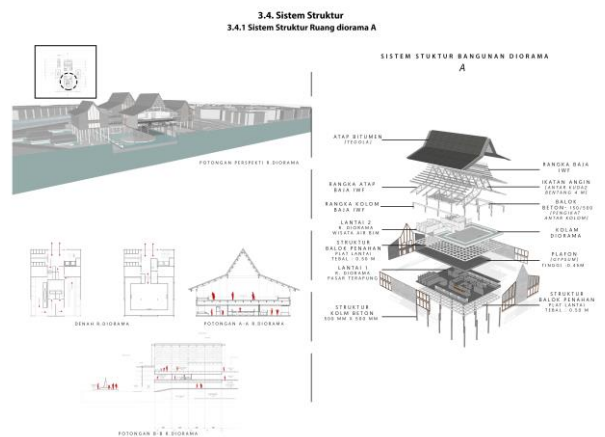
Desain bertujuan membuat pasar terapung di Banjarmasin memiliki wadah yang baru dan terdesain secara arsitektural agar nyaman dalam belanja di pasar terapung dapat merasa seperti kondisi aslinya. Tentunya dimana rasa aman juga terjadi tidak dipihak pembeli saja namun juga di pihak penjual.

Pengunjung dapat bertransaksi pada replika pasar terapung, dimana para pedagang berhenti dipinggiran

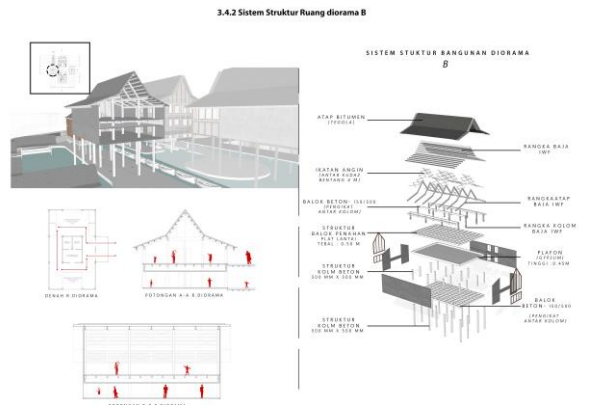
sungai. Memadukan dua aksesoris dari budaya Banjar ada dua yaitu aksesoris kayu ulin untuk dermaga lama, dan kesan beton untuk yang baru. Keamanan dari kedua susunan, diambil dari contoh dermaga yang sudah ada, dan diimprovisasikan oleh desain baru, dengan penambahan kait bagi kapal dan wadah penahan ban karet penahan jukung. Dengan adanya pembatas di tepi sungai, mengurangi angka kecelakaan akibat tergelincir, ataupun terlalu dekat sungai.

Sistem Struktur

Sistem struktur pada lantai 1 hingga ke lantai 2 menggunakan material betone sebagai struktur utamanya, dan pada bagian lantai 3 mulai dari rangka atap, ikatan angin, dan struktur penopang menggunakan material baja.



Gambar 2. 11. Axono struktur A

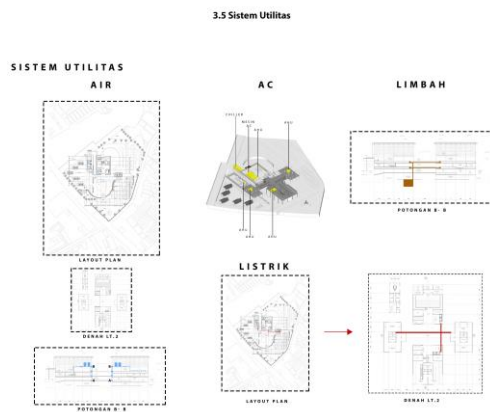


Gambar 2. 12. Axono struktur B

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas air

Sistem utilitas dari pdam diteruskan masuk kedalam bangunan dan di pompa dari ruang tendon air yang terltas pada bagian dalam atap. Setelah dari sana baru disalurkan ke masing – masing bagian yang membutuhkan pasokan air bersih.



Gambar 2. 26. Sistem utilitas limbah padat

2. Sistem Utilitas AC

Pendingan AC merupakan AC *central*. Sistem AC mulai dari bagian paling belakang site dekat dengan loading dock terdapat *chiller* lalu di bagian tengah site terdapat mesin AC, yang langsung bersebelahn dengan AHU, dan siap dialirkan ke AHU pada setiap bangunan.

3. Sistem Utilitas Limbah

Air kotor dari kamar mandi dan limbah pasar diolah dalam stp *biotech* di bawah plaza pasar terapung. Olahan limbah tidak langsung masuk ke saluran kota melainkan dihancurkan dan pada stpnnya. Namun diperlukan jadwal dan SDM yang berkualitas untuk membersihkan dalam hal pengurusan.

KESIMPULAN

Rancangan "Fasilitas Pariwisata Pasar Terapung di Banjarmasin" ini diharapkan dapat menjadi inovasi baru bagi fasilitas pariwisata pasar terapung di tengah kota Banjarmasin. Pengolahan bentukan yang menggunakan rumah adat Dayak Banjar bertujuan agar kesan tradisional sangat terasa namun dapat di kombinasikan dengan unsur modernisme dari material yang digunakan.

Rancangan ini juga dapat menghidupkan kembali *image* masyarakat terhadap pasar terapung dan eduwisata di dalamnya yang bertujuan mengangkat nilai – nilai sejarah yang sudah mulai ditinggalkan. Harapannya ketika desain ini terjadi minat masyarakat dan pengunjung tentang merawat dan melestarikan sungai ataupun alam dalam kota Banjarmasin dapat bertambah. Dan pengetahuan yang dasar bagi generasi penerus. Ruang diorama dan simulator dalam konteks eduwisata didesain dengan maksud dan tujuan yaitu pengunjung dapat berinteraksi dan belajar serta bergerak dalam proses pembelajarannya, sehingga tidak menjadi eduwisata yang membosankan. Melainkan eduwisata yang menarik serta dapat berkembang mengikuti perkembangan namun tetap mengikat konteks lokalitas budaya Banjarmasin.

Masyarakat juga diajak berkembang dalam pasar terapung khas Banjarmasin ini, dimana proses interaksi yang aktif, tidak hanya di tepian sungai melainkan sama – sama menaiki jukung dalam berinteraksi diatas sungai, serta belajar dan berekreasi kedalam wisata –

wisata air kota Banjarmasin yang telah dikembangkan oleh pemerintah kota Banjar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Fatmawati, S. (2018, Januari 3). Dinas PU. (E.Lim, Interviewer)
- Belajar, A. (2014, desember). *Asal Mula Pasar Terapung dan Perkembangannya di Banjarmasin*. Retrieved from asik Belajar : <http://www.asikbelajar.com/2014/06/asal-mula-pasar-terapung.html>
- Budi, A. (2016 Agustus 31). *Mengapa ada pasar terapung di Banjarmasin ?* Retrieved from Good News From Indonesia: <http://www.goodnewsfromindonesia.id/2016/08/31/mengapa-ada-pasar-terapung-di-banjarmasin>
- MT., J.P. (2018, Januari 3). Kabid Sungai. (E.Lim, Interviewer)
- Prita Sulistiani, S. (2018, Januari 3). BAPEDA . (E.Lim, Interviewer)
- R. (2018, Januari 3). Saksi Hidup . (E.Lim, Interviewer)
- Samsuni. (2010, juni 10). *Jukung: Perahu Tradisional Suku Banjar di Kalimantan Selatan*. Retrieved from Melayu Online : <http://www.melayuonline.com/ind/culture/dig/2615/jukung-perahu-tradisional-suku-banjar-di-kalimantan-selatan>
- Seni Tradisional Banjar. (2017 Desember 11). Retrieved from Wikipedia: http://www.wikipedia.org/wiki/seni_tradisional_Banjar
- Vicizan, R. (2016 Januari 10). *Pasar Terapung Siring Sungai Martapura Banjarmasin*. Retrieved from Wisata Banjarmasin: <http://www.wisatabanjarmasin.com/pasar-terapung-siring-sungai-martapura-banjarmasin/>